

**ILUSTRASI BUKU “PARANGAI” SEBAGAI MEDIA PENGENALAN
UNGKAPAN TRADISIONAL MINANGKABAU UNTUK REMAJA
UMUR 13-17 TAHUN**

KARYA AKHIR

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



Oleh:

**FERO BOYZONE
NIM. 16027013**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN KARYA AKHIR

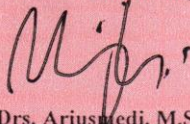
ILUSTRASI BUKU “*PARANGAI*” SEBAGAI MEDIA PENGENALAN
UNGKAPAN TRADISIONAL MINANGKABAU UNTUK REMAJA
UMUR 13-17 TAHUN

Nama : Fero Boyzone
Nim : 16027013
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 15 Agustus 2022

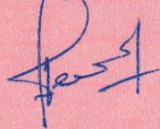
Disetujui dan disahkan oleh :

Dosen Pembimbing



Drs. Ariusmedi, M.Sn
NIP. 19620602.198903.1.003

Sekretaris Departemen Seni Rupa



Eliva Pebriveni, S.Pd., M.Sn
NIP. 19830201.200912.2.001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di depan Penguji
Karya Akhir

Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : ILUSTRASI BUKU "PARANGAI" SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN UNGKAPAN TRADISIONAL
MINANGKABAU UNTUK REMAJA UMUR 13-17 TAHUN
Nama : Fero Boyzone
NIM/BP : 16027013 / 2016
Program studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

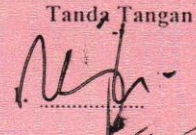
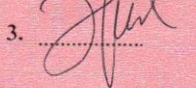
Padang, 15 Agustus 2022

Tim Penguji,

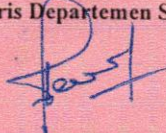
Nama/NIP

Tanda Tangan

1. Pembimbing : Drs. Ariusmedi. M.Sn.
NIP. 19620602.198903.1.003
2. Penguji 1 : Dr. M. Nasrul Kamal, M.Sn.
NIP. 19630202.199303.1.002
3. Penguji 2 : Hendra Afriwan, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19770401.200812.1.002

1. 
2. 
3. 

Mengetahui:
Sekretaris Departemen Seni Rupa



Eliva 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 ILUSTRASI BUKU "PARANGAI" SEBAGAI MEDIA PENGENALAN UNBKAHAN TRADISIONAL MINANGKABAU UNTUK REMAJA UMUR 13-17 TAHUN

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, 20
Saya yang menyatakan,



FERO BOYZONE
NIM. 16027013

ILUSTRASI BUKU “PARANGAI” SEBAGAI MEDIA PENGENALAN UNGKAPAN TRADISIONAL MINANGKABAU UNTUK REMAJA UMUR 13-17 TAHUN

Fero Boyzone¹, Ariusmedi²

Program Studi Desain komunikasi Visual

Fakultas Bahasa dan Seni

Email: feroboyzone027@gmail.com

ABSTRAK

Ilustrasi buku “*Parangai*” merupakan buku yang berisikan Ungkapan-ungkapan tradisional Minangkabau yang didukung dengan ilustrasi di setiap ungkapannya. Perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan kembali ungkapan-ungkapan tradisional Minangkabau kepada remaja dengan gaya yang sesuai dengan minat remaja di masa kini. Metode yang digunakan dalam perancangan ini yaitu *glass box*, yaitu metode yang mengarahkan desainer berfikir secara rasional, objektif dan sistematis, menelaah sesuatu hal secara logis dan bebas dengan pertimbangan yang tidak rasional. Teknik analisis data yang digunakan adalah SWOT yang terbagi menjadi empat kelompok yaitu *Strength* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunity* (peluang), *Threat* (ancaman) untuk memudahkan menemukan nilai dari suatu produk. Ilustrasi buku “*Parangai*” ini diberi judul “Ungkapan Tradisional Minangkabau edisi ilustrasi dari buku “*Parangai*” karya Undri. Selain buku yang menjadi media utama perancangan ini juga dilengkapi dengan media pendukung seperti *X banner*, poster, *totebag*, *feed Instagram*, markah buku, *notebook* dan *sticker*.

Kata kunci: Ilustrasi, ungkapan tradisional, Minangkabau

¹Mahasiswa Penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

²Pembimbing, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

KATA PENGANTAR

Karya Akhir ini berjudul “Ilustrasi Buku “*Parangai*” Sebagai Media Pengenalan Ungkapan Tradisional Minangkabau untuk Remaja”. Tujuan perancangan karya ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari bahwa selama proses penyusunan ini telah banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. Mediagus, M.Pd selaku kepala departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dini Faisal, S. Ds, M. Ds selaku ketua prodi Desain Komunikasi Visual.
3. Ibu Eliya Pebriyeni S.Pd, M.Sn selaku sekretaris departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Drs.Ariusmedi, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktunya, memberi motivasi, arahan, masukan dan saran untuk melengkapi segala kekurangan dalam karya akhir penulis.

Demikianlah kata pengantar ini penulis sampaikan. Selama penyusunan karya akhir ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu, penulis berharap adanya kritikan dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan karya akhir ini. Penulis berharap semoga karya akhir ini dapat

memberikan manfaat dan kontribusi yang nyata kepada penulis dan pembaca umumnya, Amin.

Padang, 8 Juni 2022

Penulis,

Fero Boyzone

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KARYA AKHIR	ii
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	2
A. Latar Belakang Masalah.....	2
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Berkarya.....	6
F. Orisinalitas	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Praksis.....	9
B. Kajian Teoritis.....	14
1. Ilustrasi.....	14
2. Buku	20
3. <i>Layout</i>	24
4. Tipografi.....	26
5. Warna	27
C. Karya Relevan.....	30
D. Kerangka Konseptual	33

BAB III METODE PERANCANGAN.....	34
A. Metode Perancangan	34
B. Metode Pengumpulan Data	35
C. Metode Analisa Data.....	36
D. Pendekatan Kreatif	38
F. Media Utama dan Pendukung	40
G. Jadwal Kerja.....	44
BAB IV PERANCANGAN VISUAL	Error! Bookmark not defined.
A. Media.....	Error! Bookmark not defined.
1. Media Utama.....	Error! Bookmark not defined.
2. Media Pendukung.....	Error! Bookmark not defined.
B. Program Kreatif.....	Error! Bookmark not defined.
C. Eksekusi Perancangan.....	Error! Bookmark not defined.
D. Uji Kelayakan Desain	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP.....	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR RUJUKAN	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Tampilan Cover Buku Ilustrasi Pepatah-Petitih Minangkabau.....	7
Gambar 1.2 Tampilan Isi Buku Ilustrasi Pepatah-Petitih Minangkabau	7
Gambar 2.1. Cover Depan dan Belakang Buku “Parangai”	12
Gambar 2.2. Bentuk Layout isi buku ““Parangai””	13
Gambar 2.3 Tampilan Quote pada buku “Parangai”	13
Gambar 2.5. Contoh ilustrasi kartun, We Are Bear	16
Gambar 2.6. Contoh ilustrasi suasana Pemandangan gunung dan sawah.....	17
Gambar 2.7. Contoh Ilustrasi Lucy Cambell	18
Gambar 2.8. Contoh Ilustrasi Karikatur	18
Gambar 2.9 Contoh ilustrasi cergam (cerita bergambar)	19
Gambar 2.10. Karya Relevan Buku Ilustrasi Pepatah-Petitih Minangkabau.	31
Gambar 2.11. Isi dan Layout “Buku Ilustrasi Pepatah-Petitih Minangkabau.	31
Gambar 4.1. Palet Warna buku Ilustrasi Ungkapan Tradisional Minangkabau.....	Error!
Bookmark not defined.	
Gambar 4.2. Layout kasar cover buku “Ungkapan Tradisional Minangkabau Edisi Ilustrasi buku “Parangai” Karya Undri.....	Error!
Bookmark not defined.	
Gambar 4.3. Layout Komprehensif buku “Ungkapan Tradisional Minangkabau Edisi Ilustrasi buku “Parangai” Karya Undri	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.4. Layout Final cover buku “Ungkapan Tradisional Minangkabau Edisi Ilustrasi buku “Parangai” Karya Undri	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 5. Layout Kasar tentang UUD Hak Cipta Republik Indonesia	Error!
Bookmark not defined.	
Gambar 4. 6. Layout Kasar hal iv-v.	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 7. Layout Kasar hal vi-vii.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 8. Layout Kasar hal viii-ix.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.9. Layout Kasar hal 1-2	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 10. Layout Kasar hal 3-4	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 11. Layout Kasar hal 5-6	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 12. Layout Kasar hal 7-8	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 13. Layout Kasar hal 9-10	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 14. Layout Kasar hal 11-12	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 15. Layout Kasar hal 13-14	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.16. Layout Kasar hal 15-16	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 17. Layout Kasar hal 17-18	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 18. Layout Kasar hal 19-20	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 19. Layout Kasar hal 21-22	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 20. Layout Kasar hal 23-24	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 21. Layout Kasar hal 25-26	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 22. Layout Kasar hal 27-28	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 23. Layout Kasar hal 29-30	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 24. Layout Kasar hal 31-32	Error! Bookmark not defined.

Gambar 4. 25. <i>Layout</i> Kasar hal 33-34	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 26. <i>Layout</i> Kasar hal 35-36	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 27. <i>Layout</i> Kasar hal 37-38	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 28. <i>Layout</i> Kasar hal 39-40	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 29. <i>Layout</i> Kasar hal 41-42	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 30. <i>Layout</i> Kasar hal 43-44	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 31. <i>Layout</i> Kasar hal 45-46	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 32. <i>Layout</i> Kasar hal 47-48	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 33. <i>Layout</i> Kasar hal 49-50	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 34. <i>Layout</i> Kasar hal 51-52	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 35. <i>Layout</i> Kasar hal 53-54	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.36. <i>Layout</i> Kasar hal 55-56	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.37. <i>Layout</i> Eksekusi UUD Hak Cipta Karya Hal ii-iii.	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 38. <i>Layout</i> Eksekusi Hal iv-v	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 39. <i>Layout</i> Eksekusi Hal vi-vii.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 40. <i>Layout</i> Eksekusi Hal viii-ix.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 41. <i>Layout</i> Eksekusi Hal 1-2	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 42. <i>Layout</i> Eksekusi Hal 3-4	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 43. <i>Layout</i> Eksekusi Hal 5-6	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 44. <i>Layout</i> Eksekusi Hal 7-8	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.45. <i>Layout</i> Eksekusi hal 9-10	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 46. <i>Layout</i> Eksekusi hal 11-12	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.47. <i>Layout</i> Eksekusi hal 13-14.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.48. <i>Layout</i> Eksekusi hal 15-16.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.49. <i>Layout</i> Eksekusi hal 17-18.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.50. <i>Layout</i> Eksekusi hal 19-20	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.51. <i>Layout</i> Eksekusi hal 21-22	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.52. <i>Layout</i> Eksekusi hal 23-24.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.53. <i>Layout</i> Eksekusi hal 25-26.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.54. <i>Layout</i> Eksekusi hal 27-28.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.55. <i>Layout</i> Eksekusi hal 29-30	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.56. <i>Layout</i> Eksekusi hal 31-32	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.57. <i>Layout</i> Eksekusi hal 33-34.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.58. <i>Layout</i> Eksekusi hal 35-36.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.59. <i>Layout</i> Eksekusi hal 37-38.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.60. <i>Layout</i> Eksekusi hal 39-40	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.61. <i>Layout</i> Eksekusi hal 41-42	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.62. <i>Layout</i> Eksekusi hal 43-44.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.63. <i>Layout</i> Eksekusi hal 45-46.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.64. <i>Layout</i> Eksekusi hal 47-48.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.65. <i>Layout</i> Eksekusi hal 49-50	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.66. <i>Layout</i> Eksekusi hal 51-52	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.67. <i>Layout</i> Eksekusi hal 53-54.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.68. <i>Layout</i> Eksekusi hal 55-56.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.50. <i>Layout</i> Komprehensif UUD Hak Cipta Hal ii-iii ...	Error! Bookmark not defined.

Gambar 4.51. <i>Layout</i> Komprehensif Hal iv-v.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.52. <i>Layout</i> Komprehensif Hal vi-vii	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.53. <i>Layout</i> Komprehensif Hal viii-ix	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.54. <i>Layout</i> Komprehensif Hal 1-2.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.55. <i>Layout</i> Komprehensif Hal 3-4.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.56. <i>Layout</i> Komprehensif Hal 5-6.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.57. <i>Layout</i> Komprehensif Hal 7-8.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.58. <i>Layout</i> Komprehensif Hal 9-10.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.59. <i>Layout</i> Komprehensif Hal 11-12.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.60. <i>Layout</i> Komprehensif Hal 13-14.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.61. <i>Layout</i> Komprehensif Hal 15-16.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.62. <i>Layout</i> Komprehensif Hal 17-18.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.63. <i>Layout</i> Komprehensif Hal 19-20.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.64. <i>Layout</i> Komprehensif Hal 21-22.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.65. <i>Layout</i> Komprehensif Hal 23-24.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.66. <i>Layout</i> Komprehensif Hal 25-26.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.67. <i>Layout</i> Komprehensif Hal 27-28.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.68. <i>Layout</i> Komprehensif Hal 29-30.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.69. <i>Layout</i> Komprehensif Hal 31-32.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 6. <i>Layout</i> Komprehensif Hal 33-34.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.70. <i>Layout</i> Komprehensif Hal 35-36.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.71. <i>Layout</i> Komprehensif Hal 37-38.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.72. <i>Layout</i> Komprehensif Hal 39-40.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.73. <i>Layout</i> Komprehensif Hal 41-42.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.74. <i>Layout</i> Komprehensif Hal 43-44.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.75. <i>Layout</i> Komprehensif Hal 45-46.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.76. <i>Layout</i> Komprehensif Hal 47-48.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.77. <i>Layout</i> Komprehensif Hal 49-50.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.78. <i>Layout</i> Komprehensif Hal 51-52.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.79. <i>Layout</i> Komprehensif Hal 53-54.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.80. <i>Layout</i> Komprehensif Hal 55-56.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.81. <i>Layout</i> Komprehensif Hal 57-58.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.82. <i>Final Layout</i> UUD Hak Cipta Nasional hal ii-iii...	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.83. <i>Final Layout</i> hal iv-v.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.84. <i>Final Layout</i> hal vi-vii	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.85. <i>Final Layout</i> hal viii-ix	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.86. <i>Final Layout</i> hal 1-2.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.87. <i>Final Layout</i> hal 3-4.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.88. <i>Final Layout</i> hal 5-6.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.89. <i>Final Layout</i> hal 7-8.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.90. <i>Final Layout</i> hal 9-10.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.91. <i>Final Layout</i> hal 11-12.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.92. <i>Final Layout</i> hal 13-14.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.93. <i>Final Layout</i> hal 15-16.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.94. <i>Final Layout</i> hal 17-18.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.95. <i>Final Layout</i> hal 19-20.....	Error! Bookmark not defined.

Gambar 4.96. <i>Final Layout</i>	hal 21-22.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.97. <i>Final Layout</i>	hal 23-24.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.98. <i>Final Layout</i>	hal 25-26.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.99. <i>Final Layout</i>	hal 27-28.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.100. <i>Final Layout</i>	hal 29-30.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.101. <i>Final Layout</i>	hal 31-32.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.102. <i>Final Layout</i>	hal 33-34.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.103. <i>Final Layout</i>	hal 35-36.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.104. <i>Final Layout</i>	hal 37-38.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.105. <i>Final Layout</i>	hal 39-40.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.106. <i>Final Layout</i>	hal 41-42.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.107. <i>Final Layout</i>	hal 43-44.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.108. <i>Final Layout</i>	hal 45-46.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.109. <i>Final Layout</i>	hal 47-48.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.110. <i>Final Layout</i>	hal 49-50.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.111. <i>Final Layout</i>	hal 51-52.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.112. <i>Final Layout</i>	hal 53-54.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.113. <i>Final Layout</i>	hal 55-56.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Jadwal Rencana Kegiatan	40
Tabel 4.1 Jenis Font dan Pemakaiannya	49
Tabel 4.2 Rencana anggaran biaya buku ungkapan tradisional Minangkabau edisi ilustrasi dari buku “ <i>Parangai</i> ”	52
Tabel 4.3 Uji kelayakan desain sample 1	117
Tabel 4.4 Uji kelayakan desain sample 2.....	118

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kebudayaan merupakan hasil karya yang bersifat kreatif dan dinamis. Kreatif berarti memiliki daya cipta dan dinamis berarti berubah-ubah yang diakibatkan oleh perkembangan zaman. Apabila kebudayaan daerah hilang atau tergeser oleh kebudayaan bangsa lain maka hilang pula identitas atau ciri khas masyarakat tersebut. Masyarakat Minangkabau memiliki beraneka ragam kebudayaan, namun seiring dengan perkembangan zaman berbagai macam bentuk kemajuan telah mempengaruhi aspek budaya orang Minangkabau. Banyak masyarakat yang melupakan nilai-nilai budaya yang ada, salah satunya ungkapan tradisional.

Nilai budaya Minangkabau direfleksikan melalui ungkapan tradisional juga merupakan warisan leluhur yang mesti diajarkan kepada masyarakat khususnya generasi muda yaitu remaja. Usaha pelestarian ungkapan tradisional Minangkabau serta pewarisannya semakin tidak mendapat tempat dihati masyarakat. Sebagaimana dijelaskan oleh Mangkuto (Budayawan Sumatera Barat) bahwa ungkapan tradisional Minangkabau beserta nilai budaya yang direfleksikannya hanya dikenal serta dipahami oleh tokoh masyarakat adat namun asing dikalangan remaja.

Berdasarkan keadaan diatas ditelusuri bahwa ungkapan tersebut hanya digunakan dalam ritual adat dan acara penting di Minangkabau oleh petuah adat Minangkabau sebagai sarana untuk menyampaikan pesan secara tersirat kepada seseorang termasuk remaja. Ungkapan tradisional Minangkabau seringkali tidak berpengaruh pada beberapa anak remaja. Remaja saat ini sudah mulai terdistraksi akan hal-hal yang mengguncang identitas mereka sebagai individu yang terikat pada satu budaya atau adat istiadat.

Ungkapan tradisional Minangkabau perlu untuk dijaga agar tidak hilang dan dapat tumbuh serta berkembang dengan baik maka perlu dilakukan usaha untuk melestarikannya. Salah satu bentuk usaha yaitu dengan adanya media penyampaian pesan yang menyampaikan ungkapan tradisional Minangkabau melalui buku berjudul "*Parangai*". Buku ini ditulis oleh bapak Undri yang merupakan Peneliti Madya di Balai Pelestarian Nilai Budaya Sumatera Barat. Buku "*Parangai*" (menyajikan ungkapan-ungkapan yang ada dalam masyarakat Minangkabau yang mengandung nilai pendidikan moral yang berguna dalam pergaulan hidup bermasyarakat.

Buku "*Parangai*" berisikan berbagai Ungkapan Tradisional Minangkabau beserta makna yang terkandung di dalam setiap ungkapan. Salah satu contoh ungkapan yang terdapat di dalam buku "*Parangai*" yaitu "*Manuladan ka nan Baiak, Maniru ka nan Nyato*"(Meneladani ke yang

Baik, Meniru ke yang Nyata) ungkapan ini bermakna Meniru dan Meneladani sesuatu yang baik, kalau mencontoh hendaklah kepada yang nyata. Janganlah menjadikan sesuatu yang pernah ada sebagai contoh dan teladan, dengan berteladan kepada yang lebih maju berarti kita juga ingin maju, ingin mencapai sesuatu yang lebih baik lagi dari pada yang sudah-sudah. Dengan demikian, segala sesuatu akan ditemui kebaikan dan keburukannya.

Kenapa judulnya “*Parangai*” (*Bahasa Minangkabau*) dalam bahasa Indonesia Perangai, yang berarti kelakuan atau tingkahlaku. Kelakuan yang dilakoni oleh manusia, baik dan buruk itulah sesungguhnya manusia. Dengan perangai itu pula untuk bisa memahami setiap manusia, dan bisa pula belajar. Semua termanifestasikan dalam ungkapan-ungkapan yang hidup dalam masyarakat itu sendiri.

Terdapat banyak ungkapan tradisional Minangkabau yang mengandung nilai-nilai kehidupan yang pemakaiannya ditujukan kepada masyarakat, orang tua, anak-anak maupun remaja. Mengingat banyaknya corak dan ragam ungkapan tradisional Minangkabau dalam buku “*Parangai*”, maka perancangan ini perlu dibatasi, yaitu ungkapan tradisional yang maknanya mengandung pendidikan moral yang ditujukan kepada remaja usia 13 sampai dengan 17 tahun.

Buku “*Parangai*” kurang efektif dalam mengkomunikasikan ungkapan tradisional untuk dapat menarik perhatian remaja agar membaca

buku tersebut. Hal itu dikarenakan ukapan tradisional dalam buku ini didominasi oleh deskripsi yang berupa *full* teks tanpa ilustrasi. Menurut Dias, D. N., Maeni, I. P., Ds, M., Abdillah, F., & Ds, M. (2019:18) ilustrasi pada sebuah buku bertujuan untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Oleh sebab itu, dibutuhkan ilustrasi pada buku “*Parangai*” karya Undri tahun 2020 untuk mendukung makna dari ungkapan tradisional Minangkabau tersampaikan dengan jelas. Buku dengan pendekatan ilustrasi sangat tepat sebagai alat bantu untuk menjelaskan makna dari ungkapan tradisional Minangkabau yang cukup berat menjadi lebih ringan dan mudah dipahami.

Merujuk pada beberapa permasalahan diatas dan untuk mengoptimalkan perancangan ilustrasi pada buku “*Parangai*”, maka penulis buku “*Parangai*” (Undri) telah mendukung untuk dibuatkannya ilustrasi pada beberapa ungkapan tradisional yang terdapat dalam buku “*Parangai*”. Dengan demikian judul karya akhir ini adalah **“Ilustrasi Buku “*Parangai*” sebagai Media Pengenalan Ungkapan Tradisional Minangkabau untuk Remaja Umur 13-17 Tahun”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi yang ditemukan adalah :

- 1) Bagi generasi muda sekarang ini ungkapan tradisional merupakan sebuah keasingan.

- 2) Buku “*Parangai*” kurang efektif dalam mengkomunikasikan ungkapan-ungkapan tradisional Minangkabau, sehingga tidak menarik perhatian remaja.
- 3) Buku “*Parangai*” didominasi oleh ungkapan-ungkapan dengan deskripsi berupa *full text* tanpa adanya hal menarik dari segi visual maupun yang mendukung bacaan.

C. Pembatasan Masalah

Bertitik tolak dari identifikasi masalah yang telah dikemukakan, sehingga penulis membatasi ruang lingkup permasalahan berupa penyampaian pesan dalam ungkapan tradisional Minangkabau melalui ilustrasi. Dengan keterbatasan waktu dan tenaga maka Perancangan ilustrasi ungkapan tradisional Minangkabau dalam buku “*Parangai*” ini perlu dibatasi pada 20 ungkapan tradisional Minangkabau yang maknanya mengandung nilai pendidikan moral untuk remaja usia 13-17 tahun.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penulisan ini yaitu “Bagaimana merancang ilustrasi ungkapan tradisional Minangkabau pada buku “*Parangai*” yang komunikatif dan informatif serta menarik dari segi visual.

E. Tujuan Berkarya

1. Menjadikan Ungkapan Tradisional menjadi objek budaya yang mudah dikenali oleh para remaja Sumatera Barat
2. Merancang ilustrasi dari ungkapan buku "*Parangai*" agar pesan yang disampaikan menjadi efektif dan komunikatif sehingga dapat menarik perhatian remaja.
3. Merancang elemen visual dan layout pada buku "*Parangai*" yang berfungsi untuk mendukung bacaan.

F. Orisinalitas

Berdasarkan riset literatur keaslian, "Ilustrasi Buku "*Parangai*" sebagai media pengenalan Ungkapan Tradisional Minangkabau untuk remaja usia 13-17 tahun" kali ini adalah perancangan sebuah buku yang informatif dan komunikatif dengan menyajikan berbagai ungkapan-ungkapan tradisional Minangkabau yang didukung dengan ilustrasi sehingga lebih menarik serta relevan untuk dibaca oleh remaja pada saat sekarang ini

Sebagai karya pembandingan dalam pembuatan Ilustrasi buku "*Parangai*" Sebagai Media Pengenalan Ungkapan Tradisional Minangkabau ini adalah karya Fibi Gusdiana Dewi, Mahasiswi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang. dengan judul karya "Perancangan Buku Ilustrasi Pepatah-Petitih Minangkabau tentang Sindiran" karya tersebut berupa buku ilustrasi ungkapan tradisional Minangkabau tentang sindiran. Sedangkan perancang akan merancang *layout* dan membuat

ilustrasi pada buku “*Parangai*” tentang ungkapan tradisional Minangkabau untuk remaja agar efektif dan menyenangkan untuk dibaca.



Gambar 1.1. Tampilan Cover Buku Ilustrasi Pepatah-Petiti Minangkabau tentang Sindiran karya karya Fibi Gusdiana Dewi, Mahasiswi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang



Gambar 1.2 Tampilan Isi Buku Ilustrasi Pepatah-Petiti Minangkabau tentang Sindiran karya karya Fibi Gusdiana Dewi, Mahasiswi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

G. Manfaat Berkarya

1. Sebagai media pengenalan yang informatif dan komunikatif tentang Ungkapan Tradisional Minangkabau untuk menjelaskan identitas budaya kepada masyarakat khususnya remaja.
2. Perancangan Ilustrasi Buku “*Parangai*” dapat bermanfaat untuk remaja dalam memahami nilai-nilai budaya bangsa sendiri.
3. Ungkapan Tradisional Minangkabau banyak mengandung nilai pendidikan moral yang amat berguna dalam kehidupan bermasyarakat.
4. Pengenalan Ungkapan Tradisional juga menunjang dalam pelestarian nilai budaya di Sumatera Barat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Praksis

1. Ungkapan Tradisional

Ungkapan tradisional Adalah segala bentuk tuturan yang tumbuh dalam masyarakat tradisional misalnya suatu peribahasa atau pepatah sebagai pendidikan atau pengajaran. Ungkapan tradisional biasanya disampaikan secara lisan. Ungkapan tradisional itu ada sebagai suatu pendidikan atau sebagai ajaran bagi masyarakat.

Menurut IKA, R. P. (2020:11) Ungkapan tradisional adalah milik suatu kolektif, namun yang menguasai secara aktif hanya beberapa orang saja. Ungkapan tradisional telah dikenal masyarakat secara turun temurun, sehingga tidak diketahui lagi siapa yang menciptakannya. Ungkapan disampaikan secara lisan dan sudah merupakan suatu tradisi dalam kehidupan masyarakat.

Ungkapan tradisional biasanya berisi amanah- amanah atau pesan-pesan moral yang baik untuk pendengar maupun khalayak ramai. Tetapi tidak semua orang bisa memahami makna dari amanah atau pesan yang disampaikan khususnya masyarakat awam karena ungkapan tradisional itu disampaikan dengan kata- kata yang penuh dengan makna simbolik. (Gunawan, E (2018:131)

Menurut Yendra, Y. (2016:71) Minangkabau adalah salah satu suku bangsa di Indonesia yang dikenal dengan masyarakatnya yang penuh

dengan falsafah sebagai pandangan hidup – tatanan berbahasa yang baik menjadi bukti kuatnya pepatah, petiti dan ungkapan di Minangkabau, yang tidak semata kepada pemakaian ujaran yang bersifat ucapan, akan tetapi lebih dalam kepada makna, pelajaran, pituah, dan pesan moral (*cultural values*) yang terkandung di dalamnya

Bagi suku Minangkabau ungkapan merupakan peranan penting bagi kehidupan masyarakatnya, ini dikarenakan kehidupan dan tingkah laku suku Minangkabau diatur oleh adat Minangkabau sendiri.

Rahmat, W. (2017:21) juga menjelaskan bahwa penggunaan ungkapan itu bukan hanya sebagai medium penyampai informasi saja, tetapi lebih dari itu yaitu sebagai medium pentransferan nilai-nilai yang terkandung dalam tuturan tersebut seperti mengungkapkan rasa kesal, marah, emosi, gembira dan sedih. Tuturan eksplisit ini dapat berupa penghinaan, sindiran, intimidasi, ancaman, penipuan, bahasa palsu atau kieh bagi masyarakat Minangkabau.

Maka dari itu adat Minangkabau yang merupakan pedoman kehidupan suku bangsa Minangkabau di Sumatera Barat diterangkan dalam bentuk pepatah, petiti, ungkapan-ungkapan atau perumpamaan-perumpamaan. Suku bangsa Minangkabau dalam kehidupannya selalu mempedomani tata cara yang telah diatur dalam adat istiadat dimaksud. Justru itulah dalam kehidupan masyarakat Minangkabau peranan ungkapan sebagai pedoman etik dan moral telah berkembang semenjak adanya adat Minangkabau. Ungkapan-ungkapan tersebut dalam masyarakat

Minangkabau mengandung arti kiasan yang dalam berbagai petunjuk untuk membedakan yang baik dan yang buruk, atau yang benar dan yang salah.

2. Buku “*Parangai*”

Buku “*Parangai*” merupakan buku yang ditulis oleh Bapak Undri S.S., M.Si yang diterbitkan CV. Purnawa Jamboan pada tahun 2020 adalah buku yang menyajikan ungkapan-ungkapan yang ada dalam masyarakat Minangkabau. Ungkapan Minangkabau tersebut menarik karena memiliki makna yang teramat dalam, dan bila ditafsirkan dalam sebuah kerangka naratif-analisis menjadi sebuah nasehat yang amat berguna dalam menghadapi permasalahan kehidupan. (Undri, 2020. “*Parangai*”. Padang: Panawa Jemboan.)

Judul “*Parangai*” (dalam bahasa Minangkabau) yang berarti kelakuan atau tingkah laku yang dilakoni oleh manusia, baik dan buruk itulah sesungguhnya kita. Dengan “*Parangai*” itu pula kita bisa memahami manusia, dan juga bisa belajar. Semuanya termanifestasikan dalam ungkapan-ungkapan tradisional yang hidup dalam masyarakat itu sendiri. (Undri, 2020. “*Parangai*”. Padang: Panawa Jemboan.)

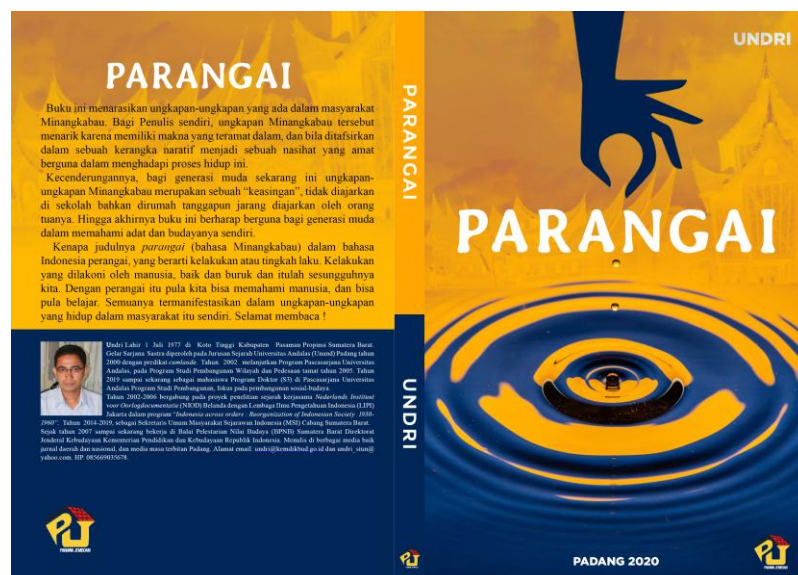
Buku ini ditulis dengan bahasa yang santai dan mudah dipahami sehingga semua kalangan bisa memahaminya. Berbagai petuah adat disajikan dengan makna yang lugas dan banyak ‘barang baru’ di dalamnya. Semuanya disusun dalam setiap halaman yang tertata rapi serta disebutkan sumber aslinya karena tulisan ini sudah pernah diterbitkan di media

terkemuka di Sumatera Barat. Meskipun sudah pernah terbit di media tentu tidak semua orang pernah membacanya secara keseluruhan. Ketika sudah menjadi buku yang dikemas secara apik maka kita bisa membaca secara keseluruhan dan bisa dijadikan referensi. (Irwan Malin Basa-jurnalminang.com, 14 Juli 2021 10:00 WIB)

Buku “*Parangai*” ditujukan kepada generasi muda sekarang ini, bagi generasi muda ungkapan tradisional menjadi sebuah keasingan karena tidak di ajarkan di sekolah bahkan di rumahpun jarang di ajarkan oleh orang tuanya. Hingga akhirnya buku ini berguna bagi generasi muda dalam memahami adat dan budayannya sendiri

Buku “*Parangai*” ini memiliki 202 + xii halaman + cover dengan ukuran buku 14 cm x 21 cm dan di cetak perdana pada tahun 2020

3. Data Visual



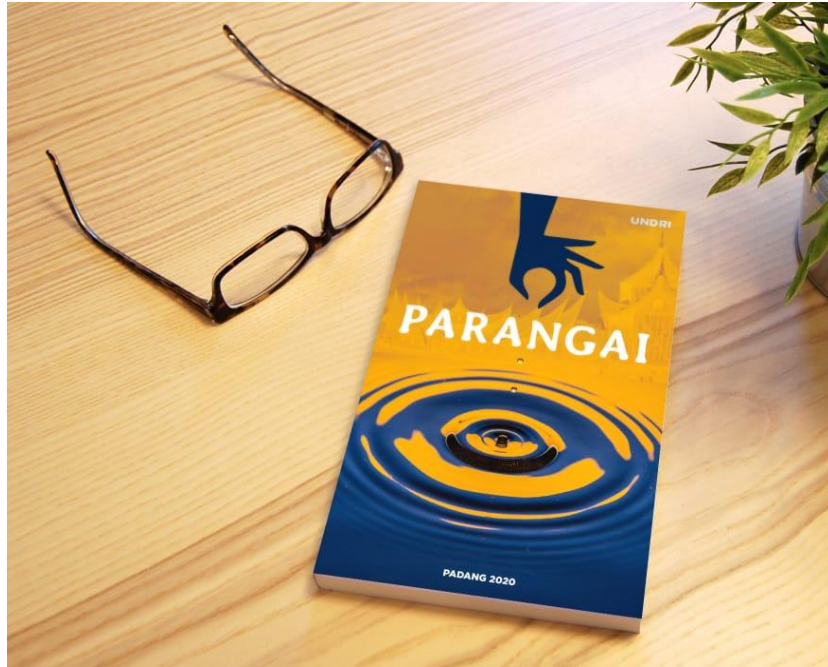
Gambar 2.1. Cover Depan dan Belakang Buku “Parangai”



Gambar 2.2. Bentuk Layout isi buku “‘Parangai’”



Gambar 2.3 Tampilan Quote pada buku “‘Parangai’”



Gambar 2.4. Tampilan buku “Parangai” dari sisi lainnya

B. Kajian Teoritis

Teori yang di gunakan dalam perancangan ini, yaitu :

1. Ilustrasi

a. Pengertian Ilustrasi

Definisi ilustrasi menurut W.J.S. Poerwadarminta dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Balai Pustaka,1996) adalah gambar (Foto atau lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku dan karangan. Kata Ilustrasi berasal dari bahasa latin *illustrare* yaitu menerangi, atau menghias, berarti pengiring, pendukung, selain penghias guna membantu proses pemahaman dalam bentuk visual terhadap suatu objek, Menurut Obsidian Angkasa pada Ensiklopedia Nasional Indonesia, pengertian ilustrasi adalah gambaran yang berusaha menerangkan suatu cerita secara

benar dan jelas bisa berupa gambar, musik, gerak dan bahasa lisan maupun tulisan.

Menurut Male (2017:19) ilustrasi adalah karya seni untuk mengkomunikasikan informasi kepada pembaca melalui visual yang ditampilkan. Ilustrasi mampu mempengaruhi cara pembaca diinformasikan, diedukasi dan diajak untuk melakukan sesuatu hal. Ilustrasi bersifat menghibur melalui cerita yang digambarkan dan penting untuk memahami audiensi agar terciptanya keberhasilan dari sebuah ilustrasi.

Menurut Patria (2018:208) Ilustrasi adalah gambaran yang disajikan bersama teks, sebagai bagian dari atau pendamping untuk teks, baik untuk menambah daya tarik teks maupun untuk memperjelas maksud teks sehingga bisa digunakan di gunakan pada media seperti majalah, surat kabar maupun buku bahkan buku pelajaran.

Berdasarkan dari paparan dari pendapat diatas bahwasannya Ilustrasi merupakan sebuah visual dari informasi yang bertujuan sebagai pendamping maupun penekanan daripada teks agar informasi menjadi jelas dan dapat dipahami.

b. Tujuan Ilustrasi

Ilustrasi dibuat memiliki suatu tujuan yang berguna pada informasi yang akan disampaikan. Kegunaan ilustrasi sangat beragam dan memiliki maksud dan tujuan yang berbeda-beda.

Menurut Dios (2018:9), Penambahan Ilustrasi bertujuan untuk:

- 1) Menangkap perhatian pembaca
- 2) Memperjelas isi yang terkandung dalam teks
- 3) Menunjukkan identitas
- 4) Meyakinkan pembaca
- 5) Meningkatkan daya Tarik pembaca
- 6) Menciptakan kesan terhadap pesan yang akan disampaikan

c. Jenis Ilustrasi

Banyak dan beragamnya bentuk ilustrasi yang terdapat di berbagai media baik itu media cetak maupun digital tentu saja ilustrasi memiliki berbagai macam jenis.

Jenis-Jenis ilustrasi menurut menurut Zakia, Rizka. (2020).

Diakses pada Januari 9, 2021 dari artikel ilmiah:

<https://saintif.com/ilustrasi-adalah/> :

1) Ilustrasi Kartun

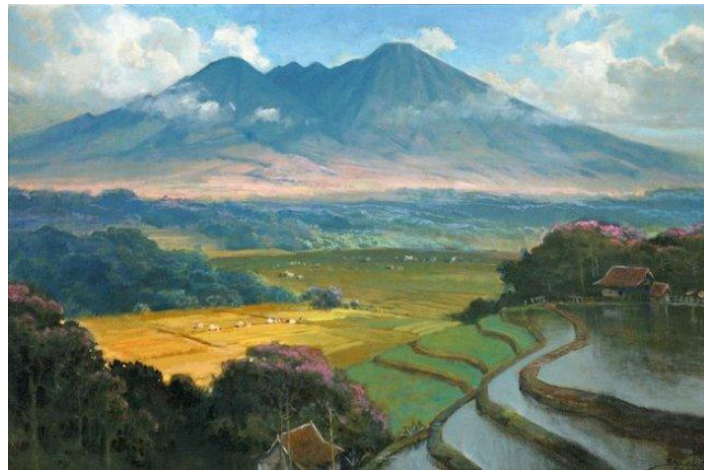
Ilustrasi kartun yaitu ilustrasi berupa gambar lucu dari manusia, hewan, tumbuhan, dan benda mati, yang digunakan untuk melengkapi suatu cerita. Beberapa contoh gambar kartun, yaitu; komik strip, gambar kartun, dan kartun editorial.



Gambar 2.5. Contoh ilustrasi kartun, We Are Bear
 Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/595812225713092335/>
 Diakses 10 Januari 2022

2) Ilustrasi Naturalis

Ilustrasi naturalis merupakan ilustrasi yang penggambaran bentuk serta warna sesuai dengan kenyataan yang ada tanpa ada penambahan serta pengurangan.



Gambar 2.6. Contoh ilustrasi suasana Pemandangan gunung dan sawah
Sumber: <https://i0.wp.com/www.maxmanroe.com/vid/wp-content/>
Diakses 10 Januari 2022

3) Ilustrasi Dekoratif

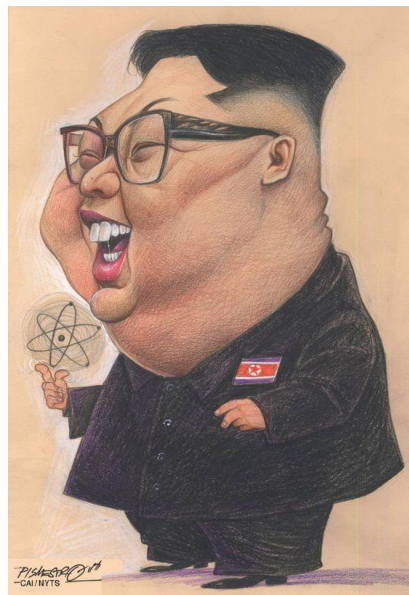
Ilustrasi dekoratif adalah ilustrasi yang bentuk objeknya di lebih-lebihkan atau disederhanakan sesuai dengan gaya dan *style* yang diinginkan namun tidak menghilangkan ciri khasnya, seperti karakter atau bentuk asli dari objek itu sendiri.



Gambar 2.7. Contoh Ilustrasi Lucy Cambell
 Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/6755468181052663>
 Diakses 10 Januari 2022

4) Ilustrasi Karikatur

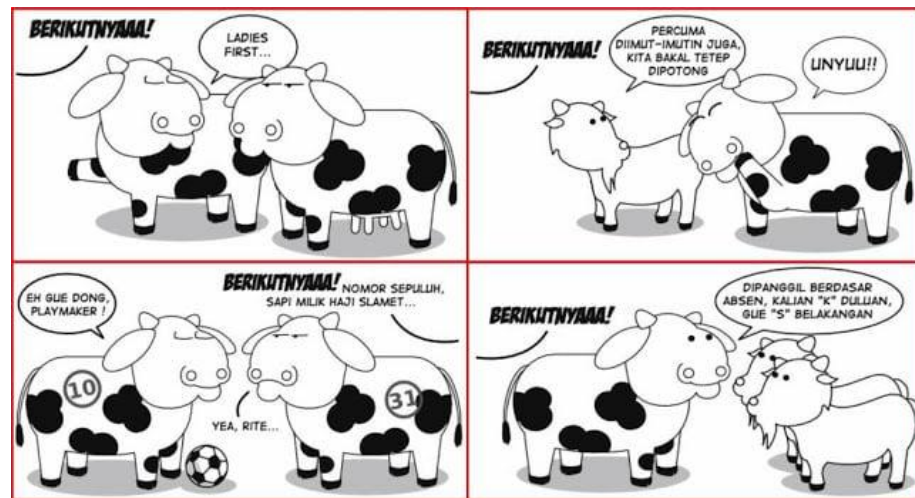
Karikatur berasal dari kata italia “*Caricare*” yang berarti memberi muatan atau melebih-lebihkan. Karikatur digambarkan dengan secara berlebihan pada ciri khas objek tersebut dan bertujuan untuk sindiran.



Gambar 2.8. Contoh Ilustrasi Karikatur
 Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/321514860903988859/>
 Diakses 10 Januari 2022

5) Ilustrasi Cergam (Cerita Bergambar)

Ilustarsi cergam atau cerita bergambar merupakan ilustrasi bagian dari komik yang berisikan gambar dan teks dengan sudut pandang yang menarik



Gambar 2.9 Contoh ilustrasi cergam (cerita bergambar)

Sumber: <https://saintif.com/wp-content/uploads/komik-binatang-lucu.jpg>

Diakses 10 Januari 2022

Adapun jenis ilustrasi yaitu suatu media baru dimana dilakukan perpaduan antara seni visual khususnya ilustrasi dengan media baru berupa digitalisasi komputer yang membebaskan untuk menyampaikan pesan kepada penikmat seni (Male, 2017). Salah satu jenis ilustrasi digital ialah *flate design*.

Flat design adalah sebuah pendekatan desain yang bersifat minimalis. Ciri khasnya adalah penggunaan warna cerah, desain yang bersih, hingga ilustrasi yang berdimensi dua. (Hidayati, 2021)

Berdasarkan uraian dari pendapat di atas ilustrasi sangat berperan dalam menambah daya tarik suatu informasi terhadap pembaca. Maka dengan itu pada perancangan ini sangat di butuhkan ilustrasi untuk meningkatkan daya tarik dan dapat meninggalkan kesan terhadap masing masing pembaca.

Ilustrasi juga memiliki berbagai macam jenis seperti yang sudah di paparkan diatas, pada perancangan ini Ilustrasi yang digunakan yaitu Ilustrasi dekoratif ilustrasi yang bentuk objeknya di lebih-lebihkan atau disederhanakan dengan gaya dan *style Flate* desain berupa dua dimensi yang diinginkan namun tidak menghilangkan ciri khasnya.

2. Buku

a. Pengertian Buku

Buku adalah kumpulan/himpunan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan, gambar atau tempelan. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman yang biasa di sebut buku cetak. Seiring dengan perkembangan dalam bidang dunia informatika, kini dikenal pula istilah *e-book* atau buku-e (buku elektronik) yang mengandalkan perangkat seperti komputer meja, komputer jinjing, komputer tablet, telepon seluler dan lainnya, serta menggunakan perangkat lunak tertentu untuk membacanya. (Wikipedia. Buku - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebasr, 8 Desember 2021, 10.00 WIB)

Menurut Rustan (2020:35) Buku cetak memiliki keistimewaan yang membuat tren buku cetak tetap eksis sampai sekarang. yang beberapa penyebabnya dikarenakan buku cetak lebih nyaman dan sehat bagi mata, merangsang hampir seluruh panca indra, maka informasi yang dibaca dari buku cetak lebih mudah di ingat, karena generasi sekarang mendorong tren membaca buku cetak karena objek fisik dirasa lebih menarik serta buku cetak menyimpan kenangan. Manusia biasa menjalin hubungan emosional dengan objek fisik seperti buku.

Menurut Rustan (2014:25), Bagian Buku terdiri dari

1) Bagian Depan

Bagian depan buku terdapat *cover* buku yang berisikan bagian judul buku, nama pengarang, nama atau logo penerbit, testimonial, elemen visual atau teks lainnya. Kemudian didalam isi buku terdapat judul bagian dalam, informasi penerbitan serta perizinan dan lembar khusus yang berisi ucapan terimakasih yang ditujukan penulis kepada pihak pihak tertentu yang membantu dalam proses pembuatan buku, kata pengantar serta kata sambutan dari pihak lain terhadap daftar isi.

Buku berfungsi untuk memperluas wawasan dan memberikan manfaat untuk kehidupan, seperti meningkatkan rasa empati, memberikan contoh penyelesaian masalah, meningkatkan hubungan social dan memberikan motivasi untuk kehidupan.

(<https://penerbitbukudeepublish.com/pengertian-buku>, 12 Desember 2021, 10.00 WIB)

2) Bagian isi

Bagian ini yang terdiri dari bab-bab dan sub bab dan setiap babnya membahas topik yang berbeda. Terakhir adalah bagian belakang, biasanya terdapat daftar pustaka, daftar istilah dan daftar gambar.

3) Bagian Belakang

Cover belakang atau bagian belakang buku berisi gambaran singkat tentang isi buku, testimonial singkat singkat dari pihak tertentu mengenai buku, harga, nama atau logo penerbit serta elemen visual atau teks lainnya.

Berdasarkan pendapat yang dipaparkan diatas buku sangat tepat sebagai media perancangan Ilustrasi Buku “*Parangai*” Sebagai Media Pengenalan Ungkapan Tradisional Minangkabau untuk Remaja Usia 13-17 Tahun, kana memberikan manfaat serta keistimewaan yang baik untuk pembaca seperti yang sudah dijelaskan di atas.

b. Jenis-jenis Buku

Menurut Suryanto Rustan (2020:36) paling umum buku dikategorikan menjadi buku Fiksi dan Non Fiksi

1) Buku Fiksi

Buku-buku yang isinya bersifat rekaan/khayalan/imajinasi si penulis, bukan kenyataan/fakta/realitas yang sesungguhnya.

a) Komik

Majalah/buku cerita bergambar dalam panel-panel yang berurutan. Buku komik terbit secara periodik & berseri, satu cerita bisa sampai ratusan buku. Tema: kebanyakan superhero melawan musuhnya.

b) *Graphic Novel*

Novel grafis mirip dengan komik, dengan beberapa perbedaan: 1. Cerita 1 buku, bisa juga serial tapi jumlahnya sedikit. Tema biasanya lebih kompleks dari buku komik.

c) *Literary Arts*

Literary Arts atau buku seni sastra merupakan buku yang berisi karya sastra seperti puisi & prosa, kadang disertai dengan ilustrasi/foto dengan ukuran bervariasi dan jumlah halaman bervariasi.

2) Non Fiksi

Buku-buku yang isinya bersifat kenyataan, berdasarkan fakta/realitas yang sesungguhnya.

a) Seni dan Desain

Buku bertema seni dan desain, isinya didominasi oleh foto-foto bergambar hasil karya seniman/desainer, bisa disertai riwayat hidup, keluarga, pemikirannya, dll. Mencangkup karya seni yang luas: patung, fotografi, arsitektur, ilustrasi, digital, tari dan teater.

b) Sejarah

Buku sejarah, berisi urutan peristiwa dari suatu periode & tema tertentu, beserta analisa dan perdebatannya. Buku sejarah bisa dari masa yang sangat lampau bisa juga modern.

c). *Travel, Food, Health*

Travel Guidebook/Buku travel: buku tentang wisata/tempat/daerah kunjungan, beserta informasi tentang: atraksi & acara, tempat menginap, tempat makan, transportasi, dll

Buku Masakan: Berisi resep masakan mulai dari persiapan (peralatan & bahan-bahan) cara memasak, hingga penyajian.

Buku Kesehatan (Diet nutrisi dan fitness): berisi informasi untuk menjaga kesehatan, berkaitan dengan makanan, olahraga, penyakit, obat dll.

Berdasarkan uraian dari pendapat di atas Perancangan ilustrasi buku “*Parangai*” Sebagai media pengenalan Ungkapan Tradisional Minangkabau untuk remaja usia 13-17 Tahun termasuk kepada jenis buku literary Arts/Buku seni sastra yang berisikan karya sastra Ungkapan Tradisional Minangkabau yang disertai ilustrasi agar dapat menarik perhatian pembaca khususnya remaja usia 13-17 tahun.

3. Layout

Layout atau dalam bahasa Indonesia dikenal dengan tata letak adalah pengaturan tulisan-tulisan dan gambar-gambar. Definisi *layout* adalah penataletakan atau pengorganisasian atau strukturisasi dari beberapa unsur

desain agar teratur dan tercipta hirarki yang baik guna mendapatkan dampak yang kuat dari yang melihat (Kamus Istilah Periklanan, Matari Advertising).

Menurut Rustan (2020: 10), *layout* adalah penataan/penempatan elemen-elemen dalam sebuah bidang untuk mendukung konten/pesan yang dibawanya. Posisi antar elemen dan keseluruhan komposisi *layout* yang diatur dengan baik akan mempengaruhi persepsi *audience* tentang konten yang dilihatnya. Sedangkan menurut Poulin (2018: 58) mengatakan bahwa *layout* atau tata letak merupakan komposisi yang harmonis dan dinamis yang terdiri dari suatu kombinasi dari sebuah kolom yang berisi teks dan bidang gambar yang aktif.

Menurut Rustan (2020 :51) “Prinsip dasar *layout* adalah juga prinsip dasar desain grafis, diantaranya adalah : a) Urutan (*Sequence*) , b) Penekanan (*Emphasis*), c) Keseimbangan (*Balance*) , d) Kesatuan (*Proximity*)”. Rustan (2017 : 28) mengatkan “*Layout* memiliki banyak sekali elemen yang mempunyai peran yang berbeda-beda dalam memebangun keseluruhan *layout*. Elemen *layout* dibagi menjadi elemen teks dan

letak dari konsep-konsep desain yang tujuannya untuk memberikan kemudahan bagi pembaca supaya terarah saat membaca suatu informasi dan sangat diperlukan *layout* yang baik dan menarik dalam Perancangan ilustrasi elemen visual.

Berdasarkan pendapat di atas maka penulis menyimpulkan bahwa *layout* merupakan susunan atau tata buku “*Parangai*”, guna untuk mempermudah pembaca memahami dan menerima informasi dan memberikan kenyamanan untuk mata dalam melihat setiap isi dalam buku

yang disajikan yaitu menghasilkan sebuah irama pada buku dengan pengulangan elemen teks dan ilustrasi pada satu halaman dan halaman berikutnya secara konsisten.

4. Tipografi

Tipografi atau dalam Bahasa Inggris *Typography* adalah suatu ilmu yang mempelajari anatomi huruf untuk memilih dan menata huruf dengan pengaturan dan penyebaran pada ruang-ruang yang tersedia untuk dapat menciptakan kesan tertentu dan khusus sehingga memberikan kenyamanan semaksimal mungkin kepada pembaca.

Kartono dan Sembiring (2017 : xvi) mengatakan “ Tipografi adalah suatu sarana komunikasi visual yang sangat berarti oleh manusia, dan huruf merupakan saksi yang menuliskan dan menceritakan peradaban manusia selama berabad-abad lamanya.

Tipografi sebagai salah satu elemen desain yang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh elemen desain yang lain, serta dapat mempengaruhi keberhasilan suatu karya desain secara keseluruhan. Elemen-elemen tipografi yang dimaksud adalah *Legibility* dan *Readability* (Anggraini, 2014 : 64).

Berdasarkan pendapat yang sudah dipaparkan diatas bahwa tipografi sangat mempengaruhi keberhasilan suatu karya desain karena tipografi merupakan elemen penting yang perlu diterapkan dalam perancangan ilustrasi buku “*Parangai*” sebagai media pengenalan ungkapan tradisional untuk remaja, agar dapat membaca teks dengan mudah dan memberikan kemudahan dalam membaca.

5. Warna

a. Pengertian Warna

Warna merupakan spektrum tertentu yang terdapat dalam suatu cahaya sempurna atau kesan yang ditimbulkan oleh cahaya kepada mata. Warna juga merupakan unsur penting yang ada dalam kehidupan, sebab warna berguna untuk menunjukkan gelap dan terang suatu objek. Selain itu warna juga bias melambangkan suasana hati/perasaan, seperti warna gelap menunjukkan hati yang sedih.

Menurut (Hendratman:2015:79) warna adalah salah satu komponen desain yang membentuk keindahan sekaligus menimbulkan persepsi psikologis, sugesti, suasana tertentu. Meski warna tampak sederhana, namun dibalik itu ada banyak metode/ cara proses pembentukannya.

b. Psikologi Warna

Psikologi warna adalah cabang ilmu psikologi untuk memahami kegunaan warna yang dipahami sebagai faktor yang dapat membantu mempengaruhi perilaku manusia (EPsikologi Digital Education, 2020).

Menurut Thejahanjaya, D (2022) Psikolog asal Amerika Bernama Frank H. pada tahun 1996 mendefinisikan arti warna berdasarkan hasil eksperimen hasil terkait keterkaitan warna terhadap emosi manusia dapat dijelaskan seperti:

1) Merah

Memiliki arti atau menyimbolkan keberanian, kekuatan, dan kegembiraan. Warna merah juga mampu memberikan dorongan atau energi untuk melakukan tindakan. Warna merah juga bisa dimengerti sebagai sebuah kehidupan, seperti darah dan sebuah rasa hangat. Dalam dunia kekuasaan, merah dilambangkan sebagai bentuk hebat atau perkasa. Jika dilihat secara negatif, warna merah dikaitkan dengan bentuk kekerasan.

2) Orange

Warna perpaduan dari merah dan kuning ini juga memberikan rasa hangat dan gairah. Warna orange dapat disimbolkan sebagai bentuk ingin berpetualang, pikiran positif, skill untuk berkomunikasi dan rasa percaya akan diri sendiri. Dalam sebuah hubungan, warna orange dekat dengan rasa harmonis dan tenang.

3) Kuning

Warna kuning secara psikologis diartikan sebagai warna yang paling menggambarkan rasa bahagia, seperti rasa hangat, pikiran positif, gairah, senang, dan rasa sukacita. Warna kuning juga sangat sering dipakai karena mampu menarik perhatian orang banyak.

4) Biru

Warna biru dipercaya dapat memberikan kemampuan untuk memberikan pesan komunikasi dan ekspresi secara artistik. Warna biru dekat

dengan perumpamaan orang dengan sifat melankolis. Selain itu warna biru juga dapat digambarkan seperti nuansa hening, tetapi warna biru juga justru cenderung dipakai untuk menyimbolkan rasa sedih, kesepian, dan keheningan. Apabila dilihat secara bisnis, warna biru dapat memberikan rasa profesional, trust, dan power. Dalam ilmu kesehatan, warna biru berguna untuk membantu mengurangi insomnia, rasa cemas, pusing kepala sebagian, dan hipertensi.

5) Hijau

Warna ini identik dengan warna yang menggambarkan alam, secara psikologi, warna ini dapat dipakai untuk membantu seseorang dalam menstabilkan emosi serta dapat memberikan rasa terbuka dalam komunikasi. Warna hijau diketahui dapat digunakan untuk relaksasi dan memberikan rasa tenang. Warna hijau dekat dengan perumpamaan orang dengan sifat plegmatis yang memiliki kedamaian dalam dirinya. Seorang plegmatis biasanya akan menjadi orang dengan pendapat netral serta dapat menengahi saat ada ketidaksamaan pendapat. Orang plegmatis juga akan menghindari konflik kepentingan.

Pewarnaan pada perancangan ilustrasi buku "*Parangai*" menggunakan warna-warna cerah, kontras dan ekspresif dalam menggambarkan ilustrasi pada makna ungkapan tradisional Minangkabau. Warna juga berpengaruh kuat terhadap sikap dan emosi manusia maka pada perancangan ini penulis menggunakan warna yang dapat menimbulkan ketenangan dan memancarkan

energi yang positive sesuai dengan konten bacaan yang mengandung nasehat untuk para remaja.

C. Karya Relevan

Perancangan ilustrasi buku “*Parangai*” sebagai media penyampaian pesan moral untuk remaja merupakan judul yang digarap oleh penulis dalam perancangan ini penulis membutuhkan karya relevan yaitu perancangan dari Fibi Gusdiana Dewi, Mahasiswa Universitas Negeri Padang, Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni. Tahun 2020 yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Pepatah-Petitih Minangkabau Tentang Sindiran” Perancangan ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang kata pepatah-petitih Minangkabau beserta maknanya tentang sindiran dengan pendekatan ilustrasi agar dapat menarik dan kekinian. masyarakat khususnya remaja Cirebon lebih mengenal budaya lokal, pesan moral yang terkandung pada topeng Cirebon, dan dimasa yang akan datang tumbuhnya rasa saling menghormati dan menyayangi sesama manusia.



Gambar 2.10. Cover Karya Relevan “Perancangan Buku Ilustrasi Pepatah-Petitih Minangkabau Tentang Sindiran, Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.



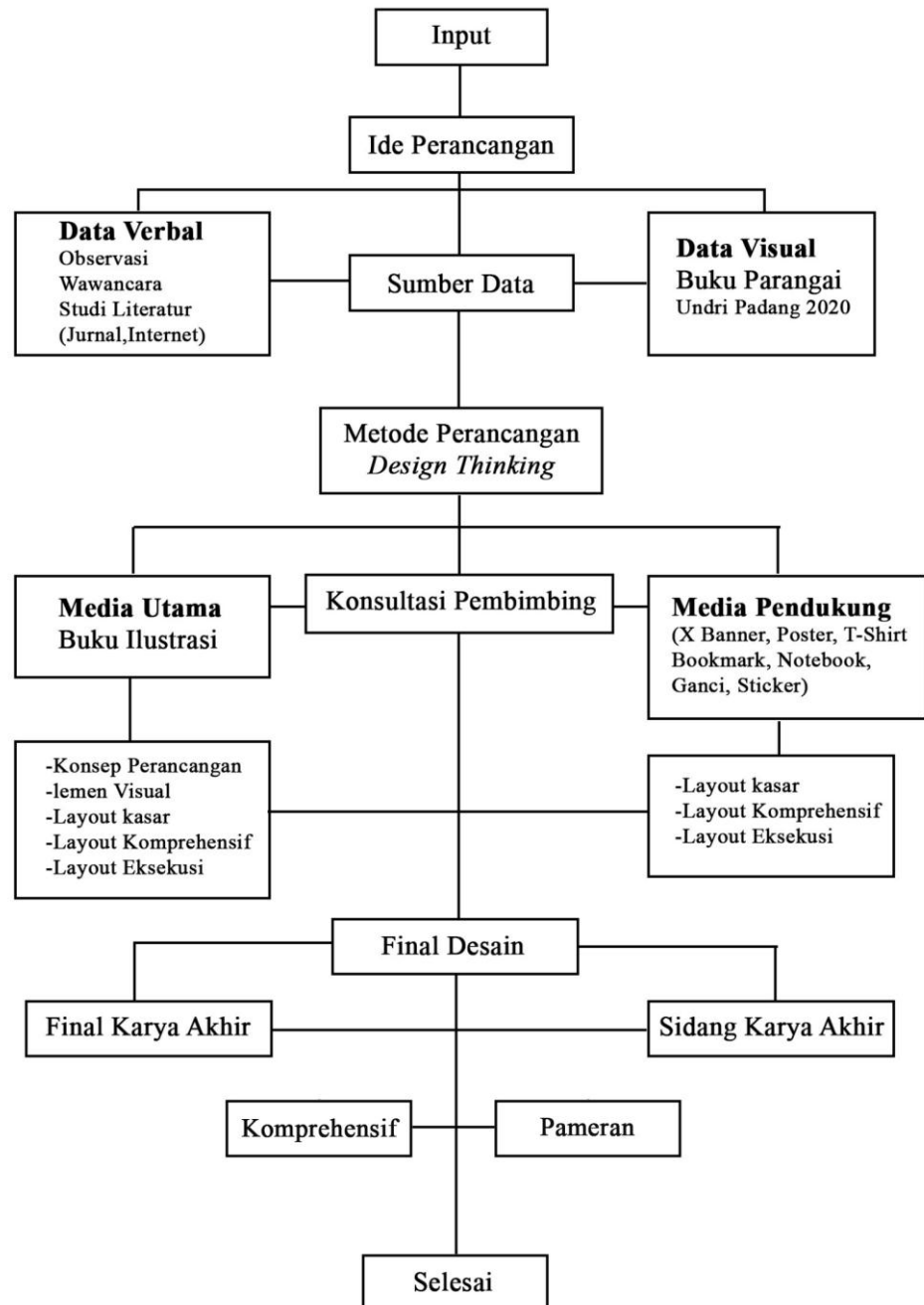
Gambar 2.11. Isi dan Layout Karya Relevan “Perancangan Buku Ilustrasi Pepatah-Petitih Minangkabau Tentang Sindiran, Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Buku ini memiliki kemiripan dengan karya yang akan penulis rancang seperti dari segi bentuk dan ukuran buku yaitu sama-sama berbentuk *square* dan ukuran buku, dan juga dari segi ilustrasi juga menggunakan jenis ilustrasi dekoratif yang sederhana dan dapat menarik pembaca.

Dari segi *layout* juga memiliki kemiripan dengan penempatan ilustrasi pada setiap ungkapan yang ada di setiap halaman dan ruang untuk penempatan isi paragraph dan informasi serta konten buku.

Dari segi teks dan muatan konten pada perancangan ini menggunakan jenis huruf *handwriting*/tulisan tangan sedangkan pada perancangan penulis, penulis menggunakan jenis huruf Serif untuk *Headline* dan Sans Serif untuk isi atau *body* teks. Muatan konten pada perancangan ini sama-sama berisikan 20 ungkapan tradisional Minangkabau. Akan tetapi pada karya ini yang hanya berisikan Pepatah-Petitih tentang sindiran serta pemaknaan ungkapan, sedangkan muatan konten pada perancangan penulis berdasarkan Buku “*Parangai*” karya undri yang berisikan ungkapan tradisional Minangkabau secara umum dan dibatasi dengan ungkapan-ungkapan yang *relate* dengan kehidupan remaja.

D. Kerangka Konseptual



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berlandaskan pada pengamatan dan hasil observasi yang penulis lakukan dapat disimpulkan bahwasanya masih banyak masyarakat yang kurang memahami ungkapan-ungkapan tradisional Minangkabau khususnya para remaja. Hal ini disebabkan karena kurangnya usaha pelestarian ungkapan tradisional Minangkabau yang sesuai dengan minat remaja pada saat ini dan kebiasaan remaja saat ini yang sudah mulai terdistraksi akan hal-hal yang mengguncang identitas mereka sebagai individu yang terikat pada satu budaya atau adat-istiadat.

Salah satu bentuk usaha dengan adanya media pengenalan ungkapan tradisional Minangkabau yang sudah ada sebelumnya yaitu buku “*Parangai*” yang ditulis oleh bapak Undri pada tahun 2020, akan tetapi perlunya penyempurnaan dari buku agar dapat lebih efektif dalam menyampaikan ungkapan tradisional Minangkabau yang sesuai dengan minat remaja pada saat ini.

Buku dengan judul ungkapan tradisional Minangkabau edisi ilustrasi dari buku “*Parangai*” merupakan buku yang menyajikan ungkapan tradisional Minangkabau yang dirancang dengan penambahan ilustrasi serta penerapan prinsip desain grafis sehingga sesuai dengan minat masyarakat pada saat ini terkhususnya remaja. Buku ini juga menyertakan media pendukung yang

berfungsi untuk launching buku. Media pendukung diantaranya *X banner*, Poster, *Totebag*, *Sticker*, Markah Buku, *Feed Intagram*, dan *Notebook*.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan dari perancangan buku ungkapan tradisional Minangkabau edisi Ilustrasi dari buku “*Parangai*”, penulis mengemukakan beberapa saran:

1. Buku “ungkapan tradisional Minangkabau dapat lebih berkembang dengan banyaknya produksi buku tentang ungkapan tradisional Minangkabau yang sesuai dengan perkembangan zaman dan minat masyarakat.
2. Diharapkan peran pemerintah dan masyarakat agar lebih berfokus untuk pelestarian kebudayaan yang tergerus akan perkembangan zaman.
3. Agar buku ungkapan tradisional Minangkabau edisi ilustrasi dapat tetap dikembangkan dan diterbitkan supaya tidak hanya bisa dilihat di lingkungan kampus saja tetapi bisa di akses oleh khalayak umum.

DAFTAR RUJUKAN

- Afira, Kevin Dwi. 2019. Perancangan *Sign Sistem* Pasar Bandar Buek Kota Padang. E-Jurnal DKV UNP.
- Anggraini S, Lia., Natalia, K. (2014). .Desain Komunikasi Visual : Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula.Bandung : Nuansa Cendekia
- Anindita, M., & Riyanti, M. T. (2016). Tren flat design dalam desain komunikasi visual. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 1(1), 1-14.
- Deepublish, (2020, Desember 7). Diakses pada 25 Desember 2021 dari artikel ilmiah :<https://penerbitbukudeepublish.com/pengertian-buku>
- Dios, A., Syafwan, M. S., San Ahdi, S. S., & Ds, M. (2018). Buku Ilustrasi “*Fashion And Style Guide*”. *Dekave: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(2).
- Dias, D. N., Maeni, I. P., Ds, M., Abdillah, F., & Ds, M. (2019). *Pengkaryaan Perancangan Buku Panduan Traveling Untuk Calon Traveler*. *Destira Ning Dias 146010002* (Doctoral dissertation, Desain Komunikasi Visual).
- Gunawan, E., Rahima, A., & Supriyati, S. (2018). Analisis Tema Ungkapan Tradisional *Bapeno* Di Desa Hiang Kecamatan Sitinjau Laut Kabupaten Kerinci Provinsi Jambi. *Aksara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 130-141.
- Hendratman Hendi. (2015). *Computer GraphicDesign*. Hal. 79 Warna. Bandung : Informatika
- Hidayati, K. F. (2021). Terus Jadi Tren, Ini Pengertian hingga Masa Depan dari Flat Design. Retrieved from Glints Blog: <https://glints.com/id/lowongan/flat-design-desain/#.YsRBGXZBxPY>
- IKA, R. P. (2020). Analisis Ungkapan Tradisional “Pita Nggahi” Pada Masyarakat Desa Leu Kecamatan Bolo Kabupaten Bima (Doctoral dissertation, Universitas_Muhammadiyah_Mataram)
- Male, A. 2017. *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective* (eds.2). New York: Bloomsbury Visual Arts
- Male, A (2007) *Ilustration: A Theoritical and Contextual Prespective* (eds.2)
- Kartono, Gamal dan Sembiring Dermawan. (2017). *Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual* . Medan : Al-Hayat.