

Buku Ilustrasi Tenun Pandai Sikek Untuk Melestarikan Budaya Minangkabau

Fajar Afif Putra

Universitas Negeri Padang

Dini Faisal

Universitas Negeri Padang

Jl. Belibis, Air Tawar Barat, Kec. Padang Utara, Kota Padang, 25131, Indonesia

Korespondensi penulis: fajarafifputra@hotmail.com

Abstract: *Songket from Pandai Sikek is one of the most famous Minangkabau woven products. Because of its beautiful motifs and colors, Pandai Sikek's songket weaving has many fans, both at home and abroad. The motifs used are motifs that have been owned for a long time and are hereditary motifs, but there are some motifs that have been lost due to the development of globalization. The flow of globalization and the rapid development of technology have shifted people's attention, especially the younger generation, to care about culture which has resulted in the waning of public interest and knowledge of Pandai Sikek weaving. Therefore a solution is needed by designing a media specifically for teenagers in the form of an illustrated book so that it can provide information and add insight about Pandai Sikek weaving. The design of this work uses the glassbox method with the design stages of preparation, incubation, lumination, and verification. In collecting data obtained from field observations, interviews reviewing literature obtained from various sources. From the results of writing, it is obtained that the media used in the design is in the form of illustrated books with supporting media tote bags, t-shirts, x-banners, pins, stickers, posters and key chains.*

Keywords: *culture, illustration books, Minangkabau, Pandai Sikek, weaving.*

Abstrak: Songket yang berasal dari Pandai Sikek merupakan salah satu hasil tenun Minangkabau yang sangat terkenal. Karena motif dan warnanya yang indah, tenun songket Pandai Sikek memiliki banyak penggemar, baik di dalam maupun luar negeri. Motif yang digunakan merupakan motif yang dimiliki sejak dahulu dan merupakan motif turun temurun namun ada beberapa motif yang sudah hilang dikarenakan perkembangan globalisasi. Arus globalisasi dan pesatnya perkembangan teknologi telah menggeser perhatian masyarakat khususnya generasi muda untuk peduli terhadap budaya yang mengakibatkan memudarnya minat serta pengetahuan masyarakat terhadap tenun Pandai Sikek. Maka dari itu dibutuhkan solusi dengan perancangan sebuah media yang dikhususkan untuk anak remaja berupa buku ilustrasi sehingga bisa memberikan informasi dan menambah wawasan mengenai tenun Pandai Sikek. Perancangan karya ini menggunakan metode glassbox dengan tahapan perancangan persiapan, inkubasi, luminasi, dan verifikasi. Dalam pengumpulan data didapatkan dari observasi lapangan, wawancara tinjauan literature yang diperoleh dari berbagai sumber. Dari hasil penulisan didapat media yang digunakan dalam perancangan berupa buku ilustrasi dengan media pendukung totebag, t-shirt, x-banner, pin, stiker, poster dan gantungan kunci.

Kata kunci: budaya, buku ilustrasi, minangkabau, Pandai Sikek, tenun.

LATAR BELAKANG

Keanekaragaman budaya Indonesia dari Sabang sampai Merauke menunjukkan bahwa negara ini kaya akan warisan budaya, termasuk seni tari, seni pahat, seni tekstil dan seni lukis. Setiap wilayah di Indonesia memiliki gaya seni tekstil yang unik. Salah satu jenis tekstil yang banyak dihasilkan di Indonesia adalah tenun, dan salah satu daerah yang mencirikan kekayaan tenun adalah Minangkabau. Songket adalah salah satu contoh tenun khas dari Minangkabau yang dikenal luas. Setiap daerah di Minangkabau, seperti Pandai Sikek, Muaro Labuah, Kabupaten Lima Puluh Kota, Silungkang, dan lain-lain, memiliki ciri khas sendiri dalam menghasilkan tenun songket. Keunikan fisik songket, adat istiadat, nilai-nilai budaya, dan

Received Juni 30, 2023; Revised Juli 20, 2023; Agustus 10, 2023

* Fajar Afif Putra, fajarafifputra@hotmail.com

motif hias yang tercermin dalam kain tersebut menjadi ciri khas khas songket Minangkabau. Khususnya, kain songket dari Pandai Sikek menjadi salah satu contoh tenun Minangkabau yang cukup terkenal dan dihargai.

