

JURNAL TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU VISUAL
PENERAPAN TIPOGRAFI DAN RAGAM HIAS
NUSANTARA PADA POLA SULAM PUNCH
NEEDLE**



PERANCANGAN

Oleh:
Viona Firadilla
NIM: 1612418024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022**

LEMBAR PENGESAHAN

Jurnal untuk Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN BUKU VISUAL PENERAPAN TIPOGRAFI DAN RAGAM HIAS NUSANTARA PADA POLA SULAM PUNCH NEEDLE** diajukan oleh Viona Firadilla, NIM 1612418024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 14 Juni 2022.

Ketua Program Studi DKV/ Anggota



Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.
NIP 19870103 201504 1 002

ABSTRAK

Setelah resmi dikeluarkannya kebijakan pembatasan sosial berskala besar (*PSBB*), banyak kegiatan yang harus dikerjakan dirumah (*WFH*). Untuk mengurangi kebosanan selama di rumah, orang-orang menjalaninya dengan melakukan beberapa aktivitas salah satu contohnya membuat kerajinan khususnya Sulam *Punch Needle*. Sayangnya istilah Sulam *Punch Needle* kurang familiar terdengar di telinga masyarakat dan dikenali hanya dari visualnya saja. Oleh sebab itu perancangan ini dibuat agar masyarakat lebih mengenal istilah Sulam *Punch Needle*. Pada perancangan ini dibuat juga pengembangan eksplorasi pola sulaman dengan menerapkan Tipografi yang berupa Peribahasa daerah dan Ragam Hias Nusantara. Selain memperkenalkan teknik sulamnya dapat juga memperkenalkan peribahasa dan corak/motif dari daerah di Indonesia. Metode yang digunakan dalam perancangan ini yaitu 5W+1H. Perancangan ini dikemas dalam bentuk Buku Visual yang menggunakan teks pendamping berbahasa Indonesia, dan dibuat sebagai buku panduan yang informatif dengan memberikan pengetahuan tentang Sulam *Punch Needle* maupun eksplorasi pola yang menerapkan Tipografi dan Ragam Hias Nusantara.

Kata kunci: buku visual, sulam punch needle, tipografi, ragam hias nusantara.



ABSTRACT

After the official issuance of the large-scale social restriction policy (PSBB), many activities must be done at home (WFH). To reduce boredom while at home, people live it by doing several activities, one of which is making crafts, especially Punch Needle Embroidery. Unfortunately, the term Embroidery Punch Needle is less familiar to the public's ears and is recognized only from its visuals. Therefore, this design is made so that people are more familiar with the term Punch Needle Embroidery. In this design, the exploration development of embroidery patterns was also made by applying typography in the form of regional proverbs and Nusantara's Ornaments. In addition to introducing embroidery techniques, you can also introduce proverbs and patterns / ornaments from every region in Indonesia. The method used in this design is 5W+1H. This design is made by the form of a Visual Book that uses accompanying texts in Indonesian, and is made as an informative guidebook by providing knowledge about Punch Needle Embroidery and pattern exploration that applies Typography and Nusantara's ornaments.

Keywords: visual book, punch needle embroidery, typography, nusantara's ornaments.



A. Pendahuluan

1. Latar Belakang Masalah

Pada tanggal 31 Maret 2020, Bapak Presiden Joko Widodo secara resmi menandatangani Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 21 tahun 2020 tentang pembatasan sosial berskala besar dalam rangka percepatan penanganan *corona virus disease 2019* (COVID-19) (covid19.go.id). Dalam Kompaspedia pada laman Kompas.id yang ditulis oleh Desi Permatasari, pembatasan sosial berskala besar setidaknya meliputi sekolah dan tempat kerja yang diliburkan, pembatasan kegiatan keagamaan, pembatasan kegiatan di ruang publik, pembatasan kegiatan sosial budaya, pembatasan moda transportasi, serta pembatasan berbagai kegiatan terkait aspek pertahanan keamanan.

Setelah dikeluarkannya kebijakan PSBB tersebut, banyak kegiatan yang harus dikerjakan di rumah (*WFH*) baik itu kegiatan sekolah maupun bekerja. Tak hanya itu, kebijakan PSBB juga memiliki dampak lain bagi masyarakat. Banyak usaha kecil maupun perusahaan besar yang harus gulung tikar karena penurunan konsumen dan omset yang sangat drastis. Akibatnya, banyak juga orang-orang yang kehilangan pekerjaan dan menganggur di rumah. Walau begitu, demi bertahan hidup tak sedikit dari mereka yang kemudian mengembangkan ide untuk berkreasi dan memanfaatkan situasi pandemi sekarang ini.

