BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang terkenal memiliki berbagai macam kebudayaan. Salah satu hasil dari kebudayaan yang ada di Indonesia adalah banyaknya senjata tradisional. Setiap jenis senjata tradisional daerah yang ada di Indonesia memiliki ciri khasnya masing – masing. Hal itu didasari dengan sentuhan khas yang melekat dengan kebudayaan yang berbeda beda di setiap daerah, seperti keris dari Jawa, rencong dari Aceh, golok dari DKI Jakarta, dan belati dari Papua. Sumatera Barat juga terdapat senjata tajam genggam kecil yang menjadi kebanggaan tersendiri oleh masyarakatnya yang dinamai *Kurambiak*. *Kurambiak* ini memiliki bentuk kecil melengkung yang pas di genggaman dan memiliki pengait seperti cincin di bagian ujung gagangnya.

Menurut Ferry Fernando (2013), *Kurambiak* merupakan senjata bela diri khas kebudayaan Minangkabau yang diwariskan oleh nenek moyang sejak berada di bumi Minangkabau. Bila dikaji dengan seksama isi Tambo Alam Minangkabau yang penuh berisikan kiasan berupa pepatah petitih atau adat senjata *Kurambiak* ini diciptakan oleh salah seorang penasehat Sultan Sri Maharaja Diraja yang Bernama "*Datuak* Suri Diraja" yang dipanggil dengan Niniak *Datuak* Suri Diraja oleh anak-cucu sekarang. Penamaan kata "*Kurambiak*" sendiri berasal dari istilah kata "ukuran" dan "ambiak".

Ukuran mengandung makna berkesesuaian dan *Ambiak* berarti mengambil dan meraih. Pada zaman dahulu pemakaian *Kurambiak* di Minangkabau hanya diwarisi oleh *datuak* dan kalangan raja dan tidak sembarangan orang yang menguasai permainan yang dianggap rahasia dan hanya untuk kalangan tertentu saja. *Kurambiak* dari Minangkabau atau dataran tinggi Sumatera Barat memiliki sudut kelengkungan hampir 90 derajat hingga 25-30 derajat, ada yang memiliki ketajaman yang dua sisi maupun yang hanya satu sisi pisau. Bentuk *Kurambiak* sendiri diadaptasi dari bentuk kuku dan taring harimau, hal ini juga berkaitan dengan sejarah terciptanaya *Kurambiak* yang digunakan sebagai perpanjangan tangan untuk menerkam dan mengkait lawan yang digunakan oleh harimau *champo* dalam silat harimau.

Menurut H, Syofian Nadar dalam sebuah wawancara (2022) Pemakaian senjata tajam *kurambiak* dalam silat bukan bertujuan untuk membunuh lawan, melainkan utuk memperingati lawan, hal ini barkaitan dengan filosofi silat yang berasal dari kata silaturahmi. Pemakaian *kurambiak* dalam silat juga tidak sembarangan, setiap gerakannya memiliki adab yang mengandung filosofi dan arti masing-masing, *Kurambiak* dikatagorikan sebagai senjata yang berbahaya dan mematikan nomor 2 di dunia setelah pistol. *Sabetan* senjata *Kurambiak* bila mengenai tubuh lawan, dari luar memang tampak seperti luka kecil biasa. Namun, pada bagian dalam tubuh dapat menimbulkan luka yang sangat fatal seperti urat-urat yang putus. Apabila *Kurambiak* mengenai perut dapat *mencabik-cabik* bahkan memutuskan usus. Keunggulan lainnya adalah senjata *Kurambiak* ini

memiliki ukuran yang kecil dan mudah disembunyikan pada pakaian dan juga sulit dilucuti oleh lawan saat pertempuran.

karena era teknologi seperti sekarang masyarakat sangat mudah untuk mendapatkan informasi tentang adanya senjata tajam khas Minangkabau yang Bernama *kurambiak*, senjata tajam *kurambiak* ini pertama kali diperkenalakan pada masyarakat umum melalui film *Marantau* yang memperlihatakan Gerakan silat dengan menggunakan senjata tajam *kurambiak* yang berasal dari daerah Sumatera Barat, melalui film Marantau tersebut *Kurambiak* dipromosikan ke kalangan umum sebagai senjata tajam berbahaya didunia kepada masyarakat dalam negeri maupun luar negeri, dan karna film marantau tersebut telah banyak masyarakat yang mengetahui *kurambiak* bahkan membeli *kurambiak* seperti pendekar silat dan kolektor benda tajam tradisional.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan sebelumnya, *kurambiak* biasanya dibeli atau dikoleksi oleh masyarakat kalangan keataas yang berumur mualai dari 30-60 tahun. namun, sangat disayangkan masih banyak masyarakat khusunya Sumatera barat yang tidak mengetahui tentang sejarah dan asal usul dari *kurambiak*, mulai dari penamaan *Kurambiak*, filosofi dari bentuk *kurambiak* tersebut hingga adab pemakaian *kurambiak* yang tergolong kedalam senjata paling mematikan didunia, Berkaitan dengan berbahayanya senjata tajam *kurambiak*, maka senjata tajam *kurambiak* bukanlah senjata yang diproduksi masal dan bebas untuk diperjual belikan, hal ini untuk menghindari resiko penyalahgunaan senjata tajam *kurambiak*

bila dipergunakan untuk kejahatan yang sekaligus bisa merusak citra senjata tajam *kurambiak* yang merupakan senjata tajam rahasia khas Mianangkabau yang bukan dipergunakan untuk kejahatan, hal ini juga bisa merusak nilai budaya yang terdapat pada *kurambiak* khas Minangkabau. Hal tersebut akan menjadi kerugian bagi masyrakat Indonesia khusunya sumatera barat karena *kurambiak* yang menjadi kebanggaan masyarakat Minangkabau tersebut telah memiliki citra yang buruk akibat disalah gunakan.

karena pemasalahan diatas perancang akan membuat sebuah media informasi filosifi senjata tajam *kurambiak* khas Minangkabau, perancangan ini nantinya akan berisikan tentang informasi yang berkaitan dengan *kurambiak* khas mianangkabau, mulai dari sejarah terciptanya *kurambiak* hingga adab penggunaan *kurambiak* dalam silat harimau, perancangan media informasi filosofi *kurambiak* ini nantinya akan dikemas dengan semenarik mungkin menggunakan elemen desain yang tepat agar target audiens yang dituju tertarik untuk membaca atau mendengarkan informasi tentang *kurambiak*, dan perancangang mengharapkan dari informasi tersebut bisa membantu untuk melestarikan dan menjaga budaya yang telah ada khusunya *kurambiak* agar tidak disalah gunakan.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media informasi filosofi senjata tajam *kurambiak* khas *Minangkabau* yang informatif, komunikatif dan mudah dipahami oleh kalangan target audiens yang akan dituju tentang informasi yang berkaitan dengan *Kurambiak* khas *mianangkabau* yang diberikan.

C. Tujuan Dan Manfaat Perancangan

1. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan media promosi *Kurambiak Rumah Gadang* ini yaitu:

a. Melalui rancangan media informasi ini nantinya dapat menjadi sebuah media informasi dan komunikasi yang efektif untuk masyarakat mengenai informasi filosofi yang berkaitan dengan *Kurambiak* khas *minangkabau*
b. Meningkatkan minat masyarakat khusunya sumatera barat untuk menjaga budaya yang bernilai tinggi yang terdapat pada *kurambiak*
c. Sebagai sarana untuk membantu melestarikan warisan budaya dan tradisi Minangkabau.
d. Memberikan informasi tentang *kurambiak* khas Minangkabau agar tidak disalah gunakan

2. Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan media informasi filosofi senjata tajam *kurambiak* khas minangkabau

a. Bagi Perancang

Mampu membuat perancangan media informasi yang efektif dengan menggunakan elemen desain yang tepat, menambah wawasan dan pengalaman dalam merancang media informasi

b. Bagi Objek Penelitian

Perancangan media informasi ini bisa menjadi, dokumentasi dan

informasi tentang *kurambiak* khas Minangkabau

c. Bagi masyarakat

1) Menambah wawasan masyarakat tentang senjata tajam *kurambiak* khas Minangkabau khususnya yang berada di daerah asal *kurambiak* sendiri yaitu daerah Sumatera Barat

2) Meningkatkan daya Tarik masyarakat khsusunya masyarakat yang berada didaerah Sumatera Barat dalam hal meningkatkan nilai media informasi dan kecintaan terhadapa budaya lokal

