PERANCANGAN BUKU PADA KAIN TAPIS LAMPUNG SEBAGAI MEDIA UNTUK MENINGKATKAN KEPEDULIAN TERHADAP BUDAYA LAMPUNG

DESIGNING BOOK OF TAPIS LAMPUNG AS A MEDIA TO IMPROVE CARE OF LAMPUNG CULTURE

[1]Nanda Rifki Amrullah, [2]Novian Denny Nugraha S.Sn, N,Sn.

[1,2]Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University

[1]nandarifkia@student.telkomuniversity.ac.id , [2]dennynugraha@telkomuniversity.ac.id

Abstrak:

Indonesia merupakan negara dengan ragam suku dan budaya serta warisan yang sangat beragam. Warisan itu meliputi kerajinan tradisional, perhiasan, kuliner, hingga budaya. Salah satunya adalah kain Tapis yang merupakan warisan budaya daerah Lampung. Tapis merupakan kain khas Lampung yang memiliki ragam hias yang kaya. Kain Tapis terbuat dari benang kapas yang ditenun dan memiliki motif yang dijahit menggunakan benang emas atau perak. Karena adanya perkembangan zaman membuat nilai-nilai yang terdapat pada kain Tapis menjadi bergeser dan dilupakan. Karena itu banyak masyarakat yang saat ini kurang perduli terhadap kain tapis dan nilai-nilai yang ada didalamnya. Menanggapi fenomena tersebut, maka akan dirancangnya media informasi yang menjelaskan tentang kain Tapis dan nilai filosofis yang terkandung di dalamnya melalui buku. Pada perancangan kali ini, penulis menggunakan metode kualitatif dan analisis SWOT. Diharapkan dengan adanya perancangan buku terhadap kain Tapis Lampung dapat membuat masyarakat lebih perduli dan tertarik dengan kain Tapis dan nilai-nilai yang ada didalamnya sehingga selalu terjaga kelestariannya.

Kata Kunci: Kain Tapis Lampung, Media Informasi.

Abstract:

Indonesia is a country with a very diverse ethnic and cultural diversity and heritage. The legacy includes traditional crafts, jewelry, culinary, and even culture. One of them is Tapis cloth which is a cultural heritage of Lampung area. Tapis is a typical Lampung cloth which has a rich variety of decoration. Tapis fabric is made of cotton yarn woven and has a motif that is sewn using gold or silver thread. Because the development of the times makes the values contained in the Tapis cloth to be shifted and forgotten. Because of this, many people currently do not care about the filter cloth and the values in it. Responding to this phenomenon, it will design information media that explains the Tapis fabric and the values contained in it through books. In this design, the method used in data collection is the qualitative method and the SWOT analysis. It is expected that the design of a book on Lampung Tapis cloth can make people more concerned and interested in Tapis fabric and the values in it so that it is always preserved.

Keywords: Tapis Lampung, Information Media.

1. Pendahuluan

Indonesia merupakan negara dengan ragam suku dan budaya serta warisan yang sangat beragam, warisan ini meliputi sejarah hingga ke seni budaya. Warisan tersebut terjadi karena adanya perbedaan serta keberagaman masyarakat Indonesia yang menghasilkan kebudayaan yang beragam pula. Warisan itu meliputi kerajinan tradisional, perhiasan, kuliner, hingga budaya. Hal tersebut terpengaruh oleh faktor kebiasaan, suku, serta geografis sehingga adanya perbedaan di setiap daerah. Perbedaan tersebut berfungsi sebagai pembeda antara satu budaya dengan budaya lainnya serta memberikan keragaman warisan yang ada di Indonesia. Dengan adanya perbedaan warisan menjadikan Indonesia kaya akan warisan budaya, kuliner, serta kerajinan. Dengan kekayaan warisan budaya Indonesia yang tersebar di seluruh daerah, masih banyak masyarakat Indonesia yang kurang tertarik terhadap warisan budaya yang ada di Indonesia. Hal yang menjadi faktornya yaitu karena kurangnya informasi serta kurangnya minat masyarakat terhadap warisan budaya yang ada. Padahal warisan tersebut menjadi identitas yang kuat sebagai pengenal daerah.

Setiap daerah tentu memiliki warisan budaya yang beragam, tak terkecuali daerah Lampung yang menjadi salah satu daerah yang kaya akan warisan budaya. Lampung merupakan daerah yang mayoritas penduduknya adalah pendatang dari berbagai pulau yang ada di Indonesia. Menurut artikel yang dikeluarkan oleh www.djkn.kemenkeu.go.id , lampung menjadi rumah bagi berbagai etnis, mulai dari masyarakat Jawa, masyarakat asli Lampung, masyarakat Sunda, masyarakat Minangkabau, masyarakat Bali, serta masyarakat Tionghoa, Melayu dan lainnya. Dengan banyaknya pendatang membuat Lampung memiliki ragam warisan, baik berupa seni kerajinan, maupun warisan budaya lainnya. Faktor lainnya yang menjadikan Lampung memiliki warisan budaya yang kaya adalah karena letak geografis yang ideal menjadikannya daerah yang kaya dalam hal warisan budaya yang memanfaatkan kekayaan alam. Salah satu warisan dari Lampung yaitu kain Tapis. Kain Tapis merupakan kain khas lampung yang dibuat dari benang kapas dan memiliki motif yang disulam menggunakan benang emas atau perak. Tapis berbentuk seperti sarung dan digunakan oleh wanita lampung dalam upacara adat daerah lampung. Tapis memiliki motif atau ragam hias berupa motif spiral, garis lurus, lingkaran dan lainnya. Dalam perkembangannya kain tapis dipengaruhi oleh agama Hindu-Budha dengan adanya tambahan berupa ragam hias yang memiliki unsur-unsur flora dan fauna Indonesia. Selain itu masuknya agama Islam juga memperkaya ragam hias yang ada pada kain Tapis Lampung. Adanya unsur baru tersebut memberikan ragam hias yang beragam pada kain tapis, namun tidak menghilangkan ragam hias yang lebih dulu sudah ada. Dengan adanya perkembangan zaman, kain Tapis tak lagi hanya di pakai sebagai perlengkapan adat, namun kain tapis mampu menjadi suatu komoditi dan menjadi nilai ekonomis tinggi. Karena adanya perkembangan zaman itu pula banyak nilai-nilai dalam kain tapis mengalami pergeseran dan dilupakan.

