

Perancangan Buku Ilustrasi “Nyanyian Anak Balam Rabab Pasisia”

Adha Zuhkri Arafad

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Padang

Budiwirman Budiwirman

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr, Hamka, Air Tawar, Kec. Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat, 25171, Indonesia

Korespondensi penulis: adhazuhkriarafad@gmail.com

Abstract: *The Balam Rabab Pasisia Children's Song is a folk tale from the Minangkabau people, West Sumatra, South Coast. It is said that the children's singing of Balam is a traditional healing process. In the past, someone from the family who was sick would be taken to a shaman (smart person) to carry out a healing ritual. In line with the development of the Balam Children's Song era, it has now entered the Pesisian rabab performing arts. Besides that, rabab is a performing art that tells stories about kaba from other folk tales. This is what prompted the designer to design the illustrated book "Nyanyian Anak Balam Rabab Pasisia". There are still many among the younger generation who do not know the culture, traditions and folklore because there is a lack of information and dissemination is still not effective. The aim of designing the illustration book "Song of Children's Balam Rabab Pasisia" is to provide information to the Minangkabau community about the story of the Song of Children's Balam Rabab Pasisia, as well as a medium for preserving folklore in Minangkabau society. The design of the illustration "Balam Rabab Pasisia Children's Song" uses the glass box design method with the 5WIH analysis technique. The type of illustration used is a 2D semi-realist cartoon. The output of this design is a book measuring 18 cm x 18 cm which contains narrative and related illustrations to clarify the narrative and also add to the aesthetic value of the book. After carrying out a feasibility test, the results showed that the design was good starting from the colors, illustrations, fonts and layout. And it can be concluded that the Illustrated Book "Children's Songs of Balam Rabab Pasisia" was well received by respondents. In this design there is also supporting media which includes: posters, banners, bookmarks, e-books, t-shirts, tote bags, key chains, tumblers and stickers.*

Keywords: *Illustrations, Children's songs balam rabab pasisia, Folk Stories, Traditional musical instruments, Traditional Pongobat, Minangkabau, Kaba.*

Abstrak: Nyanyian Anak Balam Rabab Pasisia merupakan sebuah cerita rakyat masyarakat Minangkabau, Sumatera Barat, Pesisir Selatan. Nyanyian anak balam di ceritakan adalah proses pengobatan tradisional. Pada masa lampau salah satu dari keluarga yang sakit akan di bawa ke dukun (orang pintar) untuk melakukan ritual pengobatan. Sejalannya perkembangan zaman Nyanyian Anak Balam sekarang telah masuk dalam seni pertunjukan rabab pasisia. Disamping itu rabab adalah seni pertunjukan bercerita tentang kaba cerita rakyat lainnya. Hal ini yang mendorong perancang untuk merancang buku Ilustrasi “Nyanyian Anak Balam Rabab Pasisia”. Didalam kalangan generasi muda masih banyak yang tidak mengetahui budaya, tradisi dan cerita rakyat karena minimnya informasi dan juga penyebaran masih belum efektif. Tujuan perancangan buku ilustrasi “Nyanyian Anak Balam Rabab Pasisia” Untuk memberi informasi masyarakat Minangkabau mengenai cerita Nyanyian anak balam rabab pasisia, sekaligus sebagai media pelestarian cerita rakyat yang ada di masyarakat Minangkabau. Perancangan ilustrasi “Nyanyian Anak Balam Rabab Pasisia” Ini menggunakan metode perancangan glass box dengan teknik analisis 5WIH. Jenis ilustrasi yang digunakan adalah kartun *semirealis* 2D. Output dari perancangan ini adalah buku dengan ukuran 18 cm x 18 cm yang berisi narasi dan ilustrasi yang berkaitan guna memperjelas narasi dan juga menambah nilai estetika buku. Setelah dilakukan uji kelayakan, perancangan ini mendapatkan hasil bahwa desain sudah baik mulai dari warna, ilustrasi, Font, dan layout. Dan dapat disimpulkan Buku Ilustrasi “Nyanyian Anak Balam Rabab Pasisia” ini dapat diterima dengan baik oleh responden. Dalam perancangan ini juga terdapat media pendukung yang meliputi: poster, banner, pembatas buku, E-book, t-shirt, totebag, gantungan kunci, tumbler dan stiker.

