

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU CERITA RAKYAT CIUNG WANARA

Oleh

Christine Yusuf Arifin

NRP. 0964194

Saat ini, cerita rakyat Indonesia sudah semakin dilupakan. Hal ini dikarenakan berbagai faktor seperti semakin jaranganya orangtua mendongengkan cerita rakyat lokal, tidak sesuai buku cerita rakyat dengan minat anak, dan buku-buku yang tersedia didominasi oleh buku-buku terjemahan dari luar Indonesia. Padahal sebenarnya dari cerita rakyat banyak manfaat yang dapat diperoleh karena dalam cerita rakyat terdapat unsur moral yang terkandung dan kebudayaan yang baik untuk diketahui anak sejak dini.

Cerita rakyat Indonesia yang dipilih adalah cerita Ciung Wanara. Dalam cerita ini juga terdapat moral yang baik dan filosofi orang Sunda yang semakin dilupakan. Selain itu, masyarakat juga kurang mengetahui isi cerita ini. Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat menarik anak-anak yaitu berupa buku cerita.

Melalui buku cerita, anak-anak dapat mengetahui kebudayaan Indonesia dan juga dididik agar menjadi pribadi yang baik yang sesuai dengan filosofi orang Sunda yaitu “*silih asah, silih asih, silih asuh*”. Di dalam buku juga terdapat permainan tradisional yang bernama dam-daman yang mulai dilupakan orang.

Kata kunci: cerita rakyat Indonesia, Ciung Wanara, anak-anak, buku cerita

ABSTRACT

DESIGN OF CIUNG WANARA FOLKTALE BOOK

Submitted by

Christine Yusuf Arifin

NRP. 0964194

People have begun to forget about Indonesian folktale. It is because a few factors such as parents rarely do storytelling, Indonesian folktale books are not suitable with children's interest, and the domination of imported books. Whereas, Indonesian folktale has many benefits such as having morale values and having Indonesian culture inside which is good for children.

The choice of Indonesian folktale for this project is Ciung Wanara. There are many good morales and forgotten Sundanese philosophy inside the folktale. Moreover, people do not really recognize the story of this folktale. So, it needs a media that can make children interested which is a story book.

Through storybook, children are able to know about Indonesian cultures and taught how to be a good person according to Sundanese philosophy. There is also a traditional game inside the book called dam-daman that people have begun to forget it.

Keywords: Indonesian folktale, Ciung Wanara, children, storybook

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK BAHASA INDONESIA	vii
ABSTRAK BAHASA INGGRIS	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I: PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	3
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan	3
1.5 Skema Perancangan	4
BAB II: LANDASAN TEORI	5
2.1 Cerita Rakyat	5
2.2 Legenda	5
2.3 Ilmu Komunikasi	7
2.3.1 Strategi Komunikasi	7
2.3.2 Sifat Komunikasi	7
2.3.3 Fungsi dan Tujuan Komunikasi	8
2.4 Segmentasi, <i>Targeting</i>, dan <i>Positioning</i>	8
2.4.1 Segmentasi	8

2.4.2	<i>Targeting</i>	9
2.4.3	<i>Positioning</i>	9
2.5	SWOT	9
2.6	Buku	10
2.7	<i>Book Design</i>	13
2.8	Ilustrasi	14
2.9	Tipografi	14
 BAB III: DATA DAN ANALISIS MASALAH		15
3.1	Data dan Fakta	15
3.1.1	PT Gramedia Pustaka Utama	15
3.1.2	Karakter dan Sinopsis Cerita Rakyat Ciung Wanara	16
3.1.3	Data Hasil Observasi	20
3.1.4	Data Hasil Kuisisioner	20
3.1.5	Tinjauan terhadap Proyek / Persoalan Sejenis	27
3.2	Analisa terhadap Permasalahan berdasarkan Data dan Fakta	28
3.2.1	Analisis Berdasarkan Pengertian Komunikasi	29
3.2.2	Analisis Berdasarkan Strategi Komunikasi	29
3.2.3	Analisis Berdasarkan Fungsi dan Tujuan Komunikasi	29
3.2.4	Analisis Berdasarkan Sifat Komunikasi	30
3.2.5	Analisis Segmentasi, Targeting, dan Positioning	30
3.2.6	Analisis SWOT	31
3.2.7	Analisa berdasarkan Teori Buku	33
 BAB IV: PEMECAHAN MASALAH		34
4.1	Konsep Komunikasi	34
4.2	Konsep Kreatif	35
4.2.1	Warna	35
4.2.2	Huruf	35