3) Sebagai media referensi bagi masyarakat dalam perancangan media informasi kebudayaan

d. Bagi Institusi Pendidikan

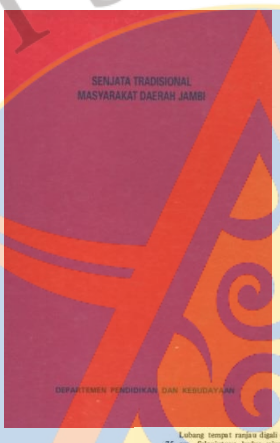
Sebagai wawasan, referensi dalam merancang media informasi berupa informasi kebudayaan tentang *kurambiak* khas Minangkabau

D. Tinjauan Karya

Proses penciptaan dalam merancang suatu karya tentunya tidak menutup kemungkinan akan bersinggungan dan berhadapan dengan perancangan yang telah diciptakan sebelumnya. Hal ini menjadi suatu kewajaran dalam proses pengembangan karya baik itu visual, konsep dan fungsi dari karya yang telah ada sebelumnya agar menjadi suatu karya yang baru dan berbeda. Seperti yang telah diungkapkan oleh (Sachari, 2002:45) "Orisinalitas menjadi bagian yang tak terlepaskan dalam mewujudkan nilai–nilai estetik. Hal itu sebagai ukuran tingkat pendalam proses penciptaan yang

dilakukan oleh seniman atau desainer. Unsur kebaruan yang menyertai suatu karya amatlah penting untuk membangun citra dan eksistensi suatu nilai hadir di tengah-tengah kebudayaan". Dan berikut adalah karya-karya yang akan menjadi karya pembanding dari proses penciptaan karya yang akan dihadirkan dalam mempromosikan *Kurambiak Rumah Gadang*.

a. **Buku Senjata Tajam Masyarakat Jambi**



Jika diasah, maka badan si pemilik akan merasa pegal sehubungan selama bertahun-tahun. Agar rasa pegal-pegal tersebut dapat hilang, disyaratkan untuk memandikan keris, selanjutnya air untuk memandikan keris tadi digunakan pula untuk memandikan si pemilik pisau.

3.1.4.11 Keris Situpai Sekti

Keris ini mempunyai nilai simbolis sebagai barang pusaka. Keris ini mempunyai khasiat dapat mengobat orang sakit, mencegah wabah penyakit untuk manusia maupun tanaman.

Di samping itu keris ini juga mempunyai pantangan yaitu tidak boleh terlangkah. Jika sampai terlangkah, maka orang yang terlangkah tadi akan merasa gatal-gatal pada seluruh tubuhnya.

Untuk menghilangkan gatal-gatal di seluruh tubuh, dapat dilakukan dengan cara memandikan keris, selanjutnya air tersebut dimandikan kepada si pelangkah.

3.1.4.12 Ranjau

Pada masa sekarang, jenis senjata ini boleh dikatakan tidak memiliki nilai simbolis, karena hanya digunakan untuk menjerat binatang. Pada masa dahulu senjata ini menimbulkan kesan sebagai oleh-oleh peperangan dilakukan dengan cara yang tidak sportif, karena usaha mengalahkan lawan dengan cara menjebak musuh/menipu.

3.1.4.13 Pedang Tunku Khalifah

Nilai simbolis yang ada pada senjata ini adalah sebagai barang pusaka, penangkal dari makhluk jahat dan sebagai lisensi.

Di samping itu mitos dari si pemilik senjata yang meyakini bahwa senjata tersebut dibuat tidak dengan cara penempaan melainkan dibentuk dengan kekuatan tangan pembuatnya, juga keyakinan untuk tidak boleh melangkahinya.

Jika dilihat dari tuanya usia senjata, dapatlah dimaklumi bahwa senjata tersebut dikatakan sebagai barang pusaka. Hal ini pulalah dapat meningkatkan khatisma orang yang memilikinya.

56

Lubang tempat ranjau digali dengan dalam 1 meter dan lebar 75 cm. Selanjutnya kedua ujung ranjau ditanamkan di dalam lubang ± 20 cm. Setelah itu permukaan atas tanah ditutup dengan kayu-kayu lapuk dan daun-daun. Apabila binatang menginjak permukaan tanah yang ditutup dengan kayu lapuk dan daun itu, maka dia akan disambut oleh ranjau.

3.2.1.4 Kecepet

Kecepet adalah sejenis senjata tembak (senapan) yang sangat sederhana tehnologinya dengan menggunakan peluru dari timah.

Jenis senjata ini sudah sulit ditemukan sekarang dan bahkan tidak diproduksi lagi.

Laras senjata ini berdiameter 1 cm. Badan senjata ini mirip dengan badan senapan yang dilengkapi dengan pemerik/pelatuk untuk menembak.

Gambar 20

Keterangan Gambar 20:
1. Laras
2. Penghar
3. Pemerik
4. Kurunto

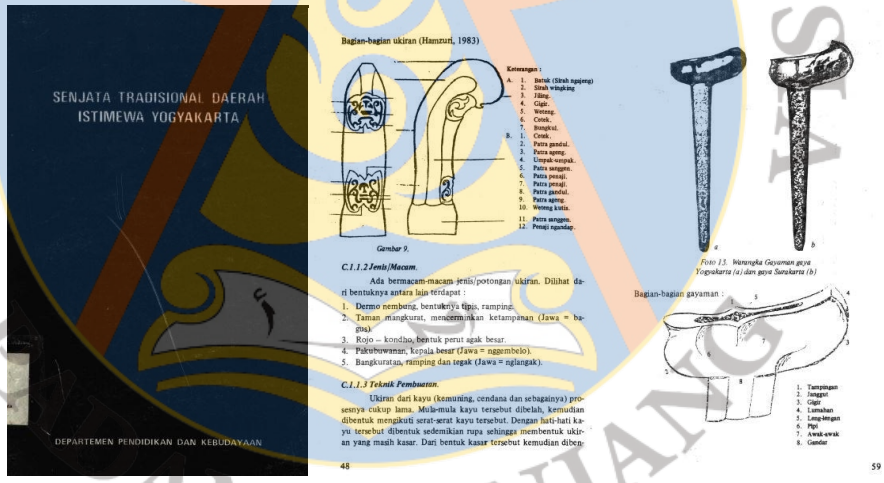
62

Gambar 1.
Buku Senjata Tajam Masyarakat Jambi
(Sumber : *E-book Kebudayaan Departement Kebudayaan Dan Pendidikan, 2022*)

Buku senjata tajam yang berjudul "BUKU SENJATA TRADSIONAL MASYARAKT JAMBI" adalah buku yang berisikan tentang informasi beberapa senjata tradisional yang bersal dari daerah jambi, mulai dari

senjata tajam hingga senjata api seperti pistol, buku ini berisikan tentang sejarah, fungsional senjata, hingga penjelasan bentuk dari senjata. Buku ini dipilih sebagai karya pembanding karna memiliki fungsional dan tujuan yang sama yaitu memberikan informasi seputar senjata tradional daerah seperti sejarah dan fungsional, namun yang menjadi pembeda adalah, buku yang akan dibuat juga akan berisikan tentang makna dan filosofi dari bentuk objek senjata sehingga informasi yang disampaikan tidak menimbulkan pertanyaan seperti infromasi terkait filosofi dari bentuk objek rancangan.

b. Senjata Tradisonal Masyrakat Daerah Istimewa Yogyakarta



Gambar 2
Buku Senjata Tradisional Masyarakat Daerah Istimewa Yokyakarta
(Sumber: *E-book Kebudayaan Departement Kebudayaan Dan Pendidikan,2022)*

Buku senjata tajam yang berjudul "BUKU SENJATA TRADSIONAL MASYARAKT DI YOGYAKARTA" adalah buku yang berisikan tentang informasi beberapa senjata tradisional yang bersal dari daerah DI Yogyakarta, mulai dari senjata tajam hingga senjata api seperti pistol,

buku ini berisikan tentang sejarah, fungsional senjata, hingga penjelasan bentuk dari senjata. Buku ini dipilih sebagai karya pembanding karna memiliki fungsional dan tujuan yang sama yaitu memberikan informasi seputar senjata tradional daerah seperti sejarah dan fungsional, namun yang menjadi pembeda adalah, buku yang akan dibuat hanya berisikan satu senjata yaitu senjata tajam *Kurambiak* Khas mianangkabau, hal ini dikarenakan agar informasi yang disampaiakan bisa terfokus dan tidak bercabang, selain itu buku ini yang akan dibuat juga berisikan bahaya dan larangan membawa senjata tajam secara illegal yang terdapat beberapa pasal dan hukumannya yang telah diatur dalam UU negara Indonesia, peringatan tentang bahaya dan sangsi penyalahgunaan senjata tajam ini ialah untuk menghindari penyalahgunaan senjata khusunya senjata tajam *Kurambiak* Khas Minangkabau.

c. Bungo Rampai Pencak Silat

Gambar 3
Buku *Bungo Rampai* Pencak Silat
(Sumber: *E-book Bungo rampai Pencak Silat)*

Buku kebudayaan yang berjudul "BUNGO RAMPAI PENCAK SILAT" adalah buku yang berisikan informasi tentang pencak silat dan ruang lingkupnya, di dalam buku ini juga membahas tentang beberapa senjata tajam yang digunakan untuk silat termasuk *kurambiak*. Buku ini diambil sebagai pembanding karya buku yang akan dibuat dikarenakan memiliki beberapa kesamaan seperti pembahasan silat dan *kurambiak*, selain itu buku ini memiliki fungsi dan tujuan yang sama dalam menyampaikan informasi, namun terdapat pembeda karya buku yang akan dibuat dengan buku yang berjudul " BUNGO RAMPAI PENCAK SILAT" ini, yaitu pembahasan penggunaan *kurambiak* dalam silat, hal-hal yang akan dibahas adalah makna dan filosofi yang tedapat dalam setiap gerakan silat harimau menggunakan senjata tajam rahasia *kurambiak* yang tidak terdapat dalam buku yang menajdai karya pembanding tersebut

E. Landasan Teori

1. Media Informasi

Media informasi secara umum adalah alat untuk mengumpulkan dan Menyusun Kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi. Melalui media informasi masyarakat dapat mengetahui informasi yang ada serta dapat saling berinteraksi satu sama lain.