Kata kunci: Ilustrasi, Nyanyian anak balam rabab pasisia, Cerita Rakyat, Alat musik tradisional, Pengobatan tradisional, Minangkabau, Kaba.

LATAR BELAKANG

Cerita adalah pemaparan peristiwa yang disampaikan kepada pihak tertentu agar memahami peristiwa yang tidak diketahui baik berasal dari kejadian tidak nyata ataupun nyata sedangkan cerita rakyat pada hakikatnya merupakan cerita lisan yang telah lama hidup dan berkembang di kalangan masyarakat. Dapat dikatakan bahwa cerita rakyat adalah bagian dari kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki setiap bangsa cerita rakyat menyebar dan berkembang secara lisan dari satu generasi ke generasi berikutnya dalam suatu masyarakat. Perkembangan ilmu pengetahuan manusia yang relatif begitu pesat telah memberikan sejumlah alat untuk menguasai alam. Alat itulah yang disebut teknologi. Dengan perkembangan teknologi ini maka manusia menjadi percaya akan kemampuan dirinya, yaitu kemampuan rasionalnya dalam memecahkan berbagai persoalan kehidupan, kemudian mereka merasa yakin pula akan kemampuan alat-alat atau teknologi yang mereka buat, sehingga harapan manusia dalam kehidupannya hampir bersandar semuanya kepada kemampuan teknologi.

Disamping itu, masih ada kehidupan yang masih tetap mempertahankan nilai-nilai rohani-religius. Kehidupan serupa itulah yang menjadi fokus tugas akhir ini, yakni dengan mengambil sasaran tentang cerita nyanyian anak balam rabab pesisir dalam masyarakat pesisir selatan. Nyanyian anak balam adalah sebuah ritual pengobatan yang seiring berkembangnya teknologi sekarang nyanyian anak balam rabab Pesisir telah masuk ke dalam seni pertunjukan karena adanya permintaan masyarakat yang ingin nyanyian anak balam di iringi seni pertunjukan rabab.

Hal ini sangat menarik dituangkan dalam bentuk buku ilustrasi yang berhubungan dengan masalah teks dan konteks pertunjukan, bila dibandingkan dengan fungsinya dalam aktivitas pengobatan disamping itu, yang lebih menarik lagi adalah keduanya dapat hidup berdampingan dan sama-sama digunakan oleh masyarakat. Dalam hal ini, nyanyian “Anak Balam” dalam konteks pengobatan tentu akan berbeda dengan nyanyian “Anak Balam” dalam konteks seni pertunjukan rabab pesisir. Perbedaan ini terkandung pada teks nyanyian, karakter musical dan suasana yang dihasilkannya. Dengan demikian, buku cerita bergambar ini akan membahas masalah bagaimana nyanyian Anak Balam sebagai terapi pengobatan dalam mengidentifikasi penyakit pasien, dan bagaimana pula terjadinya perubahan ke seni pertunjukan Rabab.

Berdasarkan pemaparan di atas maka penulis mengangkat penulisan karya akhir ini dengan judul “Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Nyanyian Anak Balam Rabab Pesisir Selatan”. Vedian Rizky Setiady, Gufrent.R. (2019). Perancangan buku ilustrasi nyanyian anak balam rabab pasisia. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(2).

KAJIAN TEORITIS

Bagian ini menguraikan teori-teori relevan yang mendasari topik penelitian dan memberikan ulasan tentang beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dan memberikan acuan serta landasan bagi penelitian ini dilakukan. Jika ada hipotesis, bisa dinyatakan tidak tersurat dan tidak harus dalam kalimat tanya.

METODE PENELITIAN

Metode perancangan merupakan suatu tahapan dalam proses perancangan. Konsep utama dalam perancangan interpretasi adalah proses pencarian ide. Yang kedua *Transformasi* merupakan tahap perubahan rupa (prijotomo, 2015 : 27).

Metode dalam buku ilustrasi nyanyian anak bvalam rabab pasisia menggunakan metode *Glass box*. Menurut Jones (1970) *glass box* adalah metode berfikir rasional yang objektif dan sistematis mengkaji sesuatu secara logis serta bebas dari pikiran dan pertimbangan yang tidak rasional. Metode *glass box* memiliki 4 tahapan yaitu : persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi.

1. Tahapan Persiapan

Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan didalam proses perancangan serta mengumpulkan berbagai informasi dan data-data yang berkaitan dengan *buku ilustrasi nyanyian anak balam rabab pasisia* yang akan dikembangkan.

2. Tahap Inkubasi

Pada tahapan ini penulis mempersiapkan diri untuk menjadi sangat segar, tenang, dan peka untuk mengolah segala macam pengetahuan dalam alam bawah sadar sehingga dengan mudah menyerap dan menerima ide dengan baik. Penulis memikirkan terkait permasalahan yang terkait dalam keberhasilan desain namun dalam keadaan tenang dan relax.

3. Tahap Iluminasi

Tahapan iluminasi merupakan tahapan yang melahirkan ide efek dari tahapan persiapan dan juga tahap inkubasi sehingga penulis dengan mudah mengolah data yang sudah ada. Kemudian ditarik kesimpulan lalu dilanjutkan dengan pembuatan konsep yang bisa dijadikan sebagai alternatif desain. Pada tahapan ini penulis sudah mulai merancang ilustrasi, membuat karakter dan layout kasar yang telah dipersiapkan.

4. Tahap Verifikasi

Tahapan verifikasi merupakan tahapan finishing dimana semua proses ditinjau ulang kembali apakah sesuai dengan latar belakang yang sudah dijabarkan, Batasan masalah, tujuan dan manfaat yang diharapkan oleh penulis.

Untuk menciptakan sebuah karya desain komunikasi visual yang memiliki nilai orisinalitas, diperlukan pemahaman aspek konteks dan aspek komunikasi. Karena pada dasarnya desain lahir untuk menjawab masalah atau kebutuhan khalayak tertentu, bukan hanya sekedar untuk kepuasan pribadi dari pendesainnya namun juga harus mampu memberikan kontribusi kepada peningkatan harkat dan martabat kualitas hidup manusia secara luas. Bermana, Dalam Penelitian , peneliti berperan sebagai Instrumen kunci dan juga berperan aktif dalam mengamati partisipan untuk pengumpulan data serta penafsiran data.

METODE PENGUMPULAN DATA

Berikut ini merupakan metode yang diterapkan dalam pengumpulan data untuk perancangan buku ilustrasi ‘nyanyian anak balam rabab pasisia’ Cerita rakyat minang kabau :

1. Observasi

Observasi adalah sebuah aktivitas yang dilakukan dengan melihat dan mengamati secara langsung suatu objek tertentu, dimana tujuannya adalah untuk mengumpulkan data dan informasi yang orisinal terkait dengan objek tersebut. Kegiatan ini dilakukan dengan cara terjun langsung ke lapangan. Penulis melakukan observasi langsung ke Seniman dan orang yang tua perilah tentang rabab pasisia pada tanggal 18 Januari 2023, adapun observasi ini dilakukan guna mendapatkan data lokasi yang diperlukan serta mengetahui lebih rinci tempat alun cerita yang menjadi latar cerita Buku ilustrasi nyanyian anak balam rabab pasisia. Selain itu, lewat arahan dan informasi dari Dini (seniman dan pemain rabab pasisia), penulis dapat menyaksikan secara langsung proses bermain rabab, masuk rabab di pasisia dan kegunaan lagu nyanyian anak balam rabab pasisia pada masa lalu sampai masa sekarang.

2. Wawancara

Penulis melakukan wawancara langsung pada Pada tanggal 18 Januari 2023 penulis melakukan wawancara di dua daerah berbeda untuk menggali informasi dari “Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Nyanyian Anak Balam Rabab Pesisir Selatan” di dalam masyarakat Yaitu Daerah Indrapura, Provinsi Sumatera Barat.

Dalam melakukan wawancara ini penulis melakukan wawancara secara langsung terhadap satu narasumber ini. Wawancara pertama terhadap seorang seniman dan pemain rabab Bapak Siril Asmara. Dari wawancara ini penulis mendapatkan informasi mengenai rabab dan nyanyian anak balam dan kegunaan nyanyian anak balam bagi seni pertunjukan. Nyanyian anak balam bisa disatukan

dengan rabab dikarenakan adanya permintaan dari masyarakat pada ,masa lampau, dan sekarang nyanyian anak balam dalam seni pertunjukan rabab berkembang pesat di beberapa wilayah yang memiliki perabab tertentu saja yang bisa membawakan nyanyian anak balam dalam bentuk seni pertunjukan rabab.

3. Survei

Perancang melakukan survei uji kelayakan karya perancangan buku ilustrasi “nyanyian anak balam rabab pasisia”

Hasil dan Diskusi

Tabel 3. Uji Kelayakan Partisipan

No	Partisipan	Jumlah Partisipan	Skala Nilai																			
			Tampilan Visual					Kemudahan menerima informasi					Kemudahan memahami informasi					Efektivitas Karya				
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Mahasiswa Unp	27				√					√					√					√	
2	Siswa	11				√				√					√							√
3	Masyarakat	15				√				√						√						√
4	Komikus	1				√				√					√							√
5	Designer	1				√				√					√							√
	Jumlah	55																				

Keterangan: Skala 1: Tidak memuaskan; Skala 2: Kurang memuaskan; Skala 3: Cukup memuaskan; Skala 4: Memuaskan; Skala 5: Sangat memuaskan.

Uji kelayakan yang pertama kepada validator untuk menggunakan *prototype website* Perumahan Cluster Pesona Mandiri sebagai media pemesanan *Property* mendapatkan respon Negatif, dimana tampilan visual kurang menarik, informasi serta fitur nya kurang baik bagi pengguna.

Tabel 4. Uji Kelayakan Partisipan

No	Partisipan	Jumlah Partisipan	Skala Nilai																			
			Tampilan Visual					Kemudahan menerima informasi					Kemudahan memahami informasi					Efektivitas Karya				
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Mahasiswa Unp	27					√					√					√					√
2	Siswa	11				√				√					√							√
3	Masyarakat	15				√				√					√							√
4	Komikus	1				√				√					√							√
5	Designer	1				√				√					√							√
	Jumlah	55																				

Keterangan: Skala 1: Tidak memuaskan; Skala 2: Kurang memuaskan; Skala 3: Cukup memuaskan; Skala 4: Memuaskan; Skala 5: Sangat memuaskan.

Berdasarkan uji kelayakan tersebut, dapat disimpulkan bahwa tingkat kepuasan menurut masyarakat pada aspek tampilan visual berskala 5 (sangat memuaskan), aspek kemudahan menerima informasi berskala 5 (sangat memuaskan), aspek kemudahan memahami informasi berskala 5 (sangat memuaskan) dan pada aspek efektivitas karya berskala 5 (sangat

memuaskan). Tingkat kepuasan menurut 27 orang mahasiswa DKV pada aspek tampilan visual rata-rata berskala 5 (sangat memuaskan), aspek kemudahan menerima informasi berskala 5 (sangat memuaskan), aspek kemudahan memahami informasi berskala 5 (sangat memuaskan), dan pada aspek efektifitas karya rata-rata berskala 5 (sangat memuaskan). Tingkat kepuasan menurut 11 siswa pada aspek tampilan visual rata-rata berskala 4 (memuaskan), aspek kemudahan menerima informasi rata-rata berskala 4 (memuaskan), aspek kemudahan memahami informasi rata-rata berskala 5 (sangat memuaskan), dan pada aspek efektifitas karya rata-rata berskala 5 (sangat memuaskan). Tingkat kepuasan menurut 1 komikus pada aspek tampilan visual rata-rata berskala 4 (memuaskan), pada aspek kemudahan menerima informasi berskala 5 (sangat memuaskan), aspek kemudahan memahami informasi berskala 5 (sangat memuaskan), dan pada aspek efektifitas karya rata-rata berskala 4 (memuaskan). Tingkat kepuasan menurut 1 designer pada aspek tampilan visual rata-rata berskala 5 (sangat memuaskan), aspek kemudahan menerima informasi berskala 5 (sangat memuaskan), aspek kemudahan memahami informasi berskala 5 (sangat memuaskan), dan pada aspek efektifitas karya rata-rata berskala 5 (sangat memuaskan).