Dengan bergesernya nilai-nilai yang ada dalam kain Tapis dan adanya perkembangan zaman, banyak masyarakat Lampung yang tidak tahu dan kurang peduli terhadap kain tapis beserta nilai dan arti dalam kain tapis itu sendiri. Hal itu terjadi karena kurangnya informasi serta rendahnya minat masyarakat mengenai sejarah dan pengetahuan akan kain Tapis. Untuk menjawab permasalahan tersebut, maka dibutuhkan suatu pendekatan berupa perancangan media informasi terhadap kain Tapis. Diharapkan dengan adanya media informasi terhadap kain tapis dapat membuat masyarakat Lampung lebih mengenal dan peduli terhadap sejarah dan pengetahuan tentang kain tapis serta nilai-nilai yang ada di dalamnya. Selain itu dalam perancangan ini juga bertujuan untuk melestarikan kebudayaan Lampung dan menumbuhkan minat masyarakat akan budaya Lampung.

2. Dasar Pemikiran

2.1 Desain Komunikasi Visual

2.1.1 Pengertian Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual merupakan komunikasi atau pesan yang disampaikan melalui media visual. Elemen Visual seperti warna dan tipografi menjadi salah satu hal yang mampu menyampaikan pesan tersebut (Supriyono, 2010:9).

Menurut AD. Pirous dalam Suprapto (2015: 31) “komunikasi visual pada hakekatnya adalah Bahasa. Yang memiliki tugas dan peran utama untuk menyampaikan pesan dari seseorang, kelompok tertentu, atau Lembaga kepada orang lain.”

2.1.2 Unsur-unsur Desain

Untuk menghasilkan desain yang komunikatif diperlukan unsur-unsur desain yaitu: (Supriyono, 2010: 57)

1. *Line* (garis)
2. *Shape (*bidang)
3. *Color* (warna)
4. *Value* (gelap-terang)
5. *Texture* (tekstur)
6. *Size* (ukuran)

2.1.3 Prinsip-prinsip Desain

Prinsip desain digunakan sebagai landasan ataupun sebagai konsep desain. Beikut adalah prinsip desain yaitu: (Supriyono, 2010: 87)

1. Keseimbangan *(balance)*
   Keseimbangan merupakan pembagian visual ataupun optik yang memiliki komposisi sama berat.
2. Tekanan *(emphasis)*
   Tekanan merupakan penyampaian suatu informasi yang ingin di tonjolkan melalui suatu elemen visual. Untuk memberikan tekanan pada karya desain, terdapat beberapa cara ,yaitu:
   a. Kontras
   b. Isolasi Objek
   c. Penempatan Objek
3. Irama *(rhythm)*
   Irama merupakan pola yang tersusun seca berulang yang berupa repetisi elemen visual secara berulang kali. Sedangkan variasi merupakan perubahan bentuk, ukuran ataupun posisi secara berulang-ulang.
4. Kesatuan *(unity)*
   Kesatuan merupakan pungkasan atau keseluruhan desain yang tampak harmonis dalam suatu unsur desain.

2.2 Perancangan

Perancangan adalah proses atau penggambaran dalam pembuatan sesuatu, perancangan juga dikenal sebagai proses desain. Proses desain merupakan proses yang mencakup aspek eksplorasi visual. Desain juga memiliki jenis-jenis yang dibedakan melalui aktivitasnya seperti, desain grafis, desain produk, desain interior dan lainnya. (Safanayong, 2006: 2).

2.3 Buku

Didalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dijelaskan bahwa buku ialah sekumpulan kertas yang disatukan serta yang berisikan tulisan ataupun kertas kosong. Secara umum buku dibagi menjadi empat menurut Surahman dalam Amalia (2019):

1. Buku Sumber
   Buku yang memiliki fungsi sebagai sumber ataupun sebagai referensi dan rujukan suatu ilmu.
2. Buku Bacaan
   Buku yang digunakan sebagai media hiburan seperti novel, dongeng dan lainnya.
3. Buku Pegangan
   Buku acuan yang biasa digunakan oleh guru dalam pelaksanaan proses mengajar.
4. Buku Teks
   Buku yang digunakan untuk proses pembelajaran.

2.4 Teori Warna

2.4.1 Pengertian Warna

Salah satu unsur penting dalam desain yaitu warna. Hal itu dikarenakan dengan adanya warna suatu objek desain ataupun karya desain dapat memberikan nilai dan arti pada desain itu sendiri. *(added value)* (Wibowo, 2013: 148)

Warna termasuk kedalam elemen visual pada unsur-unsur desain yang menjadi salah satu elemen penarik perhatian pembaca. Warna menjadi unsur penting karena menciptakan citra, menghasilkan *mood*, serta membuat teks lebih berbicara. Dalam pemilihan warna yang tidak tepat dapat merusak citra yang ada, menciptakan mood yang buruk, mengurangi keterbacaan serta membuat hilangnya gairah baca. Setiap warna memiliki kesan seperti dalam penggunaan warna yang lembut mampu memberikan kesan damai serta warna yang kontras mampu memberikan kesan yang ceria (Supriyono, 2010: 70)

2.4.2 Fungi Warna

Menurut Ibnu Teguh Wibowo (2013: 149) warna memiliki beberapa fungsi yaitu:

1. Fungsi Identitas
   Warna sebagai identitas yaitu mempermudah proses identifikasi dan pengenalan identitas pada suatu kelompok, organisasi, masyarakat atau lainnya. Contohnya seperti logo perusahaan, seragam, benderan dan lainnya.
2. Fungsi Isyarat atau Media Komunikasi
   Fungsi warna sebagai isyarat merupakan sebuah tanda atau sifat pada suatu kondisi. Warna memilki isyarat yang pada dasarnya telah diterapkan dan dapat ditinjau aspek-aspek sifatnya seperti warna hijau dan biru memiliki sifat sejuk dan damai. Makna tersebut memberikan isyarat seperti keadaan aman dan lain-lain.
3. Fungsi Psikologis
   Fungsi Psikologis pada warna yaitu memberikan efek rasa bagi orang yang melihatnya. Warna memiliki kaitan dengan karakter-karakter atau psikologis pada manusia. Seperti warna-warna cerah lebih disukai oleh orang-orang yang energik dan penuh semangat serta orang yang memiliki karakter *extrovert.* Hal itu karena orang tersebut berpikiran terbuka serta tidak sulit menerima hal-hal baru. Sedangkan warna-warna dingin dan gelap lebih disukai oleh orang yang tenang dan lembut serta berkarakter *introvert*.
4. Fungsi Alamiah
   Warna sebagai fungsi alamiah artinya warna merupakan unsur desain yang mampu memproyeksikan sifat benda atau objek tertentu secara nyata. Seperti warna hijau yang menggambarkan tumbuhan serta warna merah yang menggambarkan api atau darah.
5. Fungsi Pembentuk Keindahan
   Adanya warna mampu mempermudah dalam melihat serta megenali suatu benda. Warna mampu menjadi suatu aspek keindahan yang mampu membentuk perbedaan antar objek.

2.4.3 Klasifikasi Warna

Warna terbagi dalam lima klasifikasi, yaitu (Wucius, 1986 dalam Nugroho, 2015: 33).

1. Warna Primer
   Warna primer ialah warna yang tidak tercampur oleh warna lain atau biasa disebut dengan warna pertama atau warna pokok. Warna Merah, biru, dan kuning termasuk kedalam warna primer. (Nugroho, 2015: 33).
2. Warna Sekunder
   Warna yang dihasilkan oleh campuran warna pokok atau warna primer. Warna sekunder biasa disebut warna kedua dan memiliki warna jingga/oranye, ungu/violet, dan hijau. (Nugroho, 2015: 33).
3. Warna Intermediate
   Warna yang terletak pada pertengahan warna primer dan sekunder atau biasa disebut warna perantara. Warna tersebut ialah kuning hijau, kuning jingga, merah jingga, merah ungu, biru violet dan biru hijau. (Nugroho, 2015: 33).
4. Warna Tersier
   Warna yang dihasilkan oleh campuran warna sekunder. Warna ini biasa disebut warna ketiga yang memiliki warna yaitu *olive*, *red brown*/merah tersier, coklat biru/*navy blue/*biru tersier (Nugroho, 2015: 33).
5. Warna Kuarter
   Warna yang dihasilkan dari pencampuran warna tersier. Warna ini biasa disebut warna keempat dan memiliki warna yaitu, jingga/oranye kuarter, coklat hijau, dan coklat ungu/violet kuarter (Nugroho, 2015: 33).

2.4.4 Karakter dan Simbolisasi Warna

Warna memiliki karakter serta simbolisasi yang berbeda satu sama lain. Karakter warna akan berubah apabila warna berubah menjadi muda atau tua atau menjadi redup. Karakter warna ini merupakan karakter dalam warna-warna murni (Waikins, 2001 dalam Nugroho, 2015: 59).

Tabel 2.1 Karakter dan Simbolisasi Warna

Warna	Simbol/Lambang	Karakter
Kuning	Kecerahan, kehidupan, kemenangan, kegembiraan, kemeriahan, kecemerlangan.	Terang, gembira, ramah, supel, riang, cerah.
Jingga	Kemerdekaan, penganugrahan, kehangatan, bahaya.	Memberi dorongan, merdeka, anugrah, bahaya
Merah	Marah, berani, perselisihan, bahaya, perang, agresif.	Kuat, energik, marah, berani, bahaya.
Ungu	Kebesaran, kejayaan, kebangsawanan, keningratan.	Keangkuhan, kebesaran, kekayaan.
Violet	Kesusahan, kesedihan, bencana.	Dingin, negatif, diam.
Biru	Keagungan, keyakinan, kesetiaan, perdamaian, kestiaan, kecerdasan.	Dingin, pasif, sayu, sendu, sedih, tenang.
Hijau	Kesuburan, kesetiaan, keabadian, kebangkitan, kesegaran, kemudaan, pengharapan.	Segar, muda, hidup, tumbuh.
Putih	Kesucian, kemurnian, kejujuran, ketulusan, kedamaian, kehalusan, kelembutan.	Positif, merancang, cerah, tegas, mengalah.
Hitam	Kesedihan,, suram, murung, kegelapan, kematian, terror, dan kejahatan.	Menekan, tegas, dalam.
Abu-abu	Ketenangan, kebijaksanaan, mengalah, kerendahan hati, kelabu, ragu-ragu.	Seimbang, netral.
Coklat	Kesopanan, kearidan, kebijaksanaan, kehormatan.	Kedekatan hati, sopan, arif, bijaksana, hemat, hormat.

Sumber: Nugroho (2015)

2.5 Tipografi

2.5.1 Pengertian Tipografi

Tipografi ialah sebuah ilmu tentang penataan huruf serta pemilihan huruf yang sesuai pada suatu ruang agar memberikan kesan yang mampu membuat pembaca mendapatkan kenyamanan semaksimal mungkin (Wibowo, 2013: 116)

Tipografi juga memiliki pengertian yaitu suatu ilmu tentang karakteristik, spesifikasi,dan pengelolaan huruf untuk tujuan tertentu (Supriyono, 2010: 20).

2.5.2 Klasifikasi Huruf

Klasifikasi huruf dibagi menjadi beberapa klasifikasi, yaitu: (Anggraini dan Nathalia, 2018: 58-63)

1. *Serif*

Gambar 2.1 Jenis Huruf *Serif*

(sumber:https://www.kompasiana.com/opraywinter/5c5be460677ffb1bf94d8bd3/perbedaan-font-serif-dengan-sans-serif)

Huruf *Serif* merupakan huruf yang memiliki kait pada ujungnya. Huruf ini memiliki perbedaan ketebalan dan ketipisan yang sangat jelas pada garis-garis hurufnya, sehingga mudah untuk dibaca. Jenis huruf *Serif* memberikan kesan formal. Terdapat empat jenis huruf *Serif*, yaitu:

a. *Old Style*
   Ciri dari *Serif* jenis yaitu terdapat kurva yang terhubung dengan garis utama pada kaki huruf sehingga memberikan kesan lawas *(old)* dibandingkan dengan jenis *serif* lainnya.
b. *Transitional*
   Serif jenis ini memiliki ciri garis yang terhubung dengan kurva serta terdapat sudut di kaki hurufnya.
c. *Modern*
   Serif jenis modern memiliki kaki huruf yang berbentuk sudut.
d. *Egyptian (Slab Serif)*
   Jenis ini memiliki kaki yang lebih tebal dibandingkan dengan jenis huruf *serif* lainnya.

2. *Sans Serif*

Gambar 2.1 Jenis Huruf *Sans Serif*
(sumber:https://www.kompasiana.com/opraywinter/5c5be460677ffb1bf94d8bd3/perbedaan-font-serif-dengan-sans-serif)

Sans Serif adalah jenis huruf tanpa kait pada ujung hurufnya. Sans *Serif* memiliki kesan simpel. Huruf jenis ini biasa digunakan berdampingan dengan elemen grafis yang modern. Berdasarkan klasifikasi dan karakteristiknya huruf *Sans Serif* dibagi menjadi empat, yaitu:

a. *Grotesque Sans Serif*
   Memiliki perbedaan ketebalan yang sangat jelas pada setiap garisnya.
b. *Neo Grotesque Sans Serif*
   Memiliki ciri huruf yang lebih proporsi serta ketebalan antar huruf tidak terlalu kontras.
c. *Humanist Sans Serif*
   Memiliki karakteristik huruf *serif* namun tidak memiliki kait.
d. *Geometric Sans Serif*
   Memiliki konstruksi huruf yang terpengaruh dengan bidang-bidang geormetris.

3. Script
Script memiliki bentuk yang mirip dengan tulisan tangan. Jenis huruf *scipt* memiliki dua jenis, yaitu *Formal Script* yang memiliki bentuk tulisan seperti tulisan klasik sedangkan *Casual Script* memiliki bentuk tulisan yang lebih simpel.

4. Dekoratif
Jenis ini merupakan jenis huruf yang berasal dari bentuk huruf yang diberikan ornament, atau elemen yang bersifat dekoratif. Jenis huruf biasanya digunakan sebagai judul pada tulisan dan tidak digunakan pada *body text* karena memiliki keterbacaan yang kurang baik.

2.5.3 Desain Tipografi

Desain Tipografi merupakan penggunaan tipografi pada suatu desain yang dapat memberikan pengaruh terhadap penyampain komunikasi dalam suatu karya desain.

J. Ben Lierman pada buku *Types of Typeface* (1967) dalam Desain Komunikasi Visual, Panduan untuk Pemula (Anggraini dan Nathalia, 2018: 64-65) mengatakan *legibility* dan *readability* merupakan hal yang mempengaruhi suatu desain.

1. *Legibility*

   Legibility merupakan tingkat kemudahan yang dapat dilihat oleh mata dalam mengenali suatu huruf. *Legibility* yang baik merupakan huruf/karakter yang mudah dikenali oleh pembaca tanpa harus bersusah payah. Faktor yang mempengaruhi *legibility* yaitu pemilihan jenis huruf dan penggunaan warna.

2. *Readability*

   Readibilty merupakan tingkat kejelasan dalam penggunaan huruf yang memperlihatkan hubungan yang ada pada suatu huruf. Maksudnya adalah dalam pembentukan suatu kata, harus memperhatikan jarak serta hubungan antar huruf.

2.3.4 Panduan dalam Aplikasi Tipografi

Ada beberapa pengolahan tipografi, yaitu: (Anggraini dan Nathalia, 2018: 67-72)

1. Ukuran Huruf

   Satuan pada ukuran sebuah huruf disebut dengan satuan *point* (pt). Ukuran huruf ditentukan oleh pengutamaan suatu informasi yang akan di sampaikan. Seperti pada judul yang menggunakan ukuran huruf yang biasanya lebih besar dari pada teks lainnya. Dalam pemilihan ukuran judul dapat dipengaruhi oleh ketersediaan ruang/*space* yang tersedia serta gaya desain secara keseluruhan.

   Selain itu dalam pemilihan ukuran huruf pada *bodytext* juga disarankan agar tidak terlalu kecil, agar pembaca mampu membacanya dengan lebih mudah. Ukuran bodytext yang biasa digunakaan idealnya adalaha 8-12 *point.* Tentu saja ukuran itu disesuaikan dengan kebutuhan dan juga target pembaca.

2. Hierarki dalam Tipografi

   Dalam pengolahan tipografi harus memperhatikan skala prioritas atau tingkat kepentingan teks. Maksudnya agar dapat menonjolkan bagian mana yang ingin dilihat oleh pembaca terlebih dahulu. Biasanya judul merupakan hal yang ditonjolkan maka menggunakan ukuran huruf yang lebih besar. Begitu pula dengan sub judul dan *body text* yang menggunakan ukuran lebih kecil serta menyesuikan kebutuhan.

3. Jumlah Jenis Huruf yang Digunakan

   Pemilihan jumlah dan jenis huruf mampu memberi kesan kaya dan tidak monoton. Namun, dalam penggunaannya dianjurkan hanya memakai tiga jenis huruf agar pembaca fokus dalam mencerna hasil desain. Pemilihan jenis huruf juga dianjurkan memilih jenis huruf yang berbedaan dan menghindari jenis huruf saling menyerupai dan sejenis karena hal itu juga akan membuat desain terkesan monoton.

4. Variasi Huruf

   Selain pemilihan jenis huruf, pemilihan variasi huruf juga dapat mempengaruhi pembaca. Pembaca akan kesulitan apabila membaca huruf kapital dibandingkan dengan pemakaian kombinasi antara huruf kapital dan tidak. Dalam pengaplikasiannya, jenis *font* yang akan digunakan harus selalu diperhatikan seperti gaya serta ketebalannya. Font mempunyai beberapa variasi huruf *(family type)* yang berupa variasi huruf yang tipis *(light)*, tebal *(bold)*, miring *(italic)*, ramping *(condensed)* dan terlalu lebar *(expanded)*. Pemilihan variasi huruf tebal *(bold)* akan memberi efek lebih tegas yang biasa digunakan pada suatu judul sedangkan penggunaan variasi huruf miring *(italic)* mampu memberikan kesan dinamis. Penggabungan variasi ini mampu menghasilkan kesan yang tidak monoton. Karena itu desain yang hanya menggunakan satu jenis huruf tetap dapat terlihat kaya karena adanya variasi huruf *(family type)*.

5. Penggunaan Warna

   Penggunaan warna pada harus memiliki perbedaan warna antara tulisan dengan *background*, hal itu agar dilakukan untuk memudahkan pembaca. Apabila *background* memiliki warna terang maka teks yang digunakan harus berwarna lebih gelap.

6. Pengaturan Spasi Baris *(Leading)* dan Spasi Huruf *(Kerning & Tracking)*

   a. *Leading*

Leading merupakan jarak pada baris yang ada pada suatu teks. *Leading* mempengaruhi daya baca pada teks dalam sebuah paragraf. Teks yang tidak memiliki jarak pada setiap barisnya dapat menimbulkan kesan sesak.

b. *Tracking*
Tracking yaitu penyesuain jarak antara kelompok huruf. *Tracking* merupakan faktor yang dapat meningkatkan keterbacaan serta agar tidak terjadi kesalahan pada proses mencetak.

c. *Kerning*
Kerning ialah jarak per huruf yang sesuai. *Kerning* digunakan dalam meningkatkan keterbacaan dan secara efektif digunakan dalam suatu judul, logo, dan teks yang menggunakan huruf besar.

7. Panjang Baris Teks
Panjang baris teks dapat mempangaruhi pembaca dalam membaca suatu teks. Teks yang memiliki baris yang panjang mampu membuat mata menjadi lebih cepat lelah. 50-60 huruf merupakan jumlah ideal yang diperlukan pada satu baris, namun itu juga tergantung dengan keperluan. Apabila judul terlalu panjang untuk ditulis dalam satu baris, maka dianjurkan untuk membuat judul menjadi dua baris atau lebih. Akan tetapi dalam pemecahannya kalimatnya masih memiliki kesinambungan.

8. Penataan Baris *(Alignment)*
Penataan baris dilakukan agar komposisi teks yang dibaca menjadi lebih optimal. Ada beberapa jenis komposisi teks penataan baris, yaitu:

a. *Align Left* yaitu komposisi teks dengan penempatan teks pada bagian kiri menjadi rata dan membuat komposisi pada teks bagian kanan menjadi tidak beraturan.
b. *Justified* yaitu komposisi yang penempatan teksnya rata pada kedua sisi.
c. *Align Right* yaitu komposisi teks dengan penempatan teks pada bagian kanan menjadi rata dan membuat komposisi pada teks bagian kiri menjadi tidak beraturan.
d. *Center* yaitu komposisi teks dengan penempatan teks di tengah dan membuat komposisi pada bagian kiri dan kana menjadi tidak beraturan.

2.6 Layout

Layout merupakan pengaturan susunan bentuk atau bidang pada suatu desain agar membentuk suatu susunan yang estetik (Gavin Amborse & Paul Harris, London 2005 dalam Anggraini dan Nathalia, 2018: 74).

Layout bertujuan untuk membuat tampilan suatu gambar atau teks menjadi lebih komunikatif sehingga mempermudah pembaca dalam menerima informasi. Terdapat prinsip-prinsip *layout* yang mengatur dan menjadi pedoman dalam penerapan komposisi, yaitu: (Anggraini dan Nathalia, 2018: 75)

1. *Sequence*
Sequence merupakan arahan perhatian dalam layout. Maksudnya adalah *layout* yang dibuat mengarahkan pembaca untuk menangkap informasi sesuai dengan prioritas.
2. *Emphasis*
Emphasis merupakan memberikan penekanan pada suatu informasi agar pembaca dapat fokus kepada satu tujuan yaitu informasi yang dianggap penting. Penggunaan *emphasis* dapat diaplikasikan dengan cara memperbesar ukuran *font*, pemberian warna yang kontras, penempatan posisi, dan penggunaan bentuk yang berbeda dengan lainnya.
3. *Balance*
Balance yaitu keseimbangan antara suatu elemen yang ada pada sebuah *layout*. Balance memiliki dua jenis, yaitu simetris dan asimetris. Simetris merupakan suatu keseimbangan yang sisi berlawanannya harus sama persis. Sedangkan asimetris merupakan keseimbangan yang pada sisi berlawanannya memiliki ukuran obyek yang berbeda dengan sisi yang lain.
4. *Unity*
Unity adalah kesatuan yang tersusun dan saling berkaitan sehingga menciptakan kesatuan yang tepat.

2.7 Kebudayaan

Kebudayaan merupakan fenomena sosial yang mengkaji berbagai keteraturan dan pola dari perilaku masyarakat. Adanya kebudayaan merupakan hasil dari adaptasi masyarakat dengan lingkungannya yaitu sebagai sarana atau suatu sistem yang berfungsi untuk menjaga kelangsungan hidup masyarakat. Dengan adanya perkembangan zaman kebudayaan mampu meningkatkan kualitas diri serta menjadi sarana yang

mampu menciptakan aspek ekonomi sehingga mampu memberikan kesejahteraan dan kelangsungan hidup masyarakat (E.K.M. Masinambow dalam Fadlan, 2016).

3. Pembahasan

3.1 Konsep

3.1.1 Konsep Pesan

Berdasarkan analaisis SWOT dengan menggunakan *Strength – Opportunity* yaitu pembuatan pembuatan media informasi yang berisikan pembelajaran tentang tapis melalui buku. Pada perancangan ini, penulis membutuhkan sebuah judul yaitu *"Tapis sai betik"* yang berarti "Tapis yang bagus/cantik" yang mewakilkan bahwa kerajinan tradisional ini memiliki keindahan atau kelebihan. Diharapkan dengan pembuatan buku tentang Tapis Lampung dapat membuat masyarakat Lampung lebih perduli dan mengenal Kain Tapis berserta nilai yang terkandung didalamnya. Fokus dari perancangan media informasi juga adalah agar Tapis lampung selalu terjaga kelestariannya. Perancangan ini dibuat berdasarkan target *audience*, agar perancangan ini efektif dan tepat sasaran.

Berdasarkan uraian pesan diatas, maka penulis membuat kata kunci sebagai acuan atau pedoman dalam perancangan ini yaitu:

1. Etnik; Klasik; Tradisional
2. Mudah; Sederhana; Praktis
3. Nilai; Lugas; Mewah.

3.1.2 Konsep Kreatif

Pada penyampaian pesan yang membahas tentang kain tapis lampung maka dibuatlah sebuat buku agar masyarakat mengetahui hal-hal mengenai tapis lampung. Buku ini nantinya akan berisikan pembelajaran yang menceritakan sejarah dan perkembangan kain tapis lampung, jenis dan motif, serta memberikan pengalaman interaksi terhadap kain tapis lampung itu sendiri. Selain itu pembaca juga dapat merangcang kain tapis dengan menggunakan stiker yang telah disediakan pada halaman kreasi buku.

3.1.3 Konsep Media

1. Media Utama

Media utama yang digunakan pada perancangan ini tentu saja adalah buku. Buku ini akan dibuat dengan spesifikasi ukuran A4 atau 210 mm x 297 mm, ukuran ini dipilih agar buku lebih praktis dan mudah dipegang. Berikut spesifikasi dari buku tersebut:

Judul Buku : Tapis sai Betik
Ukuran Buku : 210 mm x 297 mm (A4)
Jumlah Halaman : 40 halaman
Jenis Cover : Hard Cover (Glossy)
Jenis Kertas : Art Paper 150gr.
Jilid : Jahit

2. Media Pendukung

Dalam pengenalan buku ini kepada masyarakat dibutuhkan suatu media pendukung. Media ini berisikan merchandise seperti stiker, pembatas buku, kaos, dan totebag. Sedangkan media pendukung yang berupa media promosi yaitu x-banner, poster dan media sosial. Penggunaan x-banner sebagai media promosi digunakan dalam acara-acara seperti pameran untuk menarik perhatian masyarakat. Sedangkan media sosial digunakan untuk pempromosikan buku kepada masyarakat yang lebih luas.

3.1.4 Konsep Visual

Penggunakan visual dalam perancangan ini akan mengambil referensi motif pada tapis yang divisualkan. Salain itu penambahan ornament tradisional lampung agar buku ini lebih mencerminkan budaya lampung. Pemilihan tipografi menggunakan kombinasi antara serif dan san serif yang memberikan kesan lugas dan tegas tanpa menghilangkan sifat etniknya. Lalu akan digunakan *ornament* warna emas yang menjadi warna benang tapis sekaligus menggambarkan kesan mewah yang manjadikan tapis bernilai, selain itu ada warna hitam yang menggambarkan kesan berani dan tegas.

Berikut bagian-bagian dalam buku tentang kain tapis yang berjudul “Tapis sai Betik”:

1. Cover depan
2. Cover bagian dalam
3. Daftar isi
4. Kata Pengantar
5. Isi
6. Daftar Pustaka
7. Halaman Kreasi
8. Cover Belakang

1. Layout

Pada layout menggunakan prinsip *balance* yang merupakan Teknik mengatur keseimbangan elemen pada *layout*. Penggunaan elemen ini agar layout terlihat seimbang antara teks, gambar, dan ornamen.

