

**PERANCANGAN BUKU SAKU
PALEOART: GUA HARIMAU**



KARYA DESAIN

Oleh:

MAULIDO ARMI DWIPUTRA

NIM: 1410115124

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA

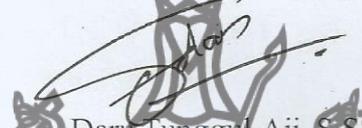
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2021

Jurnal tugas akhir berjudul:

PERANCANGAN BUKU SAKU PALEOART: GUA HARIMAU, disusun oleh Maulido Armi Dwiputra, NIM 1410115124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain (Kode Prodi: 90241), Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dinyatakan telah memenuhi syarat diterima.

Ketua Program Studi S-1
Desain Komunikasi Visual


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

NIP. 19870103 201504 1 002/NIDN. 0003018706



ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU SAKU PALEOART: GUA HARIMAU

Maulido Armi Dwiputra

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

Maulido Armi Dwiputra

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.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

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.

2. Rumusan Masalah

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

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

3. 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.

4. Teori

a. Gua Harimau

Situs Gua Harimau sendiri merupakan salah satu dari kompleks Gua kapur atau Karst yang ada di Padang Bindu, gua ini rata-rata tersusun dari bebatuan kapur dengan dasaran tanah yang telah tersedimentasi ribuan tahun. Tim pusat penelitian Arkeologi Nasional (Arkenas) telah berhasil menggali setidaknya 81 kubur manusia dengan 78 kerangka manusia purba dari spesies Homo Sapiens, 74 dari kerangka tersebut berasal dari sub Mongoloid, dan sisa 4 nya merupakan sub Austromelanesid. Rangka-rangka dari kubur manusia prasejarah tersebut tersebar di dalam gua dengan berbagai posisi. Mulai dari yang posisi lurus terlentang, maupun yang ditemukan dengan posisi terlipat seperti meringkuk.

Setelah diteliti lebih lanjut, posisi tubuh ketika dikuburkan berkaitan dengan kepercayaan masyarakat prasejarah. Posisi terlipat menggambarkan keadaan seperti bayi dalam kandungan ibu. Menurut kepercayaan masyarakat tradisional Indonesia di bagian timur, cara penguburan seperti ini memiliki makna bahwa kematian akan membawa raganya ke dalam kandungan ibu, dan jiwanya akan terlahir kembali pada kehidupan selanjutnya atau reinkarnasi. Dari penjelasan diatas, terbukti bahwa penghuni situs gua harimau sudah percaya dan meyakini adanya kehidupan setelah kematian.

Selain kerangka manusia purba, para arkeolog juga menemukan wadah seperti guci periuk yang terbuat dari tanah liat, atau biasa disebut dengan gerabah. Selain gerabah, ditemukan pula token atau bekal kubur berupa beliung persegi, kapak corong perunggu, spatula atau sendok besi. Selain itu, para arkeolog juga menemukan gelang perunggu, hingga cangkang binatang moluska (semacam siput) yang kemungkinan difungsikan sebagai elemen-elemen estetis.

b. Buku

Buku merupakan sekumpulan lembar kertas ataupun bahan olahan serat lainnya yang pada tiap lembar darinya dapat digunakan sebagai media mengekspresikan diri dalam bentuk visual baik tulisan maupun gambar, menaruh informasi tekstual ataupun imaji, atau hanya sekedar coretan yang dicetak di atasnya.

Menurut Shadily (1987: 538), “Buku memiliki arti luas mencakup tulisan, gambar baik yang ditulis maupun yang di cetak, dilukis dalam segala macam bentuk media baik perkamen, papyrus, kertas dan serat lontar sekalipun. Dalam bentuk, buku mencakup rupa sebagai gulungan yang di lubangi lalu dijid depan dan belakangnya dengan kulit, kain, karton ataupun kayu”.

Buku merupakan alat komunikasi dan informasi yang berjangka Panjang dan informasi di dalamnya cenderung tidak terpengaruh oleh waktu kecuali memang ada teori pembaharuan tentang informasi yang terkait didalamnya.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa buku merupakan kumpulan kertas yang berisi gambar maupun tulisan yang digunakan sebagai informasi maupun referensi bagi banyak bidang.

c. Buku Saku

Secara umum, buku saku adalah buku yang berukuran kecil dan dapat dimasukkan dalam saku dan mudah dibawa kemana saja serta efisien waktu dan tenaga, karena materi yang terdapat didalamnya telah disederhanakan namun tetap memuat informasi yang masih akurat. Hal ini lantas dapat membantu pembaca yang lemah membaca untuk memahami dan mengingat kembali materi yang tertulis didalam buku tersebut dengan mudah.

Menurut Mustari (2015: 115) “buku saku juga dapat digunakan sebagai media yang menyampaikan informasi tentang materi pelajaran dan lainnya yang bersifat satu arah, sehingga bisa mengembangkan potensi siswa menjadi pembelajar mandiri.” Hal ini menjelaskan bahwa buku saku juga memiliki peran penting untuk mempermudah

penyampaian materi dalam bidang pendidikan terlepas dari disederhanakan nya materi yg terdapat dalam buku saku.

d. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan produk dari visualisasi dari suatu goresan suasana yang di curahkan dalam medium lain seperti lukisan maupun hasil fotografi dengan menekankan antara subjek dengan tulisan yang di maksud dan cenderung mengesampingkan bentuk. Dalam arti kata lain, ilustrasi bertujuan sebagai garis bantu untuk memperjelas suatu cerita, puisi ataupun reka suatu kejadian dan tidak hanya sebatas penghias, untuk fungsi sendiri ilustrasi berperan untuk mengkomunikasikan suatu cerita atau kejadian baik tertulis maupun lisan.

Objek dari ilustrasi sendiri mencakup hampir ke seluruh aspek mulai dari benda mati, objek bangunan, tumbuh-tumbuhan, hewan dan manusia bahkan suasana tempat atau gabungan dari semua objek di atas tergantung kebutuhan dalam pengerjaan suatu ilustrasi.

1) Elemen Ilustrasi

a) Gambar

Gambar merupakan dasar dari semua gaya ilustrasi, mulai dari bentuk abstrak hingga realis. Setiap ilustrasi harus dirancang dan dipahami, dan disajikan secara layak.

b) Warna

Warna merupakan kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda. Terlebih cahaya merupakan spektrum warna. Warna terbagi menjadi 3 bagian yaitu: Warna *Primer* (Merah, Kuning dan Biru), Warna *Sekunder* yaitu warna hasil pencampuran dari dua warna primer atau lebih, Warna *Tersier* yaitu hasil pencampuran dua warna sekunder atau lebih.

c) Tipografi

Tipografi adalah huruf, aksara dan merupakan unsur dalam karya desain yang mendukung terciptanya keselarasan antara konsep dan komposisi karya.

2) Gaya Ilustrasi

Rupa ilustrasi biasanya menyesuaikan dengan isi pesan yang di sampaikan ataupun menyesuaikan dengan kebutuhan. Pada perancangan ini, gaya ilustrasi realisme dipilih sebagai gaya utama dalam pengerjaan karya ilustasinya.

a) Realisme

Gaya ilustrasi ini merupakan gaya yang paling konkret, menggambarkan sesuatu yang ada dengan nyata tanpa ada tambahan dan meninggalkan unsur fantasi dan imajinasi. Aliran yang memandang Dunia ini tanpa ilusi, apa adanya tanpa menambah atau mengurangi objek (Susanto, 2002:95). *Gustave Courbet* merupakan pelopor dan tokoh yang menggerakkan aliran ini pada tahun 1850an.

3) Teknik Ilustrasi

Untuk membuat suatu ilustrasi, dibutuhkan teknik tertentu tergantung kebutuhan dan media, diantaranya pengerjaan dengan gambar tangan (*manual drawing*), dengan bantuan alat digital (*Digital Drawing*), atau gabungan antara keduanya. Dari ketiga kategori tersebut, di pecah lagi menjadi banyak macam sesuai dengan alat dan media, berikut macam-macam tekniknya:

a) Outline

Teknik Outline merupakan Teknik menggambar secara global dan tidak mendetail, hanya garis luar dan kesan saja, tanpa ada efek terang gelap dan sejenisnya.

b) Arsir

Teknik gambar yang memanfaatkan garis, arsir, garis yang berulang-ulang dan terputus-putus, garis silang, menumpuk namun dapat menciptakan suatu objek sesuai proporsinya.

c) Blok

Teknik menggambar yang menafaatkan warna secara blok, tanpa gradasi dan transisi, sehingga menciptakan kesan konkrit, datar pada tiap gambarnya.

d) Pointilis

Teknik menggambar dengan menyusut titik sehingga membentuk suatu objek gambar, kesan terang gelap diciptakan dari kerapatan antar titik.

e) Dry Brush

Teknik ini memanfaatkan kuas dan cat dengan dibuat menjadi agak kering sehingga menciptakan kesan warna yang tidak merata bahkan menciptakan *texture* ketika kuas digoreskan ke atas media.

f) Half Tone

Teknik menggambar dengan memanfaatkan efek transisi warna dari terang ke gelap, dengan menggunakan tinta atau cat yang dibuat agak encer agar membuat efek transisi.

g) Siluet

Teknik menggambar dengan menciptakan suatu objek dengan warna yang solid dan tunggal dan menjadikan objek dengan *background* sangat berbanding terbalik satu sama lain kontrasnya.

h) Kolase

Sebuah komposisi artistik yang dibuat dengan paduan berbagai bahan gambar dan media mulai dari kertas, logam, kayu, dan lainnya. Gambar tersebut lalu ditempelkan di permukaan media. Kolase sangat lekat dengan pengaruh *mix media art*.

i) *Digital Painting*

Merupakan Teknik penciptaan karya seni, ilustrasi yang murni menggunakan bantuan *software* digital seperti produk dari adobe, corel maupun *software* menggambar digital lainnya.

e. Paleontologi

Paleontologi merupakan ilmu yang mempelajari tentang fosil dan pemetaan evolusi dan interaksi makhluk hidup lampau ke satu sama lain dan lingkungan sekitarnya, ilmu ini juga mencakup studi dari era

Precambrian hingga *Holocene*. Kata *Paleontology* sendiri merupakan adaptasi dari bahasa latin yaitu *palaios* yang berarti kuno, *Ontos* yang berarti makhluk hidup dan *Logos* yang bermaknakan ilmu.

Paleontologi sendiri berdiri di antara ilmu Biologi dan Geografi namun keikutsertaan ilmu Biokimia, Matematika dan Fisika membuat Paleontologi menjadi lebih luas cakupannya daripada Arkeologi. Ketiga ilmu yang ada di dalam paleontologi itu sendiri memiliki peran bagi para ilmuwan untuk mengetahui dan menjelajahi tentang sejarah evolusi makhluk hidup. Oleh karena itu paleontologi tergolong sebagai ilmu sains sejarah dikarenakan ilmu ini terfokus pada fenomena di masa lalu dan merekonstruksi ulang penyebabnya, adapun paleontology memiliki tiga elemen utama, yaitu:

- 1) Deskripsi tentang fenomena masa lalu yang diteliti.
- 2) Penciptaan dan penyusunan teori tentang tipe-tipe perubahan dan hipotesisnya.
- 3) Penerapan teori tersebut ke objek penelitian dibarengi dengan fakta lapangan dan setelah itu membandingkan hasilnya dengan hipotesis sebelumnya.

Ilmu ini sendiri berdiri kokoh setelah seorang ilmuwan di abad ke-18 masehi, yaitu *Georges Cuvier* yang melakukan percobaan tentang perbandingan anatomi, percobaan itu menjadi katalisator ilmu paleontologi untuk berkembang lebih pesat dan kian dikenal pada abad ke-19 masehi hingga sekarang, namun juga tercatat dalam sejarah bahwa observasi paleontologi telah ada pada abad ke-5 sebelum masehi.

1) *Paleoart*

Pada abad ke-19 masehi muncul sebuah aliran seni yang merambah ke dunia sains, yaitu *Paleoart*. Kata *Paleoart* sendiri merupakan perpaduan antara bahasa latin dan Inggris modern, *Paleo* yang merupakan Bahasa latin memiliki arti kuno, sedangkan kata *art* itu sendiri yang berarti seni. Kata *paleoart* pertama kali dipopularkan oleh *Mark Hallett* pada akhir tahun 1980an yang

menurutnya bahwa *paleoart* merupakan karya seni yang menggambarkan tentang subjek yang memiliki keterkaitan dengan Paleontologi

Komponen dari aliran seni ini sendiri merupakan data saintifik tentang apapun yang terkait dengan masa prasejarah baik fosil makhluk hidup prasejarah, ataupun data saintifik dari para arkeolog. *Paleoart* sendiri menciptakan karya mencakup restorasi fosil dan materialnya, struktur dan guna otot, wujud rupa, habitat dan lingkungan pada era prasejarah. *Paleoart* sendiri mencakup dalam dua medium yaitu dalam bentuk lukisan dan patung. Pada masa sekarang, *Paleoart* sudah di akui sebagai *Scientific Art* yaitu aliran seni yang berbasis pada ilmu sains dan data faktual. Dengan kata lain, *paleoart* merupakan paduan gaya ilustrasi naturalis dengan fungsi sebagai karya dokumentasi.

5. 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:

a. Data Primer

1) Observasi

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

2) Instrumen

- a) Kamera DSLR
- b) Buku Referensi
- c) Alat Gambar Digital
- d) Komputer, *internet*, dan *Software*

b. Data Sekunder

1) 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.

2) Dokumentasi

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

6. Metode Identifikasi 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*.

Dalam perancangan ini digunakan Metode 5W+1H, yaitu:

a. Apa (What)

Perancangan sebuah *Buku Saku Paleoart* yang mengangkat tentang situs purbakala Gua Harimau untuk konten pendidikan karena kurangnya edukasi ke masyarakat tentang Gua Harimau dan Sejarah dibalik nya. Buku ini nantinya akan memuat Sejarah singkat Gua Harimau dimata Masyarakat Sekitar, Lokasi Gua Harimau dalam bentuk visualisasi Peta 2D (Dua Dimensi), Para Penghuni Gua Harimau, adat budaya dan kebiasaan mereka pada masa lalu, dan artefak yang mereka tinggalkan dan ditemukan oleh para arkeolog, dan juga akan disertakan glosarium atau daftar istilah agar dapat memahami isi dari buku dan juga menambah wawasan pembaca.

b. Siapa (Who)

Segmentasi target market yang digunakan dalam perancangan ini yaitu berdasarkan Behavioral, Demografis, dan Geografis.

1) Behavioral

Segmentasi Behavioral atau perilaku dibagi berdasarkan perilaku kebiasaan, hobi dan gaya hidup.

2) Demografis

Segmentasi demografis dibagi berdasarkan variabel usia, jumlah keluarga, jenis kelamin, penghasilan dan pekerjaan, pendidikan, agama, ras, generasi, kebangsaan, dan strata sosial.

3) Geografis

Segmentasi Geografis memerlukan dibagi menjadi beberapa pecahan yaitu negara, wilayah provinsi, kabupaten, kota, atau lingkungan sekitar.

c. Dimana (Where)

Untuk pengumpulan data akan mengunjungi Situs Gua Harimau, Padang Bindu, Semidang Aji, Suka Merindu, Semidang Aji, Kabupaten Ogan Komering Ulu, Sumatera Selatan guna mengobservasi dan mencatat hal-hal yang penting di lingkungan sekitar, pengerjaan perancangan akan dilakukan di daerah asal perancang dan akan dipublikasikan pada awal tahun 2021 bertepatan dengan hari peresmian Museum Si Pahit Lidah di Desa Padang Bindu.

d. Kapan (When)

Buku Saku *Paleoart* ini akan dipublish dan didistribusikan bertepatan pada hari peresmian Museum Si Pahit Lidah di awal Tahun 2021.

e. Mengapa (Why)

Penemuan peninggalan prasejarah di Sumatera Selatan masih terbilang baru dan belum memiliki media informasi yang lengkap, serta kurangnya pengetahuan orang di daerah Ogan Komering Ulu tentang Gua harimau dan sejarahnya itu sendiri mendorong perancang untuk melakukan perancangan ini. Alasan menggunakan elemen visual

ilustrasi paleoart berupa speculative reconstruction atau rekonstruksi berbasis spekulasi dari data agar memudahkan pembaca untuk memvisualisasikan apa yang tertulis pada buku tersebut dengan cukup akurat.

f. Bagaimana (How)

Perancangan Buku Saku Paleoart akan didominasi dengan elemen visual ilustrasi, foto dokumentasi dan manipulasi yang dipadukan dengan data informasi saintifik tentang detil suasana pada masa prasejarah di Gua Harimau. Singkatnya, perancangan ini akan dibuat menjadi sebuah buku informasi tentang Gua Harimau dalam ukuran kecil dan mudah untuk dibawa kemana saja.

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep Kreatif

a. Tujuan Kreatif

Perancang ingin memberikan gambaran serta wawasan kepada masyarakat tiap golongan mengenai kondisi masa prasejarah yang dilalui nenek moyang manusia pada era prasejarah di situs Gua Harimau melalui karya rekonstruksi spekulasi dari fosil, artefak dengan acuan teori-teori para Arkelog yang dikemas dalam sebuah Buku Saku.

b. Strategi Kreatif

Konsep kreatif pada perancangan buku saku ini didasari strategi kreatif yang terdiri dari beberapa aspek, yang diantaranya:

1) Target Audience

Target Audience dalam perancangan buku saku ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

a) Demografis

Jenis Kelamin	: Laki - laki dan Perempuan
Usia	: 17 – 30 Tahun
Pendidikan	: SMA - Akademisi
Sosial	: Menengah ke atas

b) Geografis

Primer : Kota Baturaja, Ogan Komering Ulu

Sekunder : Indonesia dan Mancanegara

c) Psikografis

Usia 16 – 30 tergolong dalam tahap usia muda, seperti yang dilansir pada hasil riset oleh *Office of National Statistics* di Inggris pada 2.200 orang, Usia 32 tahun merupakan Batasan orang dikatakan muda. Pada usia ini pola pikir masih terbuka dan tertarik dengan hal-hal baru, dan masih memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Terlebih edukasi tidak memiliki batas usia, namun beberapa informasi dan ilmu pengetahuan memiliki batasan usia layak untuk dapat disajikan.

d) Behaviouristik

Secara *behaviorism*, buku saku ini dirancang untuk mereka yang *open minded*, dan tentunya bagi mereka yang tertarik dengan edukasi dan konten bertema *Paleontology*.

2) Mitra

Balai Arkeologi Palembang, Indonesia

Alamat: Lorong Rusa Jl. Kancil Putih, Demang Lebar Daun, Ilir Bar. I,
Kota Palembang, Sumatera Selatan | 30137

3) Format dan Ukuran Buku

Format : Portrait

Ukuran : 17,7 x 11,7 cm

Format dan ukuran diatas tersebut dirasa cukup dan efektif untuk dapat mengatur layout dan masih dalam ukuran standar buku-buku saku bergambar.

4) Isi Buku

Isi buku pada perancangan ini adalah informasi edukatif tentang situs Gua Harimau dan semua konten yang terdapat didalam situs tersebut mulai dari pengenalan tentang gua harimau, rekonstruksi manusia praejarah dalam keseharian, kebudayaan, kepercayaan, fauna pada masa praejarah di situs Gua Harimau dan sekitarnya.

Elemen verbal pada buku ini akan diisi informasi yang didapat dari balai arkeologi Palembang, dan informasi dari hasil penelitian ke lokasi situs Gua Harimau oleh perancang pada tahun 2018, sedangkan elemen visual akan dilakukan murni dari hasil karya perancang dengan patokan data dan informasi dari balai arkeologi Palembang dan tim terkait ekspedisi Gua Harimau.

Buku ini juga memuat Glosarium agar pembaca dapat memahami kata istilah dalam Bahasa ilmiah maupun kata asing dan serapan pada karya perancangan Buku Saku ini.

5) Jenis Buku

Jenis buku yang akan dirancang adalah buku saku yang merupakan format buku berukuran kecil dan dapat dimasukkan dalam saku dan mudah dibawa kemana saja, isi buku ini merupakan ringkasan atau referensi dari semua cabang pengetahuan yang disusun secara alfabet atau tematik serta materi yang terdapat didalamnya telah disederhanakan namun tetap memuat informasi yang masih akurat. dalam menyampaikan pesan atau sebuah informasi melalui perpaduan antara informasi verbal dan visual, terlebih jika informasi tersebut mendetail, jenis buku ini cukup efisien untuk menghemat waktu dan tenaga dalam membaca dan memahami isi buku.

Isi dari buku ini merupakan informasi edukasi tentang sesuatu yang dikaji dan diteliti secara saintifik, maka dirasa menggunakan jenis buku saku cukup untuk memaparkan informasi tersebut dengan rinci.

6) Gaya Penulisan

Gaya penulisan dalam perancangan ini akan menggunakan gaya bahasa yang baku dengan menggunakan bahasa-bahasa ilmiah untuk menghindari misinformasi atas data yang tersaji dalam perancangan buku saku ini.

7) Gaya Visual

1) Ilustrasi

Ilustrasi pada buku yang dirancang ini akan berupa gambar yang berfungsi juga sebagai informasi visual atau penggambaran tentang apa yang terdapat pada isi buku ini.

Gambaran ilustrasi pada buku ini dibuat dengan gaya Ilustrasi realisme. Penggunaan gaya ilustrasi realisme pada buku ini difungsikan agar informasi yang akan disampaikan dapat tersampaikan tanpa ada misinformasi dan juga para pembaca dapat menggambarkan secara rinci kondisi Gua Harimau dan penghuninya pada masa prasejarah.

2) Warna

Perancangan buku saku ini akan menggunakan warna – warna yang diambil dari warna alam sekitar gua harimau yaitu warna coklat, abu-abu dan hijau dan tidak terlalu kontras satu sama lain, dikarenakan pada ilustrasinya sendiri difungsikan sebagai informasi visual maka warna yang digunakan yaitu warna-warna yang tingkat visibilitasnya dapat diterima oleh mata orang normal. Adapun untuk warna pada ilustrasi, perancang sudah mempersiapkan pallete warna untuk tiap kategori objek.

8) Teknik Visualisasi

Pada gambar ilustrasi, pada tahap *rough sketch* dan karya Jadi akan menggunakan Teknik *Digital Painting* melalui aplikasi *Adobe Photoshop* dengan alat berupa Perangkat *Notebook* dan *Pen Tablet*. Untuk masalah *layout* akan dilakukan secara digital melalui aplikasi *Adobe InDesign*.

9) Teknik Cetak

Pada perancangan buku saku ini, Teknik cetak produksi akan menggunakan cetak offset dan akan diproduksi massal maka akan lebih mudah untuk dilakukan melalui cetak Offset.

2. Program Kreatif

a. Judul Buku

Judul buku yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah:

Judul Buku : Paleopedia

Sub Judul : *Life in Gua Harimau*

b. Sinopsis

“Tahun 1995, tim pusat Penelitian Arkeologi Nasional telah melakukan penelitian dan ekspedisi di Sumatera Selatan, tepatnya di daerah Ogan Komering Ulu. Pada masa penelitian itu, mereka menemukan sebuah lokasi yang diyakini masyarakat setempat sebagai lokasi yang angker dan berbahaya, lokasi tersebut bernama Gua Harimau. Setelah Penelitian lebih lanjut, ternyata gua harimau merupakan situs peninggalan prasejarah yang sangat berharga, di lokasi tersebut ditemukan banyak peninggalan praserajah yaitu 78 kubur manusia prasejarah dan pernak-pernik peninggalan prasejarah.

Dalam penelitian lanjut, diketahui bahwa rangka manusia yang ditemukan merupakan spesies Homo Sapiens dan 74 dari rangka tersebut merupakan ras Mongoloid dan sisa 4 rangka lainnya merupakan ras Austromelanesid. Hasil penemuan ini menguak banyak misteri dan fakta tentang kehidupan nenek moyang penduduk Nusantara di masa lalu. Namun temuan saja tidak cukup, masyarakat membutuhkan gambaran jelas tentang temuan ini secara rinci.

Buku ini akan menjadi kunci untuk menjelaskan kehidupan nenek moyang penduduk nusantara melalui kisah tentang penduduk prasejarah Gua Harimau dengan bekerja sama dengan tim balai arkeologi. Dengan adanya buku ini, diharapkan agar kelak masyarakat lebih mengerti dan mengenal lebih dalam tentang sejarah peradaban nenek moyang di masa lampau”.

c. Isi Buku

Perancangan Buku Saku ini memiliki pembagian bab pada isi buku, diantaranya Bab *Oku dalam Prasejarah Nusantara, Geologi dan Morfologi Gua Harimau, Jejak Awal Peradaban Gua Harimau, Corak Budaya Gua Harimau, Pemanfaatan Fauna, dan Jejak Paleometalik Gua Harimau.*

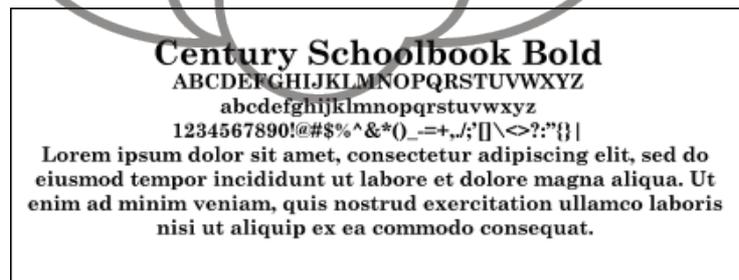
d. Komposisi warna

Dalam perancangan buku saku ini, warna merupakan elemen desain yang sangat berpengaruh. Buku ini banyak menggunakan warna-warna yang diambil dari hasil survei alam sekitar gua harimau yang telah dikomposisikan dalam pallete warna jadi dengan warna-waran turunannya. Untuk warna kertas, perancang akan tetap fokus menggunakan Putih sebagai dasaran namun disatukan dalam layout dengan ilustrasi yang sedang dibahas.

e. Tipografi

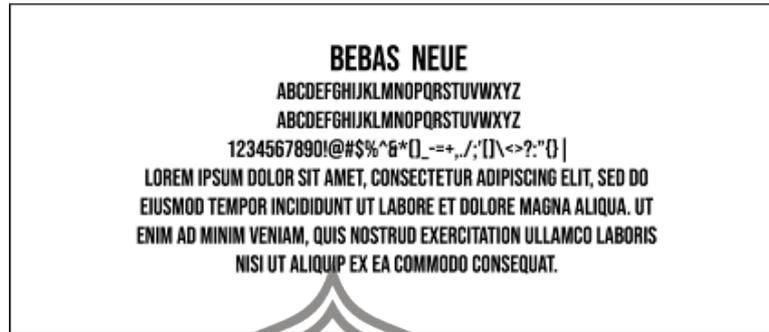
Pada buku saku ini terdapat unsur teks penulisan judul, sub judul, pengantar bab dan teks deskripsi yang menggunakan beberapa jenis *typeface*.

Century Schoolbook akan digunakan sebagai font bagian Judul Buku



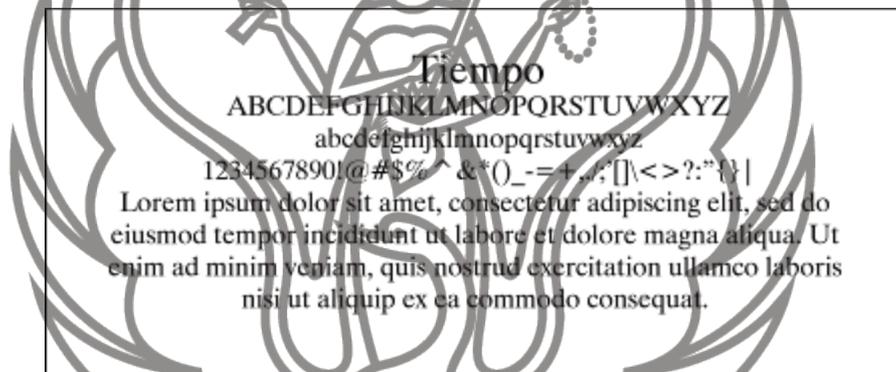
*Gambar 1. Contoh Typeface Century Schoolbook
(Sumber: Maulido Armi Dwiputra, 25 November 2020)*

Bebas Neue akan digunakan sebagai font untuk bagian Sub Judul.



Gambar 2. Contoh Typeface Bebas Neue
(Sumber: Maulido Armi Dwiputra, 25 November 2020)

Tiempo akan digunakan sebagai font untuk bagian Isi Buku.



Gambar 3.8. Contoh Typeface Tiempo
(Sumber: Maulido Armi Dwiputra, 25 November 2020)

f. Tata Letak

Tata letak merupakan acuan penempatan semua elemen *layout* agar membentuk satu-kesatuan dari keseluruhan *layout*. Tata letak terdiri dari:

1) Margin

Width : 11,7 cm

Height : 17,7 cm

Top : 1 cm

Bottom : 1 cm

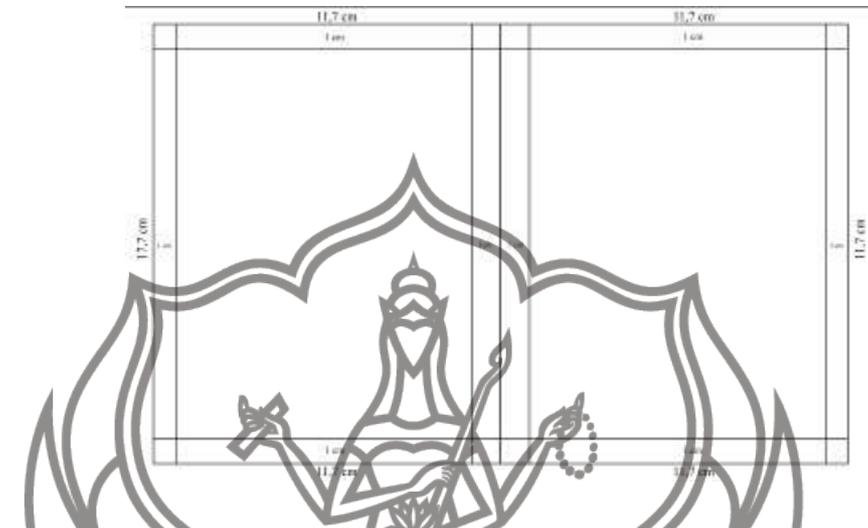
Inside : 1 cm

Outside : 1 cm

Buku ini menggunakan format layout keseluruhan yang center dan layout text *last line aligned left* dengan pertimbangan efisiensi

penggunaan ruang semaksimal mungkin agar tidak terjadi ruang kosong dan ruang text dengan spasi yang tidak canggung.

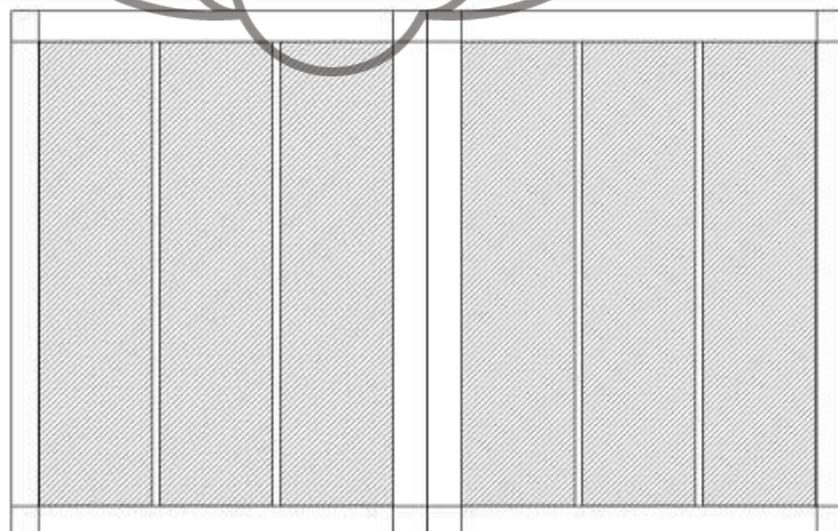
Berikut margin yang akan diaplikasikan:



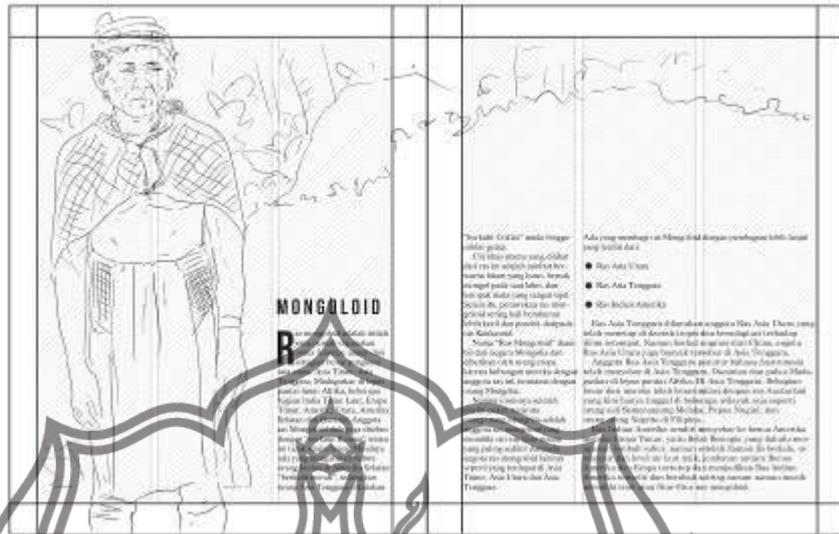
Gambar 3. Margin
(Sumber: Maulido Armi Dwiputra, 23 November 2020)

2) Grid

Fungsi grid membantu untuk menentukan dimana harus meletakkan elemen layout dan mempertahankan konsistensi sehingga membentuk sebuah kesatuan. Berikut contoh Grid yang digunakan:

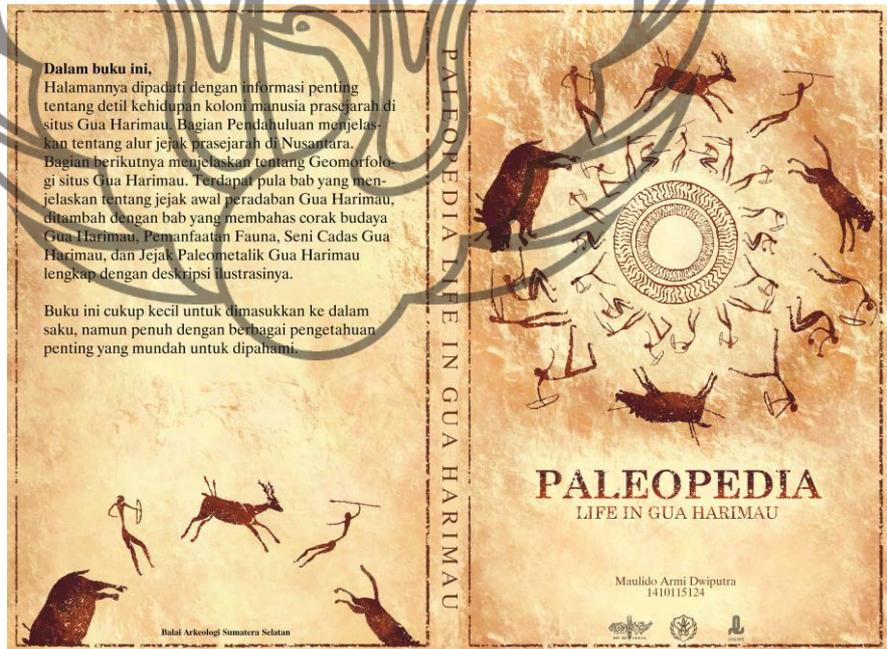


Gambar 4 Grid
(Sumber: Maulido Armi Dwiputra, 23 November 2020)

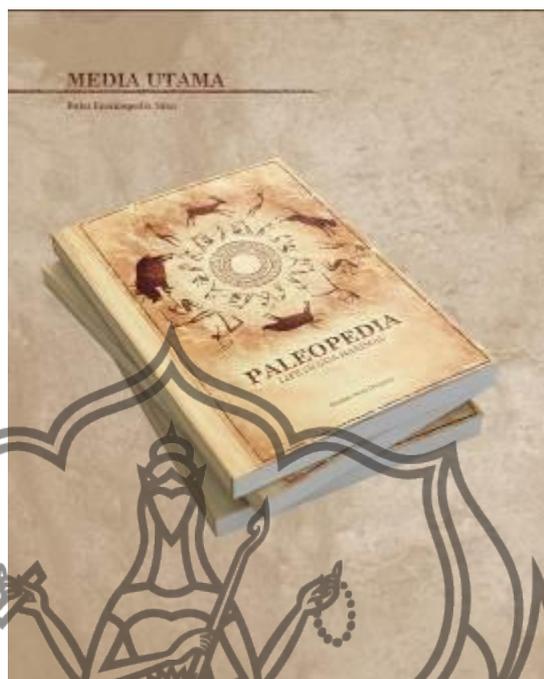


Gambar 5. Pengaplikasian konten perancangan pada *layout grid* (Sumber: Maulido Armi Dwiputra, 28 November 2020)

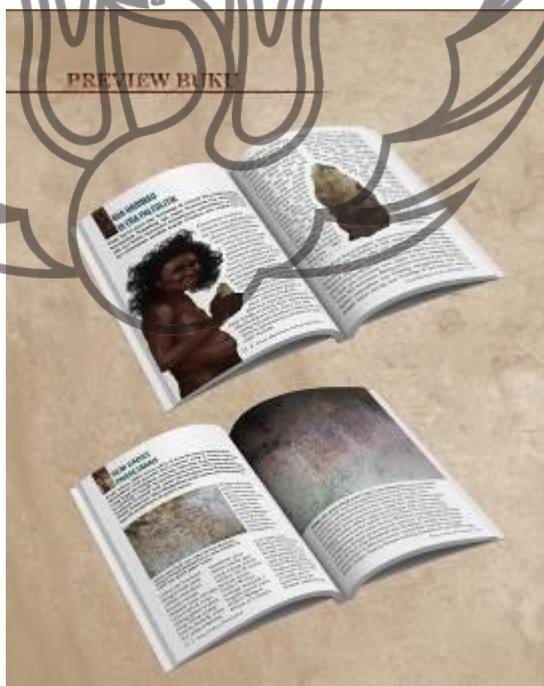
3. Hasil Perancangan



Gambar 6. Sampul Karya Utama “Buku Saku”. (Sumber: Maulido Armi Dwiputra, 2020)



Gambar 7. Mockup Karya Utama “Buku Saku”
(Sumber: Maulido Armi Dwiputra, 2020)



Gambar 8. Mockup Isi halaman “Buku Saku”.
(Sumber: Maulido Armi Dwiputra, 2020)



Gambar 9. Mockup Isi halaman “Buku Saku”.
(Sumber: Maulido Armi Dwiputra, 2020)



Gambar 10. Mockup keseluruhan “Buku Saku”.
(Sumber: Maulido Armi Dwiputra, 2020)



Gambar 11. Mockup A Buku saku.
(Sumber: Maulido Armi Dwiputra, 2020)



Gambar 12. Mockup B Buku saku.
(Sumber: Maulido Armi Dwiputra, 2020)

Bukti keberadaan peradaban paleolitik di kompleks kars Padang Bindu didasari oleh temuan arkeolog setelah menyusuri pinggiran dan dasar Daerah Aliran Sungai di kompleks tersebut pada periode tahun 2004 lalu. Adapun temuan artefak serupa juga pernah ditemukan pertamakali di Sumatera Selatan oleh R.P Socjono pada tahun 1975 di sungai Kikim dan Saling. Pihak Pusat Arkelogi Nasional dan *Institut de Recherche Pour le Developpement* (IRD) kemudian melakukan survei pada daerah aliran Sungai di kawasan desa Padang Bindu. (Baturaja, OKU, Sumatera Selatan).

Operasi Survei ini dilanjutkan ke kawasan snak sungai Ogan dan ditemukan beberapa artefak yang terdiri dari batu serut, pahat genggam, alat serpih, batu inti dan Proto Kapak genggam. Temuan tersebut menarik perhatian para arkeolog, yaitu artefak Proto Kapak Genggam dan artefak Kapak Pembelah yang memiliki ciri khas tradisi budaya Acheulean. Selain temuan Artefak masih yang tergolong dalam *Heavy-duty tools* ini, juga ditemukan banyak artefak *light-duty tools* di sungai Ogan.



Artefak Proto Kapak genggam (gambar Atas) ini berukuran 300 x 130 x 110 mm ditemukan di anak sungai Ogan yaitu Sungai Semuhun pada tahun 2004 oleh para tim Pusat Arkeologi Nasional (Arkenas). Artefak ini berbahan baku kerakal rijang yang berbentuk *elipsoid* dan dipangkas dan dipahat secara intens di salah satu permukaan serta bagian sisinya sehingga masih tersisa 80% korteksnya. Bidang simetris sisi lateralnya dihasilkan melalui penyerpihan atau knipping menggunakan alat keras dengan sistem alterning atau berseling di permukaan luarnya.

Gambar 13. Layout isi “Proto Kapak Genggam”.

(Sumber: Maulido Armi Dwiputra, 2020)



JEJAK AWAL PERADABAN GUA HARIMAU

Pada Survei para tim Aerkelogi di wilayah Desa Padang Bindu, Kecamatan Semidang Aji, Ogan Komering Ulu menunjukkan adanya bukti eksistensi kebudayaan paleolitikum, setelah adanya penemuan artefak kapak Perimbis dan artefak batu lain.



Penemuan artefak di wilayah kars padang Bindu ini menunjukkan bahwa adanya bukti keprubakalaan yang cukup tua sama halnya dengan yang ditemukan di pulau Jawa. Pulau Sumatera yang secara teori merupakan gerbang masuk kepulauan nusantara terbukti memiliki peninggalan prasejarah tepatnya di pulau Sumatera yang merupakan gerbang masuknya jalur migrasi hominin ke nusantara pada periode glasial 2,6 juta tahun yang lalu, dimasa saat permukaan air laut lebih rendah dari sekarang yang disebabkan oleh masa Ice Age yang membekukan volume air laut dunia khususnya di daerah utara dan kutub.

Gambar 14. Layout Sub Bab “Jejak Awal Peradaban Gua Harimau”.

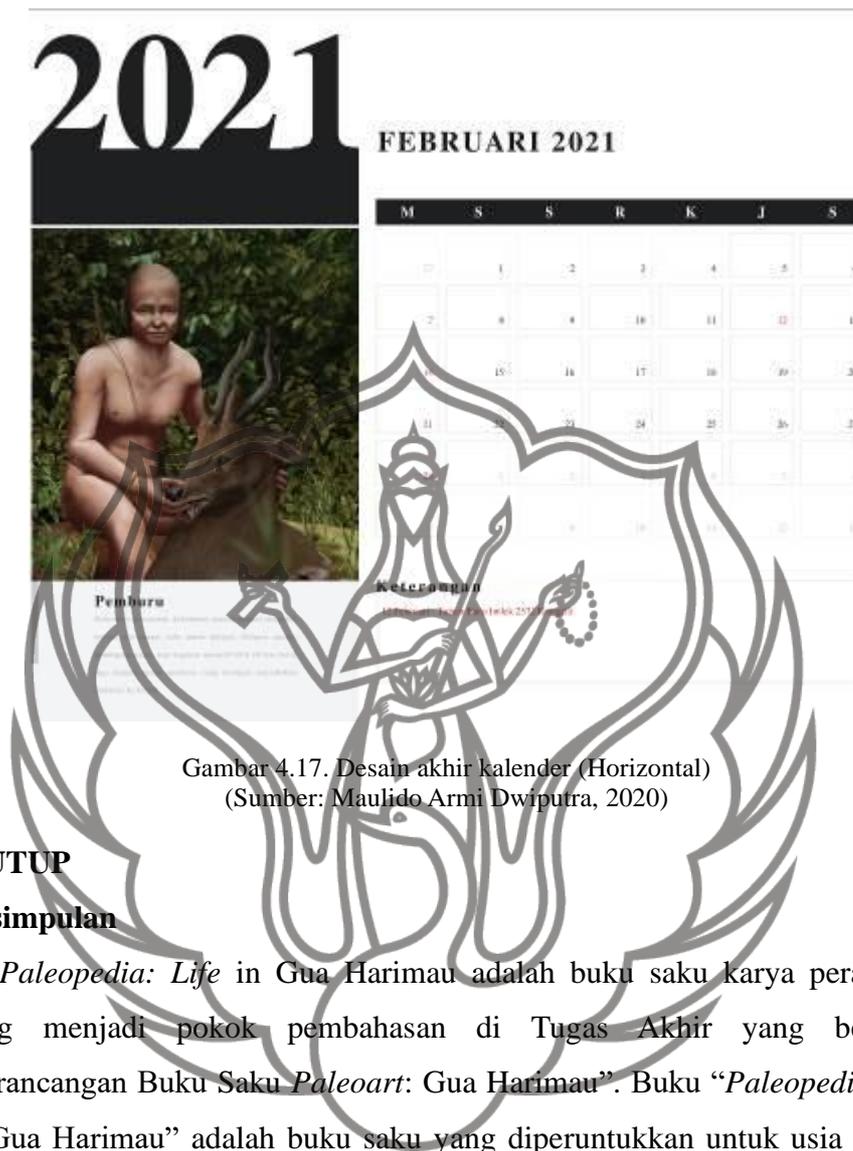
(Sumber: Maulido Armi Dwiputra, 2020)



Gambar 15. Layout *Doublespread* "Panah".
(Sumber: Maulido Armi Dwiputra, 2020)



Gambar 16. Desain Sampul Kalender (Horizontal)
(Sumber: Maulido Armi Dwiputra, 2020)



Gambar 4.17. Desain akhir kalender (Horizontal)
(Sumber: Maulido Armi Dwiputra, 2020)

C. PENUTUP

1. Kesimpulan

Paleopedia: Life in Gua Harimau adalah buku saku karya perancang yang menjadi pokok pembahasan di Tugas Akhir yang berjudul “perancangan Buku Saku *Paleoart: Gua Harimau*”. Buku “*Paleopedia: Life in Gua Harimau*” adalah buku saku yang diperuntukkan untuk usia remaja dewasa hingga dewasa dengan mengusung tema tentang Kepurbakalaan di Situs Gua Harimau. Garis besar penggambaran buku ini mengambil dari hasil ekskavasi dan spekulasi umum para arkeolog terkait atas apa yang terjadi pada situs tersebut. Dikarenakan belum ada kejelasan tentang situs tersebut, ditambah dengan keterbatasan sumber dari para ahli sejarah, arkeolog dan peran para *Paleoartist*, penulis memutuskan untuk menggambarkan apa saja yang telah terjadi atau spekulasi apa saja yang telah dikemukakan pada situs Gua Harimau.

Sebagai buku saku yang memilih gaya realis pada visualisasi ilustrasi nya, “*Paleopedia: Life in Gua Harimau*” memberi penggambaran yang cukup rinci agar dapat diobservasi atas apa saja yang terdapat pada ilustrasi

dalam buku ini. Pengerjaan Buku yang dilakukan secara *Hybrid* atau penggabungan dari teknik *digital Painting*, *Matte Painting* dan *digital Imaging*, Buku ini memiliki tingkat kedetailan dari visual ilustrasi yang tinggi, cenderung berisi gambar yang memenuhi ruang lebar buku menjadikan hal ini sebagai keunggulan tersendiri dari buku ini agar pembaca dapat melihat secara luas. Teknik pewarnaan *Digital Painting* menjadi pilihan perancang dalam proses pembuatan elemen visual utama pada buku ini. Teknik ini dinilai mudah dilakukan dan menghasilkan gambar yang artistik tanpa harus melalui proses yang panjang. Selain gambar, buku ini juga memuat teori dan penjelasan seputar temuan apa saja yang ditemukan dan diteliti di situs Kars dan purbakala Gua Harimau.

2. Saran

Mahasiswa Fakultas Seni Rupa diharapkan bisa lebih peduli serta menjadikan sejarah maupun kebudayaan lokal di Nusantara menjadi bahan acuan dalam berkarya yang inovatif khususnya Ilustrasi berbentuk edukasi. Sejarah maupun kebudayaan Nusantara adalah sasaran yang tepat untuk dijadikan ide penciptaan buku karena masih sedikit orang yang menjadikan hal ini sebagai tema karya mereka. Layaknya lapangan yang luas, mahasiswa yang berkecimpung dalam pengerjaan karya buku saku dan ilustrasi sangat bisa dan berpeluang besar untuk menjadikan Sejarah dan Kebudayaan Nusantara sebagai ide karya mereka. Bagi mahasiswa yang tidak berkecimpung dalam pembuatan karya buku, bisa menjadikan tema ini sebagai karya mereka yang inovatif dan mengikuti perkembangan zaman. Kita wajib mengikuti perkembangan teknologi, namun harus tetap mempertahankan budaya lokal maupun nasional Indonesia agar jati diri bangsa tidak hilang.

Para instansi pengajar di Departemen Pendidikan Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta diharapkan agar terus menggali dan mengembangkan potensi diri dalam dibang kekaryaan, memberikan wawasan dan stimulasi yang tepat sebagai sarana edukasi bagi para mahasiswa, agar membuat mereka termotivasi untuk berkarya dengan lebih giat. Mahasiswa perlu dibekali dan dibina tentang ilmu pengetahuan ilustrasi khususnya dalam

bentuk buku saku ilustrasi agar Fakultas Seni rupa dapat menghasilkan bibit-bibit yang kelak akan bisa menjadi seniman generasi penerus yang berkualitas.

Institut Seni Indonesia Yogyakarta (ISI) diharapkan dapat memberikan wadah yang luas serta memberikan kebebasan terstruktur dalam berkarya seni khususnya dalam berkarya seni ilustrasi yang dapat membahas banyak konten. Memberikan sarana kreativitas yang memadai agar menjadi keuntungan bagi para mahasiswa dalam berkarya dan bisa menciptakan industri kreatif berbasis pendidikan di kampus.

Peneliti atau bagi calon penulis selanjutnya diharapkan dalam pembuatan karya buku memang perlu dilakukannya observasi maupun penelitian gagasan yang menjadi ide gagasan untuk memperkuat isi yang akan dibuat. untuk menghindari plagiarisme atau penjiplakan karya yang telah menjamur di era sekarang ini, diharapkan untuk membuat gaya cerita maupun gaya gambar yang beda dengan yang lain dan terkesan unik dan khas agar kelak bisa menjadi identitas sebuah karya yang berkualitas.

Untuk para Ilustrator dan *Paleoartist* Indonesia diharapkan tidak hanya berfokus pada trend teori terbaru seputar Paleontologi tetapi juga harus mengembangkan apa yang ada di sekitar kita, karena untuk sekarang, ilustrator yang berkecimpung pada ranah paleontologi sangatlah minim.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

- Bruce S. Lieberman dan Roger Kaesler, 2010, *Prehistoric Life Evolution and the Fossil Record*, West Sussex, United Kingdom.
- Anson, Marco. Manuel Hernandez Fernandez., Pedro A. Saura Ramos, 2015, *Paleoart: Term and Conditions (A survey among paleontologists)*, University of madrid, Spanyol.
- Mukarramah Mustari, Yunita Sari, 2017, *Pengembangan Media Gambar Berupa Buku Saku Fisika SMP Pokok Bahasan Suhu dan Kalor*, Indonesia.
- Philip B. Meggs dan Alston W Purvis, 2011, *Meggs' History of Graphic Design (Fifth Edition)*, New Jersey, United State of America
- Rustan, Surianto, 2014, *Layout, Dasar & Penerapannya*, Indonesia.
- Shadily, Hassan, 1980, *Ensiklopedi Indonesia edisi 1*, Jakarta, Indonesia.
- Simanjuntak, Truman dkk, 2017, *Berpetualang ke gua harimau yuuk!*, Depok, Indonesia.
- Simanjuntak, Truman, 2015, *Gua Harimau dan Perjalanan Panjang Peradaban OKU*, Yogyakarta, Indonesia.
- Susanto, Mikke, 2002. *Diksi Rupa*. Yogyakarta, Indonesia.
- Zoe Lescaze, Walton Ford, 2017, *Paleoart Visions of the Prehistoric Past*, New York, United State of America.

