



**PENCIPTAAN BUKU ILUSTRASI KAIN SASIRANGAN
SEBAGAI UPAYA PROMOSI SENI BUDAYA BANJARMASIN
KEPADA REMAJA**

TUGAS AKHIR



Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS

Dinamika

Oleh:

Tonny Aries Wijaya

11420100018

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2015**

**PENCIPTAAN BUKU ILUSTRASI KAIN SASIRANGAN
SEBAGAI UPAYA PROMOSI SENI BUDAYA BANJARMASIN
KEPADA REMAJA**

Tugas Akhir

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Desain



Oleh :

Nama : Tonny Aries Wijaya

NIM : 11.42010.0018

Program Studi : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Desain Komunikasi Visual

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFOMATIKA STIKOM SURABAYA

Tugas Akhir

**Penciptaan Buku Ilustrasi Kain Sasirangan Sebagai Upaya
Promosi Seni Budaya Banjarmasin Kepada Remaja**

Dipersiapkan dan disusun oleh

Tonny Aries Wijaya
NIM : 11.42010.0018

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada: 8 September 2015

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing

I. Dr. Achmad Yanu Alif Fianto, S.T., MBA _____

II. Wahyu Hidayat, S. Sn., MPd. _____

Penguji

I. Ir. Hardman Budiharjo, M.Med. Kom., MOS. _____

II. Siswo Martono, S. Kom., M.M. _____

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana

Dr. Jusak

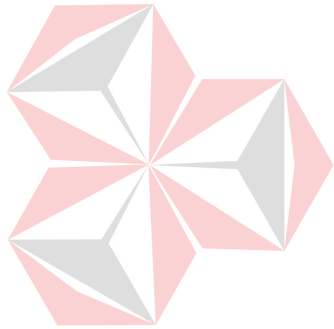
Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan dengan benar, bahwa Tugas Akhir ini adalah karya saya, bukan plagiat sebagian maupun keseluruhan. Karya atau pendapat orang lain yang ada dalam tugas akhir ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam daftar pustaka saya.

Apabila dikemudian hari ditemukan adanya tindakan plagiat pada karya Tugas Akhir ini, maka saya bersedia untuk dilakukan pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.



Surabaya, 8 September 2015

UNIVERSITAS
Dinamika

Tonny Aries Wijaya
NIM : 11.42010.0018

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertandatangan dibawah ini, saya:

Nama : Tonny Aries Wijaya

NIM : 11.42010.0005

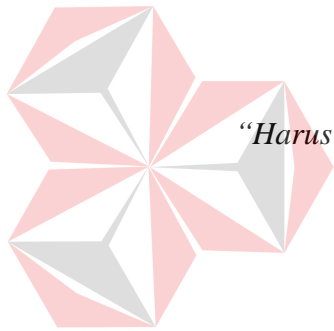
Menyatakan demi kepentingan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, menyetujui bahwa karya Tugas Akhir yang berjudul **Penciptaan Buku Ilustrasi Kain Sasirangan Sebagai Upaya Promosi Seni Budaya Banjarmasin Kepada Remaja** untuk disimpan, dipublikasikan atau diperbanyak dalam bentuk apapun oleh Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 8 September 2015

Tonny Aries Wijaya
NIM : 11.42010.0018

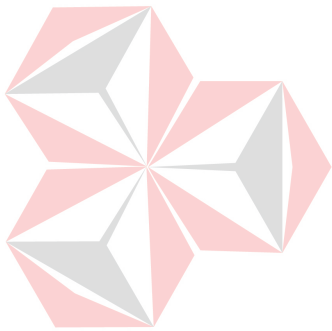
LEMBAR MOTTO



“Harus Berilmu dan Beragama Jikalau Ingin Hidup Indah & Terarah ”

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



*Karya ini peneliti persembahkan untuk
Kedua Orang Tua, Para Dosen
Dan Sahabat-sahabat yang tercinta..*

UNIVERSITAS
Dinamika

ABSTRAK

Tujuan dari perancangan penciptaan buku ilustrasi Kain Sasirangan ini adalah mempromosikan, memberikan informasi lebih tentang Kain Sasirangan untuk generasi muda khususnya remaja agar lebih mencintai budaya daerah sendiri. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif yaitu dengan melakukan wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi pustaka untuk mendapatkan data yang digunakan sebagai pembuatan konsep buku ilustrasi ini. Konsep yang didapat melalui analisis data adalah Keistimewaan Seribu Sungai. Deskripsi dari konsep “Keistimewaan Seribu Sungai” ini mewakili makna dari Kain Sasirangan dan Banjarmasin. Kain Sasirangan merupakan warisan budaya, memiliki keunikan khas pada proses pembuatannya dan memiliki nilai magis pada zaman dahulu, sedangkan Banjarmasin merupakan ibukota provinsi Kalimantan Selatan dimana di kota tersebut terdapat Kampung Sasirangan, dan kotanya memiliki banyak aliran sungai. Keistimewaan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah sifat-sifat istimewa. Istimewa adalah khas, luar biasa, lain daripada yang lain. Dari konsep yang sudah dijabarkan di atas maka harapannya remaja dapat mengenal lebih dalam tentang warisan budaya tak benda, budaya khas Banjar yaitu Kain Sasirangan. Hasil dari penciptaan buku ini adalah untuk melestarikan warisan budaya lokal yang ada di Banjar, memberikan pemahaman kepada kalangan remaja dalam mengenal Kain Sasirangan.

Kata Kunci: Pembuatan, *Penciptaan, Buku, Ilustrasi, Kain Sasirangan, Seni Budaya Banjarmasin, Remaja*

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	7
1.5 Manfaat Perancangan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Penciptaan.....	8
2.2 Banjarmasin.....	8
2.3 Sasirangan.....	9
2.3.1 Kampung Sasirangan.....	12
2.4 Teori Budaya.....	12
2.5 Media Promosi.....	14
2.5.1 Definisi Media Promosi.....	14
2.6 Ilustrasi.....	15
2.6.1 Tujuan penggunaan Ilustrasi.....	16
2.6.2 Fungsi Ilustrasi.....	16

2.6.3 Jenis Ilustrasi.....	16
2.7 Cara Membuat Buku.....	16
2.8 Layout.....	17
2.8.1 Prinsip-prinsip Layout.....	21
2.9 Tipografi.....	22
2.9.1 Typeface.....	23
2.9.2 Type foundry.....	23
2.9.3 Font.....	24
2.9.4 Serif & San Serif.....	24
2.9.5 Kontras.....	25
2.9.6 Legability & Readability.....	25
2.9.7 Konotasi.....	26
2.10 Warna (color).....	26
2.11 Poster.....	37
2.11.1 Poster Komersial.....	38
2.12 Kartu Nama.....	39
2.13 Pembatas Buku.....	40
BAB III METODE PENELITIAN.....	41
3.1 Jenis Penelitian.....	41
3.2 Metode Penelitian.....	42
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	42
3.4 Teknik Analisa Data.....	44

BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN..... 45

4.1 Obyek Penelitian..... 45

4.2 Data Produk..... 46

4.3 Profil Pembaca..... 46

4.4 Analisis Data..... 47

4.5 Hasil Wawancara..... 48

4.6 Hasil Observasi..... 49

4.7 Keyword..... 50

4.8 Deskripsi Konsep..... 52

4.9 Metode Perancangan Karya..... 53

4.9.1 Konsep Perancangan..... 53

4.9.2 Gagasan Perancangan Karya..... 55

4.10 Strategi Komunikasi..... 55

4.11 Perencanaan Kreatif..... 57

4.11.1 Tujuan Kreatif..... 60

4.11.2 Strategi Kreatif..... 61

4.12 Perencanaan Media..... 62

4.12.1 Tujuan Media..... 62

4.12.2 Strategi Media..... 63

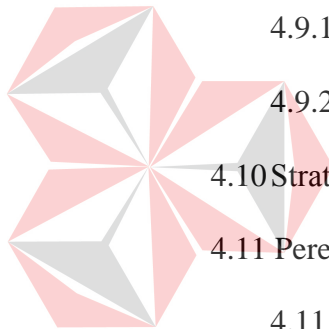
4.12.3 Biaya Media..... 65

BAB V IMPLEMENTASI KARYA..... 74

5.1 Implementasi Desain..... 74

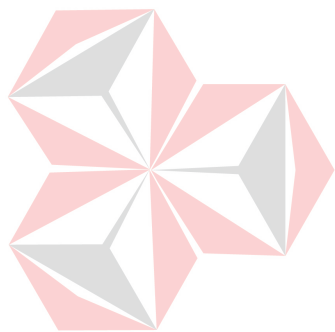
5.1.1 Implementasi Desain Buku Ilustrasi Kain Sasirangan..... 76

5.1.2 Implementasi Desain Media Publikasi..... 102



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB VI PENUTUP	105
6.1 Kesimpulan.....	105
6.2 Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA	106
BIODATA	107
LAMPIRAN	108



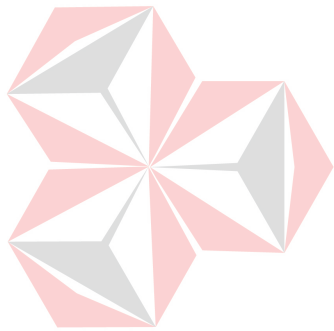
UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

1.1 Event Jakarta Convention Center 2014.....	5
2.1 Warna-warna kuat dan kontras pada majalah.....	27
2.2 Warna-warna panas yang dominan.....	27
2.3 Warna background dapat mempengaruhi warna <i>foreground</i>	28
2.4 Lingkaran Warna.....	29
2.5 Lingkaran Warna (color wheel).....	30
2.6 Skema Teori Warna Primer Brewster.....	30
2.7 Skema Teori Warna Sekunder Brewster.....	31
2.8 Skema Teori Warna Tersier Brewster.....	32
2.9 Skema Teori Warna Netral Brewster.....	32
2.10 Warna tinta ceta offset.....	34
2.11 Warna-warna panas yang digunakan pada artikel.....	35
2.12 Gradasi warna dengan memudahkan warna.....	36
2.13 Warna-warna harmonis yang khas.....	37
2.14 Poster Iklan Komersial Mentos.....	39
4.1 Bagan Pembagian Keyword.....	52
4.2 Rencana implementasi konsep perancangan buku ilustrasi.....	54
4.3 Gambaran visualiasi karakter.....	58
4.4 Warna Kain Sasirangan.....	59
4.5 <i>Font</i> Terpilih.....	60

5.1 Implementasi Cover Depan dan Belakang.....	77
5.2 Implementasi Halaman Pembuka.....	78
5.3 Implementasi Halaman Hak Cipta.....	79
5.4 Implementasi Halaman Kata Pengantar.....	80
5.5 Implementasi Halaman Ucapan Terima Kasih.....	81
5.6 Implementasi Halaman Daftar Isi.....	82
5.7 Implementasi Halaman Sejarah Kain Sasirangan.....	83
5.8 Implementasi Halaman Motif Tradisional Kain Sasirangan.....	84
5.9 Implementasi Halaman Motif Hiris Pudak.....	85
5.10 Implementasi Halaman Motif Kambang Kacang.....	86
5.11 Implementasi Halaman Motif Bayam Raja.....	87
5.12 Implementasi Halaman Motif Kulat Karikit.....	88
5.13 Implementasi Halaman Motif Ombak Sinapur Karang.....	89
5.14 Implementasi Halaman Motif Bintang Bahambur.....	90
5.15 Implementasi Halaman Motif Daun Jaruju.....	91
5.16 Implementasi Halaman Motif Gigi Haruan.....	92
5.17 Implementasi Halaman Motif Kambang Sakaki.....	93
5.18 Implementasi Halaman Motif Hiris Gagatas.....	94
5.19 Implementasi Halaman Motif Kangkung Kaombakan.....	95
5.20 Implementasi Halaman Proses Menggambar.....	96
5.21 Implementasi Halaman Proses Menjahit/ Menjelujur.....	97
5.22 Implementasi Halaman Proses Pewarnaan.....	98
5.23 Implementasi Halaman Proses Pengeringan.....	99
5.24 Implementasi Halaman Proses Penyetrikaan.....	100

5.25 Implementasi Halaman Tentang Penulis.....	101
5.26 Implementasi Halaman Daftar Pustaka.....	101
5.27 Implementasi Halaman Implementasi Desain Pembatas Buku.....	102
5.28 Implementasi Halaman Implementasi Desain Poster.....	103
5.29 Implementasi Halaman Desain Kartu Nama.....	104



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan bangsa yang memiliki keragaman Budaya, kekayaan budaya itulah yang dikenal oleh masyarakat internasional. Indonesia adalah negara yang memiliki banyak pulau, dan setiap pulau memiliki budaya yang berbeda-beda. Itulah yang membuat Indonesia memiliki budaya yang beraneka ragam. Dengan memiliki keanekaragaman kebudayaan Indonesia dapat dikatakan memiliki keunggulan dibandingkan dengan negara lain.

Indonesia memiliki warisan budaya yang sangat beragam, seperti tari, batik, dan songket. Di Pulau Kalimantan khususnya di Banjarmasin ibukota Provinsi Kalimantan Selatan, ada salah satu warisan budaya tak benda yaitu kain khas Banjar atau yang dikenal dengan istilah “Kain Sasirangan”. Pada mulanya Kain Sasirangan dikenal dengan Kain Pamintan, Pamintan adalah singkatan dari permintaan (permintaan). Maksudnya adalah selembar kain putih yang diberi warna tertentu dengan motif tertentu pula atas permintaan seseorang yang berobat kepada seorang pengrajin kain pamintan. Dengan pamintan tersebut maka diharapkan penyakitnya akan menjadi sembuh. Kain pamintan berfungsi sebagai sarana pengobatan atas petunjuk seorang tabib. Berbagai macam penyakit dari seorang atau keluarganya yang sakit, seperti sakit perut, sakit kepala, bisul, sawan, badan panas dingin, bahkan penyakit gangguan jiwa serta sakit yang disebabkan oleh gangguan makhluk halus atau gangguan roh jahat. Dalam proses pengobatan,

nasihat tabib, proses pembuatan kain pamintan serta pemakaiannya sebagai terapi, dilaksanakan agak tertutup artinya tidak terbuka secara umum. Kain pamintan diperkirakan dikenal di Kalimantan Selatan sejak sekitar abad ke XVI (Seman Syamsiar:2008:2).

Pada waktu dulu tidak semua orang bisa menjadi pengrajin kain pamintan, karena umumnya sebagai keterampilan yang bersifat keturunan, sehingga ketrampilan tersebut tidak mudah dinalarkan kepada sembarang orang. Persyaratan lainnya adalah adanya tuntutan tradisi yang mengharuskan diadakan upacara selamat sebelum memulai membuat kain pamintan tersebut. Upacara selamat itu adalah dengan mengadakan sasajian berupa kue khas Banjar, segelas kopi manis, dan kopi pahit, serta disertai dengan perapin yang ditaburi dupa yang berbau harum. Setelah dibacakan do'a selamat sasajian kue itu dapat dimakan bersama. Setelah upacara selamat tersebut selesai barulah dimulai merancang pengolahan kain pamintan. Perkembangan zaman yang semakin maju dengan adanya sarana dan prasarana sektor pendidikan dan kesehatan serta faktor agama Islam sangat berpengaruh terhadap tradisi sementara masyarakat Banjar dengan cara Batatamba (berobat) dengan menggunakan kain pamintan ini.

Para pengrajin yang sudah berpengalaman beberapa tahun yang sudah terampil dalam membuat kain pamintan untuk keperluan pengobatan. Dari penyakit tertentu dia sudah hafal, corak kain pamintan mana yang akan dibuat, sehingga tidak memerlukan lagi arahan dari seorang tabib. Dari situ pengrajin sudah berfungsi ganda, yaitu menentukan terapi penyakit, sekaligus sebagai pembuat kain pamintan. Kain pamintan ini berbentuk laung (ikat kepala), kekamban (kerudung) dan tapih bumin (kain sarung).

Sekarang kain pamintan lebih dikenal dengan istilah kain Sasirangan, banyak para tokoh yang tidak sependapat dengan sebutan Batik Banjar, tetapi tetap dengan nama kain Sasirangan. Kain Sasirangan kalau orang luar pulau Kalimantan biasa menyebutnya batik banjar, padahal itu bukan batik. Perbedaan proses pembuatan Sasirangan yang membuat Kain Sasirangan tidak disebut Batik. Cara proses pembuatan Saringan dengan cara dijelujur/ menyirang (dijahit) berbeda dengan batik dengan cara di canting, ciri khas dari Sasirangan sendiri terlihat dari motifnya yang harus disirang atau dijahit, dalam pembuatan motifnya harus disirang (dijahit). Kain Sasirangan adalah sejenis kain yang diberi gambar dengan motif dan warna tertentu yang sudah dipolakan secara tradisional menurut cita rasa budaya lokal genius yang khas etnis Banjar di Kalimantan Selatan. Sasirangan bukanlah kata benda, *Sa* artinya satu dan *Sirang* artinya Jelujur (dijahit). Sasirangan adalah kain yang diberi motif dan warna yang dibuat sedemikian rupa dengan pola satu jelujur. Motif gambar kain Sasirangan pada umumnya merujuk kepada gambar visualisasi flora, fauna, manusia, alam benda budaya, benda di langit dan lain-lain.

Sasirangan mulai *booming* dimasyarakatkan itu dari unsur kepariwisataan atau pemberdayaan masyarakat dan pariwisata melakukan promosi produk. Sasirangan menjadi warisan tak benda oleh pemerintah melalui KEMDIKBUD (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan). Warisan budaya tak benda ini milik Kalimantan Selatan lalu dikembalikan ke daerah sebagaimana itu supaya harapkan pemerintah sudah memfasilitasi dan sudah tercatat sebagai hak intelektual. Sasirangan dalam naungan pembinaan kebudayaan dibawah naungan Dinas Kebudayaan/ Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi

Kalimantan Selatan, tetapi kalau pembinaan masyarakat dalam konteks industri dibawah naungan Disperindag. Di Banjarmasin ada central Sasirangan tepatnya di Kampung Sasirangan.

Kain Sasirangan sebagai kain khas banjar ternyata kurang mendapat perhatian dari masyarakat khususnya kalangan remaja. Kain Sasirangan kebanyakan hanya dipakai oleh kalangan dewasa, terlihat pada saat acara-acara perkawinan, nikahan, aqiqah dan lain-lain. Kalangan remajanya kurang minat dalam mengenakan Kain khas Banjar yaitu Kain Sasirangan. Masih banyak yang memakai baju kemeja pada acara-acara yang telah disebutkan atas. Hurlock (1973) menjelaskan bahwa batasan usia kronologis yaitu antara 13 hingga 18 tahun. Kondisi demikian dibutuhkan rekonstruksi sosial dari sikap, mental dan pemikiran remaja saat ini sebagai upaya-upaya untuk mengenalkan sejarah sasirangan, mengenalkan cara pembuatannya, dan filosofi dari beberapa motif Kain Sasirangan. Remaja kurang familiar dengan buku, menurut mereka membaca merupakan serangkaian kegiatan yang memakan banyak waktu dan membosankan. Remaja mengerjakan sesuatu selalu mengikuti tren tanpa ada pemilahan, bagi mereka pantas atau tidak itu tidak penting, yang terpenting mereka tidak ketinggalan zaman. Sebenarnya, jika belajar dari warisan budaya ini maka akan mengenal lebih tentang budaya daerah, lebih menghargai dan mencintai budaya daerah sendiri. Sejauh ini upaya yang dilakukan oleh pemerintah Kalimantan Selatan dalam mempromosikan Sasirangan yaitu melalui pameran, *fashion* itu dilaksanakan pada saat *event-event*, seperti di festival pasar terapung, dan di acara Jakarta *Convention Center*.



Gambar 1.1 *Event Jakarta Convention Center 2014*

Sumber: Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Kalimantan Selatan

Upaya promosi selain yang dilakukan oleh pemerintah setempat untuk meningkatkan minat remaja sangatlah diperlukan. Remaja sikapnya lebih merespon terhadap sesuatu yang *up to date* atau sesuatu yang modernitas dan enggan membaca buku. Maka cara agar bisa meningkatkan minat remaja sebagai upaya promosi Kain Sasirangan adalah dengan menggabungkan buku sebagai bacaan dan dilengkapi dengan gambar- gambar yang mempunyai fungsi tidak hanya sebagai ilustrasi tetapi juga dapat mengajak dan menarik minat remaja dalam membaca buku. Ilustrasi diharapkan mampu memberikan emosi batin kepada remaja. (Hasan Alwi, 2002: 425) menjelaskan Ilustrasi digunakan untuk memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan. Ilustrasi dimaksudkan untuk memberi variasi pada bahan ajar sehingga lebih menarik dan memotivasi, komunikatif, lebih memudahkan pembaca untuk memahami pesan.

