
PERANCANGAN MEDIA INFORMASI SANGGAR BUDAYA ILOK RUPO SEBAGAI MUSEUM BENDA BERSEJARAH KEBUDAYAAN SUNGAI PENUH-JAMBI

Iffah Batrisyia Ghaziah*, Yoni Sudiani**, Vicia Dwi Prakarti DB***

*Prodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

** Prodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

*** Prodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

e-mail: (iffahghaziah@gmail.com)

KATA KUNCI

Benda Cagar Budaya,
Sanggar Budaya Ilok
Rupo, Media
Informasi

ABSTRAK

Cagar budaya merupakan kekayaan budaya bangsa sebagai wujud pemikiran dan perilaku kehidupan manusia dalam pengembangan sejarah, ilmu pengetahuan dan kebudayaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara sehingga perlu dilestarikan dan dikelola secara tepat. Sanggar Budaya Ilok Rupo adalah museum mini swasta yang berfungsi sebagai tempat mengoleksi benda-benda bersejarah kebudayaan Kerinci yang terletak di Kota Sungai Penuh, provinsi Jambi. Publikasi museum merupakan salah satu cara melestarikan kebudayaan, yang dilakukan dengan cara menyebarkan informasi agar pengetahuan tentang museum beserta koleksinya bermanfaat sebagai penunjang pendidikan yang bersifat rekreatif. Pelestarian benda cagar budaya serta warisan budaya yang ada di Sanggar Budaya Ilok Rupo dipublikasikan melalui perancangan media informasi. Tujuan perancangan ini adalah sebagai wadah publikasi museum melalui media informasi. Metode pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, survei, studi pustaka dan dokumentasi. Hasil perancangan karya berupa audio visual dan buku dengan bauran media poster, brosur, buku tamu, pena dan sticker.

KEYWORD

*Cultural heritage
objects, the ilok rupo
cultural studio,
Information media*

ABSTRACT

Cultural heritage is the nation's cultural wealth as a form of human thought and behavior in historical development, science and culture in social, national and state life, so it needs to be preserved and managed appropriately. The Ilok Rupo Cultural Studio is a private mini museum that functions as a place to collect historical objects of Kerinci culture, located in Sungai Penuh City, Jambi province. Museum publications are one way to preserve culture, Which is done by disseminating information so that knowledge about museums and its collections is useful as a support for recreational education. The preservation of cultural heritage objects and cultural heritage at the Ilok Rupo Cultural Studio is

publicized through information media design. The aim of the design is to serve as a platform for the publication of the museum through informational media. Data collection methods include observation, interviews, surveys, literature review and documentation. Design work consists of audio visual and a book using a mix media including audio visual, books, posters, brochures, guest books, pens and stickers

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan alat komunikasi telah mempengaruhi kehidupan bermasyarakat. Sarana komunikasi merupakan kebutuhan manusia dalam bidang informasi. Salah satunya sarana komunikasi secara visual, informasi visual mampu ditangkap melalui panca indera. Dimana media visual memiliki tiga fungsi dasar yaitu sebagai sarana identifikasi, sarana informasi dan instruksi, serta sebagai sarana promosi. Tujuan komunikasi visual sebagai media presentasi dan periklanan adalah untuk menyampaikan pesan, menarik perhatian secara visual dan membuat pesan tersebut mudah diingat.

Media informasi merupakan salah satu media komunikasi visual. Penjelasan Sobur ⁽¹⁾ media informasi adalah “alat-alat grafis, fotografi atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual”. Fungsi dari media informasi adalah menunjang atau memperbarui informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat.

Berdasarkan hasil riset pada buku tamu diketahui tujuan pengunjung ke Sanggar Budaya Ilok Rupo, disimpulkan bahwa keberadaan Sanggar Budaya Ilok Rupo mempunyai nilai mendidik yang menarik dan

mendorong pengunjung untuk memanfaatkan museum ini sebaik-baiknya. Media informasi sebagai alat yang menyampaikan suatu informasi harus tepat sasaran agar dapat tersampaikan dengan baik pada target sasaran sehingga dapat bermanfaat bagi pembuat dan penerima informasi. Media informasi dapat berupa audio visual, infografis, sign system dan lain-lain. Audio visual adalah media yang memiliki unsur suara dan gambar yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan informasi pesan verbal dan nonverbal.

