

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA “WASTRA NUSANTARA: WARISAN BUDAYA INDONESIA” SEBAGAI MEDIA EDUKASI TERHADAP REMAJA DEWASA USIA 18-24 TAHUN

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Diajukan Oleh :

Dian Pintoko Ningrum

19052010064

Pembimbing 1 :

Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom.

Pembimbing 2 :

Aileena S.C.R.E.C., S.T., M.Ds.

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR
2022/2023**

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA “WASTRA
NUSANTARA: WARISAN BUDAYA INDONESIA”
SEBAGAI MEDIA EDUKASI TERHADAP REMAJA
DEWASA USIA 18-24 TAHUN

Disusun oleh:
DIAN PINTOKO NINGRUM
19052010064

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji
Pada tanggal : 23 Mei 2023

Pembimbing I



Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom.
NIP3K. 19810929 2021 211002

Pembimbing II



Aileen S.C.R.E.C., S.T., M.Ds.
NPT. 182 19870119 076

Penguji I



Widyasari, S.T., M.T.
NPT. 182 19890920 075

Penguji II



Diana Agidatun Nisa, S.T., M.Ds.
NIP. 19900611 201803 2001

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)
Dalam Fakultas Arsitektur dan Desain



Ibnu Sholichin, S.T., M.T.
NIP3K. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA “WASTRA NUSANTARA:
WARISAN BUDAYA INDONESIA” SEBAGAI MEDIA EDUKASI
TERHADAP REMAJA DEWASA USIA 18-24 TAHUN

Disusun oleh:

DIAN PINTOKO NINGRUM
19052010064

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji
Pada tanggal : 23 Mei 2023

Pembimbing I


Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom.
NIP3K. 19810929 2021 211002

Pembimbing II


Aileen S.C.R.E.C., S.T., M.Ds.
NPT. 182 19870119 076

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Masnuna, S.T., M.Sn.
NIP3K. 19840512 2021 212004

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa naskah laporan perancangan tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan-kutipan yang dinyatakan secara eksplisit dalam referensi atau daftar pustaka. Seluruh informasi, data, dan sumber yang digunakan untuk perancangan buku ensiklopedia “Wastra Nusantara: Warisan Budaya Indonesia” telah dikumpulkan dan dianalisis secara independent oleh saya. Metodologi perancangan yang digunakan, telah dijalankan dengan cara yang baik dan akurat. Setiap sumber yang digunakan baik pendapat ahli maupun hasil riset sebelumnya telah dikutip dan diacu dengan tepat sesuai dengan aturan penulisan referensi yang berlaku. Dengan ini saya menegaskan bahwa laporan perancangan tugas akhir ini murni hasil karya saya dan merupakan kontribusi orisinal berdasarkan penelitian dan analisis yang saya lakukan. Saya bersedia bertanggungjawab apabila ternyata dalam naskah laporan tugas akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan. Saya bersedia laporan tugas akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta diproses dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 28 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 1 Juni 2023



Dian Pintoko Ningrum

ABSTRAK

Dalam dua tahun terakhir ini, fenomena tren *fashion* berkain tengah banyak digandrungi oleh generasi muda Indonesia terutama mereka yang tinggal di kota-kota besar. Tren tersebut memang dapat menjadi alternatif wujud rasa cinta dan pelestarian wastra sebagai warisan budaya bangsa oleh generasi muda. Namun, maraknya tren tersebut tidak diimbangi dengan edukasi yang memadai mengenai wastra dalam bentuk literasi. Hal ini mengakibatkan kurangnya pemahaman makna wastra yang mendalam oleh para generasi muda. Oleh karena itu, dibuatnya perancangan buku ensiklopedia “Wastra Nusantara: Warisan Budaya Indonesia” ini bertujuan sebagai alternatif media edukasi yang cocok bagi generasi muda tersebut.

Perancangan ini menekankan penggunaan metodologi wawancara dan FGD dengan sampel remaja dewasa serta sumber ahli di bidang edukasi wastra terhadap generasi muda. Hal ini bertujuan untuk menggali minat dan ketertarikan dari generasi muda itu sendiri mengenai edukasi serta informasi yang akan disajikan pada buku ini nantinya. Selain itu, observasi juga dilakukan untuk memahami eksistensi sumber literasi wastra yang ada. Hal tersebut dilakukan untuk memahami informasi-informasi apa saja yang dimuat dan visual seperti apa yang disajikan oleh buku tersebut, sehingga dapat dikembangkan lagi pada perancangan ini sesuai dengan minat generasi muda.

