

ABSTRAK

Legenda *Bujang Sambilan* merupakan cerita rakyat yang menceritakan asal mula Danau Maninjau. Penamaan daerah di Maninjau berasal dari nama-nama tokoh yang ada pada cerita Legenda Bujang Sambilan ini. Tidak banyak anak-anak tingkat sekolah dasar di daerah Kabupaten Agam yang mengetahui cerita rakyat Legenda Bujang Sambilan, karena kurangnya media yang menarik perhatian generasi Z tingkat sekolah dasar dalam mengenal cerita rakyat. Tujuan dari perancangan ini yaitu untuk membuat media buku *pop-up* cerita rakyat yang edukatif dan komunikatif sebagai upaya melestarikan nilai moral bagi anak-anak dan meningkatkan minat baca melalui visualisasi yang menarik serta memberikan pemahaman mengenai cerita rakyat bagi masyarakat. Nilai moral yang terdapat dalam cerita legenda *Bujang Sambilan* ini adalah akibat buruk yang ditimbulkan dari sifat dendam. Sifat dendam dapat mendorong seseorang berbuat jahat terhadap orang lain, demi membalaskan dendamnya. Media yang akan perancang gunakan dalam pengenalan cerita rakyat ini kepada masyarakat adalah *pop-up book*. Buku *Pop-up* adalah buku yang ini memiliki bagian yang dapat bergerak dan memiliki unsur tiga dimensi, sehingga memberikan visualisasi yang lebih menarik minat rasa ingin tau. Dalam perancangan ini, perancang mengumpulkan beberapa data dengan mengunjungi narasumber yang ada di kawasan daerah Maninjau. Data yang perancang dapatkan juga bersumber dari studi Pustaka. Dalam perancangan buku *pop up* ini, metode analisis data yang perancang gunakan yaitu metode 5W+1H (*what, where, when, who, why* dan *how*). Metode yang perancang gunakan dalam merancang buku *pop-up* ini yaitu menggunakan metode *Four-D* (*Define/ Pendefinisian, Design/ Perancangan, Develop/ Pengembangan* dan *Desseminate/ Penyebaran*). *Pop-up book* ini dirancang dengan menggunakan beberapa teknik seperti *parallel slide, internal stand* dan *rotary*.

Kata Kunci : Perancangan, *Pop-up book*, Cerita Rakyat, Legenda *Bujang Sambilan*

ABSTRACT

The legend of Bujang Sambilan is a folk tale that tells the origin of Lake Maninjau. The naming of areas in Maninjau comes from the names of the characters in the story of the Legend of Bujang Sambilan. Not many kids at elementary school level in the Agam Regency area know the folklore of the Legend of Bujang Sambilan, because there is a lack of media that attracts the attention of generation Z at elementary school level in getting to know folklore. The aim of this design is to create educational and communicative folklore pop-up book media as an effort to preserve moral values for children and increase interest in reading through attractive visualizations and provide an understanding of folklore for the community. The moral value contained in the Bujang Sambilan legend is the bad consequences that arise from the nature of revenge. The nature of revenge can encourage someone to do evil to others, in order to avenge themselves. The media that the designer will use to introduce this folklore to the public is a pop-up book. Pop-up books are books that have moving parts and have three-dimensional elements, thus providing visualization that is more attractive to curiosity. In this design, the designer collected some data by visiting sources in the Maninjau area. The data that the designer obtained also came from literature studies. In designing this pop up book, the data analysis method that the designer used was the 5W+1H method (what, where, when, who, why and how). The method that the designer used in designing this pop-up book was the Four-D method (Define, Design, Develop and Disseminate). This pop-up book is designed using several techniques such as parallel slide, internal stand and rotary.

Keywords : Design, Pop-up book, Folklore, Legend of Bujang Sambilan