Karena setiap hari harus menghabiskan waktu di rumah, sebagian orang yang terbiasa melakukan aktifitas di luar tentunya akan merasakan kebosanan. Untuk mengurangi kebosannya, banyak sekali aktivitas yang dilakukan orang-orang selama di rumah. Sebagai contoh yaitu berkebun, memasak, bersepeda, mendekorasi rumah menggunakan barang-barang yang *aesthetic* (estetis), maupun membuat kerajinan tangan (*handmade*).

Di bidang kerajinan tangan, ada banyak sekali macam dan teknik pembuatan yang dapat diterapkan. Beberapa diantaranya yaitu anyaman, rajut, tenun, dan sulam. Sulam merupakan salah satu proses menuangkan ide gambar yang diaplikasikan pada permukaan kain, dengan menggunakan benang sulam dan jarum sebagai alatnya. Jenis-jenis sulaman juga beragam, ada Sulam Tangan Benang, Sulam Tangan Pita, Sulam Manik/Payet, dan Sulam *Punch Needle*. Hampir semua jenis sulaman tersebut diketahui oleh khalayak umum, namun tidak demikian dengan Sulam *Punch Needle*. Meskipun sudah ada sejak dulu, namun masyarakat di Indonesia kurang familiar dengan istilah sulam *Punch Needle*. Jika dibanding teknik sulam yang lain, sebelumnya eksistensi Sulam *Punch Needle* belum populer, baru kemudian pada beberapa tahun belakangan ini karya-karya Sulam *Punch Needle* mulai populer dan bermunculan di berbagai sosial media.

Sulam *Punch Needle* merupakan salah satu jenis sulaman, yang dalam proses pembuatannya menggunakan alat bantu bernama *Punch Needle*. Berbeda dengan sulam tangan yang dalam pembuatannya hanya menggunakan jarum tangan. Perbedaan lainnya yaitu, saat mengaplikasikan Sulam *Punch Needle* pada media yang besar, waktu pengerjaannya cenderung lebih cepat. Sedangkan sulam tangan cenderung memakan waktu lebih lama.

Motif/pola Sulam *Punch Needle* ada bermacam-macam, namun tidak ada motif/pola khusus, hal tersebut dipengaruhi oleh teknik tusukannya yang sederhana. Biasanya motif/pola Sulam *Punch Needle* hanya menerapkan bentuk-bentuk umum dan cenderung menggunakan motif/pola standar yang sederhana, motif/pola tersebut dibuat sesuai ide, selera, dan kreasi si pembuatnya. Melihat fenomena tersebut, maka perlu dilakukan pengembangan ide-ide baru yang kreatif yang wujudnya adalah dengan mengombinasikan antara Tipografi dan ragam hias Nusantara dengan Sulam *Punch Needle*.

Pada penerapan tipografi, nantinya akan digunakan untuk memvisualkan peribahasa dari beberapa daerah yang ada di Indonesia. Sebagai contoh yaitu peribahasa “Adigang, Adigung, Adiguna”, atau bisa juga menggunakan beberapa peribahasa dari daerah di Indonesia lainnya. Selain itu, ragam hias Nusantara akan diterapkan pada bagian *background* dari tipografi tersebut. Selain nampak lebih estetis, peran dan pesan dari peribahasa yang terdapat pada tipografi, juga dapat tersampaikan. Kedua unsur tersebut (tipografi dan ragam hias Nusantara) dipilih karena dipandang mampu menampung serta menyalurkan inovasi juga kreasi ide visual pada corak dan eksplorasi pola. Dengan mengkombinasikan Tipografi dan ragam hias Nusantara pada pola Sulam *Punch Needle*, selain memperkenalkan teknik sulamnya dapat juga memperkenalkan corak/motifnya. Hal tersebut mempunyai potensi pemberdayaan Peribahasa dan ragam hias (corak/motif) asli khas masing-masing daerah di Indonesia (Nusantara).

Sayangnya di Indonesia belum banyak dijumpai buku yang spesifik membahas tentang Sulam *Punch Needle*. Berbeda dengan buku bertema kerajinan lainnya, buku Sulam *Punch Needle* yang beredar kebanyakan berasal dari luar negara Indonesia, dan bahasa yang digunakan dalam buku tersebut bukanlah bahasa Indonesia melainkan bahasa Inggris. Oleh karena itu penulis ingin merancang media visual berupa buku yang didalamnya menyajikan penerapan Tipografi, dan ragam hias Nusantara kedalam pola Sulam *Punch Needle*. Bahasa yang digunakan yaitu bahasa Indonesia, hal tersebut bertujuan agar buku ini lebih mudah dipahami oleh target *audience* perancangan ini.