Dari permasalahan tersebut diperlukan Penciptaan Buku Ilustrasi Kain Sasirangan sebagai upaya promosi Seni Budaya Banjarmasin kepada Remaja. Dengan tampilan gambar yang menarik akan membantu pembaca dari kalangan remaja dalam memahami setiap kalimat yang menjelaskan tentang pembuatan Kain Sasirangan, nilai filosofi pada motif Kain Sasirangan, dan Kain Sasirangan yang sudah di desain oleh para desainer.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahannya adalah bagaimana Menciptakan Buku Ilustrasi Kain Sasirangan sebagai upaya Promosi Seni Budaya Banjarmasin kepada Remaja.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian dalam tugas akhir ini yang berjudul Penciptaan Buku Ilustrasi Kain Sasirangan sebagai upaya promosi Seni Budaya Banjarmasin kepada Remaja.

Maka hanya dibatasi pada:

1. Pembuatan buku ilustrasi
2. Penelitian ini terfokus pada upaya promosi dengan melalui cara pembuatan Kain Sasirangan, pengenalan filosofi beberapa motif yaitu: Motif Hiris Pudak, Kambang Kacang, Bayam Raja, Kulat Karikit, Ombak Sinapur Karang, Bintang Bahambur, Daun Jaruju, Gigi Haruan, Kambang Sakaki, Hiris Gagatas, Tampuk Manggis, dan Kangkung Kaombakan.

1.4 Tujuan Penelitian

Penciptaan buku ilustrasi tentang Kain Sasirangan ini diharapkan mampu memberikan informasi lebih tentang Kain Sasirangan, selain itu untuk generasi muda khususnya remaja mendapatkan informasi tentang Kain Sasirangan dan lebih mencintai budaya daerah.

1. Untuk meningkatkan minat remaja terhadap Kain Sasirangan.
2. Memberikan informasi kepada remaja tentang nilai budaya dan estetika yang terkandung pada Kain Sasirangan.

1.5 Manfaat Perancangan


1. Manfaat teoritis tugas akhir ini dapat dijadikan bahan referensi bagi setiap mereka yang ingin melakukan penelitian terkait tentang Kain Sasirangan, dan Memberikan pemahaman kepada kalangan remaja dalam mengenal Kain Sasirangan.
2. Manfaat praktis tugas akhir ini dapat dijadikan bahan mengajar dalam memahami salah satu warisan budaya yaitu Kain Sasirangan.
3. Secara psikologis tugas akhir ini diharapkan mampu memberikan teladan bagi kalangan remaja tentang cara hidup, kepemimpinan, mental dan lain-lain

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Untuk mendukung pembuatan buku Ilustrasi ini menggunakan beberapa kajian teori dan konsep sebagai bahan yang mendasari penjelasan secara detail dalam pembuatan buku ilustrasi. Agar dalam pembuatan buku ilustrasi dapat dipertanggung jawabkan maka diperlukan beberapa buku teori dan konsep pendukung:

2.1 Penciptaan



La djamudin (2005:39) penciptaan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan *alternative system* yang terbaik. Dari definisi tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa suatu penciptaan dapat menyelesaikan sebuah masalah dengan melakukan analisis terlebih dahulu.

2.2 Banjarmasin

Banjarmasin adalah ibukota Provinsi Kalimantan Selatan. Secara geografis, kota Banjarmasin mempunyai luas area 72 km² atau sekitar 0,19% dari luas Pulau Kalimantan. Kota Banjarmasin terhampar di dataran yang rendah dan berada di bawah permukaan air laut. Kota ini juga sering dijuluki sebagai “Kota air” atau “Kota Seribu Sungai”, karena sebagian besar mengalir di sana seperti, sungai Martapura, sungai Kuin, sungai

Andai, sungai Alalak dan lain-lain. Kota Banjarmasin terletak di bagian Selatan dari Provinsi Kalimantan Selatan dengan batas-batas sebagai berikut: Sebelah Utara berbatasan dengan Kabupaten Barito Kuala, Sebelah Timur berbatasan Kabupaten Banjar dan Sebelah Barat berbatasan Kabupaten Barito Kuala & Sungai Barito. Masyarakat Banjar terdiri dari 2 kelompok yaitu: Masyarakat Pribumi dan Pendatang. Kaum pribumi adalah suku Banjar yang merupakan mayoritas dari total penduduk Provinsi Kalimantan Selatan. Suku Banjar terdiri dari Suku Banjar Pahuluan dan Suku Banjar Batang Banyu. Kaum Pendatang terdiri dari suku Jawa, Madura, Bajau, Bugis, Cina dan Arab. Budaya dan tradisi orang Banjar adalah hasil asimilasi selama berabad-abad. Budaya tersebut dipengaruhi oleh kepercayaan islam yang dibawa oleh pedagang Arab dan Persia. Budaya Banjar dapat dilihat oleh kedipuan sehari-hari masyarakat Banjar khususnya dalam bentuk kesenian, tarian, musik, pakaian, permainan dan upacara tradisional.

2.3 Sasirangan

Pada mulanya dikenal dengan adanya Kain Pamintan. Istilah pamintan ini adalah singkatan dari permintaan (permintaan), maksudnya adalah selembar kain putih yang diberi warna tertentu dengan motif tertentu pula atas permintaan seseorang yang berobat kepada seorang pengrajin kain pamintan. Dengan menggunakan Kain Pamintan tersebut maka diharapkan penyakitnya akan menjadi sembuh.

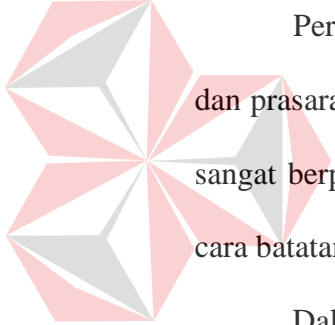
Kain pamintan tersebut berfungsi sebagai sarana pengobatan atas petunjuk seorang tabib sebelumnya. Berbagai macam penyakit dari seorang atau keluarganya yang sakit, seperti sakit perut, sakit kepala, bisul, sawan, badan panas dingin, kapingitan, bahkan sampai kepada penyakit gangguan jiwa serta sakit yang disebabkan oleh gangguan makhluk halus atau gangguan roh jahat.

Penyakit yang diderita tersebut tidak kunjung sembuh dan bahkan telah menjadi kronis. Pengobatan *alternative* yang bersifat non medis ini disebut “batatamba” dengan mempergunakan kain pamintan, yang dipakaikan secara berkala. Di antara terapinya atas petunjuk tabib adalah kain pamintan tersebut dikaitkan di kepala pada waktu senja untuk beberapa saat (ukuran waktu sapanginang = selama makan sirih) bagi yang menderita sakit kepala kronis. Kain pamintan diselimutkan pada seluruh badan pada waktu tidur malam hari, bagi yang berpenyakit selalu menderita demam. Kadang-kadang juga kain pamintan tersebut dijadikan sarung.

Dalam proses pengobatan, nasihat tabib, proses pembuatan kain pamintan serta pemakaiannya sebagai terapi, dilaksanakan agak tertutup, artinya tidak terbuka secara umum. Begitulah adanya kain pamintan yang diperkirakan dikenal di Kalimantan Selatan sejak sekitar abad ke XVI.

Pada waktu dulu tidak semua orang bisa menjadi pengrajin kain pamintan, karena umumnya sebagai keterampilan yang bersifat keturunan, sehingga keterampilan tersebut tidak mudah dinalarkan kepada sembarang orang lain.

Persyaratan lainnya adalah pada adanya tuntutan tradisi yang mengharuskan diadakannya upacara selamat sebelum memulai membikin kain pamintan tersebut. Upacara selamat itu adalah dengan mengadakan sasajian berupa kue (wadai) khas Banjar seperti nasi lemak berbentuk gunung yang dipuncaknya ada telur masak, hinti gula habang, kukulih dengan air gula habang, ditambahi pisang mahuli, segelas kopi manis dan kopi pahit, disertai dengan perapin yang ditaburi dupa yang berbau harum. Setelah dibacakan do'a selamat, sasajian wadai-wadai bahari itu dapat dimakan bersama. Selesai upacara selamat tersebut barulah dimulai merancang pengolahan Kain Pamintan.



Perkembangan zaman yang semakin maju dengan adanya sarana dan prasarana sektor pendidikan dan kesehatan serta faktor agama Islam, sangat berpengaruh terhadap tradisi sementara masyarakat Banjar dengan cara batatamba (berobat) dengan mempergunakan Kain Pamintan ini.

Dalam proses pembuatan Kain Pamintan pada waktu dulu itu terjadi tiga rangkain yang saling berkaitan. Pertama adanya seseorang yang sakit. Kedua adanya tabib yang memberikan nasihat kepada yang sakit untuk menyediakan Kain Pamintan sebagai terapi pengobatan (tatamba), dengan tujuan kesembuhan. Ketiga adanya pengrajin yang mampu membikinkan Kain Pamintan sebagai sarana pengobatan tersebut berdasar pesanan. Pertama, kedua dan ketiga pihak tersebut berproses secara tertutup, yang tidak terbuka secara umum. Pada saat ini sudah jarang sekali ditemukan orang Banjar yang batatamba dengan kain khas Banjar.

2.3.1 Kampung Sasirangan

Kain Sasirangan adalah tempat pembuatan batik khas Banjarmasin yaitu kain sasirangan dimana pembuatan batik ini masih menggunakan cara tradisional seperti kerajinan batik di pulau jawa. Kampung Sasirangan terletak di jalan seberang Masjid Kelurahan Kampung Melayu, sejak 2010 telah dijadikan salah satu obyek wisata *souvenir* kerajinan kain dan busana sasirangan. Pembentukan kampung Sasirangan oleh Dinas Pariwisata Pemerintahan Kota Banjarmasin ini bertujuan memudahkan pembeli sekaligus sarana pembinaan kepada usaha mikro kecil dan menengah. Kain Sasirangan merupakan oleh-oleh wajib bagi para wisatawan yang berkunjung ke Kalimantan Selatan.



2.4 Teori Budaya

Kebudayaan atau bisa juga disebut peradaban mempunyai makna yang luas yang meliputi pemahaman perasaan suatu bangsa mengenai pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum dan pembawaan lainnya yang diperoleh dari anggota masyarakat. Para ahli sudah banyak yang menyelidiki berbagai kebudayaan, dari hasil penyelidikan timbul dua pemikiran tentang munculnya suatu peradaban, pertama beranggapan bahwa adanya hukum pemikiran atau perbuatan manusia disebabkan oleh tindakan besar yang menuju kepada perbuatan yang sama dan dengan penyebab yang sama. Kedua bahwa tingkat kebudayaan atau peradaban muncul sebagai akibat taraf perkembangan dan hasil evaluasi masing-masing sejarahnya, kedua pendapat tersebut tidak lepas dari kondisi alam.

Demikian pula proses sejarah bukan hal yang mengikat, tetapi merupakan kondisi ilmu pengetahuan, agama, seni, adat istiadat dan kehendak semua masyarakat.

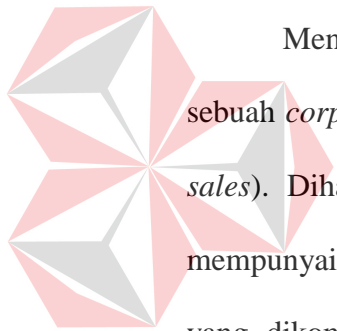
Untuk mengkaji kebudayaan lebih sistematis, diperlukan konsensus tentang definisi mengingat kebudayaan merupakan totalitas pandangan hidup. Untuk maksud tersebut, mengajukan konsep kebudayaan sebagai kupasan kritis definisi kebudayaan yang mendekati. Definisi kebudayaan sendiri terdiri atas berbagai pola, bertingkah laku mantap, pikiran, perasaan dan reaksi yang diperoleh dari simbol yang menyusun pencapaiannya masing-masing dari kelompok manusia, termasuk didalamnya perwujudan benda-benda materi, pusat esensi kebudayaan terdiri atas tradisi terutama keterikatan terhadap nilai-nilai. Kebudayaan itu bersifat universal, dapat diterima secara umum meskipun dalam praktek, kebudayaan menurut pendapat umum sesuatu yang berharga dan bernilai baik (Koentjaraningrat, 2001: 18).

Menurut Koentjaraningrat (1980), kata “kebudayaan” berasal dari kata Sansekerta budhayah, yaitu bentuk jamak dari budhi yang berarti akal. Dengan demikian kebudayaan dapat diartikan “hal-hal yang bersangkutan dengan akal”. Sedangkan kata budaya merupakan perkembangan majemuk dari “budi daya” yang berarti “daya dari budi” sehingga dibedakan antara “budaya” yang berarti “daya dari budi” yang berupa cipta, karsa dan rasa, dengan kebudayaan yang berarti hasil cipta, karsa dan rasa (Koentjaraningrat, 2001: 19).

2.5 Media Promosi

2.5.1 Definisi Media Promosi

Promosi merupakan kegiatan yang sangat penting yang memiliki peran aktif dalam memberikan informasi serta memperkenalkan sebuah produk agar keberadaannya dikenal oleh masyarakat luas dan diharapkan mampu mendorong masyarakat untuk berkunjung ke objek tersebut. Media Promosi merupakan suatu alat untuk mengkomunikasikan suatu produk/ jasa/ *image*/ perusahaan ataupun yang lain untuk lebih dikenal masyarakat luas.



Menurut Rustan (2009:86) mengatakan penerapan selanjutnya bagi sebuah *corporate identity* yaitu pada media promosi (*marketing promotion sales*). Diharapkan desain yang terbentuk dari media promosi tersebut mempunyai satu kesatuan dengan identitas perusahaan, sehingga visual yang dikomunikasikan oleh perusahaan terlihat jelas oleh *public* sama dengan identitas perusahaan.

Jenis-jenis promosi dibagi menjadi tiga yaitu :

1. Media ATL (*Above The Line*)

ATL adalah media promosi yang posisinya berada di lini atas. Hal ini disebabkan media promosi yang termasuk dalam lini atas memerlukan biaya yang sangat besar. Namun dapat menjangkau target pasar yang sangat luas

Contoh : televisi, koran, radio, *billboard*, dan lain-lain.

2. Media BTL (*Below The Line*)

Media BTL adalah media promosi yang posisinya berada di lini bawah. Hal ini disebabkan karena media promosi yang termasuk dalam lini bawah tidak memerlukan biaya yang besar, langsung tepat sasaran dan jangkauan target pasarnya sempit.

Contoh : *Pamflet, brosur, flyer, social media, poster* dan lain-lain.

3. Media TTL (*Through The Line*)

Jika kita perhatikan disekitar kita, memang banyak kegiatan yang tidak bisa dikatakan eksklusif lagi. Ada kegiatan ATL, yang mengandung unsur BTL atau sebaliknya BTL yang mengandung unsur ATL. Contoh ATL dengan BTL adalah iklan sebuah *brand* di majalah yang sekaligus ditempel sample produknya. Sedangkan contoh BTL dengan ATL adalah kegiatan *event* di *outlet* tertentu yang disebarluaskan lewat iklan radio dan sms.

2.6 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan gambar yang sifatnya menerangkan atau memvisualisasi dari suatu uraian, baik berupa berita, karangan, ataupun naskah. Gambar untuk membantu memperjelas isi buku, atau karangan (Hasan Alwi, 2002: 425). Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu tulisan, cerita, puisi atau informasi tertulis lainnya. Dengan bantuan visual, tulisan tersebut agar mudah dicerna.

2.6.1 Tujuan penggunaan Ilustrasi

Ilustrasi digunakan untuk memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan. Ilustrasi dimaksudkan untuk memberi variasi pada bahan ajar sehingga lebih menarik dan memotivasi, komunikatif, lebih memudahkan pembaca untuk memahami pesan.

2.6.2 Fungsi Ilustrasi

Fungsi khusus ilustrasi antara lain memberikan bayangan setiap karakter di dalam cerita, memberikan bayangan bentuk alat-alat yang digunakan di dalam tulisan ilmiah, memberikan bayangan langkah kerja, mengkomunikasikan cerita, menghubungkan tulisan dengan kreativitas dan individualitas manusia, untuk mengurangi rasa bosan.

2.6.3 Jenis Ilustrasi

1. Ilustrasi cerita, yaitu berupa gambar yang menyertai cerita pendek, novel, buku cerita anak, dan lain-lain.
2. Ilustrasi promosi, yaitu gambar yang menyertai tayangan iklan, poster, brosur dan lain-lain.
3. Ilustrasi citra adalah gambar yang menyertai gambar dan menyertai kemasan

2.7 Cara Membuat Buku

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2012:132), buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Buku merupakan sejumlah publikasi kepada siapa yang orang berkonsultasi untuk mencari fakta-fakta atau informasi tentang latar belakang suatu

objek, orang atau peristiwa secara cepat dan juga mudah (Trimo, 2000). Yang perlu diperhatikan dalam pembuatan sebuah buku adalah *margin* dan *grid*.

1. *Margin*

menentukan jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen-elemen layout. *Margin* mencegah agar elemen-elemen *layout* tidak terlalu jauh ke pinggir halaman.

2. *Grid*

Grid adalah alat bantu yang sangat bermanfaat dalam *me-layout*. *Grid* mempermudah untuk menentukan dimana harus meletakkan elemen *layout* dan mempertahankan konsistensi dan kesatuan *layout* terlebih untuk karya desain yang mempunyai beberapa halaman. Membagi halaman menjadi beberapa kolom dengan garis-garis vertikal, dan juga *horizontal*, dalam membuat *grid*. Untuk merancanganya harus mempertimbangkan faktor-faktor berikut:

- a. Berapa ukuran dan bentuk bidangnya
- b. Apa konsep dan *style* desainnya
- c. Berapa ukuran huruf yang dipakai
- d. Berapa banyak informasi yang ingin dicantumkan

2.8 *Layout*

Layout pada dasarnya dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep pesan yang dibawanya. *Melayout* adalah salah satu

proses atau tahapan kerja dalam desain. Dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya, sedangkan *layout* pekerjaannya. Namun definisi *layout* dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan bahwa *melayout* itu sama dengan mendesain (Rustan Surianto, 2008:1).

Prinsip *layout* yang baik adalah yang selalu memuat 5 prinsip utama dalam desain, yaitu proporsi, keseimbangan, kontras, irama dan kesatuan (Kusrianto, 2007:277). Desain *layout* menjadi dasar untuk menjadi acuan dalam memberikan panduan dalam mendesain *layout*. Untuk mengatur *layout*, diperlukan pengetahuan akan jenis-jenis *layout*.

Jenis *layout* pada media cetak, baik majalah, iklan, koran maupun sebuah buku.

1. *Mondrian Layout*

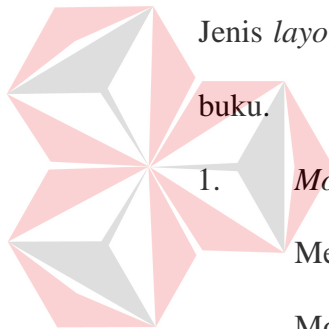
Mengacu pada konsep seorang pelukis Belanda yang bernama Piet Mondrian, yaitu penyajian iklan yang mengacu pada bentuk-bentuk *landscape / square / portrait*, masing-masing bidangnya sejajar dengan penyajian dan memuat gambar yang saling berpadu.

2. *Multi Panel Layout*

Bentuk iklan, dalam satu bidang penyajian dibagi menjadi beberapa tema dalam bentuk yang sama.

3. *Picture Window Layout*

Produk yang diiklankan dan ditampilkan secara *close up*. Bisa menggunakan model (*public figure*) atau bisa juga dalam bentuk produk.



4. *Copy Heavy Layout*

Mengutamakan bentuk *copy writing* pada tata letaknya, komposisi *layout* di dominasi oleh penyajian teks.

5. *Frame Layout*

Tampilan iklan *border*/bingkai/*framenya* membentuk suatu naratif.

6. *Shilhoutte Layout*

Sajian iklan yang berupa gambar ilustrasi dimana yang ditonjolkan hanya bayangannya saja.

7. *Type Specimen Layout*

Tata letak iklan yang hanya menekankan pada penampilan jenis hurufnya dengan *point size* yang besar, hanya berupa *Head Line*.

8. *Sircus Layout*

Tata letaknya tidak mengacu pada ketentuan baku. Komposisi gambar visualnya kadang hanya teks dan tidak beraturan.

9. *Jumble Layout*

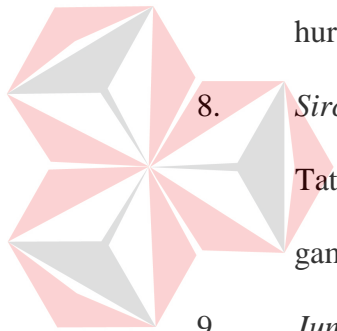
Kebalikan dari *sircus layout*, komposisi beberapa gambar dan teks disusun secara teratur.

10. *Grid Layout*

Mengacu pada konsep *grid*, desain iklan seolah-olah bagian perbagian berada dalam skala *grid*.

11. *Bleed Layout*

Sekeliling bidang menggunakan *frame* (seolah-olah belum dipotong pinggirnya).



12. *Vertical Panel Layout*

Tata letaknya menghadirkan garis pemisah secara vertikal.

13. *Alphabet Inspired Layout*

Tata letaknya menekankan pada susunan huruf atau angka yang berurutan membentuk kata dan di improvisasikan, sehingga menimbulkan kesan narasi.

14. *Angular Layout*

Penyajian iklan dengan susunan elemen visualnya membentuk sudut antara 40-70 derajat.

15. *Informal Balance Layout*

Tata letak yang ditampilkan, merupakan suatu perbandingan yang tidak seimbang.

16. *Brace Layout*

Tata letak membentuk *letter L* (*L-Shape*).

17. *Two Mortises Layout*

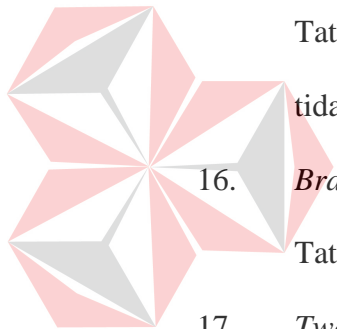
Masing-masing memvisualkan secara diskriptif mengenai hasil penggunaan detail dari produk yang ditawarkan.

18. *Quadran Layout*

Gambarnya dibagi menjadi empat bagian dengan volume/ isi yang berbeda.

19. *Comic Script Layout*

Penyajian iklan ini dirancang secara kreatif sehingga merupakan bentuk media komik, lengkap dengan *captions*nya.



20. *Rebus Layout*

Menampilkan perpaduan gambar dan teks sehingga membentuk suatu cerita.

2.8.1 Prinsip-prinsip *Layout*

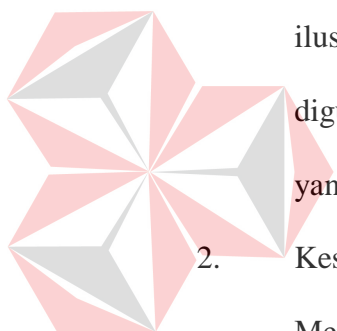
Menurut Tom Lincy, Dalam membuat buku yang membahas tentang prinsip-prinsip desain, selalu memuat 5 buah prinsip utama dalam desain:

1. Proporsi

Proporsi adalah kesesuaian antara ukuran halaman dengan isinya (Kusrianto, 2007:277). Penerapan teori ini dalam pembuatan buku ilustrasi tentang Kain Sasirangan, sebagai salah satu media yang digunakan untuk penentuan keseimbangan visual, penataan visual yang sesuai.

2. Keseimbangan

Merupakan suatu pengaturan agar penempatan elemen dalam suatu halaman memiliki efek seimbang. Terdapat dua macam keseimbangan merupakan suatu pengaturan agar penempatan elemen dalam suatu halaman memiliki efek yang seimbang. Ada 2 macam keseimbangan, keseimbangan formal dan informal. Keseimbangan formal biasanya digunakan untuk menata elemen grafis supaya terkesan rapi dan formal. Prinsip keseimbangan formal memberi kesan dapat dipercaya, dapat diandalkan, dan memberi kesan yang aman. Prinsip tersebut sering digunakan oleh kalangan muda.



3. Kontras

Ketika suatu layout sebuah desain menampilkan elemen yang sama kuatnya, maka akhirnya tidak ada satupun materi di halaman itu yang menonjol. Kontras diperlukan, agar memperoleh fokus yang ingin ditonjolkan. Masing-masing elemen di setiap halaman harus ada yang dominan. Jika semua elemen sama-sama menonjol, itu sama saja mereka saling mencari perhatian atau berebut mencari perhatian.

4. Irama

Irama sama dengan *repetition* atau pola perulangan yang menimbulkan irama yang enak diikuti. Salah satu prinsip penyusunan *layout* adalah dengan menggunakan pola warna maupun motif yang diulang dengan irama tertentu.

5. Kesatuan

Hubungan antara elemen-elemen desain yang mulanya berdiri sendiri-sendiri serta memiliki ciri sendiri-sendiri yang disatukan menjadi sesuatu yang baru dan memiliki fungsi baru yang utuh merupakan fungsi dari kesatuan. Mendekatkan beberapa cara yang dapat dilakukan, salah satu caranya adalah misalnya mendekatkan elemen-elemen sehingga berdampingan atau bersinggungan.


2.9 Tipografi

Secara tradisional tipografi berkaitan erat dengan *setting* huruf dan percetakannya. Pengaruh perkembangan teknologi digital yang sangat

pesat pada masa kini membuat maknanya makin meluas. Kini Tipografi dimaknai sebagai: segala disiplin yang berkenaan dengan huruf. Pada prakteknya, saat ini Tipografi telah jauh berkolaborasi dengan bidang-bidang lain, seperti multimedia dan animasi, *web* dan *online* media lainnya, sinematografi, *interior*, arsitektur, desain produk dan lain-lain.

2.9.1 *Typeface*

Karakter-karakter yang didesain khusus untuk digunakan bersama-sama. Karakter-karakter ini memiliki desain dan proporsi yang serupa dan konsisten. Istilah *typeface* lebih mengarah pada bentuk/ desain huruf yang digunakan. Orang sering menyamakannya dengan *font*, padahal keduanya memiliki arti yang berbeda.



Memilih *typeface* untuk *text type* harus lebih berhati-hati karena syarat *legability*-nya lebih tinggi dibandingkan untuk *display type*, lagi pula sekian banyak *typeface* yang beredar saat ini dirancang oleh bermacam-macam orang, dari desainer profesional sampai amatir. Jadi belum tentu semua *typeface* layak digunakan sebagai *text type* karena memang ditujukan untuk itu, sedangkan dekoratif dan *script* untuk *display*

2.9.2 *Type foundry*

Perusahaan *type* yang mendesain *typeface*, bisa juga sekaligus menjual dan mendistribusikannya dalam bentuk *font* digital. Contoh: *Fontshop* adalah perusahaan yang memproduksi sekaligus menjual *font* desainnya sendiri tapi juga *font* yang dibuat oleh 80 *foundry* lain.

Beberapa *foundry* lain yang terkenal antara lain: *Bistream*, *Elsner+flake*, *Emigre*, *Font Bureau*, *FontFont*, *GarageFonts*, *ITC*,

Linotype, Lucasfont, Monotype, Paratype, Porchez Typofonderie, TypeTogether, Typotheque, Unternehmensberatung Rubow Weber (URW).

2.9.3 *Font*

Sering orang menyamakan istilah *font* dengan *typeface*, ada juga yang menyamakan *font* dengan *character set*. Mudah-mudahan tulisan di bawah ini dapat memberi pemahaman secara menyeluruh. *Font/ fount* pada jaman dulu adalah: satu set metal *type* dari suatu *typeface*, yang sama ukuran dan sama *style*-nya. Pada abad ke 16, untuk memenuhi kebutuhan dicetak, pihak percetakan dituntut memiliki banyak ukuran huruf. Sebagai contoh, sebuah buku musik Gereja saat itu umumnya berukuran sangat besar dan terdiri dari banyak halaman, ini membutuhkan ukuran huruf yang bermacam-macam, dari yang kecil untuk *bodytext*, sampai yang besar untuk judul bab. Satu set huruf untuk teks yang berukuran 9,4 point misalnya, itu adalah sebuah *fount*. Satu set yang berukuran 20 point adalah *fount* yang berbeda, walaupun keduanya tetap menggunakan desain *typeface* yang sama. Bahkan pada masa itu tiap *fount* diberi nama masing-masing.


2.9.4 *Serif & San Serif*

Serif adalah bentuk tambahan huruf berupa semacam kait. Ada *typeface* yang memiliki *serif*, ada juga yang tidak. Banyak ahli yang memperkirakan sejarah bentuk *serif* ini berasal dari jaman Romawi. Pada saat para tukang batu bangsa Romawi memahat huruf-huruf pada batu, tiap karakter dipahat garis pendek di ujung-ujung terminal-nya untuk menutupi hasil pahatan yang kurang rapi. Dengan menambah garis pendek

itu, huruf yang dipahat akan terlihat rapi dan seragam. Huruf yang tidak ada *serif*-nya pada masa itu dianggap tidak keren.

2.9.5 Kontras

Dalam tipografi, istilah ini paling banyak digunakan untuk menyatakan perbandingan tebal tipis huruf atau perbandingan ketebalan *stem stroke* dengan *hairline stroke*. Ada lagi akna lain yang menggunakan istilah kontras, yaitu: perbandingan perbedaan desain/ bentuk huruf yang berdampingan dala satu blok teks, selain itu dalam area desain yang lebih luas, istilah kontras juga sering digunakan, baik sebagai *emphasis*, *balance* maupun variasi, contohnya dalam *layout*.



Istilah kontras yang sering digunakan dalam anatomi tipografi tidak berhubungan dengan warna, melainkan: tebal-tipis huruf, atau tingkat perbedaan antara *stem stroke* dan *hairline stroke*. Adapun huruf yang memiliki kontras tinggi, contohnya *typeface* kategori modern seperti *Bulmer* dan *Bodoni*, ada juga yang kontrasnya rendah atau bahkan tidak ada kontras sama sekali, seperti pada kebanyakan *sans serif*, contohnya *Gill Sans* dan *Futura*.

2.9.6 Legability & Readability

Legability berhubungan dengan kemudahan mengenali dan membedakan masing-masing huruf/ karakter. Sedangkan *readability* berhubungan dengan tingkat keterbacaan suatu teks. Keduanya merupakan faktor krusial dalam pembahasan tipografi sebagai teks, karena pada akhirnya faktor optislah yang menjadi penentu keberhasilan suatu karya tipografi.

Huruf atau *layout* yang sudah didesain dengan perhitungan yang sangat akurat dan dibentuk dengan sangat indah belum tentu menjamin efektifitasnya sebagai penyampai pesan, ada faktor terakhir sebagai penentu segalanya, yaitu faktor optis.

2.9.7 Konotasi

Adanya kandungan makna/ pengertian tambahan lain dalam sebuah *sign* (*sign* bisa berupa apa saja, huruf, kata, kalimat, gambar, objek *real*, seseorang, dan lain-lain). Contohnya kata “perang” bagi kebanyakan orang mengandung konotasi negatif: pembunuhan, kematian, kehancuran ketakutan, kerugian, dan lain-lain. Sebuah objek *real*, mobil mewah misalnya bisa dikonotasikan berbagai macam: kesuksesan, kekayaan, kualitas, boros, kenikmatan duniawi, kesombongan, hasil korupsi, dan lain-lain.



2.10 Warna (*color*)

Salah satu elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian pembaca adalah warna. Betapa sepiunya dunia desain grafis tanpa kehadiran warna. Namun demikian, perlu hati-hati dalam penggunaan warna. Apabila pemakaian warna kurang tepat maka dapat merusak citra, mengurangi nilai keterbacaan, dan bahkan dapat menghilangkan gairah baca. Jika dapat menggunakan dengan tepat, warna dapat membantu menciptakan *mood* dan membuat teks lebih berbicara. Sebagai contoh desain publikasi yang menggunakan warna-warna *soft* dapat

menyampaikan kesan lembut, tenang dan romantik. Contoh-contoh berikut:



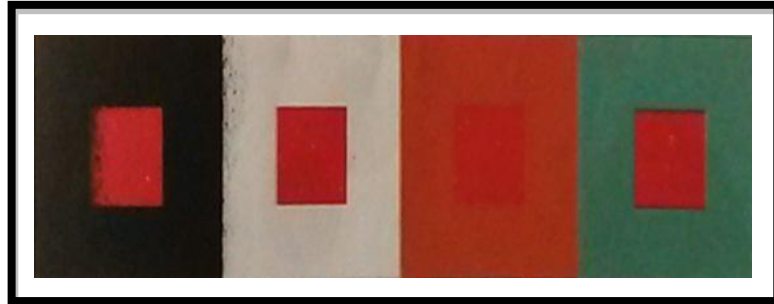
Gambar 2.1 Warna-warna kuat dan kontras pada majalah
(Sumber: Buku Desain Komunikasi Visual)



Gambar 2.2 Warna-warna panas yang dominan
(Sumber: Buku Desain Komunikasi Visual)

Kekuatan warna sangat dipengaruhi *background*. Bentuk-bentuk segi empat berikut mempunyai ukuran dan warna yang sama (merah),

dengan pemberian warna yang berbeda pada *background* sehingga terjadi efek kontras yang berlainan.



Gambar 2.3 Warna *background* dapat mempengaruhi warna *foreground*
(Sumber: Buku Desain Komunikasi Visual)

Warna merah tampak lebih brilian di atas latar hitam, dan lebih redup ketika diletakkan di atas latar putih. Di atas oranye, merah tampak “tidak berbicara”. Di atas biru, merah tampak menyala. Jika diperhatikan, bidang merah diatas hitam tampak lebih besar dibandingkan yang lain.

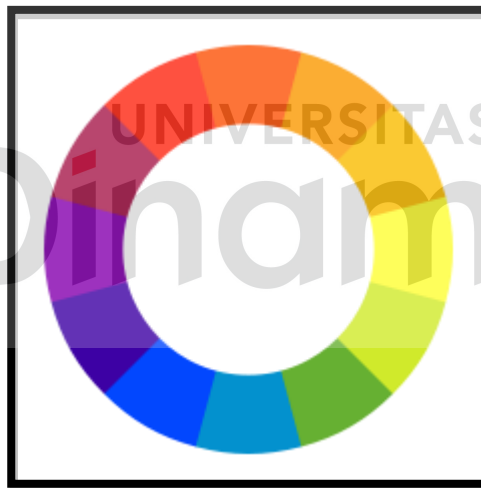
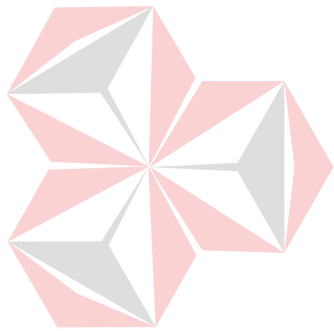
Dalam Seni rupa, warna dapat dilihat dari tiga dimensi, yaitu:

1. *Hue*: Pembagian warna berdasarkan nama-nama warna, seperti Merah, biru, hijau, kuning, dan seterusnya.
2. *Value*: Terang-gelapnya warna
3. *Intensity*: Tingkat kemurnian atau kejernihan warna

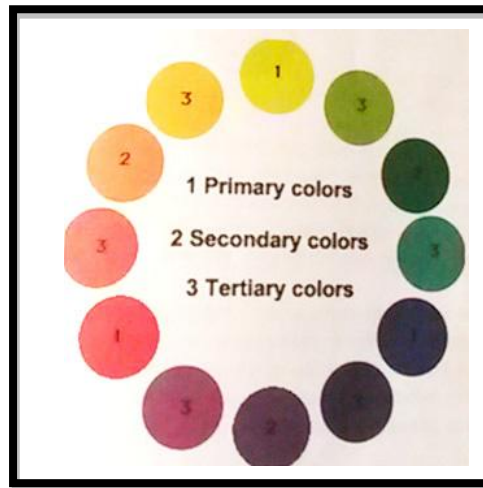
Warna merupakan satu hal yang sangat penting dalam menentukan respons dari orang. Warna adalah hal yang pertama dilihat oleh seseorang. Setiap warna memberikan kesan dan identitas tertentu, walaupun hal ini tergantung pada latar belakang pengamatnya. Warna adalah salah satu inspirasi paling berharga yang paling mudah didapati (Nugroho, 2008:1-2).

Berdasarkan *Hue* (dibaca:hju), warna dipisahkan menjadi tiga golongan, yaitu:

1. Warna Primer (*primary colors*) terdiri dari merah, kuning dan biru.
2. Warna Sekunder (*secondary colors*), merupakan campuran dua warna primer dengan perbandingan seimbang (1 : 1), menghasilkan warna oranye (merah + kuning), hijau (kuning + biru), dan ungu (biru + merah). Jika warna primer dicampur dengan warna sekunder akan terjadi warna-warna tersier (*tertiary colors*), yaitu kuning-oranye, merah-oranye, merah-ungu, biru-ungu, biru-hijau, dan kuning-hijau.



Gambar 2.4 Lingkaran Warna
(Sumber: www.wikipedia.com)



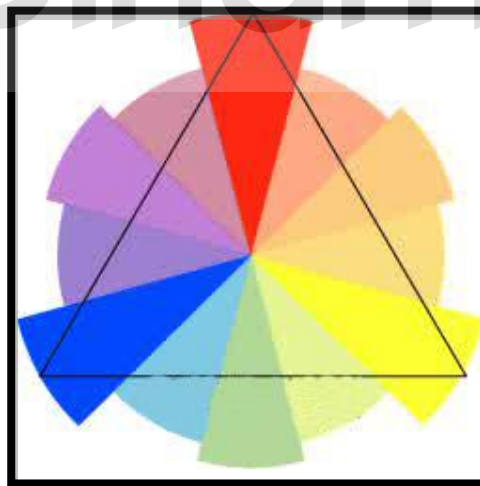
Gambar 2.5 Lingkaran Warna (*color wheel*)
(Sumber: Buku Desain Komunikasi Visual)

Dalam teori Brewster, warna disederhanakan menjadi empat kelompok yaitu primer, sekunder, tersier, dan netral.

1. Warna Primer

Yaitu warna dasar yang bukan berasal dari campuran warna-warna lain.

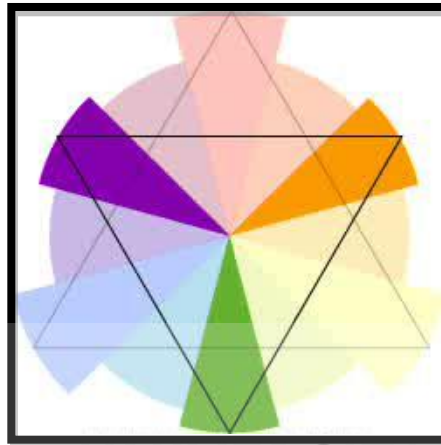
Warna merah, biru, dan kuning merupakan warna primer.



Gambar 2.6 Skema teori warna primer Brewster
(Sumber: www.wikipedia.com)

2. Warna Sekunder

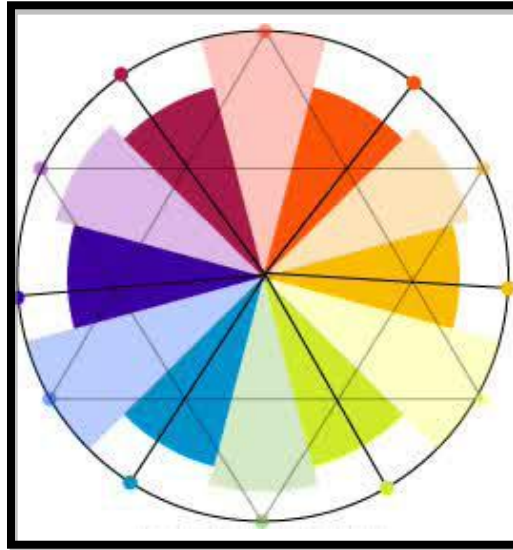
Hasil dari pencampuran warna-warna primer dengan bobot 1:1. Misal, pencampuran warna kuning dan warna merah menghasilkan warna jingga, pencampuran 2 warna kuning dan warna biru menghasilkan warna hijau, dan campuran dari warna biru dan merah menghasilkan warna ungu.



Gambar 2.7 Skema teori warna sekunder Brewster
(Sumber: www.wikipedia.com)

3. Warna Tersier

Yaitu pencampuran satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Contohnya, penggabungan warna kuning dan warna jingga menghasilkan warna jingga kekuningan.



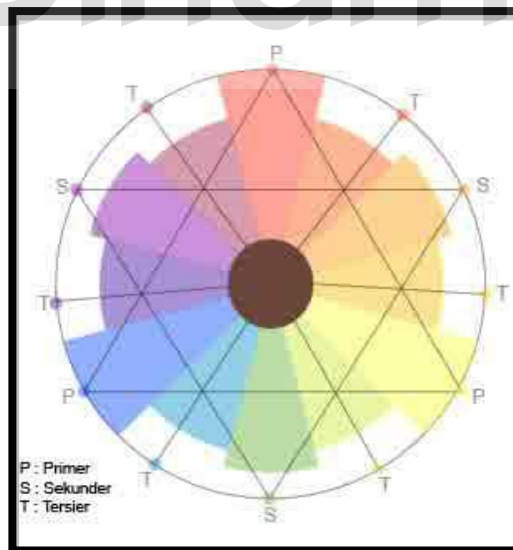
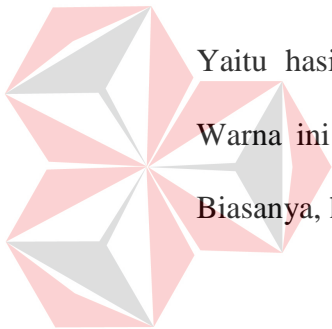
Gambar 2.8 Skema teori warna tersier Brewster
(Sumber: www.wikipedia.com)

4. Warna Netral

Yaitu hasil dari pencampuran ketiga warna dasar dalam bobot 1:1:1.

Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna kontras di alam.

Biasanya, hasil campuran yang tepat akan menuju hitam.



Gambar 2.9 Skema teori warna netral Brewster
(Sumber: www.wikipedia.com)

Warna yang diyakini memiliki dampak psikologis terhadap manusia. Dampak tersebut dapat dipandang dari berbagai aspek. Salah satunya adalah sebagai berikut (Nugroho, 2008:35):

1. Warna netral, adalah warna-warna yang tidak lagi mempunyai kemurnian warna atau dengan kata lain bukan merupakan warna primer maupun sekunder. Warna ini merupakan campuran ketiga komponen warna sekaligus, tetapi tidak dalam komposisi tepat sama.
2. Warna kontras, adalah warna yang berlawanan satu dengan yang lain. warna kontras bisa didapatkan dari warna yang berseberangan (memotong titik tengah segitiga) terdiri atas warna primer dan warna sekunder. Tetapi tidak menutup kemungkinan pula membentuk kontras warna dengan mengolah nilai ataupun kemurnian warna. Contoh warna kontras adalah merah dengan hijau, kuning dengan ungu,.
3. Warna panas, adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari merah hingga kuning. Warna ini menjadi simbol, riang, semangat, marah dan lain sebagainya. Warna panas memberikan kesan jarak yang dekat. Tetapi justru barang yang mempunyai warna panas ini radiasi panasnya kecil.
4. Warna dingin, adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna, mulai dari hijau hingga ungu. Warna ini menjadi simbol kelembutan, sejuk, nyaman, dan sebagainya. Warna sejuk mengesankan jarak yang jauh.

Warna dalam seni rupa berbeda dengan system warna yang digunakan di percetakan (cetak *offset*). Di percetakan hanya terdapat empat warna pokok

yang dikenal dengan sebutan *CMYK*, kependekan dari *Cyan (light blue)*, *Magenta (pinky red)*, *Yellow* dan *Black*. Warna merah dihasilkan dengan menampurkan tinta *Yellow* (100%) dari *Magenta* macam warna yang terdapat dalam foto adalah merupakan hasil campuran dari empat warna *CMYK*.



Gambar 2.10 Warna tinta cetak *offset*
(Sumber: Buku Desain Komunikasi Visual)

Secara visual warna dapat dibagi menjadi dua golongan, yaitu warna dingin dan panas. Warna-warna dingin seperti hijau, biru, hijau-biru, biru-ungu, dan ungu dapat memberi kesan pasif, statis, kalem, damai dan secara umum kurang mencolok. Sebaliknya, warna-warna panas, seperti merah, merah-oranye, oranye, kuning-oranye, kuning, kuning-hijau, dan merah-ungu memiliki kesan hangat, dinamis, aktif dan mengundang perhatian.

Mood atau *image* yang dipancarkan oleh warna-warna tertentu dapat digunakan untuk memperkuat isi atau pesan. Sebagai contoh, desain poster pariwisata pegunungan dapat diperkuat dengan warna dominan biru atau biru-hijau untuk membangun *image* pegunungan yang sejuk dingin dan tenang.

Sebaliknya, untuk mengekspresikan suasana hangat dapat menggunakan warna-warna panas, yaitu merah, oranye, kuning, kuning-oranye.



Gambar 2.11 Warna-warna panas yang digunakan pada artikel
(Sumber: Buku Desain Komunikasi Visual)

Dimensi warna yang kedua adalah *Value*, yaitu terang-gelapnya warna. Semua warna dapat dikurangi atau diperlemah kekuatannya dengan cara dimudahkan (dibuat lebih terang atau dituakan) (dibuat lebih gelap). Sebagai contoh, warna biru dapat dimudahkan menjadi biru muda (*high-value*) atau dituakan menjadi biru tua (*low-value*) sehingga tampak lebih lembut dan kalem. Warna-warna yang dimudahkan atau dituakan cenderung lebih toleransi menerima warna-warna lain. Warna yang dimudahkan dengan cara menambahkan sedikit hitam, disebut warna *shade*.



Gambar 2.12 Gradasi warna dengan memudahkan warna
(Sumber: Buku Desain Komunikasi Visual)

Selain *hue* dan *value*, warna dapat dilihat dari aspek intensitas (*intensity*), yaitu tingkat kemurnian atau kejernihan warna (*brightness of color*). Suatu warna (*hue*) disebut memiliki intensitas penuh ketika tidak dicampuri warna lain. Warna-warna yang masih murni ini disebut *pure hue*. Mengurangi intensitas warna untuk membuat lebih redup dan netral, dengan cara menambahkan sedikit warna lain. Para pelukis umumnya kurang menyukai warna-warna murni karena sering dianggap “warna mentah” belum “matang”, pelukis sering mencampur aduk beberapa warna menjadi warna-warna baru yang lebih matang, harmonis dan punya ciri khas.



Gambar 2.13 Warna-warna harmonis yang khas
(Sumber: Buku Desain Komunikasi Visual)

2.11 Poster

Poster adalah gambar pada selembar kertas berukuran besar yang digantung atau ditempel di dinding atau permukaan lain. Poster merupakan alat untuk mengiklan sesuatu, sebagai alat propaganda, dan protes serta maksud-maksud lain untuk menyampaikan berbagai pesan. Selain itu, poster juga digunakan secara perorangan sebagai sarana dekorasi yang murah meriah terutama bagi anak muda.

Robin Landa dalam buku *Graphic Design Solutions* mendeskripsikan poster sebagai bentuk publikasi dua dimensional dan satu muka, digunakan untuk menyajikan informasi, data, jadwal, atau penawaran dan untuk mempromosikan orang, acara, tempat, produk, perusahaan, jasa atau organisasi. Definisi seperti ini mungkin belum memuaskan anda karena tidak menjelaskan bagaimana desain poster yang efektif dan mampu menarik perhatian publik. Mendesain poster merupakan satu pekerjaan yang sangat menantang kreativitas. Berbagai

kemungkinan bisa dilakukan untuk menarik audiens. Bebas mengumbar kreativitas, namun tetap sadar bahwa tujuan poster adalah menyampaikan informasi kepada audiens (Supriyono Rakhmat, 2010:158).

Perbedaan poster dengan media cetak lainnya adalah poster menyampaikan informasi pada pembaca yang sedang bergerak (*on the move*). Sementara iklan majalah, iklan surat kabar, brosur, *booklet*, *catalog*, dan *leaflet* dirancang untuk pembaca yang memiliki waktu cukup, bisa dibaca sambil duduk, tiduran, atau berdiri dalam waktu relatif lama.

Tantangan utama dalam mendesain poster adalah bagaimana menciptakan tampilan visual yang mampu merebut perhatian publik, menjejalkan informasi yang mudah dicerna pembaca dalam hitungan detik. Poster harus mampu membujuk pembaca, membangkitkan keinginan untuk membeli melalui pesan-pesan yang singkat padat dan jelas.

2.11.1 Poster Komersial

Poster komersial adalah jenis poster iklan yang banyak kita jumpai dimana saja. Poster jenis ini didesain dan diproduksi sebagai sarana untuk mempromosikan suatu produk dan diproduksi dengan *budget* tertentu sesuai anggaran *sales promotion*. Akhir-akhir ini, poster-poster komersial dituntut lebih kreatif karena semakin banyaknya iklan-iklan yang bertebaran. Munculnya poster-poster iklan yang kreatif dan *artistic* masih tetap mampu mencuri perhatian pembacanya (Kusrianto Adi, 2009:359).

Permen Mentos membuat seri poster kreatif yang memuat gambar beragam-berang yang menggergaji pohon dengan gergaji mesin karena ia lebih suka mengunyah permen Mentos daripada mengerat pohon. Kambing memotong rumput dengan mesin pemotong karena mulutnya sibuk mengunyah permen Mentos.



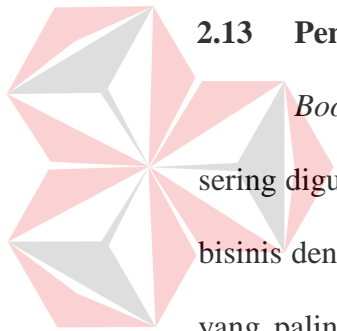
Gambar 2.14 Poster Iklan Komersial Mentos
(Sumber: Buku Pengantar Desain Komunikasi Visual)

2.12 Kartu Nama

Jangan pernah mengabaikan kartu nama. Benda kecil ini memiliki pengaruh cukup kuat dalam bisnis. Di negara-negara maju, para pebisnis selalu bertukar kartu nama (*business card*) di setiap kesempatan. Kartu nama merupakan perangkat bisnis yang dapat bercerita, menunjukkan identitas dan *image* perusahaan, sekaligus membujuk orang yang menerimanya. Lebih dari itu, kartu nama bisa menjembatani hubungan dengan orang yang baru dikenal. Kartu nama yang didesain dengan baik, menggunakan kertas yang eksklusif, bisa membuat “jatuh cinta pada

pandangan pertama”. Inilah yang diharapkan dari adanya kartu nama. Namun sebaliknya, dalam tempo sekejap kartu nama bisa merontokkan citra perusahaan dan menurunkan kepercayaan jika tampilannya kurang meyakinkan.

Para pebisnis di Indonesia sudah hampir semua memanfaatkan kartu nama sebagai senjata bisnis. Mereka tidak sembarangan membuat kartu nama karena sadar bahwa kartu nama dapat merefleksikan *brand image*. Kartu nama bisa memberikan citra positif, atau sebaliknya-memorakporandakan *image* (Kusrianto Adi, 2009:116).



2.13 Pembatas Buku

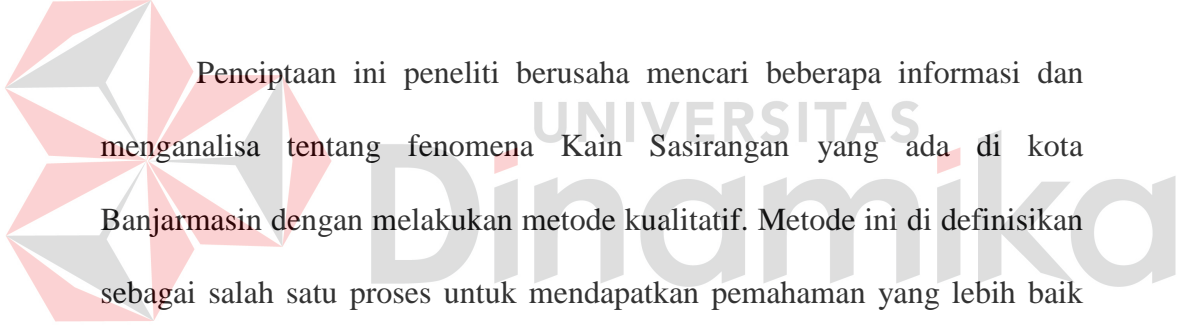
Bookmark atau pembatas buku alat pemasaran yang umum atau sering digunakan yang berguna untuk mengiklankan atau mempromosikan bisnis dengan cara yang paling nyaman. Pembatas buku adalah suatu cara yang paling efektif dan tidak memaksa orang untuk melihat iklan yang dipromosikan. *Bookmark* atau pembatas buku sangat efektif untuk mendapatkan perhatian bisnis dengan cara yang lebih kreatif dan tahan lama.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Pembahasan dalam bab ini menjabarkan bagaimana langkah-langkah yang akan diambil oleh peneliti dalam mendapatkan data serta langkah dalam perancangan karya, observasi data serta teknik pengolahan dalam Penciptaan buku ilustrasi Kain Sasirangan sebagai upaya promosi Kain Tradisional Khas Banjar kepada remaja.

3.1 Jenis Penelitian



Penciptaan ini peneliti berusaha mencari beberapa informasi dan menganalisa tentang fenomena Kain Sasirangan yang ada di kota Banjarmasin dengan melakukan metode kualitatif. Metode ini di definisikan sebagai salah satu proses untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai kompleksitas yang ada pada interaksi manusia.

Penelitian Kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian, seperti perilaku, persepsi, pandangan, motivasi, tindakan sehari-hari, secara holistik dan dengan metode deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah, (Moleong, 2010: 26).

3.2 Metode Penelitian

Metode merupakan kerangka dasar dari tahapan penyelesaian TA (Tugas Akhir). Jenis metode penelitian yang dipilih adalah kualitatif. Metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan deskriptif berupa kata-kata atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Moleong 2006: 4). Melalui pendekatan ini diharapkan memperoleh informasi yang mendalam mengenai obyek yang diteliti.

Penelitian ini melakukan beberapa pendekatan, pendekatan yang dimaksud antara lain observasi, wawancara, dokumentasi, studi eksisting dan kepustakaan. Penelitian ini dibatasi oleh waktu, sehingga peneliti harus mengumpulkan informasi yang detail dengan menggunakan prosedur pengumpulan data selama periode waktu tertentu.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan pengembangan metode riset yang dipilih, agar data bisa dikumpulkan. Dalam perancangan ini menggambarkan tentang tata cara pengumpulan data yang diperlukan untuk menjawab permasalahan yang ada:

1. Wawancara

Wawancara atau *interview* merupakan metode pengumpulan data yang menghendaki komunikasi langsung antara peneliti dengan subyek atau dengan informan (Yatim, 2001). Metode ini merupakan proses tanya jawab secara lisan, dimana 2 orang atau lebih berhadap-hadapan secara fisik.

Menurut Sutopo (2006: 72) dalam penelitian kualitatif wawancara yang digunakan adalah wawancara mendalam. Wawancara mendalam adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara jawab sambil bertatap-tatapan muka berhadap-hadapan secara fisik. Pada penelitian ini wawancara dilakukan dengan dinas kebudayaan, dinas pariwisata, pembuat Kain Sasirangan. Wawancara diarahkan pada pertanyaan yang menyangkut tentang sejarah, ciri khas dari sasirangan, upaya yang dilakukan pemerintah setempat dalam mempromosikan Kain Sasirangan, seberapa besar minat remaja terhadap Kain Sasirangan. Dari wawancara tersebut dapat diketahui permasalahan, dan berbagai informasi pendukung kajian ini.

2. Observasi

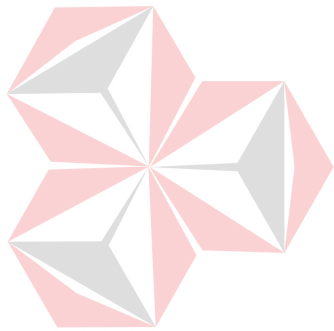
Observasi atau pengamatan merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap obyek penelitian mengenai masalah dan fenomena yang diteliti. Melakukan pengamatan dengan turun langsung ke lapangan untuk mencari apa saja yang berkaitan dengan Kain Sasirangan dan mencatat hasil observasi sehingga menjadi data acuan dalam pembuatan analisis data dan perancangan karya.

3. Studi Pustaka

Pada metode ini menggunakan literatur dalam menunjang semua data yang diperoleh dari berbagai sumber kepustakaan untuk memperoleh teori-teori yang berhubungan dengan penulisan dan menunjang data yang diperoleh di lapangan.

3.4 Teknik Analisa Data

Moleong (2007:248), adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. Tahap selanjutnya dicari kaitan antara data yang satu dengan data yang lainnya dalam proses sintesisasi, dan yang terakhir adalah membuat kesimpulan menjadi satu pernyataan yang menjawab pertanyaan penelitian.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

KONSEP DAN PERANCANGAN

Pembahasan dalam bab ini akan lebih terfokus kepada metode yang digunakan dalam perancangan karya, observasi data serta teknik pengolahannya dalam Penciptaan Buku Ilustrasi Kain Sasirangan Sebagai Upaya Promosi Seni Budaya Banjarmasin Kepada Remaja.

4.1 Obyek Penelitian

Dalam penelitian ini didapat obyek penelitian yaitu tentang Kain Sasirangan Khas Banjar yang sebagai pembahasan utama sehingga dapat membantu dalam pembuatan analisis data dan mampu menetapkan sintesis, sebagai dasar perancangan yang akan dilakukan. Kain Sasirangan khas Banjar memiliki teknik pembuatan yang berbeda dengan batik, kalau batik dengan cara di Canting sedangkan Kain Sasirangan dengan cara di jelujur/ dijahit pada motifnya dan rangkaian motif pada umumnya tersusun secara vertikal. Motif Kain Sasirangan Khas Banjar ini sejak dulu memiliki motif yang khusus, tiap motif memiliki arti dan makna tersendiri. Motif yang dari dulu hingga sekarang masih banyak digunakan adalah Gigi haruan atau ikan gabus, Hiris Gagatas, Bayam Raja, Ombak Sinapur Karang, Naga Balimbur, Daun Jaruju, Kembang Kacang, Kulat Karikit, Bintang Bahambur, Jajumputan, Kembang Tampuk Manggis, Kangkung Kaombambakan. Semua nama motif tradisional Kain Sasirangan mempunyai makna filosofis. Selain itu upaya pemerintah dalam upaya promosinya sejauh ini hanya melalui sebuah *event* yaitu dengan seperti *fashion show*.

4.2 Data Produk

Sebagai media pengenalan untuk remaja, diharapkan dengan buku ilustrasi ini dapat memberi pengetahuan dan menarik perhatian remaja. Buku mempunyai banyak macam, salah satunya adalah buku ilustrasi. Menurut (Poerwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia, 2003) Ilustrasi adalah lukisan (gambar, foto) yang dimaksudkan untuk membantu memperkuat daya khayal atau memperjelas maksud urain. Buku ilustrasi merupakan buku yang didalamnya terdapat gambar yang mendukung daya khayal dalam sebuah cerita. Di dalam buku ilustrasi ada banyak gabungan, mulai dari isi buku yang berupa teks tulisan dengan ilustrasi. Istilah ilustrasi berasal dari bahasa latin yaitu '*ilustrare*' yang artinya adalah menerangkan sesuatu.

4.3 Profil Pembaca

Buku ilustrasi ini nantinya ditargetkan kepada remaja yang memiliki usia rata-rata 15 hingga 18 tahun, dimana usia ini mulai beranjak dewasa, berfikir, mencari hal baru, membaca. Menurut Hurlock (1996:206), secara psikologis masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak. Transformasi intelektual yang khas dari cara berfikir remaja ini memungkinkannya untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial orang dewasa yang kenyataannya merupakan ciri khas yang umum dari periode perkembangan ini.

Di usia remaja, dimana adanya masa-masa perubahan sosial dalam dirinya. Sisi bermain dalam diri mereka memang masih ada namun mereka sudah memulai berfikir kedepan mencari jati diri mereka dengan cara mereka sendiri. Masa-masa seperti ini sangatlah memerlukan kebebasan untuk berfikir dan berekspresi. Mereka akan sangat tidak suka dengan tindakan-tindakan dan sikap yang mengenggang sekalipun itu dari keluarga mereka.

Secara psikologis usia ini sangatlah bersahabat dengan ilustrasi, karena ada kebebasan dalam memahami gambar ilustrasi. Remaja dalam usia ini tidak begitu suka untuk belajar sejarah, mereka akan mudah stress jika terus menerus dituntut untuk belajar menjadi teladan bagi usia sebayanya tanpa ada hiburan atau rekreasi dalam kehidupan sehari-harinya. Maka dari itu dalam penciptaan buku ilustrasi Kain Sasirangan sebagai upaya promosi seni budaya Banjar kepada remaja diwujudkan dalam buku ilustrasi agar remaja suka belajar tentang sejarah dan budaya.

4.4 Analisis Data

Analisis data merupakan proses sistematis pencarian dan pengaturan transkrip observasi, wawancara, dokumentasi dan studi pustaka yang telah dikumpulkan guna meningkatkan pemahaman mengenai materi-materi dan data yang sudah didapat.

Dari data hasil observasi dan wawancara dapat diketahui bahwa upaya promosi pemerintah sebelumnya, yaitu melalui *event-event* seperti *fashion* dengan mengenakan Kain Sasirangan, dan remajanya masih sedikit yang berminat dalam mengenakan Kain Sasirangan pada acara tertentu seperti acara pernikahan dan

lain-lain. Remajanya lebih suka memakai kemeja, dan yang mengenakan atau yang memakai Kain Sasirangan yaitu kalangan dewasa. Selain itu, dapat diketahui bahwa Kain Sasirangan ini memiliki cerita sejarah yang menarik, proses pembuatannya unik yang berbeda dengan batik, dan juga memiliki berbagai macam makna filosofi pada motifnya. Yang dimana semua itu memiliki banyak pembelajaran yang sangat berguna untuk masyarakat khususnya remaja. Maka dari itu akan sangat berguna jika memperkenalkan nilai-nilai budaya tersebut khususnya budaya lokal kepada remaja sejak umur 15 tahun karena dalam usia ini merupakan fase perubahan dalam diri mereka, mulai dari cara berfikir hingga tingkah laku mereka. Sehingga ketika mereka tumbuh besar nanti akan tumbuh menjadi orang yang memiliki pengetahuan yang tinggi dan tumbuh menjadi pribadi yang unggul dengan memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas. Warisan budaya tak benda ini juga akan terjaga dan mereka yang mempelajarinya dan mampu melestarikan budaya-budaya tersebut sehingga tidak hilang atau termakan oleh zaman.

4.5 Hasil Wawancara

Metode ini merupakan proses tanya jawab lisan yang berfungsi menggali informasi yang lebih mendalam mengenai permasalahan yang dihadapi. Wawancara memungkinkan peneliti mendapatkan data dalam jumlah yang banyak. Adapun informan yang dipilih adalah Staff Kebudayaan, Sekarang banyak ragam Kain Sasirangan dan sudah ada juga kombinasi dari kemeja dengan Kain Sasirangan, kebudayaan itu berkembang mengikuti tren yang ada tetapi makna yang ingin disampaikan tetap. Kain Saringan disebut sebagai Kain khas

suku Banjar bukan batik banjar karena prosesnya yang beda. Dinamakan Sasirangan karena berasal dari kata *Sa* yang artinya satu dan *Sirang* artinya jelujur atau dijahit. Pencetus Kain Sasirangan pertama dulu adalah dari raja-raja seperti pakaian keraton pada zamanya secara umumnya ini adalah pakaian khusus bukan untuk rakyat jelata. Sekarang di *booming*-kan untuk pendekatan atau lebih memasyarakat, konsep awalnya pelestarian supaya masyarakat lebih mengenal. Kain Sasirangan pembinaannya di dinas Kebudayaan, kalau industrinya di Dinas Perindustrian dan Perdagangan. Upaya yang dilakukan dalam promosi Kain Sasirangan yaitu melalui pameran *event-event* seperti *fashion*, festival pasar terapung itu salah satu bentuk promosi yang dilakukan pemerintah. Hari Sasirangan belum ada, tetapi secara teknis tiap hari kamis sudah dipakai bagian upaya pemasyarakatan dan pelestarian kebudayaan. Hak paten Kain Sasirangan pada tahun 2013. Motif Kain Sasirangan yang tradisional atau yang banyak dipergunakan ada sekitar 10 ragam motif.

4.6 Hasil Observasi

Observasi dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu obyek dan melakukan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang menjadi target pengamatan.

1. Berdasarkan hasil observasi dari beberapa buku, dan *website*, didapatkan berbagai macam data yang berhubungan dengan Kain Sasirangan.
2. Menurut (Setiyadi, 2012) buku memiliki beberapa kelebihan antara lain :
 - a. Buku bersifat monumental yang artinya buku bisa bertahan lama dan berumur panjang.

- b. Buku bersifat efisien dan memiliki isi yang sangat komplit, terbukti masih banyak orang yang mempergunakan buku dalam proses pembelajaran.
- c. Buku dapat memuat informasi esensial dan strategis, bermanfaat sebagai alat pemecah masalah.
- d. Membaca melalui media *online* atau elektronik secara terus menerus bisa menjadi sangat melelahkan bagi mata pembaca.
- e. Menurut (Setiyadi, 2012) yaitu buku tidak membutuhkan alat elektronik yang mahal untuk membacanya hanya memerlukan cahaya untuk membacanya.

4.7 Keyword

Penentuan *keyword* dilakukan dengan menggunakan tahapan yang biasa digunakan dalam metode kualitatif yaitu *open coding*, *axial coding*, dan *selective coding* sebagaimana disebutkan cresswel (2004).

Penentuan *keyword* diambil berdasarkan data yang sudah didapat atau yang sudah terkumpul dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi dan hasil analisis data wawancara serta STP. Dengan pemilihan judul “Penciptaan Buku Ilustrasi Kain Sasirangan Sebagai Upaya Promosi Seni Budaya Banjar Kepada Remaja”, maka untuk mendukung pemecahan masalah diperlukan data-data yang menjadi latar belakang permasalahan tersebut sehingga dari latar belakang dapat digali pemecahan masalah yang sesuai dengan tujuan dan sasaran yang ingin dicapai.

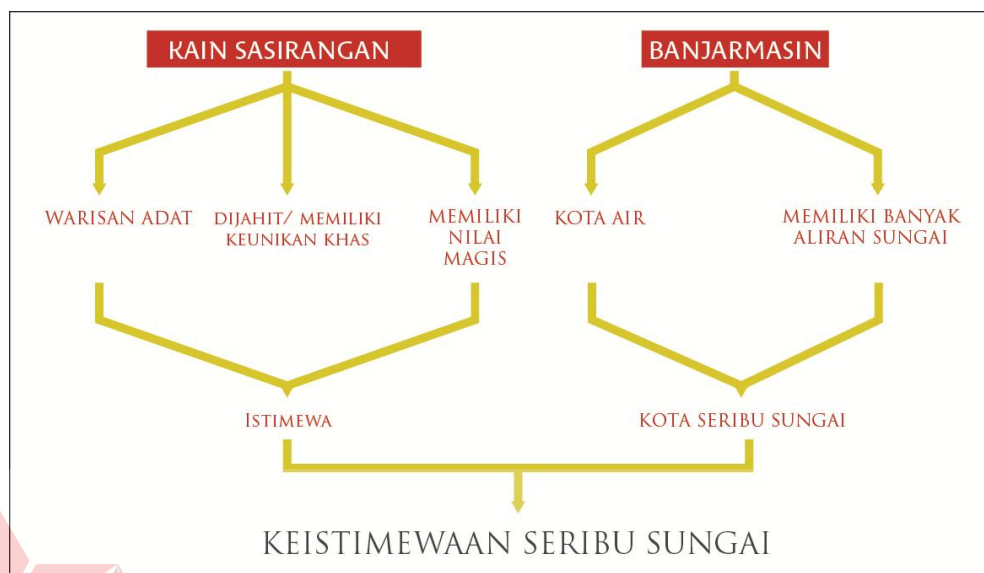
Pemilihan kata kunci atau *keyword* dari pembuatan buku ilustrasi Kain Sasirangan ini didasari oleh acuan analisis data yang telah dilakukan. *Keyword* ditentukan berdasarkan data observasi dan wawancara. Dari hasil wawancara dan observasi ditemukan dua topik utama yaitu Banjarmasin dan yang kedua Kain Sasirangan. Selanjutnya ditentukan definisi operasional dari masing-masing topik tersebut, yaitu sebagai berikut:

1. Banjarmasin, dari Banjarmasin muncul dua kata yaitu kota air dan memiliki banyak aliran sungai, kemudian dikerucutkan lagi menjadi kota seribu sungai. Alasannya adalah kota Banjarmasin terhampar didaratan yang rendah dan berada di bawah permukaan air laut, selain itu juga sebagian besar sungai mengalir di sana, seperti sungai Martapura, sungai Kuin, sungai Andai, sungai Alalak, dan lain-lain.
2. Kain Sasirangan, dari Kain Sasirangan ini muncul tiga kata yaitu warisan adat, dijahit/ memiliki keunikan khas, dan memiliki nilai magis. Alasannya adalah karena Kain Sasirangan sudah ada sejak dahulu atau sudah lama dan menjadi warisan budaya tak benda, Kain Sasirangan juga termasuk unik dalam proses pembuatannya karena pada motifnya harus dijelujur/ dijahit secara manual, memiliki nilai magis juga karena dulu fungsi Kain Sasirangan ini untuk pengobatan/ penyembuhan, berbeda dengan sekarang penggunaanya sudah berbeda dan sudah meluas yaitu untuk busana pria maupun wanita pada acara resmi ataupun tidak resmi.

Berdasarkan penjelasan dari data-data kata kunci yang sudah ditemukan di atas, maka ditemukan sebuah *keyword* yang pas untuk Penciptaan Buku Ilustrasi Kain Sasirangan Sebagai Upaya Promosi Seni

Budaya Banjar Kepada Remaja yaitu “Keistimewaan Seribu Sungai”.

Keyword ini akan menjadi sebuah konsep yang mendasari pembuatan buku ilustrasi tersebut.



Gambar 4.1 Bagan Pembagian *Keyword*
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

4.8 Deskripsi Konsep

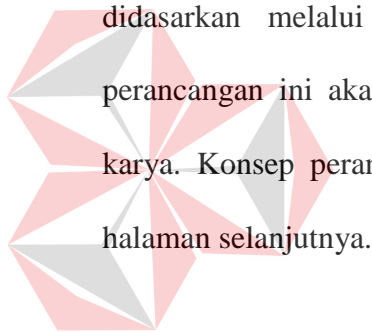
Dari hasil analisa *keyword* dapat dijabarkan bahwa “Keistimewaan Seribu Sungai” ini mewakili makna dari Kain Sasirangan dan Banjarmasin. Dimana Kain Sasirangan merupakan warisan budaya, memiliki keunikan khas pada proses pembuatannya dan memiliki nilai magis pada zaman dahulu, sedangkan Banjarmasin merupakan ibukota Provinsi Kalimantan Selatan dimana di kota tersebut terdapat Kampung Sasirangan yang menjual Kain Sasirangan dan juga ada pengrajin Kain Sasirangan, dan kotanya memiliki banyak aliran sungai itu. Keistimewaan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah sifat-sifat istimewa. Istimewa adalah khas, luar biasa, lain daripada yang lain. Deskripsi dari Seribu Sungai yaitu Banjarmasin memiliki banyak aliran sungai besar mengalir di

sana seperti, sungai Martapura, sungai Kuin, sungai Andai, sungai Alalak dan lain-lain. Dari konsep yang sudah dijabarkan di atas maka harapannya remaja dapat mengenal lebih dalam tentang warisan budaya tak benda, budaya khas banjar yaitu Kain Sasirangan. Diharapkan dengan menggunakan buku ilustrasi ini remaja juga akan lebih mudah untuk memahami isi dari buku yang dibuat.

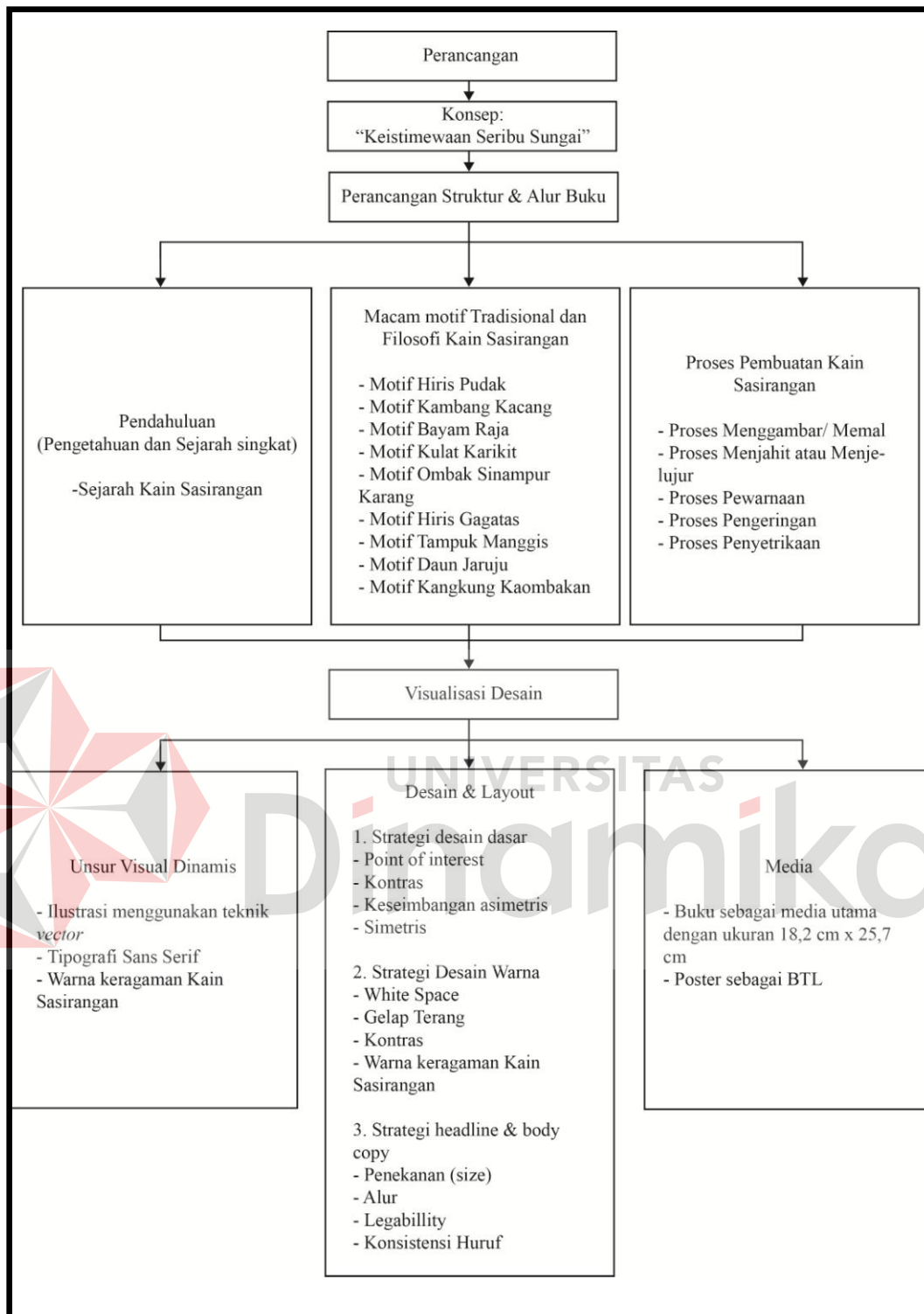
4.9 Metode Perancangan Karya

4.9.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangan karya merupakan rangka perancangan yang didasarkan melalui konsep yang telah ditemukan dan kemudian rangka perancangan ini akan digunakan secara konsisten di setiap hasil implementasi karya. Konsep perancangan buku ilustrasi Kain Sasirangan dapat dilihat pada halaman selanjutnya.



UNIVERSITAS
Dinamika



Gambar 4.2 Rencana Implementasi konsep perancangan buku ilustrasi Kain Sasirangan
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

4.9.2 Gagasan Perancangan Karya

Gagasan awal dalam perancangan ini adalah menciptakan buku ilustrasi Kain Sasirangan yang dapat membantu pemerintah setempat dalam lebih mengenalkan Kain Sasirangan sebagai warisan budaya, dan agar remaja lebih tertarik pada Kain Sasirangan. Salah satu permasalahan yang ingin dicapai adalah bagaimana mengenalkan dan meningkatkan minat remaja yang didalamnya terdapat cerita tentang sekilas sejarah motif tradisional yang mempunyai makna, dan melakukan pendekatan melalui ilustrasi yang disusun secara sistematis dalam media informasi melalui buku. Selain ilustrasi, pendekatan juga dengan deskripsi singkat untuk masing-masing ilustrasi, dengan tujuan untuk mempermudah dalam proses penyampaian informasi yang diharapkan. Penyampaian informasi ini memiliki batasan-batasan yang harus diperhatikan agar hasil gagasan yang akan dituangkan pada media dapat membantu melestarikan budaya dan menambah minat remaja dalam mengenakan Kain Sasirangan.

4.10 Strategi Komunikasi

Dalam konteks media informasi berupa buku, halaman depan atau *cover* menjadi bagian utama dalam menarik minat target *audience*. Karena itu desain *cover* depan dan belakang harus dapat mengkomunikasikan seluruh elemen konten yang terdapat dalam buku. Konsep yang didapat sebelumnya adalah Keistimewaan Seribu Sungai tetapi disini judul buku yang dipilih adalah Sasirangan Keistimewaan Kain Khas Banjar. Sasirangan merupakan kain khas Banjar dan menjadikannya istimewa adalah proses pembuatannya yang berbeda dengan batik yaitu dengan cara disirang atau dijahit.

Secara garis besar buku ini terbagi atas 3 segmen berdasarkan jenis konten pada tiap bagian halaman. Ketiga segmen tersebut adalah:

1. Pendahuluan atau pengetahuan dan sejarah singkat Kain Sasirangan.

Segmen ini terdiri atas 1 bagian yaitu Sejarah Kain Sasirangan. *Body copy* pada bagian tersebut masing-masing mendeskripsikan secara singkat tentang penggambaran umum sejarah Kain Sasirangan dalam kehidupan masyarakat lokal.

2. Arti Motif Tradisional Kain Sasirangan

Segmen ini terdiri dari 12 bagian konten yaitu Motif Hiris Pudak, Kambang Kacang, Bayam Raja, Kulat Karikit, Ombak Sinapur Karang, Bintang Bahambur, Daun Jaruju, Gigi Haruan, Kambang Sakaki, Hiris Gagatas, Tampuk Manggis, dan Kangkung Kaombakan. “*Body copy* yang terdapat dalam 12 bagian ini berisi tentang deskripsi singkat tentang Motif Kain Sasirangan”.

3. Proses Pembuatan Kain Sasirangan

Segmen ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu proses menggambar, proses menjahit, proses pewarnaan, proses pengeringan, dan proses penyetrikaan. “*Body copy* yang terdapat beberapa bagian ini berisikan tentang deskripsi singkat tentang proses pembuatan Kain Sasirangan.

4.11 Perencanaan Kreatif

Menjelaskan tentang bagaimana perancangan karya dalam penciptaan buku Ilustrasi Kain Sasirangan. Di bab ini terdapat penjelasan konsep yang akan menjadi dasar penciptaan karya. Berikut beberapa hal dalam penciptaan buku ilustrasi Kain Sasirangan, yaitu:

1. Format dan ukuran buku

Format desain yang digunakan pada buku ilustrasi ini berupa *vertical* atau *portrait* yang menggunakan ukuran 25x 28 cm. Ukuran ini dipilih dengan maksud ukurannya yang tidak terlalu besar yang memudahkan target audiens dalam membaca ataupun membawanya. Ukuran ini dirasa cukup untuk menampilkan gambar maupun teks yang ada di dalam buku. Setelah melakukan observasi ke beberapa tempat banyak buku atau majalah remaja yang berukuran kurang lebih seperti A4. Selain itu dengan ukuran ini apabila dicetak di *plat* plano ukuran 65 x 100 bisa mendapatkan 8 buku berukuran 25x28 cm dan menyisakan sedikit kertas sekitar 9 cm.

2. Isi dan tema buku

Buku Ilustrasi ini berisi tentang sekilas sejarah tentang Kain Sasirangan, pembuatan Kain Sasirangan, sekaligus juga menjelaskan tentang motif tradisional Kain Sasirangan yang sering digunakan dan sudah menjadi umum yang masing-masing motif tersebut memiliki nama, arti dan makna tersendiri.

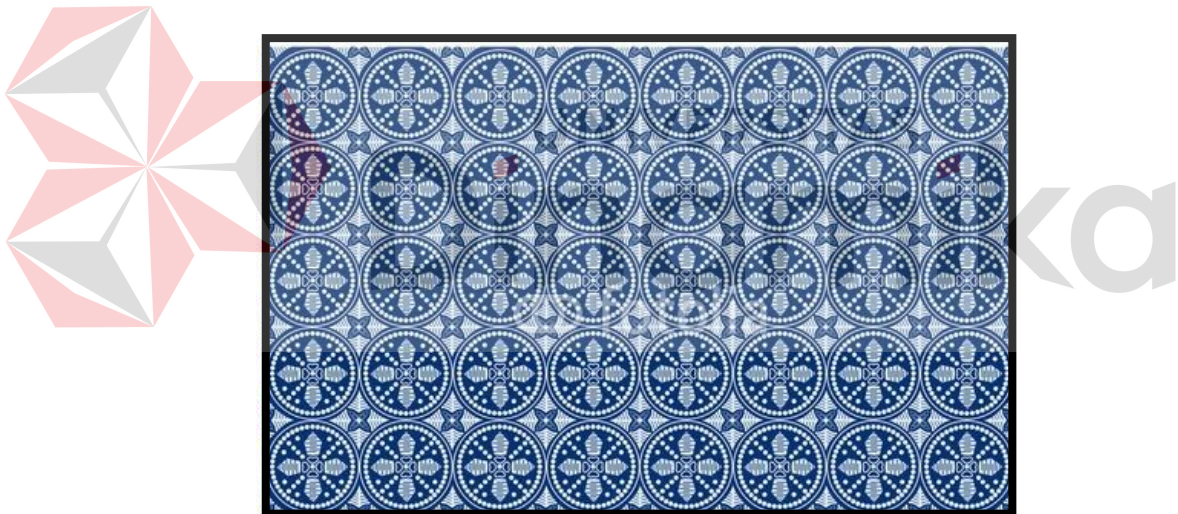
3. Penulisan naskah

Memakai bahasa Indonesia yang sesuai dengan EYD dan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti remaja.

4. Teknik visualisasi

Penggambaran ilustrasi dibuat secara digital dengan teknik *vector* dan akan dibuat dengan sesuai konsep yang telah ditentukan. Gaya gambar ini dipilih mengacu pada objek yang telah di dapat dari hasil dokumentasi namun dibuat kembali dengan memasukkan berbagai macam referensi.

Dalam perancangan media buku ini beberapa elemen visual dibuat dengan menggunakan gaya ilustrasi *vector* dan didesain berkaitan dengan maksud, tema dan target dari penciptaan buku ini. Pembuatan desain motif Kain Sasirangan hampir mirip dengan *vector* motif Batik pada umumnya, (lihat gambar 4.3 Gambaran Visualisasi Karakter).



Gambar 4.3 Gambaran visualisasi karakter
(Sumber : www.fotolia.com)

5. Warna

Warna adalah salah satu hal yang sangat penting dalam menggambarkan suatu kesan dan pesan tertentu, maka dari itu warna merupakan hal pertama yang mampu menentukan respon *audience*. Dengan warna manusia mampu terpengaruhi secara emosi dan jiwa,

karena warna dapat menggambarkan suasana hati seseorang (Sanyoto, 2002). Warna mampu menunjukkan karakteristik dan kesan tertentu. Sehingga pada visualisasi warna yang digunakan penciptaan buku ilustrasi Kain Sasirangan yaitu dengan menggunakan warna yang sesuai dengan corak warna dari Kain Sasirangan yang beragam, dan juga di kombinasikan warna putih karena warna putih pada motif merupakan ciri khas dari Kain Sasirangan. Warna menggunakan corak ragam yang dari Kain Sasirangan.

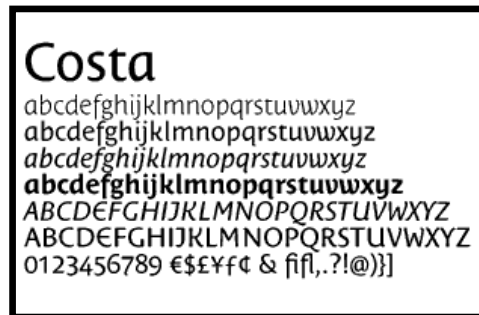


Gambar 4.4 Warna Kain Sasirangan
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

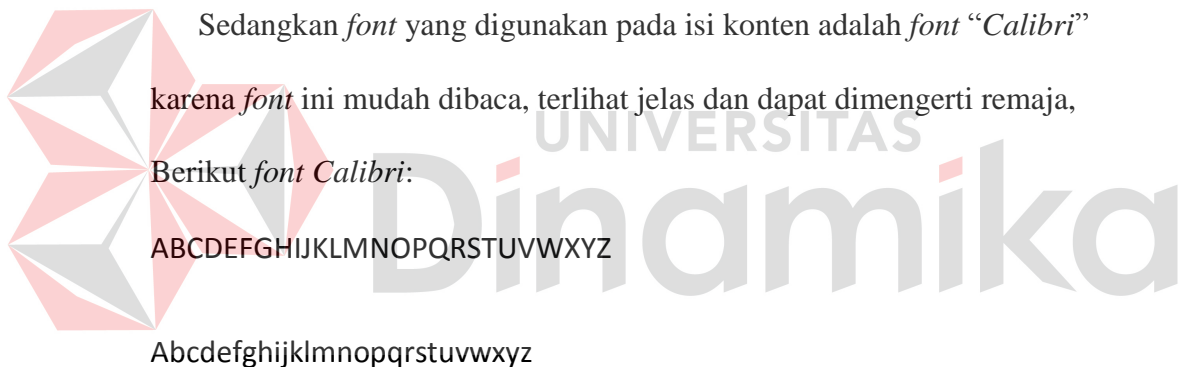
7. Tipografi

Penggunaan tipografi untuk buku ini menggunakan *font costa* menurut Rustan (2011:111) *font* ini berkesan Etnik terlihat kaku dan lebih kearah klasik, *font* ini juga unik sehingga sesuai jika ditujukan untuk remaja. Etnik menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah bertalian dengan kelompok sosial dalam sistem sosial atau kebudayaan yang mempunyai arti kedudukan tertentu karena keturunan, adat, agama,

bahasa, dan sebagainya. *Font* ini sesuai karena berkaitan dengan budaya dan juga menarik, sehingga mampu meningkatkan minat remaja dalam membaca, meningkatkan suasana hati karena dikombinasikan antara ilustrasi dengan *font*.



Gambar 4.5 *Font* Terpilih
(Sumber :www.microsoft.com)



0123456789

4.11.1 Tujuan Kreatif

Tujuan dari penciptaan buku ilustrasi tentang Kain Sasirangan ini agar target *audience* lebih, mengenal dan berguna untuk mengenalkan tentang Kain Sasirangan, mulai dari sejarahnya, pembuatannya dan juga filosofi atau arti dari beberapa motif yang banyak dipergunakan atau sudah menjadi umum. Sehingga mampu memberikan teladan bagi generasi penerus bangsa, generasi muda atau remaja.

4.11.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif dalam perancangan Tugas Akhir ini mengacu pada observasi pada objek yang diteliti:

a. Segmentasi, Targeting, dan *Positioning* (STP)

Segmentasi dari penciptaan buku ilustrasi ini adalah remaja umur 15-18 tahun yang merupakan pelajar tingkat sekolah menengah akhir. Sifat remaja berusia 15-18 tahun menurut Hurlock (1996) yaitu beranjak dewasa, berfikir, mencari hal baru, membaca. Target yang dituju adalah wilayah kota besar dimana terdapat banyak toko buku yang sudah populer dikalangan masyarakat, contohnya Gramedia. Buku ilustrasi ini menempatkan diri sebagai media upaya promosi tentang Kain Sasirangan agar dapat memberikan ilmu pengetahuan, dan nilai budaya kepada remaja.

b. Asumsi data wawancara, observasi dan studi pustaka.

Dari hasil data yang didapat maka dapat disimpulkan, antara lain:

1. Data Primer

- i. Banyak yang belum mengetahui kenapa disebut Sasirangan.
- ii. Upaya Pemerintah dalam promosi Sasirangan sejauh ini melalui pameran *event-event* dan *Fashion Show*, belum ada yang melalui buku ilustrasi.
- iii. Kain Sasirangan merupakan warisan budaya tak benda yang perlu dilestarikan, dan mempunyai banyak motif.

2. Data Target Market

Target *market* yang dituju adalah remaja yang beranjak dewasa, berfikir, mencari hal baru dan membaca.

4.12 Perencanaan Media

Untuk membuat sebuah buku yang menarik dan mampu menarik perhatian masyarakat terhadap buku penciptaan buku ilustrasi Kain Sasirangan maka dibutuhkan sebuah *keyword* atau konsep yang matang. Dengan adanya konsep *keyword*, diharapkan akan memberikan sebuah visualisasi yang sesuai dengan segmentasi yang dituju yaitu kalangan remaja. Selain itu juga sebagai upaya promosi Kain Sasirangan melalui sebuah buku ilustrasi terhadap remaja, *Keyword* tersebut adalah “Keistimewaan Seribu Sungai” ini merupakan perwujudan dan penggabungan antara hasil observasi dan wawancara, serta dokumentasi, sehingga munculah sebuah konsep “Keistimewaan Seribu Sungai” sebagai dasar dalam penciptaan buku ilustrasi Kain Sasirangan Khas Banjar. Penciptaan buku ini membutuhkan perencanaan media (*media planner*) secara handal, agar media yang dirancang benar-benar dapat menjangkau target *audience* yang dituju secara tepat dengan biaya dan pemilihan media yang sesuai terdapat 4 komponen dari perencanaan media yaitu tujuan media, strategi media, program media, dan biaya media.

4.12.1 Tujuan Media

Tujuan media ini yaitu kalangan remaja SMA yang berada di daerah kota besar khususnya kota Banjarmasin. Tujuannya adalah agar yang diinginkan tercapai

dalam penciptaan buku ilustrasi Kain Sasirangan khas Banjar dengan menentukan pemilihan media dan prioritas media sehingga dapat mengoptimalkan efektivitas informasi dan efisiensi biaya.

4.12.2 Strategi Media

Strategi media adalah siasat atau kebijakan-kebijakan atau langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan, strategi media dibentuk oleh *target audience* dengan paduan media yang terdiri dari pilihan media yang disusun dengan memperhitungkan media, yaitu kebiasaan *target audience* masing-masing pangsa pasar dalam penggunaan media. Target audiens inilah yang menentukan saluran media yang dimana paling efektif dan efisien artinya biaya yang terjangkau.

Media yang digunakan dalam proses perancangan karya ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu media utama dan media pendukung. Adapun media utama yang digunakan adalah Buku ilustrasi tentang Kain Sasirangan yang menjadi fokus utama dalam proses perancangan karya. Sedangkan media pendukung untuk membantu upaya promosi dan publikasi media utama yang telah dirancang. Berikut media yang digunakan:

1. Buku Ilustrasi Kain Sasirangan

Pertimbangan pemilihan media ini adalah media cetak, buku ilustrasi merupakan media yang mampu menarik pembaca untuk membaca buku yang akan dibuat karena dalam buku ilustrasi ini terdapat banyak gambar menarik dan berfungsi penjelas maksud dari informasi yang ditulis. Buku ilustrasi dengan menggunakan teknik *vector* dan dengan deskripsi yang

menjelaskan tentang sejarah, pembuatan Kain Sasirangan dan motif dengan jelas, menjadi keunggulan tersendiri untuk menarik minat target *audience* dengan usia 15-18 tahun.

2. Poster, mengapa menggunakan poster karena poster mempunyai kelebihan sebagai berikut: Khalayak dapat mengatur tempo dalam membaca. Ia dapat mengulang bacaannya kembali dan mengatur cara membaca. Media yang dapat di tinjau ulang, pembaca dapat dengan tenang, membaca dengan teliti iklannya dan dapat membaca kembali bagian-bagian menurut kehendaknya. Karena sifatnya yang tercetak pesan-pesannya bersifat permanen dan kekuatan utamanya adalah dapat dijadikan bukti. Membuat informasi yang cukup lengkap. Saat pembaca tidak paham pada satu bagian dari isinya, pembaca dapat menanyakan pada orang lain.
3. Pembatas Buku (*bookmark*), salah satu alat pemasaran yang berguna untuk mempromosikan suatu produk dengan cara yang paling nyaman. Pembatas buku atau (*bookmark*) salah satu cara yang efektif dan tidak memaksa orang untuk melihat iklan. Pembuatan pembatas buku menggunakan biaya yang minim karena ukurannya yang kecil. Desain pembatas buku akan dibuat menarik dan menyesuaikan dengan desain buku yang akan dibuat, sehingga menjadi satu kesatuan dengan desain bukunya.
4. Kartu Nama, digunakan pada saat *launching* buku. Media ini memiliki *life span* yang lama, memberikan informasi secara personal dan biayanya relatif murah. Kartu nama di desain dengan ukuran 9 cm x 5,5 cm menggunakan kertas *art paper* 120 gsm dengan dua sisi.

Media ini nantinya adalah untuk penunjang penyebaran informasi kepada target audiens yang dituju dalam pembuatan buku ilustrasi Kain Sasirangan ini, agar menimbulkan efektivitas, *target audiens* yang ingin dicapai adalah remaja yang berusia 15-18 tahun.

4.12.3 Biaya Media

Pada biaya media ini membahas tentang pencetakan buku meliputi beberapa hal yang harus dihitung dalam pencetakan buku ilustrasi:

1. Tingkatan Efisiensi HPP cetak

HPP dapat dikatakan efisiensi jika harga yang ditawarkan terhadap *order* buku cukup kompetitif dengan kalitas cetak terjamin baik.

2. Kualitas Buku

Penetapan harga sesuai dengan kualitas buku jika harga buku sama dengan mutu cetak sehingga dapat bersaing dengan yang lain.

3. Ketepatan Jadwal Produksi

Penetapan harga dianggap bijaksana dan tepat jika jadwal produksi dilaksanakan tepat waktu. Ketepatan waktu penyerahan hasil cetak sangat penting. Ketepatan waktu sangat mempengaruhi kredibilitas dan profit dari percetakan.

4. Kelancaran Waktu Penyerahan/ Pengiriman

Apabila penyerahan buku ke penerbitan sesuai dengan jadwal produksi berarti penerbit memperoleh ketepatan waktu edar. Ketepatan waktu edar mempengaruhi laku tidaknya buku.

5. Sehatnya pertumbuhan

Kelancaran produksi, ketepatan waktu, baiknya mutu dan terjaminnya berarti akan memperlancar pembayaran dari pelanggan (penerbitan). Kelancaran pembayaran akan memperlancar *cash flow* percetakan sehingga perusahaan bisa tumbuh dengan sehat.

Adapula rumus-rumus yang harus diperhitungkan dalam menentukan Harga Pokok Produksi Cetak Buku, sebagai berikut :

1. Menghitung biaya desain *cover* buku dan isi buku

a. Menghitung desain = 1

b. Harga desain perbuku = Rp. 300.000,-

Rumus : Biaya Desain = 1 x Rp. 300.000,-

2. Menghitung biaya *setting* naskah

a. Jumlah halaman *setting* = 45 halaman

b. Ukuran buku = 18 x 25 cm

c. Harga *setting* perhalaman = Rp. 12.000,-

$$\begin{aligned}\text{Rumus : Biaya } \textit{setting} \text{ perhalaman} &= 45 \times \text{Rp. } 12.000,- \\ &= \text{Rp. } 540.000,-\end{aligned}$$

3. Menghitung biaya pemrosesan *output* film separasi warna (*Fulcolor*)

$$\begin{aligned}\text{a. Jumlah model} &= 1 \\ \text{b. Ukuran buku} &= 18 \times 25 \text{ cm}^2 \\ \text{c. Harga pembuatan per cm}^2 &= \text{Rp. } 45,-\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Rumus : Biaya} &= (32 \times 24) \times 4 \times \text{Rp. } 45,- \\ &= \text{Rp. } 138.240\end{aligned}$$

4. Menghitung biaya pemrosesan film negatif & positif

$$\begin{aligned}\text{a. Jumlah halaman} &= 45 \text{ halaman} \\ \text{b. Ukuran buku} &= 18 \times 25 \text{ cm} \\ \text{c. Harga pembuatan film B/W} &= \text{Rp. } 30,-\end{aligned}$$

Rumus : Biaya pemrosesan film B/W

$$16 \times 22 \times 45 \times \text{Rp. } 30,-/\text{cm}^2 = \text{Rp. } 475.200,-$$

$$\text{Rp. } 475.200,- \times 4 \text{ warna} = \text{Rp. } 1.900.800,-$$

5. Menghitung biaya *montage cover* & isi buku

$$\text{a. Jumlah halaman buku} = 45 \text{ halaman}$$

b. Jumlah hal. dalam per lintasan/ *montage* = 16 halaman

c. Jumlah *montage cover* = Rp. 22.500,-

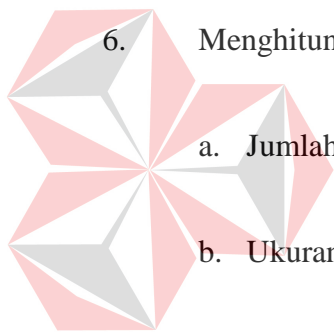
d. Harga *montage* isi = Rp. 45.000,-

Rumus : Jumlah *montage* isi = 45 : 16

= 2 lbr film

Biaya *montage cover* dan isi buku :

(4 x Rp. 22.500,-) + (10 x Rp. 45.000,-) = Rp 180.000,-



6. Menghitung biaya *plate cover* buku

a. Jumlah *plate cover* = 4 lembar

b. Ukuran *maximum* cetak naik di mesin

c. Harga/lembar untuk GTOV = Rp. 35.000,-

Rumus : Biaya *plate cover* = 4 x Rp. 35.000,-

= Rp. 140.000,-

7. Menghitung biaya *plate* isi buku

a. Jumlah *plate* isi buku = 10 lembar

b. Ukurn *maximum* cetak di mesin 72

c. Harga/lembar = Rp. 150.000,-

$$\begin{aligned}\text{Rumus : biaya plate isi} &= 10 \times \text{Rp. 150.000,-} \\ &= \text{Rp. 1.500.000,-}\end{aligned}$$

8. Menghitung biaya kertas *cover* buku

a. Oplah cetak $= 2.500$ eks.

b. *Inschiet* $= 40\%$

c. *Copenhagen White* 220 gr plano per rim $= \text{Rp. 700.000,-}$

d. Jumlah halaman 1 lembar kertas plano $= 8$ halaman

Rumus : Biaya kertas *cover* buku $=$

$$\frac{2.500 \times \text{Rp. 700.000,-} \times 40\%}{8 \times 500} = \text{Rp. 175.000,-}$$

9. Menghitung biaya kertas isi buku

a. Oplah cetak $= 2.500$ eks.

b. Jumlah halaman $= 45$ halaman

c. *Inschiet* $= 20\%$

d. *Copenhagen* 230 gr plano per rim (ukuran 79 x 109 cm)

$$= \text{Rp. 24.000,-}$$

e. Jumlah halaman dalam 1 lembar plano = 8 halaman

Rumus : Biaya kertas isi buku =

$$(2.500 \times \text{Rp } 24.000,- \times 45 \times 120\%)/(32 \times 500)$$

$$= \text{Rp. } 202.500,-$$

10. Menghitung biaya pencetakan (ongkos cetak) *cover* buku

a. Warna *cover* = 4

b. *Inschiet* = 40%

c. Jumlah *plate* cetak *cover* = 4 lembar

d. Ongkos cetak per lintasan = Rp. 120,-

e. Oplah cetak = 2.500 eks

Rumus : biaya pencetakan *cover* =

$$4 \times \text{Rp. } 120,- \times 2.500 \times 40 \% = \text{Rp. } 480.000,-$$

11. Menghitung biaya pencetakan (ongkos cetak) isi buku

a. Warna isi = 1/1

b. *Inschiet* = 30%

c. Jumlah *plate* cetak isi = 10

d. Ongkos cetak per lintasan = Rp. 55

e. Oplah = 2.500 eks.

Rumus : Biaya pencetakan isi =

$10 \times \text{Rp. } 55,- \times 2.500 \times 30\%$ = Rp. 412.500,-

12. Menghitung biaya pelipatan *katern*

a. Jumlah halaman = 45 halaman

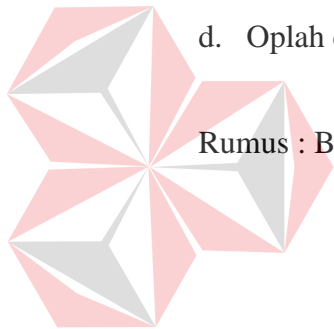
b. Jumlah *katern* = 5 *katern*

c. Ongkos pelipatan per *katern* = Rp. 50,-

d. Oplah cetak = 2.500 eks.