Dalam hasil analisis riset yang telah dilakukan, ditemukan bahwa sumber literasi wastra yang memiliki visual menarik menurut generasi muda sangat sulit ditemukan di pasaran. Visual menarik disini mencakup *layout* buku dan penggambaran wastra itu sendiri yang dirasa kurang sesuai dengan makna wastra bagi generasi muda. Oleh karena itu, penggunaan kata *fashionable* sebagai kunci perancangan ini dirasa sangat mencerminkan wastra sebagai tren *fashion* terkini dan relevan bagi generasi muda.

Diharapkan bahwa perancangan buku ensiklopedia ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam upaya pelestarian dan edukasi wastra terhadap generasi penerus bangsa. Meski masih terdapat beberapa kekurangan, diharapkan informasi yang disajikan pada buku ini dapat memenuhi kebutuhan literasi wastra generasi muda dan membantu mereka untuk lebih memahami makna wastra bagi Indonesia yang sesungguhnya.

Kata Kunci: Wastra Nusantara, Edukasi, Buku Ensiklopedia, Remaja Dewasa, Literasi.

ABSTRACT

In the last two years, the trend of fashion cloth 'berkain' is being loved by the younger generation of Indonesia, especially those who live in big cities. This trend can indeed be an alternative form of love and preservation of wastra as the nation's cultural heritage by the younger generation. However, the rise of this trend is not matched by adequate education about wastra in the form of literacy. This results in a lack of understanding of the deeper meaning of wastra by the younger generation. Therefore, the design of an encyclopedia book "Wastra Nusantara: Warisan Budaya Indonesia" was made with the aim of being an alternative educational media that is suitable for the younger generation.

This design emphasizes the use of interview and FGD methodologies with a sample of young adults as well as expert sources in the field of direct education for the younger generation. This aims to explore the interests of the younger generation themselves regarding wastra education and the information that will be presented in this book later. In addition, observations were also made to understand the existence of existing sources of wastra literacy. This is done to understand what information is contained and what kind of visuals are presented by the book, so that this design can be further developed according to the interests of the younger generation.

In the results of the research analysis that has been carried out, it is found that sources of wastra literacy that are visually attractive according to the younger generation are very difficult to find on the market. Interesting visuals here include the layout of the book and the depiction of the text itself which are felt to be less in line with the meaning of wastra for the younger generation. Hence, the use of the word fashionable as a design key, it is felt that it really reflects wastra as a trendy fashion up-to-date and relevant to the younger generation.

It is hoped that the design of this encyclopedia book can make a significant contribution to efforts to preserve and educate the nation's next generation of wastra. Even though there are still some shortcomings, it is hoped that the information presented in this book can meet the wastra literacy needs of the younger generation and help them to better understand the true meaning of wastra for Indonesia.

Keywords: *Archipelago's Wastra, Education, Encyclopedia Books, Young Adults, Literacy.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya Laporan Tugas Akhir “Perancangan Buku Ensiklopedia ‘Wastra Nusantara: Warisan Budaya Indonesia’ Sebagai Media Edukasi Terhadap Remaja Dewasa Usia 18-24 Tahun” ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya. Perancangan buku ensiklopedia ini bertujuan sebagai media edukasi mengenai wastra yang merupakan warisan budaya bangsa terhadap generasi muda dengan rentang usia 18-24 tahun. Diharapkan dengan adanya buku ensiklopedia ini dapat menjadi alternatif pengenalan dan edukasi wastra sebagai warisan budaya bangsa terhadap generasi muda.

Penyusunan laporan ini telah disesuaikan dengan arahan dan petunjuk yang telah diberikan oleh Universitas Pembangunan Nasional ‘Veteran’ Jawa Timur dan arahan dari para dosen prodi Desain Komunikasi Visual. Tidak hanya itu penyusunan laporan ini juga tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak lain. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan dalam bentuk fisik serta moril untuk kelancaran penyusunan laporan ini, antara lain:

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW,
2. Kepada orang tua dan seluruh keluarga besar yang tidak berhenti mendoakan dan memberikan *support* secara lahir, batin, maupun finansial,
3. Kepada Bapak Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom. selaku pembimbing pertama yang membimbing dan mengarahkan penyusunan perancangan ini,
4. Kepada Ibu Aileena S.C.R.E.C., S.T., M.Ds. selaku pembimbing kedua yang membimbing penyusunan Laporan Tugas Akhir ini,
5. Kepada Ibu Evie Wulansari, S.Pd selaku narasumber yang bersedia memberikan informasi mengenai edukasi wastra yang tepat bagi generasi muda,
6. Kepada Komunitas Pemuda Berkain selaku kolaborator dan *stakeholder* dari perancangan ini yang bersedia untuk memberikan informasi wastra dan meminjamkan koleksi wastranya sebagai sumber visual dari perancangan ini,
7. Kepada Ario, Hanif, Fara, Irwan, dan Viola selaku sampel yang bersedia untuk membagikan pemikiran dan masukan mereka mengenai perancangan ini,
8. Kepada teman-teman DKV UPN angkatan 19 khususnya Ari dan Elang yang membantu dan men-*support* berjalannya perancangan ini baik secara emosional maupun fisik.

9. Kepada *K-Boy Group* EXO dan NCT yang secara tidak langsung memberikan *support* baik emosional dan psikologi serta memberikan inspirasi besar dalam hal konsep visual penyusunan perancangan ini,
10. Serta kepada segenap pihak yang telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Sehingga, dengan adanya kritik dan saran yang bersifat konstruktif sangat dibutuhkan sebagai bahan evaluasi secara menyeluruh. Akhir kata, penulis berharap perancangan ini dapat mewujudkan tujuan pelestarian dan edukasi wastranya terhadap generasi muda bangsa. Atas perhatian dan kerjasamanya, penulis ucapkan terimakasih.

Surabaya, 1 Juni 2023

Dian Pintoko Ningrum

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.4 Batasan Masalah	7
1.5 Tujuan Perancangan.....	7
1.6 Manfaat Perancangan	7
TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING	8
2.1 Tinjauan Wastra Nusantara.....	8
2.2 Tinjauan Buku.....	12
2.3 Tinjauan Ensiklopedia	14
2.4 Tinjauan Edukasi	17
2.5 Tinjauan Remaja.....	18
2.6 Tinjauan Teori Desain Komunikasi Visual	21
2.7 Studi Eksisting.....	28
METODOLOGI PERANCANGAN	39
3.1 Definisi Operasional Judul	39
3.2 Teknik Pengumpulan Data	40
3.3 Teknik Sampling	42
3.4 Tahapan Perancangan	43
3.5 Teknik Analisis Data	45

3.6	Alur Berfikir	46
ANALISIS DATA		47
4.1	Analisis Data	47
4.2	Analisis Consumer Insight	63
4.3	Analisis Consumer Journey	64
4.4	Sintesa Data	65
4.5	Unique Selling Proposition (USP)	66
KONSEP DESAIN.....		67
5.1	Perumusan Konsep Desain	67
5.2	Definisi Keyword	68
5.3	Konsep Verbal	69
5.4	Konsep Visual	72
5.5	Konsep Media	77
5.6	Studi Visual Konsep Media	82
IMPLEMENTASI MEDIA.....		90
6.1	Media Utama	90
6.2	Media Pendukung.....	97
6.3	Rancangan Anggaran.....	104
6.4	Rancangan Harga Jual.....	105
6.5	Strategi Pemasaran	106
PENUTUP		108
7.1	Kesimpulan	108
7.2	Saran	108
DAFTAR PUSTAKA		109
LAMPIRAN		112
A.	Dokumentasi	112
B.	Lembar Asistensi	114
BIODATA PENULIS		118

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Ragam Wastra Nusantara	1
Gambar 1. 2 Motif Batik Larangan Keraton Yogyakarta	2
Gambar 1. 3 Contoh Buku Ensiklopedia Wastra Nusantara	5
Gambar 2. 1 Wastra Nusantara.....	8
Gambar 2. 2 Proses Membatik	10
Gambar 2. 3 Proses Menenun.....	10
Gambar 2. 4 Kain Songket	11
Gambar 2. 5 Kain Ikat	11
Gambar 2. 6 Contoh Buku Fiksi.....	13
Gambar 2. 7 Contoh Buku Fiksi	13
Gambar 2. 8 Buku Non-Fiksi	14
Gambar 2. 9 Ensiklopedia	14
Gambar 2. 10 Circus Layout	22
Gambar 2. 11 Type Speciment Layout.....	23
Gambar 2. 12 Axial Layout	23
Gambar 2. 13 Tipografi	24
Gambar 2. 14 Contoh Fotografi.....	25
Gambar 2. 15 Color Wheel.....	27
Gambar 2. 16 Cover Buku “Batik: Fabled Cloth of Java”	28
Gambar 2. 17 Cover Buku “Tenun Sumba: Membentang Benang Kehidupan”	31
Gambar 2. 19 Cover Buku “30-Second Literature”	35
Gambar 3. 1 Bagan Alur Berfikir	46
Gambar 4. 1 Profil Sample	64
Gambar 5. 1 Bagan Mindmapping Keyword	67
Gambar 5. 2 Contoh Konsep Fotografi Tekstil	72
Gambar 5. 3 Hasil Pemotretan Wastra Menggunakan Konsep Fotografi Makro.....	73
Gambar 5. 4 Referensi Konsep Fotografi mode	74
Gambar 5. 5 Hasil Fotografi Mode.....	75
Gambar 5. 6 Color Palette	75
Gambar 5. 7 Acuan Wastra	76
Gambar 5. 8 Referensi Layout.....	76