Selain itu, penulis juga berharap agar dengan dibuatnya perancangan buku visual ini dapat menjadi peluang pekerjaan bagi masyarakat terdampak Covid-19, khususnya para perempuan. Dengan memanfaatkan situasi seperti sekarang ini saat banyak orang melakukan seluruh kegiatan di rumah, mereka dapat memulai bisnis UMKM di bidang kerajinan tangan khususnya Sulam *Punch Needle*.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka didapatkan suatu rumusan masalah yaitu: Bagaimana merancang buku visual yang spesifik membahas Sulam *Punch Needle* dan memuat tentang eksplorasi pola sulaman yang menerapkan Tipografi dan Ragam Hias Nusantara?

3. Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka didapatkan tujuan dari perancangan antara lain adalah sebagai berikut.

- a. Merancang buku visual yang spesifik membahas Sulam Punch Needle dan memuat tentang eksplorasi pola sulaman yang menerapkan Tipografi dan Ragam Hias Nusantara.
- b. Menambah eksplorasi pola sulam Punch Needle dengan menerapkan serta mengembangkan Tipografi dan Ragam Hias Nusantara.
- c. Perancangan ini diharapkan mampu memberdayakan perempuan dengan mengembangkan potensi, bakat, dan daya kreatifitas mereka di masa pandemi seperti sekarang ini maupun di masa yang akan datang, termasuk pengembangan UMKM.

4. Teori dan Metode

a. Buku Visual

Buku merupakan salah satu media yang menyimpan kumpulan informasi dalam masing-masing halamannya, yang ditulis, dicetak, kemudian dijilid menjadi satu. Menurut *KBBI*, buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Sedangkan arti kata visual adalah sarana komunikasi dengan menggunakan panca indera penglihatan dengan komposisi warna, gambar, dan grafik. Dengan demikian, informasi yang disampaikan dikemas dengan kreatif untuk menarik perhatian mata (Maria, 2018 :63). Oleh karena itu, buku visual merupakan lembar kertas yang berisi komposisi tulisan, warna, gambar, dan grafik sebagai sarana komunikasi.

b. Sulam *Punch Needle*

Sulam *Punch Needle* yaitu salah satu jenis pembuatan sulam dengan menggunakan alat bantu yang disebut *Punch Needle*. Alat tersebut digunakan dengan cara ditusuk-tusukkan/ melubangi (*punch*) permukaan kain dengan menekan jarum yang sudah diselipkan benang di dalamnya secara searah (ke bawah). Tusukannya dilakukan dengan mengikuti pola yang sudah digambar, sambil memperhatikan dan menjaga posisi jarum pada permukaan kain. Sulam *punch needle* merupakan salah satu teknik sulaman yang hasilnya serupa dengan *rug hooking* (pengait permadani/karpet). Jika pada sulaman lain memiliki satu sisi baik dan satu sisi buruk, pada sulam *punch needle* kedua sisinya merupakan sisi baik karena dapat dimanfaatkan keduanya. Masing-masing sisinya berupa *Flat side* (sisi datar) dan *Loop side* (sisi lengkung/lingkar).

c. Tipografi

Tipografi merupakan ilmu yang mempelajari tentang seni dan desain huruf (termasuk simbol), terutama dalam aplikasinya dalam media komunikasi visual melalui metode penataan layout, bentuk, ukuran dan sifatnya, sehingga pesan yang akan disampaikan sesuai dengan harapan (Putra, 2021: 56). Dengan kata lain, pesan dari sebuah tipografi akan dapat dikomunikasikan dengan baik apabila pemilihan bentuk, ukuran, maupun penataan layoutnya tepat.

Pendapat lain menurut Adi Kusrianto (2010: 1) tipografi adalah ilmu yang berkaitan dengan aksara cetak. Tetapi ternyata belakangan tulisan tangan (*handwriting*) dan seni melukis aksara (*calligraphy*) termasuk yang dibahas dalam ilmu tipografi. Jadi akan lebih tepat bahwa tipografi merupakan ilmu yang berkaitan dengan aksara (karakter/ aksara/ *type/ typeface*). Adapun dalam pengertian yang lebih bersifat ilmiah adalah seni dan Teknik dalam merancang maupun menata aksara dalam kaitannya untuk Menyusun publikasi visual, baik cetak maupun non-cetak.

d. Peribahasa

Dalam kehidupan sehari-hari begitu banyak hal yang terjadi, baik itu hal terpuji maupun hal buruk sekalipun. Dari hal-hal tersebutlah muncul kiasan juga petuah yang erat kaitannya dalam kehidupan. Sebagian berisikan pesan, teguran, semangat, dan pembelajaran dari kisah maupun kesalahan. Di Indonesia kiasan dan petuah tersebut biasa dikenal dengan istilah Peribahasa.

Menurut Irwan P. Ratu Bangsawan dalam bukunya yang berjudul Kamus Peribahasa, Peribahasa memiliki makna kata atau kalimat yang menyatakan suatu maksud, keadaan seseorang, atau hal-hal yang mengungkapkan kelakuan, perbuatan, atau hal mengenai diri seseorang. Kalimat yang dipakai biasanya mengesankan dan juga memiliki arti yang luas.

e. Ragam Hias Nusantara

Menurut Kasiyan, M.hum dalam jurnalnya yang berjudul “Ragam Hias Tradisional” yang terunggah melalui adoc.pub, ragam hias merupakan bentuk dasar hiasan yang biasanya akan menjadi menjadi pola yang diulang-ulang dalam suatu karya kerajinan atau seni. Karya ini dapat berupa tenunan, tulisan pada kain (misalnya batik), songket, ukiran, atau pahatan pada kayu/batu. Sedangkan Nusantara merupakan nama gugusan pulau-pulau yang terletak diantara benua Asia dan benua Australia. Namun nama nusantara lebih dikenal sebagai Indonesia (Prasetyo, 2008:1).

f. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan salah satu bentuk visual yang sebetulnya sering kita lihat di kehidupan sehari-hari, baik itu dari buku, koran, tv, iklan, maupun media sosial. Bahkan ilustrasi sudah ada sejak zaman dahulu kala. Menurut Ricky W Putra (2021: 123), jejak awal ilustrasi bisa dilihat dari catatan visual dalam gua, manuskrip abad pertengahan, sampai buku-buku dan koran abad ke 15-18 dengan menggunakan Teknik cukil kayu, cetak tinggi, serta etsa dan litografi.

Ilustrasi sendiri berasal dari kata latin *illustrate* yang berarti menerangi atau memurnikan, dengan demikian yang dimaksud dengan ilustrasi adalah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual (Putra, 2021: 123). Dalam pandangan yang lain, ilustrasi juga dikatakan sebagai seni gambar yang dipakai untuk memberi penjelasan atas suatu tujuan tertentu ataupun maksud tertentu dan penjelasan tersebut disampaikan secara visual (Maharsi, 2016: 12).

Dalam membuat ilustrasi untuk buku visual, perlu kita ketahui bahwa fungsi ilustrasi pada buku visual dengan buku lain sangatlah berbeda. Sebagai contoh yaitu perbedaan ilustrasi pada buku visual dan ilustrasi pada cerita bergambar. Pembuatan ilustrasi pada buku visual biasanya dibuat untuk memberikan sekilas gambaran atau visualisasi dari teks atau narasi yang akan dibaca. Sedangkan pada cerita bergambar, teks atau narasi dituangkan dan diterjemahkan melalui keseluruhan ilustrasi (ilustrasi menjadi media bercerita). Selain itu, menciptakan ilustrasi dalam buku visual juga harus disesuaikan dengan tema dan target audience dari buku yang dirancang. Hal tersebut nantinya akan mempengaruhi seperti apa ilustrasi yang akan diaplikasikan, dan apa saja teknik-teknik ilustrasi yang digunakan pada buku visual.

g. **Layout**

Menurut Ricky W Putra dalam bukunya yang berjudul Pengantar Desain Komunikasi Visual, *Layout* atau dalam bahasa Indonesia dikenal dengan tata letak adalah pengaturan tulisan-tulisan dan gambar-gambar. *Layout* dapat bekerja dan mencapai tujuan bila pesan yang akan disampaikan dapat segera ditangkap dan dipahami oleh pengguna. Selanjutnya *layout* harus ditata dan dipetakan secara baik, supaya pengguna dapat berpindah dari satu bagian ke bagian yang lain dengan mudah dan cepat. Pada akhirnya, *layout* harus menarik untuk mendapatkan perhatian yang cukup dari penggunanya.

Ada beberapa prinsip dasar dalam menyusun sebuah *layout* (Putra, 2021: 99-100), beberapa diantaranya yaitu:

1) *Sequence*

Sequence merupakan urutan perhatian yang digunakan dalam sebuah *layout*.

2) *Emphasis*

Emphasis merupakan sesuatu yang memberikan penekanan tertentu pada *layout*.

3) *Balance*

Balance merupakan mengatur keseimbangan yang ada pada sebuah *layout*.

4) *Unity*

Unity menciptakan kesatuan *layout* secara keseluruhan

h. **Warna**

Warna merupakan salah satu elemen yang memiliki peranan penting dalam sebuah desain. Menurut Ricky W Putra (2021: 25), penggunaan warna yang tepat dan sesuai dengan konsep publikasi, memungkinkan pesan visual lebih mengena, memengaruhi, dan memprovokasi emosi serta psikologi, termasuk pemahaman orang yang melihat pesan visual tersebut.

Selain pengertian yang sudah dijelaskan di atas, warna juga dapat didefinisikan melalui 2 cara (Putra, 2021: 25), yaitu:

1) Secara Objektif/ Fisik

Secara objektif/ fisik, warna dapat diperikan oleh panjang gelombang. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang tampak

oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian yang sempit dari gelombang elektromagnetik.

2) Secara Subjektif/ Psikologis

Secara subjektif/ psikologis, penampilan warna dapat diperikan ke dalam *Hue* (rona warna/ corak warna), *Value* (kualitas terang gelapnya warna, atau tua mudanya warna), dan *Chroma* (intensitas/ kekuatan warna yaitu murni-kotor warna, cerah-suram warna)

Terdapat lima klasifikasi warna, yaitu warna *primer*, *sekunder*, *intermediate*, *tersier* dan *kuarter*. Selain itu, warna juga memiliki bermacam jenis berdasarkan keharmonisannya (Putra, 2021: 27-29), berikut adalah jenis-jenis warna:

- 1) Warna Komplementer
- 2) Warna *Analogous*
- 3) Warna *Triadic*
- 4) Warna *Split* Komplementer
- 5) Warna *Tetradic (Rectangle)*

5. Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah menggunakan 5W+1H.

Dalam metode ini, fokus dengan permasalahan dan tujuan dari buku yang sedang dirancang

a. *What*

Apa yang dibuat?

Perancangan yang dibuat adalah sebuah buku visual yang berisi tentang penerapan Tipografi dan ragam hias Nusantara pada pola sulam *Punch Needle*.

b. *Who*

Siapa Target Audience dari buku ini?

Target Audience dari perancangan buku visual ini adalah perempuan berusia 18-30 tahun, dan juga seseorang yang memiliki ketertarikan dibidang kerajinan maupun menyulam.

c. *Where*

Di mana buku ini dipublikasikan?

Perancangan buku visual ini akan dipublikasikan ke seluruh daerah di Indonesia.

d. *When*

Kapan buku ini dibuat?

Perancangan buku visual ini dilakukan kurang lebih 8 bulan terhitung dari akhir tahun 2021 sampai pertengahan tahun 2022.

e. *Why*

Mengapa perancangan buku ini perlu dibuat?

Perancangan buku ini perlu dibuat untuk lebih mengenalkan kepada masyarakat tentang istilah sulam *Punch Needle*. Selain itu, di Indonesia belum ada buku yang spesifik membahas tentang sulam *Punch Needle* terutama berbahasa Indonesia.

f. *How*

Bagaimana merancang buku visual yang menarik?

Perancangan buku ini dilengkapi dengan visual-visual berupa Ilustrasi, beberapa *layout* Tipografi dan beberapa elemen visual pendukung lainnya. Kemudian buku ini juga akan disertai panduan menyulam dan beberapa eksplorasi pola

B. Pembahasan dan Hasil

1. Konsep Perancangan

Perancangan buku ini mengangkat topik tentang sulam *Punch Needle*, yang nantinya akan membahas mengenai apa itu sulam *Punch Needle*, bagaimana sejarah singkatnya, apa alat dan bahan yang digunakan, serta bagaimana teknik dasar pembuatannya. Selain itu, dalam pembuatannya sulam *Punch Needle* tidak memiliki pola khusus. Beberapa eksplorasi pola yang dibuat menyesuaikan ide dan kreatifitas dari seniman/penciptanya. Maka dari itu pada perancangan kali ini akan dibuat juga eksplorasi pola sulaman yang menerapkan tipografi dan ragam hias Nusantara. Pada komponen tipografi, dibuat/disusun dari rangkaian kata dalam Peribahasa yang ada di Indonesia. Kemudian untuk komponen ragam hias Nusantara, konsepnya mengadaptasi dari beragam motif/ragam hias yang ada di Nusantara. Kedua komponen tersebut (sulam dan eksplorasi pola) nantinya akan dikombinasikan dan dituangkan ke dalam sebuah buku visual berbahasa Indonesia, yang visualisasinya didominasi oleh Ilustrasi dan dilengkapi beberapa foto juga teks sebagai pendamping.

2. Tujuan Kreatif

- a. Menyampaikan dan mengenalkan kepada khalayak umum tentang apa itu istilah sulam *Punch Needle*, bagaimana sejarah singkatnya, apa saja alat dan bahan yang harus dipersiapkan, bagaimana panduan cara membuatnya dan seperti apa hasil eksplorasi pola yang menerapkan tipografi serta ragam hias Nusantara didalamnya.
- b. Melestarikan serta memberdayakan peribahasa yang ada di Indonesia melalui penerapan tipografi pada pola sulam. Dengan begitu, eksistensi dari peribahasa Indonesia juga tetap ada dan tetap dikenal oleh generasi-generasi berikutnya. Selain itu dengan penerapan ragam hias Nusantara, diharapkan mampu menambah eksplorasi pola yang diterapkan pada sulam *punch needle*. Dengan demikian bukan hanya sulamnya saja yang dikenal oleh masyarakat, namun ragam hias maupun corak/motif Nusantara tetap lestari dan diberdayakan.
- c. Memberikan solusi di tengah-tengah situasi pandemi seperti sekarang ini. Selain untuk menyalurkan hobi dan mengisi waktu luang, buku ini diharapkan mampu memberikan ide kreatif untuk memulai sebuah usaha dibidang kerajinan tangan sehingga dapat memberdayakan masyarakat terutama perempuan yang terdampak situasi pandemi.

3. Strategi Kreatif

Pada perancangan ini menggunakan buku visual sebagai medianya. Buku visual ini akan dirancang dengan menggunakan visual yang berupa teks/narasi, ilustrasi yang mendominasi, susunan *layout* dan foto sebagai pelengkap. Ilustrasi yang digunakan berupa kombinasi antara *flat*

illustration dan *line art illustration*, dengan mengkombinasikan kedua gaya tersebut bertujuan agar buku ini tetap terlihat simple namun detail gambarnya juga tetap terlihat. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia agar dapat mencapai sasaran atau *target audience* yang dituju. Tak hanya memuat berbagai macam ulasan mengenai sulam *Punch Needle*, buku ini juga menyuguhkan penerapan Tipografi juga ragam hias Nusantara sebagai eksplorasi polanya sulam *punch needle*.

Pada penerapan eksplorasi pola, dibuat dengan menampilkan tipografi sebagai poin utama dan corak serta ragam hias sebagai dasar atau corak latar. Kesenambungan antara kedua komponen tersebut ada pada penyesuaian gaya tipografi dengan karakter dari masing-masing corak/motif. Sebagai contoh yaitu penggunaan corak/motif khas Toraja, tentunya gaya tipografi dibuat kaku, tegas, serta menyesuaikan karakter khas dari motif yang digunakan.

4. Konsep Media

a. Tujuan Media

Alasan dipilihnya media berupa buku visual pada perancangan kali ini adalah:

- 1) Tidak bergantung pada jaringan, baterai, maupun kuota/pulsa.
- 2) Dapat dinikmati secara langsung, ada interaksi dan sentuhan fisik antara buku dengan pembaca.
- 3) Karena didalamnya terdapat pola-pola untuk sulam, akan lebih nyaman jika ada bentuk fisiknya. Karena bisa langsung menjiplak pola, tidak harus mengunduh dan *mengepriint* hanya untuk mengerjakan polanya.
- 4) Dapat menjadi koleksi berbentuk fisik.
- 5) Diharapkan *target audience* menjadi lebih tertarik membaca buku.
- 6) Menjadi pembaharuan pada buku kerajinan agar tidak monoton, dengan suguhan ilustrasi yang menarik, penggunaan warna-warna *earthy tone*, dan tambahan elemen-elemen dekoratif lainnya. Sehingga buku akan terlihat berbeda dengan buku kerajinan sebelumnya.

5. Strategi Media

a. Khalayak Sasaran

Demografi Audience

- 1) Jenis Kelamin : Perempuan
- 2) Usia : 18-30 tahun
- 3) Pekerjaan : -
- 4) Kelas Sosial : Menengah
- 5) Pendapatan : Rp. 100.000 -> Rp. 5.000.000/ bulan
- 6) Ketertarikan : Dibidang kerajinan

Psikografi Audience

Seseorang dengan rasa ingin tahu dan memiliki ketertarikan dibidang kerajinan tangan khususnya sulam.

Geografis Audience

Seluruh masyarakat yang menetap di Indonesia

b. Pemilihan Media

1) Media Utama

Buku Visual Sulam *Punch Needle*

2) Media Pendukung

Printout pola sulaman, *totebag*, *bookmark*, stiker, kalender, KIT alat menyulam (edisi khusus).

c. Panduan Media

1) Media Utama

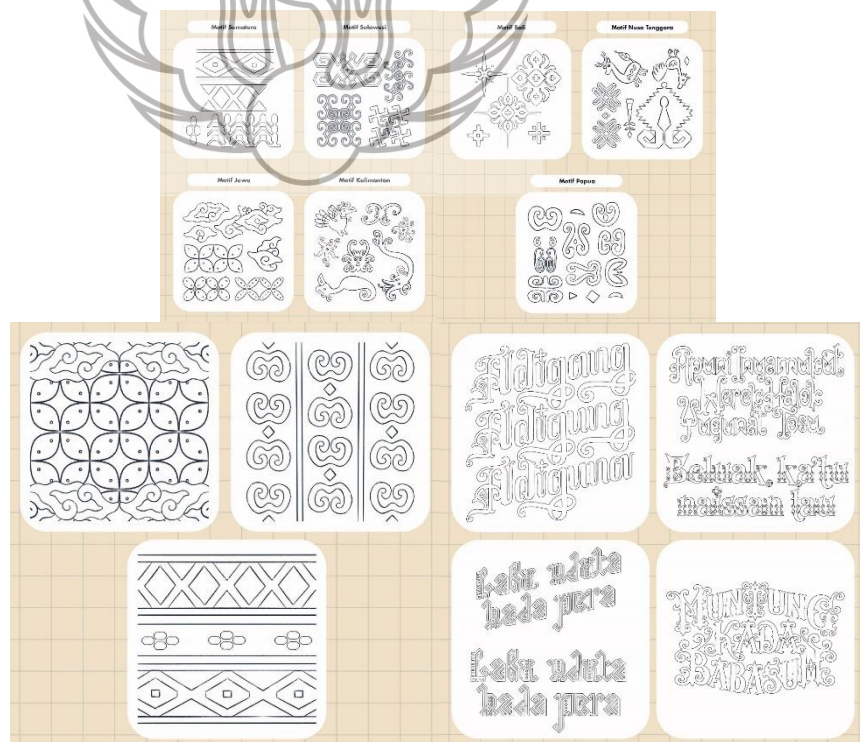
Media utama dalam perancangan ini yaitu sebuah buku visual, berisi topik tentang Sulam *Punch Needle* dan beberapa eksplorasi pola sulam yang menerapkan tipografi dan Ragam hias Nusantara.

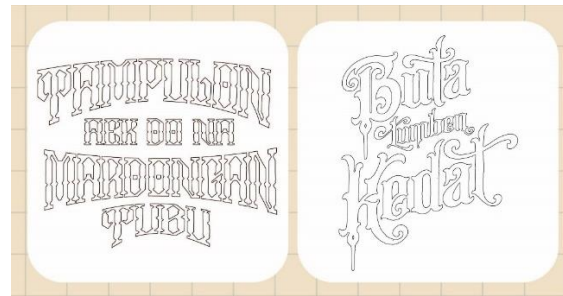


Gambar 1. Mock up Buku Visual

2) Media Pendukung

Media pendukung yang dibuat diharapkan mampu menunjang dan menggiring audience kepada media utamanya.





Gambar 2. Print Out Motif Sulaman



Gambar 3. Media Pendukung Stiker, Totebag, Bookmark, Kalender, dan KIT menyulam.

C. Kesimpulan

Di Indonesia istilah *Sulam Punch Needle* belum begitu populer di telinga masyarakat, hal tersebut dipengaruhi oleh belum beredarnya buku yang spesifik membahas tentang sulam ini. Selain itu karena teknik tusukannya yang sederhana, sulam ini tidak memiliki pola/corak khusus. Biasanya pola dibuat hanya berdasarkan ide maupun kreasi dari pembuatnya.

Berangkat dari permasalahan tersebut, perancangan buku ini dibuat sebagai media pengenalan yang spesifik membahas tentang *Sulam Punch Needle*. Tak hanya itu, karena sulaman ini tidak memiliki pola khusus, maka ditambahkan juga rancangan eksplorasi pola yang menerapkan Tipografi berupa Peribahasa dan ragam hias dari beberapa daerah di Nusantara. Eksplorasi Tipografi tersebut dibuat hanya sebagai elemen estetis bergaya

dekoratif yang dirancang untuk corak pola sulaman. Dengan mengkombinasikan Tipografi dan ragam hias Nusantara pada pola Sulam *Punch Needle*, selain memperkenalkan teknik sulamnya dapat juga memperkenalkan peribahasa dan corak/motif dari masing-masing daerahnya.

Media utama yang digunakan pada perancangan ini berupa buku visual, dan karena visualisasinya bukan hanya berupa foto namun didominasi juga dengan ilustrasi, buku ini menjadi sebuah inovasi bagi buku kerajinan tangan yang dijual pada umumnya. Hal tersebut menjadikan rancangan buku ini memiliki potensi jual dan peluang pasar yang bagus. Dalam proses publikasinya, perancangan ini disebarluaskan melalui sosial media yaitu Instagram.

Bukan hanya itu, dengan ilmu yang dipelajari dari buku ini, diharapkan mampu memberdayakan sekelompok perempuan dengan minat di bidang sulam *Punch Needle*. Selain menjadi peluang bisnis dan sumber mata pencaharian, dapat juga mengembangkan potensi, bakat, dan daya kreatifitas mereka di masa pandemi seperti sekarang ini maupun di masa yang akan datang. Salah satu caranya yaitu membuat dan menjual hasil kerajinan dengan mengembangkan UMKM di bidang kerajinan sulam *Punch Needle*.

Sehubungan dengan hal tersebut tentunya juga membutuhkan peranan dari pemerintah, yaitu dengan diadakannya kegiatan pelatihan maupun program bantuan, bagi komunitas dan pelaku UMKM yang berkecimpung di bidang kerajinan sulam *Punch Needle*.

