



TUGAS AKHIR

RD 141558

**PERANCANGAN BUKU CERITA VISUAL ANAK KELAS 4-6 SD
TENTANG TOPENG MALANGAN SEBAGAI MEDIA YANG MAMPU
MENINGKATKAN KEPEDULIAN TERHADAP BUDAYA KHAS
MALANG**

Achintya Yualita

3411100121

Dosen Pembimbing :

Senja Aprela Agustin ST., M.Ds.

198304102006012001

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN PRODUK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERANCANGAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOVEMBER
SURABAYA 2016**



FINAL PROJECT

RD 141558

**VISUAL DESIGN OF CHILDREN BOOK FOR 4-6 GRADES ABOUT
MALANGAN MASK AS A MEDIUM THAT IS ABLE TO INCREASE
AWARENESS OF MALANG CULTURE**

Achintya Yualita

3411100121

Lecturer :

Senja Aprela Agustin ST., M.Ds.

198304102006012001

VISUAL COMMUNICATION DESIGN

DEPARTEMENT OF INDUSTRIAL PRODUCT DESIGN

FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND DESIGN

SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHONOLOGY

SURABAYA 2016

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN BUKU CERITA VISUAL ANAK KELAS 4-6 SD TENTANG
TOPENG MALANGAN MALANG SEBAGAI MEDIA YANG MAMPU
MENINGKATKAN KEPEDULIAN TERHADAP BUDAYA KHAS MALANG**

TUGAS AKHIR

Disusun untuk memenuhi syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik (S.T.)
Pada

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Program Studi S-1 Jurusan Desain Produk Industri
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Noverber

Oleh :

Achintya Yualita
NRP. 3411100121

SURABAYA, 29 JANUARI 2016
Periode Wisuda: 113 (Maret 2016)

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain Produk Industri



Ellya Zulaikha, ST., MSn., Ph.D.

NIP. 197510142003122001

Disetujui,

Dosen Pembimbing

Senja Aprela Agustin ST., M.Ds.

NIP. 198304102006012001

Perancangan Buku Cerita Visual Anak kelas 4-6 SD Tentang Topeng Malangan Sebagai Media Yang Mampu Meningkatkan Kepedulian Terhadap Budaya Khas Malang

Nama Mahasiswa : Achintya Yualita
NRP : 3411100121
Jurusan : Desain Produk Industri FTSP - ITS
Dosen Pembimbing : Senja Aprela Agustin ST, MDs - 198304102006012001

ABSTRAK

Topeng malangan merupakan salah satu peninggalan dari seni budaya tradisional tertua di Malang. Topeng Malangan kini dilanjutkan oleh Pak Handoyo karena prestasi dari pertunjukan dan penghargaan yang diperolehnya. Namun pada kenyataannya kesenian ini kini mulai surut di masyarakat, khususnya anak. Kurangnya pengetahuan dan pemahaman untuk mengenal Topeng Malangan akibat dari pemikiran anak yang tentang Topeng Malangan itu menakutkan. Topeng Malangan merupakan kesenian yang dimiliki oleh rakyat Malang, setiap topengnya menceritakan tentang sejarah nenek moyang kita dulu yang berisikan nasehat kehidupan.

Perancangan ini menggunakan metode penelitian data kuisisioner dan *depth interview* untuk mendapatkan data primer dan eksisting artikel, buku visual, serta buku *literature* untuk mendapatkan data sekunder. Target konsumen dalam perancangan buku visual ini adalah anak awal kelas 4-6 SD, dimana mereka memiliki karakter aktif, selalu ingin tahu, energik dan menjadi generasi penerus. Konsep dari perancangan ini adalah *Fun, fresh, dan ethnic*, yang mengartikan bahwa semua hal yang dijabarkan hanya berisi Topeng Malangan, yang menceritakan dari asal usulnya, pembuatan hingga jenis topeng Malangan dalam bentuk gaya kartun dengan warna yang cerah sehingga anak tidak takut untuk mengenal Topeng Malangan. Penentuan konsep untuk perancangan ini mengacu dari beberapa analisa yang telah dilakukan kepada karakter target segmen untuk mendapatkan kebutuhan konsumen.

Buku visual yang dikonotasikan sebagai *Topeng Malangan*, bertujuan ceritakan perjalanan tradisi topeng Malangan saat ini dan kebudayaan Malang yang dapat dirunut dari pembuatan topeng Malangan hingga pemaparan jenis topengnya itu sendiri. Media buku berfungsi sebagai media komunikasi serta pengetahuan yang memiliki jangka waktu panjang dan diharapkan menjadi media yang dapat mengembangkan dan melestarikan Topeng Malangan kepada masyarakat. Konsep tersebut akan terlihat pada setiap halaman buku visual dan menjadi daya tarik yang khas bagi buku ini.

Keywords : Buku Visual, Topeng Malangan, *fresh, fun dan ethnic*.

**VISUAL DESIGN OF CHILDREN BOOK FOR 4-6 GRDES ABOUT
MALANGAN MASK AS A MEDIUM THAT IS ABLE TO INCREASE
AWARENESS OF MALANG CULTURE**

Name : Achintya Yualita
NRP : 3411100121
Departement : Industrial Product Design FTSP – ITS
Supervisor : Senja Aprela Agustin ST., MDs – 198304102006012001

ABSTRACT

Malangan mask is one of the tradisional cultural heritage of the oldest arts in Malang. Malangan mask followed by Mr. Handoyo paddock achievement of perfomances and awards obtained. But in fact this art is now beginning to recade in the community, especially childrens. Lack of knowledge and understanding to know that Malangan mask result in childrens thought was scary. Malangan mask is an art that is owned by the people of Malang each mask tells about the history of our ancestors which contains advice of life.

This design uses questionnaire data research methods and depth interviews to obtain pimary data and existing articles, visual books and, literature books to get secondary data. Target consumers in the visual design of the book is the beginning of grade 4-6 elemntary school, where they have an active character, always curious, energetic and become the next generation. Those interested in the book reviewer knowledge with a strong story with interesting visualization as a reinforcement of the story. The concept of this design is fun, fresh, and ethnic, which means that all the things described only contains a Malangan mask, which tells of the origins, manufacture to kind of Malangan mask in the form of cartoon style with bright colors so that children are not afraid to knowing Malangan mask. The design concept for the determination of refernce of some the analysis that has been done to the chracter of the target segment to get the consumer's needs.

Visual book that connoted as a Malangan Mask, aims to tell the trip Malangan current mask tradition and culture that can be traced from Malang mask-making Malangan to exposure types mask itself. Media book serves as a medium of communication and knowledge that has a long period of time and are expected to be a medium that can develop and preserve Malangan Mask to the public. The concept will be seen on every page of the book visuals and an unique attraction to this book.

Keywords: Visual Book, Mask Malangan, fresh, fun and ethnic

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT sebagai yang Maha pemberi petunjuk, serta Maha pemberi rahmat serta karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini dengan lancar.

Karya Tulis yang berjudul *“Perancangan Buku Cerita Visual Anak kelas 4-6 SD Tentang Topeng Malangan Malang Sebagai Media Yang Mampu Meningkatkan Kepedulian Terhadap Budaya Khas Malang”* ini, disusun sebagai prasyarat mata kuliah, yang merupakan gabungan antara analisis dan solusi kreatif berbasis program studi Desain Komunikasi Visual di jurusan Desain Produk Industri Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan (FTSP) ITS.

Sebagai bagian dari generasi muda, penulis menangkap fenomena kurangnya perhatian masyarakat terhadap pelestarian seni dan budaya Indonesia. Mulai dari anak-anak hingga orang dewasa saat ini telah acuh tak acuh terhadap seni dan budaya daerahnya sendiri, sehingga sebagai anggota dari keluarga besar civitas akademisi ITS, penulis bermaksud menelusuri dan mengidentifikasi masalah ini untuk kemudian memberikan gagasan sebagai solusi kreatif. Senja Aprela Agustin St, MDs. Bagaimanapun, kelancaran dan keberhasilan penulis tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih serta memanjatkan doa kepada:

1. Ibu (Mama) tercinta yang tidak pernah lelah apalagi bosan dalam memberikan doa, semangat serta dukungannya meskipun dalam keadaan yang sulit dan Bapak (Ayah) penulis atas segala dukungan baik moral, materiil juga doa;
2. Mbah, Eyang, dan saudara-saudara tersayang yang masing-masing selalu mendukung;
3. Dosen Pembimbing, Senja Aprela Agustin St, MDs, yang senantiasa membimbing perancangan ini hingga selesai;
4. Tri Handoyo dan Ki Saleh Haji atas informasi dan pengabdianya terhadap Topeng Malangan;
5. Yoma dan teman-teman seperjuangan di kampus Desain Produk Industri ITS dan pihak lainnya yang telah mendukung proses Riset Desain serta penulisan laporan ini.

Penulis menyadari karya tulis ini tidak luput dari berbagai kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan dan perbaikan karya tulis ini. Diharapkan laporan ini dapat menjadi bagian kecil dari sekian banyak langkah dalam mewujudkan generasi muda produktif yang kompetitif, menjadi sumber daya manusia unggul yang berkualitas, dalam menuju masa depan Indonesia cemerlang.

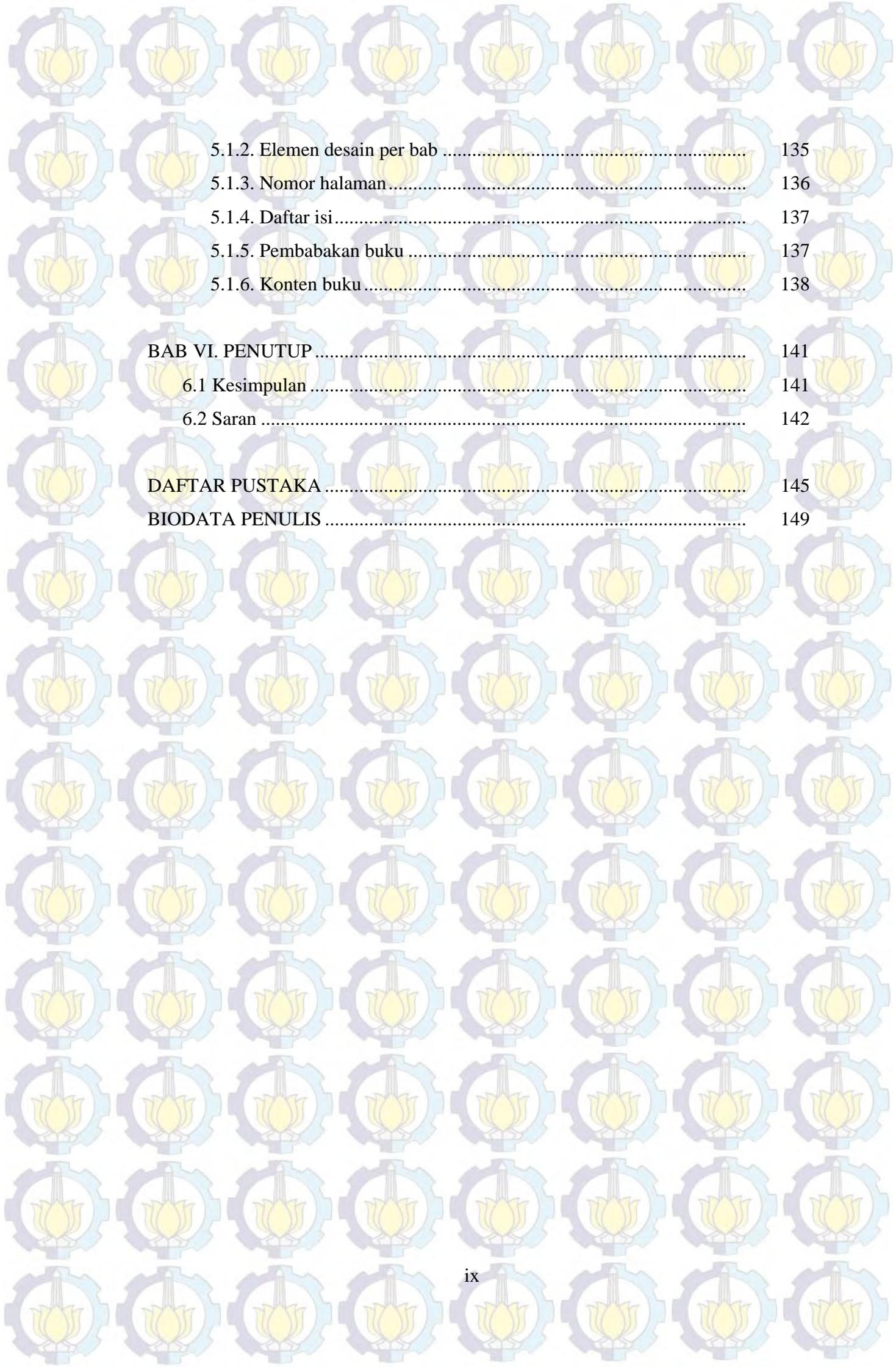
Surabaya, 09 Januari 2015
Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi masalah	8
1.3 Rumusan Masalah	9
1.4 Batasan Penelitian	9
1.5 Tujuan Perancangan	10
1.6 Manfaat Perancangan	10
1.7 Ruang Lingkup Perancangan	11
1.8. Sistematika penulisan	11
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Tinjauan Subjek Desain	13
2.1.1. Arti Sebuah Topeng	13
2.1.2. Wayang Topeng / Topeng Malang	13
2.1.3. Cerita Panji	17
2.1.4. Karakterisasi Topeng Malang	21
2.1.5. Jenis elemen pada Topeng	27
2.2 Tinjauan Buku	28
2.2.1 Buku	28
2.2.2 Jenis-jenis Buku	30
1. Sistematika Buku	33

2. Penulisan Buku	34
3. Bahasa Penulisan	35
2.2.3 Infografis.....	36
2.2.4. Definisi Ilustrasi.....	38
2.2.5. Deskripsi buku anak.....	39
2.2.6. Tinjauan tentang pembelajaran anak	40
2.2.7. Tinjauan Elemen Visual.....	42
2.2.8. Penggunaan Warna	44
1. Kombinasi warna anak.....	45
2. Kalsifikasi karakteristik warna	48
2.2.9. Tinjauan teori layout.....	50
2.2.10. Tinjauan tentang Tipografi	57
2.3 Studi Kemasan	60
2.4 Studi Eksisting	62
2.4.1. Studi Kompetitor.....	62
2.4.2. Studi Komparator.....	67
BAB III. METODOLOGI DESAIN	71
3.1 Definisi Judul dan Sub Judul	71
3.1.1 Definisi Judul.....	71
3.2 Metode Penelitian	71
3.3 Teknik Sampling	72
3.3.1 Populasi.....	72
3.3.2 Sampel Responden.....	73
3.4 Jenis dan Sumber data.....	74
3.4.1 Data Primer dan sekunder.....	74
3.4.2 Sumber data	77
3.5 Teknik Perancangan.....	79
3.5.1. Perancangan Konsep desain.....	80
3.5.2. Observasi.....	89
3.5.3. Kriteria Desain.....	95
1. Penentuan variabel desain.....	95

BAB IV. KONSEP DESAIN	99
4.1 Deskripsi Perancangan.....	99
4.1.1. Produk.....	99
4.1.2. Segmentasi.....	100
4.2 Konsep Desain.....	100
4.2.1. Big Idea.....	100
4.2.2. Konsep Media.....	101
4.2.3. Konsep Visual.....	102
4.3 Kriteria Desain.....	105
4.3.1. Struktur buku.....	106
4.3.2. Konten buku.....	107
4.3.3. Spesifikasi buku.....	108
4.3.4. Prakira harga produksi dan harga jual buku.....	109
4.3.5. Kertas.....	111
4.3.6. Penjilidan.....	111
4.3.7. Judul buku.....	112
4.3.8. Tipografi.....	112
4.3.9. Layout.....	113
4.4 Proses Desain.....	114
4.4.1 Proses Ilustrasi.....	114
1. Gaya gambar.....	114
2. Games Buku.....	122
4.4.2. Layout.....	128
1. Cover.....	128
2. Daftar isi.....	128
3. Sub bab.....	129
4. Konten.....	129
5. Elemen ukiran Topeng.....	130
BAB V. IMPLEMENTASI DESAIN	135
5.1 Final Desain.....	135
5.1.1. Kover dan judul buku.....	135



5.1.2. Elemen desain per bab	135
5.1.3. Nomor halaman	136
5.1.4. Daftar isi	137
5.1.5. Pembabakan buku	137
5.1.6. Konten buku	138

BAB VI. PENUTUP	141
6.1 Kesimpulan	141
6.2 Saran	142

DAFTAR PUSTAKA	145
BIODATA PENULIS	149

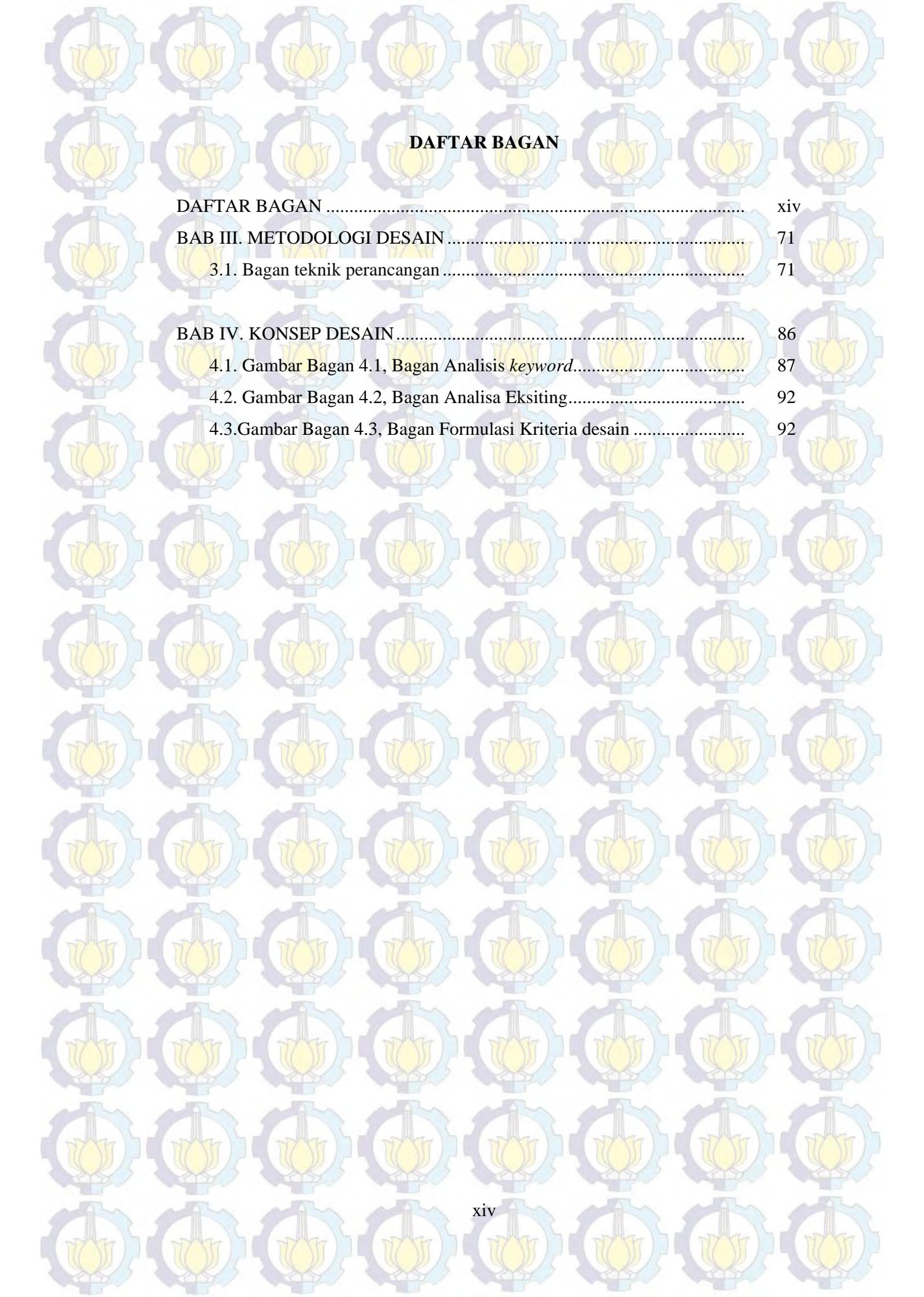
DAFTAR GAMBAR

DAFTAR GAMBAR	x
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Pertunjukan Topeng Malangan sanggar Pakisaji dan Tumpang	2
1.2 Buku Literatur Topeng Malangan yang hingga saat ini	5
1.3 Salah satu bentuk video lietratur Topeng Malangan	5
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Pertunjukan Topeng di sanggara asmara bangun	14
2.2 Anak-anak sedang latihan tari tope Malangan	15
2.3 Pak saleh membuat Topeng Malangan	16
2.4 Galung Supit Urang	25
2.5 Galung Gambal	25
2.6 Pertunjukan Topeng Malangan di Mpu Tantular	26
2.7 Ukiran dahi Topeng Baik dan jahat	27
2.8 Buku	28
2.9. Chapter book dolphins at day break vol 1-4	30
2.10. Children book	31
2.11. Tutorial book	32
2.12. Infografis statis	36
2.13. Infografis animasi	37
2.14. Infografis interaktif	37
2.15. Ilustrasi	38
2.16. Buku jenis middle grade	40
2.17. Foto anak	41
2.18. Surrealism picture, http://google/surrelasmdraw/html	43
2.19. Simon the cat, cartoon	43
2.20. warna romantic	45
2.21. Warna playfull	46
2.22. Warna Fresh	46
2.23. Warna Tropikal	47
2.24. Warna Pleasant	47

2.25. Warna festive	48
2.26. Warna hangat	49
2.27. Warna sejuk	49
2.28 .Diagram Gutenberg, www.vansoedesign.com , 2011.....	51
2.29. Pola Layout Z , Vanseodesign.com, 2011	51
2.30. Pola <i>Golden Triangle</i> , Vanseodesign.com, 2011.....	52
2.31. Pola <i>layout</i> F , Vanseodesign.com, 2011	52
2.32. <i>Layout</i> F , buku <i>Guess How Much I love you</i>	53
2.33. Layout childrenbook Usborne <i>Farmyards Tale</i>	54
2.34. <i>Layout Z , a Lego Star Wars Characters encyclopedia</i>	54
2.35. Contoh buku dengan kolom satu.....	55
2.36. Contoh buku dengan kolom dua	55
2.37. Gambar margin	56
2.38. Gambar flowlines.....	56
2.39. Contoh gambar marker	57
2.40. Font Sherif, Radar Neptunus, Film Perahu kertas	59
2.41. Font San Sherif, buku Kreatif atau mati, Yusuf Abu al-Hajaj.....	59
2.42. Font typeface, buku Arlo needs glasses, Barney saltzberg.....	60
2.43. Font script, buku Curious George, google.com	60
2.44. Gambar kemasan telur	61
2.45. Balinese masks, Spirit of an ancient drama, 2011, judy slattum	62
2.46. Tokoh wayang wong Bali, 2011	63
2.47. Layout buku Topeng Bali	63
2.48. Chilli beans , Meet Mameshiba ! 2011	64
2.49. Karakter Chilli beans , Meet Mameshiba ! 2011	65
2.50. Konten buku chili beans, meet mameshiba ! 2011	65
2.51. Plalianan, buku permainan Tradisional Bali.....	66
2.52. Layout buku plalianan.....	67
2.53. Paseban, Cikal bakal kitha Malang.....	67
2.54. Layout paseban, cikal bakal kitha Malang.....	69
2.55. Video SCTV, liputan Topeng Malangan	69

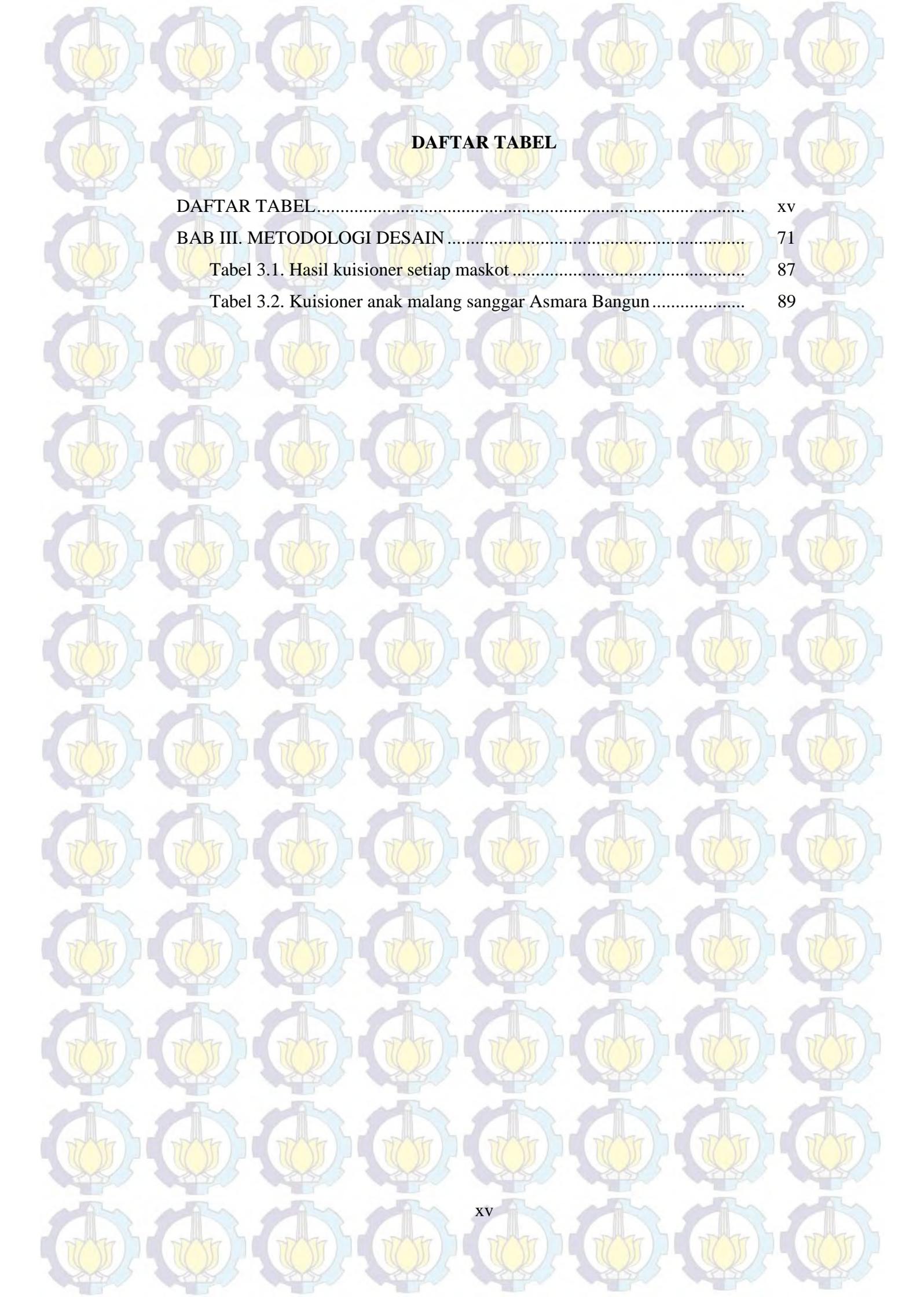
BAB III. METODOLOGI DESAIN	71
3.1 Kuisisioner visual malang 2015	75
3.2 Kuisisioner karakter teman	76
3.3 Hasil kuisisioner visual malang 2015.....	85
3.4 Hasil kuisisioner visual Malang maskot buku.....	86
3.5 Lingkungan sekitar sanggar asmara bangun	91
3.6 Lingkungan sekitar sanggar mangir dharma.....	91
3.7 Lingkungan sekitar kota malang.....	92
3.8 Komunitas anak <i>nandvr dvlvr</i>	92
3.9. Etnografi dan observasi pada museum Topeng Malangan	93
3.10. Alat dan bahan membuat Topeng malangan.....	93
 BAB IV. KONSEP DESAIN	 99
4.1 Jenis Buku cerita dan tutorial.....	102
4.2 Referensi kartun anak	103
4.3 Referensi kartun anak, ilustrasi <i>Ghibli Character</i>	103
4.4 Pola <i>layout Z</i> , <i>Vanseodesign.com</i>	104
4.5 Binding hard cover.....	111
4.6. Tipografi olivier untuk <i>headline</i>	113
4.7. Tipografi kiddish untui <i>body text</i>	113
4.8. Tipografi penerapan judul.....	113
4.9. Pola layout zigzag	114
4.10. Alternatif gaya gambar	115
4.11. Hasil kuisisioner gaya gambar topeng malangan	115
4.12. Alternatif maskot buku	116
4.13. Hasil kuisisioner maskot Topeng Malangan	116
4.14. Bentuk karakter cerita, Pandu dan Panji.....	117
4.15. Topeng Malangan asli.....	117
4.16. Topeng Naruto	118
4.17. Proses perubahan dari Topeng asli menuju doodle.....	118
4.18. Alternatif bentukan topeng malangan.....	119
4.19. Karakter topeng malangan.....	120

4.20. Pewarnaan ilustrasi topeng	120
4.21. Karakter tokoh pada buku.....	122
4.22. Tebak gambar.....	123
4.23. Permainan pada buku Topeng Malangan.....	123
4.24. Permainan mencari barang.....	124
4.25. Permainan pada buku Topeng Malangan.....	124
4.26. Tutorial membuat topeng.....	125
4.27. Permainan pada buku Topeng Malangan.....	125
4.28. Permainan menempel gambar.....	126
4.29. Permainan pada buku Topeng Malangan.....	126
4.30. Mewarnai	127
4.31. Permainan pada buku Topeng Malangan.....	127
4.32. Alternatif layout cover buku	128
4.33. Alternatif daftar isi.....	128
4.34. Alternatif sub bab.....	129
4.35. Alternatif konten	129
4.36. Ukiran floral dan hewan pada Topeng Malangan.....	130
4.37. Alternatif pattern dari ukiran topeng hewan dan floral.....	131
4.38. <i>Pattern</i> yang digunakan pada buku topeng Malangan	131
4.39. <i>Pattern</i> yang digunakan pada buku topeng Malangan.....	131
4.40. <i>Pattern</i> yang digunakan pada buku topeng Malangan.....	132
4.41. <i>Pattern</i> yang digunakan pada buku topeng Malangan.....	132
4.42. <i>Pattern</i> yang digunakan pada buku topeng Malangan.....	133



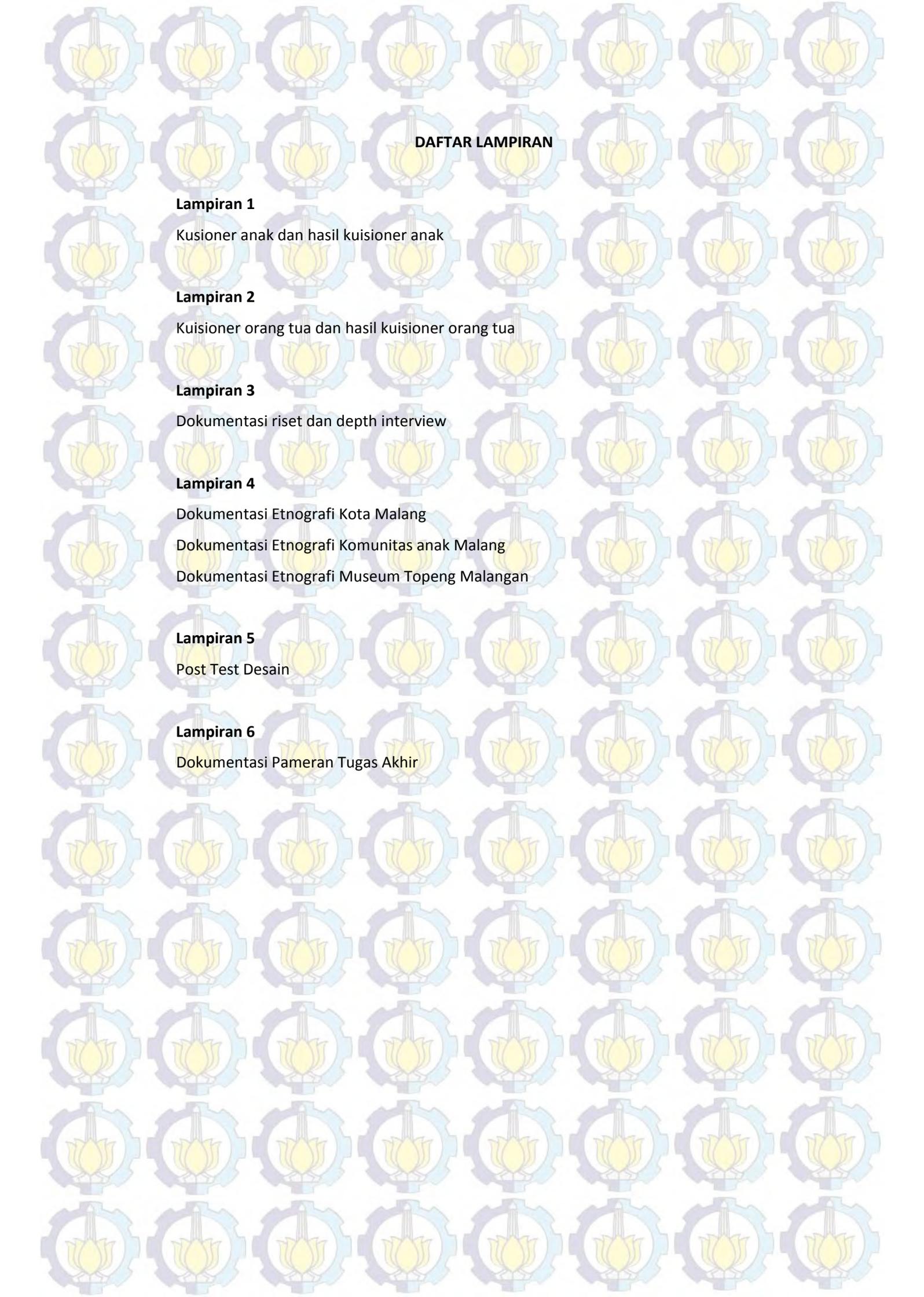
DAFTAR BAGAN

DAFTAR BAGAN	xiv
BAB III. METODOLOGI DESAIN	71
3.1. Bagan teknik perancangan	71
BAB IV. KONSEP DESAIN	86
4.1. Gambar Bagan 4.1, Bagan Analisis <i>keyword</i>	87
4.2. Gambar Bagan 4.2, Bagan Analisa Eksiting.....	92
4.3. Gambar Bagan 4.3, Bagan Formulasi Kriteria desain	92



DAFTAR TABEL

DAFTAR TABEL.....	xv
BAB III. METODOLOGI DESAIN.....	71
Tabel 3.1. Hasil kuisioner setiap maskot.....	87
Tabel 3.2. Kuisioner anak malang sanggar Asmara Bangun.....	89



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1

Kuisiener anak dan hasil kuisiener anak

Lampiran 2

Kuisiener orang tua dan hasil kuisiener orang tua

Lampiran 3

Dokumentasi riset dan depth interview

Lampiran 4

Dokumentasi Etnografi Kota Malang

Dokumentasi Etnografi Komunitas anak Malang

Dokumentasi Etnografi Museum Topeng Malangan

Lampiran 5

Post Test Desain

Lampiran 6

Dokumentasi Pameran Tugas Akhir

BAB I PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Topeng Malangan adalah salah satu bentuk budaya seni berupa tari khas kota Malang. Disebut dengan Topeng Malangan karena penari menggunakan topeng sebagai pengganti ekspresi tari. Seni Topeng Malangan biasanya dimainkan oleh penari tunggal atau beberapa kelompok penari yang disertai dengan *antawacana* atau dialog yang di bacakan oleh dalang.

Namun, budaya seni Topeng Malangan saat ini menurun (travel.kompas.com, 5 Januari, 2014). Aset budaya tradisonal Malang berupa Topeng Malangan terancam punah tergerus oleh zaman. Pasalnya, Topeng yang juga menjadi ikon Malang kini tidak lagi dikenal warga (Wawancara Henri, 2014). Menurut Dwi Cahyono, seniman topeng, mengatakan bahwa eksistensi dari Topeng Malangan pada masa kini atau setelah tahun 80-an sangat menurun drastis. Hal ini bisa dilihat dari menurunnya sanggar maupun sebarannya yang makin lama semakin menyempit. Selain itu juga dari segi frekuensi pertunjukan Topeng Malangan semakin berkurang (www.koranpedidikan.com, 4/11/2015). Tidak hanya pertunjukan saja, pada pameran Topeng Malangan eksistensi pameran dan peminatnya juga menurun. Penulis mengunjungi salah satu pameran Topeng Malangan yang diadakan oleh komunitas fotografi mahasiswa format ITN di Gedung Dewan Kesenian Malang pada tanggal 12 November 2014. Menurut Mariansyah Erdi, penanggung jawab acara, pameran sengaja digelar untuk merangsang kepedulian anak muda terhadap budaya asli Malang (arsip Malangtimes.com). Namun, pengunjung yang datang pada hari itu tidak lebih dari 20 orang dan 1 anak SD. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kesenian Topeng Malangan menurun, yaitu faktor internal, regenerasi yang tidak berjalan, dan faktor eksternal, masuknya budaya asing dan teknologi (Ruzlan Hasmi, mahasiswa sosiologi, wordpress.com, 9 Juni 2014). Jika hal ini dibiarkan saja, maka budaya Topeng Malangan bisa punah dan justru menjadi milik negara lain (Dwi Cahyono, pengamat seni Topeng Malangan, Malang 4 you, 22 November 2009).

Sampai saat ini, terdapat komunitas Topeng dan 2 sanggar yang masih melestarikan budaya Topeng Malang di Kota Malang, yaitu sanggar Asmara Bangun di Pakisaji dan sanggar Padepokan Mengir Dharma. Sanggar Asmara Bangun dikelola oleh bapak Tri Handoyo, cucu dari Mbah Karimoen sang maestro topeng, terus secara konsisten membawa budaya Topeng Malang di kehidupan masyarakat selama 95 tahun.



Gambar 1.1 : Pertunjukan Topeng Malang di sanggar Asmara Bangun Pakisaji Malang (kiri) dan sanggar Mengir Dharma (kanan)

Sumber : Yualita, 2014

Pak Handoyo, guru tari sekaligus seniman topeng di sanggar Asmara Bangun, mengatakan bahwa generasi muda harus dikenalkan dengan Topeng Malang sejak dini, karena mereka adalah generasi penting untuk membawa dan melestarikan budaya Topeng Malang dan bagaimanapun itu budaya Topeng Malang adalah salah satu budaya khas Kota Malang (wawancara Pak Handoyo, seniman Topeng Malang, 2014). Beliau mengatakan bahwa saat ini budaya seni Topeng Malang mulai tertinggal akibat tidak adanya minat generasi penerus akibat masuknya budaya luar di Kota Malang. Beliau pernah memaparkan betapa jauhnya kepedulian anak Indonesia dibandingkan anak Thailand yang begitu kenal dengan kebudayaan topeng cerita Panji sejak mereka usia 6 tahun. (Saat itu sanggar Asmara Bangun diundang resmi di Kerajaan Thailand untuk tampil di sebuah pertunjukan kerajaan Thailand).

Dilihat dari pernyataan bapak handoyo, jika hal ini dibiarkan saja, semakin lama kebudayaan seni Topeng Malang akan hilang dan budaya lokal di Indonesia menjadi berkurang. Ia juga mengatakan bahwa, sampai saat ini belum menemukan media pembantu untuk mengenalkan Topeng kepada anak. Sedangkan pada sanggar Padepokan Mengir Dharma, merupakan sanggar yang sudah berdiri lama namun fokus seni yang ia jalankan dulu berupa seni wayang kulit. Beliau

juga merasakan hal sama dengan Pak Handoyo mengenai perkembangan Topeng Malangan saat ini. Sampai sekarang yang hanya meneruskan tinggal golongan orang tua saja (wawancara dengan Pak Saleh, 2014). Mereka (Pak Saleh dan Pak Handoyo), juga menyatakan bahwa satu-satunya cara untuk menjaga budaya Topeng Malangan yakni dengan mengenalkan budaya Topeng kepada generasi penerus. Namun, beliau tidak memiliki media pembantu untuk mengenalkan Topeng Malangan tersebut selain pertunjukan Topeng saja.

Penulis menemukan sebuah peluang dari kedua permasalahan tersebut yang akhirnya berujung untuk melakukan riset kepada anak. Disini penulis melakukan observasi kecil di sanggar Asmara Bangun. Kegiatan mengajar tari gratis yang dilakukan disana terdiri anak hingga remaja yang dimana mayoritas anak berusia 5 – 11 tahun, sisanya umur 12 - 17 tahun dan ada beberapa golongan orang tua yang usianya diatas kepala 3 dan 4. Kesimpulannya adalah masih ada peluang bahwa masih ada generasi muda yang mau belajar Topeng Malangan. Maka penulis memulai riset anak pada SD tahun dalam pengetahuan mereka terhadap Topeng Malangan. Penulis melakukan riset anak berdasarkan 1 sanggar dan 3 sekolah yang berbeda. Target kuisisioner yang penulis berikan yaitu kelas 4 – 6 SD . Berdasarkan rujukan dari berbagai guru di sekolah – sekolah Malang, yang mengatakan bahwa anak kelas 4 – 6 SD merupakan usia dimana anak sudah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Hal ini juga didukung oleh pakar psikologi anak, Witherington, yang dikemukakan oleh Makmun (1995:50), bahwa anak kelas 4 - 6 SD memiliki ciri perkembangan sosial yang pesat (Black Swan, karakteristik anak usia sekolah dasar, solaangsa.wordpress.com, 28 Januari 2012). Akhirnya penulis menemukan hasil kuisisioner tentang pengetahuan anak terhadap budaya Topeng Malangan pada waktu 31 Juni 2015 di Sekolah Ahlus Sa'adah wan Najah, Sekolah SDK Santo Yusup 2 Malang, di Sanggar Asmara Bangun, dan Sekolah SD Brawijaya *Smart School* Malang sebanyak 138 anak kelas 4-6 SD. hasil kuisisioner, anak-anak kelas 4-6 SD tersebut 53% anak mengetahui kebudayaan Topeng Malangan dan yang tidak mengetahui sebanyak 47%.

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa sebenarnya anak mengetahui tentang seni Topeng Malangan dari ekstrakurikuler dan pelajaran kesenian mewarnai topeng dikelas, papar salah satu guru sekolah BSS Brawijaya

Malang (Ibu Tutiek, 2015). Ia juga mengatakan bahwa Topeng Malangan tidak masuk dalam sistem kurikulum yang dimasukkan di setiap pelajaran sekolah wajib, melainkan hanya pelajaran sisipan. Mereka tidak memiliki *link* narasumber untuk mengajar Topeng Malangan di sekolah, melainkan hanya guru tari saja yang akhirnya menjadi kegiatan *extraculiculer*. Disini dapat disimpulkan bahwa selama ini anak hanya sebatas tahu kalau ada topeng di Malang, namanya Topeng Malangan.

Pada riset penulis menemukan ketidaktahuan anak tentang Topeng Malangan terdiri dari 23% asal mula Topeng malangan, 18% cara pembuatan Topeng Malangan, 20% sifat pada Topeng Malangan, 21% fungsi dan 20% sifat Topeng Malangan. Salah satu faktor utama anak kurang minat kepada Topeng Malangan (selain masuknya budaya luar) ialah bentukannya yang kompleks dan menyeramkan. Pada hasil kuisisioner 18% Topeng Malangan itu menakutkan untuk anak meskipun memiliki warna yang beragam (hasil kuisisioner anak 2015). Padahal budaya lokal di Indonesia sangat penting untuk kita lestarikan, tidak terkecuali dengan Topeng Malangan. Ketidaktahuan anak terhadap Topeng Malangan yang dapat disalah artikan menjadi topeng yang menyeramkan. Jika hal ini dibiarkan saja, maka minat anak terhadap Topeng Malangan menurun dan lama-lama budaya ini tidak memiliki generasi penerusnya. Seharusnya, anak-anak mampu mengenali dan belajar tentang budaya lokal untuk menghindari terjadinya kepunahan budaya Topeng Malangan. Seperti contohnya pada respon anak Thailand yang sangat positif terhadap budaya seni cerita Panji. Sungguh ironi. Hal ini menjadi sebuah kebutuhan penting untuk melestarikan budaya Topeng Malangan kepada anak di Indonesia, khususnya Kota Malang (wawancara Pak Handoyo, seniman Topeng, 2015).

Disisi lain, penulis juga melakukan riset terhadap orang tua anak mengenai budaya seni Topeng Malangan untuk anak. Sampel yang diambil berjumlah 59 orang, yang beberapa diantaranya mengatakan bahwa belajar Topeng Malangan untuk anak memberi wawasan yang positif mengenai kehidupan manusia yaitu pengenalan mengenai watak manusia yang berbeda baik dan buruk dalam pesan yang disampaikan oleh budaya Topeng Malangan. Dilihat dari hasil riset orang tua, 96% menyatakan bahwa pengenalan budaya Topeng

Malangan harus sejak dini. Dari pernyataan tersebut, maka diperlukannya sebuah media yang mampu mengangkat budaya Topeng Malangan sebagai bentuk awal pelestarian budaya Topeng Malangan untuk anak sejak dini (wawancara Kepala Seksi kesenian Malang, DISBUDPAR, pak Bambang, 2014).



Gambar 1.2 : Buku Literatur budaya Topeng Malangan yang ada hingga saat ini
Sumber : Yualita, 2015 di Surabaya

Sejauh ini sudah ada media yang sudah mengangkat budaya Topeng Malangan berupa buku literatur dan video dokumentasi tentang Topeng Malangan. Buku literatur mengenai budaya Topeng Malangan tersebut lebih kepada bentuk penelitian, skripsi, dan transkrip lakon Topeng. Salah satunya ialah Usaha Pelestarian dan Pengembangan Seni Pertunjukkan Topeng Jawa Timur; M. Saleh Adi Pramono: 1989, Transkripsi Lakon “Rabine Panji” Teater Topeng di Malang; Henricus Supriyanto: 1994, Asal-Usul dan Identitas Pertunjukan Topeng Jawa Timur; Soenarto Timoer: 1989. Sebagian besar buku literatur tersebut membahas tentang asal muasal Topeng Topeng Malangan, usaha pelestarian seni Topeng Malangan, hingga penjabaran transkrip pertunjukan Topeng Malangan yang berjudul “Rabine Panji” serta contoh topeng-topeng Malangan.



Gambar 1.3 : Salah satu bentuk video dokumentasi yang mengangkat Topeng Malangan di Kota Malang
Sumber : Net TV 2014, Malang

Pada video dokumentasi salah satunya ialah Net Jawa Timur. Judul dalam video tersebut adalah “Siasati Bahan Kayu Topeng Malangan Khas Malang”. Dalam video tersebut mengangkat budaya seni Topeng yang bisa diaplikasikan pada bahan daur ulang, seperti bubur kertas. Semuanya terekam dari cara membuatnya hingga *finishing* topengnya serta alasan mengapa menggunakan bahan daur ulang bubur kertas.

Upaya pelestarian Topeng Malangan banyak bentuk dan macamnya. Kita bisa mengangkat dengan pertunjukan, pameran, buku, animasi, *games*, dan lain sebagainya. Pada hasil kuisisioner, penulis menanyakan tentang media yang dapat mengangkat budaya Topeng Malangan menurut pendapat anak. Penulis memberikan 4 macam pilihan media yang menurut penulis sesuai dengan kriteria anak kelas 4-6 SD. Media tersebut ialah buku, video, *games*, dan opsi lainnya. Keempat media tersebut bisa mengangkat Topeng malangan untuk anak yang masing-masing memiliki kelebihan.

Hasil media yang dipilih anak-anak tersebut berupa buku visual 34%, lalu *video* 32%, *games* 19%, dan opsi lainnya 15%. Perbandingan media buku visual dengan *video* tidak terlalu jauh. Hasil kuisisioner tersebut sesuai juga dengan pernyataan Pak handoyo, yang mengatakan bahwa anak menyukai sesuatu yang bergambar, terutama dengan gambar yang bergerak. Kesimpulannya baik media buku atau *video*, bahkan *games* pun dapat digunakan untuk mengangkat budaya seni Topeng Malangan. Pada buku, 43% anak menyukai buku sebagai hobi, 23% anak menyukai buku karena menarik, 24% rasa ingin tahu yang tinggi, dan 10% lainnya. Sedangkan pada *video*, 39% mereka beranggapan *video* itu menarik, 31% seru, 22% lucu, dan 8% lainnya.

Penulis juga melakukan riset media dengan orang tua anak. Dari hasil riset kuisisioner penulis, orang tua 47% memilih buku sebagai media pengenalan Topeng, 25% *video*, 16% *games*, dan 12% untuk opsi lainnya. Hal ini disertai dengan hasil wawancara beberapa orang tua yang menyatakan bahwa dengan buku, anak akan belajar berimajinasi, berinteraksi, serta membantu perkembangan kecerdasan otak. Mereka juga *aware* bahwa buku merupakan media yang sehat dan bisa dikonsumsi oleh segala usia. Menurut Pak Henri Nurcahyo, budayawan, mengatakan bahwa buku merupakan media yang efisien untuk mendapatkan

informasi dengan jelas. Dengan buku, selain menjadi literatur budaya juga sebagai media perekam agar bisa dibaca oleh generasi mendatang. Buku untuk anak sangat sesuai jika disertai dengan visual yang menarik juga. Sehingga anak dengan mudah menyerap informasi yang ada didalam buku. Disamping itu, bapak handoyo dan pak Saleh juga menuturkan bahwa media apapun bisa digunakan untuk mengangkat Topeng Malangan selama menarik. Namun, media buku untuk mengangkat budaya Topeng Malangan kepada anak belum ditemukan (wawancara dengan budayawan dan seniman, Pak Henri, Pak Saleh, dan Pak Handoyo, 2014). Berdasarkan pernyataan tersebut terciptalah peluang untuk membuat media yang dapat mengenalkan budaya Topeng Malangan kepada anak berupa buku visual. Manfaat membuat media buku visual pengenalan budaya Topeng Malangan kepada anak dirasa positif untuk perkembangan anak oleh orang tua anak (berdasarkan wawancara orang tua disekitar sanggar Asmara Bangun). Sehingga penulis menyimpulkan media yang tepat untuk awal pengenalan budaya Topeng Malangan kepada anak ialah berupa buku visual.

Penulis memberikan opsi lagi berupa jenis buku yang tepat untuk anak. Dalam kuisisioner, anak memilih buku cerita anak bergambar sebanyak 36%, 27% anak memilih komik, 22% anak memilih buku ensiklopedia, dan 15% anak memilih buku Interaktif. Pada bentuk buku yang mereka pilih 69% memilih buku fisik dan 31% memilih buku digital. Mereka sendiri sudah memiliki pemikiran kesadaran diri tentang bahayanya menggunakan media digital yang berlebihan, meskipun beberapa dari mereka tetap menganggap digital merupakan media yang menarik (hasil kuisisioner isi pada kuisisioner anak 2015).

Berdasarkan data di atas, penulis menyimpulkan media pengenalan budaya Topeng Malangan kepada anak-anak SD kelas 4-6 menggunakan media buku cerita bergambar. Buku cerita mampu membentuk kepribadian yang baik untuk anak sejak kecil (Dwi retnani Srinarwati, membangun karakter anak melalui dongeng dikeluarga, juli 2012 : 152). Selain itu, buku mampu memvisualisasikan serta menjadi perekaman yang populer dan awet. Buku juga berfungsi sebagai media komunikasi serta pengetahuan yang memiliki jangka waktu yang panjang, sekaligus juga menjadi salah satu bukti perekaman budaya penting di Indonesia sehingga mengurangi punahnya budaya lokal di Indonesia. Papar seorang Drs.

Psikologi, MM. Purwanto menyatakan sampai saat ini terdapat banyak buku yang ditampilkan dalam bentuk gambar – gambar untuk menarik perhatian anak dan kesukaan pembaca. Karena pada umumnya anak lebih tertarik bahasa penyampaian secara visual daripada bahasa verbal.

Harapannya media buku cerita ini menjadi langkah awal pengenalan anak-anak SD kelas 4-6 terhadap budaya Topeng Malangan. Dipenuhi dengan ilustrasi sehingga anak lebih mampu memahami kebudayaan Topeng Malangan dengan rinci dan mendalam sehingga budaya Topeng Malangan memiliki generasi penerus serta memberikan wawasan positif untuk perkembangan anak sekaligus sebagai aset kebudayaan asli Topeng Malangan. Dengan mempelajari warisan sejarah bangsanya diharapkan pula akan muncul karya-karya baru lainnya yang terus melestarikan warisan nusantara.

1.2. Identifikasi Masalah

- Minat masyarakat terhadap budaya seni Topeng Malangan menurun akibat faktor internal, regenerasi yang tidak berjalan, dan faktor eksternal, masuknya budaya asing dan teknologi (Ruzlan Hasmi, mahasiswa sosiologi, wordpress.com, 9 Juni 2014).
- Eksistensi dari pertunjukan dan pameran Topeng Malangan pada masa kini atau setelah tahun 80-an sangat menurun drastis. Hal ini bisa dilihat dari menurunnya sanggar maupun sebarannya yang makin lama semakin menyempit. Selain itu juga dari segi frekuensi pertunjukan Topeng Malangan semakin berkurang (Dwi, Cahyono, www.koranpedidikan.com, 4/11/2015).
- Pemaparan bapak Saleh (seniman topeng) menyatakan hingga saat ini pelestarian kebudayaan Topeng Malangan tinggal golongan orang tua saja.
- Faktor utama berkurangnya minat anak terhadap budaya seni Topeng Malangan karena bentuknya yang kompleks sehingga terkesan menakutkan, meskipun memiliki berbagai macam warna pada setiap topengnya (hasil kuisisioner Topeng Malangan anak 2015).
- Faktor yang menjadi penurunan budaya Topeng Malangan bisa membuat budaya tersebut punah dan justru menjadi milik negara lain (Dwi

Cahyono, pengamat seni Topeng Malangan, Malang 4 you, 22 November 2009).

- Menurut data kuisisioner 2015 terhadap pengetahuan anak-anak SD kelas 4-6 yang berjumlah 138 anak, rata-rata mereka hanya mengetahui Topeng Malangan dari bentuk topengnya saja (waktu 31 Juni 2015, Sekolah Ahlus Sa'adah wan Najah, Sekolah SDK Santo Yusup 2 Malang, dan Sekolah SD Brawijaya *Smart School* Malang).
- Topeng Malangan tidak masuk dalam kurikulum sekolah, melainkan hanya sisipan dipelajari mewarnai kesenian anak. Selain itu tidak memiliki *link* narasumber untuk mengajarkan Topeng Malangan di sekolah (wawancara ibu Tutiek, 2015).
- Belum ada media pembantu yang mengangkat pengenalan terhadap budaya Topeng Malangan untuk anak (wawancara dengan budayawan dan seniman, Pak Henri dan Pak Handoyo, 2014).
- 34% Media yang paling digemari anak kelas 4-6 SD dalam pengenalan budaya Topeng Malangan adalah buku cerita anak bergambar (kuisisioner di Sekolah Ahlus Sa'adah wan Najah, Sekolah SDK Santo Yusup 2 Malang , Sanggar Asmara Bangun, dan Sekolah SD Brawijaya *Smart School* Malang, 31 Juni 2015).

1.3. Batasan Penelitian

1. Buku ini mengangkat tentang asal mula kebudayaan Topeng Malangan dari segi sejarah, fungsi, sampai bahan dan pembuatan Topeng Malangan.
2. Buku ini juga memaparkan deskripsi berbagai macam tokoh topeng berdasarkan cerita Panji.

1.4. Rumusan Masalah

“ Bagaimana merancang buku cerita visual yang mampu memberikan informasi mengenai kebudayaan Topeng Malangan untuk anak kelas 4-6 SD tanpa harus merasa takut ?”

1.5. Tujuan Perancangan

1. Membuat buku cerita sebagai media pengenalan Topeng untuk menumbuhkan rasa kepedulian anak kelas 4-6 SD tentang budaya Topeng Malangan.
2. Menjadi data penambah pelestarian tentang kebudayaan di Indonesia untuk generasi kedepan.
3. Menjadi media pembelajaran anak karena sarat akan nilai seni dan budaya tradisional Kota Malang.
4. Mendokumentasikan tentang ragam Topeng Malangan dengan teknik ilustrasi *watercolor*.

1.6. Manfaat Perancangan

- **Manfaat Keperfesian**

- Penelitian ini dapat menjadi bahan kajian dan dokumentasi tentang budaya seni Topeng Malangan Malang, sehingga terpacu untuk melestarikan dan terus berkarya.
- Turut menjadi sarana untuk melestarikan kebudayaan Topeng Malangan.
- Bertambahnya kecintaan terhadap Topeng Malangan sendiri bagi masyarakat Malang, khususnya anak kelas 4-6 SD.

- **Manfaat Sosial**

- Bertambahnya kepedulian terhadap Topeng Malangan sendiri bagi masyarakat Malang, khususnya anak kelas 4-6 SD.
- Mendapat pengetahuan baru mengenai Budaya Topeng Malangan yang merupakan kebudayaan asli di Jawa Timur sehingga rasa kecintaan terhadap kebudayaan bangsa semakin tinggi.

- **Manfaat Akademik**

- Desain grafis membantu menyelesaikan masalah yang timbul untuk membuat media pembantu yang mengenalkan anak SD kelas 4-6 tentang budaya Topeng Malangan.

- Mahasiswa mampu bereksplorasi untuk bisa menunjang kebudayaan lokal di Indonesia, tidak terkecuali Topeng Malangan untuk tetap dikenal.

1.7. Ruang Lingkup

Perancangan buku cerita budaya Topeng Malangan dalam cerita Panji memiliki ruang lingkup sebagai berikut:

1. Studi visual konten dalam perancangan buku visual, meliputi:
 - a. Informasi berupa teks yang sistematis
 - b. Ilustrasi/gaya gambar
 - c. *Layout*
 - d. Tipografi
2. Studi konten, meliputi:
 - a. Sejarah asal – usul Budaya Topeng Malangan
 - b. Penyebaran Topeng Malangan di kota Malang
 - c. Bahan dan membuat Topeng Malangan
 - d. Fungsi Topeng hingga saat ini
 - e. Jenis ornamen pada Topeng Malangan
 - f. Jenis Topeng Malangan
 - g. Klasifikasi Topeng Malangan

1.8. Sistematika Penulisan

a. Bab 1 Pendahuluan

Permasalahan Media yang cocok dan *flexible* yang mempelajari Topeng Malangan untuk anak kelas 4-6 SD

Menguraikan latar belakang yang mendasari perancangan buku visual anak mengenai Topeng Malangan, mengidentifikasi masalah desain dan non desain pada buku visual anak Topeng Malangan, batasan masalah pada buku visual anak Topeng Malangan, tujuan dan manfaat perancangan buku visual anak Topeng Malangan, metode perancangan buku visual anak Topeng Malangan, serta sistematika penulisan.

b. Bab 2 Tinjauan Teori dan Eksiting media pada Topeng Malangan

Menguraikan studi literatur dan teori-teori yang digunakan sebagai acuan dan landasan yang akan diterapkan dalam perancangan buku visual anak topeng malangan, serta menguraikan media buku yang memiliki konten ragam buku atau media lainnya yang mengenai Topeng Malangan yang kemudian dianalisa sebagai kompetitor dan komparator.

c. Bab 3 Metodologi Penelitian riset dan target audiens Topeng Malangan

Bab ini berisikan mengenai gambaran atau wacana yang lebih detail mengenai Topeng Malangan dan kaitannya dengan masalah meliputi teknik sampling, jenis dan sumber data, serta metode penelitian yang digunakan untuk pembuatan media buku visual anak Topeng Malangan. Hal ini juga digunakan sebagai pembuatan keyword buku visual anak kels 4-6 SD tentang Topeng Malangan Malang.

d. Bab 4 Konsep Desain Perancangan Buku Visual Topeng Malangan anak

Merupakan konsep dasar yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan desain pada perancangan buku visual anak topeng malangan Malang. Sehingga pesan yang disampaikan kepada target audiens sesuai.

e. Bab 5 Implementasi Desain Perancangan Buku Visual Topeng Malangan

Visualisasi konsep desain buku visual anak Topeng Malangan ke dalam media yang telah dipilih berdasar pada kesesuaian target audiens anak-anak , serta tujuan yang ingin dicapai.

f. Bab 6 Penutup

Berisi kesimpulan berupa jawaban terhadap permasalahan yang ditemukan pada perancangan buku visual anak Topeng Malangan, serta saran bagi proyek desain selanjutnya sebagai hasil pemikiran atas keterbatasan yang dilakukan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Subjek Desain

2.1.1. Arti sebuah Topeng.

Pengenalan topeng sudah terjadi sejak abad IX hingga kini. Pada awalnya topeng merupakan salah satu perwujudan simbolis yang dibuat oleh manusia untuk maksud penghormatan kepada leluhurnya dengan menggunakan setiap bahan yang sesuai keperluan masyarakat pada zaman itu. Maksud utama topeng ialah sebagai media pemanggil arwah nanek moyang agar masuk ke dalam topeng – topeng dalam sebuah upacara animistik (I Wayan Dana, 2010, Menjelajah jejak topeng dalam Budaya Indonesia dari masa ke masa : 5).

Topeng yang menyerupai sosok wajah atau kepala yang terbuat dari bahan dasar emas, perak, tembaga kayu, kertas atau bahan – bahan penting lainnya untuk digunakan sebagai upacara. Pemaknaan sesungguhnya dari sebuah topeng, yaitu sebagai pengingat bahwa wajah atau rupa adalah wakil dari seluruh gambaran pribadi. Dengan dasar ini manusia berusaha melukiskan kepribadian mereka melalui kekuatan simbol visual yang dipusatkan melalui bentuk wajah dan rupa, sehingga mereka mampu melahirkan berbagai macam topeng. Wajah secara keseluruhan merupakan kekuatan utama yang mampu memancarkan yang mampu memancarkan pesona sedih, wajah atau muka secara kebetulan ada di dalam (wawancara asal usul Topeng Malang, Pak Handoyo).

2.1.2. Wayang Topeng atau Topeng Malang.

Asal Tari Topeng Malang ini berawal dari Kediri Jenggolo dengan menggunakan kisah Mahabarata, Ramayana atau cerita Panji. Kerajaan Kediri tersebut dipimpin oleh Airlangga

atau disebut dengan Resi Jatayu. Pada saat itu, topeng malangan bukan sekedar topeng saja, melainkan bentuk sebuah boneka emas yang di pahat untuk upacara *Sradha* atau sebagai upacara ritual keagamaan. Topeng Malangan ini berkembang selain melalui Kadipaten yang dibawa Resi Jatayu ke kerajaan Singosari, juga sebagai media sarana penyebaran agama Islam di Jawa Timur, Jawa Barat, dan Jawa Tengah oleh Sunan Bonang dan Sunan Kalijaga. Sepeninggal Sunan-Sunan, Surya Atmojo yang dahulu adalah *abdi dalem* Keraton Majapahit, mengungsi ke daerah Malang dengan membawa ilmu seni tari Topeng dan mengabdikan di Kabupaten Malang sebagai *Mantri Agung*. Bupati sangat tertarik dengan keterampilan Surya dalam menari Topeng sehingga menetapkan Topeng yang akhirnya berpindah fungsi dari sebagai ritual upacara menjadi sebuah khas seni budaya Kota Malang (Mustofa, Wayang Topeng Malangan : sebuah kajian historis sosiologis, 2010 : 54).

Sampai saat ini, terdapat komunitas Topeng dan 2 sanggar yang masih melestarikan budaya Topeng Malangan di Kota Malang, yaitu sanggar Asmara Bangun di Pakisaji dan sanggar Padepokan Mengir Dharma. Sanggar Asmara Bangun dikelola oleh bapak Tri Handoyo, cucu dari Mbah Karimoen sang maestro topeng, terus secara konsisten membawa budaya Topeng Malangan di kehidupan masyarakat selama 95 tahun. Bentuk pelestarian tersebut ialah membuat Topeng Malangan, melakukan pertunjukan topeng, serta memberikan pelatihan gratis menari topeng untuk anak.



Gambar 2.1 : Pertunjukan Topeng Malangan di sanggar Asmara Bangun Pakisaji Malang

Sumber : Sanggar Asmara Bangun, acara *Lahire Nogo Taun*, 2014



Gambar 2.2. : Anak-anak sedang latihan tari Topeng di Sanggar Asmara Bangun Pakisaji

Sumber : Achintya, 14 Juni 2015

Sanggar yang memiliki lebar dan panjang 11m x 15m tersebut mampu menampung 45 - 50 anak untuk berlatih tari Topeng Malangan. Rata-rata anak yang belajar disana kelas 1-6 SD, sisanya ada yang TK, remaja dan beberapa orang tua . Pak Handoyo, guru tari sekaligus seniman topeng, mengatakan bahwa generasi muda harus dikenalkan mengenai Topeng Malangan sejak dini, karena mereka adalah generasi penting untuk membawa dan melestarikan budaya Topeng Malangan dan bagaimanapun itu budaya Topeng Malangan adalah salah satu budaya khas Kota Malang (wawancara Pak Handoyo, seniman Topeng Malangan, 2014). Beliau mengatakan bahwa saat ini budaya seni Topeng Malangan mulai tertinggal akibat tidak adanya minat generasi penerus akibat masuknya budaya luar di Kota Malang. Beliau pernah memaparkan betapa jauhnya kepedulian anak Indonesia dibandingkan anak Thailand yang begitu kenal dengan kebudayaan topeng cerita Panji sejak mereka usia 6 tahun. (Saat itu sanggar Asmara Bangun diundang resmi di Kerajaan Thailand untuk tampil disebuah pertunjukan kerajaan Thailand). Dilihat dari pernyataan bapak handoyo, jika hal ini dibiarkan saja, semakin lama kebudayaan seni Topeng Malangan akan hilang dan budaya lokal di Indonesia menjadi berkurang. Seharusnya generasi penerus di Indonesia, khususnya Malang, harus ikut berpartisipasi dalam pelestarian budaya Topeng Malangan, ujar pak Handoyo, seniman Topeng. Ia mengatakan bahwa, sampai saat ini belum menemukan

media pembantu untuk mengenalkan Topeng kepada anak. Akhirnya berbagai cara dan upaya beliau lakukan untuk melestarikan Topeng Malangan, yaitu dengan mengajari anak tari Topeng Malangan secara gratis pada setiap hari minggu pagi hingga siang dan membawakan pertunjukan Topeng Malangan semenarik mungkin.



Gambar 2.3. : pak Saleh membuat Topeng di taman belakang sanggarnya.

Sumber : Achintya, 14 Juni 2015

Sedangkan pada sanggar Padepokan Mengir Dharma, merupakan sanggar yang sudah berdiri lama namun fokus seni yang ia jalankan dulu berupa seni wayang kulit. Saat ini beliau sudah menekuni membuat topeng malangan selama 3,5 tahun dan hidup dari keprofesiannya tersebut. Beliau juga merasakan hal sama dengan Pak handoyo mengenai perkembangan Topeng Malangan saat ini. Sampai sekarang yang hanya meneruskan tinggal golongan orang tua saja (wawancara dengan pak saleh, 2014). Mereka (Pak Saleh dan Pak Handoyo), juga menyatakan bahwa satu-satunya cara untuk menjaga budaya Topeng Malangan yakni dengan mengenalkan budaya Topeng kepada generasi penerus. Namun, beliau tidak memiliki media pembantu untuk mengenalkan Topeng Malangan tersebut selain pertunjukan Topeng saja.

2.1.3. Cerita Panji

Cerita Panji masih hidup sampai sekarang dan menyebar sampai seluruh nusantara hingga mancanegara. Panji adalah kesatria Jawa dan perilaku budayanya selaras dengan kebudayaan Jawa yang berkembang di zaman keemasan hingga sampai akhir Majapahit. Masa sejarah Panji di abad – 13 ditulis dalam karya sastra di zaman Majapahit abad-14 sampai awal abad ke-16. Kesejarahannya Kediri-Jenggala yang banyak mengalami kemunduran. Pemunduran ini terjadi karena cerita Panji yang dimaksudkan sebagai karya sastra dan bukan karya *hidtologiografi*. Nilai dari cerita Panji itu sendiri ialah mencontohkan sikap dan perilaku manusia, yang bersifat baik dan buruk. Seperti penjabaran pak Henry dalam web Panji miliknya. Penjabaran cerita Panji memiliki 12 keistimewaan, yakni (Pusat Konservasi Budaya Panji, pak Henri Nur, 2014) :

1. Cerita Panji merupakan cerita pertama yang menjadi cikal bakalnya cerita rakyat di Indonesia. Seperti Ande-ande Lumut, Timun Mas, Panji Laras, dan lainnya.
2. Banyak pertunjukan rakyat yang menjadikan Cerita Panji sebagai bahan sajiannya, bahkan ada yang menjadikan satu-satunya kisah yang disajikan. Beberapa contoh seni pertunjukan itu misalnya Wayang Topeng (Malang), Wayang Beber (Pacitan), Wayang Timplong (Nganjuk), Wayang Gedog, Wayang Krucil, Wayang Thengul, Jaranan, Reog Ponorogo, dan Lutung Kasarung (Jabar). Bahkan di Bali Cerita Panji menyebar dalam wujud berbagai kesenian seperti tari Legong Kraton Lasem, Drama Gong, Gambuh atau juga Bondres.
3. Kisah yang bersumber dari kerajaan Kadiri dan Jenggala ini ternyata menyebar ke seluruh Jawa, Bali, Nusa Tenggara, menyeberang ke Sumatra, Kalimantan, bahkan hingga ke negara-negara Malaysia (semenanjung Melayu), Thailand,

Kamboja, Myanmar dan sebagainya. Cerita Panji lebih dikenal oleh masyarakat di Thailand, dikenalkan di bangku sekolah dan buku Cerita Panji itu sendiri ditulis oleh raja Thailand sendiri, yaitu Raja Rama. Di Thailand Cerita Panji dikenal sebagai Cerita Inao, berasal dari kata Inu Kertapati.

4. Berdasarkan aspek sejarah, kisah ini terjadi pada masa kerajaan Kediri, namun justru muncul dua ratus tahun sesudah itu, yaitu pada masa kerajaan Majapahit. Dari sini saja sudah memancing kajian sejarah dan aspek politik yang menarik diperbincangkan. Bahkan, mempersoalkan apakah Panji ini memang merupakan fakta sejarah atau hanya dongeng belaka, sudah menjadi bahan diskusi yang menarik.

5. Meski “hanya” berupa kisah percintaan dua anak manusia, seorang arkeolog asal Jerman, Lydia Kieven, menemukan adanya artefak yang berkaitan dengan Cerita Panji ini di 20 (dua puluh) candi di Jawa Timur dan Jawa Tengah. Meski tidak berarti bahwa 20 artefak itu otomatis berarti Panji karena Lydia meneliti sosok yang mengenakan topi (tekes) sebagaimana dikenakan oleh Panji. Sementara Agus Aris Munandar dan Ninie Susanti mendeskripsikan ada 10 (sepuluh) bangunan keurbakalaan dari era Majapahit yang mengandung relief Cerita Panji. Sebagian dari data itu ada yang tidak disebutkan oleh Lydia Kieven. Pertanyaannya kemudian, apakah ada sesuatu yang luar biasa sehingga sampai sebegitu banyak bangunan keurbakalaan yang mengabadikan Cerita Panji?

6. Pada zamannya Cerita Panji ini sedemikian populer seiring dengan suburnya berbagai jenis kesenian yang membawakannya dimana-mana. Maka ada saat-saat dimana Cerita Panji sanggup bersaing dengan cerita klasik Mahabarata dan Ramayana. Cerita Panji adalah cerita alternatif yang tak kalah menariknya dengan kisah dari Negeri India itu. Dan ini juga bisa disebutkan sebagai keistimewaan yang ke 7 (tujuh)

bahwa Cerita Panji adalah sastra klasik tingkat dunia yang asli berasal dari Indonesia, khususnya dari Jawa Timur. Meski beragam Cerita Panji yang beredar namun semangatnya tetap sama yaitu pengembaraan dan kemenangan sang pahlawan yang hidup dalam budaya Jawa Kuna, bukan budaya yang berasal dari India.

7. Cerita Panji bukan hanya bercerita mengenai kisah percintaan belaka. Filosofi Cerita Panji adalah mengenai “mencari dan menemukan”, seperti kisah tentang rembulan dan matahari yang digambarkan bagaikan sepasang kekasih. Bulan adalah lambang kesetiaan dan ketulusan cinta. Janji bulan untuk tetap setia pada matahari. Berbagai varian Cerita Panji selalu mengisahkan upaya pencarian yang dilakukan dengan sungguh-sungguh, penuh dengan halang rintang, termasuk harus melakukan penyamaran. Namun usaha keras itu akhirnya tidak sia-sia. Cerita Panji mengajarkan perihal kesetiaan dan usaha keras untuk menjaganya, meski di saat yang sama kesetiaan itu sendiri memiliki tafsir yang berbeda.

8. Cerita Panji itu lahir lantaran masyarakat pada saat itu merindukan bersatunya dua kerajaan, Jenggala dan Kadiri yang dipimpin oleh dua raja kakak beradik yang sama-sama putera Airlangga. Pada mulanya, ketika Airlangga hendak mengundurkan diri sebagai Raja Jenggala lantaran usia lanjut, dia kebingungan lantaran memiliki dua orang putera yang dianggap sama-sama berhak menjadi Raja. Sementara puteri sulungnya, Dewi Kilisuci, tidak berminat menjadi pewaris dan memilih bertapa sebagai Bikhu. Singkat cerita, meski kerajaan kemudian sudah dibagi dua untuk kakak beradik, namun keduanya masih sering berseteru karena menganggap tidak adil. Maka lahirnya Cerita Panji adalah sebuah simbolisme agar kedua bersaudara itu berdamai dengan cara menjodohkan masing-masing putera dan puterinya.

9. Cerita Panji berkembang bersamaan dengan tumbuhnya kerajaan Majapahit menjadi kerajaan klasik terbesar dan terakhir di nusantara. Majapahit sebagai kerajaan besar yang berkuasa di kepulauan tentunya dihormati oleh kerajaan-kerajaan Asia Tenggara. Pada masa itulah Kisah Panji secara berangsur-angsur menyebar berbarengan dengan keharuman nama Majapahit di Asia Tenggara. Penduduk wilayah Asia Tenggara dan semenanjung tentu rela mengadopsi Kisah Panji sebagai salah satu khasanah sastra mereka. Jadi Kisah Panji sebenarnya adalah simbol kejayaan Majapahit itu sendiri, adalah simbol pencapaian peradaban kedaton-kedaton di Jawa bagian timur dalam era Majapahit berkuasa.

10. Ternyata, meski sudah terkenal ternyata tidak diketahui siapa pencipta Cerita Panji. Bandingkan dengan Negara Kertagama (Mpu Prapanca), kakawin Sutasoma (Mpu Tantular), kakawin Arjuna Wiwaha (Mpu Kanwa), Serat Dewa Ruci (Empu Siwamurti). Meskipun Kitab Pararaton dan Kidung Sudamala juga tidak diketahui penulisnya, namun Cerita Panji merupakan mahakarya susastra yang digubah secara bersama-sama oleh masyarakat Jawa Kuna. Kisah Panji telah mengalami penambahan dan perluasan narasi yang berbeda-beda sesuai dengan selera pujangga penggubahnya. Bahkan sampai sekarang pun Cerita Panji ini masih terus berkembang dengan versi-versi baru yang digubah sendiri dalam pementasan Wayang Topeng di Malang.

11. Seiring dengan dilangsungkannya Festival Panji oleh Perpustakaan Nasional (Oktober 2014) mengusulkan salah satu naskah panji, yakni Panji Anggraeni yang berada di Palembang diajukan ke UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization) sebagai ikon memori bangsa dan dunia bagi Indonesia (Memory of Nation and Memory of The World). Memory of The World adalah sebuah inisiatif

internasional yang diluncurkan UNESCO untuk menjaga warisan suatu bangsa, terutama berbentuk teks tertulis yang berisi nilai-nilai kemanusiaan, dari ancaman amnesia kolektif, kelalaian, kerusakan akibat waktu dan kondisi iklim, dan perusakan yang tidak disengaja. Tetapi dalam forum seminar yang diselenggarakan dalam acara yang sama, Agus Aris Munandar dan Ninie Susanti dalam makalahnya berpendapat, Kisah Panji dalam keberagamannya itulah yang secara bersama-sama menjadi milik bangsa Indonesia. Keseluruhan Kisah Panji dan berbagai keturunannya itulah yang harus diajukan sebagai Memory of the World (MOW) milik bangsa Indonesia, jadi tidak hanya satu atau dua naskah Panji saja.

