

Perancangan Buku Ilustrasi Visualisasi Gurindam Dua Belas Karya Raja Ali Haji

SYENDI SUBHEKTI, ARIS KURNIAWAN, AGUSTINA KUSUMA DEWI

1. Syendi Subhekti (Institut Teknologi Nasional Bandung)
2. Aris Kurniawan (Institut Teknologi Nasional Bandung)
3. Agustina Kusuma Dewi (Institut Teknologi Nasional Bandung)

Email: subhektisyendi@mhs.itenas.ac.id

ABSTRAK

Gurindam Dua Belas merupakan puisi melayu lama karya Raja Ali Haji yang kaya akan pesan dan nasihat baik tentang kehidupan baik secara vertikal maupun horizontal. Namun generasi muda sekarang kurang meneladani setiap pasal dalam Gurindam Dua Belas, dikarenakan cara atau metode yang disampaikan kurang menarik minat generasi muda saat ini. Oleh karena itu dalam perancangan ini akan menerjemahkan naskah Gurindam Dua Belas menjadi wujud visual ilustrasi dengan metode semiotika, demi menarik perhatian generasi muda terhadap Gurindam Dua Belas. Gurindam terdiri dari dua belas pasal, namun pada penelitian ini akan berfokus pada pasal keenam dan ketujuh saja, yang menjelaskan tentang bagaimana melihat, memilih, serta memilah lingkungan yang baik untuk diri kita, demi mempersiapkan diri menghadapi masa kedewasaan. Sajian ilustrasi akan dibuat dalam bentuk buku ilustrasi dengan harapan dapat menjadi metode baru dalam memperkenalkan kembali Gurindam dan melestarikannya pada generasi selanjutnya.

Kata kunci: Gurindam Dua Belas, Buku Ilustrasi, Generasi Muda

ABSTRACT

Gurindam Dua Belas is an old Malay poem by Raja Ali Haji which contains messages and advice about life both vertically and horizontally. However, the younger generation is less interested in seeing and reviewing every article in the Gurindam Dua Belas, because the method presented does not attract the interest of the younger generation. Therefore, in this design, we will translate the Gurindam Dua Belas script into a visual illustration form with a semiotic method, in order to attract the attention of the younger generation to Gurindam Dua Belas. Gurindam consists of twelve chapters, but this research will focus on the sixth and seventh chapters, which explain how to see, choose, and sort out a good environment for ourselves, in order to prepare ourselves for adulthood. Illustrated presentations will be made in the form of an illustration book in the hope that it will become a new method of reintroducing Gurindam and preserving it for future generations

Keywords: Gurindam Dua Belas, Illustration Book, Young Generation

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Budaya Melayu telah tumbuh dan melekat di tengah masyarakat Indonesia khususnya pada masyarakat Riau, serta merupakan satu pilar penopang kebudayaan Nasional Indonesia. Riau sangat identik dengan budaya melayunya, masyarakatnya menjunjung tinggi khazanah melayu yang berkaitan dengan ajaran dan hukum islam dalam kehidupan kesehariannya. Melayu adalah sebuah entitas kebudayaan yang tunggal dan homogen, ibarat sebuah rumah yang di dalamnya terdapat berbagai orang dengan cara dan sudut pandang yang berbeda-beda, baik bersumber dari segi religi maupun keyakinan (Rosa et al., 2017). Budaya melayu lekat dengan berbagai karya sastra dan pepatah. Salah satu yang terkenal dan menyimpan pesan-pesan baik terhadap bagaimana menjalani sebuah kehidupan yang vertikal, maupun horizontal adalah karya sastra puisi lama Gurindam Dua Belas karya Raja Ali Haji. Beliau menjelaskan nasehat-nasehat mengenai kehidupan dalam dua belas pasal. Beliau pula mengartikan Gurindam Dua Belas sebagai perkataan yang bersajak pada akhir pasangannya, tetapi sempurna perkataannya dengan satu pasangannya" (Sapto,2012).

Namun pada saat ini Gurindam Dua Belas kurang dilirik oleh generasi muda masa kini. Usaha untuk melestarikan dan menarik minat generasi muda untuk mempelajari Gurindam Dua Belas sendiri dinilai kurang efektif, seperti mengukir pada dinding dan memajangnya dalam ukuran besar. Padahal generasi muda sangat berperan dalam menjaga sebuah kebudayaan agar tetap lestari. Metode penyampaian yang sejak dahulu sering dilakukan (dinyanyikan atau dilantuntan) kurang meningkatkan minat generasi muda untuk meneladani Gurindam Dua Belas ini, padahal nasehat penting kerap kali disampaikan dalam setiap pasalnya. Generasi muda merasa sulit menerima sebuah nasehat apabila tidak datang dari teman sepejabatannya, yang dianggap lebih mengenal serta paham bagaimana cara berkomunikasi dengan dirinya. Sangat disayangkan apabila pesan mengenai kehidupan dalam Gurindam Dua Belas tersebut dihiraukan begitu saja. Khususnya pada pasal keenam dan ketujuh yang dekat dengan kehidupan generasi muda usia 20-25 tahun, pasal ini menjelaskan mengenai bagaimana hidup dewasa di tengah masyarakat serta menentukan sebuah keputusan.

