

# PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI BERGAMBAR DENGAN ADAPTASI DARI CERITA RAKYAT MALUKU UNTUK REMAJA

**Hanastasya Aprilly<sup>1</sup>, Heru Dwi Waluyanto<sup>2</sup>, Aznar Zacky<sup>3</sup>**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

Email : laisannahana16@gmail.com

## **Abstrak**

Cerita rakyat merupakan budaya bangsa Indonesia yang sarat akan nilai-nilai budaya dan moral yang terkandung di dalamnya. Salah satunya adalah cerita rakyat dari daerah Maluku yang masih belum banyak diketahui oleh masyarakat Indonesia, khususnya remaja. Karena itu perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan serta mempromosikan cerita rakyat Maluku melalui buku ilustrasi berwarna yang diperuntukkan bagi remaja Indonesia. Dengan adanya perancangan buku ilustrasi ini, cerita-cerita rakyat Maluku akan semakin dikenal oleh remaja Indonesia juga dapat menambah pengetahuan mereka akan budaya dari daerah Maluku.

**Kata Kunci:** Ilustrasi, Cerita Rakyat, Maluku, Remaja, Adaptasi

## ***Abstract***

*Title : Illustrated Book Design Based on Adaptation from Moluccas Folklore for Teenagers*

*Folklore is one of the Indonesian cultures full of moral values. Indonesia has a lot of folklore and one of them is from the Moluccas, which is still unfamiliar for most Indonesian, especially teenagers. For this reason, this book designed to introduce also promote the Moluccas folklores through a colorful illustrated book intended for Indonesian teenagers. With this illustration book, Moluccas folklore will be introduced more to Indonesian teenagers and increase their knowledge of the Moluccas culture.*

**Keywords:** *Illustration, Folklore, Moluccas, Teenagers, Adaptation*

## **Pendahuluan**

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki beragam suku bangsa dan kebudayaan yang kaya sekaligus kompleks. Keberagaman tersebut dimulai dari bahasa, pakaian dan rumah adat, tradisi, tari-tarian, seni rupa, dan lain sebagainya tersebar dari daerah ke daerah di Indonesia. Maluku, salah satu bagian dari wilayah bagian timur nusantara yang menyimpan banyak aspek dan potensi terkait dengan kekayaan kebudayaan di Indonesia, salah satunya adalah melalui cerita rakyat. Cerita rakyat adalah salah satu media kebudayaan bagi daerah Maluku untuk menyebarkan kebudayaan dan nilai-nilai kepada khayalak banyak. Cerita rakyat Maluku pada saat dahulu kala diceritakan secara lisan dan turun-temurun dari generasi ke generasi hingga sekarang dan seringkali dimanfaatkan oleh masyarakat Maluku untuk menyebarkan sebuah unsur kebudayaan yang dapat memberikan nilai-nilai moral dan informasi mengenai kehidupan masyarakat pada zaman itu. Cerita rakyat Maluku sangat beragam dan banyak seperti Nenek Luhu, Bulu Pamali, Legenda Terjadinya Air Putri, hingga yang paling dikenal oleh masyarakat Maluku yaitu Batu Badaong.

Sayangnya, saat ini ada masyarakat Indonesia terutama generasi muda bangsa yang belum mengetahui tentang cerita rakyat Maluku. Berdasarkan temuan dari Kepala Kantor Bahasa Maluku, Asrif, menyatakan bahwa anak-anak di Maluku masih belum banyak mengetahui cerita rakyat Maluku, padahal orang di Maluku besar dengan cerita rakyat (dalam Mona, 2019, par. 3). Padahal cerita rakyat mempunyai peranan yang sangat penting terutama bagi para generasi muda khususnya anak-anak dan remaja. Cerita rakyat menjadi warisan budaya bangsa yang seharusnya tidak dibiarkan memudar begitu saja dari generasi muda bangsa.

