

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
PENGENALAN “PAPAN KETIKA” SUKU DAYAK
BENUAQ KALIMANTAN TIMUR**



KARYA DESAIN

Oleh:

Melia Corisha Elriany

1112180024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENGENALAN
“PAPAN KETIKA” SUKU DAYAK BENUAQ
KALIMANTAN TIMUR**



KARYA DESAIN

Oleh:

Melia Corisha Elriany

1112180024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2016

Perancangan Tugas Akhir berjudul:

**“PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENGENALAN “PAPAN KETIKA”
SUKU DAYAK BENUAQ KALIMANTAN TIMUR”** diajukan oleh Melia
Corisha Elriany, NIM 1112180024 Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah
disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 22 Juni 2016 dan telah
dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Drs. Asnar Zacky, M.Sn.

NIP. 19570807 198503 1 003

Pembimbing II/Anggota

FX. Widyatmoko, M.Sn.

NIP. 19750710 200501 1 001

Korlat/Anggota

Adede Pringyudi, M.Sn.

NIP. 19740615 201404 1 001

Korlati DKV/Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan/Anggota

M.Sn.

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Drs. Baskoro Suryo Banindro,

NIP 19650522 199203 1 003

Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des

NIP. 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama: Melia Corisha Elriany

NIM: 1112180024

Program Studi: Desain Komunikasi Visual (DKV)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tugas akhir dengan judul :
**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENGENALAN “PAPAN KETIKA”
SUKU DAYAK BENUAQ KALIMANTAN TIMUR**

Yang dibuat sebagai karya tugas akhir pada program studi desain komunikasi visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari tugas akhir yang sudah ada atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi dan instansi manapun, kecuali bagian yang sumbernya telah dicantumkan sebagai mana mestinya.

Yogyakarta, 20 Juni 2016

Melia Corisha Elriany

NIM: 1112180024

Thank You Lord

“Janganlah membiarkan seorang pun menganggap engkau rendah karena engkau masih muda. Sebaliknya, hendaklah engkau menjadi teladan bagi orang-orang percaya dalam percakapanmu dan kelakuanmu....”

*Untuk Tuhanku Yesus Kristus
Kedua orang tuaku tercinta
Untuk teman-teman yang mendukungku*



KATA PENGANTAR

Pertama saya sangat mengucapkan syukur kepada Tuhan Yesus atas kasih dan penyertaan-Nya dalam kehidupan saya secara pribadi, sehingga saya mampu menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih atas setiap ide dan kreativitas yang diberikan serta setiap semangat yang saya rasakan ketika mulai jenuh saat mengerjakan tugas akhir ini. Dialah yang membuat saya percaya, saat saya mengambil komitmen untuk memulai sesuatu hal maka saya bisa menyelesaikannya dengan baik.

Selanjutnya, buat kedua orang tua yang luar biasa dalam hidupku, terima kasih atas kesabaran, perhatian, dukungan, serta semua hal yang kalian lakukan dalam hidup saya. Terima kasih untuk kasih sayang dan kerja keras serta pengertian yang kalian berikan bagi saya. Bisa mengerti atas setiap pilihan yang saya ambil, terutama ketika memilih untuk kuliah di ISI Yogyakarta dan karena kalianlah saya bisa menyelesaikan proses perkuliahan. Terima kasih juga untuk saudara-saudara ku tersayang, Ipey, Ciko, Septi, Sari, dan Eci (Almarhum) yang sudah mewarnai kehidupanku.

Terima kasih juga kepada setiap pihak yang telah memberikan waktu, tenaga maupun pikiran dalam membantu saya menyelesaikan tugas akhir ini. Untuk Pak Zacky dan Pak Koskow yang menjadi Dosen pembimbing, Pak Gogor dosen yang membantu memberikan masukan ketika mencari judul tugas akhir. Terima kasih kepada Pak Baskoro selaku Ketua Jurusan dan Pak Hartono selaku Ketua Prodi serta semua bapak dan ibu dosen DKV yang luar biasa yang telah mengajar dan memberikan saya ilmu selama mengikuti masa

perkuliahan. Tidak lupa juga saya ucapkan terima kasih untuk Bang Herda dan Mas Dul serta teman-teman penghuni kontrakan *Center Humility* Kak Ichan, Kak Ena, Kak Sri, Jane, Kak Yeni serta tidak ketinggalan juga bang Frans atas semangat, nasehat, bantuan dan dukungannya selama masa penyelesaian tugas akhir ini. Terima kasih juga untuk Andin, teman seperjuangan saya yang selalu mengingatkan dan mendukung saya.

Saya minta maaf jika tidak bisa mengucapkan semua nama secara satu persatu, tetapi terima kasih atas semua bentuk dukungan kepada saya ketika menyelesaikan tugas akhir ini. Kalian luar biasa.



ABSTARK

Melia Corisha Elriany

Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan “Papan Ketika” Suku Dayak Benuaq Kalimantan Timur

Papan Ketika adalah salah satu benda peninggalan budaya suku Dayak Benuaq yang ada di Kalimantan Timur. Sebelum mengenal waktu maupun kalender, orang suku dayak Benuaq maupun Dayak Tunjung menggunakan Papan Ketika. Papan Ketika menjadi alat yang dipergunakan terlebih dahulu untuk mengetahui apakah memberikan hasil yang baik jika melaksanakan aktivitas pada hari yang dipilih. Jika tidak baik, maka ditunggu sampai semua perhitungan pada Papan Ketika memberikan hasil yang baik. Hanya saja, ketika zaman mulai berganti tidak banyak dari generasi sekarang terutama keturunan Dayak Benuaq yang mengenal atau mendengar tentang Papan Ketika.

Oleh karena itu, dalam perancangan kali ini, hal-hal yang berhubungan dengan Papan Ketika terutama bentuk dan bagaimana cara menggunakannya akan dibahas dan dikemas dalam sebuah buku. Diharapkan dengan adanya buku ini, pembaca dapat mengetahui tentang salah satu benda peninggalan budaya suku Dayak Benuaq yang ada di Kalimantan Timur. Tidak hanya sekedar mengetahui bagaimana bentuk dari Papan Ketika, tetapi juga mengetahui bagaimana cara menggunakan alat tersebut. Tidak bermaksud untuk mengajak kembali orang-orang suku Dayak Benuaq percaya dan menggunakan Papan Ketika, tetapi ingin mengajak khususnya generasi muda di Kutai Barat agar dapat melestrasikannya. Sangat disayangkan jika benda peninggalan sejarah yang unik ini tanpa sadar terlupakan begitu saja.

Kata Kunci: buku ilustrasi, peninggalan budaya, desain, Suku Dayak Benuaq.

ABSTRACT

Melia Corisha Elriany

Designing Illustration Book To Understand “Papan Ketika” Of Dayak Benuaq Tribes in East Borneo

“Papan Ketika” is one of the historical heritages of Dayak Benuaq Tribes in East Kalimantan. Long time before the invention of watch and calendar, Dayak Benuaq and Dayak Tunjung Tribes used “Papan Ketika.” It become a tool, which is used to determine whether the day choosen was good to do any activities. If it was not a good day, they will wait until the result of Papan Ketika calculation showed an expected result. Nowadays, not much people even from Dayak Benuaq tribes understand or indeed heard about “Papan ketika.”

Therefore, in designing of the illustration book, the things concern with “Papan Ketika” especially the shape and the manual guide to use it will be discussed and packaged in it. It is expected, with the illustration book, the reader can understand one of the historical heritage of Dayak Benuaq Tribes in East Kalimantan. Not only know the shape of Papan Ketika, but also understand how to use it. There is no intention to force this generation of Dayak Benuaq Tribes to believe and use Papan Ketika, but this is a effort to keep the historical heritage especially for young generation of this tribes. It is very unfortunate if this unique heritage finally is forgotten as time flies.

Keyword: Illustration book, heritage, design, Dayak Benuaq Tribes.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Perancangan.....	6
D. Batasan dan lingkup perancangan.....	6
E. Manfaat perancangan.....	7
F. Metode perancangan.....	7
G. Metode analisis data.....	9
H. Sistematika Perancangan.....	11
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	13
A. Tinjauan tentang buku.....	13
1. Pengertian buku.....	13
2. Perkembangan buku.....	14
3. Perkembangan buku di Indonesia.....	16
4. Kategori buku.....	17
5. Jenis-jenis buku.....	18
B. Tinjauan tentang ilustrasi.....	20
1. Pengertian ilustrasi.....	20
2. Perkembangan ilustrasi.....	21

3. Perkembangan ilustrasi di Indonesia.....	22
C. Tinjauan Tentang Layout.....	27
1. Pengertian Layout.....	27
2. Perkembangan Layout.....	27
3. Elemen-Element Layout.....	30
D. Tinjauan Tentang Tipografi.....	35
1. Pengertian Tipografi.....	35
2. Perkembangan Tipografi.....	36
3. Bentuk Huruf.....	40
4. Tipografi dalam Infografis.....	42
5. Jenis Teks.....	45
E. Tinjauan tentang Infografis.....	46
1. Pengertian Infografis.....	46
2. Penggunaan Grafik.....	51
3. Perkembangan Infografis.....	55
F. Tinjauan tentang Waktu.....	57
1. Alat Penunjuk Waktu.....	57
2. Tinjauan Suku Dayak Benuaq.....	59
3. Tinjauan tentang Papan Ketika.....	60
4. Bagian Papan Ketika.....	63
G. Analisis.....	66
H. Hipotesis.....	68
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	69
A. Tujuan Perancangan.....	69
1. Deskripsi Tema.....	70
2. Deskripsi Arah Bentuk.....	70
B. Strategi Kreatif.....	77
1. Target Audience.....	77
2. Isi Pesan.....	79
C. Konsep Kreatif.....	80
1. Deskripsi Isi Buku.....	80
2. Deskripsi Gambar Penyajian Ilustrasi.....	81

3. Tipografi.....	84
4. Komposisi warna.....	86
5. Gaya Layout Desain Grafis.....	90
6. Estetik elemen.....	92
D. Konsep Media.....	93
1. Tujuan Media.....	93
2. Strategi Media.....	93
E. Isi Buku.....	95
1. Sejarah Suku Dayak Benuaq.....	95
2. Penyebaran Geografis Suku Dayak Benuaq.....	98
3. Sistem Kepercayaan.....	99
4. Peta.....	100
5. Budaya Benuaq.....	100
6. Papan Ketika.....	102
7. Urutan Konten Disajikan.....	104
BAB IV STUDI VISUAL.....	111
A. Data Visual.....	111
1. Data Visual Papan Ketika.....	111
2. Data Visual Suku Dayak Benuaq.....	113
3. Data Visual Infografis pada Masa Sekarang.....	116
B. Studi Visual.....	117
1. Studi Visual Papan Ketika.....	117
2. Studi Visual Ornamen Suku Dayak Benuaq.....	119
3. Studi Visual Karakter.....	121
4. Studi Visual alat dan perlengkapan beraktivitas.....	122
5. Studi tipografi.....	123
6. Studi warna.....	127
C. Layout Kasar Media Utama.....	128
1. Cover buku.....	128
2. Isi buku.....	129
D. Layout Final Media Utama.....	133
1. Cover buku.....	134

2. Layout Isi Buku.....	135
E. Layout Kasar Media Pendukung.....	179
F. Layout Final Media Pendukung.....	180
BAB V PENUTUP.....	183
A. Kesimpulan.....	183
B. Saran.....	184
DAFTAR PUSTAKA.....	185
PERTAUTAN.....	186
DATA NARASUMBER.....	186

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Ilustrasi yang dimuat dalam Fikiran Ra'jat.....	23
Gambar 2. Ilustrasi dari Buku Gugur Merah.....	24
Gambar 3. Ilustrasi dari Buku Gugur Merah.....	25
Gambar 4. Cover karya Si Jon.....	26
Gambar 5. Book of The Dead.....	28
Gambar 6. Cuneiform.....	28
Gambar 7. Layout pada masa Art Nouveau.....	28
Gambar 8. Website Maemo.....	29
Gambar 9. Contoh Credit Line.....	30
Gambar 10. Contoh Caption.....	31
Gambar 11. Contoh Callouts.....	32
Gambar 12. Contoh Kickers.....	32
Gambar 13. Contoh Initial Caps.....	32
Gambar 14. huruf carolingian.....	37
Gambar 15. Black Letter.....	37
Gambar 16. Roman abad pertengahan.....	38
Gambar 17. Times New Roman pada abad ke 21.....	38
Gambar 18. Font Helvetica.....	40
Gambar 19. Font Arvo.....	40
Gambar 20. Roboto.....	40
Gambar 21. Peta Museum BI.....	43

Gambar 22. Isi Buku Kompas.....	44
Gambar 23. Isi Buku Kompas.....	44
Gambar 24. Infografis Hukum.....	45
Gambar 25. Infografis Hukum.....	46
Gambar 26. Grafik bundar.....	48
Gambar 27. Grafik Batang.....	48
Gambar 28. Grafik Garis Patah.....	49
Gambar 29 Grafik 1.....	52
Gambar 30 Grafik 2.....	52
Gambar 31 Grafik 3.....	53
Gambar 32 Grafik 4.....	53
Gambar 33 Grafik 5.....	54
Gambar 34 Infografis Koran Jawa Pos.....	56
Gambar 35 Infografis Koran Kompas.....	56
Gambar 36 Infografis Koran Malioboro Blitz.....	56
Gambar 37. Idarsyah Lisok.....	61
Gambar 38. Yustinus Dullah A.Ma.Pd.....	62
Gambar 39. Tadius Gareng.....	63
Gambar 40. Ketika Hari.....	64
Gambar 41. Ketika Bulan.....	64
Gambar 42. Bagian sisi pertama.....	64
Gambar 43. Latalla.....	65
Gambar 44. Ketika Binatang.....	65
Gambar 45. Ketika Urang-Urang.....	65
Gambar 46. Sisi Bagian Kedua.....	65
Gambar 47. Pakaian Dayak Benuaq.....	76
Gambar 48. Pakaian Dayak Benuaq.....	76
Gambar 49. Contoh gambar dengan teknik Outline.....	82
Gambar 50. Contoh pewarnaan secara blok.....	83
Gambar 51. Ketika Bulan.....	84
Gambar 52. Tanaman Paku.....	85
Gambar 53. Tekstur kayu.....	87

Gambar 54. Ukiran di Lamin Benuaq.....	87
Gambar 55. Poster karya Hans Rudi (1911).....	91
Gambar 56. Sulam Tumpar Dayak Benuaq.....	92
Gambar 57. Contoh Layout dengan elemen estetik.....	92
Gambar 58. Screenshoot peta dari Barong Tongkok ke Jengan Danum.....	100
Gambar 59. Parang.....	101
Gambar 60. Tombak.....	102
Gambar 61. Ketika Hari.....	103
Gambar 62. Ketika Bulan.....	103
Gambar 63. Sisi Pertama Papan Ketika.....	103
Gambar 64. Latalla.....	103
Gambar 65. Ketika Urang-Urang.....	103
Gambar 66. Ketika Binatang.....	104
Gambar 67. Sisi Kedua Papan Ketika.....	104
Gambar 68. Ketika Hari.....	111
Gambar 69. Ketika Bulan.....	111
Gambar 70. Sisi Pertama Papan Ketika.....	112
Gambar 71. Latalla.....	112
Gambar 72. Ketika Binatang.....	112
Gambar 73. Ketika Urang-Urang.....	112
Gambar 74. Sisi Kedua Papan Ketika.....	113
Gambar 75. Sulam Tumpar Dayak Benuaq.....	113
Gambar 76. Sulam Tumpar Dayak Benuaq.....	114
Gambar 77. Kain Ulap Doyo Suku Dayak Benuaq.....	114
Gambar 78. Suku Dayak Benuaq.....	114
Gambar 79. Suku Dayak Benuaq.....	115
Gambar 80. Parang dan tombak suku Dayak Benuaq.....	115
Gambar 81. Sumpit Dayak Benuaq.....	115
Gambar 82. Ilustrasi infografis 1.....	116
Gambar 83. Ilustrasi infografis 2.....	116
Gambar 84. Ilustrasi Ketika Hari.....	117

Gambar 85. Ilustrasi Ketika Bulan.....	117
Gambar 86. Ilustrasi Latalla.....	118
Gambar 87. Ilustrasi Ketika Binatang.....	118
Gambar 88. Ilustrasi Ilustrasi Ketika Urang-Urang.....	119
Gambar 89. Ornamen Tumpar Bunga.....	119
Gambar 90. Ornamen Tumpar Macan Dahan.....	120
Gambar 91. Ornamen Tumpar Ayam.....	120
Gambar 92. Ornamen Tumpar Bunga 2.....	120
Gambar 93. Ornamen Tumpar Enggang.....	120
Gambar 94. Ilustrasi aktivitas berkunjung.....	121
Gambar 95. Ilustrasi aktivitas berburu.....	121
Gambar 96. Ilustrasi aktivitas berurusan.....	122
Gambar 97. Ilustrasi Parang.....	122
Gambar 98. Ilustrasi Tombak dan sumpit.....	122
Gambar 99. Tanaman Paku Muda.....	124
Gambar 100. Ornamen Naga Dayak Benuaq.....	124
Gambar 101. Contoh penerapan pada cover.....	125
Gambar 102. Layout kasar Alternatif cover buku.....	128
Gambar 103. Layout kasar isi buku.....	132
Gambar 104. Alternatif cover buku.....	133
Gambar 105. Final cover buku.....	134
Gambar 106. Final desain buku dengan cover dan kulit.....	134
Gambar 107. Halaman pembuka buku.....	135
Gambar 108. Halaman 1 isi buku.....	136
Gambar 109. Halaman 2 dan 3 isi buku.....	137
Gambar 110. Halaman 4 dan 5 isi buku.....	138
Gambar 111. Halaman 6 dan 7 isi buku.....	139
Gambar 112. Halaman 8 dan 9 isi buku.....	140
Gambar 113. Halaman 10 dan 11 isi buku.....	141
Gambar 114. Halaman 12 dan 13 isi buku.....	142
Gambar 115. Halaman 14 dan 15 isi buku.....	143
Gambar 116. Halaman 16 dan 17 isi buku.....	144

Gambar 117. Halaman 18 dan 19 isi buku.....	145
Gambar 118. Halaman 20 dan 21 isi buku.....	146
Gambar 119. Halaman 22 dan 23 isi buku.....	147
Gambar 120. Halaman 24 dan 25 isi buku.....	148
Gambar 121. Halaman 26 dan 27 isi buku.....	149
Gambar 122. Halaman 28 dan 29 isi buku.....	150
Gambar 123. Halaman 30 dan 31 isi buku.....	151
Gambar 124. Halaman 32 dan 33 isi buku.....	152
Gambar 125. Halaman 34 dan 35 isi buku.....	153
Gambar 126. Halaman 37 dan 38 isi buku.....	154
Gambar 127. Halaman 38 dan 39 isi buku.....	155
Gambar 128. Halaman 40 dan 41 isi buku.....	156
Gambar 129. Halaman 42 dan 43 isi buku.....	157
Gambar 130. Halaman 44 dan 45 isi buku.....	158
Gambar 131. Halaman 46 dan 47 isi buku.....	159
Gambar 132. Halaman 48 dan 49 isi buku.....	160
Gambar 133. Halaman 50 dan 51 isi buku.....	161
Gambar 134. Halaman 52 dan 53 isi buku.....	162
Gambar 135. Halaman 54 dan 55 isi buku.....	163
Gambar 136. Halaman 56 dan 57 isi buku.....	164
Gambar 137. Halaman 58 dan 59 isi buku.....	165
Gambar 138. Halaman 60 dan 61 isi buku.....	166
Gambar 139. Halaman 62 dan 63 isi buku.....	167
Gambar 140. Halaman 64 dan 65 isi buku.....	168
Gambar 141. Halaman 66 dan 67 isi buku.....	169
Gambar 142. Halaman 68 dan 69 isi buku.....	170
Gambar 143. Halaman 70 dan 71 isi buku.....	171
Gambar 144. Halaman 72 dan 73 isi buku.....	172
Gambar 145. Halaman 74 dan 75 isi buku.....	173

Gambar 146. Halaman 76 dan 77 isi buku.....	174
Gambar 147. Halaman 78 dan 79 isi buku.....	175
Gambar 148. Halaman 80 dan 81 isi buku.....	176
Gambar 149. Halaman 82 dan 83 isi buku.....	177
Gambar 150. Halaman 84 dan 85 isi buku.....	178
Gambar 151. Layout kasar media pendukung.....	179
Gambar 152. Layout final x-banner.....	180
Gambar 153. Layout final poster.....	181
Gambar 154. Layout final pembatas buku.....	181
Gambar 155. Layout final sticker.....	182



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan bangsa yang sangat kaya. Salah satu kekayaan yang dimiliki yaitu kebudayaan. Kebudayaan terdiri dari unsur budaya, yaitu sistem religi, organisasi masyarakat, pengetahuan, mata pencaharian, teknologi dan peralatan, kesenian, dan bahasa. Teknologi dan peralatan yang berkembang dari generasi ke generasi telah banyak mengalami perubahan sesuai perkembangan zaman. Beberapa benda yang sudah melewati zamannya hanya menjadi penanda kebudayaan yang berkembang dari tiap generasi.

Tiap benda hasil kebudayaan memiliki makna yang tak ternilai, baik apakah benda tersebut masih dipergunakan sampai sekarang ataupun tidak. Salah satu faktor yang menyebabkan benda tersebut tidak dipergunakan adalah karena tidak relevan lagi dengan zaman atau generasi selanjutnya. Oleh sebab itu, tidak setiap benda hasil peninggalan sejarah masih dikenal dan dipelajari keberadaannya oleh generasi selanjutnya.

Biasanya dengan mudah kita bisa mengenali dan membedakan tiap suku bangsa dari apa yang dipergunakan seperti baju adat atau rumah adat, misalnya rumah Toraja dari atapnya, orang Batak dikenal dari kain ulos, atau orang Dayak dari rumah panjangnya. Tapi bagaimana jika benda tersebut berhubungan dengan aktivitas sehari-hari. Misalnya saja dalam melakukan aktivitas memasak, biasanya tiap suku bangsa menggunakan

alat yang berbeda-beda. Sama halnya dalam melakukan aktivitas sehari-hari, setiap suku bangsa paling tidak mempunyai tanda atau gambar pada benda yang menjadi panduan atau prediksi keberuntungan dalam menjalani hari tersebut. Misalnya saja suku bangsa Jawa dan Bali yang masih mengenal Pawukon, yaitu konsep waktu atau kalender aritmatik yang masih digunakan dalam menentukan hari raya. Hanya saja, karena berhubungan dengan benda yang jarang terlihat pada umumnya membuat susah membedakan dan mengenalinya. Maksudnya yaitu membuat kita mengira-ngira atau merasa bahwa benda atau alat ini sepertinya dipergunakan oleh suku bangsa ini atau mirip dengan alat atau benda yang biasa dipergunakan oleh suku bangsa dari pulau ini. Padahal sebenarnya belum tentu sama atau bahkan beda sama sekali.

Salah satu benda peninggalan kebudayaan yang mulai terlupakan adalah “Papan Ketika”, yaitu sebuah pedoman dalam beraktivitas yang biasa dipergunakan oleh suku Dayak Benuaq yang berkembang di Kalimantan Timur. Benda tersebut berbentuk persegi panjang dengan sentuhan ornamen Kalimantan pada bagian atas dan bawahnya. Selain itu, terdapat tanda atau gambar pada bagian depan maupun belakang papan. Cara menggunakannya adalah dengan membaca tanda atau gambar pada papan tersebut sebelum melakukan aktivitas yang dipercaya dapat memberikan keberuntungan. Memang terkesan seperti ramalan, prediksi, atau tahayul tapi itulah benda yang dibuat oleh generasi terdahulu. sebelum mengenal alat seperti jam dan mengenal Tuhan (Monoteisme).

Pada zaman sekarang ketika orang-orang sudah mengenal Tuhan (Monoteisme) dan percaya agama serta menggunakan jam digital maka perlahan “Papan Ketika” sudah tidak relevan lagi dipergunakan. Tetapi benda tersebut merupakan salah satu warisan budaya yang seharusnya dijaga dan dilestarikan keberadaannya. Paling tidak bisa diceritakan kembali pada generasi berikutnya bahwa suku Dayak Benuaq pernah mempunyai benda yang dipakai sebagai pedoman dalam beraktivitas. Jangankan melihat, mendengar kata “Papan Ketika” saja generasi sekarang mungkin tidak pernah. Padahal suku Dayak merupakan salah satu suku bangsa di Indonesia yang kaya akan kebudayaannya.

“Benda apa itu” adalah hal yang biasa terdengar ketika ditanya apa pernah mendengar atau tidak tentang “Papan Ketika”. Penjabat Bupati Kabupaten Mahakam Ulu yaitu Fredrik Bid pun mengajak mulai dari tokoh masyarakat, tokoh adat, dan penggeliat budaya untuk menggali adat istiadat dan budaya yang mulai ditinggalkan dan dilupakan agar dilestarikan dan dikembangkan di Kabupaten Mahakam Ulu ketika di wawancarai Tribun Kaltim pada tanggal 27 Mei 2015. Hal tersebut guna untuk melestarikan budaya lokal dan tidak menutup kemungkinan dapat menjadi sumber pendapatan bagi masyarakat asli jika banyak wisatawan yang datang berkunjung. Itulah mengapa penting untuk menjaga dan melestarikan kebudayaan atau benda hasil peninggalan warisan budaya.

Buku adalah kumpulan keaslian atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar (Kusrianto, 2007:8). Buku juga memiliki jenis seperti ensiklopedia,

kamus, biografi, dan sebagainya. Dalam ilmu desain komunikasi visual yang artinya adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengolah elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna dan layout (tata letak atau perwajahan). Dengan demikian, gagasan dapat diterima oleh individu atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan.

Visual adalah cara menyampaikan isi pesan atau pokok pikiran atau dasar tema dengan gambar. Menurut Sanyoto (2006:13) penggambaran dalam bentuk gambar harus disesuaikan dengan tingkat pendidikan dan pengetahuan atau pengalaman target *audience*, agar bisa dipahami oleh target *audience*. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, visual adalah dapat dilihat dengan indra penglihatan. Baik itu yang bergerak maupun tidak dapat dikatakan bentuk visual. Visual yang bergerak yaitu ketika kita menonton film atau animasi, dan visual yang tidak bergerak yaitu jika dituangkan dalam media cetak dan bentuk ilustrasi. Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari tulisan dengan teknik *drawing*, lukisan, fotografi atau teknik seni rupa lainnya.

Infografis merupakan suatu representasi visual informasi, seperti data atau teks secara grafis. Infografis mempunyai keunggulan yaitu dari visualnya yang bisa mengubah persepsi *audience* tentang deskripsi menjadi lebih singkat dan jelas melalui elemen grafis. Elemen grafis yang digunakan dalam infografis diatur sedemikian rupa sehingga

memperlihatkan suatu susunan baru informasi yang semula susah dipahami menjadi singkat dan jelas. Berdasarkan hal tersebut, infografis diyakini dapat menjadi jalan keluar yang terbaik untuk memberikan informasi yang tepat mengenai *audience*, sehingga seorang komunikator dapat dengan mudah memberikan informasi-informasi yang dibutuhkan ke dalam bentuk bahasa yang sederhana baik bentuk visual maupun verbal.

Oleh karena itu, untuk dapat mengingatkan dan mengenalkan kembali “Papan Ketika” kepada generasi sekarang dan khususnya keturunan suku Dayak Benuaq, maka dipilihlah perancangan buku ilustrasi. Selanjutnya, buku akan dikemas menggunakan konsep gambar yang menginformasikan sehingga dapat target *audience* dapat menganalisa dengan spesifik setiap gambar yang tertera pada “Papan Ketika”. Konten dari buku tersebut membahas tentang apa yang dimaksud dengan “Papan Ketika”, sejarah, serta bagaimana cara menggunakannya.

Selain itu, dengan dirancangkannya buku ilustrasi ini maka tidak ada lagi generasi sekarang terutama suku dayak Benuaq asli yang tidak mengenal dan mengetahui apa itu “Papan Ketika”. Tujuan akhir dari perancangan yaitu karya ini dapat menarik minat kepada wisatawan domestik maupun asing yang berkunjung ke Kalimantan Timur tepatnya di Kabupaten Kutai Barat di mana Suku Dayak Benuaq tinggal dan menetap.

B. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang buku “Papan Ketika” suku Dayak Benuaq dengan menggunakan elemen ilustrasi dan tulisan yang komunikatif dan menarik ?

C. TUJUAN PERANCANGAN

Tujuan dari perancangan ini yaitu untuk mengingatkan dan mengajak kembali generasi sekarang khususnya keturunan suku Dayak Benuaq asli untuk dapat mengenal dan mampu menceritakan kembali kepada generasi selanjutnya tentang “Papan Ketika”.

D. BATASAN DAN LINGKUP PERANCANGAN

1. Perancangan hanya membahas objek tentang “Papan Ketika”, yaitu tentang gambar-gambar yang tertera pada papan, sejarah penggunaan, dan cara membaca papan tersebut.
2. Lingkup wilayah penelitian untuk perancangan ini terletak di Kalimantan Timur, Kabupaten Kutai Barat, khususnya pada suku Dayak Benuaq.
3. Konten isi dari buku ini akan bersifat menginformasikan atau bersifat infografis dengan bahasa verbal yang akan digunakan adalah bahasa Indonesia dan disertai dengan istilah-istilah lokal.



E. MANFAAT PERANCANGAN

1. Manfaat bagi Perancang

Mendokumentasikan ke dalam bentuk buku kekayaan budaya yang hampir terlupakan yaitu “Papan Ketika” milik suku Dayak Benuaq.

2. Manfaat bagi Perpustakaan Desain Komunikasi Visual

Menambah referensi bagaimana membuat perancangan dengan tema/topik yang khusus dan dalam tentang objek yang berhubungan dengan kebudayaan. Terutama yang ingin mencari referensi konten yang disajikan secara infografis serta dikemas dalam buku.

3. Manfaat bagi Masyarakat Luas

Manfaat perancangan diharapkan dapat memperkenalkan dan menarik minat orang luar untuk mengenal kebudayaan suku Dayak Benuaq. Tidak hanya itu, bagi keturunan suku Dayak Benuaq juga diharapkan dapat mempelajari dan menceritakan kembali warisan budaya tersebut pada generasi selanjutnya.

F. METODE PERANCANGAN

1. Data yang dibutuhkan

a. Data Primer

Data primer diperoleh melalui wawancara langsung dengan narasumber yang mengerti dan terkait dalam perancangan ini.

b. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh melalui sumber-sumber tertulis, litelatur sejarah, dan sumber-sumber maya atau *online*.

2. Metode Pengumpulan Data

Penelitian yang dilakukan untuk melengkapi informasi adalah sebagai berikut :

a. Teknik Wawancara (*interview*)

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua belah pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Moleong 2009:186). Wawancara dilakukan kepada masyarakat atau tokoh pemuka adat yang mengerti atau pernah menggunakan “Papan Ketika”.

b. Teknik Observasi

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara sengaja, statis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan (Subagyo. 1997:63). Teknik ini dilakukan pada wilayah tempat suku Dayak Benuaq tumbuh dan berkembang untuk mengetahui pada generasi keberapa “Papan Ketika” mulai tidak diceritakan atau dikenal lagi.

c. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono. 2009:329). Dokumen yang ditukan dalam hal ini adalah segala dokumen yang berhubungan dengan kebudayaan serta adat istiadat suku Dayak Benuaq,

terutama dalam hal yang berhubungan dengan “Papan Ketika”. Teknik ini dilakukan untuk mengetahui sejarah, teori, dan berbagai informasi yang berhubungan dengan objek perancangan.

3. Alat/Instrumen

- a. Pustaka yang relevan dalam penelitian
- b. Buku catatan dan alat tulis
- c. Kamera
- d. Media perekam suara
- e. Komputer dan perangkat internet

G. METODE ANALISIS DATA

Perancangan ini menggunakan analisis 5W1H (*What, Why, Who, Where, When, How*), yaitu :

1. *What*/ Apa yang dibuat ?

Perancangan yang dibuat adalah berupa buku ilustrasi yang dikemas dalam bentuk infografis tentang benda apa “Papan Ketika”, sejarah penggunaan, dan bagaimana cara membaca atau menggunakan papan tersebut.

2. *Why* / Mengapa perancangan ini dibuat ?

Sebagai salah satu bentuk dokumentasi dan karya yang dipersembahkan untuk masyarakat Kutai Barat. Selain itu, menjadi karya yang dapat menjadi media berbagi cerita kebudayaan bernilai positif kepada masyarakat yang lebih luas.

3. *Who/* Siapa target *audiencenya* ?

Target *audience* adalah wisatawan domestik maupun asing, masyarakat suku Dayak Benuaq serta *audience* adalah masyarakat luas lainnya.

4. *Where/* Dimana tempat penelitian perancangan ini ?

Penelitian untuk buku ini dilakukan di Kalimantan Timur, Kabupaten Kutai Barat, khususnya Kecamatan Damai dan sekitarnya tempat suku Dayak Benuaq hidup dan menetap.

5. *When/* Kapan diterbitkan ?

Karya ini akan diselesaikan pada pertengahan tahun 2016.

6. *How/* Bagaimana penyajiannya ?

Disajikan dalam bentuk buku ilustrasi yang kontennya bersifat infografis yang dapat menjelaskan hal yang berhubungan dengan “Papan Ketika”, sehingga dapat dengan mudah dimengerti oleh target audience.

H. Sistematika Perancangan

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang uraian singkat tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan dan lingkup perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, metode analisis data serta sistematika penulisan.

2. BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

Berisi tentang data-data yang diperoleh selama proses identifikasi yang akan dipergunakan pada perancangan buku.

3. BAB III KONSEP PERANCANGAN

Berisi tentang konsep perancangan yang akan diterapkan pada desain serta tahap persiapan.

4. BAB IV STUDI VISUAL

Berisi uraian proses mulai dari pengambilan sampai dengan pengolahan data yang akan dipergunakan. Ketika masih berbentuk desain kasar sampai pada desain akhir.

5. BAB V PENUTUP

a. Daftar pustaka

Berisi tentang semua sumber kepustakaan yang dipergunakan, baik dari buku,

majalah, kamus besar, internet dan sumber lainnya.

b. Lampiran

Berisi tentang gambar, tabel serta hal-hal lainnya yang perlu dilampirkan.



I. Skema Perancangan

