

**PERANCANGAN BUKU SAKU  
PALEOART: GUA HARIMAU**



**PERANCANGAN**

Oleh:

**MAULIDO ARMI DWIPUTRA**

**NIM: 1410115124**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2021**

**PERANCANGAN BUKU SAKU  
PALEOART: GUA HARIMAU**



**PERANCANGAN**

Oleh:

**MAULIDO ARMI DWIPUTRA**

**NIM: 1410115124**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2021**

Tugas Akhir penciptaan/Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN BUKU SAKU PALEOART: GUA HARIMAU** diajukan oleh Maulido Armi Dwiputra, 1410115124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

  
Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn.

NIP. 19671116 199303 1 001/NIDN. 0016116701

Pembimbing II/Anggota

  
Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19810615 201404 1 001/NIDN. 0015068106

Cognate/Anggota

  
Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn

NIP. 19650522 199203 1 003/NIDN. 0022056503

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

  
Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP. 19870103 201504 1 002/NIDN. 0003018706

Ketua Jurusan/Ketua

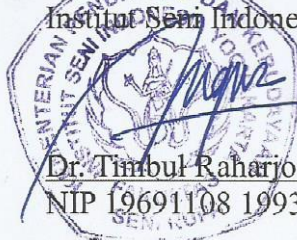
  
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005/NIDN. 0015037702

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906



## KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang tak pernah terhenti terucap, dikarenakan oleh dan atas karunia dan anugerah-Nya Tugas Akhir karya desain ini dapat terselesaikan dengan baik serta tepat pada waktunya.

Terimakasih kepada Negara Republik Indonesia yang tercinta lewat lembaganya Institut Seni Indonesia Yogyakarta, akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang mengangkat tema mengenai “Buku Saku Paleoart: Gua Harimau”.

Tugas Akhir ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari orang-orang yang ahli. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya yang ditujukan kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, kesehatan jasmani dan rohani, dan kekuatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir karya desain ini dengan baik dan tepat pada waktunya.
2. Nabi Muhammad SAW dengan segenap mukjizat dan teladannya.
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor ISI Yogyakarta.
4. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
5. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain ISI Yogyakarta.
6. Daru Tunggal Aji, S.S., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
7. Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn Selaku Cognate pada pelaksanaan Sidang Tugas Akhir
8. Drs.Arif Agung Suwasono, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I dan Dosen Wali yang sudah sabar dalam membantu dan memberikan arahan, membimbing, memotivasi, serta membantu terselesaikannya Tugas Akhir ini.
9. Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn Selaku Dosen Pembimbing II yang sudah banyak membantu dan memberikan arahan hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.
10. Seluruh staff Pengajar Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta dan Seluruh Karyawan Akmawa Jurusan Seni Rupa ISI Yogyakarta.
11. Arnold Darminsyah dan Emi Romiati selaku orang tua penulis, Keluarga besar dan Saudara yang tak lelah untuk membantu, dan memberi doa, memotivasi, serta selalu mengingatkan, sehingga bisa meraih segala cita-cita.
12. Saudara Kandung tercinta: Kakanda Gilang Armi Saputra yang selalu mendukung dan banyak membantu dalam proses perancangan Tugas Akhir ini.
13. Aufa Syahrizal Sarkomi, SP., M. Sc. Selaku kepala Badan pariwisata Provinsi yang dulu telah mengundang para tim arkeologi ke situs Gua Harimau dan memperkenalkan ke publik.

14. Prof. Dr. Truman Simanjuntak dan tim dari Pusat Penelitian Arkeologi Nasional yang telah melakukan penelitian di Gua Harimau yang menginspirasi perancang untuk mengangkat tema tentang lokasi ekskavasi tersebut.
15. Mohammad Ruly Fauzi, M.Sc serta tim dari Balai Arkeologi Sumatera Selatan yang telah memberi kesempatan untuk sharing seputar Gua Harimau dan memberikan referensi gua harimau berupa buku hasil penelitiannya.
16. Teman-teman yang bersamaan menempuh Tugas Akhir. Selalu memberikan semangat dan saling mengingatkan.
17. Saudara Edi Dwianto yang selalu membantu selama proses percetakan karya sebelum pelaksanaan dan setelah siding tugas akhir.
18. Teman – teman Luwing dari DKV angkatan 2014 yang selalu berbagi kebahagiaan Bersama baik di kampus maupun diluar.
19. Teman-teman angkatan 2013, 2014, 2015, dan 2016 dari jurusan DKV dan seluruh kampus ISI Yogyakarta, yang selalu membantu, bertukar ilmu.
20. Teman – teman satu circle, Arjuna, Aria, Gagas Jagat, Lukman, Cindy yang selalu ada dalam susah dan senang bersama selama perkuliahan dan diluar.
21. Anak – anak kost Mbah Prpto lantai atas yang selalu kompak dan selalu support satu sama lain.
22. Zdenek Burian, Tom Bjorklund, Gabriel Ugueto dan seluruh komunitas paleoartists yang telah menginspirasi perancang untuk lebih mendalami ilustrasi Paleoart yang digunakan dalam perancangan tugas akhir ini.
23. Lagu-lagu dari penyayi dan band-band seperti *Muse, Low Roar, Weyes Blood, Tame Impala, Heilung, Wardruna, Beach House, Pink Floyd, David Bowie, Queen, Keane, Grimes, Daft Punk, The Voids, The Stroke, The Hu, Danheim, Childish Gambino, Aurora, Yoshiko Sai dan Coldplay* yang memotivasi dalam menggambar, mengangkat mood, selalu ada dan setia menemani perancang dalam menyusun karya tulis ini.
24. Serta semua pihak yang telah membantu secara langsung dan tidak langsung hingga terselesaikannya karya tulis Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam perancangan karya Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu saran dan kritik membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan perancangan karya Tugas Akhir.

Untuk itu penulis memohon maaf apabila ada kekurangan maupun kesalahan dalam penulisan karya Tugas Akhir ini. Semoga bermanfaat bagi banyak pihak. Akhir kata, Terimakasih.

Baturaja, 16 Januari 2021  
Penulis

Maulido Armi Dwiputra

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Maulido Armi Dwiputra

NIM : 1410115124

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program studi : Desain Komunikasi Visual

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir saya berjudul **PERANCANGAN BUKU SAKU PALEOART: GUA HARIMAU** ini tidak terdapat bagian dalam karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu Lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan sumbernya secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dengan demikian saya menyatakan bahwa dokumen karya ilmiah ini bebas dari unsurunsur plagiasi dan apabila dokumen ilmiah Tugas Akhir ini di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik atau sanksi hukum yang berlaku.

Baturaja, 16 Januari 2021  
Yang membuat pernyataan,

Maulido Armi Dwiputra

NIM: 1410115124

**LEMBAR PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Maulido Armi Dwiputra  
NIM : 1410115124  
Fakultas : Seni Rupa  
Jurusan : Desain  
Program studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang Desain Komunikasi Visual, dengan ini saya memberikan karya Tugas Akhir berjudul **PERANCANGAN BUKU SAKU PALEOART: GUA HARIMAU** kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan di internet atau media lain, untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggungjawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Baturaja, 16 Januari 2021  
Yang membuat pernyataan,

Maulido Armi Dwiputra

NIM: 1410115124

## ABSTRAK

### PERANCANGAN BUKU SAKU PALEOART: GUA HARIMAU

Perancangan Buku Saku Paleoart Gua Harimau ini dihadirkan untuk memberikan informasi mengenai Situs kepurbakalaan Gua Harimau yang berlokasi di Desa Padang Bindu, OKU, Sumatera Selatan. Buku ini menjelaskan info seputar Gua Harimau melalui ilustrasi rekonstruksi yang dikemas dengan catatan tentang apa saja yang terjadi dan terdapat di Gua Harimau, mulai dari keseharian koloni prasejarah, artefak yang ditemukan tim arkeolog, Budaya dan kepercayaan pada masa tersebut dan fauna yang ada di sekitar Gua Harimau. Data yang terdapat pada perancangan ini dikumpulkan melalui metode pendekatan kualitatif dan telah direduksi dan dianalisis dengan menggunakan metode analisis 5w+1H.

Disimpulkan bahwa buku saku ini mempunyai ukuran yang relative kecil namun dengan muatan informasi yang cukup sehingga pembaca baik dalam ranah pendidikan maupun umum akan mudah untuk menghafal dalam ingatan tentang materi apa saja yang dijelaskan di buku ini. Buku ini juga dapat dijadikan sebagai acuan referensi dan motivasi untuk para arkeolog muda dan penggiat kreatif khususnya dalam ranah desain komunikasi visual untuk mengangkat tema tentang paleoart maupun paleontologi dalam karya mereka. Buku saku menjadi media utama dengan media pendukung Kalender Meja yang juga dimuat dengan ilustrasi seputar Gua Harimau lengkap dengan keterangan informasinya.

Kata Kunci: Buku Saku, Gua Harimau.



**ABSTRACT****THE DESIGN OF PALEOART POCKET BOOK ABOUT GUA HARIMAU**

*This design of pocket books was presented to provide information about the archaeological site of Gua Harimau which located in Padang Bindu village, Ogan Komering Ulu (OKU), South Sumatera. Within this book, describes a length of info about Gua Harimau through reconstruct illustration and packed with lots of information about what was happened and existed back then ini Gua Harimau, ranging from the daily life of gua harimau prehistoric colonies, the artifacts that has been unearth by the archaeologists, the culture and bliefs and also the fauna around the Gua Harimau. The data which contained in this design was collected through qualitative method and has been reduced and analyzed using 5w+1H analitic method.*

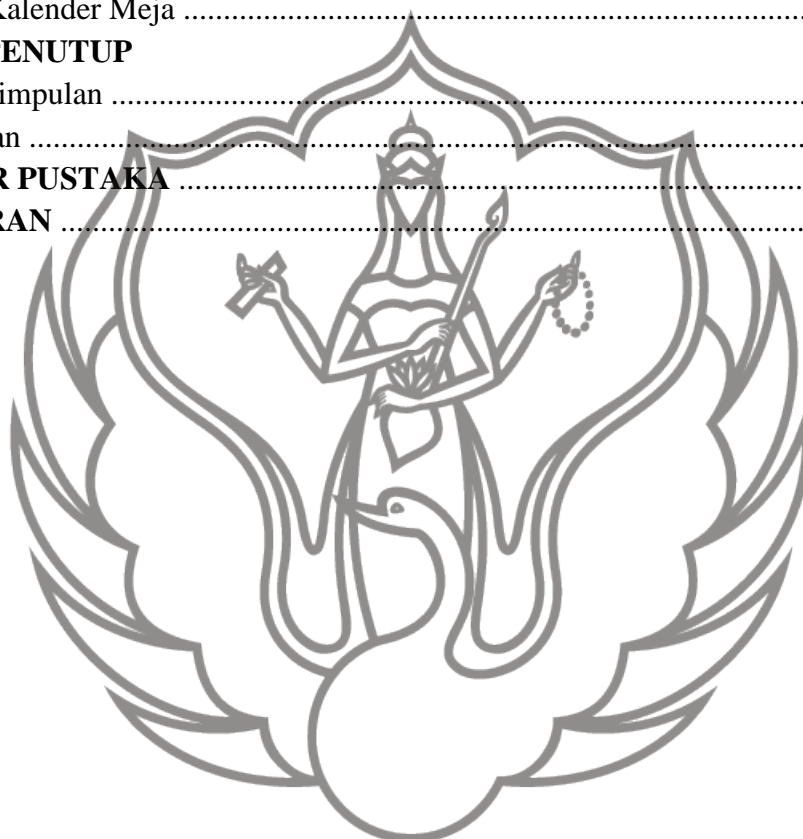
*It conclude that this pocket book has relatively small size but still contain enough information and content, so that readers both from educational and general range still manage to understand and memorize it materials in an easy ways at ease. This pocket book can also be used as a reference and motivation for young archaeologists and creative design especially for them who works on paleoart or paleontology. The pocket book is the main design in this project, but there is also another media which are contained in this thesis project design such as Table Calendar which also loaded with illustrations about Gua Harimau complete with it description.*

*Keyword: Pocket Book, Gua Harimau.*

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	v
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	vi
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
C. Tujuan Perancangan .....	3
D. Batasan Lingkup perancangan .....	3
E. Manfaat Perancangan .....	3
F. Metode Perancangan .....	4
1. Data Primer .....	4
2. Data Sekunder .....	4
G. Metode Analisa Data .....	4
H. Analisis Data .....	5
I. Skematika Perancangan .....	6
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS</b>	
A. Identifikasi .....	7
1. Tinjauan Tentang Gua Harimau .....	6
2. Tinjauan Tentang Buku .....	11
3. Tinjauan Tentang Ilustrasi .....	15
4. Tinjauan Tentang Paleontologi .....	28
B. Analisis .....	36
1. Analisis Data .....	36
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN</b>	
A. Tujuan perancangan .....	39
B. Tema Perancangan .....	40
C. Konsep Kreatif .....	40
1. Tujuan Kreatif .....	40
2. Strategi Kreatif .....	40
3. Program Kreatif .....	43
<b>BAB IV STUDI VISUAL DAN PERANCANGAN</b>	
A. Data Visual .....	50
B. Studi Visual .....	56
1. Sketsa Ilustrasi .....	56
2. Finishing Ilustrasi .....	62
C. Studi Tipografi .....	79
1. Judul .....	79

2. Sub Judul .....	79
3. Isi Buku .....	79
D. Layout .....	80
1. Cover Buku .....	80
2. Isi Buku .....	81
3. Cover Belakang Buku .....	84
E. Mockup Buku .....	85
F. Media Pendukung .....	88
1. Kalender Meja .....	88
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	93
B. Saran .....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	95
<b>LAMPIRAN</b> .....	98



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1: Skematika Perancangan Tugas Akhir .....	6
Gambar 2.1: Lokasi Ekskavasi Situs Gua Harimau .....	8
Gambar 2.2: Kubur Tunggal Terlungkup .....	9
Gambar 2.3: Kubur Pasangan .....	9
Gambar 2.4: Kapak dan Spatula .....	10
Gambar 2.5: Tembikar .....	10
Gambar 2.6: Sisa Tulang hewan .....	11
Gambar 2.7: Lukisan Cadas. ....	11
Gambar 2.8: Cover Buku Intisari Hewan Merayap .....	13
Gambar 2.9: Lukisan Gua Leang tedongge .....	16
Gambar 2.10: Lembaran German Illustrated Books .....	18
Gambar 2.11: Pemburu .....	20
Gambar 2.12: Roda Warna .....	20
Gambar 2.13: Tipografi .....	21
Gambar 2.14: Hominid .....	22
Gambar 2.15: Kuda Hagerman .....	22
Gambar 2.16: Ilustrasi Musim Salju .....	23
Gambar 2.17: Ilustrasi Outline .....	24
Gambar 2.18: Ilustrasi Arsir .....	24
Gambar 2.19: Ilustrasi Blok .....	25
Gambar 2.20: Ilustrasi Pointilis .....	25
Gambar 2.21: ilustrasi Drybrush .....	26
Gambar 2.22: Ilustrasi Halftone .....	26
Gambar 2.23: Ilustrasi Siluet .....	27
Gambar 2.24: Ilustrasi Kolase .....	27
Gambar 2.25: Ilustrasi Digital Painting .....	28
Gambar 2.26: Troodon .....	31
Gambar 2.27: Tabel Era Cenozoic .....	34
Gambar 2.28: Molecular Clock .....	36
Gambar 2.29: Evolusi Hominid .....	37
Gambar 3.1: Typeface Century Schoolbook Bold .....	46
Gambar 3.2: Typeface Bebas Neue .....	46
Gambar 3.3: Typeface Tiempo .....	47
Gambar 3.4: Margin .....	48
Gambar 3.5: Grid .....	48
Gambar 3.6: Penerapan Konten .....	49
Gambar 4.1: Interior Gua harimau .....	51
Gambar 4.2: Liang Kubur Prasejarah .....	52
Gambar 4.3: Suasana Hutan sekitar Gua Harimau .....	52
Gambar 4.4: Dinding Gua Harimau .....	53
Gambar 4.5: Suasana Jalan ke gua Harimau .....	53
Gambar 4.6: Cangkang Gastropoda .....	54

Gambar 4.7: Kubur penghuni Gua Harimau .....	54
Gambar 4.8: Kubur Terlipat .....	55
Gambar 4.9: Produk Metalurgi .....	55
Gambar 4.10: Tembikar .....	56
Gambar 4.11: Serpih Obsidian .....	56
Gambar 4.12: Lukisan Cadas Motif Chevron .....	57
Gambar 4.13: Lukisan Cadas di Tanzania .....	57
Gambar 4.14: Tetua Suku Nagaland .....	58
Gambar 4.15: Potret Manusia Gaddang .....	58
Gambar 4.16: Anak kecil suku Matsigenka .....	59
Gambar 4.17: Empat Wanita suku Dani .....	59
Gambar 4.18: Anggota suku Yali .....	60
Gambar 4.19: Wanita Suku Dani .....	60
Gambar 4.20: Macaca fascicularis .....	61
Gambar 4.21: Muntiacus Muntjak .....	61
Gambar 4.22: Sepasang Rusa Sambar .....	61
Gambar 4.23: Sketsa Anak Kecil dan kerang .....	62
Gambar 4.24: Sketsa Wanita dan tembikar .....	62
Gambar 4.25: Sketsa Ritual Pemakaman .....	63
Gambar 4.26: Sketsa Wanita Austromelanosoid .....	63
Gambar 4.27: Sketsa Laki-laki Melanosoid .....	64
Gambar 4.28: Sketsa pelukis gua .....	64
Gambar 4.29: Sketsa Pemburu mongoloid I .....	65
Gambar 4.30: Sketsa Paleolitik .....	66
Gambar 4.31: Sketsa Neolitik .....	67
Gambar 4.32: Sketsa Artefak Meso dan Neolitik .....	67
Gambar 4.33: Ilustrasi Anak Kecil dan kerrang .....	68
Gambar 4.34: Ilustrasi Rusa Muntjak .....	68
Gambar 4.35: Ilustrasi Ritual Pemakaman .....	69
Gambar 4.36: Ilustrasi Wanita Austromelanosoid .....	69
Gambar 4.37: Ilustrasi Laki-laki Melanosoid .....	70
Gambar 4.38: Ilustrasi Kubur Fetal .....	70
Gambar 4.39: Ilustrasi Pemburu Mongoloid II .....	71
Gambar 4.40: Ilustrasi Pemburu Mongoloid I .....	71
Gambar 4.41: Ilustrasi Artefak Tulang .....	72
Gambar 4.42: Ilustrasi Bandul Taring .....	72
Gambar 4.43: Ilustrasi Bandul Tulang .....	72
Gambar 4.44: Ilustrasi Mata panah .....	73
Gambar 4.45: Ilustrasi Tulang Hewan I .....	73
Gambar 4.46: Ilustrasi Tulang Hewan II .....	74
Gambar 4.47: Ilustrasi Tulang Hewan III .....	74
Gambar 4.48: Ilustrasi Artefak Neolitik .....	75
Gambar 4.49: Ilustrasi Spatula besi .....	75
Gambar 4.50: Ilustrasi Tembikar .....	76

Gambar 4.51: Ilustrasi Batu tumbuk .....	76
Gambar 4.52: Ilustrasi Kapak Corong I .....	77
Gambar 4.53: Ilustrasi Gelang perunggu .....	77
Gambar 4.54: Ilustrasi Kapak Corong II .....	78
Gambar 4.55: Ilustrasi pelukis Gua .....	78
Gambar 4.56: Ilustrasi Stone Knipping .....	79
Gambar 4.57: Ilustrasi mesolitik .....	79
Gambar 4.58: Ilustrasi neolitik .....	80
Gambar 4.59: Ilustrasi pensil Monyet Kra .....	80
Gambar 4.60: Ilustrasi pensil Kapak Corong I .....	81
Gambar 4.61: Ilustrasi Pensil Kapak Corong II .....	81
Gambar 4.62: Ilustrasi Anak Panah .....	82
Gambar 4.63: Ilustrasi Panah .....	82
Gambar 4.64: Ilustrasi Kapak genggam .....	83
Gambar 4.65: Ilustrasi Wanita Paleolitik .....	83
Gambar 4.66: Ilustrasi Corak Lukisa Gua .....	84
Gambar 4.67: Layout Cover Buku .....	86
Gambar 4.68: Layout Sub Judul .....	87
Gambar 4.69: Layout Isi Halaman .....	88
Gambar 4.70: Layout Doublespread .....	89
Gambar 4.71: Layout Cover Belakang .....	90
Gambar 4.72: Mockup Karya Utama .....	91
Gambar 4.73: Mockup Isi Halaman .....	91
Gambar 4.74: Mockup Isi Halaman .....	92
Gambar 4.75: Mockup Keseluruhan .....	92
Gambar 4.76: Mockup A .....	93
Gambar 4.77: Mockup B .....	93
Gambar 4.78: Mockup Kalender (Vertikal I) .....	94
Gambar 4.79: Mockup Kalender (Vertikal II) .....	94
Gambar 4.80: Mockup Sampul Kalender .....	95
Gambar 4.81: Mockup Kalender Horizontal .....	95

## BAB I PENDAHULIAN

### A. Latar Belakang

Provinsi Sumatera Selatan merupakan salah satu dari sekian banyak provinsi di Pulau Sumatera dan merupakan provinsi yang menyajikan berbagai macam tempat dan kriteria tujuan wisata, mulai dari wisata sejarah sampai wisata alam yang memanjakan mata. Dalam sejarah sendiri, Sumatera Selatan terkenal dengan sisa-sisa peninggalan era Sriwijaya, era kolonial, pra kolonialnya, seperti istana, benteng candi, prasasti dan Prasejarahnya.

Adapun contoh destinasi wisata di Sumatera Selatan, tepatnya di Kabupaten Ogan Komering Ulu, Gua Harimau, bertempat di kawasan Padang Bindu, Semidang Aji, Suka Merindu, Kabupaten Ogan Komering Ulu, Sumatera Selatan, merupakan destinasi wisata prasejarah yang terkenal dengan temuan arkeologinya berupa 78 rangka koloni *Homo Sapiens sub Mongoloid dan Austromelanesid* yang bermukim di Gua Harimau, tidak hanya tulang belulang yang di temukan, ada juga temuan lukisan gua, sampah dapur dan beberapa perkakas, hasil buruan seperti rangka gajah, hewan buas lain dan perhiasan prasejarah.

Namun ada banyak hal yang kurang pada objek wisata prasejarah di Gua Harimau, disamping karena masih dalam tahap ekskavasi lanjut juga memiliki masalah pada medan yang berbahaya ke lokasi tujuan serta kurangnya peran dan kesadaran untuk memberikan informasi pentingnya menjaga bagian dari sejarah dan pengetahuan alam dari pihak terkait, yaitu dari pihak pariwisata daerah juga berdampak terhadap perawatan dan penjagaan asset dan lokasi situs Gua Harimau itu sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa peran masyarakat Kabupaten Ogan Komering Ulu khususnya instansi yg terkait seperti badan pariwisata daerah sendiri masih kurang mampu memberikan pengetahuan yang cukup tentang hal-hal yang berkaitan dengan sejarah dan pengetahuan alam sekitar seperti Gua Harimau.

Dari uraian diatas, maka perancang hendak melakukan Perancangan Buku Saku *Paleoart: Gua Harimau* yang bertujuan sebagai media edukasi, perancangan ini juga merupakan bentuk upaya pelestarian dan pemanfaatan situs Gua Harimau dalam bentuk data teks dan ilustrasi yang dikemas dalam sebuah Buku Saku. Dalam perancangan ini, alasan perancang lebih memilih media buku saku karena dirasa lebih efektif, dikarenakan didalam buku saku terdapat ringkasan suatu pembahasan baik dalam tulisan maupun gambar dengan didasari data-data yang saintifik, sedangkan kata kunci “saku” itu sendiri mengaju ke media cetak berbentuk buku dengan ukuran yang mampu dibawa kemana saja tanpa membebani ruang pembaca.

Untuk tema yang di angkat, perancang lebih memilih metode pengerjaan menggunakan karya ilustrasi yang sesuai dengan data saintifik yang tertera mulai dari catatan para arkeolog yang bersangkutan, buku resmi dari balai arkeologi maupun dengan data visual yang didapat dari survei lapangan. Untuk masalah pendistribusian sendiri, diharapkan nantinya masyarakat dapat memperoleh buku ini melalui museum Si Pahit Lidah yang tidak jauh dari lokasi situs Gua Harimau dan merupakan pusat penelitian kompleks *Kars* di daerah Semidang Aji, Kabupaten Ogan Komering Ulu. Dengan perancangan ini juga di harapkan kelak masyarakat agar dapat lebih memahami tentang akar dari budaya dan luhur di nusantara.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang di atas, perancang dapat menarik beberapa poin yang dapat dijadikan sebagai suatu rumusan/simpulan permasalahan yang perancang gagas, yakni:

“Bagaimana merancang Buku Saku *Paleoart: Gua Harimau* yang dapat mengedukasi masyarakat akan aset sejarah di Ogan Komering Ulu?



### C. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini memfokuskan pada:

Tujuan Umumnya yaitu merancang sebuah Buku Saku mengenai kondisi prasejarah situs Gua Harimau dan sekitarnya sebagai media informasi dan edukasi.

### D. Batasan Lingkup Perancangan

#### 1. Batas pokok bahasan

Perancangan ini hanya terbatas pada buku saku yang memuat ilustrasi tentang Gua Harimau, cerita dan sejarah, serta deskripsi penuh tentang gua harimau dan apa saja yang ada di dalam dan sekitar Gua Harimau.

#### 2. Batasan visual yang dirancang mencakup:

- a. *Buku Saku.*
- b. Ilustrasi Kondisi Gua Harimau, Artefak dan Manusia Prasejarah.
- c. Layout Buku.
- d. Kaleder.
- e. *Graphis Standards Manual*, Poster, Katalog Gua Harimau.

### E. Manfaat Perancangan

Adapun sesuatu yang diciptakan harus memiliki manfaat yang dimana pada perancangan buku saku ini berefek ke banyak golongan, contohnya melalui Perancangan Buku Saku bertema prasejarah ini, masyarakat dan para pemuda akan lebih tertarik untuk mempelajari tentang kejadian dan sisa dari peninggalan prasejarah nusantara khususnya di Sumatera Selatan. Perancangan ini juga dapat memberi manfaat dalam bidang ilmu pengetahuan khususnya dalam ranah arkeologi dan sejarah, dengan acuan data dan visual yang ada pada buku saku tersebut dapat menjadi materi baru untuk penelitian lanjutan di situs Gua Harimau.

## F. Metode Perancangan

Perancang dalam hal ini menggunakan metode pendekatan Kualitatif guna mendapatkan data yang selanjutnya akan di gunakan sebagai acuan dalam proses perancangan Buku Saku. Adapun metode pengumpulan data yang di gunakan adalah:

### 1. Data Primer

#### a) Observasi

Penerapan metode pengumpulan data ini bersifat terjun langsung ke lapangan guna mendapatkan data yang akurat terkait objek yang sedang di teliti. Perancang mengunjungi Gua Harimau, Padang Bindu, Semidang Aji, Suka Merindu, Semidang Aji, Kabupaten Ogan Komering Ulu, Sumatera Selatan 32155.

#### b) Instrumen

- 1) Kamera DSLR
- 2) Buku Referensi
- 3) Alat Gambar Digital
- 4) Komputer, *internet*, dan *Software*

### 2. Data Sekunder

#### a) Studi Literatur

Pengumpulan data riset melalui sumber literatur seperti buku, jurnal, artikel fisik maupun digital dan sumber-sumber pustaka lainnya yang berkaitan dengan topik perancangan.

#### b) Dokumentasi

Pengumpulan data riset berupa hasil foto selama survei lapangan guna sebagai data fakta akurat pada perancangan.

## G. Metode Analisa Data

Perancangan ini menggunakan metode analisis 5W+1H guna meninjau dalam pembentukan strategi pemecahan masalah terlebih yang berbasis sejarah karena membutuhkan data riset yang detil untuk melakukan perancangan adaptasi dari sejarah.

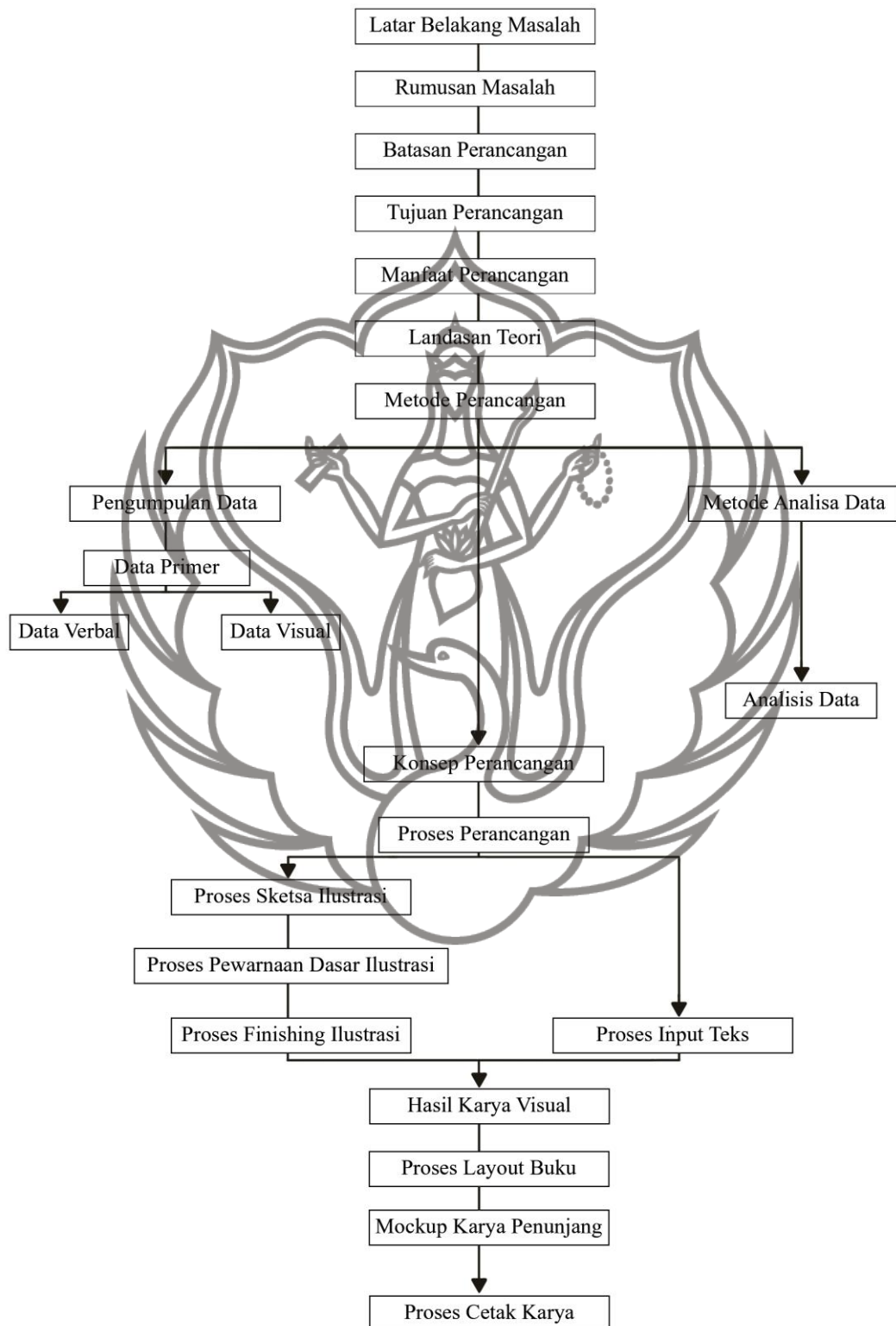
Analisis 5w+1H adalah metode yang guna meninjau tentang apa (What), siapa (Who), dimana (Where), kapan (When), kenapa (Why), dan bagaimana (How) dalam perancangan. Metode ini sebagian besar nantinya akan digunakan sebagai dasar pada objek perancangan Buku Saku *Paleoart: Gua Harimau*.

#### H. Analisis Data

Dalam perancangan ini digunakan Metode 5W+1H, adapun metode 5W+1H ini meliputi:

1. What : Apa objek utama pada perancangan Buku Saku ini?
2. Who : Siapa saja Target audiens dari perancangan ini?
3. Where : Dimana perancangan ini dibuat dan dipublikasikan?
4. When : Kapan perancangan ini akan dimulai serta dipublikasikan?
5. Why : Mengapa Perancangan Buku Saku *Paleoart: Gua Harimau* perlu untuk dilakukan?
6. How : Bagaimana Buku Saku akan dirancang?

## I. Skematika Perancangan



Gambar 1.1. Skematika Perancangan Tugas Akhir  
(Sumber: Dokumentasi Maulido Armi Dwiputra, 1 Desember 2020)