2.1.4. Karakterisasi Topeng Malangan

Berdasarkan buku Pigeaud yang berjudul *Javaanse Volksvertoningen* (1938) menyatakan bahwa bentuk topeng secara *ikonografis* (teknik membuat arca) dan *physiognomis* (menganalisa watak melalui ciri-ciri tubuh) tidak jauh berbeda dengan topeng yang dibuat oleh para seniman Jawa Timur saat ini. Pada mata topeng biasa disebut *gabahan* (sebutir padi / beras) atau *liyepan* (istilah dari Jawa Tengah). Bentuk mata ini baik di Jawa Timur, Jawa Tengah dan Cirebon, selalu digunakan untuk topeng kesatria halus dan seorang putri. Oleh masyarakat setempat, *gabahan* berarti memiliki sifat sabar , jujur, tetapi pemberani.

Untuk bentuk hidung Panji Jawa Timur sering disebut dengan *wali miring*, sedikit kecil ,pipih, dan runcing, sangat sesuai diperankan oleh putra halus dan putri. Untuk bibirnya (Panji) sedikit tipis dan dihiasi sedikit senyuman, hingga giginya agak tampak. Bagian atas topeng diberi ukiran yang cukup rumit.

Topeng Chandrakirana (Kekasih dari Panji), Ragil Kuning (adik perempuan Panji), Angreni (Putri seorang *demung* yang merebut Panji dari Chandrakirana) secara *ikonografi* dan

physiognomis tidak jauh berbeda dengan topeng Panji. Hanya saja, biasanya topeng Panji berwarna biru telur atau hijau muda, seperti yang lazim digunakan oleh topeng Panji Jawa Tengah.

Menurut pewarnaan di Jawa Timur dan Jawa tengah, biru laut dan hijau muda memiliki makna baik hati. Di samping itu Panji juga sering ditampilkan dengan warna putih, seperti yang selalu digunakan oleh Jawa Tengah dan Cirebon. Topeng Putri dalam wayang wong Jawa Timur selalu menggunakan warna kekuning – kuningan atau putih yang melambangkan keremajaan, bahkan sering juga disimbolkan sebagai kesucian. Oleh karena itu, tokoh – tokoh seperti Candhrakirana atau Sekartaji, Ragil Kuning, dan Reni selalu digunakan warna kekuning – kuningan.

Salah satu karakter topeng yang sangat ekspresif adalah topeng Prabu Klana, Raja Sebrang yang selalu berupaya merebut Candhrakirana dari tangan Panji. Raja yang gagah perkasa dan terkesan galak ini lebih sering ditampilkan dalam warna merah tua. Merah tua menggambarkan karakter yang pemberani, namun protagonis. Alisnya tebal dan lebat, serta pangkal kedua alis bertemu diatas hidung.

Bentuk alis semacam ini menurut buku *Stage Makeup* oleh Richard Corson, memang memberikan kesan keras hati dan kejam (Corson, Richard, Stage makeup, edisi kelima, Englewood Cliffs, New Jersey : Prentice-Hall, Inc., 1975). Bentuk mata Prabu Klana di Jawa Timur besar dan membelalak, yang dalam *physiognominya* topeng disebut dengan *plelengan*. *Plelengan* menampilkan kesan pemberani sekaligus jahat.

Corson pun mengatakan, bahwa hidung besar memberikan kesan keras hati, tetapi bila terlalu besar sekaligus juga kasar dan agak kejam. Kumis topeng Klana terlihat lebat (diukir) dan kedua ujungnya menjulang ke atas. Bentuk kumis semacam ini memang memberikan kesan agresif dan sombong. Mulutnya yang ada

dibawah kumis topeng terbuka lebar yang menghadirkan kesan pemberani.

Dengan kombinasi garis – garis alis kumis, mulut, serta bentuk mata dan hidung yang demikian ini memang sangat sesuai dengan peran gagah, galak, bahkan kejam. Topeng Klana yang digunakan sebagai ilustrasi tulisan Pigeaud dengan hiasan warna emas yang saat ini merupakan koleksi Museum Sanabudaya di Yogyakarta (Buku Pigeaud berjudul *Javaanse Volksvertoningen*, 1938, gambar 52).

Sedangkan topeng Kartakala, adalah salah satu topeng yang mendapatkan perhatian. Ia adalah kerabat Panji yang digambarkan sebagai kesatria gagah dan pemberani, mirip dengan Bima dalam wiracita *Mahabarata*. Topeng lainnya yang menjadi khas Jawa Timur ialah topeng *Bapang* yang selalu ditampilkan dengan hidung super panjang. Topeng Kartakala memiliki mata yang besar yang dalam perwayangan biasa disebut dengan istilah *Theleangan*. *Theleangan* hampir mirip dengan mata Klanatetapi terkesan lebih tenang, dan bisa dikatakan mirip sekali dengan mata Bima dalam *perwayangan kulit purwa Jawa*.

Bentuk mata ini digambarkan sebagai watak yang tangguh, pantang mundur, dan gagah berani (Bandem, I Made, Buku cetak Wayang Wong Bali, Karakterisasi wayang topeng dan busana topeng Malangan, Timoer, 1978/1980 : 50). Bentuk hidung Kartkala disebut dengan *bentulan* yang agak besar, yang berdasarkan *phisiognominya*, artinya gagah berani. Warna topengnya biru kehijauan yang menggambarkan kedewasaan dan keberanian. Bibir Kartakala juga lebar dan agak terbuka. Masyarakat Malang sendiri jelas mengidentifikasi karakter Kartakala dengan Bima. Hal ini bisa dicermati dari kemasan wayang topeng yang digarap oleh sutradara dan dalang M. Soleh Adi Pramono baik gerak tarinya, penampilan topengnya, maupun

kulitas suaranya yang rendah, Kartakala mirip sekali dengan Bima (VCD Swara Bintang Shakti Record, 2002 , Adi Saleh Pramono)

Topeng lainnya yang tidak kalah dengan topeng – topeng lainnya yang ada didalam pertunjukkan dramatari ialah *Bapang*. Selain memiliki ciri – ciri *physiognomi* sebagai karakter yang gagah dan galak, ia memiliki hidung super panjang, mirip dengan hidung Petruk dalam *wayang kulit purwa* Jawa. Hiasan penutup kepalanya juga istimewa, seperti hiasan yang di Jawa disebut dengan istilah *Garudha mungkur*, tetapi cara mengenakannya dibalik , sehingga *Bapang* seolah – olah memiliki dua wajah, yang satu wajah topeng, dan yang satunya lagi ialah wajah yang merupakan hiasan pada penutup kepala.

Panji memiliki dua abdi setia, yang bernama Semar dan Bagong. Semar menggunakan topeng yang bagian bawahnya terbuka, sedangkan Bagong mengenakan topeng penuh. Topeng tersebut digunakan dengan cara digigit dari dalam dengan dilapisi kulit, kecuali topeng Semar, maka dialog tersebut datang dari dalang. Dalang berperan sebagai tidak hanya juru cerita juga mewakili peran – peran yang ditampilkan di atas pentas untuk mengucapkan dialog mereka. Hanya semar yang bisa berbicara sendiri. Pertunjukan ini disebut topeng dalang di Jawa Barat, maka terkadang di Malangpun menyebutnya sebagai topeng dalang juga. Namun, masyarakat Malang sendiri tetap memutuskan untuk menyebutnya sebagai wayang topeng atau hanya topeng saja.

Secara garis besar, hanya ada empat macam hiasan penutup kepala yang dikenakan oleh para penari wayang topeng Malang. Yang pertama bernama *Sasra*, yaitu bentuk penutup kepala seperti *tropong* atau mahkota pada *wayang wong* Jawa, yang selalu dikenakan oleh Prabu Klana. Untuk tokoh putri, biasanya bentuk *sasranya* agak kecil.



Gambar 2.4: Gelung Supit Urang

Sumber : [google.com/ busana wayang/plengdut.com](https://www.google.com/search?q=busana+wayang+plengdut.com)

Yang kedua dinamai *Gelung supit urang*, yang menyerupai *gelung* penutup kepala Arjuna, Bima, dan Gatotkaca pada *wayang wong* Jawa atau *Wayang kulit purwa* Jawa, tetapi ujung gelungnya agak mencuat keatas hingga ujungnya tidak bertemu dengan bagian depan. *Gelung supit urang* digunakan oleh tokoh seperti Panji, Kartala, serta yang lain. Yang ketiga dinamakan *Gelung keling* yang khusus dipakai oleh raja yang berwatak halus seperti misalnya Lembu Amiluhur, ayah Panji.



Gambar 2.5 : Gelung Gembel

Sumber : [google.com/ busana wayang/ plengdut.com](https://www.google.com/search?q=busana+wayang+plengdut.com)

Bentuk yang ke empat adalah yang biasanya dikenakan oleh Patih negeri Sebrang (Patih Klana). Secara bentukannya hiasan penutup kepala para tokoh drama pertunjukan *wayang topeng* Malang lebih dekat dengan hiasan penutup kepala *wayang wong* Jawa Tengah. Sehingga ada kemungkinan bahwa pengaruh *wayang wong* Jawa Tengah terhadap *wayang topeng* Malang sangat besar. Yang unik lagi, hiasan diatas kening menyatu dengan penutup kepala yang di Jawa Tengah disebut dengan *jamang*. Di Jawa Timur, pemasangan *jamang* dibiarkan melebar menunjukkan keindahan khas Jawa Timur. Disamping itu telinga atas kiri kanan

tergantung hiasan berbentuk seperti bunga – bunga yang dirangkai dengan tali , sama seperti dengan hiasan pada *topeng dalang* di Cirebon yang disebut dengan *rawis*. Hanya saja untaian bunga - bunga pada *wayang topeng* Malang tidak sepanjang *topeng dalang* di Cirebon.

Pertunjukan wayang topeng Malang selalu diiringi oleh seperangkat gamelan Jawa (telah disesuaikan dengan *laras* Jawa Timur) bisa hanya yang berlaras *slendro* , dan bisa pula dengan laras *slendro* dan *pelog*. Dengan mengamati perkembangan *wayang topeng* Malang, baik *ikonografi* dan *physiognomi* topeng – topengnya, bahasa yang digunakan baik sebagai dialog maupun penceritaannya, gamelan iringannya, serta sistem pemanggunggannya masa kini, memang tampak sekali adanya pengaruh dari pertunjukan *wayang topeng* Jawa Tengah, *wayang wong* panggung Jawa , dan *wayang kulit purwa* Jawa Tengah. Ciri khas Jawa Timur jelas tertuang pada ekspresinya, baik dari ekspresi topeng – topengnya yang lebih ekspresif karena masyarakat Jawa Timur yang lebih ekstrover , busana hiasan penutup kepala yang mengacu kepada busana tertutup kepala yang tergores pada relief candi – candi Jawa Timur (I Made, Wayang Wong Bali, 2011 : 56).



Gambar 2.6 : pertunjukan Topeng Malangan di museum Mpu Tantular

Sumber : Achintya, 2015

2.1.5. Jenis elemen pada Topeng

Karakter pada Topeng Malangan dapat diketahui melalui elemen-elemen yang terdapat pada topeng. Elemen-elemen tersebut ialah bentuk mata, alis, bibir dan kumis. Berikut dibawah ini keterangan setiap elemen pada topeng (Nurhayati, Rina, 2010, *Filosofis estetika Topeng Panji Malang Khas Karimoen Dalam Episode Cerita “Lahirnya Panji Laras”* : 73).

Elemen mata pada topeng memiliki peran serta fungsi yang berbeda. Diantaranya ialah *gabahan*, *Kelipan*, *Penanggalan*, *Kedelen*, *Telenngan*, dan *dondongan*. Pada elemen alis terdapat beberapa macam jenis alis yang artinya berbeda – beda. Beberapa diantaranya ialah *Balarak*, *Sineret*, *Blarak Sinegar*, *Nanggal Sepisan*, *Kadal Melet*, *Kuwel*, dan *Kluwung*. Pada elemen kumis pada topeng juga memiliki macam-macam, yaitu *Kucing Anjlog*, *Njlamprang*, *Nunggeng*, dan *Bundelan*. Sedangkan elemen bibir Topeng ada *Jambe Sigar Sak Tangkep*, *Delima Mlethek*, *Delima Pecah*, *Singo Barong*, *Singo Barong Mangap*, dan *Gecul*.



Gambar 2.7 : Ukiran dahi Topeng Malangan baik (kiri) dan Jahat (kanan)

Sumber: Google, Topeng Malangan, 2015

Pada gambar disebelah kanan merupakan topeng protagonis dan disebelah kiri adalah topeng antagonis. Dahi topeng Malangan memiliki ciri khas menggunakan ukiran floral untuk lakon baik dan sisik hewan untuk lakon jahat. Ukiran ini akan digunakan sebagai dasar pengambilan *pattern* pada buku. Dengan menggunakan ciri khas ukiran topeng didalam buku akan menunjukkan identitas buku kota Malang.

2.2. Tinjauan tentang Buku

2.2.1. Buku



Gambar 2.8 Buku

Sumber : google, Buku, 2015

Seorang sejarawan bernama Lucien Febre berpendapat bahwa buku menyediakan semua pekerjaan-pekerjaan buah kreatifitas dari berbagai bidang dan menciptakan kebiasaan pola berpikir yang baru, tidak hanya sebatas dalam lingkup yang telah dipelajari sebelumnya, tapi jauh lebih dalam kepada pola berpikir intelektual (Newark, Quentin, 2002, *What is Graphic Design*, Switzerland, Rotovision, :132). Buku adalah media penyampaian informasi , semua tergantung dengan konten dan halaman penyampaiannya.

Buku merupakan media sudah ada sejak zaman dahulu, karena buku tahan lama dan dapat diturunkan, sehingga buku dapat menurun hingga beberapa generasi. Saat ini sudah ada teknologi sudah semakin canggih, namun bagaimanapun juga buku cetak sebagai media pengetahuan juga memiliki beberapa kelebihan apabila dibandingkan oleh media elektronik, yaitu :

1. Buku Selalu *Up to Date*

Buku selalu menyimpan informasi yang akura, meskipun sudah berumur ratusan tahun. Bahkan semakin tua tulisan buku semakin dicari untuk mengetahui data kejadian atau sejarah suatu waktu atau suatu masa.

2. Buku Selalu Karya Imajinasi

Buku membuat pembaca menjadi orang yang kaya dengan imajinasi dan otomatis akan merangsang kita untuk mengembangkan ide-ide kreatif.

3. Buku memiliki Bahasan Yang Lengkap

Di dalam buku, kita bisa mendapatkan informasi yang menyeluruh tentang sebuah topic. Jika menonton televisi atau browsing di internet, topic yang ditampilkan merupakan kupasan luar, tidak mendalam, dan diambil hanya dari satu sudut pandang saja. Dari sinilah buku dapat dikatakan sebagai jendela dunia.

4. Buku Mudah Dibawa

Buku dapat dibawa kemana saja, dibaca dimana saja, dan dapat dibaca berulang – ulang.

5. Membaca Buku Lebih Santai

Duduk di depan monitor untuk membaca informasi dalam website dalam waktu yang lama seringkali membuat orang merasa letih dan dapat mengganggu kesehatan mata. Begitu halnya televisi, saat melihat informasi di televisi, audiens harus terus menerus menatap layar televisi agar tidak tertinggal berita.

Buku terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu buku fiksi, buku non fiksi. Buku fiksi adalah karangan yang berisi kisah atau cerita yang dibuat berdasarkan khayalan atau imajinasi pengarang. Sedangkan buku non fiksi adalah karangan yang dibuat berdasarkan fakta, realita, atau hal-hal yang benar-benar dan terjadi dalam keidupan kita sehari-hari. Salah satu buku Non Fiksi adalah buku jenis literatur. Buku literatur adalah sumber ilmiah yang biasa digunakan sebagai bahan referensi untuk memperoleh suatu informasi. Buku merupakan bentuk *hard copy* dari literatur yang telah dicetak dikertas. Jenis literatur menurut lokasi penempatan koleksi dapat dibedakan menjadi 2, yaitu:

a. Koleksi Umum

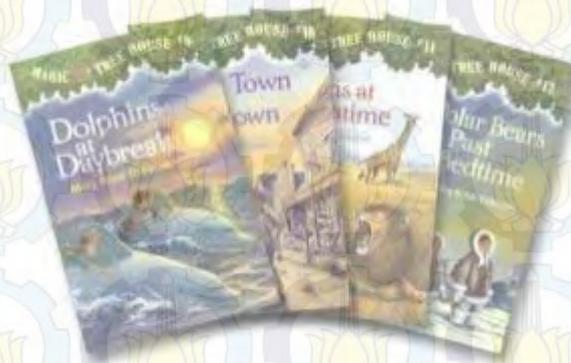
Koleksi umum terdiri atas buku untuk tingkat pembaca dewasa yang telah diolah dan ditempatkan di rak terbuka. Sebagian besar koleksi umum merupakan monograf dan judul dalam seri. Terbitan berseri yang bukan majalah dapat dimasukkan di sini menjadi koleksi yang dapat dipinjam.

b. Koleksi referensi

Koleksi referensi atau koleksi rujukan, menghimpun informasi yang secara langsung dapat menjawab pertanyaan. Misalnya, kamus, direktori, ensiklopedi, buku pedoman, buku pegangan, dll. Selain itu koleksi referensi juga menghimpun informasi yang merujuk kepada sumber informasi lain atau hanya menunjukn lokasi di mana informasi yang dicari dapat ditemukan. Misalnya, katalog, bibliografi, dan lain - lain.

2.2.2. Jenis Buku

- *Chapter Books*



Gambar 2.9 : *Chapter books dolphins at Daybreak vol 1-4*

Sumber : google, *chapter books*, 2014

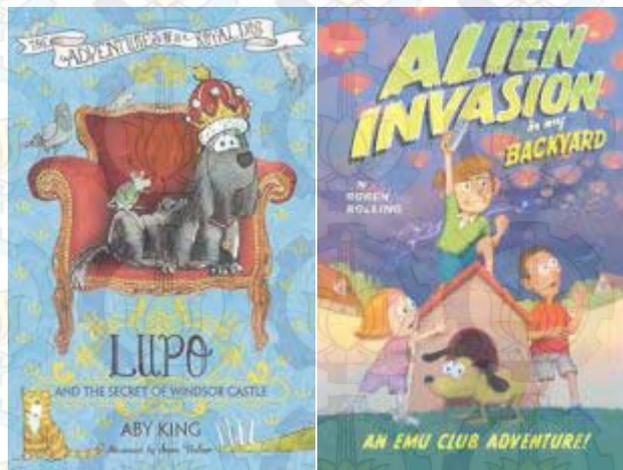
Buku ini biasa ditujukan kepada para pembaca dengan rating usia 7 hingga 10 tahun. Panjang buku ini berukuran 45 sampai dengan 60 halaman yang terpecah menjadi 3 sampai

dengan 4 chapter. Kalimat yang digunakan jauh lebih kompleks namun menggunakan paragraf singkat yang berkisar antara 2 sampai dengan 4 kalimat disetiap halamannya. Karena dari pihak stakeholder mengatakan, untuk mempermudah anak dalam memahami topeng, maka digunakan satu cerita untuk mengangkat topeng tersebut. Sehingga dalam penjabaran karakteristik topeng ruang lingkungnya lebih dipersempit dan detail.

- **Informatif dan terstruktur**

Dari analisa media eksisting yang ada buku yang membahas sejarah atau kebudayaan terkesan penuh dengan teks sehingga membosankan. Maka dari itu buku visual ini dirancang dengan konsep yang informatif. Informatif dimaksudkan bahwa bahasa yang digunakan adalah bahasa semi formal yang mudah dipahami, dan terstruktur bahwa buku ini dirancang dengan tatanan yang runtut yang dikaitkan dengan teori *layout* dan *grid* sehingga mencegah kebosanan saat membaca.

- **Buku cerita anak**



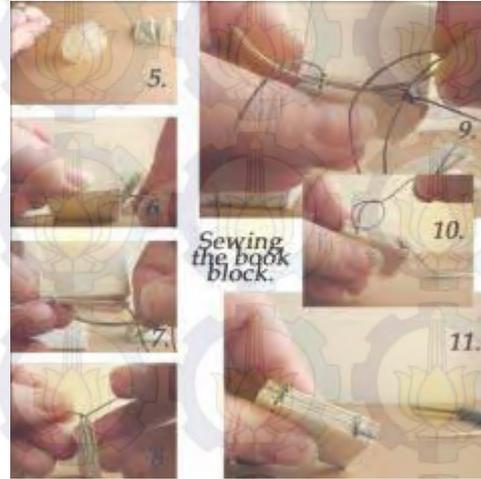
Gambar 2.10 : Children book

Sumber : google, buku cerita anak, 2014

Buku ini akan dibentuk dalam model buku cerita anak, yakni yang memiliki banyak elemen visual dalam menyampaikan informasi tertentu. Anak menjadi tidak bosan dan mampu

menyerap konten secara langsung karena sudah tervisualisasi dengan visual yang terdapat pada buku.

- **Tutorial**



Gambar 2.11 : *Tutorial book*

Sumber : google, buku tutorial, 2014

Dari penelitian yang dilakukan dibutuhkan sebuah media yang memberi nilai motivasi untuk kembali mempopulerkan kesenian ini, maka terdapat nilai tutorial serta games yang bertujuan untuk keberlanjutan saat membaca buku. Tutorial lebih kepada proses membuat sesuatu barang atau benda. Model tutorial ini digunakan untuk meningkatkan kreativitas.

Dari semua teori tentang jenis buku diatas, peneliti hanya menggunakan metode buku cerita anak informatif dan tutorial. Pada buku cerita anak dan informatif peneliti mencoba menggabung menjadi satu teori dimana bentuk perancangan yang diambil berupa buku cerita anak yang menggemaskan namun kontennya tetap bisa disampaikan kepada anak-anak. Tutorial sebagai media tambahan dimana anak-anak juga bisa mengakses permainan sekaligus menyangkut tentang konten buku Topeng. Selain itu, games juga meningkatkan minat anak dalam membaca.

1. Sistematika buku

Berikut ini adalah bagian-bagian buku dan fungsinya secara umum menurut Rustan (Suriyanto Rustan, 2008, *Layout: dasar dan penerapannya*, Jakarta, Gramedia Pustaka Utama :123) :

• Bagian depan:

1. Cover depan.

berisi judul buku, nama pengarang, nama atau logo penerbit, testimonial, elemen visual atau teks lainnya.

2. Judul bagian dalam.

3. Informasi penerebitan dan perijinan.

4. Dedication, pesan atau ucapan terimakasih yang di tujukan oleh pengarang untuk orang atau pihak lain

5. Kata pengantar dari pengarang.

6. Kata sambutan dari pihak lain, misalnya editor atau pihak ahli. Dalam hal ini berarti terdapat kata sambutan dari pihak ahli atau pemerhati Damar Kurung Gresik.

7. Daftar isi

• Bagian Isi.

Isi buku terdiri dari bab-bab dan sub-bab, tiap bab membicarakan topik yang berbeda sesuai dengan judul babnya.

• Bagian Belakang.

1. Daftar pustaka.

2. Daftar istilah.

3. Daftar Gambar.

4. Cover belakang.

Berisi sinopsis atau gambaran singkat yang menjelaskan isi buku tersebut, atau bisa juga berupa elemen visual atau teks lainnya. cover belakang biasanya elemen visualnya sama dengan cover depan.

2. Penulisan Buku

Pada penyusunan buku visual anak diperlukan penulisan dengan menggunakan alur cerita untuk memudahkan dalam penyampaian isi buku. Terdapat 8 macam alur cerita menurut Adi (Decky Adi, *Bahasa Indonesia – Macam macam alur*, Diakses pada tanggal 14 Februari 2014, pukul 19.38). Alur cerita merupakan rangkaian peristiwa dari awal sampai klimaks serta penyelesaian yang dijalin berdasarkan hubungan urutan waktu atau hubungan sebab akibat sehingga membentuk keutuhan cerita. Alur dibangun oleh narasi, deskripsi, dialog, dan aksi dari tokoh-tokoh cerita. Alur berguna membantu pembaca untuk menangkap gambaran utuh dari cerita yang disuguhkan. Metode alur yang digunakan ialah:

a. Alur Gabungan

Adalah alur yang merupakan gabungan dari alur maju dan alur mundur. Pada buku visual anak menceritakan bagian sejarah hingga perkembangan Topeng Malangan saat ini. Awalnya masuk pada alur mundur. Alur mundur adalah Sebuah alur yang menceritakan tentang masa lampau yang memiliki klimaks di awal cerita dan merupakan rangkaian peristiwa dari masa lalu ke masa kini yang disusun tidak sesuai dengan urutan waktu kejadian dari awal sampai akhir cerita. Lalu dilanjutkan dengan alur maju, yang artinya sebuah alur yang memiliki klimaks di akhir cerita dan merupakan rangkaian peristiwa dari masa kini ke masa lalu yang berjalan teratur dan berurutan sesuai dengan urutan waktu kejadian dari awal sampai akhir cerita. Begitulah nanti jalan cerita pada buku Topeng Malangan.

3. Bahasa Penulisan

Pada bahasa dalam konten buku terdapat 2 jenis bahasa. Bahasa formal dan non formal. Dengan target audiens anak, maka bahasa yang digunakan ialah bahasa non formal. Anak-anak akan mudah mendapatkan informasi dengan bahasa non formal karena sudah menjadi kebiasaan di kehidupan sehari-hari mereka. Bahasa non formal merupakan bahasa penulisan yang bersifat tidak resmi, bahasa tidak resmi mengesampingkan pemakaian bahasa baku atau formal dan biasa digunakan pada penulisan majalah, novel, dan buku non fiksi lainnya. Ciri – ciri bahasa non formal yaitu:

- Menggunakan bahasa tidak baku
- Menggunakan bahasa sehari – hari
- Menggunakan bahasa campuran
- Tidak banyak menggunakan kata penghubung
- Menggunakan bahasa yang sederhana dan singkat.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia dan Oxford buku memiliki arti yang sama sebagai karya yang ditulis atau apapun yang dicetak dan terdiri dari halaman – halaman yang dilem atau dijahit bersamaan disatu sisi dan terikat dalam sampul (Tim Prima Pena, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Gitamedia Press, 2010).

Dalam buku visual ini biasanya terdapat sebuah visual yang menjadi dominan dalam penyampaian informasi. Tetap terdapat keterangan berupa text pada buku, namun tetap saja tidak lain sebagai pendukung dari visual yang ditampilkan di buku.

Buku Ilustrasi rata – rata disukai oleh anak – anak (Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, majalah online, <http://www.pnri.go.id/majalahonline.html>, 2003). Karena selain informatif, mereka tertarik karena penyajian visual yang lucu, dan lainnya. Selain itu, visual pada buku membantu anak untuk mengasah pola kecerdasan visualnya, serta bagi anak memupuk daya khayal guna untuk meningkatkan kreasinya. Buku juga akan

membawa anak berkelana ke alam yang dikehendaki. Batasan-batasan yang mengekang kreatifitas anakan berdasarkan ruang dan waktu dapat lenyap melalui buku (Kompas, 23 Oktober 2000 : 28).

2.2.3. Infografis

Infografis adalah penyajian sebuah informasi yang dibuat dengan konsep visual agar lebih mudah dipahami. Secara umum hasil akhir dri infografis lebih didominasi bentuk visual daripada informasi teks. Proses pembuatan infografis biasanya disebut *information design*, *data-visualization*, dan *information architecture*.

1. Jenis-jenis Infografis

- **Infografis Statis**



Gambar 2.12 : Infografis Statis

Sumber : google, macam infografis, 2015

Infografis yang dibuat dalam bentuk visual statis/gambar yang tidak bergerak. Jenis infografis ini adalah jenis yang paling umum digunakan dalam menyampaikan informasi dalam berbagai kebutuhan. Contohnya media cetak.

- **Infografis Animasi**

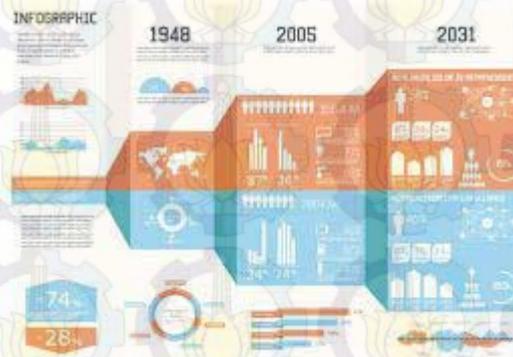
Infografis yng menyajikan informasi dalam bentuk visual audio video. Jenis ini bisa disajikan dengan 2d atau 3d yang terlihat lebih kompleks. Contoh TV dan Youtube.



Gambar 2.13 : Infografis animasi

Sumber : google, macam infografis, 2015

- **Infografis Interaktif**



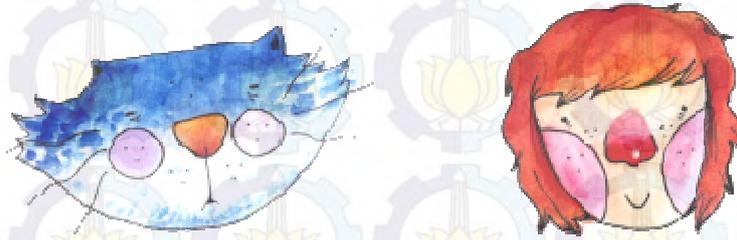
Gambar 2.14 : Infografis Interaktif

Sumber : google, macam infografis, 2015

Infografis yang dibuat pada sebuah website agar pengguna dapat berinteraksi dengan informasi yang ditampilkan. Biasanya digunakan untuk seorang desainer, UI/UX desainer, ilustrator, dan Programmer.

Pada teori diatas, peneliti menggunakan teori infografis statis pada konten perancangan buku Topeng. Karena infografis ini banyak menggunakan gambar dan keterangan menarik yang nantinya bisa disesuaikan dengan target audiens. Selain itu media yang digunakan juga media cetak.

2.2.4 Definisi Ilustrasi



Gambar 2.15 : Ilustrasi

Sumber : *e-jurnal*, pengertian ilustrasi, 2015

Pengertian ilustrasi adalah proses penggambaran objek, baik visual maupun audio dan lain-lain. Komunikasi visual merupakan suatu komunikasi melalui wujud yang dapat diserap oleh indera pengelihatannya. Pada media komunikasi, khususnya media cetak, terdiri atas beberapa unsur yaitu warna, tipografi, ilustrasi, *layout*, fotografi, dan lain sebagainya.

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (Balai Pustaka, 1996), ilustrasi dibagi menjadi dua jenis yaitu ilustrasi audio dan ilustrasi visual. Ilustrasi audio berarti musik yang mengiringi suatu pertunjukan sandiwaya di pentas, radio atau musik yang melatari sebuah film.

Ilustrasi visual atau yang lebih dikenal dengan kata lain ilustrasi yaitu gambar dapat berupa foto atau lukisan untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya ; dapat juga bermakna gambar, desain, diagram untuk penghias halaman sampul.

Dalam *new Encyclopedia (funk & wagnals) illustration is pictorial material appearing with text and amplifying or enchancing it, although illustration may be maps, charts, diagrams, or objects related in some manner directly, inderctly, symbolically.* (Ilustrasi adalah materi gambar yang ditampilkan

dengan teks dan memperjelas atau memperindah/ membuat lebih menarik. Juga dapat berupa peta diagram hiasan, mereka biasanya ditampilkan dalam bentuk pemandangan, manusia, atau hubungan objek-objek dalam beberapa jenis secara tidak langsung dengan symbol).

Wojirsch berpendapat, ilustrasi merupakan gambaran pesan yang tak terbaca yang dapat menguraikan cerita, berupa gambar dan tulisan, yaitu bentuk grafis informasi yang memikat. Sehingga dapat menjelaskan makna Yang terkandung didalam pesan tersembunyi (1995). Dengan pengertian diatas dapat disimpulkan ilustrasi merupakan gambar atau bentuk visual lainnya yang digunakan sebagai pendukung, memperjelas, mengurai pesan suatu cerita atau tulisan (Pengertian ilustrasi, <http://www.e-jurnal.com/2013/04/pengertianilustrasi>).

2.2.5. Deskripsi buku anak (*children book*)

Buku anak adalah buku yang dibuat sesuai dengan tingkat kemampuan membaca dan minat anak – anak dari kelompok umur tertentu atau tingkatan pendidikan , mulai pra sekolah hingga kelas enam sekolah dasar (*he ALA Glossary of Library and Information Science*. American Library Association. 1983 : 41–42). Buku ini secara khusus ditulis dan dibuat ilustrasi untuk anak – anak umur tertentu. Biasanya buku dalam katagori ini adalah buku lagu anak, buku mengenal alfabet, belajar berhitung, sampai dengan buku cerita bergambar (Reitz, Joan M. "children's book". *ODLIS — Online Dictionary for Library and Information Science*, 16 Juni 2008). Buku anak terklasifikasi menjadi beberapa jenis yang dibedakan berdasarkan umur pembaca (Backes, Laura, *Understanding Children's Book Genres*, <http://www.right-writing.com/genres.html>). Target audiens khusus adalah kelas 4-6 SD dengan jenjang usia 9-12 tahun. Maka jenis buku yang saya gunakan ialah :

- **Middle Grade**



Gambar 2.16 : Buku jenis *middle grade*

Sumber : google, *Online Dictionary for Library and Information Science*, 2015

Zaman keemasan usia anak dalam katagori membaca memasuki usia 8 sampai dengan 12 tahun. Jumlah halaman lebih panjang, yaitu berkisar 100 hingga 150 halaman. Dalam cerita, penokohan karakter lebih kompleks dan jalan cerita yang disampaikan. Karena, pada masa ini, anak – anak mulai mengidolakan karakter dalam sebuah cerita yang membuat mereka menjadi gemar membaca. Sehingga dalam tahap ini juga banyak bermunculan jenis tema buku yang bisa ditawarkan kepada anak – anak mulai dari cerita fiksi, *fantasy*, pengetahuan umum, dan topik *multicultural*.

2.2.6. Tinjauan tentang Pembelajaran Anak

1. Masa Kanak – Kanak Lanjut (usia 6 – 12 tahun)

Anak dianggap mulai dapat bertanggung jawab atas perilakunya sendiri, dalam hubungannya dengan orang tua, teman sebaya, dan orang – orang lainnya. Periode ini adalah saat emas dan sangat penting dalam mendorong pembentukan harga diri yang tinggi pada anak, dan harga diri yang terbentuk akan berdampak saat dia memasuki dunia remaja. Pada usia 6 – 12 tahun sering disebut usia sekolah, yang artinya sekolah menjadi pengalaman inti

anak – anak usia dini , yang menjadi pusat perkembangan fisik, kogninisi, dan psikosiosal.



Gambar 2.17 : Foto anak
Sumber : google, kids, 2015

Menurut Charlotte Buhler perkembangan anak berada dalam kondisi puncak dimana anak – anak memiliki keinginan untuk maju dan memahami kenyataan Dalam kondisi ini mereka mulai menanamkan motivasi – motivasi dalam diri mereka sehingga mereka mulai dapat merencanakan sesuatu untuk dapat memenuhi motivasi yang mereka miliki (L, Zulkifli,2009, cetakan ke tujuh: Psikologi perkembangan, Bandung : PT Remaja Rosdakarya : 19).

Dalam masa – masa ini kepribadian mereka akan nampak lebih tenang seolah – olah mereka terlihat telah bersiap menghadapi perubahan – perubahan. Mereka mulai berfikir mengenal diri sendiri sehingga dalam tahap ini mereka sering menyendiri atau memberi waktu dirinya untuk berfikir. Dalam karakteristik umur seperti ini kesadaran mereka dalam melakukan sesuatu secara mandiri semakin tumbuh, mereka juga mulai berani mengatasi segala persoalan – persoalan dan pertentangan yang dialami oleh mereka. Anak pada usia lanjut (6 - 12 tahun) mulai memasuki pemahaman nyata. Mereka sudah mampu menilai sesuatu , mulai kritis dan sudah bernai mengutarakan pendapat mengenai sesuatu yang menjadi penilaian mereka.

Pertumbuhan anak – anak segi pengamatan, mereka mulai dapat mengamati setiap karakteristik seseorang. Pengamatan ini

sering diawali dengan melakukan pengamatan terhadap teman – temannya di sekolah. Mereka mampu mengenal perbedaan cuku baik dan mereka juga mampu menjelaskan bagaimana perbedaan karakteristik yang dimiliki setiap orang.

Meuman mengungkapkan bahwa pengamatan anak usia 8 sampai 12 tahun telah mulai berkurang dan tergantikan oleh pengamatan pengamatan nyata. Mereka akan mulai memahami sebab dan akibat yang menghubungkan antara waktu dan tempat, sehingga mereka mulai bisa menganalisis mengenai kesalahan dan dapat menjelaskan sebuah peristiwa yang telah dialaminya (Ibid:54 – 55). Anak pada umur ini mulai dapat membedakan antara pemikiran yang masuk akal atau logis dan mana yang menurutnya tidak logis atau tidak masuk akal. Mereka cenderung memiliki banyak sekali pertanyaan dan mudah menangkap penjelasan. Mereka tidak lagi menerima informasi secara mentah memiliki daya protektif dan penilaian terhadap informasi – informasi yang salah.

Anak – anak khusus usia 8 – 12 tahun memiliki psikologi fantasi. Anak – anak mulai mengalami realisme naif yaitu mereka mulai mencari dan memahami informasi – informasi realitas namun masih sebatas mengumpulkannya atau menerimanya namun tidak mengkritiknya. Setelah itu anak memasuki masa realisme kritis, yaitu masa dimana anak sudah tidak lagi menyukai dongeng yang fasilitas atau dongeng yang tidak masuk akal. Mereka lebih menyukai cerita yang benar – benar terjadi, cerita yang masuk akan seperti cerita perjalanan, cerita roman, dan sebagainya (Ibid : 5).

2.2.7. Tinjauan tentang Elemen Visual

1. Gaya gambar

Gaya gambar adalah elemen utama dalam visualisasi buku bergambar. Gaya gambar menjadi faktor utama dalam

penyampaian sebuah informasi kepada pembaca, namun selain itu gambar juga sebagai karakter atau jenis dan daya tarik tersendiri untuk pembaca. Gaya gambar sangat beragam jenisnya. Ada yang realis, semirealis, kartun, dan lain sebagainya.