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara untuk menganalisis data, dokumen dan teori. Dengan adanya dokumentasi penulis dapat mempelajari macam macam dokumentasi yang meliputi jurnal dan buku. Dokumentasi terdapat teori-teori yang yang dikumpulkan baik dari buku, jurnal dan juga informasi dari Internet.

Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari buku, jurnal, artikel, internet yang berhubungan dalam "Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Nyanyian Anak Balam Rabab Pesisir Selatan".

METODE ANALISIS DATA

Metode analisis data yang digunakan pada perancangan buku ilustrasi 'nyanyian anak balam rabab pasisia' adalah metode analisis data 5w+1h (*what, who, when, where, why dan how*).

1. What (apa), apa masalahnya?

Apa yang menjadi pembahasan dalam rancangan ini?

Generasi muda saat ini lebih mengenal dengan konten-konten cerita dari luar negeri. Karena hal tersebut, mereka lebih tertarik untuk mengetahui budaya luar dibandingkan budaya negara sendiri. Situasinya semakin buruk karena konten luar semakin banyak dan mudah didapat sedangkan budaya lokal media penyampaiannya sangat minim, terbatas dan terkesan ketinggalan zaman.

Yang menjadi pembahasan adalah Nyanyian Anak Balam Rabab Pesisir Selatan adalah sebuah seni pertunjukan dimana dulunya digunakan sebagai ritual perubatan untuk menyembuhkan suatu penyakit tertentu namun sekarang sudah merambah ke dalam bentuk seni pertunjukan rabab pasisia khususnya di nagari indrapura.

2. *Who (siapa), siapa target audiensnya?*

Siapa target pembaca dari perancangan buku iilustrasi ini?

Sasaran targetnya adalah masyarakat khususnya generasi muda rentang umur (15- 45 tahun).

3. *Where (dimana), dimana masalah ini terjadi?*

Dimana kejadian tersebut?

Nyanyian Anak Balam Rabab Pesisir Selatan ini di sebarakan secara lisan dan melalui pertunjukan di beberapa daerah tertentu di Pesisir Selatan.

4. *When (kapan), kapan masalah ini terjadi?*

Kapan masalah ini terjadi?

Nyanyian Anak Balam Rabab Pesisir Selatan ini mulai merambah ke dunia pertunjukan beberapa tahun ke belakang dikarenakan banyaknya permintaan dari masyarakat ke seniman rabab untuk dapat menggabungkan nyanyian anak balam dalam permainan rabab pasisia akan gtetapi tidak semua pemain rabab bisa membawakan pertunjukan rabab nyanyian anak balam dan hanya orang tertentu yang dipilih.

5. *Why (kenapa), mengapa masalah ini terjadi?*

Kenapa/apa alasan dirancangnya buku ilustrasi ini/

Alasan penulis mengambil Nyanyian Anak Balam Rabab Pesisir Selatan ini dari pada cerita yang lain? Karena minimnya informasi dan juga sosialisasi mengenai Nyanyian Anak Balam Rabab Pesisir Selatan ini di dalam masyarakat luas terutama generasi muda serta melestarikan nilai budaya dan norma dari pertunjukan kesenian tradisional ini.

6. *How (bagaimana), bagaimana cara mengatasi masalah ini?*

Bagaimana cara mengatasinya?

