BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan berbagai perubahan kemajuan, kemudahan dalam tatanan kehidupan manusia. Dalam teknologi dapat terjadinya perubahan–perubahan seiring perkembangan zaman. Teknologi juga mengalami perkembangan dan kemajuan dalam segi hal apapun, contohnya perkembangan dalam, seni, ekonomi, politik, maupun adat istiadat.

Perkembangan tersebut berdampak juga kepada busana adat pengantin , seperti busana adat dalam acara perkawinan, dan busana upacara–upacara adat lainnya. Perubahan ini terlihat dari segi warna, corak serta ornament–ornamen maupun aksesoris dan perlengkapannya terdapat dalam busana adat tersebut, tidak terkecuali busana adat pengantin melayu Kampar.

Busana Adat Melayu Kampar mengalami modifikasi baik dalam segi warna, dahulunya busana ini berwarna cerah seperti warna merah, hijau, biru dan lain sebagainya dan dilengkapi songket berwarna jingga serta kacamata hitam, pada masa sekarang berubah menjadi warna keemasan, dan warna – warna gelap, dan lainya. hampir tidak ditemui lagi memakai kacamata hitam dalam berbusana tersebut. Namun tidak luput juga dengan berbusana pengantin adat lainnya terlihat pada perubahan aksesoris seperti sunting, dimana sebelumnya memakai aksesoris dari bahan kuningan dan bermotif bunga tanjung namun sekarang berkembang menjadi motif selembayung, pucuk rebung, dan motif lainnya dengan bahan kuningan juga.

Dampak perubahan itu perkembangan pada busana wanita kurung kebaya laboh dari bahan kain songket maupun beludru diberi motif payet (*manik-manik*) permata

bewarna cerah dan memakai songket emas atau jingga. Pada hiasan kepala *Sunting* bertingkat 3 berwarna emas/silver dan mahkota *Ramin* terbuat dari kuningan dan kain kerah memakai aksesoris hiasan sanggul *tudung mantu* dan hiasan tusuk sanggul *jurai* serta memakai perhiasan tangan *Golang omeh* sepatu hak tinggi *Higheels*. Sedangkan busana baju kurung sebelumnya berwarna hitam polos dengan berbahan dasar beludru. Sunting kembang goyang yang hanya 1 satu tingkat saja dan mahkota ramin berbahan dasar kerah baju dan kain prada digunting dengan motif ukiran melayu memakai perhiasan tusuk sanggul jurai dari bahan lempengan plastik emas sebagai asesoris pada kepala serta memakai sepatu dari kain emas *lomeh*.

Busana pengantin pria sebelumnya adalah bewarna dominan hitam dengan pinggiran dijahit dengan less emas *Biku-Biku* yang berbentuk seperti *baju deta*. Baju ini dipakai di acara-acara peresmian atau pengangkatan datuk–datuk dan acara adat lainnya. Busana setelan jas bewarna hitam dan kain songket bewarna jingga keemasan dan dilengkapi kalung *Dukuh* serta *keris emas* yang diselipkan pada kain sesamping songket, busana ini dipakai pada acara pernikahan. Sedangkan pembaharuan pada busana pria dimana tetap memakai baju deta tetapi dengan warna yang cerah dan pinggiran berwarna emas. Busana pada jas bewarna hitam tetap dipertahankan namun ada penambahan busana jas berwana abu-abu. Pada baju deta *cekak musang* tenun songket berwarna cerah senada dengan warna busana wanita, bedanya hanya memakai kain selempang dan sesamping di pinggang berwarna songket emas dan tidak memakai kalung dukuh sebagai pelengkap bebusana tersebut melainkan memakai dasi hitam sebagai penggantinya. Pada topi hal ini peci sebagai pelengkapnya juga ada dua, topi *kopiah Tighai* di sekeliling atas diberi aksesoris jurai untaian perhiasan, sedangkan topi tanjak atau deta *soluok kampau* dengan balutan kain tenun songket dan penambahan bros kuningan bunga menjuntai di bagian bawah deta.

Batasasan kajian waktu terjadinya modifikasi, Busana adat pengantin Kampar didasari dengan batasan wilayah Limo koto (*V Koto*) yang terdiri dari bangkinang kota, kuok, salo, air tiris, rumbio. Daerah v koto menjadi acuan objek penilitian dikarenakan busana adat kabupaten Kampar memiliki pakem pusatnya di ibu kota kabupaten Kampar dan salah satu kecamatan bangkinang kota termasuk dalam kenegarian adat V Koto. Masing-masing Busana dari berbagai kenagarian mengalami perubahan dan modifikasi, dimulai dari rentang waktu tahun 1980 - 2021.dikarenakan busana adat pengantin V koto lebih dominan dan beragam. Seiring perkembangan zaman, adanya beberapa pembaharuan dalam perkakas aksesoris busana adat tiap perkecamatan telah dimodifikasi dengan segi busana, aksesoris, bentuk, bahan, serta motif yang berbeda buku atau media informasi tentang busana adat pada zaman modern saat ini masih menginformasikan secara umum atau luarnya saja, dan tidak menjelaskan secara detail tentang pakaian adat yang di perkenalkan. Media yang lain juga belum menginformasikan secara detail tentang busana adat pengantin.

Dari berbagai busana khas daerah Kabupaten Kampar seiring berjalanya waktu busana - busana ini sering mengalami pembaharuan yang semakin pesat dan mengalami banyak perubahan desain bentuk dan bahan, akan tetapi masih dalam konteks sesuai dengan ketentuan cirikhas aslinya secara umum. Untuk itu solusi yang diberikan terkait dalam perancangan, memperkenalkan kembali dan dikemas kembali dengan bentuk suasana yang baru dan lebih modern tetapi tidak meninggalkan ciri khas aslinya dalam bentuk buku informasi yang menjelaskan secara detail pakaian–pakaian busana adat kabupaten kampar ini sendiri. yang melibatkan *layout*, *photography*, maupun media pendukung lainya.

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

Seiring berjalannya waktu budaya adat istiadat mulai punah bila tidak dilestarikan kembali untuk itu guna menginformasikan kembali tradisi yang hampir hilang, dengan menjelaskan kembali secara visual yang di konsep dengan ide perancangan media cetak buku informasi busana adat pengantin yang dikemas secara baru dengan merepresentasikan. Fungsinya menyampaikan makna dan arti dalam setiap ornamen yang dikenakan pada busana adat kabupaten kampar secara detail, dengan itu bisamenjadikan sumber informasi yang jelas dalam menjelaskan dan memperkenalkan busana adat ini.

C. TUJUAN DAN MANFAAT PECIPTAAN

1. Tujuan Penciptaan

Dengan berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin lama semakin pesat, mengakibatkan pembaharuan secara menyeluruh dan modifikasi yang signifikan dengan mengikuti perkembangan zaman, maka untuk itu menginformasikan ciri khas bentuk dan perkembangan nya pada era zaman modern maka hal tersebut dimulai dengan pengenalan budaya tradisional daerah dalam berpakaian busana adat. sehingga timbul minat untuk memelihara, mempelajari dan melesetarikan budaya daerah, dituangkan kedalam bentuk visual media cetak

2. Manfaat Perancangan

a. Bagi Mahasiswa

Dapat membantu mahasiswa dalam menambah wawasan ilmu pengetahuan seputar busana adat pengantin kabupaten Kampar dengan mengetahuisecara detail dan perkembanganya pada saat era modern dalam busananya.

b. Bagi Masyarakat

Dapat membantu masyarakat menginformasikan tentang busana adat pengantin kabupaten Kampar agar mengetahui adat budaya tradisi secara detailnya

sesuai perkembangan zaman , dan juga menambah wawasan masyarakat luas agar mengenal busana-busana adat, khususnya busana pengantin kabupaten kampar.

