



## Perancangan Media Informasi Tari Sekapur Sirih Jambi dalam Bentuk Buku Ilustrasi

Ramli Syahrul Muharam<sup>1</sup>, Harissman<sup>2</sup>, Anin Ditto<sup>3</sup>, Olyyanda Ariesta<sup>4</sup>

<sup>1,2,3&4</sup> Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Indonesia

E-mail Koresponden: [ramlisyahrulm@gmail.com](mailto:ramlisyahrulm@gmail.com)

**Abstract.** *Sekapur Sirih Dance is a traditional dance used to welcome important guests in Jambi Province. However, unfortunately many Jambi people, especially teenagers, only know this dance as a form of welcoming, without understanding more deeply about the history, meaning, movements, properties, values, and philosophy contained in it. Therefore, designing an illustrated book about Sekapur Sirih Dance can be an effective means to disseminate information and introduce this dance culture to teenagers and the wider community. The illustrated book comes with a dynamic and colorful design to introduce various aspects of Sekapur Sirih Dance. The method used in this design is the 5W + 1H analysis, which includes questions about what needs to be conveyed, who the target audience is, where this information will be disseminated, when this problem arises, why it is important, and how to attract the attention of teenagers with an appropriate approach. The design process includes interviews, field observations, library data collection, direct surveys to schools, and documentation. The stages of creating the work consist of brainstorming, sketching, story writing, color studies, typography, and storyboards. The final results of this design are illustrated books, e-books, posters, x-banners, stickers, pins, and key chains.*

**Keyword:** *Keywords: Illustration book, Sekapur Sirih Dance, Teenagers, Information media*

**Abstrak.** Tari Sekapur Sirih merupakan tarian tradisional yang digunakan untuk menyambut tamu penting di Provinsi Jambi. Namun, sayangnya banyak masyarakat Jambi, terutama kalangan remaja, hanya mengetahui tarian ini sebagai bentuk penyambutan, tanpa memahami lebih dalam tentang sejarah, makna, gerakan, properti, nilai-nilai, dan filosofi yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu, perancangan sebuah buku ilustrasi tentang Tari Sekapur Sirih dapat menjadi sarana yang efektif untuk menyebarkan informasi dan memperkenalkan budaya tarian ini kepada remaja serta masyarakat luas. Buku ilustrasi tersebut hadir dengan desain yang dinamis dan penuh warna untuk memperkenalkan berbagai aspek Tari Sekapur Sirih. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah analisis 5W+1H, yang mencakup pertanyaan mengenai apa yang perlu disampaikan, siapa target audiensnya, di mana informasi ini akan disebar, kapan masalah ini muncul, mengapa hal ini penting, dan bagaimana cara menarik perhatian remaja dengan pendekatan yang sesuai. Proses perancangan mencakup wawancara, observasi lapangan, pengumpulan data pustaka, survei langsung ke sekolah, serta dokumentasi. Tahapan penciptaan karya terdiri dari brainstorming, sketsa, penyusunan cerita, studi warna, tipografi, dan storyboard. Hasil akhir dari perancangan ini berupa buku ilustrasi, e-book, poster, x-banner, stiker, pin, dan gantungan kunci.

**Kata Kunci:** Buku ilustrasi, Tari Sekapur Sirih, Remaja, Media informasi

### 1. PENDAHULUAN

Setiap daerah memiliki cara tersendiri untuk melestarikan budayanya agar tidak punah, cara yang digunakan yaitu dari segi kesenian-kesenian. Kesenian - Kesenian ini tercipta dari sejak lama dan di turunkan dari generasi ke generasi. Ada banyak macam dan jenis kesenian di tiap daerah yang berkembang seiring berjalannya waktu, salah satunya di Daerah Provinsi Jambi.

Kesenian yang ada di Provinsi Jambi berasal dari berbagai suku bangsa yang mendiami wilayah tersebut. Terdapat lebih kurang 220 jenis kesenian, dengan sebagian besar berbentuk

berbagai macam tarian. Tarian ini adalah jenis tarian yang telah ada sejak lama, diturunkan dari generasi ke generasi, dan umumnya memiliki nilai-nilai atau makna tertentu, nilai filosofis, simbolis, dan religius. Semua aturan ragam gerak, formasi, busana, dan riasannya hingga kini tidak banyak berubah. tarian yang tersebar di Provinsi Jambi mencapai 98 jenis tarian, yang tersebar di berbagai daerah yang ada di Provinsi Jambi. Salah satunya adalah tarian sekapur sirih (Haliza Maulida: 2023).

Tari Sekapur Sirih adalah tarian yang digunakan untuk menyambut tamu-tamu penting di Provinsi Jambi dan dikenal sebagai tarian yang wajib bagi tamu besar. Tarian ini biasanya dipertunjukkan untuk menyambut tamu-tamu penting, mulai dari pejabat daerah hingga tamu internasional yang datang ke Provinsi Jambi. Tari Sekapur Sirih ditampilkan untuk menyambut tamu-tamu agung, sementara Tari Persembahan digunakan untuk menyambut tamu biasa dan sering dipertunjukkan pada pembukaan acara tertentu serta untuk menyambut pengantin dalam pesta pernikahan.

Gerak pokok atau gerak inti menggambarkan gerakan menerima tamu dengan lemah lembut, sopan dan santun. Sedangkan gerak akhir melambangkan kebahagiaan dalam menerima tamu yang Ketika tamu datang ke Provinsi Jambi, mereka akan disambut dengan Sekapur Sirih yang disajikan dalam cerano atau wadah khusus yang berisi lembaran daun sirih, pinang, gambir, kapur sirih, dan tembakau. Wadah ini menjadi simbol kehormatan dan sambutan hangat dari masyarakat Jambi. Selain itu, terdapat juga Sekapur Sirih yang telah diracik dan dipersiapkan dengan lebih praktis, sehingga memudahkan tamu yang dihormati untuk langsung mengambil dan mengunyahnya. Hal ini menjadi tanda bahwa tamu tersebut telah diterima dengan penuh rasa hormat dan diterima dengan baik di Provinsi Jambi (wawancara dengan Eri argawan: 2023).

Sangat disayangkan saat ini, Tari Sekapur Sirih ini hanya sekedar di ketahui namanya saja. Hal ini dikarenakan kurangnya edukasi ataupun informasi mengenai kesenian ini membuat remaja tidak mengetahui kesenian ini sehingga kesenian ini ditakutkan akan hilang seiring berjalannya waktu. Salah satu faktor penyebab kesenian ini mulai ditinggalkan adalah sebagian besar remaja hanya sekedar mengenal tari sekapur. Dari data kuesioner yang disebarakan didapatkan bahwa hampir 90% mengetahui mengenai Tari Sekapur Sirih ini tetapi 10-20% saja yang mengetahui latar belakang Tari Sekapur Sirih seperti sejarahnya yang akan mencakup asal-usul tarian, sub tarian, properti tarian, nam-nama Gerakan tarian, nilai-nilai dan filosofi. Ajang gelar kesenian tradisional pun kian menyempit, di mana seni pertunjukan tradisional hanya tampil untuk di perayaan hari nasional.

Pada dasarnya remaja sekarang bukan tidak ingin mengetahui terhadap budayanya sendiri, akan tetapi media informasi yang menjelaskan Tari Sekapur Sirih secara detail masih tidak ada dan penyampaianya harus di sesuaikan dengan kondisi seperti sekarang ini, sehingga tidak terkesan membosankan. Oleh sebab itu, melalui perancangan ini bisa menjadi salah satu media untuk memberikan informasi serta meningkatkan wawasan mengenai tarian sekapur sirih. Untuk menasar targer audience yang secara garis besar adalah remaja, maka dalam perancangan nantinya akan memadukan media yang sedang akrab atau di sukai oleh remaja kota Jambi saat ini dengan budaya kota Jambi dari segi sejarah, filosofi, Gerakan, serta makna gerakanya dalam tarian sekapur sirih.

Dengan menginformasikan dan memperkenalkan kesenian Jambi melalui media informasi seperti buku ilustrasi, diharapkan masyarakat luas dapat lebih memahami dan menghargai kesenian Jambi. Selain itu, buku ini juga dapat menjadi sumber referensi dan pengetahuan bagi para peneliti, mahasiswa, dan pelajar yang tertarik untuk belajar lebih dalam mengenai tarian sekapur sirih Jambi.

## **2. LANDASAN TEORI**

### **a. Media Informasi**

Menurut Sitepu (2012:8), buku adalah sekumpulan lembaran kertas yang memuat informasi, tercetak, disusun dengan rapi, dijilid, dan dilengkapi dengan pelindung luar yang terbuat dari kertas tebal, karton, atau bahan lainnya. Buku menjadi sarana utama dalam penyampaian informasi, riset sebagai sumber peradaban dan hiburan, mendorong kemajuan nasional, memperkaya kehidupan individu, menjaga rasa saling menghormati antara bangsa dengan kebudayaan yang berbeda, serta memperkuat keinginan akan perdamaian dalam hati setiap pria dan wanita, sebagaimana diharapkan oleh UNESCO yang dikutip dalam buku Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.

Dalam pembuatan sebuah buku perlu adanya perhatian khusus dalam mendesain sebuah buku seperti pada desain sampul buku, desain petunjuk, kejelasan dalam konten serta informasi yang disampaikan, susunan konten atau layout, kejelasan dalam membedakan antar bagian atau bab dan lain sebagainya, sehingga pembaca dapat merasa nyaman ketika membaca buku serta penyampaian pesan atau informasi dapat disampaikan dan dipahami dengan baik oleh pembacanya.

### 1) Elemen Buku

Menurut Rustan (2009: 122) Elemen visual terdapat dalam sebuah buku, elemen – elemen didalam buku adalah teks dan gambar, pada umumnya elemen terbanyak adalah bodytext, maka perlu diperhatikan khusus dalam memilih dan menatanya.

### 2) Bagian Buku

Buku memiliki ukuran yang bervariasi, kebanyaan sekitar aA6, A5, A4, A3, B6, B5. Buku dibagi menjadi tiga bagian yang masing – masing terbagi lagi berdasarkan fungsinya masing - masing, sebagai berikut:

#### Bagian Depan

- Cover depan berisi judul buku, nama pengarang, nama atau logo, penerbit, testimonial, elemen visual atau teks lainnya.
- Judul bagian dalam
- Informasi penerbitan dan perijinan
- Dedication, pesan atau ucapan terimakasih yang ditujukan oleh pengarang untuk orang / pihak lain.
- Kata pengantar dari pengarang
- Kata sambutan dari pihak lain misalnya editor atau pihak ahli.
- Daftar isi
- Bagian Isi

Isi buku yang terdiri dari bab - bab dan sub - bab, dan tiap bab membicarakan topik yang berbeda.

#### Bagian Belakang

- Daftar Pustaka
- Daftar Istilah
- Daftar Gambar
- Cover belakang

### b. Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar yang dihasilkan dari visualisasi sebuah ide, cerita, atau narasi yang dapat memperjelas atau menegaskan makna atau pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah tulisan. Menurut Soedarso (2014:566), berdasarkan penampilannya, gambar ilustrasi terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

- 1) Gambar Ilustrasi Naturalis: Memiliki bentuk dan warna yang serupa dengan kenyataan (realis) yang ada di alam tanpa ada perubahan, pengurangan, atau penambahan apapun.
- 2) Gambar Ilustrasi Dekoratif: Berfungsi untuk menghias sesuatu dengan bentuk yang telah disederhanakan atau dibesar-besarkan (dengan gaya tertentu).
- 3) Gambar Kartun: Memiliki bentuk yang lucu atau ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun sering digunakan dalam majalah anak-anak, komik, dan cerita bergambar.
- 4) Gambar Karikatur: Gambar kritikan atau sindiran yang dalam penggambarannya telah mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh. Gambar ini banyak ditemukan di majalah atau koran.
- 5) Cerita Bergambar (Cergam): Cerita Bergambar (Cergam) adalah sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik menggambar cergam dibuat berdasarkan cerita dengan berbagai sudut pandang penggambaran yang menarik.
- 6) Ilustrasi buku Pelajaran: Ilustrasi buku pelajaran mempunyai fungsi untuk menerangkan teks atau suatu keterangan peristiwa baik ilmiah maupun gambar bagian. Bentuknya bisa berupa foto, gambar natural, juga bisa berbentuk bagan.
- 7) Ilustrasi khayalan: Ilustrasi khayalan adalah gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal). Cara penggambaran seperti ini banyak ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, roman, dan komik. Dilihat dari berbagai jenis ilustrasi yang disebutkan, dalam perancangan penulis akan menggunakan ilustrasi yang berjenis ilustrasi gambar kartun yang sejalan dengan target audience remaja.

### **c. Media Informasi**

Secara umum dapat diartikan sebagai suatu pesan, ide, gagasan, yang disampaikan seseorang. Dalam ilmu komunikasi, pesan yang ingin disampaikan oleh seorang pengirim dipandang sebagai suatu informasi. Informasi ini dapat berupa numerik atau berupa angka-angka, audio, teks, dan citra atau gambar. Penyampaian informasi tersebut bisa dilakukan dengan lisan, namun dengan menggunakan suatu media dan saluran tertentu, informasi akan lebih dapat dipahami sebagai alat penyampai informasi, dan dapat juga digunakan sebagai alat penyimpan informasi. Melalui media informasi manusia dapat mengetahui informasi dan dapat bertukar pikiran serta berinteraksi satu dengan yang lainnya.

Menurut Pendit (2003: 3) Informasi dapat didefinisikan sebagai segala bentuk pengetahuan yang telah tercatat. Dengan demikian, informasi dapat ditemukan dalam berbagai jenis media, baik yang bersifat cetak maupun non-cetak. Media cetak meliputi buku, koran, majalah, jurnal, laporan penelitian, disertasi, tesis, dan lain-lain. Sementara itu, informasi juga

dapat diperoleh melalui media daring seperti e-jurnal, e-book, surat kabar online, serta media sosial (Facebook, Instagram, Twitter) yang memberikan data dan informasi yang berguna untuk menyelesaikan masalah bagi penggunanya. Dari perspektif perpustakaan, informasi dianggap sebagai rekaman dari fenomena yang diamati, atau juga bisa merujuk pada keputusan yang diambil oleh seseorang.

Jenis media informasi terbagi menjadi dua (Oisina, 2020:12)

#### 1) Media konvensional

Penggabungan atau pengintegrasian media-media yang ada untuk digunakan diarahkan dalam satu tujuan. Biasanya merujuk pada perkembangan teknologi komunikasi digital yang dimungkinkan dengan adanya jaringan konvensional, seperti media cetak dan juga media elektronik. Contoh media cetak yaitu majalah, koran, tabloid dan contoh media elektronik seperti, radio, televisi dan lain sebagainya.

#### 2) Media online

Atau yang sering juga disebut dengan media sosial, dengan para pengguna secara mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wifi, forum dan dunia virtual. Sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas dasar ideologi dan teknologi. Contohnya seperti, web, blog, situs jejaring sosial, youtube dan lain sebagainya.

### **d. Unsur desain**

#### 1) Garis

Menurut Lupton(2008:16) Garis merupakan rangkaian tak terhingga dari titik dan hubungan diantara dua titik. Garis secara strukturnya memiliki lebar ketebalan dan tekstur. Garis dapat digunakan untuk menjelaskan berbagai macam hal yaitu untuk mengekspresikan emosi, menggambarkan bentuk atau tepi, dan menjelaskan sebuah bidang.

#### 2) Bidang

Menurut Hashimoto (2009: 8:16) Bidang memiliki dimensi panjang dan lebar, berbentuk 2D baik dengan adanya kedalaman ataupun tidak. Pada umumnya kita tidak memerlukan garis, value dan warna untuk menyadari sebuah benda, kita mengidentifikasi benda dengan bidang mereka. Seperti dengan menggunakan arena kosong atau negative space, bidang kosong adalah arena kosong yang mengelilingi bidang yang positif.

#### 3) Warna

4) Warna adalah elemen penting dalam desain objek, karena dapat menggambarkan identitas, menyampaikan pesan, atau membedakan karakteristik bentuk visual dengan jelas. Secara praktis, warna terbagi menjadi dua jenis, yaitu warna yang dihasilkan oleh sinar (Additive

colour/RGB) yang umumnya digunakan pada lampu, monitor, TV, dan perangkat sejenis, serta warna yang dihasilkan melalui bahan tinta atau cat (Subtractive colour/CMYK) yang biasanya diterapkan dalam proses pencetakan pada media padat seperti kertas, logam, kain, atau plastik. Baik disadari atau tidak, warna memiliki pengaruh besar dalam proses pengambilan keputusan ketika memilih suatu merek atau brand.

#### 5) Value

Value menjelaskan tentang gelap dan terang. Hal ini bergantung pada cahaya, karena jika tidak adanya cahaya maka tidak akan adanya value. Value biasanya digunakan untuk memperjelas kedalaman dalam 2D, yang dimana cara mencahayaan memperjelas bentuknya.

#### 6) Texture

Menurut Hashimoto (2009: 24) Tekstur adalah tampilan kualitas dari sebuah objek, terdapat dua jenis tekstur yaitu, tactile dan implied. Implied texture adalah tekstur yang dapat kita lihat namun tidak dapat kita rasakan atau sentuh, secara teknisnya itu merupakan ilusi dari tekstur.

#### 7) Ukuran (size)

Ukuran elemen visual harus dipertimbangkan dengan teliti agar pesan yang disampaikan memiliki tingkat keterbacaan (legibility) yang optimal. Langkah pertama dalam menyusun elemen-elemen desain dengan efektif adalah dengan menetapkan skala prioritas (visual hierarchy). Informasi yang dianggap paling penting, baik dalam bentuk teks maupun gambar, sebaiknya diberi penekanan dengan ukuran yang lebih besar dan lebih menonjol.

### **e. Prinsip desain**

Desain komunikasi visual adalah suatu bidang yang fokus mempelajari konsep-konsep komunikasi dan ekspresi kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan ide secara visual, dengan mengelola elemen-elemen grafis seperti bentuk dan gambar, pengaturan huruf, komposisi warna, serta tata letak atau layout. Dalam desain ini, terdapat beberapa prinsip dasar yang harus diperhatikan, yaitu:

- a. Keseimbangan (Balance)
- b. Kesatuan (Unity)
- c. Irama (Rhythm)
- d. Proporsi (Proportional)
- e. Penekanan (Emphasis)

## **f. Tipografi**

Hampir semua hal yang berhubungan dengan desain komunikasi visual mempunyai unsur tipografi di dalamnya. Kurangnya perhatian pada tipografi dapat mempengaruhi desain yang indah menjadi kurang atau tidak komunikatif. Pada awalnya alphabet Latin hanya terdiri dari 21 huruf : A, B, C, D, E, F, G, H, I, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, V, dan X, kemudian huruf Y dan Z ditambahkan dalam alfabet Latin untuk mengakomodasi kata yang berasal dari bahasa Yunani. Tiga huruf tambahan J, U dan W dimasukkan pada abad pertengahan sehingga jumlah keseluruhan alfabet Latin menjadi 26.

## **g. Semiotika**

Semiotika, atau yang disebut Barthes sebagai semiologi, pada dasarnya bertujuan untuk mempelajari bagaimana manusia memberikan makna pada berbagai hal. Makna di sini tidak sama dengan komunikasi. Memberikan makna berarti bahwa objek-objek tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membentuk sistem tanda yang terstruktur. Simbol, yang menurut Pierce merupakan tanda yang merujuk pada objek itu sendiri, melibatkan tiga elemen dasar dalam teori segitiga makna: simbol itu sendiri, satu atau lebih referensi, dan hubungan antara simbol dengan referensi tersebut.

## **h. Layout**

Layout dapat diartikan sebagai pengaturan elemen-elemen desain di dalam suatu ruang pada media tertentu, yang bertujuan untuk memperkuat konsep atau pesan yang ingin disampaikan.

### 1) Elemen Layout

Menurut Reny (2022:1) elemen layout dalam desain grafis dapat berisi sejumlah elemen yang berbeda, yaitu:

- a) Teks (text)
- b) Gambar (image)
- c) Garis (line)
- d) Bentuk (shape)
- e) Ruang putih (white space)

## **i. Tari Sekapur Sirih**

Pada awalnya dalam tahun 1957 dengan lahirnya Provinsi Jambi telah melahirkan suatu kesadaran dan keinginan dari para seniman Jambi agar memiliki suatu bentuk persembahan

yang melambangkan bahwa Jambi itu baik ditinjau dari segi geografis maupun kebudayaan, maka di pertunjukkanlah Tari Sekapur Sirih ini sebagai tarian selamat datang pada para pendatang yang berkunjung ke provinsi Jambi, umumnya saat ini dipertunjukkan pada tamu-tamu besar di Provinsi Jambi. Rangkaian keindahan maupun keagungan gerak mengisyaratkan filosofi – filosofi yang sangat dalam. Keagungan dalam gerak yang lembut dan harus menyatu dengan iringan musik serta syair yang ditujukan bagi para tamu.

#### 1) Penari

Jumlah penari Sekapur Sirih sebanyak 13 orang yang terbagi menjadi 10 orang penari wanita dan 3 orang penari pria dengan fungsi sebagai berikut:

a) Penari wanita 9 orang

b) Pembawa Cerana/tepak sirih 1 orang Wanita

c) Pembawa payung 1 orang dengan pengawal 2 orang yang terdiri dari pria.

#### 4) Musik Pengiring

Menurut dewi arikusuma (2024) Susunan musik pengiring tarian ini terbagi dalam dua bagian yang menyatu yaitu vokal dan instrumen. Vokal biasanya dinyanyikan oleh pria dengan lagu Sekapur Sirih yang diangkat dari lagu rakyat "Jeruk Purut". Instrumen musik pengiring terdiri dari Biola, Accordeon, Gendang Melayu, Gong dan

#### 5) Pakaian

Menurut dewi arikusuma (2024) Pada garis besarnya kostum, yang dipakai penari dapat pula dibagi dalam 3 jenis meski tidak terlalu berbeda yaitu: Pakaian penari utama, pakaian penari wanita lainnya dan pembawa tepak serta pakaian penari pria yang bertugas sebagai pembawa payung dan pengawalnya dengan perincian sebagai berikut:

##### a) Kostum Penari Wanita,

(1) Penutup dan penghias kepala yang disebut pesangkon dilengkapi dengan Sunting abang tiga terbuat dari bahan logam bersepuh emas. (2) Baju kurung pendek. (3) Kain songket. (4) Dua helai selendang (sempur) yang diselipkan dipending dengan kedua ujungnya menjurai kebawah. (5) Rending sebagai ikat pinggang. (6) Subang sebagai hias telinga. (7) Gelang yang terdiri dari gelang kaso, gelang iengan dan. (8) Gelang kaki. (9) Kalung badumpak tigo.

##### b) Kostum Penari Pria

Pakaian teluk belango dengan dasar beludru atau saten biasanya berwarna kuning, Kain samping, yang biasanya dipakai songket, Teratai untuk hias bahu dan dada, Lacak untuk tutup dan hias kepala dan 1 buah keris diselipkan di pinggang.

#### 6) Fungsi

Tari Sekapur Sirih merupakan tari persembahan dan adat, yang biasanya dipertunjukkan dalam menyambut tamu yang dihormati dan berfungsi sebagai ungkapan rasa putih hati masyarakat Jambi menyambut tamu yang datang ke daerah ini.

#### 7) Peralatan

Peralatan/property tari yang dipergunakan untuk menunjang penampilan Tari Sekapur Sirih terdiri dari :

- a) Satu buah carano/tepak.
  - b) Sirih pinang seperlunya.
  - c) Payung kebesaran sekaki.
  - d) Mangkok yang berisi beras kuning
- 8) Proses Tari sekapur sirih

Menurut sri purnama syam (2024) proses tari sekapur sirih terdiri dari beberapa tahap yaitu:

- a) Pembukaan Tari: Penari akan menghadap tamu yang datang dan melakukan gerakan-gerakan yang melambangkan penghormatan serta kesopanan.
- b) Penyambutan Tamu Agung: Pada saat ini, beberapa penari juga mungkin akan membawa bendabenda simbolis, seperti sirih dalam daun yang merupakan simbol kehormatan, kesucian, dan hubungan sosial dalam budaya Melayu, khususnya Jambi.
- c) Penyerahan Sirih: Selama tarian berlangsung, sirih yang dibawa oleh penari diberikan kepada tamu agung. Penyerahan ini adalah simbol bahwa tamu agung telah diterima dengan hormat dan dalam suasana penuh adat dan tradisi. Sirih dalam budaya Melayu sering kali dianggap sebagai simbol kesejahteraan, kemakmuran, dan juga pengikat hubungan sosial.
- d) Tamu Agung Menerima dan Memakan Sirih: Dengan memakan sirih, tamu agung secara simbolis diterima sepenuhnya sebagai bagian dari komunitas atau keluarga besar yang menyambutnya.
- e) Akhir dari Tarian: Setelah tamu agung memakan sirih, para penari akan menyelesaikan tarian dengan gerakan yang lebih lambat, menandakan akhir dari proses penyambutan. Tamu agung diberi penghormatan terakhir, dan suasana menjadi lebih akrab dan penuh kehangatan.
- f) Waktu pertunjukan: Tari ini di pertunjukan sewaktu ada kunjungan tamu-tamu terhormat, dan sesuai dengan perkembangannya.

## 9) Gerakan

Nama – nama gerakan dan unsur Gerakan dalam Tari Sekapur Sirih yang Akan di adopsi menjadi ilustrasi dalam pengarapan karya nanti :

- Gerak Sembah
- Gerak Rentang Kepak kanan
- Gerak rentang kepak kanan/kiri
- Gerak Rentang Kepak Penuh Pandangan kanan/kiri
- Gerak Ngenak (memakai) Cincin
- Gerak Ngenak (memakai) Gelang
- Gerak Ngenak (memakai) Giwang
- Gerak Bersolek
- Gerak Rentang Kepak Penuh Pandangan kanan/kiri
- Gerak Meramu Sirih
- Gerak beinsut naik
- Gerak Rentang Pedang Serong kanan/kiri
- Gerak Nyilau
- Gerak Pih Putar penuh Balas Putar
- Gerak Pih Putar Separuh Balik
- Gerak Beinsut Turun
- Gerak rentang pedang kanan/kiri
- Gerak Rentang Kepak Penuh Pandangan kanan/kiri ditutup dengan Sembah

## 2. Proses Perancangan

### a. Konsep Verbal

Konsep verbal dari perancangan media informasi tentang Tari Sekapur Sirih Jambi ini yaitu bagaimana menyampaikan informasi mengenai Tari Sekapur Sirih Jambi melalui ilustrasi yang berisikan informasi terkait tari sekapur suruh jambi dengan ilustrasi yang menarik dan ringan untuk dibaca dan dipahami oleh remaja umur 12-16 tahun. Isi informasi yang disisipkan pada ilustrasi sesuai dengan data yang didapat pada saat wawancara dan observasi di lapangan. Penjelasan yang digunakan juga sejalan dengan audience yang hendak ingin mengetahui informasi tentang Tari Sekapur Sirih Jambi, yaitu dengan menggunakan penyampaian yang mudah di pahami dengan ilustrasi yang menarik. Buku ilustrasi yang dirancang menggunakan

konsep yang informatif, colorful dengan penyampaian yang ringan dan mudah dipahami target audience.

#### **b . Konsep Visual**

Perancangan media informasi buku ilustrasi Tari Sekapur Sirih Jambi ini menggunakan jenis ilustrasi kartun yang mendukung konsep verbal Dimana dapat membuat tampilan menjadi mudah dipahami dan dapat menarik perhatian target audience. Perancangan ilustrasi yang dibuat menampilkan penggambaran suasana candi muaro jambi yang asri dengan ragam gerak tarir sekapur sirih. teknik sequential movement pada ragam gerak gerakan tari dengan menceritakan penjelasan singkat sejarah tentang Tari Sekapur Sirih Jambi. Penjelasan tentang terciptanya Tari Sekapur Sirih Jambi hingga makna di balik tarian tersebut. Warna dan desain terinspirasi dari buku Ensklopedia Tari Beskalan yang menggunakan warna emas, dan nuansa warna coklat yang seirama dengan warna merah, emas, dan kuning. Sederhana, minimal, dan elegan sehingga dapat menonjol.

### **3. METODE PENELITIAN**

#### **Metode Pengumpulan Data**

##### **a. Observasi**

Observasi dilakukan kelapangan dengan mengumpulkan informasi dalam Tari Sekapur Sirih. Dari hasil observasi yang perancang lakukan, saat ini Tari Sekapur Sirih telah digunakan dalam penyambutan tamu terhormat oleh Masyarakat kota Jambi namun remaja hanya mengetahui Tari Sekapur Sirih sebagai tari penyambutan saja.

##### **b. Wawancara**

Metode wawancara yang dilakukan adalah dengan Teknik Indepth Interview (wawancara mendalam). Wawancara ini dilakukan bersama Pak Eri Argawan, Kepala Taman Budaya Jambi sekaligus pemilik sanggar sekintang dayo Jambi. Wawancara dilakukan untuk mencari informasi lebih lanjut mengenai tari sekapuir sirih Jambi, baik itu tentang sejarah, fakta unik, beserta penjelasan fungsi dan makna dari Tari sekapur suruh tersebut. untuk mengetahui bagaimana perkembangan tari skepaur sirih Jambi serta dukungan dari pemerintah maupun ketertarikan Masyarakat.

Melakukan kuesioner bertujuan untuk melihat seberapa banyak remaja yang ada di kota Jambi yang tertarik untuk belajar tari, baik itu dari segi historis maupun filosofis. Dari hasil pengumpulan data dengan kuesioner yang disebar secara langsung ke SMP negeri 10 kota Jambi sebagai perwakilan remaja yang ada di kota Jambi, didapatkanlah responden sebanyak 160 orang. Dari 160 orang responden tersebut iperoleh data bahwa 31.3% masih tidak mengerti

Tari Sekapur Sirih. Dari 31.3% yang menjawab pernah belajar tari 20.6%, terdapat 5 orang yang masuk dalam kategori Tahu. Dan sisanya yang menjawab tidak tahu yaitu 68.7% siswa benar benar masuk kategori tidak mengetahui Tari Sekapur Sirih lebih dalam.

**c. Studi Pustaka**

Studi Pustaka, jurnal, dan lain-lain merupakan data yang digunakan sebagai sarana pendukung dalam memahami masalah yang diteliti untuk menyempurnakan media informasi dengan mengumpulkan data dari jurnal, buku online, dan artikel. Pada proses pengumpulan data ini, penulis mengetahui sejarah dari Tari Sekapur Sirih, makna atau filosofi, ide-ide, pendapat, dan kritik tentang topik tersebut yang sebelumnya dibangun dan dianalisis oleh ilmuwan sebelumnya.

**Metode Analisis Data**

**a. Analisis Target Audiens**

Segmentasi ini merupakan suatu bentuk keseluruhan dari target segmen, dari segmentasi ini lah nantinya muncul target segmen, segmentasi didasarkan dari:

- Geografis
- Remaja yang ada di kota Jambi.
- Demografis
- Remaja dengan usia 12- 16 sebagai target primer dan masyarakat jambi.
- Psikografis
- Remaja yang tertarik untuk belajar budaya kota Jambi dan memiliki jiwa seni.
- Behavioristik
- Remaja jarang belajar kesenian karena di anggap kuno dan ketinggalan dan kurangnya sarana untuk belajar kesenian di lingkungan masyarakat jambi.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### a. Buku ilustrasi



**Gambar 1. Mock up buku**

(Gambar : Ramli syahrul muharam 2024)

Buku ilustrasi ini menggunakan Teknik digital painting dengan pewarnaan full color. Buku ini berisi gambar sebagai dominan dan tulisan sebagai pendukung. Hal ini sejalan dengan buku ilustrasi yang menyajikan gambar dengan detail yang membangun ciri khas ragam gerak dari karakter yang dihadirkan sebagai Teknik untuk memberikan ketertarikan bagi remaja awal untuk berimajinasi. Masing – masing dari karakter dan objek suasana tempat diciptakan dengan pendekatan visual yang mirip dengan aslinya. Namun dengan eksekusi melalui style gambar kartunis untuk menyelaraskan antara media dengan target.

Buku ilustrasi tentang Tari Sekapur Sirih ini juga menggunakan beberapa prinsip desain. Seperti salah satunya dalam penentuan layout. Tentang bagaimana mengarahkan pembaca serta Menyusun ilustrasi agar cerita dapat tersampaikan dengan benar. Penggunaan ilustrasi karakter mendominasi ilustrasi juga sebagai upaya agar pembaca tetap terarah informasi yang dibawakan oleh karakter yang ada dalam media informasi. Keseimbangan antara ilustrasi dan tulisan juga perlu diperhatikan agar selaras sehingga ilustrasi yang disampaikan dapat bersifat komunikatif dan dapat memberikan informasi kepada remaja dan Masyarakat luas. Pemilihan jenis huruf dimaksudkan agar sejalan dengan tema ilustrasi yang telah ditentukan sebelumnya. Karakter huruf yang dipilih memiliki kesan tulisan bersahabat yang cenderung mencampurkan huruf besar dan huruf kecil dalam sebuah kalimat. Warna pada huruf dibuat kontras dengan ilustrasi agar memudahkan terbaca di masing-masing halaman buku. Serta pada kalimat diberikan sedikit space, agar setiap objek tagar memiliki layout yang baik. Dengan Ukuran : 14.8 x 21, Material : hard cover, Teknik : Print Out, Warna : full Color.

##### b. Poster

Poster ini dirancang berfungsi sebagai media informasi kepada khalayak umum. Namun, dengan target utaman anak sekolah menengah umur 12-16 Tahun. Poster pertama adalah media

untuk memberikan informasi berupa deskripsi singkat secara garis besar apa itu Tari Sekapur Sirih Jambi beserta maknanya dengan beberapa Gerakan yang ada di dalam Tari Sekapur Sirih Jambi kepada target audiens dan khalayak umum.



Gambar 2. Poster

(Gambar : Ramli syahrul muharam 2024)

**c. X-Banner**

Karya banner berfungsi sebagai media pendukung dalam proses launching buku ilustrasi Tari Sekapur Sirih Jambi. Dalam banner terdapat Judul yang di garap. Kemudian di bagian Tengah terdapan penjelasan singkat tentang isi buku, dan di bagian bawah terdapat ilustrasi Gerakan Sembah yang memiliki arti penghormatan kepada tamu yang datang dan kepada alam, dengan gambar pintu candi muaro jambi sebagai latar belakang.



Gambar 3. X banner

(Gambar Ramli syahrul muharam 2024)

#### d. Stiker



**Gambar 4. Stiker**

(Gambar Ramli syahrul muharam 2024)

Perancangan media pendukung stiker menggunakan aset ilustrasi yang telah ada yaitu ilustrasi dari karakter yang terdapat pada buku ilustrasi, stiker berukuran 5x5 cm. stiker sebagai media promosi buku dengan ilustrasi kartunis *full color*.

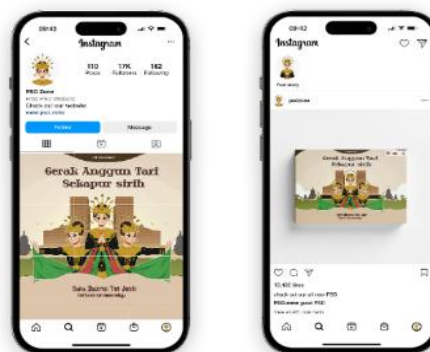
#### e. Pembatas buku

Pembatas buku sebagai pendukung juga sebagai penanda buku yang di baca, dalam pembatas buku berisi beberapa Gerakan dari Tari Sekapur Sirih dengan ilustrasi kartunis full color.

#### f. Tote Bag

Perancangan media pendukung totebag menggunakan warna putih terdapat ilustrasi dari tarai sekapur sirih jambi yang terletak pada bagian tengah totbag dan juga Tulisan Tari Sekapur Sirih dengan ilustrasi kartunis full color.

#### g. Media Sosial Instagram



**Gambar 5. Mockup Sosial Media Instagram**

(Gambar Ramli syahrul muharam 2024)

Sosial media yang digunakan sebagai media promosi adalah instagram. Intagram dapat mengkategorikan jenis postingan sehingga mudah menemukan postingan yang di unggah.

## 5. KESIMPULAN

Buku ilustrasi ini merupakan media informasi Tari Sekapur Sirih untuk memperkenalkan nilai budaya tari tersebut, dalam proses memperkenalkan buku ilustrasi ini lebih mudah di kenalkan melalui buku cetak dan buku digital terutama target audiens remaja. Dengan adanya buku ilustrasi ini, diharapkan dapat meningkatkan wawasan masyarakat Jambi, khususnya bagi mereka yang sebelumnya tidak mengenal Tari Sekapur Sirih menjadi kenal dan bagi yang tidak tahu dengan maknanya menjadi tau maknanya. Dengan adanya buku ilustrasi tari sekapur sirih dapat mendorong kaum remaja menumbuhkan rasa bangga terhadap tradisi yang telah diwariskan. Dengan demikian, generasi muda tidak hanya akan memiliki pengetahuan, tetapi juga merasa termotivasi untuk terus melestarikan dan mengembangkan kesenian tradisional seperti Tari Sekapur Sirih Jambi. informasi mengenai sejarah, silsilah Datuk/Raja, Tokoh pendiri dan situasi Istana saat ini.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini S, Lia & Kirana Natalia. 2014. Desain Komunikasi Visual. Bandung: Nuansa Cendikia
- B.P Sitepu. 2012. Penulisan Buku Teks Pelajaran. Bandung: Remaja Rosdakary Cenadi, Christine Suharto. 1999. Elemen-Elemen Dalam Desain Komunikasi Visual. Jakarta: UKP.
- Gramedia.Kompas Media NusantaraHill, Will. 2005. The Complete Typographer: A Manual for Designing with Type. Singapura: One Publishing Private Limited.
- Hamdanu, Ayyub. 2022. “Segala Hal Mengenai Tifografi” universitas Stekom. <https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/SEGALA-HAL-MENGENAITIPOGRAFI/8bbc40a2d5fe207b528418adda86a1d97c5afc01> Diakses pada 6 April 2023.
- Hashimoto, A & Mike Clayton. (2009). Visual Design Fundamentals: A Digital Approach , Third Edition. USA, Boston: Course Technology.
- Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kusrianto, Adi. 2009. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset
- Nurgyantoro, 2005. Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: UGM Press
- Pawit, M. Yusuf. 2004. Teori dan Praktis Penelusran Informasi: Informasi Retrieval. Jakarta: Prenda Media Group
- Prawira, Sulasmi Darma. 1989. Warna sebagai salah satu unsur seni & desain. Jakarta: P2LPTK.
- Rainer, R. Kelly, dan Cassey G. Cegielski. 2011. Introduction to Information Systems, Edisi III, International Student Version. Asia: John Wiley & Sons, Inc.

- Rustan, Surianto 2009. *Layout Dasar Dan Penerapannya*. Jakarta PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2005. *Dasar-dasar Tata Rupa & Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Sobur, Alex. 2004. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supardi, Kanisius. Juli, 2017. “Media Visual Dan Pembelajaran IPA DI Sekolah Dasar” *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, Vol.1 No.2, Manggarai: PGSD dan STKIP Santu Paulus Ruteng.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual – Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi Offse.