Gambar: 4.1 Layout *Balance*.
Sumber: Data Pribadi

2. Tipografi

Pada judul menggunakan huruf *serif* sehingga memberikan kesan etnik dan tradisional, selain itu penggunaan huruf serif juga memberikan unsur dekoratif sehingga dapat menarik minat pembaca. Lalu huruf yang digunakan untuk isi teks merupakan huruf *sans serif*, penggunaan huruf ini karena lebih mudah dibaca, huruf ini juga menjadi pendamping huruf *serif* karena lebih sederhana agar menjadi lebih seimbang. Penggunaan aksara lampung juga disematkan pada bagian *cover* sebagai dekorasi serta sebagai penambahan unsur lampung.

a. Euphorigenic-Regular

Gambar: 4.2 Euphorigenic Font

Sumber: Data Pribadi

b. Franklin Gothic Book

abcdefghij
klmnopqrs
tuvwxyz
1234567890

Gambar: 4.3 Franklin Gothic Book Font
Sumber: Data Pribadi

3. Warna

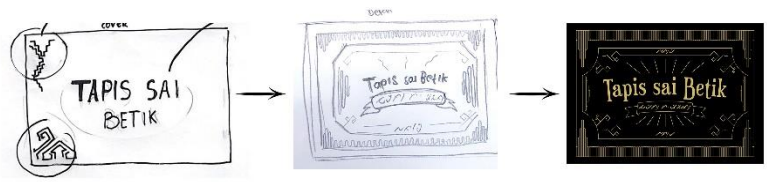
Penggunaan warna mengambil referensi dari warna tapis itu sendiri, yaitu warna emas yang menjadi warna benang tapis sekaligus menggambarkan kesan mewah yang manjadikan tapis bernilai, selain itu ada warna hitam dan merah yang menggambarkan kesan berani dan tegas.

Gambar: 4.4 Warna yang digunakan

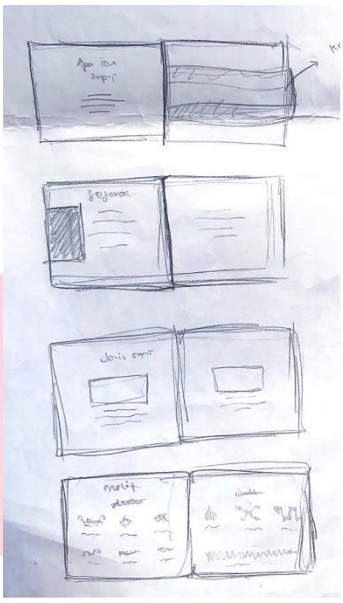
Sumber: Data Pribadi

4. Proses Kreatif

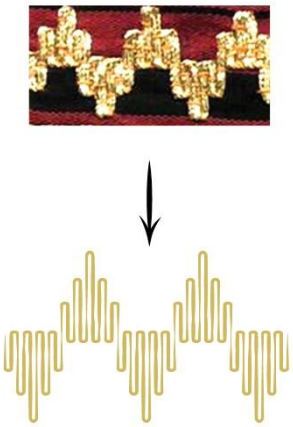
Proses ide dan gagasan dengan sketsa awal serta proses memasukan motif tapis menjadi mode digital menggunakan garis yang berwarna emas sehingga mirip dengan motif tapis aslinya.



Gambar: 4.5 Sketsa Cover
Sumber: Data Pribadi



Gambar: 4.6 Sketsa Isi
Sumber: Data Pribadi

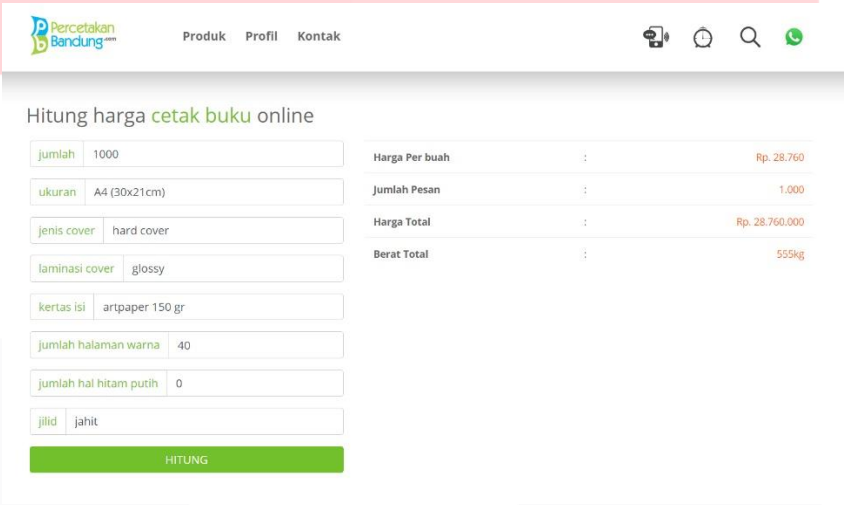


Gambar: 4.7 Visualisasi Motif
Sumber: Data Pribadi

3.2 Konsep Bisnis

Konsep bisnis merupakan rincian dan perhitungan biaya pada publikasi buku Tapis sai Betik. Penjualan dan penerbitan buku akan dilakukan secara independen. Hal itu dilakukan agar penulis mampu memantau perkembangan buku serta agar konsep pada buku sesuai dengan yang diinginkan. Buku ini akan dijual melalui media sosial, event-event buku, pameran kebudayaan, serta toko-toko buku independen. Berikut rincian biaya sebagai berikut:

Jumlah : 1000 eksemplar
Ukuran Buku : 21 cm x 29,7 cm (A4)
Jumlah Halaman : 40 halaman
Jenis Cover : Hard Cover (Glossy)
Jenis Kertas : Art Paper 150gr.
Jilid : Jahit



Gambar: 4.8 Biaya Produksi Buku
Sumber: percetakanbandung.com

Biaya Produksi Buku

Jenis	Jumlah	Harga Satuan	Total
Cetak Buku	1000	Rp. 28.760	Rp. 28.760.000
Cetak Hardbox	1000	Rp. 20.000	Rp. 20.000.000
Cetak Stiker	4000	Rp. 2.560	Rp. 10.240.000
Jahit Tapis	1000	Rp. 32.000	Rp. 32.000.000
Total			**Rp. 91.000.000**

Tabel: 4.1 Biaya Produksi Buku
Sumber: Data Pribadi

HPP = Rp. 91.000.000/ 1000 = Rp. 91.000

Biaya Produksi

Jenis	Jumlah	Harga Satuan	Total
Produksi Buku	1000	Rp. 91.000	Rp. 91.000.000
Fee Designer	1	Rp. 4000.000	Rp. 4.000.000
Operasional	1	Rp. 1000.000	Rp. 1.000.000
Promosi	1	Rp. 1000.000	Rp. 1.000.000
Total			**Rp. 97.000.000**

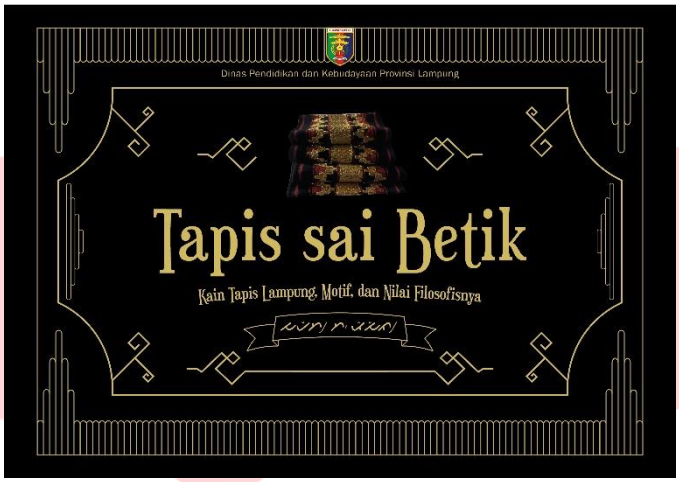
Tabel: 4.2 Biaya Produksi
Sumber: Data Pribadi

Harga Jual

Rp. 97.000.000/1000 = Rp. 97.000 + (40% profit)
= Rp. 97.000 + 38.800
= **Rp. 135.800/buku**

3.3 Hasil Perancangan

3.3.1 Media Utama

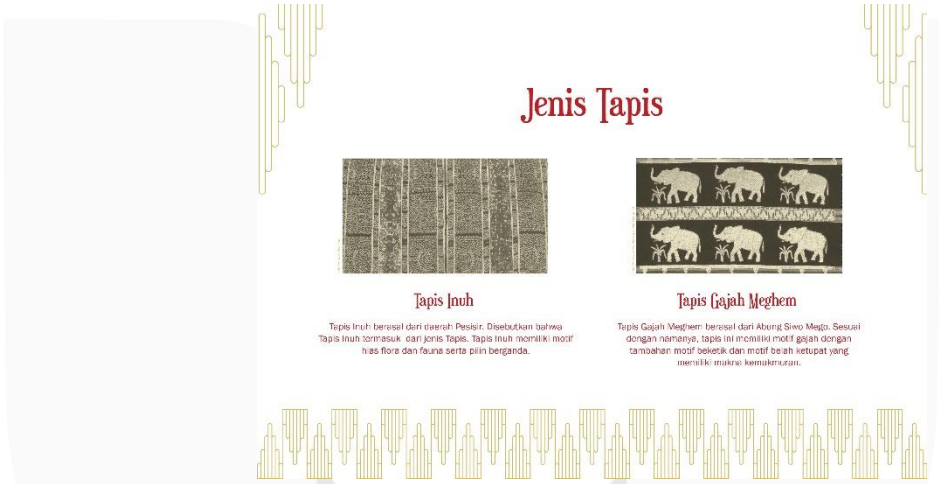


Gambar: 4.9 Cover Depan
Sumber: Data Pribadi

Gambar: 4.10 Cover Dalam
Sumber: Data Pribadi

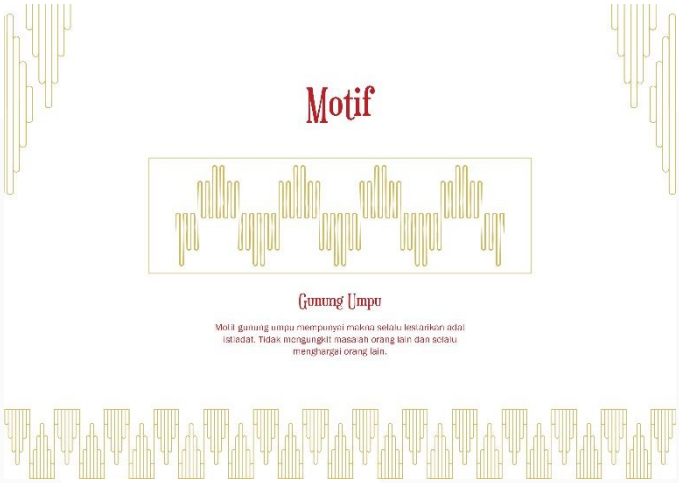
Gambar: 4.11 Daftar Isi
Sumber: Data Pribadi

Gambar: 4.12 Kata Pengantar
Sumber: Data Pribadi



Gambar: 4.13 Isi Buku 1
Sumber: Data Pribadi

Gambar: 4.14 Isi Buku 2
Sumber: Data Pribadi



Gambar: 4.15 Isi Buku 3
Sumber: Data Pribadi

Gambar: 4.16 Isi Buku 4
Sumber: Data Pribadi

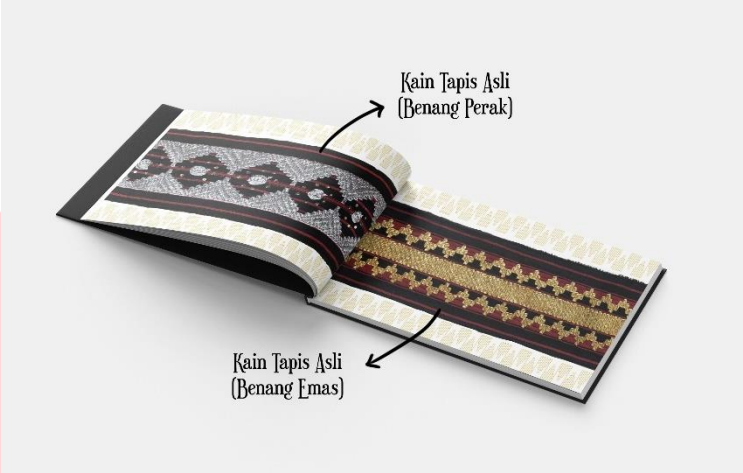
Gambar: 4.17 Daftar Pustaka
Sumber: Data Pribadi