Sedangkan informasi adalah kumpulan data yang di olah menjadi

bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima. Tanpa suatu informasi suatu system tidak akan berjalan dengan lancer da akhirnya bsa mati. Suatu informasi tanpa adanya informasi maka organisasi tersebut tidak akan bisa berjalan dan tidak bisa beoperasi

Maka dapat dikatakan bahwa yang dimaksud dengan media adalah segala bentuk atau alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan dan atau penyimpan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima. Bentuk atau saluran tersebut dapat berbentuk tercetak, maupun noncetak. Dengan kata lain, media merupakan wadah yang digunakan untuk menyimpan pesan atau informasi. Informasi secara umum dapat diartikan sebagai "suatu pesan, ide, gagasan, yang disampaikan seseorang. Dalam ilmu komunikasi, pesan yang ingin disampaikan oleh seorang pengirim dipandang sebagai suatu informasi. Informasi ini dapat berupa numerik atau berupa angkaangka, audio atau suara, teks atau tulisan, dan citra atau gambar /image" (jogiyanto HM, 2005).

Penyampaian informasi tersebut sebenarnya dapat dilakukan secara langsung dengan lisan. Akan tetapi, penyampaian pesan tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan suatu media atau saluran tertentu. Saluran atau media ini, selain dapat dipahami sebagai alat penyampai pesan atau informasi, dapat juga digunakan sebagai alat penyimpan atau perekaman informasi.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Dalam Jaringan/Online (KBBI Daring), media dapat diartikan sebagai alat, Perantara;

penghubung, (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk.

Media informasi terus berkembang dan sangat diperlukan setiap saat karena melalui media informasi manusia dapat mengetahui informasi yang sedang berkembang, selain itu manusia juga bisa saling berinteraksi satu samalain. Melalui media informasi juga sebuah pesan dapat tersampaikan dengan baik jika media yang dibuat tepat kepada sasaran dan informasi yang disampaikan bermanfaat bagi pembuat dan target. Media informasi pada masa ini, dikarenakan melalui media informasi manusia dapat mengetahui informasi dan dapat bertukar pikiran serta berinteraksi satu samalainnya. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.

Beberapa prinsip umum yang perlu diperhatikan dalam prinsip penggunaan dan pemanfaatan media informasi, sebagai berikut:

a. Media non cetak

1) Radio

Radio adalah radio yang menggunakan spectrum frekuensi radio untuk tujuan pertukaran pesan nonkomersial, eksperimen nirkabel, pelatihan mandiri, rekreasi pribadi, radiosport, dan komunikasi darurat.

2) Televisi

Televisi adalah salah satu media siaran selain radio yang

digunakan untuk mentransmisikan gambar bergerak dalam bentuk hitam putih atau monokrom atau berwarna, dan dalam dua atau tiga dimensi serta suara

3) Internet

Era digital dalam sejarah perkembangan teknologi komunikasi ditandai dengan kehadiran media baru yaitu internet. Di era globalisasi seperti sekarang, internet telah menjadi sumber utama informasi dari berbagai belahan dunia. Pemanfaatan media internet biasanya digunakan menggunakan website, media social, e-mail dan banyak lagi.

b. Media cetak

1) Surat

Sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi tertulis oleh suatu pihak kepada pihak lain dengan tujuan memberitahukan maksud pesan dari si pengirim. Fungsinya mencakup lima hal: sarana pemberitahuan, permintaan, buah pikiran, dan gagasan; alat bukti tertulis; alat pengingat; bukti historis; dan pedoman kerja.

2) Majalah

Salah satu publikasi berkala yang dicetak atau dipublikasikan secara elektronik atau daring. Majalah umumnya berisi artikel dan ilustrasi, biasanya mencakup topik atau bidang minat tertentu

seperti kesehatan, olahraga, perempuan, pria, anak-anak, teknologi, dan lain-lain.

3) Brosur

Buku yang diterbitkan secara tidak berkala yang dapat terdiri dari satu hingga sejumlah kecil halaman, tidak terkait dengan terbitan lain, dan selesai dalam sekali terbit.

4) Telegram

Berita yang dikirim dengan menggunakan telegraf atau disebut juga dengan kabar kawat. Dengan demikian, telegram adalah pesan tertulis yang dikirimkan dengan menggunakan telegraf dan dimana teks ditulis atau dicetak dan dikirimkan dengan tangan atau teleprinter.

5) Spanduk

Kain rentang yang berisi slogan, propaganda, atau berita yang perlu diketahui umum. Spanduk biasanya diperuntukkan sebagai media publikasi dan promosi sutau produk, lembaga, berbagai macam kegiatan, dan lain-lain

2. Buku

Buku menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Balai Pustaka adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Sedangkan menurut Oxford Dictionary, buku adalah hasil karya yang ditulis atau dicetak dengan halaman-halaman yang dijilid pada satu sisi atau hasil karya yang ditujukan untuk penerbitan. Buku yang dianggap

berhasil jika dapat menggugah minat dari khalayak sasaran dalam memahami isi dari buku tersebut. Untuk mendukung keberhasilan sebuah buku diperlukan sebuah desain yang dapat mencerminkan maksud dan tujuan tersebut.

Ada berbagai sumber yang menguak sejarah tentang buku. Awalnya buku pertama disebutkan lahir di Mesir pada tahun 2400-an SM setelah orang Mesir menciptakan kertas papirus. Kertas papirus yang berisi tulisan ini digulung dan gulungan tersebut merupakan bentuk buku yang pertama. Ada pula yang mengatakan buku sudah ada sejak zaman Sang Budha di Kamboja karena pada saat itu Sang Budha menuliskan wahyunya di atas daun dan kemudian membacanya berulang-ulang. Berabad-abad kemudian di Tiongkok, para cendekiawan menuliskan ilmu-ilmunya di atas lidi yang diikatkan menjadi satu. Hal tersebut memengaruhi sistem penulisan di Tiopngkok yang huruf-hurufnya ditulis secara vertikal yaitu dari atas ke bawah. Buku yang terbuat dari kertas baru ada setelah Tiongkok berhasil menciptakan kertas pada tahun 200-an SM dari bahan dasar bambu ditemukan oleh Tsai Lun. Kertas membawa banyak perubahan pada dunia. Pedagang muslim membawa teknologi penciptaan kertas dari Tiongkok ke Eropa pada awal abad ke-11. Jenis-Jenis Buku Beberapa jenis buku yang ada saat ini :

a. Novel

Novel adalah sebuah karya fiksi prosa yang tertulis dan naratif; biasanya dalam bentuk cerita. Penulis novel disebut novelis. Kata

novel berasal dari bahasa Italia novella yang berarti “sebuah kisah, sepotong berita”. Novel lebih panjang (setidaknya 40.000 kata) dan lebih kompleks dari cerpen, dan tidak dibatasi keterbatasan struktural dan metrikal sandiwara atau sajak. Umumnya sebuah novel bercerita tentang tokoh-tokoh dan kelakuan mereka dalam kehidupan sehari-hari, dengan menitik beratkan pada sisi-sisi yang aneh dari naratif tersebut.

Novel dalam bahasa Indonesia dibedakan dari roman. Sebuah roman alur ceritanya lebih kompleks dan jumlah pemeran atau tokoh cerita juga lebih banyak Majalah adalah penerbitan berkala yang berisi bermacam-macam artikel dalam subyek yang bervariasi.

b. Cergam

Arswendo Atmowiloto (1986) mengungkapkan bahwa cergam sama dengan komik, gambar yang dinarasikan, kisah ilustrasi, picto-fiksi dan lain-lain.

c. Komik

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri.

