

PERANCANGAN ILUSTRASI SAMPUL BUKU KOMPILASI *FOLKTALE* LINTAS BUDAYA “ROVE THE LORE: THE ENDLESS JOURNEY TO UNVEIL THE MYTHS”

Shienny Megawati Sutanto¹, Natasya Priscilla Suhartono²

^{1,2}Departemen Visual Communication Design, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
corresponding author email: shienny.megawati@ciputra.ac.id¹

Abstrak

Folktale adalah kejadian yang diceritakan secara turun temurun antar generasi atau karya-karya tradisional, yang dikenal, dan dimiliki setiap orang atau masyarakat. *Folktale* dipenuhi dengan kisah kearifan lokal, *wisdom*, cinta kasih, atau sebuah mimpi dari masyarakat dan komunitas, yang kadang menjadi pegangan hidup dari masyarakat setempat. Melihat situasi saat ini tidak dapat dipungkiri bahwa cerita-cerita tersebut mulai ditinggalkan oleh masyarakat. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan merancang buku yang mengangkat keragaman budaya *folktale* melalui proyek lintas negara antara mahasiswa desain komunikasi visual dari Universitas Ciputra dengan Universitas Coventry. Metode yang digunakan untuk perancangan melalui dua tahap yaitu Tahap Persiapan dan Tahap Eksekusi Desain. Fokus perancangan pada ilustrasi sampul buku *Rove the Lore* dimana isi buku merupakan hasil visualisasi *folktale* yang dibuat oleh mahasiswa peserta. Hasilnya adalah ilustrasi sampul berupa siluet manusia yang melambungkan pembaca sedang menjelajahi hutan penuh dengan *folktale* yang hampir “punah”. Hasil akhir buku yang dibuat adalah buku berjenis *coffee table book* berukuran 21 x 27.5 cm, tebal buku 53 halaman dan dijilid dengan teknik *soft cover*.

Kata kunci: *folktale*, ilustrasi, lintas budaya, perancangan, sampul buku

Abstrak

Folktales are events that are told from generation to generation or traditional works, which are known and owned by everyone or society. Folktale is filled with stories of local wisdom, wisdom, love, or a dream from the people and the community, which sometimes become the way of life of the local community. At this time, it is undeniable that these stories are starting to be abandoned by the community. Therefore, this study aims to design a book that elevates the diversity of folktale culture through a cross-country project between visual communication design students from Ciputra University and Coventry University. The design method used is the Preparation Stage and the Design Execution Stage. The design focus is on the cover illustration for the book Rove the Lore where the contents of the book are the result of a folktale visualization created by the participating students. The result is a cover illustration of a human silhouette that symbolizes the reader exploring a forest full of endangered folktales. The final result of the book is a coffee table book with a size of 21 x 27.5 cm, a book thickness of 53 pages and is bound using the soft cover technique.

Keywords: *book cover, cross culture, design, folktale, illustration*

1. PENDAHULUAN

Setiap bangsa di dunia ini pasti memiliki cerita yang bersifat anonim dan menggunakan metode bercerita secara turun temurun antar generasi atau karya-karya tradisional, yang dikenal dan dimiliki setiap orang atau masyarakat. Kisah-kisah tersebut biasa disebut sebagai *folktale*. The Museum of British Folklore menjabarkan *folktale* sebagai “[B]eliefs, customs and expressions link the past to the present and help us understand our specific communities and cultures, as well as our shared humanity. Far from being static or an ageing genre, it remains relevant by adapting to new circumstances, with the 'folk' (people), and the 'lore' (stories) continually informing and influencing each other.”

Folktale dipenuhi dengan kisah kearifan lokal, *wisdom*, cinta kasih, atau sebuah mimpi dari masyarakat dan komunitas, yang kadang menjadi pegangan hidup dari masyarakat setempat. Itulah sebabnya, kita bisa menemukan berbagai cerita yang kisahnya hampir sama antara satu Negara dengan Negara lain. Seperti cerita Cinderella yang dipopulerkan oleh Grimm bersaudara memiliki kemiripan dengan cerita bawang merah dan bawang putih yang sudah kita kenal di Indonesia.

Cerita tradisional sering kali dianggap sebagai cerminan budaya. Cerita rakyat memiliki peran bagi masyarakat dalam beradaptasi dengan lingkungannya yang terkadang tidak ramah. Cerita dari tokoh-tokoh dalam cerita rakyat bisa memberikan inspirasi, motivasi, impian, belajar, dan memetik hikmahnya untuk dalam kehidupan, seperti yang disampaikan oleh Zipes (2018) dalam bukunya *Why Fairy Tales Stick*. Namun, sayangnya hasil studi terbaru yang dilakukan oleh Center Parcs di Britania Raya menunjukkan hampir seperempat responden yang ditanya tidak dapat menyebutkan satu pun kisah dari cerita rakyat (Barnett, 2017).

Menurut Ernawi (2019) kearifan lokal adalah kebenaran yang telah ada dan menjadi sebuah tradisi, dan budaya dalam suatu kelompok. Budaya dan nilai tradisi tidak bisa dipisahkan dari masyarakat dan diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Bila nilai-nilai tersebut hilang atau luntur maka jati diri bangsa akan hilang dan tidak adalagi kebanggaan budaya bangsa.

Berangkat dari kekhawatiran itu, mahasiswa desain komunikasi visual dari Universitas Ciputra dan Universitas Coventry melakukan proyek lintas negara dengan menyusun sebuah buku yang berisi visualisasi budaya dalam bentuk ilustrasi dan teks yang mengangkat keragaman budaya, khususnya cerita rakyat dan tradisi rakyat dari komunitas atau budaya mereka. Mahasiswa dari kedua Universitas berasal dari beraneka ragam latar budaya, maka poster yang terkumpul bisa dianggap sebagai perwakilan dari keberagaman tersebut. Mulai dari tarian Papua, tradisi peranakan, hingga kepercayaan Karibia. Poster dilengkapi dengan teks dan gambar, yang dapat memicu minat audiens terhadap cerita atau tradisi rakyat pilihan mereka.

Buku hasil kumpulan karya proyek visualisasi keragaman budaya ini diberi judul *Rove the Lore: The Endless Journey to Unveil the Myths*. Adapun buku tersebut bertujuan untuk memperkenalkan bermacam budaya dan cerita rakyat kepada pembacanya. Dengan

harapan agar setelah membaca buku tersebut, maka pembaca tertarik untuk mempelajari aneka ragam kebudayaan mereka sendiri, atau beragam kebudayaan lain.

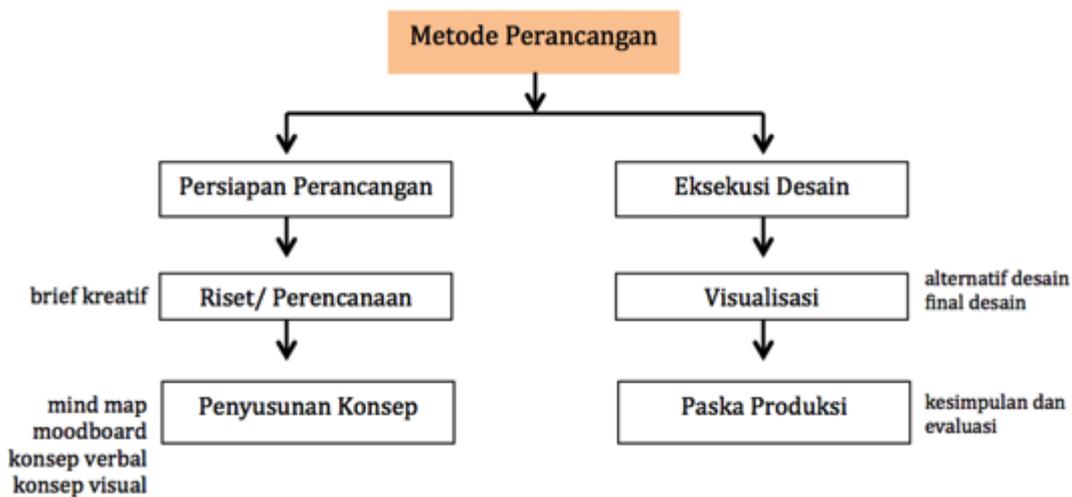
Media buku dipilih karena dapat menampilkan dan memberikan informasi tentang berbagai cerita dan tradisi rakyat melalui teks dan gambar secara bersamaan. Dengan teknologi informasi kini buku juga dapat dinikmati dan diakses melalui aplikasi *google books* dengan menggunakan berbagai gawai. Sebelum buku *Rove the Lore* dapat diproses untuk naik cetak dan terbit dalam format fisik maupun digital, maka buku tersebut masih membutuhkan desain sampul yang representatif. Sampul merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keputusan pembaca saat memilih sebuah buku. Menurut Jason Heuer, sampul depan buku yang baik adalah yang dapat memberikan informasi tentang buku tersebut (Heuer, 2013).

Sesuai dengan isi buku yang berupa visualisasi budaya dalam bentuk ilustrasi, maka ilustrasi dipilih sebagai konten visual sampul buku juga karena memiliki fungsi sebagai media visualisasi gagasan dan pesan. (Hunt, 205 C.E.). Ilustrasi juga dapat membantu memberikan penjelasan mengenai beragam cerita dan tradisi rakyat yang belum tentu dapat didokumentasikan dan divisualisasikan menggunakan media lain seperti fotografi misalnya.

Sebagai elemen kemasan pada buku, ilustrasi tidak hanya digunakan sebagai gambar pemanis dan unsur estetika semata. Ilustrasi pada sampul buku berfungsi membantu audiens dalam memvisualisasikan imajinasi pengarang sekaligus sebagai elemen komunikasi visual untuk merangsang minat beli dan menarik perhatian konsumen (Ross, 2018). Penelitian tentang penggunaan ilustrasi sebagai media komunikasi visual sudah dilakukan pada penelitian sebelumnya, seperti penelitian dengan judul "*Peran dan Perkembangan Ilustrasi*" (Witabora, 2012). Dari hasil penelitian tersebut diketahui bahwa ilustrasi merupakan sebuah citra yang berperan untuk memperjelas dan mendampingi informasi berupa tulisan, dan oleh karenanya ilustrasi tidak bisa lepas dari dunia buku. Ilustrasi tidak hanya berperan sebagai penjelas ide dan konsep saja namun dapat menghidupkan dan memberi bentuk visual dari setiap *folktale* yang dipaparkan

2. METODE PENELITIAN

Proses perancangan ilustrasi sampul *Rove the Lore* menggunakan dua tahap yaitu Tahap Persiapan Perancangan dan Tahap Eksekusi Desain atau Penciptaan. (Sugiyono, 2019) Tahap Persiapan Perancangan meliputi riset atau perencanaan dan penyusunan konsep kreatif. Kemudian Tahap Eksekusi Desain meliputi visualisasi dan pasca produksi.



Gambar 1. Metode Perancangan
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

2.1. Tahap Persiapan Perancangan

1) Riset/ Perencanaan

Langkah pertama dalam proses perancangan karya ilustrasi adalah *brief* kreatif. *Brief* Kreatif adalah dokumen singkat yang digunakan untuk menguraikan strategi dan detail seperti tujuan, sasaran, persyaratan, pesan, demografi dan informasi penting lainnya dalam sebuah proyek kreatif.

Beberapa elemen umum yang biasanya ditemukan dalam *Brief* Kreatif adalah (a) *Brand Value Proposition*: keistimewaan yang membuat sebuah brand berbeda dari kompetitornya. Dalam konteks sebuah buku, keistimewaan bisa berupa harganya, reputasi, atau kualitas dari buku itu sendiri. (b) *Brand Personality*: *Personality* atau kepribadian dari sebuah brand, dalam konteks perancangan ilustrasi *personality* akan sangat menentukan tema atau gaya dari ilustrasi yang akan dirancang. (c) *Khalayak Sasaran*: Siapa sasaran pengguna buku tersebut, seperti apa demografis dan psikografisnya? Bagaimana karakteristik mereka, bagaimana gaya hidup mereka?

2) Penyusunan Konsep

Setelah proses *brief* kreatif, maka tahapan selanjutnya adalah penyusunan konsep. Tahap penyusunan konsep dimulai dari *mind mapping*, pembuatan *moodboard*, penyusunan konsep verbal, dan konsep visual. *Mind Mapping* adalah strategi berpikir secara visual yang membantu menyusun informasi, menganalisis, mensintesis, serta merepresentasikan ide dan konsep. *Moodboard* adalah alat bantu untuk mengkurasi ide dan elemen- elemen desain, seperti gambar, warna, dan layout hingga menghasilkan konsep kreatif yang dapat digunakan. Konsep verbal berupa ide dan konsep yang telah dihasilkan dari proses *mind mapping* dan *moodboard* kemudian dirangkai menjadi sebuah kalimat yang menyatakan konsep karya desain. Terakhir konsep visual adalah peralihan dari ide dan konsep yang telah dinyatakan dalam bentuk verbal ke dalam wujud visual, berupa gaya ilustrasi, palet warna, serta *layout* dan tipografi.

2.2. Tahap Eksekusi Desain

Tahap terakhir adalah eksekusi desain, yaitu visualisasi atau merancang perancangan alternatif desain berdasarkan konsep visual yang telah dirumuskan sebelumnya. Alternatif desain ini yang kemudian akan disempurnakan menjadi desain final. Setelah desain final maka dilakukan tahap pasca produksi. Tahap ini dilakukan untuk menarik kesimpulan dan melakukan evaluasi dari hasil akhir perancangan. Diharapkan hasil kesimpulan dan evaluasi dapat digunakan sebagai acuan untuk perancangan-perancangan berikutnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

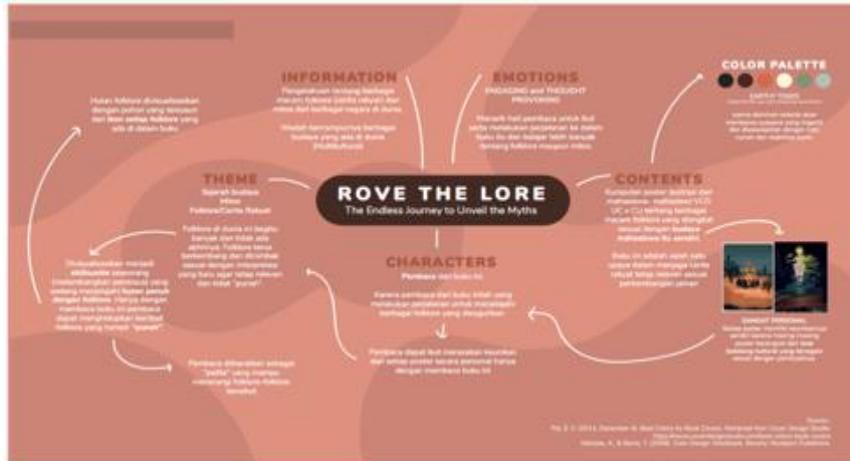
3.1. Riset/Perencanaan

Berikut adalah hasil observasi dari buku *Rove the Lore* yang dirumuskan kedalam dokumen Brief Kreatif yang berupa *brand value proposition*, *brand personality*, dan khalayak sasaran. *Brand Value Proposition* atau Keistimewaan dari buku “Rove the Lore: The Endless Journey to Unveil the Myths” adalah buku ini akan mengajak pembacanya menjelajahi berbagai macam *folktale* (cerita rakyat) dan mitos. Buku ini mampu menarik perhatian pembacanya dengan kumpulan visualisasi ilustrasi yang unik. Kunci keunikan buku ini adalah dari sisi multikulturalnya. Tidak hanya cerita dan tradisi rakyat dari Indonesia saja, seperti Poutehi, Sawunggaling, dan Canang Sari namun *folktale* dari berbagai macam negara di dunia juga ikut ditampilkan dalam buku ini, seperti Chang’e dari China, dan Bungisngis dari Filipina. Menurut Osterwalder dan Pigneur (Osterwalder et al., 2012) *value proposition* dapat menjadi inovatif dari suatu penawaran yang baru atau dapat mengubah penawaran sudah ada.

Selanjutnya dari sisi *Personality*, buku ini dibuat atas hasil dari kolaborasi mahasiswa Visual Communication Design Universitas Ciputra dan Coventry University. Kedua universitas dikenal terbuka terhadap keragaman budaya lain serta memiliki keinginan yang tinggi untuk melestarikan berbagai macam tradisi dan cerita rakyat yang terancam “punah” karena semakin dilupakan seiring dengan berkembangnya jaman. Kepribadian yang akan diangkat oleh buku ini adalah cerdas, tradisional, dan eksklusif. Khalayak sasaran buku ini akan diterbitkan di Indonesia oleh Penerbit Universitas Ciputra. Oleh karena itu, khalayak sasaran yang dituju adalah masyarakat Indonesia, khususnya mahasiswa-mahasiswi Universitas Ciputra. Setiap orang yang membaca buku ini dapat ikut masuk menjelajahi berbagai macam *folktale* (cerita rakyat) dan mitos yang disajikan dengan ilustrasi yang indah dan unik. Dengan begitu, pembaca akan secara tidak langsung sudah ikut melestarikan *folktale* tersebut.

3.2. Penyusunan Konsep

Setelah proses *brief* kreatif, maka tahapan selanjutnya adalah penyusunan konsep. Tahap penyusunan konsep dimulai dari *mind mapping*, pembuatan *moodboard*, penyusunan konsep verbal, dan konsep visual. Berikut adalah hasil *mind mapping* terhadap buku *Rove the Lore* yang dilakukan dalam rangka untuk menghasilkan konsep kreatif sampul buku.

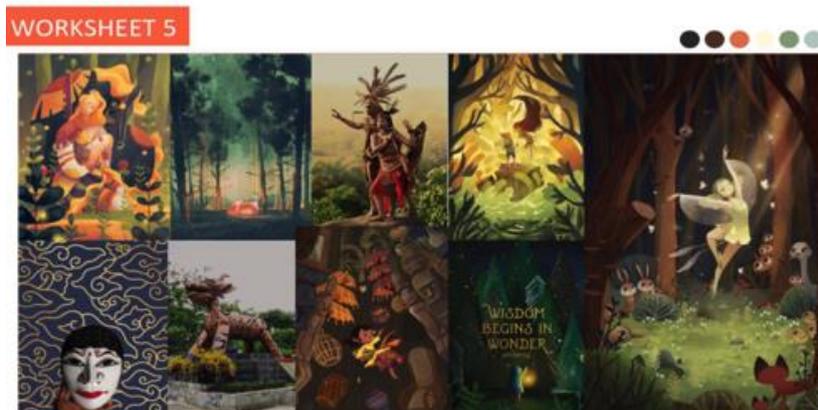


Gambar 2. Mind Mapping Ilustrasi Sampul Buku *Rove the Lore*
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Dari proses *mind mapping* didapatkan beberapa kata kunci umum yang dapat merepresentasikan Buku *Rove the Lore*, yaitu:

- 1) *Information & Personal*: Buku ini memberikan pengetahuan akan berbagai cerita dan tradisi rakyat dari penjuru dunia, merupakan wadah bercampurnya berbagai kebudayaan khususnya mahasiswa-mahasiswi Universitas Ciputra dan Coventry University yang menyusun konten buku ini. Hal tersebut sekaligus menambahkan unsur personal dari buku ini, dimana setiap poster berangkat dari latar budaya perancangannya.
- 2) *Emotions*: Buku ini bertujuan menarik hati pembacanya untuk ikut melakukan perjalanan dan mengenal berbagai cerita dan tradisi rakyat.
- 3) *Characters*: Buku ini diharapkan untuk menjadi cerminan karakter pembacanya, karena pembacalah yang pada akhirnya akan melakukan perjalanan untuk menjelajahi berbagai cerita dan tradisi yang akan disuguhkan.

Selanjutnya membuat *moodboard* berdasarkan hasil *mind mapping* di atas. Berikut adalah beragam ide visual dan elemen- elemen desain yang dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk menghasilkan konsep kreatif.

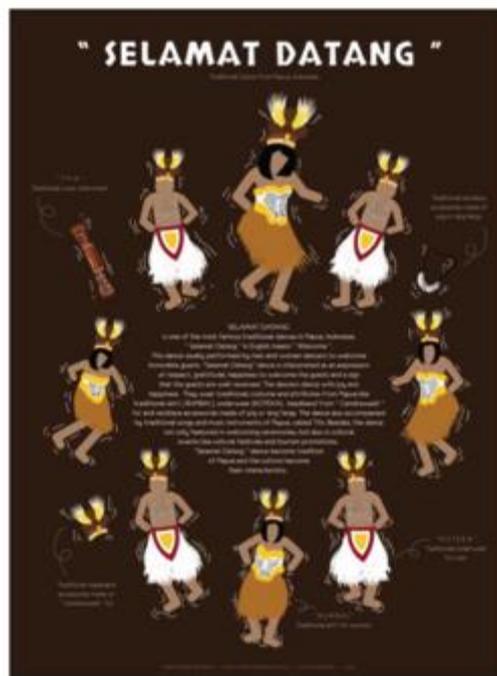


Gambar 3. Moodboard Ilustrasi Sampul Buku *Rove the Lore*
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Moodboard di atas merepresentasikan beberapa *visual key* yang nantinya akan menjadi elemen desain utama sampul, mulai dari warna *earthy tones* yang didominasi warna dominan coklat untuk membawa suasana yang membumi dan organik serta diasosiasikan dengan kehangatan. Selain itu nuansa warna keseluruhan yang akan digunakan adalah gelap untuk menstimulasi perasaan tenang dan misterius. Selain penggunaan warna gelap, ilustrasi sampul juga akan memanfaatkan permainan cahaya untuk memberikan kontras dan fokus pada obyek utama di sampul, yaitu sosok yang menggambarkan karakter pembaca. Pembaca akan digambarkan melakukan perjalanan di hutan *folktale* dan membawa lentera untuk menemukan kembali beberapa obyek yang mewakili kisah dan tradisi rakyat yang dimunculkan dalam buku *Rove the Lore*.

Konsep kreatif yang akan diangkat adalah karakter dari *Rove the Lore* sendiri. Buku ini memang tidak memiliki karakter yang kasat mata. Namun, tanpa disadari sebenarnya audiens adalah karakter dari buku tersebut. Buku ini mengajak audiensnya untuk ikut melestarikan berbagai cerita dan tradisi rakyat yang ada di dunia ini dengan mengajak kita berjalan-jalan menjelajahi sekian banyak ilustrasi *folktale* yang pasti masing-masing ilustrasi memiliki keunikannya sendiri. Pembaca diibaratkan sebagai pelita yang mampu menerangi *folktale* yang hampir “punah” hanya dengan membaca buku tersebut. Dengan begitu pembaca sudah ikut andil dalam melestarikan *folktale* tersebut.

Berdasarkan proses *mind mapping*, *moodboard*, dan konsep verbal, didapatkan konsep visual sebagai berikut: ilustrasi dibuat dengan teknik *digital painting* dengan dominasi warna tanah dan gelap. Hal ini juga mempertimbangkan konten dari buku seperti contoh ilustrasi di bawah ini.



Gambar 4. Salah Satu Contoh Isi Buku yaitu Ilustrasi Tari Selamat Datang Karya Maria Rizqie [Sumber: Dokumentasi Penulis]

Fokus utama dari ilustrasi sampul buku *Rove the Lore* adalah siluet pembaca yang membawa lentera dan menjadi sumber cahaya di antara kegelapan. Hal ini akan membuat mata audiens langsung fokus kepada siluet tersebut. Sosok pembaca akan digambarkan menjelajah hutan *folktale* dan menemukan kembali berbagai obyek dan tradisi rakyat yang dapat ditemukan pada isi buku *Rove the Lore*. Beberapa obyek yang sudah terpilih tergambar dalam ilustrasi sampul berikut.



Gambar 5. Elemen Ilustrasi sampul
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Dari Cerita Rakyat Sawunggaling akan diwakili oleh Ayam dan Panah, lalu Wayang Poutehi dari tradisi Poutehi. Selempang untuk mewakili Tradisi Tari Jonggan, dan Topeng untuk melambangkan Tradisi Tari Topeng Betawi. Mainan Warak Ngendhog yang merupakan mainan tradisional khas Semarang, serta Bunga Mawar untuk melambangkan Sejarah Inggris *War of The Rose*. Dari Tradisi Tari Selamat Datang Papua akan diwakili oleh Alat Musik Tifa. Sedangkan Siluet Penari dan Bali untuk mewakili Tradisi Tari Kecak. Gambar Lentera merupakan representasi dari dari Cerita Rakyat Tiongkok “Chang’e”. Dari Tradisi Tari Mandau diwakili Hiasan Kepala dan Pisau, lalu ada sosok Manuk Dadali yang merupakan Lagu Daerah Jawa Barat. Pedang *Excalibur* dari Legenda King Arthur yang berasal dari Inggris. Kalung Obeah yang merupakan kepercayaan tradisional dari Wilayah Karibia. Dan pohon Oak besar yang berasal dari Folklore Inggris: *Herne the Hunter*.

3.3. Tahap Eksekusi Desain

Setelah merumuskan konsep visual sampul, maka tahap terakhir yang dilakukan adalah eksekusi desain. Pada proses ini akan dihasilkan beberapa alternatif desain yang dapat mewakili kata-kata kunci yang telah dijabarkan pada konsep visual. Dari berbagai alternatif yang telah dihasilkan, dipilih satu desain terbaik untuk kemudian divisualisasikan sebagai sampul Buku *Rove the Lore*.

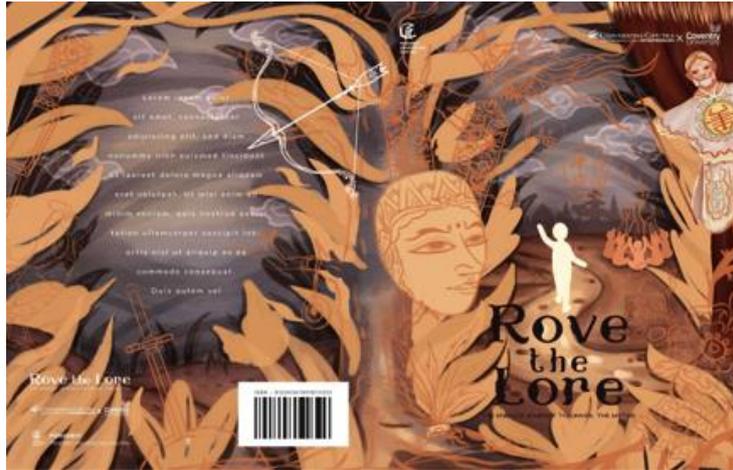


Gambar 6. Empat Alternatif Desain Ilustrasi sampul
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Konsep yang hendak diangkat pada alternatif desain pertama dan kedua di atas adalah siluet manusia yang melambangkan pembaca sedang menjelajahi hutan penuh dengan *folktale* yang hampir “punah”. Melalui tangan serta jejak langkah kakinya keluarlah cahaya yang mampu membawa kehidupan ke dalam hutan *folktale* tersebut. Sedangkan konsep visual dari alternatif desain ketiga dan keempat adalah tangan yang menjadi sumber cahaya. Tangan tersebut merepresentasikan tangan pembaca yang membuka buku ini. Hanya dengan satu sentuhan dari pembaca (membaca buku ini) mampu membawa kehidupan ke dalam hutan *folktale* tersebut. Dari sentuhan itu *folktale* yang berada di dekatnya mulai bersinar kembali.

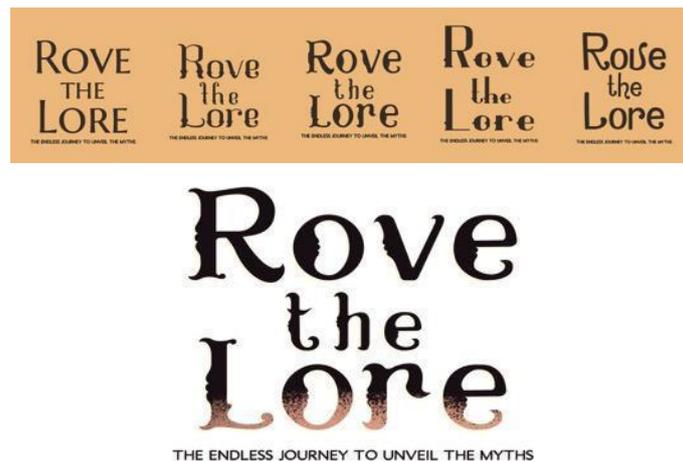
Alternatif desain pertama yang menggambarkan sosok pembaca sebagai siluet petualang akhirnya dipilih menjadi desain terpilih. Hal ini karena lebih mudah untuk mengasosiasikan pembaca dengan sosok manusia utuh ketimbang gambar tangan seperti pada alternatif desain ketiga dan keempat. Selain itu pada ilustrasi alternatif pertama, desain sampul depan dan belakang dibuat lebih berkesinambungan dengan ilustrasi yang melangsur dan menghubungkan antara sampul depan dan belakang, sehingga suasana hutan yang misterius dan gelap dapat lebih tersampaikan.

Perancangan ilustrasi untuk sampul harus tetap memperhatikan prinsip-prinsip layout, khususnya peletakan elemen-elemen yang wajib terdapat pada sampul buku, yaitu: Judul, Logo Penerbit, *Blurb*, Identitas Penerbit dan *Barcode*.



Gambar 7. *Tight-issue* Sampul
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Peletakan elemen-elemen tetap memperhatikan prinsip keseimbangan simetris dalam *layout* yang mengacu pada penyusunan elemen-elemen dalam sebuah bidang desain agar seimbang satu sama lain di kedua sisi. Judul menggunakan jenis huruf yang bentuknya menyerupai taman/hutan *folktale* yang indah. Segi bentuk jenis huruf judul terlihat elegan tapi tetap terkesan tradisional jadi cocok dengan isi bukunya yang mengangkat tema kebudayaan lokal. Berikut adalah alternatif jenis huruf judul yang dibuat untuk sampul *Rove the Lore* beserta desain final yang terpilih



Gambar 8. Alternatif Jenis Huruf dan Desain Final Judul Buku *Rove the Lore*
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Hasil akhir perancangan ilustrasi sampul ini telah diimplementasikan ke buku *Rove the Lore* yang telah diterbitkan oleh Penerbit Universitas Ciputra. Hasil akhir buku yang dibuat adalah buku berjenis *coffee table book* berukuran 21 x 27.5 cm, tebal buku 53 halaman dan dijilid dengan teknik *soft cover*. Buku disusun dengan penjelasan dan tujuan proyek, sambutan dari masing-masing Universitas, kemudian diikuti oleh hasil karya Mahasiswa Universitas Ciputra dan Coventry University. Buku *Rove the Lore* dapat dipesan dalam wujud buku cetak dengan harga jual sekitar Rp 150.000. Selain format

cetak, *Rove the Lore* juga terbit dalam format digital, yang dapat diunduh melalui aplikasi Google Play Book sehingga dapat lebih mudah diakses oleh target audiens. Berikut adalah desain final sampul dan *mockup* buku *Rove the Lore* yang sudah siap untuk diproduksi dan didistribusikan kepada target audiensnya.



Gambar 9. (atas) Desain Final Sampul, dan (bawah) *Mockup* Buku *Rove the Lore*
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

4. KESIMPULAN

Folktales adalah kejadian yang diceritakan secara turun temurun antar generasi atau karya-karya tradisional, yang dikenal dan dimiliki setiap orang atau masyarakat. *Folktales* dipenuhi dengan kisah kearifan lokal, *wisdom*, cinta kasih, atau sebuah mimpi dari masyarakat dan komunitas, yang kadang menjadi pegangan hidup dari masyarakat setempat. Melihat situasi saat ini tidak dapat dipungkiri bahwa cerita-cerita tersebut mulai ditinggalkan oleh masyarakat. Tujuan dari perancangan buku yang dilakukan mahasiswa desain komunikasi visual dari Universitas Ciputra dan Universitas Coventry adalah mengangkat keragaman budaya, khususnya cerita rakyat dan tradisi rakyat dari komunitas atau budaya mereka. Melalui perancangan buku *Rove the Lore* berusaha memperkenalkan bermacam budaya dan cerita rakyat kepada pembacanya. Dengan harapan agar setelah membaca buku tersebut, maka pembaca tertarik untuk mempelajari aneka ragam kebudayaan mereka sendiri, atau beragam kebudayaan lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Barnett, D. (2017). *British folklore: How the traditional tales are benefiting from modern culture*. Independent.
- Ernawi, I. S. (2019). Kearifan Lokal Dalam Perspective Penataan Ruang. *Seminar Nasional Kearifan Lokal Dalam Perencanaan Dan Perancangan Lingkungan Binaan*, 1–21.
- Heuer, J. (2013). *4 Key Elements of a Killer Book Cover Design*. Archaway Publishing. <http://www.youtube.com/watch?v=ytpuNyE15gE>
- Hunt, P. (205 C.E.). *Understanding Children's Literature 205* (2nd ed.). Routledge.
- Jack Zipes. (2008). *Why Fairy Tales Stick: The Evolution and Relevance of a Genre* (digitized). Routledge.
- Osterwalder, A., Ruth Sihandrini, N., & Pigneur, Y. (2012). *Business model generation: pedoman bagi para visioner, penggerak perubahan dan pendobrak*. Elex Media Komputindo.
- Ross, R. (2018). *Illustration Today International textbooks in art education* (digital). International Textbook Company.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (1st ed.). CV. Alfabeta.
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 659–667.