

**PELESTARIAN BUDAYA MINANGKABAU TENUN
PANDAI SIKEK DALAM BENTUK BUKU ILUSTRASI**

KARYA AKHIR

*Diajukan kepada Universitas Negeri Padang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Desain Komunikasi Visual*



Fajar Afif Putra

17027121

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

DEPARTEMEN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2023

HALAMAN PERSETUJUAN KARYA AKHIR
PELESTARIAN BUDAYA MINANGKABAU TENUN *PANDAI*
***SIKEK* DALAM BENTUK BUKU ILUSTRASI**

Nama : Fajar Afif Putra
NIM//BP : 17027121 / 2017
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 11 Agustus 2023

Disetujui dan Disahkan oleh:

Dosen Pembimbing

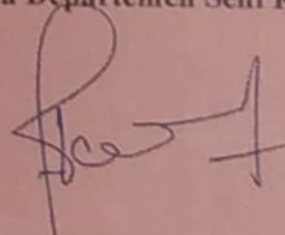


Dini Faisal, S.Ds., M.Ds.

NIP: 19840909.201404.2.003

Mengetahui:

Kepala Departemen Seni Rupa



Eliva Pebriveni, S.Pd., M.Sn.

NIP: 19830201.200912.2.001

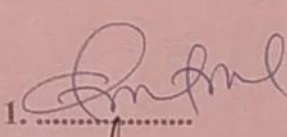
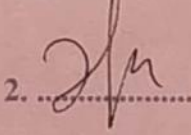

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Karya Akhir
Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Pelestarian Budaya Minangkabau Tenun Pandai
Sikek dalam Bentuk Buku Ilustrasi
Nama : Fajar Afif Putra
NIM/BP : 17027121/ 2017
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 16 Agustus 2023

Tim Penguji:

	Nama/NIP	Tanda Tangan
1. Pembimbing	: <u>Dini Faisal, S.Ds., M.Ds.</u> NIP: 19840909.201404.2.003	1. 
2. Penguji 1	: <u>Hendra Afriwan, M.Sn.</u> NIP: 19770401.200812.1.002	2. 
3. Penguji 2	: <u>Aditya Hanum Widarsa, S.Ds., M.Sn.</u> NIP: 19920601.201903.1.012	3. 

Mengetahui:

Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.
NIP: 19830201.200912.2.001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, *Skripsi/Karya Akhir dengan judul Pelestarian Budaya Minangkabau Terun Pandai Sibek Dalam Bentuk Buku Ilustrasi

adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.

2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 11 Agustus 2023

Saya yang menyatakan,



Fajar Apri Putra

NIM. 1702712

BUKU ILUSTRASI TENUN *PANDAI SIKEK* UNTUK MELESTARIKAN BUDAYA MINANGKABAU

Fajar Afif Putra ¹ & Dini Faisal ²

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang
Email: fajarafifputra@hotmail.com

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 mudarnya 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, inkuasi, 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: tenun, minangkabau, budaya, Pandai Sikek, buku ilustrasi.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil‘alamin, segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada kehadiran Allah Subhanahuwata‘ala atas segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Akhir ini. Tidak lupanya shalawat beserta salam kita hadiahkan kepada junjungan islam sedunia yakni nabi besar Muhammad SAW, yang membawa kita dari alam kebodohan hingga ke alam berilmu pengetahuan yang sama-sama kita rasakan pada saat ini.

Karya akhir ini diberi judul “**Pelestarian Budaya Minangkabau Tenun Pandai Sikek dalam Bentuk Buku Buku Ilustrasi**”. Laporan karya Akhir ini disusun dan dirancang sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan karya akhir penulis banyak mendapat bantuan dan masukan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

Dalam penulisan karya akhir penulis banyak mendapat bantuan dan masukan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Dini Faisal S.Ds, M.Ds selaku dosen Pembimbing karya akhir ini, yang telah bersedia dan meluangkan waktunya untuk memberikan segala pengarahan, saran dan motivasi yang diberikan setiap waktu untuk kelayakan proposal karya akhir ini.

2. Bapak Hendra Afriwan, M.Sn selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan arahan dalam karya akhir ini.
3. Bapak Aditya Hanum Widarsa, S.Ds., M.Sn selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan arahan dalam karya ini.
4. Bapak Drs. Mediagus. M. Pd selaku ketua jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
5. Keluarga tercinta, terutama orang tua yang senantiasa selalu mendoakan dan memberi motivasi serta dukungan moral maupun material
6. Bapak dan Ibu Dosen staf pengajar Seni Rupa dan Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmunya selama proses perkuliahan sehingga sangat membantu membuka wawasan penulis
7. Teman-teman seperjuangan DKV 17 dan teman-teman lainnya yang tidak bisa disebutkan Namanya, yang selalu direpotkan dan meluangkan banyak waktu.

Penulis sadar akan kekurangan dalam penulisan karya akhir ini baik yang berasal dari isi, materi dan hasil maupun dari karya akhir ini. Maka dari itu penulis berharap dengan adanya kritikan dan saran dapat menyempurnakan segala kekurangan ini. Akhir kata penulis berharap semoga karya akhir ini dapat menjadi manfaat kepada para pembaca dan terkhususnya juga kepada penulis. Amiin.

Padang, Agustus 2023

Fajar Afif Putra

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Berkarya	5
F. Manfaat Berkarya	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Praktis	6
B. Kajian Teoritis	12
C. Karya Relevan	24
BAB III METODE PERANCANGAN	
A. Metode Perancangan.....	27
B. Metode Pengumpulan Data	29
C. Metode Analisis Data	30
D. Pendekatan Kreatif	32
E. Media Utama dan Media Pendukung	33
BAB IV PERANCANGAN VISUAL	
A. Perancangan Buku Ilustrasi Kain Tenun Songket Pandai Sikek	36
B. Program Kreatif.....	41
C. Proses Perancangan	44

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	76
B. Saran	77

DAFTAR GAMBAR

1. Songket Motif Tabur.....	10
2. Songket Motif Sirangkak	10
3. Gulungan Songket.....	11
4. Seorang Pengrajin Songket.....	11
5. Cover Buku Duper & Pak no Si Pengrajin Batik.....	24
6. Palet warna yang digunakan dalam perancangan Buku.....	43
7. Font Mungil	43
8. Alternatif 1 desain karakter Zea.....	50
9. Alternatif 2 desain karakter Zea.....	50
10. Alternatif 1 desain karakter Zio	51
11. Alternatif 2 desain karakter Zio	51
12. Alternatif 1 desain karakter Nenek	52
13. Alternatif 2 desain karakter Nenek	52
14. Alternatif 1 Layout Kasar Cover Buku.....	53
15. Alternatif 2 Layout Kasar Cover Buku.....	53
16. Alternatif 2 Layout Eksekusi Cover Buku.....	57
17. Alternatif 1 Layout Komprehensif Cover Buku	54
18. Layout Final Cover Buku	54
19. Layout Kasar Halaman 1-2	56
20. Layout Kasar Halaman 3-4	56
21. Layout Kasar Halaman 5-6	56
22. Layout Kasar Halaman 7-8	57
23. Layout Kasar Halaman 9-10	57
24. Layout Kasar Halaman 11-12	57
25. Layout Final Halaman 1	58
26. Layout Final Halaman 2.....	58
27. Layout Final Halaman 3.....	59
28. Layout Final Halaman 4.....	59
29. Layout Final Halaman 5.....	60
30. Layout Final Halaman 6-7	61

31. Layout Final Halaman 8-9	61
32. Layout Final Halaman 10-11	62
33. Layout Final Halaman 12	62
34. Layout Kasar Poster Alternatif 1 dan 2.....	63
35. Layout Kasar <i>X-Banner</i> Alternatif 1 dan 2	63
36. Layout Kasar <i>T-shirt</i> Alternatif 1 dan 2	64
37. Layout Kasar <i>Totebag</i>	64
38. Layout Kasar Stiker Alternatif 1 dan 2	65
39. Layout Kasar Pin Alternatif 1 dan 2	65
40. Layout Kasar Gantungan Kunci Alternatif 1 dan 2.....	65
41. Layout komprehensif poster Alternatif 1 dan 2.....	66
42. Layout komprehensif <i>X-banner</i> Alternatif 1 dan 2.....	66
43. Layout komprehensif <i>T-shirt</i> Alternatif 1 dan 2.....	67
44. Layout komprehensif <i>totebag</i> alternative 1 dan 2.....	67
45. Layout komprehensif Stiker Alternatif 1 dan 2	68
46. Layout komprehensif Pin Alternatif 1 dan 2	68
47. Layout komprehensif Gantungan Kunci Alternatif 1 dan 2	68
48. Layout Final Poster	69
49. Layout Final <i>X-banner</i>	70
50. Layout Final <i>T-shirt</i>	71
51. Layout Final <i>Totebag</i>	72
52. Layout Final <i>Stiker</i>	73
53. Layout Final Pin.....	74
54. Layout Final Gantungan Kunci.....	75
55. Layout Final <i>E-Book</i>	76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya dari Sabang sampai Merauke. Keanekaragaman tersebut terlihat dari beragam khazanah yang dihasilkan seperti seni pahat, seni tari, seni lukis dan seni tekstil. Seni tekstil di Indonesia beragam sesuai dengan daerahnya masing-masing. Banyak terdapat jenis tekstil di Indonesia, salah satunya adalah hasil tenun.

Salah satu penghasil tenun yang memiliki ciri khas adalah tenun di Minangkabau. Hasil tenun di Minangkabau yang umumnya dikenal banyak orang adalah songket. Tenun songket di Minangkabau memiliki ciri khas tersendiri di setiap daerah seperti tenun songket di Silungkang, tenun songket di Kabupaten Lima Puluh Kota, tenun songket di Muaro Labuah, tenun songket di Pandai Sikek dan tenun songket di daerah lainnya. Songket di Minangkabau dikenal melalui ciri-ciri bentuk fisik songket, nilai-nilai budaya, adat istiadat dan petatah petitih yang tercermin dalam bentuk nyata yang dapat dilihat pada motif ragam hias. Salah satu songket Minangkabau yang terkenal adalah songket yang berasal dari daerah Pandai Sikek.

Menurut Jasper yang dikutip Makmur (1998:5) bahwa kerajinan tenun *Pandai Sikek* telah ada dan berkembang sejak tahun 1850. Dulunya kerajinan tenun *Pandai Sikek* tidak dapat dipisahkan dari kehidupan wanita karena setiap wanita di Pandai Sikek harus pandai menenun. Apabila

seorang wanita Pandai Sikek tidak dapat menenun maka belum dapat dikatakan sebagai seorang wanita Pandai Sikek. Tradisi menenun di daerah ini cukup berkembang dan dapat meningkatkan taraf hidup masyarakat. Sebagian besar dari penduduk Pandai Sikek khususnya wanita memiliki keahlian untuk menenun sehingga membuat daerah Pandai Sikek dikenal sebagai *nagari* tenun dan menjadi salah satu daerah tujuan wisata budaya Minangkabau.

Tenun *Pandai Sikek* pernah dijadikan gambar pada uang kertas pecahan Rp5000,00 di tahun 2004. Gambar tersebut memperlihatkan seorang wanita menggunakan pakaian adat Minangkabau sedang 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. Perancangan buku bergambar tenun Pandai Sikek untuk melestarikan budaya Minangkabau, kenapa penulis memilih buku karena Menurut Muktiono (2003:2) buku adalah sumber ilmu pengetahuan dan sumber pembangun watak bangsa. Buku adalah sarana informasi yang efektif karena buku dapat membuat informasi yang lebih lengkap. 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*. Tugas akhir ini bertujuan untuk menjelaskan cerita dan menjelaskan informasi lainnya. Diharapkan dengan adanya buku bergambar, tulisan atau cerita tersebut akan lebih mudah dipahami dan lebih menarik minat baca.

Dari uraian di atas maka perlu dilakukan perancangan media informasi dan promosi dalam bentuk buku bergambar. Oleh karena itu penulis akan merancang buku bergambar sebagai karya akhir dengan judul **“Pelestarian Budaya Minangkabau Tenun *Pandai Sikek* dalam Bentuk Buku Ilustrasi”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka terdapat masalah-masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Memudarnya informasi dan pengetahuan masyarakat mengenai tenun *Pandai Sikek*.
2. Minimnya keinginan generasi muda untuk mengetahui kebudayaan Minangkabau khususnya tenun *Pandai Sikek*.
3. Diperlukan inovasi dalam mengatasi pudarnya keinginan generasi muda untuk melestarikan budaya Minangkabau.

C. Batasan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka batasan masalahnya berfokus pada minimnya keinginan generasi muda untuk mengetahui kebudayaan Minangkabau khususnya tenun *Pandai Sikek*. Maka dibuat sebuah perancangan dengan media utama berupa buku ilustrasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka penulis mencoba merumuskan masalah yaitu: bagaimana merancang buku ilustrasi yang dikemas dengan menarik dan komunikatif untuk memperkenalkan dan memberikan informasi kepada generasi muda sehingga menjadi pilihan media informasi untuk melestarikan budaya Minangkabau.

E. Tujuan Berkarya

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas maka tujuan dari karya ini adalah untuk memperkenalkan dan memberikan informasi kepada generasi muda untuk mengenal tenun Pandai Sikek dalam bentuk buku ilustrasi sehingga menjadi pilihan media informasi yang menarik untuk melestarikan budaya Minangkabau.

F. Manfaat Berkarya

1. Diharapkan dengan adanya buku ilustrasi ini pembaca menjadi lebih mengenal tenun Pandai Sikek.
2. Diharapkan buku ilustrasi ini dapat memberikan wawasan kepada masyarakat tentang motif, warna, dan makna kain tenun Pandai Sikek.
3. Diharapkan buku ilustrasi ini dapat melestarikan budaya Minangkabau dan menjadi media promosi untuk kain tenun itu sendiri.