Terminologi;

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

Di tahun 1996, Will Eisner menerbitkan buku Graphic Storytelling, dimana ia mendefinisikan komik sebagai "tatanan gambar dan balon kata yang berurutan, dalam sebuah buku komik." Sebelumnya, di tahun 1986, dalam buku Comics and Sequential Art, Eisner mendefinisikan eknis dan struktur komik sebagai sequential art, "susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide". Dalam buku *Understanding Comics* (1993) Scott McCloud mendefinisikan seni sequential dan komik sebagai "juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer".

Para ahli masih belum sependapat mengenai definisi komik. sebagian diantaranya berpendapat bahwa bentuk cetaknya perlu ditekankan, yang lain lebih mementingkan kesinambungan image dan teks, dan sebagian lain lebih menekankan sifat kesinambungannya (sequential). Definisi komik sendiri sangat supel karena itu berkembanglah berbagai istilah baru seperti:

1) *Picture stories* – Rodolphe Topffer (1845)
2) b) *Pictorial narratives* – Frans Masereel and Lynd Ward (1930s)
3) *Picture novella* – dengan nama samaran Drake Waller (1950s).
4) *Illustories* – Charles Biro (1950s)
5) *Picto-fiction* – Bill Gaine (1950s)
6) *Sequential art(graphic novel)* – Will Eisner (1978)

7) *Nouvelle manga* – Frederic Boilet (2001)

Untuk lingkup nusantara, terdapat sebutan tersendiri untuk komik seperti diungkapkan oleh pengamat budaya Arswendo Atmowiloto (1986) yaitu cerita bergambar atau disingkat menjadi cergam yang dicetuskan oleh seorang komikus Medan bernama Zam Nuldyn sekitar tahun 1970. Sementara itu Dr. Seno Gumira Ajidarma (2002), jurnalis dan pengamat komik, mengemukakan bahwa komikus Teguh Santosa dalam komik Mat Romeo (1971) mengiklankannya dengan kata-kata "disadjikan setjara filmis dan kolosal" yang sangat relevan dengan novel bergambar.

d. Ensiklopedi

Ensiklopedia atau ensiklopedi, adalah sejumlah buku yang berisi penjelasan mengenai setiap cabang ilmu pengetahuan yang tersusun menurut abjad atau menurut kategori secara singkat dan padat.

Etimologi Kata "ensiklopedia" diambil dari bahasa Yunani; enkyklios paideia (*ἐγκύκλιος παιδεία*) yang berarti sebuah lingkaran atau pengajaran yang lengkap. Maksudnya ensiklopedia itu sebuah pendidikan paripurna yang mencakup semua lingkaran ilmu pengetahuan. Seringkali ensiklopedia dicampurbaurkan dengan kamus dan ensiklopedia-ensiklopedia awal memang berkembang dari kamus. Perbedaan utama antara kamus dan ensiklopedia ialah bahwa sebuah kamus hanya memberikan definisi setiap entri atau lemma dilihat dari sudut pandang linguistik atau hanya memberikan kata-kata sinonim

saja, sedangkan sebuah ensiklopedia memberikan penjelasan secara lebih mendalam dari yang kita cari. Sebuah ensiklopedia mencoba menjelaskan setiap artikel sebagai sebuah fenomena. Atau lebih singkat: kamus adalah daftar kata-kata yang dijelaskan dengan kata-kata lainnya sedangkan sebuah ensiklopedia adalah sebuah daftar hal-hal yang kadang kala dilengkapi dengan gambar untuk lebih menjelaskan.

e. Nomik: Nomik adalah singkatan dari novel komik.

f. Antologi (kumpulan)

Secara harfiah antologi diturunkan dari kata bahasa Yunani yang berarti "karangan bunga" atau "kumpulan bunga", adalah sebuah kumpulan dari karya-karya sastra. Awalnya, definisi ini hanya mencakup kumpulan puisi (termasuk syair dan pantun) yang dicetak dalam satu volume. Namun, antologi juga dapat berarti kumpulan karya sastra lain seperti cerita pendek, novelpendek, prosa, dan lain-lain. Dalam pengertian modern, kumpulan karya musik oleh seorang artis, kumpulan cerita yang ditayangkan dalam radio dan televisi juga tergolong antologi. KBBI mendefinisikan antologi sebagai kumpulan karya tulis pilihan dari seorang atau beberapa orang pengarang. Antologi dapat pula disebut bunga rampai.

g. Dongeng

Dongeng, merupakan suatu kisah yang di angkat dari pemikiran fiktif dan kisah nyata, menjadi suatu alur perjalanan

hidup dengan pesan moral, yang mengandung makna hidup dan cara berinteraksi dengan mahluk lainnya. Dongeng juga merupakan dunia hayalan dan imajinasi, dari pemikiran seseorang yang kemudian di ceritakan secara turun-temurun dari generasi kegenerasi. Dalam satu buku, bisa terdiri atas satu atau lebih dongeng. Sekarang, banyak buku-buku dongeng yang merupakan saduran dan disesuaikan dengan kehidupan masa kini

h. Biografi

Biografi adalah kisah atau keterangan tentang kehidupan seseorang. Sebuah biografi lebih kompleks daripada sekadar daftar tanggal lahir atau mati dan data-data pekerjaan seseorang, biografi juga bercerita tentang perasaan yang terlibat dalam mengalami kejadian-kejadian. Biografi yang ditulis sendiri oleh tokohnya dinamakan autobiografi.

i. Catatan harian (jurnal/*diary*)

Catatan harian adalah buku yang isinya berdasarkan catatan harian atau catatan harian itu sendiri, misalnya catatan harian Anne Frank. Buku yang dibuat berdasarkan catatan harian misalnya, *Bersaksi di Tengah Badai* karya Wiranto.

j. Novelet

Cerita tanggung, untuk dikatakan cerpen dia terlalu panjang, untuk dikatakan novel terlalu pendek. Jumlah halaman

novelet diperkira berada di antara 40-50 halaman. Namun, batasan ini sangat relatif, tidak mutlak.

k. Fotografi

Fotografi berasal dari 2 kata yaitu *photo* yang berarti cahaya dan *graph* yang berarti tulisan atau lukisan. Dalam seni rupa, fotografi adalah proses melukis atau menulis dengan menggunakan media cahaya. Sebagai istilah umum, fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek tersebut pada media yang peka cahaya. Alat paling populer untuk menangkap cahaya ini adalah kamera. Karya-karya foto seseorang atau beberapa orang dapat saja dijadikan buku. Buku jenis ini akan lebih menarik jika disertai keterangan mengenai objeknya. Untuk kepentingan lain, buku fotografi ini bisa juga berisi penjelasan mengenai cara atau strategi untuk menghasilkan foto-foto seperti yang tercetak.

l. Karya ilmiah

Laporan penelitian, disertai, tesis, skripsi, dan sebagainya.

m. Tafsir

Tafsir adalah keterangan atau penjelasan tentang ayat-ayat Al-quran agar maksudnya lebih mudah dipahami. Tafsir harfiah berarati tafsir kata demi kata, tafsir mimpi adalah penggunaan ciri-

ciri modern untuk menguraikan arti mimpi. Buku yang berisi materi tentang hal ini dinamakan buku tafsir.

n. Kamus

Kamus adalah buku acuan yg memuat kata dan ungkapan, biasanya disusun menurut abjad berikut keterangan tentang makna, pemakaian, atau terjemahannya. Kamus dapat pula diartikan sebagai buku yg memuat kumpulan istilah atau nama yang disusun menurut abjad beserta penjelasan tentang makna dan pemakaiannya. Wikipedia menguraikan kamus sebagai sejenis buku rujukan yang menerangkan makna kata-kata. Kamus berfungsi membantu seseorang mengenal kosakata baru. Selain menerangkan maksud kata, kamus juga mungkin mempunyai pedoman sebutan, asal-usul (etimologi) kata dan juga contoh penggunaannya. Untuk memperjelas, kamus juga dapat disertai ilustrasi.

o. Panduan (*how to*)

Disebut juga buku petunjuk, misalnya buku tentang beternak ayam, berkebun kelapa sawit, kiat memperoleh dan kiat menjalani beasiswa di luar negeri, dan sebagainya.

p. Atlas

Kumpulan peta yang disatukan dalam bentuk buku. Selain dalam bentuk buku, atasl juga ditemukan dalam bentuk multimedia, misalnya Google Earth. Atlas dapat memuat

informasi geografi, batas negara, statisik geopolitik, sosial, agama, serta ekonomi.

q. Ilmiah

Buku yang disusun berdasarkan kaidah keilmiahan. Misalnya, buku yang disusun berdasarkan hasil penelitian dan disampaikan dalam bahasa ilmiah.

r. Teks

Sederhananya adalah buku pelajaran, diktat, modul.

s. Mewarnai

Buku jenis ini identik dengan buku anak-anak, isinya biasanya berupa garis-garis yang membentuk gambar. Fungsinya, adalah membantu anak-anak untuk belajar mewarnia objek.

t. *Storybook*

S*torybook* berasal dari dua kata Bahasa Inggris Story dan Book yang masing-masing berarti cerita dan buku, Mitchell mengartikan bahwa *Storybook* merupakan buku yang menampilkan gambar dan teks dengan keterkaitan erat dimana keduanya saling melengkapi dalam hal mengungkapkan sebuah cerita (Mitchell, Waterbury, & Casement, 2003:87).

dalam sebuah esay karangan McNamara, disebutkan bahwa *storybook* pertama kali diciptakan pada tahun 1658 oleh john Comenius dalam bentuk buku yang berjudul *Orbis Sensualism Pictus* atau dalam Bahasa inggris diterjemakan sebagai *the world*

of Things Obvius to the senses Drawn in Pictures. Buku tersebut dipublikasikan dalam Bahasa latin dan Bahasa jerman serta memuat 150 ilustrasi yang menggambarkan aktifitas keseharian pada masa itu, dengan pendekatan visual yang ditujukan kepada anak anak, buku ini menjadi media informasi dan pembelajaran untuk tingkat Pendidikan dasar di Eropa.

Penggunaan ilustrasi dalam *storybook* tidak hanya berfungsi sebagai hiasan teks saja melainkan sebagai sarana bercerita. Ilustrasi dapat meningkatkan kemampuan anak untuk memahami, menarik perhatian dan meningkatkan kesukaan anak tehadap buk, mendorong kemapuan membaca anak, melestarikan identias budaya dan sejarah serta dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak (Al-Hinnai, 2021).

penjelasan dari pengertian yang tertera diatas memberikan kesimpulan bahwa buku yang akan dirancang oleh perancang adalah *Storybook* tentang senjata tajam kurambiak khas Minangkabau, hal ini dikarenakan jenis dan kegunaan *storybook* sangat relevan dengan beberapa jenis point informasi yang akan disampaikan seperti sejarah dan budaya dan juga kegunaan ilustrasi sebagai pendukung dari teks informasi yang akan memberikan bayangan kejadian pada masa itu.

3. Minangkabau

Minangkabau merupakan salah satu suku bangsa Indonesia yang berasal dari daerah sumatera barat yang terkenal dengan menganut sistem kekerabatan matrilineal atau bisa disebut juga dengan garis keturunan ibu. Selain itu minangkabau juga kental dengan adat istiadat yang menjunjung tinggi syariat dan ajaran agama islam kedalam kehidupan sehari hari.

4. Budaya

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sekelompok orang, serta 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. Budaya merupakan bagian yang tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis. Seseorang bisa berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya dan menyesuaikan perbedaan-perbedaan di antara mereka, sehingga membuktikan bahwa budaya bisa dipelajari.

Budaya merupakan suatu pola hidup menyeluruh. Budaya bersifat kompleks, abstrak, dan luas. Banyak aspek budaya turut menentukan perilaku komunikatif. Unsur-unsur sosial-budaya ini tersebar dan meliputi banyak kegiatan sosial manusia.

5. Tradisi

dalah sebuah bentuk perbuatan yang dilakukan berulang-ulang dengan cara yang sama. Kebiasaan yang diulang-ulang ini dilakukan secara terus menerus karena dinilai bermanfaat bagi sekelompok orang, sehingga sekelompok orang tersebut melestarikannya. Kata "Tradisi" diambil dari bahasa latin "*Tradere*" yang bermakna mentransmisikan dari satu tangan ke tangan lain untuk dilestarikan. Tradisi secara umum dikenal sebagai suatu bentuk kebiasaan yang memiliki rangkaian peristiwa sejarah kuno. Setiap tradisi dikembangkan untuk beberapa tujuan, seperti tujuan politis atau tujuan budaya dalam beberapa masa.

Jika kebiasaan sudah diterima oleh masyarakat dan dilakukan secara berulang, maka segala tindakan yang bertentangan dengan kebiasaan akan dirasakan sebagai perbuatan yang melanggar hukum.

6. Ilustrasi

Secara etimologi ilustrasi berasal dari Bahasa latin *"Illustrare"* yang berarti menjelaskan atau menerangkan, sedangkan pengertian ilustrasi secara terminology adalah suatu gambar yang memiliki sifat dan fungsi untuk menerangkan suatu peristiwa. Ilustrasi merupakan karya seni rupa dua dimensi yang memiliki tujuan untuk memperjelas suatu pengertian. Terdapat pendapat yang hampir sama bahwa pengertian "ilustrasi berkaitan dengan seni rupa adaalah penggambaran suatu nilai elemen rupa untuk lebih menerangkan, menjelaskan atau pula

memperindah suatu teks, agar pembacanya dapat ikut merasakan secara langsung melalui sifat-sifat gerak, dan informasi yang disajikan dapat mudah diingat." (Rohidi ,1984:87). Ilustrasi merupakan bentuk visual dari teks ataupun kalimat. Tidak hanya itu, ilustrasi juga berungsi dalam menarik pembaca agar tertarik untuk membaca untuk memperoleh informasi.

a. Peran ilustrasi

Ilustrasi sebgaai sebuah seni rupa yang memiliki peran atau tujuan dalam menayampaikan infromasi atau suatu tujuan tertentu untuk menerangkan peristiwa, Adapun peran ilustrasi sebagai berikut:

1) Menarik perhatian. Peranan ilustrasi dalam sebuah buku ialah untuk menarik perhatian atau minat baca target audiens yang akan dituju untuk menyampaikan informasi
2) Memudahkan untuk memahami suatu keterangan atau penjelasan sebuah tulisan, dengan adanya ilustrasi, memudahkan pembaca untuk memahami bacaan atau informasi yang disampaiakan
3) Sebagai sarana dalam mengungkapkan pengalaman terhadap suatu kejadian yang diekspresikan.
4) Kehadiran ilustrasi dalam cerita menyebabkan teks akan terbaca secara berkala lalu perhatian akan terarahkan ke ilustrasi (mambaca non-verbal) pada saat yang sama pembaca akan mencoba menemukan hubungan antara teks dengan ilustrasi.

b. Fungsi ilustrasi

Terdapat beberapa fungsi ilustrasi scara umum. Adapun fungsi fungsi ilustrasi ialah sebagai berikut (Arifin dan kusrianto, 2009:70-71)

1) Fungsi Deskriptif

Fungsi deskirptif dari ilustrasi adalah menggantikan uraian mengenai sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat panjang. Ilustrasi dapat dimanfaatkan untuk melukiskan sehingga dapat lebih cepat dipahami

2) Fungsi Ekspresif

Fungsi ilustrasi dalam memperlihatkan dan menyatakan sesuatu gagasan, perasaan, maksud, situasi ataupun konsep yang abstrak menjadi nyata sehingga mudah dipahami

3) Fungsi Analitis atau Struktural

Ilustrasi dapat menunjukan rincian bagian demi bagian dari suatu benda ataupun system atau proses secara detail agar lebih mudah dimengerti atau dipahami

4) Fungsi Kualitatif

Ilustrasi sering digunakan untuk membuat sebuah daftar, table, grafik, kartun, gambar, skesta, dan symbol

c. Jenis ilustrasi

Ada banyak jenis ilustrasi yang sering digunakan untuk melengkapi suatu tulisan. Adapun jenis ilustrasi sebagai berikut

1) Ilustrasi Manual

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

Ilustrasi manual adalah ilustrasi yang dibuat langsung melalui tangan dan proses pembuatannya oleh alat alat yang dapat digunakan untuk membuat visualisasi ilustrasi atau cerita sebuah kejadian.

2) Ilustrasi Digital

Ilustrasi digital adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana mengeksplorasi kemampuan kreatif computer untuk membuat sebuag seni visual berupa ilustrasi.

7. Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi memiliki peran formatif dalam Pendidikan visual melalui pesan dan sarana informasi yang yang disampaikan. Bukuilustrasi memiliki makna yang terpisah, terdiri dari buku dan ilustrasi. Buku ilustrasi sendiri adalah lembaran-lembaran kertas yang disusun dan disatukan dalam sampul, sedangkan ilustrasi sendiri diartikan pada suatu coretan dengan Teknik menggambar, fotografi, lukisan mauun teknik seni rupa. Dalam penyampaian informasi yang terdapat dalam buku, ilustrasi mampu untuk memperjelas suatu cerita atau kejadian dalam bentuk visual. Selain itu ilustasi juga mampu membentuk alur cerita kejadian atau peristiwa secara terstruktur agar pembaca mampu memahami peristiwa yang terjadi." (Lawrence Zeegen, 2009: 24).

Media Audio Visual

Media Audio Visual berasal dari kata media yang berarti bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau

menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, pendapat atau gagasan yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Dale mengatakan media Audio Visual adalah media pengajaran dan media pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses belajar mengajar berlangsung. Media *Audio Visual* yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara. (Azhar, 2005:4)

Pendepat yang hamper berbeda yaitu "Media *audio-visual* adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya." (Wina Sanjaya, 2010:172) Jenis *audio visual* media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi menjadi dua:

a. Audio-visual diam yaitu: media yang menampilkan suara dan gambar diam, seperti: film bingkai suara, film rangkai suara, dan cetak suara.
b. Audio-visual gerak yaitu: media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, seperti: film suara dan video-caset, televisi, OHP, dan komputer. (Joni,2014:131).

Berikut penjelasan tentang beberapa kelebihan dari penggunaan media audio visual, yaitu:

a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan).

b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti: objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau model.

c. Media audio-visual bisa berperan dalam pembelajaran tutorial.

8. Layout

Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk sususnan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang (Anggraini. S, 2014:74). Secara umum layout bisa dikatakan sebuah tata letak ruang atau bidang . layout menjadi salah satu hal yang utama didalam sebuah desain. Karena dari tatanan elemn yang kita pakai akan menghasilkan sebuah presepsi dan pandangan akan makna yang akan kita sampaikan. Selain dari segi tatanan elemen layout juga menjadi daya tarik karena memperhatikan tampilan secara estetik akan kepantasan desain yang kita ciptakan. Dalam penerapannya ada beberapa aturan yang harus dilengkapi sehingga layout yang kita sususn memenuhi standar minum didunia industri desain. Terdapat 4 prinsip yang harus dipenuhi di dalam perancangan layout sehingga komposisi setiap elemen sesuai dengan aturan yang berlaku.

Sequance yaitu urutan perhatian dalam layout atau aliran pandangan mata ketika melihat layout. Maka susunan layout harus mampu diatur sesuai prioritas sehingga keterbacaan benar-benar sampai pada audiens. *Emphasis* yaitu penekanan pada bagian-bagian tertentu

layout yang bertujuan agar pembaca lebih terarah pada bagian-bagian informasi yang penting. Keseimbangan *(balance)* merupakan tekhnik mengatur keseimbangan terhadap elemn layout. *Unity* yaitu menciptakan kesatuan pada desain keseluruhan. Semua elemen yang dihadirkan dalam desain harus berkaitan dan saling menjelaskan satu dengan yang lainnya.

9. Warna

Warna merupakan cahaya yang dipantulkan oleh elektronik magnetik sehingga terjadinya biasan cahaya (Rustan, 2019:14). Maksudnya sebuah cahaya yang dipantulkan karena adanya pertemuan beberapa unsur sehingga menghasilkan cahaya yang berbeda. Terdapat fungsi yang mendasar warna dalam kehidupan yaitu untuk menandakan sesuatu hal sehingga kita paham fungsi, maksud dan peruntukan objek tersebut.

Terdapat fisiologi dan psikologi warna. Fisiologi warna mempelajari interaksi warna dengan tubuh fisik manusia / makhluk hidup. Seangkan psikologi mempelajari interaksi warna dengan presepsi, emosi, mood/suasana hati, dan prilaku (Rustan, 2019:40).

Secara visual, warna memiliki kekuatan yang mampu memengaruhi citra orang yang melihatnya. Masing-masing warna mampu memberikan respon secara psikologis. *Molly E. Holzschlag*, seorang pakar warna, dalam tulisannya "*Creating Color Scheme*" membuat daftar mengenai kemampuan masing-masing warna ketika memberikan respons secara psikologis kepada pemirsanya sebagai berikut:

a. Merah : kekuatan, bertenaga, kehangatan, nafsu, cinta , agresifitas, bahaya.

b. Biru : kepercayaan, konservatif, keamanan, tecnologi, Kebersihan, perintah.

c. Hijau : alami, kesehatan, pandangan yang enak, kecemburuan dan pembaruan.

d. Kuning : Optimis, harapan, filosofi, ketidak jujuran atau kecurangan, pengecut, pengkhianatan.

e. Ungu : Spiritual, misteri, keagungan, perubahan bentuk, galak, arogan.

f. Orange : energi, keseimbangan, kehangatan.

g. Coklat : bumi, dapat dipercaya, nyaman, bertahan.

h. Abu – abu : intelek, faturistik, modis, kesenduan, merusak

i. Putih : kemurnian atau suci, bersih, kecermatan, innocent (tanpa dosa), steril, kematian

j. Hitam : kekuatan, seksualitas, kemewahan, kematian, misteri, ketakutan, ketidakbahagiaan, keanggunan.

Meskipun psikologi warna berperan dan menentukan bagaimana seseorang melihat, perlu diingat bahwa tidak ada warna yang salah untuk dipergunakan. Keberhasilan skema warna tergantung pada harmoni yang ada di antara warna yang dipilih.

Media Informasi akan dirancang menggunakan warna berdasarkan respon psikologis yang ditimbulkan. Warna tersebut dalam bentuk warna lembut yaitu warna pastel agar nyaman untuk dibaca dan dapat menarik perhatian pembacanya melalui ilustrasi yang menarik.

10. Tipografi

Tipografi dimaknai sebagai "segala disiplin yang berkenaan dengan huruf. Hururf memiliki makna ganda, hururf dapat menjadi sesuatu yang bisa dilihat (bentuk/rupa hururf) dan dapat sesuatu yang dapat dibaca (kata/kalimat). Dalam perancangan media informasi filosofi senjata tajam *kurambiak* khas Minangkabau, kegunaan typografi sangat diperlukan untuk menyampaikan pesan dengan secara jelas mengenai poin poin yang harus disampaikan dalam perancangan media informasi agar target audines yang dituju mendapat kenyamanan saat membaca dalam emnerima informasi yang akan dberikan (Rustan, 2001:16). Dalam perancnagan media informasi ini perancang akan menyajikan 2 jenis huruf yang berbeda yang akan diguakan untuk headline, sub-headline, dan teks. Jenis huruf yang akan digunakana adalah jenis huruf *sans serif* dan huruf *display*

11. *Kurambiak* Khas *Minangkabau*

Gambar 4
Kurambiak Khas *Minangkabau*
(Sumber: *http,//www.google.com//KurambiakKhasMInangkabau//)*

Kurambiak merupakan senjata bela diri khas kebudayaan Minangkabau yang diwariskan oleh nenek moyang sejak berada di bumi Minangkabau. Bila dikaji dengan seksama isi Tambo Alam Minangkabau yang penuh berisikan kiasan berupa pepatah petitih atau adat senjata *Kurambiak* ini diciptakan oleh salah seorang penasehat Sultan Sri Maharaja Diraja yang Bernama "*Datuak* Suri Diraja" yang dipanggil dengan *Niniak Datuak* Suri Diraja oleh anak-cucu sekarang. Penamaan kata "*Kurambiak*" sendiri berasal dari istilah kata "ukuran" dan "*ambiak*". Ukuran mengandung makna berkesesuaian dan

Ambiak berarti mengambil dan meraih. Pada zaman dahulu pemakaian *Kurambiak* di Minangkabau hanya diwarisi oleh *datuak* dan kalangan raja dan tidak sembarangan orang yang menguasai permainan yang dianggap

rahasia dan hanya untuk kalangan tertentu saja. *Kurambiak* dari Minangkabau atau dataran tinggi Sumatera Barat memiliki sudut kelengkungan hampir 90 derajat hingga 25-30 derajat, ada yang memiliki ketajaman yang dua sisi maupun yang hanya satu sisi pisau. Bentuk *Kurambiak* sendiri diadaptasi dari bentuk kuku dan taring harimau, hal ini juga berkaitan dengan sejarah terciptanaya *Kurambiak* yang digunakan sebagai perpanjangan tangan untuk menerkam dan mengkait lawan yang digunakan oleh harimau *champo* dalam silat harimau. Pemakaian senjata tajam *kurambiak* dalam silat bukan bertujuan untuk membunuh lawan, melainkan utuk memperingati lawan, hal ini barkaitan dengan filosofi silat yang berasal dari kata silaturahmi

F. Metode Penciptaan

Sebelum dilakukan proses perancangan media informasi ini, hal utama yang dilakukan ialah mencari dan mengumpulkan data. Metode yang digunakan yaitu pendekatan *kualitatif*. Metode ini bertujuan untuk memperkuat argumen dan referensi dalam membuat sebuah karya (Deddy, 2010:95-97), ada beberapa metode pengumpulan data yang di kemukakannya dalam sebuah *buku Motodologi Penelitian Kualitatif*. Metode ini yaitu sebagai berikut:

1. Persiapan

a. Metode Pengumpulan data

Perancangan Komunikasi Visual sebagai promosi, terlebih dahulu melakukan pengamatan dan penelitian. Data dari penelitian tersebut dikumpulkan menjadi satu sehingga memperoleh hasil yang

dibutuhkan untuk perancangan objek wisata tersebut. Pengumpulan data tersebut dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan studi pustaka.

1) Observasi

Observasi yang dilakukan dengan mengamati langsung proses pembuatan senajata tajam *kurambiak* pada lokasi produksi *kurambiak* yang berada di daerah pitalah, batusangkar kabupaten tanah datar, Sumatera Barat.

Gambar 5.
Beberapa contoh *Kurambiak* dan alat untuk memproduksi senjata tajam *kurambiak*
(Dokumentasi: Muhammad Fadillah, 2021)

2) Wawancara

Melakukan wawancara dengan menanyakan beberapa pertanyaan seperti sejarah senjata tajam *kurambiak*, filosofi dari bentu *kurambiak* dan adab penggunaan senajata tajam *kurambiak* dalam silat harimau**.**

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

Gambar 6
Rekaman suara wawancara dengan pengrajin senjata tajam *kurambiak*
(Dokumentasi: Muhammad Fadillah, 2021)

Gambar 7
wawancara dengan guru perguruan silat Harimau Minangkabau :Sepdi Hidayatullah
(Dokumentasi: Muhammad Fadillah, 2022)

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

Gambar 8
wawancara dengan guru perguruan silat Harimau Singgalang Satria Muda Indonesia :H. Syofiandi
(Dokumentasi: Muhammad Fadillah, 2022)

Gambar 9
wawancara dengan Praktisi Budaya Minangkabau
:Herry bonanza
(Dokumentasi: Muhammad Fadillah, 2022)

Kurambiak adalah senjata tajam khas yang berasal dari Sumatera barat yang menjadi kebanggan masyrakat Minangkabau, senjaat tajam *kurambiak* diciptkan oleh *datuak* suri diraja yang dipakai sebagai perpanjangan tangan dalam silat harimau oleh pasukan raja yang Bernama Harimau *Campo*, bentuk dari senjata tajam *kurambiak* diadaptasi dari bentuk kuku harimau dan kuku elang. pada dahulunya senjata tajam *kurambiak* hanya diwarisi dan dimiliki kepada kalangan tertentu saja seperti golongan raja dan prajurit kerajaan, penggunaan senjata tajam *kurambiak* dalam silat harimau pun memiliki filosofi dalam setiap gerakannya, jika salah dalam pemakaian *kurambiak* bisa saja membunuh diri sendiri, dan karna itu senjata tajam *kurambiak* adalah senjata mematikan didunia.

Senjata tajam *kurambiak* pertama kali di perkenalkan pada kalangan umum memalalui film marantau yang diperankan Iko Uwais sebagai *actor* utamanya. Berkat dari film marantau tersebut menjadikan senjaat tajam rahasia khas Sumatera Barat ini banyak diketahui oleh masyarakat dalam negeri maupun luar negeri dan mulai banyak dipesan oleh masyarakat khususnya kolektor benda tajam tradisional yang berasal dari daerah dalam sumatera barat dan luar sumatera barat bahkan sampai diekspor keluar negeri untuk dijadikan pajangan kantor oleh beberapa perusahaan.

Senajata tajam *kurambiak* juga telah digunakan oleh pasukan tantara negara lain dengan melakukan perkembangan dengan mangadaptasi bentuk modern dari *kurambiak*.

3) Studi Pustaka

Kegiatan tinjauan Pustaka bertujuan untuk membaca, mengumpulkan data dan informasi ilmiah berupa teori-teori, motode, atau pendekatan yang pernah berkembang dan telah di dokumentasikan dalam bentuk buku, jurnal, naskah, catatan, rekaman, jurnal, naskah, catatan, dokumen, dan lain lain-lain. (Pohan, 2007:42). Dari menurut pohan tersebut, tinajauan Pustaka dapat diartikan sebagai acuan referensi bacaan yang berisikan informasi visual berupa tulisan yang dapat menghindari, pencimplakan, duplikasi, atau peniruan terhadap perancangan media informasi yang akan perancangang buat.

4) Metode Analisis Data

Dalam Perancangan Media Informasi filosofi senjata tajam *kurambiak* khas minangkabau, terdapat adanya faktor-faktor yang mempengaruhi minat dan startegi perancangan. Maka dari itu, diperlukan sutau analisis untuk meningkatkan perancangan ini. Dalam Perancangan Media Informasi filosofi senjata tajam *kurambiak* khas mianangkabau, terdapat adanya faktor-faktor yang mempengaruhi minat dan strategi perancangan. Maka dari itu, di perlukan suatu analisis untuk menunjang perancangan ini.

a) Segmentasi Target Audiens

Untuk memperkuat perancangan media informasi ini lebih efektif dapat dilihat dari ruang lingkup yang memiliki beberapa aspek seperti:

(1) Sigmentasi Geografis

Target audines yang dituju adalah masyarakat sumatera barat yang merupakan daerah asal dari senjata tajam *kurambiak*, target audines geografis yang dipilih berdasarkan dari permasalahan yang telah didapatkan seperti kurangnya pengetahuan masyarakat sumatera barat dan tentang sejarah, filosofi dari bentuk, dan adab atau etika penggunaan *kurambiak* menggunakan silat harimau.

(2) Sigmentasi Demografis

(a) Usia

Usia target yang akan dituju dalam perancangan media informasi filosofi senajat tajam *kurambiak* khas mianagkabau ini berdasarakan dari hasil wawancara yang telah dilakukan, target audines yang dituju adalah pria dewasa umur 30-60 tahun, target umur yang ditentukan berdasarkan umur dari penyuka senjata tajam *kurambiak* dan senjata tajam tradisional antic lainnya. Selain itu juga tidak menuutup kemungkinan informasi tentang *kurambiak* khas mianangkabau ini juga akan

diperoleh oleh masyarakat yang berumuran dibawah atau diatas umur yang yang telah ditentukan sebagai edukasi kebudayaan tentang sejarah, filosofi dan etika pemakaian *kurambiak* khas Minangkabau.

(b) Jenis Kelamin

Jenis kelamin target audiens tidak ditentukan dalam arti kata tperempuan dan laki-laki menjadi target sasaran perancangan ini

(c) Strata Sosial

Target audiens dengan strata sosial yang ditentukan adalah masyarakat ekonomi menengah ke atas, hal ini dikarenakan harga yang dipatok dari *kurambiak* yang cukup mahal, mulai dari angka 600.000-1.300.000, tetapi juga tidak menuutup kemungkinan perancangan media informasi filosofi senjata tajam *kurambiak* khas Minangkabau ini juga akan berdampak kepada masyarakat kalangan menengah kebawah sebagai edukasi kebudayaan tentang senajata tajam *kurambiak* khas Minangkabau.

(3) Psikografis

Target audiens yang dituju adalah masyarakat yang memiliki hobi atau memiliki kesenangan mengoleksi benda tajam dan barang antik lainya.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

b) Analisis Perancangan

Perancangan yang dilakukan berdasarkan pertimbangan objek yang dilakukan oleh penulis:

(1) Analisis 5W 1H

Metode yang digunakan dalam menganalisa data adalah dengan metode 5W 1H. Metode 5W 1H dipilih untuk memecahkan permasalahan rancangan tersebut.

What (to whom)

Perancangan ini ditujukan kepada 2 target audiens yaitu

1.1) Premier: target premier yang dituju adalah masyarakat yang memiliki kegemaran mengkoleksi benda antic dan tajam atau bisa disebut kolektor.

