

## ABSTRAK

### PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR PENGENALAN BUDAYA LAMPUNG UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID STUDI KASUS SDN 1 RAJABASA RAYA

Oleh:

M.TAUFIQ HIDAYAT

201170031

[mtaufiq.2011070031@mail.darmajaya.ac.id](mailto:mtaufiq.2011070031@mail.darmajaya.ac.id)

Indonesia memiliki beragam budaya daerahnya contohnya di Lampung yang merupakan provinsi dengan terkenalnya kebudayaan kesenian yaitu kerajinan kain *Tapis* dan *Siger*. Pengaruh globalisasi memiliki dampak yang sangat merugikan, sebab masyarakat maupun anak-anak masa kini terutama di SDN 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung sangat tergolong minim dalam mengetahui budaya daerahnya, sebab tidak sering membaca buku dan lebih senang bermain gadget dan permasalahan tersebut didapati dari wawancara dan observasi oleh penulis. Upaya untuk mengenalkan budaya Lampung, penulis ingin memberikan sebagian edukasi yang disampaikan melalui buku cerita bergambar dengan fokus mengenalkan kain *Tapis* dan *Siger* melalui pakaian adat istiadat Lampung yang berjudul “Pentas Seni & Pakaian Adat”. Perancangan buku melalui beberapa tahapan desain seperti *mind mapping*, *mood board*, tata letak, naskah, tipografi, gaya visual warna, sketsa, dan digitalisasi. Buku disajikan dalam bentuk digital yaitu *e-book (electronic book)* yang dapat diakses mudah dengan gadget berbasis Android dan perangkat elektronik lainnya seperti komputer melalui *website*. Buku ini mengemas cerita, bahasa, dan pesan yang dapat mudah dipahami oleh anak-anak dengan konsep bercerita melalui dukungan gambar agar anak-anak dapat lebih tertarik untuk membaca.

**Kata Kunci:** Buku Cerita Bergambar, Kain *Tapis*, *Siger*, Pakaian Adat, Ilustrasi