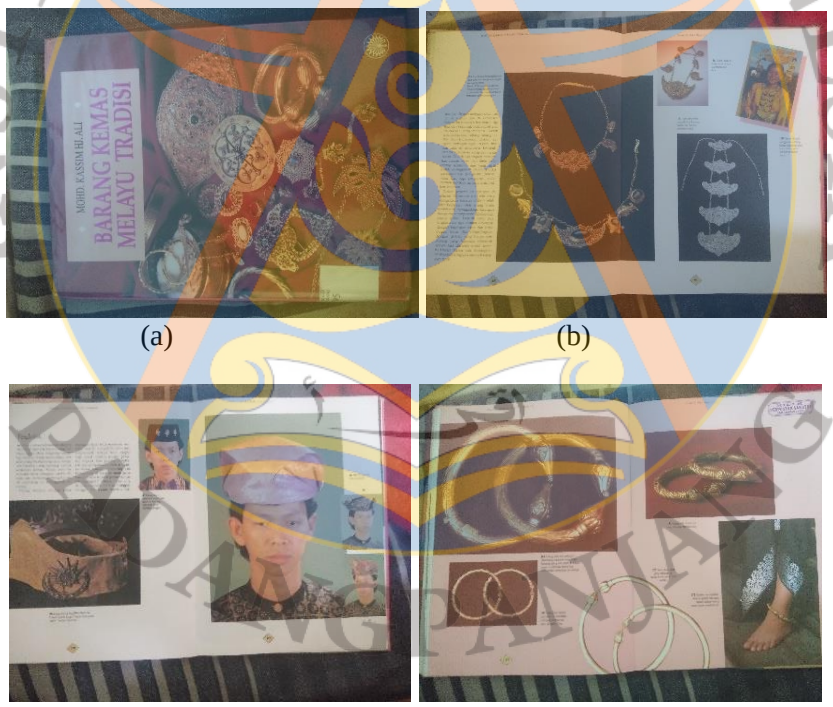
D. TINJAUAN KARYA

Perancangan media berupa buku informasi tentang busana adat pengantin Kabupaten Kampar versi V Koto ini merupakan original perancangan yang belum pernah dibuat sebelumnya.

Namun ada beberapa karya pembanding yaitu :

1. Buku barang kemas melayu tradisi

   Dalam perancangan kali ini sebagai pembanding karya yang ingin dirancang, yakni buku barang kemas melayu tradisi.



(a) (b)

(c) (d)

Gambar 01
Buku Barang kemas melayu tradisi
(Sumber Buku :Mohd. Kassim Hj. Ali)

Dari karya pembanding buku barang kemas melayu tradisi yakni menyampaikan sebuah informasi tentang perkakas ataupun perlengkapan aksesoris seputar busana melayu. Dimana perkakas melayu ini disampaikan secara detail dalam

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

cara pembuatan bahan dan merangkum informasi dari masa lampau, khususnya pada tahun sebelum 1990. Terlihat pada gambar 01 (a-d) Buku Barang Kemas Melayu Tradisi.

Perbedaan karya yang akan dirancang nantinya buku busana adat pengantin kabupaten kampar memiliki *layout* yang detail, dalam menyampaikan informasi - seputar pakaiannya, tidak hanya secara universal, dan menggunakan model sebagai pengaplikasian busana beserta perlengkapanya untuk menambah daya tarik pembaca.

2. Buku Ekslusif indonesia kriya nusantara nan elok

Dalam orisinalitas yang ke dua, adapun karya pembanding sebagai acuan dan referensi buku busana adat pengantin kabupaten kampar yakni:

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

(a) (b)

(c) (d)

Gambar 02
Majalah ekslusif indonesia kriya elok
(Sumber Buku : judi achjadi 2009)

Pada orisinalitas ke dua, tampak pada gambar 02 (a-d) buku ini berisikan tentang aksesoris-aksesoris busana adat serta perhiasan, tenun, dan songket yang berada diseluruh wilayah indonesia, buku ini. menampilkan *layout* tentang perhiasan tenun dan songket, tetapi masih kurang detail dalam menginformasikanya dan juga dikemas dalam bentuk pemotretan produk yang tidak ada peraga (model) yang memerankan sehingga fungsi dari visualnya kurang tersampaikan kegunaan dari produk tersebut.

Perbedaan buku busana adat pengantin Kampar inimenampilkan model (*Talent*) sebagai pendukung dari busana tersebut, danmenginformasikan secara detail kegunaan dan fungsi dari atribut busana adat pengantin kabupaten Kampar.

Kedua pembanding tersebut menjadi acuan sebagai karya yang dirancang, Perbedaan karya yang akan dirancang nantinya buku informasi busana adat pengantin kabupaten Kampar memiliki *layout* yang dalam mencakup detail dalam nyampaikan informasi seputar busananya, tidak hanya secara universal, dan juga foto model dan *angle* yang pas dan berkonsep minimalis denga gaya ukiran melayu serta memberikan informasi - informasi seputar atribut atribut pendukung dalam busananya, misalnya fungsi memakai mahkota, fungsi memakai kain samping, dan lain sebagainya.

E. LANDASAN TEORI

Landasan-landasan teori yang berkaitan dengan perancangan majalah busana adat pengantin Kabupaten Kampar nantinya menggunakan beberapa teori sebagai landasan yakni :

1. Desain Komunikasi Visual (DKV)

Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah cabang ilmu desain yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media dengan memanfaatkan elemen-elemen visual ataupun rupa untuk menyampaikan pesan untuk tujuan tertentu (tujuan informasi ataupun tujuan persuasi yaitu mempengaruhi perilaku). Yang menarik dari sini adalah seorang sarjana DKV harus bisa mengolah pesan tersebut secara efektif, informatif dan komunikatif.

Banyak hal-hal mendasar yang dipelajari di program studi DKV. Mengembangkan bentuk bahasa visual (bermain gambar), mengolah pesan (bermain kata) keduanya untuk tujuan sosial maupun komersial, dari individu atau kelompok yang ditujukan kepada kelompok lainnya. Visual berwujud kreatif dan inovatif,

sementara inti pesan harus komunikatif, efisien dan efektif saling mendukung agar tersampaikan dengan baik pada sasaran.

Cakupan pekerjaan desain komunikasi sangat luas, antara lain: mulai dari label produk / makanan, desain logo yang mencitrakan sebuah lembaga / perusahaan (*branding*), paket promosi dan kampanye sebuah program, hingga membuat iklan di media massa, dsb.

Berbeda dengan seni murni (dalam hal ini seni grafis) yang karya seninya dibuat sebagai ungkapan ekspresi sang seniman, maka karya seni yang dihasilkan oleh seorang desainer komunikasi visual lebih ditekankan dengan konsep yang bermaksud-tujuan dan ditujukan untuk khalayak yang disasar (*target audience*).

Setelah melalui berbagai mata kuliah dasar komunikasi visual, pada semester 6, teman-teman akan dijuruskan pada 3 jalur minat program studi, yaitu:

a. Komunikasi Grafis
b. Komunikasi Visual Periklanan
c. Komunikasi Multimedia

Pada dasarnya Komunikasi Grafis dan Komunikasi Visual Periklanan mengolah bahasa visual pada media statis / diam. Kemampuan komunikasi, tipografi, ilustrasi, fotografi menjadi faktor yang harus dikuasai. Desainer Grafis mampu membuat logo, desain majalah / surat kabar, rambu (*sign system*), desain kemasan, paket promosi produk dan lain-lain dengan keahliannya tersebut.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

Desainer Iklan mampu bermain visual dengan menarik dan efisien untuk tujuan persuasi. Mengemas citra sebuah produk / program / kampanye dengan bahasa visual yang baik, yang bermuara pada perubahan perilaku sasaran yang dituju.

Sementara Komunikasi Multimedia mengarah pada media dinamis berbasis waktu dan suara (audio). Animasi, desain web, media interaktif hingga peyutradaraan film adalah contoh pekerjaan desainer multimedia. Dasar-dasar komunikasi visual teraplikasikan secara dinamis dalam karya multimedia.

Prospek Kerja

Prospek kerja setelah lulus dari program studi Desain Komunikasi Visual ini sangat beragam, tergantung pada minat dan keahlian, diantaranya :

a. Sebagai wirausaha maupun *freelancer* : desainer grafis, *ilustrator*, fotografer, *animator*, *web designer* dsb.
b. Biro konsultan desain (*graphic house*)
c. Biro iklan (*advertising*)
d. Rumah produksi (*production house*).
e. Stasiun TV.
f. Percetakan dan penerbitan.
g. Hubungan Masyarakat (*public relation*) lembaga swasta dan pemerintah.

2. Buku

Pengertian buku berdasarkan tipe buku ada dua yakni fiksi dan non fiksi. Buku fiksi merupakan karangan yang tidak berdasarkan kisah nyata dan fakta sehingga

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

sifatnya faktual, sedangkan buku non fiksi sebaliknya. Keduanya memiliki nilai yang sama, yakni mampu menambah dan memperluas wawasan dan pengetahuan pembaca

Berdasarkan jenisnya, ada beberapa jenis buku. Pertama, novel tergolong buku fiksi. Berisi karangan cerita yang ditulis secara naratif. Kedua, buku kumpulan puisi dan kumpulan cerpen. Ketiga, yaitu komik. Keempat, tipe buku non fiksi yang terdiri dari buku biografi, buku literatur, buku motivasi, dan buku pendamping. Contohnya tulisan ilmiah (hasil penelitian), kumpulan opini dan esai, buku pelajaran, dan lain sebagainya.