D. Daftar Pustaka

- Anggraini S, Lia., & Nathalia, Kirana. (2014). *Desain Komunikasi Visual; Dasardasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Penerbit Nuasa.
- Fitriah, Maria. (2018). *Komunikasi Pemasaran melalui Desain Visual*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Kusrianto, Adi. (2010). *Pengantar Tipografi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Leslie, Catherine Amoroso. (2007). *Needlework through history: an encyclopedia*. USA: Greenwood Publishing Group.
- Maharsi, Indiria. (2013). *TIPOGRAFI (Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti)*. Yogyakarta: CAPS.
- Mifzal, Abiyu. (2014). *Mengenal Ragam Batik Nusantara*. Yogyakarta: Javalitera.
- Nurchasanah. (2012). *Teknik Praktis Membuat Rajutan Sendiri*. Jakarta: DuniaKreasi.
- Prasetyo, Tri. (2008). *Peradaban NUSANTARA*. Semarang: ALPRIN.
- Putra, Ricky W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Rohman, Irfan Abdul. (2015). *DRAWING MAGIC: Panduan Menggambar ILUSTRASI & WAJAH dengan Pensil*. Jakarta: Mediakita.
- Rustan, Suriyanto. (2011). *Font & TIPOGRAFI*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Simatupang, RM. (2019). *Bimbingan Praktis Margondang & Manortor Adat Budaya Batak*. Jakarta: PT Indossari Mediatama.
- Suliyanthini, Dewi. (2016). *ILMU TEKSTIL*. Jakarta: Rajawali Pers.

E. Webtografi

<https://covid19.go.id/p/regulasi/pp-no-21-tahun-2020-tentang-psbb-dalam-rangka-penanganan-covid-19>, diakses pada tanggal 1 September 2021 pukul 19.47 WIB.

<https://kompaspedia.kompas.id/baca/infografik/kronologi/kebijakan-covid-19-dari-psbb-hingga-ppkm-empat-level> diakses pada tanggal 1 September 2021 pukul 20.06 WIB.

<https://adoc.pub/oleh-kasiyan-mhum-jurusan-pendidikan-seni-rupa-fakultas-baha.html> diakses pada tanggal 3 September 2021 pukul 09.58 WIB

<https://www.mayacrafts.asia/mengenal-jenis-jenis-serat-benang-rajut/> diakses pada tanggal 25 September 2021 pukul 17.23 WIB.

https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos/0/sorotan_media diakses pada tanggal 29 September 2021 pukul 05.35 WIB.

[https://kbbi.lektur.id/tenun#:~:text=Menurut%20Kamus%20Besar%20Bahasa%20Indonesia,%2C%20industri%20\(perusahaan\)%20tenun.](https://kbbi.lektur.id/tenun#:~:text=Menurut%20Kamus%20Besar%20Bahasa%20Indonesia,%2C%20industri%20(perusahaan)%20tenun.) diakses pada tanggal 7 September 2021 pukul 12.41 WIB.

https://web.facebook.com/TorajaTempoDulu/posts/kain-maa-kain-sarita-batik-toraja-kain-maa-dan-sarita-adalah-dua-jenis-kain-yang/326948964578931/?_rdc=1&_rdr diakses pada tanggal 20 Oktober 2021 pukul 20.23 WIB.

https://www.google.co.id/books/edition/Majalah_Adiluhung_Edisi_01/O2SiDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Batik+Kawung+mempunyai+makna+yang+melambangkan+harapan+agar+manusia+selalu+mengingat+asal-usulnya.+Motif+ini+bergambar+nama+bunga+pohon+aren&pg=PA32&printsec=frontcover diakses pada tanggal 20 Oktober 2021 pukul 21.08 WIB.

<https://www.kelaspintar.id/blog/inspirasi/sejarah-dan-makna-motif-batik-mega-mendung-yang-harus-kamu-ketahui-11477/> diakses pada tanggal 20 Oktober 2021 pukul 21.37 WIB.

<https://haloedukasi.com/kain-gringsing> diakses pada tanggal 21 Oktober 2021 pukul 04.07 WIB.

Sulistiyani, Ambar Teguh., & Yuliani, Kristi. (2019). Potensi Lokal Dari Lubuk Daerah Tertinggal: Inovasi Tenun Ikat Rote Ndao dan Alor. https://www.google.co.id/books/edition/Potensi_lokal_dari_lubuk_daerah_tertingg/gE4aEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Potensi+Lokal+dari+Lubuk+Daerah+Tertinggal:+Inovasi+Tenun+Ikat+Rote+Ndao+dan+Alor&pg=PA13&printsec=frontcover diakses pada tanggal 21 Oktober 2021 pukul 07.05 WIB