

## **BAB II**

### **IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA**

#### **2.1. Studi Pustaka**

##### **2.1.1 Landasan Teori**

###### **2.1.1.1 Teori Desain Komunikasi Visual**

Menurut Suprioyono, pada tahun 2010 ia mengemukakan Desain Komunikasi Visual adalah bentuk komunikasi yang menggunakan media visual untuk menyampaikan pesan. Elemen visual seperti warna dan tipografi memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan tersebut. (Amrullah, 2020).

Desain komunikasi visual adalah disiplin ilmu humaniora yang bertugas menyampaikan pesan verbal dan visual untuk memecahkan masalah komunikasi di masyarakat. Sebagai "pewarta kabar gembira," desain komunikasi visual memiliki tanggung jawab sosial untuk mengatasi tantangan dalam proses komunikasi visual. (Tinarbuko et al., 2022)

Menurut Widagdo (1993) dalam buku yang berjudul "DEKAVE : Desain Komunikasi Visual", 2015, pp. 4 mengemukakan bahwa desain komunikasi visual dalam konteks modern ditandai oleh rasionalitas, didasari oleh pengetahuan, dan memiliki sifat pragmatis. Dalam dinamika desain komunikasi visual, perubahan terjadi sebagai respons terhadap perkembangan peradaban dan ilmu pengetahuan yang memfasilitasi industrialisasi. Sebagai bagian dari produk kebudayaan yang terkait dengan sistem sosial dan ekonomi, desain komunikasi visual juga terpengaruh oleh proses produksi dan konsumsi massa. (Zaman, 2015)

Dengan demikian, desain komunikasi visual bukan hanya merupakan medium komunikasi yang memenuhi fungsi estetika semata, tetapi juga merupakan sarana yang memainkan peran penting dalam menyampaikan pesan-pesan secara efektif kepada audiens, baik secara individu maupun dalam skala massa.

### **2.1.1.2 Teori Ilustrasi**

Teori Ilustrasi mengacu pada konsep dan prinsip yang terkait dengan penggunaan gambar, diagram, dan bentuk-bentuk visual lainnya untuk menyampaikan pesan atau konsep tertentu. Istilah "ilustrasi" berasal dari bahasa Inggris "Illustration", yang berasal dari bahasa Latin "Illustrare" yang berarti membuat cerah atau menjelaskan. Penggunaan ilustrasi berkembang dari konsep membuat jelas dan cerah, dengan menampilkan contoh khusus melalui bentuk-bentuk visual seperti gambar atau diagram, sering kali dengan tambahan hiasan berupa foto. (Hanahatiha, 2021)

Ilustrasi merupakan representasi visual yang dibentuk untuk memberikan klarifikasi terhadap suatu informasi. Esensi dari ilustrasi terletak pada pemikiran yang mendasari ide dan konsep yang ingin disampaikan melalui gambar. Peran utama seorang ilustrator adalah menghidupkan atau menyampaikan secara visual isi dari sebuah tulisan. Proses ini melibatkan kombinasi antara pemikiran analitis dan keterampilan praktis untuk menciptakan bentuk visual yang memiliki pesan komunikatif.

Milton mengungkapkan dalam karyanya "Seni Ilustrasi", ilustrasi tidak berdiri sendiri seperti lukisan; namun, ia selalu terhubung dengan teks atau konsep yang ada. Ilustrasi dianggap sebagai representasi visual dari ide atau konsep yang telah diungkapkan secara verbal. (Hanahatiha, 2021)

Ilustrasi harus mampu menampilkan secara visual apa yang telah dijelaskan dengan kata-kata, yang membutuhkan kemampuan untuk menguraikan konsep-konsep tersebut dalam bentuk gambar atau grafis, tanpa hanya berfungsi sebagai dekorasi semata.