1.2) Sekunder: target sekunder yang dituju merupakan pelajar dan mahasiswa sebagai media edukasi tentang senjata tajam *Kurambiak* khas Minangkabau.

a) What (What for)

Tujuan perancangan media informasi senjata tajam rahasia *Kurambiak* Khas Minangkabau yaitu memberikan informasi dan edukasi kepada masyarakat khsusunya kawasan Sumatera Barat mengenai senjata tajam rahasia *kurambiak* khas Minangkabau diantara lain berisikan tentang sejarah, filosofi dari bentuk senajata tajam

kurambiak, penggunaan dan filosofi *kurambiak* dalam pemakaian silat harimau.

b) *Where (Media)*

Perancangan media ini desesuaikan berdasarkan analisis yang telah dilakukan melalui tahap wawancara pada pengamat dan pembuat senata tajam *kurambiak* khas Minangkabau.

c) *When*

Peluncuran media infomasi tentang *kurambiak* khas mianangkabau ini akan dilaksanakan bertepatan dengan kegiatan pameran yang akan dilaksanakan.

d) *Whay*

Perancangan ini dibuat untuk menumbuhkan minat bacaan atau literasi kepada masyarakat khusunya sumatera barat karena objek dari perancangan ini adalah senjata tajam rahasi yan berasala dari sumatera barat, hal ini juga akan menumbuhkan rasa kepedulian terhadap budaya yang dimiliki Minangkabau.

e) *How and How Often*

Perancangan media informasi ini dilakukan dengan beberapa media, yaitu media cetak dan media digital yang ditujukan kepada masyarakat Kawasan sumatera barat khsusnya kolektor benda taham antik tradisional. Media

digital dipilih sebagai media pendukung agar mencapai pendekatan kepada target audines pada era digital seperti sekarang yang diamana masyarakat lebih mudah untuk mendapatkan informasi tentang senjata tajam *kurambiak* khas *mianangkabau*

2. Perancangan

a. Strategi Verbal

Pesan verbal yang ingin disampaikan kepada target audiens dalam perancangan media informasi seputar senjata tajam *kurambiak* khas Minangkabau yaitu memberikan pemahaman seputar pentingnya menjaga budaya yang dimilki khsuunya objek senjata tajam *kurambiak* khas mianangkabau. Selain dari penjelasan seputar budaya secara singkat, dalam perancangan ini juga akan ditampilkan informasi seputar senajata tajam *kurambiak* khas mianagkabau mulai dari sejarah terciptanya *kurambiak*, filosofi dari bentuk dan etika penggunaan *kurambiak* dalam bela diri silat harimau.

b. Strategi Visual

Dalam perancangan media informasi ini akan menampilkan visual yang memberikan gambaran yang berkaitan dengan *historica* senjata tajam khas *kurambiak*, mulai dari gambaran bentuk hingga Gerakan silat harimau menggunakan senajata tajam *kurambiak* yang disajikan berbentuk garapan media cetak dan digital

c. Struktur Perancangan

Struktur perancangan merupakan alur dalam proses berkarya, Struktur perancangan dimulai dari masalh yang ada sampai pada tahap ekseskusi desain.

Tabel. 1
Struktur Perancangan
(Sumber: Muhammad Fadillah, 2021)

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

3. Perwujudan

Perwujudan dari perancangan media informasi filosofi senajata tajam *kurambiak* khas mianangkabau akan menggunakan beberapa media untuk menyampaikan informasi seputar senjata tajam *kurambiak* khas mianangkabau yang bertujuan menghindari kesalahan pemahaman masyarakat tentang *kurambiak* yang bisa saja disalah gunakan untuk kejahatan. Berikut media yang akan disajikan antar lain ialah

a. Media Utama

Media utama adalah media yang paling diutamakan atau yang paling pokok sebagai solusi untuk menyampaikan informasi seputar informasi filosofi senajat tajam *kurambiak* khas *minangkabau*. Media utama harus mampu mencakup hal yang terpenting dalam perancangan sebuah media komunikasi visual. Media utama yang dipilih dalam "perancangan media informasi filosofi senajata tajam *kurambiak* khas minangkabau" adalah media cetak buku ilustrasi, penggunaan ilustrasi tersebut adalah untuk mempermudah target audines untuk memahami informasi yang akan diberikan, ilustrasi yang terdapat pada buku ini nantinya akan mengarah kepada visual sejarah, bentuk dan penggunaan senjata tajam *kurambiak* khas Minangkabau dalam silat harimau

b. Media Pendukung

1. E-Book

Penggunaan *E-book* sebagai media pendukung perancangan

media informasi ini digunakan sebagai mempermudah masyarakat untuk mendapatkan informasi melalui media digital yang dimana target konsumen dari perancngan ini bukan hanya masyarakat yang mempunyai kegemaran mengoleksi benda tajam antik tradisional saja namun juga masyarakat umum yang berada dikawasan sumatera barat sebagai edukasi tentang kebudayaan yang dimiliki masyarakat Sumatera Barat

2. Vidiografi

audio visual vidiografi menjadi media pendukung dalam menyampaikan informasi filosfi senjata tajam *kurambiak* khas *Minangkabau*, video ini nantinya akan berisikan visual geografis seperti memperlihatkan bangunan rumah gadang, selain itu video ini juga akan menampilkan visual Gerakan-gerakan silat harimau menggunakan senjata tajam *kurambiak* khas *Minangkabau*. Dalam video ini perancang juga akan menggunakan typografi untuk mendiskripsikan setiap *footage visual* yang akan ditampilkan, seperti rumah gadang dan Gerakan Gerakan silat harimau menggunakan *kurambiak.* Vidiografi ini akan disalurkan ke beberapa media social yaitu *Instagram, facebook, dan youtube*.

3. Poster

Poster dibuat bertujuan untuk memberikan informasi pada *audiens* di tempat-tempat tertentu. Dimana poster ini akan ditempatkan pada beberapa lokasi seperti dikantor, perpustakaan

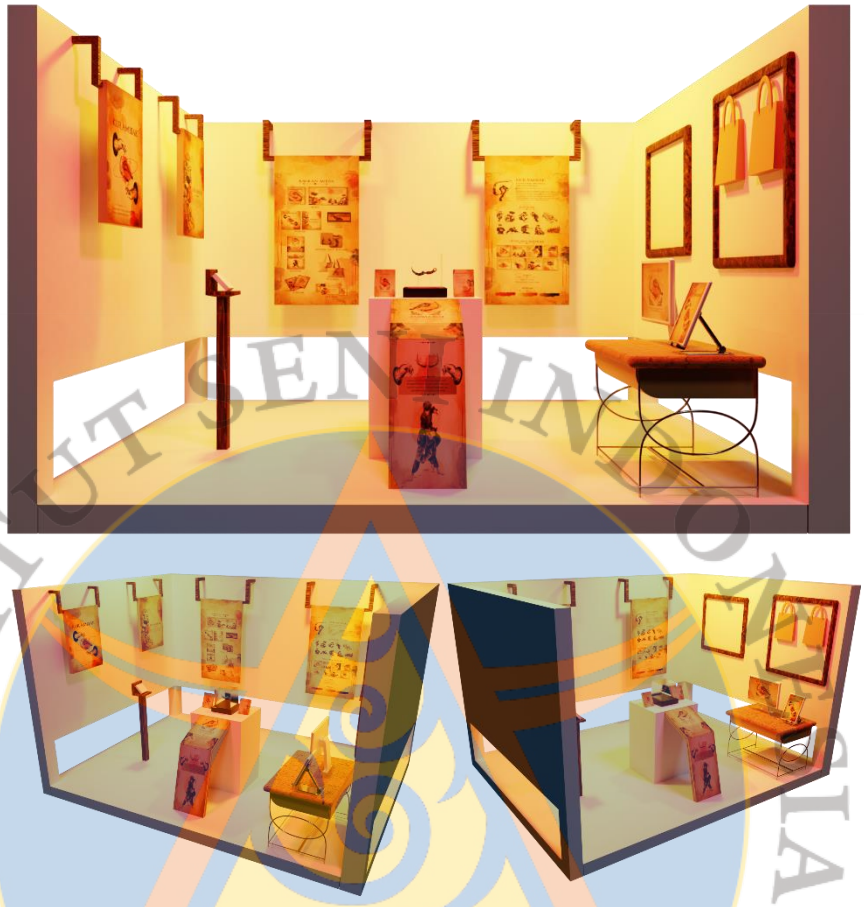
dan disekolah-sekolah. Selain itu, poster juga ditampilkan pada salah satu social media yaitu *Instagram* dan *facebook.*

4. Merchandise

merchandise menjadi buah tangan yang mana bisa menjadikan salah satu sarana untuk menarik perhatian target audiens untuk tetap menjaga kelestarian budaya yang ada pada *kurambiak*, merchandise yang dimaksud adalah *prototype* dari bentukan asli *kurambiak* yang mana ini bisa dibawa dengan tidak membahayakan orang lain dan bisa dijadikan aksesoris yang bisa berguna untuk memperkenalkan *kurambiak* kepada masyarakat yang belum mengetahui. marchandise tersebut ialah anting, kalung dan sticker

4. Penyajian Karya

Bentuk penyajian karya adalah pameran. Pada pameran skripsi karya akan menampilkan media-media yang digunakan pada perancangan media informasi filosfi senjata tajam *kurambiak* khas *Minangkabau*. Media utama buku ilustrasi dan media pendukung nantinya akan ditampilkan selama pameran berlangsung seperti *e-book* dan video dan Media cetak berupa poster akan dicetak dengan ukuran A2, banner ukuran 120cm x 40 cm, *Merchandise* berupa *kalung*, anting, *Sticker*, dan Totebag, akan ditata sedemikian rupa sehingga terlihat jelas dan rapi saat pameran berlangsung.



Gambar 10
Layout Stand Pameran
(Sumber: Muhammad Fadillah, 2021)

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG