

Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Pakaian Adat Melayu Riau untuk Remaja Awal

Ella Febiola^{1*}, Vicia Dwi Prakarti²

¹Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

²Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

¹febiolaella287@gmail.com, ²viciadb21@gmail.com

Abstrak

Pakaian pengantin Melayu Riau merupakan salah satu warisan budaya yang memiliki nilai sejarah, estetika, serta makna filosofis. Namun, perkembangan budaya populer menyebabkan minat remaja awal terhadap budaya lokal, khususnya dalam mengenal pakaian pengantin Melayu Riau, semakin berkurang. Oleh karena itu, perancangan ini bertujuan menghasilkan buku ilustrasi interaktif sebagai media informasi yang menarik, komunikatif, dan mudah dipahami oleh remaja awal. Metode perancangan yang digunakan meliputi tahap persiapan, perancangan, perwujudan, dan penyajian karya dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, kuesioner, studi pustaka, dan dokumentasi. Hasil perancangan berupa buku ilustrasi interaktif yang memuat informasi mengenai pakaian pengantin Melayu Riau beserta aksesoris, motif, dan makna filosofisnya. Buku dirancang menggunakan ilustrasi bergaya semi-flat, tata letak yang dinamis, serta elemen interaktif seperti pop-up, pull tab, waterfall card, dan slider pop-up sehingga mampu menyajikan informasi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi media edukasi visual yang mendukung pelestarian budaya serta meningkatkan pengetahuan dan ketertarikan remaja awal terhadap pakaian pengantin Melayu Riau.

Kata Kunci: Pakaian Adat Melayu Riau, Remaja Awal, Buku Ilustrasi Interaktif, Media Informasi, Pelestarian Budaya.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan bangsa yang besar, yang dapat dilihat dari berbagai aspek seperti luas wilayah, kekayaan alam, jumlah penduduk, serta keragaman suku bangsa. Kekayaan suku bangsa di Indonesia tidak hanya dinilai secara kuantitatif dari jumlahnya, tetapi juga secara kualitatif melalui identitas adat dan tradisi yang dimiliki masing-masing suku. Setiap suku memiliki ciri khas budaya yang berbeda-beda, salah satunya tercermin dalam pakaian adat. Pakaian adat bukan sekadar busana penutup tubuh dari suatu daerah, melainkan memiliki nilai simbolik yang kuat sebagai representasi identitas sosial, nilai moral, serta status sosial dalam masyarakat. Di samping itu, pakaian adat juga berkaitan erat dengan pelaksanaan upacara adat, kegiatan keagamaan, pernikahan, maupun acara resmi budaya lainnya. Keberadaannya diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi sebagai bagian dari warisan budaya yang harus dijaga dan dilestarikan. Suku Melayu merupakan salah satu kelompok etnis yang memiliki pengaruh penting dalam perkembangan budaya di Indonesia. Suku ini tersebar di berbagai wilayah, terutama di Pulau Sumatera, Kalimantan, dan Kepulauan Bangka Belitung, serta di beberapa negara tetangga seperti Malaysia, Singapura, Brunei Darussalam, Filipina, dan Thailand. Di antara berbagai rumpun Melayu tersebut, Provinsi Riau dikenal sebagai wilayah yang memiliki akar budaya Melayu yang kuat, baik dari segi nilai sopan santun, estetika, maupun karakteristik budayanya. Salah satu identitas budaya Melayu Riau yang dominan adalah pakaian adat Melayu Riau yang memiliki makna filosofis dan simbolik dalam setiap unsur busana maupun aksesorinya. Namun, budaya Melayu di Provinsi Riau memiliki keragaman sesuai dengan wilayah adatnya, seperti Siak, Indragiri, Kampar, dan kawasan pesisir, yang masing-masing memiliki karakteristik tersendiri. Dalam perancangan ini, pembahasan difokuskan pada pakaian pengantin Melayu Siak sebagai representasi budaya Melayu Riau. Pemilihan tersebut didasarkan pada kedudukan Kesultanan Siak yang memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan budaya Melayu di Provinsi Riau, serta karena wilayah Pekanbaru secara geografis dan historis memiliki keterkaitan yang erat dengan kawasan budaya Siak. Perkembangan globalisasi dan arus modernisasi yang semakin pesat berdampak pada perubahan pola kehidupan masyarakat, termasuk dalam cara generasi muda memandang budaya tradisional. Budaya populer yang berkembang melalui media modern cenderung lebih mudah diakses dan diminati dibandingkan budaya lokal yang bersifat tradisional. Kondisi ini menyebabkan semakin berkurangnya rasa ketertarikan remaja awal terhadap warisan budaya daerah, termasuk dalam mengenal dan memahami pakaian adat sebagai bagian dari identitas budaya masyarakat Melayu Riau (Koentjaraningrat, 2009). Pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk mempopulerkan kembali pakaian adat Melayu Riau, antara lain melalui penerapan sebagai seragam resmi pegawai pemerintahan dan siswa sekolah, serta melalui penyampaian materi dalam buku pelajaran. Namun, upaya tersebut dinilai masih bersifat seremonial dan cenderung tekstual, sehingga kurang mampu menarik perhatian remaja awal secara optimal. Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan media komunikasi visual yang lebih menarik dan komunikatif untuk memperkenalkan kembali pakaian adat Melayu Riau kepada remaja awal. Salah satu alternatif media yang dinilai efektif adalah perancangan buku ilustrasi yang menggabungkan unsur edukasi dan hiburan.

Desain yang baik mampu membangun komunikasi yang efektif melalui pengolahan tipografi, warna, dan komposisi visual. Dalam desain komunikasi visual, elemen-elemen tersebut berperan penting dalam membantu audiens memahami informasi yang disampaikan. Ellen Lupton menyatakan bahwa tipografi merupakan bagian penting dari komunikasi visual yang mengatur bagaimana huruf, kata, dan paragraf disusun sehingga informasi dapat dibaca dan dipahami dengan lebih efektif oleh pembaca (Lupton, 2010). Ilustrasi sebagai media visual memiliki kemampuan untuk menyampaikan narasi secara lebih ringan, emosional, dan mudah dipahami. Hal ini karena ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap teks, tetapi juga sebagai medium komunikasi visual yang mampu menyampaikan pesan dan makna secara langsung kepada audiens (Zeegen, 2005). Buku ilustrasi interaktif memungkinkan pembaca tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses membaca. Penggunaan elemen desain, ilustrasi, serta teknik visualisasi dengan warna yang menarik dapat meningkatkan daya tarik dan keterlibatan kognitif pembaca. Penyajian visual yang dinamis dan kaya ilustrasi menjadikan buku tidak sekadar bersifat tekstual, tetapi lebih komunikatif dan menyenangkan. Pendekatan ilustratif terhadap pakaian adat Melayu Riau diharapkan mampu membangkitkan kembali identitas dan rasa bangga budaya pada remaja awal. Mengingat remaja saat ini lebih akrab dengan media visual seperti komik dan film, pendekatan berbasis ilustrasi dapat menjadi jembatan yang efektif dalam menyampaikan nilai-nilai budaya secara lebih relevan dan kontekstual. Berdasarkan hasil kuisioner yang dilakukan terhadap 113 responden remaja usia 12–16 tahun, diketahui bahwa meskipun sebagian besar telah mengetahui keberadaan pakaian adat Melayu Riau, masih banyak yang belum memahami secara detail nama, bentuk, serta makna yang terkandung di dalamnya. Selain itu, mayoritas responden menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap media berbasis visual, khususnya buku ilustrasi interaktif, dibandingkan dengan penyajian informasi dalam bentuk teks panjang. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan akan media informasi yang tidak hanya komunikatif, tetapi juga menarik serta mudah dipahami. Oleh karena itu, perancangan buku ilustrasi interaktif yang berfokus pada pakaian pengantin Melayu Siak sebagai representasi budaya Melayu Riau diharapkan dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan pemahaman serta ketertarikan generasi muda terhadap warisan budaya daerah.

METODE

1. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan menelaah berbagai literatur, jurnal, artikel, dan buku yang relevan mengenai pakaian adat Melayu Riau serta media edukatif berbasis ilustrasi. Kajian ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang mendukung perancangan buku ilustrasi pakaian adat Melayu Riau

b. Wawancara

Metode wawancara dalam penelitian ini menggunakan wawancara mendalam untuk memperoleh informasi yang lebih rinci mengenai pengetahuan, persepsi, dan ketertarikan generasi muda terhadap pakaian adat Melayu Riau serta media visual interaktif. Proses wawancara dimulai dengan pengenalan topik secara umum, lalu dilanjutkan dengan pertanyaan-pertanyaan terkait pengetahuan tentang pakaian adat pengalaman pertama mengenal budaya lokal, pentingnya pemahaman budaya bagi generasi muda, serta minat terhadap ilustrasi interaktif seperti lipatan halaman atau permainan kecil. Wawancara dilaksanakan pada Kamis, 5 Maret 2025 dengan narasumber utama adalah Tengku Bongsu Syed Arief, Presiden Siak Heritage sekaligus penulis dan sumber rujukan buku *Destar Alam Melayu* dan *Pakaian Alam Melayu*, yang memiliki keahlian dalam budaya Melayu Riau. Jawaban yang diperoleh dicatat dan dijadikan dasar untuk menganalisis kebutuhan audiens serta merancang buku ilustrasi yang relevan dan menarik bagi generasi muda.



Gambar 1. Wawancara Bersama Tengku Bongsu Syed Arief

c. Kusisioner

Kuisioner dilakukan melalui penyebaran di beberapa sekolah menengah di Kota Pekanbaru, antara lain SMPN 11 Pekanbaru dan SMAN 11 Pekanbaru. Survey ini berisi pertanyaan seputar pengetahuan, minat, dan persepsi generasi muda berusia 12–16 tahun terhadap pakaian adat Melayu Riau, serta ketertarikan mereka terhadap media edukatif berbasis ilustrasi interaktif. Tujuannya adalah untuk memperoleh data mengenai sejauh mana remaja mengenal pakaian adat Melayu Riau, media yang mereka anggap menarik, serta respon mereka terhadap penggunaan ilustrasi interaktif sebagai sarana pembelajaran budaya. Sebagian besar siswa sudah mengetahui bahwa Riau memiliki pakaian adat Melayu. Hal ini ditunjukkan dengan 102 responden (90,3%) yang menjawab “Ya”. Sementara itu, 11 responden (9,7%) menjawab “Tidak”. Data ini menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa mengenai keberadaan pakaian adat Melayu di Riau tergolong sangat tinggi. Dari total 113 responden, sebagian besar mengetahui tentang pakaian adat Melayu Riau dari sekolah, yaitu sebanyak 49 responden (43,8%). Selain itu, 36 responden (32,1%) mengetahui dari internet atau media sosial, dan 33

responden (29,5%) mengetahuinya melalui acara budaya. Sementara itu, hanya 5 responden (4,5%) yang pertama kali mengetahui dari keluarga. Hal ini menunjukkan bahwa sekolah menjadi sumber utama pengetahuan siswa mengenai pakaian adat Melayu Riau. Diketahui bahwa masih banyak responden yang belum mengetahui nama pakaian adat Melayu seperti Baju Kurung atau Teluk Belanga. Hal ini terlihat dari 60 responden (53,1%) yang menjawab tidak mengetahui, sedangkan 53 responden (46,9%) menjawab mengetahui. Sebagian besar menunjukkan ketertarikan untuk mempelajari budaya daerah melalui media visual seperti ilustrasi. Sebanyak 84 responden (74,3%) menyatakan tertarik, dan 15 responden (13,3%) menyatakan sangat tertarik. Sementara itu, 13 responden (11,5%) menyatakan kurang tertarik, dan hanya 1 responden (0,9%) yang menyatakan tidak tertarik.

Berdasarkan hasil kuesioner yang diperoleh dari 113 responden, diketahui bahwa media yang paling menarik untuk mempelajari budaya daerah adalah buku ilustrasi. Hal ini terlihat dari 69 responden (61,1%) yang memilih buku ilustrasi. Selain itu, 21 responden (18,6%) memilih video, dan 20 responden (17,7%) memilih media sosial sebagai media yang menarik untuk mempelajari budaya daerah. Sementara itu, hanya 5 responden (4,4%) yang memilih game edukasi, dan 3 responden (2,7%) memilih komik. Sebagian besar responden berpendapat bahwa buku ilustrasi interaktif dapat membantu meningkatkan minat generasi muda untuk mengenal pakaian adat Melayu Riau. Sebanyak 84 responden (74,3%) menyatakan setuju, 23 responden (20,4%) menyatakan sangat setuju, dan 6 responden (5,3%) menyatakan tidak setuju. Dari 113 responden yang mengisi kuisisioner, sebagian besar menyatakan bahwa penyampaian informasi budaya melalui ilustrasi lebih menarik dibandingkan dengan teks panjang. Hal ini ditunjukkan dengan 74 responden (65,5%) yang sangat setuju, 37 responden (32,7%) yang setuju, dan hanya 2 responden (1,8%) yang tidak setuju.

2. Metode Analisis Data

a. 5W+1H.

- 1) What, Buku ilustrasi ini dirancang sebagai media edukatif untuk generasi muda yang menampilkan pakaian adat Melayu Riau secara visual dan informatif. Buku akan menyajikan detail pakaian adat seperti baju kebaya laboh, cekak musang, pending, songket, dan tanjak, serta filosofi dan simbolisme di balik setiap elemen. Interaktivitas pada buku berupa lipatan halaman (pull tab), pop up, dan elemen permainan kecil untuk meningkatkan keterlibatan pembaca.
- 2) Who, Target pembaca adalah generasi muda berusia 12–16 tahun, khususnya pelajar SMP dan SMA.
- 3) Why, Buku ilustrasi ini penting karena remaja awal saat ini cenderung lebih tertarik pada media visual dibandingkan teks panjang. Melalui ilustrasi yang menarik dan interaktif, pengetahuan tentang pakaian adat Melayu Riau dapat tersampaikan dengan lebih mudah, menyenangkan, dan efektif. Analisis kuisisioner menunjukkan bahwa banyak peserta yang ingin mempelajari budaya daerah melalui media visual dan interaktif.
- 4) Where, Penyebaran kuisisioner dilakukan di beberapa sekolah di Kota Pekanbaru, yaitu SMP Negeri 11 Pekanbaru dan SMA Negeri 11 Pekanbaru. Kedua sekolah tersebut dipilih sebagai lokasi penyebaran kuisisioner untuk memperoleh data mengenai tingkat pengetahuan dan ketertarikan peserta didik terhadap pakaian pengantin Melayu Riau. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar pertimbangan dalam proses perancangan buku ilustrasi interaktif agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- 5) When, Perancangan buku ilustrasi ini dilakukan sepanjang tahun 2026, setelah melalui proses pengumpulan data melalui studi pustaka, wawancara dengan narasumber ahli, serta penyebaran kuisisioner kepada remaja. Waktu pelaksanaan ini disesuaikan dengan kalender akademik agar memudahkan akses dan partisipasi generasi muda.
- 6) How, Proses pembuatan buku dimulai dari tahap persiapan, meliputi pengumpulan data melalui studi pustaka terkait pakaian adat Melayu Riau dan media interaktif, serta wawancara dengan Tengku Bongsu Syed Arieiv sebagai narasumber ahli budaya. Selanjutnya, dilakukan analisis kuisisioner untuk mengetahui tingkat ketertarikan generasi muda terhadap ilustrasi. Tahap perancangan mencakup pengembangan konsep ilustrasi, pemilihan warna dan tipografi sesuai karakteristik budaya Melayu Riau, serta penyusunan layout dan unsur keterlibatan buku. Setelah konsep visual final ditetapkan, dibuat storyboard halaman demi halaman dan naskah teks pendamping. Tahap terakhir adalah produksi buku ilustrasi menggunakan teknik desain grafis dan finishing cetak yang mendukung elemen interaktif.

Berdasarkan analisis 5W+1H ini, buku ilustrasi interaktif pakaian adat Melayu Riau diharapkan dapat menjadi media edukatif yang efektif, menarik, dan relevan bagi generasi muda, sekaligus membantu memperkuat apresiasi terhadap budaya lokal secara menyenangkan.

b. Metode analisis target audiens

Perancangan buku ilustrasi interaktif pakaian adat Melayu Riau ini memiliki ruang lingkup target audiens yang dianalisis dari aspek geografis, demografis dan psikografis:

1) Batasan demografis

Target utama buku ilustrasi ini adalah remaja awal yang berusia 12-16 tahun, baik laki-laki maupun perempuan, yang saat ini menempuh pendidikan di SMP, SMA. Audiens utama ini dipilih karena mereka sedang membangun identitas diri, memiliki kemampuan membaca visual, serta tertarik pada media yang menarik dan edukatif.

Usia : remaja 12-16 tahun

Jenis kelamin : laki laki dan Perempuan

Status : sekolah menengah

Wilayah : Riau dan Indonesia secara umum

Target sekunder adalah pihak-pihak yang mendukung pendidikan dan pengenalan budaya, seperti guru, dosen, serta narasumber budaya dan komunitas heritage yang dapat membantu memperluas pemahaman remaja awal tentang pakaian adat Melayu Riau.

Usia : 21–50 tahun

Jenis kelamin : laki laki dan Perempuan

Status : Pendidik, narasumber budaya

Wilayah : Riau dan Indonesia secara umum

2) Batasan psikografis

Target audiens utama adalah remaja berusia 12–16 tahun yang sudah terbiasa menggunakan teknologi dan media sosial. Mereka cenderung visual-oriented, menyukai media yang estetik dan menarik, serta mudah tertarik pada konten yang melibatkan mereka secara aktif dalam proses belajar. Kelompok ini memiliki rasa ingin tahu tinggi terhadap budaya lokal, namun memerlukan pendekatan yang kreatif dan menyenangkan agar pengetahuan tentang pakaian adat Melayu Riau dapat diterima dengan baik. Dengan memahami karakteristik psikografis ini, buku ilustrasi dirancang untuk menarik perhatian remaja, memfasilitasi pemahaman melalui ilustrasi visual, dan meningkatkan motivasi mereka untuk mengenal serta menghargai budaya Melayu Riau.

3. Konsep Verbal dan Visual

a. Verbal

Strategi verbal pada buku ilustrasi pakaian adat Melayu Riau ini menekankan penggunaan bahasa sebagai sarana komunikasi yang efektif, empatik, dan persuasif kepada generasi muda. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia semi-formal yang komunikatif, sehingga tetap mengikuti kaidah bahasa Indonesia yang baik namun disampaikan dengan kalimat yang sederhana dan mudah dipahami oleh pembaca usia 12–16 tahun. Dalam buku ini, teks pendamping ilustrasi menjelaskan filosofi, simbolisme, dan detail pakaian adat seperti baju kebaya laboh, cekak musang, pending, songket, dan tanjak secara informatif namun ringan. Selain menyampaikan informasi, strategi verbal dalam buku ini dirancang menggunakan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami oleh remaja awal. Informasi mengenai pakaian pengantin disampaikan secara ringkas dengan tetap mempertahankan keakuratan isi, sehingga pembaca dapat memahami nama, fungsi, serta makna dari setiap busana dan aksesorinya. Pemilihan bahasa yang lugas bertujuan agar penyampaian informasi tidak terasa rumit, sehingga proses membaca menjadi lebih nyaman dan materi budaya dapat diterima dengan baik oleh pembaca.

b. Visual

Strategi visual dirancang untuk menarik perhatian generasi muda dan mempermudah pemahaman informasi budaya melalui ilustrasi yang estetik dan representatif. Warna yang digunakan disesuaikan dengan makna budaya, misalnya kuning untuk kebesaran, merah untuk keberanian, hijau untuk kesuburan, dan biru untuk ketenangan. Palet warna dirancang cerah dan menarik, tetapi tetap menjaga keselarasan budaya. Ilustrasi karakter, pakaian, dan ornamen dibuat detail namun tetap sederhana agar mudah dipahami remaja. Latar belakang halaman disusun kontekstual misalnya rumah adat namun tidak terlalu ramai agar fokus pembaca tetap pada ilustrasi utama dan informasi pendamping. Elemen interaktif buku, seperti pull tab, pop up, fold out page digunakan untuk meningkatkan keterlibatan pembaca. Misalnya, pembaca dapat membuka lipatan halaman untuk melihat detail motif songket atau menebak makna simbol tertentu. Interaktivitas ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, membuat anak muda aktif berpartisipasi, dan membantu mereka lebih mengingat informasi. Secara keseluruhan, strategi visual dan verbal dalam buku ilustrasi ini berfungsi sebagai jembatan antara informasi budaya dan minat remaja awal, sehingga buku tidak hanya informatif tetapi juga menghibur dan memotivasi mereka untuk mengenal serta menghargai pakaian adat Melayu Riau.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Karya

a. Buku (Media Utama)



Gambar 2. Hasil Karya Buku

Halaman ini menampilkan suasana rumah nenek Aira sebagai pengenalan cerita. Ilustrasi dibuat sederhana dengan dominasi warna hangat untuk memberikan kesan nyaman dan akrab. Komposisi visual difokuskan pada karakter dan lingkungan sekitar agar pembaca dapat memahami latar cerita dengan mudah. Pada halaman ini diterapkan teknik pop-up yang membentuk rumah sehingga saat halaman dibuka, ilustrasi tampil dalam bentuk tiga dimensi. Carter dan Diaz (1999) menjelaskan bahwa pop-up merupakan bagian dari paper engineering yang memanfaatkan mekanisme lipatan untuk menghasilkan bentuk tiga dimensi ketika halaman buku dibuka. Penerapan teknik tersebut membuat ilustrasi rumah tampil lebih hidup, memperkuat penyampaian latar cerita, serta meningkatkan daya tarik visual sebagai pengenalan awal cerita.



Gambar 3. Hasil Karya Buku

Halaman ini menampilkan momen ketika Aira membuka pintu lemari yang menjadi awal perpindahannya ke dunia fantasi. Pada halaman ini diterapkan teknik struts opening door, sehingga pintu lemari dapat dibuka oleh pembaca dan menampilkan ilustrasi di baliknya. Teknik ini memberikan unsur interaktif sekaligus membangun rasa penasaran terhadap kelanjutan cerita. Pada halaman berikutnya digunakan teknik spinning card yang dapat diputar untuk memperlihatkan ilustrasi Aira seolah-olah sedang tersedot dan berputar menuju dunia fantasi. Penerapan kedua teknik tersebut mendukung alur cerita dengan menciptakan efek visual yang lebih dinamis serta meningkatkan keterlibatan pembaca saat berinteraksi dengan buku. Aira kemudian menemukan sebuah gerbang kerajaan yang menjadi awal petualangannya dalam mengenal budaya Melayu Riau. Setelah melewati gerbang tersebut, Aira bertemu dengan Putri Kerajaan Melayu yang kemudian mengajaknya untuk mengikuti serangkaian misi. Kehadiran Putri Kerajaan berfungsi sebagai pemandu yang membantu Aira. Halaman ini berisi pengenalan berbagai motif yang digunakan pada pakaian pengantin Melayu. Pada halaman ini diterapkan teknik pull tab, yaitu mekanisme interaktif yang memungkinkan pembaca menarik tab untuk menampilkan nama, bentuk, serta penjelasan mengenai setiap motif. Penerapan teknik ini memudahkan pembaca memperoleh informasi secara bertahap, sekaligus meningkatkan ketertarikan dalam mengenal makna dari setiap motif yang disajikan.



Gambar 4. Hasil Karya Buku

Halaman ini berisi pengenalan pakaian pengantin laki-laki Melayu. Visual utama menampilkan ilustrasi pengantin laki-laki yang dipadukan dengan informasi mengenai bagian-bagian busana, seperti tanjak, baju cekak musang, kain songket, pending, dan keris. Pada halaman ini diterapkan teknik waterfall card, yaitu mekanisme interaktif yang memungkinkan pembaca menarik kartu secara bertahap sehingga informasi mengenai setiap bagian busana dan aksesorinya muncul secara berurutan. Penerapan teknik ini memudahkan pembaca memahami setiap unsur pakaian pengantin sekaligus meningkatkan ketertarikan dalam mempelajari informasi yang disajikan. Penggunaan warna marun, emas, dan krem bertujuan memperkuat identitas budaya Melayu serta menciptakan tampilan visual yang menarik. Halaman ini menjelaskan pakaian pengantin perempuan melayu beserta aksesorinya. Ilustrasi difokuskan pada detail busana dan hiasan yang digunakan sehingga pembaca dapat memahami bentuk serta fungsi setiap elemen pakaian. Pada halaman ini diterapkan teknik slider pop-up, yaitu mekanisme interaktif yang memungkinkan pembaca menggeser bagian tertentu untuk menampilkan informasi mengenai setiap bagian pakaian dan aksesorinya. Penerapan teknik ini membantu penyampaian informasi secara bertahap sehingga lebih mudah dipahami serta meningkatkan ketertarikan pembaca dalam mengenal pakaian pengantin perempuan Melayu.

b. Infografis

Infografis ini dirancang sebagai media pendukung yang bertujuan menyampaikan informasi mengenai pakaian pengantin Melayu Riau secara ringkas dan mudah dipahami. Informasi yang disajikan meliputi bagian-bagian pakaian

pengantin laki-laki dan perempuan, makna warna dalam busana Melayu, serta motif khas Melayu Riau beserta filosofinya. Penggunaan ilustrasi karakter pengantin dipilih sebagai fokus utama untuk memudahkan pembaca mengenali setiap bagian pakaian yang dijelaskan. Warna marun, emas, hijau, dan biru digunakan untuk merepresentasikan identitas budaya Melayu Riau sekaligus menciptakan tampilan yang elegan dan menarik. Tata letak informasi disusun secara terstruktur dengan memanfaatkan garis penunjuk, ikon, dan ilustrasi sehingga pembaca dapat memahami informasi secara cepat. Melalui media infografis ini, informasi budaya Melayu Riau dapat disampaikan secara lebih efektif, menarik, dan komunikatif kepada masyarakat, khususnya remaja.



Gambar 5. Hasil Karya Infografis

c. X-Banner



Gambar 6. Hasil Karya X-Banner

Bertujuan memperkenalkan buku ilustrasi interaktif "Jejak Warisan Melayu Pakaian Pengantin Melayu Riau untuk Remaja Awal" kepada masyarakat, khususnya remaja awal. Visual utama menampilkan mockup buku dan karakter Aira sebagai tokoh utama dalam cerita sehingga mampu memberikan gambaran mengenai isi buku. Selain itu, tagline "Temukan Cerita di Balik Keindahan Pakaian Pengantin Melayu Riau" digunakan untuk menarik perhatian sekaligus membangun rasa ingin tahu pembaca terhadap isi buku. Dari segi visual, X-Banner menggunakan dominasi warna marun dan emas yang merepresentasikan identitas budaya Melayu Riau serta memberikan kesan elegan. Tata letak informasi disusun secara vertikal dengan hierarki visual yang jelas, dimulai dari logo institusi, judul, visual utama, tagline, hingga identitas perancang di bagian bawah. Ilustrasi bergaya semi-flat dipadukan dengan ornamen khas Melayu dan tipografi dekoratif pada judul untuk memperkuat nuansa budaya, sedangkan penggunaan huruf sans serif pada informasi pendukung bertujuan menjaga keterbacaan. Melalui perpaduan elemen-elemen tersebut, X-Banner diharapkan mampu menarik perhatian pengunjung sekaligus menjadi media promosi yang komunikatif terhadap buku ilustrasi interaktif yang dirancang.

d. Poster

Poster ini dirancang sebagai media promosi sekaligus media informasi yang bertujuan memperkenalkan keindahan pakaian pengantin Melayu Riau kepada masyarakat, khususnya remaja awal. Visual utama menampilkan ilustrasi pengantin laki-laki dan perempuan Melayu Riau sebagai pusat perhatian sehingga mampu memberikan gambaran mengenai bentuk busana adat yang diperkenalkan. Penggunaan latar Rumah Melayu, ornamen motif khas Melayu, serta dominasi warna marun dan emas dipilih untuk memperkuat identitas budaya Melayu Riau dan menciptakan kesan elegan. Informasi pendukung berupa makna warna pada busana serta kutipan mengenai filosofi pakaian pengantin disajikan secara ringkas agar mudah dipahami oleh pembaca. Melalui perpaduan ilustrasi, tipografi, dan tata letak yang terstruktur,

poster ini diharapkan mampu menarik perhatian masyarakat sekaligus meningkatkan apresiasi terhadap nilai-nilai budaya yang terkandung dalam pakaian pengantin Melayu Riau.

e. Merchandise



Gambar 7. Hasil Karya Merchandise

Stiker merupakan salah satu media pendukung yang berfungsi sebagai sarana promosi sekaligus pengingat (reminder media) terhadap buku ilustrasi interaktif Pakaian Pengantin Melayu Riau. Desain stiker menampilkan ilustrasi karakter utama, yaitu Aira, dengan ekspresi ceria yang bertujuan memberikan kesan ramah dan dekat dengan remaja awal sebagai target audiens. Selain karakter, terdapat ilustrasi beberapa elemen pakaian pengantin Melayu Riau, seperti tanjak dan keris, yang menjadi representasi identitas budaya Melayu. Penggunaan slogan "Kenali Budayamu" dan "Seru Belajar Budaya" bertujuan mengajak remaja untuk lebih mengenal budaya daerah melalui media yang menarik. Warna yang digunakan didominasi merah marun, kuning keemasan, dan coklat yang disesuaikan dengan identitas visual buku ilustrasi sehingga menciptakan kesatuan desain (visual identity). Bentuk stiker menggunakan teknik die cut mengikuti bentuk ilustrasi agar terlihat lebih menarik dan tidak monoton.

f. Desain Tumbler & Mug



Gambar 8. Hasil Karya Tumbler & Mug

Tumbler merupakan media merchandise yang dirancang sebagai media pendukung dalam perancangan buku ilustrasi interaktif Pakaian Pengantin Melayu Riau. Desain tumbler menggunakan tampilan yang sederhana dengan menampilkan slogan "Kenali Budayamu" sebagai pesan utama yang mengajak masyarakat, khususnya remaja awal, untuk mencintai dan mengenal budaya Melayu Riau. Konsep desain yang minimalis dipilih agar mudah diaplikasikan pada media cetak sekaligus memberikan kesan modern sehingga sesuai dengan karakter target audiens. Warna dasar putih dipadukan dengan tipografi berwarna abu-abu memberikan kesan bersih, sederhana, dan mudah dipadukan dengan identitas visual media lainnya.

Mug merupakan media pendukung berupa merchandise yang dirancang dengan konsep minimalis menggunakan warna dasar putih dan slogan "Kenali Budayamu" yang diaplikasikan menggunakan teknik laser engraving. Desain sederhana dipilih agar pesan utama menjadi fokus sekaligus memberikan kesan bersih, modern, dan elegan. Selain sebagai merchandise, mug ini juga berfungsi memperkuat identitas visual dari perancangan buku ilustrasi interaktif.

KESIMPULAN

Perancangan buku ilustrasi interaktif Jejak Warisan Melayu: Pakaian Pengantin Melayu Riau untuk Remaja Awal dilakukan sebagai media informasi untuk memperkenalkan pakaian pengantin Melayu Riau kepada remaja usia 12–16 tahun. Perancangan ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya pengetahuan generasi muda terhadap budaya Melayu Riau, khususnya mengenai pakaian pengantin beserta unsur-unsur yang melengkapinya. Media yang dirancang berupa buku ilustrasi interaktif yang menggabungkan cerita petualangan, ilustrasi semi-flat, dan berbagai elemen interaktif seperti pull tab, waterfall card, pop-up, dan fold out page. Melalui tokoh Aira, pembaca diajak mengikuti perjalanan mengenal motif Melayu, pakaian pengantin laki-laki, dan pakaian pengantin perempuan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Hasil perancangan menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan visual dan interaktif dapat membantu menyampaikan informasi budaya secara lebih komunikatif serta meningkatkan minat remaja untuk mengenal warisan budaya Melayu Riau. Selain media utama berupa buku ilustrasi interaktif, perancangan ini juga didukung oleh media promosi seperti poster, infografis, dan X-banner untuk memperluas penyampaian informasi kepada masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji dan syukur pengkarya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, kesehatan, serta kemudahan-Nya sehingga pengkarya dapat menyelesaikan Skripsi Karya yang berjudul **“Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Pakaian Adat Melayu Riau untuk Remaja Awal.”** Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya. Skripsi Karya ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Padangpanjang. Dalam proses penyusunan karya dan laporan ini, pengkarya memperoleh banyak bantuan, bimbingan, doa, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, pengkarya menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua dan keluarga tercinta atas doa, kasih sayang, serta dukungan yang tiada henti. Pengkarya juga mengucapkan terima kasih kepada Rektor Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Ketua dan Sekretaris Program Studi Desain Komunikasi Visual, serta seluruh dosen dan tenaga kependidikan yang telah memberikan ilmu, bimbingan, dan pelayanan selama masa perkuliahan. Ucapan terima kasih yang tulus juga pengkarya sampaikan kepada Ibu Vicia Dwi Prakarti, DB, M.Sn., selaku dosen pembimbing, serta Bapak Sumadi, S.Sn., M.Sn., dan Bapak M. Syukri Erwin, S.Ds., M.Sn., selaku tim penguji, atas segala arahan, masukan, kritik, dan saran yang sangat bermanfaat dalam penyempurnaan karya dan laporan ini. Terima kasih juga kepada para narasumber, responden, sahabat, teman-teman seperjuangan, serta semua pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan semangat hingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Pengkarya menyadari bahwa Skripsi Karya ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat sebagai media pengenalan pakaian adat Melayu Riau bagi remaja awal serta menjadi referensi bagi pengembangan karya Desain Komunikasi Visual selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, G., & Harris, P. (2011). *Basic design 02: Layout*. AVA Publishing. Ambrose, G., & Harris, P. (2011). *Basic design 03: Typography*. AVA Publishing.
- Ardianto, E. (2011). *Metodologi penelitian untuk public relations kuantitatif dan kualitatif*. Simbiosis Rekatama Media.
- Barthes, R. (1977). *Image, music, text*. Hill and Wang.
- Dewojati, C. (2010). *Ilustrasi dalam komunikasi visual*. Jalasutra. Doyle, M. (2018). *The illustrated book*. Thames & Hudson.
- Djamaris, E. (1993). *Nilai budaya dalam beberapa karya sastra Melayu klasik*. Balai Pustaka.
- Hasanuddin. (2001). *Adat Melayu Riau dalam perspektif budaya*. Lembaga Adat Melayu Riau.
- Heller, S., & Vienne, V. (2012). *100 ideas that changed graphic design*. Laurence King Publishing.
- Munari, B. (2008). *Design as art*. Penguin Books. Nugroho, S. (2008). *Dasar-dasar tipografi*. Andi Offset.
- Piliang, Y. A. (2012). *Semiotika dan hiperssemiotika*. Matahari.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tinarbuko, S. (2015). *Semiotika komunikasi visual*. Jalasutra.

- Toekio, M. (2000). *Budaya Melayu dan identitas daerah*. Pusat Studi Melayu.
- Zeegen, L. (2014). *Fifty years of illustration*. Laurence King Publishing. Zeegen, L., & Crush. (2005). *The fundamentals of illustration*. AVA Publishing. Zulkifli. (2008). *Struktur adat Melayu Riau*. Lembaga Adat Melayu Riau.
- Ahmad, Z. A. (2004). *Sejarah Melayu*. Dewan Bahasa dan Pustaka. Isjoni. (2007). *Budaya Melayu dalam tantangan globalisasi*. Unri Press. Hamidy, U. U. (1995). *Masyarakat dan adat Melayu Riau*. UIR Press.
- Carter, D. A., & Diaz, J. (1999). *The Elements of Pop-Up: A Pop-Up Book for Aspiring Paper Engisneers*. New York: Little Simon.