

ABSTRAK

Kemajuan teknologi membawa berbagai manfaat bagi masyarakat, salah satunya yaitu kemudahan akses informasi secara instan tanpa batasan wilayah dan waktu. Namun disamping manfaatnya, ada aspek kehidupan yang turut tergesur yaitu budaya lokal khususnya cerita rakyat. Pada masa kini, anak-anak lebih familiar dengan hiburan dan kisah dari mancanegara karena lebih variatif dan mudah diakses. Berbanding terbalik dengan cerita dari dalam negeri yang kurang tereksplorasi sehingga cerita rakyat mulai ditinggalkan. Perancangan *e-book* ilustrasi ini bertujuan untuk memperkenalkan budaya lokal Cerita Rakyat Curug Cipendok kepada anak-anak usia pra sekolah formal khususnya di Paud Mawar Bersemi Cilongok. Data dikumpulkan melalui metode kualitatif yaitu observasi terhadap target audiens dan lokasi yang akan diangkat menjadi cerita, studi pustaka untuk menentukan gaya ilustrasi yang akan digunakan, dan wawancara kepada informan yang dianggap menguasai cerita rakyat tersebut. Hasil dari perancangan ini adalah *e-book* ilustrasi dengan teknik vektor menggunakan warna yang *colorfull*. Serta media pendukung yaitu: *x-banner*, poster, *e-flyer*, kalender duduk dan buku menggambar untuk mempromosikan *e-book* kepada khalayak luas.

Kata Kunci: *e-book*, buku ilustrasi, cerita rakyat.

ABSTRACT

The advances of technology has benefited many communities, one of which is the easy access to information instantaneously with no time or space. But beside its benefits, there's aspects of life that are also displaced, namely local culture, especially folklore. Nowadays, children are more familiar with entertainment and stories from abroad because they are more varied and easily accessible. In contrast to domestic stories that were less explored so the local folklore began to be abandoned. The design of the e-book illustration was intended to introduce the local culture of Curug Cipendok Folklore to preschool-age children especially in PAUD Mawar Bersemi Cilongok. The data of this research were collected through qualitative methods that obtained by observation of the target audiences and locations to be raised into stories, literature studies to determine the style of illustrations to be used, and interview to an informant who is considered knowing well the folklore. The result of this design is an e-book illustration using vectors using colorfull colors. As well as supporting media such as: x-banners, posters, e-flyers, sitting calendars and drawing books to promote e-books to a wider audience.

Keywords: *e-book, illustrated book, folklore.*