

Media Informasi Sebagai Bentuk Upaya Pelestarian Budaya *Kenduri Sko* Di Kumun Debai

Resa latifa

Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Resalatifa04@gmail.com , harissman@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media informasi berbentuk buku ilustrasi yang berjudul KENDURI SKO DEPATI IV KUMUN DEBAI, sebagai sarana penyebaran informasi guna melestarikan tradisi turun temurun masyarakat kerinci, khususnya dikumun debai, kota Sungai penuh, provinsi jambi. Latar belakang penelitian ini didasari oleh permasalahan yang ditemukan dilapangan, yaitu minimnya pengetahuan anak-anak usia 12-15 tahun mengenai tradisi kenduri sko, Kurangnya pemahaman yang mencakup proses pelaksanaan, dan benda-benda simbolik yang terdapat pada tradisi tersebut. Selain itu, tradisi ini juga jarang dilaksanakan dikarenakan jangka waktu pelaksanaan tradisi ini terbilang cukup lama dari Tahun ke Tahun yaitu kisaran 5 tahun sekali bahkan juga bisa lebih, tergantung Keputusan dari pihak adat diwilayah itu sendiri.

Metode perancangan yang digunakan dalam penggarapan media informasi ini Adalah dengan menggunakan pendekatan Desain Komunikasi Visual, memadukan gaya ilustrasi, warn, tipografi, serta *Layout* yang sesuai. Perancangan dilakukan melalui tahapan studi literatur, observasi wawancara, analisis target audiens, hingga visualisasi elemen buku dan karya pendukung lainnya seperti, bookmark, poster, banner, dan merchandise. Perancangan ini tidak hanya berfungsi sebagai media informasi visual, tetapi juga sebagai bentuk kontribusi dalam mendukung pelestarian budaya kerinci terkhusus di kumun debai, kota Sungai penuh, provinsi jambi melalui pendekatan komunikasi visual yang efektif dan menarik.

Kata Kunci: Media Informasi, Buku Ilustrasi, Budaya, Tradisi Kenduri Sko.

This research aims to design an illustrated book-style information media entitled "KENDURI SKO DEPATI IV KUMUN DEBAI" (KENDURI SKO DEPATI IV KUMUN DEBAI), as a means of disseminating information to preserve the traditions passed down through generations in the Kerinci community, particularly in Kumun Debai, Sungai Penuh City, Jambi Province. The background of this research is based on problems encountered in the field, specifically the lack of knowledge among children aged 12-15 years regarding the Kenduri Sko tradition, a lack of understanding of the implementation process, and the symbolic objects associated with the tradition. Furthermore, this tradition is also rarely practiced because the period of implementation is quite long, ranging from year to year, approximately once every five years or even more, depending on the decisions of the local traditional authorities themselves.

The design method used in developing this information media is a Visual Communication Design approach, combining illustration styles, colors, typography, and appropriate layouts. The design is carried out through a series of stages, including literature study, observation, interviews, target audience analysis, and the visualization of book elements, as well as other supporting materials such as bookmarks, posters, banners, and merchandise. This design serves not only as a visual information medium but also as a contribution to supporting the preservation of Kerinci culture, particularly in Kumun Debai, Sungai Penuh City, Jambi Province, through an effective and engaging visual communication approach.

Keywords: *information media, illustrated book, culture, Kenduri Sko tradition*

PENDAHULUAN

Era globalisasi dapat mengubah gaya hidup masyarakat kontemporer. Akibatnya, masyarakat cenderung memilih kebudayaan baru karena dianggap lebih praktis daripada kebudayaan lokal. Faktor utama yang menyebabkan budaya lokal dilupakan saat ini adalah kurangnya generasi penerus yang tertarik untuk belajar dan mewarisi kebudayaannya sendiri. Dengan perkembangan zaman dan arus globalisasi yang cepat, pelestarian budaya menjadi sulit. Globalisasi mengubah masyarakat Indonesia, terutama generasi muda. Pengaruh ini menyebabkan perubahan gaya hidup masyarakat, yang menyebabkan rasa cinta terhadap budaya Nusantara berkurang. Sangat penting untuk menjaga dan melestarikan budaya lokal Nusantara, yang

merupakan warisan sejarah leluhur. Dalam penciptaan media informasi ini masalah yang diangkat adalah budaya yang terdapat di daerah Kecamatan Kumun Debai , Provinsi Jambi, yaitu budaya turun temurun *Kenduri Sko* .