Menurut Jasper yang dikutip Makmur (1998:5) bahwa tenun songket Pandai Sikek sudah ada dan tercipta sekitar tahun 1850. menenun di Pandai Sikek tidak akan pernah bisa lepas dari kehidupan perempuan, karena sebagian besar dari penduduk Pandai Sikek khususnya perempuan memiliki keahlian untuk menenun sehingga membuat daerah Pandai Sikek dikenal sebagai nagari tenun dan menjadi salah satu daerah tujuan wisata budaya Minangkabau.

Pada tahun 2004, tenun Pandai Sikek diabadikan sebagai gambar pada uang kertas pecahan Rp5000,00. Gambar tersebut menampilkan seorang wanita yang sedang menggunakan pakaian adat Minangkabau sambil menenun. Hal tersebut menjadikan tenun songket Pandai Sikek dikenal oleh masyarakat Indonesia. Tenun songket Pandai Sikek memiliki peminat yang banyak, baik dari daerah maupun dari luar daerah dikarenakan motif dan warnanya yang indah. Motif yang digunakan merupakan motif yang dimiliki sejak dahulu dan merupakan motif turun temurun namun ada beberapa motif yang sudah jarang di temui di karenakan perkembangan globalisasi. Arus globalisasi dan pesatnya perkembangan teknologi perlahan telah menggeser perhatian masyarakat khususnya generasi muda yang kurang peduli terhadap budaya, yang mengakibatkan memudarnya minat serta pengetahuan masyarakat terhadap pelestarian tenun Pandai Sikek. Untuk itu peranan anak muda sangat penting sebagai penerus budaya sehingga pelestarian tenun Pandai Sikek dapat terjaga.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan sebuah strategi baru untuk menarik minat generasi muda khususnya remaja usia 12-16 tahun untuk mengenal dan mempelajari kebudayaan tenun Pandai Sikek, karena remaja pada usia 12-16 tahun lebih tertarik mempelajari kebudayaan asing dari pada kebudayaan sendiri. Dalam perancangan buku ilustrasi tenun songket Pandai sikek, Alasan penulis memilih buku adalah karena menurut Muktiono (2003:2), buku merupakan sumber ilmu pengetahuan dan pembangun watak bangsa. Buku dianggap sebagai sarana informasi yang efektif karena mampu menyajikan informasi secara menyeluruh dan mendalam. Hal tersebut akan lebih menarik jika disajikan dalam bentuk media informasi berupa buku bergambar yang di dalamnya dijelaskan mengenai motif, warna, alat pembuatan kain tenun serta pengembangan produk dari kain tenun Pandai Sikek.

Lawrence Zeegen (2009:24) berpendapat bahwa buku ilustrasi memegang peran penting dalam pendidikan visual karena mampu menyampaikan pesan dan informasi melalui sarana yang efektif. Dapat dikatakan bahwa buku ilustrasi dapat menyampaikan informasi melalui gambar yang menarik untuk remaja. Dengan adanya bantuan ilustrasi di dalam buku tidak akan membuat para pembaca bosan dengan buku yang di bacanya.

Paige (2004) menyatakan bahwa fungsi ilustrasi adalah untuk mempermudah pemahaman teks dan mengurangi proses semantik dengan menghubungkan elemen teks dalam kalimat dengan gambar yang sesuai.

Perancangan buku ilustrasi pernah dilakukan oleh Chandra (2014), dan Hadi (2022) didapatkan hasil kesimpulan bahwasanya perancangan buku ilustrasi ini guna menarik para pembaca yang tidak begitu suka membaca buku full text yang kurang menarik dan terlalu monoton kurang diminati pembaca khususnya remaja. Perbedaan dengan perancangan yang penulis lakukan dengan tulisan sebelumnya terletak pada isi, aspek ilustrasi, serta informasi yang dimuat.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, perlu dilakukan perancangan media informasi dan promosi dalam bentuk buku ilustrasi. Oleh karena itu, penulis akan membuat buku ilustrasi sebagai karya akhir dengan judul “Pelestarian Budaya Minangkabau Tenun Pandai Sikek dalam Bentuk Buku Ilustrasi”.

KAJIAN TEORITIS

1. Buku

a. Kajian Buku

Buku merupakan sebuah sumber pengetahuan dan fondasi dalam membangun karakter sebuah bangsa (Muktiono, 2003: 2). Menurut definisi dari Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku adalah selembur kertas yang dijilid, berisikan tulisan atau kosong, sementara buku bacaan merujuk pada materi pembelajaran membaca (untuk anak sekolah) atau bacaan yang digunakan sebagai pengisi waktu. Buku berperan sebagai alat informasi yang mempermudah pemahaman terhadap suatu hal. Dalam masyarakat, buku merupakan media yang paling praktis digunakan karena dapat dibaca di mana saja dan kapan saja tanpa perlu perangkat bantu seperti media lainnya. Oleh karena itu, buku bisa dinikmati oleh semua kalangan masyarakat.

b. Fungsi Buku

Menurut pandangan Iyan (2007:75-76), proses penyusunan sebuah buku dimulai sejak tahap awal, mulai dari konten hingga sampulnya. Tanpa perencanaan yang matang, buku yang dihasilkan cenderung kurang menarik. Sebelum menciptakan suatu buku, penting bagi kita untuk memahami peran buku itu sendiri, yakni (1) sebagai alat efektif dalam mengkomunikasikan gagasan penulis kepada pembaca, (2) sebagai medium yang memberikan manfaat kepada pembaca melalui materi yang diangkat dan disampaikan dalam buku, (3) sebagai wadah isi buku yang dirancang untuk mengundang minat dan memikat pembaca, memberikan kesan khas bagi mereka, dan

(4) sebagai karya yang ditujukan untuk menarik pembaca potensial dan mencapai kesuksesan dalam segi pemasaran.

c. Jenis Buku

Menurut Surwano (2011: 60), terdapat tiga kategori buku yang digunakan sebagai sumber bacaan dan media informasi secara umum, yakni:

1. Buku Berjenis Fiksi Buku ini dihasilkan dari proses imajinasi atau khayalan penulis, dengan tujuan untuk menghibur serta memberikan ketenangan pikiran kepada pembaca.
2. Buku Berjenis Non Fiksi Buku ini berisikan informasi mengenai pengetahuan, data, dan fakta, dengan maksud memberikan wawasan kepada pembaca.
3. Buku Berjenis Fiksi Ilmiah Buku ini dihasilkan dari khayalan yang didasarkan pada perkembangan ilmu pengetahuan, bertujuan untuk memberikan dampak positif serta memengaruhi daya pikir pembaca.

2. Ilustrasi

Definisi ilustrasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah gambar yang bertujuan untuk membantu mengklarifikasi konten dalam buku, tulisan, atau materi lainnya. Menurut Adi Kusrianto (2007), konsep ilustrasi secara harfiah merujuk pada gambar yang digunakan untuk menjelaskan atau melengkapi suatu hal. Kehadiran ilustrasi menjadi sangat populer karena mampu memenuhi dimensi seni dalam berkomunikasi, dengan menggabungkan unsur imajinasi, kreativitas, keahlian, dan kerajinan.

a. Jenis-jenis Ilustrasi

Menurut pandangan Soedarso (2014), ada beberapa variasi bentuk ilustrasi berdasarkan tampilannya. Pertama, bentuk realis adalah gambar yang merepresentasikan objek aslinya tanpa penambahan atau pengurangan elemen di dalamnya. Kedua, bentuk dekoratif adalah gambar yang bertujuan untuk memperindah sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau diperbesar-besarkan. Ketiga, kartun adalah gambar dengan gaya yang berbeda dari realisme, sering digunakan dalam majalah anak-anak, komik, dan buku cerita bergambar. Keempat, karikatur adalah gambar yang mengandung sindiran dan menyimpang dari proporsi sebenarnya. Kelima, cerita bergambar memiliki kemiripan dengan komik atau jenis gambar lain yang diberi teks, tetapi ilustrasi ini lebih fokus pada visualisasi cerita atau adegan, mengikuti alur cerita dengan sudut pandang yang menarik. Biasanya, ilustrasi semacam ini ditemukan dalam buku cerita, majalah, dan buku-buku ilustrasi.

Dalam usaha melestarikan budaya Minangkabau melalui perancangan buku yang mengulas tentang tenun Pandai Sikek, penulis memilih untuk menggunakan jenis

ilustrasi yang umumnya ditemukan dalam buku cerita bergambar. Pilihan ini dipertimbangkan karena penulis ingin menyampaikan informasi dengan sudut pandang yang menarik. Buku tersebut ditargetkan untuk remaja berusia 12-16 tahun.

3. Warna

Warna adalah salah satu faktor visual yang memiliki kapasitas untuk dengan cepat memikat perhatian. Selain itu, warna juga termasuk unsur yang sangat kuat dalam merangsang sensitivitas penglihatan, mampu memicu timbulnya emosi seperti kesedihan, kegembiraan, atau berpengaruh pada mood dan semangat seseorang (Kusrianto, 2007:46).

Dalam aspek visual, warna dapat diklasifikasikan menjadi dua kelompok, yakni warna dingin dan warna hangat. Warna-warna dingin, seperti biru, hijau, biru-hijau, biru-ungu, dan ungu, memiliki kemampuan untuk menghadirkan kesan yang tenang, stabil, damai, dan menonjolkan diri. Sementara itu, warna-warna hangat seperti merah, merah-oranye, oranye, kuning-oranye, kuning, kuning-hijau, dan merah-ungu menghasilkan kesan yang hangat, dinamis, energik, dan memiliki daya tarik yang kuat terhadap perhatian (Supriono, 2010:74).

4. Desain Karakter

Berdasarkan pandangan Janottama & Putraka (2017: 27), gaya visual merupakan interpretasi visual yang diciptakan oleh seorang desainer, di mana gaya ini dipengaruhi secara besar oleh gaya pribadi dan tingkat kreativitasnya. Tingkat daya tarik sebuah karakter yang dirancang sangat bergantung pada gaya gambar yang digunakan; jika gaya tersebut kurang menarik, karakter tersebut akan tampak biasa dan kurang mampu menghadirkan kesan yang kuat. Seorang desainer yang berhasil menemukan gaya visual khasnya sendiri akan memperoleh ciri unik yang akan menjadi identitas karya-karyanya. Berbagai jenis gaya visual dapat ditemukan dalam menggambarkan karakter:

1) Gaya Kartun

Kartun merupakan suatu bentuk gambar yang memiliki sifat representatif dan simbolik, sering mengandung unsur sindiran, lelucon, atau humor. Masyarakat sering mengaitkan istilah kartun dengan film animasi dua dimensi yang cenderung menghibur. Terdapat beberapa contoh tokoh dengan gaya gambar kartun yang dikenal di berbagai wilayah negara. Beberapa contoh tokoh kartun yang terkenal mencakup Ninja Hatori, SpongeBob, Shin Chan, Donal Bebek, Doraemon, dan sejumlah lainnya.

2) Gaya Semirealis

Gaya penggambaran ini menggabungkan elemen-elemen dari gaya realis dan gaya kartun. Salah satu contoh gambar dengan gaya semirealis adalah karikatur yang menggambarkan bagian wajah secara mirip. Terdapat pula variasi gaya lainnya

tergantung pada pendekatan yang diambil oleh desainer dalam mengombinasikan unsur-unsur realis dan kartun ke dalam karyanya.

3) Gaya Realis

Gaya penggambaran realis melibatkan pembuatan karakter yang menyerupai bentuk fisik sebenarnya, mencakup anatomi dan fisiologi, postur tubuh, wajah, serta ciri-ciri ras manusia, hewan, tumbuhan, dan makhluk cerdas lainnya. Pendekatan realis dalam gambar menampilkan karakter manusia dengan akurasi yang menyesuaikan dengan ras yang digambarkan dalam sumber komik tersebut. Dalam hal ini, ras-ras seperti Negro, Timur Tengah, India, dan Indonesia cenderung diwakili dalam komik dengan gaya gambar realis yang mencerminkan ras asalnya.

4) Gaya Seni Murni

Gaya seni murni merujuk pada pendekatan gambar di mana desainer menciptakan karakter sesuai dengan gaya pribadinya tanpa pembatasan dari latar belakang seni atau aturan tertentu. Dalam pendekatan ini, kreasi karakter sering kali sangat individual dan bersifat abstrak, mencerminkan visi dan ide desainer tanpa batasan yang kaku.

5) Gaya Jepang

Gaya Jepang, yang dikenal juga sebagai manga, umumnya ditandai dengan karakteristik khusus pada anatomi wajahnya, di mana mata cenderung diberi proporsi yang lebih besar, sementara hidung dan bibir dihasilkan dengan ukuran yang lebih halus. Gaya khas manga sering menampilkan keindahan atau kegantengan karakter yang dihadirkan.

6) Gaya Amerika

Gaya Amerika dalam penggambaran karakter cenderung menghasilkan gambaran yang mendekati realisme sebanyak mungkin, menggambarkan anatomi tubuh dengan rinci, termasuk tangan dan wajah yang dibuat menyerupai bentuk manusia sebenarnya. Ketika menggambarkan karakter manusia, cenderung menonjolkan sisi sensualitas dengan menonjolkan lekuk tubuh secara jelas serta gerakan karakter yang mengalir. Contoh gaya ini dapat ditemui dalam komik-komik Marvel.

Dalam upaya melestarikan budaya Minangkabau melalui rancangan buku tentang tenun Pandai Sikek, penulis memilih untuk mengadopsi desain karakter dengan gaya kartun. Keputusan ini diambil karena karakter yang memiliki ciri khas lucu dan menggemaskan dapat menarik minat remaja untuk membaca buku tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode perancangan yang digunakan yaitunya metode Glassbox. Metode Glassbox merupakan pendekatan perancangan yang didasarkan pada rasionalitas, logika, dan penelitian, di mana konsep perancangan dilakukan melalui serangkaian tahapan yang cermat dan terencana, sehingga memungkinkan karya yang dihasilkan dapat ditelusuri dari awal hingga akhir proses perancangan.

Karakteristik umum dari metode Glassbox adalah pertama, tujuan, variabel, dan kriteria ditetapkan sebelumnya. Kedua, analisis dilakukan sebelum solusi-solusi dihasilkan atau setidaknya seiring dengan proses pencarian solusi. Ketiga, evaluasi yang dilakukan sebagian besar menggunakan pendekatan linguistik dan logis. Keempat, strategi-strategi ditentukan sebelumnya, biasanya berurutan tetapi bisa melibatkan operasi khusus dan iterasi daur ulang. (Abioso 2017:6) menyatakan beberapa metode glassbox yaitu, persiapan, inkubasi, luminasi, verifikasi.

Metode pengumpulan data untuk memulai perancangan yang data pokoknya diperoleh dari dari observasi langganan dan wawancara, sedangkan data tambahan diperoleh dari internet, buku, serta brosur-brosur yang dapat menunjang perancangan buku bergambar tenun Pandai Sikek..

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Media Utama

Buku ilustrasi menjadi media utama yang digunakan dalam proses perancangan ini, yang bertujuan pembaca menjadi lebih mengenal tenun Pandai Sikek. Buku ilustrasi inidisampaikan dengan bahasa yang mudah di mengerti dan sederhana. Dalam perancangan ini masih berupa prototype dengan mencakup hal sebagai berikut:

a. Desain Karakter

Dalam perancangan buku kain tenun songket Pandai Sikek untuk melestarikan budaya Minangkabau penulis menggunakan desain karakter dengan gaya kartun karena karakter yang lucu dapat menarik minat baca remaja

1) Zea

Tokoh Zea digambarkan sebagai perempuan yang berusia 12 tahun memiliki kaca mata, berpakaian santai dan memiliki rambut hitam pekat yang terurai Panjang , Zea memiliki sifat yang ceria dan pintar.



Gambar 1. Desain karakter Zea (Sumber: Fajar Afif Putra 2022)

2) Zio

Tokoh Zio adalah kakak laki-laki dari Zea yang berusia 13 tahun berpakaian baju kaus bola, Zio memiliki sifat periang dan memiliki ketertarikan yang tinggi



Gambar 2. Desain karakter Zio (Sumber: Fajar Afif Putra 2022)

3) Nenek

Tokoh Nenek digambarkan berpakaian baju kurung dan mengenakan kerudung. Nenek memiliki sifat yang baik hati dan sayang terhadap cucunya.



Gambar 3. Desain karakter Nenek (Sumber: Fajar Afif Putra 2022)

b. Cover Buku

Cover harus dirancang dengan semenarik mungkin sehingga buku memiliki nilai jual tinggi serta minat baca sehingga menarik perhatian pembaca. Perancangan cover terbagi menjadi dua sisi, yaitu sisi depan dan belakang. Sisi depan terdapat judul buku Kain Tenun Songket Pandai Sikek dan Seorang perempuan yang sedang memegang kain tenun songket Pandai Sikek. Sisi belakang cover terdiri dari synopsis dari cerita dan nama ilustrator.

Ukuran : 23 cm x 23 cm
Material : *Art Carton 150gr*
Teknik : *Print out Digital*
Warna : *Full Color*













Gambar 4. Cover buku Kain Tenun Songket Pandai Sikek (Sumber: Fajar Afif Putra 2022)

c. Isi Buku

Isi buku berisi ilustrasi dan cerita yang menyampaikan informasi dan media edukasi kepada anak.

- Ukuran : 23 cm x 23 cm
- Material : *Art Paper* 150 gr
- Teknik : *Print out*
- Warna : *Full Colour*

| Isi buku | Penjelasan isi buku |
|---|--|
| <p>Halaman 1</p>  <p>Gambar 5. Halaman 1 (Sumber: Fajar Afif Putra 2023)</p> | <p>Kakak beradik yang bernama Zea dan Zio sedang liburan ke kampung halamannya di Nagari Pandai sikek</p> |
| <p>Halaman 2</p>  <p>Gambar 6. Halaman 2 (Sumber: Fajar Afif Putra 2023)</p> | <p>Di pertengahan jalan mereka melihat seseorang keluar dari Rumah Gadang mengenakan kain tenun songket Pandai Sikek, mereka pun terpukau dan penasaran.</p> |
| <p>Halaman 3</p>  <p>Gambar 7. Halaman 3 (Sumber: Fajar Afif Putra 2023)</p> | <p>Zio mendapatkan ide untuk menanyakan kepada nenek apa yang di kenakan seseorang di Rumah Gadang tadi.</p> |
| <p>Halaman 4</p>  <p>Gambar 8. Halaman 4</p> | <p>Mereka melihat nenek yang pulang habis berbelanja di warung, merekapun menghampiri nenek dan menceritakan apa yang terjadi. Nenek pun mengajak Zea dan Zio kerumah.</p> |

| | |
|---|---|
| (Sumber: Fajar Afif Putra 2023) | |
| <p>Halaman 5</p>  <p>Gambar 9. Halaman 5 (Sumber: Fajar Afif Putra 2023)</p> | <p>Nenek memperlihatkan kain songket Pandai Sikek kepada Zea dan Zio, nenek mengeluarkan koleksi kain tenun songket miliknya dan menyuruh mereka duduk.</p> |
| <p>Halaman 6 dan 7</p>  <p>Gambar 10. Halaman 6 (Sumber: Fajar Afif Putra 2023)</p>  <p>Gambar 11. Halaman 7 (Sumber: Fajar Afif Putra 2023)</p> | <p>Nenek memperlihatkan kain tenun songket Pandai Sikek kepada Zea dan Zio, nenek menceritakan kain tersebut dan makna warna yang terdapat pada kain tenun songket Pandai Sikek tersebut.</p> |
| <p>Halaman 8 dan 9</p>  <p>Gambar 12. Halaman 8 (Sumber: Fajar Afif Putra 2023)</p>  <p>Gambar 13. Halaman 9 (Sumber: Fajar Afif Putra 2023)</p> | <p>Nenek memperlihatkan motif <i>pucuak rabuang</i>, motif <i>balah kacang</i>, motif <i>sirangkak</i>, motif <i>sajamba makan</i>, motif <i>saik kalamai</i>, motif <i>buah palo</i>, motif <i>salapah</i>, dan nenek menceritakan makna pada setiap motif tersebut.</p> |
| <p>Halaman 10 dan 11</p>  <p>Gambar 14. Halaman 10 (Sumber: Fajar Afif Putra 2023)</p> | <p>Nenek memperlihatkan alat tenun kepada Zea dan Zio.</p> |

| | |
|--|---|
|  <p>Gambar 15. Halaman 11 (Sumber: Fajar Afif Putra 2023)</p> | |
| <p>Halaman 12</p>  <p>Gambar 16. Halaman 12 (Sumber: Fajar Afif Putra 2023)</p> | <p>Zea pun pulang kerumah dan Zea melihat foto kenangan selama liburan di kampung halamnya.</p> |

d. Isi Buku

Isi buku berisi ilustrasi dan cerita yang menyampaikan informasi dan media edukasi kepada anak.

- Ukuran : 23 cm x 23 cm
- Material : *Art Paper*150 gr
- Teknik : *Print out*
- Warna : *Full Colour*

2. Media Pendukung

Sebagai media pendukung dalam perancangan buku ini, digunakan *totebag*, *x-banner*, *t-shirt*, gantungan kunci, stiker, poster dan pin.

a. Poster



Gambar 11. Poster.
(Sumber: Fajar Afif Putra 2023)

b. X-Banner



Gambar 12. X-Banner.
(Sumber: Fajar Afif Putra 2023)

c. *T-Shirt*



Gambar 13. *t-shirt*.
(Sumber: Fajar Afif Putra 2023)

d. *Stiker*



Gambar 14. Stiker.
(Sumber: Fajar Afif Putra 2023)

e. *Gantungan Kunci*



Gambar 15. Gantungan kunci.
(Sumber: Fajar Afif Putra 2023)

f. *Pin*



Gambar 16. Pin.
(Sumber: Fajar Afif Putra 2023)

g. *Totebag*



Gambar 17. *Totebag*
(Sumber: Fajar Afif Putra 2023)

KESIMPULAN DAN SARAN

Buku ilustrasi “Kain Tenun Songket Pandai Sikek” dirancang dengan menggunakan ilustrasi dan warna yang menarik dianggap sebagai media yang tepat dalam upaya menarik generasi muda untuk menambah wawasan terhadap tenun songket Pandai Sikek. Buku ilustrasi “Kain Tenun Songket Pandai Sikek” ini dirancang dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain seperti layout, tipografi, ilustrasi dan warna sehingga mampu memotivasi anak remaja untuk membaca dan memahami informasi. Dalam perancangan buku “Kain Tenun Songket Pandai Sikek” digunakan media pendukung seperti poster, X-banner, t-shirt, totebag, gantungan kunci, stiker dan pin. Media pendukung ini diharapkan dapat menarik perhatian pengunjung dan calon pembaca saat proses promosi buku.

DAFTAR REFERENSI

- Abiso, Wanita Subadra. (2017). Metode Perancangan Arsitektur. Bandung: Bahan Ajar Program Studi Arsitektur Universitas Komputer Indonesia.
- Chandra, T. (2014). Perancangan buku ilustrasi pencegahan pikun sejak dini. Padang: Bandung: Jurnal DKV Adiwarna.
- Hadi, M, N. (2022). Redesign Ilustrasi Buku Selayang Pandang Perkembangan Kampung Halaman Sungaipuar, Kabupaten Agam, Sumatera Barat. Padang: Jurnal DKV UNP
- Makmur, Erman. (1998). Kain Songket Pandai Sikek. Padang Panjang: Museum Adityawarman.
- Muktino, Joko. (2003). Aku Cinta Buku: Menumbuhkan Minat Baca pada Anak. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Paige, W. (2004). Picture and Word Together: Using Illustration Analysis and Reader Generated Drawings to Improve Reading Comprehension. Florida: Florida State University
- Zeegen, Lawrence. (2009). Dasar Ilustrasi. Swiss: AVA.