

PERANCANGAN BUKU VISUAL DAMAR KURUNG DAN MASMUNDARI SEBAGAI MAESTRO KESENIAN GRESIK

Nama Mahasiswa : Rany An Nisaa Syabrina
NRP : 3410100008
Jurusan : Desain Produk Industri FTSP - ITS
Dosen Pembimbing : Octaviyanti Dwi Wahyurini, ST. M.AppDesArt

ABSTRAK

Seni Hias Damar Kurung salah satu peninggalan dari seni budaya tradisional tertua di Gresik. Kesenian ini sudah ada sejak jaman sunan Prapen dan menjadi kesenian tradisi masyarakat Gresik. Keberadaan kesenian Damar Kurung mulai terlupakan semenjak kepergian sang maestronya, Masmundari. Masmundari merupakan seniman damar kurung yang telah sukses memperkenalkan Damar Kurung ke mata dunia, karna prestasi dari pameran dan penghargaan yang diperolehnya. Namun pada kenyataannya kesenian ini kini mulai surut di masyarakat karena kurangnya pengetahuan dan pemahaman untuk mengenal Damar Kurung. Damar Kurung merupakan kesenian yang dimiliki oleh rakyat Gresik, lukisan Damar Kurung menceritakan tentang sejarah tentang tradisi, adat istiadat serta tatacara kehidupan bermasyarakat Gresik. Antusias masyarakat untuk mempelajari agar dapat melestarikan kesenian ini merupakan salah satu potensi agar dapat membantu mengenalkan Damar Kurung kembali sebagai warisan kesenian rakyat Gresik.

Perancangan ini menggunakan metode penelitian data kuisisioner AIO 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 dewasa awal usia 18 – 25 tahun, dimana mereka memiliki karakter aktif, selalu ingin tahu dan peduli dengan lingkungan sekitarnya. Mereka tertarik dengan buku pengetahuan dengan resensi cerita yang kuat dengan visualisasi yang menarik sebagai penguat cerita. Konsep dari perancangan ini adalah *Folk Art Journey*, yang mengartikan bahwa Damar Kurung merupakan Kesenian Rakyat yang telah melakukan perjalanan panjang dari sejarahnya. 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 *Folk Art Journey*, bertujuan mengajak audiens untuk mengikuti perjalanan dari cerita – cerita perjalanan tradisi dan kebudayaan Gresik yang dapat dirunut dari penggambaran Damar Kurung hingga nantinya mereka dapat membuat Damar Kurung sendiri. Media buku berfungsi sebagai media komunikasi serta pengetahuan yang memiliki jangka waktu panjang dan diharapkan menjadi media yang dapat mengembangkan dan melestarikan Damar Kurung kepada masyarakat. Konsep tersebut akan terlihat pada setiap halaman buku visual dan menjadi daya tarik yang khas bagi buku ini.

Keywords : Buku Visual, Damar Kurung, Masmundari, Gresik

THE DESIGN OF VISUAL BOOK OF "DAMAR KURUNG" AND MASMUNDARI AS THE MAESTRO OF ART FROM GRESIK

Name of student : Rany An Nisaa Syabrina
NRP : 3410100008
Departement : Desain Produk Industri FTSP - ITS
Supervisor : Octaviyanti Dwi Wahyurini, ST. M.AppDesArt

ABSTRACT

A "Damar Kurung" Decorative Art (or Deco Art) is one of the oldest traditional art and culture heritage in Gresik. This art has existed since the era of Sunan Prapen and has become Gresik people's art and culture tradition. The existing of "Damar Kurung" decorative art has lost from people's mind since the death of its maestro, Masmundari. Masmundari is a "Damar Kurung" pioneer artist who has succeeded in introducing it to the eye of the world, because of his successful exhibition and the achievements he had.

But in fact, this art's popularity has decreased because of lack of knowledge and comprehension about "Damar Kurung" itself. Nevertheless, "Damar Kurung" is a deco art which is originally owned by Gresik people. "Damar Kurung" paintings tell the history about the tradition, the old customs, and the life of Gresik ancient folks. Enhancing people's enthusiasm to learn about how to preserve this heritage art is one of the potential way to bring back the popularity of "Damar Kurung" as the folk art of Gresik.

The design used a research method based on AIO questionnaire and depth interview to get the primary data and existing articles, visual books, and literature books to get the secondary data. The target audience of this book is adults with age range at about 18-25 years old, who have active characteristics, high curiosity, and concern about their surroundings.

They are interested in knowledge book --also known as encyclopedia, with strong story plot and interesting visualization to strengthen the idea of the story. This design has a concept: Folk Art Journey, which means "Damar Kurung" is a Folk Art that has gone through a long journey of its journey. Concept determination is based on some analysis that has been done to some segment target characters to approach the audiences need.

This book which is connoted as Folk Art Journey, aims to persuade readers to follow the journey path of Gresik folk art and culture tradition that can be seen from the visualization of "Damar Kurung" so that the readers are able to make their own "Damar Kurung". Book as a media to communicate and the source of knowledge is a long-term media and hopefully can be one of the way to develop and preserve "Damar Kurung" for the future generation. That concept will be seen in every page of this visual book and such a peculiar attraction for everyone.

Keywords : Visual book, Damar Kurung, Masmundari, Gresik.

BAB 2

STUDI PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Bab ini berisi tentang landasan teori yang berhubungan dengan pokok permasalahan yang akan dibahas. Landasan teori ini mencakup dasar – dasar teori yang akan dipergunakan sebagai bahan acuan dalam merancang buku visual.

2.1.1 Buku

Buku adalah tempat lahirnya desain grafis. 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.¹⁷ Buku adalah sebuah media yang berfungsi menyampaikan informasi, berupa cerita, pengetahuan, laporan dan lain-lain. Buku dapat menampung banyak informasi, semuanya tergantung berapa banyak halaman yang dimilikinya.

Buku merupakan media pelantara sejarah, karena buku tahan lama dan dapat diturunkan, sehingga buku dapat menurun hingga beberapa generasi. Selain itu buku sebagai media pengetahuan juga memiliki beberapa kelebihan apabila dibandingkan oleh media elektronik, yaitu :

1. Buku Selalu *Up to Date*

Buku selalu menyimpan informasi yang akurat, 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.

¹⁷ Newark, Quentin, 2002, What is Graphic Design, Switzerland, Rotovision, *Grid*.132

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 televise, audience harus terus menerus menatap layar televise 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 kehidupan 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 menunjukkan lokasi di mana informasi yang dicari dapat ditemukan. Misalnya, katalog, bibliografi, dan lain - lain.

2.1.1.1 Sistematika buku

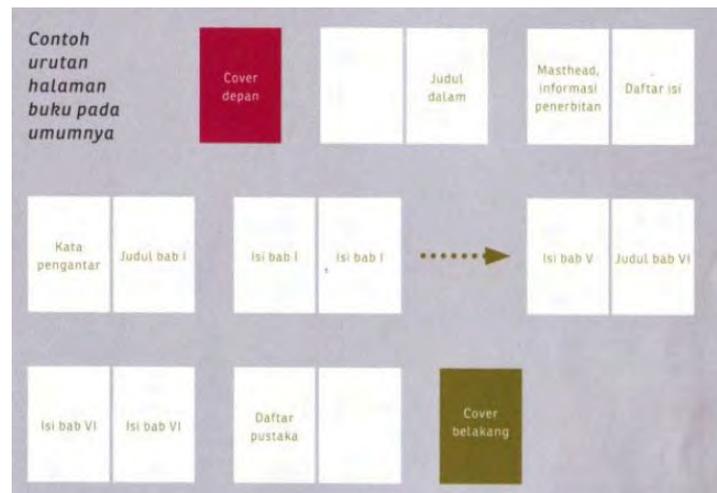
Berikut ini adalah bagian-bagian buku dan fungsinya secara umum¹⁸:

- 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

¹⁸ Surianto Rustan, 2008, *Layout: dasar dan penerapannya* , Jakarta, Gramedia Pustaka Utama. Grid.123

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.



Gambar 2.1 Urutan Penyusunan Buku
Sumber : Grid.pressdesain.worldpress.com

2.1.1.2 Penulisan Buku

Pada penyusunan buku diperlukan penulisan dengan menggunakan alur cerita untuk memudahkan dalam penyampaian isi buku. Terdapat 8 macam alur cerita, yaitu¹⁹ :

1. Alur Cerita

Alur adalah 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. Macam – macam alur :

- a. Alur maju (*Progesi*) adalah sebuah alur yang memiliki klimaks di akhir cerita dan merupakan rangkaian peristiwa dari masa kini ke masa lalu

¹⁹ Adi, Decky., *Bahasa Indonesia – Macam macam alur*, Diakses pada tanggal 14 Februari 2014, pukul 19.38

yang berjalan teratur dan berurutan sesuai dengan urutan waktu kejadian dari awal sampai akhir cerita.

- b. Alur Mundur (Regresi) 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.
- c. Alur Sorot balik (*Flashback*) adalah alur yang mendahulukan akhir cerita kemudian kembali ke awal cerita atau klimaks kemudian kembali ke awal cerita menuju akhir.
- d. Alur Campuran (maju-mundur) adalah alur yang diawali klimaks, kemudian kemudian masa lampau dan dilanjutkan sampai pada penyelesaian yang menceritakan banyak tokoh utama sehingga cerita yang satu belum selesai kembali ke awal untuk menceritakan tokoh yang lain.
- e. Alur Gabungan adalah alur yang merupakan gabungan dari alur maju dan alur mundur.
- f. Alur Klimaks adalah alur yang susunan peristiwa menanjak dari peristiwa biasa meningkat menjadi penting yakni lebih menegangkan.
- g. Alur Antiklimaks adalah alur yang susunan peristiwanya makin menurun dari peristiwa menegangkan kemudian menjadi kendor dan berakhir dengan peristiwa biasa.
- h. Alur Kronologis adalah alur yang susunan peristiwanya berjalan sesuai dengan urutan waktu. Dalam alur ini terdapat hitungan jam, menit, detik, hari dan sebagainya.

2. Bahasa Penulisan

1. Bahasa Formal (Resmi)

Bahasa formal ialah bahasa yang bersifat resmi dan biasa digunakan untuk buku sejarah atau buku pelajaran. Ciri-ciri bahasa formal yaitu :

- a. Menggunakan unsur gramatikal secara eksplisit dan konsisten
- b. Menggunakan imbuhan secara lengkap

- c. Menggunakan kata ganti resmi
- d. Menggunakan kata baku
- e. Menggunakan EYD
- f. Menghindari unsur kedaerahan.

2. Bahasa Nonformal (Tidak Resmi)

Bahasa nonformal 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 :

- a. Menggunakan bahasa tidak baku
- b. Menggunakan bahasa sehari – hari
- c. Menggunakan bahasa campuran
- d. Tidak banyak menggunakan kata penghubung
- e. Menggunakan bahasa yang sederhana dan singkat.

2.1.2 Buku Visual

Kata visual bisa diartikan dengan segala sesuatu yang dapat dilihat²⁰, maka definisi dari kata Buku visual dapat diartikan dengan sebuah media cetak berbentuk lembaran-lembaran kertas yang menyampaikan informasi melalui segala sesuatu yang dapat dilihat. Dalam buku visual, berbagai elemen visual cenderung mendominasi peran sebagai pencerita, fungsi teks cenderung berperan sebagai pendukung informasi, tidak mendominasi isi buku. Perancangan ini memilih media buku visual berdasarkan hasil kuesioner yang telah dilakukan oleh penulis.

Buku visual adalah suatu media komunikasi yang menyampaikan informasi dengan informasi menkombinasikan bahasa dan grafis dengan visual seperti gambar dan ilustrasi. Secara umum perspektif buku visual berpusat pada kebutuhan dan harapan komunikasi daya tangkap secara informatif yang disebut

²⁰ Kusrianto, Adi, 2007, Pengantar Desain komunikasi Visual , Yogyakarta, Penerbit Andi.
Grid.12

komunikasi visual.²¹ Komunikasi visual mengkombinasikan seni, lambang, tipografi, gambar, desain grafis, ilustrasi, dan warna dalam penyampaiannya.²²



Gambar 2.2 dan Gambar 2.3 Buku Biografi Visual Paolo Maldini
Sumber: <http://Grid.behance.net/>

Sentuhan visual tersebut dapat berupa fotografi ataupun ilustrasi, yang bertujuan untuk mempermudah penyampaian informasi serta mencegah kebosanan pada saat membaca.

2.1.2.1 Segmen Pasar

Segmen Pasar adalah sekelompok pelanggan yang memiliki sekumpulan kebutuhan dan keinginan serupa. Keinginan dan kemampuan seseorang terhadap konsumsi sebuah barang atau jasa berubah sesuai dengan usia. Begitu pula konsumsi seseorang terhadap ketertarikan dan kebutuhan jenis buku.²³ Konsumsi buku pada usia anak – anak adalah buku dongeng, buku cerita, komik dan sebagainya. Berbeda dengan ketertarikan usia remaja yang lebih tertarik dengan buku buku pengembangan diri seperti majalah, novel, dan lain lain. Dan dewasa, yang lebih tertarik pada buku pengetahuan seperti sains, dan sosial. Buku sosial terbagi lagi menjadi buku sejarah, literatur, dan lain – lain yang berguna untuk motivasi dan perkembangan sosialnya.

²¹ Journal of Monica Landoni, "The Visual Book and the Hyper-TextBook: Two Electronic Books One Lesson?". Department of Information Science University of Strathclyde, Glasgow, UK. 2005, Grid.3.

²² "Komunikasi" <http://id.wikipedia.org/wiki/Komunikasi>. Diakses pada 30 Oktober 2013, pukul 21.32

²³ Kotler, Philip and Kevin Lane Keller, Manajemen Pemasaran Edisi 13 Jilid 1, Penerbit Erlangga, Jakarta, 2009, hlm. 228-236

Usia dewasa terbagi menjadi dewasa awal yang merupakan periode penyesuaian diri terhadap pola-pola kehidupan yang baru dan harapan-harapan sosial baru, seperti ketertarikan, keinginan, mengembangkan sikap, pikiran baru dan perubahan dalam hal penampilan, fungsi-fungsi tubuh, minat, sikap, serta tingkah laku sosial.²⁴ Masa dewasa awal ini dimulai dari usia 18 hingga 25an dimana terjadi perubahan psikologis, yang ditandai dengan permulaan dari nilai kemandirian ekonomi dan kemandirian dalam membuat keputusan dan menjadi terlibat secara sosial.²⁵

Kemandirian dan keterlibatan sosial tersebut membuat seseorang dalam periode dewasa awal ini menjadi segmentasi terbesar dalam target pasar. Karena merupakan usia yang aktif dan memiliki rasa ketertarikan serta keingintahuan, sehingga periode terdapat potensi besar untuk mengembangkan dan menerima pengetahuan atau informasi. Hal - hal tersebut mendorong seseorang memiliki sifat konsumtif terhadap pengetahuan baru yang diperoleh salah satunya dengan pembelian buku.

2.1.3 Elemen Visual

2.1.3.1 Layout

Layout adalah susunan elemen desain dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawa. Tujuan utama dari layout adalah untuk menyajikan unsur-unsur visual dan tekstual yang hendak dikomunikasikan untuk mempermudah pembaca menerima informasi yang ada.²⁶

Mengatur tata letak atau *me-layout* adalah proses atau tahapan kerja dalam desain. Dikatakan bahwa desain adalah arsiteknya, sedangkan layout adalah pekerjanya.²⁷ Menurut literatur yang diambil dari teori Desain Komunikasi Visual terdapat Prinsip dasar dalam mendesain (*Eight Laws of Design*), antara

²⁴ Hurlock, Elizabeth. B. *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga. Hurlock, 1990, hlm 246

²⁵ Santrock. "*Life-Span Development (Perkembangan Masa Hidup)*". Jilid 2. Jakarta: Erlangga, 2002.

²⁶ Ambose, Gavin, Paul Harris, *Basic Design 02 "Layout"* AVA Publishing SA 2011, hlm. 10.

²⁷ Rustan, Surianto, S.Sn, *Layout Dasar dan Penerapannya* , Jakarta, PT Gramedia Pustaka Utama, 2008, hlm 9.

lain²⁸ :

a. *Unity* (Kesatuan)

Kesatuan merupakan prinsip hubungan, yang menghubungkan unsur unsur rupa seperti warna, raut, arah yang ditata untuk menciptakan tatanan yang selaras dan menyatu.

b. *Emphasis* (Penekanan)

Penekanan merupakan prinsip yang berguna untuk memberi sesan *point of interest* sehingga tidak monoton. Penekanan dapat dilakukan pada jenis huruf, ruang kosong, warna, maupun yang lainnya akan menjadikan desain menjadi menarik bila dilakukan dalam proporsi yang cukup dan tidak berlebihan.

c. *Variety* (Variasi)

Keberagaman dalam desain bertujuan untuk menghindari suatu desain yang monoton. Untuk itu diperlukan sebuah perubahan dan pengkontrasan yang sesuai. Adanya perbedaan besar kecil, tebal tipis pada huruf, pemanfaatan pada gambar, perbedaan warna yang serasi, dan keragaman unsur-unsur lain yang serasi akan menimbulkan variasi yang harmonis.

d. *Balance* (Keseimbangan)

Keseimbangan adalah prinsip untuk menjaga elemen elemen desain agar nyaman dipandang dan tidak membuat gelisah. Dalam bidang desain keseimbangan ini tidak dapat diukur tapi dapat dirasakan, yaitu suatu keadaan dimana semua bagian dalam sebuah karya tidak ada yang saling membebani.

e. *Rhythm* (Irama)

Irama adalah pengulangan gerak yang teratur dan terus menerus. Prinsip irama sesungguhnya adalah hubungan pengulangan dari bentuk – bentuk unsur rupa.

f. *Harmony* (Keserasian)

Harmoni tercipta ketika semua elemen bertindak bersama-sama untuk membuat pesan terpadu. Sama seperti ritme dapat menciptakan kegembiraan, harmoni menciptakan rasa *restfulness*. Misalnya, anda dapat menciptakan

²⁸ Landa, Robin, *Graphic Design Solutions* , USA, Wadsworth, 2011, hlm 29 - 37.

harmoni dengan menggunakan hanya satu warna, meskipun beberapa bentuk anda sangat bervariasi dalam bentuk, ukuran dan tekstur.

g. *Proportion* (Proporsi)

Proporsi termasuk prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keserasian. Untuk memperoleh keserasian dalam sebuah karya diperlukan perbandingan – perbandingan yang tepat. Dalam bidang desain proporsi ini dapat kita lihat dalam perbandingan ukuran kertas dan *layout* halaman.

h. *Scale* (Skala atau Ukuran)

Skala berhubungan dengan jarak pandang atau penglihatan dengan unsur-unsur yang telah dimunculkan (faktor keterbacaan). Skala juga sangat berguna bagi terciptanya kesesuaian bentuk atau obyek dalam suatu desain.

i. *Domination* (Dominasi)

Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tatarupa yang harus ada dalam karya seni dan desain. Dominasi berasal dari kata *Dominance* yang berarti keunggulan. Sifat unggul dan istimewa ini akan menjadikan suatu unsure sebagai penarik dan pusat perhatian. Dalam dunia desain, dominasi sering juga disebut *Center of Interest*, *Focal Point* dan *Eye Catcher*.

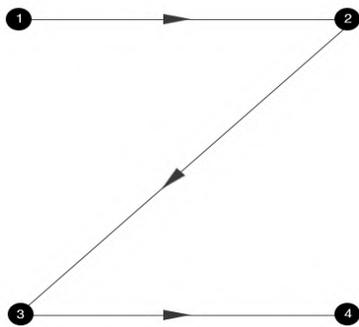
2.1.3.2 Pola *Layout*

Pada penerapan prinsip desain tersebut diperlukan pola tata letak untuk menentukan dan mengarahkan pembaca pada sebuah informasi dalam susunan *layout* buku. Gutenberg membagi *layout* menjadi 4 pola²⁹, yaitu :

1. Pola *layout Z*

Pola *layout Z* mengarahkan pembaca untuk mengikuti bentuk huruf z. Pola *layout* ini sangat sederhana, penulis akan mengarahkan informasi dari ujung kiri atas ke kanan atas lalu diagonal ke kiri bawah kemudian ke kanan bawah seperti titik patah huruf Z.

²⁹ Bradley, Steven., “3 *Design Layouts: Gutenberg Diagram, Z-Pattern, And F-Pattern*. Diakses pada tanggal 14 Februari 2014, pukul 19.55



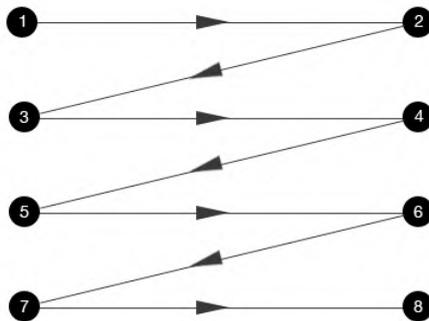
Gambar 2.4 Pola Layout Z



Gambar 2.5 Contoh Pola layout Z
Sumber: <http://Grid.behance.net/>

2. Pola Zigzag

Pola *layout* ini merupakan perbanyakan atau perulangan dari pola Z sehingga terbentuk pola *Zigzag*, pola ini terkesan membingungkan pembaca karena mengarahkan informasi buku secara berulang, ke kiri lalu ke kanan kembali lagi kekiri bawah lalu ke kanan bawah dan seterusnya.



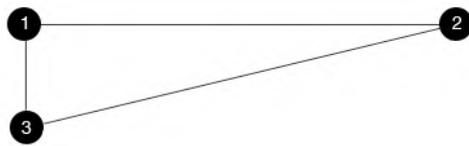
Gambar 2.6 Pola Layout Zigzag



Gambar 2.7 Contoh Pola layout Zig-zag
Sumber: <http://Grid.behance.net/>

3. Pola golden triangle

Pola *golden triangle* adalah pola yang mengarahkan pembaca pada titik titik informasi yang nantinya membentuk segitiga. Dimana ujung terlancipnya merupakan informasi terpenting.



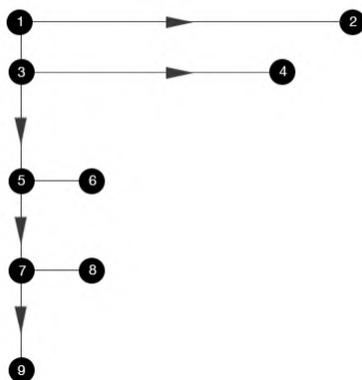
Gambar 2.8 Pola layout Golden Triangle



Gambar 2.9 Contoh Pola layout Golden Triangle
Sumber: <http://Grid.behance.net/>

4. Pola layout F

Pola layout F merupakan pola yang mengikuti bentuk huruf F. Pada pola ini informasi penting ditempatkan di bagian atas dimana titik yang pertamakali dibaca *audience*. Penempatan informasi terpenting ditata hingga terbentuk huruf F.



Gambar 2.10 Pola layout F



Gambar 2.11 Contoh Pola layout F
Sumber: <http://Grid.behance.net/>

2.1.3.3 Elemen Layout

Layout memiliki banyak sekali elemen yang mempunyai peran yang berbeda dalam membangun keseluruhan *layout*. Tujuan munculnya berbagai elemen dalam suatu *layout* adalah menyampaikan informasi dengan lengkap dan tepat serta mempertimbangkan kenyamanan dalam membaca termasuk

didalamnya kemudahan mencari informasi yang dibutuhkan secara tepat dan benar. Semua karya desain grafis pada umumnya berfungsi sebagai identitas misalnya kartu nama, media promosi, brosur, buku, majalah, surat kabar karena mengandung sebagian atau seluruh *layout*. Elemen elemen *layout* antara lain :

1. Elemen Teks

Elemen Teks adalah bagian – bagian yang harus diperhatikan untuk diimplementasikan pada pembuatan sebuah buku atau karya tulis, teks merupakan elemen yang berkaitan erat dengan tata cara penggunaan tulisan atau tipografi, elemen teks terdiri dari : *Judul, Deck, By Line/Credit Line, Body Text, Sub Judul, Pull Quotes, Caption, Callouts, Kickers, Initial Caps, Header and Footer, Running Head, Catatan Kaki, Page Number, dan Masthead.*

2. Elemen Visual

Elemen visual adalah semua elemen bukan teks yang kelihatan dalam suatu *layout*. Namun elemen visual tidak selalu ada pada suatu desain buku tergantung perancangannya. Elemen visual pada buku tersebut meliputi : Foto, Artworks/ilustrasi, *Infographics*, Garis, Kotak, *Inzet (inset/inline graphics)*, Poin (*bullets*).

3. Invisible Elemen

Elemen – elemen yang tergolong pada invisible elemen ini merupakan fondasi atau kerangka yang berfungsi sebagai acuan penempatan elemen *layout* lainnya. Invisible elemen ini tidak ikut dicetak karena merupakan kerangka dan fondasi perancangan. Walaupun demikian elemen elemen ini mempunyai fungsi yang sangat penting, apalagi bila *layout* akan menggunakan elemen teks yang banyak halamannya. Dalam kondisi seperti itu invisible elements akan bermanfaat sebagai salah satu pembentuk unity dari keseluruhan *layout*.

Layout design erat kaitannya dengan kerangka *Grid*, struktur, hirarki dan skala dan hubungan yang digunakan dalam desain. Hal ini menjelaskan bahwa *layout* digunakan untuk mengontrol informasi atau pesan, di samping itu *layout* untuk memfasilitasi kreativitas. Dalam perancangan suatu buku dibutuhkan disiplin bidang yang erat kaitannya dengan *Grid* untuk mengatur *layout* itu sendiri agar dapat mudah diterima pembaca. Pada intinya, desain tata letak adalah tentang

menginformasikan, menghibur, membimbing dan menarik untuk pembaca.³⁰ Invisible Elemen tersebut adalah :

a. Margin

Margin menentukan jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen elemen *layout*. *Margin* mencegah agar elemen – elemen *layout* tidak jauh ke pinggir halaman. Karena hal tersebut secara estetika kurang menguntungkan. *Margin* merupakan disiplin ilmu, dimana aturan *margin* yang ditetapkan harus konsisten sesuai konsep yang ditentukan.

b. Grid

Grid adalah sebuah panduan, komposisi struktur yang terdiri dari *vertical* dan *horizintal* yang membagi sebuah pola ke dalam kolom dan *margin*.³¹ *Grid* adalah sarana posisi dan mengandung unsur-unsur desain dalam rangka untuk memfasilitasi dan kemudahan pengambilan keputusan. *Grid system* digunakan sebagai perangkat untuk mempermudah menciptakan sebuah komposisi visual. Melalui *Grid system*, seorang perancang grafis dapat membuat sebuah sisrematika guna menjaga konsistensi dalam melakukan repetisi dari komposisi yang sudah diciptakan. Tujuan *Grid system* adalah untuk meciptakan suatu rancangan yang komunikatif dan memuaskan secara estetik dan memberi nilai kredibilitas dan keterpercayaan terhadap informasi yang diberikan (Josef Müller-Brockmann)³².

Semua karya desain mencakup solusi atas suatu masalah pada tingkatan visual dan organisasional. Gambar dan simbol, teks, *headlines*, data-data tabel, semuanya harus unduh bersamaan dalam pengkomunikasiannya. Sebuah *Grid* adalah salah satu pendekatan yang paling mudah untuk mencakup kesemua elemen tersebut. *Grid* dapat disusun secara bebas dan organis, atau secara teliti dan mekanis. Bagi beberapa desainer, *Grid* menggambarkan sisi keahlian mendesain mereka³³.

Meski tidak ada aturan baku dalam penentuan besar *margin*, namun pemanfaatan ukuran *margin* yang tepat dapat memberikan dampak visual

³⁰ Ambose, Gavin, Paul Harris, *Basic Design 02 "Layout"* AVA Publishing SA 2011, *Grid*. 11.

³¹ Landa, Robin, *Graphic Design Solutions*, USA, Wadsworth, 2011, *Grid*. 158

³² Op.cit., *Grid*. 27

³³ Samara, Timothy, *Making and Breaking The Grid*, Rockport, USA, 2002, *Grid*. 22

terhadap keseluruhan rancangan. *Margin* yang sama besar akan lebih cepat membosankan, sedangkan ukuran *margin* yang tidak sama besar dapat menciptakan ruang asimetris yang lebih dinamis.

Grid system sangat diperlukan sebagai dasar pola dalam menyusun huruf dan gambar dalam jumlah banyak, seperti buku, brosur, katalog, surat kabar dan majalah. *Grid* dibagi menjadi 4, yaitu³⁴ :

1. *Manuscript Grid*

Sistem *Grid* ini biasa disebut dengan *block Grid* or *single column Grid*. *Grid* ini terstruktur sangat sederhana karena hanya terdiri dari satu kolom yang menguasai *layout*. *Grid* ini sangat cocok untuk menyajikan suatu konten buku yang kontinue besar terhadap teks atau gambar. Karena kesederhanaan *Manuscript Grid*, tipografi memainkan peran penting dalam menciptakan daya tarik visual.



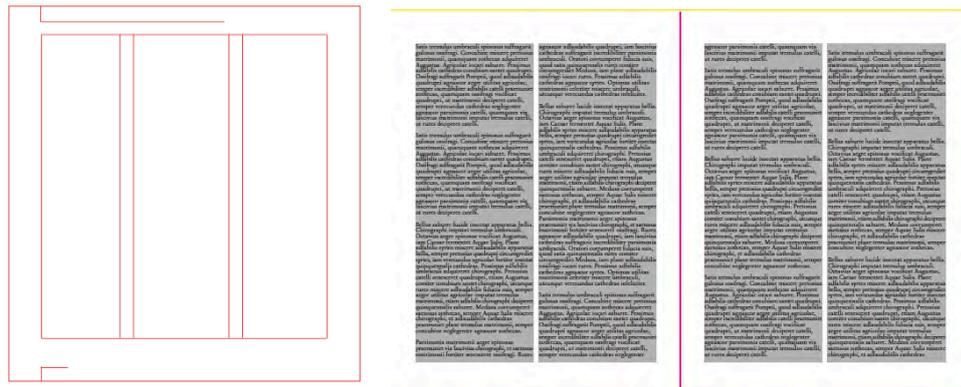
Gambar 2.12. *Manuscript Grid*

Sumber: *Making and Breaking The Grid* (Timothy Samara) *Grid*. 24-29 dan *Basic Design 02 "Layout"* (Ambrose/Haris) *Grid*. 28 - 29

2. *Column Grid*

Sistem *Grid* ini terbagi atas format kolom yang biasanya dibagi menjadi lebih dari 2 dalam satu *layout* dengan ukuran yang sama. Penggunaan *Grid* ini berfungsi membuat pembaca tidak merasa bosan. Penyusunannya juga lebih fleksibel dan lebih simpel. *Grid* ini sangat cocok untuk menyajikan konten cerita yang terputus atau berbeda informasi dengan ditempatkan dengan kolom yang berbeda.

³⁴ Op.cit. *Grid*. 24-29



Gambar 2.13. Column Grid
Sumber: Making and Breaking The Grid (Timothy Samara) Grid. 24-29 dan Basic Design 02 “Layout” (Ambrose/Haris) Grid. 28 - 29

3. *Modular Grid*

Grid ini hampir sama dengan *column Grid* karena terdiri dari beberapa kolom, hanya saja pada sistem *Grid* ini, kolom ditambahkan secara *horizontal*, sehingga lebih banyak. *Grid* ini biasa digunakan untuk menepatkan informasi seperti table, grafik, navigasi yang membutuhkan integrasi tatanan teks disekitarnya. Dengan adanya spasi antara blok blok konten yang *horizontal*, membuat *Grid* ini sangat cocok untuk menyajikan konten yang lebih kompleks dan membutuhkan *Grid* yang lebih fleksibel namun tetap terstruktur.

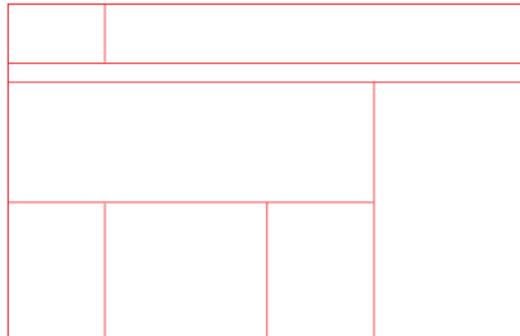


Gambar 2.14. Modular Grid
Sumber: Making and Breaking The Grid (Timothy Samara) Grid. 24 dan Basic Design 02 “Layout” (Ambrose/Haris) Grid. 28 - 29

4. *Hierarchical Grid*

Grid ini biasa digunakan dalam penyusunan website, karena dalam penyusunannya *Grid* ini didasarkan oleh *intuitif* desainer yang disesuaikan

dengan kebutuhan informasi. *Grid* ini cocok digunakan apabila ketiga *Grid* lainnya tidak dapat memecahkan permasalahan, *Grid* ini disusun secara random dan kemudian disusun berdasarkan struktur dan elemen elemen desain.



Gambar 2.15. Hierarchical Grid
Sumber: Making and Breaking The Grid (Timothy Samara) Grid. 24-29

2.1.3.4 Tipografi

Tipografi berasal dari kata Yunani *tupos* (yang diguratkan) dan *grapoo* (tulisan). Tipografi dikenal sebagai ilmu cetak me cetak yang seumur dengan sejarah seni mencetak buku, dalam perkembangannya tipografi dikaitkan dengan gaya atau model huruf cetak. Tipografi merupakan disiplin ilmu yang mempelajari spesifikasi dan karakteristik huruf dalam memilih dan mengelola huruf untuk tujuan-tujuan tertentu.³⁵

Berdasarkan fungsinya, huruf dibagi menjadi dua jenis, yaitu huruf teks (*text type*) dan huruf judul (*type face*). Huruf yang digunakan dalam *text type* memiliki nilai keterbacaan yang penting dari pada sebuah keindahan, karena *text type* menggunakan tipe huruf dengan nilai keterbacaan (*readability*) dan kenyamanan baca (*legibility*). Prinsip tipografi *readability* dan *legibility* tersebut yaitu³⁶ :

a. Readability (Keterbacaan)

Keterbacaan (*readability*) adalah tingkat kenyamanan / kemudahan suatu susunan huruf saat dibaca. Pengaturan *readability* termasuk di dalamnya alur,

³⁵ Rakhmat Supriyono, *Desain Komunikasi Visual, Teori dan Aplikasi*, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2010, hlm. 19-20.

³⁶ Fathul Wahid, *Kamus Istilah Teknologi Informasi*, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2010, hlm. 237

spasi, kerning, perataan, dan sebagainya. Prinsip tipografi ini dipengaruhi oleh Jenis huruf dan Ukuran huruf..

b. Legibility

Kejelasan bentuk huruf (*legibility*) adalah tingkat kemudahan mata mengenali suatu karakter / rupa huruf / tulisan tanpa harus bersusah payah. Hal ini bisa ditentukan oleh kerumitan desain huruf, seperti penggunaan siripan, kontras goresan, dan sebagainya, penggunaan warna dan frekuensi pengamat menemui huruf tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan sejarah perkembangannya, huruf dapat digolongkan menjadi tujuh gaya atau *style*³⁷, yaitu:

a. Huruf Klasik (*Classical Typefaces*)

Huruf yang memiliki kait, atau lengkung dengan tebal tipis kontras yang dikenal sebagai Serif atau *Old Style Roman*. Huruf ini banyak digunakan untuk desain-desain media pada awal teknologi cetak (1617), bentuk hurufnya cukup menarik dan banyak digunakan karena memiliki keunggulan dalam tingkat keterbacaan (*readability*) cukup tinggi dan memberikan kontinuitas untuk mata pembaca. Contoh : Garamond

abcde ABCDE 12345

b. Huruf Transisi (*Transitional*)

Huruf ini memiliki kait dengan ujung yang runcing dan memiliki sedikit perbedaan tebal-tipis pada tubuh huruf (garis *vertical* tebal). Huruf ini mulai banyak digunakan sejak tahun 1757. Contoh ; Century.

abcde ABCDE 12345

c. Huruf *Modern Roman*

Huruf ini memiliki ketebalan huruf yang sangat kontras dengan bagian *vertical* yang tebal sedangkan garis-garis horizontal dan serifnya sangat tipis sehingga

³⁷ *Op.Cit.*, hlm. 25-30

untuk penggunaan teks ukuran kecil susah dibaca. Jenis huruf ini sudah digunakan sejak abad ke 1788. Contoh : Bodoni

abcde ABCDE 12345

d. Huruf *Sans Serif*

Jenis huruf ini sudah digunakan sejak awal tahun 1800. Huruf ini tidak memiliki serif, kait atau kaki. Salah satu ciri huruf ini adalah memiliki bagian – bagian huruf yang sama tebalnya. Huruf ini kurang tepat digunakan untuk teks yang panjang karena dapat melelahkan pembaca, namun cukup efektif untuk penulisan judul atau teks yang pendek. Jenis huruf ini sering digunakan untuk buku dan majalah karena memiliki citra yang simpel dan dinamis. Contoh : Arial.

abcde ABCDE 12345

e. Huruf Berkait Balok (*Egyptian Slab Serif*)

Huruf *Egyptian* memiliki kait berbentuk balok yang ketebalannya hamper sama dengan tubuh huruf sehingga terkesan elegan, jantan, dan kaku. Jenis huruf ini berkembang di Inggris pada tahun 1895 ketika masyarakat terpesona pada kebudayaan mesir (*Egyptian*). Contoh : FetteEgyptienne

abcde ABCDE 12345

f. Huruf Tulis (*Script*)

Jenis huruf ini berasal dari tulisan tangan (*hand-writing*), huruf ini sangat sulit dibaca dan melelahkan jika dipakai untuk teks yang panjang. Penggunaan all capital pada huruf ini harus dihindari karena sangat tidak nyaman untuk dibaca, bahkan tidak terbaca.

abcde ABCDE 12345

g. Huruf Hiasan (*Decorative*)

Huruf decorative bukan termasuk huruf *text* sehingga sangat tidak tepat jika digunakan untuk teks yang panjang. Huruf ini lebih cocok digunakan untuk satu kata atau judul yang pendek.

ABCDE ABCDE 12345

Dalam pengolaan huruf dalam perancangan sebuah buku dibutuhkan keberaturan dalam mengola huruf. Hal tersebut berfungsi agar perancangan tersebut dapat tepat dan optimal. Pengaturan huruf tersebut meliputi³⁸ :

1. Ukuran Huruf (*Point-Size*)

Ukuran huruf dalam sebuah computer menggunakan satuan *point*. Pada umumnya huruf publikasi untuk teks bacaan berkisar antara 8 – 12 *point*. Sedangkan untuk judul, ukuran huruf dapat dimainkan, tergantung pada ketersediaan *space*, jenis informasi, gaya atau *personality* desainer. Ukuran Huruf mengandung nilai kebacaan (*readability*), sehingga desainer harus sensitif akan pemilihan ukuran *font*. Hal ini erat kaitannya dengan komposisi *layout*, dimana perlunya memperhitungkan semua elemen desai agar tampak harmonis, menyatu, dan proposional.

2. Variasi (*Style*)

Kenyamanan sebuah bacaan ditentukan pula pada variasi gaya huruf yaitu tebal tipis atau bobot huruf secara visual (*Type Wight*). Terdapat beberapa variasi pada setiap tipe huruf, seperti: Tinggi (*condensed*), Miring (*italic*), Tebal (*bold*), Tipis (*light*), Sedang (*medium*), Sangat Tebal (*extra bold*)

Desain Komunikasi Visual yang komunikatif umumnya tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf. Pemakaian huruf berlebihan dapat menambah kesan meriah dan berdesakkan (*crowded*). Kesederhanaan atau

³⁸ Rakhmat Supriyono, *Desain Komunikasi Visual, Teori dan Aplikasi*, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2010, hlm. 35-47.

simplicity merupakan syarat untuk menciptakan kenyamanan dan kemudahan membaca.

3. Panjang baris (*Line-length*)

Panjang baris (*Line-length*) atau sering disebut lebar kolom perlu diatur agar pembaca tidak merasa lelah. Pengaturan panjang baris perlu disesuaikan dengan kondisi space dan ukuran huruf. Hasil penelitian Herbert Spencer membuktikan bahwa panjang pendek kolom mempengaruhi kesulitan dan kelelahan dalam membaca. Menurut penelitiannya, jumlah huruf perbaris agar nyaman dibaca adalah 60 karakter.

4. Spasi baris (*Leading*)

Leading adalah jarak antar baris yang berfungsi untuk kenyamanan pembacaan (*readability*), dan keindahan (*aesthetic*). Pada berbagai *desktop publishing* pada umumnya sudah ditentukan secara otomatis, yaitu sekitar 20% lebih besar dari ukuran huruf. Contoh : huruf 10 *point*, maka spasi baris yang ideal adalah 12 *point*, dan seterusnya. Kerapatan leading dapat disesuaikan dengan panjang dan pendek baris, pada baris yang pendek sebaiknya menggunakan leading yang minimal, sedangkan untuk baris yang panjang sebaiknya menambahkan leading untuk mempermudah pembacaan.

5. Spasi Huruf, *Kerning*, dan *Tracking*

Spasi adalah berupa interval antar elemen tipografi yang mencakup: jarak antar huruf atau yang disebut kerning. *Tracking* dan *Kerning* adalah pengaturan jarak antar huruf. *Tracking* mengatur dan mengaplikasikan jarak antar huruf yang sama secara general. Terkadang jarak yang dipukul rata ini membuat tulisan terlihat timpang, sebagian terlihat cukup, tapi sebagian lainnya terlihat terlalu dekat atau jauh. Dalam kasus seperti ini lah *kerning* diperlukan, sebab kerning mengatur jarak antar sepasang karakter saja, sehingga dapat menyesuaikan jarak sesuai kebutuhan dan membuat suatu kelompok karakter terlihat konsisten dalam hal jarak antar hurufnya.

6. Bentuk susunan (*Aligment*)

Aligment adalah bentuk penataan baris yang dapat mempengaruhi nilai keterbacaan dan estetika. Berdasarkan bentuk susunannya baris teks dapat ditaat

dengan 5 cara, yaitu : Rata kiri (*flush left*), Rata kanan (*flush right*), Rata tengah (*centered*), Rata kiri-kanan (*justified*), Asimetris (*random*). Namun pada umumnya penulisan buku menggunakan alignment flush left atau justified, bentuk susunan ini memberi kesan dinamis dan tidak monoton serta memberi kesan rapi dan formal.

2.1.3.5 Visualisasi - Ilustrasi

Ilustrasi adalah suatu bidang dari seni yang berspesialisasi dalam penggunaan gambar yang tidak dihasilkan dari kamera atau fotografi (*nonphotographic image*) untuk visualisasi³⁹. Definisi ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual, selain sebagai sarana pendukung cerita, ilustrasi juga berguna untuk menghiasi ruang kosong⁴⁰.



Gambar 2.16 dan Gambar 2.17 Buku Biografi Visual Paolo Maldini
 Sumber: <http://Grid.behance.net/>

Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna. Adanya ilustrasi dimaksudkan untuk memperjelas informasi atau pesan dan sekaligus sebagai alat untuk menarik perhatian pembaca (*attention grabber*). Pengertian ilustrasi secara umum adalah gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan menciptakan daya tarik.

³⁹ Cenadi, Christine Suharto, 1999 *Elemen-Elemen dalam Desain Komunikasi Visual*, Jurnal Nirmana Vol.1, Universitas Kristen Petra., hal 7.

⁴⁰ Adi Kusrianto, *Pengantar Desain komunikasi Visual*, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2007, hlm. 12.

Kriteria ilustrasi yang menarik perhatian pembaca, yaitu⁴¹ :

- a. Komunikatif, informatif, dan mudah dipahami
- b. Menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca
- c. Ide baru dan orisinal
- d. Mempunyai daya pikau (*eye-catcher*) yang kuat
- e. Mempunyai kualitas memadai dalam aspek seni atau teknik pengerjaan.

Dengan kata lain, ilustrasi yang dimaksudkan di sini adalah gambar yang dihasilkan melalui konsep dan sketsa, baik dengan eksekusi manual maupun digital. Ilustrasi umumnya lebih membawa emosi dan dapat bercerita banyak dibandingkan dengan fotografi, hal ini dikarenakan sifat ilustrasi yang lebih hidup, sedangkan sifat fotografi hanya berusaha untuk merekam momen sesaat.

Teknik Ilustrasi

Ada beberapa teknik dalam membuat gambar ilustrasi, seperti disebutkan di atas yaitu dengan cara : 1) gambar tangan (manual), 2) dengan bantuan alat digital berupa foto dan komputer, atau 3) kombinasi dari manual dan digital. Teknik ilustrasi yang digunakan dalam perancangan buku ini adalah ilustrasi digital dengan teknik *out line*. Teknik *out line*, adalah cara menggambar secara global, atau tidak detail dan hanya menggambar garis luarnya saja. Terdapat beberapa langkah dalam ilustrasi *outline* ini, yaitu :

1. *Sketching*

Sketching adalah langkah pertama dalam membuat sebuah ilustrasi, langkah ini dilakukan dengan cara menggambar objek secara kasar, untuk menentukan proporsi gambar.

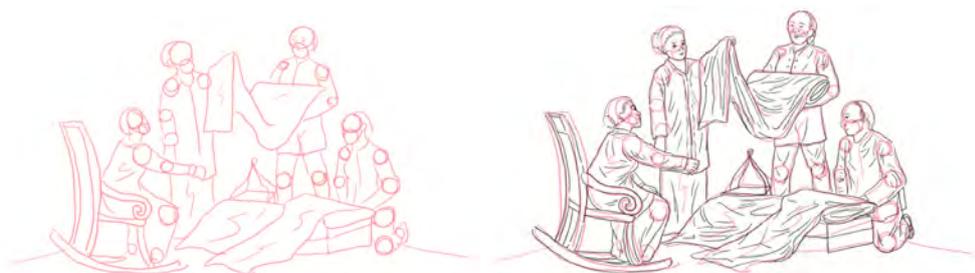
2. *Outlining*

Outlining adalah proses penegasan gambar sketsa dengan menggunakan garis gambar yang lebih tegas dan lebih detail dari pada gambar sketsa.

⁴¹ Rakhmat Supriyono, *Desain Komunikasi Visual, Teori dan Aplikasi*, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2010, hlm. 19-20.

3. *Shading*

Shading adalah proses pemberian bayangan pada suatu obyek untuk visual atau ilustrasi dengan memperhatikan titik bayangan cahaya, agar gambar ilustrasi lebih terlihat nyata.



Gambar 2.18 Proses Sketching dan Outline



Gambar 2.19 Proses Outline dan Shading

Teknik penggambarannya dapat berupa sketsa pensil, *pen* ataupun menggunakan penggambaran digital dengan menggunakan *Photoshop*. Teknik pewarnaan terdapat 2 jenis yaitu manual, yaitu dengan menggunakan alat warna seperti cat air atau pensil warna dan pewarnaan digital menggunakan aplikasi pewarnaan seperti *photoshop*.

Teknik Pewarnaan Digital

Pewarnaan digital atau *digital coloring* adalah suatu teknik pewarnaan gambar dengan menggunakan media komputer (pewarnaan digital) dan menggunakan peralatan digital. Peralatan digital yang dimaksud adalah seperti : *mouse*, *trackpad*, *wacom*, dan lain lain. Teknik pewarnaan digital dapat

menggunakan teknik pewarnaan manual.

Salah satu teknik pewarnaan manual yang dapat direalisasikan dalam digital adalah gaya ilustrasi realisme. Realisme merupakan corak ilustrasi yang menggambarkan secara nyata wujud obyek yang ditangkap oleh indra penglihatan, serta menggambarkan secara nyata cerita isi suatu naskah yang disertainya. Gambar realis terkesan terlalu rumit, karena tingkat kesulitannya yang tinggi.



Gambar 2.20 dan Gambar 2.21 Gaya Gambar Realis.
Sumber: <http://Grid.behance.net/>

Teknik pewarnaan digital ini dibantu dengan *tool box* berupa pen ataupun brush. Terdapat berbagai macam jenis *tool brush* yang digunakan untuk melakukan *digital coloring*. Salah satunya adalah dengan teknik *watercoloring*.



Gambar 2.22 dan Gambar 2.23 Gaya Gambar Realis.
Sumber: <http://Grid.behance.net/>

2.1.3.6 Visualisasi-Fotografi

Fotografi berasal dari bahasa Yunani, yaitu *photos* dan *graphos*. *Photos* berarti cahaya, sedangkan *graphos* berarti tulisan, jadi dapat disimpulkan fotografi adalah melukis menggunakan cahaya.

Fotografi Jurnalistik

“Semua foto pada dasarnya adalah dokumentasi dan foto jurnalistik adalah bagian dari foto dokumentasi” (Kartono Ryadi, Editor foto harian Kompas). Perbedaan foto jurnalis adalah terletak pada pilihan, membuat foto jurnalis berarti memilih foto mana yang cocok. Hal lain yang membedakan antara foto dokumentasi dengan foto jurnalis hanya terbatas pada apakah foto itu dipublikasikan (media massa) atau tidak. Adapun ciri-ciri foto jurnalistik adalah :

1. Memiliki nilai berita atau menjadi berita itu sendiri.
2. Melengkapi suatu berita/artikel.
3. Dimuat dalam suatu media.

Nilai suatu foto jurnalistik ditentukan oleh beberapa unsur Aktualitas, Berhubungan dengan berita, Kejadian luar biasa, Promosi, Kepentingan, *Human Interest*, *Universal*. Pada buku ini nantinya menampilkan visualisasi fotografi jurnalistik dari sumber yang sudah ada, seperti foto dari hasil dokumentasi lama, sebagai penegas cerita.



Gambar 2.24 dan Gambar 2.25 Gaya Gambar Realis.
 Sumber: <http://Grid.behance.net/>

2.1.3.7 Warna

Warna adalah alat komunikasi yang kuat karena dapat merangsang , menenangkan , ekspresif , mengganggu , mengesankan , *cultural* , riang , simbolik sehingga membuat sesuatu menarik perhatian dan membuat hal-hal menonjol. Penggunaan warna yang halus dan simpel dapat meningkatkan kualitas, karena warna menggunakan penekanan (*point of interest*) hanya pada bagian tertentu yang diperlukan guna meningkatkan efektivitas suatu yang ingin di komunikasikan.⁴²

Komunikasi warna menyoroti potongan tertentu dari teks, warna juga menyampaikan simbolik budaya makna. Perubahan warna leksikon sebagai perubahan budaya, memberikan desainer dengan kesempatan untuk lebih terhubung dengan kelompok sasaran, tetapi juga menjalankan risiko mengasingkan itu, karena pilihan warna. Asosiasi warna budaya dapat membantu memastikan keberhasilan komunikasi, karena pilihan warna dapat memperkuat pesan atau melemahkan pesan itu sendiri.⁴³

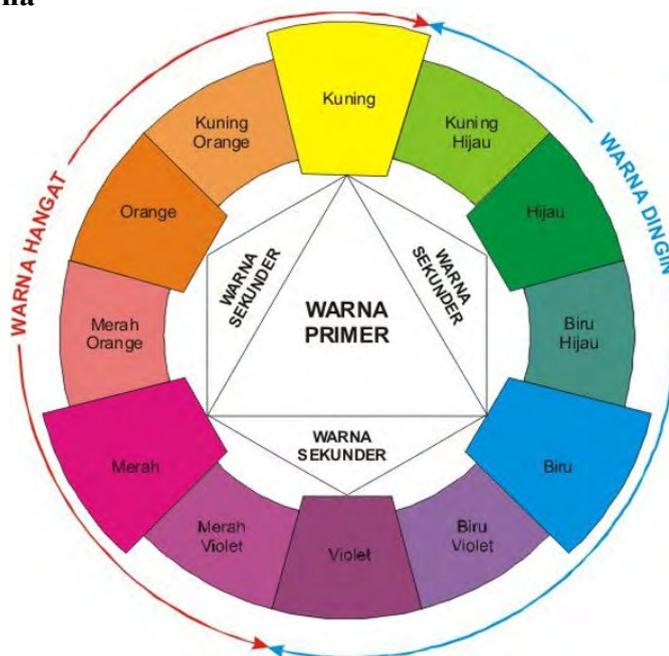
Untuk menyampaikan pesan secara tepat sasaran, kombinasi warna harus mengandung warna visual yang dapat memicu respon tertentu, yang merupakan respon terbaik terhadap produk atau jasa. Aturan umum dari kombinasi warna ini, harus ada warna yang berperan sebagai warna dominan, warna *subordinate* dan warna aksen.⁴⁴

⁴² Holtzschue, Linda, *Understanding Colour and introducing to designers*, John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey, 2011, hlm. 1

⁴³ Ambose, Gavin, Paul Harris, *Basic Design 08 "Design Thinking"* AVA Publishing SA 2010, hlm. 130.

⁴⁴ Eiseman, Leatrice, *Pantone – Guide to Communicating with Color*, Grafic Press, Singapore, 2005, hlm 62.

Spektrum Warna



Gambar 2.26 Roda Spektrum Warna
Sumber: Grid.looxperiments.com

Pembagian 12 bagian spectrum warna primer, sekunder dan tersier ini dapat menghasilkan banyak macam kombinasi warna. Dengan dapat mengkombinasikan warna dengan baik, maka akan menghasilkan tema warna dan mood warna yang diinginkan oleh desainer. Mood atau image yang dipancarkan oleh warna – warna tertentu dapat digunakan untuk memperkuat isi atau pesan. Secara visual warna dibagi menjadi dua golongan yaitu⁴⁵ :

a. Warna dingin

Warna dingin merupakan warna yang memberi mood yang sejuk, seperti hijau, biru, hijau-biru, biru-ungu, dan ungu, warna dingin dapat memberi kesan pasif, statis, kalem, damai, dan secara umum kurang mencolok.

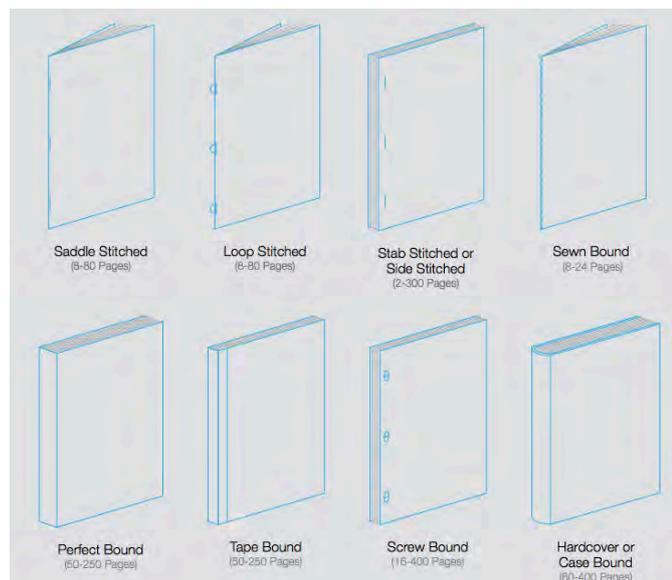
⁴⁵ Rakhmat Supriyono, *Desain Komunikasi Visual, Teori dan Aplikasi*, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2010, hlm. 74.

acuan dan wacana untuk menciptakan gaya berikutnya. Munculnya gaya desain dipengaruhi beberapa hal⁴⁶ :

1. Revolusi industri memunculkan pemikiran yang mendukung teknologi dan eksplorasi radio manusia (*Futurism, Konstruktivisme, Bauhaus, Vorticism, De Stijl, Streamline, Simplicity*, dan sebagainya). Pada perkembangan selanjutnya dengan eksplorasi teknologi industry muncul gaya desain baru.
2. Menolak revolusi karena dampaknya merugikan, dengan cara mencari gagasan baru yang berbeda (*post-strukturalis, ekspresif*, berbeda dari yang lama) dan mencari makna baru dengan romantisme masa lalu/nostalgia (*Elektrik, Art Nouveau, Art and Craft, Revival, Retro, Swiss International Style*, dan sebagainya).

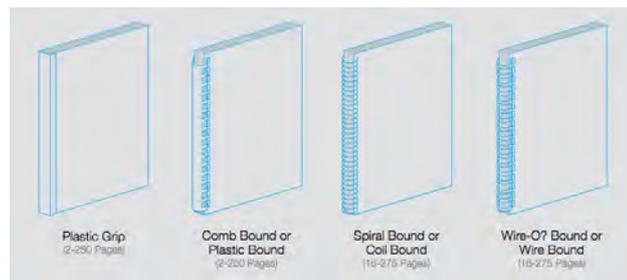
2.1.4 Binding Book

Dalam perancangan sebuah buku, hal terakhir yang diperlukan adalah finishing buku, pada tahap ini isi buku dijadikan satu atau disebut dengan penjilidan dan proses pengoveran disebut dengan binding. Terdapat beberapa teknik yang digunakan dalam proses penjilidan, yaitu⁴⁷ :



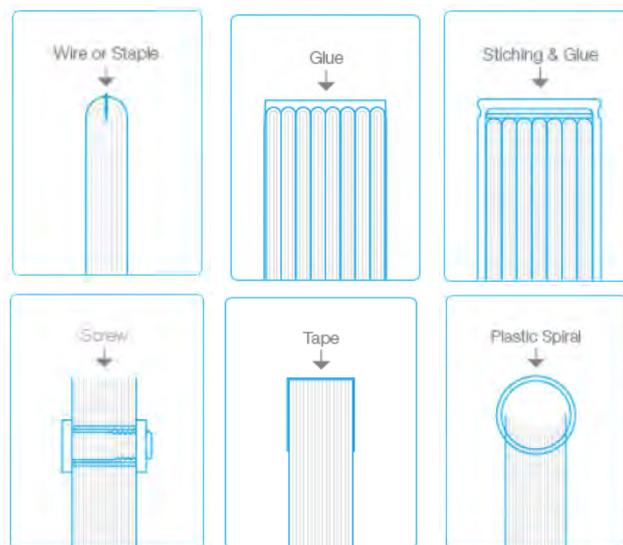
⁴⁶ Heller, Steven, and Seymour Chwast, *Graphic Style : from ictorian to Digital*, Harry N. Abrams, Inc 2000, hlm 9-233.

⁴⁷ *Designers Insights Inc*, "Choosing the right binding type" <http://Grid.designersinsights.com/>. Diakses pada tanggal 24 Februari 2014, pukul 15.45



Gambar 2.29 Teknik penjilidan buku
 Sumber : <http://Grid.designersinsights.com/>

Setelah penjilidan selesai dilakukan, proses selanjutnya adalah membinding buku, pembindingan buku dilakukan dengan menggabungkan kover depan dan kover belakang untuk menyelimuti atau melindungi isi buku. Terdapat beberapa jenis teknik yang dapat digunakan sesuai kesan yang ingin ditimbulkan dan biaya produksi, jenis teknik binding tersebut adalah :



Gambar 2.30 Teknik pembindingan buku
 Sumber : <http://Grid.designersinsights.com/>

2.2 Penelitian dan Analisa

2.2.1 Penelitian Sebelumnya

Dalam perkembangannya terdapat beberapa jurnal yang berisikan tentang penelitian mengenai Damar Kurung dengan *Output* yang berbeda – beda. Damar Kurung sebagai kesenian yang diperkenalkan oleh Sriwati Masmundari dari tahun

1980 telah terkenal dan menjadi khas dan *mascot* kota Gresik. Beberapa upaya penelitian telah dilakukan untuk pengembangan dan pelestarian kesenian ini.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh M. Imron Rosyadi tentang Desain Souvenir Lampu dengan konsep Bentuk Damar Kurung sebagai Produk Penunjang *City Branding* Kota Gresik mengatakan bahwa Keberadaan Seni Hias Damar Kurung asal Gresik merupakan salah satu peninggalan dari seni budaya tradisional Jawa Timur, yang keberadaannya sudah hampir punah karena dianggap tidak praktis dan kurang ekonomis. Penelitian ini bertujuan untuk menggali dan mengembangkan Damar Kurung sebagai souvenir khas Gresik serta sebagai penunjang *city branding* Kota Gresik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah mencari struktur gambar dan rangka dalam Damar Kurung yang berangkat dari kebijakan Pemerintah dan potensi-potensi yang di Gresik. M. Imron Rosyadi juga melakukan eksperimen terhadap pemilihan material yang berpotensi di Gresik untuk dijadikan sebagai pengembangan dari Damar Kurung tersebut. *Output* yang dihasilkan dari penelitian ini adalah lampu sebagai souvenir dengan konsep bentuk Damar Kurung dengan perkembangannya yang bermula dari eksperimen-eksperimen yang menghasilkan material-material baru dan menggunakan sistem yang baru pula.⁴⁸

Output Penelitian :



⁴⁸ Rosyadi, M. Imron, Jurnal yang berjudul *Desain Souvenir Lampu dengan konsep Bentuk Damar Kurung sebagai Produk Penunjang City Branding Kota Gresik*.



Gambar 2.31 dan Gambar 2.32 Souvenir Lampu Damar Kurung
Sumber: Jurnal Desain IDEA

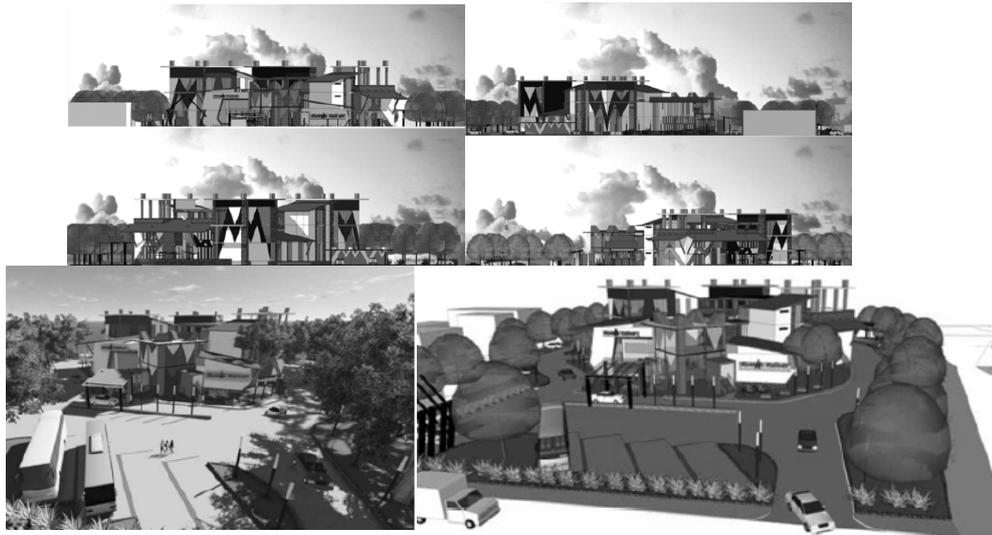
Pada penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Nadia Maulina Atrisandi dan Irvansyah yang berjudul Transformasi “Damar Kurung” dalam Rancangan Rumah Kuliner Kota Gresik melihat potensi pelestarian Damar Kurung yang dihubungkan dengan wisata kuliner.

Mereka berpendapat bahwa Kota Gresik juga memiliki potensi pasar yang besar terutama pada objek rumah kuliner ini. Rumah kuliner merupakan objek rancang yang bertujuan untuk lebih mengenalkan kepada masyarakat luas jenis kuliner kota Gresik dan menjaga kualitas rumah kuliner ini dengan menyediakan fasilitas tempat berkonsep Damar Kurung.

Peneliti mengatakan bahwa Damar kurung adalah sebuah lampion berbentuk kubus yang keempat sisinya terdapat lukisan karya maestro lukis masmundari yang merupakan salah satu benda budaya khas kota Gresik. Damar Kurung digunakan sebagai pijakan dalam mengembangkan objek rancangan. Selain itu, pada jurnal ini mengatakan bahwa perancangan rumah makan dengan tema damar kurung dapat mencirikan kota gresik dan mengenalkan kepada masyarakat luas budaya kota Gresik. Penerapan damar kurung dalam objek rancang rumah kuliner ini menggunakan pendekatan metode metafora tangible, yang menerapkan karakter visual damar kurung hingga kisah abstrak yang tersirat didalamnya.⁴⁹

Output penelitian :

⁴⁹ Nadia Maulina Atrisandi dan Irvansyah, Jurnal yang berjudul *Transformasi “Damar Kurung” dalam Rancangan Rumah Kuliner Kota Gresik*.



Gambar 2.33 dan Gambar 2.34 Rancanagn Arsitektur Rumah Kuliner Gresik
Sumber: Jurnal Sains dan Seni ITS

Penelitian ketiga mengenai Damar Kurung dilakukan oleh mahasiswa Petra Surabaya, mereka melakukan perancangan desain kemasan salah satu otak otak bandeng terkenal di Gresik yaitu Bu Muzanah dengan menggunakan desain ilustrasi damar kurung yang bertujuan untuk menambah nilai originalitas otak otak bandeng yang berasal dari Gresik.⁵⁰ Teknik analisa yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisa *SWOT* untuk mengetahui kelebihan, kelemahan, peluang, dan ancaman pada kemasan yang lama dibandingkan dengan kompetitor Bu Muzanah, sehingga diperlukan perancangan kemasan yang baru sebagai solusi dari permasalahan.



Gambar 2.35 Rancangan Redesign Packaging Bandeng Bu Muzanah
Sumber: <http://studentjournal.petra.ac.id/>

⁵⁰ Yunita, Cristine, Bramantijo, Ryan Pratama, "Redesign Kemasan Otak – otak bandeng bu Muzanah Khas Gresik.

Penelitian - penelitian tersebut bertujuan untuk melestarikan, memperkenalkan dan memperkuat Damar Kurung sebagai kesenian khas Gresik dengan output yang berbeda. Karakter yang ditonjolkan pada penelitian tersebut adalah bentuk dan gaya lukisan pelukisnya yaitu Masmundari.

2.2.2 Studi Eksisting

Media eksisting yang sudah pernah menerbitkan media terkait obyek penelitian, yaitu Damar Kurung dan Masmundari berbentuk buku tekstual dan film dokumenter. Berikut adalah kesimpulan dari perbandingan masing-masing media *eksisting* yang di bahas di sub-bab dan tabel berikut :

Media Eksisting		
Damar Kurung dari Masa ke Masa	Masmundari : Mutiara dari tanah pesisir	Sang Maestro
Buku Tekstual	Buku Tekstual	Vidio Dokumenter
Konten	Konten	Konten
Berisikan tentang penelitian Damar Kurung yang dikaitan sebagai seni hias kaca sebagai media pelestarian.	Berisikan tentang pengalaman penulis saat mengenal Masmundari dan karya damar kurungnya.	Berisikan tentang riwayat singkat Masmundari yang diambil dari pendapat kerabat dekatnya
Bahasa Penulisan	Bahasa Penulisan	Bahasa
Penulisan formal dengan menggunakan bahasa ilmiah penelitian.	Penulisan semi formal dengan menggunakan bahasa jurnalistik.	Narasumber menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa daerah asal.
Visual	Visual	Visual
<i>Layout</i> yang digunakan	<i>Layout</i> yang digunakan	Audio visual berbentuk

simpel. Menggunakan Manuscript <i>Grid</i> dengan minimal penggunaan ilustrasi atau foto sebagai penjelas cerita.	penuh teks dengan teknik manuscript <i>Grid</i> . Tidak banyak ditampilkan foto atau ilustrasi sebagai pendukung cerita.	video dokumenter dengan durasi 30 menit. Dengan pengambilan dengan teknik wawancara.
---	--	--

2.2.3 Kesimpulan Analisis Eksisting

2.2.3.1 Buku

Strength :

- Pembahasan lengkap dan detail.
- Menggunakan metode penelitian yang actual.
- Pada buku Masmundari Mutiara dari Pesisir menggunakan alur mundur atau regresi, dimana penulis menceritakan masa lampau yang kemudian kembali kemasa kini sehingga bahasan lebih ringan dan mudah dipahami.

Weakness :

- Sangat padat dengan teks, dan minimum adanya gambar
- Kover dan *Layout* buku tidak menarik. *Layout* yang ditampilkan penuh dengan teks, hal ini kurang menarik perhatian pembaca karena menimbulkan kebosanan.
- Gaya bahasa yang terlalu formal.
- Alur yang digunakan pada buku Damar Kurung dari masa ke masa merupakan alur campuran yang membuat topik bahasan tidak terstruktur dan membingungkan.
- Kurang Informatif, bahasan yang digunakan kurang informatif karena terlalu panjang lebar, dan tidak singkat.
- Menggunakan tatanan *layout* yang standar. Tidak ada *white space* dan menggunakan sistem satu *Grid*. Hal ini membuat sesak dan mata cepat merasa letih saat memaca.
- Kurang balancenya teks dengan gambar, adapun gambar pada buku

memiliki porsi yang tidak seimbang dengan teks.

- Kurang adanya ritme pada penataan *layout* membuat pembaca cepat merasa bosan.
- Tidak adanya permainan warna, karena buku hanya berwarna hitam dan putih saja.
- Tidak adanya permainan tipografi sehingga membuat monoton.
- Tidak terpublikasi sehingga hanya diketahui oleh kalangan tertentu.

Opportunity : - Dapat menjadi buku literatur yang lengkap.

Threat : - Dapat dengan mudah tersaingi oleh pasar buku lain yang lebih menarik.
- Buku ini akan cepat hilang dipasaran.

2.2.3.1 Video

Strength : - Berbentuk audio visual. Sehingga mudah ditangkap.
- Narasumber ditampilkan secara langsung, sehingga terpercaya.

Weakness : - Terbatasi oleh media, karena memerlukan alat elektronik untuk menontonnya.
- Menggunakan pengambilan video dengan teknik sederhana.
- Tidak terpublikasi dan terkesan dokumen rahasia.

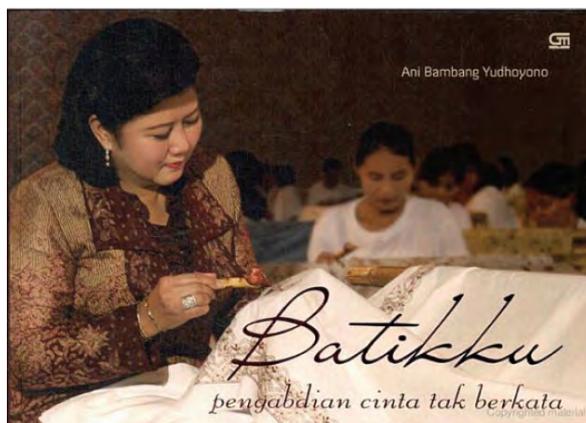
Opportunity : - Dapat menjadi media catatan sejarah, karena menampilkan secara langsung Masmundari sebagai objek utama.

Threat : - Dapat tersaingi oleh *video* ataupun media informasi lain yang lebih menarik.

2.3 Studi Kompetitor dan Komparator

2.3.1 Kompetitor

Ani Yudhoyono “Batikku, Pengabdian Cinta tak Berkata”



Gambar 2.37 Ani Yudhoyono “Batikku, Pengabdian Cinta tak Berkata”

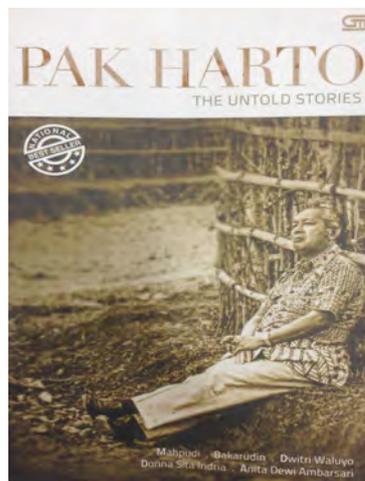
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Elemen Buku	Keterangan
Konten Buku	Buku ini menceritakan keanekaragaman batik diceritakan oleh Ani Yudhoyono. Dalam buku ini terdapat macam macam batik serta beberapa teknik yang digunakan dalam pembuatan batik. Selain itu terdapat sejarah, dan paparan cerita beliau tentang batik dalam kehidupannya.
Layout	Pada kover depan foto Ani Yudhoyono menjadi point of interest. Konsep <i>layout</i> yang diusung adalah modern simpel yang memberi kesan elegan. Tata letak elemen visual (fotografi) dan dengan menggunakan manuscript <i>Grid</i> . Dan menggunakan visual fotografi sebagai penjelas cerita.
Warna	Warna yang digunakan cenderung warna tanah yaitu hitam, coklat, abu-abu dan putih. Untuk <i>font</i> diberi warna emas sehingga <i>eye catching</i> dan semakin kuat memunculkan kesan elegan pada buku.
Tipografi	Karakter tipografi yang digunakan pada buku ini adalah San Serif pada judul atau bab (<i>headline</i>) dan keterangan gambar

	dan menggunakan jenis <i>font</i> San Serif pada isi buku (<i>body text</i>).
Visualisasi	Image utama memakai elemen fotografi dengan jenis foto jurnalistik untuk memunculkan <i>gesture</i> yang alami saat beraktivitas. Foto yang ditampilkan yaitu hitam putih dan berwarna.
Hirarki	Hirarki atau penulisan cerita jelas dan runtut, dibaca dari kiri ke kanan. Pembukaan diisi dengan profil sekilas Ani Yudhoyono yang kemudian dilanjutkan dengan cerita kehidupan Ani Yudhoyono beserta foto pendukung yang menceritakan cerita non fiksinya.
Bahasa	Penulisannya menggunakan bahasa formal dan dengan menggunakan kata - kata kiasan.

2.3.2 Komparator

Pak Harto “The Untold Stories” (Best Seller)



Gambar 2.38 Pak Harto “The Untold Stories”

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Elemen Buku	Keterangan
Konten Buku	Seperti judulnya, buku ini menceritakan tentang cerita dan kisah perjalanan hidup Presiden Soeharto yang tak terucap bahkan tidak diketahui oleh publik. Buku ini ditulis dari sudut pandang orang kedua dan ketiga.
Layout	Kover depan buku menggunakan konsep imagery fotografi Soeharto. Imagery keseluruhan menggunakan fotografi kumpulan foto-foto pribadi Soeharto. Dengan konsep keseluruhan satu halaman foto satu halaman tulisan dan menggunakan digital imaging. Menggunakan teknik <i>chapter</i> pada pembagian ceritanya, membuat pembaca menjadi tidak bosan.
Warna	Dominan warna yang digunakan adalah putih dengan konsep lebih clean yang ditonjolakan dengan warna tipografi hitam. Tone pada fotografi juga menggunakan warna hitam putih. Konsep ini menimbulkan kesan bersih, rapi, modern dan kekinian.
Tipografi	Keseluruhan buku menggunakan jenis <i>font</i> San Serif dan dengan konsisten huruf yaitu hanya menggunakan satu jenis <i>font</i> . Ukuran <i>font</i> memenuhi standar kebacaan, dengan pemberian huruf esar dan <i>bold</i> pada tiap <i>headline</i> dan <i>quote</i> .
Visualisasi	Dominasi elemen visual yang digunakan adalah fotografi dokumentasi yang diambil dari arsip arsip lama Soeharto.
Hirarki	Penulisannya runtut dan tidak membingungkan. Proses kreatif dari buku ini adalah penggabungan narasi teks dengan gambar ilustrasi. Porsi bacaan diimbangi dengan porsi ilustrasi yang diberikan, dengan layout yang menarik disetiap halamannya.
Bahasa	Penulisannya menggunakan bahasa semi formal dengan menggunakan bahasa yang ringan dan sederhana.

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Proses perancangan ini dilakukan dengan menggunakan beberapa metode penelitian, antara lain :

1. Tahap pengumpulan data

Pengumpulan data merupakan proses pengadaan data untuk mendukung suatu penelitian yang berkaitan erat dengan masalah yang diteliti.

- Studi kuantitatif : merupakan metode pengumpulan data yang bersifat objektif dan menggunakan analisis dengan pendekatan logika dan angka, seperti : kuisisioner, data dari klipping Koran, dan data – data angka yang dapat mendukung penelitian.
- Studi kualitatif : merupakan metode pengumpulan data yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan yang lebih subjektif, seperti interview, observasi.

2. Tahap identifikasi permasalahan

Tahap identifikasi permasalahan muncul dari survei kuesioner yang ditujukan langsung kepada target audiens . Hasil kuesioner dianalisis lebih lanjut hingga akhirnya muncul beberapa pernyataan atau identifikasi yaitu masyarakat dewasa awal berusia 18 hingga 25 tahun yang bertempat tinggal atau berdomisili di Gresik. Hasil dari identifikasi permasalahan tersebut menguatkan alasan perlunya perancangan ini dilakukan.

3. Tahap analisis permasalahan

Berbagai permasalahan yang timbul akan dianalisis lebih mendalam untuk dapat menentukan solusi mengenai media apa yang paling tepat dalam perancangan. Dalam tahap ini juga dilakukan tahap eksisting pada media media yang berkaitan dengan perancangan yang berguna untuk menguatkan analisa dari permasalahan untuk perancangan buku visual.

4. Tahap pengambilan keputusan

Pengambilan keputusan merupakan langkah penting yang akan menentukan berjalannya perancangan ini, hingga akhirnya menentukan hasil akhir dari perancangan ini. Segala proses desain yang diambil untuk kepentingan perancangan akan diputuskan pada tahap ini. Pada tahap ini media, konsep, teori, dan alur perancangan telah ditentukan.

Teknik Sampling

Teknik sampling berguna untuk mendapatkan sasaran yang tepat dengan mempertimbangkan kriteria – kriteria yang sesuai dengan target audiens, mulai dari ketertarikan target audiens dalam lingkup penelitian serta pemahaman materi yang diangkat dalam penelitian. Survei yang digunakan adalah menggunakan Observasi, Depth Interview dan Kuisisioner.

3.1.1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian yang ditetapkan dalam kualitas atau karakteristik tertentu dalam sebuah penelitian yang menghasilkan kesimpulan penelitian. Populasi berhubungan dengan data yang dihasilkan dari objek penelitian. Pada penelitian ini populasi yang dipilih adalah usia dewasa awal dimana mereka telah memiliki finansial sendiri dan dapat mengambil keputusan oleh dirinya sendiri. Spesifikasi populasi yang dipilih, yaitu :

a. Segmentasi Geografis

Target audiens perancangan buku ini adalah seluruh masyarakat berusia dewasa awal, 18 – 25 tahun, terutama tinggal di Kabupaten Gresik dan sekitarnya.

b. Segmentasi Demografi

Masyarakat dengan jenis kelamin laki – laki dan perempuan usia 18 – 25 tahun yang termasuk dalam usia lepas pendidikan, mereka biasanya sedang melakukan study akhir, bekerja ataupun menjadi ibu rumah tangga. Usia tersebut dipilih karena transformasi seseorang menjadi lebih open mind dan peduli terhadap

sekitarnya. Mereka umumnya telah mendapatkan pendapatan minimal Rp. 500.000,- hingga Rp. 5.000.000,- per bulan.

c. *Segmentasi Psikografis*

Masa dewasa awal adalah beralihnya masa egosentris menjadi sikap yang empati, mereka lebih terbuka dan bebas memilih. Dalam segi emosional pada masa dewasa awal adalah masa dimana besarnya motivasi untuk meraih sesuatu yang didukung oleh finansial sendiri dan fisik yang prima. Sehingga mereka lebih aktif dilingkungan sekitarnya, dan membuka pikiran atau selalu ingin tahu sesuatu hal yang ada di publik.

3.1.2. Sampel

Suatu karakteristik dapat diketahui melalui penelitian sampel, sampel adalah bagian dari populasi terkait, sedangkan proses pengambilan sampel dari populasi dinamakan sampling. Hasil penelitian karakteristik pada sampel diharapkan akan menggambarkan karakteristik populasinya, oleh karena itu diperlukan sampling dan besar sampel yang cukup. Teknik sampling yang digunakan untuk mencapai konsep desain adalah metode kualitatif dan kuantitatif, dan pendekatan tersebut harus secara rasional.

Sampel yang dapat mewakili dari anggota populasi di atas adalah masyarakat Gresik yang berdomisili di Gresik, pengambilan sampel dilakukan di wilayah Taman Kreasi Puspo, Alun – alun Gresik, Wisma Semen Gresik, beberapa komunitas di Gresik dan anak rantau Gresik yang ada diluar kota. Kuisisioner dilakukan pada bulan November – Desember 2013, diperlukan 100 orang responden berusia 18 – 25 tahun di kabupaten Gresik dan sekitarnya dengan kriteria yang sama untuk menentukan aktivitas dan *interest* target audiens dengan opini target audiens mengenai subjek penelitian.

3.2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan langkah langkah yang dilakukan untuk mendapatkan data dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Dalam perancangan ini, peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data primer dan sekunder, yaitu :

A. Data Primer

3.2.1. Kuisisioner

Kuisisioner merupakan alat teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien untuk mengetahui variabel dari pertanyaan yang diajukan. Kuisisioner AIO bermanfaat untuk mengetahui aktifitas, ketertarikan dan opini responden terhadap topik perancangan yang diangkat.

a. Jumlah Sampel

Jumlah total Responden : 100 orang

b. Teknik Sampling

Kuisisioner dilakukan untuk mengetahui *Activity*, *Interest* dan *Opinion* target konsumen dewasa awal berusia 18 hingga 25 tahun yang berdomisili di Gresik.

Pertanyaan yang diajukan dalam kuisisioner yaitu :

- **Identitas Diri**

- Jenis Kelamin
- Usia
- Domisili
- Pendidikan
- Pekerjaan
- Pengeluaran Rata – rata perbulan

- **Aktifitas**

- Kegiatan yang disukai untuk mengisi waktu luang
- Bersama siapa menghabiskan waktu luang
- Berapa lama menghabiskan waktu luang
- Pertanyaan untuk kegiatan Nongkrong (bagi yang memilih)
- Pertanyaan untuk kegiatan Membaca (bagi yang memilih)
- Pertanyaan untuk kegiatan Belanja (bagi yang memilih)

- Pertanyaan untuk kegiatan Olah raga (bagi yang memilih)
- Pertanyaan untuk kegiatan Mendengarkan musik (bagi yang memilih)
- Pertanyaan untuk kegiatan Main Game (bagi yang memilih)
- Pertanyaan untuk kegiatan Jalan – jalan / Rekreasi (bagi yang memilih)
- Pertanyaan untuk kegiatan Nonton (bagi yang memilih)
- Pertanyaan untuk kegiatan Buku Internet (bagi yang memilih)

- **Minat**

- Apakah suka membaca buku
- Pertimbangan dalam memilih dan membaca buku
- Alasan utama dalam memilih dan membaca buku
- Kapan paling sering membaca buku
- Kategori buku yang sering dibaca
- Jenis bacaan Fiksi yang disukai
- Jenis bacaan Non Fiksi yang disukai
- Dimana biasanya mendapatkan buku
- Seberapa sering membeli buku
- Jenis bacaan yang disukai
- Jumlah uang yang dialokasikan untuk membeli buku

- **Opini**

- Apakah tahu Damar Kurung
- Apakah tahu perkembangan Damar Kurung
- Kenal Masmundari sebagai seniman Damar Kurung
- Masmundari kurang dikenal masyarakat
- Masmundari tokoh yang patut dibanggakan

- Masmundari seniman yang memoertahankan Damar Kurung
- Dari mana mengetahui Damar Kurung dan Masmundari
- Tertarik untuk mengetahui Masmundari
- Tertarik untuk mengetahui Damar Kurung
- Tertarik untuk membaca buku dengan topik tersebut
- Buku media yang dapat diturunkan dan menjadi bagian sejarah
- Belum mengetahui buku yang mengulas topik tersebut
- Buku sejarah kurang menarik
- Viaualisasi gambar menambah ketertarikan
- Termasuk orang yang tertarik dengan sejarah dan kesenian
- Media yang cocok untuk topik tersebut

3.2.2. Depth Interview

Depth interview diperlukan untuk mengumpulkan informasi terperinci dari permasalahan yang diangkat. Narasumbernya adalah *stakeholder*, serta pihak-pihak yang terkait dalam perancangan ini. Data yang didapat kemudian dianalisis dan diolah sesuai dengan kebutuhan perancangan ini. Dari *deep interview* inilah akan muncul kebutuhan dan keinginan yang harus dicapai dalam merancang *output* media perancangan.

Depth Interview dilakukan untuk menentukan gambaran media perancangan buku visual yang akan dibuat. *Depth Interview* dilakukan pada orang-orang yang tertentu yang mengetahui dan mempunyai informasi atau pemahaman terhadap topik penelitian yaitu Damar Kurung dan Masmundari, yaitu :

- Wawancara dengan Bpk. Kris Adji Ketua dari Masyarakat Pecinta Sejarah dan Budaya Gresik.

Depth interview yang dilakukan pada Narasumber adalah untuk mengetahui perhatian pemerintah, seberapa jauh pengetahuan tentang Damar Kurung dan Masmundari dan mengetahui kebutuhan media untuk sesuai perancangan yang akan dibuat. Adapun inti pertanyaan yang diajukan adalah sebagai berikut :

- Pendapat mengenai perhatian pemerintah terhadap Damar Kurung.
- Upaya dan aktifitas komunitas Masyarakat Pecinta Kesenian dan Kebudayaan Gresik dalam upaya pelestarian.
- Sejarah Damar Kurung.
- Cara membaca damar Kurung.
- Pendapat mengenai kebutuhan media perancangan buku visual.
- Pendapat mengenai isi perancangan buku visual.
- Pendapat mengenai percetakan dan penulisan buku.
- Pendapat mengenai perancangan buku yang menarik dan informatif.
- Mencari data data yang digunakan sebagai bahan perancangan buku visual.
- Wawancara dengan Bpk. H.M Muzachim, Bendahara dari Masyarakat Pecinta Sejarah dan Budaya Gesik dan kolektor Damar Kurung karya Sriwati Masmundari Gresik.

Depth *interview* yang dilakukan pada Narasumber adalah untuk mengetahui keberadaan atau koleksi karya Masmundari dan konten – konten yang dibutuhkan untuk sebuah perancangan buku visual. Adapun inti pertanyaan yang diajukan adalah sebagai berikut :

- Spesifikasi karya Damar Kurung Masmundari.
- Pengalaman sebagai pengoleksi karya Damar Kurung Masmundari.
- Pengalaman sebagai pengamat kesenian Damar Kurung Gresik.
- Informasi tentang pengembangan karya Damar Kurung Masmundari.
- Pendapat tentang perhatian pemerintah tentang Damar Kurung dan Masmundari.
- Pendapat mengenai langkah dan usaha kedepannya untuk pelestarian Damar Kurung Gresik.
- Pendapat tentang tradisi Masyarakat Gresik yang berkaitan dengan kesenian Damar Kurung.

- Informasi tentang sejarah Damar Kurung Gresik yang erat kaitannya dengan sejarah Sunan Giri dan relief – relief tua yang ada di Gresik.
 - Pendapat tentang kebutuhan pelestarian terhadap media perancangan buku visual yang dilakukan.
 - Pendapat tentang konten dalam buku visual dan mengetahui narasumber lainnya.
 - Mencari sumber eksisting untuk perancangan buku visual.
- Wawancara dengan Novan Effendy, Ketua dan penggagas Event 1001 Damar Kurung Gresik dan Event Damar Kurung dan Lampion Nusantara, Ketua Assosiasi Souvenir Gresik (ASSIK).

Depth interview yang dilakukan pada Narasumber adalah untuk mengetahui tentang besarnya minat masyarakat Damar Kurung terhadap topik yang dibahas, dimana narasumber merupakan ketua event Damar Kurung yang diadakan setiap tahun di Gresik dan sebagai pengamat perkembangan Damar Kurung Gresik. Adapun inti pertanyaan yang diajukan adalah sebagai berikut:

- Mengetahui fokus pengamatan kebudayaan Narasumber.
- Pendapat tentang hak paten yang dimiliki oleh Masmundari.
- Mengetahui sejarah perjalanan Damar Kurung sendiri serta Damar Kurung karya Masmundari.
- Mengetahui kebudayaan dan tradisi Gresik yang terdapat dalam Damar Kurung.
- Pendapat narasumber berkaitan dengan perancangan buku visual.
- Pendapat tentang konten yang dibutuhkan dalam perancangan buku visual.
- Untuk mengetahui informasi tentang narasumber lain yang terkait dengan perancangan.
- Pendapat perancangan buku terhadap target segmen yang dituju.
- Mengetahui media sebelumnya yang dapat digunakan sebagai media eksisting.

- Wawancara dengan Bpk. Syaikhul Busiri selaku Mantan Manager Sriwati Masmundari.

Depth *interview* yang dilakukan pada Narasumber adalah untuk mengetahui tentang pengalaman beliau saat menjadi Manager Masmundari dan kedalaman pengetahuannya tentang Damar Kurung Gresik. Adapun inti pertanyaan yang diajukan adalah sebagai berikut :

- Pendapat mengenai sosok Masmundari.
- Mengetahui tentang kebiasaan dan tingkah laku Masmundari dalam melukis Damar Kurung.
- Mengetahui pengalamannya saat menjadi Manager Masmundari.
- Mengetahui perjalanan karir Masmundari.
- Pendapatnya tentang pengetahuan Damar Kurung secara luas.
- Pendapat tentang Damar Kurung Masmundari dari masa ke masa.
- Pengetahuan tentang pakem pakem yang terkandung dalam Damar Kurung Masmundari yang mencakup ornamen, babak cerita, dan cara membaca lukisan Damar Kurung Masmundari.
- Pendapatnya tentang hak paten Masmundari.
- Mengetahui catatan karya Damar Kurung Masmundari.
- Mengetahui perjalanan hidup Masmundari.
- Pendapat mengenai sejarah Damar Kurung yang terkait dengan buku babat Sinduoyo.
- Pendapat tentang media perancangan buku visual.
- Mencari data dan informasi untuk media perancangan.

3.2.3. Observasi Visual

Observasi dilakukan untuk mendapatkan acuan dan pembanding. Observasi dilakukan pada beberapa buku untuk mendapatkan acuan buku visual yang baik dan dapat menjawab rumusan masalah yang ada. Observasi ini mencakup konte, bahasa penulisan, alur cerita, layout, warna visualisasi, dan tipografi. Observasi atau eksisting

yang dilakukan peneliti adalah analisa buku visual dan buku sejarah yang ada dan mempunyai target segmen yang sama untuk mendapatkan acuan dan pembandingan dalam menentukan kriteria desain dan referensi visual yang menarik untuk perancangan buku visual ini. Observasi dilakukan pada buku : Bandung digambar Euy!, Tokyo on Foot dan Soegija 100% Indonesia.

B. 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
 - Jurnal atau penelitian mahasiswa yang berkaitan dengan Damar Kurung atau Masmundari.
Mendapatkan informasi tentang teori – teori, metode yang digunakan dalam perancangan dan penelitian tersebut. Serta beberapa pengetahuan tentang Damar Kurung dan Masmundari sebagai sejarah dari kesenian Gresik yang patut untuk dilestarikan.
 - Buku Kota Gresik 1896 – 1916 “Sejarah Sosial Budaya dan Ekonomi” oleh Oemar Zainuddin.
Mendapatkan informasi tentang sejarah kota Gresik, perdagangan Gresik dari tahun 1896 – 1916 serta kesenian dan tradisi – tradisi yang ada di Gresik.
 - Buku Literatur yang berguna sebagai eksisting dan pendukung terhadap teori – teori yang digunakan dalam perancangan buku visual, seperti :
 - a. Buku Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi oleh Rakhmat Supriyono.
 - b. Buku Ranjau Penulisan oleh Pepih Nugraha.

- c. Buku A Pantone Colour Resource “*Color messages and meaning*” oleh Lartice Eiseman.
 - d. PDF dari buku *Basics Design Layout 02* oleh Paul Harris dan Gavin Ambrose.
 - e. PDF dari buku *What is Graphic Design* oleh Quentin Newark.
 - f. PDF dari buku *Layout: dasar dan penerapannya* oleh Suranto Rustan
 - g. PDF dari buku *Pengantar Desain komunikasi Visual* oleh Adi Kusrianto.
 - h. PDF dari buku *Managemen Pemasaran* oleh Philip Kotler dan Kevin Lane Keller.
 - i. PDF dari Buku *Graphic Design Solutions* oleh Robin Landa.
 - j. PDF dari buku *Making and Breaking The Grid* oleh Timothy Samara.
- Data dari internet berupa artikel, berita, refrensi, atau dokumen mengenai Damar Kurung dan Masmundari
 - <http://damarkurunggallery.blogspot.com>
Mendapatkan informasi tentang pengertian damar kurung, beberapa informasi singkat tentang damar kurung Masmundari, dan cara pembuatan damar kurung.
 - <http://jawatimuran.wordpress.com>
Mendapatkan informasi Damar Kurung yang erat kaitannya dengan tradisi dari zaman sunan Giri dan sekilas cerita Masmundari sebagai seniman Damar Kurung terakhir di Gresik.
 - <http://griseeisgresik.blogspot.com>
Mendapatkan informasi tentang acara festival Damar Kurung dan lampion nusantara yang diselenggarakan di Gresik.

- <http://www.tempo.co>
Mendapatkan informasi terancam punahnya Damar Kurung dan keluarga Masmundari sebagai penerus kesenian Damar Kurung sebagai mata pencaharian.
- <http://www.brangwetan.wordpress.com/>
Mendapatkan informasi tentang daftar penerima penghargaan Seniman dari Gubernur Jawa Timur.
- <http://www.mataseger.com>
Mendapatkan informasi tentang hubungan Damar Kurung dengan buku babat Sindujoyo dan beberapa tulisan tentang Damar Kurung dan kesenian Gresik.
- Klipping atau artikel koran yang membahas tentang Damar Kurung dan Masmundari.
 - Klipping Koran TEMPO 1988 – 1991
Masmundari, damar kurung terakhir (21 November 1988)
Masmundari kini terbaring di RSUD Gresik (14 Maret 1991)
 - Klipping Koran Jawa Pos 1990 – 2011
Masmundari berpameran di hotel Hyatt Surabaya
Pesan terakhir, hidup harus terus berkarya (26 Desember 2005)
Padamnya lukisan Damar Kurung sepeninggal Mbah Masmundari, cucupun tak mampu meniru (2 Januari 2011)
 - Klipping Koran SURYA 1990 – 1991
Harian Surya dan Mbah Masmundari
Mbah Masmundari, pewaris seni lukis “Damar Kurung”
Presiden awali lukisan Damar Kurung Masmundari (23 Mei 1991)
Pemda lestarikan lukisan “damar kurung” (5 Maret 1990)
Mbah Masmundari mulai tersenyum (19 April 1991)

- Klipping Koran Surabaya Post 1990
Masmundari diusulkan sebagai pelukis Naivisme
Lukisan Masmundari terjual 5,5 juta (12 Mei 1990)
Lukisan Damar Kurung, kesenian Gresik yang perlu di regenerasikan (6 Maret 1990)
- Klipping Koran KOMPAS 2005
Pameran lukisan seabad Masmundari
Masmundari, Maestro Damar Kurung wafat (26 Desember 2005)
Pameran lukisan seabad Masmundari (17 Maret 2005)
- Klipping Majalah Jakarta Jakarta tahun 1990
Masmundari dikibuli ? (26 Mei – 1 Juni 1990)
- Buku Katalog Pameran Sriwati Masmundari di Bentara Budaya Jakarta.
Mendapatkan informasi tentang biografi singkat Masmundari dalam perjalanan karirnya sebagai pelukis Damar Kurung terakhir Gresik dan prestasinya dalam pameran dan penghargaan yang telah dicapai.

3.3. Analisa Data

3.3.1. Segmentasi Target Audiens

Perancangan buku visual ini memilih target audiens yang tertarik dengan materi dan desain perancangan yang akan dibuat, dan merupakan target audiens dalam ruang lingkup khusus. Dimana bertujuan agar materi yang disampaikan dapat masuk dan tujuan dari penelitian dapat tersampaikan yaitu untuk melestarikan topik perancangan yang diangkat.

a. Geografis Target Segmen

Untuk melestarikan dan mengembangkan Damar Kurung yang merupakan kesenian Gresik, diperlukan perhatian awal dari masyarakat Gresik untuk lebih mengenal kekayaan seni tersebut. Maka dari itu target audience perancangan buku visual ini adalah masyarakat dewasa awal yang bertempat tinggal atau berdomisili

di kecamatan Gresik dan sekitarnya (seperti Kebomas, Manyar, Sidayu) sebagai target segmen utama.

b. Demografis Target Segmen

Segmentasi demografis dipilih berdasarkan segmen yang baru dan sudah membelanjakan uangnya sendiri, namun juga sudah memiliki kontrol atas uang tersebut. Yaitu generasi muda yang rentan menjadi sasaran konsumerisme. Dengan detail sebagai berikut:

- Gender : Perempuan dan Laki-laki
- Usia : 18 - 25 tahun
- Pendidikan : SMA , Diploma, dan S1 sederajat
- Pekerjaan :
 - a. Mahasiswa.
 - b. PNS / Pegawai BUMN
 - c. Pegawai Swasta
 - d. Wirausaha
 - e. Ibu Rumah Tangga
- Pengeluaran : rata-rata Rp. 500.000,- – Rp. 2.000.000,- perbulan.

c. Psikografis Target Segmen

Segmentasi psikografis disesuaikan dengan kecenderungan target audiens dalam bersosialisasi. Yaitu sebagai berikut:

- Kelas sosial : Menengah ke atas
- Segi emosional :
 - Motivasi untuk mendapatkan sesuatu sangat tinggi
 - Penyesuaian diri dengan cara hidup baru dan memanfaatkan kebebasan yang diperolehnya.
 - Suka bersosialisasi dengan kelompok atau organisasi yang sesuai dengan minat dan ketertarikan di lingkungannya.
 - Bergerak aktif, *open mind* dan selalu ingin tahu.

- Gaya hidup :
 - Senang menghabiskan waktu di ruang publik.
 - Mulai mengatur hidup, memiliki finansial sendiri, dan bertanggung jawab dengan kehidupannya.
 - Kreatif dan mulai mengenal komitmen.

3.3.2. Hasil Analisa

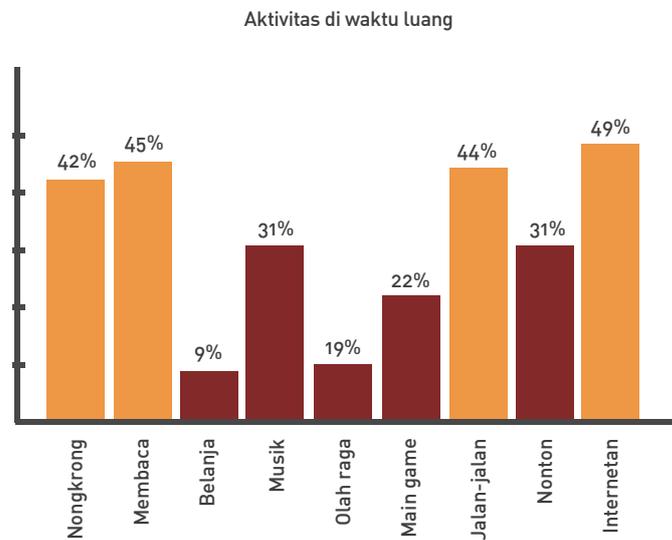
3.3.2.1. Kuisisioner

Audiens yang ditargetkan berdasarkan pengisian kuisisioner terhadap 100 responden dengan usia dewasa awal yang berdomisili di Gresik, dari hasil kuisisioner yang telah dilakukan maka terdapat hasil sebagai berikut :

1. Identitas Diri

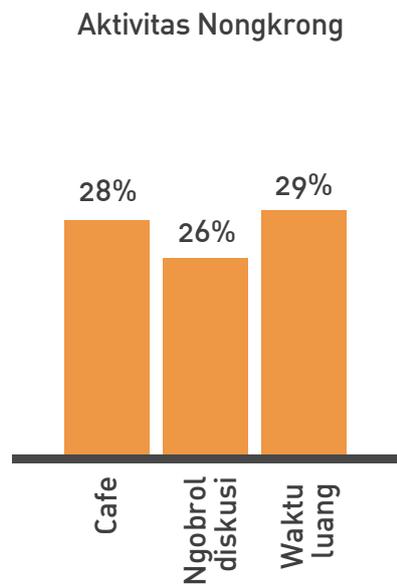
- Jenis Kelamin : 51 responden laki – laki dan 49 responden perempuan.
- Usia : 51% berusia 18 sampai 20 tahun, 27% berusia 21 sampai 23 tahun, 22% berusia 24 sampai 25 tahun.
- Domisili : 32% Kec. Gresik, 42% Kec. Kebomas, 14% Kec. Manyar, 12% Kec. Sidayu.
- Pendidikan : 53% SMA/Sederajat, 10% D2 / D3, 36% S1.
- Pekerjaan : 75% Mahasiswa, 12% PNS/Pegawai BUMN, 8% Pegawai Swasta, 4% Wirausaha, 1% Ibu Rumah Tangga.
- Pengeluaran/bulan : 14% < Rp 500.000, 73% Rp 500.000 – Rp 2.000.000, 13% Rp 2.000.000 – Rp 5.000.000

2. Aktifitas



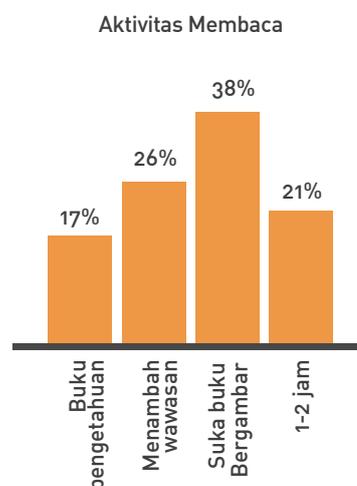
Gambar 3.1 Diagram aktifitas target audiens

- Dalam mengisi waktu luang kegiatan yang digemari responden adalah 42% nongkrong, 45% membaca, 9% belanja, 31% mendengarkan music, 19% olah raga, 22% bermain game, 44% jalan jalan atau rekreasi, 31% nonton, dan 49% internetan.



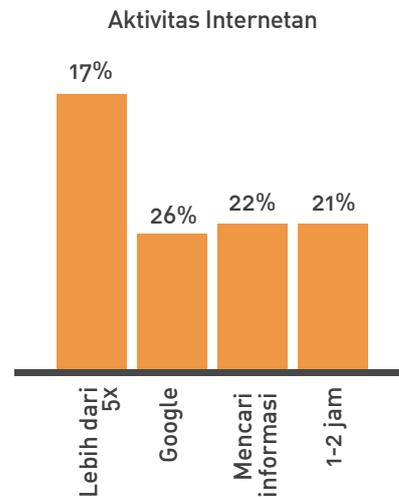
Gambar 3.2 Diagram aktifitas nongkrong

- Sebanyak **28% responden memilih café** sebagai tempat nongkrong yang sering dikunjungi.
- Yang sering dilakukan pada saat nongkrong. Sebanyak 26 responden menjawab ngobrol dan diskusi.
- Waktu luang yang paling sering dilakukan untuk nongkrong. Sebanyak **29% responden menjawab kalau ada waktu (tidak tentu)**.



Gambar 3.3 Diagram aktifitas membaca

- Jenis bacaan yang suka dibaca untuk mengisi waktu luang. Sebanyak **17% responden menjawab buku yang mengandung pengetahuan**.
- Alasan utama membaca dan membeli buku. Sebanyak **26% responden menjawab** untuk menambah wawasan dan pengetahuan.
- Jenis buku yang disukai. Sebanyak **38% responden menjawab bawa mereka menyukai buku yang bergambar**.
- Tempat yang biasanya dikunjungi untuk membeli buku. Sebanyak **29% responden menjawab toko buku Gramedia**.
- Lama membaca buku. Sebanyak **11% responden menjawab 2 sampai 3 jam**.



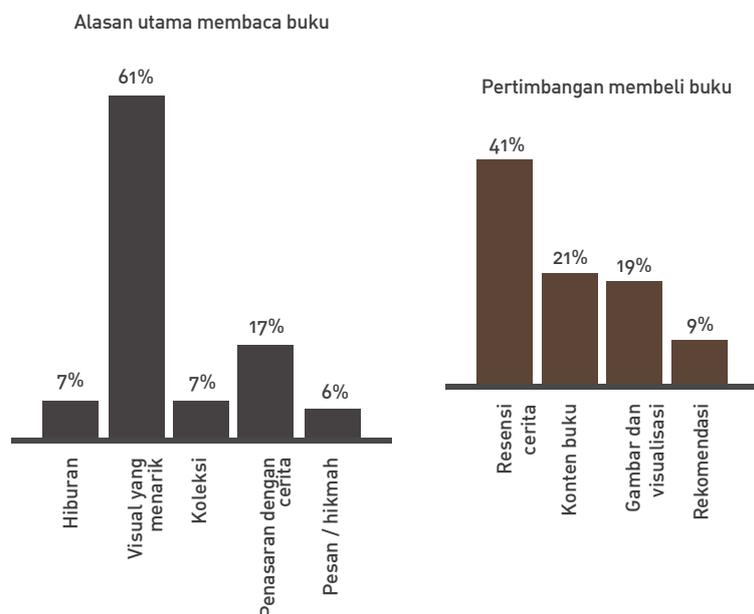
Gambar 3.4 Diagram aktifitas internetan

- Dalam sehari waktu yang dihabiskan untuk internetan. Sebanyak **40% responden menjawab lebih dari 5 kali**.
- Situs internet yang sering dikunjungi. Sebanyak **20% responden menjawab google**.
- Sebanyak 22% responden menggunakan Internet unyuk **22% mencari informasi** atau data.
- Tempat belanja yang sering dikunjungi. Sebanyak **8% responden menjawab mall**.
- Alasan belanja. Sebanyak **6% responden menjawab karena bosan dengan barang lama**
- Olah raga yang paling disukai. Sebanyak **7% responden menjawab sepak bola**.
- Genre music yang disukai. Sebanyak **13% responden menjawab 13% pop**.
- Jenis game yang disukai. Sebanyak **12% responden menjawab game dengan jenis adventure**. Dan game yang disukai adalah jenis game **offline**, terbukti sebanyak 16% responden memilih.

- Tempat jalan – jalan atau rekreasi yang suka dikunjungi. Sebanyak **18% responden menjawab laut atau pantai.**
 - Kendaraan yang biasa dipakai saat jalan – jalan atau rekreasi. Sebanyak **27% responden menjawab kendaraan pribadi.**
 - Media yang sering digunakan saat nonton. Sebanyak **13% responden menjawab bioskop.**
 - Saluran TV yang paling disukai. Sebanyak **19% responden menjawab TRANS TV.**
- b. Responden paling banyak menghabiskan waktu luang. Sebanyak **68% responden menjawab bersama teman.**
- c. Lama waktu luang yang dihabiskan untuk kegiatan tersebut. Sebanyak **31% responden menjawab sebanyak 2 sampai 3 jam.**

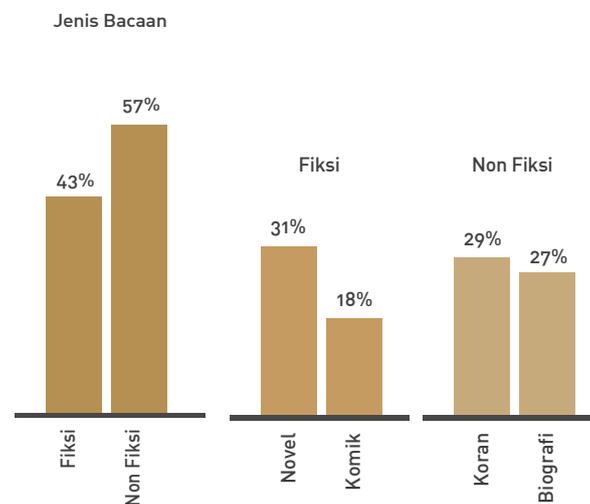
3. Minat

- Menyukai buku, responden menjawab **27% sangat suka sekali**, 19% sangat suka, **33% suka**, 20% cukup suka, dan hanya 1% yang tidak suka.



Gambar 3.5 Diagram Alasan dan pertimbangan terhadap buku

- Pertimbangan dalam memilih buku, responden menjawab 6% dari covernya, 19% dari visualisasi / gambarnya, **41% dari resensi ceritanya**, 21% dari kontennya, 9% dari rekomendasi teman, 2% dari poster, 2% lainnya.
- Alasan utama membaca buku, responden menjawab 7% untuk hiburan, **61% karena visualisasi yang menarik**, 1% mempelajari budaya asing, 1% untuk dikoleksi, 17% penasaran dengan ceritanya, 6% pesan – pesan atau hikmahnya dan 1% lainnya.

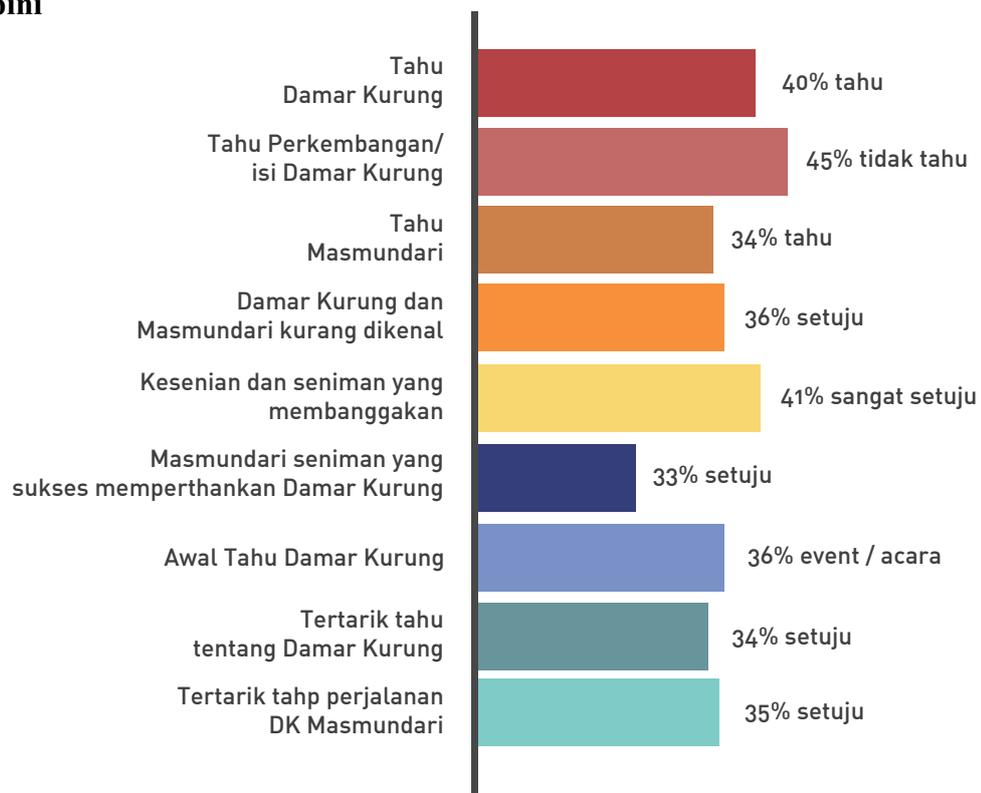


Gambar 3.6 Diagram Jenis bacaan buku

- Kategori buku yang disukai adalah **57% responden memilih jenis buku non fiksi**, jenis buku yang fiksi yang paling disukai adalah **31% menjawab novel** dan bacaan non fiksi yang paling disukai adalah **29% menjawab Koran**.
- Seberapa sering membeli buku, responden menjawab **58% kurang dari 2 kali dalam sebulan**, 11% 2 samai 6 kali dalam sebulan, 1% 6 kali dalam sebulan, dan 30% tidak tentu (tergantung jadwal terbit buku).
- Bahasa penulisan yang disukai, responden menjawab 42% formal, dan **58% non formal**.

- Alokasi dana yang diberi untuk membeli sebuah buku, responden menjawab 6% kurang dari Rp. 20.000,-, 19% Rp. 20.000,- samapai Rp. 40.000,-, 26% Rp. 40.000,- sampai Rp. 80.000,-, 24% Rp.80.000,- samapi Rp. 100.000,- dan **25% menjawab lebih dari Rp. 100.000,-**

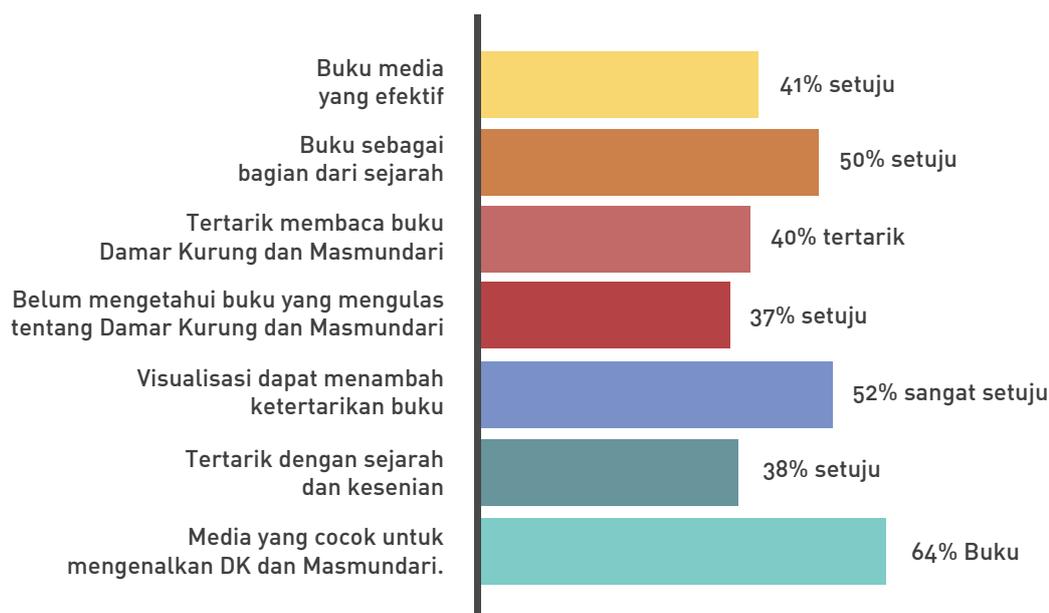
4. Opini



Gambar 3.7 Diagram Opini responden

- Bahwa **40%** responden mengetahui damar kurung, namun **45%** tidak mengetahui tentang perkembangan dan isi Damar Kurung.
- Mengenal Masmundari sebagai seniman Damar Kurung Gresik, responden menjawab **34%** tahu dan **36%** setuju bahwa Masmundari merupakan seniman legendaris yang kurang dikenal.

- Sebanyak **41%** responden sangat setuju bahwa Masmundari merupakan seniman yang membanggakan karena mengenalkan damar Kurung dan **33%** setuju bahwa Masmundari sebagai seniman yang sukses mempertahankan Damar Kurung.
- **36%** responden tahu akan Damar Kurung dari acara festival Damar Kurung yang diadakan setiap tahunnya. Ini mengartikan bahwa belum ada media buku dengan membahas topik serupa yang diterima dan diketahui masyarakat.
- Sebanyak **35%** responden setuju bahwa tertarik lebih jauh tentang Damar Kurung, **34%** responden juga tertarik untuk mengetahui lebih jauh tentang Damar Kurung Masmundari. Serta **40%** responden setuju bahwa tertarik untuk membaca buku dengan topik tersebut.



Gambar 3.8 Diagram Opini responden 2

- Sebanyak **41%** responden setuju bahwa buku merupakan media yang efektif untuk menyampaikan topik tersebut. **50%** diantara mereka setuju berpendapat bahwa buku merupakan media sejarah, dan **31%** responden

menilai bahwa buku yang menulis tentang sejarah biasanya kurang menarik. 37% responden mengatakan bahwa belum pernah mengetahui buku yang membahas tentang topik tersebut,

- Sebanyak 52% responden berpendapat sangat setuju bahwa Visualisasi menambah ketertarikan buku. Dan media yang cocok untuk membahas topik yang diangkat menurut responden adalah 64% memilih buku visual.

Kesimpulan Analisa

- Perancangan buku ditujukan untuk audiens laki-laki dan perempuan dengan melihat hasil kuisioner di mana kedua responden memiliki minat yang sama dalam hal aktifitas, minat dan opini.
- Target audiens dengan usia dewasa awal 18 hingga 25 tahun merupakan audiens yang aktif, dan suka memilih kegiatan yang berguna untuk menghabiskan waktu luang.
- Target audiens merupakan konsumen yang cukup secara finansial sehingga dapat mencukupi kebutuhannya sendiri, dan lebih disiplin karena memiliki alokasi dana untuk memenuhi kebutuhan terhadap suatu yang diinginkan.
- Target audiens dengan usia dewasa awal memiliki sikap yang terbuka untuk menerima informasi baru, dengan rasa keingintahuan yang tinggi.
- Visualisasi gambar menambah ketertarikan dalam membeli maupun membaca buku, karena buku yang mengulas tentang sejarah umumnya terkesan membosankan.
- Damar Kurung Masmundari cukup diketahui target audiens namun keberadaan dan perkembangannya kurang diketahui oleh mereka, karena menurut mereka belum ada buku yang secara khusus dapat terpublikasi sehingga masyarakat dapat mengenal Damar Kurung dan Masmundari sebagai seniman kesenian Gresik lebih mendalam.

- Target audiens menyukai buku dengan bahasan yang ringan, tidak terlalu formal namun juga tidak terlalu non formal, namun tetap jelas dan mudah untuk dibaca.
- Buku menjadi pilihan target tersebut, karena buku memiliki resensi cerita yang kuat dan buku dapat diturunkan sehingga menjadi media sejarah.

3.3.2.2. *Depth Interview*

Depth interview berupa data hasil wawancara dengan narasumber sebagai pemerhati seni Damar Kurung dan mengenal sosok Sriwati Masmundari secara langsung. *Depth Interview* yang telah dilakukan maka terdapat hasil sebagai berikut :

A. Narasumber 1

1. Data Diri Narasumber :

Nama : Novan Effendi

Keterangan : Pendiri ASSIK dan Owner Otak Atik Gresik
Ketua Event Damar Kurung Gresik
Pemerhati Kebudayaan Gresik

Tanggal / Jam : 10 November 2013 / 16.00 WIB

Hasil Analisa :

- Terdapat 2 jenis hak paten yang diterima oleh Masmundari, yaitu hak paten bentukan Damar Kurung dan hak paten Vidio proses pembuatan Damar Kurung Gresik, namun lukisan tidak bisa dipatenkan.
- Damar Kurung merupakan kesenian yang diturunkan dari keluarga sang pelukis, sama halnya Masmundari yang menurunkan Damar Kurung dari ayah dan pamannya.
- Sanggar lentera dan Imang AW adalah pihak yang berjasa dalam perkembangan Damar Kurung Masmundari.

- Damar Kurung masmundari terdapat 8 babak cerita yang terbagi menjadi 4 sisi, setiap damar kurung atau bahkan setia sisi mempunyai cerita yang berbeda – beda.
- Damar Kurung adalah jenis kerajinan lampion dari Telogo Pojok Gresik yang selalu muncul pada saat menjelang bulan Ramadhan.
- Damar Kurung masmundari dijual pada saat padusan. Padusan adalah tradisi dimana masyarakat ziarah ke makam keluarga atau kerabatnya, tepatnya pada saat menjelang bulan Ramadhan.
- Dalam tradisinya, setelah orang melakukan padusan, damar kurung tadi kemudian dibawa pulang kerumah dan dipasang di depan teras rumah yang berguna sebagai penerang. Dahulu Damar Kurung juga menjadi salah satu media nasehat orang tua kepada anaknya.
- Belum ada buku yang khusus menceritakan tentang Masmundari dan Damar kurungnya.
- Damar Kurung memiliki karakter yang sama dengan buku babat Sindujoyo yang terletak di Kroman, hal tersebut mungkin dapat dikaitkan dengan silselah keluarga Masmundari yang berasal dari Kroman. Damar kurung merupakan kesenian kerajinan yang sudah merakyat dan lama.
- Terdapat formasi yang berbeda saat Masmundari mulai pindah ke lukisan kanvas, yaitu perubahan gaya, perubahan warna, dan karakternya yang semakin kuat.
- Festival Damar Kurung yang diadakan tiap tahunnya berfungsi untuk mengembangkan Kesenian Damar Kurung agar bisa di lestarikan dari masa ke masa, mulai dari Gresik, Jawa Timur, Indonesia hingga ke Internasional.

- Terdapat banyak sekali nilai dan makna yang terkandung dalam Damar Kurung. Sehingga menjadikan damar Kurung sebagai kesenian yang mengandung catatan sejarah di Gresik.
- Nantinya penerbitan buku ini, launchingnya bisa ikut acara besar di HOS Surabaya tahun 2015 atau di acara 1001 Damar Kurung tahun depan.

2. Narasumber 2

Nama : HM. Muzachim Anwar

Keterangan : Kolektor Damar Kurung Masmundari

Bendahara MATASEGER

Pemerhati Kebudayaan Gresik

Tanggal / Jam : 29 September 2013 / 9.00 WIB

Hasil Analisa :

- Pak Muzachim mengkoleksi urang lebih 70 karya, berupa karya lembaran, karya lukisan, sampai karya berbentuk Damar Kurung. Beliau mengkoleksi karya masmundari dari Beliau Masih remaja, yang ia beli satu persatu di pelabuhan Gresik tempat Masmundari berjualan.
- Karya Masmundari berharga Rp. 1.000,- hingga Rp. 10.000,- , namun sekarang sudah sampai 200 juta rupiah apabila dijual di Jerman.
- Lukisan Damar Kurung menceritakan kejadian – kejadian dimana saat seniman tersebut melukis, sehingga dapat menjadi catatan sejarah. Begitu pula dengan Masmundari yang melukis Damar Kurung sebagai media keadaan di Gresik, seperti kebudayaan, tradisi, pembangunan, hingga kejadian – kejadian bencana yang ada di Gresik.
- Sebelum pameran pertama Masmundari, beliau disebut sebagai seniman satu – satunya yang masih menggeluti kerajinan Damar Kurung.
- Selain menjadi warisan sejarah, Damar Kurung sebagai media pitutur orang tua dari Gresik jaman dulu untuk menasehati anak.

3. Narasumber 3

Nama : Krisanto Adji, S.Sn
Keterangan : Pendiri MATASEGER
Ketua MATASEGER

Tanggal / Jam : 8 Desember 2013 / 13.00 WIB

Hasil Analisa :

- Lukisan damar kurung tidak hanya sekedar di mulai dari jamannya Masmundari namun dari Sunan Prapen, beliau punya santri bernama Sindujoyo yang sekarang dijadikan nama jalan.
- Sindujoyo mempunyai buku namanya babat sindujoyo yang ditulis pada pada abad ke 18. Didalam buku itu ditulis dengan tulisan arab namun menggunakan bahasa Jawa, buku tersebut menceritakan kejadian – kejadian sejarah jaman itu, pada buku tersebut terdapat ilustrasi, dimana Ilustrasinya itu sangat mirip dengan damar kurung.
- Sehingga daerah Sindujoyo erat kaitannya dengan perkembangan, bahkan lahirnya Damar Kurung Gresik.
- Dahulu pusat pembuatan Damar Kurung berada di daerah Giri, Pojok dan di Kroman Sukodono yang erat kaitannya dengan santri – santri Sunan Giri.
- Damar Kurung sudah ada sejak jaman Sunan Giri / Sunan Prapen, dan dapat dilihat di relief – relief yang melekat pada amkam sunan Giri.
- Pelukis Imang AW menjadi seniman yang turut serta membantu mengembangkan nama Masmundari.
- Sanggar lentera merupakan kumpulan seniman – seniman Gresik yang kemudian membantu Masmundari untuk mengembangkan Damar Kurungnya, yang oleh Imang AW, Masmundari diberi perlengkapan baru untuk melukis di kanvas.

- Seni tradisi pasti ada pakemnya, dari cara pembacaannya, penggambarannya, ada pakemnya khusus lukisan Masmundari. Tetapi masyarakat yang ingin membuat Damar Kurung tentu saja boleh, tentunya dengan pakem mereka sendiri.

4. Narasumber 4

Nama : H. Syaikh Busyiri, S.Si, M.Si

Keterangan : Mantan Manager Masmundari dan Pemerhati Kebudayaan.

Tanggal / Jam : 28 Desember 2013 / Pukul 14.40 WIB

Hasil Analisa :

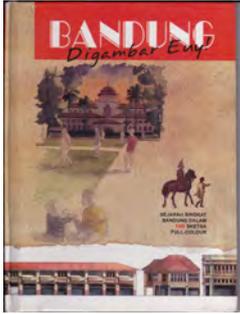
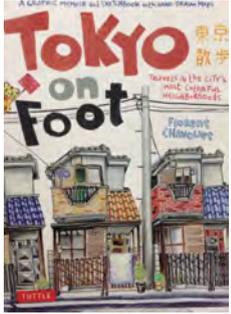
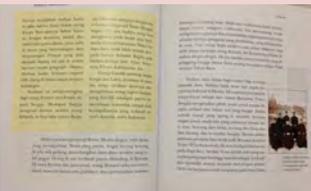
- Merupakan manager Masmundari pada saat pameran di Bentara Budaya Jakarta, dengan judul “Seabad Masmundari”
- Mengetahui karakter dan kepribadian Masmundari, mulai dari kebiasaannya ngingang dengan menggunakan tembakau yang dikunyah, bawang daun sebagai obat tetes mata, hingga ketakutannya akan pesawat terbang, dan masih banyak lagi.
- Masmundari merupakan sosok yang *perfectionis* dan tegas, beliau akan mengerjakan lukisannya sebaik mungkin, sehingga spirit batiniahnya melebihi kemampuan fisiknya. Beliau tidak pernah mengeluh sampai akhir hayatnya tetap setia melukis Damar Kurung.
- Kehidupan Masmundari sangat berliku – liku, mulai dari ditipu orang, beliau dirasa tidak pernah menikmati hasil dari karyanya.
- Dahulu melukis damar kurung menggunakan kertas dan pewarna kue hingga akhirnya beralih ke lukisan kanvas menggunakan cat minyak. Cerita – cerita yang dibawakan Masmundari sedikit bergeser yang dahulunya cerita legenda, ritual, kebudayaan. Namun bergeser menjadi lukisan tentang keadaan setempat seperti pembangunan, tema – tema sosial, program pemerintah, dan lain – lain.

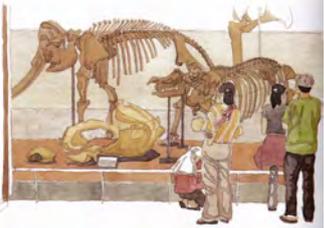
- Terdapat pakem – pakem yang terkandung pada lukisan Masmundari, dari pakem perspektif benda, orang datang, orang pergi, suasana seperti outdoor indoor, penggambaran yang 2 dimensi, yang dapat dikatakan sebagai aliran Damar Kurung.
- Lukisan Damar Kurung Masmundari terbagi menjadi beberapa babak yang saling berhubungan, dengan cara membaca yang berbeda – beda.
- Hak paten yang didapatkan oleh Masmundari adalah hak paten penerbitan video yang berjudul “Tak surut diseret umur” yang menceritakan tentang proses penciptaan Damar Kurung karya Masmundari dan desain damar kurung yang dibantu oleh pemerintah provinsi Jawa Timur.
- Masmundari melukis dengan suasana hati yang senang, sehingga satu karya dapat dibuatnya selama satu minggu, dengan memperhatikan kenyamanan, ketenangan, pencahayaan agar dapat berkonsentrasi.
- Pak Syaikh membantu menjual lukisan Masmundari dari harga 750 ribu rupiah sampai harga 40 juta rupiah, sekarang lukisannya bisa jadi senilai 50 juta rupiah.
- Masmundari tidak pernah melukis kesedihan, beliau selalu gembira, jadi gambarnya selalu terlihat tertawa, bermain, dan berwarna seperti dunia Masmundari, hal tersebut dapat dilihat dari pemilihan warna – warna yang selalu cerah.
- Keahlian melukis damar kurung Masmundari berkaitan erat dengan buku Sindujoyo yang pernah dimiliki ayah Masmundari, Masmundari juga sering diajak bekerja ayahnya yang berprofesi sebagai dalang, dari situlah Masmundari mulai mengenal kesenian.

- Damar Kurung merupakan bagian dari sejarah yang digambarkan menurut imajinasi sang pelukisnya, salah satunya Masmundari.
- Pengetahuan akan pakem – pakem tentang Damar Kurung sangat penting sekali diketahui masyarakat luas, agar ideologi yang terkandung dalam lukisan Damar Kurung tidak hilang dan terus lestari.

3.3.2.3. Observasi

Observasi yang dilakukan penulis adalah analisa buku visual dan buku sejarah dilihat dari beberapa kriteria perancangan buku seperti bahasa, tipografi, warna, layout, dan sebagainya.

			
Bahasa Penulisan	Semi Formal	Formal / Sastra	Non Formal
Alur Cerita	Alur Mundur (Regresi) yang runtut.	Alur Maju (Progesi)	Alur Antiklimaks
Layout	 <ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan layout yang padat antara teks dan gambar. - Menggunakan sistem 2 dan 3 grid. 	 <ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan layout yang padat dengan teks. - Menggunakan sistem 1 dan 2 grid. 	 <ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan layout yang padat dengan gambar ilustrasi. - Dan menggunakan Grid yang dekoratif.

<p>Visualisasi</p>	 <p>Menggunakan visualisasi ilustrasi dengan menggunakan teknik cat air.</p>	 <p>Menggunakan visualisasi fotografi documenter (foto asli) dan fotografi reka ulang (foto model)</p>	 <p>Menggunakan visualisasi ilustrasi menggunakan pensil warna.</p>
<p>Tipografi</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Heading</i> dan <i>Sub-heading</i> menggunakan jenis huruf San Serif (<i>Helvetica</i>) - <i>Body text</i> menggunakan font serif (Times New Roman) 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Heading</i> dan <i>Body</i> teks menggunakan tipografi jenis Serif. - Dan <i>Sub heading</i> menggunakan menggunakan jenis huruf San Serif 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Heading</i> menggunakan <i>hand writing font</i> yang bersifat dekoratif. - <i>Sub Heading</i> dan <i>Body</i> Teks menggunakan jenis <i>font</i> dekoratif.
<p>Warna</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan dominan warna coklat untuk mmemberi kesan lampau. - Dan warna <i>woodland</i> untuk menggambar objek lainnya. - Memberi kesan tradisional yang manis untuk dikenang. 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan warna yang puyeh dan bergaya lampau. - Menggunakan dominan warna greyscale dan sephia untuk foto asli. 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan warna <i>pungent</i> yang cerah untuk ilustrasinya, . - Dan warna <i>cream</i> untuk backgroudnya untuk memberi kesan <i>organic</i>, dan terpercaya.

Hasil Analisa

- Bahasa semi formal lebih cocok diampikasikan pada buku visual, karena terkesan tidak kaku dan enak untuk dibaca.
- *Layout* dengan menggunakan *Whitespace* dapat menambah nilai *readable* atau mudah dibaca sehingga lebih *informatif*.
- Pembagian cerita dengan menggunakan pembagian Grid dapat membuat konsumen tidak cepat bosan saat membaca buku.
- Tipografi jenis Serif menjadi pilihan banyak buku visual karena memberi kesan tegas dan mudah dibaca.
- Visualisasi ilustrasi dapat membantu penulis untuk mengekspresikan cerita yang akan disampaikan kepada target konsumen.
- Visualisasi Fotografi dapat memberi kesan *actual* dan terpercaya dalam menyuguhkan suatu cerita.
- Warna yang digunakan adalah warna-warna yang memberi kesan tradisional dan lampau sehingga target konsumen dapat lebih merasakan apa yang terjadi pada masa itu.

3.3.3 Konsep Desain

Dalam menentukan konsep desain, terlebih dahulu akan ditentukan problematika desain yang diangkat, yaitu mulai hilangnya dan terlupakannya Kesenian Damar Kurung dan Masmundari sebagai pelaku kesenian tersebut. Sehingga dibutuhkan suatu media yang membahas topik tersebut dalam upaya melestarikan kesenian daerah dari Gresik, dimana konsep buku ini dapat mengajak target audiens untuk ikut membuat dan meneruskan kesenian ini.

Setelah menentukan problematika desain, selanjutnya adalah mengidentifikasi karakteristik audiens agar konsep desain lebih tepat guna dan tepat sasaran. Setelah melakukan survei kuisioner dan observasi terhadap target audiens serta buku tentang Damar Kurung yang telah beredar di masyarakat, dilakukanlah analisis hasil kuisioner dan observasi tersebut sehingga muncul parameter buku visual yang informatif dan

menarik bagi target konsumen dewasa awal. Penelusuran problematika yang diangkat sebagai pendukung media desain tersebut adalah :

1. Perkembangan Damar Kurung di Gresik tidak disertai dengan pengetahuan tentang Damar Kurung Gresik.

Masyarakat dewasa awal sebagai target konsumen, kebanyakan mengetahui tentang Damar Kurung Gresik, namun mereka tidak mengetahui perkembangan Damar Kurung dan makna yang terkandung dalam Damar Kurung secara mendalam, pernyataan tersebut berdasarkan pada hasil riset kuisisioner yang telah dilakukan terhadap target konsumen dewasa awal usia 18 hingga 25 tahun yang berdomisili di Gresik.

- Mengetahui Damar Kurung, responden menjawab 18% sangat tahu, 40% tahu, 22% cukup tahu, 11% tidak tahu, 9% sangat tidak tahu.
- Mengetahui perkembangan dan makna Damar Kurung, responden menjawab 5% sangat tahu, 14% tahu, 26% cukup tahu, 45% tidak tahu, 10% sangat tidak tahu.

2. Kurang dikenalnya Masmundari sebagai maestro damar kurung.

Masyarakat dewasa awal sebagai target konsumen belum mengetahui dan mengenal sosok seniman dibalik Damar Kurung. Masmundari merupakan sosok seniman yang membanggakan dan berjasa mengangkat kesenian Damar Kurung sehingga dikenal di Indonesia hingga ke manca negara, pernyataan tersebut berdasarkan pada hasil riset kuisisioner yang telah dilakukan terhadap target konsumen dewasa awal usia 18 hingga 25 tahun yang berdomisili di Gresik.

- Mengenal Masmundari sebagai seniman Damar Kurung Gresik, responden menjawab 27% sangat tahu, 34% tahu, 22% cukup tahu, 11% tidak setuju, 6% sangat tidak tahu.

- Masmundari sebagai seniman legendaris yang kurang dikenal, responden menjawab 17% sangat setuju, 36% setuju, 31% cukup setuju, 14% tidak setuju, dan 2% sangat tidak setuju.
- Masmundari merupakan seniman yang membanggakan karena mengenalkan damar Kurung, responden menjawab 41% sangat setuju, 30% setuju, 24% cukup setuju, 4% tidak setuju, 1% sangat tidak setuju.
- Masmundari sebagai seniman yang sukses mempertahankan Damar Kurung, responden menjawab 32% sangat setuju, 33% setuju, 26% cukup setuju, hanya 8% tidak setuju, 1% sangat tidak setuju.

3. Adanya minat target konsumen untuk mengetahui lebih jauh tentang Damar Kurung.

Dalam perjalanannya, damar kurung yang sangat dikenal pada tahun 1980 hingga tahun 2000an, namun sekarang ini Damar Kurung mulai hilang dari pengeahuan masyarakat Gresik, fenomena itu membuat sebagian masyarakat Gresik berminat untuk mengetahui lebih jauh tentang Damar Kurung, pernyataan tersebut berdasarkan pada hasil riset kuisisioner yang telah dilakukan, yaitu :

- Tertarik lebih jauh tentang Damar Kurung, responden menjawab 31% sangat setuju, 35% setuju, 25% cukup setuju, hanya 7% tidak setuju dan 2% sangat tidak setuju.
- Tertarik lebih jauh tentang Masmundari, responden menjawab 30% sangat setuju, 34% setuju, 24% cukup setuju, hanya 9% tidak setuju dan 3% sangat tidak setuju.
- Tertarik membaca buku dengan topik tersebut, responden menjawab 25% sangat setuju, 40% setuju, 30% cukup setuju, hanya 4% tidak setuju dan 1% sangat tidak setuju.

4. Belum adanya media lokal yang secara khusus membahas tentang Damar Kurung dan Masmundari sebagai seniman kesenian Gresik.

Belum adanya media buku yang berfungsi sebagai sumber informasi tentang Damar Kurung merupakan salah satu penyebab banyaknya target konsumen yang kurang mengetahui Damar Kurung secara mendalam, kebutuhan target konsumen (dewasa awal) atas literatur lokal yang membahas Damar Kurung secara mendalam masih belum bisa terpenuhi. Hanya sedikit target konsumen yang mengetahui damar kurung dari buku, dan memilih buku sebagai media yang efektif untuk memberi tahu dan mengenalkan Damar Kurung sebagai kesenian Gresik, dan juga menilai buku sebagai media sejarah. Pernyataan tersebut berdasarkan pada hasil riset kuisisioner yang telah dilakukan, yaitu :

- Tahu akan Damar Kurung, responden menjawab 9% dari Koran atau televise, 20% orang tua, 31% dari internet, 36% dari acara, dan hanya 4% yang mengetahui damar kurung dari buku. Ini mengartikan bahwa belum ada media buku dengan membahas topik serupa yang diterima dan diketahui masyarakat.
- Media yang cocok untuk membahas topik yang diangkat, responden menjawab 64% buku visual, hanya 23 % menjawab Website dan 13% menjawab E-book atau aplikasi elektronik.
- Buku media yang efektif untuk menyampaikan topik tersebut, responden menjawab 33% sangat setuju, 41% setuju, 21% cukup setuju, hanya 4% tidak setuju dan 1% sangat tidak setuju.
- Buku sebagai media sejarah, responden menjawab 31% sangat setuju, 50% setuju, 16% cukup setuju, hanya 3% tidak setuju dan 0% sangat tidak setuju.

5. Buku visual dengan resensi cerita yang menarik dan imbuhan visualisasi menjadi pilihan konsumen dan menambah minat konsumen untuk membaca atau memiliki sebuah buku.

Media penyampaian informasi yang berhubungan dengan sejarah biasanya terkesan membosankan dan tidak menarik, maka dari itu diperlukan visualisasi yang menarik dan resensi cerita yang kuat sehingga media penyampaian tersebut lebih informatif. pernyataan tersebut berdasarkan pada hasil riset kuisioner yang telah dilakukan, yaitu :

- Perimbangan dalam memilih buku, responden menjawab 6% dari covernya, 19% dari visualisasi / gambarnya, 41% dari resensi ceritanya, 21% dari kontennya, 9% dari rekomendasi teman, 2% dari poster, 2% lainnya.
- Visualisasi menambah ketertarikan buku, responden menjawab 52% sangat setuju, 34% setuju, 12% cukup setuju, hanya 2% tidak setuju dan 0% sangat tidak setuju.

Dari penelusuran masalah diatas maka bisa disimpulkan bahwa target konsumen dewasa di Gresik membutuhkan sebuah media yaitu buku visual untuk memenuhi kebutuhannya tentang pengetahuan Damar Kurung. Pemilihan media juga berdasarkan pada hasil riset yang membuktikan bahwa buku sebagai media yang paling di minati oleh target konsumen (pasar). Kehadiran buku visual ini nantinya bisa menjadi *trigger* untuk mengangkat kembali kesenian Damar Kurung di Indonesia. Maka konsep desain yang diangkat adalah perancangan buku yang menarik, informatif dan bersifat koleksi sehingga dapat terus diturunkan.

3.3.4. Kriteria Desain

Setelah menemukan problematika, menganalisa, serta mengidentifikasi karakteristik target audiens, maka variabel desain perlu ditentukan juga. Variabel yang muncul dalam problematika adalah:

- a. **Layout berguna untuk mempermudah pembacaan buku yang komunikatif dan estetik**, dengan cara menata dan memadukan unsur-unsur komunikasi grafis seperti gambar atau ilustrasi, teks, grafik, tabel, *caption*, angka halaman, dan elemen lainnya menjadi suatu media komunikasi visual pada satu buku. *Layout* yang diminati audiens untuk mengikuti alur pembacaan, di mana terdapat komposisi yang *balance* antara gambar dan teks di dalamnya. Penyusunan layout yang baik akan mempengaruhi minat dalam membaca buku, serta keberlangsungan pembaca saat membaca buku tersebut.
- b. **Gaya gambar**, yang digunakan akan menyesuaikan dengan target audiens. Pemilihan gaya gambar yang sesuai dengan karakteristik target audiensnya akan memudahkan penyampaian pesan dalam mengkomunikasikan isi dan pesan dalam *scenario* buku bacaan tersebut tersebut. Gaya gambar yang terpilih nantinya akan diterapkan pada ilustrasi pada perancangan media buku visual yang berguna sebagai penjelas cerita, dan menambahkan nilai lebih buku agar tidak membuat bosan pembaca saat membaca buku. Gaya gambar dipilih dari bahas referensi yang ada, dan hasil observasi sehingga terpilih gaya gambar yang realis karena memberi kesan nyata dan jelas pada gambar. Finishing gambar yang digunakan adalah cat air dengan sentuhan *digital* sebagai sentuhan terakhirnya.
- c. **Penggunaan warna**, berpengaruh dalam benak seseorang dan dapat membangkitkan emosinya. Warna dapat menentukan suasana dalam sebuah interaksi gambar. Warna yang paling diminati target audiens akan ditampilkan dalam tone warna yang digunakan dalam sebuah desain komponen *visual buku*. Warna terpilih dari kuisisioner AIO yang dipilih melalui *activity* dan

interest segmentasi tersebut dan bahan referensi lainnya yang dapat mendukung pemilihan warna yang cocok untuk menggambarkan buku ini. Warna yang dipilih adalah warna warna yang mengandung unsur tradisional yang hangat.

- d. Tipografi,** pemilihan font yang paling diminati target audiens akan digunakan sebagai tipografi dalam perancangan. Pilihan *typeface* sendiri dapat dilihat dari hasil kuisioner mengenai jenis buku bacaan yang disukai dan kemudian dikembangkan penulis dari referensi – referensi yang di dapatkan. Typeface sendiri terbagi menjadi 4 jenis utama yaitu Sans serif, Serif, *Decorative* dan *Script*. Font serif sering digunakan untuk teks dalam jumlah banyak, sedangkan sans serif atau script sering dipilih untuk menulis *headline* pada media berukuran besar.

...:Halaman ini sengaja dikosongkan:...

BAB 4

KONSEP DESAIN

4.1 Deskripsi Perancangan

Damar Kurung adalah satu – satunya kesenian dari kota Gresik yang berbentuk seperti lampion. Damar kurung berfungsi sebagai pelita atau penerangan yang dikurung dalam bangun berbentuk persegi empat, dimana tiap sisi bangun tersebut terbuat dari kertas dan rangkanya terbuat dari bilah bambu. Setiap sisi Damar Kurung terdapat hiasan gambar yang memiliki sebuah cerita. Penggambarannya menyerupai bentuk wayang dengan menggunakan warna cerah, dengan penggambaran yang kekanak – anakan. Kekuatan Damar Kurung berada pada makna yang terkandung dalam gambar – gambar naif yang sarat akan nilai – nilai agama dan pendidikan. Damar Kurung bukan hanya sekedar kerajinan, namun di dalamnya terdapat kesenian (seni tari, seni pertunjukan), tradisi, adat istiadat, sejarah, arkeologi, politik, sosial masyarakat, dan lingkungan. Karena itulah, Damar Kurung dinilai sebagai potensi budaya yang dapat dikembangkan menjadi bahan baku industri budaya. Namun keberadaan kesenian ini mulai hilang dan terlupakan, karena kesenian ini dinilai kuno dan kekanak – anakan, apresiasi lebih besar muncul dari bangsa asing yang mengoleksi karya damar kurung. Karena itulah diperlukan langkah prevarsi agar masyarakat Indonesian mengenali warisan budaya bangsanya sebagai kekayaan dan kebanggaan bangsa yang dapat terus berkembang.

Perancangan buku visual Damar Kurung merupakan salah satu upaya pelestarian kesenian Damar Kurung Gresik. Buku ini dirancang untuk membantu masyarakat mengenali dan memahami kesenian Damar Kurung Gresik dengan mudah. Buku ini nantinya akan menggabungkan konsep tradisi kesenian tradisional dengan konteks kekinian sehingga kesenian Damar Kurung terus dikembangkan dan kembali dibudayakan oleh masyarakat. Pembelajaran mengenai kebudayaan memerlukan perhatian khusus agar dapat menimbulkan ketertarikan terhadap budaya itu sendiri. Target audiens dewasa awal merupakan target utama perancangan ini, dewasa awal sebagai segmen yang aktif dan

mengemban tanggung jawab untuk dapat melestarikan budaya bangsa.

4.1.1 Output

Output dari perancangan ini adalah buku visual sebagai media literature untuk mengenalkan Damar Kurung sebagai kesenian Gresik. Buku visual ini membahas konten – konten Damar Kurung dan perjalanan Damar Kurung karya Masmundari sebagai seorang pelukis legendaris dari Gresik. Konten yang dibahas akan berbentuk cerita yang berawal dari sejarah awal Damar Kurung hingga damar kurung menjadi kesenian tradisi masyarakat Gresik hingga cerita – cerita dari Damar Kurung karya Masmundari yang pernah ada hingga pada akhir buku, penulis akan mengajak audiens untuk menggambar Damar Kurung versi mereka sendiri dengan melihat lingkungan dekitar.

Pada setiap konten yang dibahas akan ditampilkan ilustrasi sebagai pendukung cerita agar audiens lebih dapat dengan mudah menggambarkan isi buku sehingga dapat membuat buku menjadi menarik dan tidak bosan. Buku ini dirancang dengan desain yang premium namun dengan harga yang terjangkau dengan cara memainkan material buku yang digunakan sehingga buku dapat tahan lama sehingga mempunyai nilai koleksi. Penyajiannya menggunakan bahasa yang terstruktur dan informatif agar mudah dipahami. Dan penambahan konten tutorial sebagai media kreatif audiens dalam membuat karya Damar Kurung setelah membaca konten buku.

4.1.2 Tujuan Perancangan Buku Visual

a. Tujuan Umum

- Dengan adanya buku buku visual tentang Damar Kurung dan Masmundari sebagai seniaman kesenian Gresik ini, diharapkan informasi yang di inginkan target konsumen yaitu pengetahuan tentang sejarah kebudayaan yang melenda ini bisa terpenuhi.
- Mempertahankan popularitas Damar Kurung di Gresik bahkan di Indonesia.
- Menambah minat terhadap kesenian Damar Kurung, sehingga tercipta

bibit dan prestasi yang baru dalam bidang Kesenian Tradisi Gresik dimasa mendatang.

b. Tujuan Khusus

- Munculnya para tokoh – tokoh kesenian yang nantinya semakin banyak usaha untuk meningkatkan Damar Kurung sebagai kesenian yang pernah melegenda.
- Sebagai media literature sejarah yang dapat koleksi dan diturunkan, sehingga nantinya kebudayaan ini tetap hidup dan diketahui masyarakat dari berbagai generasi.

4.2. Konsep Desain

4.2.1. Big Idea

Penentuan konsep perancangan buku visual ini diperoleh dari beberapa analisa yang telah dilakukan seperti analisa karakter target konsumen melalui kuisisioner AIO, Depth Interview narasumber yang terkait dengan perancangan, dan studi eksisting yang telah dilakukan pada buku – buku terkait. Dari analisa tersebut dapat ditarik big idea yang digunakan sebagai dasar utama dalam perancangan buku visual sesuai yang diinginkan.

Big Idea yang digunakan dalam buku Damar Kurung adalah “*Journey of folk art*” yang dapat diartikan bahwa buku ini akan membawa pembaca untuk melakukan perjalanan sejarah cerita dalam Damar Kurung dari jaman dahulu, sekarang dan masa depan yang bercerita tentang Damar kurung sebagai kesenian rakyat yang menggambarkan cerita rakyat Gresik. Keyword dari konsep buku ini yaitu *history, journey, time travel, folk* dan *art*.

A. Makna Denotasi

Big Idea: *Folk Art Journey*”

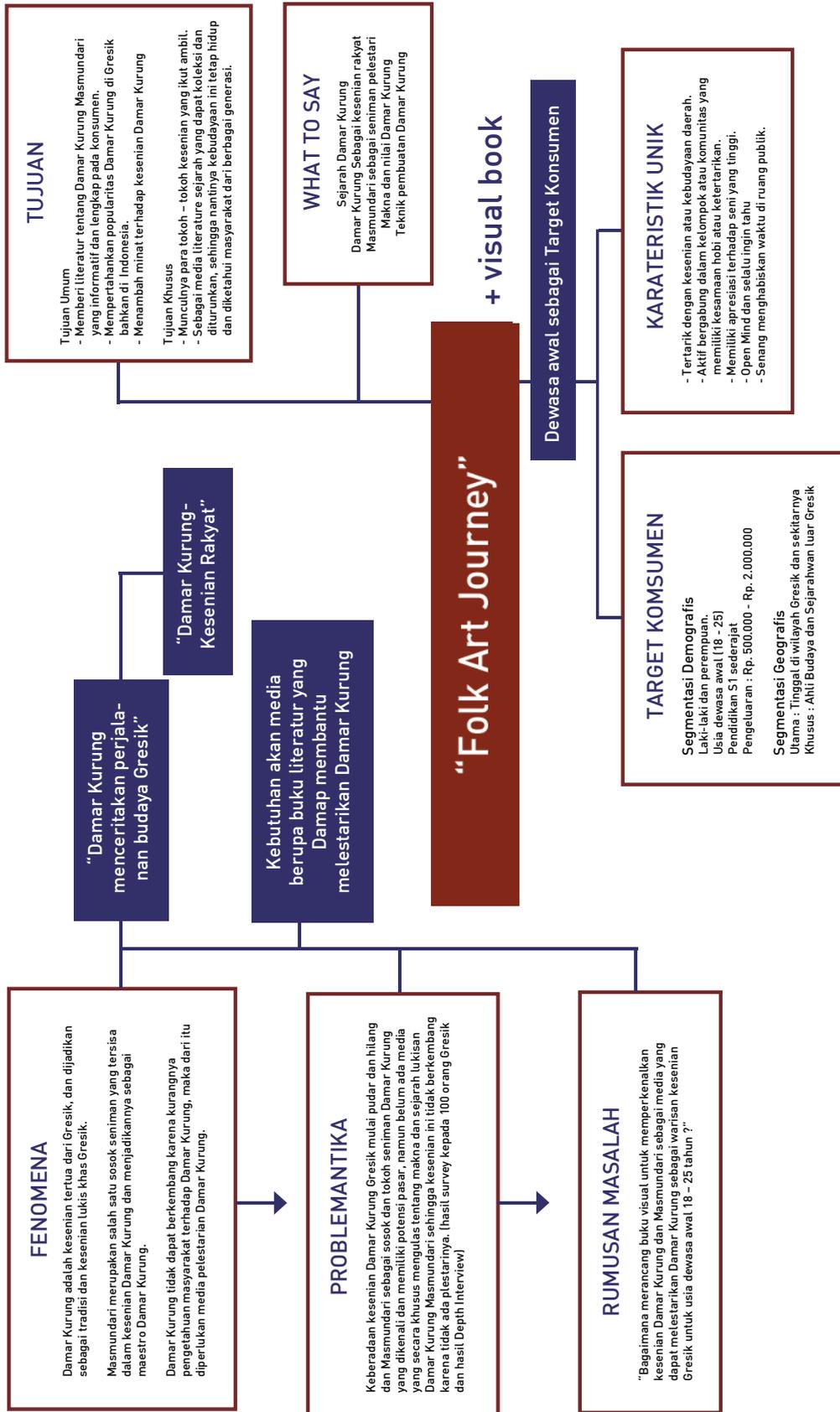
- *Folk Art* : Seni Rakyat
kesenian masyarakat banyak di bentuk yang dapat menimbulkan rasa indah yang diciptakan sendiri oleh anggota masyarakat yang hasilnya merupakan milik bersama.

- *Journey* : perjalanan
Kepergian (perihal bepergian) dari suatu tempat ke tempat yang lain, jarak (jauh) yang dicapai dengan berjalan di waktu yang tertentu.

B. Makna Konotasi

Big Idea : “*Folk Art Journey*”

- *Folk Art* : Seni Rakyat
Bentuk karya tradisional masyarakat suatu daerah yang diciptakan oleh suatu lingkungan kemasyarakatan yang dimiliki bersama.
- *Journey* : perjalanan
Petualangan atau bepergian dari suatu tempat ke tempat lain yang dicapai dalam waktu ke waktu.
- *Folk Art Journey*
Sebuah perjalanan tentang kesenian rakyat yang menceritakan tentang cerita panjang yang terdapat dalam kesenian Damar kurung dari masa lalu, sekarang dan yang akan datang. Damar Kurung merupakan media perjalanan sejarah yang dilukiskan sang pelukisnya dari waktu ke waktu. Konsep ini membawa pembaca untuk melakukan perjalanan cerita – cerita damar kurung yang pernah ada hingga kekinian, serta menceritakan tentang sejarah Damar Kurung yang dahulu menjadi kesenian rakyat Gresik dan bertujuan untuk melestarikan dan mengembalikan popularitas Damar Kurung menjadi kesenian rakyat dalam industri seni.



Gambar 4.1 Bagan Analisa Big Idea

4.2.2 Konsep Media

Terdapat beberapa konsep media yang mencakup konsep desain *Folk Art Journey*, yaitu perancangan media untuk mengenalkan dan melestarikan kesenian Damar Kurung, terdapat 4 konsep media untuk menambah nilai buku, yaitu :

1. *Collectible Book*

Berdasarkan identifikasi karakteristik audiens tertarik pada buku yang menarik, dalam arti buku tersebut memiliki nilai lebih dari pada buku lain. Maka dari itu buku ini dirancang dengan konsep buku yang eye catching dari segi material, pengemasan dan visualisasinya agar tercipta buku dengan nilai koleksi yang tinggi sehingga dapat menjadi media yang bergengsi dan dapat diturunkan.

2. *Informatif dan terstruktur*

Dari analisa media eksisiting 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 dan terstruktur. Informatif dimaksudkan bahwa bahasa yang digunakan adalah bahasa semi formal yang mudah dipahami. Dan terstruktur bahwa buku ini dirancang dengan tatanan yang runut yang dikaitkan dengan teori layout dan grid sehingga mencegah kebosanan saat membaca.

3. *Tutorial*

Dari penelitian yang dilakukan dibutuhkan sebuah media yang memberi nilai motivasi untuk kembali mempopulerkan kesenian ini, maka terdapat nilai tutorial yang bertujuan untuk keberlanjutan saat membaca buku. Audiens dapat membuat Damar Kurung versi mereka sendiri. Konsep ini dirancang sebagai konten untuk menambah ketertarikan dan menguji kreatifitas audiens. Konten tutorial akan diberikan berupa lembar gambar Damar Kurung serta cara – cara untuk membuat Damar Kurung.

4. *Promotion*

Perancangan buku visual ini merupakan salah satu bentuk pengenalan kembali untuk mendukung Damar Kurung sebagai kesenian Gresik, dimana bentuk promosi akan diselenggarakan pada festival Damar Kurung 2014. Maka

dari itu media promosi yang adakan dibuat adalah Promotion Kid berupa Poster, Banner, Brosur, Souvenir atau *Merchandise*.

5. Gimmick Buku

Buku ini dilengkapi *tools* berupa kerangka damar kurung serta alat dan bahan utama yang dibutuhkan saat membuat Damar Kurung. *Gimmick* buku ini berfungsi sebagai media pendukung buku agar dapat mengajak audiense untuk membuat Damar Kurung mereka sendiri.

Konsep perancangan buku ini adalah sebagai media pengetahuan Damar Kurung dengan konteks lampau meliputi sejarah hingga kekinian yang meliputi media yang dapat mengenalkan dan menaikkan popularitas Damar Kurung kembali di masyarakat. Konteks lampau sendiri diwakilkan oleh warna – warna damar kurung yang cerah dan ceria sebagai warna khas damar kurung yang ada sejak awal. Perancangan buku ini akan membawa perjalanan waktu pembacanya untuk melihat kilas balik Damar kurung yang pernah ada sebagai bahan refrensi atau *literature* terhadap kekayaan cerita dan kebudayaan kota Gresik, yang nantinya akan mengajak audiens untuk membuat damar kurung mereka sendiri untuk diceritakan.

4.2.3 Konsep Visual

Dari studi eksisting yang dilakukan pada dewasa awal usia 18 – 25 tahun, mereka cenderung menyukai buku pengetahuan bergambar dengan visualisasi pendukung karena biasanya buku pengetahuan tekstual cenderung membosankan dan kurang menarik. Konsep visual yang dipilih adalah menggunakan gaya ilustrasi semi realis sebagai pendukung cerita berupa penggambaran yang mewakili konten buku, fotografi dokumentasi untuk menguatkan bukti cerita serta elemen visual berupa ornamen damar kurung untuk memberi nilai khas damar kurung yang kuat. Konsep visual *Folk Art Journey* ditandai dengan penggunaan warna – warna cerah untuk layout yang diambil dari warna cerah yang digunakan kesenian rakyat damar kurung ini yang telah ada sejak dahulu serta memunculkan karakter serta ornament ornament damar kurung pada kover dan pembagian bab buku sebagai perwakilan cerita rakyat yang terkandung dalam damar kurung.

4.2.3.1. Ilustrasi

Perancangan ilustrasi buku visual ini menggunakan gaya ilustrasi semi realis, dimana penggambaran dilakukan dengan teknik *outline* dan *pewarnaan digital watercolour*.

4.2.3.2. Anatomi Layout

Anatomi *Layout* merupakan elemen visual tambahan sebagai pelengkap layout, anatomi *layout* dapat berupa ikon atau simbol tambahan pada desain. Anatomi Layout dibagi menjadi 5, yaitu *page numbering*, *body text*, *caption*, *image*, dan *quotes*.

4.2.3.3. Layout

Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Konsep *layout* yang digunakan dalam perancangan ini adalah *simple and clean*, dimana dibutuhkan tatanan teks dan gambar yang diselaraskan dengan *whitespace* dan tatanan grid sehingga terbentuk desain yang *readable* dan *informative*.

4.2.3.4. Warna

Warna merupakan elemen penting dalam penyampaian visual, maka dari itu diperlukan adanya perpaduan warna yang sosok agar komunikasi visual dapat tersampaikan dengan baik. Konsep warna yang digunakan pada buku ini adalah *Fresh*, konsep tersebut mempunyai karakter yang berbeda dimana menggabungkan unsur lawas dengan warna yang segar. Konsep *Fresh* didapatkan dari karakter pewarnaan damar kurung yang ceria dan menggunakan warna warna yang mencolok.

4.2.3.5. Tipografi

Penggunaan tipografi pada sebuah perancangan buku menjadi penentu kenyamanan audiens pada saat membaca. Perancangan buku ini menggunakan konsep tipografi yang *readable*, yaitu jenis tipografi yang mudah dan enak dibaca seperti jenis tipografi serif atau san serif.

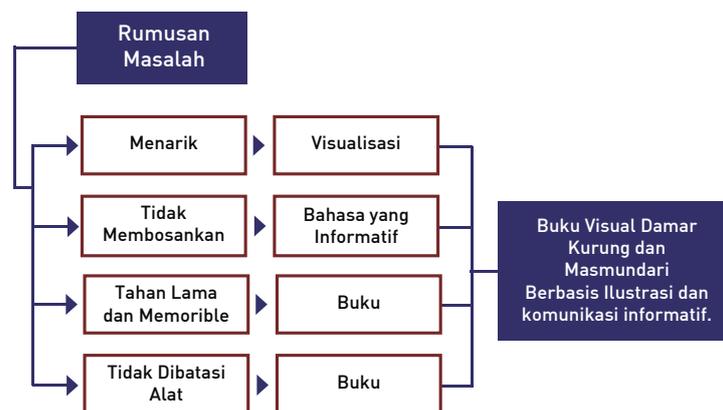
4.3. Kriteria Desain

Kriteria desain disusun berdasarkan rumusan masalah yang direfleksikan dengan media eksisting. Studi eksisting memberikan kesimpulan mengenai

kekurangan dan kelebihan media sebagai pertimbangan pemberian solusi dan kriteria desain.



Gambar 4.2 Bagan Analisis Eksisting



Gambar 4.3 Bagan Formulasi Kriteria Desain

Secara umum kriteria desain harus memenuhi poin – poin yang terkandung dalam konsep desain dan hasil analiss, 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 :

1. Informatif dan Terstruktur
 - Stuktur dan alur topik buku
 - Penggunaan ikon atau simbol.
 - Penggunaan Tipografi

- Penggunaan Bahasa Penulisan
2. Collectible
 5. Finishing Buku (Binding, Laminasi)
 6. Packaging Buku (Kover dan Selimut Buku)
 7. Media Pendukung Buku (Bonus)
 3. Menarik
 - Penggunaan gaya ilustrasi
 - Penataan layout
 - Penggunaan warna
 - Penambahan konten tutorial.

4.3.1. Gaya Bahasa dan Alur Cerita

Buku Visual ini menggunakan gaya bahasa Semi Formal, penulisannya mengalir dan tidak terlalu kaku, santai, menggunakan bahasa percakapan sehari-hari. Beberapa hasil wawancara dengan sumber, akan ditampilkan secara jujur dan utuh, mengingat biografi ini mengedepankan fakta. Buku visual ini mengangkat *three side of story* dari runtut cerita sejarah Damar Kurung, cerita Masmundari sebagai seniman yang mengangkat kisah-kisah perjuangannya yang menginspirasi terhadap seni., hingga Damar Kurung kekinian. Alur kausal yang digunakan adalah alur campuran, dimana nantinya bahasan yang akan dibahas berupa alur flashback (cerita masa lalu) dan alur urutan (cerita diruntut dari dulu hingga sekarang).

4.3.2. Material dan Ukuran Buku

Sebagai media buku yang mengangkat tentang sejarah diharapkan sebuah buku dapat bertahan dalam waktu lama sebagai media pengenalan dan pelestarian yang dapat dikoleksi. Detail spesifikasi buku visual ini adalah sebagai berikut :

- **Jenis Buku** : Buku Visual
- **Ukuran** : 23 cm x 21 cm
- **Tebal isi** : 2 cm
- **Jenis Kertas** : Linen Text

- **Tebal Sampul** : 2 mm
- **Finishing** : Hard Cover dan Laminasi Doff



Gambar 4.4. Finishing Buku Hard Cover
Sumber : www.behance.com

Terdapat 3 macam alternative kertas yang digunakan dalam perancangan ini, yaitu Rives tradition, Renoir text dan Linen text. Karena pertimbangan tebal buku dan hasil print yang lebih bagus maka terppilihlah kertas Renoir text dengan tebal 120 gr. Sedangkan untuk kover menggunakan kertas Art paper 150gr dengan hasil yang halus, Finishing yang digunakan adalah binding hard cover dengan laminasi doff untuk membuat kesan buku premium yang kuat dan awet.

4.3.3. Distribusai dan Estimasi Produksi Buku

Buku visual Damar Kurung “perjalanan kesenian tradisi rakyat Gresik” akan didistribusikan oleh pihak komunitas – komunitas yang tergabung dalam Festival Damar Kurung (Assik, Gresiku Seru, dan Mataseger). Buku ini sebagai salah satu media promosi event Festival Damar Kurung yang diadakan setiap tahunnya. Dimana distribusi utama kepada pihak Kementrian Hukum dan HAM untuk syarat paten, sedangkan yang lainnya akan didistribusikan kepada instansi – instansi seni yang ada di Gresik khususnya dan Jawa pada umumnya, serta pemasaran yang akan dilakukan saat berlangsungnya acara Festival Damar kurung. Berikut estimasi anggaran biaya yang harus dikeluarkan dihak Festival Damar Kurung untuk membantu menerbitkan buku ini.

Spesifikasi Buku

Jenis Buku : Buku Visual
 Ukuran : 24 x 22 cm (kover) dan 23cm x 21cm (isi)
 Jumlah Halaman : 132 hal (plus kover)
 Tebal Kertas (Kover) : 150 gr
 Tebal Kertas (Isi) : 120 gr (Renoir text)
 Jilid : Hardcover
 Jumlah cetak 100 buah untuk laundcing awal.

Biaya Riset dan Desain

Rp. 10.000.000,-

Biaya Separasi Warna

$(84,1 \times 118,8) \times 4 \times \text{Rp. } 45 = \text{Rp. } 1.798.394,4$

Biaya Cetak Kover

Biaya kertas

1 plano art paper (65 x 100) memuat 9 cover (24cm x 22cm) masing – masing + 3cm (lekukan dalam) = (27cm x 25cm).

$100 : 9 = 11$ plano

Biaya Kertas

Biaya kertas art paper 150 gr : $\text{Rp. } 1.500,- \times 11 = \text{Rp. } \underline{16.500,-}$

Biaya cetak

Harga Plat = $\text{Rp. } 35.000,- \times 4 = \text{Rp. } 140.000,-$

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

$4 \times 11 \times \text{Rp. } 120 = \text{Rp. } 5.280,-$

$\text{Rp. } 140.000 + \text{Rp. } 5.280 = \text{Rp. } \underline{145.280,-}$

Biaya Cetak Konten

Isi konten buku = 130 halaman = 65 lembar bolak balik

Biaya kertas

1 plano (65 cm x 95 cm) memuat 12 lembar halaman = 24 halaman bolak balik

Konten 65 lembar bolak balik x 100 eksemplar = 6500 lembar : 24 = 270 plano.

Biaya kertas Renoir = 270 x Rp. 4.000,- = Rp. 1.080.000,-

Biaya Cetak

Konten = 130 halaman x 100 eksemplar = 13000 halaman : 12 = 1083 cetak plano.

Harga plat = Rp. 35.000 x 4 x 4 gambar = Rp. 560.000

Jumlah pelat cetak x oplah cetak x harga ongkos cetak per lintasan

4 x 1083 x Rp. 120 = Rp. 529.840,-

Rp. 560.000 + Rp. 529.840 = Rp. 1.089.840,-

Biaya total konten = Rp. 529.840 + Rp. 560.000 = Rp. 1.079.840

Biaya potong

100 x Rp. 1000 = Rp. 100.000

Biaya Finishing Hardcover laminasi Doff

100 x Rp. 3500 = Rp. 350.000

Jumlah total produksi

Biaya riset dan desain + Biaya sparasi warna + biaya kertas kover (art paper) + biaya cetak kover + biaya kertas konten (Renoir) + biaya cetak konten + biaya potong + biaya finishing

Rp. 10.000.000 + Rp. 1.798.394,4 + Rp. 16.500 + Rp. 145.280 + Rp. 1.080.000 +

Rp. 1.079.840 + Rp. 100.000 + Rp. 350.000 = Rp. 4.829.634,4

$$\begin{aligned} \text{Biaya per buku} &= \text{Rp. } 14.570.14 : 100 \\ &= \text{Rp. } 145.700,144 \\ &= \underline{\text{Rp. } 146.000,-} \end{aligned}$$

Setelah proses launching dilakukan, buku Damar Kurung ini akan dipasarkan pada masyarakat untuk menjadi komoditi. Jika seperti itu, maka biaya untuk produksi massal sebanyak 1000 buku, antara lain :

Biaya Riset dan Desain

Rp. 10.000.000,-

Biaya Separasi Warna

$(84,1 \times 118,8) \times 4 \times \text{Rp. } 45 = \text{Rp. } 1.798.394,4$

Biaya Cetak Kover

Biaya kertas

1 plano art paper (65 x 100) memuat 9 cover (24 cm x 22 cm) masing – masing + 3cm (lekukan dalam) = (27cm x 25cm)

$1000 : 9 = 111 \text{ plano} \times 2 \text{ (kover depan dan belakang)} = 222 \text{ plano}$

Biaya Kertas

Biaya kertas art paper 150 gr : $\text{Rp. } 1.500,- \times 222 = \underline{\text{Rp. } 333.000,-}$

Biaya cetak

Harga Plat = $\text{Rp. } 35.000,- \times 4 = \text{Rp. } 140.000,-$

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

$4 \times 222 \times \text{Rp. } 120 = \text{Rp. } 106.560,-$

$\text{Rp. } 140.000 + \text{Rp. } 106.560 = \underline{\text{Rp. } 246.560,-}$

Biaya Cetak Konten

Isi konten buku = 130 halaman = 65 lembar bolak balik

Biaya kertas

1 plano (65 cm x 95 cm) memuat 12 lembar halaman = 24 halaman bolak balik
 Konten 65 lembar bolak balik x 1000 eksemplar = 65000 lembar : 12 = 5416
 plano.

Biaya kertas Renoir = 5416 x Rp. 3.500,- = Rp. 18.956.000,-

Biaya Cetak

Konten = 130 halaman x 1000 eksemplar = 130000 halaman : 12 = 10833 cetak
 plano.

Harga plat = Rp. 35.000 x 4 x 4 gambar = Rp. 560.000,-

Jumlah pelat cetak x oplah cetak x harga ongkos cetak per lintasan
 4 x 10833 x Rp. 120 = Rp. Rp. 5.199.840,-

Biaya total konten = Rp. 560.000 + Rp. 3.466.560 = Rp. 5.759.840,-

Biaya potong

500 x Rp. 1000 = Rp. 500.000

Biaya Finihing Hardcover laminasi Doff

1000 x Rp. 2500 = Rp. 2.500.000

Jumlah total produksi

Biaya riset dan desain + Biaya sparasi warna + biaya kertas kover (art paper) +
 biaya cetak kover + biaya kertas konten (Renoir) + biaya cetak konten + biaya
 potong + biaya finishing

Rp. 10.000.000 + Rp. 1.798.394,4 + Rp. 333.000 + Rp. 246.560 + Rp. 18.956.000
 + Rp. 5.759.840 + Rp. 500.000 + Rp. 2.500.000 = Rp. 40.093.794,4

Biaya per buku = Rp. 40.093.794,4 : 1000

= Rp. 40.093.794,4

= Rp. 41.000,-

Gimmick Buku

Biaya kertas

1 plano art paper (65 x 100) memuat 38 lembar (14 cm x 12 cm)

$1000 : 9 = 26$ plano

Biaya kertas Art Paper = $26 \times \text{Rp. } 1.500,- = \underline{\text{Rp. } 39.000,-}$

Biaya Cetak

Harga plat = $\text{Rp. } 35.000 \times 4 \times 1 \text{ gambar} = \text{Rp. } 140.000,-$

Jumlah pelat cetak x oplah cetak x harga ongkos cetak per lintasan

$4 \times 26 \times \text{Rp. } 120 = \text{Rp. } 12.480,-$

Biaya total kertas judul = $\text{Rp. } 140.000 + \text{Rp. } 12.480 = \underline{\text{Rp. } 152.480,-}$

Biaya isi

Biaya plastik 7 gross (1008 buah) x 144.000 = Rp. 1.008.000,-

Biaya kayu jati londo Rp 15.000 (1paket) x 1000 = Rp. 15.000.000,-

Acrylic = 1 papan = 2mm (100 cm x 100 cm) = Rp. 260.000

1 papan = 74 acrylic (15 cm x 18 cm)

Harga acrylic 1 paket (4 acrylic) = $\text{Rp. } 260.000 : 74 = \text{Rp. } 3514,-$

$\text{Rp. } 3514,- \times 4 = \text{Rp. } 14056,- \times 1000 \text{ paket} = \underline{\text{Rp. } 14.056.000,-}$

Harga 1 paket = plastik + kertas judul + kayu + acrylic

= $\text{Rp. } 39.000,- + \text{Rp. } 1.008.000 + \text{Rp. } 15.000.000 + \text{Rp. } 14.056.000$

= $\text{Rp. } 30.103.000 : 1000$

= Rp 30.103

= **Rp 30.200,-** (dibulatkan)

$$\begin{aligned} \text{Harga buku + gimmick} &= \text{Rp. } 41.000 + \text{Rp. } 30.200 = \text{Rp } 71.200, \\ \text{HPP} &= \text{Rp } 71.200 \times 1000 = \text{Rp. } 71.200.000 \end{aligned}$$

Dan berapakah buku yang harus terjual agar modal awal produksi dan distribusi buku bisa kembali, digunakan metode pengukuran, berikut adalah metodenya:

- Resiko	2%	=	Rp 1.424.000,-
- Ongkos Kirim	3%	=	Rp 2.136.000,-
- Penulis	10%	=	Rp 7.120.000,-
- Distributor	50%	=	Rp 35.600.000,-
- Keuntungan Perusahaan	10%	=	Rp 7.120.000,-
	Total	=	Rp 53.400.000,-

$$\begin{aligned} \text{Harga Jual} &= \text{HPP} + \text{Harga Distribusi} : 1000 \\ &= \text{Rp. } 71.200.000 + \text{Rp. } 53.400.000 \\ &= \text{Rp } 124.600.000 : 1000 \\ &= \text{Rp. } 124.600,- \text{ (harga jual perbuku)} \end{aligned}$$

4.3.4. Struktur dan Konten Buku

Secara umum, konten buku ini dibagi menjadi 3 bab (*Masa*) pembahasan, dan tiap-tiap bab memiliki topik-topik (*Journey*) tertentu sesuai dengan tema bab tersebut. Adapun daftar kontennya adalah sebagai berikut:

- a. Cover Buku
- b. Halaman Editorial
- c. Daftar Isi
- d. Kata Sambutan
- e. Konten Utama
 - Bagian 1 (Damar Kurung pada tahun < 1900)
 - Sejarah Awal < 1900
 - Bagian 2 (Damar Kurung pada tahun 1900 – 2003)
 - Masa Kejayaan > 1980

- Tema Damar Kurung
- Anatomi Damar Kurung
- Bagian 3 (Damar Kurung pada tahun 2005 – sekarang)
 - Damar Kurung masa kini
 - Ayo Membuat damar kurung !
- f. Biodata singkat Penulis

4.3.5. Tipografi

Perancangan ini menggunakan tiga jenis huruf atau *font* yang berfungsi sebagai penyampai informasi selain gambar, diantaranya adalah:

4.3.5.1 Judul dan Sub judul

Judul bab dan sub judul menggunakan tipografi berjenis serif, hal ini berfungsi untuk memberikan kesan yang jelas dan tegas terhadap tema bahasan yang diangkat agar pembaca lebih mudah memahami isi bacaan.

a b c d e A B C D E 1 2 3 4 5

Nama font : DIN MediumItalic

4.3.5.2 *Body text*

Pada perancangan buku visual ini terdapat dua macam *body text* yaitu *body text* utama dan *body text* pendukung. *Body text* utama berisikan konten cerita dari judul yang diangkat sedangkan *body text* pendukung merupakan konten yang bersifat penjelas dari konten utama. *Body text* utama menggunakan huruf Serif. Pemilihan huruf serif ini berasal dari studi eksisiting buku visual yang berkaitan dengan sejarah menggunakan jenis font serupa. Fungsi dari *body text* adalah menerangkan konten secara terperinci, maka diperlukan juga penggunaan huruf yang tingkat keterbacaannya jelas, sehingga informasi dapat tersampaikan dengan mudah. Maka dari itu dipilihlah jenis font serif mempunyai nilai readability yang tinggi dan tidak membuat audiens merasa bosan saat membaca karena jarak antar fontnya yang cukup jelas. Sedangkan *body text* pendukung menggunakan font italic yang tetap mudah dibaca dan memberi kesan sebagai

luwes dan ringan dibaca. Besar *body text* yang digunakan adalah 11 point untuk *body text* utama dan *body text* pendukung.

abcde ABCDE 012345

Nama font : Oldstyle Italic HPLHS

a b c d e A B C D E 1 2 3 4 5

Nama font : Cardiff

4.3.6. Warna

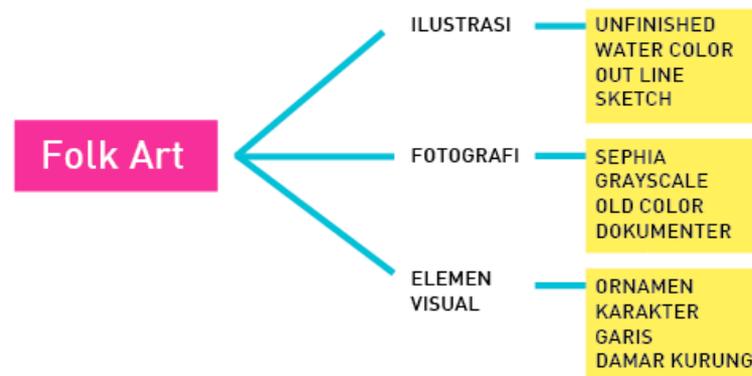
Warna yang digunakan pada buku perancangan ini diambil dari warna Damar Kurung. Yaitu kombinasi dari warna Woodland yang kecoklatan diambil dari warna kertas damar kurung lawas dan warna kerangka damar kurung. Warna kecoklatan tersebut memberi kesan natural, hangat, tradisional. Sedangkan warna unearthed yang berwarna warni diambil dari warna lukisan Damar kurung yang menggunakan perpaduan warna sekunder dan tersier dan terkesan organic. Warna – warna yang mewakili karakter damar kurung yang kuat adalah sebagai berikut:



Gambar 4.5 dan 4.6 Damar Kurung dan Warna Primer

4.3.7. Visualisasi Konsep

Segala visualisasi pada perancangan ini di sinergikan pada konsep yang sudah di tentukan sebelumnya, yaitu *folk art journey*, berikut ini beberapa visualisasi konsep yang bisa dipakai:



Gambar 4.7 Visualisasi Konsep 1

Visualisasi			
Ilustrasi	Menjelaskan Headline dan Sub Headline	Headline	Kabupaten Gresik
			Mbah Masmundari
			Transisi media Damar Kurung
			Jerih payah dan ettesan keringat
			Pesan mbah : Hidup harus terus berkarya
			Damar kurung dan potret budaya Gresik
			Tema cerita Damar Kurung
		Sub-Headline	Tema : Kehidupan Religi
			Tema : Pengetahuan tradisi adat istiadat
			Tema : Kesenian
			Tema : Sosial Kemasyarakatan
			Tema : Teknologi
			Anatomi Damar Kurung
			Perkembangan Damar Kurung
Fakta Sejarah	Festival Damar kurung		
	Damar Kurung dan Peradaban Cina		
	Pendapat para pemerhati		
	Festival damar kurung I		
	Festival damar kurung II		
	Kerangka Damar kurung		
	Media gambar dan cerita		
Pembuka	Menggambar damar kurung		
	Giri Kedaton		
Fotografi	Menjelaskan realitas dari fakta dan dokumentasi	Fakta Sejarah	Gapura Sunan Giri
			Pedagang Cina dan kaum Pribumi
			Pedagang Cina menjajakan kain dan kulit
			Naskah Serat Sindujoyo
			Damar Kurung Kyai Untung
			Masmundari membuat damar kurung
			Masmundari berpameran di Bentara Budaya Jakarta
			Dokumentasi karya Masmundari
Elemen Visual	Perpindahan konten serta untuk pembuka dan penutup buku	Pembuka	Kover depan
			Kover belakang
		Pembabakan	Sejarah awal < 1900
			Masa Kejayaan > 1980
			Tema damar kurung
			Mengenal gambar damar kurung
Damar kurung masa kini			
Ayo membuat damar kurung			

Gambar 4.8 Visualisasi Konsep 2

4.3.7.1 Ilustrasi

Gaya ilustrasi *folk art* yang dipakai dalam perancangan ini adalah gaya sketsa dengan teknik *outline* dan *hard shading*. Teknik pewarnaan untuk keseluruhan gaya gambar menggunakan penggambaran digital dengan teknik *water color*. Pada gaya gambar semi realis, cat air digunakan dengan teknik *brush* sehingga visualisasi ilustrasi memiliki teknik pewarnaan yang *unfinished* seperti damar kurung. Gaya ilustrasi semi realis dipilih agar penggambarannya lebih jelas dan lebih dimengerti pembaca.

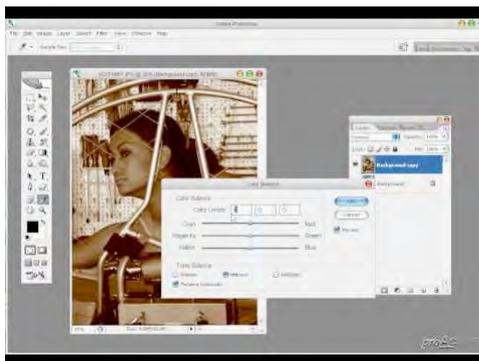


Gambar 4.9 Teknik digital watercolor brush
Sumber : artistsjournalworkshop.blogspot.com

Visualisasi ilustrasi berada pada halaman pembabakan buku sebagai bentuk perwakilan terhadap konten yang dibahas. Visual ilustrasi juga berperan sebagai pendukung beberapa cerita yang tidak dapat digambarkan oleh fotografi.

4.3.7.2. Fotografi

Konsep *folk art* Fotografi yang digunakan adalah fotografi yang menggunakan teknik dokumenter, dimana visualisasi Fotografi serasal dari foto – foto jaman dahulu yang terdapat pada media Koran, ataupun dokumen foto. Dimana foto ini nantinya diolah menjadi foto yang terkesan kuno dan lama.



Gambar 4.10 Proses pengeditan Foto menggunakan photoshop
 Sumber : www.youtube.com

Pengolahan foto dilakukan dengan menambah data mengurangi *level*, *curve*, dan *saturation* serta pemberian efek *grayscale* ataupun *sephia*. Visualisasi fotografi berfungsi sebagai penguat cerita, dimana fotografi documenter yang digunakan adalah foto – foto yang berperan untuk memberi keaktualan cerita. Visualisasi fotografi hanya digunakan pada beberapa cerita yang memiliki bukti foto nyata saat terjadinya cerita.

4.3.7.3. Elemen Visual

Ilustrasi pendukung merupakan ilustrasi yang berupa ornamen dan karakter - karakter penggambaran damar kurung. Ilustrasi ini berfungsi sebagai ilustrasi penghias yang berada pada bagian – bagian tertentu buku, seperti cover dan halaman judul konten. Ilustrasi pendukung ini berfungsi sebagai elemen penguat buku yang membahas tentang Damar Kurung Gresik.



Gambar 4.11 Ornamen dan karakter gambar Damar Kurung
 Sumber : Dokumen Pribadi

4.3.8. Layout

Pada desain sebuah layout buku harus memperhatikan prinsip proportion dan balance. Dimana keseimbangan layout sangat diperlukan dalam penataan teks dan visualisasi, dan poin of interest audiens pada saat awal membaca. Pada desain layout buku visual ini menggunakan teori whitespace dan grid agar penataan lebih seimbang dan memudahkan audiens dalam membaca.



Gambar 4.12. Penggunaan whitespace dan Grid pada layout
Sumber : www.behance.com

Pola layout yang digunakan adalah pola layout F dan Golden Triangle untuk isi konten utama dan pola layout Zig – zag untuk konten tutorial. Sedangkan tatanan grid yang digunakan adalah Modular dan Colomn Grids sehingga format layout lebih fleksibel dan tidak monoton.

