

## Perancangan Media Informasi Tentang Biografi Hoerijah Adam Sebagai Seniman Legendaris Dari Ranah Minang

Rayhan Putra Syahruli<sup>1\*</sup>, Harissman<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

<sup>2</sup>Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

<sup>1</sup>[reyhanputra1324@gmail.com](mailto:reyhanputra1324@gmail.com), <sup>2</sup>[harismanomar@gmail.com](mailto:harismanomar@gmail.com)

### Abstrak

Minimnya media visual yang mengangkat biografi tokoh seni Indonesia menjadi salah satu faktor rendahnya apresiasi generasi muda terhadap figur-figur penting dalam perkembangan seni dan budaya nasional. Salah satu tokoh yang mengalami kondisi tersebut adalah Hoerijah Adam, seniman perempuan asal Minangkabau yang dikenal melalui kontribusinya dalam seni pertunjukan dan seni rupa Indonesia. Meskipun memiliki peran penting dalam perkembangan kesenian nasional, informasi mengenai perjalanan hidup dan karya-karyanya masih didominasi oleh sumber akademik dan arsip sejarah yang kurang komunikatif bagi mahasiswa seni. Perancangan ini bertujuan menciptakan media informasi visual berupa Artbook Biografi dan Audio Visual sebagai sarana edukasi, dokumentasi, serta apresiasi terhadap sosok Hoerijah Adam. Metode perancangan dilakukan melalui pengumpulan data literatur, dokumentasi, observasi visual, dan analisis kebutuhan audiens, yaitu mahasiswa seni. Konsep visual yang diterapkan mengutamakan pendekatan visual storytelling dengan memadukan unsur ilustrasi, fotografi arsip, tipografi, narasi, serta elemen multimedia untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual. Hasil perancangan berupa Artbook Biografi yang menyajikan perjalanan hidup, pemikiran, dan karya Hoerijah Adam dalam bentuk visual yang artistik serta Audio Visual yang menampilkan narasi biografi secara dinamis melalui perpaduan gambar, suara, dan animasi. Media ini diharapkan mampu memperluas akses informasi mengenai Hoerijah Adam, meningkatkan apresiasi mahasiswa terhadap tokoh seni perempuan Indonesia, serta mendukung upaya pelestarian nilai-nilai budaya dan sejarah seni Minangkabau bagi generasi mendatang.

**Kata Kunci:** Hoerijah Adam, Artbook Biografi, Audio Visual, Visual Storytelling, Seni Pertunjukan, Minangkabau.

### PENDAHULUAN

Hoerijah Adam adalah seorang seniman perempuan legendaris dari Ranah Minang yang memiliki kontribusi besar dalam dunia seni pertunjukan dan seni rupa Indonesia. Ia dikenal dengan karya-karyanya yang unik serta gagasannya dalam memperjuangkan seni dan budaya Indonesia. Namun, meskipun memiliki peran penting dalam perkembangan seni di Indonesia, informasi mengenai kehidupannya masih sangat terbatas dan belum banyak diangkat dalam media yang mudah diakses oleh generasi muda, khususnya mahasiswa seni pertunjukan. Hingga saat ini, sebagian besar sumber informasi tentang Hoerijah Adam hanya tersedia dalam bentuk artikel akademik atau dokumentasi sejarah yang bersifat formal. Format tersebut kurang komunikatif bagi mahasiswa seni pertunjukan yang membutuhkan rujukan inspiratif dalam bentuk media visual maupun naratif yang sesuai dengan konteks pendidikan mereka. Belum ada media yang secara khusus menyajikan kisah hidup dan perjalanan kreatif Hoerijah Adam dalam format yang menarik, aplikatif, serta dapat dijadikan bahan kajian maupun referensi pembelajaran seni pertunjukan. Dalam dunia pendidikan tinggi, khususnya di bidang seni pertunjukan, diperlukan media visual yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman estetis dan inspiratif bagi mahasiswa. Media semacam ini penting untuk menyampaikan biografi seorang tokoh seni, karena mahasiswa tidak hanya membutuhkan data faktual, tetapi juga dorongan emosional dan visual yang dapat memperkaya kreativitas mereka. Namun, hingga kini, belum tersedia media yang secara khusus mengangkat biografi Hoerijah Adam sebagai figur penting dalam perkembangan seni pertunjukan Indonesia dalam format visual yang relevan bagi mahasiswa seni.



**Gambar 1.** Foto Hoerijah Adam

Ketiadaan media yang mendokumentasikan kehidupan dan karya Hoerijah Adam berpotensi menyebabkan minimnya apresiasi terhadap sosoknya, bahkan di lingkungan akademis seni yang seharusnya menjadi garda terdepan dalam melestarikan nilai-nilai budaya lokal. Sebagai seorang seniman perempuan yang berhasil memadukan seni tradisi Minangkabau dengan sentuhan modern, Hoerijah Adam seharusnya diperkenalkan lebih luas kepada mahasiswa sebagai sumber inspirasi sekaligus teladan dalam proses kreatif mereka. Oleh karena itu, perancangan media informasi berupa Artbook Biografi dan Audio Visual dipilih sebagai solusi yang lebih relevan. Artbook dipilih karena berfungsi ganda, yakni sebagai dokumentasi akademis sekaligus objek estetis yang dapat dikaji secara visual. Menurut Stone (2025), artist's books tidak hanya berperan sebagai arsip, tetapi juga sebagai alat pedagogis yang mendorong keterlibatan kritis dan apresiasi estetis mahasiswa seni. Sementara itu, Audio Visual dipilih karena mampu menampilkan aspek performatif dari sosok Hoerijah Adam melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan animasi. Sejalan dengan teori Cognitive Theory of Multimedia Learning dari Mayer (2009), mahasiswa belajar lebih mendalam ketika informasi disajikan melalui kata dan gambar secara bersamaan dibandingkan hanya dengan teks. Selain itu, penelitian oleh Hanif (2020) membuktikan bahwa video animasi berbasis Audio Visual terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar. Dengan demikian, kombinasi Artbook Biografi dan Audio Visual diyakini mampu membantu mahasiswa mengenal lebih dekat sosok Hoerijah Adam, memahami proses kreatifnya, serta menumbuhkan rasa bangga dan tanggung jawab dalam melestarikan seni dan budaya Indonesia.

## METODE

### 1. Metode Pengumpulan Data

Tahap persiapan merupakan langkah awal yang menjadi dasar perencanaan dan pengumpulan bahan agar karya yang dihasilkan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Pada tahap ini, desainer melakukan pengumpulan data, kajian literatur, serta identifikasi kebutuhan dan karakteristik audiens yang menjadi target media. Dengan pendekatan ini, proses perancangan menjadi lebih terarah dan efektif dalam mencapai sasaran yang diharapkan (Creswell, 2014).

Metode pengumpulan data untuk menelaah permasalahan ini adalah dengan menggunakan beberapa metode sebagai berikut ini :

#### a. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek atau fenomena yang menjadi fokus penelitian. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk memantau, mencatat, dan meninjau aktivitas, perilaku, atau kejadian yang relevan dengan tujuan penelitian secara sistematis. Dengan observasi, data yang diperoleh cenderung lebih akurat dan mencerminkan kondisi nyata di lapangan, karena tidak bergantung pada laporan atau keterangan pihak lain (Moleong, 2017).

Metode observasi sangat berguna dalam konteks perancangan media informasi, karena desainer dapat memahami perilaku, kebutuhan, dan preferensi audiens secara langsung. Data yang dikumpulkan melalui observasi menjadi dasar dalam merumuskan konsep, isi, dan pendekatan visual media yang lebih tepat sasaran.

Observasi juga dapat digabungkan dengan metode lain, seperti wawancara atau studi pustaka, untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai konteks dan karakteristik objek penelitian. Dengan demikian, tahap observasi menjadi bagian integral dari persiapan perancangan media yang efektif dan relevan (Moleong, 2017).

#### b. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung antara peneliti dengan narasumber untuk memperoleh informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Teknik ini memungkinkan peneliti menggali data yang lebih mendalam mengenai pengalaman, peristiwa, maupun sudut pandang subjek penelitian (Nazir, 2011).

Salah satu narasumber yang diwawancarai adalah Ibu Darwani, alumni SMKI Padang (kini SMKN 7 Padang), sekolah seni pertunjukan yang pada masanya merupakan satu-satunya lembaga pendidikan seni menengah di Sumatera. Walaupun Ibu Darwani bukan murid langsung yang pernah diajar oleh Hoerijah Adam, ia tumbuh dan belajar dalam lingkungan seni yang sangat mengenal nama besar Hoerijah Adam. Dari cerita-cerita yang berkembang di kalangan seniman dan alumni, sosok Hoerijah Adam selalu digambarkan sebagai figur penting yang penuh dedikasi terhadap seni pertunjukan Minangkabau. Menurut penuturan Ibu Darwani, Hoerijah Adam dikenal sebagai sosok pengajar seni yang tegas dan disiplin. Ketegasannya tercermin dalam cara beliau menekankan detail teknis, mulai dari gerakan tari, irama, hingga ekspresi tubuh. Dari wawancara ini dapat dipahami bahwa nama dan kiprah Hoerijah Adam sangat penting untuk terus dikenang dan diketahui generasi sekarang. Beliau bukan hanya seniman besar, tetapi juga pendidik yang meninggalkan warisan nilai kedisiplinan, kebudayaan, dan profesionalisme seni. Karena itu, menghadirkan biografi

Hoerijah Adam melalui media yang sesuai dengan generasi muda, yaitu Artbook dan Audio Visual, menjadi langkah strategis.

Wawancara kedua penulis lakukan bersama Pak Datuk, seorang pensiunan dosen di Institut Seni Indonesia (ISI) Padang Panjang. Dalam penjelasannya, beliau mengakui bahwa dirinya tidak pernah bertemu langsung dengan sosok Hoerijah Adam. Menurut beliau, karya-karya Hoerijah Adam tidak hanya menampilkan nilai artistik yang tinggi, tetapi juga memperlihatkan gagasan visioner seorang seniman yang mampu memadukan tradisi dan modernitas. Karya-karya tersebut, menurut Pak Datuk, bukan sekadar ekspresi seni, tetapi juga menyimpan nilai sejarah dan budaya yang sangat penting bagi perkembangan kesenian Minangkabau. Hal inilah yang membuat sosok Hoerijah Adam tetap relevan untuk dipelajari meskipun beliau telah lama wafat. Selain membicarakan karya, Pak Datuk juga menuturkan bahwa dirinya pernah berjumpa dengan Bapak Muhammad Jujur, anak ketiga Hoerijah Adam yang juga dikenal sebagai seorang seniman musik. Dalam kesan yang ia sampaikan, Pak Jujur adalah sosok yang ramah, mudah bergaul, dan menyenangkan. Kehangatan pribadinya mencerminkan semangat seni yang diwariskan dari keluarganya. Dari wawancara ini dapat disimpulkan bahwa meskipun tidak pernah berinteraksi langsung dengan Hoerijah Adam, Pak Datuk menilai beliau sebagai figur yang patut diteladani. Kiprahnya menunjukkan bahwa seorang seniman perempuan Minangkabau mampu tampil di tingkat nasional dengan gagasan kreatif yang kuat, meninggalkan karya monumental, serta mewariskan nilai-nilai budaya yang sangat berharga bagi generasi berikutnya.

Wawancara ketiga penulis lakukan bersama Bapak Muhammad Jujur, anak ketiga dari lima bersaudara Hoerijah Adam. Beliau dikenal sebagai seorang seniman yang menekuni bidang lagu anak, serta memiliki kemampuan dalam menulis puisi, berpantun, bermusik, dan berkarya dalam dunia sastra. Dari perbincangan yang dilakukan, Bapak Muhammad Jujur memberikan gambaran personal mengenai sosok ibunya, tidak hanya sebagai seorang seniman besar, tetapi juga sebagai seorang ibu yang penuh kasih sayang. Bapak Muhammad Jujur juga menceritakan sebuah pengalaman unik yang pernah diceritakan kembali oleh ayahnya. Suatu hari, sang ayah menyaksikan Hoerijah Adam sedang menari dengan penuh penghayatan, dan pada saat itu terlihat seolah-olah kakinya tidak menapak ke tanah. Peristiwa tersebut menjadi simbol betapa kuatnya spiritualitas dan ekspresi seni yang dimiliki ibunya. Menurutnya, sang ayah selalu menjadi sumber semangat, ibarat “api” yang membakar motivasi Hoerijah Adam untuk terus berkarya dan mempersembahkan yang terbaik bagi dunia seni dan budaya. Dari keseluruhan cerita yang disampaikan Bapak Muhammad Jujur, tergambar jelas bahwa Hoerijah Adam bukan hanya seorang seniman besar yang memberi kontribusi nyata bagi seni dan budaya Minangkabau, tetapi juga seorang ibu yang penuh kasih sayang, semangat, dan dedikasi tinggi. Kisah personal ini memperkaya pemahaman mengenai sosok Hoerijah Adam secara utuh baik sebagai seniman maupun manusia.

Wawancara keempat penulis lakukan bersama Ilham, seorang mahasiswa Fakultas Seni Pertunjukan, Program Studi Seni Musik di Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang. Dalam wawancara tersebut, Ilham menyampaikan bahwa dirinya mengenal nama Hoerijah Adam hanya sebatas dari nama gedung pertunjukan di kampus, yaitu Gedung Pertunjukan Hoerijah Adam. Nama tersebut sering ia dengar dalam kegiatan perkuliahan maupun acara-acara seni di kampus. Namun, ia mengakui bahwa belum pernah mengetahui secara mendalam siapa sosok Hoerijah Adam sebenarnya, termasuk perjalanan hidup maupun karya-karyanya.

Dari hasil wawancara ini dapat disimpulkan bahwa pengetahuan mahasiswa saat ini tentang Hoerijah Adam masih terbatas, bahkan di lingkungan akademik seni. Namun, rasa ingin tahu yang kuat menunjukkan adanya peluang besar bagi perancangan media informasi yang lebih kreatif. Audio Visual dan Artbook tentang Hoerijah Adam dapat menjawab kebutuhan tersebut dengan menghadirkan informasi yang inspiratif, relevan, serta mudah diakses oleh generasi muda seni, khususnya mahasiswa seperti Ilham.

### c. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui penelusuran dan pengkajian sumber-sumber tertulis maupun digital yang relevan dengan objek kajian, yaitu sosok Hoerijah Adam sebagai seniman legendaris dari Ranah Minang. Media yang digunakan dalam studi pustaka meliputi buku, jurnal ilmiah, artikel, arsip sejarah, laporan penelitian, serta referensi digital dari sumber terpercaya. Penelusuran ini bertujuan untuk menggali informasi mengenai biografi, kiprah, serta kontribusi Hoerijah Adam dalam bidang seni, baik tari maupun musik.

Selain itu, studi pustaka juga mencakup referensi mengenai teori desain komunikasi visual, media Artbook, serta Audio Visual sebagai sarana penyampaian informasi yang efektif kepada target audiens, yakni mahasiswa dan siswa seni.

## 2. Metode Analisis Data

### a. Analisis Target Audience

#### 1) Segmentasi Demograf

Audiens terdiri dari mahasiswa laki-laki maupun perempuan yang menempuh pendidikan tinggi di bidang seni, khususnya pada program studi seni pertunjukan dan desain komunikasi visual. Usia mereka umumnya berada pada rentang 18-24 tahun, yaitu fase dewasa awal yang ditandai dengan kemampuan berpikir kritis dan eksploratif. Latar belakang sosial ekonomi mereka beragam, namun sama-sama memiliki tujuan memperdalam pengetahuan, keterampilan, dan apresiasi seni.

#### 2) Segmentasi Geografi

Mahasiswa seni umumnya berasal dari wilayah Ranah Minang, dengan fokus utama pada lingkungan perguruan tinggi seni, seperti Institut Seni Indonesia Padang Panjang. Faktor budaya lokal menjadi penting, karena mereka tumbuh dalam tradisi Minangkabau yang sarat dengan nilai seni, sekaligus berinteraksi dengan perkembangan seni

modern. Kondisi ini menjadikan audiens terbuka untuk menerima media pembelajaran yang menghubungkan tradisi dengan inovasi.

### 3) Segmentasi Psikografi

Mahasiswa seni memiliki karakteristik kritis, kreatif, serta terbuka terhadap ide-ide baru. Mereka menunjukkan minat tinggi terhadap eksplorasi visual, estetika, serta pencarian identitas artistik. Selain itu, mereka cenderung mengaitkan teori dengan praktik berkesenian, sehingga membutuhkan media yang tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga memberikan pengalaman visual yang inspiratif dan kontekstual.

### 4) Segi Perilaku (Behavior)

Mahasiswa seni cenderung responsif terhadap metode pembelajaran visual, interaktif, dan berbasis proyek. Mereka lebih antusias dengan media yang memberi ruang partisipasi kreatif, seperti Audio Visual yang atraktif dan Artbook yang estetik. Media semacam ini tidak hanya mereka konsumsi sebagai sumber informasi, tetapi juga dijadikan referensi akademis sekaligus inspirasi dalam penciptaan karya seni.

## b. Analisis 5W + 1H

### 1) What (Apa yang dibuat?)

Media informasi berupa Artbook Biografi dan Audio Visual tentang perjalanan hidup, karya, dan kontribusi Hoerijah Adam. Artbook berfungsi sebagai dokumentasi visual estetik yang menampilkan narasi biografi melalui ilustrasi, foto arsip, dan desain grafis. Sedangkan Audio Visual berperan sebagai media dinamis yang menarasikan kisah hidup Huriah Adam secara komunikatif, inspiratif, dan relevan dengan mahasiswa seni.

### 2) Who (Siapa target dan pelaku?)

Target utamanya adalah Mahasiswa seni, khususnya di bidang seni pertunjukan dan seni rupa (usia 19-25 tahun). Mereka membutuhkan rujukan inspiratif yang komunikatif, informatif, serta relevan dengan studi mereka. Kemudian pelaku perancangan: Desainer komunikasi visual, ilustrator, dan audio visual yang bertugas merancang konten visual, narasi, serta pengemasan media agar sesuai dengan kebutuhan audiens.

### 3) Why (Mengapa dibuat?)

Karena hingga saat ini informasi mengenai Hoerijah Adam masih terbatas pada arsip sejarah formal atau jurnal akademik yang kurang komunikatif bagi mahasiswa. Ketiadaan media visual yang inspiratif membuat biografinya jarang dijadikan rujukan akademis maupun sumber inspirasi kreatif. Artbook dan Audio Visual dipilih untuk menghadirkan pengalaman belajar yang informatif, estetik, dan inspiratif, menumbuhkan apresiasi mahasiswa terhadap tokoh seni lokal dan melestarikan nilai budaya Minangkabau dan karya Hoerijah Adam agar lebih mudah diakses generasi muda.

### 4) Where (Di mana media ini digunakan?)

Lingkungan akademis, khususnya kampus seni seperti ISI Padangpanjang, sebagai bahan referensi kuliah, diskusi, maupun kajian kreatif. Dapat digunakan di ruang kelas, perpustakaan, galeri kampus, seminar seni, maupun media digital.

### 5) When (Kapan media ini digunakan?)

Saat kegiatan pembelajaran, diskusi kelas, atau seminar terkait seni pertunjukan dan seni rupa. Dapat digunakan dalam momen akademis maupun non akademis untuk mengenalkan tokoh Hoerijah Adam secara lebih luas.

### 6) How (Bagaimana proses perancangan dan penggunaannya?)

Artbook Biografi dirancang dengan menggabungkan arsip foto, ilustrasi ulang, timeline perjalanan hidup, dan karya Hoerijah Adam. Menggunakan pendekatan visual storytelling untuk membuat narasi biografi lebih komunikatif dan inspiratif. Audio visual dibuat dengan mengkombinasikan teks, ilustrasi, animasi, musik latar, dan narasi suara. Distribusi dilakukan melalui cetakan Artbook di lingkungan akademik dan publikasi digital motion graphic di platform video untuk memperluas jangkauan.

## c. Analisis AIDA

### 1) Attention (Perhatian)

Mahasiswa seni sebagai target audiens memiliki keterpaparan tinggi terhadap berbagai bentuk media visual. Untuk menarik perhatian mereka, desain Audio Visual dan Artbook harus menampilkan elemen visual yang estetik, dinamis, dan kontekstual dengan budaya lokal Minangkabau.

### 2) Interest (Ketertarikan)

Ketertarikan dibangun dengan cara menyajikan konten biografi Hoerijah Adam secara naratif, tidak sekadar informatif. Artbook memberi ruang eksplorasi visual lebih dalam melalui ilustrasi, dokumentasi, serta analisis estetik. Sementara Audio Visual dapat menampilkan perjalanan hidup, karya, dan kontribusi Hoerijah Adam melalui alur cerita yang runtut.

### 3) Desire (Keinginan)

Ketika audiens mulai memahami relevansi karya Hoerijah Adam, timbul dorongan emosional maupun intelektual untuk mengenal lebih jauh dan meneladani sosoknya. Dengan begitu, mahasiswa akan terdorong untuk mengaplikasikan nilai-nilai kreativitas, inovasi, dan pelestarian budaya ke dalam karya mereka sendiri.

### 4) Action (Tindakan)

Tindakan yang diharapkan bukan hanya mengonsumsi informasi, tetapi juga menggunakannya sebagai referensi akademik, inspirasi penciptaan karya seni, maupun dorongan untuk lebih aktif melestarikan seni budaya lokal.

### 3. Konsep Verbal dan Visual

#### a. Verbal

Konsep verbal pada perancangan ini disusun sebagai bagian dari proses penciptaan dengan tujuan menyampaikan informasi secara jelas, terstruktur, dan mudah dipahami melalui buku ilustrasi sebagai media utama. Penggunaan bahasa dirancang komunikatif dengan gaya semi formal sehingga tetap sesuai dengan kaidah akademik tanpa terasa terlalu kaku. Penyajian isi dikembangkan dalam bentuk narasi yang mengalir agar mampu menggambarkan perjalanan hidup Hoerijah Adam secara utuh dan berkesinambungan. Pemilihan diksi dilakukan secara cermat untuk membangun nuansa emosional sekaligus menonjolkan nilai-nilai inspiratif dari tokoh. Pada media pendukung berupa audio visual, konsep verbal disesuaikan menjadi kalimat yang lebih ringkas dan langsung agar efektif dalam durasi yang terbatas. Dengan demikian, Audio visual berperan sebagai media tambahan dalam proses penciptaan agar pesan dapat diterima dengan baik oleh audiens.

#### b. Visual

Konsep visual pada perancangan ini yaitu menghadirkan biografi Hoerijah Adam secara visual dan inspiratif melalui buku ilustrasi sebagai media utama. Penerapan tersebut diwujudkan melalui pemilihan warna yang memiliki makna tertentu, seperti merah marun yang melambangkan semangat dan keberanian, emas sebagai simbol pencapaian, cokelat yang merepresentasikan budaya, serta krem untuk menciptakan kesan hangat dan nyaman. Penggunaan tipografi mengombinasikan huruf serif dan sans-serif agar tetap mudah dibaca sekaligus memberikan nuansa formal dan modern.

Buku ilustrasi ini menggunakan gaya semi realistis agar tokoh dapat digambarkan dengan jelas namun tetap memiliki nilai estetika. Selain itu, tata letak disusun menggunakan sistem grid guna menjaga keseimbangan antara elemen teks dan visual dalam buku ilustrasi. Pada media pendukung berupa audio visual, konsep visual juga diterapkan melalui animasi sederhana. Dengan demikian, keseluruhan elemen visual yang digunakan menjadi bentuk implementasi konsep penciptaan dalam menyampaikan informasi secara menarik, jelas, dan inspiratif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Karya

#### a. Buku Ilustrasi

Media ini digunakan untuk mengenalkan sosok Hoeridjah Adam sebagai salah satu seniman perempuan berpengaruh dari Minangkabau sekaligus menampilkan perjalanan hidup, karya, dan kontribusinya terhadap perkembangan seni budaya Indonesia.



Gambar 2. Hasil Karya Buku Ilustrasi

Konsep visual buku mengadopsi gaya ilustrasi digital yang dipadukan dengan unsur budaya Minangkabau. Pendekatan ini dipilih untuk menghadirkan suasana yang lebih komunikatif sekaligus memperkuat identitas lokal yang melekat pada sosok Hoeridjah Adam. Berbagai elemen budaya seperti pakaian adat, Tari Piring, alat musik tradisional, serta ikon Kota Padang Panjang turut dimanfaatkan sebagai pendukung visual guna memperkaya karakter buku dan mempertegas latar budaya yang diangkat. Isi buku disusun secara kronologis agar pembaca dapat mengikuti perjalanan kehidupan Hoeridjah Adam secara runtut. Materi diawali dengan pengenalan tokoh, kemudian dilanjutkan dengan pembahasan mengenai masa kehidupan, perjalanan berkesenian, karya-karya yang dihasilkan, bentuk pengabdian terhadap dunia seni, hingga warisan budaya yang ditinggalkan.

Pada bagian sampul depan ditampilkan ilustrasi Hoeridjah Adam yang mengenakan busana adat Minangkabau sambil membawakan Tari Piring. Visual tersebut dipilih karena mampu mewakili identitasnya sebagai seniman yang memiliki peran penting dalam pelestarian dan pengembangan seni tradisional Minangkabau. Penggunaan dominasi warna merah, emas, dan krem bertujuan menghadirkan kesan hangat, elegan, serta memperkuat nuansa budaya daerah yang menjadi ciri khas perancangan ini. Bagian isi buku juga dilengkapi dengan berbagai ilustrasi yang disesuaikan dengan materi pembahasan pada setiap halaman. Kehadiran ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap visual, tetapi juga membantu memperjelas informasi yang disampaikan melalui teks. Dokumentasi perjalanan hidup, aktivitas berkesenian,

serta karya-karya Hoeridjah Adam divisualisasikan dalam bentuk ilustrasi sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Dari aspek tipografi, perancangan buku menggunakan kombinasi jenis *font* Playfair Display dan Poppins. *Font* Playfair Display diterapkan pada judul dan heading untuk memberikan karakter visual yang kuat serta meningkatkan daya tarik halaman. Sementara itu, *Font* Poppins digunakan pada isi teks karena memiliki tingkat keterbacaan yang baik sehingga pembaca dapat mengikuti informasi dengan lebih nyaman. Perpaduan kedua jenis *Font* tersebut menghasilkan tampilan yang estetis tanpa mengurangi fungsi komunikatif buku.

Secara keseluruhan, buku ilustrasi ini berperan tidak hanya sebagai media informasi, tetapi juga sebagai sarana edukasi dan apresiasi budaya. Melalui pengemasan visual yang menarik serta penyajian materi yang sistematis, buku ini diharapkan mampu memperkenalkan kembali sosok Hoeridjah Adam kepada masyarakat, sekaligus meningkatkan kesadaran generasi muda terhadap pentingnya menjaga dan melestarikan warisan seni budaya Indonesia.

### b. Audio Visual

Pemanfaatan media ini didasarkan pada kemampuannya mengombinasikan unsur gambar, suara, dan narasi dalam satu kesatuan penyajian. Melalui perpaduan ilustrasi bergerak, pengisian suara, musik latar, serta efek visual, kisah kehidupan dan perjalanan berkesenian Hoeridjah Adam dapat ditampilkan dengan cara yang lebih hidup. Kehadiran media *audio visual* juga berperan dalam melengkapi buku ilustrasi sebagai media utama sehingga informasi dapat diterima melalui berbagai bentuk penyajian. Penyampaian materi yang bersifat visual dan interaktif mampu meningkatkan ketertarikan audiens terhadap sosok Hoeridjah Adam.



Gambar 3. Hasil Karya Audio Visual

Dalam tahap perancangannya, media audiovisual memanfaatkan aset ilustrasi yang memiliki keselarasan konsep dengan buku ilustrasi dan berbagai media pendukung lainnya. Kesamaan karakter visual tersebut diterapkan untuk membangun identitas yang konsisten sehingga seluruh media memiliki keterkaitan yang kuat. Pendekatan ilustrasi semi-realis dipilih karena mampu menampilkan cerita secara informatif sekaligus menarik secara visual. Penggunaan warna-warna hangat dan nuansa alam diterapkan untuk memperkuat suasana budaya Minangkabau yang menjadi latar kehidupan Hoeridjah Adam. Setiap adegan menggambarkan perjalanan hidup tokoh mulai dari masa kanak-kanak, proses belajar seni, aktivitas berkesenian, hingga dedikasinya dalam mengembangkan budaya daerah. Susunan visual dirancang mengikuti alur cerita yang sistematis agar informasi dapat diterima dengan jelas oleh audiens.

Dari segi visualisasi, media audio visual ini menggunakan berbagai teknik perpindahan adegan yang sederhana namun efektif dalam mendukung jalannya cerita. Beberapa jenis transisi seperti fade in, fade out, dissolve, dan cut diterapkan untuk menciptakan perpindahan antaradegan yang nyaman dan mudah diikuti. Pergerakan kamera dibuat secukupnya melalui teknik pembesaran, pengecilan, serta pergeseran arah pandang guna menonjolkan bagian-bagian penting pada ilustrasi. Aspek audio juga memiliki peranan penting dalam mendukung kualitas penyajian media audiovisual ini.

Narasi digunakan sebagai pengantar utama untuk menjelaskan setiap tahap perjalanan hidup Hoeridjah Adam secara runtut dan jelas. Penggunaan voice over membantu audiens memahami isi cerita dengan lebih mudah serta memperkuat penyampaian pesan yang terkandung di dalamnya. Musik latar yang memadukan unsur tradisional Minangkabau dan instrumen modern dipilih untuk menciptakan suasana yang selaras dengan isi cerita.

### c. Poster

Media poster dalam perancangan buku ilustrasi Biografi Hoeridjah Adam dirancang sebagai sarana pendukung yang digunakan pada kegiatan pameran karya. Poster dicetak dengan ukuran 90cm x 40cm dan ukuran A2 (40 × 60 cm) menggunakan material albatross dan dipasang menggunakan bingkai agar tampil lebih rapi serta menarik perhatian pengunjung. Pemilihan ukuran tersebut dilakukan untuk memastikan informasi dan elemen visual dapat terbaca dengan baik meskipun dilihat dari jarak tertentu. Rancangan poster terdiri atas tiga tema utama yang saling berkaitan. Poster pertama menampilkan dokumentasi perjalanan Hoeridjah Adam yang berisi kumpulan foto kegiatan, karya seni, aktivitas berkesenian, serta berbagai momen penting dalam perjalanan hidupnya. Kehadiran poster ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai kiprah dan kontribusi Hoeridjah Adam dalam perkembangan seni dan budaya Indonesia. Isi poster memuat uraian singkat mengenai latar belakang kehidupan, perjalanan karier, serta pencapaian yang berhasil diraih selama berkarya. Informasi tersebut disusun secara ringkas agar pengunjung dapat memahami profil tokoh dengan cepat tanpa harus membaca penjelasan yang terlalu panjang.



Gambar 4. Hasil Karya Poster

Poster berfungsi sebagai media pendukung yang membantu menyampaikan informasi penting secara singkat, jelas, dan menarik. Melalui perpaduan antara visual dan teks, poster mampu memperkenalkan sosok Hoeridjah Adam sekaligus menjelaskan proses perancangan buku ilustrasi kepada pengunjung pameran dengan cara yang lebih komunikatif dan mudah dipahami.

d. X-Banner



Gambar 5. Hasil Karya X-Banner

Desain memuat judul perancangan serta uraian singkat mengenai sosok Hoeridjah Adam. Informasi tersebut disusun secara ringkas agar mudah dibaca dan dipahami oleh pengunjung dalam waktu yang relatif singkat. Selain itu, beberapa poin penting mengenai tujuan dan manfaat buku ilustrasi disajikan menggunakan ikon visual sehingga informasi dapat tersampaikan dengan lebih efektif. Penggunaan ikon juga membantu mengurangi dominasi teks serta membuat tampilan desain menjadi lebih menarik. Untuk memperlihatkan hasil akhir perancangan, mockup buku ilustrasi ditempatkan pada bagian bawah x-banner. Elemen ini berfungsi sebagai representasi visual dari karya yang dipamerkan sehingga pengunjung dapat memperoleh gambaran mengenai bentuk dan isi buku. Dari aspek visual, x-banner menggunakan kombinasi warna merah, krem, dan emas yang disesuaikan dengan konsep utama buku ilustrasi. Pemilihan warna tersebut bertujuan menghadirkan nuansa hangat, elegan, serta mencerminkan kekayaan budaya Minangkabau. Secara keseluruhan, x-banner ini tidak hanya berperan sebagai sarana promosi pameran, tetapi juga menjadi media informasi yang mampu memperkenalkan isi buku ilustrasi secara singkat dan menarik. Melalui perpaduan antara ilustrasi, tipografi, warna, serta informasi pendukung, media ini diharapkan dapat meningkatkan minat pengunjung untuk mengenal lebih jauh sosok Hoeridjah Adam dan memahami kontribusinya terhadap perkembangan seni budaya Minangkabau.

e. Merchandise

- 1) T-shirt



Gambar 6. Hasil Karya T-shirt

Warna maroon dipilih sebagai warna dasar T-shirt karena memiliki kesesuaian dengan konsep visual yang diterapkan pada buku ilustrasi dan media promosi lainnya. Warna tersebut mampu menghadirkan kesan hangat, elegan, dan berkarakter. Selain itu, kombinasi warna kuning keemasan pada tulisan dan warna merah pada pakaian karakter menciptakan kontras yang cukup kuat sehingga seluruh elemen desain dapat terlihat dengan jelas pada permukaan kaos. Pada tahap produksi, desain diaplikasikan menggunakan teknik cetak digital yang mampu mempertahankan kualitas detail ilustrasi serta ketajaman warna. T-shirt yang dirancang tidak hanya berfungsi sebagai cendera mata pameran, tetapi juga menjadi media promosi yang efektif dalam memperkenalkan buku ilustrasi Hoeridjah Adam kepada masyarakat.

## 2) Stiker



Gambar 7. Hasil Karya Stiker

Desain stiker pada perancangan ini memanfaatkan beberapa elemen visual utama yang berasal dari buku ilustrasi, antara lain *logotype* “Hoeridjah Adam”, ilustrasi karakter Hoeridjah Adam dalam busana tari Minangkabau, serta ilustrasi Gapura Kota Padang Panjang. Pemakaian elemen yang sama bertujuan untuk menjaga kesinambungan visual antara media utama dan media pendukung. Dari sisi visual, stiker menggunakan teknik potong mengikuti bentuk objek atau die-cut, sehingga menghasilkan tampilan yang lebih unik dan menarik dibandingkan stiker konvensional. Warna yang digunakan didominasi oleh merah, kuning keemasan, dan krem yang selaras dengan konsep visual buku ilustrasi. Tahap perancangan dilakukan secara digital dengan mengatur ilustrasi, tipografi, dan elemen dekoratif ke dalam beberapa alternatif desain. Setiap komponen disesuaikan ukuran, proporsi, dan tata letaknya agar tetap terbaca dengan baik ketika dicetak dalam skala yang relatif kecil.

## 3) Gantungan Kunci



Gambar 8. Hasil Karya Gantungan Kunci

Dengan dimensi 5 x 5 cm, gantungan kunci memiliki ukuran yang praktis sehingga mudah dibawa dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui media ini, audiens diharapkan tetap dapat mengingat dan mengenal karya meskipun pameran telah berakhir. Desain gantungan kunci menampilkan dua ilustrasi utama yang merepresentasikan perjalanan seni Hoeridjah Adam. Ilustrasi pertama menggambarkan Hoeridjah Adam sebagai seorang musisi yang sedang memainkan biola, sedangkan ilustrasi kedua memperlihatkankannya dalam busana tradisional Minangkabau saat membawakan Tari Piring. Pemilihan kedua visual tersebut bertujuan untuk menunjukkan keberagaman kontribusinya dalam bidang seni pertunjukan. Keberadaannya tidak hanya sebagai merchandise pelengkap pameran, tetapi juga sebagai media komunikasi visual yang dapat menjangkau audiens secara berkelanjutan. Saat digunakan pada tas, dompet, atau kunci, ilustrasi yang ditampilkan berpotensi menarik perhatian orang lain dan memunculkan rasa ingin tahu terhadap karya yang dipromosikan.

## KESIMPULAN

Perancangan buku ilustrasi Hoeridjah Adam sebagai Seniman Legendaris dari Ranah Minang menunjukkan bahwa media visual dapat menjadi sarana yang efektif untuk memperkenalkan kembali tokoh-tokoh budaya yang memiliki kontribusi besar terhadap perkembangan seni Indonesia. Hoeridjah Adam merupakan salah satu seniman perempuan Minangkabau yang berperan penting dalam dunia seni tari, namun informasi mengenai perjalanan hidup dan dedikasinya masih belum banyak

diketahui oleh masyarakat. Oleh sebab itu, buku ilustrasi ini dirancang sebagai media yang mampu menghadirkan informasi secara lebih menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan perkembangan media komunikasi saat ini.

Hasil perancangan menghasilkan sebuah buku ilustrasi sebagai media utama yang menggabungkan unsur visual dan teks naratif dalam penyampaian informasi. Melalui penggunaan ilustrasi digital, ornamen budaya Minangkabau, pemilihan warna yang selaras dengan konsep perancangan, serta tata letak yang terstruktur, buku ini dirancang untuk memberikan pengalaman membaca yang informatif sekaligus menarik. Untuk mendukung penyebaran informasi, perancangan juga dilengkapi dengan beberapa media pendukung seperti poster, x-banner, T-shirt, stiker, dan gantungan kunci yang digunakan sebagai sarana promosi dan penguatan identitas visual karya. Penyampaian informasi melalui ilustrasi memberikan nilai lebih karena mampu menghadirkan cerita dan perjalanan hidup Hoeridjah Adam secara lebih komunikatif. Kehadiran visual membantu pembaca memahami berbagai peristiwa penting, karya-karya yang dihasilkan, serta kontribusinya dalam melestarikan dan mengembangkan seni tari Minangkabau. Pendekatan ini dinilai lebih efektif dalam menarik perhatian audiens dibandingkan penyajian informasi yang hanya mengandalkan teks. Selain itu, penggunaan ilustrasi juga mampu menciptakan hubungan emosional antara pembaca dan materi yang disampaikan. Secara keseluruhan, perancangan ini diharapkan dapat menjadi salah satu bentuk apresiasi terhadap jasa dan pengabdian Hoeridjah Adam dalam dunia seni dan budaya Indonesia. Buku ilustrasi yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai upaya pelestarian nilai-nilai budaya yang diwariskan kepada generasi berikutnya. Melalui penyajian yang lebih modern, komunikatif, dan mudah diakses, karya ini diharapkan mampu meningkatkan minat masyarakat untuk mengenal lebih jauh tokoh-tokoh budaya daerah. Dengan demikian, perancangan ini dapat berkontribusi dalam menjaga keberlangsungan warisan budaya Minangkabau sekaligus memperkuat kesadaran generasi muda terhadap pentingnya melestarikan identitas budaya bangsa.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan selama proses penelitian dan penulisan artikel ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Padangpanjang yang telah memberikan dukungan akademik dan fasilitas selama pelaksanaan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada para narasumber, informan, dan pihak-pihak yang telah bersedia memberikan informasi, data, dokumentasi, serta pengalaman yang berkaitan dengan sosok Hoeridjah Adam sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Terima kasih juga disampaikan kepada pihak keluarga, kerabat, pemerhati seni, serta seluruh responden yang telah membantu proses pengumpulan data melalui wawancara, observasi, maupun dokumentasi. Bantuan dan kerja sama yang diberikan sangat berarti dalam mendukung penyusunan artikel ini. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga, sahabat, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas dukungan, motivasi, dan doa yang diberikan selama proses penelitian dan penulisan artikel ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Adobe. (2023). *What is Motion Graphics? A Complete Guide*. Retrieved from <https://www.adobe.com/uk/creativecloud/animation/discover/motion-graphics.html>
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Hanif, M. (2020). The development and effectiveness of motion graphic animation videos to improve primary school students' sciences learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(3), 247-266. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13317a>
- Indovisual. (2025). *Contoh dan Manfaat Media Audio Visual dalam Pembelajaran*. Diakses dari <https://www.indovisual.co.id/contoh-dan-manfaat-media-audio-visual-dalam-pembelajaran/>
- Iswanto. (2023). *Media Visual dalam Pendidikan Seni*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2023). *Huriah Adam: Hasil Karya dan Pengabdiannya*. Diakses dari <https://repositori.kemdikdasmen.go.id/27018/1/HURIAH%20ADAM%20HASIL%20KARYA%20DAN%20PENGABDIAN.pdf>
- Kotler, P. (2005). *Manajemen Pemasaran* (Edisi 11). Jakarta: Indeks.
- Kumparan. (2023). *Pengertian Ilustrasi, Fungsi, dan Jenis-jenisnya*. Retrieved from <https://kumparan.com/pengertian-dan-istilah/pengertian-ilustrasi-fungsi-dan-jenis-jenisnya-20dBqgFKHZ3>
- Mayer, R. E. (2002). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Paivio, A. (1971). *Imagery and verbal processes*. Holt, Rinehart, & Winston.

- Purwadhika. (2023). *Definisi dan Contoh Desain Komunikasi Visual Terlengkap 2023*. Retrieved from <https://purwadhika.com/blog/definisi-dan-contoh-desain-komunikasi-visual-terlengkap-2023>
- Sanjaya, W. (2014). *Media Pembelajaran: Suatu Pendekatan Baru*. Jakarta: Kencana.
- Stone, S. M. (2025). Artists' books as pedagogical tools: Critical thinking through material texts. *Journal of Visual Art Practice*, 24(1), 45-62. [https://doi.org/10.1386/jvap\\_00095\\_1](https://doi.org/10.1386/jvap_00095_1)
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2009). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.