

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

Dian Pintoko Ningrum<sup>1</sup>, Aditya Rahman Yani<sup>2</sup>, Aileena S.C.R.E.C.<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,  
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Jl Raya Rungkut Madya Gunung Anyar, Surabaya, Indonesia

<sup>1</sup>19052010064@student.upnjatim.ac.id; <sup>2</sup>aditya.dkv@upnjatim.ac.id; <sup>3</sup>aileena.dkv@upnjatim.ac.id

### ABSTRACT

*Indonesia has a wealth of archipelago literary heritage that has existed since the days of its forefathers. With its sacred motifs, wastra was originally used as oversized clothing that was only worn on certain occasions. In this modern era, the use of textiles has certainly experienced a shift towards a more modern direction as well. Many of the younger generation are starting to echo the 'wearing' movement as a form of their love for and preservation of literature. However, most of them do not know the types and meanings of literature in Indonesia. Therefore, the design of this encyclopedia book is here to be an educational alternative for the younger generation about what wastra is and the true meaning of wastra. In the design process, three stages of the method were used, namely the preparation stage, the design stage, and the evaluation stage. In these three stages, the involvement of the target audience, namely the younger generation of literary activists, also contributed by the presence of several samples to provide insight about literature and reading interest of the younger generation. All elements in the book are adjusted accordingly to the insight given by the sample. With this book, it is hoped that it will be the best alternative for the younger generation to understand the meaning of wastra for the Indonesian nation. Fabric trends can be a container for the preservation of wastra in a modern format, but it should be remembered that we must also understand what the true meaning of wastra is for the Indonesian nation.*

**Keywords:** Cultural Heritage, Wastra, Encyclopedia

### ABSTRAK

Indonesia memiliki kekayaan warisan wastra nusantara yang telah ada sejak zaman nenek moyang terdahulu. Dengan motif-motifnya yang sakral, pada mulanya wastra dijadikan sebagai busana kebesaran yang hanya dikenakan pada saat acara-acara tertentu. Di era moderen ini, penggunaan wastra tentu mengalami pergeseran ke arah yang lebih moderen pula. Para generasi muda mulai banyak yang menggaungkan gerakan ‘berkain’ sebagai bentuk rasa cinta dan pelestarian mereka terhadap wastra. Akan tetapi, sebagian besar dari mereka kurang mengetahui jenis-jenis serta makna wastra yang ada di Indonesia. Oleh sebab itu, perancangan buku ensiklopedia ini hadir untuk menjadi alternatif edukasi bagi generasi muda mengenai apa itu wastra dan makna sebenarnya dari wastra. Dalam proses perancangannya, digunakan tiga tahapan metode yakni tahap persiapan, tahap perancangan, dan tahap evaluasi. Dalam ketiga tahap ini, keterlibatan target audiens yakni generasi muda pegiat wastra juga turut andil dengan hadirnya beberapa sampel untuk memberikan *insight* mengenai wastra dan minat baca generasi muda. Semua elemen dalam buku disesuaikan berdasarkan *insight* yang diberikan oleh sampel. Dengan adanya buku ini, diharapkan dapat menjadi alternatif terbaik bagi generasi muda untuk memahami makna wastra bagi bangsa Indonesia. Tren berkain boleh menjadi wadah pelestarian wastra dalam format yang moderen, tetapi perlu diingat bahwa kita juga harus memahami apa makna wastra sebenarnya bagi bangsa Indonesia.

**Kata Kunci:** Warisan Budaya, Wastra, Buku Ensiklopedia

## 1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang kaya akan keberagaman, baik dari segi bahasa, budaya, serta adat istiadatnya. Keberagaman tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satu faktor tersebut adalah banyaknya suku bangsa yang mendiami berbagai wilayah di seluruh Indonesia. Berdasarkan data Sensus BPS Tahun 2010 dalam Portal Informasi Indonesia, terdapat lebih dari 300 kelompok etnik di Indonesia, lebih tepatnya yaitu 1.340 suku bangsa (Portal Informasi Indonesia, 2017). Suku-suku ini tinggal di wilayah dengan medan yang berbeda-beda, mereka juga memiliki cara hidup dan

kepercayaan yang berbeda-beda pula. Hal-hal tersebut berdampak pada keberagaman di berbagai sektor di Indonesia, baik sektor sandang, pangan, maupun papan.

Di sektor sandang sendiri, Indonesia memiliki kekayaan berupa warisan wastra nusantara yang telah ada turun-temurun sejak zaman nenek moyang terdahulu. Menurut KBBI, wastra merupakan kain tradisional yang memiliki makna dan simbol tersendiri yang mengacu pada dimensi warna, ukuran, dan bahan, contohnya batik, tenun, songket dan sebagainya. Kata wastra merupakan kata serapan dari Bahasa Sanskerta yang memiliki arti sehelai kain. Menurut Kamus Mode Indonesia, wastra mengacu pada kain yang dibuat dengan cara apapun (termasuk rajutan dan kulit kayu) dan tidak harus dikembangkan secara tradisional (Hardisurya, et al. 2013). Wastra merupakan kain yang dapat dibuat dengan cara apapun kecuali menggunakan mesin moderen.

Wastra nusantara sendiri memiliki jenis yang sangat beragam. Tiap suku di Indonesia memiliki ragam wastra dengan keunikan dan makna filosofis masing-masing. Keunikan ragam wastra tersebut dapat dilihat dari motif yang dibuat. Biasanya motif tersebut melambangkan kepercayaan dan makna kehidupan mereka sehari-hari. Motif-motif tersebut dapat bersifat sakral dan khusus sesuai dengan maknanya. Contohnya adalah motif batik larangan. Motif ini dibuat oleh Sultan Hamengkubuwono I pada tahun 1785 dan biasanya digunakan di lingkungan keraton sebagai busana kebesaran untuk berbagai keperluan sakral keraton (Wulandari, 2011).

Dengan motif-motifnya yang sakral, pada mulanya wastra nusantara dijadikan sebagai busana kebesaran yang hanya dikenakan pada acara-acara sakral kerajaan. Seiring perkembangannya, wastra nusantara juga dijadikan sebagai hadiah persembahan dari raja-raja kepada sang penguasa karena makna sakral pada motif-motif yang dibuat. Sebagai contoh adalah Kain Tapis Lampung. Bagi masyarakat Lampung, Kain Tapis dipercaya sebagai kerajinan seni tradisional yang memiliki makna menyeimbangkan kehidupan lingkungan dan Sang Pencipta Alam Semesta (Nugroho, et al. 2021). Hal ini dapat menggambarkan betapa sakral dan berharganya wastra tersebut bagi masyarakat.

Seiring dengan perkembangan zaman, penggunaan wastra nusantara turut mengalami perkembangan kearah yang lebih moderen. Jika sebelumnya wastra nusantara hanya digunakan pada acara-acara sakral tertentu, kini penggunaan wastra nusantara telah bergeser menjadi busana yang dapat dikenakan pada kegiatan-kegiatan baik formal maupun non-formal. Bentuk wastra yang digunakan pun turut mengalami perkembangan. Dari yang sebelumnya wastra yang digunakan hanya dalam bentuk kain yang dililitkan, sekarang telah mengalami perkembangan dengan berbagai kreasi pakaian jadi seperti kemeja, celana, rok, bahkan *outer*.

Di kalangan anak muda sendiri, tren penggunaan wastra nusantara sebagai *fashion item* bermula sejak maraknya anak-anak muda urban yang memadupadankan dan mengkreasikan kain-kain tradisional tersebut dengan pakaian-pakaian moderen untuk digunakan sebagai pakaian untuk menghadiri berbagai acara baik acara formal, nongkrong bersama teman-teman, bahkan berkuliah. Fenomena ini diinisiasi oleh anak-anak muda urban dengan rentang usia 18-24 tahun yang tinggal di kota-kota besar di Indonesia. Mereka tidak hanya menggunakan wastra dalam bentuk pakaian jadi. Tetapi mereka juga mengkreasikan wastra dalam bentuk lembaran kain menjadi berbagai bentuk pakaian seperti *jump suit*, bawahan, dan *outer*. Anak-anak muda ini biasa menyebut tren tersebut dengan gerakan berkain bersama atau gerakan pemuda berkain.

Saat ini, banyak komunitas-komunitas pemuda yang mengkampanyekan gerakan berkain tersebut kepada anak-anak muda sebaya mereka di seluruh Indonesia. Dikutip dari [indrajatim.com](http://indrajatim.com), Rifan Rahman selaku *founder* dari Komunitas Remaja Nusantara menyatakan bahwa perkembangan zaman menuntut anak-anak muda untuk terus mencintai karya seni asli Indonesia. Tuntutan tersebutlah yang mendorong mereka untuk mengkampanyekan gerakan berkain sebagai upaya untuk melestarikan kain-kain tradisional Indonesia oleh anak-anak muda. Komunitas-komunitas ini tidak hanya membagikan tips dan trik dalam mengkreasikan wastra tradisional untuk dijadikan pakaian sehari-hari.

Dibalik maraknya fenomena tersebut di kalangan anak muda, sebagian besar dari mereka menyatakan bahwa mereka kurang mengetahui jenis-jenis dari wastra nusantara yang ada di Indonesia. Hal ini dapat dibuktikan pada hasil kuesioner yang dilakukan oleh penulis. Sebanyak 16 dari 30 responden menjawab mereka kurang/tidak mengetahui jenis-jenis kain tradisional yang ada di Indonesia. Kebanyakan dari mereka hanya mengetahui jenis-jenis wastra yang familiar dan banyak beredar di masyarakat seperti batik, tenun, dan songket, dengan persentase 90% dari jumlah total responden. Padahal pada kuesioner tersebut terdapat beberapa opsi jenis lain dari batik, tenun, dan songket. Hal tersebut terjadi selain karena wastra-wastra tersebut paling familiar bagi masyarakat awam, faktor *exposure* dari satu jenis wastra tertentu juga menjadikan wastra tersebut terkesan lebih menonjol dibandingkan yang lainnya. *Exposure* tersebut seperti didapatkannya rekor MURI oleh Batik Klampar sebagai batik terpanjang di Madura pada tahun 2010 (Wibisono, et al. 2018).

Kurangnya pengetahuan anak-anak muda mengenai ragam jenis wastra nusantara dapat terjadi karena minimnya informasi yang mereka dapatkan mengenai ragam jenis wastra tradisional nusantara. Menurut hasil kuesioner yang dilakukan oleh penulis, sebanyak 50% dari jumlah total responden memilih internet sebagai sumber informasi mereka mengenai kain tradisional nusantara, 33,3% lainnya memilih media sosial, 6,7% lainnya memilih buku, dan sisanya memilih sumber-sumber personal lainnya seperti jurnal dan proyek magang. Informasi-informasi yang banyak beredar pada sumber-sumber informasi mayoritas responden tersebut kebanyakan membahas mengenai jenis umum batik, tenun, dan songket yang banyak digunakan oleh masyarakat. Sedangkan informasi mengenai jenis dan makna pola lain dari batik, tenun, dan songket lebih banyak dibahas pada sumber lain seperti jurnal-jurnal atau buku yang ditujukan untuk kebutuhan akademik.

Selain minimnya informasi yang didapatkan, harga jual wastra nusantara yang mahal juga merupakan salah satu alasan kenapa anak-anak muda ini cenderung kurang memahami ragam wastra yang ada. Beberapa wastra yang dibuat dengan cara yang tradisional dan memiliki motif yang unik memang biasanya dijual dengan harga yang mahal. Hal tersebut membuat anak-anak muda ini memilih menggunakan kain-kain yang memiliki motif mirip dengan wastra tradisional itu sendiri atau kain batik print. Dilansir dari Kompas.com, Monique Hardjoko selaku pengamat batik dan pendiri komunitas Rasa Wastra Indonesia, menyatakan bahwa jika dilihat dari daya beli anak-anak muda saat ini, sebenarnya mereka masih bisa membeli wastra yang dibuat dengan cara yang tradisional misalnya batik *tye dye* atau batik cap yang memiliki skala harga antara Rp.100.000,- hingga Rp.400.000,- jika dibandingkan dengan *brand fashion* luar negeri yang biasa diadopsi oleh anak-anak muda ini. Menurut Monique, tren berkain ini sebenarnya merupakan peluang yang baik untuk memperkenalkan wastra nusantara menjadi bagian dari kehidupan generasi muda. Maka dari itu, diperlukan edukasi mengenai wastra nusantara minimal secara umum agar generasi muda dapat menghargai wastra dan juga prosesnya.

Dipasaran sendiri, telah terdapat beberapa buku baik dalam bentuk ensiklopedia maupun buku teks yang membahas mengenai wastra nusantara. Tetapi buku-buku tersebut dikemas dan ditujukan untuk tujuan edukasi di bidang professional. Selain itu, buku-buku tersebut biasanya tidak dijual secara masif di toko-toko buku sehingga sulit ditemukan oleh orang awam. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis pada sejumlah toko buku di wilayah Kota Tangerang Selatan. Penulis hanya dapat menemukan satu buku yang membahas mengenai wastra nusantara dengan judul “Tenun Sumba: Membentang Benang Kehidupan”. Buku tersebut memiliki dimensi yang cukup besar dan tata *layout* yang kurang menarik. Selain itu, harga jual buku tersebut juga terbilang cukup mahal untuk kantong anak-anak remaja dewasa. Hasil observasi tersebut diperkuat dengan hasil kuesioner yang telah dilakukan oleh penulis, yakni sebanyak 65,5% responden menyatakan mereka belum/tidak pernah menemukan buku yang membahas mengenai ragam wastra nusantara. Adapun

mereka yang menemukan buku tersebut memilih untuk tidak membeli buku tersebut dikarenakan buku-buku tersebut kebanyakan digunakan sebagai buku penunjang akademik dengan tata *layout* yang tidak menarik dan dimensi yang cukup besar. Padahal buku sendiri merupakan salah satu media edukasi yang sangat efektif dalam memberikan informasi yang cukup lengkap mengenai suatu topik. Minimnya akses informasi lengkap mengenai jenis dan makna pola wastra nusantara yang tersedia tersebut menjadi permasalahan utama yang membuat anak-anak muda ini kurang mengekspos wastra nusantara lain di Indonesia.

Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas, diperlukan perancangan media edukasi yang efektif mengenai ragam jenis dan makna filosofis dari wastra nusantara untuk para generasi muda dengan rentang usia 18-24 tahun. Pemilihan target audiens dengan rentang usia tersebut dikarenakan remaja pada usia tersebut cenderung mudah mengikuti tren yang menurut mereka menarik dan secara *vocal* ikut mengkampanyekan tren tersebut melalui media sosial mereka. Oleh karena itu, diperlukan edukasi sederhana mengenai wastra nusantara, sehingga mereka mampu mengkampanyekan tren berkain tersebut dengan lebih baik. Selain sebagai media edukasi untuk generasi muda, perancangan ini juga dapat digunakan sebagai media pelestarian dan pengenalan ragam wastra nusantara kepada generasi muda Indonesia.

Media edukasi yang dimaksud tersebut adalah buku ensiklopedia yang tidak hanya memuat informasi mengenai wastra nusantara, tetapi juga visual dari wastra nusantara tersebut. Dalam penyampaian edukasi pada masyarakat, media cetak cenderung membuat jenuh pembacanya karena terlalu banyak tulisan jika tanpa didukung dengan visual yang mudah di cerna (Lantika dan Wibisono, 2013). Oleh karena itu, buku ini akan dikemas secara menarik dan ringkas sehingga dapat memberikan inti informasi yang harus dipahami oleh anak-anak muda tanpa memuat terlalu banyak tulisan. Hal tersebut disesuaikan dengan minat anak-anak muda Indonesia terhadap buku bacaan yang minim dan kriteria buku yang diminati oleh anak-anak muda. Mereka kurang menyukai buku yang didominasi oleh tulisan dan isi yang monoton tanpa visualisasi yang menarik. Selain itu mereka juga tidak menyukai buku yang terlalu tebal sehingga membuat buku menjadi lebih berat dan kurang efisien.

Perancangan buku ini akan bekerjasama dengan salah satu komunitas pemuda pegiat wastra asal Kota Surabaya yakni Komunitas Pemuda Berkain. Komunitas ini memiliki visi dan misi yang dirasa sejalan dengan tujuan edukasi dan pelestarian wastra yang dibawa dalam perancangan buku ini. Mereka banyak melakukan kegiatan-kegiatan loka karya dan temu anggota yang bertujuan tidak hanya untuk sekedar berhura-hura, tetapi juga saling bertukar informasi mengenai wastra, cara penggunaannya yang efisien, dan informasi-informasi lain antar sesama anggota. Pemilihan komunitas ini sebagai kolaborator juga dirasa dapat menyesuaikan kebutuhan informasi dan selera visual yang dibutuhkan oleh target audiens. Hal tersebut karena demografi anggota dari Komunitas Pemuda Berkain masih berada dalam lingkup demografi target audiens yang dituju oleh perancangan ini.

Diluar dari perancangan ini, sudah terdapat beberapa perancangan dengan media dan topik yang serupa. Akan tetapi, kebanyakan dari perancangan tersebut hanya mengangkat permasalahan pelestarian wastra pada satu daerah saja. Selain itu, perancangan-perancangan tersebut biasanya menggunakan media buku visual sebagai media edukasinya. Sehingga muatan informasi pada perancangan tersebut lebih sedikit dibanding muatan visual dari wastra nusantaranya. Hal tersebut dijadikan bahan evaluasi pada perancangan ini, yang mana perancangan ini difokuskan tidak hanya pada muatan visualnya saja. Tetapi juga muatan informasi yang lengkap dan informatif, sehingga tujuan dari perancangan ini yaitu mengedukasi anak-anak muda mengenai wastra nusantara dapat tercapai.

## 2. METODE PENELITIAN

Dalam proses perancangan buku ensiklopedia ini, digunakan tiga tahapan metode. Yang pertama adalah tahap persiapan, yang terdiri dari tahap pengumpulan data, analisis data, sintesa data, dan penentuan *keyword*. Tahap yang kedua adalah tahap perancangan, yang terdiri dari tahap pra perancangan, dan perancangan. Lalu tahap yang ketiga adalah tahap evaluasi, dimana hasil perancangan dari tahap kedua dievaluasi dan dikaji ulang untuk berikutnya dilakukan revisi hingga mendapatkan hasil yang sesuai.

### 2.1. Tahap Persiapan

Hal pertama yang dilakukan dalam tahap ini adalah tahap pengumpulan data. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif dalam proses pengumpulan datanya. Data-data tersebut dikumpulkan menggunakan tiga metode, yakni wawancara, observasi, dan *focus group discussion* (FGD). Ketiga metode tersebut memiliki tujuan masing-masing yang nantinya akan saling melengkapi kebutuhan data pada perancangan ini.

Metode wawancara bertujuan untuk mendapatkan insight dari pakar edukasi wastra mengenai kebutuhan informasi seperti apa yang dirasa penting untuk diketahui oleh generasi muda. Selain itu, wawancara juga dilakukan bersama dengan Komunitas Pemuda Berkain dengan tujuan untuk mengetahui pandangan generasi muda pegiat wastra tentang wastra itu sendiri serta informasi-informasi apa saja yang dari sudut pandang mereka penting untuk diketahui. Kegiatan wawancara pakar edukasi dilakukan bersama dengan Evie Wulansari, S.Pd selaku pengajar seni budaya di salah satu sekolah di Surabaya. Kegiatan wawancara dilakukan secara *offline* di kediaman narasumber di Jl. Royal Paka Residence Blok D. 16, Gunung Anyar, Surabaya. Sedangkan untuk kegiatan wawancara Komunitas Pemuda Berkain sendiri dilakukan bersama dengan Gerak Samudra yang juga merupakan *founder* dari Komunitas Pemuda Berkain itu sendiri. Kegiatan wawancara tersebut dilakukan secara *offline* di Tunjungan Plaza Surabaya bersamaan dengan kegiatan Loka Karya yang dilakukan oleh Komunitas Pemuda Berkain.

Metode berikutnya adalah metode observasi yang dilakukan di Gramedia AEON Mall BSD, Gramedia Mall Teraskota BSD, Bazaar Buku *Big Bad Wolf* ICE BSD, dan Museum Tekstik Jakarta yang berlokasi di Jl. K.S. Tubun No.2-4, Palmerah, Kota Jakarta Barat. Kegiatan observasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mencari studi eksisting buku ensiklopedia wastra dan mendalami informasi tentang keragaman wastra di nusantara. Dengan dilakukannya kegiatan observasi ini, dapat ditentukan kira-kira visual buku seperti apa yang dirasa berbeda dari buku-buku wastra yang telah ada di pasaran. Dan dapat ditentukan pula, *range* informasi yang dapat dimasukkan ke dalam buku tersebut.

Metode yang terakhir adalah metode *focus group discussion* (FGD) yang dilakukan bersama dengan lima sample sebagai berikut:

1. Ario William (Mahasiswa Jurusan Komunikasi Semester 5 di Universitas Kristen Petra)
2. Hanif Khomsin (Mahasiswa Jurusan Psikoterapi Semester 7 di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel)
3. Faradilla Sandi (Mahasiswi Jurusan Hubungan Internasional Semester 7 di Universitas Airlangga)
4. Irwan Basuki (Siswa Kelas 12 di SMA Hang Tuah 1)
5. Viola Octavia (Siswi Kelas 12 di SMA Hang Tuah 1)

Pemilihan kelima sampel tersebut telah disesuaikan dengan *range* usia target audiens yang di sasar serta demografi dari target audiens. Kegiatan FGD ini dilakukan secara *online* yang berlangsung selama 76 menit, dimulai dari pukul 10.08 WIB hingga pukul 11.24 WIB dengan tiga sesi pertanyaan,

yakni pemahaman sampel mengenai wastra nusantara, tren berkain dan minat sampel terhadap edukasi wastra, dan yang terakhir adalah kesesuaian media dan desain media terhadap selera sampel.

Setelah data-data dari tiga metode diatas berhasil terkumpul, proses berikutnya adalah menganalisa data-data tersebut menggunakan metode analisis deskriptif. Pemilihan metode analisis deskriptif dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi detail berdasarkan data-data yang ada sehingga dapat mempermudah proses sintesa data.

Setelah didapatkan informasi-informasi detail dari proses analisis deskriptif, proses berikutnya adalah melakukan penyimpulan informasi atau sintesa data. Proses ini sangat berkaitan dengan proses penyusunan *keyword* dan konsep desain.

Proses berikutnya adalah proses penyusunan *keyword*. Pada perancangan ini, *keyword* disusun berdasarkan hasil *mindmap* yang diperoleh dari informasi-informasi yang ada pada sintesa data, hasil observasi, wawancara, dan FGD.

## 2.2. Tahap Perancangan

Dalam tahap perancangan, hal pertama yang harus dilakukan adalah tahap pra perancangan. Tahap ini meliputi penyusunan konsep verbal, konsep visual, dan konsep media. Konsep-konsep ini harus dibuat sesuai dengan *keyword* yang didapatkan agar buku yang dihasilkan dapat sesuai dengan minat dan kebutuhan target audiens.

Tahap berikutnya masuk pada tahap perancangan, dimana perancang mulai membuat desain untuk media perancangan. Pada tahap ini, mulai dilakukan perancangan layout dan pengambilan foto untuk visual buku yang telah disesuaikan dengan konsep-konsep yang dibuat pada tahap pra produksi. Selain itu, pada tahap ini juga mulai disusunnya *copywriting* untuk materi-materi yang nantinya akan dimasukkan ke dalam buku. Pada tahap ini visual-visual dan *copywriting* yang dibuat harus tetap disesuaikan dengan konsep dan *keyword* yang telah dirancang sebelumnya agar didapatkan *output* yang sesuai dengan preferensi target audiens.

## 2.3. Evaluasi

Pada tahap evaluasi, perancang akan melakukan validasi kepada Komunitas Pemuda Berkain baik dari segi informasi maupun desain. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar tidak terjadi distorsi informasi atau miss informasi dari *output* yang telah dihasilkan. Dalam tahap ini, Komunitas Pemuda Berkain selaku kolaborator akan mereview informasi-informasi dan desain yang telah disusun lalu memberikan *feedback* berupa list bagian-bagian yang dirasa perlu perbaikan. Selain itu, dalam tahap ini, juga dilakukan diskusi apabila terjadi perbedaan pendapat terutama dari segi desain dari pihak perancang dan pihak kolaborator.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara demografis target audiens dari perancangan ini dapat dilihat dengan ciri-ciri sebagai berikut:

Usia	: 18-24 Tahun
Pendidikan	: SMA/D4/S1
Jenis Kelamin	: Laki-laki dan Perempuan
Pengeluaran Perbulan	: Rp. 1.000.000,- s/d Rp. 2.500.000,- Perbulan
Kelas Sosial	: Kalangan Menengah Keatas dan Kalangan Atas

Pemilihan populasi target audiens dari segi demografis tersebut dipilih karena anak-anak muda yang *aware* dengan tren *fashion* berkain dan pelestarian wastra kebanyakan berasal dari kalangan menengah atas dan kalangan atas dengan rentang usia 18-24 tahun. Mereka biasanya memiliki jenjang pendidikan SMA dan D4 atau S1 dengan pengeluaran perbulan berkisar di antara Rp. 1.000.000,-

hingga Rp. 2.500.000,-. Dengan pengeluaran perbulan sebesar itu, mereka dapat dengan mudah membeli atau menggunakan wastra nusantara terbaik.

Selain dilihat secara demografis, target audiens dari perancangan ini juga dilihat secara geografis sebagai generasi muda yang secara khusus tinggal di kota-kota besar yang ada di Indonesia yang dekat dengan budaya urban dan modernisasi. Secara psikografis, target audiens dari perancangan ini dilihat memiliki ketertarikan serta *awareness* tersendiri pada tren *fashion* berkain dan wastra nusantara. Sedangkan secara *behavior* target audiens dari perancangan ini dapat dilihat selalu mengikuti tren *fashion* terutama tren berkain yang saat ini tengah viral dan melihat wastra nusantara sebagai warisan budaya nusantara sekaligus identitas budaya bangsa.

### 3.1. Tahap Persiapan

#### Analisa Data

Kegiatan wawancara pertama dilakukan dengan narasumber seorang pakar edukasi wastra nusantara sekaligus pengajar seni budaya ibu Evie Wulansari, S.Pd. Kegiatan wawancara ini dilakukan secara *offline* di kediaman narasumber yang berlokasi di Jl. Royal Paka Residence Blok D.16, Gunung Anyar, Kota Surabaya, Jawa Timur. Kegiatan ini berlangsung selama 180 menit dimulai dari pukul 10.30 WIB hingga pukul 13.30 WIB. Dari kegiatan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa *awareness* generasi muda saat ini yang ingin berupaya untuk melestarikan wastra nusantara dengan cara mereka sendiri merupakan langkah awal yang sangat bagus dalam upaya pelestarian wastra nusantara. Meskipun fenomena yang mereka ikuti tersebut dapat menjadi salah satu media edukasi wastra dalam bentuk diskusi secara tidak langsung, tetapi generasi muda ini tetap membutuhkan sebuah literatur yang sesuai dengan minat baca mereka mengenai budaya mereka sendiri. Informasi yang ada harus dibuat sesingkat mungkin namun tetap padat dan berbobot sehingga mudah dipahami oleh generasi muda yang memiliki tingkat literasi cukup rendah.

Kegiatan wawancara kedua dilakukan bersama dengan *founder* dari Komunitas Pemuda Berkain, Gerak Samudra. Kegiatan ini dilakukan secara *offline* di Tunjungan Plaza Surabaya dan berlangsung selama 120 menit dimulai dari pukul 16.00 WIB hingga pukul 18.00 WIB. Dari wawancara tersebut, didapatkan kesimpulan bahwa benar, saat ini banyak generasi muda yang mulai aware mengenai edukasi dan pelestarian wastra atau bahkan istilah wastra itu sendiri sejak maraknya tren *fashion* berkain. Akan tetapi, meskipun tren *fashion* tersebut dapat menjadi wadah bagi generasi muda dalam mengenal wastra, tentu masih dibutuhkan sebuah media edukasi lain yang dapat memuat informasi wastra lebih baik lagi dibanding sekedar tren atau komunitas saja. Pemilihan buku sebagai media juga dirasa cocok, karena dilihat dari pasar buku di Indonesia, buku-buku yang memuat informasi mengenai wastra cenderung memiliki visual yang kurang diminati oleh generasi muda.

Kegiatan observasi dilakukan di dua cabang toko buku Gramedia di wilayah Kota Tangerang Selatan, yaitu Gramedia AEON Mall BSD dan Gramedia Mall Teraskota BSD. Selain itu, kegiatan observasi *offline* dilakukan di Bazar Buku Import Big Bad Wolf yang dilangsungkan di ICE BSD. Kesimpulan yang didapat dari kegiatan observasi di tiga toko buku tersebut adalah minimnya literatur yang membahas mengenai wastra nusantara yang beredar di masyarakat. Adapun literatur yang dapat ditemukan memiliki harga yang relatif mahal dengan layout yang cenderung membosankan. Gaya bahasa yang digunakan pun terkesan terlalu akademis sehingga sulit dipahami oleh anak-anak muda yang minat bacanya cukup rendah. Selain itu, dilihat dari gaya desain buku ensiklopedia yang beredar di pasaran, kebanyakan ensiklopedia umum menggunakan *layout* yang terlalu monoton dan formal sehingga anak-anak muda tidak tertarik untuk membaca buku-buku ensiklopedia seperti itu. Sehingga perancangan ini dirasa perlu untuk dilakukan agar selain dapat menambah informasi mengenai wastra nusantara, juga dapat menjadi pilihan bacaan ensiklopedia dengan desain dan visualnya yang menarik bagi remaja.

Selain melakukan observasi literatur, kegiatan observasi ini juga dilakukan di Museum Tekstil Jakarta yang berlokasi di Jl. K.S. Tubun No.2-4, RT.4/RW.2, Kota Bambu Sel., Kec. Palmerah, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Kegiatan observasi pada Museum Tekstil ini bertujuan untuk mempelajari ragam wastra yang ada di Indonesia beserta makna dan asal daerahnya. Dari kegiatan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Indonesia memiliki ragam wastra yang sangat banyak. Bahkan dalam satu daerah dapat memiliki lebih dari lima ragam wastra yang memiliki fungsi dan makna yang berbeda-beda. Kebanyakan dari wastra tersebut merupakan wastra ‘lawas’ yang saat ini akan sangat sulit untuk ditemukan dipasaran.

Metode yang terakhir adalah metode *focus group discussion* (FGD) yang dilakukan bersama dengan lima sampel. Kegiatan ini dilakukan secara *online* karena menyesuaikan jadwal antara satu sampel dengan sampel lainnya. Kegiatan FGD ini berlangsung selama 76 menit dimulai dari pukul 10.08 WIB hingga pukul 11.24 WIB. Kegiatan FGD ini dibagi menjadi 3 sesi pertanyaan, yakni pemahaman sampel mengenai wastra nusantara, tren berkain dan minat sampel terhadap edukasi wastra, dan yang terakhir adalah kesesuaian media dan desain media terhadap selera sampel. Dari ketiga sesi tersebut, dapat disimpulkan pada sesi pertama bahwa target audiens sebenarnya paham mengenai apa itu tekstil tradisional nusantara. Bahkan mereka juga dapat mengklasifikasikan apa saja tekstil tradisional dengan cukup baik meskipun secara sederhana. Akan tetapi mereka memang kurang familiar dengan istilah wastra nusantara sendiri. Pada Sesi kedua, terdapat sebuah kesimpulan bahwa sebenarnya target audiens *aware* mengenai tren berkain saat ini yang tidak hanya sekedar menjadi tren biasa, namun juga bisa menjadi salah satu upaya pelestarian dan edukasi wastra nusantara dari generasi muda ke generasi muda lainnya. Dan pada poin ketiga didapatkan kesimpulan bahwa generasi muda sebenarnya masih memiliki minat untuk membaca buku dalam bentuk fisik. Akan tetapi, mereka memiliki karakteristik tersendiri dalam menentukan apakah buku tersebut layak untuk mereka baca atau tidak. Karakteristik tersebut dapat meliputi jenis informasi yang disajikan, visual yang disajikan, dan bentuk bukunya. Mereka lebih menyukai bentuk buku yang ‘estetik’ dan memiliki visual yang menarik, ketimbang buku-buku yang terlalu banyak tulisan.

### **Sintesa Data**

Berdasarkan hasil analisis diatas dapat diambil beberapa poin kesimpulan sebagai berikut:

1. Visual yang disajikan oleh buku ini harus dibuat semenarik dan setren di mungkin tapi tetap memperhatikan keseimbangan antara visual dan informasi verbal yang disajikan.
2. Bentuk fisik buku dibuat tetap *handy* sehingga lebih mudah dibawa kemana-mana namun tetap memperhatikan estetika desain dan daya tahan buku.
3. Sajian isi buku harus dibuat *seinformatif* mungkin dengan pilihan kalimat yang tidak bertele-tele dengan gaya bahasa yang mudah dimengerti oleh generasi muda saat ini namun tetap sopan dan terstruktur.

### **Keyword**

Dari analisis dan sintesa tersebut didapatkan susunan *keyword* ‘Pakaian Warisan Nusantara yang *Fashionable*’. *Keyword* ini memiliki makna bahwa wastra merupakan pakaian warisan bangsa yang dapat menjadi pakaian yang *fashionable* di era moderen saat ini. Kata *fashionable* merupakan akar dari *keyword* ini, dan akan menjadi akar utama dalam proses perancangan konsep pada tahap pra perancangan.

## **3.2. Tahap Perancangan**

### **Konsep Verbal**



Konsep verbal pada perancangan ini diawali dengan pemilihan judul buku ‘Wastra Nusantara: Warisan Budaya Indonesia’. Judul tersebut dipilih karena kesesuaiannya dengan topik yang diangkat serta untuk mengukuhkan dan menormalisasikan penggunaan istilah wastra pada generasi muda.

Berikutnya gaya bahasa yang akan digunakan pada perancangan ini, yakni gaya bahasa semi formal yang dipadukan dengan beberapa kosakata ber-Bahasa Inggris. Gaya bahasa ini dipilih karena dirasa dekat dengan generasi muda sehingga mudah dipahami. Selain itu, berdasarkan hasil FGD dan wawancara, generasi muda cenderung lebih mudah memahami beberapa hal menggunakan kosakata Bahasa Inggris ketimbang Bahasa Indonesianya karena lebih familiar bagi mereka.

Setelah menemukan gaya bahasa yang dirasa cocok untuk generasi muda, dapat ditentukan pula sinopsis dan susunan anatomi dari buku yang akan dirancang sebagai berikut:

- **Front Cover**

Bagian *cover* depan dari buku ini berisi judul buku, ilustrasi berupa foto wastra nusantara, dan nama penulis. Jenis *cover* yang digunakan yaitu jenis *hardcover* dengan pertimbangan agar buku memiliki *built quality* yang lebih kokoh sehingga tidak mudah rusak ingin dibaca dimanapun dan kapanpun.

- **Cover Dalam**

Pada bagian *cover* dalam diisi dengan pengulangan judul yang dibuat dengan layout lebih minimalis dan *simple* yang difokuskan pada tipografi judul. Pengulangan tersebut dimaksudkan untuk mempertegas judul dan bahasan dari buku ini. Dibalik halaman *cover* akan diisi dengan ilustrasi wastra nusantara.

- **Impresum**

*Impresum* merupakan bagian awal buku yang berisi berbagai data mengenai jumlah halaman, ilustrasi, ukuran buku, nama penerbit, nama editor, nama penulis, tahun terbit, nomor cetakan, dan lain sebagainya. Bagian *impresum* pada buku ini sendiri akan terdiri dari 2 halaman yang terletak pada satu lembar kertas yang sama.

- **Daftar Isi**

Bagian selanjutnya dari buku ini yaitu bagian daftar isi. Bagian ini berisi susunan isi buku yang dibagi per-bab lengkap dengan nomor halaman untuk memudahkan pembaca dalam mencari halaman atau bab dari topik yang ingin mereka cari.

- **Introduction**

Pada bagian ini, berisi pengenalan terhadap istilah tekstil tradisional nusantara dan wastra nusantara. Bagian ini juga akan menjelaskan cara kerja buku ini sebagai media edukasi pelestarian wastra nusantara secara singkat.

- **Infografis**

Bagian infografis disini dimaksudkan untuk memperjelas informasi mengenai perkembangan wastra nusantara kepada pembaca. Hal tersebut bertujuan untuk memudahkan para pembaca dalam memahami *timeline* dan pengaruh-pengaruh apa saja yang menjadi dasar adanya motif dari suatu wastra.

- **Isi**

Buku ini membahas mengenai ragam wastra nusantara beserta informasi dasarnya. Berikut detail isi buku:

1. Bahasan mengenai sejarah, perkembangan, persebaran wastra nusantara di Indonesia, peran wastra nusantara, jenis-jenis besar wastra, dan ragam koleksi wastra dari Komunitas Pemuda Berkain Surabaya.
2. Ragam koleksi wastra nusantara Komuniats Pemuda Berkain yang dibagi berdasarkan cara pembuatannya yakni batik, tenun, dan songket. Wastra yang akan dibahas kurang lebih meliputi:

- Ragam Koleksi Batik
- Ragam Koleksi Tenun
- Ragam Koleksi Songket
- Wastra Kolaborasi Antara Komunitas Pemuda Berkain Surabaya dengan Batik Fractal

Isi buku tersebut akan disusun menggunakan gaya Bahasa Indonesia semi-formal dengan paduan kata Berbahasa Inggris dan beberapa kalimat interaktif agar lebih mudah dipahami oleh pembaca.

- **Credit**

Bagian ini berisi nama-nama yang terlibat dalam semua proses pembuatan buku dari awal hingga selesai

- **Glosarium**

Bagian ini berisi sumber-sumber *resource* yang digunakan oleh penulis dalam penyusunan informasi pada buku ini.

- **Profil**

Bagian ini berisi profil penulis dan profil narasumber.

- **Back Cover**

Bagian *back cover* berisi tentang sinopsis yang didampingi dengan beberapa elemen *vector* wastra nusantara agar buku masih memiliki kesan menarik baik di bagian depan maupun belakangnya.

- **Ukuran Buku**

Buku ini sendiri memiliki akan dibuat dengan ukuran panjang dan lebar 21 x 25 cm sehingga menghasilkan bentuk buku yang tidak terlalu besar. Ukuran ini dipilih dengan pertimbangan komposisi ilustrasi dan tulisan yang tidak terlalu banyak tapi sarat akan informasi.

- **Sinopsis**

Tren berkain saat ini tengah banyak di kalangan Remaja. Menjadikan kain tradisional yang tadinya dianggap *less fashionable* dan norak, menjadi lebih *fashionable* dan memiliki *statement* tersendiri. Banyak dari kita setuju bahwa tren tersebut dapat menjadi salah satu upaya yang diberikan oleh para remaja Indonesia untuk melestarikan dan mengedukasi salah satu warisan budaya Indonesia yang telah terkenal keindahannya di mata dunia. Tapi apakah kamu yakin kalau kamu sudah memahami ragam warisan kain tradisional tersebut? Faktanya banyak dari kita yang masih belum familiar dengan banyak nya ragam warisan kain tradisional Indonesia. Yang kita tahu, kain tradisional Indonesia hanya sekedar batik, tenun, dan songket. Padahal kain tradisional Indonesia memiliki ragam yang lebih dari itu. Tiap-tiap kain dapat menjadi identitas tersendiri bagi daerahnya karena motif yang disematkan pada kain tersebut. Banyak hal yang membuat kita kurang memahami ragam kain tradisional yang ada di Indonesia. Oleh karena itu **Wastra Nusantara: Warisan Budaya Indonesia** merangkum semua informasi-informasi yang kalian butuhkan untuk memahami ragam dan makna dari kain tradisional yang ada di Indonesia.

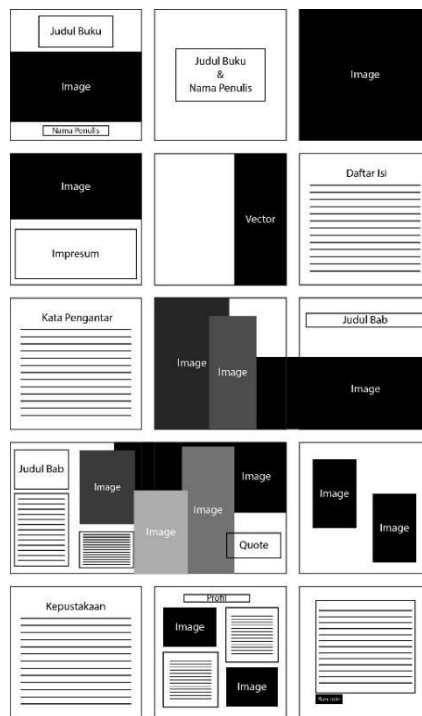
## **Konsel Visual**

Konsep visual perancangan ini tersusun atas konsep *layout*, ilustrasi visual berupa foto, warna, dan tipografi. Yang pertama adalah konsep *layout*, perancangan buku ini menggunakan *layout* yang asimetris dengan proporsi visual dan tulisan yang lebih seimbang anatara tulisan dan gambar. Hal ini bertujuan untuk membuat visual *layout* tetap seimbang dan nyaman dipandang. Berikut hasil sketsa desain *layout* dan implementasinya ke dalam buku.

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

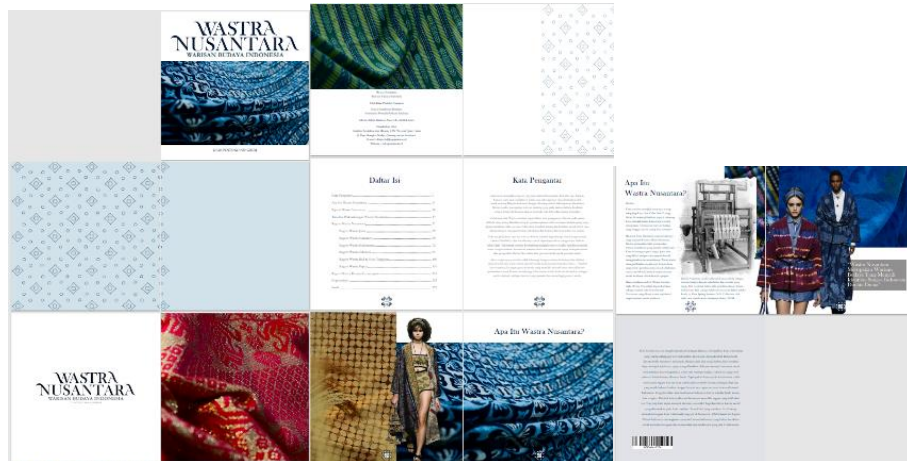
TAHUN

Dian Pintoko Ningrum, Aditya Rahman Yani, Aileena S.C.R.E.C.



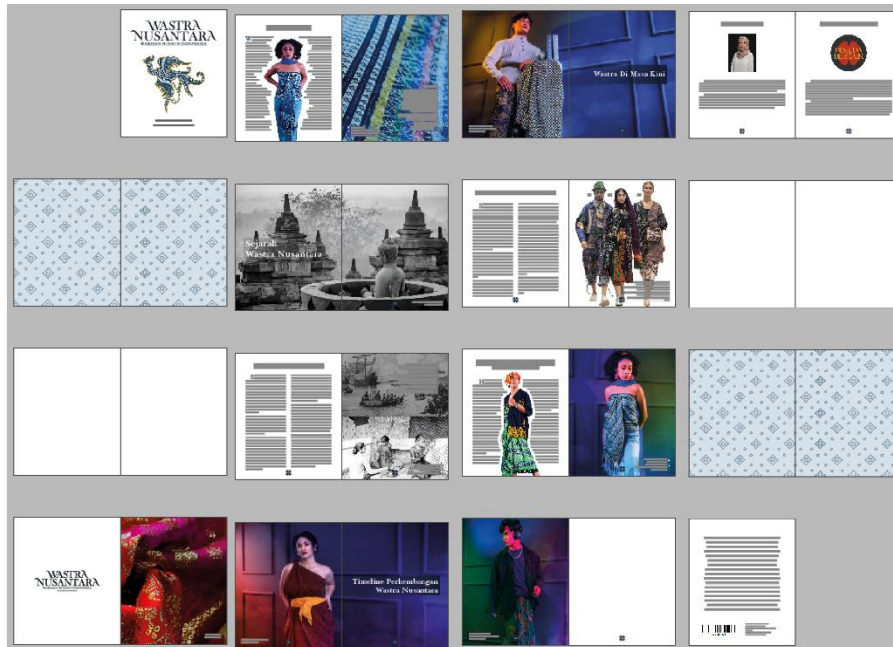
Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Gambar 1. Sketsa *Layout*



Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Gambar 2. Implementasi *Layout* Pertama

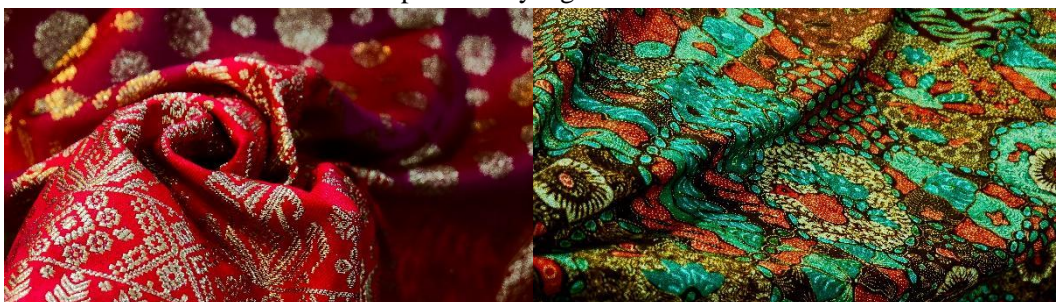


Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Gambar 3. Implementasi *Layout* Final

Dalam proses implementasinya, terjadi perubahan dari segi visual dan penyesuaian *layout* dengan visual yang ada. Hal ini dikarenakan penggunaan foto untuk dalam bentuk yang besar membuat tekstur dan keunikan dari wastra dapat lebih ditonjolkan ketimbang beberapa gambar kecil yang di kolase.

Selain konsep *layout*, konsep foto yang akan dijadikan sebagai ilustrasi juga menjadi pendukung konsep visual dari buku ini. Terdapat dua jenis foto yang digunakan pada perancangan ini, yang pertama adalah foto wastra dan yang kedua adalah foto wastra *on model*. Maksud dari foto wastra sendiri adalah foto dari wastra-wastra koleksi dari Komunitas Pemuda Berkain yang dijadikan sebagai visual wastra dari buku ini. Foto-foto ini menitik beratkan pada detail tekstur, motif, dan warna yang ditonjolkan oleh masing-masing wastra. Sedangkan untuk jenis foto wastra *on model*, yakni penggambaran sebuah wastra jika dikenakan oleh seorang model dengan cara yang moderen. Pada jenis foto ini, konsep yang digunakan adalah *high fashion editorial* dimana konsep ini lebih menonjolkan penggunaan wastra secara *fashionable* dan moderen dengan permainan cahaya yang apik. Hal ini juga didukung dengan beberapa tambahan efek menggunakan teknik *digital imaging* agar memunculkan kesan dramatis tersendiri pada foto yang dihasilkan.



Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

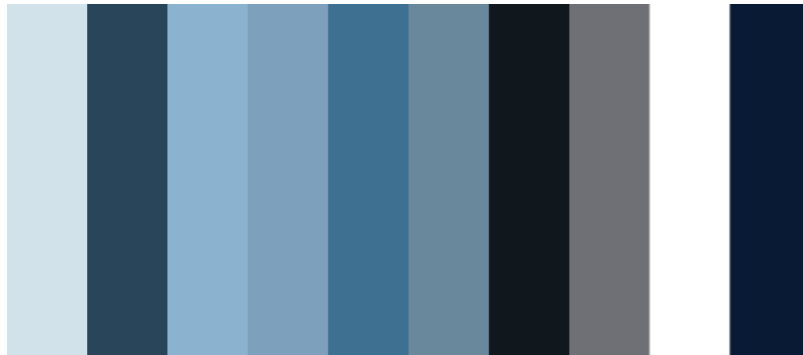
Gambar 4. Contoh Foto Wastra



Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Gambar 5. Contoh Foto Wastra *On Model*

Berikutnya adalah pemilihan warna yang akan digunakan pada keseluruhan perancangan ini. Secara keseluruhan, perancangan ini menggunakan warna *monochrome* biru dengan beberapa aksen hitam, putih, dan sedikit *gold*. Warna-warna tersebut dipilih karena kombinasi dari warna-warna itu memiliki kesan mewah dan *fashionable* tersendiri. Selain itu, dominasi warna putih yang digunakan pada buku dapat memberikan *highlight* terhadap foto-foto wastra yang digunakan. Untuk menyesuaikan rona foto dengan palet warna yang digunakan, foto-foto pada buku ini juga turut menggunakan rona warna dingin sehingga visual yang dihasilkan dapat tetap selaras dan padu.



Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Gambar 6. Palet Warna

Konsep Visual terakhir yang digunakan pada buku ini adalah konsep tipografi. Secara keseluruhan *font* yang digunakan pada buku ini difokuskan pada *readability* dan *legibility* yang tinggi. Jenis font yang digunakan pada buku ini secara umum yakni menggunakan jenis *font serif*. Jenis ini dipilih tidak hanya karena *readability* dan *legibility*-nya yang tinggi, tetapi juga kesan klasik yang ditimbulkan oleh *font* ini dapat mendukung kesan klasik dari wastra. Secara khusus *font* yang digunakan pada perancangan ini adalah *font* Baskerville dan turunannya serta *font* Garamond dan turunannya.



# Baskerville

"Having been an early admirer of the beauty of letters, I became insensibly desirous of contributing to the perfection of them."

- John Baskerville

ABCDEFGHIJKLMN O P  
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u  
v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Sumber: luc.devroye.org

Gambar 7. Font Baskerville



Sumber: reemalose

Gambar 8. Font Garamond

Selain digunakan dalam bentuk *font* biasa, *font* Baskerville yang dijadikan sebagai *font* untuk judul, *headline*, dan *sub-headline* juga di kombinasikan dengan elemen-elemen wastra sehingga membentuk sebuah kreasi *font* yang bersifat personal untuk judul buku. Kombinasi font ini memberikan *typeface* yang terkesan personal untuk buku yang dirancang. *Typeface* sangat penting bagi sebuah karya desain agar karya tersebut mudah dikenali oleh semua pihak (Rizqi dan Romadhona, 2021).



Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Gambar 9. Elemen Wastra yang Dipilih

# WASTRA

Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Gambar 10. Tipografi yang Dihasilkan

Elemen-elemen di atas kemudian disusun dengan baik untuk menghasilkan buku ensiklopedia yang *fashionable* bagi generasi muda. Proses pembuatan buku ini dilakukan dengan menggunakan *software Adobe InDesign* dan *Adobe Illustrator*. Penggunaan *software Adobe InDesign* ditujukan untuk menyusun keseluruhan buku, sedangkan *Adobe Illustrator* digunakan untuk pembuatan beberapa elemen vektor pendukung pada buku. Tiap-tiap bagian buku ini juga memiliki penataan *layout* yang berbeda, dikembangkan dari bentuk sketsa *layout* yang telah dibuat sebelumnya. Berikut contoh desain dari tiap bagian buku ini.

WASTRA  
NUSANTARA  
WARISAN BUDAYA INDONESIA



DIAN PINTOKO NINGRUM  
5011YA.KAMLIAN.YANI.SCI.UMJember.com

Tren berkafe saat ini tengah banyak di kalangan Remaja. Menjadikan kain tradisional yang tadinya dianggap less fashionable dan norak, menjadi lebih fashionable dan trendy di kalangan Remaja. Banyak dari kita setuju bahwa tren tersebut dapat menjadi salah satu upaya yang dibicarakan oleh para remaja Indonesia untuk melestarikan dan mengedukasi salah satu warisan budaya Indonesia yang telah terlewat keadaannya di mata dunia. Tapi apakah kamu yakin kalau kamu sudah memahami ragam warisan kain tradisional tersebut? Faktanya banyak dari kita yang masih belum familiar dengan banyaknya ragam warisan kain tradisional Indonesia. Yang kita tahu, kain tradisional Indonesia hanya sekedar batik, tenun, dan songket. Padahal kain tradisional Indonesia memiliki ragam yang lebih dari itu. Tiap-tiap kain dapat menjadi identitas tersendiri bagi daerahnya karena motif yang ditempatkan pada kain tersebut. Banyak hal yang membuat kita kurang memahami ragam kain tradisional yang ada di Indonesia. Oleh karena itu Wastri Nusantara: Warisan Budaya Indonesia merangkum semua informasi-informasi yang kalian butuhkan untuk memahami ragam dan makna dari kain tradisional yang ada di Indonesia.

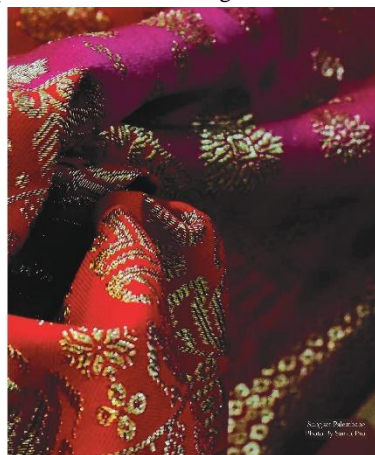


Produk Desain dan Desain  
Grafis Wastri Nusantara  
Dian Pintoko Ningrum, Aditya Rahman Yani,  
Aileena S.C.R.E.C.  
Jember, Indonesia  
Wastri Nusantara

Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Gambar 11. Cover Depan dan Cover Belakang

WASTRA  
NUSANTARA  
WARISAN BUDAYA INDONESIA

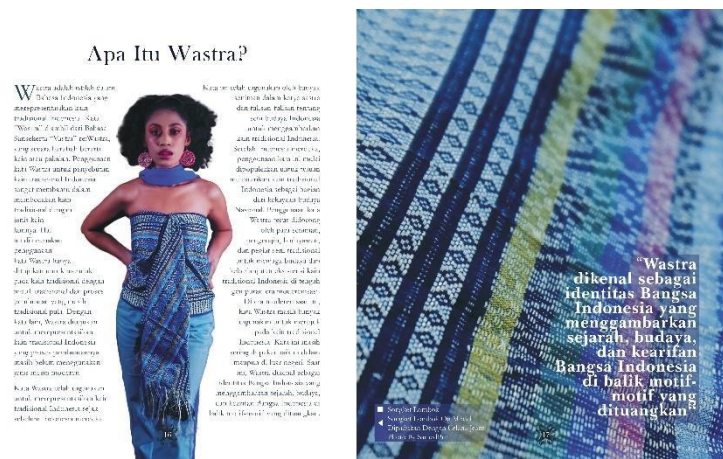


Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Gambar 12. Cover Dalam

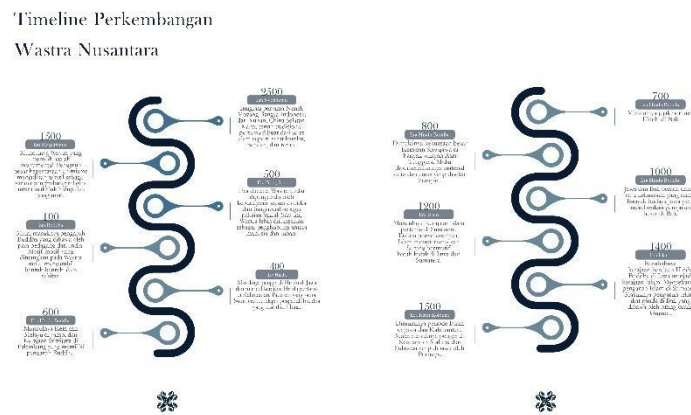






Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Gambar 16. Halaman Isi I



Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Gambar 17. Halaman Infografis



Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Gambar 18. Halaman Isi II



### Batik Lung-lungan



**Nama:** Lung-lungan  
**Asal:** Daerah Bali, Jember dan sekitarnya.  
**Makna:** Motif ini memiliki arti perhiasan dan kecantikan orang tua.  
Selain itu, motif lung-lungan juga memiliki makna keharmonisan, kesatuan, kesatuan, kesatuan, kesatuan dan kesatuan dalam menghadapi tantangan.  
**Funfact:** Pada zaman dahulu, motif ini adalah motif yang hanya digunakan oleh keluarga kerajaan atau bangsawan. Wajah dari motif ini adalah beran dan penuh.

Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Gambar 19. Halaman Isi III

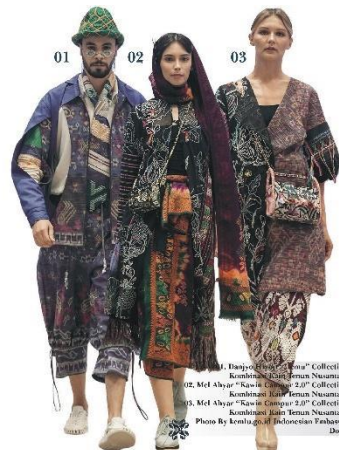
### Peran Wastra Dimasa Kini

Salah satu perkembangan teknologi yang ada di era ini adalah teknologi digital. Hal ini membawa dampak yang signifikan terhadap industri fashion, terutama dalam hal produksi dan distribusi. Dengan adanya teknologi digital, proses produksi dan distribusi fashion menjadi lebih efisien dan cepat.

Peran wastra sebagai identitas budaya bangsa juga semakin menguat. Banyak desainer yang menggabungkan motif batik ke dalam desain fashion modern. Hal ini menunjukkan bahwa batik bukan hanya sekadar motif, tetapi juga memiliki nilai budaya yang tinggi.

Peran wastra sebagai identitas budaya bangsa juga semakin menguat. Banyak desainer yang menggabungkan motif batik ke dalam desain fashion modern. Hal ini menunjukkan bahwa batik bukan hanya sekadar motif, tetapi juga memiliki nilai budaya yang tinggi.

Peran wastra sebagai identitas budaya bangsa juga semakin menguat. Banyak desainer yang menggabungkan motif batik ke dalam desain fashion modern. Hal ini menunjukkan bahwa batik bukan hanya sekadar motif, tetapi juga memiliki nilai budaya yang tinggi.



Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Gambar 20. Halaman Isi IV

### Credits

**Penulis:**  
Dwi Pratiwi-Syapri  
**Penyunting:**  
Kusuma Permata-Erwin  
**Editor:**  
Nitesa Adhiana-Seti, Dita Nur Hafidha  
**Penyunting:**  
Silva Nur Hafidha  
**Digital Designer/Photo Editor:**  
Nita Nur Hafidha  
**Revisi:**  
Nitesa Adhiana-Seti, Dita Nur Hafidha  
**Visual Designer:**  
Dita Nur Hafidha  
**Layout:**  
Dita Nur Hafidha  
**Font:**  
Dita Nur Hafidha  
**Photo:**  
Dita Nur Hafidha



Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Gambar 21. Halaman Credit



1. Bapak Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan tenaganya untuk membimbing dan mengarahkan proses perancangan ini dari awal hingga akhir.
2. Ibu Aileena S.C.R.E.C., S.T., M.Ds selaku dosen pembimbing pendamping sekaligus koordinator tugas akhir yang membantu mengarahkan perancangan artikel ini.
3. Komunitas Pemuda Berkain selaku kolaborator yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta pikirannya dalam proses perancangan buku. Serta kontribusinya dalam menyumbangkan koleksi wastra yang dimiliki untuk visual dari buku.

Perancang berharap perancangan ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak di atas dan bagi masyarakat umumnya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Deri Indra, L., & Aryo Bayu, W. (2013). BUKU VISUAL FOTOGRAFI “ETNOFOTOGRAFI OF TANAH TORIAJA”. *Createvitas: Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual*, 2(2).
- Indrajatim.com. (2021). Anak-anak Muda Surabaya Kampanyekan Budaya Berkain Khas Indonesia. Retrieved May 17, 2023, from <https://www.indrajatim.com/kabarjatim/anak-anak-muda-surabaya-kampanyekan-budaya-berkain-khas-indonesia>.
- Irma Hadisurya, N. (2013). Kamus Mode Indonesia. Gramedia Pustaka Utama.
- Nugroho, M. P., Cahyana, A., & Falah, A. M. (2021). Penelitian Antropologi Kajian Etnografi Visual Pada Kain Tapis Lampung. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 18-26.
- Portal Informasi Indonesia. (2017). Suku Bangsa. Retrieved May 17, 2023, from <https://indonesia.go.id/profil/suku-bangsa/kebudayaan/suku-bangsa#:~:text=Indonesia%20memiliki%20lebih%20dari%20300,mencapai%2041%25%20dari%20total%20populasi>.
- Pratiwi, R. S., dan Wadrianto, G. K. (2022). Jangan Cuma Ikuti Tren, Anak Muda Perlu Tahu Proses Batik. Retrieved May 17, 2023, from <https://lifestyle.kompas.com/read/2022/10/02/081559020/jangan-cuma-ikuti-tren-anak-muda-perlu-tahu-sejarah-dan-proses-batik?page=all>.
- Rizqi, A. A., & Romadhona, M. (2021). Perancangan Typeface Visual Identity pada Kampung Lawas Maspati.
- Wibisono, A. B., Artanto, A. T., & Anggriani, N. (2019). Application of Klampar Batik Branding as A Tactical Image Forming Factor (Case Study of Batik Center, Klampar Village). *Nusantara Science and Technology Proceedings*, 30-35.
- Wulandari, A., & Nusantara, B. (2011). Makna Filosofis, Cara Pembuatan & Industri Batik. Yogyakarta, Indonesia: Penerbit ANDI.