Perkembangan teknologi memungkinkan buku tidak hanya dalam bentuk cetak. Sekarang ini sudah banyak buku cetak yang sudah digitalisasi agar bisa dibaca dalam bentuk buku digital serta untuk keperluan pengarsipan digital. Meskipun digitalisasi buku sudah dilakukan sejak 1940, buku digital baru diperjualbelikan secara *mainstream* sejak tahun 1990, yakni oleh perusahaan *Peanut Press*.

Alat yang bisa digunakan untuk menggunakan buku digital ini pada saat itu adalah *Personal Digital Assistant* (PDA) sebelum akhirnya bisa diakses lewat *smartphone*, tablet, komputer, dan laptop seluas sekarang. Perkembangan ini tidak mengubah nilai buku, tapi tentunya memperluas aksesibilitas buku. Perubahan yang kita rasakan ini hanya sebagian kecil dari evolusi buku.

Setiap peradaban juga memiliki sejarahnya sendiri tentang evolusi buku. Material yang populer digunakan pada masa sebelum kertas yang seperti sekarang diantaranya papyrus, terbuat dari tanaman papyrus yang teksturnya mirip kertas yang tebal. Sebelumnya lagi, menggunakan kulit hewan yang dibentuk lembaran agar bisa diisi dan dijilid menjadi satu. Sebab pengertian buku adalah kumpulan tulisan atau gambar/ilustrasi yang dijilid atau digabungkan menjadi satu. Oleh sebab itu, meskipun

kini kita sudah memasuki era dimana buku digital berkembang dan bertumbuh secara pesat, fungsi dan nilai buku tetap sama. Evolusi buku ini telah menjadi jejak dan catatan bagi sejarah peradaban manusia dan masih akan berlangsung seperti itu sampai waktu yang akan datang.

Fungsi buku untuk memperluas wawasan ini tidak hanya berlaku secara teori. Ada beberapa manfaat membaca buku yang berdampak langsung pada kehidupan yang bisa kamu perhatikan.

3. Layout

Layout adalah tata letak dari suatu elemen desain yang di tempatkan dalam sebuah bidang menggunakan sebuah media yang sebelumnya sudahdi konsep terlebih dahulu. Layout adalah penataan elemen desain dalam kaitannya dengan bidang untuk membentuk penataan artistik. Ini juga dapat disebut sebagai bentuk dan manajemen lapangan. Tujuan utama tata letak adalah untuk menyajikan elemen gambar dan teks dengan cara yang berkomunikasi dan membuatnya lebih mudah bagi pembaca untuk menerima informasi yang disajikan.

Sebuah kisi diciptakan untuk memecahkan masalah penataan elemen visual dalam sebuah ruangan. Sistem raster digunakan sebagai alat untuk menyederhanakan pembuatan komposisi visual. Sistem grid memungkinkan desainer grafis untuk membuat sistem untuk mempertahankan konsistensi ketika mengulang komposisi yang dibuat. Tujuan utama menggunakan sistem raster dalam desain grafis adalah untuk menciptakan desain yang komunikatif dan menyenangkan.

Prinsip dasar yang digunakan dalam penyusunan *layout* adalah:

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

Integrasi secara total terhadap faktor-faktor produksi. Sehingga tata letak pabrik dapat diintegrasikan ke dalam organisasi besar dari semua faktor yang mempengaruhi proses produksi.

a. Jarak pemindahan bahan paling minimum. Dengan mengurangi perpindahan, waktu untuk transfer material dari satu proses ke proses lainnya di industri dapat dihemat.
b. Memperlancar aliran kerja, diupayakan untuk menghindari gerakan balik (*back tracking*), gerakan memotong (*cross movement*), dan gerak macet (*congestion*), dengan kata lain material diusahakan bergerak terus tanpa adanya interupsi oleh gangguan jadwal kerja.
c. Kepuasan dan keamanan kerja memastikan lingkungan kerja yang menyenangkan.
d. Fleksibilitas yang dapat mengantisipasi perubahan teknologi, komunikasi, dan kebutuhan konsumen.

Untuk mempertahankan fleksibilitas, tata letak relai yang dilakukan merupakan perubahan kecil pada tata letak, tetapi tidak menghalangi keberadaan desain produk yang memungkinkan perubahan tata letak yang lengkap. Perlu dicatat bahwa relay dan tata letak tidak akan memengaruhi proses produksi jika ada perubahan kecil.

Tujuan dari layout sendiri adalah adalah meminimumkan biaya dan meningkatkan efisiensi pengelolaan semua fasilitas produksi dan ruang kerja sehingga proses produksi berjalan dengan lancar. Efisiensi ini dapat dicapai dengan mengurangi biaya produksi dan transportasi di dalam pabrik.

Manfaat *layout* diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan volume produksi untuk menjaga proses produksi berjalan dengan lancar, menghasilkan tingkat produksi yang tinggi, biaya tenaga kerja minimum, jam kerja dan mesin.
2. Memperpendek waktu tunggu, ada keseimbangan antara beban dan waktu antara satu mesin dan mesin lain, tetapi juga akumulasi bahan dalam proses dan waktu tunggu dapat dipersingkat.
3. Pengurangan transfer material dan minimalisasi jarak antara proses individu.
4. Menghemat ruang karena tidak ada bahan yang terakumulasi dalamproses dan jarak antara masing-masing mesin terlalu besar sehingga areabangunan yang tidak perlu bertambah.
5. Mempersingkat waktu pemrosesan jarak pendek antar mesin atau antar operasi.
6. Penggunaan fasilitas yang efisien penggunaan elemen-elemen produksi, yaitu tenaga kerja, mesin dan peralatan.
7. Tingkatkan kepuasan dan keselamatan kerja, menciptakan suasana yang aman, nyaman, rapi dan terawat dengan baik untuk menyederhanakan pemantauan, menyederhanakan perbaikan dan penggantian peralatan produksi, meningkatkan kinerja, dan pada akhirnya meningkatkan produktivitas.
8. Pengurangan kebingungan yang disebabkan oleh bahan tunggu, gerakan yang tidak perlu dan jumlah persimpangan dalam proses produksi.

Prinsip - prinsip Yang Berhubungan dengan Layout

a. Kesederhanaan

Prinsip ini terkait dengan kemampuan untuk menangkap rata-rata orang yang menerima informasi. Naluri manusia ingin mendapatkan informasi yang lebih

mudah. Namun demi kesederhanaan perhatian juga harus diberikan pada segmen di mana informasi dikirimkan.

b. Kontras

Sangat penting untuk menarik perhatian, untuk menekankan elemen atau pesan yang akan dikirim. Kiat - kiat berikut dapat menarik perhatian pada pesan yang ingin disampaikan: menulis badan teks dengan huruf miring, memilih karakter yang lebih menarik untuk ditampilkan, menggunakan kontras warna, menggunakan tekstur latar belakang, dan bagian-bagian tertentu untuk menyorot untuk memperbesar.

c. Keseimbangan

Suatu hal yang sangat penting dalam pengiriman informasi. Keseimbangan dapat berupa keseimbangan formal dengan pengaturan simetris. Pengaturan simetris memberikan kesan formal, seimbang, dapat dipercaya, dan sehat. Sebaliknya, pengaturan asimetris sering digunakanuntuk menggambarkan pesan yang dinamis, energetik, dan informal.

4. Fotografi

Dari bahasa Inggris: *photography*, yang berasal dari kata Yunani yaitu "photos": cahaya dan "grafo": melukis/menulis, adalah proses melukis/menulis dengan menggunakan media cahaya. Sebagai istilah umum, fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu objek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai objek tersebut pada media yang peka cahaya. Alat paling populer untuk menangkap cahaya ini adalah kamera. Tanpa cahaya, tidak ada foto yang bisa dibuat.

Prinsip fotografi adalah memfokuskan cahaya dengan bantuan pembiasan sehingga mampu membakar medium penangkap cahaya. Medium yang telah dibakar dengan

ukuran luminitas cahaya yang tepat akan menghasilkan bayangan identik dengan cahaya yang memasuki medium pembiasan (selanjutnya disebut lensa).

Untuk menghasilkan intensitas cahaya yang tepat untuk menghasilkan gambar, digunakan bantuan alat ukur berupa lightmeter. Setelah mendapat ukuran pencahayaan yang tepat, seorang fotografer bisa mengatur intensitas cahaya tersebut dengan mengubah kombinasi ISO/ASA (*ISO Speed*), diafragma (*Aperture*), dan kecepatan rana (*speed*). Kombinasi antara ISO,diafragma & speed disebut sebagai pajanan (*exposure*).

Di era fotografi digital di mana film tidak digunakan, maka kecepatanfilm yang semula digunakan berkembang menjadi digital ISO. Fotografi saat ini telah berkembang menjadi sebuah gaya hidup, hal inidimulai semenjak munculnya era digital dan berkembangnya media sosial.

5. Teori Warna

Warna adalah satu elemen yang dapat menarik perhatian pembaca. Dalam menggunakan warna harus hati-hati, karena dapat merusak citra, mengurangi nilai dari keterbacaan, dan dapat mengurangi gairah baca. Sebagai contoh desain puplikasi yang menggunakan warna-warni *soft* dapat menyampaikan kesan lembut, tenang, dan romantic.Warna-warni dan kontras dapat memberikan kesan dinamis cenderung meriah.

Dalam seni rupa, warna dapat dilihat dari tiga dimensi (RakhmatSupriyanto, 2004: 73) yaitu:

1. *Hue*, pembagian warna berdasarkan nama-nama warna, seperti merah, hijau, kuning, dan sebagainya.
2. *Value*, terang-gelapnya warna,

3. *Intensisty*, tingkat kejernihan atau kemurnian warna.

Warna merupakan sebuah hal penting dan utama dalam merancang komunikasi simbolis. Warna merangsang sensasi otak untuk merespon sesuatu dikarenakan akibat dari sentuhan gelombang cahaya pada retina mata. Menurut Sadjiman Ebdi Sanyoto dalam buku Nirmana : Elemen- elemen Seni dan Desain (2010:11) : Warna dapat dideifnisikan secara ojektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis, sebagaibagian dari pengalaman indra pengelihatan. Secara objektif/fisik, warna dapat diperkirakan oleh panjang gelombang. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang ditangkap oleh mata ialah pancaran energiyang merupakan bagian sempit dari gelombang elektromagnetik selain hanya dapat dilihat dengan mata, warna juga mampu mempengaruhi tingkah laku seseorang, mempengarui nilai estetis seseorang dan menentukan suasana hati seseorang serta suka atau tidaknya seseorang pada suatu benda. Warna biasanya digunakan jugauntuk berkomunikasi dengan cepat untuk menyampaikan pesan serta makna dalam sebuah desain. Hal ini biasa digunakan dalam bentuk komunikasi non-verbal.

Pemilihan warna harus mewakili pesan kesan yang ingin ditujukan oleh desainer tersebut.Lain halnya dengan penemuan Young dan Helmholtz yang telah membuktikan bahwwa terdapat hubungan antar warna cahaya yang datang ke mata dean warna yang akan diterima oleh otak. Hal terseut merupakan dukungan awal terhadap asumsi Newton mengenai cahaya dan warna-warna benda. Teori tersebut menyatakan bahwa benda tampak berwarna karena menerima, menyerap dan meneruskan warna cahaya yang ada dalam spektrum. James Clerck Maxwell mementuk serangkaian percobaan dengan menggunakan proyektor dan penapis (filter) cahaya berwarna. Tiga buah proyektor yang telah diberi filter warna yang berbeda disorotkan ke layar putih dalam ruang gelap. Penumpukan dua atau tiga lapis cahaya berwarna ternyata menghasilkan

warna yang baru satu sama lainnya. Hasil eksperimen tersebut bisa disimpulkan bahwa warna merah, hijau dan biru merupakan warna primer dalam pencampuran warna cahaya. Maksud dari warna primer disini adalah warna-warna tersebut tidak dapat dihasilkan melalui pencampuran warna apapun.

6. Teori Tipografi

Tata huruf (*typography*) adalah ilmu yang mempelajari tentang penempatan dan penataan huruf untuk mendapatkan kesan tertentu agarpembaca bisa mendapatkan informasi secara maksimal. Perkembangan tipografi mengalami perkembangan dari cara manual/dengan prnggunaan tangan (*hand draw)* hingga menggunakan komputer. Dengan komputer,penggunaan tipografi menjadi lebih mudah dan lebih cepat dengan penggunaan huruf yang variatif.

Selain itu ada juga seni tipografimenurut Rakhmat Supriyanto, 2004 yang lebih mengutamakan explorasi fisik pada huruf dan mengabaikan segi keterbacaannya. Berikut adalah pedoman-pedoman untuk mengelola tipografi:

a. Teks (informasi verbal) sebaiknya disusun dari kiri ke kanan dari atas kebawah, bukan sebaliknya.
b. Judul utama (*headline*) harus cukup besar. Penggunaan huruf capital (*all caps*) untuk judul dan teks akan lebih sulit dibaca.

Tipografi adalah sebuah bidang keilmuan yang membahas tentangsemua hal pada huruf.Studi terkait tentang tipografi sangat penting dalam perancangan sebuah karya desain dikarenakan untuk menyampaikan pesan verbal juga tergantung pada tipografi yang digunakan di dalam desain tersebut. Menurut Adi Kusrianto dalam buku Desain Komunikasi Visual menjelaskan, ada berbagai cara pendekatan untuk memperdalam ilmudan wawasan tentang huruf, yaitu sebagai berikut :

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

1. Melalui pengenalan sejarah tentang huruf
2. Mengenali anatomi huruf
3. Mengenali jenis huruf
4. Membandingkan ciri masing-masing tentang huruf
5. Mempelajari tata letak huruf.
6. Mempelajari ilmu bentuk huruf dengan emosi pesan yang hendak disampaikan.

Selain itu beliau juga menjelaskan, seorang desainer grafis memiliki kebebasan untuk menciptakan visualisasi pesan dengan huruf, tidak hanya untuk dibaca, tetapi juga mengekspresikan suasana atau rasa (Kusrianto, 2007:191). Pemilihan jenis tipografi yang tepat akan mempermudah audiens untuk menyerap informasi yang tersedia. Penggunaan tipografi dalam perancangan karya ini digunakan pada media promosi seperti video, yang terdapat pada subtitlevideo maupun di media promosi penunjangnya seperti poster, brosur, *roll up banner*, dan lain sebagainya.

7. Adat

Adat adalah gagasan kebudayaan yang terdiri dari nilai-nilai kebudayaan, norma, kebiasaan, kelembagaan, dan hukum adat yang lazim dilakukan di suatu daerah. Apabila adat ini tidak dilaksanakan akan terjadi kerancuan yang menimbulkan sanksi tak tertulis oleh masyarakat setempat terhadap pelaku yang dianggap menyimpang.

a) Hukum adat di Indonesia

Dari 19 daerah lingkungan hukum (rechtskring) di Indonesia, sistem hukum adat dibagi dalam tiga kelompok, yaitu:

1. Hukum Adat mengenai tata negara

2. Hukum Adat mengenai warga (hukum pertalian sanak, hukum tanah, hukum perhutangan).
3. Hukum Adat mengenai delik (hukum pidana).

Istilah Hukum Adat pertama kali diperkenalkan secara ilmiah oleh Prof. Dr. C Snouck Hurgronje, Kemudian pada tahun 1893, Prof. Dr. C. Snouck Hurgronje dalam bukunya yang berjudul "De Atjehers"menyebutkan istilah hukum adat sebagai "adat recht" (bahasa Belanda) yaituuntuk memberi nama pada satu sistem pengendalian sosial (social control) yang hidup dalam Masyarakat Indonesia.Istilah ini kemudian dikembangkansecara ilmiah oleh Cornelis van Vollenhoven yang dikenal sebagai pakar Hukum Adat di Hindia Belanda (sebelum menjadi Indonesia).

Pendapat lain terkait bentuk dari hukum adat, selain hukum tidaktertulis, ada juga hukum tertulis. Hukum tertulis ini secara lebih detil terdiri dari hukum ada yang tercatat (beschreven), seperti yang dituliskan oleh para penulis sarjana hukum yang cukup terkenal di Indonesia, dan hukum adat yang didokumentasikan (gedocumenteerch) seperti dokumentasi awig-awig di Bali.

8. Kebudayaan

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Bahasa, sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis. Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbada budaya dan menyesuaikanperbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu dipelajari.

Budaya adalah suatu pola hidup menyeluruh. budaya bersifat kompleks, abstrak, dan luas. Banyak aspek budaya turut menentukan perilaku komunikatif. Unsur-unsur sosio-budaya ini tersebar dan meliputi banyak kegiatan sosial manusia. Beberapa alasan mengapa orang mengalami kesulitan ketika berkomunikasi dengan orang dari budaya lain terlihat dalam definisi budaya:

Budaya adalah suatu perangkat rumit nilai-nilai yang dipolarisasikan oleh suatu citra yang mengandung pandangan atas keistimewaannya sendiri."Citra yang memaksa" itu mengambil bentuk-bentuk berbeda dalam berbagai budaya seperti "individualisme kasar" di Amerika, "keselarasan individu dengan alam" d Jepang dan "kepatuhan kolektif" di Cina. Citra budaya yang brsifat memaksa tersebut membekali anggota-anggotanya dengan pedoman mengenai perilaku yang layak dan menetapkan dunia makna dan nilai logis yang dapat dipinjam anggota-anggotanya yang paling bersahaja untuk memperoleh rasa bermartabat dan pertalian dengan hidup mereka. Dengan demikian, budayalah yang menyediakan suatu kerangka yang koheren untuk mengorganisasikan aktivitas seseorang dan memungkinkannya meramalkan perilaku orang lain.

Kebudayaan sangat erat hubungannya dengan masyarakat. Melville J. Herskovits dan Bronislaw Malinowski mengemukakan bahwa segala sesuatu yang terdapat dalam masyarakat ditentukan oleh kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat itu sendiri. Istilah untuk pendapat itu adalah Cultural-Determinism. Herskovits memandang kebudayaan sebagai sesuatu yang turun temurun dari satu generasi ke generasi yang lain, yang kemudian disebut sebagai superorganic. Menurut Andreas Eppink, kebudayaan mengandung keseluruhan pengertian nilai sosial,norma sosial, ilmu pengetahuan serta keseluruhan struktur-struktur sosial, religius, dan lain-lain,

tambahan lagi segala pernyataan intelektual dan artistik yang menjadi ciri khas suatu masyarakat.

Menurut Edward Burnett Tylor, kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lainyang didapat seseorang sebagai anggota masyarakat. Menurut Selo Soemardjan dan Soelaiman Soemardi, kebudayaan adalah sarana hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat.

Dari berbagai definisi tersebut, dapat diperoleh pengertian mengenai kebudayaan adalah sesuatu yang akan memengaruhi tingkat pengetahuandan meliputi sistem ide atau gagasan yang terdapat dalam pikiran manusia, sehingga dalam kehidupan sehari-hari, kebudayaan itu bersifat abstrak. Sedangkan perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, berupa perilaku dan benda- benda yang bersifat nyata, misalnya pola-pola perilaku, bahasa, peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni, dan lain-lain, yang kesemuanya ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat.

9. Busana

Pengertian fashion atau busana adalah segala sesuatu yang dikenakan pada tubuh, baik dengan maksud melindungi tubuh maupun memperindah penampilan tubuh. Busana pada umumnya suatu ekspresi atau ungkapan pribadi yang tidak selalu sama untuk setiap orang. Perubahan mode yang menyangkut busana akan terjadi lebih cepat dibandingkan dengan perubahan kebudayaan secara keseluruhan. Dalam dunia fashion terdapat istilah *fashionable* dan *unfashionable* untuk menjelaskan apakah seseorang tersebut mengikuti perkembangan mode terbaru atau tidak. Pada jaman prasejarah,

manusia memanfaatkan kulit binatang untuk menutupi tubuhnya.Pada jaman batu muda manusia telah menemukan jarum jahit yang digunakan untuk menyambung kulit binatang. Suku bangsa Inca di Amerikamenemukan bahan busana dari kulit kayu. Sedangkan yang ditemukan di Indonesia, yaitu; Sulawesi Tengah, Kalimantan, Irian Jaya, adalah kain dari kulit kayu yang disebut *Fuya*. Sementara itu, di benua Eropa yang beriklim dingin, orang mempergunakan kulit binatang berbulu untuk menutupi tubuhnya supaya hangat. Sedangkan dibenua beriklim tropis, orang mempergunakan kulit kayu daun-daunan dan rerumputan sebagai bahanbusana

Sejak jaman dahulu manusia telah mengenal busana atau pakaian. Pakaian merupakan salah satu kebutuhan primer manusia disamping pangan dan papan. Pakaian berfungsi untuk melindungi tubuh manusia dari luar, pakaian juga dibutuhkan untuk menutupi tubuh sehingga seseorang dapat terlihat sopan. Seiring dengan perkembangan jaman fungsi pakaian menjadi semakin beragam. Pakaian tidak hanya berfungsi sebagai alat pelindung tubuh manusia, teapi juga sebagai alat untuk menambah kepercayaan diri bagi pemakainya bahkan pakaian dapat berfungsi unuk menilai apakah seseorangterlihat cantik, tampan, modis, *fashionable*, dan menunjukan tingkat social pemakainya. Hingga saat ini pakaian telah menjadi barang yang komoditas yang cukup tinggi. Para pengusaha berperan dalam penciptaan *trend* terbaru melalui proses produksinya. Dan kemampuan konsumen untuk membelipakaian atau busana terbaru merupakankomponen utama suksesnya industri *fashion*.

10. Busana Adat pengantin kabupaten Kampar

a. Bangkinang Kota

1.) Pakaian wanita dan pria tahun 1970

Gambar 03
Busana Adat Bangkinang Kota 1970
(Dokumentasi : Anugrah Harryendes Mardikha 2021)

Busana pengantin adat pengantin Kampar bangkinang kota dan rumbio meliputi pria dan wanita, untuk pria menggunakan potongan baju teluk belanga dengan memakai kain songket bewarna yang memiliki warna gelap (*merah maron*) beberapa ukiran kain songket yang bermotifkan bunga tanjung harga songket yang diperkirakan standar mencapai 25.000 per-meter. pakaian adat pada pria juga dilengkapi dengan sesamping dan celana serta taklupa memakai tanjak sebagai pelengkap. Sedangkan pada wanita pakaian adat pengantin bangkinang kota dan rumbio memiliki potongan kebaya laboh dengan kain songket yang senada dengan pria. Pada wanita juga memakai rok kembang.

2.) Busana Pria dan wanita tahun 1980

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

Gambar 04
Busana adat Bangkinang kota 1980
(Dokumentasi : Anugrah HarryendesMardikha 2021)

Busana pengantin adat bangkinang kota pada tahun 1980an busana ini mengalami perubahan warna-warna yang cerah, seperti warna hijau, kuning, biru dll. Pada pakaian wanita tetap memakai potongan baju kebaya laboh dan songket yang serasi dengan bagian roknya. Pada busana pria juga tetap sama memakai baju cekak musang yang dibaluri motif-motif ukiran melayu bewarna emas.

3.) Pakaian pria dan wanita 2000-2021

(a) (b) (c)

Gambar 05
Pakaian adat bangkinang kota 2000-2021

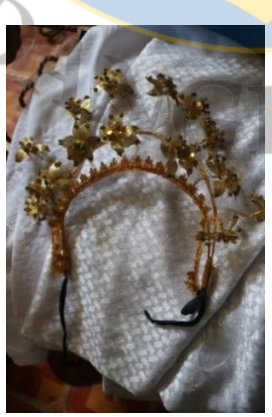
INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

(Dokumentasi : Anugrah Harryendes Mardikha 2021)

Pada tahun 2000-2021 busana adat pengantin Bangkiang kota dan rumbio mengalami perubahan yang cukup banyak, Diantara perubahan tersebut ialah kain songket yang menggunakan tenunan ukiran benang emas dan warna yang begitu mencolok, diantara lainya ada juga ukiran motif garis-garis pada busanaya, akan tetapi potongan dan bentuknya masih bertahan dan tidak mengalami modifikasi, terlihat pada gambar (a) Busana adat pengantin Bangkinang kota dengan warna *Nude x Cream white,*(b) Busana adat pengantin Bangkinang kota warna Kuning emas,(c) Busana adat Bangkinang kota Merah Keemasan.

4.) Aksesoris dan Hiasan Ornamen

a.) Sunting (kembang goyang) 1970



(a)

(b)

Gambar 06
Sunting bangkinang kota 1970
(Dokumentasi : Anugrah Harryendes Mardikha)

Pada Gambar 06 (a-b) aksesoris kepala terdapat sunting atau biasa disebut dengan kembang goyang. Pada sunting tahun 1970, sunting ini hanya bertingkat 1 atau 2 saja, tetapi syarat dari sunting harus bergoyang ketika dipakai dan berjalan. Sunting era ini dibuat dari emas asli dahulunya tetapi sekarang sudah berganti menjadi kuningan alumunium yang dicat warna emas.

b.) Sunting (kembang goyang) 1980

(a) (b)

Gambar 07
Sunting bangkinang kota 1980
(Dokumentasi : Anugrah Harryendes Mardikha 2021)

Pada *sunting* tahun 1980 mengalami modifikasi menjadi 3 sampai 5 tingkat anak sunting. Motif dari sunting ini tetap dengan cirikhas berbentuk bunga, kemudian sunting ini juga mengalami perubahan pada bahan dan warna , yakni menggunakan lempengan plastic emas dan bewarna silver serta perak.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

Stunting ini juga dibaluti oleh kain emas yang berkilau. Terlihat Pada gambar 07 (a-b)

c.) Sunting (Kembang Goyang 2000-2021)

(a) (b) (c)

(d) (e) (f)

Gambar 08
Sunting (kembang goyang) 2000 – 2021
(Dokumentasi : Anugrah Harryendes Mardikha 2021)

Pada tahun era 2000an sunting melayu Kampar ini mengalami berbagai modifikasi seperti adanya perubahan pada motif, dimana motif

mulai berkembang menjadi ukiran dan ornamen – ornamen melayu. Sunting juga mengalami perubahan dalam jenis bahan, yakni berkembangnya bahan lempengan besi kuningan ringan yang dilekatkan manik- manik dan permata yang sangat berkilau. Sunting pada era ini juga berkembang dengan kembang goyang hanya memiliki 1 lapis baja dan sunting disusun dengan per besi yang lentur, sehingga menciptakan goyangan yang ciamik.Terlihat pada gambar 08 (a) sunting tinggkat empat, motif *Bunga Tanjuong*, (b) Sunting tingkat 4 *Bungo Tanjuong* (c) Sunting tingkat 4 Motif dedaunan (d-e) Sunting cucuk sanggul motif *Pucuk rebung*

d.)Kalung (*dukuh*) 1980 - 2000

(a) (b)

Gambar 09
Kalung (*dukuh*)
(Dokumentasi : Anugrah Harryendes Mardikha 2021)

Pada kalung era 1980 – 2000 kalung melayu berbentuk seperti untaian tali rantai yang tersusun dengan piringan yang bermotifkan ukiran melayu. Kalung ini berbahan dasar besi dan kuningan, bahkan emas asli. Tampak pada gambar 09 (a-b) kalung dukuh dengan motif *tepak*.

INSTITUT SENI INDONESIA
PADANGPANJANG

e.) Kalung 2021

(a) (b)

Gambar 10
Kalung piriong dukuh era 2021
(Dokumentasi : Anugrah Harryendes Mardikha 2021)

Pada kalung era 2021 kalung *Piriong dukuh* mengalami perubahan dalam bentuk, yakni berbentuk seperti rangkaian–rangkaian rantai dan dilengkapi dengan bross bunga yang bermotif bunga tanjung dan bunga raya. Kalung ini terbuat dari kuningan besi yang di cat bewarna emas dan ditambahkan beberapa permata, Terlihat pada gambar (a-b) kalung piriong dukuh motif *piring bunga kembang*.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

f.) Mahkota (*Ramin*) Mahkota 1970 – 1980

Gambar 11
Mahkota Ramin 1970 – 1980
(Dokumentasi : Anugrah Harryendes Mardikha 2021)

Mahkota ramin era 1970 – 1980 merupakan mahkota cirikhas melayu, sebelum era 1970an, pada zaman sebelum kemerdekaan dahulu mahkota ini terbuat dari rambut sanggul. Mahkota ini terbuat dari kerah baju yang dilapisi kain beludru bewarna merah, kuning, hijau, dan disesuaikan dengan warna pakaian. *Mahkota ramin* juga berlapis kain prada bewarnah emas dengan sentuhan manik – manik berkilau dan juga dilengkapi dengan 2 anak jurai kiri dan kanan yang menjuntai bersusun 3 sampai 5 baris yang terbuat dari kain prada dan manik – manik sambung bewarna emas yang terbuat dari plastic. Terlihat pada gambar 11, *Mahkota Ramin*.

g.) Mahkota Ramin 2000 -2021

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

(a) (b)

Gambar 12
Mahkota *Ramin* era 2000 – 2021
(Dokumentasi : Anugrah Harryendes Mardikha 2021)

Mahkota era 2021 mahkota Ini mengalami modifikasi yang signifikan, yakni mahkota ramin menggunakan bahan besi alumunium bewarna emas atau perak, mahkota ini juga ditaburi dengan permata yang bergoyang di bagian dahi, tetapi mahkota ini tidak memiliki jurai di kanan kiri sudut mahkota. Terlihat pada gambar 12 (a-b), mahkota ramin motif ukuran melayu dan *perisai.*

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

h.) Jurai 1970 – 2021

(a) (b)

Gambar 13
Jurai 1980 – 2021
(Dokumentasi : Anugrah Harryendes Mardikha 2021)

Jurai ini berfungsi sebagai peutup sanggul dan hiasan disekitar telinga, Jurai ini berbentuk seperti atap rumah melayu yang disusun dengan untaian tali benang yang berhiaskan manik manik emas maupun perak, Hiasan jurai ini mengalami modifikasi pada tahun 2000an dimana *jurai* ini sudah dibuat dengan bahan besi kuningan rinngan yang disusun seperti rantai, apabila dipakai jurai ini akan bergoyang dan mebuat suara suara genta angin, terlihat pada gambar 13 *Tusuk Jurai*

(a) Jurai dari bahan plasik (b) Jurai dari bahan kuningan dan Loyang.

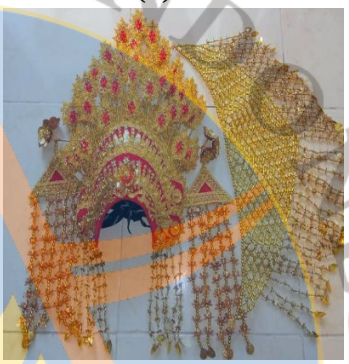
INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

i.) Tanjak, sebai dan perlengkapan ornament lainya 1970 - 2021

(a)

(b)

(c)



(d)

Gambar 14
Tanjak, sebai, tutup sanggul dan pending.
(Dokumentasi : Anugrah Harryendes Mardikha 2021)

Tanjak merupakan topi mirip seperti *deta* yang dibaluti dengan songket yang elegant. *Tanjak* juga menggunkan bros berbentuk bulan bintang, bunga, maupun *jurai-jurai*. Sedangkan di bahu, pria dan wanita memakai *Sebai* sebagai alasan bahu dan pending sebagai sabuk, yang terbuat dari kain kerah dan beludru yang dilapisi ukiran kain prada bewarna emas. Tak lupa juga wanita menggunakan tutup sanggul mengguakan rangkaian manik manik emas yang diberi sedikit jurai bergelantungan disekitar sanggul, ini juga disebut dengan tudung mantu. Terkadang juga wanita memakai selendang dari kain tile bewarna merah

sebagai pelengkapnya. Terlihat pada gambar (a) Tanjak (b) Sebai,alasan bahu (c) set sunting beserta alas bahu (d) set sunting beserta penutup sanggul

b. KUOK

1.) Pakaian adat kuok 1970 – 1990

(a) (b) (c)

Gambar 15
Pakaian Adat kuok 1970 – 1990
(Dokumentasi : Anugrah Harryendes Mardikha 2021)

Pakaian adat kuok pria dan wanita adalah bewarna merah. Pada pakaian pria, pengantin kuok memakai baju seperti jubbah yang diberi les bewarna emas. Sedangkan pakaian pada wanita memakai baju seperti baju potongan baju kurung yang bewarna merah, dan juga dilengkapi dengan selendang merah kain borkat. Tampak pada gambar (a-c).

2.) Pakaian kuok 2000 – 2021

(a) (b)

Gambar 16
Pakaian adat kuok
(Dokumentasi : Anugrah Harryendes Mardikha 2021)

Pada era 2000an pakaian kuok ini mengalmi modifikasi yang begitu signifikan dikarenakan perkembangan yang begitu pesat. Sehingga pakaian ini berubah menjadi warna hitam dan merah marron. Pakaian ini mempadupadankan baju koto gadang kabupaten agam Provinsi Sumatera Barat.

3.) Aksesoris dan perlengkapan lain

a.) Aksesoris tahun 1970 - 1990

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

(a) (b)

(a) (b)

Gambar 17
Perlengkapan aksesoris
(Dokumentasi : Anugrah Harryendes Mardikha 2021)

Pada wanita menggunakan hiasan kepala yakni disebut dengan *tanduk buang*, yang berbahan dasar kerah kain yang dilapisi besi dan kain prada bewarna emas dan dilengkapi kembanng goyang terbuat dari plat besi kuningan. Sedang kan pada pria memakai topi soluok berlingkar bewarna emas yang dibaluri kain lameh dan hiasan pinggiran yang diberi bros menjuntai. Sedangkan pada kalung masih memkai kalung yang serupa, akan tetapi ada juga yang memakai kalung bunga seperti kalung pada pakaian adat bangkinang,terlihat pada gambar (a-c)*Tanduk Buang*,(d) *topi soluok.*

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

b.) Era 2000- 2021

(a)

(b)

(c)

Gambar 18
Aksesoris perlengkapan 2000 -2021
(Dokumentasi : Anugrah Harryendes Mardikha 2021)

Aksesoris pada era ini mengalami modifikasi juga, pada aksesoris kepala menggunakan bahan besi sebagai hiasanya, kemudian diberi permata dan untaian - untaian emas, hampir mirip dengan mahkota ramin dari bangkinang kota. Terkadang cara memakainya hanya membalik kan posisi mahkotanya saja. Sedangkan pada pria menggunakan topi bewarna emas polos, dan berbentuk seperti topi datuk, dan tidak lagi memakai topi era 1970. Topi ini terkadang juga diberi bros bunga yang berkilau,terlihat pada gambar (a-b) aksesoris tanduk buang era 2021(c) Aksesoris topi soluo 2021.

c.) Salo Busana

1.) Pakaian salo 1970 – 1980

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

(a) (b)

Gambar 19
Pakaian salo 1970 – 1980
(Dokumentasi : Anugrah Harryendes Mardikha 2021)

Busana pengantin adat salo ini berbahan dasar kain beludru dengan pinggiran dijahit dengan less bewarna emas yang disebut dengan *Biku – biku.* Potongan kain pada pria mirip dengan baju *Teluk belanga* , sedangkan pada baju wanita potongan dengan baju kurung serta disesuaikan dengan celana dan rok pada wanita dan pria. Pada dasarnya kain ini bewarna merah, biru dan hitam.era ini belum adanya modifikasi dengan warna dan bentuk sehingga masih mempertahankan ciri khas nya.tampak pada gambar (a) pakaian atasan busana adat salo warna merah (b) pakaian atasan salo warna biru.

2.) Pakaian adat salo 2021

Pada busana pengantin adat salo ditahun 2021 mengalami pada perubahan warna, yakni pada busana pria dan wanita menggunakan warna – warna cerah seperti kream, kuning, dan warna lain nya.

3.) Aksesoris dan perlengkapan lainya.

a.) Aksesoris Soluok omeh 1970 - 2021

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

Gambar 20
Soluok omeh 1970 – 2021
(Dokumentasi : Anugrah Harryendes Mardikha 2021)

Pada perlengkapan busana pengantin pria yakni memakai *Soluok omeh* atau biasa nya disebut dengan penutup kepala pada pria. Pada pria *Soluok omeh* ini juga dipakai dan mirip dengan busana adat kuok.dan fungsi nya sebagai penutup kepala pada pria.

b.) Hijab kipas (*Hijab Kipeh*) 1970 - 2021

Gambar 21
Hijab kipeh 1970 – 2021
(Sumber : Instagram Bujang dara Kampar 2021)

Pada busana pengantin wanita terdapat hijab berbalut kain songket bewarna merah jingga dengan lipatan kain berbentuk kipas. Hijab ini sudah ada pada era 90an sampai dengan tahun 2021. Hijab ini juga dilengkapi dengan aksesoris bros berbentuk untaian kalung yang terbuat dari kuningan dan manik – manik. Tampak pada gambar 21, hijab kipeh yang dikenakan oleh duta wisata kabupaten Kampar.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

INSTITUT SENI INDONESIA
PADANGPANJANG

c. Air Tiris

1.) Busana adat air tiris 1950 – 2021

Gambar 22
Busana adat air tiris 1950 – 2021
(Sumber Buku : Data base kabupaten Kampar 2021)

Busana pada pria memakai baju setelan jas lengkap dengan celana dasar bewarna hitam atau abu – abu. Pada busana pria menggunakan baju kemeja bewarna putih serta dilengkapi dengan dasi hitam sebagai opsi tambahan. Pada busana wanita memakai baju kurung bewarna hitam sepadan dengan rok yang dikenakan dan dengan aksen sentuhan motif – motif bunga melayu pada baju nya. Terlihat pada gambar 22, pengantin kuok memakai busana adat dalam upacara perkawinan 1950.

2.) Aksesoris dan perlengkapan lainya

a.) Kacamata hitam

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

(a) (b)

Gambar 23
Kacamata Hitam
(Dokumentasi : Anugrah Harryendes Mardikha 2021)

Pada pengantin air tiris menggunakan kacamata hitam sebagai ciri khas nya. Kacamata hitam ini berfungsi untuk menghindari paparan sinar dari sinar matahari. Kacamata ini juga mempunyai filosofi terkhususnya bagi wanita yang memakai kacamata ini akan melindungi pandanganya terhadap gangguan kontak visual lawan jenis yang beranggapan wanita ini tidak baik dalam etika berpandangan, terlihat pada gambar (a) kacamata hitam pria (b) kacamata hitam wanita.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

b.) Kopiah tirai (*Kopiah Tighai*)

Gambar 24
Kopiah Tirai (*Kopiah Tighai*)
(Dokumentasi : Anugrah Harryendes Mardikha 2021)

Kopiah atau lebih disebut dengan peci ini digunakan sebagai penutup kepala pada pria.Pada peci ini dilengkapi dengan aksesoris seperti bros kalung yang dikenakan secara tersusun dengan rantai- rantai emas. Rantai pada peci ini terbuat dari besi kuningan bewarna emas serta juga dilengkapi hiasan manik – manik,terlihat pada gambar 24, Kopiah tirai disertai dengan rantai *piriong dukuh*.

c.) Sunting, kalung dan *Golang Omeh*

(a) (b) (c)

Gambar 25
Golang Omeh
(Dokumentasi : Anugrah Harryendes Mardikha 2021)

Sunting melayu ini berfungsi sebagai mahkota, penghias kepala pada perempuan dimana sunting ini dipakai disisi kanan atau kiri dengan aksen yang ramai. Pada Gambar 25. Terdapat gambar *Golang Omeh* atau yang disebut dengan Gelang emas. Gelang emas ini berfungsi sebagai aksesoris pelengkap pada tangan wanita. Pada gambar 25 terdapat aksesorislainya seperti (a) kalung dukuh yang dikenakan pada busana adat wanita.(b) sunting cucuk sanggul (c) Golang omeh

F. METODE PENCIPTAAN

1. Persiapan

a) Studi pustaka

Perancang melakukan kegiatan wawancara serta studi pustaka di dalam pengumpulan datanya. Melalui studi pustaka dan meminta rekomendasi kepada dinas pariwisata dan kebudayaan kabupaten kampar untuk mecari sumber referensi terkait busana adat pengantin kabupaten Kampar. Data yang diperoleh saat melakukan perancangan dilapangan yang mana data ini didapat dalam bentuk observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengadakanpengamatan terhadap objek, baik secara langsung maupun tidak langsung. Observasi merupakan teknik pengamatan dan pencatatan sistem dari fenomena-fenomena yang diselidiki. Observasi dilakukan untuk menemukan data dan informasi dari gejala atau fenomena secara sistematis dan didasarkan pada tujuan penyelidikan yang telah dirumuskan (Mahmud, 2011:168). Pada perancangan ini akan mengobservasi dimulai dari sumber data buku(verbal) mengenai adat istiadat tentang busana adat pengantin kabupaten kampar, serta meminta referensi melalui dinas pariwisata dan kebudayaan kabupaten kampar.

Data yang diperoleh melalui pencatatan di berbagai instansi pemerintah serta studi kepustakaan. Data dalam penelitian ini adalah data penunjang yang relevan. Data dalam perancangan ini adalah data dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata kabupaten kampar.

b) Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyan kepada informan dan mencatat atau merekam jawaban informan (Mahmud, 2011:175).

Dalamperancangan ini penulis menggunakan wawancara mendalam, dengan mewawancarai ahli kebudayaan khususnya pada bidang pakaian tradisi dan upacara-upacara adat. Dimana merupakan suatu cara pengumpulan data atau informasi dengan via online dengan informan, dengan maksud mendapatkangambaran lengkap dengan topik yang diteliti (Bugin, 2011:157). Unit analisis dalam perancangan ini adalah individu, karena subjek penelitian berlangsung secara individual di dalam lingkungan masyarakat. Data yang telah dikumpulkan seterusnya disusun serta diolah secara sistematis dan analisis.

Selanjutnya perancang datang langsung ke para narasumber datuk dan orang yang berkecimpung dalam budaya adat istiadat khususnya pakaian tradisional Kampar kepada bapak H. Khaidir atas rekomendasi dari disparbud Kampar sebagai pengumpulan data serta pengamatan di mulai pada koleksi pakaian adat Kampar dimulai dari beberapa kecamatan pada observasi ini perancang mengumpulkan data informasi yang akurat dan lengkap agar proses ini berjalan dengan baik.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

(a) (b) (c)

Gambar 26
Pengamatan langsung ke gallery koleksi budayawan Kampar.
(Dokumentasi : Anugrah Harryendes Mardikha 2021)

Data yang di ambil berupa informasi wawancara, dokumentasi foto. Dan melihat beberapa busana adat kabupaten Kampar dari tahun ke tahunnya.terlihat pada gambar 26 (a) Koleksi busana adat Kampar (b) Foto bersama narasumber (c) berbagai perlengkapan aksesoris.

Gambar 27
Wawancara langsung kepada pakar busana adat Kampar bapak H.Khaidir.
(Dokumentasi : Anugrah Harryendes Mardikha 2021)

Pada tahap ini perancang melakukan wawancara dengan pakar tentang buisana adat Kampar dari tahun ke tahunya, beliau sudah berkecimpung dalam budaya melayu tradisional Kampar khususnya sejak tahun 1973. Wawancara mengenai dalam segi perubahan, detail, motif serta bentuk pakaian yang kian lama kian berkembang. Terlihat pada gambar 27 narasumber H.Khaidir

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

c) Analisis Target audience

Analisis Target Audiens merupakan batasan dari sasaran masyarakat yang akan dituju, supaya apa yang di sampaikan melalui karya ini bisa di mengerti dan di pahami oleh audiens serta dapat di terima pesan dan kesannya yang ada. Perancangan berupa Buku busana adat Pengantin kampar sebagai media utamanya dan beberapa media pendukung lainnya. Adapun ruang lingkup perancangannya seperti penjelasan dibawah ini:

1.) Batasan Geografis :

Batasan geografis digunakan untuk membedakan dari segi wilayah atau letak wilayah yang akan kita sasar. Dalam perancangan media berupa buku informasi yang berkaitan dengan Perancangan majalah busana adat kabupaten Kampar . Lokasi sasaran target audiens mencangkup pada seluruh masyarakat Kabupaten Kampar khususnya dan riau umumnya, tetapi tidak menutup kemungkinan pada masyarakat di dalam maupun di luar Indonesia.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

2.) Batasan Demografis

Batasan demografis digunakan untuk mencari sasaran atau target audiens dari segi spesifikasi yang berkaitan dengan identitas pribadi. Penulis dalam hal ini mengklasifikasikan pada:

Umur : 17 tahun – 28 tahun

Jenis kelamin : Pria dan Wanita

Terdiri dari : Remaja – Dewasa

Strata Sosial : Kalangan menengah ke atas

Pekerjaan : Mahasiswa/i, pekerja atau orang yang berkecimpung dalam bisnis wedding, boutique, serta bekerja dalam bidang promosi dan informasi.

3.) Batasan Psikologis

Menyasar dalam ranah kesukaan, kebiasaan, dan hal-hal yang berkaitan dengan rasa atau perasaan mengenal psikolog sitarget audiens. Secara Psikologis, target audience yang dituju adalah orang yang senang dengan budaya tradisional, adat, dan menyukai fashion khususnya *wedding*.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

1. Perancangan

Bagan 1
Struktur Perancangan
(Harryendes 2021)

2. Perwujudan

Strategi Media pada perancangan ini menggunakan strategi komunikasi media yang mudah di cerna dan di pahami oleh audiens serta mengandung pesan informasi keunikan busana adat Pengantin kabupaten Kampar mulai dari tampilan baju, corak, motif serta *ornament – ornament* pada busana adat kabupaten Kampar serta perlengkapan yang lainnya. Agar informasi mencapai tujuan yang diharapkan untuk memperkenalkan dan menarik perhatian masyarakat terhadap busana adat pengantin kabupaten Kampar maka informasi yang dilakukan harus efektif dan kreatif. Hal ini perlu dilakukan karena jika informasi yang dilakukan kurang kreatif dan jelas maka dikhawatirkan tidak akan menarik minat masyarakat untung megetahui keunikan dan pembaharuan busana adat pengantin kabupaten Kampar ini

a) Metode analisis data

Setelah terkumpulnya data untuk perancangan ini, maka diperlukan juga analisis untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi dan menghambat proses perancangan. Metode analisa yang di gunakan ialah metode menggunakan metode analisis perancangan SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threats).

1) SWOT

a. Strength (kekuatan)

Pakaian adat pengantin kabupaten kampar memiliki cirikhas dimana terdapat 5 busana adat Kampar yakni busana adat kuok, air tiris, salo, bangkinang kota dan rumbio. Pakaian adat kabupaten

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

kampar ini memiliki keunikan dimana busana ini memiliki cirikhas tersendiri tiap perkecamatanya, warna dari busana adat pengantin kabupaten kampar memiliki motif-motif yangberagam sesuai dengan makna dan filosofi bajunya.

b. *Weakness* (kelemahan)

Busana adat pengantin kampar terkhusus busana daerah banyak yang menyatakan bahwa hampir mirip dengan pakaian adat minang, dimana sering kali masyarakat awam menyebut dengan pakaian minang.

Kurangnya media informasi terkait busana adat kabupaten kampar secara detail Masyarakat sering menghiraukan dan tidak mengetahui bagian dalam atribut dan fungsi fungsi dalam berbusana adat pengantin kabupaten kampar.

c. *Opportunity* (peluang)

Busana adat kabupaten kampar dapat diperkenalkan kembali dalambentuk dalam kemasan baru berbentuk buku informasi Secara detail bagian bagian atribut yang dikenakkan busana daerahadat kabupaten kampar menjadikan sumber pengetahuan dan inspirasi bagi target audiens yang telah ditentukan.

d. *Treath* (ancaman)

Busana adat pengantin kabupaten kampar semakin lama semakin hilang seriring berjalanya waktu dan perkembangan zaman ,karena kurangnya media informasi yang terbatas, mengakibatkan

munculnya busana yang baru tetapi tidak lagi memakai sentuhan tradisional dalam ornamentnya.

Didasarkan pada permasalahan yang menjadi pemikiran penulis, maka untuk pemilihan bauran media diharapkan bisa menjadi solusi dan menjawab permasalahan yang muncul.

b) Penyajian karya

Penyajian karya akan dipamerkan di dalam pameran tugas akhir berbentuk media cetak berupa buku informai sebagai media utama nya, Buku ini dirancang dengan layout minimalis lengkap dengan informasi detail dalam setiap ornament busana nya. Dalam buku juga terdapat talent atau model perfesional pada bidangnya sebagai pengaplikasian pada busana adat yang dikenakan.

Media utama :

a.) Buku

Buku ini menampilkan serta menginformasikan keunikan serta menjelaskan secara detail tentang busana adat Kampar. Hal tersebut di maksudkan agar masyarakat lebih memahami dan mengetahui busana adat yang akan di perkenalkan.

b.) Konten media social dan Buku digital

Buku digital dan konten media social akan berdampak lebih pada penyebaran informasi mengenai busana adat pengantin kabupaten Kampar. Konten media social yang akan di aplikasikan adalah media instagram. Sedangkan pada buku digital menggunakan aplikasi Issu.

c.) 3D modeling

3D modeling ini merupakan figur bentuk visual 3d yang diciptakan dalam bentuk miniatur boneka ,yang memakai berbagai busana adat kabupaten kampar, tingginya hanya 20 cm. Fungsi dari miniatur 3d modeling ini adalah memvisualkan secara langsung bentuk busana adat pengantin kabupaten Kampar dalam skala kecil. Agar audiens mendapatkan informasi yang detail.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

Bauran media lainya :

1. Potografi Poster

   Potografi ini adalah gambaran-gambaran pakaian adat kabupaten kampar dengan menggunakan pengaplikasian pada peraga sebagai obejknya (model) yang dicetak sesuai dengan kebutuhan informasi busana adat kabupaten kampar.

2. *X-Banner*

   X-Banner ini adalah inovasi lain yang sering dipakai sebagai media informasi yang banyak di lihat di pusat perbelanjaan atau pertokoan dan lainnya. Konten yang ditampilkan ialah seputar busana adat kampar ini berguna untuk launching pamerak tugas akhir. Ukuran *X-Banner* ini biasanya 60 x 160 cm.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG