

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

Tonny Aries Wijaya<sup>1)</sup>Achmad Yanu Alif Fianto<sup>2)</sup>Wahyu Hidayat<sup>3)</sup>

S1 Desain Komunikasi Visual

Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1) tonny.aries@yahoo.com, 2) Ayanu@Stikom.Edu

**Abstract:** *The goal of the design creation illustrated book Sasirangan fabrics are promotional efforts, provide more information about the fabrics Sasirangan for young people, especially teenagers get information about Cain Sasirangan and more loving culture of the region. The study was conducted using qualitative methods is by doing interviews, observation, documentation, and literature to obtain data that is used as a conception of making this illustrated book. The concept gained through data analysis is the specialty of Thousand Rivers. Descriptions of the concept of "Privileged Thousand Rivers" represents the meaning of Cain Sasirangan and Banjarmasin. Sasirangan cloth is cultural heritage, has a unique characteristic of the manufacturing process and has a magical value in ancient times, while Banjarmasin is the capital of the province of South Kalimantan in the city where there are Kampung Sasirangan, and the city has many streams. Privileged by (KBBI) are special properties. Special is the typical, outstanding, other than the other. From concept which has been described above, teens can hope to know more about intangible cultural heritage, distinctive culture Banjar Cain Sasirangan. Results of the creation of this book is to preserve local cultural heritage in Banjar, provide insight to recognize among adolescents in fabrics Sasirangan.*

**Keywords:** *Manufacture, Creation, Book, Illustration, Cloth Sasirangan, Arts Culture Banjarmasin, Teens.*

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

Indonesia memiliki warisan budaya yang sangat beragam, seperti tari, batik, dan songket. Di Pulau Kalimantan khususnya di Banjarmasin ibukota Provinsi Kalimantan Selatan, ada salah satu warisan

budaya tak benda yaitu kain khas Banjar atau yang dikenal dengan istilah "Kain Sasirangan". Pada mulanya Kain Sasirangan dikenal dengan Kain Pamintan, pamintan adalah singkatan dari permintaan (permintaan). Maksudnya adalah selembar kain putih yang diberi warna tertentu dengan motif tertentu pula atas permintaan seseorang yang berobat kepada seorang pengrajin kain pamintan. Dengan pamintan tersebut maka diharapkan penyakitnya akan menjadi sembuh. Kain pamintan berfungsi sebagai sarana pengobatan atas petunjuk seorang tabib. Berbagai macam penyakit dari seorang atau keluarganya yang sakit, seperti sakit perut, sakit kepala, bisul, sawan,

badan panas dingin, bahkan penyakit gangguan jiwa serta sakit yang disebabkan oleh gangguan makhluk halus atau gangguan roh jahat. Dalam proses pengobatan, nasihat tabib, proses pembuatan kain pamintan serta pemakaiannya sebagai terapi, dilaksanakan agak tertutup artinya tidak terbuka secara umum. Kain pamintan diperkirakan dikenal di Kalimantan Selatan sejak sekitar abad ke XVI (Semam Syamsiar:2008:2).

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

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

Sekarang kain pamintan lebih dikenal dengan istilah kain Sasirangan, banyak para tokoh yang tidak sependapat dengan sebutan Batik Banjar, tetapi tetap dengan nama kain Sasirangan. Kain Sasirangan kalau orang luar pulau Kalimantan biasa menyebutnya batik banjar, padahal itu bukan batik. Perbedaan proses pembuatan Sasirangan yang membuat Kain Sasirangan tidak disebut Batik. Cara proses pembuatan Saringan dengan cara dijelujur/ menyirang (dijahit) berbeda dengan batik dengan cara di canting,

ciri khas dari Sasirangan sendiri terlihat dari motifnya yang harus disirang atau dijahit, dalam pembuatan motifnya harus disirang (dijahit). Kain Sasirangan adalah sejenis kain yang diberi gambar dengan motif dan warna tertentu yang sudah dipolakan secara tradisional menurut cita rasa budaya lokal genius yang khas etnis Banjar di Kalimantan Selatan. Sasirangan bukanlah kata benda, *Sa* artinya satu dan *Sirang* artinya Jelujur (dijahit). Sasirangan adalah kain yang diberi motif dan warna yang dibuat sedemikian rupa dengan pola satu jelujur. Motif gambar kain Sasirangan pada umumnya merujuk kepada gambar visualisasi flora, fauna, manusia, alam benda budaya, benda di langit dan lain-lain.

Sasirangan mulai *booming* dimasyarakatkan itu dari unsur kepariwisataan atau pemberdayaan masyarakat dan pariwisata melakukan promosi produk. Sasirangan menjadi warisan tak benda oleh pemerintah melalui KEMDIKBUD (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan). Warisan budaya tak benda ini milik Kalimantan Selatan lalu dikembalikan ke daerah sebagaimana itu supaya harapannya pemerintah sudah memfasilitasi dan sudah tercatat sebagai hak intelektual. Sasirangan dalam naungan pembinaan kebudayaan dibawah naungan Dinas Kebudayaan/ Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Kalimantan Selatan, tetapi kalau pembinaan masyarakat dalam konteks industri dibawah naungan Disperindag. Di Banjarmasin ada central Sasirangan tepatnya di Kampung Sasirangan.

Kain Sasirangan sebagai kain khas banjar ternyata kurang mendapat perhatian dari masyarakat khususnya kalangan remaja. Kain Sasirangan kebanyakan hanya dipakai oleh kalangan dewasa, terlihat pada saat acara-acara perkawinan, nikahan, aqiqah dan lain-lain. Kalangan remajanya kurang minat dalam mengenakan Kain khas Banjar yaitu Kain Sasirangan. Masih banyak yang memakai baju kemeja pada acara-acara yang telah disebutkan atas. Hurlock (1973) menjelaskan bahwa batasan usia kronologis yaitu antara 13 hingga 18 tahun. Kondisi demikian dibutuhkan rekonstruksi sosial dari sikap, mental dan pemikiran remaja saat ini sebagai upaya-upaya untuk mengenalkan sejarah sasirangan, mengenalkan cara pembuatannya, dan filosofi dari beberapa motif Kain Sasirangan. Remaja kurang familiar dengan buku, menurut mereka membaca merupakan serangkaian kegiatan yang memakan banyak waktu dan membosankan. Remaja mengerjakan sesuatu selalu mengikuti tren tanpa ada pemilahan, bagi mereka

pantas atau tidak itu tidak penting, yang terpenting mereka tidak ketinggalan zaman. Sebenarnya, jika belajar dari warisan budaya ini maka akan mengenal lebih tentang budaya daerah, lebih menghargai dan mencintai budaya daerah sendiri. Sejauh ini upaya yang dilakukan oleh pemerintah Kalimantan Selatan dalam mempromosikan Sasirangan yaitu melalui pameran, fashion itu dilaksanakan pada saat *event-event*, seperti di festival pasar terapung, dan di acara Jakarta *Convention Center*.

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

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

## METODOLOGI PENELITIAN

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

## Jenis Penelitian

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

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

## Metode Penelitian

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

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

## Teknik Pengumpulan Data

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

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

orang atau lebih berhadap-hadapan secara fisik.

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

## 2. Observasi

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

## 3. Studi Pustaka

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

## Teknik Analisa Data

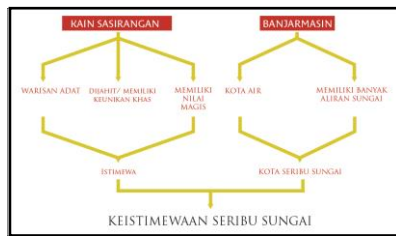
Moleong (2007:248), adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada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

## KONSEP DAN PERANCANGAN

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

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

Berdasarkan penjelasan dari data-data kata kunci yang sudah ditemukan di atas, maka ditemukan sebuah *keyword* yang pas untuk Penciptaan Buku Ilustrasi Kain Sasirangan Sebagai Upaya Promosi Seni Budaya Banjar Kepada Remaja yaitu "Keistimewaan Seribu Sungai". *Keyword* ini akan menjadi sebuah konsep yang mendasari pembuatan buku ilustrasi tersebut.



Gambar 1 Bagan Pembagian Keyword  
(Sumber: Data Peneliti)

Dari hasil analisa keyword dapat dijabarkan bahwa “Keistimewaan Seribu Sungai” ini mewakili makna dari Kain Sasirangan dan Banjarmasin. Dimana Kain Sasirangan merupakan warisan budaya, memiliki keunikan khas pada proses pembuatannya dan memiliki nilai magis pada zaman dahulu, sedangkan Banjarmasin merupakan ibukota provinsi Kalimantan Selatan dimana di kota tersebut terdapat Kampung Sasirangan yang menjual Kain Sasirangan dan juga ada pengrajin Kain Sasirangan, dan kotanya memiliki banyak aliran sungai itu. Keistimewaan menurut (KBBI) adalah sifat-sifat istimewa. Istimewa adalah khas, luar biasa, lain daripada yang lain. Deskripsi dari Seribu Sungai yaitu Banjarmasin memiliki banyak aliran sungai besar mengalir di sana seperti, sungai Martapura, sungai Kuin, sungai Andai, sungai Alalak dll. Dari konsep yang sudah dijabarkan di atas maka harapannya remaja dapat mengenal lebih dalam tentang warisan budaya tak benda, budaya khas banjar yaitu Kain Sasirangan. Diharapkan dengan menggunakan buku ilustrasi ini remaja juga akan lebih mudah untuk memahami isi dari buku yang dibuat.

### Konsep Perancangan



Gambar 2 Bagan Konsep Perancangan  
(Sumber: Data Peneliti)

### Gagasan Perancangan Karya

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

### Strategi Komunikasi

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

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

1. Pendahuluan atau pengetahuan dan sejarah singkat Kain Sasirangan. Segmen ini terdiri atas 1 bagian yaitu Sejarah Kain Sasirangan. *Body copy* pada bagian tersebut masing-masing mendeskripsikan secara singkat tentang penggambaran umum sejarah Kain Sasirangan dalam kehidupan masyarakat lokal.
2. Arti Motif Tradisional Kain Sasirangan. Segmen ini terdiri dari 12 bagian konten yaitu Motif Hiris Puduk, Kambang Kacang, Bayam Raja, Kulat Karikit, Ombak Sinapur Karang, Bintang Bahambur, Daun Jaruju, Gigi Haruan, Kambang Sakaki, Hiris Gagatas, Tampuk Manggis, dan Kangkung

Kaombakan. “*Body copy* yang terdapat dalam 12 bagian ini berisi tentang deskripsi singkat tentang Motif Kain Sasirangan”.

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

### Perencanaan Kreatif

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

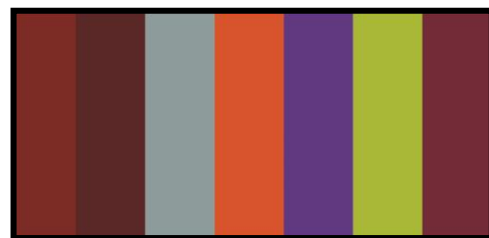
1. Format dan ukuran buku  
Format desain yang digunakan pada buku ilustrasi ini berupa *vertical* atau *portrait* yang menggunakan ukuran 25x 28 cm. Ukuran ini dipilih dengan maksud ukurannya yang tidak terlalu besar yang memudahkan target audien dalam membaca ataupun membawanya. Ukuran ini dirasa cukup untuk menampilkan gambar maupun teks yang ada di dalam buku. Setelah melakukan observasi kebeberapa tempat banyak buku atau majalah remaja yang berukuran kurang lebih seperti A4. Selain itu dengan ukuran ini apabila dicetak di plat plano ukuran 65 x 100 bisa mendapatkan 8 buku berukuran 25x28 cm dan menyisakan sedikit kertas sekitar 9 cm.
2. Isi dan tema buku  
Buku Ilustrasi ini berisi tentang sekilas sejarah tentang Kain Sasirangan, pembuatan Kain Sasirangan, sekaligus juga menjelaskan tentang motif tradisional Kain Sasirangan yang sering digunakan dan sudah menjadi umum yang masing-masing motif tersebut memiliki nama, arti dan makna tersendiri.
3. Penulisan naskah  
Memakai bahasa Indonesia yang sesuai dengan EYD dan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti remaja.

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

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

### Warna

Warna adalah salah satu hal yang sangat penting dalam menggambarkan suatu kesan dan pesan tertentu, maka dari itu warna merupakan hal pertama yang mampu menentukan respon *audience*. Dengan warna manusia mampu terpengaruhi secara emosi dan jiwa, karena warna dapat menggambarkan suasana hati seseorang (Sanyoto, 2002). Warna mampu menunjukkan karakteristik dan kesan tertentu. Sehingga pada visualisasi warna yang digunakan penciptaan buku ilustrasi Kain Sasirangan yaitu dengan menggunakan warna yang sesuai dengan corak warna dari Kain Sasirangan yang beragam, dan juga di kombinasikan warna putih karena warna putih pada motif merupakan ciri khas dari Kain Sasirangan. Warna menggunakan corak ragam yang dari Kain Sasirangan.



Gambar 3 Bagan Warna  
(Sumber: Data Peneliti)

### Tujuan Kreatif

Tujuan dari penciptaan buku ilustrasi tentang Kain Sasirangan ini agar target audience lebih, mengenal dan berguna untuk mengenalkan tentang Kain Sasirangan, mulai dari sejarahnya, pembuatannya dan juga filosofi atau arti dari beberapa

motif yang banyak dipergunakan atau sudah menjadi umum. Sehingga mampu memberikan teladan bagi generasi penerus bangsa, generasi muda atau remaja.

### Strategi Kreatif

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

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

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

- b. Asumsi data wawancara, observasi dan studi pustaka

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

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

2. Data Target Market

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

### IMPLEMENTASI DESAIN

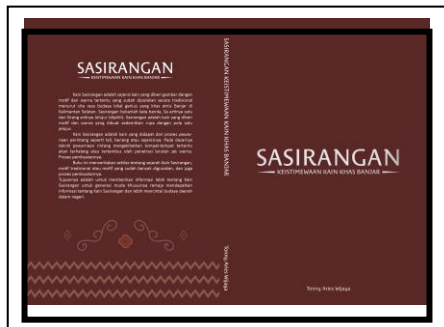
Pembahasan dalam bab ini akan menampilkan desain final dari lebih terfokus kepada metode yang digunakan dalam perancangan karya, observasi data serta teknik pengolahannya dalam Penciptaan Buku Ilustrasi Kain Sasirangan Sebagai Upaya Promosi Seni Budaya Banjarmasin Kepada Remaja. Untuk membuat buku ilustrasi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

1. Desain halaman utama menitik beratkan pada ilustrasi sebagai *point of interest*, karena fokus utama pada buku ini adalah pengilustrasian filosofi motif atau makna motif tradisional yang ada pada Kain Sasirangan dan proses pembuatannya.
2. Ilustrasi yang digunakan dalam buku ini dengan teknik *vector* melalui teknik digital. Bertujuan agar remaja lebih tertarik membaca buku.
3. Teknik pewarnaan gambar pada ilustrasi menggunakan teknik warna *vector* yang melalui teknik *digital* yang dapat menghasilkan gambar terlihat seperti kartun.
4. Pesan verbal yang disampaikan sebagai pendukung dari gambar ilustrasi di halaman utama dibagi menjadi 3 jenis, yaitu *headline*, *sub-headline* dan *body copy*. *Sub-headline* digunakan pada konten halaman yang dianggap membutuhkan informasi tambahan.
5. *Body copy* sebagai salah satu elemen verbal, memberikan penyampaian pesan yang lebih mendalam dengan susunan kalimat yang singkat, sehingga tidak mengganggu konsentrasi *point of interest* dari gambar ilustrasi.
6. Penentuan judul dibuat berdasarkan konsep penciptaan karya dan konten buku yang telah dirancang sebelumnya untuk dapat mewakili keseluruhan dari isi buku. "Sasirangan" dipilih sebagai judul buku karena pembahasan utamanya adalah tentang Kain Sasirangan, sedangkan "Keistimewaan Kain Khas Banjar" dipilih sebagai sub-judul karena diambil dari kata *keyword* yaitu keistimewaan, arti kata istimewa sendiri bisa

member arti “khas” Kain Sasirangan merupakan kain yang khas mulai dari proses pembuatannya dan hasil dari motif Kain Sasirangan yang berbeda dengan batik jawa atau songket.

7. Untuk Judul dan *headline* menggunakan jenis font “Costa” dan *sub-judul* dan *sub-headline* menggunakan jenis font “Costa”.
8. Untuk mendukung proses publikasi dari buku ilustrasi Kain Sasirangan, dibutuhkan beberapa jenis media promosi sebagai berikut:
  - a. Poster, desain yang menonjolkan estetika gambar ilustrasi dari *cover* buku ilustrasi Kain Sasirangan.
  - b. Kartu Nama, dibuat menyesuaikan dengan desain Buku Ilustrasi sehingga menjadi satu kesatuan, dan menonjolkan informasi tentang biodata dari penulis.
  - c. Pembatas Buku, dengan gaya yang tidak jauh dari desain buku ilustrasi dan tetap mencantumkan judul buku ilustrasi.

### 1. Cover Buku



Gambar 4 Cover Buku  
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Desain *Cover* memiliki latar belakang berwarna merah, pada bagian depan *cover*, judul buku dan nama penulis *di hotprint* supaya memberi kesan istimewa pada buku ini. *Cover* depan hanya menampilkan judul dan nama penulis, Didukung dengan judul buku dengan komposisi yang rapi. Dibagian belakang *cover* disertakan ringkasan atau synopsis buku yang dapat memberikan gambaran umum pada target *audience* tentang konten yang

terdapat dalam buku. Disertai pula judul yang ukurannya lebih kecil dari *cover* depan dan elemen motif dari Kain Sasirangan yang mewakili dari isi buku.

### 2. Kata Pengantar



Gambar 5 Halaman Pembuka  
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

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

### 3. Kata Pengantar



Gambar 6 Kata Pengantar  
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Sebagai narasi pengantar bagi pembaca dalam memahami konten dari buku merupakan fungsi dari adanya halaman ini. Halaman ini mencakup pandangan penulis terhadap fenomena yang melandasi pada perancangan buku. *Body copy* kata pengantar ini





## Implementasi Desain Media Publikasi



Gambar 11 Implementasi desain media publikasi  
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Implementasi desain media publikasi atau media pendukung dari buku ini adalah poster, kartu nama, dan pembatas buku. Desain yang dibuat tetap menggunakan cover dari buku tetapi ditambahkan beberapa motif.

### KESIMPULAN

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

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

### DAFTAR PUSTAKA

#### Sumber Buku :

- Alwi Hasan, dkk. 2002. *Kamus Besar Indonesia*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka.
- Ganie, Tajanudin B. 2014. *Sasirangan Kain Khas Tanah Banjar*. Kalimantan Selatan: Tuas Media
- Hurlock, Elysabeth B. 1996. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi
- Koentjaraningrat. 1984, *Kebudayaan Jawa*, Jakarta: Balai Pustaka 3685.
- Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif* (edisirevisi). Bandung :RemajaRosdakarya.

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

Rustan, Suryanto.(2010). *Hurufontipografi*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama

Rustan, Surianto. (2009). *Layout Dasar Dan Penerapannya*. Jakarta : Gramedia.

Seman, Syamsiar. (2008). *Kain Khas Banjar*. Kalimantan Selatan : Lembaga Pengkajian Pelestarian Budaya Banjar.

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

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

#### Sumber Internet :

<http://www.banjarmasinkota.go.id/informasi/kampung-sasirangan.html>

(diaksespadatanggal 7 Juni 2015)

<https://www.fotolia.com/id/44878333>

(diaksespadatanggal 2 September 2015)

<http://percetakanundangan.web.id/percetakan/kamus-percetakan/bookmark-atau-pembatas-buku/>

(diaksespadatanggal 3 September 2015)