

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode**

##### **3.1.1 Jenis Pendekatan**

Pada perancangan *e-book* ilustrasi cerita rakyat Curug Cipendok, jenis pendekatan yang penulis gunakan yaitu metode kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari para informan atau subjek penelitian [24]. Metode ini berfokus pada pengamatan yang mendalam terhadap objek dan data-data. Penulis memilih jenis pendekatan penelitian ini untuk memahami secara lebih mendalam mengenai data-data terkumpul sehingga dapat mendukung perancangan karya. Jenis pendekatan penelitian ini juga bersifat fleksibel mengikuti kondisi yang terjadi di lapangan.

##### **3.1.2 Objek Dan Subjek Penelitian**

Objek penelitian adalah hal yang menjadi sasaran penelitian yang mana objek ini dapat berupa individu manusia, kelompok ataupun benda. Objek penelitian merupakan pokok persoalan yang akan diteliti, dimana objek penelitian mengarahkan penulis untuk menghimpun data-data sebagai bahan penelitian dari berbagai sumber secara terarah untuk menghasilkan *output* yang sesuai. Adapun objek dalam penelitian ini adalah kurangnya pengetahuan anak-anak usia pra sekolah formal terhadap budaya lokal cerita rakyat karena minimnya media pengenalan karena tergerus oleh budaya dan hiburan dari luar.

Subjek penelitian adalah orang, tempat dan ataupun benda yang diamati dan menjadi sumber data dalam masalah penelitian. Untuk mendapatkan data yang akurat, maka diperlukan informan yang relevan yang dapat memberikan informasi mengenai situasi dan kondisi di lapangan. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak pra sekolah formal khususnya siswa-siswi PAUD Mawar Bersemi yang merupakan target audiens utama perancangan *e-book* ilustrasi cerita rakyat Curug Cipendok. Adapun segmentasi target audiens dan target market dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Target Audiens

1. Segmentasi Demografis

- Usia : 4-6 tahun
- Jenis Kelamin : perempuan dan laki-laki
- Pendidikan : pra sekolah formal

2. Segmentasi Geografis

Masyarakat Banyumas, terutama daerah Cilongok sebagaimana lingkup penelitian ini dilaksanakan.

3. Segmentasi Psikografis

Aktif, memiliki daya imajinasi dan rasa ingin tahu yang tinggi.

4. *Behaviorial*

Anak-anak yang sering bermain *gadget*, menonton kartun animasi baik itu animasi pendek maupun film, anak yang aktif serta suka bermain.

b. Target Market

1. Segmentasi Demografis

- Status : orangtua/berkeluarga
- Usia : 20-40 tahun/usia produktif
- Jenis Kelamin : Perempuan dan Laki-laki
- Pendidikan : SD sampai perguruan tinggi

### 3.1.3 Jenis Data dan Sumber Data

Dalam penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data primer dan data sekunder:

#### 3.1.3.1 Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh dari lapangan, pada penelitian ini dimana jenis pendekatan penelitiannya adalah kualitatif maka data primer yang diperoleh yaitu melalui proses wawancara dan observasi terhadap subjek penelitian [24]. Penulis menggunakan data primer untuk mendapatkan informasi mengenai jenis hiburan yang target audiens sukai. Hal ini bertujuan agar nantinya perancangan *e-book* ilustrasi cerita rakyat Curug Cipendok menjadi efektif dan tepat sasaran. Didapatkan hasil bahwa sampel target audiens anak-anak pada usia

pra sekolah formal menyukai kartun dengan gaya ilustrasi yang dinamis. Ilustrasi *colorfull* berwarna cerah sehingga memberikan kesan energik dan *eye catching*.

### **3.1.3.2 Data Sekunder**

Data sekunder merupakan data yang diperoleh diluar dari wawancara dan observasi, data sekunder diperoleh dari sumber bacaan dan literasi lain yang berguna untuk memperkuat temuan dan melengkapi informasi yang diperoleh melalui proses data primer [25]. Pada penelitian ini data sekunder diperoleh melalui studi kepustakaan yang mana berasal dari buku, jurnal, tesis dan sumber bacaan lain seperti internet dan artikel yang memiliki keterkaitan dengan perancangan *e-book* cerita rakyat untuk anak-anak.

### **3.1.4 Informan Penelitian**

Untuk mendapatkan data penelitian, penulis melibatkan beberapa informan. Yang pertama yaitu bapak Kisworo selaku tokoh masyarakat dan warga asli desa Karangtengah atau desa dimana Curug Cipendok berlokasi, yang mana Bapak Kisworo mengetahui asal muasal cerita secara turun temurun dari sejarawan desa terdahulu. Adapun beberapa pertanyaan yang diajukan kepada bapak Kisworo yaitu:

1. Bagaimana alur cerita asal-usul nama Curuh Cipendok?
2. Siapa saja tokoh yang terlibat dalam cerita tersebut?
3. Kapan latar waktu kejadian terjadinya cerita?
4. Dimana latar tempat terjadinya cerita?

Selain bapak Kisworo, informan lain yang terlibat dalam penelitian ini yaitu Ibu Eva, Ibu Kusyati, Ibu Munah, Ibu Yuli dan Ibu Darjati selaku wali murid lima sampel target audiens. Beberapa pertanyaan yang diajukan kepada wali murid yaitu:

1. Jenis hiburan apa yang biasanya anak-anak akses?
2. Di platform mana anak-anak mengakses hiburan tersebut?
3. Apakah orangtua mengawasi anak-anak selama bermain gadget?

### **3.1.5 Teknik Pengumpulan Data**

Data merupakan komponen penting dalam perancangan *e-book* ilustrasi cerita rakyat Curug Cipendok. Data yang terkumpul ditempuh melalui berbagai teknik pengumpulan yang nantinya berguna untuk membangun konsep awal perancangan

*e-book* ilustrasi cerita rakyat Curug Cipendok dan kemudian dikembangkan sebagai pedoman dalam perancangan karya. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

#### **3.1.5.1 Wawancara**

Wawancara merupakan metode mengumpulkan data melalui proses komunikasi langsung antara peneliti dengan informan atau subjek sebagai sumber informasi [26]. Metode ini merupakan proses tanya jawab secara lisan dan tatap muka antara peneliti dan informan. Wawancara memiliki kelebihan dimana subjek dapat dengan leluasa menuturkan informasi dan gagasan yang mereka miliki, peneliti dapat menggali informasi yang lebih mendalam, serta pengulangan statemen untuk mempertegas pernyataan sehingga terhindar dari miskomunikasi. Pada penelitian ini wawancara dilaksanakan secara semi terstruktur dimana peneliti sudah menyiapkan pertanyaan yang dibutuhkan informasinya dari informan serta mengajukan pertanyaan tambahan guna melengkapi data.

#### **3.1.5.2 Observasi**

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang ditempuh dengan cara mengamati objek yang dijadikan penelitian kemudian mencatat temuan untuk memenuhi kebutuhan informasi [26]. Pada penelitian ini, observasi dilaksanakan untuk mengetahui jenis dan selera hiburan yang disukai objek yaitu anak usia pra sekolah formal di PAUD Mawar Bersemi untuk nantinya disesuaikan dalam perancangan karya. Pemenuhan informasi observasi juga dilakukan melalui internet.

#### **3.1.4.3 Studi Kepustakaan**

Studi literatur merupakan proses pengumpulan data dengan mencari referensi teori yang relevan dengan penelitian yang dilakukan [27]. Dalam studi literatur penulis melakukan penggalan informasi melalui buku-buku, jurnal-jurnal, laporan, dan catatan lain yang memiliki hubungan dengan permasalahan atau penelitian yang tengah dilaksanakan. Informasi yang didapatkan kemudian dikaji lebih dalam agar mendapat informasi yang dapat digunakan dalam penelitian. Pada penelitian ini, kepustakaan berasal dari buku, jurnal, tesis dan sumber lain seperti internet dan artikel.

### 3.1.6 Metode Analisis Data

Pada penelitian ini metode analisis data yang digunakan yaitu metode analisis SWOT dengan pendekatan kualitatif. Analisis SWOT: *Strength* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunities* (peluang), *Threat* (ancaman) merupakan metode analisis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dalam suatu produk atau bisnis. Kekuatan dan kelemahan merupakan faktor yang bersifat internal dari suatu perancangan, sedangkan peluang dan ancaman dipengaruhi faktor eksternal dalam sebuah penelitian. Analisis SWOT bertujuan untuk memaksimalkan potensi kekuatan dan peluang, serta meminimalisir kelemahan dan ancaman.

## 3.2 Identifikasi Data

### 3.2.1 Profil Lembaga

Nama : Pendidikan Anak Usia Dini Mawar Bersemi

Alamat : Jl. Curug Cipendok RT 06/RW 02 Karangtengah, Kecamatan Cilongok, Kabupaten Banyumas



Gambar 3.1 PAUD Mawar Bersemi  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

PAUD Mawar Bersemi merupakan lembaga kelompok belajar dibawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, yang berdiri pada bulan April tahun 2013. PAUD Mawar Bersemi dipimpin oleh Ibu Lusyati dan dikelola bersama empat orang tenaga pengajar lainnya yaitu; Ibu Kusmini, Ibu Kuswati, Ibu Rusmini dan Ibu Supeni.

Sebagai lembaga kelompok belajar yang bercita-cita membangun generasi cerdas, PAUD Mawar Bersemi memiliki visi yaitu; “Bertaqwa, Sehat, Kreatif dan Mandiri”, misi; (1) menanamkan nilai-nilai keimanan, (2) menanamkan nilai-nilai kebersihan, (3) menanamkan sikap kreatif, dan (4) menanamkan sikap kemandirian. PAUD Mawar Bersemi juga memiliki tujuan; (1) menjadikan generasi yang taqwa, (2) menjadikan generasi yang cinta kebersihan, (3) menjadikan generasi yang kreatif, serta (4) menjadikan generasi yang mandiri.

### **3.2.2 Data Visual dan Data Verbal**

#### **3.2.2.1 Data Visual**

Data dikumpulkan sebagai acuan dalam perancangan *e-book* ilustrasi cerita rakyat Curug Cipendok. Adapun sebagai berikut:

1. Wisata Air Terjun Curug Cipendok



Gambar 3.2 Air Terjun Curug Cipendok  
(Sumber: dokumentasi penulis)

2. Kolam Air Terjun Curug Cipendok



Gambar 3.3 Air Terjun Curug Cipendok  
(Sumber: dokumentasi pengelola Wisata Curug Cipendok)

3. Desain Karakter dalam pakaian Jawa Zaman Dahulu



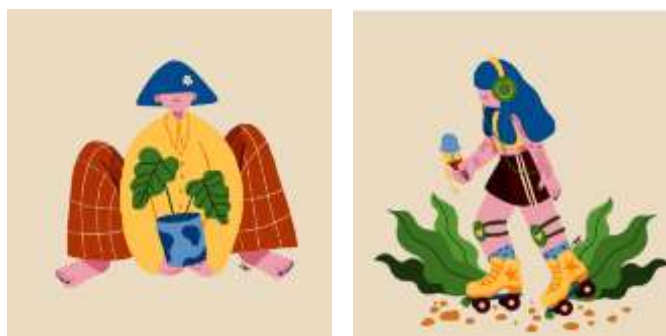
Gambar 3.4 “Monsieur Spoon #4 – Javanese Family”  
(Sumber: [www.behance.net/gallery/90356091/Monsieur-Spoon-4-Javanese-family](http://www.behance.net/gallery/90356091/Monsieur-Spoon-4-Javanese-family))

4. Desain Karakter



Gambar 3.5 Karakter Buku “Cuweg Angge-Angge”  
(Sumber: [www.behance.net/gallery/13651241/Traditional-Game-book](http://www.behance.net/gallery/13651241/Traditional-Game-book))

5. Karakter teknik vektor



Gambar 3.6 “Character Design Study”  
(Sumber: [www.behance.net/gallery/132687699/Illustration-Character-design-study?tracking\\_source=search\\_projects%7Cisabelle%20nogueira%20digital%20art](http://www.behance.net/gallery/132687699/Illustration-Character-design-study?tracking_source=search_projects%7Cisabelle%20nogueira%20digital%20art))

### **3.2.2.2 Data Verbal**

Wawancara dilakukan secara langsung untuk mendapatkan informasi lebih mendalam mengenai kesukaan anak-anak usia pra sekolah formal terhadap jenis hiburan yang disukai, serta untuk mengetahui keseluruhan cerita rakyat Curug Cipendok.

Pada wawancara yang dilakukan kepada wali murid lima sampel target audiens, diperoleh informasi bahwa anak-anak pada rentang usia target audiens menyukai hiburan kartun bergenre fantasi yang dapat ditemukan pada kartun serial Barbie dan Princess Sofia serta animasi yang memuat kisah sehari-hari yang dapat ditemukan pada animasi Upin & Ipin dan Doraemon. Biasanya anak-anak mengakses hiburan melalui *platform* Youtube dan aplikasi menonton berbayar seperti Disney+. Para wali murid biasanya mengawasi di kisaran lima menit pertama begitu anak memegang *gadget*, barulah kemudian dihentikan jika sudah melebihi tiga puluh menit.

Selain itu, wawancara pada narasumber dilakukan kepada Bapak Kisworo selaku tokoh masyarakat dan warga asli di desa dimana Curug Cipendok berlokasi, yang mana Bapak Kisworo sendiri mengetahui asal muasal cerita secara turun temurun dari sejarawan desa terdahulu.

### **Cerita Asal Nama Curug Cipendok**

Dikisahkan bahwa nama Curug Cipendok bermula dari legenda yang masih berkaitan dengan sejarah Perang Diponegoro. Akibat kekalahan pribumi dalam melawan pasukan Belanda, seluruh wilayah kerajaan Surakarta termasuk wilayah Dulangmas meliputi Kedu, Magelang, dan Banyumas jatuh di bawah kekuasaan pemerintahan kolonial. Perjanjian tersebut tertuang dalam perjanjian Dulangmas. Akibatnya seorang Wedana Priangan bernama Raden Ranusentika yang memimpin sebuah Kadipaten (masa kini disebut “kecamatan”) bernama Ajibarang harus melakukan kerja rodi berupa pembabatan hutan belantara di sekitar lereng Gunung Slamet untuk dijadikan area perkebunan. Sudah delapan bulan lamanya dia memimpin pembukaan hutan di lereng Gunung Slamet, tetapi belum juga mendapatkan hasil. Senantiasa terjadi keanehan. Pada saat pohon-pohon selesai ditebang, esoknya tumbuh lagi seperti semula seolah pohon-pohon tersebut belum



pernah ditebang sama sekali. Kejadian ini terjadi berulang-ulang sehingga membuat Raden Ranusentika kebingungan. Karena baru pernah menemukan fenomena magis yang sulit dijelaskan, maka Raden Ranusentika kemudian berdoa dan memohon petunjuk kepada Tuhan dengan cara bertapa di pondok tempatnya menginap selama mengerjakan tugas pembabatan. Sayangnya Raden Ranusentika tidak kunjung mendapatkan petunjuk sehingga ia pun kemudian menyudahi bertapanya. Sembari mengusir kegundahan dan mencari jalan keluar, Raden Ranusentika pergi memancing ikan di dekat air terjun dekat pondok. Di tengah-tengah kegiatannya memancing tiba-tiba dia merasa kailnya seperti ditarik-tarik oleh ikan yang besar sampai-sampai gagang pancingnya melengkung. Namun alangkah terkejutnya, saat pancingnya ditarik bukannya ikan yang didapat melainkan sebuah barang mirip cincin yang merupakan pendok atau cincin warangka keris yang bersinar kuning keemasan. Ketika didekatkan, tiba-tiba Raden Ranusentika bisa melihat banyak sekali makhluk halus yang berada di hutan yang selama ini ia coba babat. Ternyata para makhluk halus inilah yang selama ini menggagalkan pekerjaan Raden Ranusentika.

Atas usulan Breden Santa, seorang kepala pekerja, air terjun di mana Raden Ranusentika menemukan pendok keris dinamakan “Curug Cipendok”. Berasal dari Bahasa Sunda, kata curug berarti air terjun dan pendok berarti cincin dari bilah keris. Selain menemukan pendok, Raden Ranusentika juga ditemui seorang makhluk halus berwujud peri bernama Dewi Masinten Putri Sudhem yang bersedia membantu menyelesaikan pekerjaan pembukaan hutan tersebut. Akhirnya, pekerjaan pembukaan hutan berhasil diselesaikan dengan baik. Dewi Masinten Putri Sudhem kemudian diboyong ke Kadipaten Ajibarang, menjadi garwa padmi (selir) dari Raden Ranusentika.

Narasumber mengatakan bahwa dari cerita rakyat Curug Cipendok dapat dipetik nilai-nilai kehidupan yang dapat dijadikan pembelajaran. Bahwasannya manusia harus berpikir tenang dalam mengambil keputusan, bersabar saat memohon pada Tuhan, serta membalas budi terhadap segala kebaikan yang kita terima dari orang lain.

### 3.2.3 Studi Komparasi

#### 3.2.3.1 Buku “Cerita Rakyat Dari Banyumas”



Gambar 3.7 Sampul buku “Cerita Rakyat Dari Banyumas”  
(Sumber: [books.google.co.id/books?id=vFyMqtpNW9wC&hl=id&source=gbs\\_book\\_other\\_versions](https://books.google.co.id/books?id=vFyMqtpNW9wC&hl=id&source=gbs_book_other_versions))



Gambar 3.8 Halaman isi “Cerita Rakyat Dari Banyumas”  
(Sumber: [books.google.co.id/books?id=vFyMqtpNW9wC&hl=id&source=gbs\\_book\\_other\\_versions](https://books.google.co.id/books?id=vFyMqtpNW9wC&hl=id&source=gbs_book_other_versions))

“Cerita Rakyat Dari Banyumas” merupakan buku cerita karya Muhammad Jaruki dan Muhammad Dasuki [28] yang diterbitkan pada tahun 2003 oleh penerbit Grasindo Jakarta. Dipilihnya karya ini sebagai komparasi yaitu untuk dapat dimanfaatkan sebagai acuan tata bahasa dan gaya bercerita dalam menyampaikan cerita agar dapat dipahami oleh target audiens.

Buku “Cerita Rakyat Dari Banyumas” memuat kumpulan cerita rakyat yang berasal dari Banyumas. Persamaan antara buku ini dengan *e-book* ilustrasi cerita rakyat Curug Cipendok yaitu keduanya sama-sama mengangkat budaya lokal cerita rakyat asal Banyumas. Adapun keunggulan buku ini yaitu judul ceritanya yang variatif dimana dalam buku “Cerita Rakyat Dari Banyumas” memuat lebih dari sepuluh judul cerita rakyat lokal yang disajikan secara sederhana. Sedangkan kekurangannya yaitu buku ini merupakan buku cerita berbentuk narasi teks dimana menggunakan *layout* vertikal yang disisipi satu ilustrasi setiap satu judul cerita, serta ilustrasi-ilustrasi tersebut terkesan hanya sebagai pelengkap dengan elemen visual yang seadanya dan berwarna hitam putih.

### 3.2.3.2 *E-book* “Dongeng Asal Usul Nama Karanganyar”



Gambar 3.9 *E-book* Dongeng Asal Usul Nama Karanganyar  
(Sumber: [www.behance.net/gallery/26437715/Dongeng-Asal-Usul-Nama-Karanganyar](http://www.behance.net/gallery/26437715/Dongeng-Asal-Usul-Nama-Karanganyar))

*E-book* ilustrasi “Dongeng Asal Usul Nama Karanganyar” [10] karya Salestinus Susty H menceritakan asal-usul penamaan daerah Karanganyar yang merupakan salah satu nama daerah di Solo. Dipilihnya karya ini sebagai komparasi yaitu sebagai acuan dalam alur cerita, desain karakter, dan penyampaian cerita agar perancangan karya *e-book* ilustrasi cerita rakyat Curug Cipendok menjadi efektif.

Dongeng Asal Usul Nama Karanganyar memiliki beberapa persamaan dengan cerita rakyat Curug Cipendok antara lain sama-sama mengangkat kebudayaan lokal sebagai topik cerita, kesamaan latar waktu dimana peristiwa

terjadi pada kisaran berlangsungnya kolonialisme Belanda, dan merupakan peristiwa dibalik penamaan sebuah daerah ataupun tempat. Adapun perbedaannya terletak pada segmentasi dimana karya Salentinus tidak memiliki target audiens yang spesifik. Warna yang digunakan Dongeng Asal Usul Nama Karanganyar ini menggunakan warna dingin sedangkan cerita rakyat Curug Cipendok menggunakan perpaduan warna dingin dan panas yang disesuaikan dengan kebutuhan.

### **3.2.4 Hasil Observasi**

Berdasarkan hasil observasi yang didapatkan, anak-anak pada sampel target audiens menyukai kartun dengan gaya ilustrasi yang dinamis. Ilustrasi *colorfull* berwarna cerah sehingga memberikan kesan energik dan *eye catching*. Sampel target audiens menyukai hiburan kartun bergenre fantasi yang dapat ditemukan pada kartun serial Barbie dan Princess Sofia, animasi yang memuat kisah sehari-hari yang dapat ditemukan dalam animasi Upin & Ipin dan Doraemon, ilustrasi karakter benda yang memiliki wajah dan mampu berbicara. Penulis juga melakukan observasi ke lokasi wisata. Dengan hasil observasi ini penulis mendapatkan data untuk perancangan buku ilustrasi yang akan dibuat.

### **3.2.5 Analisis Data**

Analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, Threat*) merupakan metode analisis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dalam suatu produk atau bisnis. Kekuatan dan kelemahan merupakan faktor yang bersifat internal dari suatu perancangan, sedangkan peluang dan ancaman merupakan faktor eksternal dalam sebuah penelitian. Adapun penjabaran analisis SWOT dalam perancangan *e-book* ilustrasi cerita rakyat Curug Cipendok sebagai berikut:

#### **3.2.4.1 Strength (kekuatan)**

1. Penelitian ini merupakan penelitian pertama yang dilakukan di daerah terkait sehingga terjamin orisinalitasnya,
2. Sebelumnya belum pernah ada yang membuat buku ilustrasi cerita rakyat mengenai cerita rakyat Curug Cipendok sehingga menjadikannya perancangan buku ilustrasi pertama mengenai cerita rakyat ini,

3. Cerita rakyat Curug Cipendok sebelumnya hanya diceritakan secara lisan dan turun-temurun sehingga perancangan ini merupakan perancangan pertama yang mengangkat kebudayaan lokal berupa cerita rakyat di daerah Cilongok.

#### 3.2.4.2 *Weakness* (kelemahan)

1. Kurangnya referensi mengenai penelitian dikarenakan cerita rakyat disebarkan turun-temurun secara lisan sejak zaman dahulu,
2. Sangat minimnya data verbal terlebih data visual dikarenakan pemerintah setempat tidak pernah meng-*update* atau secara resmi mencantumkan wisata ini sebagai cagar budaya di situsnya,
3. Kurangnya perhatian pemerintah setempat terhadap keberadaan wisata ini sehingga pamornya pun jarang diketahui masyarakat luas,
4. Kurangnya promosi terhadap wisata sehingga eksistensi latar belakangnya menjadi hal yang terabaikan.

#### 3.2.4.3 *Opportunities* (peluang)

1. *E-book* ilustrasi cerita rakyat Curug Cipendok bisa menjadi media promosi wisata secara tidak langsung,
2. *E-book* ilustrasi cerita rakyat Curug Cipendok bisa menjadi media pengenalan budaya lokal pada anak-anak usia dini,
3. Mampu menarik minat selain target audiens karena mengandung ilustrasi yang *eye catching*,
4. Memiliki potensi dilirik pemerintah untuk dikembangkan menjadi buku konvensional dan didanai oleh pemerintah sebagai media belajar anak yang kreatif yang nantinya dapat disebarkan lebih luas ke daerah Banyumas.

#### 3.2.4.4 *Threat* (ancaman)

1. Kalah pamor dengan buku cerita dan buku ilustrasi cetakan penerbit terkemuka,
2. Persaingan dengan buku cerita rakyat maupun buku cerita ilustrasi lainnya yang lebih variatif dan mudah didapatkan,
3. Media yang kurang umum digunakan sehingga mengurangi minat target audiens.

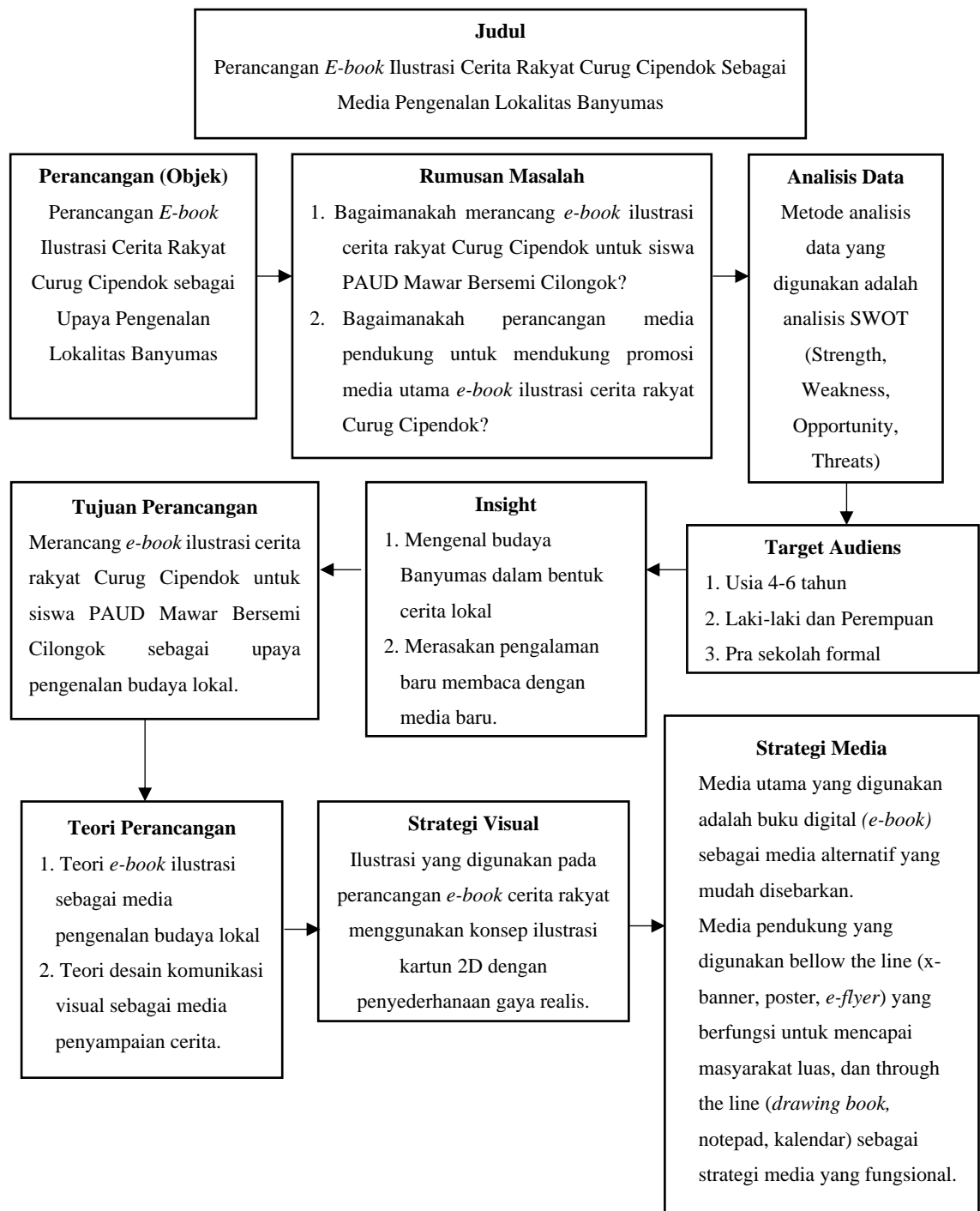
### **3.2.6 USP**

USP yang merupakan kepanjangan dari “*unique selling proposition*” merupakan faktor yang menjadikan suatu produk berbeda dari kompetitornya. Faktor unik ini menjadi identitas yang menunjukkan bahwa suatu produk memiliki nilai lebih daripada merk lain. USP diberikan “penjual” sebagai bahan pertimbangan agar mampu mendorong minat target market untuk memilih suatu produk. USP yang dimiliki oleh *e-book* cerita rakyat Curug Cipendok yaitu cerita yang disajikan merupakan budaya lokal setempat yang berkaitan dengan salah satu landmark daerah Cilongok, memperkenalkan budaya lokal dengan visualisasi modern agar dapat menarik minat target audiens, serta perancangan *e-book* ilustrasi cerita rakyat Curug Cipendok ini juga baru pertama kali dilakukan sehingga *output* dari perancangan bersifat orisinal. Perancangan *e-book* ilustrasi ini memadukan budaya lokal dengan digital dengan pemilihan output buku elektronik.

### **3.2.7 Positioning**

Positioning *e-book* ilustrasi cerita rakyat Curug Cipendok yaitu memberikan target audiens pengalaman baru dalam membaca dan mengenal cerita rakyat. Selain menggunakan media yang beradaptasi dengan perkembangan teknologi, pemilihan media *e-book* juga bertujuan agar penggunaan dan penyebarannya lebih efisien. *E-book* ilustrasi cerita rakyat Curug Cipendok bertujuan sebagai media untuk memperkenalkan lokalitas Banyumas dengan menggunakan ilustrasi kartun dengan *output e-book* yang perancangannya disesuaikan dengan usia target audiens yakni usia 4-6 tahun atau usia pra sekolah.

### 3.3 Kerangka Perancangan



### 3.4 Jadwal Penelitian

Adapun jadwal penelitian dalam perancangan *e-book* ilustrasi cerita rakyat Curug Cipendok ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

No	Jenis Kegiatan	Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	<b>Pengajuan Judul</b>																
	<b>Pengumpulan Data</b>																
	<b>Analisis Data</b>																
	<b>Penyusunan Tugas Akhir</b>																
	<b>Bimbingan Tugas Akhir</b>																

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian