

ABSTRAK

Perancangan ini dilatar belakangi oleh misi untuk mengembangkan dan menggali budaya *serak gulo* secara luas untuk melestarikan budaya yang ditargetkan kepada generasi penerus terkhususnya yaitu anak-anak. Perancangan buku cerita bergambar mengenai budaya *serak gulo* di Kota Padang ini membutuhkan data-data yang membantu dalam proses mendesain, Dimana dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Dari data tersebut, dilakukan analisis dengan menggunakan metode analisis data yaitu teori 5W1H membahas mengenai apa yang terjadi dan bagaimana terjadi sebuah fenomena mengenai *serak gulo*. Proses perancangan menghasilkan media utama berupa buku cerita bergambar yang menceritakan bagaimana tradisi *serak gulo* tersebut baik dari sejarahnya dan bagaimana itu diselenggarakan yang tersirat nilai-nilai yang dipelajari. Media utama ini dikemas dengan menggunakan *packaging* yang di dalamnya terdapat merchandise berupa puzzle, gantungan kunci, pembatas buku dan sticker yang masing-masing memiliki tujuannya. Tidak hanya itu, terdapat juga media pendukung lain sebagai media promosi yaitu berupa poster, x-banner, Instagram, baju, tas serut dan mug.

Kata kunci: budaya, buku cerita bergambar, anak-anak

ABSTRACT

This design is motivated by a mission to develop and explore the culture of serak gulo widely to preserve culture targeted at the next generation, especially children. The design of a picture story book about the culture of serak gulo in the city of Padang requires data that helps in the design process , which is carried out through observation, interviews and literature study. From this data analysis, it was carried out using a data analysis method, namely the 5W1H theory which discusses what happened and how a phenomenon regarding rasp gulo occurred. The design process produced the main media in the form of a picture story book that tells how the greedy gulo tradition is both from its history and how it was implemented, which implies the values learned. This main media is packaged using packaging in which there is merchandise in the form of puzzles, key chains, bookmarks and stickers, each of which has a purpose. Not only that, there are also other supporting media as promotional media, namely in the form of posters, x-banners, Instagram, t-shirt, drawstring bags and mugs.

Keywords: culture, picture story books, children