Gambar 5. 9 Font Baskerville.....	77
Gambar 5. 10 Font Garamond	77
Gambar 5. 11 Referensi Desain Sticker	79
Gambar 5. 12 Referensi Desain Gantungan Kunci	80
Gambar 5. 13 Referensi Desain Postcard	80
Gambar 5. 14 Referensi Desain Scarf	81
Gambar 5. 15 Alternatif Sketsa Layout 1	82
Gambar 5. 16 Alternatif Sketsa Layout 2	82
Gambar 5. 17 Alternatif Sketsa Layout 3	83
Gambar 5. 18 Alternatif Sketsa Layout 4.....	83
Gambar 5. 19 Alternatif Sketsa Layout 5	84
Gambar 5. 20 Alternatif Sketsa Layout 6.....	84
Gambar 5. 21 Implementasi Alternatif Layout 1	85
Gambar 5. 22 Implementasi Alternatif Layout 2.....	85
Gambar 5. 23 Implementasi Alternatif Layout 3.....	85
Gambar 5. 24 Implementasi Alternatif Layout 4.....	86
Gambar 5. 25 Implementasi Alternatif Layout 5.....	86
Gambar 5. 26 Implementasi Alternatif Layout 6.....	86
Gambar 5. 27 Alternatif Layout Terpilih.....	87
Gambar 5. 28 Alternatif Elemen Wastra 2	88
Gambar 5. 29 Alternatif Elemen Wastra 1	88
Gambar 5. 30 Implementasi Elemen 1 Pada Font Audrey	88
Gambar 5. 31 Implementasi Elemen 2 Pada Font Audrey	89
Gambar 5. 32 Implementasi Elemen 1 Pada Font Baskerville.....	89
Gambar 5. 33 Implementasi Elemen 2 Pada Font Baskerville.....	89
Gambar 5. 34 Implementasi Elemen 1 Pada Font Regus Brown	89
Gambar 5. 35 Implementasi Elemen 2 Pada Font Regus Brown	89
Gambar 5. 36 Tipografi Judul Terpilih.....	89
Gambar 6. 1 Cover Depan dan Cover Belakang	90
Gambar 6. 2 Cover Dalam.....	90
Gambar 6. 3 Impressum.....	91
Gambar 6. 4 Halaman Daftar Isi dan Kata Pengantar	91
Gambar 6. 5 Halaman Bab	92

Gambar 6. 6 Halaman Isi I	92
Gambar 6. 7 Halaman Isi II	93
Gambar 6. 8 Halaman Isi III.....	93
Gambar 6. 9 Halaman Isi IV.....	94
Gambar 6. 10 Halaman Infografis I.....	94
Gambar 6. 11 Halaman Infografis II	95
Gambar 6. 12 Halaman Credits	95
Gambar 6. 13 Halaman Glosarium	96
Gambar 6. 14 Halaman Profil.....	96
Gambar 6. 15 Mockup Buku	97
Gambar 6. 16 Desain Scarf.....	98
Gambar 6. 17 Desain Scarf 1	98
Gambar 6. 18 Desain Scarf 2.....	98
Gambar 6. 19 Desain Sticker Wastra	99
Gambar 6. 20 Desain Gantungan Kunci Akrilik	100
Gambar 6. 21 Desain Postcard Bagian Belakang.....	100
Gambar 6. 22 Desain Postcard Bagian Depan.....	101
Gambar 6. 23 Desain Poster 1	101
Gambar 6. 24 Desain Poster 2	102
Gambar 6. 25 Desain Flyer A5.....	102
Gambar 6. 26 Mockup Packaging Tertutup.....	103
Gambar 6. 27 Mockup Packaging terbuka	103

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisis Studi Eksisting 1	29
Tabel 2. 2 Analisis Studi Eksisting 2.....	32
Tabel 2. 4 Analisis Studi Komparator	36
Tabel 6. 1 Anggaran Produksi Media Utama	104
Tabel 6. 2 Tabel Anggaran Desainer	104
Tabel 6. 3 Anggaran Produksi Media Pendukung.....	105
Tabel 6. 4 Anggaran Pameran Tugas Akhir	105