### **2.1.1.3 Teori Tipografi**

Tipografi adalah ilmu yang memfokuskan pada pemilihan dan penataan huruf untuk menciptakan kesan tertentu serta mempermudah pembaca. Menurut Sihombing (2001), tipografi memainkan peran krusial dalam komunikasi visual, baik sebagai elemen utama maupun pelengkap. Ini bisa menjadi inti gagasan komunikasi grafis dan cara yang efektif untuk "visualisasi" pesan. Secara umum, tipografi adalah seni dalam mencetak, menyusun, dan menata huruf. Dalam desain, tipografi berfungsi untuk menjelaskan konsep dan ilustrasi serta menyampaikan informasi dengan jelas. Kurangnya perhatian terhadap tipografi dapat mengurangi efektivitas komunikasi desain. (Hendriyani Magh'firoh & Victory, 2024)

Tipografi dapat mempengaruhi audien ketika melihat sebuah desain, dengan penggunaan font yang digunakan yang akan mendukung sebuah desain sesuai tema dan menjadi salah satu cara mendekatkan budaya kepada masyarakat luas melalui tipografi di kehidupan sehari-hari. (R Rohiman, 2022)

### **2.1.1.4 Aliran Gaya Desain Grafis**

Buku yang berjudul “Desain Grafis : Kemarin, Kini dan Nanti”, 2020 karya Namuri Migotuwio megemukakan beberapa aliran gaya desain grafis antara lain:

#### *1. American Wood Type (1820 – 1880)*

*American Wood Type* adalah desain yang dibuat dengan metode pengepresan pada media kertas menggunakan kayu yang telah diukir atau dicukil untuk membentuk gambar atau tulisan tertentu. Jumlah lembaran kayu yang digunakan sebagai master desain ditentukan oleh kombinasi warna dan tingkat kerumitan gambar. Proses pembuatannya melibatkan desainer dalam merancang master desain secara komprehensif dan detail, yang kemudian diukir atau dicukil oleh para pengrajin untuk menghasilkan master cetakan.

## 2. *Victorian* (1830 – 1900)

*Victorian* adalah gaya desain yang muncul selama pemerintahan Ratu Victoria di Britania Raya dari tahun 1837 hingga 1901. Era ini ditandai oleh fase perubahan yang signifikan akibat revolusi industri, yang tidak hanya memengaruhi Inggris tetapi juga sebagian besar Eropa. Periode *Victorian* juga menjadi penting dalam perkembangan desain grafis, terutama dengan penemuan dan paten fotografi serta peningkatan industri percetakan setelah Johannes Gutenberg menemukan teknologi cetak pada tahun 1439. (Nastasia & Wahyudi, 2020)

## 3. *Art Deco* (1918 – 1939)

*Art Deco* adalah gaya desain yang berkembang antara tahun 1919 hingga 1939, mulai dari akhir Perang Dunia I hingga awal Perang Dunia II. Gaya ini pertama kali diperkenalkan di Paris melalui acara "*Paris exposition des Art Decoratifs et Industries*". *Art Deco* mencerminkan gaya hidup masyarakat pasca-perang yang elegan, modern, dan mulai mengadopsi teknologi canggih. Gaya ini dipengaruhi oleh berbagai aliran modern seperti *Futurisme* dan *Konstruktivisme*. (Firdaus, 2021)

## 4. *Modern* (1920 – 1976)

*Modernisme* dalam profesi desain, seperti yang dijelaskan oleh YanYan Sunarya pada tahun 1999, mengadopsi pendekatan fungsionalisme yang menitikberatkan pada relevansi dan keterkaitan aspek-aspek desain dengan fungsi dan tujuan perencanaan. Berbeda dengan gaya *Victorian* dan *Art Nouveau* yang cenderung menggambarkan simbol tradisi dan budaya melalui ornamen yang rumit, *modernisme* menempatkan definisi estetika pada proses dekorasi, ilustrasi, tata letak, dan tipografi yang rapi dan terstruktur. Gaya desain *modern* cenderung menekankan ruang kosong, garis, dan bentuk geometri minimalis, serta tata letak yang diatur secara rapi

dalam komposisi diagonal, vertikal, atau horizontal. Pada era *modern*, berbagai elemen dipertimbangkan dari sudut pandang formal, di mana ilmu pengetahuan dan teknologi dianggap penting dan memiliki dampak yang signifikan terhadap masa depan manusia.

#### 5. *Postmodern* (1977 – Sekarang)

Era *Postmodernisme* ditandai dengan berakhirnya masa *Modernisme*. Lyotard menggambarkan *Postmodern* sebagai periode di mana segala sesuatu dipertanyakan legitimasinya. Era ini memberikan ruang bagi intensifikasi dinamisme, yang melibatkan pencarian terus-menerus terhadap kebaruan, eksperimen, dan revolusi dalam kehidupan (Sugiharto, 1996).

#### 6. *Glitch Art* (2010 – Sekarang)

*Glitch art* diperkenalkan pertama kali pada tahun 2002 dalam sebuah simposium seni di Oslo, Norwegia, oleh sebuah kolektif seni bernama '*Motherboard*'. Event-event berikutnya, seperti *GLI.THC/H* pada tahun 2010 di Chicago dan 2011 di Inggris, juga turut mengangkat isu *Glitch Art*. *Glitch Art* merupakan gaya desain yang menampilkan kondisi kesalahan atau error pada media atau perangkat digital/analog dengan tujuan menciptakan kesan estetis. Kesalahan tersebut bisa berasal dari kerusakan tampilan data digital atau manipulasi fisik pada perangkat elektronik.

#### 7. *Pixel Art* (1938 – Sekarang)

*Pixel Art* adalah gaya desain yang diciptakan dengan menggunakan perangkat digital. Gaya ini sering ditemukan dalam tampilan layar konsol video game, seperti *game arcade* klasik seperti *Space Invaders* (1978) dan *Pac-Man* (1980), serta konsol 8-bit seperti *Nintendo Entertainment System* (1983) dan *Sega Master System* (1985) (Matej Jan, 2016).

Gaya desain di atas merupakan rangkuman dari buku yang berjudul “Desain Grafis : Kemarin, Kini dan Nanti”, 2020 karya

Namuri Migotuwio, yang penulis ambil untuk perwakilan setiap periode yang saling berkaitan dan telah berkembang dari masa ke masa, mulai dari *Victorian*, *Art Nouveau*, *modernisme*, *postmodernisme*, *glitch art* dan lainnya menampilkan evolusi dalam pendekatan estetika dan fungsionalitas. Gaya-gaya ini mencerminkan pergeseran dalam penekanan visual, seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan budaya. Meskipun memiliki karakteristik yang berbeda, elemen-elemen dari setiap gaya masih relevan dan dapat diintegrasikan dalam desain kontemporer untuk menciptakan pengalaman komunikatif yang beragam dan efektif.

#### 2.1.1.1 Teori Gaya *Vintage/Retro*

*Vintage* atau *retro* adalah gaya desain yang terinspirasi dari tren masa lalu, dengan beberapa gaya yang populer seperti *Victoriana*, *Steampunk*, dan *Bauhaus*. Desain gaya *vintage* merujuk pada gaya desain dari tahun 1900 hingga 1980-an. Ciri utamanya termasuk penggunaan warna kalem, garis tepi atau border, dan elemen visual dekoratif seperti ornamen rumit. (Harahap et al., 2020). Desain *retro* adalah gaya yang terinspirasi dari masa lalu, tetapi dengan fokus yang lebih sempit pada periode waktu tertentu. Desain *retro* mencakup era yang lebih baru, seperti tahun 1960 hingga 1990-an. Desain ini sering kali berhubungan dengan estetika pop dan elemen-elemen seperti warna-warna cerah, bentuk geometris, dan grafis yang menggambarkan semangat masa itu. (Paleffi & Tjipto, 2024). Dalam konteks aplikasi kontemporer, *retro* menggabungkan unsur-unsur lama dengan gagasan baru, kemajuan dalam teknologi visualisasi, dan menciptakan kesan yang berbeda dari masa lalu, yang kemudian disatukan menjadi satu kesatuan.

#### 2.1.1.2 Teori *Art book*

*Art book* atau *Artist Book* adalah kumpulan karya seni yang disajikan dalam format buku. Menurut Adisasmita (2002: 1-2), *Art book* merupakan media ekspresi bagi seniman yang menampilkan keunikan dan keindahan estetik dalam penciptaan karya seni.

Meskipun mengutamakan unsur visual, *Art book* tetap menyampaikan pesan, teks, dan informasi. Isinya bervariasi, termasuk seni tipografi, ilustrasi, desain grafis, dan seni kerajinan. Kebanyakan *Art book* berfokus pada seni konseptual dengan topik yang berkaitan dengan game, film, fotografi, komik, dan animasi. *Art book* dibuat dengan berbagai tujuan, seperti menyampaikan ide atau gagasan, serta sebagai media promosi bagi seniman atau perusahaan. Bagi seniman, *Art book* adalah cara untuk mempromosikan karya mereka. (Budianto et al., 2020).

## **2.1.2 Kajian Literatur**

### **2.1.2.1 Penelitian Terdahulu**

Dalam penulisan tugas akhir ini penulis menggunakan dari penelitian terdahulu yang berjudul “Perancangan *Art book* Desain Karakter untuk Melestarikan Pakaian dan Kesenian Tradisional Jawa” yang ditulis oleh (Melisa Alvionita et al., 2023). Perancangan tersebut menggunakan media *Art book* sebagai media utama guna melestarikan pakaian adat dan kesenian di pulau jawa, serta *Art book* ini berisi kumpulan ilustrasi yang menggabungkan berbagai elemen, seperti konsep desain karakter, gambar utama *full body* desain karakter, ekspresi desain karakter, ilustrasi desain karakter, latar belakang karakter, penjelasan budaya yang diwakili oleh karakter, dan senjata karakter. Karakter-karakter ini akan dirancang dalam bentuk manusia berpakaian pahlawan dengan unsur fantasi, diambil dari berbagai budaya dan seni yang hampir punah di Pulau Jawa, dengan gaya gambar yang mirip dengan anime. Setiap desain karakter akan disertai penjelasan tentang karakter tersebut, budaya yang diwakilinya, dan informasi tentang budaya tersebut untuk mempromosikan pelestarian dan memberikan inspirasi kepada pembaca *Art book* untuk meningkatkan kesadaran mereka. (Melisa Alvionita et al., 2023).

Sedangkan Penelitian kali ini merancang media yang sama yaitu *Art book* yang akan berisi tentang Senjata Traditional, Aksara Lampung, dan Pakaian pernikahan adat (sai batin dan pepadun), sebagai informasi budaya di era modernisasi dan sekaligus menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya sendiri. Sedangkan perbedaan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah:

1. Subjek penelitian sebelumnya adalah budaya dan pakaian suku dan adat Jawa sedangkan penelitian ini yang menjadi subjek utama adalah Senjata Traditional, Aksara Lampung, dan Pakaian pernikahan adat (sai batin dan pepadun).
2. Jenis dan metode pendekatan penelitian yang digunakan metode pendekatan kualitatif sedangkan metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif.
3. Penelitian sebelumnya berisi kumpulan ilustrasi yang menggabungkan berbagai elemen, seperti konsep desain karakter, gambar utama *full body* desain karakter, ekspresi desain karakter, ilustrasi desain karakter, latar belakang karakter, penjelasan budaya yang diwakili oleh karakter, dan senjata karakter. Karakter-karakter ini akan dirancang dalam bentuk manusia berpakaian pahlawan dengan unsur fantasi, diambil dari berbagai budaya dan seni yang hampir punah di Pulau Jawa, dengan gaya gambar yang mirip dengan *anime*. Sedangkan dalam Perancangan *Art book* yang penulis buat adalah Senjata Traditional, Aksara Lampung, dan Pakaian pernikahan adat (sai batin dan pepadun), dengan desain *Victorian dan retro/vintage*.

## 2.2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini berfungsi sebagai dasar penting untuk pembuatan *Art book* yang akan berisi ilustrasi *Victorian dan vintage/Retro* guna memberikan informasi Senjata Traditional, Aksara Lampung, dan Pakaian pernikahan adat (sai batin dan pepadun) di era modern.

## 2.3. Analisis Data

### 2.3.1. Teknik Pengumpulan Data

Metode deskriptif kualitatif adalah pendekatan penelitian untuk memahami fenomena dengan mengumpulkan dan menganalisis data non-numerik secara mendalam. Dalam perancangan ini, digunakan wawancara, kuesioner online, observasi, dan studi pustaka untuk mengumpulkan data. Adapun tahapan dalam pendekatan kualitatif deskriptif yaitu:

#### 1. Wawancara

Pada 22 April 2024, penulis melakukan wawancara dengan Seniman dan Budayawan Lampung yang bernama Pulung Swandaru guna mendapatkan cerita, pengalaman dan pendekatan kebudayaan serta makna dari senjata traditional, aksara Lampung, dan pakaian pernikahan adat (Sai Batin dan Pepadun).



Gambar 2.1 Wawancara Budayawan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

#### 2. Kuesioner

Dalam pengumpulan data penelitian ini, penulis membuat kuesioner online menggunakan googleform guna mempermudah target audien untuk pengisian kuesioner yang berisi tentang senjata traditional, aksara Lampung, dan pakaian adat (sai batin dan pepadun).

### 3. Observasi Museum

Dalam pengumpulan data penulis juga melakukan observasi ke Museum Lampung guna mendapatkan informasi lebih tentang Senjata Traditional, Aksara Lampung, dan Pakaian pernikahan adat (sai batin dan pepadun).



*Gambar 2.2 Observasi Pakaian Adat di Museum Lampung*

(sumber: dokumentasi pribadi, 2024)



*Gambar 2.3 Observasi Aksara & Senjata Lampung*

(sumber: pribadi, 2024)

### 4. Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data ini dilakukan dengan mencari dan mengontruksi informasi dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan riset terdahulu. Bahan pustaka yang diperoleh dianalisis secara kritis. (Nina Adlini et al., 2022)

### 2.3.2. Analisis 5W+1H

Prinsip 5W + 1H digunakan untuk memberikan gambaran yang rinci, singkat, akurat, dan jelas tentang peristiwa atau fenomena. Menurut Kompas, prinsip ini juga menjadi pedoman bagi jurnalis dalam menjalankan kegiatan jurnalistik.

Penggunaan prinsip 5W + 1H memungkinkan penulis untuk memberikan analisis yang komprehensif terhadap peristiwa atau fenomena yang diteliti antara lain:

Table 1 5W + 1H

5W+1H	Pertanyaan	Jawaban
<i>What</i>	Apa pentingnya kebudayaan traditional di Indonesia?	Menurut budawayan Lampung, Pulung Swandaru, kebudayaan tradisional Indonesia sangat penting karena menjadi identitas yang mempersatukan masyarakat, mengajarkan nilai-nilai seperti toleransi dan gotong royong, serta menjadi warisan budaya kaya yang mendukung pariwisata dan ekonomi kreatif lokal. Lebih dari itu, kebudayaan tradisional sering kali berhubungan erat dengan alam, mendorong kesadaran akan pentingnya pelestarian.
<i>What</i>	Apa penyebab kurangnya pengetahuan tentang Budaya di era sekarang, sehingga di perlukan media <i>Art book</i> guna menyampaikan informasi saat ini?	Menurut budawayan Lampung, Pulung Swandaru dalam hal perkembangan pengetahuan tentang budaya adalah peran penting dari pemerintah daerah dimana mereka bisa membuat

		<p>kurikulum tentang perkembangan dan apresiasi dari kebudayaan di sekolah, event dan kegiatan sejak dini, serta peran masyarakat dimana mindset era modern saat ini adalah pembelajaran luar negeri (Bahasa) adalah hal utama hingga menyampingkan kebudayaan traditional. Dan belum adanya media lain guna menyampaikan kebudayaan selain di sekolah.</p>
<i>What</i>	<p>Apa perbedaan baju pernikahan adat Sai Batin dan Pepadun Lampung</p>	<p>Baju pernikahan adat Sai Batin dan Pepadun merupakan dua jenis pakaian adat yang berbeda di Lampung. Berikut adalah perbedaan antara keduanya:</p> <p>Sai Batin:  Asal Usul: Baju pernikahan adat Sai Batin berasal dari suku Lampung Pesisir.  Ciri Khas: Sai Batin memiliki ciri khas berupa busana warna-warni dengan hiasan bordiran yang kaya akan motif tradisional Lampung.  Material: Umumnya terbuat dari kain sutra atau kain songket yang mewah.  Aksesoris: Biasanya ditambahkan dengan aksesoris seperti mahkota atau hiasan kepala yang elegan.</p>

		<p>Pepadun:</p> <p>Asal Usul: Baju pernikahan adat Pepadun berasal dari suku Lampung Pepadun atau Suku Lampung Besar.</p> <p>Ciri Khas: Pepadun memiliki desain yang lebih sederhana dan elegan dengan warna dasar yang sering kali putih atau warna terang lainnya.</p> <p>Material: Biasanya terbuat dari kain tenun dengan motif yang khas dan lebih sederhana dibandingkan Sai Batin.</p> <p>Aksesoris: Aksesoris yang digunakan juga lebih sederhana dan fungsional.</p>
<p><i>Why</i></p>	<p>Kenapa harus adanya <i>Art book</i> tentang informasi budaya lampung?</p>	<p>Melestarikan Budaya: <i>Art book</i> dapat menjadi sarana untuk melestarikan dan mempromosikan kekayaan budaya Lampung, yang mungkin terancam terlupakan atau terpinggirkan.</p> <p>Peningkatan Kesadaran Budaya: <i>Art book</i> dapat meningkatkan kesadaran masyarakat, khususnya target <i>audiens</i> usia 18-40 tahun, tentang keberagaman budaya Lampung dan pentingnya menjaga warisan budaya.</p>

<b>Who</b>	Siapa yang menjadi target <i>audiens</i> ?	Kalangan generasi muda dengan umur 18-40 tahun, karena umur tersebut sudah lulus dari sekolah konvensional.
<b>When</b>	Kapan permasalahan terjadi ?	Saat ini banyak generasi muda yang sudah lupa bahkan tidak tau tentang Senjata Traditional, Aksara Lampung, dan Pakaian pernikahan adat (sai batin dan pepadun) Lampung
<b>where</b>	Dimana Permasalahan ini terjadi ?	Di provinsi Lampung, media informasi yang dapat di cari tentang kebudayaan adalah di media sosial yang sangat berkembang tetapi masih banyak yang belum mengetahui tentang Senjata Traditional, Aksara Lampung, dan Pakaian pernikahan adat (sai batin dan pepadun) Lampung. Tetapi belum adanya <i>Art book</i> yang berisi tentang kebudayaan tersebut, sehingga di butuhkan guna penambahan informasi kebudayaan saat ini.
<b>How</b>	Bagaimana pemecahan masalahnya?	Perancangan ini yang berupa <i>Art book</i> yang lebih menonjolkan ilustrasi dan graphic di harapkan dapat meningkatkan baca pemuda dan menambah pengetahuan tentang kebudayaan Lampung
<b>How</b>	Bagaimana terciptanya budaya	Kebudayaan dan adat Lampung

	<p>dan suku Lampung</p>	<p>terbentuk melalui proses sejarah yang kompleks dan beragam. Awalnya, pengaruh dari Kerajaan Sriwijaya membawa kebudayaan Hindu-Buddha ke wilayah ini, yang tercermin dalam seni, arsitektur, dan kepercayaan masyarakat Lampung pada masa itu. Seiring dengan masuknya Islam ke Nusantara, Lampung mengalami proses islamisasi yang signifikan, mempengaruhi pola hidup sosial dan keagamaan mereka. Adat istiadat Lampung, seperti upacara perkawinan, kelahiran, dan ritual agraris, menjadi simbol keberanian dan penghormatan terhadap leluhur serta alam sekitar. Interaksi dengan suku-suku lain di Nusantara, seperti Minangkabau, Jawa, dan Sunda, juga berkontribusi dalam memperkaya budaya Lampung melalui pertukaran tradisi, bahasa, dan nilai-nilai. Seni tradisional Lampung, seperti tarian dan seni ukir, turut memperkaya warisan budaya mereka yang kaya dan beragam. Dengan demikian, kebudayaan dan adat Lampung merupakan hasil dari interaksi dan evolusi panjang berbagai</p>
--	-------------------------	--

		<p>pengaruh budaya yang membentuk identitas dan keunikan masyarakat Lampung saat ini.</p>
<i>How</i>	<p>Bagaimana terciptanya Aksara Lampung</p>	<p>Aksara Lampung merupakan salah satu bentuk kebudayaan yang penting bagi masyarakat Lampung. Aksara ini memiliki sejarah dan proses terciptanya yang menarik. Awalnya, bahasa Lampung ditulis menggunakan aksara Jawa Kuno karena pengaruh kuat dari Kerajaan Sriwijaya dan Majapahit. Namun, pada abad ke-20, terdapat upaya dari beberapa tokoh intelektual Lampung untuk menciptakan aksara sendiri yang lebih sesuai dengan fonologi bahasa Lampung. Salah satu tokoh utama dalam penciptaan aksara Lampung adalah Raden Intan II, seorang pemimpin dari Lampung pada masa itu.</p> <p>Proses penciptaan aksara Lampung dimulai dari adaptasi aksara Pallawa, yang juga menjadi dasar dari aksara Jawa dan aksara-basahan lainnya di Nusantara. Raden Intan II melakukan modifikasi terhadap aksara</p>

		<p>Pallawa dengan menyesuaikan dengan bunyi-bunyi bahasa Lampung. Hasilnya adalah aksara Lampung yang terdiri dari 22 huruf dasar, dengan bentuk yang lebih sederhana dan mudah dipelajari.</p> <p>Aksara Lampung tidak hanya berfungsi sebagai alat tulis, tetapi juga menjadi lambang identitas budaya dan kebanggaan masyarakat Lampung. Proses penciptaannya mencerminkan semangat untuk melestarikan bahasa dan budaya Lampung di tengah arus modernisasi dan globalisasi.</p>
--	--	---

#### 2.4. Resume

Perancangan ilustrasi dalam bentuk *Art book* mengenai senjata tradisional, aksara Lampung, dan pakaian adat (sai batin dan pepadun) bertujuan untuk memberikan pembaruan pengetahuan kepada generasi muda yang mungkin lupa atau bahkan tidak mengenal budaya tersebut. *Art book* ini menggabungkan elemen visual yang menarik dan informatif untuk menghidupkan kembali warisan budaya Lampung. Dengan fokus pada senjata tradisional, aksara Lampung, serta pakaian adat sai batin dan pepadun, diharapkan *Art book* ini dapat menjadi sumber pengetahuan yang menyegarkan dan memperkaya pemahaman tentang kebudayaan Lampung bagi pembaca, khususnya generasi muda berusia 18-40 tahun.

## **2.5. Solusi Perancangan**

Solusi perancangan *Art book* tentang senjata tradisional, aksara Lampung, dan pakaian adat Lampung (sai batin dan pepadun). Penulis melakukan penelitian mendalam dengan melibatkan pakar local dan observasi museum Lampung untuk memastikan keakuratan informasi. Selanjutnya, desain ilustrasi yang menarik dan estetis dikembangkan menggunakan teknologi modern seperti desain grafis dan digital art. Informasi pendukung seperti sejarah, makna simbolik, dan penggunaan senjata tradisional, aksara Lampung, serta pakaian pernikahan disertakan untuk memperkaya pemahaman pembaca. Bahasa yang mudah dipahami dipilih untuk memastikan informasi tersampaikan dengan jelas. Dengan langkah-langkah ini, *Art book* diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif dalam memperkenalkan dan memperbarui pengetahuan generasi muda tentang budaya Lampung.