Oleh sebab itu perlu adanya metode penyampaian baru yang dekat dengan generasi muda agar Gurindam sendiri dapat lestari. Kefleksibilitas dan kebebasan serta tidak adanya pakem khusus bagaimana menyampaikan Gurindam Dua Belas kepada masyarakat menjadikannya peluang baru bagi Gurindam untuk dapat disajikan dengan metode kreatif mungkin sesuai dengan berkembangnya zaman, yang terpenting tujuannya menyampaikan pesan dan nasihat baik kepada masyarakat dapat diterima dengan baik, hingga dapat terus dilestarikan pada generasi selanjutnya.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku ilustrasi hasil visualisasi Gurindam Dua Belas yang memiliki daya tarik secara visual dan sesuai bagi generasi muda usia 20-25 tahun?

2. DATA DAN KAJIAN PUSTAKA

2.1 Raja Ali Haji

Raja Ali Haji dengan nama lengkap Raja Ali al-Haj Ibni Raja Ahmad al-Hajj ibni Raja Haji Fisabilillah bin Opu Daeng Celak alias Engku Haji Ali ibni Engku Haji Ahmad Riau. Lahir pada tahun 1809 M di pusat Kesultanan Riau-Lingga di Pulau Penyengat (sekarang masuk ke wilayah Kepulauan Riau, Indonesia). Beliau wafat tahun 1873 M, dan dikenal sebagai bapak

bahasa Melayu – Indonesia, budayawan di gerbang abad 20'. Setiap karya Raja Ali Haji selalu identik dengan kekhasannya yang selalu berlandaskan pada syariat Islam dan juga tradisi budaya Melayu. Raja Ali Haji memegang prinsip dalam setiap pembuatan karyanya, yaitu selalu dan harus berpaksi pada ilmu yang dipelajari dan setiap karya termasuk fiksi bagi dirinya merupakan buah akal budi dan tidak sekedar hanya ekspresi dan perasaan belaka.

Bagi Raja Ali Haji, setiap kata tidak hanya berfungsi sebagai pengantar pengertian tertentu, namun mengandung nilai khusus yang berfungsi sebagai penanda suatu identitas kultural. Beliau dikenal sebagai Ahli bahasa Melayu tidak hanya terukir di Indonesia, namun juga di negeri Jiran, Malaysia. Sebab beliau dikenal juga sebagai ahli sejarah yang penting di ranah Melayu, berdasarkan karyanya Silsilah Melayu dan Bugis dan tuhfat al-Nafis yang menguraikan sejarah kerajaan Melayu secara jelas dan terperinci. Beliau mendapat penghormatan tertinggi atas jasanya dalam pengembangan bahasa Melayu, yang kemudian dikenal dengan "Lingua Franca" dan berkembang menjadi bahasa Indonesia. Karyanya yaitu Bustan al-Katibin dan Kitab Pengetahuan Bahasa, dinilai sebagai karya tulis pertama yang menjelaskan secara ilmiah tatanan bahasa Melayu, sehingga menempatkan bahasa Melayu sebagai Lingua Franca (bahasa pengantar) di Nusantara. Dikarenakan sering mengikuti ayahnya berdagang ke berbagai daerah wawasannya pun luas, dan ketika muda dia kerap sekali diminta pendapatnya oleh kerajaan. Dan terkenal sebagai pembimbing bagi para guru agama di Riau. Peran dirinya dalam sejarah Riau – Lingga tersebut yang membuat dirinya dinobatkan sebagai Pahlawan Nasional tahun 2006.

2.2 Gurindam Dua Belas

Gurindam Dua Belas terdiri dari dua belas pasal, berisi tentang panutan atau tunjuk ajar masyarakat melayu (Sintaksis, 2021). Gurindam Dua Belas termasuk karya sastra klasik atau puisi melayu lama yang ditulis pada tanggal 23 Rajab 1264 Hijriah atau 1847 Masehi. Di publikasikan oleh Elisa Netscher tujuh tahun setelah Gurindam Dua Belas ditulis, sekitar tahun 1854, beliau merupakan seorang pejabat tinggi pemerintah Hindia-Belanda dan dikenal sebagai penulis sejarah (Menurut terjemahan dalam sebuah majalah belanda "Tijdschrift van Bataviaasch Genootschap –TBG") (LAM Riau, 2018). Gurindam pada masa itu ditulis di tengah lingkungan kerajaan Riau-Lingga abad ke-19, dan hanya terbatas pada keluarga kerajaan. Hingga setelah kerajaan Riau-Lingga dibubarkan oleh pemerintah Hindia-Belanda (1911), aktivitas intelektual di pulau tersebut mulai redup, yang kemudian hijrah dan beralih ke tanah semenanjung, diikuti oleh karya-karya lainnya. Pada masa ini Gurindam Dua Belas pun hanya menjadi koleksi di perpustakaan, di bilik para pengkaji, dan di kelas kelas sekolah dan semakin jauh dari literasi sastra.

Pada 1980-an, barulah Gurindam Dua Belas mulai kembali disimak dan kemudian dikemas sebagai persembahan lisan. Dimulai dari orang penyengat sendiri yang juga termasuk anak cucu Raja Ali Haji. Sampai pada saat ini, Gurindam mulai didendangkan dengan menyatukan melodi-melodi nyanyian tradisional melayu, seperti syair, nandung, hadrah, dll. Gurindam dimaksudkan untuk menyampaikan pesan dan nasehat dalam kalimat yang singkat, cenderung dekat dengan pepatah maupun peribahasa. Raja Ali Haji sendiri menafsirkan gurindam "yaitu perkataan yang bersajak pada akhir pasangannya, tetapi sempurna perkataannya dengan satu pasangannya" (Sapto,2012). Sebab gurindam terdiri dari dua larik (baris), dan merupakan satu kesatuan yang utuh serta memiliki irama akhir yang sama (a-a). Baris pertama berisi tentang persoalan atau sebab, sedangkan baris kedua berisi jawaban atau akibat dari permasalahan tersebut. Setiap pasal dalam Gurindam Dua Belas dibagi menjadi beberapa sub topik dalam setiap pasalnya berkaitan dengan nilai hubungan

vertikal (manusia dengan tuhan) dan hubungan horizontal (sesama manusia lainnya sebagai makhluk sosial).

2.4 Dewasa Awal

Dewasa adalah keadaan pertumbuhan yang mana pribadi dianggap siap untuk menjalani hidup menerima kedudukannya di masyarakat. Tahapan yang mana memang harus berdampingan dan bersama dengan orang dewasa lainnya. Dewasa awal dimulai dari usia 18 sampai 40 tahun, dan masa transisinya terjadi pada usia 18 hingga 25 tahun. Biasanya ditandai dengan telah diakuinya identitas sebagai warga negara yang sah. Pada usia 18 sampai 25 tahun ini identik dengan masa berekspresi, bereksperimen, dan eksplorasi. Yang mana setiap individu mulai memilih jalan hidupnya masing-masing, akan seperti apa dan bagaimana, mulai dari pilihan pekerjaan hingga gaya hidup. (Arnett dalam Santrock, 2002).

2.5 Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes (1915-1980) merupakan ahli semiotik yang mengembangkan dan menyederhanakan teori semiotika text yang sebelumnya lekat dengan strukturalisme atau sangat terstruktur. Barthes mengemukakan konsep konotasi dan denotasi dalam analisis semiotiknya. Menurut teorinya sebuah tanda (sign) merupakan sebuah sistem yang terdiri dari ekspresi (signifier) dalam hubungannya dengan konten (signified).

1. Signifikansi tahap pertama (Denotasi)

Merupakan hubungan antara Signifier (ekspresi) dengan Signified (konten), di dalam sebuah realitas eksternal (hubungan personal dengan apa yang dipercayai). Signifikansi tahap pertama atau denotasi disebut sebagai makna paling nyata atau makna sebenarnya dari sebuah tanda (sign).

2. Signifikansi tahap kedua (konotasi)

Merupakan hubungan interaksi ketika tanda bertemu dengan perasaan dan emosi dari si pembaca yang kemudian beririsan dengan nilai kebudayaan yang berkembang di sekitarnya. Konotasi ini bersifat subjektif atau maknanya bisa beragam dari sebuah tanda tergantung pada nilai kebudayaan yang menyertai tanda tersebut.

Pada signifikansi tahap dua ini berkaitan dengan mitos (myth) yang berkembang. Mitos juga diartikan sebagai cara kebudayaan yang berkembang menafsirkan realitas (kepercayaan atau kenyataan) atau gejala alam yang terjadi. Contohnya pada mitos lama mengenai hidup dan mati, manusia dan dewa. Sementara mitos modern seperti femininas dan maskulinitas. (Fiske, John. 1990 dalam Seto. 2018)

2.6 Buku Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari bahasa latin, Illustrate, yang berarti menerangi atau menghias (Suryadi, 2008). Dengan kata lain dapat mengiring, menuntun, maupun sebagai pendukung dalam proses pemahaman terhadap suatu entitas. Ilustrasi sebenarnya tidak sebatas berbentuk sebuah gambar dari coretan tangan, namun juga segala hal yang berwujud yang dapat mendeskripsikan entitas sehingga membantu proses penyampaian informasi juga disebut sebagai ilustrasi. Namun yang populer dikenal adalah berupa gambar yang diciptakan dari garis, warna dan bentuk.

Buku menurut KBBI adalah lembaran kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Dengan kata lain, buku ilustrasi adalah kumpulan dari ide pemvisualisasian verbal menjadi visual yang dituangkan kedalam media kertas yang kemudian dijilid atau dibukukan dengan tujuan dapat membantu proses penyampaian informasi.

2.7 Motif Melayu Riau

1. Motif Ayam Berpadan Bunga lambang kekompakan, sepemikiran, sehati, saling memahami dan mengerti, dapat mengobati hati yang pilu menjadi senang.



Gambar 2.1 Motif Ayam Berpadan Bunga

Sumber: Dokumentasi Pribadi (buku corak ragi tenun melayu Riau)

2. Motif Awan Larat Kuntum Kelopak, bermakna pasangan yang saling suka dan mengasihi, sayangnya akan nampak serta selalu bersatu sepanjang hayat.



Gambar 2.2 Motif Awan Larat Kuntum Kelopak

Sumber: Dokumentasi Pribadi (buku corak ragi tenun melayu Riau)

3. Motif Awan Larat Kembang Beratur, bermakna pasangan yang saling sayang dan memahami hidupnya akan akur serta hubungannya langgeng sampai akhir hayat.



Gambar 2.3 Motif Awan Larat Kembang Beratur

Sumber: Dokumentasi Pribadi (buku corak ragi tenun melayu Riau)

4. Siku Keluang Banji, bermakna menepati janji, dan setia kawan.



Gambar 2.4 Motif Siku Keluang Banji

Sumber: Dokumentasi Pribadi (buku corak ragi tenun melayu Riau)

5. Motif Pucuk Rebung Duduk, melambangkan perilaku baik cerminan sikap yang baik, dan akan baik pula namanya di telinga orang.