Gambar 2.18 : *Surrealism picture*

Sumber : <http://google/surrelasmdraw/html>

Pada buku cerita visual anak, gaya gambar yang saya pakai adalah kartun dan semi realis. Pada keterangan topeng serta tokoh-tokoh Topeng menggunakan gaya gambar semirealis. Gambar semirealis adalah penyederhanaan dari gambar realis, di mana detail-detail gambar sedikit mengalami penyederhanaan bentuk. Merupakan gabungan antara gambar realis dan kartun, di mana obyek yang digambar masih proporsional dengan bentuk aslinya. Gambar ini masih bisa diserap oleh anak, karena adanya penyederhanaan serta komposisi warna yang menarik. Lalu, untuk pembawaan tokoh dan lainnya menggunakan kartun dan pattern.



Gambar 2.19: *Simon the cat*, referensi karakter kartun

Sumber : kumpulan dari portofolio Simon Tofield, 2011

Kartun merupakan sebuah gaya gambar yang bersifat simbolik terhadap suatu keadaan dengan kadar kelucuan yang direncanakan untuk membuat orang tersenyum atau tertawa. Kelucuan gambar kartun membuat orang berasumsi bahwa kartun identik dengan anak-anak. Gaya gambarnya ringan dengan penyederhanaan proporsi badan maupun warna yang *flat*. Gaya gambar kartun adalah yang paling sering digunakan untuk berkomunikasi dengan anak-anak, karena kesederhanaan bentuk dan warnanya.

2.2.8. Penggunaan warna

Untuk memberikan pembaca sebuah *feeling* mengenai warna, buku *Color Psychology and Color Therapy* menyatakan ada beberapa catatan penting untuk diketahui. Yang paling utama spektrum warna selalu diasosiasikan dengan dengan dua *mood*/suasana hati yaitu *warm*/hangat, aktif, dan *cool*/dingin, pasif. Warna yang cerah diasosiasikan dengan warna yang aktif, sedangkan warna yang gelap diasosiasikan dengan warna yang pasif. Warna yang murni menjadi seperti warna yang keras/mencolok. Jika terlalu banyak warna mencolok di satu skema warna akan menyebabkan ketidaknyamanan.

N.A. Wells menemukan bahwa warna oranye tua memiliki pengaruh yang paling besar dalam menarik perhatian daripada warna merah *scarlet* atau oranye kekuningan. Warna yang paling menenangkan adalah hijau kekuningan daripada hijau saja. Warna violet memiliki pengaruh menakutkan terbesar daripada warna ungu biasa. Dr. Robert R. Ross dari Universitas Stanford mencoba mengelompokkan warna yang memiliki intensitas dan emosi yang dramatis. Abu-abu, biru, dan ungu paling baik jika diasosiasikan dengan tragedi; Merah, oranye, kuning diasosiasikan dengan komedi. William A. Wellman dari California mengelompokkan warna menjadi palet teaterikal, merah menjadi warna dari kekuatan, kuning adalah warna dari kehangatan dan kegembiraan,

hijau menjadi warna dari keberlimpahan dan kesehatan, biru warna dari spiritual dan pikiran, cokelat menjadi warna dari melankolis, abu-abu warna dari usia tua, putih warna dari semangat dan kesadaran, dan hitam warna dari kegelapan dan suram (Shabrina Yuka, Skripsi Perancangan Seri Buku Permainan Tradisional Anak Bali, warna : 40, 2010).

1. Kombinasi warna anak

Dunia anak-anak adalah dunia yang penuh dengan keceriaan, kesenangan yang dibangkitkan dari kegiatan bermain-main. Berdasarkan teori Eiseman, pada *PANTONE, Guide to Communicating with Color* USA, dalam buku bergambar terdapat kombinasi warna yang sesuai dengan karakteristik anak-anak. Beberapa kombinasi warna untuk anak-anak dikategorikan sebagai berikut :

a. Kombinasi warna romantis



Gambar 2.20. : Kombinasi Warna Romantis

Sumber : Eiseman, Leatrice. 2000. *PANTONE, Guide to Communicating with Color*. USA: Grafix Press, Ltd

Kesan warna romantis membuat hati menjadi tenang dan nyaman. Karena warna romantis itu sendiri merupakan perpaduan warna pastel, dan rata – rata anak menyukainya. Perpaduan dari setiap kelompok warna mengekspresikan kesan *cute, sweet, cheerful* dan *fairy tale-like*. Warna romantis menguatkan kesan *happiness, youthfulness, and innocence*.

b. Kombinasi warna *playfull*

Warna *playfull* adalah perpaduan warna yang kuat dan ceria. Biasanya warna warna *playfull* terdiri dari kuning cerah , biru cerah, orange, dan lainnya. Warna ini mengesankan iklim tropis yang panas dan cerah, juga seperti warna permen-permen seperti lemon, *strawberry* dan sebagainya.

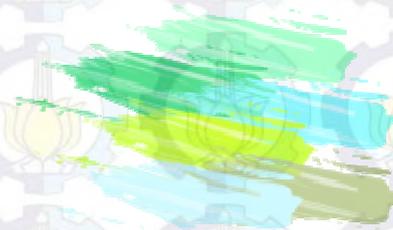


Gambar 2.21 : Kombiansi Warna *playfull*

Sumber : Eiseman, Leatrice. 2000. *PANTONE, Guide to Communicating with Color*. USA: Grafix Press, Ltd

c. Kombinasi warna *refreshing*

Warna *refreshing* adalah warna sejuk. Perpaduan dari setiap kelompok warna mengekspresikan kesan *clean, fresh-faced, invigorating, clear*. Biru menjadi warna utama dalam kombinasi ini, dengan warna putih dan kuning sebagai warna pendukung. Kombinasi warna sejuk identik dengan hijau, baik tua dan muda, serta hijau kebiru – biruan. Warna ini menggambarkan tentang alam, dan ketenangan jiwa.

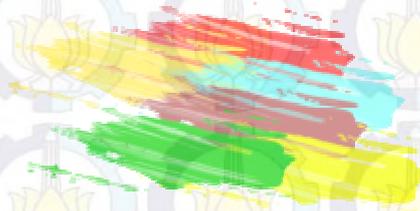


Gambar 2.22 : Kombinasi Warna *fresh*

Sumber : Eiseman, Leatrice. 2000. *PANTONE, Guide to Communicating with Color*. USA: Grafix Press, Ltd

d. Kombinasi warna tropikal

Kombinasi warna tropikal adalah kombinasi warna panas. Warna panas terdiri dari merah yang paling dominan, lalu ada warna kuning tua, coklat, dan lainnya. Mengkombinasikan warna dasar dengan warna lain yang saling bertolak belakang dan dapat diatur sesuka hati merupakan ciri dari kombinasi warna tropical yang identik dengan suasana panas, cerah, ceria dan bersemangat. Kombinasi warna tropical lebih merujuk pada warna bunga, burung dan ikan tropis yang ada di selatan.



Gambar 2.23 : Kombinasi Warna Tropik

Sumber : Eiseman, Leatrice. 2000. *PANTONE, Guide to Communicating with Color*. USA: Grafix Press, Ltd

e. Kombinasi warna *pleasant*



Gambar 2.24 : Kombinasi Warna *pleasant*

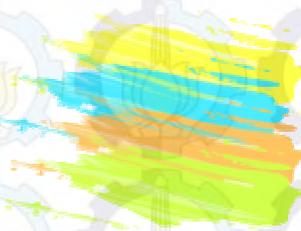
Sumber : Eiseman, Leatrice. 2000. *PANTONE, Guide to Communicating with Color*. USA: Grafix Press, Ltd

Kombinasi warna ini mengingatkan pada dunia fairy tales, dipenuhi dengan warna-warna cerah yang senada. Kombinasi warna ini memberi kesan hangat, ceria, *fun*, *fresh* dan *sweet*. *Pink* menjadi warna yang penting dalam kombinasi warna ini karena

pink adalah warna simbol dari kebahagiaan, *pink* menjadi warna utama untuk mengekspresikan kombinasi warna *pleasant*.

f. **Kombinasi warna festive**

Kombinasi warna ini mewakili kesan *sporty*. Kuning memberikan kesan cerah sedangkan biru memberikan kesan bersih. Saat warna kuning dan biru dipadukan dengan warna cerah, akan tercipta suasana aktif dan *sporty*.



Gambar 2.25 : Kombinasi Warna festive

Sumber : Eiseman, Leatrice. 2000. *PANTONE, Guide to Communicating with Color*. USA: Grafix Press, Ltd

Pada teori diatas, peneliti menggunakan teori warna *playfull* pada perancangan ini. Karena warna *playfull* selain sangat sesuai untuk karakteristik anak juga meningkatkan minat membaca anak. Warna ini digunakan pada semua elemen perancangan baik ilustrasi, pattern, dan lain sebagainya.

2. Klasifikasi Karakteristik Warna

Buku *Color Harmony 2* mengategorikan warna berdasarkan sifat-sifatnya seperti warna merah untuk panas dan biru untuk dingin. Karakteristik warna dapat dibedakan menjadi 7 kategori. Diantaranya adalah panas, hangat, dingin, sejuk, pucat, ceria, dan gelap. Pada perancangan buku cerita visual ini warna yang digunakan oleh peneliti ialah :

a. Hangat

Gambar 2.26: Warna hangat

Sumber : Google, Contoh warna, 2011

Warna hangat merupakan segala warna yang mengandung warna merah. Penambahan warna kuning pada warna merah membedakan secara jelas antara karakteristik hangat dan panas.

b. Sejuk

Warna sejuk merupakan warna yang mengacu pada warna biru. Penambahan warna kuning dalam komposisi warna sejuk mendasari perbedaan antara karakteristik dingin dan sejuk. Yang termasuk warna sejuk adalah kuning kehijauan, biru kehijauan. Warna sejuk bersifat ringan, tenang, nyaman, dan santai.



Gambar 2.27: warna sejuk

Sumber : google, 2011

c. Cerah

Warna cerah adalah semua warna terang yang murni. Warna cerah tidak mengandung abu-abu dan hitam. Yang termasuk warna cerah adalah warna kuning, oranye, dan jingga. Warna cerah

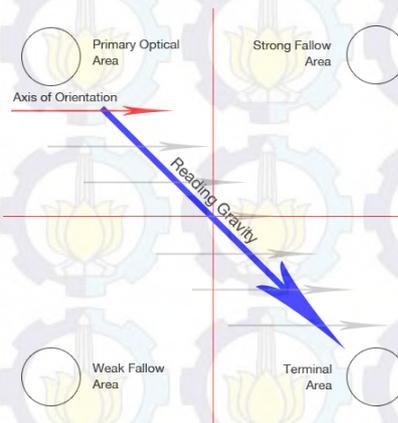
melambangkan kekuatan, keaktifan, semangat, kegembiraan dan mampu menarik perhatian.

Ketiga teori tersebut merupakan perpaduan warna yang digunakan untuk membuat perancangan ini.

2.2.9. Tinjauan teori *layout*

Desain tata letak atau *layout* sangat mempengaruhi sebuah pesan dalam sebuah desain, karena ketika media yang memuat sebuah informasi disampaikan dalam *layout* yang buruk maka orang akan enggan melihatnya. Mengatur tata letak atau *me-layout* adalah proses atau tahapan kerja dalam desain. Dikatakan bahwa desain adalah arsiteknya, sedangkan *layout* adalah pekerjaannya (Rustan, Suriyanto, S.Sn, *Layout Dasar dan Penerapannya*, Jakarta, PT Gramedia Pustaka Utama, 2008:9.). Menurut diagram Gutenberg, penggambaran pola umum gerakan mata ketika melihat informasi secara merata. Diagram Gutenberg membagi *layout* dalam empat kuadran yaitu (*The Gutenberg Diagram*, <http://www.vanseodesign.com/3-design-layout>, 2011) :

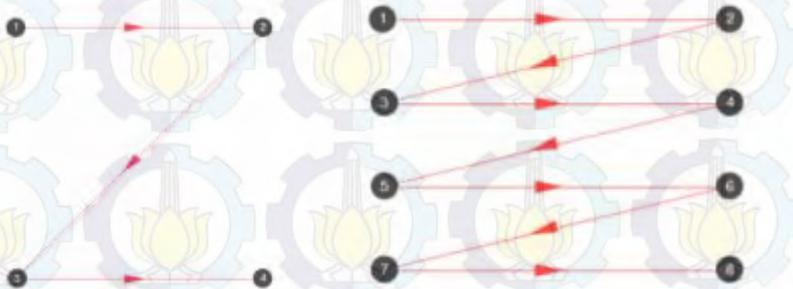
- **Primary optical area**
Berada di posisi atas kiri
- **Strong follow area**
Berada di posisi atas kanan
- **Weak follow area**
Berada di posisi bawah kiri
- **Terminal area**
Berada di posisi bawah kanan



Gambar 2.28 : Diagram Gutenberg

Sumber : www.vansoedesign.com, 2011

Pola diatas adalah urutan pola mata akan menyapu ke bawah halaman dalam serangkaian gerakan horisontal yang disebut sumbu orientasi. Gerakan keseluruhan mata untuk melihat informasi dari *primary optical area* hingga ke terminal area disebut sebagai gravitasi membaca yang natural. Diagram guttenberg menunjukkan bahwa daerah yang kuat dan lemah berada diluar jalan gravitasi membaca dan menerima perhatian yang minim kecuali jika ditunjang secara visual dalam beberapa cara. ada 3 macam layout menurut Gutenberg, yaitu *layout - Z*, *Golden triangle*, dan *layout - F*.



Gambar 2.29: Pola Layout Z

Sumber : Vansoedesign.com, 2011

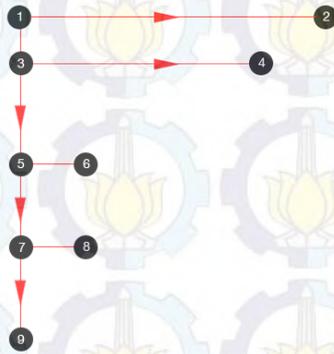
Pola *layout-Z* tepat untuk digunakan untuk desain sederhana dengan beberapa elemen kunci yang perlu dilihat. Setiap

aspek desain cerita yang akan mengikuti jalur Z. Pembaca akan memulai dari atas kiri lalu bergerak secara horisontal di atas kanan, kemudian diagonal ke bawah sebelum menyelesaikan dengan gerakan horisontal ke kanan. Kita dapat memperlebar pola ini sedikit dengan melihatnya lebih sebagai serangkaian gerakan z atau kadang disebut sebagai pola *zig-zag*.



Gambar 2.30: Pola *Golden Triangle*
Sumber :Vanseodesign.com, 2011

Pola di atas biasa disebut dengan pola *Golden Triangle*. Dikatakan pola *golden triangle* karena gerakan mata yang mengarah pada diagonal horisontal kemudian berakhir dengan bentuk segitiga siku-siku yang sudut kanan adalah sudut atas. Di area dengan pola segitiga emas ini, informasi yang paling penting berada di bagian ujung atas segitiga.



Gambar 2.31 : Pola *layout F*

Sumber : Vanseodesign.com, 2011

Pola *layout F* mengikuti bentuk huruf F. Teori ini pertama kali dikemukakan oleh Jacob Nielsen saat ia melakukan penelitian di perusahaannya. Seperti pola lain, pergerakan mata dimulai dari kiri atas kemudian kembali ke tepi kiri sebelum pandangan

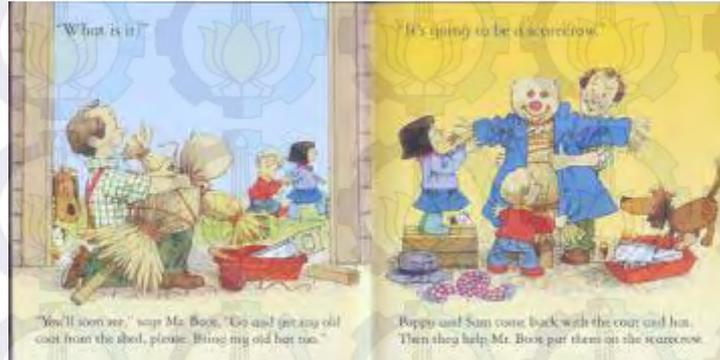
menyapu ke kanan secara horizontal. Pola F menunjukkan bahwa informasi penting harus ditempatkan di bagian atas dari desain yang umumnya kaan dibaca. Ketika menerapkan pola F orang kemungkinan besar akan tertarik karena sepanjang informasi dirancang untuk menarik orang lebih lanjut ke halaman sisi. Namun jika seseorang memindai halaman informasi dan menemukan hal yang menarik, mereka akan membaca informasi yang berada di luar pola F.

Setelah menambahkan unsur visual pada pola *layout* diatas, jalur mata akan mengikuti desain yang telah dibuat. Jika tidak ada unsur visual, orang akan mulai membaca dan menggerakkan matanya dari kiri atas dan turun hingga ke akhir halaman. Salah satu contoh tampilan *layout* pada halam buku cerita anak-anak :



Gambar 2.32: *Layout F*, buku *Guess How Much I love you*, Anita Jeram

Sumber : www.google.com,2011



Gambar 2.33 : Layout golden triangle childrenbook Usborne Farmyard's Tale, Stephen Cartwright, 2011
Sumber : www.wikipedia.com, 2011



Gambar 2.34 : Layout Z, buku a Lego Star Wars Characters encyclopedia,
Sumber : www.google.com, 2011

Pada teori diatas, peneliti menggunakan metode *layout Z/zig-zag* pada konten perancangan buku visual Topeng Malangan. Karena selain simpel untuk anak juga sangat mudah untuk mengakses informasinya. *Layout Z* memiliki alur membaca yang cukup mudah untuk anak sehingga mereka bisa mengakses sendiri tanpa dibantu orang lain.

3. Komponen / elemen grid Layout.

Dalam sebuah *layout* buku memiliki beberapa komponen yang menjadi patokan dasar sebuah *grid* baca yang baik dan benar. Beberapa diantaranya ialah (Layout essentials 100 design principles for using grids 2009, united states of america by rockport publisher, hal10 – 11) :

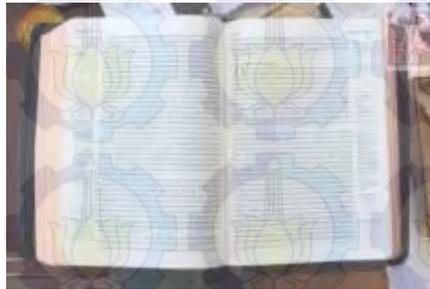
- **Columns**

Sebuah batasan vertikal yang menjadi patokan dasar sebuah huruf atau gambar – gambar. Lebar dan jumlah kolom pada halaman atau layar dapat bervariasi, tergantung pada konten.

- **Learn Basic Structures**

Adalah sebuah struktur dasar dalam me-*layout* sebuah buku. jenisnya ada banyak disesuaikan dengan fungsi dan manfaatnya. Pada buku cerita anak menggunakan *learn basic structures*-nya dengan :

- **A single-column grid**



Gambar 2.35: contoh buku dengan *single grid*

Sumber : [www. google.com](http://www.google.com), *single grid*, 2011

Umumnya digunakan untuk teks yang berjalan terus-menerus, seperti esai, laporan, atau buku. Fitur utama di halaman atau penyebaran adalah blok teks.

- **Two-column grid**



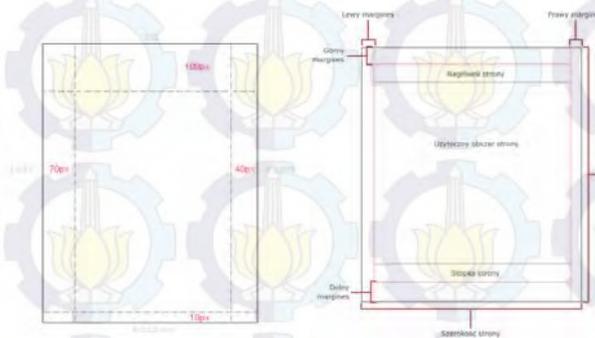
Gambar 2.36: contoh buku dengan *double grid*

Sumber : [www. google.com](http://www.google.com), *double grid*, 2011

Dapat digunakan untuk mengontrol banyak teks atau untuk menyajikan berbagai jenis informasi dalam kolom terpisah. Sebuah grid kolom ganda dapat diatur dengan kolom lebar yang sama atau unequal. Dalam proporsi yang ideal, ketika salah satu kolom lebih lebar dari yang lain, kolom yang lebih luas dua kali lipat lebar kolom yang sempit.

- **Margin**

Adalah zona penyangga. Mereka mewakili jumlah ruang yang diantara ukuran trim, termasuk selokan, dan konten halaman. Margin juga dapat rumah informasi sekunder, seperti catatan dan keterangan .



Gambar 2.37: gambar margin

Sumber : www.google.com, margin, 2011

- **Flowlines**

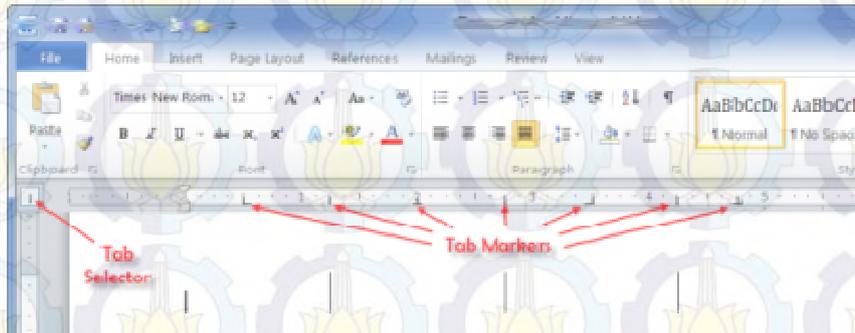


Gambar 2.38: gambar flowlines

Sumber : www.google.com, flowlines, 2011

Adalah keberpihakan yang melanggar ruang menjadi band horisontal. Tidak garis yang sebenarnya, *flowline* adalah metode untuk menggunakan ruang dan unsur-unsur untuk memandu pembaca di seluruh halaman.

- **Markers**



Gambar 2.39: contoh gambar marker

Sumber : www.google.com, *marker*, 2011

Membantu pembaca menavigasi dokumen. Menunjukkan penempatan untuk bahan yang muncul di lokasi yang sama, spidol termasuk nomor halaman, kepala berjalan dan kaki (*header* dan *footer*), dan ikon.

Pada macam-macam teori diatas, peneliti menggunakan *single column* sebagai konten perancangan. Namun, perancangan ini juga mengikut sertakan margin dan flowlines untuk menyampaikan informasi tentang topeng Malangan kepada anak-anak. *Single column* merupakan grid paling umum yang digunakan di buku cerita anak. Informasi yang disampaikan langsung dan tidak bertele-tele. Sangat simple dan mudah untuk mengikuti alur baca buku.

2.2.10. Tinjauan tentang Tipografi

Secara tradisional istilah tipografi berkaitan erat dengan *setting* huruf dan pencetakannya. Pengaruh perkembangan teknologi *digital* yang sangat pesat pada masa kini membuat maknanya makin meluas. Kini tipografi dimaknai sebagai : segala disiplin yang berkenaan dengan huruf. Pada prakteknya, saat ini tipografi telah jauh berkolaborasi dengan bidang-bidang lain, seperti multimedia dan animasi, web dan *online media* lainnya, sinematografi, interior, arsitektur, desain produk dan lain-lain

(Rustan, Suroyanto, S.Sn., Font dan tipografi. Jakarta, Indonesia: Gramedia Pustaka Utama, 2010 : 16.)

Menurut ilmu psikologi tentang persepsi: objek atau peristiwa ditangkap oleh indera, data yang diterima diteruskan oleh sistem saraf ke otak. Lalu otak menerjemahkan informasi tersebut menjadi pengertian. Masalahnya otak manusia sangat unik, sehingga seringkali sedikit 'meleset' dalam menerjemahkan data-data yang masuk. Jadi, objek sebenarnya tidak diterjemahkan oleh otak sebagai apa adanya, tetapi diterjemahkan menurut pengertiannya sendiri.

Legibility berhubungan dengan kemudahan mengenali dan membedakan masing-masing huruf/karakter. *Legibility* menyangkut desain atau bentuk huruf yang digunakan. Suatu jenis huruf dikatakan *legible* apabila masing-masing huruf atau karakter-karakternya mudah dikenali dan dibedakan dengan jelas satu sama lain.

Readability berhubungan dengan tingkat keterbacaan suatu teks, Teks yang *readable* berarti keseluruhannya mudah dibaca. Apabila *legibility* lebih membahas kejelasan karakter satu-per-satu, melainkan keseluruhan teks yang telah disusun dalam suatu komposisi.

Legibility bisa menciptakan *readability*, karena biasanya kalau kita mudah membedakan masing-masing karakter, maka keseluruhan teks akan mudah dibaca. Namun adakalanya teks yang *legible* tidak *readable*. Contohnya bila masing-masing huruf / karakternya jelas, mudah dikenali dan dibedakan, tapi disusun dalam komposisi vertikal, terbalik-balik, pemenggalan yang tidak benar, terlalu berdesak-desakan, atau kondisi lain yang membuat keseluruhan teks susah dibaca (Ibid : 74).

Pada teori diatas, perancangan buku visual Topeng Malangan menggunakan *readability*. Melihat target audiensnya berupa anak-anak, teori *readability* sesuai dan pas untuk merancang

buku visual. Anak suka sesuatu yang *outstanding* dan mencolok. Sehingga konten yang ditulis harus mudah dilihat oleh anak. Jika tidak maka anak tidak paham dan tidak mengerti bagaimana alur bukunya.

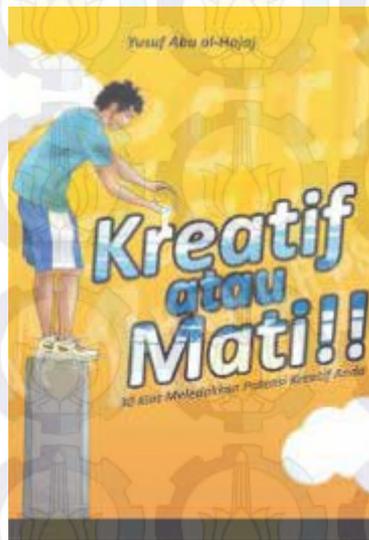
Secara umum, ada lima kategori *typeface*, yaitu *serif type*, *sans serif type*, *scripts*, *specialty or display typeface*, serta *simbol or picture font* (Withbread, David. 2001. *The Design Manual*. Australia: UNSW Press : 168). Berikut adalah contoh jenis font yang digunakan dalam tipografi:



ABCDE abcde 12345

Gambar 2.40 : Contoh *serif typeface* dan implementasi, font Times New Roman

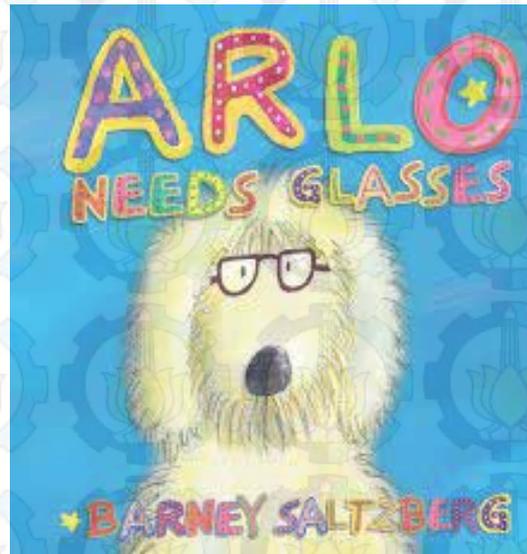
Sumber : 2010 , wikipediafont.com dan 2011, google.com, Radar neptunus



ABCDE abcde 12345

Gambar 2.41 :Contoh *sans serif typeface*, dan implementasi buku Kreatif atau mati, font Arial

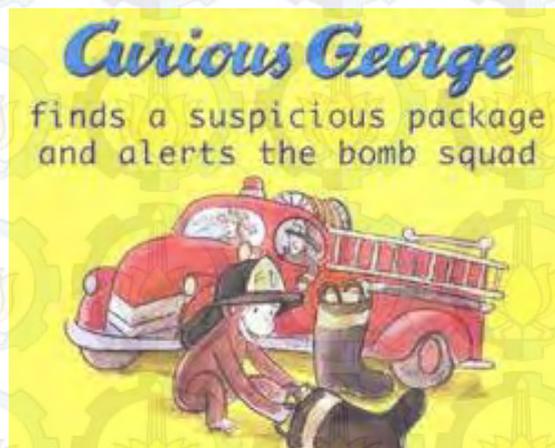
Sumber : 2010 , wikipediafont.com dan google poster 2009



ABCDE abcde 12345

Gambar 2.42 : Contoh *specialty or display typeface* dan implementasi buku Arlo needs glasses, Barney saltzberg font Bright Light

Sumber : dafont.com dan Children book, google



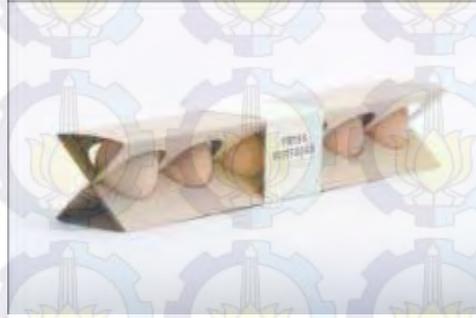
ABCDE abcde 12345

Gambar 2.43 : Contoh *scripts typeface* dan implementasi di buku Curious George, font Vladimir Script

Sumber : 2014 dafontcom dan Children Book, google.com

2.3. Studi Packaging

Awal mula kemasan berasal dari zaman dahulu untuk membungkus sebuah hasil buruan dan bercocok. Pada saat itu fungsi kemasan sebagai pelindung isi dan dibuat dari bahan seadanya. Saat ini, kemasan sudah mengalami pergeseran makna dan menjadi identitas selain melindungi isi juga sebagai brand identitas produk.



Gambar 2.44 : gambar kemasan telur

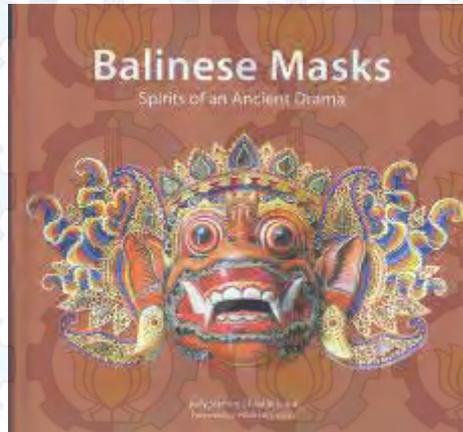
Sumber : *behance, creativepreneur*, 2014

Awal mula terjadi pada tahun 1950 –an kemasan banyak muncul di supermarket atau swalayan. Hingga tahun 1980, kemasan menjadi salah satu strategi penting dalam pemasaran produk. Berdasarkan teori Wells dan Amstrong, 2007, bahwa *packs as the silent as the salesman*. Hal tersebut juga didukung oleh teori Mittleman, bahwa kemasan menjadi sangat penting dalam keputusan untuk membeli sebuah produk. Kemasan adalah pelindung dari suatu barang, baik barang biasa mau pun barang-barang hasil produksi industri. Dalam dunia industri kemasan merupakan pemenuhan suatu kebutuhan akibat adanya hubungan antara penghasil barang dengan masyarakat pembeli. (Pirous, A.D., <http://dgi-indonesia.com/desain-grafis-pada-kemasan/>, 2015)

2.4. Studi Eksisting

2.4.1. Studi Kompetitor

1. Buku Balinese masks, Spirits of an Ancient Drama



Gambar 2.45 : Balinese masks, Spirit of an ancient drama

Sumber : 2011, judy slattum

Judul : *Balinese Masks , Spirit of an Ancient Drama*

Penulis : Judy Slattum

Penerbit : Tuttle publishing 2011, edisi 1

Bahasa : Inggris

Halaman : 128

a. Analisis Pembahasan

Buku *Balinese Masks* adalah buku yang menggambarkan jenis topeng Bali. Buku ini diterbitkan pada tahun 2011 oleh Tuttle Publishing. Dalam bentuk konten buku, sangat runtut tentang penjelasan topeng Balinya. Namun, buku ini lebih mengarah kepada buku koleksi, yang dimana buku ini pasarnya berkisar dari 25 tahun keatas. Dan bentuk visualnya pun berupa fotografi. Topeng Bali memiliki karakter yang agak menakutkan untuk anak jika menggunakan teknik visual berupa fotografi. Kembali lagi kepada isi kontennya, sangat sesuai dan runtut, jika kita ingin membuat buku tentang jenis jenis topeng.

B. Aspek Visual

Visual yang terdapat pada buku *Balinese masks* adalah berupa fotografi. Untuk anak, saya tidak mengambil konsep ini karena ada beberapa bagian topeng yang jika diambil dengan teknik fotografi sedikit menakutkan. Jika penilaian untuk hasil fotografinya

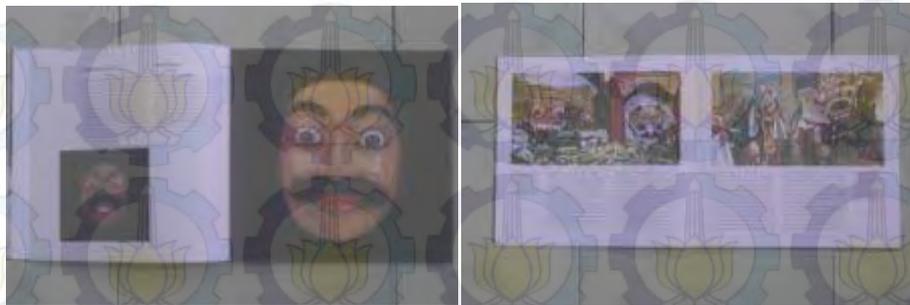


Gambar 2.46 tokoh wayang wong Bali

Sumber : 2011, judy slattum

sangat bagus memang, kualitas tinggi dan tidak ada cacat sama sekali, namun, kembali lagi tujuan membuat buku ini. *Balinese Masks* dalam aspek visual kurang sesuai dengan buku anak.

C. Analisis layout



Gambar 2.47: *Layout* buku Topeng Bali

Sumber : 2011, judy slattum

Buku *Balinese Masks* menggunakan layout F, dengan 2 kolom. Mayoritas buku ini adalah buku yang memberikan sebuah informasi penting kepada pembaca. Baik dari masyarakat, pembuatan topeng, hingga jenis topeng Bali. Model *layout* salah satu sisi halaman *full* gambar, dan sisi halaman penjelasan. Ada juga bagian dimana gambar dan

penjelsan menjadi satu halaman. *Grid* yang dipakai memakai *third column*.

2. Buku *Meet Mameshiba* !



Gambar 2.48 : *Chilli beans*, *Meet Mameshiba* !

Sumber : 2011, google.com

Judul : *Meet Mameshiba* !

Penulis : Carrie Shepherd

penerbit : perfect square 2011

Bahasa : Bahasa Inggris

Halaman : 96 halaman

A. Analisis Pembahasan

Meet Mameshiba ! adalah sebuah buku anak yang menceritakan tentang jenis makanan kacang yang ada di Jepang. Buku ini diterbitkan oleh *Perfect Square Mameshiba* media pada tahun 2011. Bahasa yang digunakan ialah bahasa inggris dengan 96 halaman. Buku ini sangat lucu dan sangat sesuai dengan karakter anak – anak. Dalam skala runtutan konten juga sangat baik dan jelas, sehingga sangat mudah untuk anak memahaminya.

B. Aspek Visual

Dari Visualnya sangat lucu dan menggemaskan. *Mameshiba* mengambil karakter Jepang, namun juga sedikit ada paduan gaya amerika. Sangat simpel dan ringan untuk anak. Ukuran buku juga berbentuk persegi 14 x 14 cm.

Mudah juga dibawa kemanapun mereka pergi. Sangat memungkinkan jika visual yang diambil akan mendekati seperti ini, hanya saja kontennya berupa topeng Malangan.



Gambar 2.49: karakter *Chilli beans* , *Meet Mameshiba* !

Sumber : 2011, google.com

C. Analisis layout

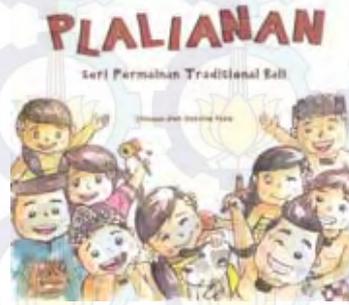


Gambar 2.50: Konten buku *Chilli beans* , *Meet Mameshiba* !

Sumber : 2011, Pemilik Buku meet mameshiba

Pada sisi *layout*, Mameshiba menggunakan yang model bubla. Penempatannya sangat sederhana sehingga mudah untuk membacanya, dan juga disertai dengan pewarnaan yang lucu. Warna pada layout buku disesuaikan dengan kacang tersebut, sehingga, hampir setiap lembarnya memiliki warna yang berbeda dan menjadi pembeda bab setiap konten buku.

3. Buku Plalianan seri permainan tradisional Bali



Gambar 2.51 : Plalianan, buku permainan Tradisional Bali
Sumber : Shabrina Yuka, 2010

Judul : Buku Plalianan seri permainan Tradisional Bali.
Penulis : Shabrina Yuka
Bahasa : Indonesia
Halaman : 45 halaman

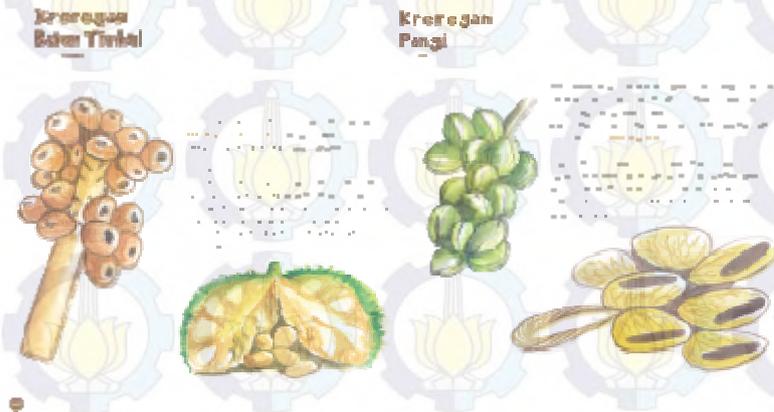
a. Analisis Pembahasan

Buku Plalianan seri permainan Tradisional Bali adalah buku yang menggambarkan jenis permainan tradisional Bali. Buku ini dibuat pada tahun 2010 oleh Shabrina Yuka. Dalam bentuk konten buku, sangat runtut tentang penjelasan permainan tradisional Bali. Buku ini sangat sesuai dengan karakter anak karena menggunakan ilustrasi.

b. Aspek Visual

Visual yang terdapat pada buku ini sangat sesuai dengan anak karena menggunakan warna yang ceria dan menggambarkan anak-anak. Didalamnya juga terdapat interaksi anak yang sedang bermain permainan tradisional sehingga anak yang membaca dapat penggambaran yang jelas.

c. Analisis layout

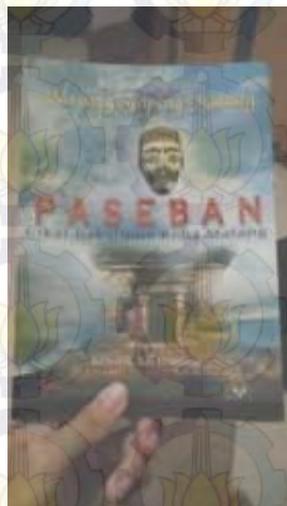


Gambar 2.52: konten buku Plalianan
Sumber : shabrina, 2010

Buku Plalianan seri permainan Tradisional Bali menggunakan *layout F*, dengan 1 kolom. Menggunakan layout bersih sehingga mudah membacanya. Pada *layout* terdapat 1 gambar di setiap halaman dan keterangan penjelasnya. Elemen yang sama pada buku adalah nomor halaman buku.

2.4.2. Studi Komparator

1. Buku Paseban, Cikal Bakalipun Kitha Malang



Gambar 2.53 : Paseban, Cikal Bakalipun Kitha Malang
Sumber : Yualita, 2010

Judul : Paseban , Cikal bakalipun kitha Malang
Penulis : Ki Soleh Adi Pramono
Penerbit : Sava media 2004
Bahasa : Aksara Jawa Inggil
Halaman : 68 halaman

A. Analisis Pembahasan

Buku ini adalah salah satu bentuk eksisting dari topeng Malangan. Didalam bukunya hanya berisikan tentang dialog dari sebuah pertunjukkan wayang wong yang dilakukan di Malang. Buku ini menceritakan setiap adegan yang berisi bagaimana penokohan sebuah topeng dan lain sebagainya. Buku ini menggunakan bahasa Jawa tingkat tinggi, sehingga susah untuk dimengerti. Halaman buku ini mencapai 68 halaman, dengan ukuran buku 14 x 20 cm. Bapak Ki Soleh memiliki sanggar sendiri dimana ia bisa langsung terjun dalam pelestarian topeng Malangan. Semua topeng dibuat oleh dia sendiri, dan dibantu oleh ketiga anaknya. Beliau adalah seorang dalang dari wayang kulit di daerah Tumpang, Malang. Sehingga dalam pertunjukkan wayang yang dia tampilkan juga masih berbau kental dengan adat Tengger.

B. Aspek Visual

Aspek visual pada buku ini hanya berupa fotografi. Fotografinya hanya mengambil gambar dari topeng saja, pewarnaan cenderung gelap sehingga bukunya terkesan sedikit menyramkan.

C. Analisis layout

Layout pada buku ini menggunakan 1 kolom, penuh dan membosankan. Bahasanya juga sangat susah dimengerti, tidak semua masyarakat Malang mengerti bahasa tingkat tinggi. Maklum mungkin karena beliau adalah

seorang dalang. Gambar yang digunakan juga sangat minim sehingga tidak menarik.



Gambar 2.54 : konten buku Paseban, Cikal Bakalipun Kitha Malang

Sumber : Yualita, 2010

2. Video Siaran Hoby Liputan 6 SCTV , Mempertahankan tradisi lewat Topeng Malangan.



Gambar 2.55: mempertahankan tradisi lewat Topeng Malangan

Sumber : Siaran TV Liputan 6 SCTV, 2010

Judul : Mempertahankan tradisi lewat Topeng Malangan.

Sutradara : *SCTV Channel*

Bahasa : Indonesia

Durasi : 3.31 menit

A. Analisis Pembahasan

Film dokumenter diatas ialah film yang mencangkup berita singkat mengenai Topeng Malangan. Film tersebut narasumbernya Mbah Karimun, beserta istrinya. Mereka

menceritakan tentang mengapa mereka tetap melestarikan topeng Malangan hingga saat ini. Selain itu, di film ini juga dilampirkan beberapa cara membuat topengnya.

B. Aspek Visual

Aspek visual ini menggunakan metode videografi, dimana tempat kejadian langsung terekam dengan alat perekam. Enaknya media ini adalah kita bisa melihat langsung topik tersebut dari jarak jauh, kekurangannya ialah kita tidak bisa mendapatkan informasi secara detail.

BAB III METODELOGI DESAIN

3.1. Definisi judul dan sub judul

3.1.1. Definisi Judul

Perancangan ini berjudul, “Perancangan buku cerita visual mengenai kebudayaan Topeng Malangan untuk anak kelas 4-6 SD sebagai media yang mampu meningkatkan kepedulian terhadap budaya khas Kota Malang”. Aspek-aspek yang akan ditelusuri adalah bagaimana merancang sebuah buku cerita visual sebagai media pemula untuk anak SD mengenai budaya Topeng Malangan agar tidak punah . Dengan adanya perancangan buku cerita visual yang khusus ditujukan untuk anak kelas 4-6 SD ini diharapkan dapat menambah pengetahuan anak mengenai perjalanan budaya Topeng Malangan hingga jenis-jenis topengnya. Selain itu juga mengajak anak untuk mengenal serta mencintai budaya Topeng Malangan yang akan terancam punah.

3.2. Metode Penelitian

1. Tahap pengumpulan data:

- Studi Lapangan : yaitu dengan melakukan survei langsung kepada target audiens yang dituju dengan menyebarkan kuesioner dan melakukan *deep interview* serta observasi etnografi.
- Studi Komparatif : tahap membandingkan media-media mengenai budaya Topeng yang sudah ada sebelumnya.
- Studi Literatur : mengumpulkan berbagai data dan informasi dari buku, koran, media elektronik , internet yang mengarah pada perancangan ini.

2. Tahap identifikasi Permasalahan:

Identifikasi permasalahan pada perancangan berdasar pada survei kuesioner yang ditujukan langsung kepada target audiens. Setelah mengumpulkan data-data terkait buku cerita visual budaya Topeng Malangan ini, penulis dapat mengidentifikasi permasalahan

yang ada, yang pada akhirnya akan menjadi tombak sebagai penguat alasan perlunya perancangan ini dilakukan.

3. Tahap analisis permasalahan:

Berbagai permasalahan yang ditemukan melalui penelitian data serta *survey* sebelumnya akan dianalisis lebih mendalam agar dapat menentukan solusi yang tepat mengenai media serta output dalam perancangan buku cerita visual Topeng Malangan.

4. Tahap Pengambilan keputusan:

Tahap ini merupakan tahap terakhir dan merupakan langkah penting dalam penelitian perancangan sosialisasi edukasi ini karena pada tahap ini menentukan keseluruhan konsep serta out put media yang seperti apa yang hendak digunakan untuk perancangan buku cerita visual budaya Topeng Malangan.

3.3. Teknik Sampling

Teknik sampling digunakan agar perancangan buku cerita visual ini memiliki sasaran dan konsep yang tepat dengan mempertimbangkan selera dan ketertarikan target audiens, mulai dari jenis media yang paling digemari target audiens, tampilan visual serta tingkat pemahaman materi yang disesuaikan dengan karakteristik target audiens. Penulis menggunakan teknik sampling melalui survei kuesioner, wawancara dan observasi etnografi.

3.3.1. Populasi

1. Segmentasi Demografi

Anak usia 9 – 12 tahun yang termasuk dalam usia pendidikan dasar. Dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Usia tersebut dipilih karena sejak usia 9 tahun anak sudah bisa diberikan pemahaman mengenai logika, nilai dan sebab akibat. Rata rata uang saku tidak lebih dari Rp10.000,00.

2. Segmentasi geografis

Anak-anak kelas 4-6 SD berdomisili di kota Malang. *Sample* pada murid-murid kelas 4-6 SD tersebut disebarakan di 1 sanggar Asmara

Bangun, 1 sekolah negeri, Sekolah SD Brawijaya *Smart School* Malang, dan 2 sekolah swasta, Sekolah *Ahlus Sa'adah wan Najah* dan Sekolah SDK Santo Yusup 2 Malang. *Sample* dilakukan pada tanggal 31 Juni 2015 dengan total 138 anak .

3. Segmentasi Psikografis

- Mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.
- Peka dengan lingkungan mereka.
- Sangat aktif, berani, dan ramah
- Suka dengan permainan yang unik dan berbau *craft*, seperti menempel gambar yang belum jadi, membuat sesuatu dari daur ulang, mewarnai, dll.

Sementara untuk pembagian segmentasi target audiens para *decision maker* sebagai berikut :

1. Segmentasi Demografi

Usia orang tua sekitar >25 tahun. Pendapatan per bulan sekitar Rp1.000.000-2.500.000. Jenjang pendidikan maksimal adalah d1/d2/d3/d4/s1/s2/s3 dengan karir sebagai pegawai negeri dan pegawai swasta.

2. Segmentasi geografis

Orang tua tinggal bersama anaknya di sekitar perkotaan kota Malang .

3. Segmentasi Psikografis

Memiliki sifat kekeluargaan yang tinggi, menjunjung norma-norma sosial dan kekeluargaan (*traditional values*). Berasal dari kalangan menengah kebawah yang sangat melek terhadap informasi dengan media teknologi, namun pasif terhadap kondisi sosial, budaya, ekonomi dan politik, khususnya ada budaya Topeng Malangan.

3.3.2. Sample Responden

A. Responden

- Jumlah Responden : 138 orang .
- Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan .

- Usia : 9-12 tahun .
- Pendidikan : Siswa-siswi Sekolah Dasar kelas 4-5-6 negeri dan swasta Malang serta Sanggar Pakisaji Malang.

B. Teknik Sample

Sample yang diambil untuk mewakili anggota populasi di atas untuk menentukan konsep desain perancangan buku cerita visual ini yaitu mengambil *sample* melalui kuesioner yang di sebar ke 3 Sekolah dasar di Malang anak-anak kelas 4-6 SD yang bersekolah di Sekolah SD Brawijaya *Smart School* Malang sebanyak 60 anak dengan jumlah anak per kelas 4 (20 anak), kelas 5 (20 anak), kelas 6 (20 anak), bersekolah di Sekolah *Ahlus Sa'adah wan Najah* sebanyak 10 anak dengan jumlah anak per kelas 4 (5 anak), kelas 5 (5 anak), sanggar Asmara Bangun sekitar 20 anak , dan bersekolah di SD Sekolah SDK Santo Yusup 2 Malang sebanyak 48 anak dengan jumlah anak per 4 (16 anak), kelas 5 (16 anak), kelas 6 (16 anak). Dengan total keseluruhan responden yang telah mengisi kuesioner adalah 138 anak Sekolah Dasar pada tanggal 31 Juni 2015.

3.4. Jenis dan Sumber Data

3.4.1. Data Primer

Merupakan data dan informasi yang berkaitan dengan perancangan buku cerita visual anak kelas 4-6 SD tentang budaya Topeng Malangan yang didapat secara langsung oleh penulis selama proses penelitian yang berasal dari berbagai narasumber (responden dan pakar ahli).

1. Data Primer

- **Kuisisioner Non Visual**

Dalam mendapatkan data primer yang akurat penulis juga melakukan kuesioner yang disebar sebanyak 138 responden yang mewakili segmentasi target Perancangan buku cerita visual mengenai kebudayaan Topeng Malangan untuk anak kelas 4-6 SD sebagai media awal pengenalan budaya kota Malang, yaitu disebar ke 3 sample sekolah SD Malang dan 1 sanggar di Pakisaji Malang yang populasi responden kelas 4-6 SD. Selain itu, peneliti juga mendapatkan data sampel dari orang

tua untuk mendukung perancangan buku cerita visual mengenai kebudayaan Topeng Malang.

- **Kuisisioner Visual**

Kuisisioner *visual* merupakan kuisisioner yang berupa alternatif gambar objek yang ingin dikuisisionerkan. Kuisisioner ini berfungsi sebagai acuan dasar untuk membuat sebuah desain buku yang disenangi oleh audiens. Konten pada kuisisioner *visual* ini ialah gaya gambar dan karakter untuk desain ilustrasi buku cerita visual budaya Topeng Malang untuk anak SD kelas 4-6. Kuisisioner ini disebarakan dengan sampel 100 buah kepada anak SD yang mewakili segmentasi target visual untuk buku cerita Topeng Malang Malang.

- **Gaya gambar Buku Topeng Malang**



Gambar 3.1 : Kuisisioner visual Malang 2015, gaya gambar anak

Sumber : SD MIN Malang 1 Kota Malang , 2015

- Karakter teman pada konten buku

Kuisisioner

Karakter Buku Visual Anak Topeng Malangan



Gambar 3.2.: Kuesioner karakter teman
Sumber : SD MA II (615) , 2015

2. Data Kualitatif

Merupakan data dan informasi yang didapat dari persepsi-persi dari narasumber mengenai sudut pandang tentang media yang efektif untuk pengenalan Topeng Malangan :

- **Deep Interview**

Deep interview diperlukan untuk mengumpulkan informasi terperinci dari permasalahan yang diangkat. Narasumbernya adalah *stakeholder*, serta pihak-pihak yang terkait dalam perancangan buku cerita visual untuk anak kelas 4-6 SD. Data yang didapat dalam *deep interview* ini dianalisis dan diolah penulis sehingga muncul kebutuhan dan keinginan yang harus dicapai dalam perancangan pengenalan Topeng Malangan ini.

- **Observasi Etnografi**

Penulis juga melakukan observasi terjun langsung berupa etnografi melakukan pengamatan secara langsung target audiens, penulis mengamati perilaku kebiasaan konsumen dalam menjaga pelestarian Topeng Malangan dan menjalani kegiatan sehari-hari.

3. Data Sekunder

- Literatur atau jurnal dengan teori-teori yang terkait dengan penelitian.
- Fenomena tentang isu-isu yang terkait dengan penelitian
- Studi eksisting dan studi komparator berbagai media

3.4.2. Sumber Data

1. Data Primer

- Kuesioner

Kuesioner yang dibuat terdiri dari kuesioner problematika, AIO, dan minat kegemaran dan karakteristik para responden. Dari data yang terkumpul akan muncul identifikasi masalah serta karakteristik responden. Data dari kuesioner akan menjadi sebuah acuan untuk menentukan kriteria mendesain dalam menentukan konsep dan *out put* desain .

2. Data Kualitatif

- *Deep Interview*

Data primer yang dibutuhkan untuk melengkapi informasi terperinci dengan cara *deep interview* (wawancara) yang ditujukan kepada narasumber pihak-pihak yang terkait dengan perancangan buku cerita visual ini. Berikut pihak yang menjadi narasumber adalah :

- a. Wawancara dengan pemilik sanggar Topeng Asmara Bangun, bapak Tri Handoyo dan pemilik sanggar Mengir Dharma, bapak Saleh
- b. Wawancara dengan budayawan, bapak Henri Nurcahyo
- c. Wawancara dengan bapak Bambang Supono, Kepala Seksi Kesenian Malang, DISBUDPAR Kabupaten Malang
- d. Wawancara dengan orang tua murid kota Malang
- e. Wawancara dengan Ketua Komunitas anak Malang

- **Observasi etnografi**

Penulis juga melakukan observasi secara etnografi yaitu melakukan pengamatan secara terjun langsung mengamati perilaku serta kebiasaan dari target audiens yang dilakukan anak di lingkungan Sekolah SD Brawijaya *Smart School* Malang, Sekolah *Ahlus Sa'adah wan Najah*, Sekolah SDK Santo Yusup 2 Malang dan anak yang berada di sanggar Asmara Bangun Malang. Tujuan Observasi etnografi dilakukan untuk menggali dan mendapatkan informasi mengenai perilaku serta kebiasaan konsumen dalam aktivitas mereka.

3. Data Sekunder

Data sekunder dapat diperoleh dari sumber data yang didapatkan melalui publikasi yang dikeluarkan dari organisasi atau lembaga yang terkait didalamnya.

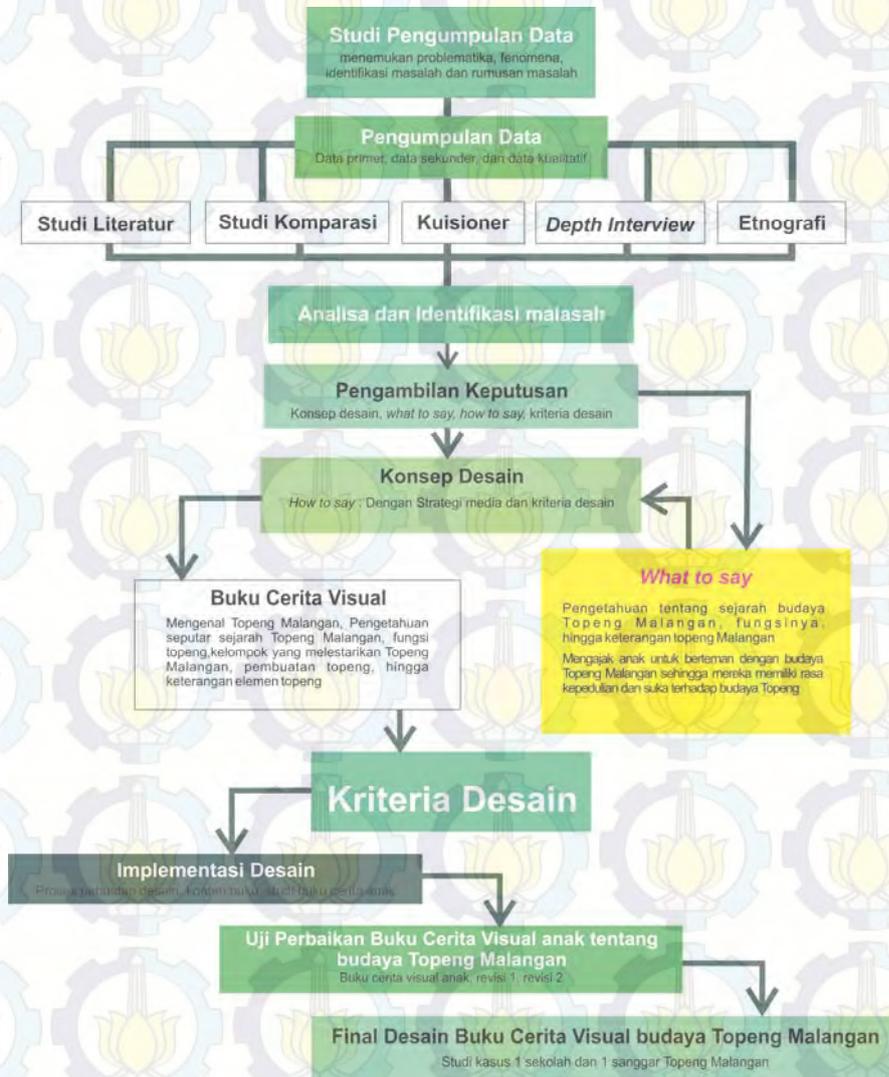
- Literatur atau jurnal dengan teori-teori yang terkait dengan penelitian.
 - Filosofis Estetika Topeng Panji Malang Khas Karimoen Dalam Episode cerita “Lahirnya Panji Laras” oleh Rina Nurhayati tahun 2010.
 - Transkrip Lakon “Rabine Panji” Teater Topeng di Malang oleh Henricus Supriyanto tahun 1994.
 - Pengembangan dan Pelestarian Seni Pertunjukan Topeng Jawa Timur oleh AM. Muniarti tahun 1989.
- Data dari siaran televisi dan internet berupa artikel, berita, referensi, atau dokumentasi
 - Pameran Topeng Malangan
Waktu : 12 November 2014
Tempat : Gedung Seni Dewan Kesenian Malang
 - Pameran Topeng Malangan
Waktu : 21 Desember 2014
Tempat : Museum Topeng Batu
 - <http://portalgaruda.org>

- <http://tribunnews.com>
- <http://henricus.wordpress.com>
- <http://uswahmagetan.blogspot.co.id>
- <http://tempo.co>.SELEB
- [http:// malangan.com](http://malangan.com)
- [http:// youtube.com](http://youtube.com)
- <http://komino.com>
- [http:// kompas.net](http://kompas.net)
- [http:// pnri.go.id/majalahonline.html](http://pnri.go.id/majalahonline.html)
- Studi eksisting dan studi komparator berbagai media.
 - *Balines Mask's* ,
 - Siaran TV Liputan 6 SCTV, mempertahankan tradisi lewat Topeng Malang.
 - Siaran Net 5, Seniman tunjukan pembuatan Topeng Malang, Topeng dari kertas

3.5 Teknik Perancangan

Proses perancangan ini berpedoman pada karya tulis ilmiah, dimana hasil penelitian yang diperoleh dari pengupulan data dari sumber-sumber yang ada akan dijadikan sebuah acuan dalam merancang buku cerita visual budaya Topeng Malang, baik dari media yang akan digunakan, konsep desain, gaya gambar, *layout* , *tone* warna serta mekanisme yang ada.

**Perancangan Buku Cerita Visual mengenai Kebudayaan Topeng Malangan
untuk Anak Kelas 4-6 SD Sebagai Media Yang Mampu Meningkatkan
Kepedulian Terhadap Budaya Khas Kota Malang**



Gambar Bagan 3.1. Bagan teknik perancangan

Sumber : Achintya, 2015

3.5.1. Perancangan Konsep Desain

Perancangan konsep desain berawal dari fenomena-fenomena yang berkaitan dengan perancangan buku cerita visual anak tentang pengenalan budaya Topeng Malangan yang dilanjutkan tahap pengumpulan data dari berbagai sumber. Diikuti dengan mengidentifikasi masalah, yakni dari sebuah permasalahan yang ditemukan penulis menemukan sebuah solusi

membentuk sebuah konsep yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang ditimbulkan. Identifikasi yang dilakukan dengan menggunakan metode penelitian melalui kuesioner, studi literatur, *deep interview* serta pengamatan etnografi yang bertujuan untuk mendapatkan karakteristik konsumen, keinginan konsumen, serta *habbit* konsumen, sehingga diketahui dan ditentukan konsep pendekatan yang efektif yang nantinya dapat diaplikasikan dalam perancangan ini.

Berikut dibawah ini adalah hasil kuisioner “Perancangan buku cerita visual mengenai kebudayaan Topeng Malang untuk anak kelas 4-6 SD sebagai media Yang Mampu Meningkatkan Kepedulian Terhadap Budaya Khas Kota Malang” yang disebarkan kepada 117 anak kelas 4-6 SD di Sekolah SD Brawijaya *Smart School* Malang, Sekolah *Ahlus Sa’adah wan Najah* dan Sekolah SDK Santo Yusup 2 Malang pada tanggal 31 Juni 2015 ialah :

- 53% anak SD kelas 4-6 mengenali Topeng Malang dan 47% anak tidak mengenali Topeng Malang.
- 64% anak kelas 4-6 SD belum pernah belajar Topeng Malang dan 36% anak pernah diajarkan Topeng Malang.
- 84% mereka belum pernah mengikuti kegiatan sanggar Topeng Malang dan 16% pernah mengikuti kegiatan sanggar Topeng Malang.
- 43% anak kelas 4-6 SD mengaku belum pernah dikenalkan atau diajarkan tentang topeng Malang oleh guru dan orang tua mereka dan 57% mengatakan sebaliknya.
- 71% Anak kelas 4-6 SD belum pernah melihat pertunjukan topeng Malang. Sisanya, 29% anak SD kelas 4-6 yang pernah melihat topeng, 58% melihat dengan keluarganya dan 43% dengan teman-temannya.
- 95% anak SD kelas 4-6 tertarik untuk mengetahui lebih dalam tentang budaya seni Topeng Malang dan mau dibuatkan media menarik untuk mengenal Topeng Malang, sisanya 5% mengatakan tidak perlu.

- Kesan anak kelas 4-6 SD terhadap Topeng Malangan :
 - Topeng Malangan itu menyenangkan : 26%.
 - Topeng Malangan itu membosankan : 1%.
 - Topeng Malangan itu mudah di ingat : 8%.
 - Topeng Malangan itu susah diingat : 14%.
 - Topeng Malangan itu lucu : 11%.
 - Topeng Malangan itu menakutkan : 18%.
 - Topeng Malangan itu berwarna-warni : 22%.
 - Topeng Malangan itu tidak berwarna-warni : 0%.
- Ketidaktahuan anak tentang Topeng Malangan 23% asal mula Topeng malangan, 18% cara pembuatan Topeng Malangan, 18% fungsi dan arti Topeng, 20% sifat pada Topeng Malangan, 21% fungsi dan arti Topeng Malangan,
- Dari media alternatif yang ditunjukkan ke anak kelas 4-6 SD untuk pengenalan topeng Malangan, media buku bergambar digemari sebanyak 34%, 32% anak memilih video, 19% anak memilih games, dan sisanya 15% memilih lainnya.
- 47% anak kelas 4-6 SD menyukai buku sebagai hobi, 27% anak menyukai buku karena menarik, 17% rasa ingin tahu yang tinggi, dan 8% lainnya.
- 69% anak kelas 4-6 SD memilih buku fisik dan 31% memilih buku digital
- Jenis buku bergambar yang dipilih anak kelas 4-6 SD adalah 38% memilih buku cerita anak, 29% anak memilih komik, 16% anak memilih buku ensiklopedia, dan 17 anak memilih buku Interaktif.
- 49% anak kelas 4-6 SD merasa apa yang membuat buku tersebut menarik adalah unik. 28% memilih menyenangkan, 19% memilih mudah dipahami, dan 4 memilih lainnya.
- 57% anak kelas 4-6 SD durasi membaca buku sekitar kurang dari 30 menit. Berikut dibawah ini adalah kesimpulan dari hasil kuisisioner diatas ialah:

Pengetahuan tentang topeng Malangan dengan perbandingan 50:50. Anak-anak mengetahui budaya Topeng Malangan hanya sebatas tahu saja kalau itu namanya Topeng Malangan. Menurut anak-anak Topeng Malangan itu terkesan menyenangkan untuk dilihat karena unsur warna-warni yang mencolok, namun memiliki banyak ornamen dan terlihat serupa sehingga mereka tidak bisa mengingat ciri khas topeng satu dengan yang lain. Mereka juga beranggapan bahwa Topeng Malangan terkesan menakutkan, terlebih lagi pada topeng yang mewakili peran jahat. Anak-anak tertarik untuk mengenal Topeng Malangan lebih dalam dengan media buku cerita. Mereka ternyata hobi membaca juga. Mereka memilih buku fisik karena mereka menyadari bahwa buku digital kurang baik untuk kesehatan mereka, meskipun banyak yang bilang lebih menarik untuk dibaca dibandingkan dengan buku fisik. Keunggulan buku yang menurut mereka menarik ialah buku yang unik.

Berikut dibawah ini adalah hasil kuisioner “Perancangan buku cerita visual mengenai kebudayaan Topeng Malangan untuk anak kelas 4-6 SD sebagai media pengenalan budaya Kota Malang” yang disebarakan kepada 59 orang tua anak ialah :

- Responden perempuan 56% lebih banyak dibandingkan laki-laki.
- 69% usia responden >25 tahun, 7% 19-22tahun, 22% 22-25 tahun, 2% 16-18tahun.
- 50% pendapatan orang tua sebesar Rp1.000.000-2.500.000, 19% Rp500.000-1.000.000, 28% Rp2.500.000-5.000.000, 3% Rp>5.000.000
- Pendidikan terakhir 85% d1/d2/d3/d4/s1/s2/s3, 15% SMA.
- Rata-rata orang tua saat ini memiliki pekerjaan sebagai 86% pegawai negeri/pegawai swasta, 5% pelajar, 7%lainnya, 2% wiraswasta.
- Pada Budaya Topeng Malangan 48% orang tua hanya sebatas mengetahui topeng malangan, 10% tidak tahu, 42% mengenal Topeng malangan.

- Mereka mengaku 65% pernah melihat pertunjukan topeng Malangan, 33% tidak pernah, 2% lainnya.
- 60% mereka melihat pertunjukan Topeng Malangan melalui media lainya, seperti media elektronik, internet, dan lain sebagainya, sisanya 30% di sanggar, 10% tempat umum.
- Yang pernah melihat topeng malangan 39% dengan sahabat, 28% dengan keluarga, 33% lainnya.
- 96% orang tua mengatakan perlu untuk melestarikan topeng Malangan, 4% tidak, 0% lainnya.
- Namun 68% orang tua tidak ikut melestarikan budaya Topeng Malangan, 25% iya, 7% lainnya.
- Informasi seputar Topeng Malangan didapat dari 38% media elektronik, 23% media cetak, 22% dari saudara /teman, 17% lainnya.
- Orang tua 49% tidak mengikuti perkembangan topeng Malangan, 4% iya, 47% jarang.
- 96% orang tua setuju dengan pelestarian budaya Topeng sejak dini, 2% tidak, 2% lainnya.
- 47% orang tua memilih buku sebagai media pengenalan Topeng, 25% *video*, 16% games, 12% lainnya.
- Menurut orang tua 51% mengatakan lainnya untuk bergabung di sanggar Topeng Malangan ,sisanya mengatakan 39% tidak akan ikut ke sanggar, dan 10% bersedia untuk mengikuti kegiatan sanggar Topeng Malangan .
- Jika mereka memiliki anak, 39% mengatakan lainnya untuk membawa serta anaknya, 33% tidak akan mengajak ikut sanggar, 28% mengatakan iya.
- 77% orang tua setuju membeli media Topeng malangan dibawah Rp100.000, sisanya 18% Rp100.000,00-200.000,00, dan 5% Rp>200.000,00. Alasannya karena selain murah, dapat dijangkau oleh siapapun.

Berikut dibawah ini adalah kesimpulan dari hasil kuisioner diatas ialah :

Mengetahui bahwa orang tua dengan rata-rata usia 25 tahun dengan pendidikan terakhir sarjana. Mereka saat ini berkerja sebagai pegawai negeri/swasta dengan gaji perbulan Rp1.000.000,00-2.500.000,00. Mereka *aware* dengan budaya Topeng Malangan. Orang tua juga pernah melihat pertunjukan Topeng Malangan namun secara tidak langsung. Mereka menyatakan bahwa sejak dini perlu dikenalkan dengan Topeng Malangan. Karena dengan begitu masih ada generasi penerus yang meneruskan budaya Topeng Malangan. Namun, kebanyakan dari mereka sendiri merupakan golongan pasif dalam pelestarian Topeng Malangan. Mereka hanya penikmat seni biasa. Mereka memilih buku sebagai media pengenalan Topeng Malangan untuk anak karena buku merupakan media paling sehat serta membantu pertumbuhan otak anak dan kecerdasan anak itu sendiri. Mereka bersedia membeli buku tersebut jika harganya dibawah Rp100.000,00. Jika ada sanggar Topeng Malangan mereka masih mempertimbangkan untuk datang dan ikut mengajak anaknya.

Pada hasil kuesioner visual, sampling yang digunakan ialah dengan menempelkan stiker poling pada sampling gambar dari anak. Jumlah stiker total jumlahnya ada 100 buah sampling yang dibagikan kepada anak SD. Hasil kuesioner pertama yaitu menentukan gaya gambar pada sebuah ilustrasi buku . Hasilnya yang terbanyak ialah :



(gambar 1)



(gambar 2)

Gambar 3.4: Hasil kuisioner visual Malang 2015, gaya gambar anak.

Sumber : SD MIN Malang 1 Kota Malang

Masing-masing total hampir tidak jauh berbeda, yaitu gambar 1 berjumlah 59 dan gambar 2 berjumlah 62 buah. Sedangkan pada karakter maskot anak berfungsi sebagai “teman”. Dimana nanti dalam konten buku akan dituntun oleh teman / maskot sehingga anak semakin mudah dalam membaca bukunya. Kuisisioner ini ditujukan juga kepada anak SD Malang. Hasil dari kuisisioner tersebut ialah :



(gambar 1)



(gambar 2)

Gambar 3.5 : Hasil kuisisioner visual Malang 2015, karakter tokoh maskot buku.

Sumber : SD MA II (615), 2015

Kedua karakter ini memiliki nilai masing-masing yang menjadi daya tarik anak. Berikut dibawah ini adalah nilai masing masing dari karakter tersebut :

Gambar tabel 3.1 : hasil dari kuesioner anak SD Malang dan nilai pada setiap maskot
Sumber : SD MA II (615)

No	Karakter Maskot	Nilai pada setiap karakter
1		<ul style="list-style-type: none"> • Berjenis kelamin laki-laki • Rapi dan ulet • Suka sekali dengan topeng • Selalu membawa peralatan yang dibutuhkan di dalam ranselnya untuk mngenal tentang topeng • Menurut anak, karakter ini tampan dan memiliki sepatu <i>boot</i> yang unik.
2		<ul style="list-style-type: none"> • Berjenis kelamin perempuan • Topeng adalah sahabatnya, yang selalu dibawa kemana saja • Suka bermain dan tantangan baru • Pakaianya identik dengan suhu yang ada di Malang, dingin dan sejuk. Oleh karena itu ia memakai Sweater • Menurut anak, karakter ini menonjol akibat topinya dan perawakan yang lucu.

Peneliti bermaksud untuk menggunakan kedua genre tersebut, karena pada gambar satu mayoritas dipilih oleh anak laki-laki dan gambar satunya lagi dipilih oleh anak perempuan. maskot nanti nilainya sesuai dengan karakter diatas, namun pada desain maskotnya akan di kombinasikan terhadap kedua karater tersebut. Sehingga terciptalah kedua sahabat yang sama sama-sama menyukai Topeng Malangan dan akan mengajak pembaca untuk masuk kedalam dunia Topeng malangan.

Pada hasil *depth interview* Topeng Malangan melalui Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Malang dirangkum menjadi berikut :

Kondisi Topeng Malangan diluar Kota Malang sangat memprihatinkan,namun disini kami tetap menjaga kelestarian budaya tersebut. kami tetap melakukan pertunjukan topeng Malangan, dan termasuk rutin untuk setiap bulannya. Tidak semua generasi muda turut ikut dalam melestarikan Topeng Malangan. Pusat Topeng Malangan kini berada di sanggar Pakisaji. Sampai saat ini ada 38 tempat pengrajin topeng di Kabupaten Malang yang ada dibawah pengawasan Dinas.

Pada hasil *depth interview* Topeng Malangan melalui padepokan Seni Mengir Dhama dirangkum menjadi berikut :

Beliau adalah seorang dalang wayang. Baru 3,5 tahun ini beliau merambat ke dunia pertopengan untuk membantu melestarikan topeng, karena paman beliau dahulunya adalah seorang pengrajin topeng. Kondisi Topeng Sangat memprihatinkan, khususnya saat ini sudah dijajah dengan media elektronik, sehingga pertunjukan wayang *wong* pun jarang ada yang melihat. Kebanyakan pertunjukan Topeng Malangan digunakan untuk upacara *ruwatan* didaerah sekitarnya dan sudah jarang yang melakukan *ruwatan* tersebut.

Pada hasil *depth interview* Topeng Malangan melalui Sanggar Panji Asmarabanngun dirangkum menjadi berikut :

Saat ini dunia pertopengan istilahnya sudah sekarat, ya tidak hidup namun belum mati juga. Pemerintahan masih belum mengupayakan untuk meningkatkan kebudayaan di setiap kota. Ditambah lagi saat ini sudah banyak media elektronik serta budaya luar yang menjadi daya tarik generasi muda saat ini. Hanya sebagian saja yang masih mau terjun di dunia pertopengan. Upaya sanggar saat ini membuka kelas gratis bagi siapapun yang ingin belajar tari topeng, dan membuat topeng.

3.5.2 Observasi

a. Target Audiens

Observasi terhadap target audiens ini bertujuan untuk mendapatkan karakteristik dan perawakan anak-anak Malang yang nantinya akan diaplikasikan ke ilustrasi buku. Penulis menggunakan 2 anak laki-laki, 2 anak perempuan sebagai perwakilan dari seluruh anak yang ada di Kota Malang. Karakter yang didapat yakni :

Tabel 3.2. Karakter anak-anak Malang

Sumber : Achintya, 2015

	<ul style="list-style-type: none"> • Muka lonjong • Rambut hitam klimis • Kulit sawo matang • Pakai kaos oblong • Mata belok • Badan kecil tinggi
	<ul style="list-style-type: none"> • Muka lonjong agak bundar • Rambut hitam • Kulit sawo matang • Pakai kaos oblong • Pakai anting • Mata belok • Badan kecil
	<ul style="list-style-type: none"> • Muka bundar • Rambut hitam • Kulit coklat • Pakai kaos oblong • Mata belok • Badan gemuk



- Rambut panjang dan hitam
- Badan kecil tinggi
- Memakai kaos panjang
- Mata kecil belok
- Muka oval tirus

Kesimpulan :

- Anak-anak Malang cenderung berkulit sawo matang dan bersih. Bentuk wajah lonjong dengan mata yang lancip. Rambut hitam rapi. Kalau laki-laki rata-rata rambutnya hitam potongan rapi. Kalau perempuan dicepol atau dikuncrit karena suasana yang panas.
- Anak perempuan Malang disana rambut panjang dan mereka terbiasa menggunakan anting sejak kecil. Rambut panjang digunakan sebagai properti menari Topeng Malangan
- Masing-masing disana menggunakan kaos oblong dalam kegiatan sehari-harinya.

b. Lingkungan Malang

Penulis mengamati lingkungan alam sekitar Malang untuk mendapatkan ciri khas Provinsi Malang, mulai dari bangunan, tumbuh-tumbuhan, hewan yang biasa berkeliaran di jalanan, hingga hiasan-hiasan yang dipakai masyarakat Malang. Lingkungan alam Malang terdiri dari kawasan pedesaan dan perkotaan.





Gambar 3.5. lingkungan sekitar Sanggar asmara bangun

Sumber : Yualita, 2015

Di kawasan pedesaan masih banyak terhampar sawah, gunung, dan hutan. Disana penulis mengamati di daerah Sanggar Asmara Bangun. Disana cukup terik dan sangat cerah. Tumbuhan yang tumbuh disana sekitar pohon mangga dan tanaman kecil lainnya. Warganya sangat ramah. Bersih dan asri. Meskipun disana terik, udaranya cukup dingin.



Gambar 3.6. lingkungan sekitar Sanggar Mengir Dharma

Sumber : Yualita, 2015

Penulis mengamati daerah di sekitar sanggar Mengir Dharma. Cukup berbeda dengan Pakisaji. Ternyata Tumpang lebih dingin dan segar dibandingkan Pakisaji. Disana tanaman tumbuh dimana-mana. Meskipun cuaca terik tetap terasa sejuk dan dingin akibat rimbunnya tanaman. Warganya sangat ramah namun sedikit misterius. Tempatnya bersih.





Gambar 3.7. lingkungan sekitar Kota Malang
Sumber : Yualita, 2015

Daerah perkotaan di kota Malang sama halnya dengan kota-kota berkembang di Indonesia lainnya. Bangunan-bangunan tinggi, mobil, dan bus pariwisata menjamur di kawasan kota. Mata pencaharian masyarakat kota, yaitu berdagang. *Mall* dan supermarket saat ini sudah tersebar di beberapa titik utama kota Malang.



Gambar 3.8. Komunitas Anak Nandvr Dvlvr Malang
Sumber : Yualita, 2015

Penulis mengamati komunitas anak di Malang yang bernama Nandvr Dvlvr dan melakukan *post-test* buku Topeng. Kegiatan ini selalu diadakan pada hari minggu pagi atau sore di Taman Merbabu kota Malang. Anak-anak melakukan berbagai kegiatan seperti bermain, bernyanyi, menggambar dan sebagainya. Mereka cenderung menyukai sesuatu yang unik, dan hal unik ini lebih banyak melibatkan eksperimen

atau menempel sesuatu. Saat melakukan kegiatan tersebut mereka sangat antusias hingga berebutan satu dengan yang lain. Mereka juga memiliki daya tangkap yang tinggi.



Gambar 3.9 : Etnografi dan observasi pada museum topeng Malang
Sumber : Museum D'Topeng Malang, muesum angkut malang, 2014

Beliau adalah mas Agus, seorang guide tour di museum Topeng. Sejauh perjalanan beliau yang memberikan informasi mengenai sejarah topeng dan karakternya. Namun tidak semua ia kuasai, katanya ada temannya yang mendalami topeng Malangan, nanti akan bertemu langsung dengan orangnya saja. Disana saya lihat cukup ramai pengunjung, namun sayangnya, papan informasinya tidak tertata dengan baik dan apik. Dan disana penempatan museum masih terkesan memaksa, sehingga pengunjung yang hanya bisa melihat dan jalan saja. Tidak sampai mengamati. Disana juga biasa ada agenda mengenai kunjungan sekolah, untuk memperkenalkan budaya kepada anak-anak.

c. Alat dan Bahan Membuat Topeng



Gambar 3.11 : Alat dan Bahan Membuat Topeng Malang
Sumber : Sanggar Pakisaji Asmara Bangun, 2014

Pada pembuatan Topeng Malangan terdapat alat dan bahan yang digunakan. Kayu yang digunakan ada 2 macam. Kayu biasa (Sengon) dan kayu khusus (Kayu Beringin). Kayu biasa minimal harus berumur 4-6 tahun, sedangkan untuk kayu khusus minimal harus berumur 100 tahun untuk memproduksi topeng. Pada alat terdapat palu kayu, tatah, gergaji tangan, dan pathok. Untuk *finishing* kayu hanya menggunakan amplas dan cat poster.

Setelah melakukan tahap pengumpulan data, ditemukan sebuah konsep desain yang mengacu pada temuan kuesioner, *deep interview*, serta observasi etnografi. Dalam sebuah konsep desain yang harus ditentukan adalah media pengenalan tentang budaya Topeng Malangan yang tepat untuk anak-anak kelas 4-6 SD.

Media pengenalan tentang budaya Topeng Malangan yang dihasilkan dalam perancangan ini adalah sebuah buku cerita visual yang mengajak anak untuk peduli budaya Topeng Malangan, dengan aspek sebagai berikut :

1. Buku cerita visual, yang bisa dibaca secara individu ataupun kelompok (bersama teman atau orang tua)
2. Buku cerita visual anak merupakan suatu media pengetahuan yang dapat menarik minat anak untuk mengenal dan memahami informasi dengan cara yang menyenangkan. Didalamnya terdapat tokoh yang akan membimbing anak untuk mengenal budaya Topeng Malangan. Sisi lainnya dapat ditinjau dari visual, layout buku, serta bentukan font menarik sesuai dengan anak kelas 4-6 SD.
3. Untuk target audiens anak usia 9-12 th.
4. Buku cerita visual fisik diharapkan dapat mengurangi individualisasi anak-anak, mengurangi kerusakan mata sejak dini, dapat membangun imajinasi dan kreativitas anak, serta membangun adanya hubungan interaksi sesama teman ataupun orang tua.

Maksud dan tujuan yang ingin disampaikan pada Perancangan buku cerita visual mengenai kebudayaan Topeng Malang untuk anak kelas 4-6 SD, yaitu :

1. Mengajak anak untuk peduli terhadap budaya Topeng Malang.
2. Penyampaian informasi kepada anak kelas 4-6 SD tersebut mengenai sejarah Topeng, penyebaran Topeng di Malang, Kelompok yang masih melestarikan topeng, bahan dan membuat topeng, fungsi Topeng, hingga makna elemen-elemen topeng itu sendiri yang dirancang dalam sebuah buku cerita visual.

3.5.3 Kreteria Desain

1. Penentuan Variable Desain

Setelah melakukan berbagai tahap metode penelitian, ini adalah tahap di tentukannya juga kriteria desain pada buku cerita visual yang akan di buat, berikut kriteria desainnya :

a. *Layout*

Layout yang digunakan dalam desain buku cerita visual ini didesain dengan simple yang bertujuan untuk mempermudah alur membaca anak sehingga mereka mudah memahami materi yang disampaikan. *Layout* yang digunakan didesain supaya buku cerita bergambar *balance* antara gambar dengan tipografi dalam konten bukunya.

b. *Gaya Gambar*

Gaya gambar diacu lewat hasil kuesioner visual, mana yang sesuai dengan persepsi anak. Selain itu, pada elemen gambar diambil juga dari beberapa elemen topeng seperti corak ukiran pada topeng yang akan dipakai sebagai grafis buku visual yang membedakan isi satu dengan lainnya. Bisa juga sebagai pembanding pada deskripsi karakteristik pada topeng dengan karakter baik dan jahat. Pengolahan gaya gambar yang sesuai

adalah corak gambar cartoon dan surealis, cartoon sebagai isi cerita pada buku, sedangkan surealis digunakan untuk detail gambar.

c. Penggunaan Warna

Warna merupakan hal yang terpenting dalam sebuah desain, karena warna mampu meningkatkan emosional anak serta menjadi pengenalan yang *khas* pada buku cerita bergambar ini. Pemilihan warna yang digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar untuk anak kelas 4-6 SD yaitu warna-warna terang yang menggambarkan keceriaan serta keaktifan anak-anak.

d. Tokoh Cerita

Didalam pengenalan buku cerita visual untuk anak kelas 4-6 SD terdapat tokoh yang membantu anak untuk memahami konten buku. Dengan tokoh, secara tidak langsung anak terasa lebih hidup dan menjalin hubungan interaksi dengan tokoh buku tersebut. Sehingga buku cerita bergambar ini dapat dibaca baik oleh individu ataupun kelompok.

e. Tipografi

Pemilihan tipografi dalam perancangan buku cerita visual ini yaitu tipografi yang mudah terbaca oleh anak-anak, dengan ukuran yang cukup besar, serta bentukan tipografi yang disesuaikan dengan karakter anak-anak. Jadi pemilihan font untuk buku ini, yaitu font jenis sans serif yang cenderung memiliki round shape dan memiliki karakter anak-anak yang dinamis, aktif, ceria tanpa banyak unsur huruf yang dekoratif.

f. Bahan Buku

Bahan untuk output desain buku biografi harus sesuai dengan *keyword*, output desain yang akan dibuat berhubungan dengan kelestarian dan ramah lingkungan dimana konsep media yang dipakai dengan memperhatikan penggunaan bahan.

g. Ikon dan Simbol

Pada penggunaan ikon dan symbol dalam buku ini hanya sebagai tambahan informasi di setiap permainan yang disebutkan

agar audiens lebih mudah memahaminya. Gaya gambar ikon dan simbol mengikuti gaya gambar ilustrasi yang digunakan, yaitu kartun dengan pemilihan warna-warna dari *tone* yang telah ditentukan.

BAB IV KONSEP DESAIN

4.1 Deskripsi Perancangan

Topeng Malangan merupakan budaya seni khas Kota Malang berupa Topeng kayu yang diukir dan dipahat. Topeng Malangan berfungsi sebagai aksesoris seni tari yang digunakan sebagai mimik wajah pengganti *make up* dan menjadi lebih ekspresif serta hidup. Kebudayaan Topeng Malangan memberikan pesan moral baik dan buruk dalam kehidupan manusia melalui topeng dan tarinya. Namun keberadaan kesenian ini mulai menurun karena kesenian ini dinilai kuno dan menakutkan untuk anak, apresiasi lebih besar muncul dari bangsa asing yang mengoleksi topeng dan belajar membuat topeng Malangan. Karena itulah diperlukan langkah prevarsi agar masyarakat Indonesia peduli warisan budaya bangsanya sejak dini sebagai kekayaan dan kebanggaan bangsa yang dapat terus berkembang.

Perancangan buku cerita visual Topeng Malangan merupakan salah satu upaya pelestarian kesenian Topeng Malangan. Buku ini dirancang untuk membantu audiens mengenali dan memahami kesenian Topeng Malangan dengan mudah. Pembelajaran mengenai kebudayaan memerlukan perhatian khusus agar dapat menimbulkan ketertarikan terhadap budaya itu sendiri. Target audiens anak-anak merupakan target utama perancangan ini, karena anak-anak merupakan generasi penerus bangsa.

4.1.1. Produk

Produk yang dihasilkan nantinya adalah buku visual sebagai media yang bisa meningkatkan kepedulian terhadap Topeng Malangan. Buku visual ini membahas konten yang berkaitan dengan sejarah Topeng Malangan; deskripsi singkat membuat topeng, elemen topeng, jenis topeng, dan *extra bonus* tentang Topeng.

Pada setiap permainan yang dibahas akan berisi ilustrasi agar audiens lebih mudah memvisualkan topeng tersebut.

4.1.2. Segmentasi

- Laki-laki dan perempuan
- Usia 9-12 tahun / 4-6 SD
- Pelajar Sekolah Dasar
- Uang jajan tidak lebih dari Rp10.000,00
- Hoby membaca buku
- Jenis buku yang disukai buku cerita anak dan komik
- Suka dengan jenis permainan unik seperti jenis craft, menggambar, menempel gambar, serta mewarnai.

4.2. Konsep Desain

4.2.1. Big Idea



Gambar Bagan 4.1 Bagan Analisis *keyword*

Sumber : Yualita , 2015

Keyword yang digunakan dalam buku ilustrasi ini adalah “*Fresh, Fun dan Ethnic*”. Konsep ini akan menunjukkan proses perjalanan yang membawa pembaca kepada asal usul Topeng Malangan hingga mengenal karakteristiknya dengan warna yang menarik dan menyenangkan. Dari situ pembaca tidak akan merasa takut untuk mengenal lebih dalam tentang Topeng Malangan seperti mengenal dengan sahabat mereka sendiri. Pembaca akan menjadi lebih paham, lebih akrab dan peduli melalui wawasan informasi Topeng Malangan.

Ayo berteman dengan Topeng Malangan adalah sebuah pesan dan judul dari hasil *keyword* perancangan ini, yaitu mengajak anak untuk mendalami lebih dalam tentang Topeng Malangan sehingga minat anak terhadap Topeng Malangan pun ikut meningkat. Berteman menurut kamus Bahasa Indonesia yang berarti kenal, mendalami, memahami, bergaul, sosial, akrab dan lain sebagainya. *Keyword fresh, fun and ethnic* tersebut melahirkan strategi visual pada buku visual anak kelas 4-6 SD. Kriteria *fun* pada buku akan di iringi dengan duo sahabat topeng. Duo sahabat berarti dua maskot yang menemani pembaca dari bab awal hingga selesai. Selain itu, didalam buku juga terdapat permainan yang dapat meningkatkan minat anak terhadap Topeng Malangan. Pada kriteria *fresh*, menggunakan warna yang cerah karena selain dilihat dari target audiens, diambil juga pewarnaan pada Topeng Malangan yang mencolok. Pada kriteria *ethnic* lebih menunjukkan sisi elemen Topeng Malangan yang bersifat tradisional. Sehingga gaya gambar anak menggunakan teknik cat air karena tinjauan buku visual anak sesuai dengan karakteristik anak dan menunjukkan proses ketradisional yang memiliki beragam corak.

4.2.2. Konsep Media

Terdapat beberapa konsep media yang mencakup konsep desain, yaitu perancangan media untuk mengenalkan Topeng Malangan kepada anak ,yaitu:

- **Children book informatif dan Tutorial**



Gambar 4.1 : jenis buku cerita anak (kiri) dan buku tutor (kanan)

Sumber : google, macam jenis buku, 2014

Jenis buku yang digunakan pada buku Yuk berteman dengan Topeng Malangan adalah jenis children book informatif dan tutorial. Karena disesuaikan dengan konten buku yang menginformasikan ke anak kelas 4-6 SD tentang Topeng Malangan sehingga anak tidak bosan.

4.2.3. Konsep Visual

Sesuai dengan konsep perancangan ini, seluruh aspek visual yang digunakan adalah *fresh*, *fun*, dan *ethnic*. Buku Topeng Malangan memiliki unsur budaya tradisional. Penggunaan warna menggunakan cat air gaya *cartoon* dan *semi realis (fun)* agar memudahkan anak-anak untuk lebih memahami konten buku serta tidak membuat mereka takut untuk mengenal topeng lebih dekat. Berikut adalah karakter gambar dan warna yang diambil:

1. Karakter Gambar dan Warna

Pada buku Topeng Malangan menggunakan karakter yang sesuai untuk karakteristik anak, yaitu ilustrasi kartun. Pada buku, akan ada maskot cerita untuk menuntun anak untuk memahami konten buku.



Gambar 4.2 : referensi kartun anak , gambar dari membangun aliran Islam Sejati
Sumber : google, anak muslim Indonesia ilustrasi, 2014



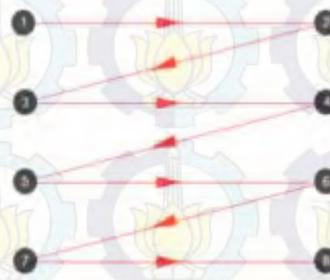
Gambar 4.3: referensi kartun anak, ilustrasi *Ghibli Character*
Sumber : portofoli *Hayao Miyazuki's Art*, 2014

Hasil desain gaya gambarnya saya ambil untuk aspek lingkungannya adalah gaya gambar kartun yang simple dan warna yang segar. Dengan *keyword* “*fresh, fun, dan ethnic*” akan membawa anak-anak untuk mengenal lebih akrab dan peduli dengan Topeng Malangan. Unsur pewarnaan dan teknik menggambar dengan menggunakan *outline*, selain itu juga *outline* saya ambil inspirasinya dari beberapa teknik pewarnaan pada topeng, yang selalu menggunakan *outline* gambar dan pewarnaan yang cerah. Perpaduan antara warna yang cocok dengan pendekatan psikologis warna anak-anak dan susunan warna yang cenderung cerah dan menarik perhatian, sehingga dapat merangsang pembentukan *mood*

audiens. Selain itu, warna-warna cerah yang didapat juga berasal dari inspirasi warna yang terdapat pada topeng dan menjadi warna dominan untuk penggunaan warna ilustrasi buku.

2. *Layout*

Desain tata letak atau *layout* sangat mempengaruhi sebuah pesan dalam perancangan buku ini, karena ketika buku tersebut memuat sebuah informasi disampaikan dalam *layout* yang buruk maka orang akan enggan melihatnya. Membuat suatu *layout* adalah salah satu konsep dan tahapan kerja dalam perancangan buku visual ini. Penggunaan gambar yang mendominasi keseluruhan isi buku dan juga informasi yang berbeda-beda menjadi pertimbangan utama desain *layout* buku ini. Agar target audiens mudah untuk membaca dan menangkap informasi dari setiap permainan, penulis menggunakan *layout Z* untuk deskripsi konten buku Topeng Malangan.



Gambar 4.4 : Pola *layout Z* dan implemmtasi *layout*

Sumber : Vansedesign.com, 2011

Layout ini digunakan untuk keterangan jenis topeng Malangan karena penulis menggunakan urutan tahapan dalam menginformasikan deskripsi topeng Malang dengan dua kolom. nomer 1 merupakan awal

sapuan mata dan berakhir seperti paragraf karena konten informasi berbentuk paragraf.

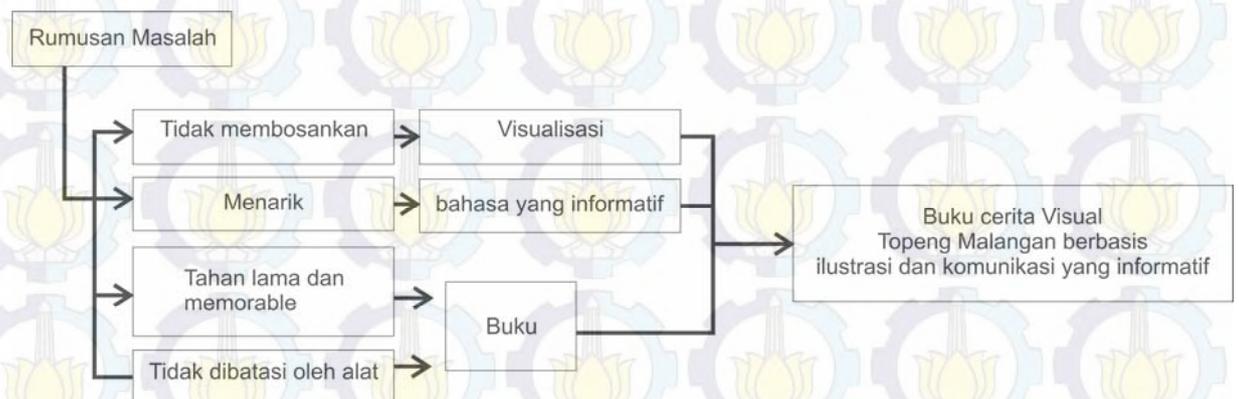
4.3 . Kriteria Desain

Sebelum merancang sebuah desain terlebih dahulu dilakukan studi eksisting, studi kompetitor dan studi komparator. Melakukan pengamatan secara langsung terhadap target audiens dan buku visual anak terkait. Selain itu dilakukan pembagian kuisisioner kepada 138 responden untuk mengetahui minat konsumen sehingga tercipta kriteria desain perancangan ini.



Gambar Bagan 4.2 : Bagan Analisa Eksisting

Sumber : Achintya , 2015



Gambar Bagan 4.3 : Bagan Formulasi Kriteria desain

Sumber : Achintya ,2015

Produk yang dihasilkan nantinya adalah buku cerita visual tentang kebudayaan Topeng Malangan sebagai media yang mampu mengenalkan topeng sekaligus menumbuhkan minat kepedulian anak terhadap budaya seni Kota Malang. Buku visual ini membahas konten yang berkaitan

dengan kebudayaan Topeng Malangan yang meliputi sejarah asal – usul Topeng Malangan, pembuatan topeng, fungsi topeng, elemen /ornamen topeng dan karakteristik yang terdapat pada Topeng Malangan. Didalam buku terdapat games yang mengulang kembali informasi terkait dengan setiap bab sehingga anak hafal dan senang untuk belajar. Selain itu, pada setiap topeng yang dibahas akan berisi ilustrasi agar audiens lebih mudah memvisualkan topeng Malangan tersebut.

Secara umum kriteria desain harus memenuhi poin – poin yang terkandung dalam konsep desain dan hasil analisis, yaitu buku yang informatif dan terstruktur, buku yang menarik, serta buku yang *Collectible*. Untuk memenuhi kriteria tersebut, maka diperlukan rancangan desain yang dapat mendukung spesifikasi tersebut secara mendetail, sehingga dapat dijabarkan menjadi variabel berikut :

- Informatif dan Terstruktur
- Stuktur dan alur topik buku
- Penggunaan ikon atau simbol.
- Penggunaan Tipografi
- Penggunaan Bahasa Penulisan
- Finishing Buku (Binding, Laminasi)
- Packaging Buku (Kover dan Selimut Buku)
- Media Pendukung Buku (Bonus)
- Menarik
- Penggunaan gaya ilustrasi
- Penataan *layout*
- Penggunaan warna
- Penambahan konten tutorial.

4.3.1 Struktur Buku

Secara umum, konten buku ini dibagi menjadi empat pembahasan, yaitu seri sejarah topeng singkat, fungsi topeng, ornamen topeng serta penjelasannya , lalu penjabaran tokoh topeng

Malangan dan waktu pertunjukan Topeng Malangan. Adapun struktur bukunya adalah sebagai berikut:

- a. *Cover*;
- b. *Cover* bagian dalam;
- c. Halaman penerbit;
- d. Daftar isi (*Contents*);
- e. Bab 1. Asal usul Topeng Malangan
- f. Bab 2. Upacara Uger
- g. Bab 3. Pembuatan Topeng
- h. Bab 4. Elemen Topeng malangan
- i. Bab 5. Jenis dan sifat Topeng Malangan
- j. *Author* dan Ucapan Terima kasih

4.3.2. Konten buku

Alur yang digunakan pada buku ini ialah alur maju dan mundur. Karena nanti ada bagian dimana maskot topeng kembali ke masa lalu untuk menceritakan asal muasal topeng dan alur maju untuk menjelaskan isi lainnya. Konten dalam perancangan buku ini akan menjabarkan asal mula topeng malangan, pembuatan topeng bersama upacaranya, mengangkat satu cerita topeng panji dan tokoh Topeng Malangan yang bisa dipelajari oleh anak-anak kelas 4-6 SD. Adapun konten yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

a. Sejarah Topeng Malangan

- Asal mula Topeng Malangan

Pada asal mula , akan diceritakan dengan icon karakter anak yang membawa awal mula cerita topeng hingga selesai. Tokoh pertama yang membawakan kebudayaan ini ialah mbah Reni. Beliau adalah abdi dalam sebuah kerajaan yang ada di Malang, dan beliau tidak hanya sebagai pengrajin, pemahat, dan penari. Setelah itu lanjut pada pelestarian Topeng Malangan.

- Tokoh melestarikan hingga saat ini. Masuk dalam bab sejarah Topeng Malangan karena masih sambungan dari cerita asal mula Topeng Malangan. Nanti sanggar Aji Asmarabangun masuk dalam chapter ini sebagai salah satu sanggar yang masih membudidayakan topeng Malangan.

b. Upacara, Fungsi topeng dan jenis elemen topeng

- Upacara Uger
Pada bab ini akan menjelaskan tentang kebutuhan dan keterangan upacara uger sebelum membuat Topeng.
- Fungsi Topeng
Pada halaman ini akan dijelaskan tentang fungsi kegunaan Topeng Malangan.
- Karakteristik umum pada topeng
Karakteristik umum yang dimasukkan kedalam konten buku Topeng Malangan berupa bentukan pada wajah Topeng Malangan serta elemen pada topeng.
- Alat dan bahan membuat topeng
- Jenis –jenis elemen topeng
Menjelaskan arti setiap jenis mata, alis, kumis, dan bibir Topeng Malangan.

c. Karakteristik tokoh Topeng Malangan berdasarkan jenisnya.

1. Panji
2. Sabrang
3. Bapang
4. Hewan

4.3.3. Spesifikasi Buku

Ukuran buku	:20 x 20 cm
Penggunaan warna	:Full colour
Tebal kertas isi	:115 gsm

Jenis kertas :Matte, BC, Renoir rieves
 Tebal sampul :260 gsm
 Jenis kertas sampul :BC laminasi
 Binding : Jahit
 Jilid : *Hardcover*

Sebagai sebuah media yang pengenalan tentang Topeng Malangan kepada anak , dengan konteks buku bergambar yang mengangkat cerita tentang Panji Laras, maka buku visual ini akan dirancang agar dapat bertahan dalam waktu yang lama.

4.3.4. Prakiraan Harga Produksi dan Harga Jual Buku

Buku cerita visual Topeng malangan ini untuk dipasarkan pada masyarakat Malang, maka biaya produksi massal sebanyak 1000 buku, antara lain:

Biaya Riset dan Desain

Rp 20.000.000,-

Biaya Separasi Warna

(84.1 cm x 118.8 cm) x 4 x Rp 45,- = Rp 1.784.160,-

Biaya Cetak Cover

Biaya kertas

1 plano (84.1 cm x 118.8 cm) memuat 11 cover (21.5 cm x 43 cm)

1000 / 11 = 90 plano

Biaya kertas *Art paper* = 90 x Rp 2.000,- = Rp 180.000,-

Biaya cetak

Harga plat = Rp 40.000,- x 4 = Rp 160.000,-

jumlah plat cetak x oplah cetak x harga ongkos cetak per lintasan

4 x Rp 70,- x Rp 120,- = Rp 33.600,-

Rp 160.000,- + Rp 33.600,- = Rp 193.600,-

Biaya finishing

Laminasi doff Rp 0,18 /cm²

Rp 0,18 x 90 (84.1 cm x 118.8 cm) = Rp 162.000,-
 Biaya total cover = Rp 193.600,- + Rp 160.000,- + 162.000,-
 = **Rp 515.600,-**

Biaya Cetak Konten

Biaya kertas

1 plano (84.1x118.8 cm) memuat 22 halaman (21.5x43cm)

1000 eksemplar = 120000 halaman

120000/22 = 5454 plano

Biaya kertas *Option white pearl* = 5000 x Rp 4.000,- =
 Rp 20.000.000,-

Biaya cetak

Harga plat = Rp 40.000,- x 4 x 4 gambar = Rp 640.000,-

jumlah plat cetak x oplah cetak x harga ongkos cetak per lintasan

4 x 5454 plano x Rp 120,- = Rp 2.620.000,-

Rp 2.620.000,- + Rp 21.900.000,- = Rp 24.520.000,-

Biaya total konten = Rp 24.520.000,- + Rp 20.000.000,-

= **Rp 44.520.000,-**

Biaya Potong

1000 x Rp 1.000,- = **Rp 1.000.000,-**

Biaya Jilid

1000 x Rp 8.000,- = **Rp 8.000.000,-**

Jumlah Total Produksi

Biaya riset dan desain + Biaya separasi warna + Biaya cetak cover
 (*artpaper*) + Biaya cetak konten (*option WP*) + Biaya potong +
 Biaya jilid

= Rp 20.000.000,- + Rp 1.784.160,- + Rp 515.600,- + Rp 44.

520.000,- + Rp 1.000.000,- + Rp 8.000.000,- = **Rp 75.819.760,-**

MarkUp Penjualan 30 % = Rp 75.819.760,- x 30 % =

Rp 22.745.928,-

Total = Rp 75.819.760,- + Rp 22.745.928,- = Rp 98.565.688,-

= **Rp 100.000.000,-** (pembulatan)

Harga produksi per buku = Rp 100.000.000,- /1000 =

Rp100.000,-

4.3.5. Kertas

Pemilihan kertas untuk buku visual ini menggunakan kertas *Option White Pearl*. Bentuk kertas tersebut memiliki tekstur yang di cetak menggunakan print laser, agar warna menempel pada kertas dan tidak mudah pudar. Kombinasi kertas dan print warna akan memperlihatkan warna yang lebih ramah pada mata.

Untuk kertas pada *cover*, akan dicetak pada kertas BC laminasi *doff* 260gr, dengan pertimbangan kertas ini dapat menjadi kover atau pelindung buku yang bisa bertahan lama baik dari segi kertas maupun warna.

4.3.6. Penjilidan



Gambar 4.5 : Binding Hard cover buku
Sumber : google gambar jilid hard cover, 2015

Penjilidan buku visual ini menggunakan sistem penjilidan *hardcover*, karena pada anak-anak perawatan buku kurang

terjaga dengan baik, sehingga sistem ini digunakan agar buku dapat terlindungi dengan baik dan bertahan lama.

4.3.7. Judul Buku

Berdasarkan permasalahan, *what to say* dan *keyword* pada perancangan ini dapat disimpulkan dengan menunjukkan judul buku yang bermaksud bagaimana cara mengajak anak untuk peduli dengan lebih mengenal tentang dunia Topeng Malangan dengan menggunakan gaya gambar kartun dan warna yang cerah.

Berdasarkan *depth interview* dengan Pak Handoyo, selaku pemilik sanggar Aji Asmarabangun, mengatakan bahwa Kesenian Topeng Malangan merupakan budaya dari leluhur kita, budaya turun temurun dan asli milik Indonesia yang wajib dikenalkan dengan anak. “Ayo Menenal Topeng Malangan” adalah sebuah kesimpulan dari seluruh interview dengan Pak handoyo, yang menyebutkan, jalan cerita memperkenalkan anak pada dunia Topeng Malangan itu tidak semenakutkan yang mereka kira. Pesan yang diambil dari buku tersebut agar anak peduli dengan Topeng Malangan, yang bermula dengan mengenali asal muasal topeng, pembuatan, fungsi, mengangkat cerita Panji Laras, dan mengenalkan karakter tokoh pada cerita tersebut. Sehingga dengan pengetahuan mereka tentang Topeng Malangan akan menurunkan stigma jelek tentang Topeng Malangan dan meningkatkan minat anak terhadap budaya seni tersebut.

4.3.8. Tipografi

Penggunaan *font* yang nantinya digunakan menjadi *headline* dan judul adalah *font Olivier*, sedangkan untuk *bodytext* di setiap halamannya menggunakan Kiddish. *Font* jenis *Olivier* dan *Kiddish* memiliki karakter anak-anak yang tanpa banyak unsur

huruf yang dekoratif di dalamnya dengan tetap mengutamakan kejelasan dalam keterbacaan.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890.:; ' " (!?) +-*/=

Gambar 4.6: Olivier untuk head line dan judul buku.

Sumber : Yualita, 2015

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890.:; ' " (!?) +-*/=

Gambar 4.7 : Font kiddish untuk konten buku

Sumber : Yualita, 2015

Yuk berteman dengan Topeng Malangan

Gambar 4.8 : Penerapan tipografi pada judul

Sumber : Yualita, 2015

4.3.9. *Layout*

Desain *layout* pada buku visual ini harus menganut prinsip proporsi, keseimbangan dalam teks dan ilustrasi, kemudian kontras/fokus yang membuat audiens konsentrasi, dan kesatuan antara teks dan ilustrasi yang saling berkaitan. Pola *layout* yang digunakan adalah pola *layout F* dan *Golden Triangle* untuk isi konten utama dan pola *layout zig-zag* untuk *caption*. Sedangkan tatanan grid yang digunakan adalah *Hieararchial* dan *single Column Grids* sehingga format *layout* lebih rapi dan jelas penyampaian informasinya.



Gambar 4.9 : pola Layout zigzag.

Sumber : Yuk berteman dengan Topeng Malangan

4.4 Proses Desain

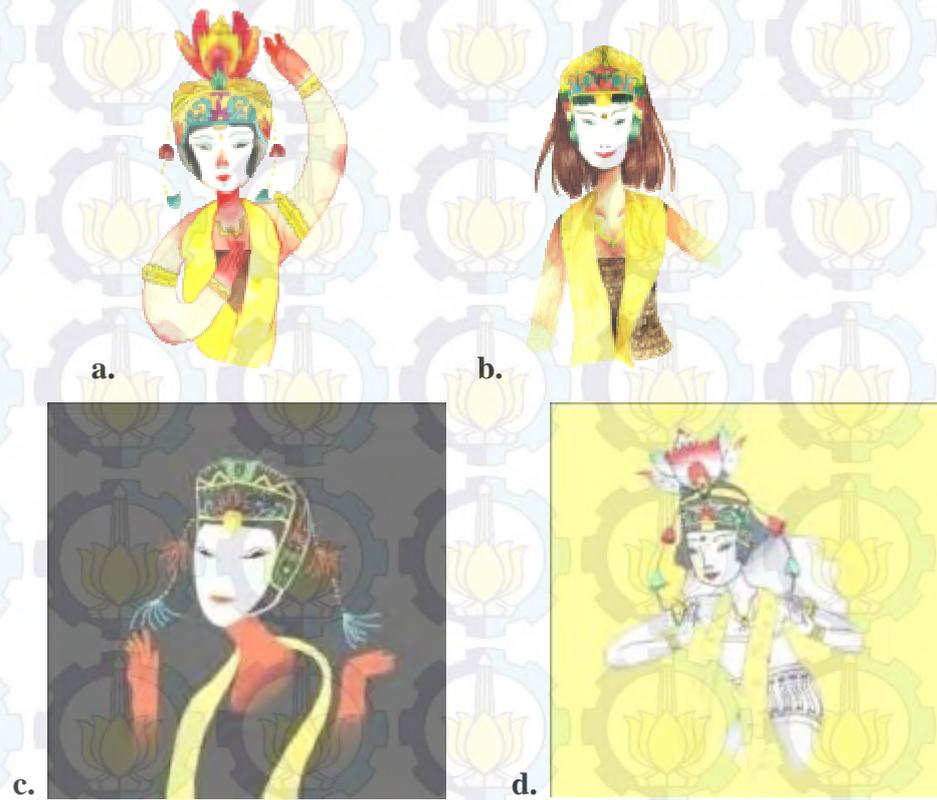
Proses perancangan ini berpedoman pada karya tulis ilmiah, dimana hasil penelitian yang diperoleh dari berbagai sumber data akan dijadikan acuan dalam proses merancang media ini, baik dari komunikasi atau dari tampilan visual yang dihubungkan dengan konsep desain. Pada proses desain ini dibagi dalam 138 responden untuk mengetahui minat konsumen sehingga tercipta kriteria desain perancangan ini.

4.4.1. Proses Ilustrasi

Pembuatan visual ilustrasi dibagi pada pembuatan ilustrasi utama, ilustrasi untuk tipografi drop-cap, dan ilustrasi pada elemen visual. Ilustrasi ini dibuat melalui beberapa tahap desain, yaitu :

1. Gaya Gambar

Berdasarkan referensi gaya gambar di atas peneliti mengambil sampel gaya gambar untuk buku Yuk berteman dengan Topeng Malangan. Dalam menentukan karakter gambar, saya menggunakan alternatif gaya gambar. Berikut dibawah ini adalah beberapa alternatif gaya gambar ilustrasi buku Topeng Malangan.



Gambar 4.10: alternatif gaya gambar

(a. Cat air, b. Pensil warna, c. Digital, d. digital coloring)

Sumber : SD MIN 1 Malang, 2014

Peneliti melakukan kuisisioner visual untuk mencari gaya gambar mana yang disukai oleh anak. Bentuk salah satu gambar pada buku merupakan kolaborasi antara gambar dibawah berikut yang sudah menjadi pilihan anak saat kuisisioner visual :



Gambar 4.11: hasil kuisisioner gaya gambar Topeng Malangan

Sumber : SD MIN Malang 1 Kota Malang, 2015

Pada gambar alternatif diatas, dari hasil kuisisioner pada anak-anak kelas 4-6 SD, gambar (b) dan gambar (a) merupakan gaya gambar yang digemari oleh anak-anak. Berdasarkan gaya gambar yang dipilih, penulis membuat alternatif maskot buku. Pada maskot buku yaitu :



Gambar 4.12: alternatif maskot buku Topeng Malang

Sumber : SD MA II (615), 2014

Berikut ini, adalah hasil dari pilihan anak mengenai maskot pada buku Topeng Malang :



Gambar 4.13: hasil kuesioner maskot buku Topeng Malang

Sumber : SD MA II (615)

Dari ke empat gambar tersebut, gambar 3 dan 4 merupakan maskot yang terpilih dari 100 sampling. Kedua karakter tersebut digabung menjadi satu yang akhirnya berbentuk seperti ini.



Gambar 4.14: bentuk karakter cerita, Pandu dan Panji

Sumber : Yualita, 2015

Pada buku cerita nanti, akan dibimbing oleh tokoh ini, yang bernama Pandu. Pandu berasal dari kata memandu, memberi bimbingan, mengajak anak untuk mengenal topeng lebih dalam. Pandu tidak sendirian, ia ditemani oleh topeng Panji. Oleh karena itu mereka saya sebut duo. Pandu merupakan hasil perpaduan antara tokoh 3 dan 4 serta etnografi sifat anak-anak Malang. Anak-anak malang itu orang yang ceria, baik hati, penuh dengan keingintahuan, serta pintar. Bersama Pandu, anak-anak akan diajak berpetualang di dunia Topeng.



Gambar 4.15: Topeng Malangan asli

Sumber : Yualita, 2015

Berdasarkan persepsi anak, Topeng Malangan itu menakutkan. Memang benar baik dari ukiran kayu yang terlihat kuno serta bentuk topeng yang memiliki ekspresi senyum yang cukup membuat merinding. Akhirnya, peneliti melakukan proses dimana Topeng tersebut akan berubah menjadi sebuah bentuk gaya *cartoon* agar anak tidak takut.



Gambar 4.16: Topeng Naruto

Sumber : google, 2015

Aslinya, anak lebih menyukai bentuk topeng yang simpel dan ikonik seperti gambar yang ada diatas ini. Oleh karena itu, peneliti mengambil satu metode dimana membuat topeng yang awalnya seram menjadi tidak seram lagi, yakni dengan menggunakan gaya gambar *cartoon*.



Gambar 4.17: proses perubahan bentuk topeng asli menuju *doodle*

Sumber : Yualita, 2015

Proses awalnya berdasarkan bentuk topeng asli yang akan dirubah menjadi gaya gambar yang *flow* dan tidak kaku. Proses perubahan dari bentuk asli menuju *cartoon* juga tidak membuang elemen asli Topeng Malangan. Bentukan *flow* yang halus juga berdasarkan referensi dari ikonik topeng yang disukai oleh anak-anak. Peneliti telah menemukan metode cara bagaimana merubah dari bentukan topeng asli yang menyeramkan menjadi sebuah topeng yang tidak terkesan seram. Yang paling menonjol dari perubahan seram menjadi tidak seram itu adalah bentukan mata dan bibir Topeng. Pada mata Topeng asli terlihat sangat tajam dan terkesan melotot. Sedangkan pada bibir, lekuk bibir terkesan lebih seram. Pada gaya gambar *cartoon*, mata pada topeng dibuat sedikit lebih lembut dan lekukan bibir yang lebih manis sehingga anak merasa nyaman melihatnya. Meskipun ada juga Topeng Malangan yang memiliki mata *belok*, tetap tidak terlalu terlihat menakutkan akibat garis line hitam yang sangat menunjukkan *cartoonism*. Perubahan tersebut, lahirlah beberapa macam gambar seperti dibawah ini dengan mengambil tokoh yang sama, yaitu Topeng Sekartaji.



Gambar 4.18 : Alternatif bentukan topeng pada topeng Malangan

Sumber : Yualita, 2015

Diatas merupakan gaya gambar alternatif topeng pada topeng Malangan. Berdasarkan gaya gambar yang dipilih oleh responden, anak-anak memilih bentukan topeng b sebagai bentuk topeng karena menurut mereka gambarnya menarik dan warnanya mencolok. Sehingga terbuatlah beberapa ilustrasi topeng yang menggunakan gaya gambar tersebut.



Gambar 4.19: karakter topeng Malangan

Sumber : Yualita, 2015

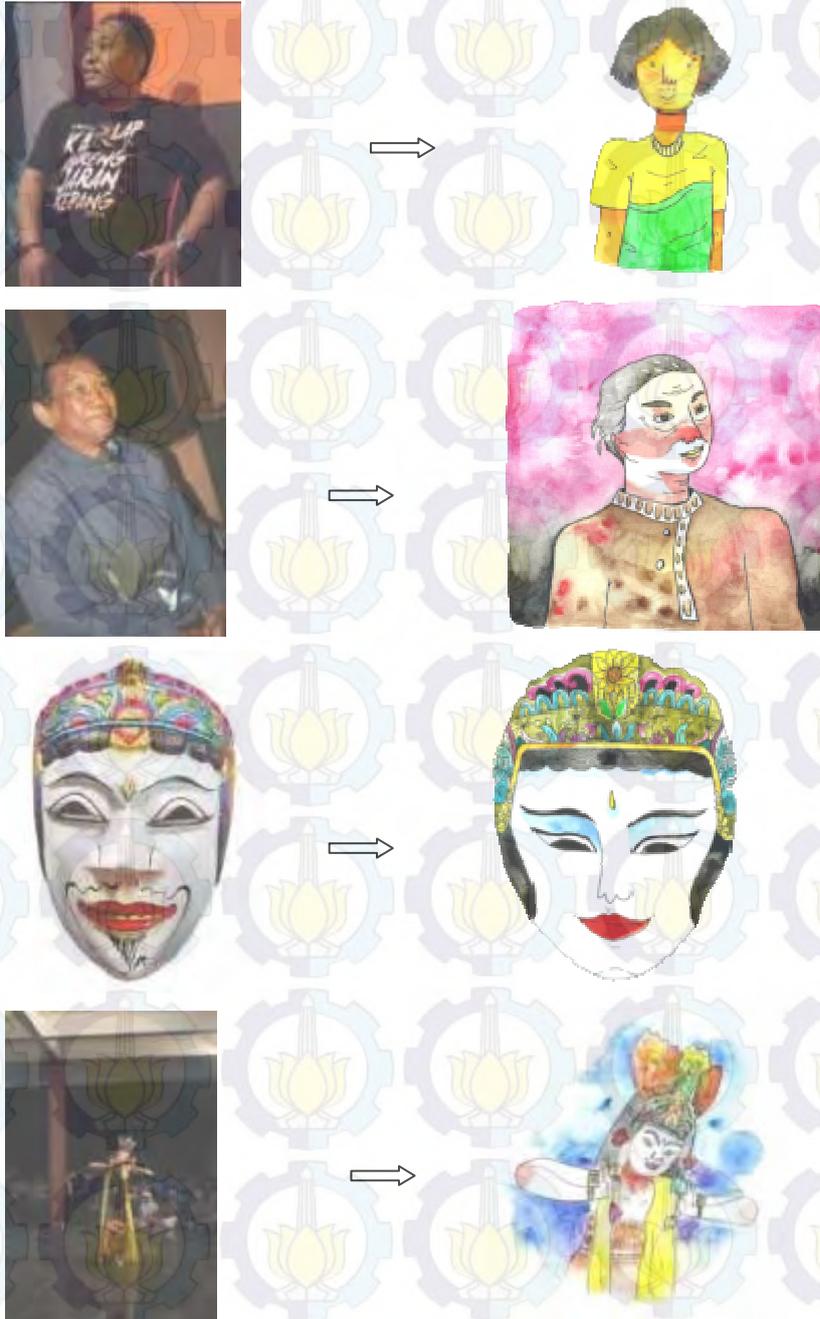


Gambar 4.20 : Pewarnaan pada ilustrasi Topeng Malangan

Sumber : Yualita, 2015

Setelah gambar yang dibuat jadi akan melalui proses pemilihan warna. Warna pada buku Topeng juga terinspirasi dari topeng itu sendiri. Topeng memiliki warna yang mencolok dan cerah, sangat sesuai dengan target audiens. Dengan begitu, saat peralihan ilustrasi dari foto asli bertemu dengan warna cerah akan berubah menjadi bentukan topeng kartun. Penggunaan warna menggunakan cat air agar tidak menghilangkan unsur tradisional. Dibawah merupakan proses hasil desain yang sudah menjadi desain final Buku Topeng Malang. Pengambilan gambar sesuai dengan bentukan aslinya. Desain yang digunakan mewakili dari lingkup topeng baik dari tokoh hingga topeng Malangannya dengan gaya gambar kartun dan warna yang cerah.





Gambar 4.21 : Karakter tokoh dalam topeng
 Sumber : Yualita, 2015

2. Games Buku

Pada buku juga terdapat games interaktif yang dapat merangsang ingatan anak dan aktif untuk mencari informasi. Pada setiap bab, terdapat games yang sesuai dengan info topeng yang disajikan. *Games* pertama ialah tebak gambar.



Gambar 4.22 : *games* tebak gambar
Sumber : google, *games apps*, 2015

Games ini berdasarkan hasil pengamatan serta wawancara dari seorang guru di sekolah BSS Malang. Tebak gambar adalah sebuah permainan yang mengajak siswa / anak untuk bermain dari pertanyaan tertulis yang diintegrasikan dengan kegiatan membaca mereka. Sangat baik untuk anak karena anak akan mengingat dari hasil membaca mereka tadi. Permainan ini diterapkan di bab 1 tentang Sejarah Topeng Malangan. Dimana anak akan mengingat kembali dengan tokoh-tokoh yang melestarikan Topeng Malangan.



Gambar 4.23 : permainan pada buku Topeng Malangan
Sumber : Yualita, 2015

Topeng Malangan. Bahan yang dicari berpecah dengan barang yang serupa sehingga anak harus benar-benar teliti menemukan bahan tersebut.



Gambar 4.26 : tutorial membuat topeng

Sumber : google, cara membuat topeng dari kertas, 2015

Games ketiga terdapat di bab 3 membuat Topeng Malangan. Disini konten yang dipaparkan berupa cara dan step membuat Topeng Malangan. *Games* ini mengajarkan anak tentang membuat Topeng Malangan. Anak mudah pensaran. Oleh karena itu, games yang dibuat sesuai dengan konten buku, yaitu membuat topeng. *Games* ini mengasah keuletan anak serta kekreativitas anak didalam buku terdapat bahan dan cara step yang digunakan untuk membuat Topeng Malangan sendiri. Games ini juga berdasarkan hasil pengamatan di komunitas anak *nandvr dvlvr* Malang.



Gambar 4.27 : tutorial pada buku Topeng Malangan

Sumber : Yualita, 2015



Gambar 4.28 : permainan menempel gambar

Sumber : google, 2015

Games keempat terdapat di bab 4 tentang nama elemen Topeng Malangan. Permainan ini merupakan permainan yang paling disenangi oleh anak di Malang. Menempel gambar yang belum jadi mengasah kekreativitas dan kecerdasan anak karena anak akan dituntut untuk memasang sebuah gambar dimana gambar tersebut sesuai letaknya. *Games* ini berdasarkan wawancara dengan salah satu anggota komunitas anak yang bernama *nandvr dvlvr*. Dimana nanti akan diterapkan di buku Yuk berteman dengan Topeng Malangan dengan menggunakan gambar topeng yang belum sempurna. Nanti anak akan melengkapi wajah topeng Malangan sesuai dengan elemen topeng yang baru saja ia pelajari didalam buku



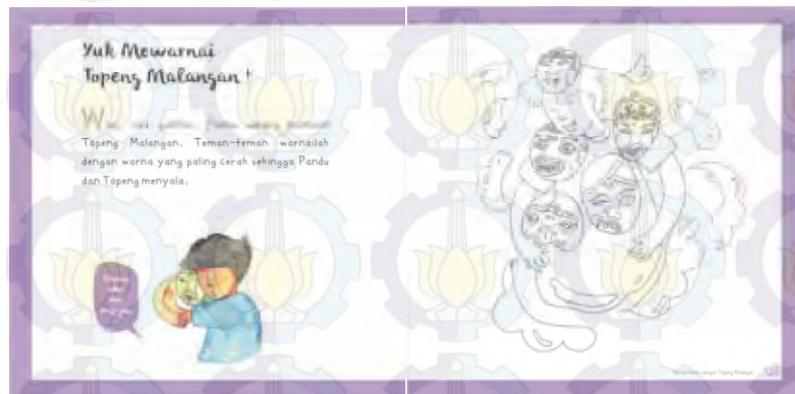
Gambar 4.29 : permainan pada buku Topeng Malangan

Sumber : Yualita, 2015



Gambar 4.30 : mewarnai
Sumber : google, mewarnai, 2015

Games terakhir terdapat di bab 5 tentang jenis Topeng Malangan. Permainan ini merupakan permainan umum yang disukai oleh siapapun. Saya mengambil mewarnai untuk mengasah kreativitas anak. Gambar yang diwarnai merupakan gambar tokoh dengan jenis topeng yang terdapat didalam konten buku terakhir.



Gambar 4.31 : permainan pada buku Topeng Malangan
Sumber : Yualita, 2015

4.4.2. Layout

1. Cover



Gambar 4.32 : alternatif layout cover buku

Sumber : Yualita, 2015

Diatas merupakan alternatif layout *cover* buku Topeng malangan yang nanti akan digunakan dalam final buku dan akan diimplementasikan jilid hardcover. Judul buku cover depan “ Ayo berteman dengan Topeng Malang “. Dan pada belakang berisi rangkuman buku. *Cover* yang terpilih adalah gambar F. Peneliti melakukan survei kepada target audiens bahwa gambar F memiliki warna yang terang dan sangat *eyecatching*.

2. Daftar Isi

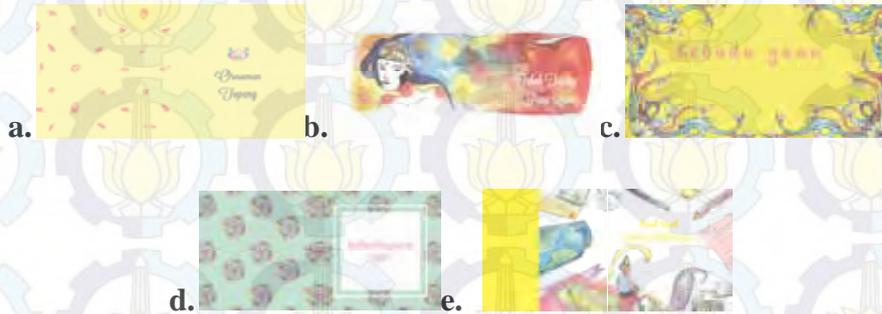


Gambar 4.33 : alternatif daftar isi

Sumber : Yualita, 2015

Pada gambar daftar isi, menyesuaikan dengan elemen dan cover buku Topeng. Daftar isi yang sesuai dengan *cover* F adalah gambar b. Karena bentuknya yang simpel namun jelas disaat yang sama.

3. Sub Bab/ Pembabakan



Gambar 4.34 : alternatif Sub bab

Sumber : Yualita, 2015

Diatas merupakan alternatif layout sub bab buku Topeng malangan sebagai pemisah antara bab satu dengan bab yang lain. Penulis mengadakan *post test* kepada anak mengenai gambar pembabakan bab. Anak-anak memilih model gambar E. Karena dirasa menarik oleh anak dan memiliki warna yang mencolok.

4. Konten



Gambar 4.35 : alternatif konten

Sumber : Yualita, 2015

Gambar diatas, merupakan alternatif bentuk layout penjelasan gambar yang memiliki unsur penting dalam konten buku. Layout pada buku Topeng digunakan sebagai pengantar cerita kepada anak, digunakan pada konten asal-muasal dan cerita panji yang diangkat serta untuk menjelaskan detail konten dengan gambar. Menurut anak, gambar B lah yang terpilih karena menurut mereka sangat *colorfull* dan menarik. Selain itu, bentuka layout juga enak dibaca dan rapi (semua gambar disebelah kiri, konten di kiri teks disebelah kanan anda).

4.5.1. Elemen ukiran pada Topeng.

Topeng malangan memiliki dua jenis ukiran pada dahinya, yang pertama berbentuk floral dan yang kedua ialah sisik hewan. Ukiran topeng di berbagai macam daerah dan tempat memiliki karakteristik masing-masing, dan yang ada dimalang, elemen yang digunakan ialah elemen natural dan floral, karena Kota Malang sendiri salah satu kota yang memiliki banyak tanaman alam dan hijau.

a. Ukiran dahi topeng elemen floral



Gambar 4.36: ukiran floral (atas) dan hewan (bawah) pada dahi topeng

Sumber : Yualita, 2015

Biasanya ukiran floral ini digunakan untuk karakterisasi topeng yang memiliki sifat baik hati. Karena dalam istilah hindu –budha, bunga artinya suci. Elemen topeng yang kedua adalah elemen dengan sisik hewan. Elemen tersebut menggambarkan ada pda topeng dengan arti bahwa topeng tersebut memiliki sifat yang antagonis, serakah, dan lainnya. Ukiran floral dan hewan ini saya ambil beberapa bentuk macam pattern untuk super grafis pada buku yang menandakan beberapa isi dalam buku untuk menjadi pembeda bab 1 dengan bab lainnya.



Gambar 4.37: alternatif pattern dari ukiran topeng malangan

Sumber : Yualita, 2015

Elemen yang digunakan adalah gambar d. Gambar d merupakan elemen paling simpel namun terlihat bentuk tradisional pada Topeng Malangan. Dalam buku akan digunakan sebagai pemisah antar bab dengan menggunakan warna yang berbeda seperti berikut:



Gambar 4.38 : pattern yang digunakan pada buku yuk berteman dengan topeng malangan

Sumber : Yualita, 2015

Berdasarkan teori milik Nika Febrina pada kaikanka, blogspot.co.id, 2012 terdapat teori warna. Pada bab 1 buku akan ditandai dengan *pattern* berwarna kuning. Kuning adalah warna ingatan, energi sosial, imajinasi, filosofi. Warna kuning diangkat berdasarkan konten buku pada bab 1 yaitu sejarah Topeng Malangan. Pada sejarah terdapat pengetahuan dimana memiliki unsur ingatan, imajinasi, dan sosial. Warna kuning juga sangat menarik perhatian, sangat cocok untuk karakter anak.



Gambar 4.39 : pattern yang digunakan pada buku yuk berteman dengan topeng malangan

Sumber : Yualita, 2015

Pada bab 2 ditandai dengan warna hijau. Disesuaikan dengan konten buku mengenai tentang upacara uger. Warna hijau adalah warna

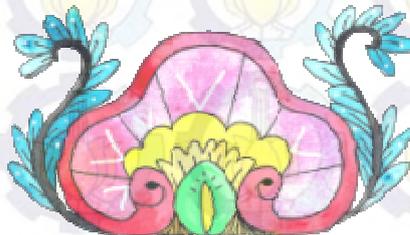
bumi, tanaman/pohon, keseimbangan. Saya ambil warna ini agar tidak terllu terkesan seram. Selain itu, pada konten buku juga banyak mengandung bahan alam dan warna hijau itu juga berfungsi sebagai penetralisir warna.



Gambar 4.40 : pattern yang digunakan pad buku yuk berteman dengan topeng malangan

Sumber : Yualita, 2015

Pada bab 3 akan ditandai dengan warna biru. Konten yang diangkat adalah proses membuat topeng. Warna biru adalah komunikasi, bijak, inspirasi, teknik/proses, serta kreativitas. Pada konten terkait dengan proses dan teknik bagaimana cara membuat Topeng Malangan. Pada bab ini terdapat games interaktif yang memiliki unsur kreaivitas anak. Sehingga warna biru sangat sesuai dengan bab konten ini.



Gambar 4.41: pattern yang digunakan pad buku yuk berteman dengan topeng malangan

Sumber : Yualita, 2015

Pada bab 4 mengandung elemen Topeng Malangan. Pada bab ini akan ditandai dengan warna merah muda. Warna ini adalah warna yang feminin, kepercayaan yang halus, dan memiliki kepercayaan tinggi. Pada konten elemen terdapat arti/makna dimana yang mampu memberikan informasi valid. Disana terdapat beberapa gambar yang cukup menyeramkan dan terpisah secara sendiri-sendiri. Sehinga warna merah muda menetralisir pembaca agar tidak terkesan terlalu seram.



Gambar 4.42: pattern yang digunakan pad buku yuk berteman dengan topeng malangan

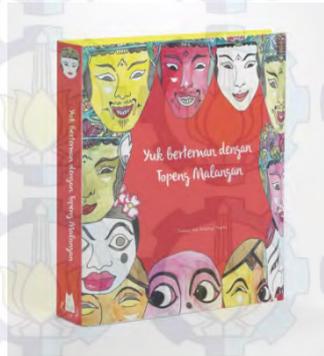
Sumber : Yualita, 2015

Pada bab 5 mengandung jenis Topeng Malangan. Pada bab ini akan ditandai dengan warna ungu. Warna ungu adalah warna magis dan misterius. Pada konten ini sangat menonjol sekali konten yang terkesan magis dan misterius. Meskipun terdapat warna ungu dan gambar jenis topeng yang beragam, tetap tidak terlalu menakutkan untuk anak.

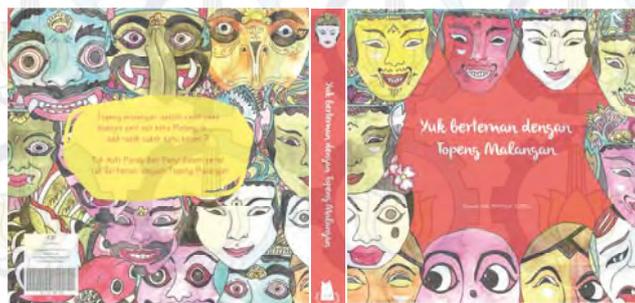
BAB V IMPLEMENTASI DESAIN

5.1 Final Desain

5.1.1. Kover dan Judul Buku



Pada cover buku menggunakan jilid hardcover. Warna yang digunakan adalah warna merah. Warna merah sangat *eye catchy* untuk anak. Font yang digunakan untuk judul font menggunakan font olivier. Pada ilustrasinya terdapat banyak gambar topeng sebagai perwakilan dari konten buku. Inilah bentuk desain buku jika dibeberkan kesamping.



5.1.2. Elemen Desain per bab

Pada elemen desain yang *continuous*/selalu ada, terdapat 5 *pattern* yang memiliki warna pembeda sebagai pemisah konten satu dengan yang lain. Selain itu terdapat tambahan bercak pada setiap halaman untuk memperkuat pembeda konten buku. bercak tersebut sesuai dengan warna masing-masing bab. Pengambilan warna juga disesuaikan dengan *sub cover* buku.

Bab 1 mengandung unsur Sejarah sehingga pengambilan warna kuning yang memiliki arti sosial dan imajinasi. Pada bab 2 mengandung konten upacara uger dengan warna hijau. Warna hijau digunakan sebagai penetralisir mata dan banyak memiliki elemen bumi/tumbuhan. Pada bab 3 terdapat *pattern* warna biru yang disesuaikan dengan konten buku, yaitu membuat Topeng Malangan. Pada bab ini juga banyak mengandung teknik dan mengasah tingkat kreativitas anak, sesuai dengan makna warna biru. Pada bab 4 dengan konten elemen Topeng Malangan ditandai dengan *pattern* merah muda. Kontennya anyak sekali makna dan pengetahuan. Warna merah muda juga sebagai penetrallisir mata agar tidak terlalu terkesan seram akibat banyak konten terpisah seperti mata, hidung, dan lainnya. Pada bab 5 ditandai dengan warna ungu. Warna ini diambil dari konten buku yang terkesan magis dan misterius, namun tidak menonjolkan keseraman konten. Konten yang dipaparkan adalah jenis Topeng Malangan.



5.1.3. Nomor halaman

Yuk berteman dengan Topeng Malangan 12

Pada nomor halaman terdapat *mark* Yuk berteman dengan Topeng Malangan dan disebekhanya baru penulisan halaman sebagai ciri khas penanda buku tersebut buku Topeng. Semuanya menggunakan font Kiddish. Letaknya terdapat ujung kanan bawah halaman dan semua penempatan nomor halaman selalu konsisten.

5.1.4. Daftar Isi

Daftar Isi

25

Apakah Topeng Malangan itu ?
Pergulatan Topeng Malangan
Salah Topeng Malangan
Games: Sengakak itu ?



36

Mamuat Topeng Malangan
Mamuat Topeng Malangan
Ara Memuat Topeng Malangan
Games: Yuk Memuat Topeng Malangan!



60

Elemen Topeng Malangan
Apakah Elemen Topeng itu ?
Elemen Ala
Elemen Mata
Elemen Hidung
Elemen Rana
Elemen Bibir
Elemen Rambut
Elemen Untai
Games: Tempatkan Topeng



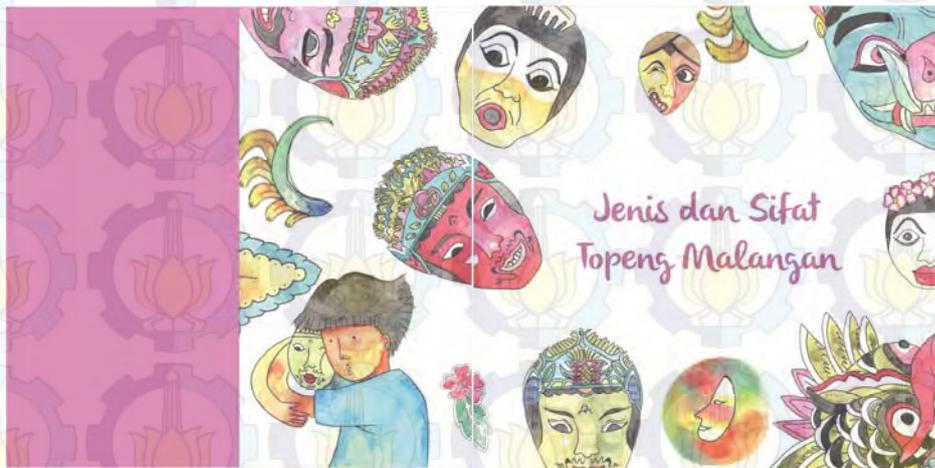
106

Jenis dan Sifat Topeng Malangan
Sifat Topeng Malangan
Warna Topeng Malangan
Jenis Topeng Malangan
Topeng Pany
Topeng Sengrang
Topeng Rabi
Topeng Sengrang
Games: Yuk Masukan Topeng !
Sesungguhnya Serpiah
Extra: Rukh Rang Rukh



Pada daftar isi terdapat halaman buku yang disertai gambar kecil sesuai dengan pembahasan kontennya. Gambar kecil itu mewakili konten bab tersebut. Dengan layout yang cukup variatif akan membuat anak semakin tertarik.

5.1.5. Pembabakan buku



Pada pembabakan buku/sub cover memiliki elemen warna masing-masing bab dan gambar yang mewakili konten buku. gambar diatas adalah salah satu contoh sub cover bab 5 tentang jenis Topeng Malangan. Sehingga gambar yang dimasukkan adalah jenis dan macam Topeng Malangan. Di setian pembabakan terdapat judul sub cover dengan font olivier dan warna judul disesuaikan dengan warna bab masing-masing. Hal ini juga berlaku sama dengan pembabakan buku yang lainnya, namun gambar yang diambil tergantung dengan konten yang diangkat.

5.1.6. Konten Buku



Buku Yuk berteman dengan Topeng Malang memiliki macam jenis layout. Secara keseluruhan eksistensi konten pada halaman kiri berisi gambar dan halaman kanan adalah keterangan konten. Gambar diatas adalah salah satu layout infografis simpel yang menjelaskan tentang perjalanan topeng Malang. Dimana gambar lebih besar dengan beberapa keterangan yang mencolok sehingga anak tertarik untuk membacanya.



Sedangkan pada layout gambar diatas *fullcolor*. Pada halaman semacam ini menandakan bahwa konten yang disampaikan sejenis bahan dan penjelasan khusus. Biasanya layout ini keterangan dan gambar menjadi satu halaman dan tidak terikat dengan eksistensi layout awal. Warna yang berbeda berasal dari ab yang berbeda juga. Penggunaan warna penuh juga diseuaikan dengan warna *pattern* bab buku Yuk Berteman dengan Topeng Malangan.



Yang terakhir adalah layout games interaktif buku. Pada layout ini berisikan games yang berbeda sesuai dengan konten bukunya. Penempatan desain grafis tidak sama dengan halaman lainnya yang dipenuhi dengan *splatter*. Layout games berbentuk frame dengan warna yang sesuai dengan bab masing-masing. Karena konten games sangat ramai sehingga layout yang digunakan lebih bersih sehingga anak melihatnya lebih jelas. Pada gambar diatas adalah contoh layout games bab 3. Dimana layout ini khusus dan tidak terikat dengan eksistensi layout buku. Gambar bisa berubah tempat dan keterangan konten yang menyesuaikan.

BAB VI PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Perancangan buku cerita visual anak kelas 4-6 SD tentang Topeng Malangan Malang sebagai media yang mampu meningkatkan kepedulian terhadap budaya khas Malang kini perlu dikenalkan lagi dalam bentuk media interaktif yang mudah dipahami dan dimainkan untuk anak sekolah dasar. Keunikan dari Topeng Malangan kota Malang dibandingkan topeng dari Kota lain adalah bentukan yang diambil dari elemen tanaman dan hewan yang dibawa menjadi sebuah pentas tari yang apik dan membawa pesan moral kepada masyarakat sekita tentang nilai luhur dan budi pekerti.

Kenyataannya anak takut untuk melihat Topeng Malangan apa adanya. Oleh karena itu, perancangan ini saya ambil sebagai solusi permasalahan anak terhadap Topeng Malangan sekaligus untuk mengenalkan Topeng kepada mereka. Buku ini berjudul Yuk berteman dengan Topeng Malangan yang disertai dengan konsep *fresh, fun* dan *ethnic*. Konsep tersebut berawal dari tokoh yang menemani anak untuk membaca Topeng Malangan. Tokoh tersebut diambil dari sampel anak Malang dan cara komunikasi ke anak sehingga sesuai dengan konten buku dan target audiensnya. Selain itu, konsep tersebut diaplikasikan dengan merubah bentukan topeng 3d menjadi 2d yang menggemaskan didalam konten buku. Disertai dengan outline hitam, topeng Malangan menjadi gaya gambar *cartoon* sehingga tidak menakuti anak. Lalu, pewarnaan yang diambil juga berdasarkan warna topeng yang fresh dan cerah sehingga menaikkan mood anak dalam membaca. Konten yang ada didalamnya berupa pengetahuan seputar Topeng Malangan kota Malang. Dimana konten tersebut akan membahas seputar sejarah topeng, upacara topeng, membuat topeng, jenis topeng dan elemen topeng. Didalam konten juga terdapat permainan interaktif dimana mengasah kemampuan kreativitas, kecerdasan, daya ingat, keuletan dan kerapian anak. Permainan tersebut juga masih

terkait dengan konten Topeng sehingga anak menjadi ingat dan paham dengan konten bukunya.

Dengan buku Yuk berteman dengan Topeng Malangan diharapkan anak menjadi tidak takut untuk mengenali Topeng Malangan. Proses perancangan ini meliputi riset dan observasi data sampel & target audiens, hingga proses penentuan kriteria desain dan implementasi desain. Proses perancangan juga mencakupi post test desain dimana anak juga melihat hasil eksekusi desain buku Topeng Malangan. Mereka secara komunikasi informasi Topeng Malangan mudah didapat karena alur yang dibawa oleh tokoh Pandu. Secara visual anak sudah merasa puas karena bentuknya yang lucu dan menggemaskan disertai ada balon kata untuk dibaca anak. Untuk bentuk Topeng, perubahan yang dirasakan berdampak cukup banyak. Setelah dibandingkan anak melihat topeng Malangan asli dan hasil desain Topeng Malangan (dalam bentuk prin), mereka sudah tidak takut untuk melihat Topeng Malangan. Ditambah dengan warna yang cerah dan games interaktif didalam buku lebih meningkatkan rasa keinginan mereka untuk melihat buku Topeng lebih lama.

6.2 Saran

Dalam perancangan buku Topeng Malangan kota Malang ini masih banyak hal yang perlu dikembangkan, seperti rencana kedepan buku Yuk berteman dengan Topeng Malangan. Rencana kedepan, selain menyumbang konservasi budaya Topeng Malangan, juga harapannya buku ini dapat membantu mencerdaskan kehidupan bangsa. Buku ini inginnya bekerja sama dengan Dinas Pendidikan Kota Malang serta Disbudpar Malang.

Dinas Pendidikan memiliki banyak kegiatan untuk anak Sekolah Dasar di Malang. Sehingga buku Yuk berteman dengan Topeng Malangan bisa dimasukkan kedalam event sebagai media pendukungnya. Jika di Disbudpar, selain menjadi literasi tentang Topeng Malangan, juga masuk dalam program event yang dimana terdapat program perpindahan pelajar

asing ke Malang atau Studi di Malang. Buku tersebut bisa menjadi oleh-oleh bagi mereka yang datang ke Malang.

Peneliti juga berencana akan membawa buku ini lebih menjadi modern yaitu menjadi sebuah *ebook*. Setiap orang bisa dengan mudah mengakses buku digital tanpa harus bingung. Karena pada saat ini semua orang banyak sekali yang menggunakan *gadget*. Dilain sisi, buku ini juga bisa letakkan di beberapa web pendidikan Malang atau dijual di *play store*.

Adapun saran untuk segi desain buku Yuk berteman dengan Topeng Malangan adalah menentukan nilai-nilai tambah buku yang akan membuat orang tertarik untuk membelinya, seperti aspek kolektibilitas dan eksklusifitas, yaitu antara lain konten-konten yang belum pernah dipublikasikan sebelumnya dan bisa dari segi visual atau finishing buku. selain itu, peneliti lebih mendalamkan konten yang disajikan diharapkan bisa lebih dalam agar informasi yang disajikan lebih informatif. Ditambah dengan kelengkapan informasi naik sejarah hingga topeng malangan yang dibahas di buku tidak sesuai dengan rencana awal perancangan, kedepannya agar bisa dilengkapi dan disempurnakan untuk memperkaya wawasan masyarakat terhadap seni dan budaya Malang dalam seni Topeng Malangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Decky. 2014. Bahasa Indonesia – Macam macam alur, 14 Februari 2014
- Bandem, I Made. 2001. Buku cetak Wayang Wong Bali , Karakterisasi wayang topeng dan busana topeng Malangan, Bali : Mangisi press. Hal. 56 – 65
- Bandem, I Made. 2001. Buku cetak Wayang Wong Bali , Karakterisasi wayang topeng dan busana topeng Malangan, Bali : Mangisi press (Timoer,1978/1980 : 50)
- Bandem, I Made. 2001. Buku cetak Wayang Wong Bali , Sejarah Wayang Topeng Jawa. Bali : Mangisi press. Hal. 24 – 27
- Corson, Richard. 1975. Stage makeup, edisi kelima Englewood Cliffs. New Jersey : Prentice-Hall, Inc
- Dana, I Wayan. 2010. Makalah tentang Menjelajah jejak topeng dalam Budaya Indoonesia dari masa ke masa, Jurusan Fakultas Seni Pertunjukkan Institut seni Indonesia Yogyakarta. Hal. 5 – 7
- Newark, Quentin. 2002. What is Graphic Design. Switzerland, Rotovison. *Grid*. 132
- L, Zulkifli. 2009. cetakan ke tujuh: Psikologi perkembangan. Bandung : PT Remaja Rosdakarya. Hal 19
- Rustan, Suriyanto, S.Sn. 2008. *Layout Dasar dan Penerapannya* , Jakarta: PT Gramedia PustakaUtama. Hal. 9.
- Rustan, Suriyanto. 2008. *Layout: dasar dan penerapannya*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama. *Grid*.123
- Rustan, Suriyanto,S.Sn.. 2010. Font dantipografi. Jakarta, Indonesia: Gramedia Pustaka Utama. Hal. 16.

DAFTAR MEDIA DAN JURNAL

- Backes, Laura, Understanding Children's Book Genres, <http://www.right-writing.com/genres.html> (diaksestanggal 14 Maret 2015)

<http://www.e-jurnal.com/2013/04/pengertianilustrasi> (diaksestanggal 1 Februari 2011)

<http://www.pnri.go.id/majalahonline.html>, 2003, Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, majalah online (diaksestanggal 25 Maret 2015)

<http://www.koranpendidikan.com/view/9/tari-topeng-malangan-tergerus-modernisasi.html>, Koran pendidikan, 17 januari 2012, oleh redaksi.(diaksestanggal 25 Maret 2015)

<https://malang4you.wordpress.com/category/seni-dan-budaya/4you,22> november 2009 (diaksestanggal 25 Maret 2015)

<https://www.youtube.com/watch?v=mTjsncjL0Ro>, 14 november 2014, net 5 Malang (diaksestanggal 5 Februari 2015)

<http://arsip.malangtimes.com/pendidikan/12112014/15933/format-itn-gelar-pameran-topeng.html>, (diaksestanggal 12 November 2014)

<https://kumalahayati16.wordpress.com/2015/04/07/kelebihan-dan-kekurangan-buku-cetak/> (diaksestanggal 7 April 2015)

Ibid hal 54 – 55(diaksestanggal 1 Februari 2011)

Ibid 56(diaksestanggal 1 Februari 2011)

Ibid., h.74.(diaksestanggal 1 Februari 2011)

Kompas, 23 Oktober 2000 : 28 (diaksestanggal 14 Agustus 2014)

Layout essentials 100 design principles for using grids. 2009. United States of America by rockport publisher. Hal 10 – 11 (diaksestanggal 5 agustus 2015)

Nur Cahyo, Henri. 2009. Pusat Konservasi Budaya Panji, keistimewaan 12 cerita Panji, www.henrinurcahyo.wordpress.com/2009/02/03/harta-karun-cerita-panji/ (diaksestanggal 20 Juni 2014)

Nurhayati, Rina. 2010. Filosofis estetika Topeng Panji Malang Khas Karimoen Dalam Episode Cerita “ Lahirnya Panji Laras”. Surabaya. Hal. 73-83 (diaksestanggal 14 Oktober 2014)

Pratama, 2015, www.teoridesain.com/2015/11/penjelasan-infografis.html(diaksestanggal 25 Maret 2015)

Pigeaud . 1938. *Javaanse Volksvertoningen*. Gambar 52 (diaksestanggal 25 Maret 2015)

Reitz, Joan M. 2008. "children's book". *ODLIS — Online Dictionary for Library and Information Science*. 16 Juni 2008 (diaksestanggal 10 September 2015)

The Gutenberg Diagram, <http://www.vanseodesign.com/3-design-layout>, 2011(diaksestanggal 10 September 2015)

Tim Prima Pena, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Gitamedia Press(diaksestanggal 25 Maret 2015)

The ALA Glossary of Library and Information Science. American Library Association. 1983. hlm. 41–42.ISBN 978-0838903711. (diaksestanggal 01April 2015)

VCD Swara Bintang Shakti Record, 2002 , Adi Saleh Pramono.(diaksestanggal 01 April 2015)

Withbread, David. 2001. *The Design Manual*. Australia: UNSW Press. hal. 16(diaksestanggal 01 April 2015)

Yuka, Shabrina. 2010. *Perancangan Seri Buku Permainan Tradisional Anak Bali, teori warna*. Bali : Tuttle Production. Hal. 55 (diaksestanggal 24 Juni 2014)

LAMPIRAN

Kuisiener anak



Halo, adik-adik. Perkenalkan nama saya Tia. Kakak salah satu mahasiswa dari Desain Komunikasi Visual ITS di Surabaya. Saat ini kakak sedang melakukan survei tentang kebudayaan Topeng Malangan. Kakak meminta bantuan adik mahu mengisi lembar pertanyaan di bawah ini. Isi pertanyaan sesuai dengan pengetahuan adik-adik yaa .

Salam, Kak Tia

Kuisiener tentang Topeng Malangan

Saya bernama

Saya berusia tahun

Saya adalah :

(Pilih salah satu gambar yang ada dibawah)

A

B



laki-laki



Penempusan

Setelah ini adik memilih salah satu jawaban dari pertanyaan yang kakak Tia siapkan. Tolong di isi dengan sejujurnya yaa

1. Apakah adik punya handphone / HP ?
A. Ya
B. Tidak
2. Apakah adik mengetahui tentang Topeng Malangan ?
A. Ya
B. Tidak
3. Apakah adik belajar tentang Topeng Malangan ?
A. Ya
B. Tidak
4. Apakah adik mengikuti kegiatan sanggar Topeng Malangan ?
A. Ya (nama sanggar)
B. Tidak

5. Apakah adik diajarkan tentang Topeng Malangan oleh guru / orang tua adik ?

- A. Ya
B. Tidak

6. Apakah adik pernah melihat pertunjukan Topeng Malangan ?

- A. Iya (di)
B. Tidak

7. Dengan siapa adik melihat pertunjukan Topeng Malangan ?

- A. Keluarga
B. Teman-teman

8. Apakah kesan adik saat mengetahui Topeng Malangan ?
(Adik boleh pilih lebih dari satu jawaban)



(Topeng Malangan)

- A. Menyenangkan
B. Membosankan
C. Mudah diingat
D. Susah diingat
E. Lucu
F. Menakutkan
G. Berwarna-warni
H. Tidak berwarna-warni

7. Menurut adik, perlukah adanya pengenalan yang menarik mengenai Topeng Malangan ?

- A. Perlu
B. Tidak perlu

Berikan alasanmu !

.....
.....
.....

10. Adik boleh memilih lebih dari satu jawaban. Pertanyaannya, apa yang tidak adik ketahui tentang Topeng Malangan ?

- A. Asal Mula Topeng Malangan
- B. Bagaimana membuat Topeng Malangan
- C. Fungsi dan arti sebuah Topeng Malangan
- D. Cerita Topeng Malangan (Panji)
- E. Sifat Topeng pada Topeng Malangan

11. Jika adik ingin mengenali Topeng Malangan, media apa yang paling adik sukai ? (Pilihlah 2 jawaban dibawah ini menurut kesukaan - adik)

- A. Buku bergambar
- B. Games



C. Video / animasi



Jika adik memilih buku, yuk kita lanjut mengisi pertanyaannya dibawah ini :) . Jika tidak adik cukup mengisi sampai disini saja. Terima kasih adik - adik sudah mengisi pertanyaannya :3

12. Buku bergambar seperti apakah yang paling adik sukai ? (Adik boleh memilih jawaban lebih sesuai dengan - kesukaan adik)

- A. Buku cerita anak



B. Buku Komik



C. Buku ensiklopedia / pengetahuan



D. Buku Interaktif



12. Adik suka membaca cerita dimana dalam bentuk apa ?

A. Buku fisik

B. Buku Digital



Jelaskan alasanmu !

.....

.....

13. Berapa lama adik membaca buku cerita ?

- A. Kurang dari 30 menit
- B. 1 Jam
- C. lebih dari 1 jam

14. Menurut adik, apa yang membuat media tersebut untuk pengenalan Topeng Malangan menarik ?

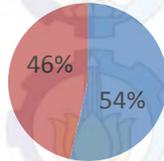
- A. Menyenangkan
- B. Mudah dipahami
- C. Unik
- D. Lainnya.....

Sampai Jumpa dan
Terima kasih

1. Hasil Kuesioner Anak

jenis kelamin

■ perempuan ■ laki



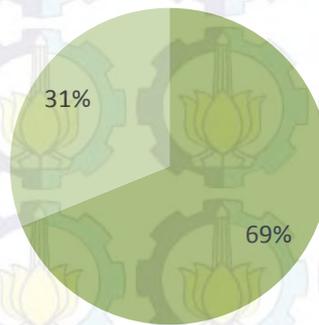
Uang saku anak

■ <10.000
■ 11.000 - 15.000
■ >15.000



apakah adik mempunyai handphone

■ iya ■ tidak punya



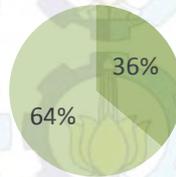
apakah adik mengetahui tentang Topeng malangan ?

■ mengetahui kebudayaan Topeng Malangan
■ Tidak mengetahui kebudayaan Topeng Malangan



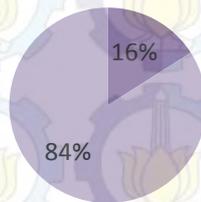
apakah adik pernah belajar tentang topeng malangan ?

■ 1= iya, pernah ■ 2=tidak tidak pernah



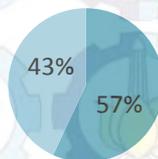
apakah adik pernah mengikuti kegiatan sanggar Topeng malangan di malang ?

■ 1=Iya, pernah ■ 2=Tidak, tidak pernah



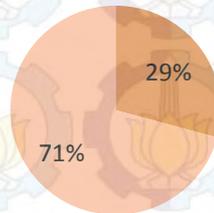
Pernahkah adik dikenalkan /diajarkan Topeng Malangan Malang oleh orang tua / guru ?

■ 1= iya, pernah ■ 2=tidak, tidak pernah



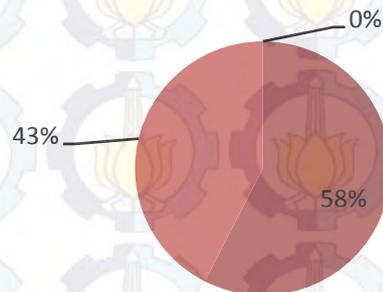
Pernahkah adik melihat pertunjukkan topeng malangan ?

1=Iya, pernah 2=tidak, tidak pernah



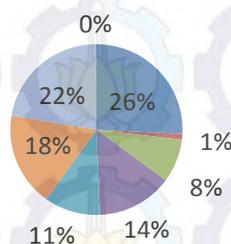
Dengan siapa adik melihat pertunjukkan topeng malangan ?

1=keluarga 2=teman-teman 3=lainnya



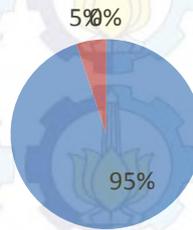
kesan anak terhadap Topeng Mlalangan

1=menyenangkan 2=membosankan 3=mudah diingat
4=susah diingat 5=lucu 6=menakutkan
7=berwarna 8=tidak berwarna-warni



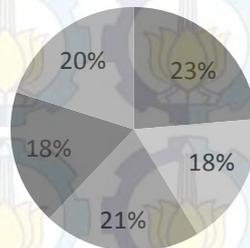
perlu kah adik mengenal tentang topeng malangan dengan media yang manarik ?

■ 1= iya ■ 2=tidak ■ 3=lainnya



opini tentang Topeng Malangan

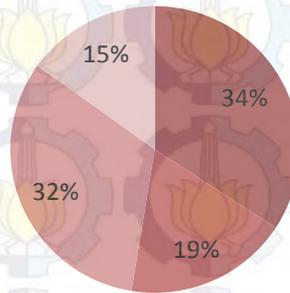
■ Asal mula Topeng Malangan ■ Proses membuat topeng
■ Fungsi dan arti Topeng ■ Cerita Topeng Malangan (Panji)



Media dan Minat responden
Pertanyaan media Buku

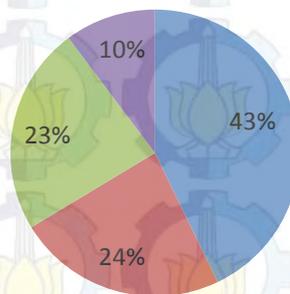
Media yang paling disukai
anak Malang 2015

■ Buku bergambar ■ Games ■ Video /animasi ■ lainnya



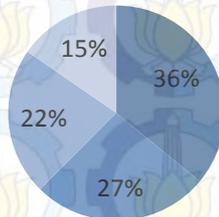
mengapa adik tertarik
membaca buku ?

■ hobby ■ rasa ingin tahu ■ menarik ■ lainnya



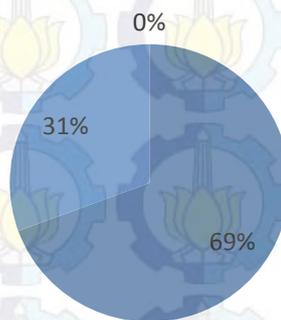
Jenis Buku yang disukai

■ buku cerita anak ■ buku komik ■ Buku ensiklopedia ■ Buku Interaktif



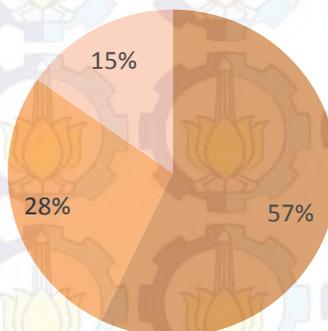
model buku seperti apa yang adik suka

■ buku fisik ■ buku digital ■ lainnya



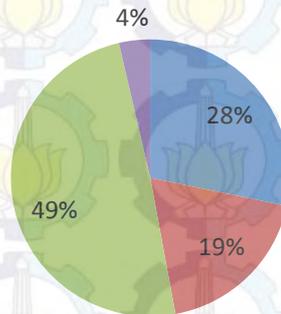
berapa lama adik membaca buku ?

■ <30 menit ■ 1 jam ■ >1jam



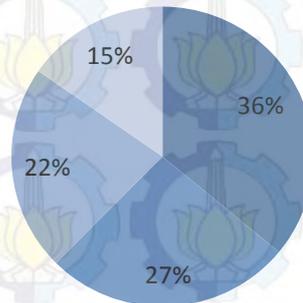
apa yang membuat media buku menjadi lebih menarik ?

■ menyenangkan ■ mudah dipahami ■ Unik ■ lainnya



Jenis Buku yang disukai

■ buku cerita anak ■ buku komik
■ Buku ensiklopedia ■ Buku Interaktif



Jawaban media Video

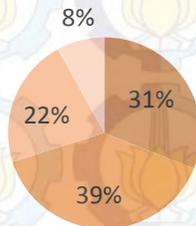
apakah kamu pernah melihat video ?

■ iya ■ tidak



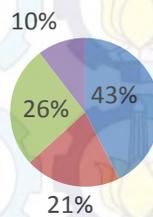
mengapa kamu menyukai video jenis itu

■ seru ■ menarik ■ lucu ■ lainnya



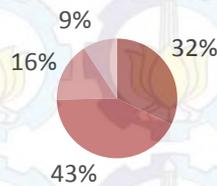
jenis video apa yang kamu sukai ?

■ animasi/kartun ■ dokumenter ■ pengetahuan ■ lainnya



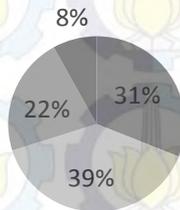
berapa lama durasi adik menonton video edukasi

■ 10-15 menit ■ 20-25 menit ■ 30-45 menit ■ > 60 menit



Tokoh apa yang paling adik gemari pada video animasi ?

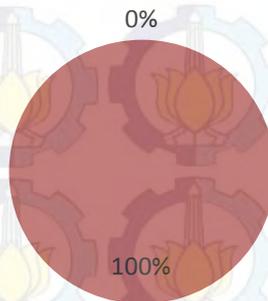
■ Naruto ■ Doraemon ■ Upin Ipin ■ Lainnya



Jawaban media Games

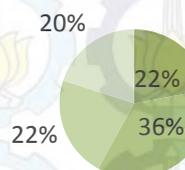
apakah adik pernah bermain games ?

■ pernah ■ tidak pernah



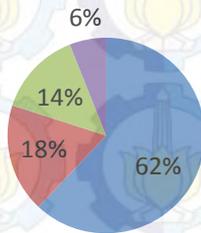
melalui apa adik bermain games ?

■ Komputer / PC
■ Handphone/ HP
■ Tablet (iPad, Galaxy tab, dll)
■ Gmes tradisional (ular tangga, monopoli, dll)



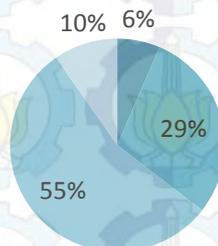
apa yang membuat adik tertarik dengan games ?

■ gambarnya bagus ■ gamesnya seru ■ rasa ingin tahu ■ lainnya



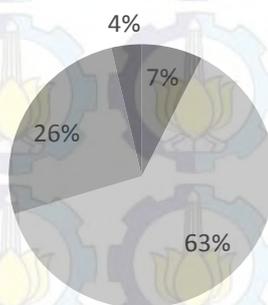
menurut adik, gambar dari game apa yang menarik untuk dijadikan sebuah games ?

■ angry bird ■ Mario bross ■ plant VS Zombie ■ lainnya



berapa lama durasi adik untuk bermain games ?

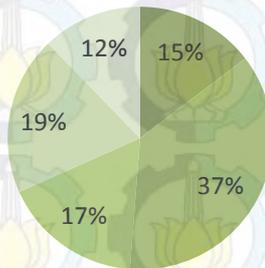
■ <1 jam ■ 1 - 2 jam ■ 2 - 3 jam ■ >3jam



Jawaban media Opsi lainnya

apakah yang membuat adik memilih media lain yang menarik ?

■ menyenangkan ■ unik ■ mudah dipahami ■ mengedukasi ■ lainnya



Soal Kuisiener Orang Tua tentang pengenalan Topeng Malangan untuk anak

Pertanyaan data diri

1. Genre responden
2. Usia responden
3. Pendidikan terakhir
4. Pekerjaan responden
5. Penghasilan per bulan responden

Pertanyaan opini Topeng Malangan

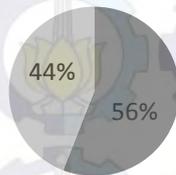
6. Tahukah responden terhadap Topeng malangan
 7. Pernahkah responden melihat pertunjukan Topeng Malangan
 8. Dengan siapa responden melihat pertunjukan tersebut
 9. Dimana responden melihat pertunjukan tersebut
 10. Apakah responden selalu mengikuti informasi perkembangan Topeng malangan
 11. Darimana responden mendapatkan informasi tersebut
 12. Perlukah kebudayaan Topeng Malangan dilestarikan
 13. Perlukah pengenalan budaya Topeng Malangan sejak dini dan mengapa
- Pertanyaan informasi seputar Topeng Malangan
14. Apakah responden mengetahui masyarakat yang masih menggunakan kebudayaan Topeng Malangan
 15. Apakah responden tahu cara membuat Topeng malangan

16. Tahukah istilah uger dlaam Topeng Malangan
17. Apakah responden tahu tentang jenis jenis Topeng Malangan
18. Tahukah responden dengan cerita Panji pada Topeng Malangan
19. Media apa yang sesuai dengan anak untuk mengenalkan Topeng Malangan dan mengapa
20. Jika ada sanggar topeng malangan dimalang apakah responden ikut bergabung
21. Jika responden memiliki anak akankah responden mengajak ikut serta ke sanggar Topeng Malangan
22. Jika memang ada media yang mengangkat budaya Topeng Malangan, berapa rupiah yang akan responden tukarkan dan mengapa

Jawaban pertanyaan diri Orang tua

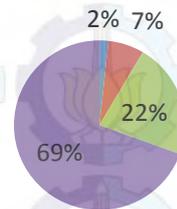
jenis kelamin

■ L ■ P



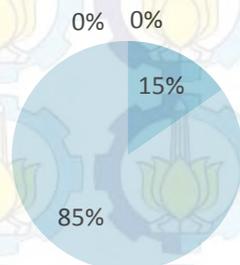
usia

■ 16-18 ■ 19-22 ■ 23-25 ■ >25



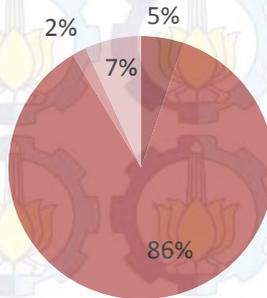
Pendidikan terakhir

■ SD ■ SMP ■ SMA ■ d1/d2/d3/d4/S1/s2



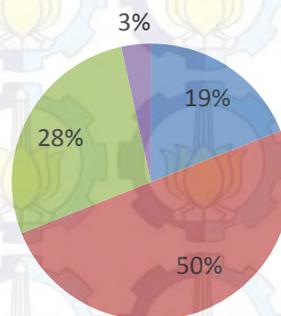
pekerjaan

■ pelajar/mhssw ■ PG/ PS ■ Wiraswata ■ Lainnya



Penghasilan per bulan

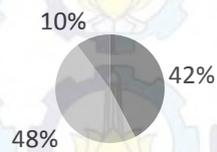
■ 500.000-1.000.000 ■ 1.000.000-2.500.000
■ 2500000-5.000.000 ■ >5.000.000



Jawabab opini Topeng Malangan

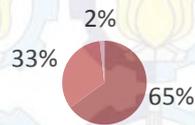
apakah anda mengetahui
kebudayaan topeng malangan ?

■ Sangat mengetahui ■ biasa saja ■ Tidak tahu



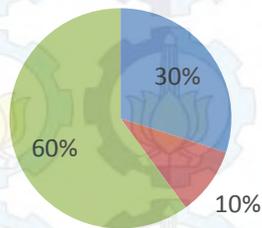
pernahkah anda melihat pertunjukan topeng malangan ?

■ Pernah ■ Tidak pernah ■ Lainnya



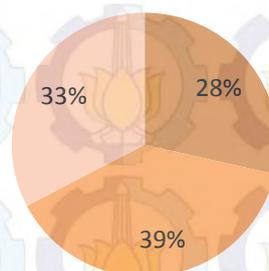
Dimana anda melihat pertunjukan topeng malangan ?

■ di sanggar Topeng ■ tempat umum ■ lainnya



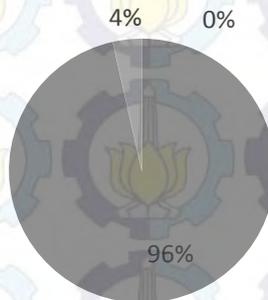
dengan siapa anda melihat pertunjukan topeng malangan ?

■ dengan keluarga ■ Teman / sahabat ■ lainnya



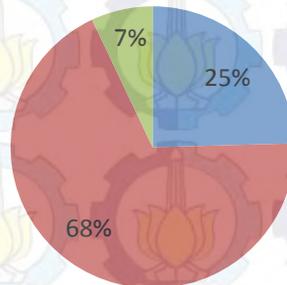
perlu kah kebudayaan topeng malangan ini dilestarikan ?

■ iya ■ tidak ■ lainnya



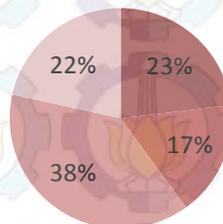
apakah anda termasuk salah satu pelestari topeng malangan ?

■ iya ■ tidak ■ lainnya



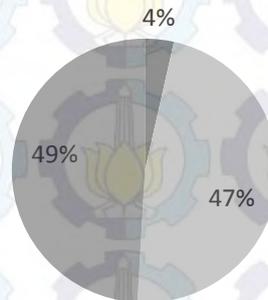
darimana anda mengetahui topeng malangan ?

■ media cetak ■ saudara/teman ■ media elektronik ■ lainnya



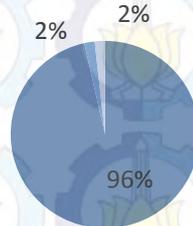
apakah anda selalu mengikuti perkembangan topeng malangan ?

■ iya ■ jarang ■ tidak



penerapan budaya Topeng sejak dini

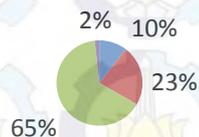
■ iya ■ tidak ■ lainnya



Jawaban pengetahuan seputar Topeng Malangan

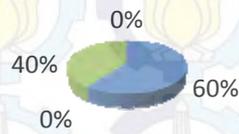
apakah anda mengenal salah satu tokoh pelestarian topeng malangan ?

■ ya, saya kenal ■ pernah mendengar saja ■ tidak, saya tidak kenal ■ lainnya



pernahkah anda mengetahui ttg masyarakat yang masih melakukan...

■ Iya saya tahu ■ pernah mendengar saja ■ saya tidak tahu ■ lainnya



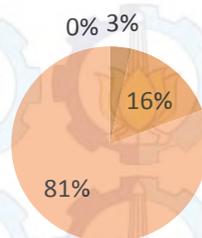
pernahkah anda mengetahui proses membuat topeng malangan ?

■ Iya saya tahu ■ pernah mendengar saja ■ tidak tahu ■ lainnya



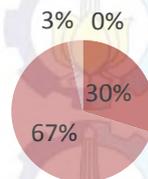
Tahukah anda dengan istilah uger dalam topeng malangan ?

■ iya saya tahu ■ ya, hanya mendengar saja ■ tidak, saya tidak tahu ■ lainnya



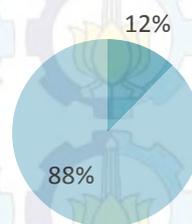
apakah anda tahu dengan jenis - jenis topeng malangan ?

- iya saya tahu lengkap jenis topeng malangan
- ya hanya beberapa topeng saja
- tidak saya tidak tahu
- lainnya



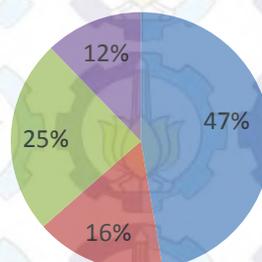
tahukah anda dengan cerita Panji dalam topeng malangan ?

- ya saya tahu (lanjut 21)
- saya tidak tahu (lanjut 22)



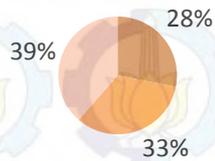
menurut anda media apa yang cocok untuk anak ttg pengenalan topeng malangan ?

- buku bergambar/komik
- games
- video
- lainnya



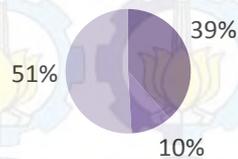
jika ada sanggar topeng malangan dimalang apakah anda akan ikut bergabung ?

■ iya, saya ikut ■ tidak saya tidak ■ lainnya



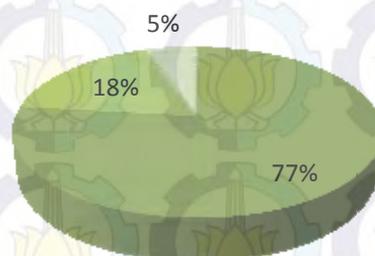
jika anda memiliki anak, apakah anda akan mengajak anak anda untuk mengikuti kegiatan sanggar topeng...

■ iya, saya ajak ■ tidak, saya tidak akan ajak ■ lainnya



Jika ada media yang mengangkat Topeng Malangan, berapa harga yang sesuai untuk media tersebut ?

■ <100.000 ■ 100.000-200.000 ■ >200.000



2. Hasil foto Riset

Kuisisioner Sekolah BSS



Sekolah Ahlus Sa'ada Wan najah





3. Depth interview Dinas kebudayaan dan Pariwisata malang



Wawancara dengan pak kepala seksi kebudayaan

- Pendapat tentang perhatian pemerintah terhadap topeng Malangan ?
- Saat ini topeng Malang secara keseluruhan di Kabupaten Malang dan Kota Malang, kondisinya positif. Mungkin tidak terlalu *booming* disekitar kota Malangnya, tetapi didaerahnya yang rutin mengadakan pertunjukan Topeng malangan pasti rame mbak. Kalau ada event besar,

biasanya kita juga mengundang performer Topeng Malang untuk tampil.

- Perkembangan Topeng Malang di Malang saat ini ?
- Di Malang, kami tetap melakukan pertunjukan topeng Malang, dan termasuk rutin untuk setiap bulannya. Kami disini berupaya mengangkat kesenian topeng Malang. Saat ini topeng Malang secara keseluruhan di Kabupaten Malang dan Kota Malang, kondisinya positif. Mungkin tidak terlalu *booming* disekitar kota Malangnya, tetapi didaerahnya yang rutin mengadakan pertunjukan Topeng malangan pasti rame mbak. Kalau ada event besar, biasanya kita juga mengundang performer Topeng Malang untuk tampil.
- Bagaimana Gerakan anak muda yang turut serta melestarikan topeng Malang
- Karena anak zaman sekarang terpengaruh dengan budaya luar dan teknologi, sehingga pertunjukan Topeng Malang menjadi tidak menarik lagi.
- Faktor menurunnya budaya Topeng Malang
- Banyak anak muda di Kabupaten Malang yang mengikuti pembuatan topeng dan tari topeng, baik dari TK sampai kuliah. Namun, semuanya hanya masyarakat yang ada disekitar sanggar. Tidak semua anak ikut turut membuat topeng dan mempelajari tarinya. Sisanya untuk yang kota semua kesenian berpusat di Pakisaji.
- Pengrajin Topeng yang berada dibawah pengamatan Dinas
- saat ini ada 38 tempat pengrajin topeng di Kabupaten Malang, dan semuanya dikontrol dengan cara satu dari orang Dinas terjun langsung ke pengrajin tersebut. Sanggar tari yang mengangkat Topeng Malang Cuma ada 2, yaitu sanggar Asmara Bangun Pakisaji dan Mengir Dharma Tumpang.

- Target ideal yang ditujukan
- Menurut saya target untuk pengenalan budaya seni Topeng lebih ke generasi muda saja. Karena mereka kan yang meneruskan budaya Indonesia. Semakin dini dikenalkan dengan budaya maka semakin terpelihara kebudayaan lokal d Indonesia.

- Pendapat mengenai kebutuhan media pengenalan Topeng Malangan
- Apa ya mbak, ada banyak sebenarnya. Kalau generasi muda sekarang contohnya media buku visual saat ini kondisinya 50 : 50 dengan kebutuhan media elektronik. Karena dalam life style di Malang, memang rata-rata masyarakat membutuhkan media elektronik untuk kebutuhan sehari-hari, namun, disini keberadaan buku juga tidak kalah pentingnya. Banyak juga masyarakat yang masih membutuhkan media buku untuk kebutuhannya. Apalagi jika buku tersebut ada visual yang menarik, pasti tingkat minat membaca di Malang juga lebih meningkat.

- Pendapat mengenai isi perancangan visual yang menarik
- Sangat bagus sekali jika mengangkat jenis topeng Malangan, karena itu termasuk langkah penting untuk membudidayakan kesenian topeng Malangan. Jika ditambahi dengan visualisasi yang menarik, maka penyampaian informasi tentang topeng akan lebih mudah dan banyak juga peminatnya.

- Pendapat mengenai target pasar sejak dini
- Justru saat ini kita memulai dengan gerakan kesenian dari dini. Di kabupaten malang, setiap desa yang memiliki pengrajin topeng banyak juga anak kecil yang turut serta membuat topeng. Saat ini di Pakisaji , contohnya, setiap minggu diadakan praktik membuat topeng dan tari topeng Malangan gratis. Siapapun boleh ikut, baik masih kecil ataupun sudah tua sekalipun. Jika memang media buku visual ini ditargetkan untuk anak, maka lebih mudah lagi untuk mengenalkan kesenian topeng Malangan di Malang kepada anak.

- Mencari data yang digunakan sebagai bahan perancangan buku visual.
- Data yang diberikan berupa tempat sanggar yang ada di kabupaten Malang dan pengrajinnya, namun, masih belum diberikan karena saat itu data di komputer masih diback up. Sejauh ini hanya diberikan tempat secara lisan oleh beliau, yaitu padepokan seni Mengir Dharma dan sanggar Panji Asmarabangun.

4. Depth interview Sanggar Topeng Malangan Sanggar Pakisaji





Etnografi :

Sanggar terbuka. Begitu juga dengan lingkungannya. Lebih panas udaranya. Namun aktivitas disanggar sangat aktif. Lebih mementingkan pertunjukan dibandingkan upacara. Sanggar Topeng yang mengikuti perkembangan zaman. Pak handoyo berfikir jika mereka ingin mengenalkan topeng malangan, tidak perlu ditunjukkan yang mistis mistisnya. Masyarakatnya ramah. Anak-anak hingga dewasa banyak yang terjun di dunia pertopengan.



Berikut ini adalah anak-anak yang mengikuti pelatihan tari Topeng. Sangat sederhana, pawak yang kecil dan kurus. Rambut hitam sedikit coklat, karena terkena panas. Raut yang ramah. Mata yang lancip. Memakai kaos di aktivitas sehari-harinya. Kegemaran anak lelaki seusianya ialah bermain *dara*.

Wawancara dengan pak handoyo

- Pendapat mengenai topeng Malangan Malang
- Saat ini dunia pertopengan istilahnya sudah sekarat, ya tidak hidup namun belum mati juga. Pemerintahan masih belum mengupayakan

untuk meningkatkan kebudayaan di setiap kota. Ditambah lagi saat ini sudah banyak media elektronik serta budaya luar yang menjadi daya tarik generasi muda saat ini. Hanya sebagian saja yang masih mau terjun di dunia pertopengan.

- Sejarah singkat sanggar Asmara Bangun.
- Topeng Malangan ini dahulunya di buat oleh kakek saya, namanya mbah karimun. Beliau adalah salah satu tokoh yang membantu melestarikan topeng Malangan. Sudah 70 tahun mbah Karimun turut membuat topeng malang.
- Upaya pelestarian topeng Malangan.
- Disini sanggar membuka kelas gratis bagi siapapun yang ingin belajar tari topeng, dan membuat topeng. Karena pada dasarnya jika seseorang menuntut ilmu , akan berkembang selama kita masih terbuka. Saat ini kami mulai memasuki perkembangan anak muda. Karena bagaimanapun topeng Malangan harus ditanam digenerasi muda sejak dini, adapun penyesuaian yang dirubah untuk diterapkan di generasi muda. Biasanya banyak program sekolahan datang untuk belajar juga, dan sering ada turis yang datang untuk melihat dan belajar pembuatan topeng juga. Setiao sebulan sekali saya mengadakan perfom Topeng malangan, saya menyesuaikan selera anak muda supaya mereka mau melihat pertunjukan Topeng malangan. Seperti waktu dan berapa jam pertunjukan Topengnya. Kalau kamalaman nanti anak-anak ga bisa lihat, kalau kelamaan anak-anak pasti bosan.
- Pendapat mengenai butuhnya media tentang Topeng Malangan
- Kalau begitu, akan sangat membantu program sanggar asmara bangun. Karena saat ini sanggar memberi ilmu kepada anak-anak, namun tidak ada sesuatu yang membuat mereka belajar dirumah juga. Akan sangat dibutuhkan jika memang akan dibuatkan media mengenai topeng Malangan, sanggar akan senang sekali. Apalagi, disini banyak sekali murid yang masih sekolah dasar. Itu bisa menjadi batu loncatan untuk memperkenalkan topeng Malangan yang divisualisasikan. Lebih menarik. karena sampai saat ini media informasi mengenai topeng

Malangan yang khusus membahas topeng Malang belum ada, apalagi untuk anak-anak.

- Target ideal untuk pengenalan tentang Topeng Malangan
- Kalau saya lebih ke anak-anak saja. Karena anak-anak masuk dalam generasi muda kan. Jadi kita sedikit demi sedikit mengajarkan anak untuk mencintai budaya seni lokal di kota mereka. Sekaligus kita memperkaya ikatan pelestarian budaya Topeng. Dibandingkan dengan kolektor /seniman/ budayawan, banyak sekali yang harus diambil sebagai konten buku, lebih detail, apalagi pasarnya jauh lebih sedikit dibandingkan dengan anak.
- Media yang sesuai menurut bapak Handoyo
- Menurut saya, semua media bisa, terutama yang medianya bergerak. Tapi kalau buat pengenalan pertama yang targetnya anak-anak ya buat buku saja. Karena simple, ringkas, tidak perlu media penyokong buat mengenalkan Topeng Malangan ke anak. Anak pasti tertarik dengan apapun yang bervisual, tapi buku itu media yang fleksibel mbak. Selain bisa dibawa kemana saja, mudah membacanya, anak pasti tertarik kalau buku itu banyak gambarnya. Dengan begitu anak setidaknya tahu tentang budaya Topeng Malangan. Sekaligus nanti kalau bisa dipakai untuk pembelajaran di setiap sanggar di Malang.
- Mengapa media tersebut sesuai dengan target idealnya
- Ya sesuai sesuai saja to mbak, sebenarnya media lain kan bisa, tapi aksesnya ntar susah. Kayak video, harus pakai pemutar video kan, trus kalau games, harus menggunakan media media yang mendukung games. Kalau buku, tinggal bawa saja bukunya, trus dibaca kapan saja dan dimana saja bisa. Lagian kalau mau bikin buku buat orang dewasa juga buat apa mbak. Toh mereka belum tentu mau beli dan mau belajar. Tapi kalau anak-anak mereka pasti mudah tertarik dengan sesuatu yang baru to. Jadi pengajarannya juga lebih mudah ditangkap sama anak-anak. Lagian sampai saat ini buku tentang Topeng Malangan buat anak juga belum saya temukan. Jadi nanti kalau membuat buku, bukunya harus penuh dengan visual biar anak tertarik.

- Mencari data untuk menyusun perancangan Topeng Malangan.
- Data yang didapat berupa pengamatan tari serta sejarah Topeng, pembuatan topeng, fungsi Topeng, dan disertai pengamatan masyarakat di sekitar sangga

5. Depth interview dengan sanggar Mengir Dharma

Sanggar Tumpang



Etnografi :

Tempatnya rindang dan sejuk. Sanggar terbuat dari kayu jati hingga rumah bapak saleh sendiri. Belum banyak aktivitas Tari Topeng. Disana lebih kepada *ruwatan* daripada pertunjukan Topeng. Lebih mementingkan adat kuno seperti melakukan

upacara sebelum membuat topeng. Banyak orang tua yang terjun di sanggar pak saleh ini. Jarang sekali melihat anak-remaja yang ikut terjun juga.

Wawancara dengan pak Saleh

- Sejarah singkat dari padepokan Seni Mengir Dhama
- Padepokan Seni Mengir Dhama merupakan milik buyut-buyut dari pak Saleh itu sendiri, saat ini sudah 215 tahun, dan generasi pak saleh adalah generasi ke empat dari keluarganya. Padepokan ini aslinya padepokan wayang kulit, dimana juga ada latian gamelan dan petunjukan pewayangan (biasanya untuk pemutihan diri). Beliau adalah seorang dalang wayang. Baru 3,5 tahun ini beliau merambat ke dunia pertopengan untuk membantu melestarikan topeng, karena paman beliau dahulunya adalah seorang pengrajin topeng.
- Pendapat mengenai topeng Malangan saat ini
- Sangat memprihatinkan, khususnya saat ini sudah dijajah dengan media elektronik, sehingga pertunjukan wayang wong pun jarang ada yang melihat. Jikalau pun ada hanya masyarakat daerah sini saja. Terkadang para turis juga kesini untuk belajar membuat topeng, namun hal semacam itu bukanlah hal yang rutin. Sekarang tinggal orang-orang tua saja yang masih meneruskan Topeng malangan.
- Upaya pelestarian yang dilakukan oleh padepokan Seni Mengir Dhama
- Padepokan ini menampilkan wayang kulit dan wayang topeng / wong. Disini masyarakat masih menggunakan kebudayaan pemutihan diri, kebudayaan itu dilakukan dengan menampilkan tari topeng ,atau dahulunya dengan pertunjukan jaran kepang. Jadi sampai saat ini ya pertunjukan kesenian masih ada, bahkan beliau sudah menampilkan sampai Yogyakarta dan Jakarta.
- Pendapat mengenai media memuat topik topeng Malangan
- Lebih baik buku saja, sangat setuju! karena menurut saya sampai saat ini belum ada ulasan khusus mengenai topeng Malangan saja, biasanya hanya berbentuk video dokumenter atau foto saja. Jika media ini berjalan, maka akan semakin mudah untuk memperkenalkan kebudayaan

topeng Malangan dan jika ada visualisasi yang menarik, akan menarik di kaulan muda mencintai topeng Malangan.

- Target ideal untuk pengenalan topeng malangan
- Lebih ke anak-anak hingga remaja saja . biar ada yang meneruskan budaya Topeng malangan dong. Saat ini mereka tidak mengetahui bahwa budaya lokal Topeng ini mulai punah akibat ketidak hirauan generasi muda yang lebih condong ke teknologi.
- Mengapa media tersebut sesuai dengan target yang anda inginkan
- Karena selain tadi yang saya bilang biasanya bentuk video dan dokumentasi saja, kalau dalam bentuk cetak pun adanya skrip Topeng dan literasi topeng. Tapi saya belum menemukan buku yang menarik. kalau targetnya anak, nanti kasih gambar yang banyak ya
- Pencarian data yang memuat tentang ritual serta pembuatan topeng.
- Data yang dicari berupa step-step pembuatan topeng sampai pada final, beserta persiapan ritual yang salah satunya adalah *uger*, dalam proses pembuatan topeng Malangan.

6. Observasi Di Museum Topeng



Museum topeng memang sudah memiliki banyak koleksi budaya, salah satunya Topeng malangan, tapi tidak fokus dengan namanya museumnya. Saya kira nama museum topeng akan ditampilkan seputar topeng saja, dengan detail. Ternyata tidak. Kata mas Agus, seorang gaet museum mengatakan juga kalau sampai saat ini detail tentang topeng masih dicari lagi. Belum lengkap data-datanya. Bahkan keterangan papan dengan jarak pandang mata sangat tinggi dan

tulisannya sangat kecil sehingga kita tidak bisa membaca. Beliau pun juga belum menemukan media untuk mengenalkan Topeng Malangan untuk anak.

7. Kuisioner visual dan umum



8. Observasi Nandur Dulur





Nandur Dulur adalah suatu kegiatan yang merepresentasikan apa yang mereka mimpikan. Semua manusia bersaudara. Sudah selayaknya kita rayakan perbedaan kita ini dengan berbagi keceriaan dan juga pengetahuan. Menanam nilai-nilai ini kepada semua makhluk, termasuk teman-teman kecil kita. Acara nandur dulur diadakan pada setiap hari minggu sore di taman Merbabu. Disana mereka mengadakan event kecil berupa workshop, puppet story, mewarnai dan lainnya. Kegiatan yang paling anak sukai adalah mewarnai dan membuat sesuatu (wawancara mas Zebra, salah satu anggota nandur dulur). Anak-anak suka sesuatu yang unik bagi mereka. Semacam menempal gambar dan membuat itu sduah sangat senang anak-anak dan antusias, ujar Zebra. Jadi nakalan senang nanti anak-anak kalau buku Topeng ada sesuatu yang bisa mereka mainkan.



9. Post-Test



Penulis melakukan *post-test* kepada target audiens di Kota Malang. Mereka sangat senang dan antusias, bahkan ada yang sampai rebutan buku karena penulis hanya membawa satu contoh buku.

10. Dokumentasi Pameran Tugas Akhir

Royal Plaza, UG, 17 Januari 2016-01-26





Biodata Penulis

Achintya Yualita, lahir di Surabaya pada 14 Oktober 1993. Anak pertama dari pasangan Joko Triono dan Enny Indriani ini lebih akrab disapa Achin atau mprreng. Pendidikan yang pernah ditempuh penulis dimulai dari Sekolah dasar di SD Medokan Ayu II (615) Surabaya, lalu melanjutkan di SMP Negeri 17 Surabaya, dan terakhir di SMA Negeri 17 Surabaya. Penulis yang sejak SD aktif mengikuti perlombaan di bidang seni ini baik menggambar dan menari. Sangat menyukai hewan kucing.



Semasa kuliah penulis aktif dalam kegiatan kampus. Penulis pernah menjabat sebagai wakil Ketua Departemen Desain Komunikasi Visual Mahasiswa IDE periode 2013-2014, sie acara Malam guyub Raket, dan sie perform dalam event IDE ART 2015. Perancangan Buku Cerita Visual untuk anak kelas 4-6 SD tentang seni Topeng Malangan sebagai Media Yang Meningkatkan Minat Anak Terhadap Budaya Khas Malang merupakan judul tugas akhir yang diambil oleh penulis karena penulis sangat menyukai anak-anak dan ilustrasi manual.

Email : Mawmenge@gmail.com

Line : @mawmenge

IG : @mprreng