Gambar: 4.18 Halaman Kreasi
Sumber: Data Pribadi

Gambar: 4.19 Stiker Kreasi
Sumber: Data Pribadi

Gambar: 4.20 Cover Belakang
Sumber: Data Pribadi

Gambar: 4.21 Mockup Buku1
Sumber: Data Pribadi



Gambar: 4.22 Mockup Buku2
Sumber: Data Pribadi

Gambar: 4.23 Mockup Buku3
Sumber: Data Pribadi

Gambar: 4.24 Mockup Buku4
Sumber: Data Pribadi

3.3.2 Media Pendukung

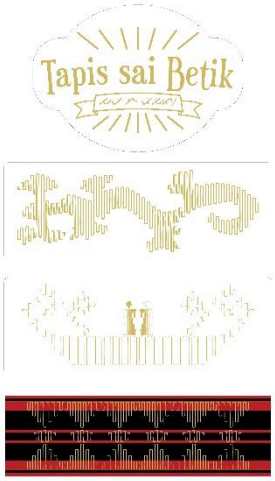
1. Merchandise
   a. T-Shirt

Gambar: 4.25 T-shirt
Sumber: Data Pribadi

b. Totebag

Gambar: 4.26 Totebag
Sumber: Data Pribadi

c. Stiker



Gambar: 4.27 Stiker
Sumber: Data Pribadi

d. Pembatas Buku

Gambar: 4.28 Pembatas Buku
Sumber: Data Pribadi

2. Media Promosi
   a. X -Banner

Gambar: 4.29 X-Banner
Sumber: Data Pribadi

b. Poster

Gambar: 4.30 X-Banner
Sumber: Data Pribadi

c. Media Sosial

Gambar: 4.31 Instagram
Sumber: Data Pribadi

4. Kesimpulan

Indonesia adalah negara dengan warisan budaya yang tersebar di seluruh daerah, tidak terkecuali di daerah Lampung. Lampung merupakan daerah dengan mayoritas masyaraka yang tinggal adalah pendatang.

Lampung memiliki banyak warisan budaya salah satunya ialah kerajinan Kain Tapis. Namun saat ini masih banyak masyarakat lampung yang kurang perduli terhadap kelestarian kain tapis ini. selain itu juga banyak masyarakat yang hanya mengetahui Kain Tapis tanpa tahu nilai filosofis yang ada di dalamnya. Mereka merasa bahwa mereka bukanlah suku lampung, padahal melestarikan budaya adalah kewajiban setiap masyarakat yang tinggal di lampung.

Karena permasalah diatas penulis mengangkat topik ini dengan membuat buku yang berisikan sejarah, perkembangan, jenis, dan motif pada Kain Tapis. Selain itu buku ini memberikan pengalaman berinteraksi dengan Kain Tapis asli. Lalu pembaca bisa merancang kain tapis sendiri pada halaman kreasi yang ditempel dengan stiker yang sudah di sediakan pada buku ini.

Buku ini memiliki ukuran A4 (210 mm x 297 mm) , dengan alasan agar buku ini lebih prakts. Buku ini memiliki beberapa merchandise berupa T-shirt, totebag, pembatas buku, dan stiker. Dalam mempromosikan buku ini, penulis menggunakan media cetak berupa x-banner dan poster. Penulis juga melakukan promosi melalui media sosial yaitu Instagram. Diharapkan masyarakat dapat tertarik terhadap buku ini sehingga meningkatkan rasa peduli terhadap kebudayaan daerah khususnya Kain Tapis Lampung.

5. Daftar Pustaka

Sumber Buku:

Anggraini, S., Lia., Nathalia, Kirana., (2018), Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula, Penerbit Nuansa, Bandung.

Ayun, Elly., Marwansyah, (1999), Kain Lampung; Tapis, Bidak, Teppal, Selengkap Balak, Kikat Akkin, Cindai, Pelappai Dan Nampan, Bandar Lampung.

Chalid, Suhardini, (2000). Tenun Ikat Indonesia. Museum Nasional, Jakarta.

Nugroho, Sarwo, (2015), Manajemen Warna dan Desain, CV Andi Offset, Yogyakarta.

Suprapto, Andi, (2018), Ada Mitos dalam DKV (Desain Komunikasi Visual), Batavia Imaji, Jakarta.

Safanayong, Yongky, (2006), Desain Komunikasi Visual Terpadu, Arte Intermedia, Jakarta Barat.

Supriyono, Rakhmat, (2010), Desain Komunikasi Visual; Teori dan Aplikasi, Andi Offset, Yokyakarta.

Teguh Wibowo, Ibnu, (2013), Belajar Desain Grafis, Buku Pintar, Yogyakarta.

Sumber Jurnal:

Athoillah, Ismu, (2014), Makna Simbolis Busana Tari Cangget Meppadun Dalam Upacara Cakak Pepadun Di Kabupaten Tulang Bawang Propinsi Lampung, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Fadlan, Muhammad Nida, (2016), Teori Kebudayaan Menurut E.K.M. Masinambow, Jakarta.

Harja, Jovicho, (2018), Perancangan Typeface Tapis Terinspirasi Dari Kain Tapis Lampung, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.

Hidayat, Syarip., Rizki Farah, (2019), Kartala Card Game Design for Education Media of Lampungnese Script, Telkom University, School of Creative Industries - Visual Communication Design, Bandung, Indonesia.

Hidayat, S. and K. B. Setiawan (2018). "Visualisasi Kemasan Keripik Pisang Aneka Sebagai Kuliner Khas Lampung." Titik Imaji 1(2).

Novialista, Mentari, (2018), Pesan Pesan Dakwah Motif Kain Tapis Lampung Dalam Pandangan Budayawan Lampung, Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung.

Nur, M. K. F., & Nugraha, N. D. (2018). Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Wayang Landung Ciamis (gumelar Putra Werkodara). eProceedings of Art & Design, 5(3).

Yanska, R. P. P., & Aditya, D. K. (2019). Perancangan Media Informasi Mengenai Chiptune. eProceedings of Art & Design, 6(1).

Sumber Internet:

Kemenkeu, Lampung:Miniatur Indonesia, https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/12774/Lampung-Miniatur-Indonesia.html, (20 Februari 2020)

Kompasiana, Perbedaan font serif dengan sans serif, https://www.kompasiana.com/opraywinter/5c5be460677ffb1bf94d8bd3/perbedaan-font-serif-dengan-sans-serif (9 Maret 2020)

Fitiline, Makna tersembunyi dari kain tapis lampung lengkap dengan proses pembuatan dan perawatannya, https://fitinline.com/article/read/makna-tersembunyi-dari-kain-tapis-lampung-lengkap-dengan-proses-pembuatan-dan-perawatannya/ (11 Maret 2020, 19:07)

Etnis, Mengenal tapis lampung dan kehiduap penenunnya, https://etnis.id/mengenal-tapis-lampung-dan-kehidupan-penenunnya/ (11 Maret 2020, 19:20)

Bramandewi, Febi, buku wastra: cerita batik, http://bramandewi.com/2018/06/02/buku-wastra-cerita-batik/ (12 Maret 2020, 16:30)

Gramedia, Pesona kain Indonesia kain ulos danau toba, https://ebooks.gramedia.com/books/pesona-kain-indonesia-kain-ulos-danau-toba (12 Maret 2020, 16:35)