Menurut Comstok (1979), menjelang berakhirnya masa kanak-kanak, anak-anak mulai mengagumi tokoh-tokoh fiksi, anak-anak dapat memperoleh konsep diri dari tokoh idola mereka. Melalui hal tersebut, cerita-cerita rakyat sebagai media pembelajaran berguna dalam mengeksplorasi sumber pengetahuan, belajar berkomunikasi, bentuk identifikasi diri, pematangan mental emosional, peningkatan motivasi, pemenuhan harapan sosial, pengembangan intelektualitas dan pengembangan kepribadian anak (dalam Barathan, 2015, par. 17). Selain itu, terdapat beberapa penelitian yang dilakukan oleh Karyanto, Lutfhi, Anggraini, dan Chasanah (2008, p.45) yaitu penelitian mengenai pentingnya cerita rakyat untuk anak usia dini seperti penelitian pragmatik yang mengkaji sebuah cerita rakyat yang mengandung pesan moral dan dapat dikembangkan untuk kebutuhan anak-anak sekaligus sebagai bentuk pelestarian cerita rakyat dan budaya-budaya yang terkandung di dalamnya kepada generasi muda bangsa.

Karena itulah, masalah ini ingin diangkat dan dikemas ke dalam sebuah buku cerita ilustrasi bergambar kepada remaja dengan adaptasi dari cerita-cerita rakyat Maluku. Diharapkan melalui buku cerita ilustrasi dengan adaptasi dari cerita rakyat Maluku ini maka cerita rakyat Maluku dapat diperkenalkan kepada remaja agar dapat menambah pengetahuan mengenai kekayaan budaya Maluku sekaligus sebagai media pembelajaran dan pengembangan kepribadian moral yang baik bagi anak dan remaja di Indonesia.

## **Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang buku ilustrasi bergambar dengan adaptasi dari cerita rakyat Maluku agar kebudayaan cerita rakyat Maluku dapat diperkenalkan kepada remaja?

## Tujuan Perancangan

Untuk memperkenalkan kebudayaan daerah Maluku melalui buku ilustrasi bergambar dengan adaptasi dari cerita rakyat Maluku untuk remaja.

## Batasan Lingkup Perancangan

- *Target audience* dari perancangan buku ilustrasi dari adaptasi cerita rakyat Maluku ini adalah remaja berusia 10-14 tahun
- Objek pembahasan hanya akan dibuat untuk tiga cerita rakyat Maluku, yaitu Batu Badaong, Si Rusa dan Si Kulomang, dan Bulu Pamali

## Target Audience

### Aspek Demografis

- Usia : 10-14 tahun
- Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- Pendidikan : Sekolah Menengah Pertama
- Tingkat Ekonomi : Menengah hingga menengah keatas
- Agama : Semua agama

### Aspek Geografis

Secara geografis, sasaran dari perancangan ini adalah *target audience* yang berada di seluruh wilayah Indonesia.

### Aspek Psikologis

Secara psikologis, *target audience* dari perancangan ini adalah remaja yang tidak

mengetahui cerita-cerita rakyat dari wilayah bagian timur Indonesia, yaitu Maluku.

### Aspek Behaviouristis

Secara behaviouristis, *target audience* dari perancangan ini adalah remaja yang suka membaca buku ilustrasi.

## Landasan Teori

### Pengertian Ilustrasi

Secara etimologi, ilustrasi sendiri berasal dari bahasa Latin *Illustrare* yang memiliki arti yakni menjelaskan atau menerangkan. Sedangkan dengan secara terminologi pengertian ilustrasi merupakan suatu gambar yang sifatnya dan fungsinya itu untuk menerangkan pada suatu kejadian atau peristiwa. Dalam bahasa Belanda yang disebut *Illustratie* yang memiliki arti sebagai hiasan dengan gambar atau juga pembuatan sesuatu yang jelas. (Ibeng, 2020, par. 3)

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa ilustrasi adalah sebuah elemen atau gambar yang berfungsi untuk menjelaskan suatu penjelasan atau teks agar membuat pembaca atau *audience* yang melihatnya dapat menjadi lebih mengerti dan dapat mengetahui maksud dari teks tersebut dengan jelas. Ilustrasi merupakan unsur penting dalam media pada jaman sekarang, karena dengan adanya ilustrasi itu sendiri, sebuah teks atau tulisan menjadi lebih hidup dan membuat pembacanya menjadi lebih tertarik dan mengerti mengenai teks tersebut. Ini merujuk kepada fungsi dari ilustrasi untuk memperjelas maksud dan makna sebuah teks. Dengan adanya ilustrasi, maka sebuah tulisan atau teks menjadi lebih mudah untuk dipahami, itulah yang disebut dengan ilustrasi gambar.

Selain ilustrasi gambar, banyak bidang-bidang seni maupun hiburan yang menggunakan ilustrasi sebagai media untuk menerangkan, memperjelas, maupun memperindah sebuah karya yang dibuat. Ilustrasi adalah sesuatu yang bersifat luas dan bukan hanya diperuntukkan di bidang seni gambar. Banyak ilustrasi yang merambah ke bidang-bidang seni lain seperti, seni musik dan seni perfilman. Ilustrasi pada musik berfungsi untuk menggambarkan suasana pada sebuah pertunjukan seperti pentas drama, teater, serta untuk film dengan musik sebagai pengiring yang dapat memberikan imajinasi suasana kepada *audience* sehingga dapat memperjelas kondisi yang terdapat dalam suatu *scene* atau adegan. Selain itu terdapat juga ilustrasi bunyi dan suara yang sering dipakai dalam dunia perfilman dengan mengilustrasikan efek-efek suara dalam sebuah adegan agar penonton semakin terbawa suasana dan mengerti tentang apa yang sedang digambarkan dalam sebuah film. Jadi, ilustrasi adalah sebuah media yang sangat luas dan global di seluruh dunia. Dalam ilustrasi, segala sesuatu dapat digunakan guna untuk memperjelas dan memberikan gambaran serta imajinasi mengenai sesuatu. Hal ini menjelaskan bahwa ilustrasi dapat menjangkau segala aspek dalam kehidupan manusia dan menjadikannya sebagai seni dan elemen yang sangat berguna bagi kehidupan manusia sekarang ini.

### **Teknik Ilustrasi**

Dalam dunia seni dan desain, ilustrasi menjadi salah satu unsur penting dalam pembuatan sebuah desain. Jaman telah berkembang semakin maju serta modern dan saat ini telah tersedia banyak cara maupun teknik yang dapat digunakan dalam membuat sebuah ilustrasi. Setiap teknik ilustrasi mempunyai kelebihan dan keunikannya masing-

masing, tergantung dengan kesesuaian dan ketepatan dalam penggunaannya dalam membuat sebuah ilustrasi atau desain yang bagus dan proposional. Sebuah teknik ilustrasi harus digunakan secara benar dan tepat, sehingga hal itulah yang mendasari bahwa teknik tersebut dapat menciptakan sebuah karya ilustrasi yang indah. Meskipun demikian, setiap teknik ilustrasi bebas untuk digunakan sesuai dengan kemampuan dan kelihaihan penggunaan teknik dari masing-masing *artist* atau desainer yang menggunakan teknik-teknik tersebut. Terdapat dua teknik ilustrasi yang sering digunakan hingga saat ini, yaitu ilustrasi manual yang dibuat secara manual menggunakan bantuan tangan maupun alat gambar lainnya, serta ilustrasi digital yang dibuat dengan menggunakan bantuan peralatan digital seperti komputer.

### **Cerita Rakyat Maluku**

Maluku merupakan sebuah provinsi yang meliputi bagian selatan kepulauan Maluku di Indonesia. Maluku memiliki beragam kebudayaan yang tersebar di tiap-tiap wilayah, yaitu lagu, tari-tarian, pakaian, rumah adat, dan cerita rakyat. Cerita rakyat Maluku merupakan cerita yang tumbuh dan menyebar di tengah-tengah masyarakat Maluku guna sebagai sarana budaya dan menyampaikan pesan moral kepada pendengarnya. Cerita rakyat Maluku diceritakan secara lisan dan turun-temurun dari generasi ke generasi, biasanya diceritakan secara turun-temurun oleh orangtua kepada anak-anak mereka.

Cerita rakyat Maluku adalah cerita dan legenda di daerah Maluku yang mencerminkan kebudayaan serta kehidupan masyarakat Maluku pada zaman dahulu. Cerita rakyat telah menjadi bagian dari kehidupan dan kebudayaan di Maluku sejak jaman dahulu hingga sekarang. Banyak manfaat dan makna yang dapat diambil dan dipetik dari cerita

rakyat Maluku, yaitu mengenai kebudayaan dan pesan moral yang terkandung di dalamnya. Cerita rakyat dapat mencerminkan mengenai kebudayaan dan tradisi yang ada di Maluku kepada pendengar atau pembacanya. Selain itu, pesan moral yang ada di dalam cerita rakyat akan dapat memberikan nilai-nilai kehidupan yang baik dan dapat dimaknai serta diterapkan pada kehidupan sehari-hari.

Dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat Maluku memegang peranan penting bagi kebudayaan daerah Maluku dimana setiap unsur kebiasaan dan budaya masyarakat Maluku terkandung di dalamnya. Dalam setiap cerita rakyat Maluku juga mengandung pesan dan nilai-nilai moral seperti kebanyakan cerita rakyat pada umumnya. Unsur-unsur itulah yang membuat cerita rakyat Maluku sangat penting untuk dilestarikan karena dapat menjadi pembelajaran mengenai kebudayaan daerah Maluku serta penanaman pesan moral yang baik bagi para pembacanya.

### **Hubungan Antara Cerita Rakyat dan Perkembangan Remaja**

Cerita-cerita rakyat sangat berkontribusi positif untuk pembentukan konsep diri (*self concept*) pada diri remaja dan hal itu dimulai sejak remaja masih berada di dalam tahap anak-anak yang sedang dalam masa pertumbuhan dan masa perkembangan. Seperti yang dinyatakan oleh Comstock (1979), menjelang berakhirnya masa kanak-kanak, anak-anak mulai mengagumi tokoh-tokoh fiksi, serta anak-anak dapat memperoleh konsep diri dari tokoh idola mereka (dalam Barathan, 2015, par. 17). Tokoh-tokoh idola seperti penyanyi, artis, atau tokoh-tokoh cerita dan kartun favorit menjadi salah satu faktor pembentukan konsep diri dari seorang anak hingga ia tumbuh beranjak menjadi remaja.

Dacher Keltner dan Jonathan Haidt (2003), dua orang psikolog yang membahas tentang perasaan kagum sebagai konsep diri subjek, menyimpulkan bahwa kekaguman merupakan cara diri memaknai pengalaman yang dilalui dalam kehidupan sehari-hari. (dalam Abidin, 2019, par. 3)

Kemudian ada Robert Clewis (2018) dan beberapa psikolog lainnya, mengajukan beberapa klausul tentang bagaimana kekaguman dapat memicu perasaan senang yang berlebihan. Menurutnya, ada setidaknya tiga hal yang menjadi alasannya. Pertama adalah berkembangnya imajinasi. Kedua, anggapan terhadap diri sebagai bagian dari sesuatu yang jauh lebih besar. Ketiga, yaitu pengalaman yang melebihi sesuatu yang tidak kita jumpai tiap hari. Selain itu, yang sebenarnya membuat ketiga hal tadi begitu istimewa adalah karena hal-hal tersebut mampu memalingkan seseorang dari kesibukan dan rutinitas sehari-hari yang membosankan. Hal ini bisa disebut sebagai alternatif pelarian diri. Kekaguman akan suatu hal dapat menarik konsep diri sendiri menjadi bagian dari hal tersebut. Sehingga, terkadang seseorang dapat meniru beberapa aspek atau karakter dari hal yang dikagumi dan mengadaptasinya ke dalam konsep diri yang dibangun. (dalam Abidin, 2019, par. 4-7).

Ini berlaku juga bagi remaja yang sedang dalam upaya membangun konsep dirinya melalui hal-hal yang dikagumi. Cerita rakyat Indonesia memiliki tokoh-tokoh dengan kepribadian dan sifat yang berbeda-beda, ada yang baik dan ada yang buruk, semuanya itu kemudian berbaur menjadi satu dan menjadi sebuah cerita yang mengandung pesan moral di dalamnya. Hal itulah yang kemudian menjadi potensi bagi cerita rakyat dan manfaatnya untuk menyebarkan pesan moral yang baik bagi remaja sekaligus membangun konsep dirinya.

Selain itu, cerita-cerita rakyat sebagai media pembelajaran berguna dalam pembentukan dan pengembangan kepribadian, mental, serta sebagai sumber pengetahuan. Hal tersebut membuat cerita rakyat dapat menjadi potensi sebagai media pembelajaran yang baik bagi remaja di masa yang akan datang, disamping dalam upaya untuk melestarikan cerita rakyat kepada generasi muda bangsa.

Kesimpulannya adalah hubungan antara remaja dan cerita rakyat merupakan sebuah kesinambungan yang saling terikat satu sama lain. Cerita rakyat, dalam manfaat dan tujuannya, memiliki sebuah konsep dan media pembelajaran yang baik bagi remaja. Cerita rakyat mengandung pesan moral yang baik terutama jika cerita rakyat tersebut dapat membantu para remaja dalam membangun konsep dirinya dengan belajar melalui perilaku tokoh-tokoh dalam cerita rakyat serta dapat memilah mana yang baik atau buruk untuk dirinya sendiri. Selain itu, dengan cerita rakyat, remaja juga mendapat manfaat dan wawasan mengenai kebudayaan yang terkandung di dalam cerita rakyat tersebut. Semakin banyak remaja yang mengetahui dan meminati cerita rakyat, maka kebudayaan daerah yang ada di Indonesia akan terus ada dan tetap lestari walaupun jaman akan terus berkembang dan berubah di masa yang akan datang.

### **Sintesis dan Strategi Perancangan**

Dengan perancangan dari buku ilustrasi ini maka penulis dapat mengenalkan dan mempromosikan cerita rakyat Maluku kepada remaja. Buku ilustrasi ini dirancang dengan inovasi baru, yaitu dengan mengadaptasi cerita rakyat Maluku ke dalam buku ilustrasi dan berdasarkan hal tersebut, maka akan dibuat sebuah cerita yang mengambil tema dan

suasana di jaman sekarang, tetapi alur ceritanya tetap dibuat mengikuti alur cerita asli dari cerita rakyat Maluku tersebut. Tujuannya adalah agar remaja lebih memahami dan mendapat pesan moral dari cerita rakyat dengan lebih efektif.

Buku ilustrasi ini akan menggabungkan dua unsur, yaitu unsur gambar dan tulisan. Unsur gambar yaitu ilustrasi vektor akan digunakan untuk menceritakan cerita-cerita rakyat Maluku dengan bantuan dari unsur visual, sedangkan unsur tulisan lebih digunakan untuk memperjelas visualisasi dari cerita-cerita rakyat Maluku yang terdapat di dalam buku ilustrasi tersebut. Dengan hal itulah, penulis ingin menyampaikan bahwa cerita rakyat Maluku merupakan sebuah kekayaan budaya bangsa Indonesia yang patut untuk dilestarikan dan dipromosikan terutama kepada generasi muda bangsa ini.

### **Rincian Perancangan**

Dalam perancangan ini, penulis akan membuat buku ilustrasi yang memuat dan mengisahkan cerita-cerita rakyat Maluku. Seperti judul buku ilustrasi ini yaitu 3 Serangkai, maka terdapat tiga buah cerita rakyat Maluku yang diilustrasikan dan dikisahkan di dalam buku ini. Masing-masing cerita akan dibagi menjadi 3 *chapter*, yaitu *chapter* 1 yang menceritakan mengenai cerita rakyat Maluku yang berjudul Batu Badaong, kemudian *chapter* 2 yang menceritakan tentang cerita rakyat Maluku yang berjudul Si Rusa dan Si Kulomang, serta *chapter* terakhir yaitu *chapter* 3 yang menceritakan tentang cerita rakyat Maluku yang berjudul Bulu Pamali. Tiap-tiap *chapter* dalam perancangan buku ilustrasi ini akan dibagi menjadi masing-masing 17 halaman dengan rinciannya adalah 15 halaman utama, 1 halaman *cover* judul cerita, dan 1 halaman untuk pesan moral.

Buku ilustrasi 3 Serangkai ini berukuran 21 x 21 cm dan dibuat dengan menggunakan teknik digital vektor, *full color*, dan dicetak *softcover*. Perancangan buku ilustrasi ini juga dilengkapi dengan media pendukung berupa pembatas buku dan brosur peta wisata Maluku.

### **Sinopsis**

Di dalam buku ilustrasi ini, cerita akan dibagi menjadi 3 *chapter*.

Dalam *chapter 1* akan dikisahkan mengenai cerita rakyat Maluku, yaitu Batu Badaong. Dalam kisah ini, terdapat sebuah keluarga nelayan yang tinggal tak jauh dari sebuah pantai. Keluarga ini terdiri dari ayah, ibu, dan kedua anak mereka, tetapi dalam cerita ini, tokoh utama lebih dititikberatkan kepada cerita sang ibu dan kedua anaknya. Karena kedua anak tersebut berlaku kasar kepada sang ibu dan melanggar hukum adat, yaitu memakan telur ikan yang sudah dipersiapkan oleh sang ibu tanpa seizin dari beliau, maka ada konsekuensi yang harus diterima oleh kedua bersaudara ini. Ayah mereka terancam tidak selamat saat pergi melaut dan ibu mereka yang sakit hati dan kecewa dengan kedua anaknya harus masuk ke dalam sebuah batu besar untuk mencegah hal buruk terjadi lagi kepada keluarganya. Pengorbanan sang ibu inilah yang membuat kedua anak tersebut menyesal karena melanggar perintah ibu mereka untuk tidak memakan telur ikan tersebut.

*Chapter 2* akan mengisahkan dua ekor binatang yang terlibat ke dalam sebuah perlombaan lari karena suatu hal, mereka adalah si rusa dan si kulomang. Si rusa merupakan binatang yang sangat berkuasa di daerah itu. Dengan sombongnya, ia menantang banyak binatang untuk adu lari dengan syarat jika si rusa menang, wilayah tempat tinggal

binatang itu harus menjadi milik si rusa. Suatu hari, si rusa menantang si kulomang, seekor siput laut yang terkenal dengan larinya yang sangat lambat, untuk adu lari dari tanjung pertama hingga tanjung kesebelas. Si rusa yakin akan menang dalam perlombaan lari tersebut karena ia unggul dengan kecepatan larinya, akan tetapi si kulomang sangat cerdik dan tidak kehabisan akal. Sebelum pertandingan dimulai, si kulomang menempatkan sepuluh ekor teman-teman sesama kulomang di tiap tanjung untuk memperdaya si rusa. Singkatnya, si rusa pun terpedaya dengan tipuan si kulomang dan mengira bahwa kulomang telah menyusulnya di tiap tanjung. Si rusa pun berlari pontang-panting dan akhirnya tidak bisa berlari lagi setelahnya karena mengalami kelelahan berat. Si rusa tersebut pun menyadari kesalahannya dan meminta maaf kepada si kulomang serta berjanji untuk menjadi pribadi yang tidak sombong.

Terakhir yaitu *chapter 3*, sebuah cerita yang berjudul Bulu Pamali ini mengisahkan mengenai seorang pemuda bernama Yongker yang bekerja menjual kayu bakar sehari-hari. Ia pun pergi ke suatu tempat dan menebang banyak pohon disana sehingga daerah tersebut menjadi gundul. Seorang kakek tua yang merupakan penunggu daerah tersebut marah kepada Yongker karena telah masuk tanpa izinnya dan merusak lingkungan di daerah tersebut. Yongker meminta maaf dan mengakui kesalahannya kepada kakek tua itu. Karena merasa iba dan melihat kejujuran dalam diri Yongker, akhirnya beliau pun memaafkan Yongker dan memberikan sebuah hadiah kepadanya, yaitu ilmu kekebalan tubuh yang kelak akan digunakan oleh Yongker untuk menolong banyak orang dan melakukan hal baik lainnya. Tak berapa lama setelah Yongker menerima hadiahnya, tumbuhlah sebuah pohon bulu atau bambu di belakang Yongker secara tiba-tiba. Kakek tua itu mengambil

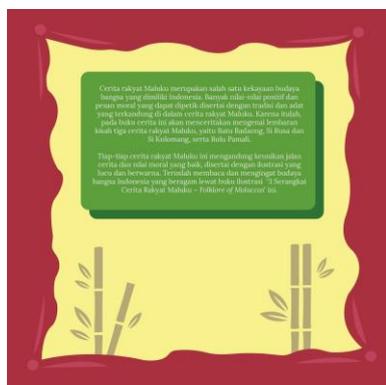
tujuh helai daun dan membuangnya ke laut, kelak daun-daun tersebut akan berubah dan membentuk pulau-pulau yang dinamakan Pulau Tujuh oleh masyarakat. Pohon bulu atau bambu yang tumbuh tepat di belakang Yongker dinamakan sebagai Bulu Pamali, dimana pohon bambu tersebut digunakan sebagai tanda dan peringatan untuk tidak merusak lingkungan lagi.

## Desain Final

Berikut ini merupakan beberapa *preview* halaman dari desain final buku ilustrasi '3 Serangkai' beserta dengan media pendukung yang dibuat untuk perancangan ini :



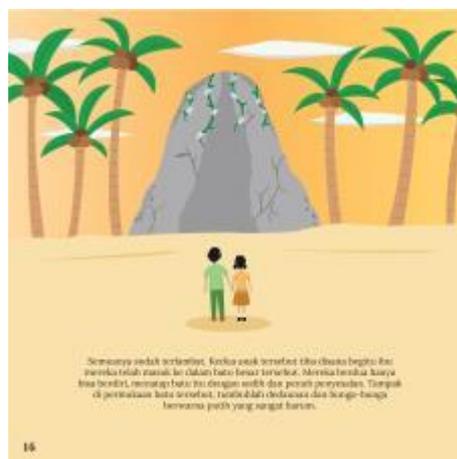
Gambar 1. Desain final cover depan buku ilustrasi 3 Serangkai



Gambar 2. Desain final cover belakang buku ilustrasi 3 Serangkai



Gambar 3. Desain final *preview* cerita rakyat Batu Badaong bagian pertama



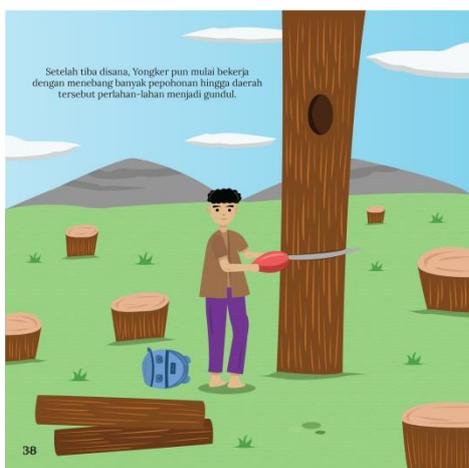
Gambar 4. Desain final *preview* cerita rakyat Batu Badaong bagian kedua



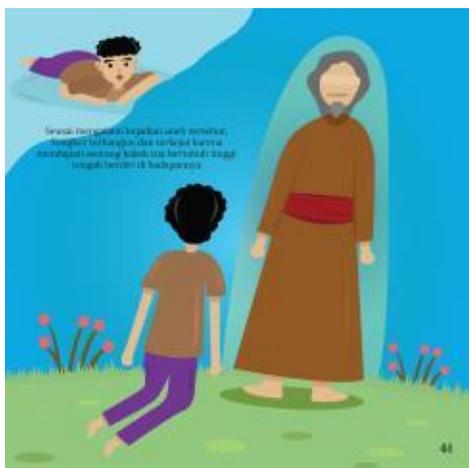
Gambar 5. Desain final *preview* cerita rakyat Si Rusa dan Si Kulomang bagian pertama



Gambar 6. Desain final *preview* cerita rakyat Si Rusa dan Si Kulomang bagian kedua



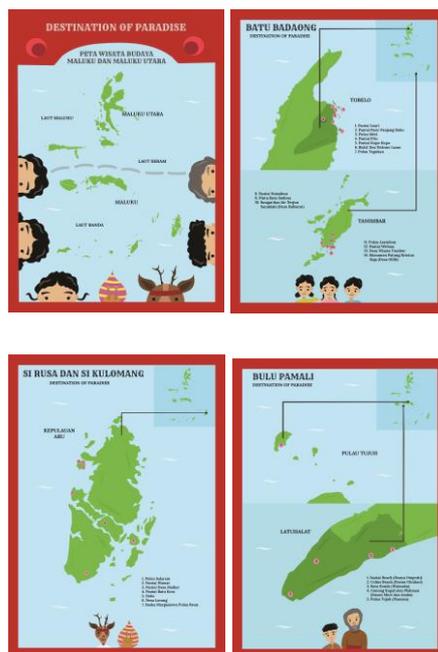
Gambar 7. Desain final *preview* cerita rakyat Bulu Pamali bagian pertama