4.2.3	Ilustrasi	36
4.3	Konsep Media	39
4.3.1	Buku Cerita	39
4.3.2	Permainan Tradisional	41
4.4	Media Promosi.....	41
4.5	<i>Merchandise</i>	44
4.6	<i>Timeline</i>	46
4.7	<i>Budgeting</i>	47
4.7.1	Rincian Biaya Buku	47
4.7.2	Rincian Biaya Promosi	47
4.7.3	Rincian Biaya Merchandise	47
4.7.4	Rincian Total Biaya	48
BAB V:	PENUTUP	49
5.1	Kesimpulan	49
5.2	Saran	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Skema Perancangan	4
Gambar 3.1	Logo PT Gramedia Pustaka Utama	15
Gambar 3.2	Diagram Hasil Kuisisioner Mengenai Hal yang Diperhatikan Orang Tua dalam Membelikan Sebuah Buku	21
Gambar 3.3	Diagram Hasil Kuisisioner Mengenai Seberapa Sering Orang Tua Mendongengkan Cerita pada Anak-anak	21
Gambar 3.4	Diagram Hasil Kuisisioner Mengenai Perlu Tidaknya Cerita Rakyat Diketahui oleh Anak-anak.....	22
Gambar 3.5	Diagram Hasil Kuisisioner Mengenai atau Tidaknya Orang Tua tentang Isi Cerita Ciung Wanara.....	22
Gambar 3.6	Diagram Hasil Kuisisioner Mengenai Pernah atau Tidaknya Anak-anak Responden Membaca Buku Cerita Ciung Wanara ...	23
Gambar 3.7	Diagram Hasil Kuisisioner Mengenai Menarik atau Tidaknya Foto Contoh Buku Cerita Rakyat	23
Gambar 3.8	Diagram Hasil Kuisisioner Mengenai Tambahan yang Dapat Membuat Buku Cerita Rakyat menjadi Menarik.....	24
Gambar 3.9	Diagram Hasil Kuisisioner Mengenai Suka atau Tidaknya Anak pada Cerita Rakyat	24
Gambar 3.10	Diagram Hasil Kuisisioner Mengenai Suka atau Tidaknya Anak pada Buku Cerita Bergambar	25
Gambar 3.11	Diagram Hasil Kuisisioner Gambar yang Paling Disukai Anak....	26
Gambar 3.12	Diagram Hasil Kuisisioner Buku yang Paling Disukai Anak	26
Gambar 3.13	Cover Buku 366 Cerita Rakyat Nusantara	27
Gambar 4.1	Tokoh Karakter dalam Cerita Ciung Wanara	37
Gambar 4.2	Buku Cerita Ciung Wanara	39
Gambar 4.3	Salah Satu Halaman dalam Buku Cerita Ciung Wanara	40
Gambar 4.4	Halaman Penjelasan Moral dalam Buku Cerita Ciung Wanara..	40

Gambar 4.5	<i>Game Board</i> Model Ayam yang Bertarung	41
Gambar 4.6	Poster Ciung Wanara	42
Gambar 4.7	<i>Flyer</i> Ciung Wanara	42
Gambar 4. 8	Iklan Majalah	43
Gambar 4. 9	Iklan <i>Website</i> pada Laman PT. Gramedia Pustaka Utama.....	43
Gambar 4.10	Banner	44
Gambar 4.11	Mug	45
Gambar 4.12	Pembatas Buku	45
Gambar 4.13	Pin	46

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Tabel Timeline	46
Tabel 4.2	Tabel mengenai Rincian Biaya Buku	47
Tabel 4.3	Tabel mengenai Rincian Biaya Promosi	47
Tabel 4.4	Tabel mengenai Rincian Biaya <i>Merchandise</i>	47