Hasil analisis data mengungkapkan bahwa mayoritas anak-anak di Kumun Debai sudah familiar dengan budaya *Kenduri Sko* , namun pemahaman mereka tentang acara tersebut masih terbatas. Meskipun mereka tahu tentang eksistensi *Kenduri Sko* , banyak di antara mereka yang belum sepenuhnya memahami tujuan dari acara tersebut, serta berbagai hal yang digunakan dan dipertunjukkan selama pelaksanaannya, seperti perlengkapan, simbol, dan makna di balik setiap tahapan acara. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk meningkatkan pemahaman mereka agar dapat lebih menghargai dan menjaga keberlanjutan budaya tersebut. Untuk itu “Penciptaan media informasi sebagai bentuk upaya pelestarian budaya *Kenduri Sko* di Kecamatan Kumun Debai ” juga merupakan sebuah langkah yang penting dalam menjaga keberlangsungan dan keberagaman budaya lokal. Budaya *Kenduri Sko* merupakan bagian dari identitas masyarakat Kecamatan Kumun Debai yang perlu dilestarikan dan disebarluaskan agar tidak punah di tengah arus globalisasi yang semakin cepat. Dalam konteks globalisasi yang semakin berkembang, budaya lokal seringkali terpinggirkan dan terancam punah karena minimnya pemahaman dan perhatian terhadap nilai-nilai budaya tersebut. Oleh karena itu, penciptaan media informasi sebagai sarana untuk memperkenalkan dan mempromosikan budaya *Kenduri Sko* kepada masyarakat luas sangat penting untuk dilakukan.

Dan Media berupa buku ilustrasi yang berisi informasi tentang budaya memiliki peran yang sangat penting dalam menjaga keberlangsungan budaya lokal, terutama bagi target audiens anak-anak dan remaja. Pada usia ini, mereka cenderung lebih tertarik pada materi yang visual dan interaktif, sehingga buku dengan ilustrasi yang menarik dapat memudahkan mereka untuk memahami dan mengapresiasi kekayaan budaya lokal. Buku tersebut tidak hanya berfungsi sebagai sarana edukasi, tetapi juga sebagai media untuk membangkitkan rasa bangga dan kesadaran akan pentingnya melestarikan tradisi dan nilai-nilai budaya di tengah arus globalisasi. Dengan cara ini, anak-anak dan remaja dapat lebih mudah terhubung dengan warisan budaya mereka dan merasa termotivasi untuk meneruskan serta merayakan kebudayaan lokal di masa depan.

METODE PENCIPTAAN

Persiapan

a. Metode pengumpulan data

1) Observasi

Observasi atau survey merupakan pengamatan secara langsung yang dilakukan dengan meninjau langsung lokasi atau alamat narasumber untuk di wawancarai guna memperoleh data yang relevan terkait permasalahan yang sedang diteliti. Pengumpulan data, berupa informasi mengenai penelitian yang diangkat dengan wawancara, dengan melakukan observasi secara tidak terstruktur atau melakukan pengamatan secara lebih bebas tanpa panduan yang kaku. Melakukan kunjungan pertama ke rumah bapak yulius gelar nyampai selaku salah satu ninik mamak di kecamatan kumun debai, paada bulan november 2024. Lalu kunjungan kedua untuk melengkapi data yang dirasa masih kurang, yaitu berkunjung ke rumah bapak darlis gelar nyampai juga sbagai ninik mamak di kecamatan kumun debai, pada bulan maret 2025. Observasi ini bertujuan untuk mengamati dan kemudian menggali informasi dan hasil observasi tersebut dianalisis dan diamati secara keseluruhan untuk tahap selanjutnya. Analisis data dilakukan setelah data yang relevan diperoleh dalam pengumpulan data.

2) Wawancara

Wawancara merupakan proses yang paling penting dalam tahap metode penciptaan karya. Hal ini diperlukan agar pengkarya mengetahui secara langsung tentang objek yang akan diteliti. Wawancara ini dilakukan untuk mendapat informasi yang tepat dari narasumber dengan menyampaikan sejumlah pertanyaan yang berkaitan dengan objek perancangan. Wawancara pertama dilakukan pada tanggal 26 november 2024, hari selasa, dengan bertanya langsung kepada bapak yulius gelar nyampai selaku ninik mamak di kecamatan kumun debai. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terkait budaya *Kenduri Sko* , diperoleh penjelasan mengenai rangkaian acara yang meliputi serangkaian ritual adat yang dilaksanakan dengan tujuan untuk mempererat hubungan sosial dan spiritual masyarakat. Salah satu elemen penting dalam upacara ini adalah pengukuhan gelar Depati Ninik Mamak, yang merupakan simbol penghormatan terhadap figur pemimpin adat yang memiliki peran sentral dalam struktur sosial masyarakat. Pengukuhan gelar ini tidak hanya sebagai penegasan kedudukan, tetapi juga sebagai pengakuan atas tanggung jawab Depati Ninik Mamak dalam menjaga dan melestarikan nilai-nilai adat serta norma-norma yang berlaku dalam Masyarakat. Proses ini berlangsung dalam suasana sakral, yang mencerminkan kedalaman makna budaya dan tradisi yang terkandung dalam *Kenduri Sko* . (Yulius :2024)Dilanjutkan dengan wawancara kedua dilaksanakan pada tgl 29 maret 2025 dengan bapak dasril gelar nyampai ninik mamak di kecamatan kumun debai. Dilakukan wawancara kedua untuk melengkapi beberapa data yang dirasa belum sepenuhnya lengkap. Dari hasil wawancara bersama bapak dasril gelar nyampai, diperoleh data berupa penjelasan baju adat depati ninik mamak dan anak *betino* , fungsi, makna dan simbol yang terkandung pada pakaian tersebut. Selain itu wawancara ini juga memberikan informasi yang lebih ddalam mengenai prosesi adat *Kenduri Sko* depati 4 kumun debai secara lebih mendalam.

3) Studi pustaka

Data kepustakaan adalah Teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari buku-buku ilmiah, laporan penelitian atau penciptaan, data kepustakaan yang dilakukan dengan mencari sumber atau buku berkaitan dengan adat, budaya, buku *Kenduri Sko*, ilustrasi, teori desain komunikasi visual, teori tipografi, dan teori warna. Sumber lain diperoleh dari buku panduan Sejarah adat dan budaya daerah Kerinci. Sehingga menemukan informasi data yang akurat untuk proses perancangan nantinya

4) Kuisisioner

Kuisisioner dapat dijadikan sumber dalam proses pengumpulan data, hal ini sangatlah penting dilakukan oleh pencipta karya dalam merancang sebuah karya. data kuisisioner mampu memperkuat objek penelitian dalam mewujudkan karya yang orisinal. Pada proses pengumpulan data melalui media massa menggunakan kuisisioner untuk mendapatkan informasi lebih lanjut dari banyak orang tentang *Kenduri Sko*

b. Metode Analisis Data

1) Analisis segmentasi audiens

a) Batasan geografis

Batas geografis perancangan media informasi ini adalah untuk anak-anak yang berada di wilayah Indonesia, khususnya masyarakat yang tinggal di daerah Kecamatan Kumun Debai.

b) Batasan demografis

Target audiens buku ilustrasi ini adalah anak-anak berusia 12-15 tahun, yang umumnya berada pada jenjang pendidikan SMP (Sekolah menengah pertama) buku ini ditujukan untuk laki-laki dan perempuan.

c) Batasan psikografis

Anak usia 12-15 tahun cenderung menyukai media visual yang menarik, konten yang ringan, serta ilustrasi yang relevan dengan kehidupan mereka. Untuk itu, buku ilustrasi *Kenduri Sko* dirancang sebagai media informasi yang sesuai dengan umur mereka. Buku ini tidak hanya bertujuan menarik perhatian, tetapi juga membantu pelajar memahami nilai budaya lokal secara lebih kontekstual dan mudah untuk diakses baik secara online maupun offline.

d) Batasan secara behaviour

Target audiens secara *Behaviour* adalah Masyarakat Lokal Kumun Debai.

2) Analisis 5w +1h

Berdasarkan tahapan sebelumnya, perancang menemukan data berupa :

a) *What* : Apa? Informasi yang perlu disampaikan?

Informasi yang perlu disampaikan adalah bagaimana prosesi acara *Kenduri Sko*, apa saja makna-makna simbolis yang terkandung didalamnya, dan apa saja benda-benda pusaka yang perlu diketahui.

b) *Who* : Siapa target audiens dari perancangan ini?

Target audiens perancangan ini ditujukan kepada kalangan pelajar SMP usia 12-15 tahun dengan jenis kelamin pria maupun Wanita.

c) *When* : Kapan saja buku tersebut bisa diakses?

Buku ilustrasi tentang *Kenduri Sko* dapat diakses kapan pun dan dimanapun karena tersedia dalam bentuk fisik maupun non fisik.

d) *Where* : Dimana cerita tersebut kan dihadirkan?

Cerita tersebut akan dihadirkan pada media berupa buku baik secara online maupun offline untuk menjangkau target audiens yang lebih banyak

e) *Why* : Kenapa buku tersebut diciptakan /

Untuk menumbuhkan kesadaran generasi muda agar peka terhadap budaya lokal. Dan menjaga keberlangsungan budaya agar lebih bertahan lama.

f) *How* : Bagaimana buku tersebut mampu melestarikan budaya?

Dengan menyebarkan nya sehingga para generasi muda dapat membaca mengenai isi konten dari buku tersebut dan mampu menambah wawasan mereka terkait budaya *Kenduri Sko* depati 4 kumun debai.

Perancangan

a. Strategi verbal

Menggunakan bahasa yang tepat sesuai dengan target audiens. Target buku ini untuk anak-anak, maka penggunaan bahasa baku dan tidak baku dapat diimbangi untuk memudahkan pemahaman. Untuk menyampaikan informasi secara sederhana dan menarik. Penggunaan bahasa yang ringan dan mudah dipahami akan membantu audiens mudah mengerti makna di balik tradisi *Kenduri Sko*, dengan menghindari istilah yang sulit. Cerita yang dikemas dengan narasi akan membuat topik lebih hidup, sementara ilustrasi yang berwarna dan simple akan mendukung pemahaman terhadap target audiens. Selain itu, informasi disajikan dalam bentuk poin-poin atau rangkuman untuk memudahkan pemahaman, serta elemen interaktif seperti pertanyaan terkait benda-benda pusaka yang akan melibatkan audiens dalam proses pembelajaran secara menyenangkan.

b. Pendekatan visual

Mengintegrasikan elemen visual seperti ilustrasi untuk mendukung penyampaian informasi. Ilustrasi dapat membantu menjelaskan konsep yang kompleks dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. memanfaatkan ilustrasi yang penuh warna, dinamis, dan mudah dicerna untuk menarik perhatian target audiens. Ilustrasi akan menggambarkan suasana upacara *Kenduri Sko* secara jelas dan menarik, dengan menonjolkan momen penting seperti

pengukuhan gelar Depati Ninik Mamak, suasana kebersamaan, dan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam tradisi tersebut. Gambar karakter yang ekspresif dan desain visual yang modern akan menciptakan kesan menyenangkan dan relatable bagi audiens. Selain itu, elemen grafis seperti ikon, simbol, dan diagram sederhana akan digunakan untuk memperjelas alur cerita dan tahapan acara, sementara tipografi yang ramah dan mudah dibaca akan memastikan pesan tersampaikan dengan efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Landasan teori

a. Media informasi

Media berfungsi sebagai sumber informasi, dan kedua, menjadi alat bagi masyarakat untuk menyaring dan mendapatkan informasi yang relevan dalam era digital. Media informasi juga memiliki beberapa peran penting dalam masyarakat. Hal ini sangat penting untuk pengambilan keputusan dalam konteks yang lebih luas, seperti ekonomi dan politik. Media informasi membantu belajar. Media dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat karena tersedia dalam berbagai format, seperti artikel, video, dan podcast. Banyak lembaga dan organisasi pendidikan menggunakan media untuk menyebarkan informasi dan materi pendidikan kepada masyarakat luas. Media informasi juga membantu orang berekspresi dan berpartisipasi. Media sosial, misalnya, memberi orang kesempatan untuk menyampaikan pendapat dan berinteraksi dengan orang lain. Dengan demikian, masyarakat memiliki kesempatan untuk terlibat dalam diskusi publik dan memberikan kontribusi terhadap masalah yang mereka pedulikan.

b. Buku ilustrasi

Buku adalah pintu gerbang bagi manusia untuk mempelajari ilmu pengetahuan adalah dengan cara membaca buku. menyebutkan bahwa Kumpulan kertas yang berisi informasi yang dicetak dan serta disusun secara sistematis dan dilindungi oleh bahan tebal, karton, dan lainnya merupakan definisi dari apa yang dimaksud dengan buku. menambahkan bahwa sebuah buku dapat dicirikan sebagai komposisi tertulis yang telah melalui proses reproduksi, sirkulasi, atau cara-cara penyebaran public lainnya. Selain itu Pemilihan buku sebagai media untuk pelestarian budaya di daerah Kumun Debai sangat efektif karena mampu menyajikan informasi dengan cara yang visual, interaktif, dan mudah diakses oleh anak-anak dan remaja. Buku ilustrasi dapat membantu mereka memahami dan menghargai budaya *Kenduri Sko* secara mendalam, sembari memperkenalkan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Ini menjadi alat yang sangat berguna dalam proses pendidikan dan pelestarian budaya yang menyenangkan dan tidak membosankan.

c. Ilustrasi

Kata "ilustrasi" berasal dari kata latin "illustrate", yang berarti "menerangi" atau "memurnikan". Ilustrasi adalah gambar yang dibuat untuk memberikan representasi visual yang lebih jelas. Gambar yang ingin dikomunikasikan didasarkan pada pemikiran ide dan konsep, yang merupakan inti dari ilustrasi. Ilustrator bertanggung jawab untuk menghidupkan atau memberi bentuk visual kepada tulisan. Ilustrator menggabungkan kemampuan praktis dan pemikiran analitik untuk membuat bentuk visual yang memiliki pesan

d. Layout

Layout buku menggunakan elemen yang hampir sama dengan desain media cetak. Ini termasuk titik, garis, bidang, lima belas warna, tipografi, dan tekstur. Tujuan dari berbagai elemen yang ada dalam *Layout* adalah untuk memastikan bahwa informasi disampaikan dengan lengkap dan tepat, dan agar pengunjung situs dapat dengan mudah membaca dan mencari informasi. *Layout* buku yang baik juga harus mempertimbangkan kemudahan dan tampilan tiap halamannya. Untuk membuat *Layout* yang baik, ada beberapa prinsip yang dapat dianalogikan sebagai suatu formula. Formula ini akan bekerja dengan baik dan memberikan hasil terbaik jika diterapkan dengan hati-hati, dikombinasikan dengan latihan dan eksplorasi terus menerus.

e. Teori tipografi

tipografi adalah salah satu metode untuk menterjemahkan kata-kata yang terucap ke halaman yang dapat dibaca. Tipografi berfungsi untuk menyampaikan konsep atau informasi dari halaman kepada pengamat. Manusia secara tidak sadar berhubungan dengan tipografi hari. Merek dagang di komputer yang kita gunakan, merek pakaian yang kita kenakan, label di koran atau majalah yang kita baca, dan banyak lagi. Hampir semua yang berkaitan dengan desain komunikasi visual memiliki elemen tipografi. Tidak memperhatikan tipografi dapat membuat desain yang indah menjadi tidak komunikatif atau tidak menarik. Jika huruf, angka, tanda baca, dan sebagainya dianggap tidak hanya sebagai representasi suara tetapi terutama dianggap sebagai suatu bentuk, maka tipografi sebenarnya adalah bidang yang mempelajari bentuk huruf. Dalam tipografi, ada dua jenis dasar huruf, serif (huruf dengan kait) dan sans (huruf tanpa kait).

f. Warna

Warna dapat didefinisikan sebagai sifat cahaya yang dipancarkan atau secara subjektif atau psikologis dari pengalaman indra penglihatan. Warna sangat penting dalam kehidupan sehari-hari karena memberi orang yang melihatnya perasaan yang spontan. Warna juga dapat digunakan untuk menunjukkan budaya, jenis kelamin, usia, etnis, daerah lokal, dan harga, atau untuk membedakan unsur-unsur visual dan tipografi.

g. Kenduri sko

Kenduri Sko merupakan salah satu budaya Kerinci dan masih dilaksanakan hingga saat ini oleh Masyarakat Kerinci. *Kenduri Sko* dilaksanakan 5 tahun sekali oleh masyarakat Kumun Debai, namun dalam perayaan *Kenduri Sko* dilakukan secara tidak serentak, dengan kata lain perayaan *Kenduri Sko* di Kerinci maupun kota Sungai penuh dilakukan oleh Masyarakat per masing-masing wilayah adat dalam waktu yang berbeda. Sesuai persetujuan depati ninik mamak

2. Hasil desain media informasi

a. Buku ilustrasi

Setelah melalui proses perancangan yang intensif, revisi isi, dan penyempurnaan ilustrasi, terwujudlah buku ilustrasi berisi 40 halaman yang menampilkan rangkaian prosesi *Kenduri Sko*, mulai dari pengantar sejarah, makna adat, alur upacara, hingga poin-poin penting inti dari tradisi tersebut.



Gambar 1. buku ilustrasi kenduri sko depati IV kumun debai.

b. E-book

Pembuatan *E-book* yang berisi ilustrasi mengenai informasi *Kenduri Sko* memiliki tujuan untuk menyediakan sebuah media informasi tentang budaya yang mampu menarik audiens, dan dapat diakses oleh banyak orang, terutama anak-anak muda. *E-book* ini disusun dengan tujuan untuk menyampaikan pengetahuan serta informasi mengenai adat *Kenduri Sko* dengan cara yang lebih visual dan praktis, yang dapat diakses kapan pun dan di mana pun, sehingga dapat mempermudah dan memperluas jangkauan audiens yang lebih banyak untuk membaca buku tentang *Kenduri Sko* tersebut.



Gambar 2. e-book

c. Bookmark

Desain bookmark cutting dirancang untuk membantu target audiens menandai halaman yang telah dibaca tanpa perlu melipat kertas, sehingga mereka tidak kehilangan bacaan terakhir mereka. Bookmark bertemakan ornament motif pucuk rebung dan bunga cengkeh. Dengan judul "*Kenduri Sko* depati 4 kumun debai" juga berfungsi sebagai sarana promosi buku ilustrasi, yang di desain dengan visual karakter yang menampilkan wajah ceria diharapkan mampu menarik minat audiens untuk membaca buku ilustrasinya.



Gambar 3. Bookmark

d. Poster

Poster ini dibuat dengan ukuran A2 yaitu 42 x 59,4 cm, di cetak menggunakan bahan albatross dan dilengkapi bingkai. Poster pertama memberikan penjelasan mengenai *Kenduri Sko* itu sendiri, poster kedua menjelaskan 4 jenis alat pusaka yang ditampilkan pada saat acara. Poster ketiga menampilkan karakter ninik mamak dan atribut yang digunakannya, dan poster yang terakhir menjelaskan keseluruhan dari konsep perancangan karya.



Gambar 4. Poster

e. X-banner

Banner *Kenduri Sko* yang memiliki ukuran 160 × 60 cm ini dibuat sebagai alat promosi utama untuk menggambarkan identitas budaya sekaligus memperkenalkan buku ilustrasi yang telah dihasilkan. Desain vertikal ini menampilkan dua karakter tradisional, seorang pria dan wanita, sebagai elemen utama, yang digambarkan dengan pendekatan semi-realis yang menekankan detail pakaian tradisional lengkap dengan warna dominan hitam, merah maroon, dan putih serta menunjukkan ekspresi yang ramah dan menghormati. Kedua karakter ditata di bagian tengah bawah untuk memberikan kesan yang kuat, sementara *Mockup* buku ilustrasi diletakkan di area tengah sebagai simbol dari hasil akhir. Di bagian bawah, sebuah barcode untuk *E-book* ditambahkan agar pengunjung dapat dengan mudah mengakses konten digital. Semua elemen visual dirancang menggunakan aplikasi Figma dengan skema warna yang sejalan dengan identitas budaya *Kenduri Sko*, menghasilkan visual yang seimbang dan informatif.



Gambar 5. x-banner

f. Standing figure

Standing figure dengan ukuran 100×50 cm ini diciptakan untuk menarik minat pengunjung dan memperkuat citra visual buku yang mengusung tema budaya maupun adat Kumun Debai. Dengan memperlihatkan sosok pria dan wanita yang mengenakan busana adat secara lengkap, media ini menjadi representasi langsung dari tokoh-tokoh dalam buku, sehingga penonton dapat dengan mudah terhubung dengan narasi dan nilai-nilai budaya yang disampaikan. Di samping itu, figur berdiri ini juga berfungsi sebagai lokasi foto menarik, mendorong tamu untuk berinteraksi, memotret, dan membagikan gambar tersebut di platform media sosial, yang pada akhirnya meningkatkan jangkauan promosi untuk buku ilustrasi *Kenduri Sko*.



Gambar 6. Standing figure

g. Gantungan kunci

Gantungan kunci akrilik yang berukuran 4×5 cm ini diciptakan untuk menjadi sarana yang mendukung dan memperkuat identitas visual dari buku ilustrasi *Kenduri Sko*. Menggunakan akrilik yang ringan, tahan lama, dan kuat, gantungan kunci ini menampilkan gambar karakter atau elemen budaya dari buku, sehingga menghadirkan potongan kecil kisah dalam bentuk barang. Kehadirannya lebih dari sekedar aksesori yang fungsional, tetapi juga berperan sebagai alat promosi yang efisien karena mudah dibawa, mudah dikenali, dan memiliki potensi untuk menjangkau audiens yang lebih luas saat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan desain yang sederhana namun menarik, gantungan kunci ini berkontribusi pada penguatan ketertarikan pada buku ilustrasi.



Gambar 7. gantungan kunci

h. Standee akrilik

Standee akrilik dengan dimensi 13×6 cm ini dibuat untuk mendukung penguatan identitas visual sekaligus memperluas jangkauan promosi dari buku ilustrasi *Kenduri Sko*. Terbuat dari material akrilik yang kuat dan transparan, standee ini menampilkan dua desain yang merefleksikan unsur-unsur penting dalam tradisi Kumun Debai.



Gambar 8. standee akrilik

i. T-shirt

Kaos yang terbuat dari 30s cotton combed ini berfungsi sebagai alat yang efektif dalam mempertegas identitas visual serta promosi buku ilustrasi *Kenduri Sko*. Dengan cetakan di bagian depan dan belakang yang menunjukkan elemen visual khas dari *Kenduri Sko*, kaos ini tidak hanya untuk dipakai tetapi juga berfungsi sebagai alat promosi yang bergerak. Rancangannya merefleksikan budaya Kumun Debai dengan cara yang sederhana namun kuat, sehingga mendukung perluasan aksesibilitas buku melalui pemakaian sehari-hari maupun pada acara pameran.



Gambar 9. t-shirt

j. Tas

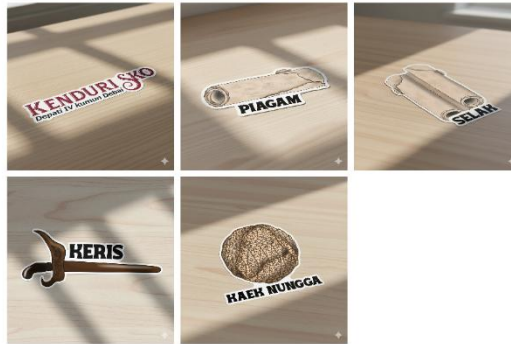
Tas serut ini dibuat sebagai alat pendukung yang membantu memperkuat promosi dan citra visual buku ilustrasi *Kenduri Sko*. Dengan menampilkan elemen visual yang khas dari *Kenduri Sko* di bagian depan, tas serut tidak hanya berfungsi sebagai tempat yang praktis, tetapi juga sebagai alat promosi yang mudah dibawa dan sering terlihat. Desain yang sederhana namun memiliki makna menjadikan tas serut ini efisien dalam memperluas jangkauan pengenalan budaya Kumun Debai melalui penggunaannya sehari-hari maupun saat acara pameran.



Gambar 10. Tas serut

k. Sticker

Stiker dengan ukuran 4×4 cm ini memiliki empat desain yang berbeda, mencakup ilustrasi dari empat alat pusaka serta satu desain bertuliskan judul buku "*Kenduri Sko*". Setiap stiker menyajikan elemen visual yang khas yang diambil langsung dari konten buku, menjadikannya sebagai media kecil yang efektif untuk mengenalkan ikon budaya dan identitas dari karya tersebut. Dengan ukuran yang praktis dan tampilan yang menarik, stiker ini mudah dipasang pada berbagai benda seperti buku, laptop, atau kemasan barang dagangan, sehingga dapat membantu memperluas jangkauan promosi dan memperkuat identitas merek buku ilustrasi *Kenduri Sko*.



Gambar 11. Sticker

KESIMPULAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan dari tahapan proses perancangan buku ilustrasi tentang informasi kenduri sko depati IV kumun debai yang telah dilaksanakan. Yang menampilkan media visual berupa buku ilustrasi dan sebagainya diharapkan menjadi media yang efektif dan dapat memberikan informasi yang tepat sasaran kepada target audiens. Informasi yang disampaikan berupa prosesi acara, benda-benda simbolik yang terdapat pada acara tersebut serta makna simbolik lainnya yang berkaitan dengan tradisi kenduri sko depati IV kumun debai. Tujuan utama dari perancangan buku ini ialah sebagai media pelestarian budaya kepada anak-anak (pelajar) melalui buku ilustrasi yang mampu memberikan Solusi terhadap masalah yang terjadi di Masyarakat kumun debai. Berdasarkan hasil perancangan, media utama yang dirasa efektif dalam memperkenalkan tradisi kenduri sko depati IV kumun debai kepada generasi muda Adalah buku ilustrasi, karena selain memberikan informasi secara naratif buku ilustrasi ini juga memberikan visual pelengkap teks narasi yang mampu memberikan pemahaman yang lebih jelas kepada generasi muda, yang dirancang menyesuaikan dengan kebutuhan visual dari target audiens.

2. Saran

Berdasarkan proses perancangan media informasi tentang *Kenduri Sko* di Kecamatan Kumun Debai ini, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk pengembangan karya dan penelitian selanjutnya. Diperlukan pendalaman riset budaya yang lebih luas dan berkelanjutan, khususnya melalui keterlibatan langsung tokoh adat, ninik mamak, dan masyarakat setempat. Hal ini penting untuk memastikan keakuratan informasi, menjaga nilai sakral tradisi, serta menghindari penyederhanaan makna budaya yang berlebihan dalam penyajian media informasi. Pengembangan media informasi ke depannya disarankan tidak hanya terbatas pada satu bentuk media, tetapi dapat diperluas ke berbagai platform lain, baik cetak maupun digital. Pemanfaatan media digital seperti media sosial, video animasi, atau aplikasi interaktif dinilai mampu menjangkau generasi muda secara lebih luas dan menyesuaikan dengan perkembangan teknologi serta pola konsumsi informasi masyarakat saat ini. Dengan demikian, upaya pelestarian budaya *Kenduri Sko* dapat dilakukan secara lebih efektif dan berkelanjutan. Dari sisi desain komunikasi visual, perlu adanya pengembangan lebih lanjut pada aspek visual agar tetap relevan dengan target audiens tanpa menghilangkan identitas budaya lokal. Penggunaan ilustrasi, warna, tipografi, serta ornamen tradisional khas Kumun Debai sebaiknya terus dieksplorasi secara konsisten dan proporsional. Hal ini bertujuan untuk menciptakan media informasi yang menarik, mudah dipahami, dan memiliki karakter visual yang kuat sebagai representasi budaya *Kenduri Sko*. Terakhir, diharapkan karya perancangan media informasi ini dapat menjadi referensi dan inspirasi bagi perancang maupun peneliti selanjutnya dalam mengangkat budaya lokal sebagai objek perancangan. Dengan pengembangan yang berkelanjutan dan dukungan berbagai pihak, media informasi tentang *Kenduri Sko* di Kecamatan Kumun Debai diharapkan mampu berkontribusi secara nyata dalam menjaga keberlangsungan budaya lokal serta menumbuhkan kesadaran dan rasa memiliki pada generasi muda.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan syukur perancang atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan karunia-Nya sehingga perancang dapat menyelesaikan penulisan skripsi karya tugas akhir yang berjudul Perancangan media informasi sebagai bentuk Upaya pelestarian budaya *Kenduri Sko* di kumun debai. Penulisan skripsi karya ini dimaksudkan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain di Jurusan Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Padangpanjang. Rasa hormat dan terima kasih perancang sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moral dan membantu dalam proses penulisan dan pembuatan karya sehingga skripsi karya ini dapat selesai. Ucapan terima kasih ini perancang tujukan kepada :

1. Saya mengucapkan rasa syukur yang mendalam kepada Allah Swt. atas segala Rahmat dan pertolongannya selama proses penyusunan karya ini.
 2. Kedua orang tua saya, mama, papa dan adik-adik terimakasih telah memberikan semangat, motivasi dan doa nya sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
 3. Dr. Febri Yulika, S.Ag., M. Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
 4. Dr. Riswel Zam, S.Sn., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
 5. Aryoni Ananta, S.Ds, M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
 6. Izan Qomarats, S.Sn., M.Sn, selaku Sekretaris Program Studi Desain Komunikasi Visual
 7. Drs. Harissman, M.Si. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberi kritik dan saran dalam proses perancangan sampai tahapan ujian komprehensif.
 8. Izan Qomarats, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Penguji, terimakasih banyak atas segala masukan yang telah diberikan kepada perancang dalam skripsi karya.
 9. Olyanda Ariesta. S.Pd., M.Sn. selaku Dosen Penguji II, terima kasih banyak atas segala masukan yang telah diberikan kepada perancang dalam skripsi karya.
 10. Fadlul Rahman S.hum.,M.hum selaku Dosen Pembimbing Akademik, terima kasih telah membantu memberi saran terkait pelaksanaan perkuliahan perancang.
 11. Segenap Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Padangpanjang yang telah memberikan ilmunya kepada saya.
 12. Seluruh pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan kegiatan penulisan sehingga laporan ini bisa selesai dengan baik.
 13. Terima kasih yang sebesar-besarnya saya ucapkan kepada pemilik NO Bp 21101159110110136 yang telah sabar menemani, membantu sekaligus jadi support system kedua dalam setiap Langkah perjalanan perkuliahan saya. Dan terima kasih juga telah berusaha untuk selalu ada dalam setiap moment berharga saya.
- Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah diberikan oleh pihak-pihak yang membantu dalam perancangan ini. Akhir kata dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa perancangan tugas akhir ini masih perlu disempurnakan, segala kritik dan saran sangat diharapkan guna menyempurnakan perancangan Tugas Akhir ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Barnhart, C. L. (1982). *The World Book Dictionary* (Vol. 2, A–K). World Book Encyclopedia.
- Geertz, C. (1981). *The religion of Java*. University of Chicago Press.
- Gultom, B. (2023). *Tradisi budaya Jambi*. Pemerintah Daerah Provinsi Jambi.
- Hadi, S. (2014). *Seni pertunjukan dan masyarakat*. Pustaka Pelajar.
- Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar ilmu antropologi*. Rineka Cipta.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar desain komunikasi visual*. Andi Offset.
- Mulyana, D. (2010). *Ilmu komunikasi: Suatu pengantar*. Remaja Rosdakarya.
- Putra, W. R. (2021). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan*.
- Putri, N. E. (2022). *Perancangan buku sebagai media promosi dalam event* (hlm. 184).
- Rahma, F., & Riawan, N. (2016). *Cerita rakyat Nusantara terpopuler sepanjang masa*. Wahyu Media.
- Rusdiansyah, A. I. (2018). *Kumpulan esai inovatif*.
- Rustan, S. (2008). *Layout dasar & penerapannya*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sachari, A. (2005). *Pengantar metodologi penelitian budaya rupa*. Erlangga.
- Sedyawati, E. (2006). *Budaya Indonesia: Kajian arkeologi, seni, dan sejarah*. RajaGrafindo Persada.
- Sitepu, B. P. (2012). *Penulisan buku teks pelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Sunarya, Y. Y. (2015). *Desain komunikasi visual: Teori dan aplikasi*. Deepublish.
- Triansyah, F. A. (2012). *Pemahaman kurikulum dan buku teks* (hlm. 113).
- Wijaya, Y. (2011). *Teori tipografi*.