

Perancangan Media Informasi Tentang Pakaian Adat Suku Kerinci

Nia Gusva Yani¹, Olvyanda Ariesta²

¹ Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia
Padangpanjang

¹kanyadesign58@gmail.com, ²olvyandaariesta@isi-padangpanjang.ac.id

Abstrak

Indonesia merupakan negara multikultural dengan keanekaragaman pakaian adat yang membawa nilai sejarah dan filosofi mendalam, termasuk pakaian adat suku Kerinci di Provinsi Jambi. Namun, saat ini terjadi penurunan pemahaman dan minat generasi muda, khususnya anak-anak, terhadap warisan budaya tersebut. Hal ini disebabkan oleh kurangnya dokumentasi visual yang menarik serta minimnya media informasi yang edukatif dan mudah diakses. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media informasi berupa buku ilustrasi mengenai pakaian adat suku Kerinci yang ditujukan bagi siswa kelas 6 Sekolah Dasar. Metode perancangan ini menggunakan pendekatan Desain Komunikasi Visual, data dikumpulkan melalui studi pustaka dan tinjauan terhadap karya-karya sejenis. Hasil dari perancangan ini adalah sebuah buku ilustrasi yang menggabungkan teks sederhana dengan visualisasi detail motif, warna khas (seperti hitam dan emas), serta bagian-bagian pakaian adat suku Kerinci. Melalui perancangan ini, diharapkan literasi budaya siswa dapat meningkat, menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas lokal, serta menjadi upaya pelestarian budaya suku Kerinci agar tidak hilang seiring perkembangan teknologi.

Kata Kunci : Pakaian Adat, Suku Kerinci, Media Informasi, Buku Ilustrasi.

Indonesia is a multicultural nation with a diverse range of traditional costumes that carry profound historical and philosophical values, including the traditional attire of the Kerinci tribe in Jambi Province. However, there is currently a decline in the understanding and interest of the younger generation, particularly children, toward this cultural heritage. This is caused by a lack of engaging visual documentation and a shortage of educational, easily accessible information media. This research aims to design an information medium in the form of an illustrated book about Kerinci traditional costumes, specifically targeted at 6th-grade elementary school students. The design process utilizes a Visual Communication Design approach, with data collected through literature reviews and analyses of similar works. The result of this design is an illustrated book that combines simple text with detailed visualizations of motifs, signature colors (such as black and gold), and the specific components of Kerinci traditional attire. Through this design, it is expected that students' cultural literacy will increase, fostering a sense of pride in their local identity and serving as an effort to preserve Kerinci culture amidst rapid technological developments.

Keywords: Traditional Costumes, Kerinci Tribe, Information Media, Illustrated Book.

PENDAHULUAN

Indonesia terdiri atas berbagai macam suku bangsa yang memiliki keanekaragaman agama, adat istiadat, bahasa, kesenian, kerajinan, mata pencaharian, sehingga dikenal sebagai negara multikultural terbesar di dunia. Karena itu keanekaragaman tersebut harus selalu dilestarikan dan di tumbuh kembangkan dengan tetap mempertahankan nilai-nilai luhur yang terkandung didalamnya melalui proses pendidikan. Kebudayaan memiliki kandungan makna yang di dalamnya ada nilai-nilai etis, moral, dan spiritual sehingga nilai-nilai kebudayaan yang diturunkan perlu dijaga dan di lestariikan untuk kepentingan generasi Pakaian adat adalah busana tradisional yang menjadi ciri khas suatu daerah atau kelompok etnis tertentu. Pakaian ini memiliki nilai budaya yang simbolis yang sangat penting bagi masyarakat yang memilikinya, karena mencerminkan identitas, sejarah, serta filosofi hidup masyarakat setempat. Menurut pendapat Yunanto (2015: 3), pakaian adat merupakan simbol kebudayaan suatu daerah. Dalam upaya pembinaan kebudayaan, secara implisit terkandung pengertian tentang pelestarian, khususnya menyangkut nilai-nilai luhur budaya bangsa. Setiap pakaian adat memiliki kekhasan tersendiri dalam hal desain, bahan, warna, serta makna simbolis yang terkandung di dalamnya. Dalam konteks budaya, pakaian adat melambangkan nilai-nilai, kepercayaan, dan pandangan hidup yang dianut oleh masyarakat.

Kurangnya pengetahuan, pemahaman dan minat anak-anak pada saat sekarang ini terhadap pakaian adat suku Kerinci akan berdampak pada pelestarian budaya, dan kurangnya media informasi yang membahas tentang pakaian adat ini juga mengakibatkan anak-anak sulit untuk belajar lebih lanjut tentang budaya lokal. Jika anak-anak tidak memahami atau menghargai pakaian adat mereka, ada risiko makna budaya tersebut akan hilang seiring waktu. Ketidaktahuan ini bisa mengakibatkan anak-anak tidak memiliki rasa bangga terhadap warisan budaya mereka. Tanpa pendekatan yang menarik, anak-anak sulit terlibat dan

memahami pentingnya suatu budaya. Masalah ini berpotensi menyebabkan generasi mendatang tidak mengenal warisan budaya mereka. Hal ini bisa berdampak pada hilangnya tradisi dan pengetahuan lokal, yang tidak hanya berpengaruh pada budaya suku Kerinci tetapi juga pada keragaman budaya Indonesia secara keseluruhan.

Pakaian adat suku Kerinci diambil dari banyaknya pakaian adat di Indonesia dikarenakan pakaian adat ini masih jarang terdokumentasikan secara visual baik sebagai buku ilustrasi, buku pembelajaran, maupun hanya sekedar gambar dokumentasi yang disebarluaskan melalui internet. Masalah ini dapat terjadi akibat beberapa hal seperti: (1) kurangnya inisiatif dalam mengembangkan materi pendidikan yang relevan dan menarik bagi anak-anak, (2) banyak sumber informasi yang tidak menarik atau terlalu rumit, sehingga sulit dipahami oleh anak-anak. (3) kurangnya dokumentasi tentang pakaian adat suku Kerinci yang disebarluaskan di internet (4) pengaruh perkembangan teknologi, budaya global dan modernisasi juga dapat membuat anak-anak lebih tertarik pada budaya luar, sehingga mengabaikan budaya lokal yang seharusnya mereka pelajari dan lestarikan. (5) anak-anak juga mulai malas membaca sehingga literasi dan pengetahuan budaya mereka menjadi kurang.

Anak-anak pada usia kelas 6 SD adalah masa yang kritis untuk membangun pemahaman dan apresiasi terhadap budaya lokal. Hal ini dikarenakan anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), inteligensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan emosional), sosial emosional, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak (Suyadi, 2018: 30). Sayangnya, informasi mengenai pakaian adat sering kali tidak diintegrasikan dalam kurikulum pendidikan secara efektif. Sehingga mereka tidak termotivasi untuk belajar lebih lanjut.

Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya untuk memperkenalkan dan menyebarluaskan informasi mengenai pakaian adat suku Kerinci melalui media informasi yang menarik, informatif, dan mudah diakses oleh siswa SD. Berdasarkan permasalahan tersebut, perancangan media informasi seperti buku ilustrasi tentang pakaian adat suku Kerinci menjadi tepat, menimbang target audiensnya adalah siswa kelas 6 SD dan di usia ini juga mereka sudah aktif dalam menggunakan *handphone*, serta buku ini dapat menambah literasi bagi mereka. Hal ini penting untuk dilakukan sebagai upaya pelestarian budaya bangsa.

METODE PENCIPTAAN

1. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi merupakan sesuatu yang dilakukan untuk mengamati kejadian tertentu. Observasi ini dilakukan dengan mengamati detail dari pakaian adat, observasi ini dilakukan pada tanggal 19 November 2024 di Kantor Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Sungai Penuh dan pada tanggal 20 November 2024 observasi dilakukan di Lembaga Pelatihan Kerja Swasta (LPKS) Usaha Ibu 2 Pelaminan untuk mengetahui detail dari pakaian adat dan juga perihal mengetahui apa saja fungsi dan makna yang terkandung di dalam pakaian adat tersebut.

b. Wawancara

Metode wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi yang diperlukan dalam pembuatan karya ini. Wawancara dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dirancang, jawaban atau hasil dari pertanyaan yang diajukan kemudian direkam dan dicatat untuk dijadikan arsip oleh penulis. Wawancara ini dilakukan dengan menggunakan metode wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur.

Wawancara pertama dilakukan pada tanggal 19 November 2024 kepada Pamong Dinas Kebudayaan Kota Sungai Penuh yaitu Ibu Agustin sebagai seorang yang bertugas dalam bidang pemajuan kebudayaan dan pelestarian budaya untuk mendapatkan informasi mengenai pakaian adat suku Kerinci secara keseluruhan. Dari hasil wawancara tersebut maka diperoleh informasi dan data mengenai pakaian adat diantaranya yaitu "Dimano kito bapajak di situlah adat yang kito junjung" kalimat ini mempresentasikan bahwa dalam pembagian wilayah yakni Kerinci hilir, Kerinci tengah, dan Kerinci mudik merupakan wilayah yang memiliki geografis yang berbeda, begitu pula dengan bentuk pakaian adatnya, pakaian adat ini akan menyesuaikan dengan wilayah masing-masing, namun dalam bentuk pakaiannya masih terlihat mirip, sehingga makna dari pakaian ini tetap memiliki arti dan tujuan yang sama. Pakaian adat mengandung banyak makna, mulai dari penutup kepalanya, baju, tahhap, hingga ke bagian motifnya.

Wawancara kedua dilakukan pada tanggal 20 November 2024 di Lembaga Pelatihan Kerja Swasta (LPKS) Usaha Ibu 2 Pelaminan. Dari hasil wawancara tersebut diperoleh informasi tentang fungsi-fungsi, bentuk, serta makna yang terkandung di dalam pakaian adat. Wawancara ketiga dilakukan pada tanggal 21 November 2024 kepada salah satu tenaga pendidik di SDN 066/XI Tanjung Bunga yaitu Ibu Suci Anggraini. Dengan kesimpulan bahwa penyebab banyaknya siswa yang tidak mengenal tentang pakaian adat suku Kerinci adalah karena kurangnya kurikulum pendidikan yang membahas tentang pakaian adat lokal setiap daerah Kota dan Kabupaten di Provinsi Jambi. Kurangnya media informasi yang membahas tentang pakaian adat suku Kerinci sehingga terbatasnya bahan ajar tambahan bagi siswa. Serta pada saat ini, kurikulum yang ada di SD memakai sistem mata pelajaran per paket, di mana menerapkan pembelajaran berbasis tematik integratif, yakni mata pelajaran umum digabungkan menjadi tema.

Untuk mengetahui lebih lanjut sebagai pembanding tentang pakaian adat ini saya juga mendatangi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Kerinci dan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Sungai Penuh untuk mencari buku-buku yang membahas tentang pakaian adat suku Kerinci.

b. Kuisioner

Kuisioner merupakan alat yang digunakan dalam pengumpulan data yang berupa serangkaian pertanyaan yang tertulis dan disusun secara sistematis untuk dijawab oleh responden. Dalam penelitian ini kuisioner bertujuan untuk melihat seberapa banyak anak-anak yang mengetahui tentang permasalahan yang saya temukan. Ada 4 Sekolah yang menjadi tempat penyebaran kuisioner ini, yakni di SDN 061/XI Koto Panap, SDN 066/XI Tanjung Bunga, SDN 114/XI Dusun Baru Siulak, dan MI 09 Tanah Kampung. Dari hasil pengumpulan data dengan kuisioner yang disebar secara langsung didapatkan responden sebanyak 86 orang siswa.

2. Metode Analisis Data**a. Analisis 5W+1H**

- 1) What, Apa yang perlu disampaikan? Informasi yang perlu disampaikan adalah tentang pakaian adat suku Kerinci beserta fungsi dan makna yang terkandung di dalam pakaian adat tersebut, yang nantinya berguna untuk menambah wawasan.
- 1) Who, Siapa target audiens dari perancangan media informasi ini? Target audiens dalam perancangan buku ilustrasi ini adalah siswa kelas 6 SD serta guru dan para orang tua sebagai pendamping dalam mengembangkan pengetahuan anak-anak tentang pakaian adat tersebut sebagai warisan budaya lokal.
- 2) Where, Dimana informasi ini akan dihadirkan? Media informasi ini nantinya akan dihadirkan untuk siswa Sekolah Dasar (SD), yang berguna dalam menambah pengetahuan mereka tentang pakaian adat suku Kerinci. Dimana media informasi ini menggunakan media buku ilustrasi yang bisa diakses di sekolah maupun di rumah.
- 3) When, Kapan buku tersebut tepat disampaikan? Buku ilustrasi ini tepat disampaikan pada siswa kelas 6 SD, karena pada saat usia 11 hingga 12 tahun inilah pembentukan karakter anak dimulai. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah media informasi dalam bentuk media pembelajaran sehingga dapat mendidik dan menambah pengetahuan mereka sejak dini.
- 4) Why, Mengapa buku ini perlu disampaikan? Buku ilustrasi ini perlu disampaikan karena mengingat pakaian adat suku Kerinci masih jarang terdokumentasikan secara visual baik sebagai buku ilustrasi, buku pembelajaran, maupun hanya sekedar gambar dokumentasi yang disebarluaskan melalui internet, serta sedikitnya anak-anak yang mengetahui informasi tentang pakaian adat suku Kerinci terutama anak-anak yang tinggal di wilayah Kabupaten Kerinci dan Kota Sungai Penuh.
- 5) How, Bagaimana membuat buku ilustrasi yang menarik dan sesuai dengan target audiens? Dengan melakukan penelitian dan mengumpulkan data berupa wawancara, observasi, studi pustaka, dan menyebarkan kuisioner yang terkait dengan pembahasan, lalu menyusun materi sedemikian rupa dengan menggunakan pendekatan yang sesuai dengan usia mereka, sehingga media informasi ini akan mampu menarik target audiens untuk mengenal dan memahami tentang pakaian adat tersebut.

b. Model ADDIE

Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) adalah model yang sering digunakan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran, termasuk dalam konteks pembuatan buku ilustrasi digital. Berikut adalah penerapan model ADDIE:

- 1) Analysis (Analisis)
Fokus utamanya adalah untuk memahami karakteristik dari siswa kelas 6 SD, seperti tingkat pemahaman mereka terhadap budaya di Indonesia, serta kemampuan mereka dalam menerima informasi melalui media digital. Menentukan apakah ada kekurangan dalam pengajaran budaya lokal yakni pakaian adat suku Kerinci di kurikulum yang ada dan apakah siswa sudah mengetahui sedikit atau sama sekali tidak tahu tentang pakaian adat ini.
- 2) Design (Desain)
Tahap desain adalah tahap perencanaan yang mencakup pemetaan semua elemen dalam buku ilustrasi digital. Buku ini akan membahas pakaian adat suku Kerinci, merancang urutan pembahasan yang logis, mulai dari pengenalan bagian-bagian pakaian adat, makna simbolis dari pakaian tersebut, hingga urutan cara pemakaiannya. Selain itu juga untuk menentukan jenis ilustrasi yang akan digunakan, yang sesuai untuk anak-anak dan mampu menggambarkan pakaian adat secara jelas dan menarik.
- 3) Development (Pengembangan)
Desain yang telah direncanakan diubah menjadi produk yang nyata. Semua elemen yang telah dirancang akan dikembangkan menjadi sebuah buku ilustrasi digital yang siap digunakan. Tahapan ini mencakup mengumpulkan dan menulis teks tentang pakaian adat suku Kerinci, dengan bahasa yang sederhana dan sesuai dengan usia kelas 6 SD. Menghasilkan gambar-gambar ilustrasi digital yang menarik dan sesuai dengan tema pakaian adat suku Kerinci.
- 4) Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi, buku ilustrasi digital yang telah selesai dikembangkan akan diuji dalam situasi pembelajaran yang nyata. Buku ini digunakan di kelas untuk mengajarkan siswa mengenai pakaian adat suku Kerinci, baik dalam pembelajaran langsung oleh guru maupun dalam bentuk tugas mandiri yang diberikan oleh guru diluar jam sekolah sebagai pembelajaran tambahan bagi siswa.

5) Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas buku ilustrasi digital dalam mencapai tujuan pembelajaran dan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi tentang pakaian adat suku Kerinci. Proses evaluasinya adalah dengan mengadakan tes atau kuis setelah penggunaan buku untuk mengukur pemahaman siswa tentang pakaian adat suku Kerinci. Hasil dari evaluasi ini bisa digunakan untuk melihat sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai.

c. Analisis Target Audiens

1) Geografis

Target audiens yang menjadi sasaran buku ini adalah siswa kelas 6 SD di Kabupaten Kerinci dan Kota Sungai Penuh. Baik sekolah yang berada dalam kawasan pusat kota maupun di wilayah pinggiran kota. Dengan hanya terfokus pada dua wilayah ini, diharapkan media informasi ini bisa lebih terukur dalam hal dampak dan efektivitasnya. Meskipun tidak menutup kemungkinan media informasi ini akan diakses oleh siswa dari luar daerah Kabupaten Kerinci dan Kota Sungai Penuh.

2) Demografis

Dari perancangan buku ilustrasi ini memiliki target audiens untuk pelajar kelas 6 SD dan sederajat dengan rentang umur 11 hingga 12 tahun. Pada usia ini, mereka berada pada tahap perkembangan kognitif yang cukup matang untuk mulai memahami konsep-konsep yang lebih kompleks, termasuk tentang budaya dan identitas. Target audiens terdiri dari laki-laki dan perempuan, baik yang sekolahnya berada di perkotaan maupun di pedesaan. Latar belakang sosial dan ekonomi siswa kelas 6 SD bisa bervariasi, mereka bisa berasal dari keluarga dengan kondisi ekonomi yang berbeda-beda.

3) Psikografis

Perancangan buku ini ditujukan kepada target audiens yang menyukai buku bergambar/ilustrasi yang sederhana dan informatif. Untuk usia kelas 6 SD, anak-anak tidak hanya menyukai buku yang memiliki ilustrasi di dalamnya, namun juga dapat lebih memahami hubungan antara teks atau kalimat dengan gambar yang terdapat di dalam buku tersebut dibandingkan anak-anak usia di bawahnya.

4) Behavior

Sasaran dari buku ini juga mengambil dari perilaku target audiens, di mana usia 11 hingga 12 tahun yakni pada jenjang kelas 6 SD, anak-anak sudah aktif menggunakan handphone dalam keseharian mereka. Hal ini menjadikan buku ilustrasi digital sudah sangat cocok bagi target audiens karena bisa di buka kapanpun dan bisa diakses dengan mudah hanya melalui *handphone*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Landasan Teori

a. Media Informasi

Menurut penjelasan Sobur (2006) yang dikutip oleh Ditha Prasanti, media informasi adalah “alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual”. Media informasi dapat berupa fisik, seperti brosur, buku, majalah dan surat kabar, sedangkan dalam bentuk digitalnya seperti situs web, aplikasi dan media sosial. Media informasi berperan penting dalam menghubungkan masyarakat dengan pengetahuan, berita, dan data lainnya, baik yang bersifat lokal maupun global.

Deni Darmawan (2005) menyebutkan ada 6 ciri dari informasi yang bisa memberikan makna bagi pengguna, yaitu:

- 1) Kualitas informasi.
- 2) Kuantitas informasi.
- 3) Informasi aktual.
- 4) Informasi yang relevan dan sesuai.
- 5) Ketepatan informasi
- 6) Kebenaran informasi

Pembuatan buku ini dapat dikaitkan dengan media informasi, yakni media informasi dapat membantu dalam menyajikan konten budaya sehingga mempermudah penyebaran informasi tentang pakaian adat suku Kerinci, terlebih lagi media yang digunakan adalah buku ilustrasi digital, yang mana untuk jangkauan penyebaran melalui media informasi digital jauh lebih luas dan mudah untuk di akses oleh target audiens.

b. Desain Komunikasi Visual

Konsep dasar dalam DKV membentuk dasar yang kuat bagi para desainer untuk menciptakan karya yang tidak hanya indah secara visual, tetapi juga mampu menyampaikan pesan dengan jelas dan efektif. ... Dalam pengertiannya Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan cabang desain yang berfokus pada penciptaan pesan visual untuk menyampaikan informasi, ide, dan emosi dengan jelas dan efektif. DKV menggabungkan elemen-elemen desain seperti warna, bentuk, tekstur, dan tata letak untuk menciptakan karya-karya visual yang mempengaruhi audiensnya (Yasa, dkk., 2023).

Desain merupakan suatu bidang yang melibatkan proses kreatif untuk menciptakan solusi yang bermanfaat dan estetis dalam berbagai konteks. Dari desain grafis hingga arsitektur, desain memainkan peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari kita. Untuk memahami esensi desain dengan lebih mendalam, penting untuk melihat unsur-unsur dan prinsip-prinsip yang mendasari.

c. Buku Ilustrasi Anak

Menurut Hammond (2020: 11-12), yang dikutip oleh Albert Christian Purwanto, pembagian rentan usia dalam proses produksi sebuah buku anak-anak diperlukan untuk mengikat minat dan menarik hati target pembaca yang dituju. Dikarenakan perkembangan intelektual anak yang cepat, buku untuk setiap rentan usia akan mengalami diverifikasi termasuk dalam hal jumlah dan tingkat sebuah teks, palet warna, desain karakter dan detail ilustrasi secara keseluruhan.

Menurut Wibowo, dkk (2016: 60), buku adalah kumpulan lembaran kertas berisi tulisan atau gambar yang disatukan dan dijilid pada salah satu sisinya. Buku adalah media massa pertama yang dalam banyak hal menjadi media paling personal memberikan informasi sekaligus menghibur. Sedangkan pengertian dari buku ilustrasi adalah buku yang terdiri dari visual dari suatu tulisan dengan memakai teknik drawing, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya. Lewat proses ide dari verbal ke visual dengan proses menggambar. Ide tersebut lantas dituangkan lewat media berupa lembaran kertas (Ars, Jurnal Seni Rupa No 4, 2007: 10), yang dikutip dari jurnal tugas akhir oleh Nur Aji Fauzan (2017).

Fungsi ilustrasi dalam buku tidak hanya sebagai pelengkap agar terlihat estetis, tetapi juga sebagai alat untuk membantu pembaca memahami teks yang ada di dalam buku tersebut. Dalam buku anak-anak, ilustrasi bisa menginterpretasikan teks yang lebih kompleks atau mempermudah anak-anak jika mereka sulit memahami kata-kata di dalam buku. Selain itu, ilustrasi dapat menghidupkan karakter dan suasana hati pembaca, sehingga menciptakan pengalaman yang berbeda dengan membaca buku tanpa ilustrasi pendukung (Anwar, 2018: 1-2).

Buku ilustrasi anak adalah pendekatan yang baik untuk target audiens, menimbang buku ilustrasi anak memiliki visual yang menarik, berwarna, dan lebih mudah dipahami. Dalam buku ini, pakaian adat suku Kerinci dapat digambarkan secara detail namun dengan pembahasan yang masih ringan untuk usia target audiens. Bahasa yang digunakan pada buku ilustrasi anak juga lebih sederhana, ringkas dan menarik, sehingga kombinasi antara teks dan gambar membantu anak-anak lebih mudah memahami tentang pakaian adat tersebut.

d. Ilustrasi

Menurut pendapat Supriyono (2010: 51), pengertian ilustrasi secara umum adalah gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik. Ilustrasi yang berhasil menarik perhatian pembaca pada umumnya memenuhi beberapa kriteria sebagai berikut:

- 1) Komunikatif, informatif, dan mudah dipahami.
- 2) Menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca.
- 3) Ide baru, orisinal, bukan merupakan plagiat atau tiruan.
- 4) Punya daya pikau (eye-catcher) yang kuat.
- 5) Jika berupa foto atau gambar, harus punya kualitas memadai, baik dari aspek seni maupun teknik pengerjaan.

e. Layout

Layout merupakan elemen penting dalam desain visual yang berfungsi untuk mengatur elemen-elemen visual. Elemen-elemen visual yang membutuhkan layout seperti teks, gambar, grafik dan elemen lainnya, yang ditata sedemikian rupa agar tercipta kesan yang harmonis, fungsional, dan estetis. Dalam karya desain, kualitas layout sering kali menentukan bagaimana informasi disampaikan dan diterima oleh audiens dengan baik. Elemen layout dibagi menjadi 3, yaitu elemen teks, elemen visual, dan invisible element. Elemen ini disebutkan dalam buku yang berjudul Layout Dasar dan Penerapannya (Suriyanto Rustan, 2009:15).

f. Teori Warna

Menurut Sanyoto (2009:11), seperti halnya suara, warna merupakan fenomena getaran/gelombang, dalam hal ini gelombang cahaya. Warna merupakan getaran/gelombang yang diterima indra penglihatan, sedangkan bunyi merupakan getaran/gelombang yang diterima indra pendengaran. Warna warni adalah sama dengan not-not musik atau tangga nada suara. Warna dapat didefinisikan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan.

Teori warna sendiri merupakan bagian dari pedoman para desainer untuk berkomunikasi melalui warna-warna yang menarik terkhusus untuk para desainer grafis, warna sangat penting dalam melakukan branding agar sesuatu terlihat lebih menarik dimata audiens.

g. Tipografi

Secara definisi, yang dimaksud tipografi adalah seni dalam memilih, menyusun, dan mengatur tata letak huruf untuk keperluan pencetakan maupun reproduksi. Dikatakan pula tipografi adalah seni memilih jenis huruf dari sekian banyak jumlah huruf yang tersedia untuk digabungkan dengan jenis huruf yang berbeda serta menggabungkan sejumlah kata dalam ruang yang tersedia. Lebih lanjut, tipografi dikatakan baik jika menarik, terbaca dan menciptakan gaya serta karakter. Dalam definisi tersebut tipografi dipahami dalam kaitannya dengan kegiatan proses setting untuk keperluan proses produksi cetak mencetak. Jadi lebih kepada mengatur huruf-huruf yang telah dipilih tersebut dalam tata letak untuk keperluan cetak dan di samping itu tipografi harus memiliki gaya serta karakter (Maharsi, 2013: 2-3).

h. Poster

Poster adalah media yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi, saran atau ide-ide tertentu, sehingga dapat merangsang keinginan yang melihatnya untuk melaksanakan isi pesan tersebut. ... Media poster adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk visual untuk mempengaruhi dan memotivasi siswa yang melihatnya (Indriyani, 2018: 31-32).

i. Pakaian Adat Suku Kerinci

Pakaian adat suku Kerinci memakai warna hitam yang menjadi ciri khasnya, warna hitam sendiri adalah warna kebesaran dan warna kekuatan suku Kerinci. Pakaian adat dikenakan oleh orang-orang tertentu, salah satunya Depati Ninik Mamak dan para pejabat lingkup pemerintah Kabupaten Kerinci dan Kota Sungai Penuh, yang dipakai ketika

acara-acara resmi, seperti kenduri sko, penobatan atau pelantikan pemangku adat, acara ulang tahun daerah, untuk tarian tradisional, dan juga digunakan pada acara pernikahan secara adat (Agustin, 2024).

Para laki-laki memakai pakaian adat berwarna hitam berbalut emas, dan untuk perempuan selain hitam juga dipakai warna merah hati dan masih berbalut emas. Nama pakaian adat untuk yang laki-laki adalah “Sensung Cindae”. Nama Sensung Cindae diambil dari warna hitam pada pakaian adat, dimana warna hitam melambangkan golongan rakyat yang banyak atau memiliki kekuatan, balutan warna kuning emas melambangkan kekuasaan, berundang atau berlembaga. Sedangkan pada baju adat wanita disebut “Turae Maliao” namun di Kabupaten Kerinci lebih dikenal dengan sebutan “Kulok/Kuluk”, memiliki simbol merakyat dan keteguhan sikap (Agustin, 2024).

2. Hasil Desain Media Informasi

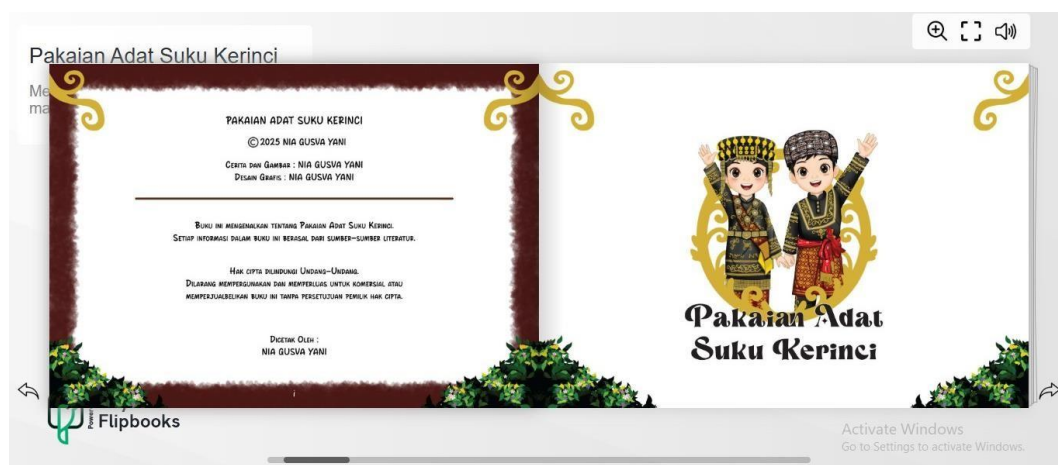
a. Buku Ilustrasi

Setelah seluruh tahapan perancangan dilalui, terciptalah media utama dan media bauran yang diselesaikan melalui berbagai proses, mulai dari konsep dan pengembangan ide hingga pembuatan ilustrasi. Finalisasi media informasi tentang Pakaian Adat Suku Kerinci ini diwujudkan dalam bentuk buku ilustrasi yang terdiri dari cover depan, cover belakang dan terdiri dari 56 halaman. Buku ini membahas tentang bagian-bagian dari pakaian adat, makna yang terkandung di dalam pakaian adat hingga urutan cara pemakaian pakaian adat tersebut. Buku ini menyajikan ilustrasi atau visual yang menarik tanpa mengurangi unsur-unsur yang terdapat pada pakaian adat.

Pada bagian sampul buku ini terdapat headline atau judul dari objek yang diberikan yaitu Pakaian Adat Suku Kerinci, serta halaman belakangnya diberikan sedikit narasi yang berkaitan dengan isi buku. Aplikasi yang digunakan dalam membuat keseluruhan desain pada buku ialah Adobe Illustrator, Adobe Photoshop dan Ibis Paint. Karena media utama pada perancangan buku ini adalah E-Book atau buku digital, buku ini tersedia melalui website heyzine.com melalui link <https://heyzine.com/flip-book/61de3eb148.html>.



Gambar 1. Buku Ilustrasi



Gambar 2. Buku Ilustrasi Digital

b. Poster

Desain poster yang dirancang untuk memberikan informasi yang berkaitan tentang Pakaian Adat Suku Kerinci, dengan tujuan untuk menarik perhatian audiens dengan memberitahukan atau menginformasikan pakaian adat melalui visual yang menarik. Poster ini berukuran 40 cm x 60 cm dengan jenis material albatros dan teknik yang digunakan adalah digital printing, aplikasi yang digunakan untuk merancang layout dan teks menggunakan Adobe Illustrator, untuk ilustrasinya terlebih dahulu dibuat di Ibis Paint kemudian di import juga ke dalam Adobe Illustrator.



Gambar 3. Poster

c. Banner

Banner merupakan media yang bisa menyampaikan sebuah informasi yang singkat dalam memberitahukan tentang promosi yang berkaitan dengan launching-nya buku tersebut. Dalam banner ini juga terdapat Qr yang bisa di scan untuk mengakses buku ilustrasi ini. Desain banner ini berukuran 60 cm x 160 cm, jenis material yang digunakan adalah albatros dengan teknik digital printing atau cetak digital, dalam pembuatan banner ini masih sama dengan poster yaitu menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dan Ibis Paint.



Gambar 4. Banner

d. Merchandise

Merchandise ini merupakan media promosi dalam mempromosikan dan memperkenalkan Buku Pakaian Adat Suku Kerinci dengan memanfaatkan beberapa media yang dibuat dalam bentuk media pajang atau buah tangan atau cinderamata yang berkaitan dengan promosi buku tersebut.

a. T-shirt

Desain T-shirt atau baju ini merupakan media promosi yang cocok digunakan untuk casual sekaligus dapat menjadi penarik minat audiens, pada T-shirt terdapat 2 desain yaitu gambar ilustrasi karakter Uwo dan Adik pada bagian punggung atau baju bagian belakang dan menampilkan judul dari buku tersebut yaitu "Pakaian Adat Suku Kerinci" pada baju bagian depan tepatnya di depan dada. Bahan baju yang digunakan adalah katun warna hitam dan putih, dan untuk pembuatan gambarnya menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dan Ibis Paint.



Gambar 5. T-shirt

b. Standee Acrylic

Desain Standee ini memiliki 4 jenis gambar yang dicetak yang mana menampilkan ilustrasi atau gambar karakter Uwo dan Adik yang memakai pakaian adat suku Kerinci. Satu karakter Uwo berukuran besar, satu karakter Adik berukuran besar yang memakai mahkota Kulok yang versi ronce telingo, satu karakter Adik berukuran kecil yang memakai mahkota Kulok versi ronce telingo ditambah bungo aut dan turai ambut pada mahkota Kulok dengan pakaian berwarna merah gelap, dan satunya lagi adalah karakter Adik yang memakai mahkota Kulok versi turai kunci.

Untuk ukuran standee nya berkisar antara 13 cm x 6 cm dan 8 cm x 4 cm dengan menggunakan teknik cetak digital printing, dengan jenis bahan acrylic dengan ketebalan 3 mm, dan aplikasi yang digunakan untuk membuat desain adalah Ibis Paint.



Gambar 6. Standee Acrylic

c. Gantungan Kunci

Keychain ini memiliki 3 desain yang merupakan gambar karakter Uwo, Adik, dan gabungan kedua karakter tersebut. Desain keychain ini juga bentuk promosi untuk menarik audiens. Untuk ukuran keychain berkisar antara 5 cm x 2 cm dan 4 cm x 4 cm, dengan menggunakan teknik digital printing, untuk jenis bahan yang digunakan adalah acrylic, dan desainnya dibuat di aplikasi Ibis Paint.



Gambar 7. Gantungan Kunci

g. Stiker

Sticker juga berfungsi untuk mempromosikan serta memperkenalkan karya melalui media kreatif. Desain sticker ini memiliki 5 desain yang merupakan perwakilan dari pakaian adat suku Kerinci melalui karakter Uwo dan Adik. Ukuran sticker berkisar antara 5 cm dan 4 cm. Dengan bahan sticker vinyl laminasi glossy dan laminasi doff, yang menggunakan teknik digital printing, dan pembuatan ilustrasinya menggunakan aplikasi Ibis Paint.



Gambar 8. Stiker

h. Tumbler

Tumbler ini merupakan media promosi yang tidak hanya digunakan untuk pajangan atau berfungsi sebagai botol air minum saja, namun juga dapat digunakan untuk menarik minat audiens, desain tumbler memiliki satu desain yaitu ilustrasi gabungan karakter Uwo dan Adik yang memakai pakaian adat suku Kerinci. Ukuran desainnya 4 cm x 4 cm, dan untuk ukuran tumblernya 7 cm x 19 cm dan 7 cm x 13 cm, desain tumbler dibuat menggunakan aplikasi Ibis Paint.



Gambar 9. Tumbler

i. Puzzle

Puzzle bukan hanya permainan biasa yang sering dimainkan anak-anak, tetapi fungsi puzzle di sini juga sebagai media promosi dari buku Pakaian adat Suku Kerinci. Ukuran puzzlenya 21 cm x 29.7 cm dengan frame, dengan jumlah kepingan sebanyak 80 keping anak puzzle. Desain puzzle dibuat menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dan Ibis Paint.



Gambar 10. Puzzle

KESIMPULAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan dari perancangan yang telah dilalui sedemikian rupa dari Perancangan Media Informasi Tentang Pakaian Adat Suku Kerinci ini. Yang diperlihatkan dari media visual seperti ilustrasi dan sebagainya menjadi media efektif yang bertujuan mengenalkan serta memberikan informasi yang berkaitan dengan Pakaian Adat Suku Kerinci baik dari informasi yang berkaitan dengan bagian-bagian pada pakaian, makna yang terkandung di dalam pakaian, hingga mengajarkan cara ataupun urutan pemakaian dari Pakaian Adat Suku Kerinci. Oleh karena itu, dalam perancangan ini dapat mencapai tujuan dan target utamanya yaitu anak-anak yang duduk di kelas 6 SD dan juga bisa diakses oleh masyarakat baik anak-anak,

remaja, maupun dewasa karena buku ini dapat diakses secara online sehingga bisa dibaca di mana saja dan kapan saja. Buku ini dibuat dalam rangka upaya memberikan pengetahuan serta pelestarian budaya kepada generasi muda sekarang dan generasi muda yang akan datang.

Berdasarkan hasil perancangan, media utama yang berupa buku ilustrasi ini, efektif dalam memperkenalkan salah satu budaya di Kerinci yakni pakaian adat kepada anak-anak, dan buku ini menyajikan media informasi sederhana dan menarik, sehingga mudah dipahami oleh target audiens. Serta dukungan media visual yang lainnya seperti media bauran (buku cetak, poster, x banner, dan merchandise) yang berguna untuk menarik/memikat target audiens untuk melihat buku ini

2. .Saran

Perancangan buku ilustrasi tentang Pakaian Adat Suku Kerinci ini dapat diperkenalkan dan dikembangkan khususnya kepada anak-anak sekolah dasar. Dalam rangka upaya menambah pengetahuan serta pelestarian kebudayaan kepada generasi muda, buku ini dapat digunakan sebagai sarana untuk penyampaian informasi, dan menerapkan ilmu komunikasi visual, sekaligus menjadi referensi yang bermanfaat dalam media perancangan ini yang menarik serta mudah dipahami. Dengan adanya perancangan buku ilustrasi Pakaian Adat Suku Kerinci ini diharapkan dapat membawa manfaat yang relevan untuk digunakan dalam sarana pelestarian kebudayaan ini kedepannya agar tidak mudah pudar dari waktu ke waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jelasutra.
- Yasa, dkk. 2024. *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Perkembangannya*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Purwanto, A. C. (2022). *Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Reformasi Gereja, Adaptasi Karya Djoko Sulistyio Untuk Anak Usia 6-8 Tahun di Sekolah Minggu GKKA-I Banjarbaru, Kalimantan Selatan*. Tesis, Fakultas Teknologi dan Desain. Jawa Timur: Universitas Ma Chung.
- Anwar, Mu'aafii Naziihan. (2018). *Perancangan Buku Cerita Rakyat "Asal Usul Cendrawasih" dengan Teknik 3D Illustration dan Digital Imaging*. Tesis, Surabaya: Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
- Fauzan, N. A. (2017). *Perancangan Buku Ilustrasi Kumpulan Hadist Pilihan Bagi Anak Dalam Kegiatan Sehari-Hari*. Skripsi, Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Maharsi, Indiria. 2013. *Tipografi: Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti*. Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service).
- Indriyani, Lucia. 2018. *Pengembangan Media Poster Sebagai Bahan Ajar Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Skripsi. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Dwi Marsanda, Firda. 2024. *Pengetahuan Lokal dan Pemanfaatan Tumbuhan Dalam Upacara Adat Kenduri Sko Pada Masyarakat Kecamatan hamparan Rawang Kota Sungai Penuh Provinsi Jambi*. Tesis. Jambi: Universitas Jambi.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Proyek Pembinaan Permuseuman Jambi. 1996. *Pakaian Pengantin Masyarakat Kerinci*, dalam <https://repositori.kemdikbud.go.id/30003/1/PAKAIAN%20PENGANTIN%20MASYARAKAT%20KERINCI.pdf>
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Proyek Inventarisasi dan Pembinaan Nilai Budaya. 1992. *Pakaian Adat Tradisional Daerah Provinsi Jambi*, dalam <https://repositori.kemdikbud.go.id/28115/1/PAKAIAN%20ADAT%20TRADISIONAL%20DAERAH%20PROPINSI%20JAMBI.pdf>
- Rerisani, L. M. (2018). *Kulok dalam Upacara Perkawinan Masyarakat Suku Kerinci, Jambi*. Skripsi, Pendidikan Vokasional Tata Rias. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.