Gambar 2.5 Motif Pucuk Rebung Duduk

Sumber: Dokumentasi Pribadi (buku corak ragi tenun melayu Riau)

6. Motif Kaluk Paku Batang Berdaun, bermakna perilaku baik, sopan dan santun kalau dilatih dari kecil tuanya akan menjadi lebih baik lagi. (sesuatu yang dilatih dari kecil atau muda ketika sudah dewasa akan menjadi lebih hebat lagi).



Gambar 2.6 Motif Kaluk Paku Batang Berdaun

Sumber: Dokumentasi Pribadi (buku corak ragi tenun melayu Riau)

7. Motif Tapak Catur Petak Ganda, bermakna dalam hidup hendaklah bersyukur, bagi orang yang bersyukur hidupnya akan tenang, selamat sampai hari tua.



Gambar 2.7 Motif Tapak Catur Petak Ganda

Sumber: Dokumentasi Pribadi (buku corak ragi tenun melayu Riau)

8. Motif Tampuk Manggis Bersela Kuntum, bermakna apabila memiliki sifat yang baik maka orang akan mengenal kita dengan nama yang baik, serta menyambut dengan baik.



Gambar 2.8 Motif Tampuk Manggis Bersela Kuntum

Sumber: Dokumentasi Pribadi (buku corak ragi tenun melayu Riau)

9. Motif Tampuk Manggis Petak Wajik, bermakna perilaku yang buruk yang dibenci orang, akan berakibat pada kehidupan karena harus menanggung malu atas perbuatan buruk tersebut



Gambar 2.9 Motif Tampuk Manggis Petak Wajik

Sumber: Dokumentasi Pribadi (buku corak ragi tenun melayu Riau)

3. METODOLOGI

3.1 Jenis Penelitian

Metode yang dipilih untuk perancangan buku ilustrasi visualisasi Gurindam Dua Belas ini adalah metode kualitatif. Sebab penelitian ini tidak menggunakan sampel populasi yang membutuhkan jumlah akumulasi data, melainkan berangkat dari teori serta fenomena budaya yang berkembang. Sumber data dalam penelitian ini berupa hasil studi literatur mengenai kebudayaan Melayu Riau khususnya Gurindam Dua Belas (sebagai studi kasus dan objek penelitian), serta menggali *insight* pandangan target audience mengenai objek yang diteliti.

3.2 Metode Analisis

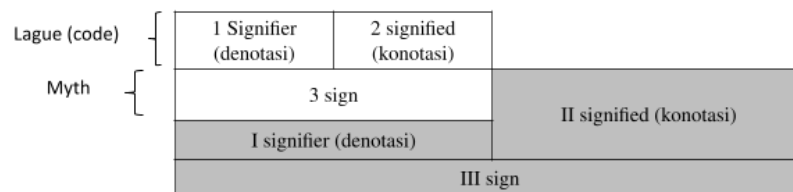
Metode analisis data dalam perancangan ini adalah menggunakan pendekatan Root Causes Analysis (5 whys) sebagai metode dalam mengidentifikasi permasalahan posisi Gurindam Dua Belas di kalangan generasi muda, yang dijabarkan sebagai berikut,

- a. Problem
Gurindam Dua Belas yang kaya akan pesan baik untuk kehidupan kurang diteladani oleh generasi muda
- b. Why 1
Generasi muda merasa kurang tertarik dengan suguhan Gurindam Dua Belas yang ada
- c. Why 2
Generasi muda menyukai sesuatu yang serba instan, keren, baru, indah dan sesuai dengan minat dan *passion* hidup mereka
- d. Why 3
Sebab pada usia tersebut mereka kerap mulai memilih apa yang mereka sukai, mencoba dan mengeksplorasi potensi yang ada pada diri mereka, memilih lingkungan yang sekiranya menerima mereka
- e. Why 4
Gurindam Dua Belas merupakan sebuah karya sastra yang baik untuk mereka, agar memahami bagaimana hidup sosial bermasyarakat lewat setiap pasalnya. Namun, generasi muda sekarang mudah jenuh ketika membaca text dalam jumlah yang banyak ditambah lagi Gurindam Dua Belas terkesan kuno di kalangan mereka.

f. Why 5

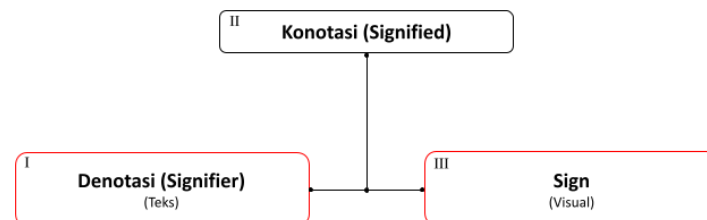
Ilustrasi, gambar, lukisan, kartun, buku bergambar masih menjadi suatu hal yang dicari generasi muda kini, sebab element visual pada suatu objek menumbuhkan suatu ketertarikan baru sehingga menyebabkan betah berlama-lama mengamati objek tersebut.

Pada proses menganalisis teks menjadi wujud visual, menggunakan teori semiotika Roland Barthes yaitu membagi bait/teks kedalam dua tahapan signifikansi, yaitu signifikansi tahap pertama yang disebut dengan denotasi, dan signifikansi tahap kedua yang disebut dengan konotasi. Dalam pembagian signifikansi tersebut akan dibagi menjadi sebuah fragmen ringkas yang disebut dengan leksia untuk memudahkan menemukan makna dan tanda seperti apa yang akan dimunculkan dalam wujud visual.



