

# Perancangan *Cover E-Book* “Desa Sambeng: Desa Nelayan Tanpa Perahu” Menggunakan Metode *Design Thinking*

Khaera Ummah, Amelia Sacio, Muhammad Fuad Rahmatid Dhuha, Amata Fami

## ABSTRACT

*The book cover aims as the identity of the book and to expand the target audience. The purpose of this research is to find out the process of designing the cover of the e-book “Sambeng Village: A Boatless Fisherman Village”. The research method used is the Applied Method or called Applied Research, namely Design Thinking. The data collection technique used in making the e-book cover is In-depth Interview with the client, UNESCO. The design of this e-book cover goes through five stages, namely Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. It can be concluded, the final result of the e-book cover “Sambeng Village: A Boatless Fishing Village” is greatly influenced by the maturity of the design process, which shows the importance of good preparation in organizing the stages of making this e-book cover.*

## ABSTRAK

Cover buku bertujuan sebagai identitas buku dan untuk memperluas sasaran pembaca. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses perancangan *cover e-book* “Desa Sambeng: Desa Nelayan Tanpa Perahu”. Metode penelitian yang digunakan adalah Metode Terapan atau disebut *Applied Research* yaitu *Design Thinking*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan *cover e-book* adalah *In-depth Interview* dengan *client* yaitu UNESCO. Perancangan *cover e-book* ini melalui lima tahapan yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*. Dapat disimpulkan, hasil akhir *cover e-book* “Desa Sambeng: Desa Nelayan Tanpa Perahu” sangat dipengaruhi oleh kematangan dalam proses perancangannya, yang menunjukkan pentingnya persiapan yang baik dalam mengatur tahapan pembuatan *cover e-book* ini.

## PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi informasi memberi dampak utama pada perubahan dalam cara orang mengakses, menggunakan, dan berbagi informasi. Dalam situasi ini, buku elektronik atau *e-book* menjadi media yang sangat penting dan berpengaruh untuk pembaca mengakses konten dengan cepat dan mudah melalui perangkat elektronik. *Ebook* merupakan bentuk digital buku, sebuah media dimana informasi diorganisasikan dan terstruktur sehingga dapat disajikan ke pembaca (Rohmatilah et al., 2022). Dalam sebuah buku juga terdiri dari unsur penyusun yaitu isi dan sampul atau *cover*. Sampul buku yang kreatif dan inovatif, dapat mengambil hati para pembacanya, untuk mengetahui isi sebuah buku (Gunalan, 2019). Mendesain *cover* buku tidak hanya bertujuan untuk mencari keuntungan semata tetapi lebih dari itu yaitu memperluas sasaran pembaca dan memperkenalkan buku kepada pembaca lain (Galingging, 2020). Oleh karena itu, pada pembahasan ini hanya berfokus pada perancangan *cover e-book* saja. Perancangan adalah proses mendeskripsikan, merencanakan dan mensketsa atau menyusun beberapa elemen independen menjadi satu kesatuan fungsional yang lengkap (Fariyanto et al., 2021). Pada proses pembuatannya, *cover e-book* “Desa Sambeng: Desa Nelayan Tanpa Perahu” menggunakan tahapan *design thinking*. *Design thinking* dengan 5 tahapan yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Candra, 2023).

## METODE

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan *cover e-book* yaitu dengan wawancara mendalam. Wawancara mendalam (*in-depth interview*) adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dan informan, dimana keduanya terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama (Yasin et al., 2021). Wawancara dilakukan dengan klien dari UNESCO terkait konsep dan ide untuk *cover e-book* “Desa Sambeng: Desa Nelayan Tanpa Perahu”. Metode penelitian yang digunakan adalah Metode Terapan. Metode terapan atau disebut *applied research* adalah suatu metode penelitian yang terdapat suatu alasan yang praktis dan keinginan untuk mengetahui sesuatu yang bertujuan untuk melakukan sesuatu yang jauh lebih baik, efektif, dan efisien (Irina Fristina, 2017). Metode terapan yang digunakan dalam pembuatan *cover e-book* “Desa Sambeng: Desa Nelayan Tanpa Perahu” ini menggunakan Metode Design Thinking (Fariyanto et al., 2021).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan *cover e-book* “Desa Sambeng: Desa Nelayan Tanpa Perahu” ini dibuat berdasarkan Metode Design Thinking (Fariyanto et al., 2021) yang memiliki lima tahapan yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Setelah melakukan setiap tahapan, dihasilkan *cover e-book* “Desa Sambeng: Desa Nelayan Tanpa

Perahu” berukuran A5 Landscape.

Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai tahapan design thinking, yaitu *empathize, define, ideate, prototype, dan test*.

### 1. Empathize

Pada tahap ini dilakukan wawancara langsung dengan klient untuk memahami secara langsung keinginan klien. Tahap ini membahas mengenai *client brief summary* dan pembagian tim kreatif. Pada *client brief summary* menjelaskan nama proyek, klien, dan partisipan yang berupa tim penyusun dan tim kreatif. Pada tim kreatif terdapat 3 pembagian peran, diantaranya Creative Director sebagai penanggung jawab, Art Director yang bertanggung jawab pada tampilan visual, dan Copywriter yang bertugas membuat atau menulis konten. Pada pembuatannya, tim kreatif dibagi menjadi 3 kelompok, yaitu pembuat *cover, layout, dan logo*.

### 2. Define

Mendefinisikan fokus permasalahan, analisis ini dilakukan berdasarkan hasil wawancara dengan client tujuannya untuk mengetahui apa yang client butuhkan.

### Analisis Masalah Client

Menjelaskan tujuan pembuatan *e-book*, pada *e-book* “Desa Sambeng: Desa Nelayan Tanpa Perahu” menyampaikan tujuan informatif dan persuasif. Diharapkan tujuan tersebut dapat tergambar pada *cover e-book* sehingga tersampaikan kepada target audience melalui *covernya*.

### Target Audience Utama

Terbagi menjadi 3 segmentasi, yaitu:

- Demografis, dikelompokkan berdasarkan usia, ukuran keluarga, siklus, jenis kelamin, pendapatan, pekerjaan, pendidikan, agama, ras, kebangsaan, generasi, atau kelas sosial (Januar & Gaffar, 2022).
- Geografis, dikelompokkan berdasarkan letak geografis seperti negara, negara bagian, wilayah provinsi, kota, dan lingkungan rumah tangga (Januar & Gaffar, 2022).
- Psikografis, dikelompokkan berdasarkan gaya hidup (lifestyle), kepribadian (personality), ataunilai (value) yang dimiliki (Januar & Gaffar, 2022).

Berdasarkan segmentasi tersebut, ditentukan target audience utama dari *e-book*

“Desa Sambeng: Desa Nelayan Tanpa

Perahu” sebagai berikut:

- Demografis: Pelajar/mahasiswa generasi Z yang berusia 17-24 tahun.
- Geografis: Di luar provinsi Jawa Tengah, terutama DIY, Jawa Timur, Jawa Barat, dan DKI Jakarta.
- Psikografis: Orang yang belum pernah mengunjungi Desa Sambeng, menyukai wisata alam, dan ingin berwisata khususnya ke daerah Borobudur.

### Timeline

Untuk menentukan target rentang waktu dalam mengerjakan *e-book*. Dalam *e-book* “Desa Sambeng: Desa Nelayan Tanpa

Perahu” dikerjakan dalam kurun waktu 3 bulan, dimulai dari April 2022 hingga Juni 2022.

### **Current Situation**

Menjelaskan tentang situasi saat ini pada Desa Sambeng yang diharapkan target audience mendapatkan gambaran situasi Desa Sambeng dari *cover e-book*, yaitu di Desa Sambeng memiliki Sungai Progo sebagai sarana transportasi, terdapat destinasi seperti Wisata Gethek dan Kebun Kembang Kenanga, dan terdapat kuliner seperti Durian dan Iwak (ikan) Kali.

### **Analisis Kebutuhan**

Dari analisis yang dibutuhkan oleh client ada beberapa ketentuan dalam pembuatan *cover e-book* seperti ukuran, ketentuan isi *cover*, dan target yang dituju. Berikut penjelasan lebih lengkap mengenai ketentuannya:

### **Mandatory**

- Hal yang harus ada pada *cover e-book*: Pihak client mengharuskan *e-book* berukuran A5 landscape dengan format pdf, pemakaian font free licence, dan identitas buku yang lengkap dan watermark.
- Hal yang tidak boleh ada pada *cover e-book*: Penggunaan gambar yang beresolusi rendah, pecah, dan distorsi, terdapat unsur plagiarisme, kesalahan dalam pengetikan, dan konten dan gambar yang menyinggung pihak tertentu. Pada *cover e-book* ditambahkan

logo SV IPB dan logo UNESCO. Logo diletakkan pada *cover* depan, *cover* dalam, dan *cover* belakang.

### **In Depth Target Audience Profile**

Target audience yang ingin dituju adalah pelajar/mahasiswa generasi Z yang berusia 17-24 tahun, berdomisili di luar provinsi Jawa Tengah. Memiliki kepribadian yang suka berpetualang dan suka mencoba hal baru seperti wisata alam, wisata kuliner, wisata sejarah dan budaya,dll. Target audience pernah mengunjungi Candi Borobudur, namun belum pernah mengunjungi Desa Sambeng.

### **Target Audience Insight**

Desa Sambeng belum banyak diketahui banyak orang karena kurangnya informasi terkait Desa Sambeng dan potensinya. Target Audience memiliki paradigma bahwa potensi-potensi di Desa Sambeng banyak yang merepresentasikan wisata zaman dulu, terkesan tua, dan tidak menyenangkan. Diharapkan dengan *e-book* desa Sambeng ini, bisa mengubah paradigma mereka bahwa potensi-potensi tersebut menyenangkan dan sangat bisa dinikmati di zaman sekarang.

### **Target Audience Barrier**

Tantangan terbesar adalah dimana paradigma audience mengenai “Desa” terbayang sangat tradisional dan tidak terjamah teknologi, serta minimnya informasi dan promosi mengenai desa-desa di sekitar Candi Borobudur khususnya Desa Sambeng

sehingga kurang diketahui keberadaannya.

### 3. Ideate

Tahap untuk menghasilkan ide yang dibuat untuk menyelesaikan permasalahan yang sudah ditetapkan pada tahap sebelumnya yaitu menentukan strategi kreatif.

#### Creative Concept

E-book “Desa Sambeng : Desa Nelayan Tanpa Perahu” memiliki konsep desain yang berkaitan dengan nature, explore, dan fun. Desain menggambarkan panorama Desa Sambeng yang masih alami dan wisata Desa Sambeng yang menyenangkan. Keseluruhan desain digambarkan dengan konsep penjelajahan agar *e-book* lebih menarik dan tidak membosankan ketika dibaca.

#### Pesan

Pesan yang ingin disampaikan kepada target audience, yaitu Desa Sambeng memiliki potensi yang menyajikan berbagai destinasi wisata, kebudayaan, dan kuliner yang membuat Desa Sambeng menarik untuk dikunjungi.



Gambar 1. Color Pallete dan objek pengambilan warna pallete

- Gaya Bahasa: Menggunakan gaya bahasa yang mudah dipahami oleh target audience.
- Ilustrasi: Ilustrasi objek yang berkaitan dengan potensi Desa Sambeng dan

penambahan ilustrasi karakter

- Perencanaan Media
- E-Book ukuran A5 Landscape 210 × 148 mm dengan basic file PDF
- Terdiri dari 48 halaman
- Penempatan di website (d disesuaikan dengan arahan klien)



Gambar 2. Referen si untuk *cover e-book*

Headline **SUBSCRIBER**  
Subheading Jost Medium 500



Gambar 4. Referensi untuk karakter pada *cover e-book*

### 4. Prototype

Pada tahap dilakukan proses mendesain *cover e-book* “Desa Sambeng: Desa Nelayan Tanpa Perahu” sesuai dengan konsep yang telah dibuat pada tahap ideate dengan menggunakan software Adobe Illustrator.

#### Produksi

Pada tahap ini mengumpulkan elemen-elemen yang sesuai dengan yang sudah ditetapkan pada tahap sebelumnya untuk kemudian dimodifikasi. Karakter yang ada

pada *cover e-book* Desa Sambeng: Desa Nelayan Tanpa Perahu yaitu karakter Sam, ikan beong, getek, bunga kenanga, pohon durian, balkondes, kambing, dan logo UNESCO dan logo Sekolah Vokasi IPB. Terdapat juga elemen pendukung yang dibuat secara manual yang artinya tidak mengambil karya yang sudah ada yang kemudian dimodifikasi, seperti sungai, jalan, gunung, awan, dan langit.

### Modifikasi

Memodifikasi elemen yang sudah dikumpulkan, berikut elemen yang dimodifikasi pada *cover e-book* Desa Sambeng: Desa Nelayan Tanpa Perahu.

### Final Design

Menyusun tata letak elemen yang sudah dimodifikasi dan elemen pendukung untuk kemudian dilakukan penyesuaian warna dan posisi. Selanjutnya menambahkan judul menggunakan typography yang sudah ditentukan pada tahap sebelumnya. Lalu menambahkan logo UNESCO dan logo Sekolah Vokasi IPB dibagian ujung *cover e-book* sebagai berikut.



Gambar 5. Final artwork *cover e-book*

### 5. Test

Tahap test adalah tahapan akhir dari proses *design thinking*, tahap ini berfungsi

untuk melakukan pengujian dan penyesuaian terhadap perancangan,

sehingga dibuat *mockup cover ebook* "Desa Sambeng: Desa Nelayan Tanpa Perahu". Setelah dilakukan pengujian dan penyesuaian, kemudian hasilnya sesuai bisa didaftarkan agar mendapat nomor dan barcode ISBN sebagai bentuk identitas buku sehingga bisa dipublikasikan.



Gambar 6. Mockup *cover e-book*

### SIMPULAN

Melalui pemilihan elemen-elemen desain yang tepat dapat menghasilkan *cover ebook* yang menarik dan sesuai dengan tujuan sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik kepada pembaca, dapat disimpulkan bahwa proses perancangan *cover e-book* "Desa Sambeng: Desa Nelayan Tanpa Perahu" diperlukan untuk menciptakan *cover e-book* yang maksimal. Diharapkan pembaca dapat membuat *cover* yang lebih baik untuk karya ebooknya setelah memahami proses perancangan *cover e-book* Desa Sambeng.

\*\*\*

---

**REFERENSI**

- Candra, A. F. M. (2023). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM RANCANG PROTOTIPE APLIKASI BERBASIS WEB SISTEM PEMINJAMAN DOKUMEN ARSIP DI DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA PROVINSI JAWA TIMUR. In *Jurnal Penelitian Administrasi Publik* (Vol. 3, Issue 02).
- Fariyanto, F., Suaidah, & Ulum, F. (2021). PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KAMPUNG KURIPAN). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Galingging, R. (2020). *Analisis Desain Cover Buku Anak Ayo Sekolah "Lukisan Aini"* (Vol. 4, Issue 01).
- Gunalan, S. (2019). *Tinjauan Cover Buku Biografi I Wayan Pengsong "The Rites and Romanticism of Lombok Island "* (Vol. 01, Issue 2). <https://journal.universitاسbumigora.ac.id/index.php/sasak>
- Irina Fristina. (2017). *Metode penelitian terapan*.
- Januar, M. F., & Gaffar, V. (2022). THE INFLUENCE OF DEMOGRAPHY AND PSYCHOGRAPHY AS MARKET SEGMENTATION VARIABLES TOWARD CUSTOMER'S PURCHASE DECISION: A CASE STUDY AT TOSERBA YOGYA MAJALENGKA (Vol. 8, Issue 1).
- Rohmatilah, Y. N., Fami, A., & Ulwah, T. (2022). Proses Pra Produksi E-book "Cermat Bertani dengan Kalender Tanam". In *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)* (Vol. 6, Issue 2). <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN>
- Yasin, M., Aswasulasikin, Apriana, D., & Sururuddin, M. (2021). *Pola Komunikasi Sekolah dengan Komite Sekolah dalam Peningkatan Mutu Pendidikan*.