Di Kota Sungai Penuh terdapat museum koleksi pribadi benda cagar budaya serta sanggar tempat berkarya kegiatan kebudayaan tradisional milik Iskandar Zakaria ⁽²⁾. Iskandar Zakaria adalah seorang penulis, seniman, budayawan Kerinci dan Maestro Tradisi dari Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata tahun 2010. Iskandar Zakaria lahir di Sungai Penuh 13 April 1942 hingga wafat pada tanggal 10 Agustus 2018. Peninggalan Iskandar Zakaria hingga saat ini yang masih digunakan masyarakat Sungai Penuh yaitu museum sekaligus sanggar pribadi miliknya yang terletak di Jl. R.A Kartini No.88, Koto Tinggi, Kota Sungai Penuh, yang merupakan sekaligus

tempat kediaman Iskandar Zakaria dan keluarga⁽³⁾.

Benda-benda bersejarah yang ada di Sanggar Budaya Ilok Rupo menggambarkan kebudayaan masa lampau Kerinci mulai dari berbagai macam peralatan purbakala masyarakat Kerinci pra-sejarah dari zaman batu hingga zaman logam, peralatan tradisional, barang-barang kebudayaan suku asing yang pernah berinteraksi dengan tanah Kerinci, mata uang lama masyarakat Kerinci, peralatan ritual keagamaan tradisional masyarakat Kerinci, perlengkapan kesenian tradisional kerinci serta koleksi lainnya⁽⁴⁾.

Berdasarkan hasil pengamatan pada Sanggar Budaya Ilok Rupo, keadaan informasi benda bersejarah yang ada masih sederhana dan belum diperbarui. Informasi tidak berfungsi dengan baik karena informasi visual hanya berupa tulisan tangan dan mudah rusak serta penyampaian informasi dilakukan melalui storytelling langsung dari pengelola, yang mana informasi tersebut tidak selalu utuh setiap waktu.

Keunikan karakter Iskandar Zakaria dalam mengumpulkan benda budaya, melestarikan budaya dan tradisi Kerinci membuat ia dipercaya sebagai Pimpinan Galeri Benda Cagar Budaya Kabupaten Kerinci serta Koordinator Juru Pelihara Benda Cagar Budaya Kabupaten Kerinci pada tahun 1998. Iskandar Zakaria mendirikan Sanggar Budaya Ilok Rupo pada saat ia telah pensiun menjadi PNS di tahun 1998. Berdasarkan hasil wawancara bersama pengelola Museum dan

Sanggar Budaya Ilok Rupo Meiza Teti Kadarsih mengatakan “Tujuannya mengumpulkan benda-benda bersejarah hingga membuat museum koleksi untuk menyebarkan pengetahuan sejarah dan kebudayaan Kerinci kepada generasi muda serta keunikan budaya bisa tetap terjaga” (Wawancara: Meiza Teti Kadarsih, 30 Maret 2023)⁽⁴⁾.

Berdasarkan permasalahan diatas, benda-benda budaya sebagai koleksi museum seharusnya dipaparkan secara menarik dan detail melalui informasi yang komunikatif dan terkini sesuai dengan kondisi kebutuhan masyarakat, maka dibutuhkan perancangan media informasi Sanggar Budaya Ilok Rupo sebagai Museum Benda Bersejarah Kebudayaan Sungai Penuh-Jambi untuk meningkatkan informasi yang relevan.

Eksistensi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki makna keberadaan. Museum pada Sanggar Budaya Ilok Rupo masih belum bisa meningkatkan eksistensinya untuk bertahan dan lebih dikenal masyarakat luas. Makna budaya yang dikandung harus terpelihara dengan baik dengan tujuan untuk melindungi, memelihara dan memanfaatkan, melalui perancangan media informasi Sanggar Budaya Ilok Rupo sebagai Museum Benda Bersejarah Kebudayaan Sungai Penuh-Jambi. Perancangan ini penting dilakukan untuk mengingat fungsi museum dan sanggar sebagai sumber pengetahuan sangat memerlukan tindakan keberlanjutan agar tidak ditinggalkan oleh generasi selanjutnya.

Perancangan media informasi untuk memberikan gambaran bahwa kondisi sanggar budaya sebagai museum kebudayaan adalah milik semua generasi, agar ekosistem sanggar dan museum tidak terhenti di satu generasi sehingga menimbulkan sebuah jarak yang begitu besar antara satu generasi dengan generasi selanjutnya. Perancangan media informasi ini diharapkan mampu memberikan kontribusi untuk memaksimalkan fungsi sanggar budaya sebagai museum kebudayaan melalui benda bersejarah, warisan budaya, dan belajar kegiatan seni tradisional, serta tidak menutup kemungkinan untuk membangun kembali spirit Iskandar Zakaria pada generasi muda dalam mempertahankan kebudayaan dan tradisi Kerinci. Dalam mewujudkan perancangan media informasi melalui audio visual diharapkan dapat menarik perhatian dan meningkatkan efektivitas dalam penyampaian informasi yang komunikatif melalui teknik komunikasi persuasif.

METODE PERANCANGAN

1. Pengumpulan Data

Desain penelitian adalah rencana sistematis yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi guna menjawab pertanyaan penelitian atau menguji hipotesis yang diajukan.⁽⁵⁾

a) Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap perilaku, kejadian, atau fenomena yang diteliti.⁽⁶⁾

Hasil observasi pada lingkungan Sanggar Budaya Ilok Rupo yaitu tempat ini terletak di Jl. R.A Kartini No.88, Koto Tinggi, Kota Sungai Penuh yang dapat diakses oleh transportasi roda dua. Sanggar Budaya Ilok Rupo yang merupakan kediaman Iskandar Zakaria terletak diantara rumah-rumah penduduk yang tidak jauh dari pusat kota Sungai Penuh. Keadaan Sanggar Budaya Ilok Rupo terdiri dari 3 lantai, yang lantai 1 merupakan ruang tamu sekaligus ruangan koleksi museum kategori historika dan ruangan latihan menari. Lantai 2 merupakan tempat koleksi benda budaya berupa etnografika, teknologika, senirupa dan filologika. Lantai 3 adalah ruangan benda cagar budaya seperti arkeologika, keramologika, biologis dan numismatika⁽⁷⁾.

b) Wawancara

Wawancara adalah suatu percakapan terarah yang di dalamnya pewawancara memiliki seperangkat agenda penelitian yakni pertanyaan-pertanyaan kunci yang harus ditangani⁽⁸⁾.

Metode penelitian wawancara dilakukan secara daring dan luring dengan pengelola Sanggar Budaya Ilok Rupo dengan hasil kesimpulan Sanggar Budaya Ilok Rupo adalah tempat koleksi pribadi benda-benda bersejarah yang didirikan oleh Iskandar Zakaria seorang maestro di Kota Sungai Penuh, selain koleksi benda-benda bersejarah Iskandar Zakaria juga melestarikan warisan budaya seperti kesenian dan pendidikan tradisi yang didirikannya melalui Sanggar Budaya Ilok Rupo.

Selanjutnya dilakukan wawancara dengan pamong budaya ahli dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Sungai Penuh Agustin sebagai bentuk pertimbangan dari rancangan media informasi yang akan dibuat, serta dilakukan wawancara dengan narasumber yang merupakan rekan kerja Iskandar Zakaria tahun 1966 dengan hasil wawancara didapatkan informasi berupa pekerjaan dan kegiatan yang dilakukan Iskandar Zakaria pada masanya.

c) Survei

Besarnya jumlah data yang didapatkan, berbanding lurus dengan survei maupun formulir yang dibagikan dan didapatkan dari responden ⁽⁹⁾.

Selain observasi dan wawancara, dibagikan kuesioner yang dilakukan melalui daring google form. Menurut data yang telah dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner luring, sebanyak 89,1% dari 119 responden menyatakan bahwa media informasi sebagai alat yang menyampaikan suatu informasi akan lebih efektif dalam perancangan media informasi audio visual (media digital) daripada infografis (media cetak) 10,9%.

d) Studi pustaka

Metode pengumpulan data melalui studi pustaka berasal dari literatur seperti buku, jurnal dan berita di berbagai media yang berkaitan dengan benda-benda sejarah di Sanggar Budaya Ilok Rupo. Berbagai referensi dan sumber pengetahuan digunakan untuk perancangan media informasi benda-benda sejarah di Sanggar Budaya Ilok Rupo.

Hasil yang didapatkan dari studi pustaka adalah informasi yang dibutuhkan pada perancangan media informasi Sanggar Budaya Ilok Rupo seperti teori-teori yang digunakan pada perancangan serta informasi dari objek perancangan.

e) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan oleh peneliti dalam menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan dan sebagainya⁽¹⁰⁾.

Metode pengumpulan data dokumentasi melalui jurnal penulisan Iskandar Zakaria dan pengambilan gambar dilakukan ke tempat yang mendukung kebutuhan riset seperti ke Sanggar Budaya Ilok Rupo dan wawancara bersama narasumber.

2. Analisis Data

a) Analisis Target Audiens

(1) Segmentasi Geografis

Perancangan media informasi pada Sanggar Budaya Ilok Rupo Sebagai Museum Benda Kebudayaan Sungai Penuh-Jambi, target ditujukan kepada masyarakat Kota Sungai Penuh, Kerinci. Namun, target tidak menutup kemungkinan pada seluruh masyarakat Indonesia.

(2) Segmentasi Demografis

(2.1) Jenis kelamin: target jenis kelamin untuk perancangan media informasi ini adalah laki-laki dan perempuan.

(2.2) Usia: target usia pada perancangan ini 12- 20 tahun

(2.3) Pekerjaan: semua kalangan

(2.4) Jenis pengunjung: individu dan kelompok

(3) Segmentasi Psikografis

Target audiens melalui segmentasi psikografis untuk perancangan media informasi ini adalah masyarakat umum yang menyukai hal berbau sejarah.

b) Analisis Perancangan

(1) Analisis SWOT

(1.1) Kekuatan (Strength)

(a) Objek perancangan sebagai bentuk usaha dalam membangun kembali spirit Iskandar Zakaria pada generasi muda

(b) Objek perancangan memiliki benda-benda sejarah dan warisan budaya yang harus dilestarikan karena berfungsi sebagai pusat wisata dan edukasi sejarah

(c) Objek perancangan berfungsi sebagai tempat penelitian kebudayaan Kerinci

(1.2) Kelemahan (Weakness)

(a) Museum dan Sanggar Budaya Ilok Rupo merupakan milik pribadi yang tidak dilindungi pemerintah

(b) Kurangnya pengelolaan pada sanggar karena tidak mendapatkan bantuan berupa dana

(c) Informasi pada benda budaya tidak diperbarui mengikuti perkembangan zaman

(1.3) Peluang (Opportunity)

(a) Perbaruan media informasi pada benda-benda sejarah dapat membantu

usaha pengadaan dana kepada sponsor terkait;

(b) Adanya media informasi memudahkan masyarakat atau audiens dalam memahami makna tentang benda-benda sejarah dan warisan budaya yang ada di Sanggar Budaya Ilok Rupo

(1.4) Ancaman (Threats)

(a) Rasa ketidakingintahuan pada masyarakat, membuat peninggalan sejarah dan warisan budaya yang ada mulai dilupakan.

(2) Analisis 5W 1H

(2.1) What

Museum dan Sanggar Ilok Rupo adalah tempat mengoleksi benda-benda sejarah, seni, barang kuno serta tempat berkegiatan warisan budaya seperti seni tari, seni musik tradisi dan belajar aksara tradisional, dan tempat penelitian tradisi kebudayaan Kerinci. Museum dan sanggar Ilok Rupo didirikan oleh Iskandar Zakaria seorang maestro di Kota Sungai Penuh yang bermula dari mengoleksi benda peninggalan sejarah dan gemar mempelajari seni tradisi, hingga memiliki keinginan mendirikan sanggar budaya dengan tujuan melestarikan warisan budaya untuk edukasi masyarakat terutama generasi muda.

(2.2) Who

Target dari perancangan media informasi berupa audio visual ini adalah seluruh masyarakat Indonesia.

(2.3) Why

Berdasarkan hasil dari pengumpulan data, perancangan media informasi ini sebagai bentuk cara pelestarian aset peninggalan sejarah, serta sebagai bentuk media informasi yang berkembang mengikuti perkembangan zaman dan memuat informasi yang komunikatif;

(2.4) Where

Museum dan Sanggar Budaya Ilok Rupo terletak di Jl. R.A Kartini No.88, Koto Tinggi, Kota Sungai Penuh, Provinsi Jambi.

(2.5) When

Media informasi ini berfungsi saat pengunjung yang datang ke sanggar budaya membutuhkan informasi terhadap benda dan warisan budaya yang ada.

(2.6) How

Melalui perancangan media informasi benda-benda bersejarah di Sanggar Budaya Ilok Rupo diharapkan mampu membuat pengunjung serta audiens tertarik dan memahami informasi, sehingga ikut melestarikan budaya yang ada.

Berdasarkan hasil analisis SWOT dan 5W 1H, didapatkan kesimpulan berupa melestarikan benda-benda bersejarah dan warisan budaya

yang ada di Sanggar Budaya Ilok Rupo dapat dilakukan melalui perancangan media informasi dengan komunikasi persuasif. Perancangan ini memiliki tujuan agar informasi lebih komunikatif dan efektif sehingga dapat menarik perhatian dan minat audiens untuk ikut serta belajar dan melestarikan warisan budaya yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Audio Visual: Video Dokumenter



Gambar 1. Hasil Karya Video Dokumenter
[Sumber: Dokumentasi pribadi Iffah Batrisyia Ghaziah, 2024]

Audio visual ini dirancang untuk memberikan informasi tentang Sanggar Budaya Ilok Rupo. Audio visual video dokumenter menggunakan teknik expository yaitu gambar yang disusun sebagai penunjang argumentasi dari narasi yang sudah dibuat dengan prioritas tertentu⁽¹¹⁾. Video dokumenter ini berdurasi 8 menit dengan isian video yang terdiri dari, footage drone, footage kamera movement, motion graphic, wawancara dengan narasumber yang diiringi dengan musik ilustrasi daerah Sungai Penuh serta voice over sebagai narasi pendukung.

Segment video terbagi atas 6 bagian yaitu, pertama pembuka dan pengantar video; kedua wawancara tentang Sanggar Budaya Ilok Rupo; ketiga asal-usul terbentuknya Sanggar Budaya Ilok Rupo; keempat tentang sosok Iskandar

Zakaria; kelima wawancara dengan pihak pemerintah kota Sungai Penuh; segment terakhir yang keenam merupakan penutup berupa kalimat ajakan sebagai bentuk pendekatan komunikasi persuasif.

Narasumber untuk wawancara terdiri dari pengelola Sanggar Budaya Ilok Rupo, budayawan yang merupakan rekan kerja Iskandar Zakaria, serta pamong budaya ahli dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Sungai Penuh. Perancangan audio visual ini shooting di beberapa tempat yang sesuai dengan kebutuhan media informasi Sanggar Budaya Ilok Rupo, seperti tempat utama Sanggar Budaya Ilok Rupo dan museum, rumah narasumber budayawan, dinas kebudayaan dan pariwisata kota Sungai Penuh, rumah batik, masjid Agung, puncak Depati VII, dan jalan raya Kota Sungai Penuh. Hasil karya audio visual dari dilakukannya penggabungan live action dengan desain motiongraphic memiliki tujuan untuk menarik perhatian audiens dengan keindahan estetika agar tetap fokus dan tidak bosan saat menonton video dokumenter. Grading warna menggunakan earth tone memberikan kesan yang hangat untuk mendukung tema video dokumenter yang merupakan sejarah dan klasik. Pada video dokumenter, dirancang musik ilustrasi daerah Sungai Penuh serta voice over sebagai narasi pendukung yang dimanfaatkan untuk membangun emosi audiens saat menonton video dokumenter sejarah Sanggar Budaya Ilok Rupo tersebut.

Tujuan dibuatnya audio visual dokumenter adalah untuk menyampaikan informasi yang efektif melalui komunikasi persuasif narasi dan storytelling, serta mengikuti perkembangan zaman, agar informasi mudah diterima dan dicerna oleh target audiens. Manfaat dari dirancangnya karya audio visual dokumenter yaitu sebagai media informasi tentang Sanggar Budaya Ilok Rupo, sejarah berdirinya museum benda bersejarah kebudayaan Sungai Penuh di Sanggar Budaya Ilok Rupo serta sebagai dokumentasi dari eksistensi Sanggar Budaya Ilok Rupo.

2. Buku: Sejarah Berdirinya Sanggar Budaya Ilok Rupo



Gambar 2. Hasil Karya Buku
[Sumber: Dokumentasi pribadi Iffah Batrisyia Ghaziah, 2024]

Buku merupakan hasil pemikiran yang dianalisis menjadi ilmu pengetahuan, disusun dan ditulis dengan bahasa sederhana, dengan gambar dan daftar pustaka⁽¹²⁾.

Hasil karya berupa buku digunakan sebagai media informasi yang kompleks terhadap Sanggar Budaya Ilok Rupo. Penyusunan materi buku terdiri dari biografi Iskandar Zakaria sebagai pendiri Sanggar Budaya Ilok Rupo, asal mula berdiri Sanggar Budaya Ilok Rupo, informasi mengenai benda-benda cagar budaya,

serta pengaruh peran Iskandar Zakaria di masa kini.

Buku dengan 49 halaman beserta sampul depan belakang, dirancang dengan desain klasik menggunakan warna yang hangat dan natural untuk mendukung tema sejarah. Aset yang ada pada buku berupa foto, ilustrasi line art, dan huruf-huruf aksara Incung yang telah disusun menjadi kalimat⁽¹³⁾.

3. Poster



Gambar 3. Hasil Karya Poster
[Sumber: Dokumentasi pribadi Iffah Batrisyia Ghaziah, 2024]

Poster adalah sebagai kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna, dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti di dalam ingatannya⁽¹⁴⁾.

Poster pertama dirancang dengan informasi biografi Iskandar Zakaria dengan teknik transformasi pendidikan serta perjalanan karir Iskandar Zakaria, menggunakan foto dan ilustrasi pendukung.

Poster kedua berisi informasi tentang pengertian Sanggar Budaya Ilok Rupo,

klasifikasi benda cagar budaya yang ada di museum serta lokasi Sanggar Budaya Ilok Rupo dari peta Kerinci.

Poster ketiga memberikan informasi tentang cara pengumpulan koleksi asset museum benda cagar budaya yang ada di Sanggar Budaya Ilok Rupo. Cara benda-benda didapatkan adalah melalui hibah, hasil temuan, titipan masyarakat, serta upacara benda pusaka.

Poster keempat merupakan ilustrasi portrait Iskandar Zakaria. Ilustrasi digital menggunakan teknik arsir (countour hatching) serta teknik pewarnaan watercolor. Ilustrasi ini berfungsi sebagai pendukung informasi bahwa sosok inilah yang berperan besar terhadap budaya di Kerinci.

Poster kelima adalah Ilustrasi bangunan Sanggar Budaya Ilok Rupo. Ilustrasi dibuat sebagai bentuk gambaran dari bangunan Sanggar Budaya Ilok Rupo, bahwa sanggar ini merupakan rumah pribadi Iskandar Zakaria yang saat ini ditinggali dan dikelola oleh anak cucunya.

Poster keenam dan ketujuh merupakan klasifikasi koleksi benda cagar budaya yang ada di museum. Kategori benda terdiri dari keramologika, etnografika, teknologika, arkeologika, historika, biologis, senirupa, numismatika dan filologika. Poster berisi foto dari salah satu benda terbaik di setiap kategorinya menggunakan tata letak yang sederhana.

4. Brosur



Gambar 4. Hasil Karya Brosur

[Sumber: Dokumentasi pribadi Iffah Batrisyia Ghaziah, 2024]

Brosur dibuat sebagai media yang berfungsi sebagai penyebaran informasi yang praktis untuk dibagikan kepada masyarakat secara luring. Desain brosur memiliki ukuran A5 dengan sisi timbal balik yang isinya merupakan ilustrasi bangunan sanggar, sekilas informasi mengenai biografi Iskandar Zakaria, kegiatan dan asset museum di Sanggar Budaya Ilok Rupo serta peta lokasi. Brosur dapat berfungsi sebagai informasi praktis dan singkat untuk menarik audiens agar mengunjungi Sanggar Budaya Ilok Rupo untuk mempelajari sejarah, budaya Kerinci serta melestarikannya.

5. Buku Tamu



Gambar 5. Hasil Karya Buku Tamu

[Sumber: Dokumentasi pribadi Iffah Batrisyia Ghaziah, 2024]

Buku tamu dirancang untuk memenuhi kebutuhan Sanggar Budaya Ilok Rupo yang berfungsi sebagai bentuk identitas visual dari sanggar. Bagian buku tamu terdiri dari cover dan isian. Desain buku tamu dibuat sesuai dengan kebutuhan pengelola sanggar terhadap informasi pribadi dari masyarakat yang berkunjung, seperti tanggal kunjungan, nama, instansi, jumlah orang, keperluan kunjungan, kontak dan paraf.

6. Sticker



Gambar 6. Hasil Karya Sticker

[Sumber: Dokumentasi pribadi Iffah Batrisyia Ghaziah, 2024]

Desain sticker berfungsi sebagai merchandise serta sebagai bentuk promosi secara tidak langsung bagi audiens yang menerimanya. Desain sticker yang dirancang adalah ilustrasi dengan gambar buku tambo, bangunan Sanggar Budaya Ilok Rupo, batu intan, serta keramik VOC. Penyebaran sticker mampu memberikan dampak positif bagi keberadaan Sanggar Budaya Ilok Rupo.

7. Pena



Gambar 7. Hasil Karya Pena

[Sumber: Dokumentasi pribadi Iffah Batrisyia Ghaziah, 2024]

Pena dibuat sebagai pendukung kelengkapan dari buku tamu dan penunjang keindahan estetika serta terbentuknya identitas visual Sanggar Budaya Ilok Rupo. Desain pena terbuat dari logo sanggar yang sudah ada.

SIMPULAN

Kesimpulan yang terdapat pada pembahasan Perancangan Media Informasi Sanggar Budaya Ilok Rupo Sebagai Museum Benda Bersejarah Kebudayaan Kerinci-Jambi adalah:

- a. Kebudayaan merupakan identitas bangsa, ciri khas suatu bangsa yang memiliki keistimewaan. Menjaga nilai-nilai budaya penting agar budaya tersebut tetap terjaga kelestariannya. Indonesia memiliki

- beragam budaya yang diturunkan dari generasi ke generasi oleh berbagai macam suku.
- b. Tradisi dan Kebudayaan yang dimiliki Kota Sungai Penuh cukup beragam, sejumlah kebudayaan dan tradisi di Sungai Penuh saat ini sudah ditetapkan menjadi warisan budaya tak benda oleh pemerintah pusat.
 - c. Media informasi berfungsi sebagai media presentasi yang efektif untuk melestarikan kebudayaan yang ada. Penyebaran informasi melalui komunikasi visual dan verbal akan meningkatkan keingintahuan masyarakat dan mudah melekat pada ingatan masyarakat.
 - d. Perancangan media informasi pada Sanggar Budaya Ilok Rupo, memiliki output karya audio visual dokumenter dan buku informasi mengenai Sanggar Budaya Ilok Rupo. Video dokumenter dirancang dengan rangkaian informasi dengan teknik video live action serta motiongraphic sebagai penunjang informasi melalui unsur visual dan verbal agar mudah dicerna dan dimengerti oleh masyarakat. Buku informasi dirancang dengan rangkaian informasi, ilustrasi pendukung serta desain yang menarik untuk dibaca oleh masyarakat.
 - e. Bauran media pada perancangan media informasi ini berupa poster, brosur, buku tamu, sticker dan pena. Bauran media sebagai penyebaran informasi berfungsi

sebagai pendukung identitas visual dari Sanggar Budaya Ilok Rupo dan secara tidak langsung sebagai wadah promosi keberadaan Sanggar Budaya Ilok Rupo.

Karya perancangan media informasi ini memiliki saran berupa:

- a. Kepada pihak pemerintahan kota Sungai Penuh diharapkan turut serta dalam mendukung pelestarian benda cagar budaya serta bekerja sama dengan pihak pengelola Sanggar Budaya Ilok Rupo untuk meningkatkan eksistensi Sanggar Budaya Ilok Rupo di kota Sungai Penuh.
- b. Pelestarian budaya perlu dilakukan masyarakat umum agar kebudayaan tersebut tidak hilang. Pelestarian dapat dimulai dengan cara mengetahui keberadaan budaya serta memahami makna dan nilai-nilai yang terkandung pada budaya tersebut. Generasi muda perlu peduli atas keberadaan budaya agar keunikan budaya yang ada tetap terjaga.
- c. Bagi lembaga yaitu Institut Seni Indonesia Padangpanjang, diharapkan hasil perancangan karya ini dapat menjadi bahan atau materi pembelajaran baik kalangan mahasiswa pendidikan sarjana maupun profesi agar perancangan media informasi ini dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya.
- d. Dalam menyampaikan informasi, diperlukan berbagai bauran media untuk membantu proses penyampaian informasi kepada masyarakat umum

- e. Penyampaian informasi tentang sejarah sebaiknya dirancang menggunakan bahasa yang jelas, objektif dan sesuai dengan runtutan peristiwa agar informasi sesuai dengan runtutan peristiwa sejarah masa lalu.

DAFTAR PUSTAKA

1. Sobur A. Analisis teks media: suatu pengantar untuk analisis wacana, analisis semiotik, dan analisis framing/ Alex Sobur. Bandung PT Remaja Rosdakarya [Internet]. 2001;162. Available from: https://books.google.com/books/about/Analisis_teks_media.html?id=ViJYAAAACAAJ
 2. Zakaria I. Tambo Sakti Alam Kerinci. (No Title). 1984;97.
 3. Yolanda F. Jurnal 40, Iskandar Zakaria Budayawan dari Tanah Sakti - Part Time Veterinarian [Internet]. 2012. Available from: <https://www.febyyolanda.com/2012/09/jurnal-41-iskandar-zakaria-budayawan.html>
 4. Septiawan W. Koleksi uang kuno Museum Koleksi Iskandar Zakaria di Kota Sungai Penuh - ANTARA News Jambi [Internet]. 2020. Available from: <https://jambi.antaranews.com/berita/404734/koleksi-uang-kuno-museum-koleksi-iskandar-zakaria-di-kota-sungai-penuh>
 5. Iskandar A, dkk. Dasar Metode Penelitian - Akbar Iskandar, Andrew Ridow Johanis M, Mansyur, Rita Fitriani, Nur Ida, Putra Hendra S [Internet]. Available from: https://books.google.co.id/books/about/Dasar_Metode_Penelitian.html?id=dMnfEAAAQBAJ&redir_esc=y
 6. Sarie F, dkk. Metodologi Penelitian [Internet]. Batam: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri; 2022. Available from: https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_Penelitian/KcLOEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
 7. Novantosetya. Ribuan Koleksi Barang Antik di Kediaman Almarhum Iskandar Zakaria di Sungai Penuh [Internet]. 2022. Available from: [https://jambiekspres.disway.id/read/391240/ribuan-koleksi-barang-antik-di-kediaman-](https://jambiekspres.disway.id/read/391240/ribuan-koleksi-barang-antik-di-kediaman-almarhum-iskandar-zakaria-di-sungai-penuh)
 8. Ruane JM. Wawancara: Hanya Bicara | Janet M Ruane | Nusamedia | Pendidikan | Pendidikan [Internet]. Yogyakarta: Nusamedia; 2021. Available from: <https://kubuku.id/detail/wawancara-hanya-bicara/85738>
 9. Sudaryo Y, dkk. Metode Penelitian Survei Online dengan Google Forms - Dr. Yoyo Sudaryo, S.E., M.M., Ak., CA., ACPA, Dr. Nunung Ayu Sofiati (Efi), S.Pd., M.M., , R. Adam Medidjati , S.E, Dr. Ana Hadiana, M.Eng.Sc. - Google Buku [Internet]. Yogyakarta: ANDI; 2019. Available from: https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=u7ChDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA31&dq=related:kWnQGf6laUJ:scholar.google.com/&ots=g0m0HsIMik&sig=6KqVP15dsMdeQ4GsTnRxBxKx5-4&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
 10. Seowardikoen DW. Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual [Internet]. PT. Kanisius. Yogyakarta: PT. Kanisius; 2019. Available from: https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_Penelitian/RGVYEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=dokumentasi+penelitian+adalah&pg=PA121&printsec=frontcover%0Ahttps://www.google.co.id/books/edition/METODOLOGI_PENELITIAN/-1rVDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=variabel&print
 11. Tanzil C, dkk. Pemula Dalam Film Dokumenter. 2010;130.
 12. Kurniasih I, Sani B. Implementasi kurikulum 2013 : konsep & penerapan. 2013;162. Available from: https://books.google.com/books/about/Implementasi_kurikulum_2013.html?hl=id&id=UgiGoAEACAAJ
 13. Powa JE. Implementasi Aksara Incung di Sungai Penuh. J Ilm Dikdaya. 2020;10(1):111.
 14. Nana S, Ahmad R. Media pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo; 2010.
-