Gambar 3.1 Kerangka Berpikir Roland Barthes

Berdasarkan teori di atas didapati bahwasannya signifikansi tahap pertama (denotasi) memiliki kedudukan yang sama dengan sign/tanda. Yang mana sign/tanda akan dapat menjadi signifikansi tahap pertama (denotasi) tersebut. Oleh sebab itu proses analisis akan dimulai dari signifikansi tahap kedua (konotasi) yang menjelaskan makna dan mitos terkait pasal Gurindam Dua Belas, yang kemudian didapati signifikansi tahap pertama (denotasi) yang merupakan sign/tanda yang ditampilkan dalam wujud visual. Penambahan aksen motif melayu dengan filosofi serupa dalam visualisasinya agar tetap bernuansa Melayu Riau.



Gambar 3.2 Alur Analisis Visual

Tabel 3.1 Gurindam Dua Belas Pasal Keenam

Ayat Gurindam	Leksia	Konotasi	Denotasi
<i>Cahari olehmu akan sahabat, Yang boleh dijadikan obat.</i>	1. cari 2. sahabat 3. obat	Ajakan untuk mencari sosok teman dekat yang selalu ada ketika kita senang maupun susah, dan pengingat ketika kita salah.	Menggambarkan gesture menggenggam/merangkul tangan dengan situasi tangan yang digenggam sedang terluka dan butuh pertolongan.
<i>Cahari olehmu akan guru, Yang boleh tanyakan tiap seteru.</i>	1. cari 2. guru 3. beri tahu 4. seteru (kesalahan)	Lebih peka dan teliti memilih perguruan yang memang baik untuk kita bukan malah menyesatkan pribadi kita. (Belajar lah dengan sungguh sungguh apa	Menggambarkan sebuah latar sedang mengaji, yang mana dalam proses mengaji mempelajari baik dan buruknya suatu hal, dan penggambaran kitab suci mewakili sebuah

		yang memang bermanfaat bagi diri kita)	kebenaran atas segala hal. Serta rotan mewakili sebuah kebudayaan, tentang menyadarkan suatu kesalahan yang dilakukan.
<i>Cahari olehmu akan isteri, Yang boleh menyerahkan diri.</i>	1. cari 2. istri 3. menyerahkan diri	Anjuran memilih pasangan hidup yang dapat menerima dan menghargai suaminya.	Seorang pria dengan kekurangan pada dirinya sedang menggenggam tangan seorang wanita seperti sepasang kekasih diperkuat dengan cincin yang dikenakan di jari manis.
<i>Cahari olehmu akan kawan, Pilih segala orang yang setiawan.</i>	1. cari 2. kawan 3. setiawan (setiakawan)	Mencari kawan yang memang bisa menghargai perbedaan dan selalu ada ketika saling membutuhkan.	Menggambarkan jari kelingking yang diikat melambangkan janji setia. Digambarkan pula sepasang itik yang melambangkan setia kawan, dengan dikelilingi motif siku keluang banji yang bermakna menepati janji dan setia kawan.
<i>Cahari olehmu akan abdi, Yang ada baik sedikit budi.</i>	1. cari 2. abdi/budak/pegawai kerajaan 3. baik budi (dapat dipercaya)	Memilih orang kepercayaan yang memiliki budi pekerti yang baik (jujur dan dapat dipercaya).	Digambarkan sebuah sajadah yang membentang menggambarkan aktivitas ibadah, yang mana mewakili orang yang dekat dengan tuhan akan baik perilakunya. Ditambah refleksi cahaya bermotif Pucuk Rebung Duduk melambangkan perilaku baik, sikap yang baik, akan baik pula namanya.

Tabel 3.2 Gurindam Dua Belas Pasal Ketujuh

Ayat Gurindam	Leksia	Konotasi	Denotasi
<i>Apabila banyak berkata – kata, Disitulah jalan masuk dusta.</i>	1. Banyak berkata 2. Jalan masuk 3. Dusta	Ketika kita banyak bicara disitu pertanda bahwa akan ada percikan kebohongan karena menambah nambah bahan cerita dari yang sebenarnya	Seorang yang bermulut besar dan mengeluarkan asap bau berwarna hijau bermunculan dan berbentuk seperti kantong sampah. Berukuran besar bagaikan sebuah terowongan (menandakan sebuah kebohongan muncul)

<i>Apabila banyak berlebih – lebih suka, Itulah tanda hampir duka.</i>	1. Berlebih-lebihan suka 2. Tanda 3. Hampir duka	Sesuatu yang berlebihan itu tidak baik, dan akan berdampak buruk pada akhirnya.	Diperlihatkan seseorang yang sedang asik (raut wajah bahagia) memancing ikan dilaut. Terlihat ia mendapatkan banyak ikan di atas perahunya, namun perahunya dalam kondisi hampir tenggelam.
<i>Apabila kita kurang siasat, Itulah tanda pekerjaan hendak sesat.</i>	1. Kurang siasat 2. tanda 3. Pekerjaan 4. Hendak sesat	Berpikir sebelum bertindak, jangan sampai salah langkah dan malah membawa kepada keburukan (kesesatan)	Menggambarkan seseorang yang berdiri didepan sebuah denah (pulau penyekat), dan sedang mencari sebuah jalan (rencana) agar tidak tersesat.
<i>Apabila anak tidak dilatih, Jika besar bapanya letih.</i>	1. Anak 2. Tidak dilatih 3. Besar 4. Bapak 5. Letih	Pengingat agar mendidik anak sejak dini agar ketika dewasa anak dapat mandiri dan mempunyai bekal serta perilaku yang baik.	Memperlihatkan sebuah alat tulis yang sedang mengukir diatas air, pada waktu sore hari. Menggambarkan seorang anak yang sudah tumbuh dewasa (sore hari), diajari suatu hal sementara telah memiliki ideology pemikiran sendiri tanpa bekal apapun, bagaikan alat mengukir diatas air (jauh lebih sulit).
<i>Apabila banyak mencela orang, Itulah tanda dirinya kurang.</i>	1. Banyak mencela 2. Tanda 3. Diri yang kurang	Orang yang mencemooh, mengejek, hingga menghina orang lain tidak lebih baik dari yang dihina, diejek maupun dicemooh.	Menggambarkan seseorang dengan ekspresi sinis dengan latar yang gelap serta bayangan jahat menyelimuti dirinya. (penggambaran figur sosok yang senang mencela orang)
<i>Apabila orang yang banyak tidur, Sia – sia sajalah umur.</i>	1. Banyak tidur 2. Sia-sia 3. Umur	Orang yang malas dan memilih untuk berleha-leha akan membuang waktu dengan percuma dan merusak masa depannya di kemudian hari.	Memperlihatkan tumpukan bantal (melambangkan tidur) yang menghancurkan sebuah jam pasir (melambangkan waktu yang hancur dan terbuang). Serta motif Tapak Catur Petak Ganda yang melebur keudara.
<i>Apabila mendengar akan kabar, Menerimanya itu</i>	1. Mendengar 2. Kabar 3. Menerima	Kendalikan emosi dan hawa nafsu serta lebih mengandalkan akal dan	Digambarkan sebuah tetesan air yang jatuh dari sebuah bambu

<i>hendaklah sabar.</i>	4. Sabar	logika ketika menerima sebuah kabar/pesan. (harus lebih tenang ketika menerima kabar)	pompa air yang jatuh ke air yang tenang, digambarkan pula wujud pergerakan air menyerupai sebuah telinga.
<i>Apabila mendengar akan aduan, Membicarakannya itu hendaklah cemburuan.</i>	1. Mendengar 2. Aduan 3. Membicarakan 4. Cemburuan	Menelaah dan menyaring informasi dahulu ketika mendapatkan berita buruk, jangan mudah termakan oleh berita yang belum diketahui kepastiannya.	Menggambarkan sebuah air terjun yang disaring dengan tangkok emas, yang dapat menyaring hingga menghasilkan tetesan air yang lancip dan fokus.
<i>Apabila perkataan yang lemah lembut, Lekaslah segala orang mengikut.</i>	1. Perkataan 2. Lemah lembut 3. Lekaslah (secara otomatis) 4. Mengikut	Orang yang memiliki tutur kata yang baik dan sopan lebih digemari oleh orang lain.	Seorang nelayan yang sedang mengarungi sungai memberi makanan (hal baik) kepada sungai sehingga ikan pun turut datang menghampiri. Tambahan aksen tapuk manggis bagaikan teratai, yang menggambarkan makna sifat yang baik maka orang akan mengenal kita dengan nama yang baik, serta menyambut dengan baik.
<i>Apabila perkataan yang amat kasar, Lekaslah orang sekalian gusar.</i>	1. Perkataan 2. Amat kasar 3. Lekaslah 4. Gusar (menghindar)	Orang yang memiliki tutur kata yang buruk atau kurang sopan cenderung dijaui oleh orang lain.	Seorang nelayan yang sedang mengarungi sungai menuangkan racun (keburukan) sehingga membuat ikan ikan pada mati. Serta motif Tampuk Manggis Petak yang tenggelam.
<i>Apabila pekerjaan yang amat benar, Tidak boleh orang berbuat onar.</i>	1. Pekerjaan 2. Benar 3. Tidak boleh 4. Berbuat onar	Jangan takut untuk berbuat kebaikan, hanya karna takut akan cemoohan orang lain.	Menggambarkan figur seorang yang sedang bersedekah (perbuatan baik) tanpa terpengaruh oleh komentar dan hujatan orang lain bagaikan bayangan hitam jahat.

3.4 Tujuan Perancangan

Agar generasi muda usia 20 - 25 tahun dapat meneladani Gurindam Dua Belas yang kaya akan pesan dan makna dalam menjalani kehidupan bermasyarakat. Serta menjadi cara baru dalam pengupayaan pelestarian karya budaya Melayu Riau khususnya di bidang sastra sehingga dapat dinikmati oleh seluruh masyarakat.

3.5 Strategi Komunikasi

Sebagai bentuk strategi penyampaian pesan dalam perancangan ini, penulis menggunakan model komunikasi Lasswell, dengan tujuan agar memberikan kejelasan bagaimana komunikasinya terhadap khalayak yang disasar. Lasswell Model adalah teori atau model komunikasi yang dibuat oleh Harold Laswell, menggambarkan komunikasi dalam ungkapan who, says what, in which channel, to whom, with what effect (Nurul, 2015).

- a. Who (siapa)
Penulis sebagai generasi muda yang ingin melestarikan kebudayaan melayu di kalangan anak muda masa kini.
- b. Says What (Pesan)
Memperkenalkan dan mengingat kembali Gurindam Dua Belas yang kaya akan makna didalamnya kepada Generasi muda, agar karya budaya tersebut dapat lestari di tengah hampir tidak dihiraukan akibat dari media yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam karya budaya tersebut kurang diminati oleh generasi muda.
- c. In Which Channel (media)
Media yang digunakan dalam perancangan ini adalah Buku Ilustrasi. Gurindam Dua Belas akan diterjemahkan menjadi sebuah ilustrasi sebagai metode atau media baru yang akan disuguhkan.
- d. To Whom (khalayak yang disasar)
Khalayak yang disasar dalam perancangan ini adalah generasi muda kisaran usia 20-25 tahun. Berdomisili di Indonesia khususnya Provinsi Riau daerah urban atau perkotaan.
- e. With What Effect (Harapan/dampak)
Harapannya adalah dengan alternatif metode ilustrasi yang disuguhkan akan menarik lagi minat generasi muda terhadap karya sastra Gurindam Dua Belas, sehingga nantinya pesan yang terdapat pada Gurindam dapat diimplementasikan dalam kehidupan keseharian mereka, sehingga mereka dapat merekomendasikan serta memperkenalkan kembali kepada generasi muda penerus lainnya.
- f. What To Say
"Menghantarkan Gurindam Kepada Generasi Muda Sebagai Wujud Pelestarian Kebudayaan Melayu Riau"
- g. How To Say
Menyuguhkan Gurindam Dua Belas pasal keenam dan ketujuh melalui karya buku ilustrasi dengan gaya visual tertentu yang menyesuaikan dengan target utama pembaca, dengan tidak menghilangkan unsur budaya Melayu dan makna pesan setiap baitnya.

4. HASIL PERANCANGAN

4.1 Konsep Karya

Perancangan buku visualisasi Gurindam Dua Belas ini akan disampaikan berdasarkan hasil analisis makna pasal keenam dan ketujuh yang dikutip dari buku berjudul "Memasyarakatkan Budi Pekerti Yang Terkandung Dalam Gurindam Dua Belas (Raja Ali Haji)" karya Prof. Dr. H. Maswardi Muhammad Amin, M.Pd (2012). Dari hasil terjemahan makna tersebut akan divisualisasikan menjadi wujud ilustrasi digital, dengan tujuan memberi nuansa baru pada Gurindam Dua Belas, serta menambah ketertarikan generasi muda membaca Gurindam Dua Belas tersebut.

Buku ilustrasi ini nantinya akan menggabungkan visual (gambar) dan bahasa verbal (teks) yang berupa kalimat penjelas dari makna pasal Gurindam Dua Belas tersebut agar memudahkan pembaca memahami makna dari setiap pasalnya. Akan disertakan glosarium visual untuk menambah pemahaman maksud dari setiap visual yang ditampilkan.

4.2 Tone Color

Pemilihan warna mengambil warna pokok Melayu Riau (merah, kuning, hijau), dengan tambahan warna ungu dan biru gelap untuk memperkaya warna pada setiap ilustrasi visualisasinya.



Gambar 1. Tone Color

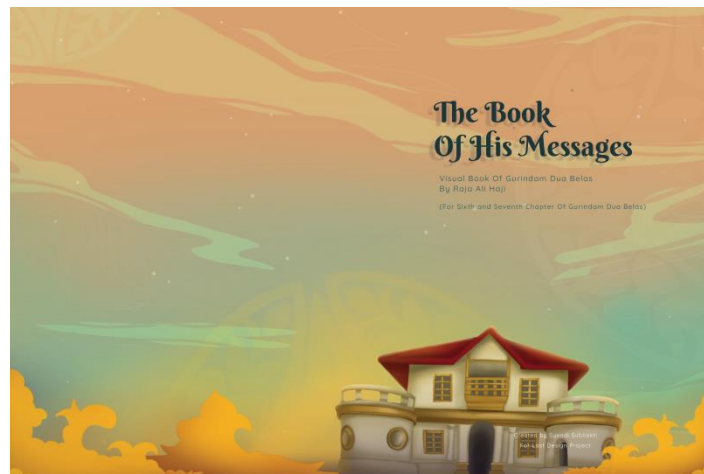
4.3 Font Type

Font yang digunakan pada *Headline* adalah Berkshire Swash sebab mendekati dengan motif flora Melayu Riau yang meliuk-liuk. Quicksand sebagai *body text* untuk mengimbangi nuansa muda dan masa kini.

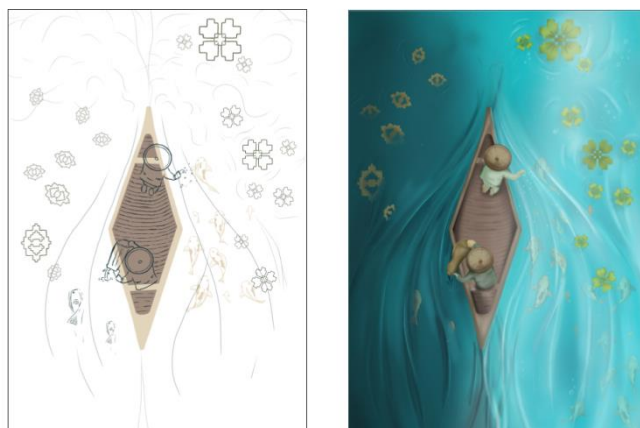


Gambar 2. Font Type

4.4 Karya Buku Ilustrasi



Gambar 3. Cover Buku Ilustrasi.
Sumber : Syendi Subhekti



Gambar 4. Proses Ilustrasi
Sumber : Syendi Subhekti



Gambar 5 : Final Halaman Buku Ilustrasi
Sumber : Syendi Subhekti

5. KESIMPULAN

Gurindam Dua Belas merupakan suatu pesan yang dibuat sejak lama namun masih ada kaitannya dengan kehidupan sosial dimasa sekarang. Sangat disayangkan apabila pesan baik tersebut yang juga merupakan karya budaya Melayu Riau harus terasingkan hingga kurang diteladani, khususnya pada generasi muda. Yang mana seharusnya generasi mudalah yang menjadi pilar bagi pelestarian kebudayaan kita. Mereka yang seharusnya menjaga, merawat agar tetap lestari.

Gurindam Dua Belas bagaikan pesan orang tua yang disampaikan kepada anaknya, yang kadang sulit diterima oleh generasi muda sekarang. Perlu sebuah penyesuaian cara berkomunikasi agar mereka mendengar dan menerima pesan nasihat tersbut. Sebagai sesama generasi muda tentunya merancang sebuah buku ilustrasi hasil visualisasi dari Gurindam Dua Belas agar dapat diterima oleh generasi muda. Penggunaan gaya visual yang cenderung kearah kartun dan imajinatif, agar lebih terkesan menarik dan tidak begitu berat ketika dikonsumsi oleh target audience yang disasar. Sehingga pesan nasihat baik tersebut dapat dipahami lebih jauh hingga generasi muda dapat menerapkannya ke dalam kehidupan keseharian mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih dan rasa syukur Alhamdulillahirobbilalamin atas berkah, rahmat, dan ridho Allah Subhanahu Wa Ta'ala, saya dapat menyelesaikan penelitian tugas akhir ini. Dia selalu mendengar dan memberi jawaban atas segala kebingungan saya selama menjalani penelitian, memberi kemudahan dan kelancaran disela berbagai kendala di luar penelitian yang harus dihadapi dan diselesaikan. Terima kasih kepada kedua orang tua yang selalu memberi doa, dukungan dan semangat selama menjalani perkuliahan hingga menyusun jurnal tugas akhir. Sebab mereka adalah salah satu alasan mengapa saya ingin menyelesaikan studi saya di bidang Desain Komunikasi Visual. Walau setiap perjuangan tidak ada yang mudah, namun orang tua saya selalu mengajarkan untuk melewati segala hal yang ada di depan kita sesulit dan seberat apapun itu pasti selalu ada berkah dan nikmat yang dirasakan dikemudian hari. Mereka juga alasan saya untuk tidak gampang menyerah dan terus berusaha tegar hingga saat ini. Penelitian saya akan saya dedikasikan untuk kedua orang tua saya yang selalu ada dalam kondisi bagaimanapun juga. Sayang mereka, bangga mereka melebihi apa yang mereka punya didunia ini.

CONTOH PENULISAN DAFTAR RUJUKAN¹

- Rakhmawati, A., & Mujiyanto, Y. (2018). *Kupas Tuntas Gurindam 12: Apresiasi Sastra Klasik Sebagai Upaya Menjayakan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 1, 20.
- Rosa, F., Hermita, N., & Samsudin, A. (2017). *Karya sastra melayu riau* (1st ed.). Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA.
- Sobur, A. (2002). 746-1375-1-PB.pdf. In *Bercengkrama dengan Semi: Vol. Vol. 3* (p. 39).
- Budiman, Kris. (2011). *Semiotika Visual: Konsep, Isu, dan Problem Ikonostas*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Seto, Indiwani, W. (2018). *Semiotika Komunikasi: Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Muhammad, Maswardi, A. (2012). *Memasyarakatkan Budi Pekerti Yang Terkandung Dalam Gurindam Dua Belas (Raja Ali Haji)*. Yogyakarta: Absolute Media.
- Asrining Sari, A., & Umayana, N. M. (2010). *Semiotika: Teori dan Aplikasi Pada Karya Sastra*. IKIP PGRI Semarang Press, 4(3), 57–71.

- Abdul Malik, Haji; Abdul Malik, Haji; Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu; Adicita Karya Nusa. (2004.). *Corak dan rasi tenun melayu Riau / Tim Penulis H. Abdul Malik ... [et al.] ; penyelaras, Mahyudin Al Mudra, Tuti Sumarningsih*. Yogyakarta : Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu.
- Suryadi. (2008). *Ilustrasi Yang Ilustratif*. In Dimensi (Vol. 6, Issue 1, pp. 87–99).
- Nurul,Farida R., Surokim., Dyah, Netty K., Surayandari, Nikmah. (2015). *Model Komunikasi Pembelajaran Transferable Skill Sebagai Upaya Meminimalisasi Pengangguran Intelektual Melalui Bengkel Kerja Komunikasi*. Ilmu Komunikasi Universitas Trunojoyo Madura.
- Arsy, N. S., Sukarman, S., & Irfan, I. (2017). *Ilustrasi Kreatif Paper Cutting: Interpretasi Puisi Faisal Oddang*. In Jurnal Imajinasi (Vol. 1, Issue 1, pp. 48–60)
- Prihatin, P., & Prihatin, P. (2011). *Seni Ornamen Dalam Konteks Budaya Melayu Riau. Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 8(3).
- Susendi, N., Suparman, A., & Sopyan, I. (2021). *Kajian Metode Root Cause Analysis yang Digunakan dalam Manajemen Risiko di Industri Farmasi*. Majalah Farmasetika, 6(4), 310.
-