

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan

Kebudayaan merupakan fenomena meluas dan kompleks yang mencakup seluruh cara hidup suatu masyarakat, termasuk nilai-nilai, tradisi, adat istiadat, dan sistem kepercayaan yang diturunkan dari generasi ke generasi. Meninjau KBBI dalam Sumarto (2019), budaya diartikan sebagai pikiran, adat istiadat, sesuatu yang sudah berkembang maupun suatu bagian yang sudah menjadi kebiasaan dan sukar untuk diubah. Konsep kebudayaan sebagai bentuk tranmisi generasi ini dapat dilihat implementasinya dalam wujud setiap wilayah Indonesia yang memiliki keragaman etnis. Melihat data Badan Pusat Statistik (BPS) pada Sensus Penduduk (SP) tahun 2010, tercatat Indonesia memiliki 1.340 suku bangsa dan mengutip dari laman *indonesia.go* bahwa Indonesia mempunyai 1340 suku bangsa dengan 143 ragam bahasa dan 6 agama.

Suku Batak merupakan salah satu komponen penting dalam mozaik kebudayaan Indonesia, menempati posisi sebagai suku bangsa terbesar ketiga dengan populasi mencapai 8.466.969 jiwa atau 3,58 persen dari total penduduk Indonesia (Indonesia.go.id, 2018). Suku Batak terbagi ke dalam 6 sub suku atau puak, yaitu Batak Toba, Karo, Mandailing, Pakpak, Simalungun, dan Angkola (Batak *Institute*, 2021). Aspek kebudayaan suku Batak sebagai suku terbanyak ketiga se-Indonesia sangat beragam, salah satunya ialah warisan budaya kain Ulos. Masyarakat Batak Toba menjadi etnik yang paling intens dalam

melakukan kerajinan Ulos dari antara kelima etnik natif 'Batak' lainnya (Takari, 2009). Kain Ulos yang tidak hanya menjadi ciri khas kerajinan dari Batak melainkan juga identitas dari suku Batak Toba (Tiurma et al., 2020). Secara garis besar kain Ulos Batak Toba menyimbolkan kehangatan, berkat, restu, kasih sayang maupun persatuan dengan nilai makna dan fungsinya sesuai ragam jenisnya, beberapa contohnya yakni kain Ulos rasi hotang, ragidup, sadum dan lainnya (Adriani & Fitriani, 2023). Ulos sebagai bagian kehidupan suku Batak Toba dengan nilai fundamental yang kuat dan keberagamannya menjadi dasar akan perlunya pengenalan budaya terutama kepada generasi selanjutnya guna menjaga eksistensi keberadaan warisan kain Ulos.

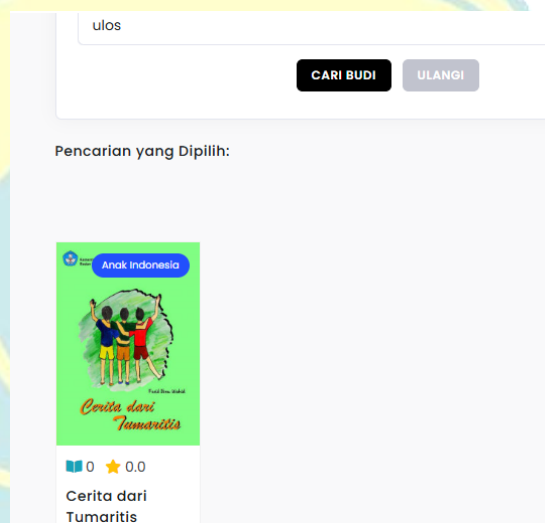
Saat ini, sektor bidang Teknologi dan komunikasi menjadi penggerak globalisasi dan memberikan dampak pada sendi-sendi kehidupan seperti politik, ekonomi, masyarakat, dan budaya. Percepatan akses informasi melalui teknologi yang sudah berkembang pesat telah mengubah orientasi masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap nilai-nilai budaya lokal. Globalisasi turut mempengaruhi kehidupan sehari-hari pada generasi muda dalam gaya hidup berpakaian, gaya rambut, dan lain-lain (Musa, 2015). Menurunnya apresiasi masyarakat terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas nilai-nilai tradisional masyarakat Indonesia menjadi bentuk pengaruh globalisasi yang dapat dirasakan saat ini (Musa, 2015). Mengingat pentingnya peran generasi muda dalam pelestarian budaya, diperlukan pendekatan yang tepat dalam memperkenalkan budaya tradisional kepada anak-anak. *Picture book* menjadi pilihan perupa sebagai media alternatif dalam mewujudkan visualisasi

pengenalan kain Ulos sebagai budaya Batak Toba dalam merespon pengaruh dari globalisasi terhadap pengetahuan akan budaya di Indonesia maupun media mengenal budaya lokal yang belum beragam.

Pada penciptaan *picture book* akan dirancang dengan visual dan cerita sesuai target usia anak yang difokuskan yakni pada jenjang 7-11 Tahun. Jean Piaget dalam teori tahapan perkembangan menjelaskan bahwa anak usia 7-11 tahun memiliki kemajuan mencakup penggunaan operasi. Kemampuan utama dalam tahap operasional konkret terletak pada keterampilan mengklasifikasikan, yaitu membagi sesuatu ke dalam kelompok yang berbeda, serta memahami hubungan (Siti Aisyah, 2013). Hal tersebut memberikan gambaran adanya peningkatan dalam aspek kognitif pada tahap operasional konkret, oleh karena anak usia 7-11 tahun sudah mampu mengandalkan pemikiran yang didasarkan pada nalar dan logika secara objektif sehingga memungkinkan tercapainya pemahaman akan konsep budaya yang berbeda.

Martin dan Morag dalam “*Children’s Picturebooks, The Art of Visual Storytelling*” membahas bahwa *picture book* atau buku bergambar menjadi media terbaik dengan perpaduan konsep, karya seni dan desain yang dapat menstimulus anak ataupun orang dewasa dalam membangun imajinasi dan memberikan kesenangan sebagai galeri seni kecil yang tidak lekang oleh waktu. Lawrence Sipe (1998) dalam “*A Picture book Primer*” menjelaskan bahwa buku bergambar merupakan kesatuan artistik yang utuh di mana teks

dan gambar, sampul dan halaman akhir dan detail desain bekerja sama untuk memberikan pengalaman yang menyenangkan secara estetika bagi anak-anak. Buku bacaan mengenal budaya lokal untuk anak khususnya pengenalan akan kain Ulos yang ada di tengah masyarakat saat ini relatif jarang ditemui. Turut ditemukan kurangnya variasi konsep untuk dinikmati berbagai usia terutama bagi anak-anak seperti yang terlihat dari hasil pencarian pada gambar berikut.

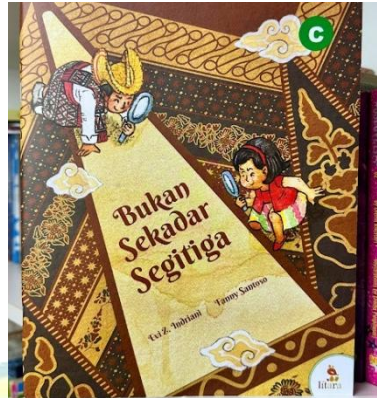


Gambar 1 Pencarian buku cerita pengenalan kain Ulos yang ada di Indonesia
Sumber: Budi Kemendikbud



Gambar 2 Buku Ensiklopedia Ulos Pernikahan Batak Toba oleh Elita Simbolon & Joko Bintarto, 2024

Sumber: <https://doi.org/10.36277/basataka.v7i1.396>



Gambar 3 *Bukan Sekadar Segitiga* oleh Evi Z. dan Fanny Santoso, 2023
 Sumber: <https://www.normalpeople.id/2024/06/bukan-sekadar-segitiga-mengagumi-motif.html>

Data pendukung lainnya dikaji melalui gambar 3 dan 4 yang tercantum menjadi dasar penguat adanya penciptaan media pengenalan budaya secara khusus mengangkat topik kain Ulos sebagai budaya Batak Toba. Pada gambar menampilkan adanya keterbatasan variasi buku yang dapat menjangkau anak dalam membahas budaya secara khusus tentang pengenalan akan kain Ulos. Penjabaran yang telah disampaikan merupakan kesatuan dasar dalam pemilihan media *picture book* dalam penciptaan karya. Pada penciptaan ini tidak hanya menyumbangkan variasi dalam media bacaan tentang budaya Indonesia terutama dengan mengusung konsep pengenalan Ulos Batak Toba, tetapi juga diharapkan dapat menjadi alternatif sarana pengalaman mencermati gambar dan cerita bagi anak mengenal budaya sejak dini.

1.2 Perkembangan Ide Penciptaan

Proses ide penciptaan karya diawali pada mata kuliah studio desain yaitu dengan adanya perancangan penciptaan karya *comic book* bertema *bullying*, Dasar pembentukan ide penciptaan sebelumnya tidak memiliki sumber yang

kuat, maka setelah melalui konsultasi dan peninjauan kembali mengenai bagaimana kebermanfaatan dari penciptaan karya, perupa mendapatkan saran ide untuk mengangkat topik pengenalan kain Ulos sebagai budaya Batak Toba. Adanya keterlibatan pada beberapa momen kegiatan Gereja serta keikutsertaan dalam komunitas yang menyelenggarakan perlombaan tari tor-tor dengan melibatkan kain Ulos sebagai simbol dari keberadaan budaya Batak Toba. Hal tersebut menjadi jendela terhadap kesadaran perupa pada pemahaman bahwa perlunya pelestarian eksistensi kain Ulos sebagai warisan budaya Batak Toba sejak usia dini untuk generasi saat ini.

Setelah menentukan topik yang diangkat, perupa memikirkan media yang akan perupa gunakan. Perupa mulai mencari berbagai media karya seni rupa yang mengangkat tema terkait budaya dan khususnya budaya Kain Ulos Batak, namun ketersediaan media dengan topik tersebut sangat terbatas. Sehingga perupa melakukan observasi untuk mengetahui mengenai media yang disukai oleh anak-anak dan mendapatkan hasil bahwa *picture book* tentang budaya adalah media dengan penyampaian yang sesuai dengan kebutuhan. Penciptaan *picture book* mengangkat topik pengenalan Kain Ulos sebagai budaya Batak Toba berangkat dari ide dimana menyajikan ilustrasi dan alur cerita mengenai satu Ulos saja serta menelisik bagaimana kain Ulos pada zaman dahulu digunakan. Ide dalam penyusunan cerita berkembang seiring dengan konsultasi bersama dosen pembimbing dan narasumber dengan masukan untuk melengkapi unsur penyampaian nilai dari Ulos melalui penambahan 6 jenis kain Ulos yang akan dijabarkan sebagai bentuk pengenalan

dari beragamnya fungsi Ulos. Serangkaian eksplorasi karya penciptaan dan kegiatan magang mengantarkan perupa pada hasil *picture book* pengenalan kain Ulos dengan memuat alur cerita mulai dari anak yang hanya mengetahui satu jenis Ulos, kemudian berkembang melalui perjalanan cerita mama masuk kepada penggunaan Ulos di masa lampau serta penemuan anak pada jenis-jenis Ulos yang belum pernah diketahui.

Penciptaan *picture book* akan disajikan dalam bentuk media buku dengan bahan *cover paperboard* dan isi buku menggunakan jenis bahan *matte paper* serta ukuran cetak buku 23x23cm. Selama proses penyusunan ide dan pelaksanaan penciptaan, perupa turut mendapatkan banyak masukan dan saran yang sangat berharga sebagai acuan perbaikan dan penyempurnaan dari dosen pembimbing, narasumber budaya dan narasumber ahli bahasa.

1.3 Masalah Penciptaan

Berikut masalah penciptaan yang perupa temukan, berdasarkan pada pemaparan diatas

1. Bagaimana pengembangan konsep Pengenalan Kain Ulos sebagai Budaya Batak Toba dalam *Picture book* bagi anak?
2. Bagaimana perwujudan karakteristik visual *Picture book* Pengenalan Kain Ulos sebagai Budaya Batak Toba bagi anak?
3. Bagaimana pengolahan teknik dan media *Picture book* Pengenalan Kain Ulos sebagai Budaya Batak Toba bagi anak?