Dengan membuat ilustrasi yang mudah diterima oleh generasi muda penyebaran informasinya berupa buku sehingga dalam penyebaran informasi lebih mudah disampaikan ke dalam masyarakat khususnya generasi muda. Perancangan buku ilustrasi yang menarik agar mudah di ingat dan mempermudah pembaca membacanya, perancang buku ilustrasi ini menggunakan warna dan ilustrasi

serta tipografi yang lebih informatif dan komunikatif sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat mudah dicerna oleh *audience*.

Berdasarkan analisis diatas, dapat dijelaskan bahwa perancangan buku ilustrasi ini berupa buku (media cetak) bergambar sebagai media penyampaian pesan mengenai Nyanyian Anak Balam Rabab Pesisir Selatan ini, dalam bentuk ilustrasi. Perancangan ilustrasi ini didukung dengan pemilihan Ilustrasi, layout, typografi dan warna yang informatif sehingga mudah dipahami oleh target *audience*

HASIL DAN PEMBAHASAN A. Pendekatan Kreatif

Pendekatan kreatif merupakan suatu cara atau langkah yang dilakukan untuk memecahkan suatu masalah yang dialami, sehingga menjadi sebuah bentuk media yang akan digunakan dan dapat sampai pada tujuannya. Adapun pendekatan kreatif yang dilakukan oleh perancang agar cerita Nyanyian Anak Balam Rabab Pesisir Selatan ini lebih mudah dikenal dan diterima di dalam masyarakat dengan ilustrasi yang menarik.

B. Pendekatan Visual 1. Ilustrasi

Pendekatan ilustrasi pada perancangan buku ilustrasi nyanyian ‘anak balam rabab pasisia’ menggunakan ilustrasi bergaya semi realis. Penggambaran karakter-karakter pada cerita akan digambarkan seperti karakter *anime* (kartun Jepang) namun dengan gaya pewarnaan semi realis. Alasan perancang memberikan pengaruh *anime* adalah karena generasi muda di zaman sekarang banyak yang tertarik pada *anime*. Jadi dengan pendekatan ilustrasi yang dipengaruhi gaya anime tersebut, diharapkan dapat menarik perhatian kalangan muda untuk membaca.

2. Warna

Pada Perancangan buku ilustrasi ‘nyanyian anak balam rabab pasisia’ ini menggunakan warna full color agar dapat menarik perhatian generasi muda yang membacanya dan juga tidak membuat target audiens jenuh atau bosan. Pemilihan warna didasarkan pada suasana apa yang hendak digambarkan pada cerita. Berikut adalah palet warna yang digunakan pada buku.



Gambar 10 : Final desain karakter Pemain Rabab dalam Buku ilustrasi “Nyanyian Anak Balam Rabab Pasisia”

Sumber : Adha Zuhkri Arafad (2023)

3. Tipografi

Ada 3 jenis *font* Dalam perancangan Buku Ilustrasi Nyanyian Anak Balam Rabab Pasisia Cerita Rakyat Minangkabau penulis memilih font papyrus, *Gagalin* dan *Montserrat*.



Perancangan Buku Ilustrasi Nyanyian Anak Balam Rabab Pasisia Rakyat Minangkabau penulis memilih font utama yaitu font custom. font ini dipilih karena font ini yang berbentuk Sederhana dan juga tegas sehingga maksud dari judul ini tersampaikan kepada audiens.

ABCDEFGHIJK
LMNOPQRSTU
VWXYZ
abcefg hijklmnop
qrstuvwxyz

Untuk font pelengkap menggunakan *font Papyrus*. Font Papyrus ini memiliki sifat tegas dan kuat sangat berguna dalam memberi informasi penting dengan jelas kepada audiens.

ABCDEFGHIJK
LMNOPQRSTU
VWXYZ
abcefg hijklmnop
qrstuvwxyz

4. Layout

Salah satu hal penting yang harus diperhatikan dalam perancangan buku ilustrasi ‘nyanyian anak balam rabab pasisia’ adalah layout. Buku ilustrasi nyanyain anak balam rabab pasisia ini menggabungkan antara ilustrasi dan teks. Layout pada buku perancangan ini akan didominasi oleh ilustrasi. Untuk penempatan narasi, maka akan diperlukan ruang kosong.