Rumus : Biaya pelipatan = $5 \times 2.500 \times \text{Rp. } 50,-$

= Rp. 625.000



UNIVERSITAS
Dinamika

13. Menghitung biaya komplit *katern*

a. Oplah cetak = 2.500 eks.

b. Biaya komplit per buku = Rp. 25,-

Rumus : Biaya komplit buku = $2.500 \times \text{Rp. } 25,-$

= Rp. 62.500,-

14. Menghitung biaya jilid lem

a. Oplah cetak = 2.500 eks.

b. Biaya penjilidan lem buku = Rp. 75,-

Rumus : Biaya penjilidan lem = $2.500 \times \text{Rp. 75,-}$

= Rp. 187.500,-

15. Menghitung biaya/ongkos potong buku

a. Oplah cetak = 2.500 eks.

b. Biaya potong per buku = Rp. 25,-

Rumus : Biaya potong buku = $2.500 \times \text{Rp. 25,-}$

= Rp. 62.500,-

16. Menghitung biaya pengepakan

a. Oplah cetak = 2.500 eks.

b. Jumlah buku dalam satuan pak = 250

c. Ongkos pengepakan termasuk *casing* = Rp. 10.000,-

Rumus : Biaya pengepakan = $(2.500 \times \text{Rp. 10.000,-})/250$

= Rp. 100.000,-

17. Jumlah seluruh biaya (1 s/d 16) = Rp. 7.491.740,-

18. *Margin* keuntungan (20%) = Rp. 1.498.348,-

19. Jumlah biaya (17-18) = Rp. 8.990.088,-

20. Ppn + PPh (10%) = Rp. 899.008,-

21. Jumlah keseluruhan = Rp. 9.889.176,-

22. Harga perbuku/HPP (jumlah biaya : oplah)

Rp. 9.889.176,- : 2.500 eks. = Rp. 3.955,-/eks

Rp. 4.000,-

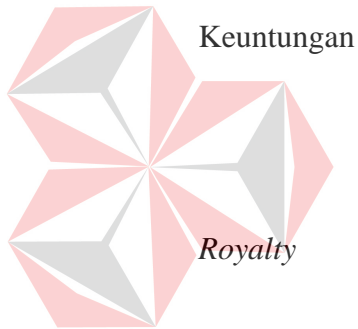
Dijual = Rp. 50.000,-

Keuntungan = Rp. 46.000,-

Keuntungan = Rp. 46.000,- x 2.500

= Rp. 115.000.000,- x 10%

= Rp. 11.500.000,-



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

IMPLEMENTASI KARYA

5.1 Implementasi Desain

Pembahasan dalam bab ini akan menampilkan desain *final* dari lebih terfokus kepada metode yang digunakan dalam perancangan karya, observasi data serta teknik pengolahannya dalam Penciptaan Buku Ilustrasi Kain Sasirangan Sebagai Upaya Promosi Seni Budaya Banjarmasin Kepada Remaja. Untuk membuat buku ilustrasi yang dapat mendukung upaya pengenalan sekilas awal mula atau sejarah Kain Sasirangan, motif tradisional atau motif yang sudah sering dipakai di masyarakat, dan juga proses pembuatannya pada setiap desain dirancang sebagai berikut:

1. Desain halaman utama menitik beratkan pada ilustrasi sebagai *point of interest*, karena fokus utama pada buku ini adalah pengilustrasian filosofi motif atau makna motif tradisional yang ada pada Kain Sasirangan dan proses pembuatannya.
2. Ilustrasi yang digunakan dalam buku ini dengan teknik *vector* melalui teknik digital. Bertujuan agar remaja lebih tertarik membaca buku.
3. Teknik pewarnaan gambar pada ilustrasi menggunakan teknik warna *vector* yang melalui teknik *digital* yang dapat menghasilkan gambar terlihat seperti kartun.

4. Pesan verbal yang disampaikan sebagai pendukung dari gambar ilustrasi di halaman utama dibagi menjadi 3 jenis, yaitu *headline*, *sub-headline* dan *body copy*. *Sub-headline* digunakan pada konten halaman yang dianggap membutuhkan informasi tambahan.
5. *Body copy* sebagai salah satu elemen verbal, memberikan penyampaian pesan yang lebih mendalam dengan susunan kalimat yang singkat, sehingga tidak mengganggu konsentrasi *point of interest* dari gambar ilustrasi.
6. Penentuan judul dibuat berdasarkan konsep penciptaan karya dan konten buku yang telah dirancang sebelumnya untuk dapat mewakili keseluruhan dari isi buku. “Sasirangan” dipilih sebagai judul buku karena pembahasan utamanya adalah tentang Kain Sasirangan, sedangkan “Keistimewaan Kain Khas Banjar” dipilih sebagai sub-judul karena diambil dari kata *keyword* yaitu keistimewaan, arti kata istimewa sendiri bisa member arti “khas” Kain Sasirangan merupakan kain yang khas mulai dari proses pembuatannya dan hasil dari motif Kain Sasirangan yang berbeda dengan batik jawa atau songket.
7. Untuk Judul dan *headline* menggunakan jenis *font* “Costa” dan *sub-judul* dan *sub-headline* menggunakan jenis *font* “Costa”.
8. Untuk mendukung proses publikasi dari buku ilustrasi Kain Sasirangan, dibutuhkan beberapa jenis media promosi sebagai berikut:

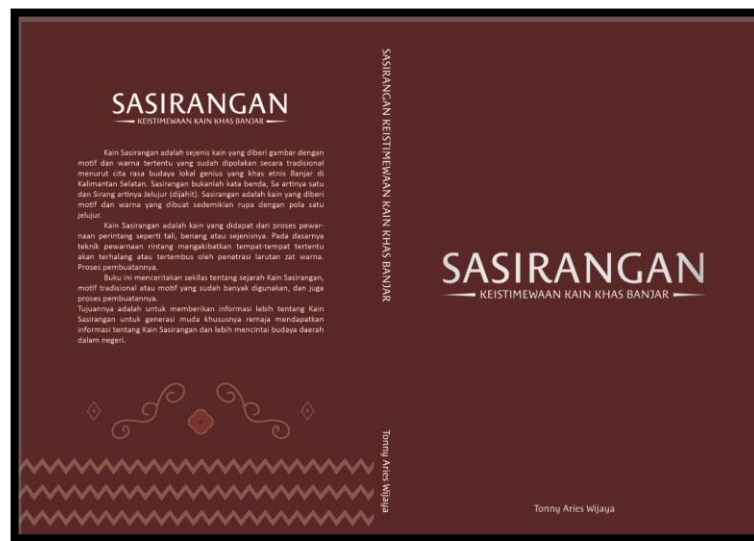
- a. Poster, desain yang menonjolkan estetika gambar ilustrasi dari *cover* buku ilustrasi Kain Sasirangan.
- b. Kartu Nama, dibuat menyesuaikan dengan desain Buku Ilustrasi sehingga menjadi satu kesatuan, dan menonjolkan informasi tentang biodata dari penulis.
- c. Pembatas Buku, dengan gaya yang tidak jauh dari desain buku ilustrasi dan tetap mencantumkan judul buku ilustrasi.

5.1.1 Implementasi Desain Buku Ilustrasi Kain Sasirangan

Berikut disajikan implementasi *final* desain buku beserta penjelasan di setiap halaman konten buku ilustrasi Kain Sasirangan.

1. *Cover* Buku

Sebagai media utama yang memiliki peranan penting untuk menimbulkan ketertarikan *target audience*, *cover* buku harus mencitrakan keseluruhan dari isi buku, tidak lepas dari konsep perancangan yang telah dibuat. Sebagai pertimbangan untuk merancang *cover* buku ilustrasi Kain Sasirangan yang sesuai dengan konsep perancangan “Keistimewaan Seribu Sungai” maka terdapat beberapa bahan referensi yang dapat dijadikan bahan pertimbangan desain *cover* buku yang baik. Melalui banyaknya bahan referensi dan bahan pertimbangan, baik dari konsep penciptaan dan bahan referensi tersebut maka desain *cover* buku yang telah dirancang adalah sebagai berikut:



Gambar 5.1 Implementasi *Cover* Depan dan Belakang
(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

Desain *Cover* memiliki latar belakang berwarna merah, pada bagian depan *cover*, judul buku dan nama penulis di *Hotprint* supaya memberi kesan istimewa pada buku ini. *Cover* depan hanya menampilkan judul dan nama penulis, Didukung dengan judul buku dengan komposisi yang rapi. Dibagian belakang *cover* disertakan ringkasan atau *synopsis* buku yang dapat memberikan gambaran umum pada target *audience* tentang konten yang terdapat dalam buku. Disertai pula judul yang ukurannya lebih kecil dari *cover* depan dan elemen motif dari Kain Sasirangan yang mewakili dari isi buku (lihat gambar 5.1 Halaman Implementasi *Cover* Depan dan Belakang).

2. Halaman Pembuka

Halaman pembuka merupakan konten paling awal yang ditemui pembaca pada saat membuka buku. Pada halaman ini diperlukan penguatan karakter

buku melalui pengulangan yang terdapat pada *cover* buku dengan penambahan atau pengurangan elemen yang dianggap perlu.

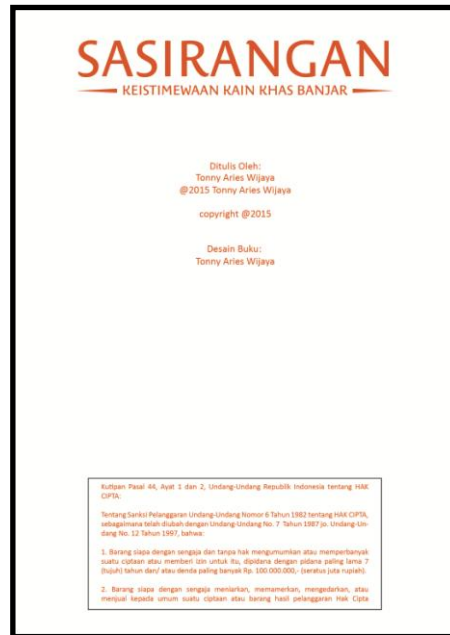


Gambar 5.2 Implementasi Halaman Pembuka
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Desain dari halaman pembuka tidak jauh berbeda dengan *cover* depan buku. Latar belakang yang terdapat di *cover* depan ditampilkan kembali dengan warna putih dan tetap menampilkan judul buku dan nama penulis. Sedangkan judul buku ditampilkan kembali dengan warna jingga atau *orange* (lihat gambar 5.2 Halaman Pembuka).

3. Hak Cipta

Pada halaman hak cipta, terdapat informasi yang berkaitan dengan nama penerbit sebagai pemegang kuasa hak cipta dari buku ilustrasi Kain Sasirangan (lihat gambar 5.3 Halaman Hak Cipta).

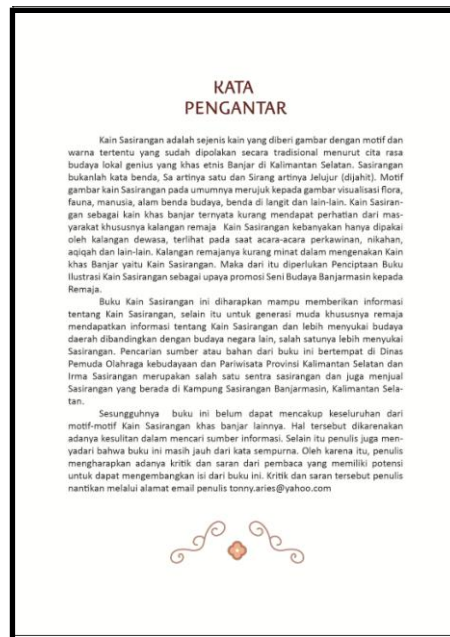


Gambar 5.3 Implementasi Halaman Hak Cipta
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

4. Kata Pengantar

Sebagai narasi pengantar bagi pembaca dalam memahami konten dari buku merupakan fungsi dari adanya halaman ini. Halaman ini mencakup pandangan penulis terhadap fenomena yang melandasi pada perancangan buku. *Bodycopy* kata pengantar ini disusun secara sistematis guna menunjang penyampaian pesan secara verbal.

Bodycopy yang disusun pada kata pengantar menggunakan segitiga terbalik yang memiliki konsep penyempitan konteks pembahasan secara sistematis, (lihat gambar 5.4 Halaman Kata Pengantar).



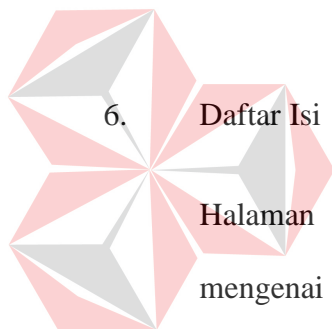
Gambar 5.4 Implementasi Halaman Kata Pengantar
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

5. Ucapan Terima Kasih

Halaman ini berfungsi sebagai ucapan syukur kepada pihak-pihak terkait yang telah membantu dan memfasilitasi penulis, baik secara langsung maupun tidak langsung selama proses perancangan buku ilustrasi Kain Sasirangan. Selain itu, halama ini dapat memperkuat keabsahan konten buku terkait dengan adanya sejumlah narasumber untuk data yang digunakan sebagai konten buku. Untuk menghormati berbagai pihak yang terkait maka desain dalam halaman ucapan terima kasih harus memiliki kesan formal (lihat gambar 5.5 Ucapan Terima Kasih).



Gambar 5.5 Implementasi Halaman Ucapan Terima Kasih
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)



6. Daftar Isi

Halaman daftar isi merupakan halaman yang berisi tentang informasi mengenai letak halaman masing-masing konten buku. Halaman ini menjadi acuan bagi pembaca yang ingin mencari letak konten yang sedang dicari. Untuk memudahkan pembaca mencari konten yang sedang dicari maka desain daftar isi yang dirancang untuk menghasilkan tingkat *legibility* yang baik (lihat gambar 5.6 Daftar Isi).

DAFTAR ISI	
Kata Pengantar	21
Ucapan Terima Kasih	22
1. Asal Mula Kain Sasirangan	23
2. Motif Tradisional Kain Sasirangan	24
3. Motif Hiris Pudak	25
4. Motif Kambang Kacang	26
5. Motif Bayam Raja	27
6. Motif Kulat Karikit	28
7. Motif Ombak Sinapur Karang	29
8. Motif Bintang Bahambur	30
9. Motif Daun Jaruju	31
10. Motif Gigi Haruan	32
11. Motif Kambang Sakaki	33
12. Motif Hiris Gagatas	34
13. Motif Tampuk Manggis	35
14. Motif Kangkung Kaombakan	36
15. Proses Pembuatan Kain Sasirangan	37
16. Proses Memal atau menggambar	38
17. Proses Menjahit atau Menjelujur	39
18. Proses Pewarnaan	40
19. Proses Pengeringan	41
20. Proses Pengetrikaan	42
21. Tentang Penulis	43

Gambar 5.6 Implementasi Halaman Daftar Isi
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

7. Sejarah Kain Sasirangan

Bagian ini berisi gambaran umum tentang asal mula Kain Sasirangan, yang mula-mulanya Kain Sasirangan yang dikenal dengan nama Pamintan.

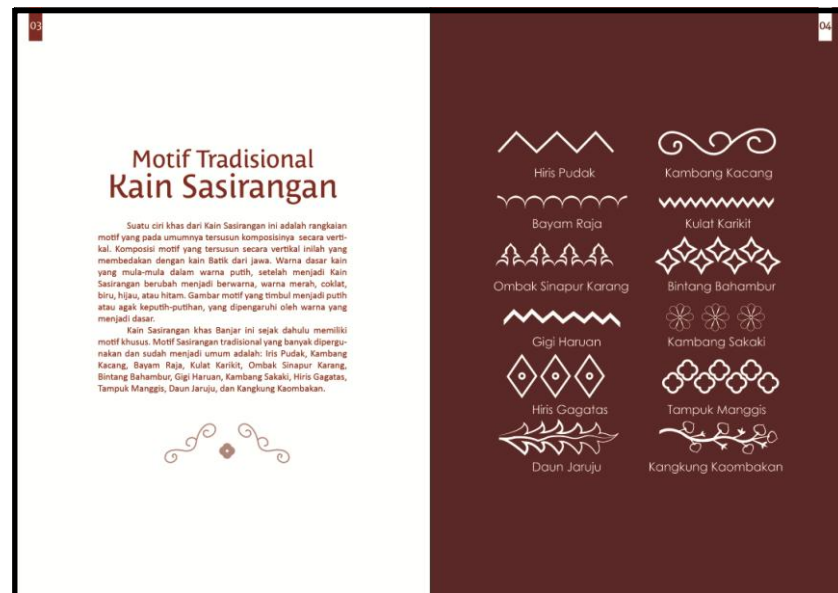
Istilah pamintan ini adalah singkatan dari pamintan (permintaan), maksudnya adalah selembarnya kain putih yang diberi warna tertentu dengan motif tertentu pula atas permintaan seseorang yang berobat. Dengan menggunakan Kain Pamintan tersebut maka diharapkan penyakitnya akan sembuh (lihat gambar 5.7 tentang Sejarah Kain Sasirangan).



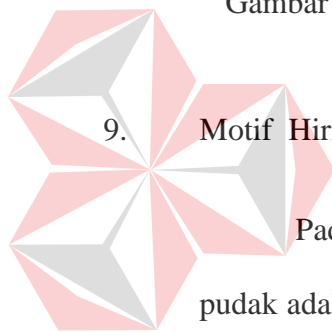
Gambar 5.7 Implementasi Halaman Sejarah Kain Sasirangan
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

8. Motif Tradisional Kain Sasirangan

Pada bagian ini berisikan tentang gambaran berbagai macam motif tradisional dari Kain Sasirangan. Suatu ciri khas dari Kain Sasirangan ini adalah rangkaian motif yang pada umumnya tersusun komposisinya secara vertikal inilah yang membedakan dengan kain Batik dari Jawa. Kain Sasirangan khas Banjar ini sejak dahulu memiliki motif khusus. Motif Sasirangan tradisional yang banyak dipergunakan dan sudah menjadi umum adalah: Iris Pudak, Kambang Kacang, Bayam Raja, Kulat Karikit, Ombak Sinapur Karang, Bintang Bahambur, Gigi Haruan, Kambang Sakaki, Hiris Gagatas, Tampuk Manggis, Daun Jaruju, dan Kangkung Kaombakan (lihat gambar 5.8 tentang Motif Tradisional Kain Sasirangan).



Gambar 5.8 Implementasi Halaman Motif Tradisional Kain Sasirangan
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)



9. Motif Hiris Pudak

Pada bagian ini berisikan tentang motif hiris pudak, motif hiris pudak adalah tanaman sekitar rumah tangga, yang daunnya berbau harum.

Bentuk daunnya agak panjang dan ramping yang memiliki multi guna. Perasan air daunnya dipakai untuk member warna wadai (kue) kokoleh (khas Banjar) sehingga berwarna hijau. Tiga motif gambar yang mirip adalah kulat karikit, gigi haruan dan hiris pudak, tetapi dengan ukuran yang tidak sama, yaitu kecil-kecil, sedang dan agak besar (lihat gambar 5.9 tentang Motif Hiris Pudak).



Gambar 5.9 Implementasi Halaman Motif Hiris Pudak

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)



10. Motif Kambang Kacang

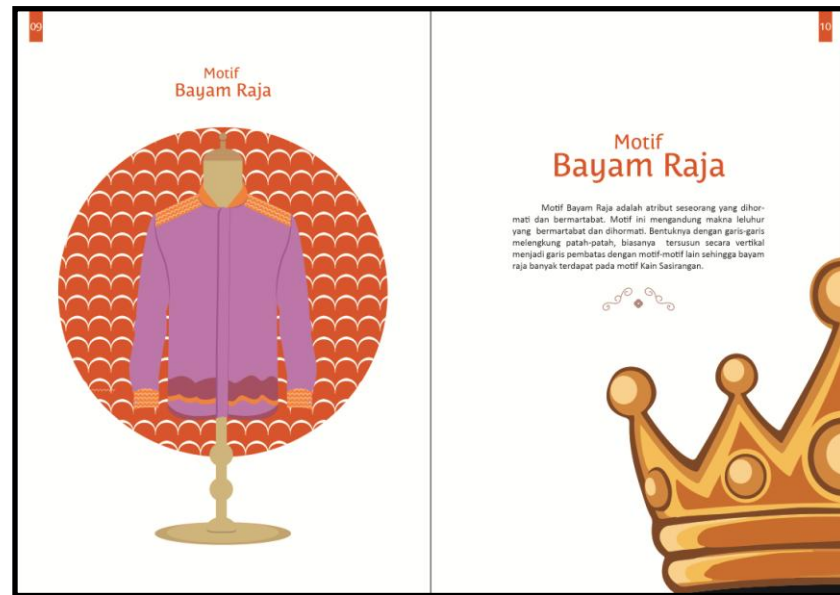
Pada bagian ini berisikan tentang motif kambang kacang, motif kambang kacang adalah sejenis tanaman yang buahnya selalu digemari oleh banyak orang. Buahnya yang menjulur panjang selalu menjadi sayuran lain seperti buah labu (waluh). Sayur kacang panjang ini termasuk sayuran makanan sehari-hari orang Banjar, sehingga hubungannya akrab dengan dapur, karenanya motif ini memiliki *symbol* “Keakraban” (lihat gambar 5.10 tentang Motif Kambang Kacang).



Gambar 5.10 Implementasi Halaman Motif Kambang Kacang
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

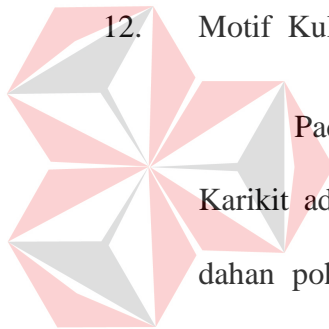
11. Motif Bayam Raja

Pada bagian ini berisikan tentang motif Bayam Raja, motif Bayam Raja adalah atribut seseorang yang dihormati dan bermartabat. Motif ini mengandung makna leluhur yang bermartabat dan dihormati. Bentuknya garis-garis melengkung patah-patah, biasanya tersusun secara vertikal menjadi garis pembatas dengan motif-motif lain sehingga bayam raja banyak terdapat pada motif Kain Sasirangan (lihat gambar 5.11 tentang Motif Bayam Raja).



Gambar 5.11 Implementasi Halaman Motif Kambang Kacang
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

12. Motif Kulat Karikit

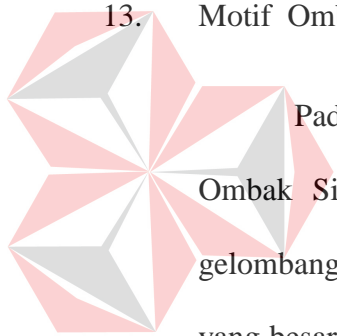


Pada bagian ini berisikan tentang motif Kulat Karikit, motif Kulat Karikit adalah jenis tumbuhan yang hidup menempel pada batang atau dahan pohon, jadi termasuk tumbuhan yang menumpang, tetapi tidak merugikan tumbuhan yang ditumpanginya seperti halnya parasit benalu. Kulat Karikit hidup mandiri cari makan sendiri, karenanya bermakna hidup mandiri, tahan menderita (lihat gambar 5.12 tentang Motif Kulat Karikit).



Gambar 5.12 Implementasi Halaman Motif Kulat Karikit
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

13. Motif Ombak Sinapur Karang



Pada bagian ini berisikan tentang motif Ombak Sinapur Karang, Ombak Sinampur Karang adalah ombak yang terjadi karena adanya gelombang. Tiupan angin yang keras di laut dapat menyebabkan ombak yang besar dan ombak yang besar tersebut bisa menerjang karang. Ombak bisa diartikan sebagai gelombang perjuangan hidup manusia (lihat gambar 5.13 tentang Motif Ombak Sinapur Karang).



Gambar 5.13 Implementasi Halaman Motif Ombak Sinapur Karang
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

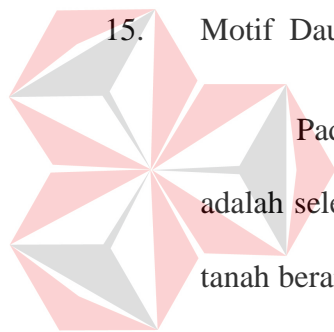


14. Motif Bintang Bahambur

Pada bagian ini berisikan tentang motif Bintang Bahambur, Bintang Bahambur adalah sebagai benda alam di atas angkasa raya, sebagai salah satu tanda kebesaran Tuhan Yang Maha Pencipta. Bintang-bintang digambarkan dalam sudut empat, lima, tujuh, delapan bahkan tergambar gugusan beribu-ribu bintang di langit yang tak mampu dihitung sebagai bintang bertabur, berhamburan atau dalam bahasa banjar disebut Bintang Bahambur (lihat gambar 5.14 tentang Motif Bintang Bahambur).

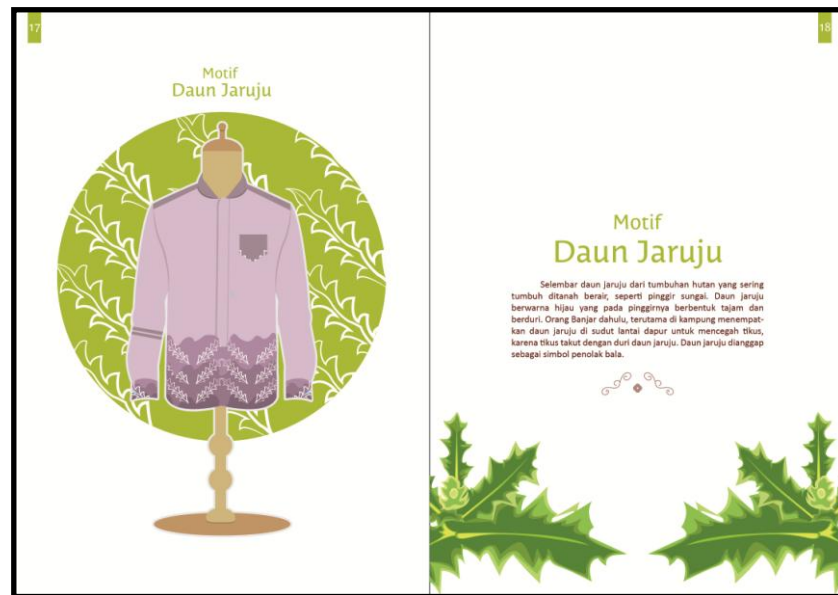


Gambar 5.14 Implementasi Halaman Motif Bintang Bahambur
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

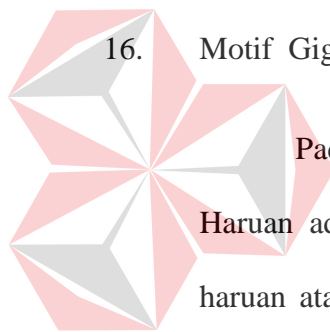


15. Motif Daun Jaruju

Pada bagian ini berisikan tentang motif Daun Jaruju, Daun Jaruju adalah selembar Daun Jaruju dari tumbuhan hutan yang sering tumbuh di tanah berair, seperti pinggir sungai. Daun Jaruju berwarna hijau yang pada pinggirnya berbentuk tajam dan berduri. Orang Banjar dahulu, terutama di kampung menempatkan Daun Jaruju di sudut lantai dapur untuk mencegah tikus, karena tikus takut dengan duri Daun Jaruju. Daun Jaruju dianggap sebagai simbol penolak bala, (lihat gambar 5.15 tentang Motif Daun Jaruju).



Gambar 5.15 Implementasi Halaman Motif Daun Jaruju
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)



16. Motif Gigi Haruan

Pada bagian ini berisikan tentang motif Gigi Haruan, motif Gigi Haruan adalah salah satu jenis ikan tawar di banua Banjar yaitu ikan haruan atau ikan gabus. Ikan Haruan memiliki gigi yang runcing tajam, karenanya motif ini sebagai lambang “ketajaman berpikir”. Terdapat pula motif ini pada *ornament* pilis rumah adat Banjar, sehingga hubungannya akrab dengan dapur, karenanya memiliki *symbol* keakraban (lihat gambar 5.16 tentang Motif Gigi Haruan).



Gambar 5.16 Implementasi Halaman Motif Gigi Haruan
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

17. Motif Kambang Sakaki

Pada bagian ini berisikan tentang motif Kambang Sakaki, motif Kambang Sakaki adalah sekuntum bunga sebagai lambang keindahan banyak dipergunakan pada ornamen Banjar, Seperti ukiran arsitektur (rumah adat) Banjar, pada dinding air guci dan *relief* tempat kapur sirih yang disebut panginangan (lihat gambar 5.17 tentang Motif Kambang Sakaki).



Gambar 5.17 Implementasi Halaman Motif Kambang Sakaki
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

18. Motif Hiris Gagatas

Pada bagian ini berisikan tentang motif Hiris Gagatas, gagatas disebut juga rincung gagatas yang mempunyai makna bungas (cakep), langkar (cantik) atau tidak bosan dipandang. Dinamakan hiris gagatas karena wadai (kue) khas Banjar yang dinamakan gagatas ini diiris (dipotong) seperti itu. Hiris Gagatas ini sangat umum di daerah Kalimantan Selatan. Semua wadai (kue) khas Banjar seperti amparan tatak dan kue lainnya selalu dipotong atau diiris dalam bentuk hiris gagatas (lihat gambar 5.18 tentang Motif Hiris Gagatas).



Gambar 5.18 Implementasi Halaman Motif Hiris Gagatas
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

19. Motif Kangkung Kaombakan

Pada bagian ini berisikan tentang motif Kangkung Kaombakan, tumbuhan kangkung ini hidup di atas air dengan batangnya yang panjang melancar, berdaun warna hijau kecil-kecil. Bilamana airnya bergelombang tentu permukaan air berombak, namun batang kangkung tidak putus. Oleh karena itu Kangkung Kaombakan mengandung makna “Tahan kuas-kuas” (tahan ujian atau godaan) (lihat gambar 5.19 tentang Motif Kangkung Kaombakan).



Gambar 5.19 Implementasi Halaman Motif Kangkung Kaombakan
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

20. Proses Menggambar

Pada bagian ini berisikan proses menggambar, ini adalah tahap awal, yaitu proses memal atau menggambar pada permukaan kain sebagai pola dasar hiasan yang akan diterapkan dengan menggunakan alat mal dan pensil.

Kain putih dilukis sesuatu sesuai dengan dipesan atau yang diinginkan, misalnya motif hiris gagatas, bintang atau gigi haruan. Menggambar dengan menggunakan pola atau mal yang telah ada. Pola atau mal yang tersedia terdiri dari sepotong karton tebal yang telah berlubang-lubang seperti garis lurus, garis lengkung, bundar dan sebagainya (lihat gambar 5.20 tentang Proses Menggambar).



Gambar 5.20 Implementasi Halaman Proses Menggambar
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

21. Proses Menjahit/ Menjelujur

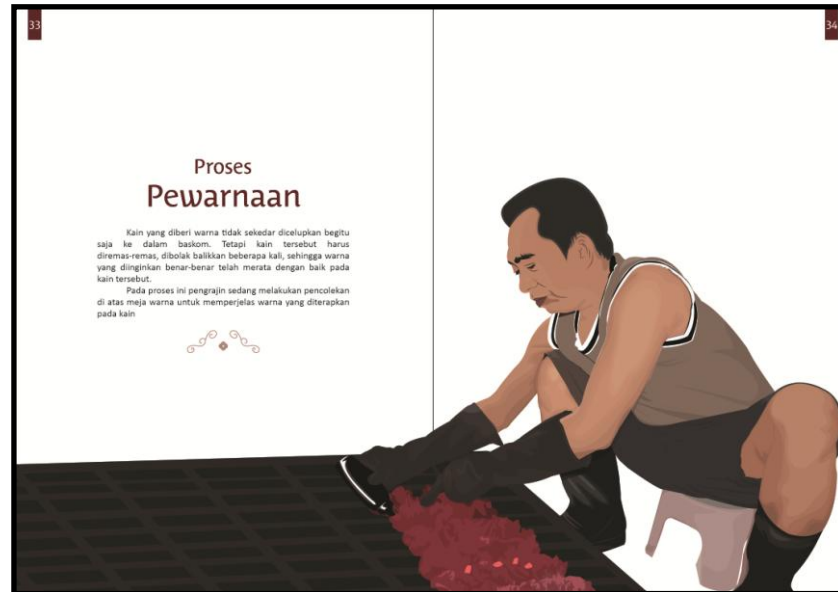
Pada bagian ini berisikan proses menjahit atau menjelujur, setelah selesai tergambar pada lembaran kain putih tersebut, pekerjaan berikutnya adalah menjahit, yang dijahit adalah motif yang sebelumnya telah digambar di atas kain, caranya adalah dengan menggunakan jarum tangan yang telah diberi benang yang kuat. Kain tersebut dijahit (dijelujur) dengan cara mengikuti garis-garis hasil lukisan. Kadang-kadang jahitan itu bisa saja berupa ikatan dengan benang. Manakala jahitan (jelujur) dengan benang tersebut telah selesai untuk selembarnya kain, maka benang-benang tersebut ditarik kuat, sehingga tampak hasilnya, kain yang dijahit tersebut menjadi mengkerut (lihat gambar 5.21 tentang Proses Menjahit/ Menjelujur).



Gambar 5.21 Implementasi Halaman Proses Menjahit/ Menjelujur
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

22. Proses Pewarnaan

Pada bagian ini berisikan tentang proses pewarnaan kain yang diberi warna tidak sekedar dicelupkan begitu saja ke dalam baskom, tetapi kain tersebut harus diremas-remas, dibolak-balikkan beberapa kali, sehingga warna yang diinginkan benar-benar telah merata dengan baik pada kain tersebut. Pada proses ini pengrajin sedang melakukan pencolekan di atas meja warna untuk memperjelas warna yang diterapkan pada kain (lihat gambar 5.22 tentang Proses Pewarnaan).



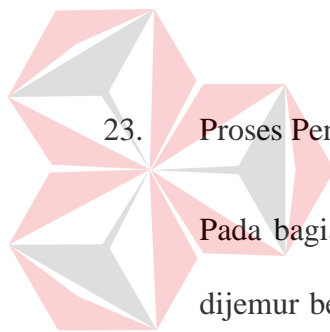
Gambar 5.22 Implementasi Halaman Proses Pewarnaan
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

23. Proses Pengeringan

Pada bagian ini berisikan tentang proses pengeringan, selanjutnya kain yang sudah diberi warna lalu Kain Sasirangan dikeringkan, mengeringkan kain tersebut dengan cara digelar atau dijemur di tempat yang tidak terkena matahari (lihat gambar 5.23 tentang Proses Pengeringan).



Gambar 5.23 Implementasi Halaman Proses Pengeringan
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)



23. Proses Penyetrikaan

Pada bagian ini berisikan tentang proses penyetrikaan, setelah kain yang dijemur benar-benar kering, selanjutnya adalah proses penyetrikaan, Kain Sasirangan di setrika agar kain menjadi licin dan rapi, setelah selesai disetrika jadilah selembar Kain Sasirangan khas Banjar yang siap untuk dipasarkan (lihat gambar 5.24 tentang Proses Pengeringan).



Gambar 5.24 Implementasi Halaman Proses Penyetrikaan
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

24. Tentang Penulis

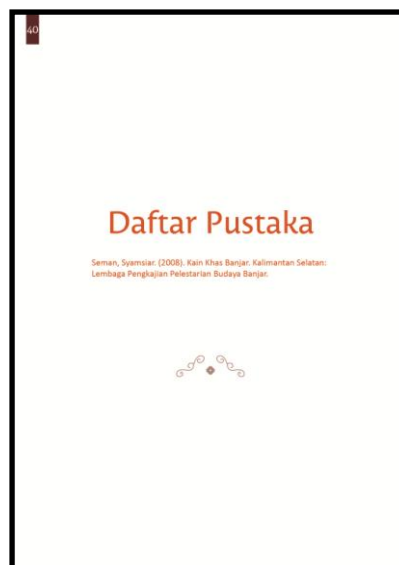
Pada bagian ini berisikan tentang penulis, dimana dijelaskan penulis adalah seorang mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang pada tahun 2015 ini sedang menempuh Tugas Akhir di Institut Bisnis & Informatika Stikom Surabaya. Pada halaman ini berisikan tentang tempat dan tanggal lahir penulis dan sekilas penjelasan tentang penulis yang sudah sekitar kurang lebih 4 tahun berkecimpung di dunia desain (lihat gambar 5.24 berisikan Tentang Penulis).



Gambar 5.25 Implementasi Halaman Tentang Penulis
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

25. Daftar Pustaka

Pada bagian ini berisikan tentang daftar pustaka, dimana dijelaskan penulis mengutip refesensi dari buku yang berkaitan dengan Kain Sasirangan (lihat gambar 5.25 tentang Daftar Pustaka).



Gambar 5.26 Implementasi Halaman Daftar Pustaka
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

5.1.2 Implementasi Desain Media Publikasi

Berikut sajian implementasi *final* desain media publikasi buku ilustrasi Kain Sasirangan beserta penjelasannya.

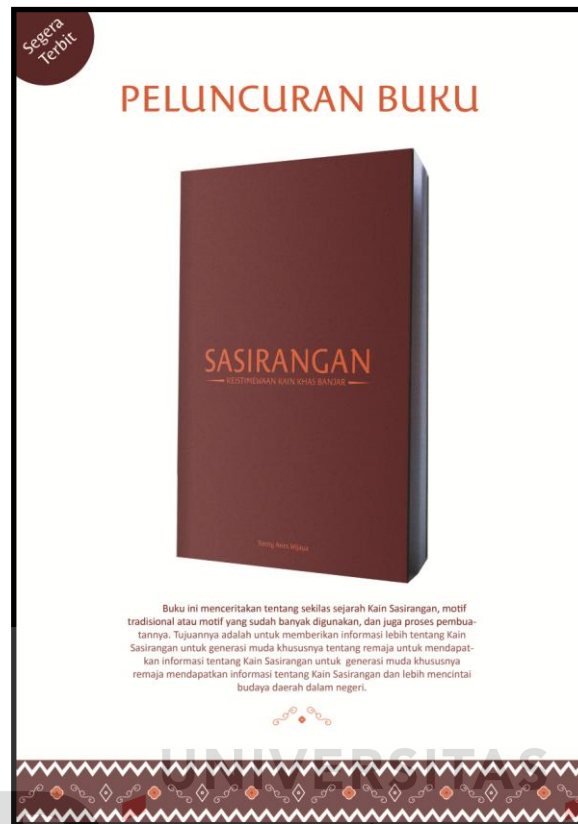
1. Pembatas Buku



Gambar 5.27 Implementasi Desain Pembatas Buku
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Pada desain pembatas buku ini tetap menggunakan tulisan judul dari buku tetapi ditambahkan beberapa motif. Desain ini lebih menonjolkan judul buku, dan ukuran pembatas buku ini adalah 20 cm x 5 cm.

2. Poster



Gambar 5.28 Implementasi Desain Poster
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Pada desain pembatas buku ini tetap lebih menonjolkan promosi bukunya, memberi tahu kepada khalayak atau masyarakat bahwa buku ini akan segera terbit, desain poster berupa gambar buku dan *synopsis* buku dan dihias motif Kain Sasirangan. Ukuran poster ini berukuran A3.

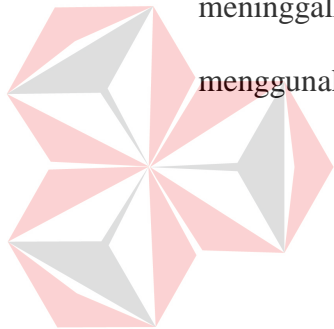
3. Kartu Nama



Gambar 5.29 Implementasi Desain Kartu Nama
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Desain kartu nama juga menonjolkan judul buku konsep desain kartu nama ini menonjolkan gaya desain elegan dengan tidak meninggalkan sisi tradisional. Kartu nama ini dicetak dengan

menggunakan teknik cetak *offset* 2 sisi.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penciptaan buku ilustrasi Kain Sasirangan sebagai upaya promosi seni budaya Banjarmasin kepada remaja sebagai berikut :

1. Dengan adanya penciptaan buku ilustrasi diharapkan mampu membuat remaja lebih menyukai Kain Sasirangan, mengenal dan mencintai budaya lokal.
2. Pembuatan desain dibuat semenarik mungkin mulai dari *cover* hingga isi dari bukunya untuk membuat remaja merasa menyukai buku tersebut.

6.2 Saran

Berdasarkan penjelasan penciptaan buku diatas maka dapat diberikan saran untuk membuat buku tersebut lebih berkembang sebagai berikut :

1. Penciptaan buku ini nantinya dapat diimbangi dengan menggunakan teknik video untuk dapat menarik minat remaja.
2. Memberi lebih banyak variasi dalam pengenalan atau pendekatan kepada remaja.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

Alwi Hasan, dkk. 2002. *Kamus Besar Indonesia*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka.

Ganie, Tajanudin B. 2014. *Sasirangan Kain Khas Tanah Banjar*.

Kalimantan Selatan: Tuas Media

Hurlock, Elysabeth B. 1996. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga

Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi

Koentjaraningrat. 1984, *Kebudayaan Jawa*, Jakarta: Balai Pustaka 3685.

Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif* (edisi revisi). Bandung : Remaja Rosdakarya.

Nugroho, Wahyudi. *Keperawatan Gerontik dan Geriatrik*. Jakarta : EGC

Rustan, Suryanto. (2010). *Huruf dan Tipografi*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka

Utama

Rustan, Suryanto. (2009). *Layout Dasar Dan Penerapannya*. Jakarta

: Gramedia.

Seman, Syamsiar. (2008). *Kain Khas Banjar*. Kalimantan Selatan

: Lembaga Pengkajian Pelestarian Budaya Banjar.

Supriyono, Rakhmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*.

Yogyakarta: Andi.

Sarumpaet, Riris K Toha. 2011. *Ilmu Pengetahuan Budaya*. Jakarta: Universitas Indonesia

Sumber Internet :

<http://www.banjarmasinkota.go.id/informasi/kampung-sasirangan.html>
(diakses pada tanggal 7 Juni 2015)

<https://www.fotolia.com/id/44878333>
(diakses pada tanggal 2 September 2015)

<http://percetakanundangan.web.id/percetakan/kamus-percetakan/bookmark-atau-pembatas-buku/>
(diakses pada tanggal 3 September 2015)

<https://www.microsoft.com/typography/links/404hot.gif>
(diakses pada tanggal 9 September 2015)

https://id.wikipedia.org/wiki/Teori_Brewster
(diakses pada tanggal 9 September 2015)