1.4 Tujuan Penciptaan

Berdasarkan paparan terkait latar belakang dan masalah penciptaan, berikut poin utama dari tujuan penciptaan yang perupa temukan

1. Mengembangkan konsep Pengenalan Kain Ulos sebagai Budaya Batak Toba dalam *Picture book* bagi anak.
2. Mewujudkan konsep dan visual cerita *Picture book* Pengenalan Kain Ulos sebagai Budaya Batak Toba bagi anak.
3. Mengolah teknik dan media *Picture book* Pengenalan Kain Ulos sebagai Budaya Batak Toba bagi anak.

1.5 Fokus Penciptaan (*State of art*)

Berdasarkan pada perkembangan ide penciptaan dan tujuan yang telah ditetapkan, maka penciptaan karya dapat dikarakteristikan menjadi tiga aspek penciptaan, yaitu aspek konseptual, aspek visual dan aspek operasional.

1.5.1. Konseptual

a. Sumber Inspirasi

Pada penciptaan *picture book* ini perupa berfokus pada salah satu suku Batak yakni Batak Toba, dimana sumber inspirasi atau penemuan ide karya perupa didasarkan pada realitas internal dan realitas eksternal. Realitas internal terinspirasi oleh kehidupan perupa yang berasal dari suku Batak Toba erat dengan pelaksanaan budaya Batak salah satunya penggunaan kain Ulos pada acara adat Batak seperti kegiatan menari Batak dan penguburan orang meninggal, membuat perupa tertarik untuk

memperdalam pengetahuan melalui pemilihan topik pengenalan kain Ulos. Pengalaman dari suku asli perupa memberikan pengalaman untuk melihat lebih dalam bahwa pengenalan akan kain Ulos terutama pada usia anak-anak masih belum umum, hal ini diketahui dengan adanya masa pengamatan dan observasi bersama anak-anak partisipan dimana hampir semua anak hanya tau kain Ulos dipakai saat kegiatan menari.

Sumber realitas eksternal yang menjadi sumber inspirasi perupa yakni melihat adanya percepatan pertukaran informasi membawa budaya asing di era globalisasi. Fenomena *Korean wave* dan budaya barat merupakan bentuk percepatan masuknya budaya luar melalui media elektronik yang dapat menjadi dampak buruk terhadap eksistensi budaya lokal untuk diketahui generasi saat ini. Selain itu, sumber eksternal berangkat dari adanya sejumlah berita mengenai budaya di Indonesia yang di klaim oleh negara luar. Salah satu contoh kasus terkait mengutip mediaindonesia.com yakni adanya pengklaiman wayang kulit pada 2021 oleh pihak produsen sepatu Adidas dari Singapura dalam kolaborasinya dengan desainer Malaysia, dalam unggahannya di sosial media mereka mengenalkan produk baru yang terinspirasi desain wayang kulit namun mengklaim bahwa wayang kulit adalah warisan budaya negara Malaysia. Hal tersebut menjadi pertimbangan bagi perupa untuk mengangkat topik pengenalan budaya lokal yakni Ulos sebagai budaya Batak Toba melalui karya seni.

b. Interes bentuk

Konsep visual akan menggunakan interes bentuk figuratif dimana diwujudkan dengan mencocokkan rupa maupun warna objek tersebut dengan sesungguhnya. Dalam pembuatannya bentuk figuratif akan disesuaikan dengan gaya perupa yakni gaya ilustrasi dengan pengayaan warna dan beragam tekstur untuk menciptakan daya tarik anak pada cerita. Kemudian materi yang dimuat dalam buku akan berfokus pada penjabaran mengenai makna, fungsi Ulos serta beberapa tradisi penggunaan Ulos dalam kehidupan budaya Batak berdasarkan kain Ulos terpilih. Kain Ulos khas Batak yang terpilih sebanyak 6 jenis, pemilihan dilakukan berdasarkan hasil diskusi dan wawancara bersama narasumber budaya mengenai Ulos yang umum digunakan pada kegiatan adat dan acara budaya Batak Toba. Berikut beberapa nama Ulos yang akan dibahas secara sederhana melalui cerita.



Bagan 1 Jenis kain Ulos terpilih

1.5.2. Visual

a. Subject matter

Kain Ulos tidak hanya sekedar kain yang terbentuk dari pintalan benang namun sebuah warisan budaya dari generasi ke generasi dan menjadi salah satu bagian budaya Batak Toba. Ulos pun telah dinyatakan

sebagai bagian dari warisan kebudayaan tak benda nasional sejak tanggal 17 Oktober 2014 dan sedang gencar didaftarkan ke dalam warisan budaya dunia melalui *UNESCO* (kwriu.kemdikbud.go.id). Pelestarian Ulos sebagai budaya Indonesia tidak hanya dengan mendapatkan tanda pengakuan dari luar, hal terpenting yakni perlu adanya kesadaran dari dalam masyarakat Indonesia sendiri terkait pelestarian kain Ulos sebagai bagian penting dalam budaya Batak Toba agar eksistensinya tidak terlupakan oleh karena adanya perubahan gaya hidup akibat globalisasi.

Sejalan dengan penjabaran tersebut *subject matter* dalam karya akan berfokus kain Ulos sebagai budaya Batak Toba. Pembuatan visual objek yang dibuat merepresentasikan asal mula, filosofi dan makna dari kain Ulos, didukung dengan latar suasana lingkungan dari daerah di Batak Toba. Aspek struktur visual pada penciptaan karya berkembang dengan memvisualisasikan kain Ulos dengan beberapa jenis bentuknya.

b. Visual

Penciptaan visual pada *picture book* akan mengambil inspirasi dari gaya ilustrasi kartun dan dipadukan dengan gaya seni pribadi perupa. Pada cerita dalam *picture book*, pembuatan visual dari setiap komponen akan berfokus menyajikan detail penting yang berkaitan dengan kain Ulos dan budaya Batak Toba. Kemudian penyederhanaan bentuk dari objek yang ditampilkan agar mudah dipahami anak. Aspek struktur visual pada penciptaan karya berkembang dengan memvisualisasikan kain Ulos dengan beberapa jenis bentuknya. Unsur dekoratif dari

berbagai elemen geometris yang terinspirasi dari motif kain Ulos maupun rumah adat Batak Toba turut diterapkan pada visualisasi buku. Palet warna dominan yang akan dipakai dalam *picture book* ialah warna merah, coklat, dan kuning sebagai representasi kain Ulos

1) Seleksi unsur seni rupa

Seleksi unsur-unsur seni rupa dilakukan untuk memberikan batasan dalam proses pembuatan perupa dalam penciptaan sehingga hasil yang didapatkan memiliki unsur rupa yang relevan dengan target pengguna dan konsisten. Adapun unsur rupa yang akan digunakan pada visual *picture book* meliputi garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna.

a) Garis

Secara fisik garis merupakan bagian dari unsur visual yang terdiri dari gabungan titik, dapat dibuat dengan komposisi tebal, tipis, kasar, halus, lurus, lengkung, berombak, memanjang, pendek, putus-putus, patah-patah dan banyak lagi. Unsur garis mampu membangun asosiasi kita kepada kesan tertentu, seperti garis garis horizontal memberikan kesan visual tenang ataupun tidak bergerak dan garis diagonal seperti kesan jatuh atau bergerak (Bangun, et al., 2017). Penciptaan *picture book* pengenalan Ulos ini akan menggunakan unsur garis sebagai bagian visual pada posisi tertentu seperti garis diagonal untuk pembingkai cerita dan horizontal dalam memisah *scene* cerita satu dengan lainnya. Garis

turut dipergunakan dalam pembuatan visual motif-motif pada penggambaran kain Ulos.

b) Bentuk

Bentuk umumnya diartikan sebagai aspek visual dan bagian-bagian yang tergabung menjadi satu yang disebut rupa atau wujud memiliki bentuk baik itu dua dimensi, datar, hingga terbatas pada tinggi dan lebar (Bangun, et al., 2017). Pada penciptaan visual, perupa akan membuat bentuk-bentuk figuratif dimana penggambaran mengambil referensi dari bentuk nyata seperti ilustrasi latar pemandangan desa di Sumatera Utara menampilkan bentuk pegunungan, benda pada di setiap latar tempat misal ruang kelas dan kamar.

c) Tekstur

Tekstur dalam penciptaan visual dapat dibuat sesuai objek serta ketentuan yang ingin diekspresikan halus, kasar, keras, lunak, berbutir, bisa juga kasar atau licin, teratur, atau tidak beraturan. Perupa dalam hal ini menaruh peran besar bagi unsur tekstur sebagai bagian dari visual dalam buku, dengan tujuan memperkuat kesan yang disajikan oleh setiap objek dalam cerita. Tekstur diberikan pada bagian objek seperti kayu pada lemari, papan tulis dan alat memintal benang, kemudian pada objek kain misalnya kain Ulos maupun pakaian dan pada buku album untuk memberikan kesan peninggalan dengan usia barang lama atau tua.

Selain pada ilustrasi objek cerita, tekstur juga digunakan pada bagian pemberian *shadow* dan *highlight*.

d) Ruang

Ruang merupakan keluasan dari suatu permukaan atau bidang (Bangun, et al., 2017). Ruang dapat memberikan bagian yang memperjelas visual, dalam hal ini perupa menggunakan unsur visual ruang pada cerita yakni ruang penempatan teks dan ruang luas ataupun sempit untuk memperjelas jarak karakter dalam cerita

e) Warna

Penggunaan warna dalam penciptaan perupa menjadi unsur visual yang penting dalam mengintegrasikan citra budaya Batak dan proses anak mengenal Ulos. Maka dari itu perupa berfokus pada penggunaan *warm tone* untuk memberikan kesan hangat kekeluargaan yang terinspirasi dari warna-warna yang ada pada kain Ulos. Kemudian di beberapa bagian warna disesuaikan dengan konteks cerita, seperti warna cerah untuk penggambaran emosi bahagia anak menemukan suatu hal menarik atau disukai pada objek yang diceritakan, sedangkan warna gelap untuk menggambarkan suasana anak sedang bingung ataupun menemukan suatu objek asing bagi anak.

2) Gaya pribadi

Penggambaran visual pada *picture book* yang akan dibuat perupa menggunakan gaya kartun. Ilustrasi dengan gaya kartun ditujukan untuk menciptakan visual dari karakter dan pendukungnya dalam bentuk yang sederhana seperti bentuk tubuh dengan proporsi yang tidak realistis ataupun penggambaran ekspresi karakter yang dilebih-lebihkan. Gaya kartun sendiri merupakan gaya penggambaran yang kerap menampilkan garis luar yang tegas, pemilihan warna cerah, dan bentuk-bentuk pada gambar disederhanakan untuk menciptakan visual dengan tampilan unik dan lucu (*All time design*, 2023). Gaya kartun dalam penciptaan visual karya akan selaras menyesuaikan dengan gaya pribadi perupa. Visual khas yang dibuat dengan adanya unsur dekoratif tambahan pada wajah karakter, kemudian penyajian gelap terang dominan terlihat dan banyak memadukan tekstur pada bagian objek.

Perupa turut menggunakan referensi visual dari:

- 1) Buku cerita rakyat nusantara “Sumatera Utara: Putri Ular” karya Dian K. dan Mira Widhayati sebagai perancangan visual karakter dan objek yang berkenaan dengan konsep *picture book* kain Ulos.
- 2) “*Trò Chơi Dân Gian*” *Vietnam Traditional Games Picture book* karya Khanh Chi Nguyen Ho, sebagai referensi visual dalam penataan objek gambar dan narasi buku cerita bergambar.

- 3) “*The Culture of Clothes*” *picture book* karya ilustrasi Chaaya Prabhat dan ditulis oleh Giovanna Alessio, sebagai referensi warna yang cerah dan variatif pada visual *picture book*.

1.5.3. Operasional

Dalam proses pembuatan *picture book* berupa akan berfokus pada 3 tahap yakni tahap persiapan, pelaksanaan dan akhir (bangun, et al., 2017)

a) Tahap Persiapan

Penetapan bahan yang digunakan untuk bagian *cover* dan isi buku, *freebies* yang akan diberikan untuk pembaca, kemudian perancangan alur cerita menggunakan kertas *sketchbook* A4 dan aplikasi perangkat gambar digital berupa Clip Studio Paint. Bahan dari media yang akan dipilih berupa untuk hasil akhirnya akan menggunakan *matte paper* untuk setiap halaman dengan tujuan agar pembaca terutama anak-anak nyaman saat memegang kertas dan untuk *cover* dengan bahan *paper board* untuk meningkatkan daya tahan buku tetap terjaga.

b) Tahap pelaksanaan

Dilakukan dengan membuat sketsa dari *storyboard* alur cerita, sketsa kasar tata letak objek dan cerita secara manual dari setiap halaman di kertas, dilanjutkan ke tahap lineart dan pewarnaan secara digital menggunakan tablet. Perupa juga akan dengan rutin melakukan konsultasi gambar bersama dengan dosen dan narasumber magang.

c) Tahap akhir

Pada tahap finalisasi penciptaan *picture book*, perupa akan berfokus dalam membenahi bagian visual maupun teks cerita yang kurang tepat. Visualisasi dan cerita yang telah masuk tahap final akan dicetak dalam bentuk ukuran buku 20x20 cm, lalu dengan bahan *cover* berupa *paperboard* dan halaman buku *matte paper*. Perupa turut mempersiapkan pembuatan stiker dengan gambar karakter utama sebagai *freebies* untuk pembaca.

1.6 Manfaat Penciptaan

Perupa dalam penyusunan memperhatikan berbagai aspek kebermanfaatan dari penciptaan karya seni, sehingga menjangkau jenjang akademisi maupun khalayak umum.

1. Manfaat bagi Penulis

Penyusunan penulisan dan penciptaan karya dengan topik pengenalan Ulos bagi anak tentunya memiliki manfaat bagi penulis, yakni

- b. Mendapat pengetahuan mendalam terkait kain Ulos sebagai budaya Batak Toba
- c. Mendapat pengalaman praktis membuat ilustrasi buku bergambar melalui eksplorasi dan kegiatan magang bersama narasumber
- d. Mengembangkan kemampuan konseptual dan praktis dengan merancang buku serupa sebagai proyek kreatif, sehingga memperdalam pemahaman bagi perupa tentang perancangan media edukasi yang estetik dan bermakna.

2. Manfaat bagi pembaca

Sejalan dengan manfaat bagi penulis, dalam penyusunan laporan dan penciptaan karya turut juga memperhatikan manfaat dari adanya pengangkatan topik ini bagi pembaca terutama anak, berikut beberapa manfaat bagi pembaca.

- c. Memberikan wawasan akan kain Ulos berupa sejarah, tujuan, makna kain Ulos sebagai budaya Batak Toba yang dikemas dalam cerita bergambar
- d. Memberikan media alternatif bagi pengguna mengenal budaya dengan pendekatan kreatif dalam bentuk visualisasi cerita kain Ulos bagi pengguna
- e. Sebagai stimulus bagi pembaca untuk memiliki rasa ingin tahu terhadap mengenal budaya lokal

3. Manfaat bagi ilmu pendidikan Seni Rupa

Manfaat dalam jenjang akademisi dari penciptaan karya maupun penyusunan laporan ini juga menjadi fokus untuk penulis wujudkan, yaitu

- a. Sebagai kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan seni rupa yang dimana dapat digunakan sebagai literatur, menghubungkan seni rupa dengan budaya berupa literasi visual dan budaya indonesia yakni mengenai pengenalan kain Ulos sebagai budaya Batak Toba dalam perancangan *picture book* untuk anak
- b. Gambaran penerapan prinsip-prinsip desain, seperti komposisi, warna, dan narasi visual, dalam konteks yang relevan dan aplikatif. Selain itu,

buku ini dapat menjadi bahan studi untuk memahami cara seni rupa berperan dalam pelestarian budaya melalui media yang mudah diakses.

- c. Memberikan ide terhadap topik berkelanjutan mengenai budaya yang memiliki urgensi untuk dikenalkan serta dikembangkan ke dalam berbagai bentuk media sehingga pemahaman budaya lokal tetap bertahan ditengah arus globalisasi.