C. Final Desain

1. Media Utama

Media utama yang digunakan adalah Cerita Bergambar yang isinya memuat berupa desain Ilustrasi serta gambar rancangan desain karakter. Cerita Bergambar ini lebih

banyak menampilkan gambar ilustrasi dari dan desain karakter “Nyanyian Anak Balam Rabab Pasisir”, namun tidak terlepas dari pesan dan informasi yang disampaikan. Hal ini di harapkan dapat menarik perhatian dan minat audiens untuk melihat dan membacanya.



2. Media Pendukung

a. Poster

Poster di sini menunjukan Pemain rabab yang sedang bermain rabab dan juga melakukan seni pertunjukan rabab. Perancang menempatkan font, ilustrasi dan judul yang menarik dengan susunan tulisan yang tidak monoton.

b. X-Banner

Perancang menampilkan judul buku pada bagian teratas, diawali dengan Tulisan ”Cerita Rakyat Minangkabau” diikuti dengan tulisan Rabab adalah suatu bentuk pertunjukan seni tradisi yang menyampaikan kaba olah seorang atau dua orang penampilan dengan diiringi oleh pemain alat rabab.

c. E-Book

E-book digunakan sebagai media pendukung dikarenakan lebih mudah untuk diakses dan memudahkan dalam mendapatkannya dimanapun dan kapanpun, terutama dijamin serba canggih dan perkembangan zaman saat ini.

d. Totebag

Totebag merupakan media promosi berbentuk tas yang media penyebaran dan promosinya dinilai lebih luas serta memiliki fungsi yang beragam dinilai juga sangat efektif mempromosikan sesuatu.

e. T-shirt

T-shirt atau kaos adalah pakaian sederhana untuk tubuh bagian atas, biasanya lengan pendek. Busana ini bisa dikenakan oleh siapa saja, baik pria maupun wanita, dan untuk semua usia.

f. Media Sosial

Media sosial adalah sebuah media daring yang digunakan satu sama lain yang para penggunanya bisa dengan mudah berinteraksi satu sama lain. Media sosial memiliki respon secara langsung dengan pengguna, sehingga memudahkan mereka

untuk menjangkau promosi tersebut. Hal itu dapat membantu proses branding dan promosi kepada target konsumen yang tepat, dan menjadi lebih mudah dibandingkan dengan sebelumnya.

g. Stiker

Stiker cukup efektif dalam mempromosikan sesuatu karena stiker dapat ditempelkan dimana saja. Dan juga termasuk dalam media promosi jangka panjang.

h. Tumbler

Tumbler termasuk media promosi dikarenakan penggunaan tumbler yang luas dimana promosi dicetak pada tumbler yang mana berfungsi penyebarannya promosinya menjangkau banyak orang.

i. Gantungan Kunci

Gantungan kunci termasuk media promosi dikarenakan gantungan kunci juga dapat menjangkau khalayak luas dengan penggunaan dan penempatannya mudah dilihat dan lebih luas dalam promosi media.



KESIMPULAN

Dari hasil observasi, wawancara dan kuensioner mengenai Buku ilustrasi cerita “Nyanyian Anak Balam Rabab Pasisia” Masyarakat Minangkabau dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat “Nyanyian Anak Balam Rabab Pasisia” tidak begitu banyak yang mengetahui dikalangan generasi muda serta kurangnya media pelestarian terhadap cerita rakyat. Karena kurangnya media pelestarian dalam penyebaran cerita rakyat sehingga tidak optimalnya penyebaran informasi tentang cerita rakyat “Nyanyian Anak Balam Rabab Pasisia” di era modern seperti saat ini. Diharapkan dengan adanya Buku ilustrasi “Nyanyian Anak Balam Rabab Pasisia” Masyarakat Minangkabau yang Informatif, komunikatif dan efektif sehingga pesan dari cerita ini dapat tersampaikan kepada pembaca serta memudahkan dalam pelestarian

cerita Nyanyian Anak Balam Rabab Pasisia budaya Minangkabau di kalangan generasi muda maupun masyarakat.

Perancangan Buku ilustrasi "Nyanyian Anak Balam Rabab Pasisia" Cerita Masyarakat Minangkabau bertujuan sebagai media pelestarian yang informatif dan efektif sehingga dapat mengedukasi generasi muda terhadap nilai budaya dan moral dari Buku ilustrasi "Nyanyian Anak Balam Rabab Pasisia" Masyarakat Minangkabau. Media utama dalam perancangan Buku ilustrasi "Nyanyian Anak Balam Rabab Pasisia" Buku ilustrasi generasi muda, masyarakat lebih tahu akan budaya dan carita rakyat di dalam suatu daerah tentunya yang ada di minangkabau, Tidak hanya media utama dalam Buku ilustrasi ini dibutuhkan media pendukung yaitu poster, totebag, x-banner, T-Shirt, Media sosia, stiker,E-book.

E-book Buku ilustrasi "Nyanyian Anak Balam Rabab Pasisia" Dengan menggunakan e-book generasi muda maupun masyarakat lebih mudah mengakses cerita ini dimana pun berada, hanya menggunakan alat elektronik informasi tentang Buku ilustrasi "Nyanyian Anak Balam Rabab Pasisia" mudah di akses dan disebarakan.

SARAN

Untuk pengembangan lebih lanjut, penambahan fakta sejarah dan budaya yang berkaitan, penerbitan dalam format digital dan pemasaran yang efektif akan menyokong peningkatan kesadaran akan kekayaan cerita rakyat.

DAFTAR REFERENSI

- Hadi, M. S., Syafwan, M. S., & Heldi, I. D. (2018). Perancangan Media Buku Pop-up Cerita Rakyat Rambun Pamenan Sumatera Barat. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(2).
- "Rabab Seni "Bakaba" Masyarakat Pesisir". *Berita Sumatra Barat Terkini*. 2017-01-09. Diakses tanggal 2020-09-29.
- Kusrianto, Adi. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Press
- Kertajaya, Hermawan, 2010. *Grow with Character: The Model Marketing*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Laili, Yulia Rohmatul, Ida Putriani, and SriptiWidiastuti. (2021) "Pengembangan Ebook Interaktif Taksi (CeritaFiksi) sebagai Media Keterampilan Apresiasi Sastra Development of Interactive E-book Taksi(FictionStory) Asa Media of Literary Appreciation Skills.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta, BP ISI Yogyakarta Retrieved from https://books.google.co.id/books/about/Ilustrasi.html?id=AH58DwAAQBAJ&redir_e_sc=y
- PUTRA, F. W., Heldi, I. D., & Trinanda, R. (2018). Perancangan buku cerita bergambar Puti Sari Banilai Kabupaten Limapuluh Kota. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(2).
- Sachari, Agus, and Yan Yan Sunarya.(2000) "Tinjauan Desain." Penerbit Institut Teknologi Bandung.

Vedian Rizky Setiady, Gufrent. (2019) BUKU ILUSTRASI PANDUAN UNTUK ILUSTRATOR BUKU CERITA ANAK. Diss. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Aris Kurniawan, 2022 Pengertian tipografi dan menurut para ahli Pengertian Tipografi, Jenis, Fungsi, Menurut Para Ahli & Contoh (gurupendidikan.co.id)

Komunikasi Visual, 7(2).

"Rabab Seni "Bakaba" Masyarakat Pesisir". Berita Sumatra Barat Terkini. 2017-01-09. Diakses tanggal 2020-09-29

Agnes, Novita (2017-03-16). "Kesenian Rabab Sebagai Media Pembelajaran (Praktik Komunikasi Generasi Muda yang Menyaksikan Rabab dengan Perabab Melalui Kaba Lamang Tanjung Ampalu di Kec. Kuranji Kota Padang)". Universitas Andalas. Terbitan: (2019

NYANYIAN ANAK BALAM: TERAPI MISTIK PERDUKUNAN KE SENI PERTUNJUKAN RABAB PESISIR DI PESISIR SELATAN SUMATERA BARAT oleh: Kamal, Zahara Terbitan: (2015