Gambar 8. Desain final *preview* cerita rakyat Bulu Pamali bagian kedua



Gambar 9. Desain final pembatas buku



Gambar 10. Desain final brosur peta wisata Maluku

### Kesimpulan dan Saran

Cerita rakyat merupakan salah satu dari beragam kebudayaan di Indonesia terutama di daerah Maluku yang bermanfaat untuk menanamkan nilai-nilai moral yang baik serta memperkenalkan kebudayaan Indonesia kepada banyak orang, salah satunya remaja. Cerita rakyat Maluku menjadi media yang baik sebagai sarana pendidikan untuk mengajarkan budaya dan nilai moral serta kehidupan yang terkandung di dalamnya kepada remaja.

Karena itulah melalui perancangan buku ilustrasi ini, *target audience* maupun pembaca awam dapat menggali lebih banyak bukan hanya mengenai materi cerita rakyatnya saja, tetapi juga dari aspek dan sudut pandang yang lain seperti pendekatan setting tempat di dalam buku ilustrasi yang mengambil latar pada masa kini yang dipilih sebagai pendekatan bagi *target audience* yang mayoritasnya adalah remaja, kemudian melalui kedalaman makna dan isi cerita dimana disesuaikan dengan permasalahan sehari-hari yang dialami oleh setiap manusia terutama *target audience*, dan ide bentuk media berupa buku ilustrasi bergambar yang menarik perhatian kalangan muda, serta teknik gaya bercerita dan gambar yang mengambil warna cerah dan *pallette* yang disesuaikan dengan minat dan kesukaan dari *target audience*. Dengan berbagai hal itulah, perancangan ini akan menjadi lebih efektif dan sesuai bagi target audience sebagai pengenalan dan untuk memahami cerita-cerita rakyat yang ada di Maluku.

Memang masih terdapat banyak kekurangan dalam perancangan ini dikarenakan dirasa masih kurangnya penelitian yang lebih mendalam terhadap isi maupun materi dari perancangan, terutama terkendala oleh masalah waktu dan jarak. Karena itulah, penulis menyarankan agar kedepannya penelitian mengenai cerita rakyat Maluku ini dapat ditingkatkan dan ditelusuri lebih mendalam agar semakin banyak orang yang mengenal kebudayaan Maluku yaitu cerita rakyat Maluku.

## Daftar Referensi

Abidin, A. (2019, November 03). Kekaguman dan kebutuhan untuk dikagumi, memahami konsep dan batasan diri. *Kompasiana*. Retrieved February 23, 2020, from

<https://www.kompasiana.com/azwariainkndari4045/5dbee2e9097f367fd32bdc02/kekaguman-dan-kebutuhan-untuk-dikagumi-memahami-konsep-dan-batasan-diri?page=all>

Barathan, J. (2015, March 30). Cerita rakyat sarana membangun karakter. *Kompasiana*.

Retrieved November 30, 2019, from <https://www.kompasiana.com/jbarathan/552fb2586ea834781d8b459b/cerita-rakyat-sarana-membangun-karakter>

Ibeng, P. (2019). *Pengertian ilustrasi, tujuan, fungsi, teknik, contoh & jenis menurut para ahli*. Retrieved February 15, 2020, from <https://pendidikan.co.id/pengertian-ilustrasi-tujuan-fungsi-teknik-contoh-jenis-menurut-para-ahli/>

Karyanto, P., Lutfi, M., Anggraini, B., & Chasanah, I. N. (2008). Pembentukan karakter anak menurut teks cerita rakyat Ranggana Putra Demang Balaraja: kajian praktikum sastra. *Jurnal Penelitian Dinamika Sosial*, 7(1), 45–53. Retrieved from [http://www.journal.unair.ac.id/filerPDF/05A-4\\_April\\_2008\\_45-53\\_.pdf](http://www.journal.unair.ac.id/filerPDF/05A-4_April_2008_45-53_.pdf)

Mona. (2019, July 29). Cerita rakyat Maluku belum banyak ditulis. *Kumparan*. Retrieved February 05, 2020, from <https://kumparan.com/ambonnesia/cerita-rakyat-maluku-belum-banyak-ditulis-1rYzj5f6j37>