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. Langkah – langkah yang digunakan dalam perancangan ini adalah :

1. Menentukan konten buku melalui pencarian data yang berguna sebagai isi buku yang kemudian membentuk alur cerita dan bahasa penulisan yang sesuai sehingga terbentuk kerangka cerita dari subyek penelitian.
2. Membuat visualisasi ilustrasi dari cerita yang diangkat sebagai media

pendukung cerita. Pembuatan visual ilustrasi ini melalui beberapa tahap desain, yaitu :

a. Design Sketch

Merupakan tahap berupa rancangan desain kasar berupa sketsa polos yang belum di warna. Pada tahap ini terbentuk proses kreatif dimana desainer melakukan eksplorasi gaya gambar.

b. Comprehensive Design

Merupakan tahap rancangan desain dimana perancang melakukan proses pewarnaan sketsa desain dari alternatif desain yang dipilih sesuai dengan teknik pewarnaan yang dipilih. Pada tahap ini ilustrasi sudah berbentuk comprehensive dan telah siap untuk proses desain selanjutnya.

c. Final Design

Final design merupakan tahapan terakhir dalam perancangan desain visual. Pada tahap ini hasil comprehensive design diolah dengan melakukan pengeditan atau penghalusan warna, serta pengaturan efek gelap terang sehingga desain tampak lebih baik untuk diaplikasikan ke dalam buku.

3. Membuat tahap implementasi desain untuk menyatukan kedua elemen buku, yaitu teks dan ilustrasi. Pada tahap ini dilakukan proses perancangan buku berupa layouting, yang di kombinasikan dengan warna, tipografi, simbol, dan atribut pendukung lainnya sehingga terbentuk rancangan buku yang diinginkan.

4.4.1. Proses Visual

Pada perancangan buku visual ini menggunakan visualisasi ilustrasi dan fotografi dokumentasi yang berguna sebagai elemen pendukung cerita agar buku visual lebih menarik, masing masing visual tersebut melalui proses desain sebagai berikut :

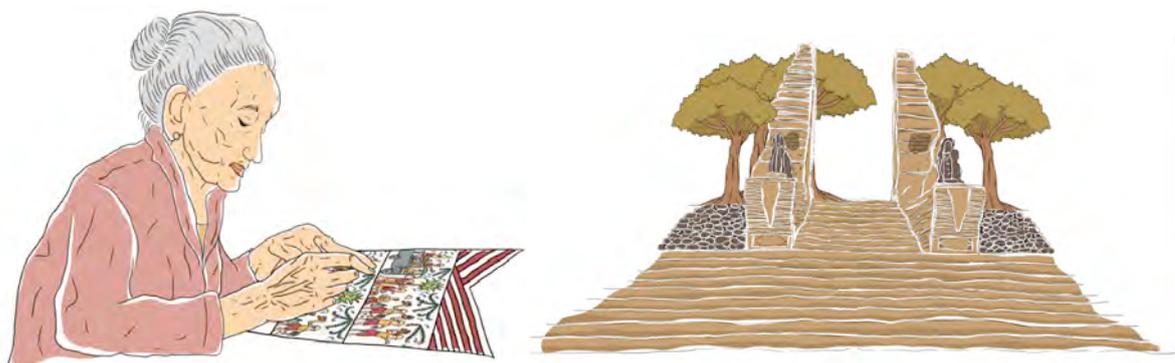
A. Proses Ilustrasi

Ilustrasi merupakan visualisasi utama yang digunakan sebagai penggambaran dari bahasan yang diangkat. Terdapat 2 macam media ilustrasi

awal yang dibuat yaitu manual watercolor, digital painting. Setelah mengalami proses asistensi dan analisa maka terpilihlah satu gaya ilustrasi dengan gaya ilustrasi yang memadukan kedua media gambar sebelumnya yaitu outline dengan teknik pewarnaan digital watercoloring.



Gambar 4.13. Alternatif media gambar 1



Gambar 4.14. Alternatif media gambar 2



Gambar 4.15. Alternatif media dan gaya gambar terpilih

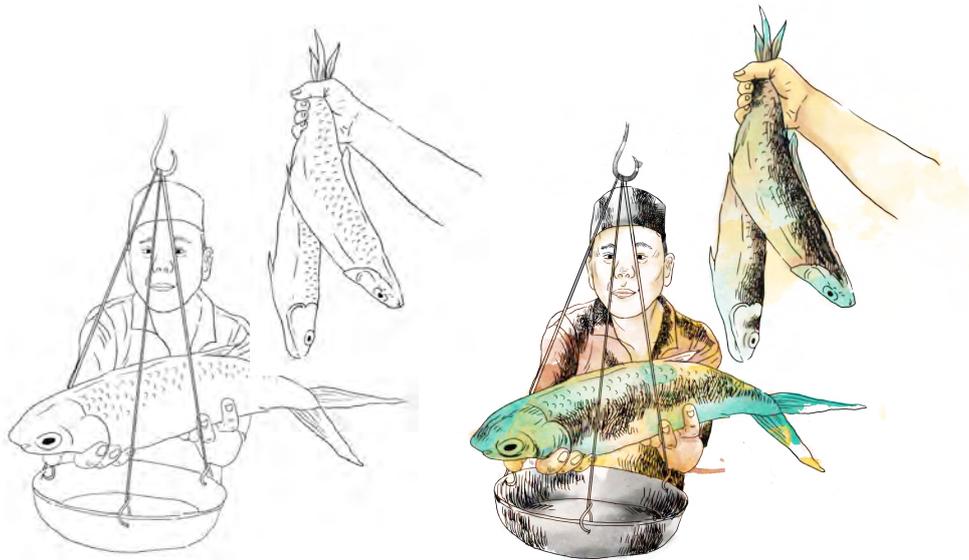
Pada gaya gambar terpilih terdapat 2 tahap yang dilakukan yaitu drawing dan coloring. Pada proses drawing atau penggambaran pertama tama dilakukan dengan sketsa lalu di perjelas dengan teknik outline dengan brush. Lalu coloring atau pewarnaan dilakukan dengan pemberian layer shading pada objek agar terlihat lebih realis dan teknik watercolor dengan menggunakan watercolor brush pada photoshop.



Gambar 4.16. Proses outline dan coloring 1



Gambar 4.17. Proses outline dan coloring 2



Gambar 4.18. Proses outline dan coloring 3

B. Proses Fotografi

Fotografi merupakan visualisasi pelengkap informasi untuk menampilkan keaktualan informasi. Foto ini diperoleh dari hasil dokumentasi penulis yang didapat di media media koran, ataupun foto yang pernah ada. Keberadaan foto dari subjek penelitian merupakan hal yang sangat langka, maka dari itu diperlukan proses visualisasi foto berupa cropping dan pengaturan warna agar foto yang didapatkan lebih baik dari sumber awal. Pengeditan warna dilakukan dengan aplikasi Photoshop.



Gambar 4.19 Proses pengeditan warna sephia dan grayscale



Gambar 4.20 Proses pengeditan foto Damar Kurung

C. Elemen Visual

Ilustrasi pendukung merupakan ilustrasi berupa ornamen dan karakter karakter yang tergambar dalam penggambaran damar kurung. Ilustrasi ini digambarkan seperti gambar perwayangan, yaitu tampak samping dan berwarna cerah. Ilustrasi ini berguna sebagai ilustrasi pendukung buku yang hanya digunakan pada kover dan pembagian konten buku.



Gambar 4.21. Proses penggambaran ilustrasi pendukung 1



Gambar 4.22. Proses penggambaran ilustrasi pendukung 1

4.4.2. Proses Layout

Layout merupakan proses terpenting dalam perancangan sebuah buku, dalam proses ini semua elemen dalam buku di tata sehingga terbentuk layout buku sesuai dengan konsep yang diinginkan. Proses yang dilakukan pertama sebelum melayout adalah membuat dummy atau tatanan layout berupa sketsa pensil, dari situ desainer akan lebih mudah menerapkannya ke proses desain selanjutnya, yaitu membuat layout secara digital dengan menggunakan aplikasi *layout* seperti *In Design* bahkan dapat menggunakan *Adobe Illustrator* dan *Photoshop*. Proses pembuatan layout buku antara lain :

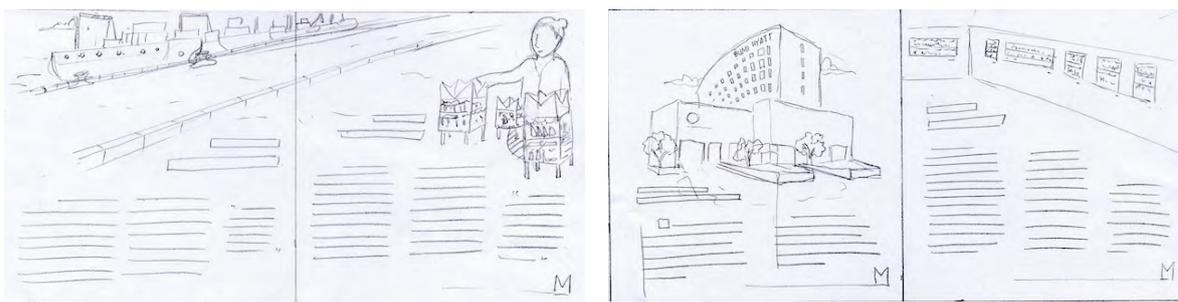
1. Layout miniatur.

Layout miniatur merupakan proses pembuatan layout buku yang dibuat lebih kecil dari ukuran sesungguhnya atau biasanya dalam skala perbandingan. Pada perancangan buku ini, layout *miniature* dibuat dengan perbandingan skala 1:3 yaitu kurang lebih 8 x 7 cm.

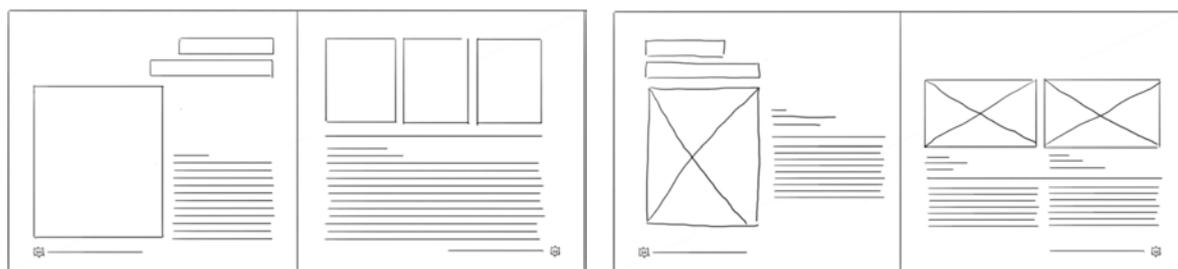


Gambar 4.23 Alternatif sketsa cover

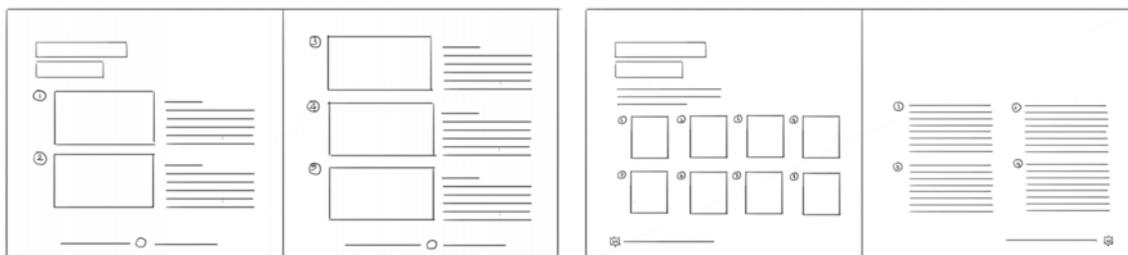




Gambar 4.24 Alternatif sketsa layout konten cerita



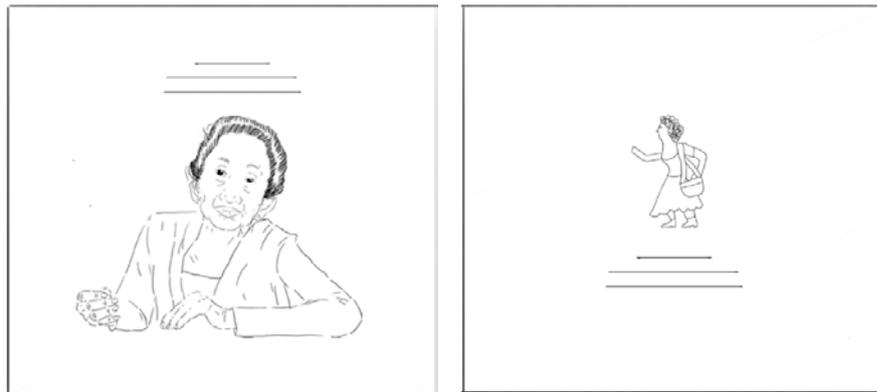
Gambar 4.25 Alternatif sketsa layout konten karya



Gambar 4.26 Alternatif sketsa konten tutorial



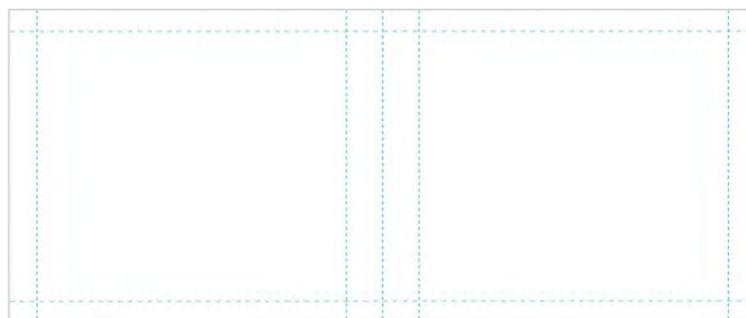
Gambar 4.27 Alternatif sketsa layout daftar isi



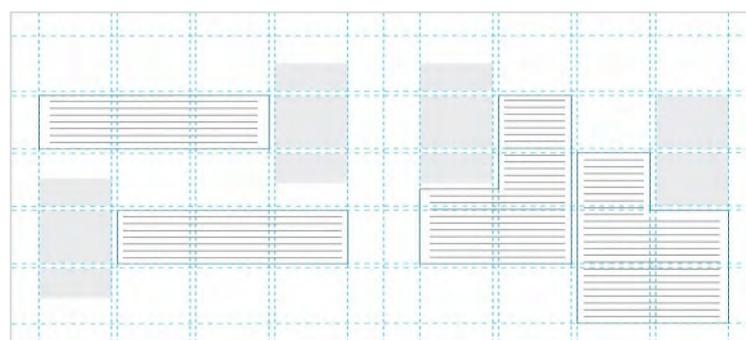
Gambar 4.28 Alternatif sketsa pembagian babak

2. Layout kasar/*griding*.

Layout miniatur yang terpilih kemudian diperbesar menjadi *layout* kasar, sebesar ukuran sesungguhnya. Unsur – unsur visual masih menggunakan bentuk kotak dan garis ataupun dengan sketsa kasar, namun penempatan serta ukuran semua unsur sudah tepat sehingga dapat memperjelas pelaksanaannya. *Layout* kasar dapat dirancang melalui aplikasi *layout* seperti *Indesign* atau *Adobe Illustrator*, *layout* ini bertujuan untuk membagi *Margin*, *Grid* serta penempatan *heading*, *sub heading*, nomor halaman, gambar ataupun teks.

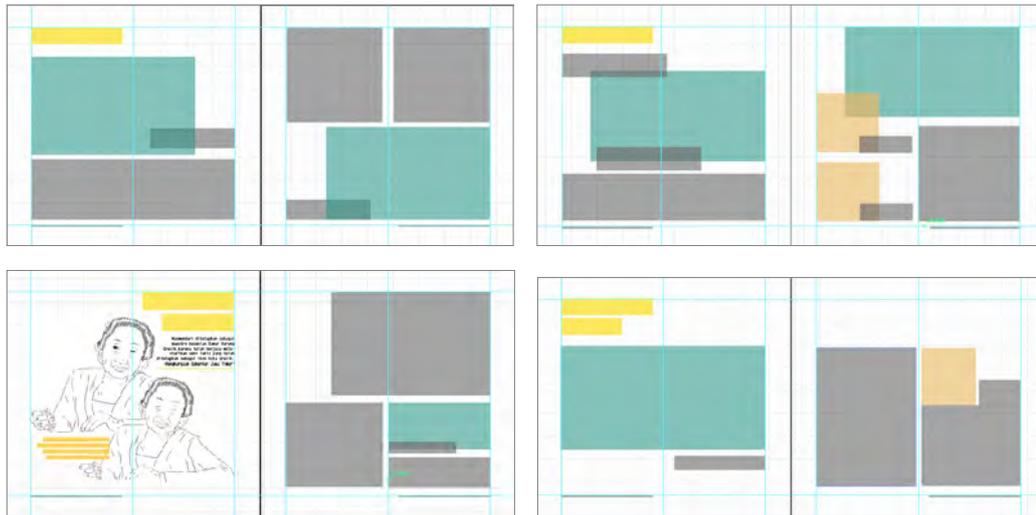


Gambar 4.29 Margin layout



Gambar 4.30 Grid layout - Modular Grid

Pada sistem layout menggunakan margin layout 2 cm untuk atas bawah serta kanan kiri bagian luar, dan 3 cm untuk margin bagian tengah buku. Dan menggunakan modular grid sistem dimana dalam penataannya lebih fleksibel.

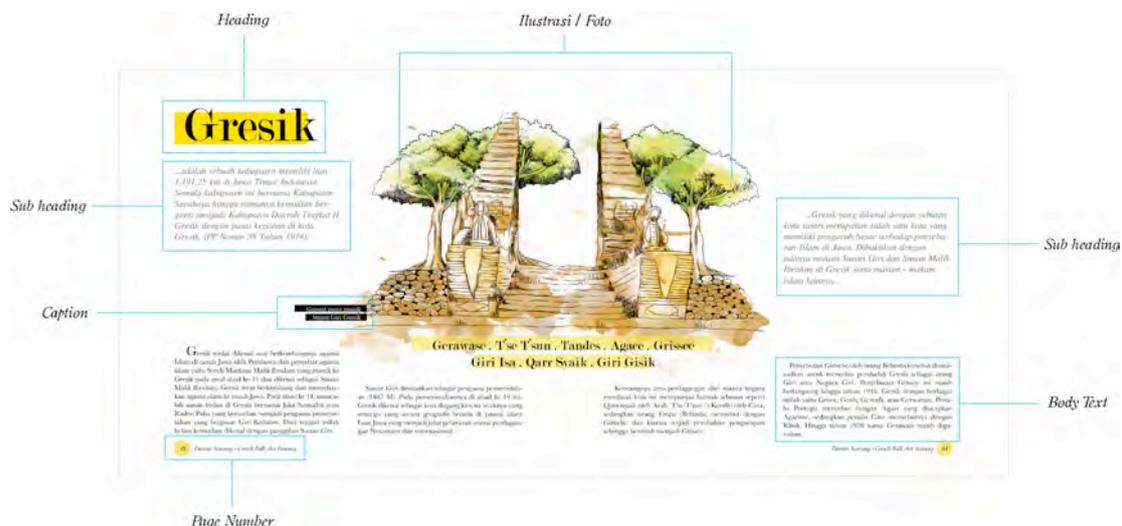


Gambar 4.31 Pengaplikasian Grid layout

Pada gambar diatas, proses pengaplikasian layout dibagi menjadi panel – panel untuk menandai posisi dan komposisi : gambar, judul halaman, caption, heading, sub heading dan body text.

3. Layout komperhensif.

Layout komperhensif merupakan *layout* yang pasti, memperlihatkan bagaimana bentuk/wajah akhir suatu produk. Unsur-unsur tipologi, ilustrasi maupun warna divisualkan secara tepat baik jenis huruf, besar huruf, jenis ilustrasi serta warna yang akan digunakan. Visualisasi *layout* komperhensif hanya sekedar menunjukkan gambaran impresif/kesan pandangan sekilas, sehingga orang yang melihat dapat membayangkan bagaimana wujud akhir sebagai produk cetakan. Unsur teks buku dapat menggunakan lorem ipsum untuk mengisi konten sementara, serta pemakaian gambar menggunakan *source* gambar yang sudah ada, ataupun *source* gambar sementara.



Gambar 4.32 Anatomi Layout

Setelah melalui ketiga tahap tersebut, kemudian masuk pada tahap alternative desain layout yang dilakukan dengan cara proses asistensi kepada stakeholder maupun dosen pembimbing. Konsep folk art sendiri ditunjukkan dengan permainan warna dan ilustrasi yang unfinished dan menggunakan cipratan cat air untuk mempresentasikan karya lukisan damar kurung yang apa adanya. Konsep tersebut digabungkan dengan konsep modern layout yaitu penggunaan layout yang lebih clean agar tidak lebih menonjol dari ilustrasi maupun karya damar kurung sendiri. Terdapat 2 jenis layout isi buku, yaitu layout pergantian bab dan isi bab.

Desain Layout yang digunakan pada buku visual Dapar Kurung ini mempunyai satu kesatuan karakteristik yang mengikat disetiap halamannya. Dalam buku visual ini layout dibagi menjadi 3 bagian, yaitu :

a. Bagian 1 - Damar Kurung pada tahun 1900 kebawah

Konten ini berisi tentang perjalanan sejarah kota Gresik sebagai kota dagang dan kota penyebaran agama islam sampai lahirnya kesenian Damar Kurung yang didasari oleh terjadinya alkulturasi budaya masyarakat pendatang dengan kaum pribumi Gresik. Dan akhirnya damar kurung berperan penting sebagai media dakwah dan penyampaian pesan hingga berkembang menjadi kesenian rakyat pada masa itu. Konten berjudul Sejarah Awal < 1900.

b. Bagian 2 - Damar Kurung pada tahun 1980 – 2005

Konten ini berisi tentang perjalanan Damar Kurung yang semakin hilang hingga meninggalkan salah satu orang pelukisnya, yaitu Masmundari. Pada bab

ini cerita konten lebih mengarah kepada sosok Masmundari dan karya karyanya, karena beliau adalah seorang maestro dan satu - satunya seniman damar kurung yang tersisa di Gresik. Konten ini berjudul Sejarah Awal < 1900 dan dibagi menjadi 2 bagian yaitu Tema Damar Kurung dan Anatomi Damar Kurung.

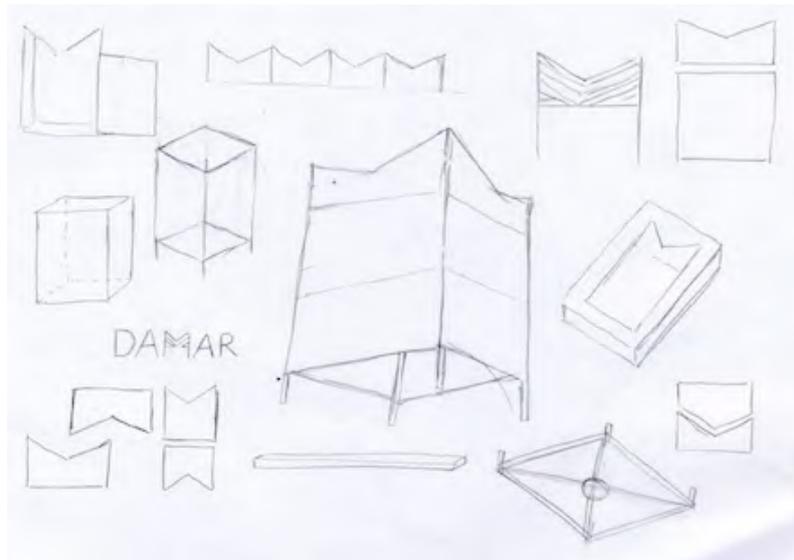
c. Bagian 3 - Damar Kurung pada tahun 2005 - sekarang

Pada bagian ini akan menceritakan keadaan Damar Kurung setelah kepergian beliau, serta penambahan konten tutorial sebagai ajakan kepada masyarakat untuk kembali membuat dan melestarikan damar kurung sebagai kesenian khas Gresik. Konten ini berjudul Damar Kurung Masa Kini dan Ayo Membuat Damar Kurung

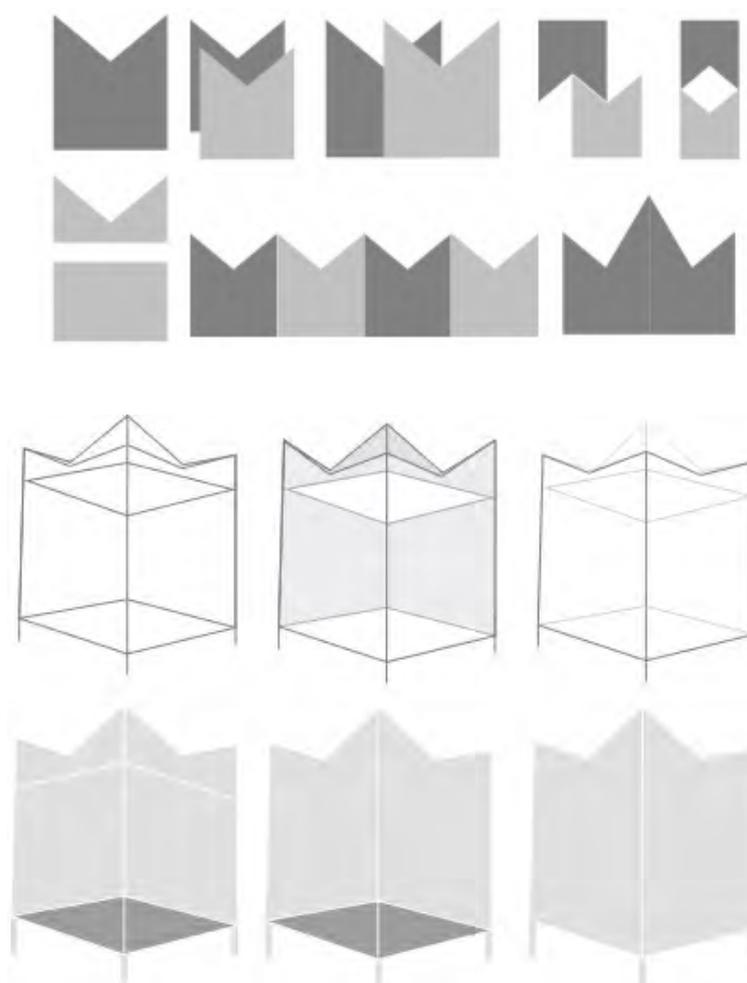
4.4.3. Unsur Grafis

Unsur grafis dasar merupakan hasil analisis visual yang nantinya akan memberikan karakter desain pada keseluruhan konten buku. Unsur ini diambil dari obyek perancangan yaitu Damar Kurung dan Masmundari sebagai seniman kesenian Gresik. Pada analisa yang telah dilakukan pada damar kurung Gresik mendapatkan elemen bentuk dasar pesegi panjang dengan bentuk huruf M di bagian atasnya.

Bentukan huruf M ini dapat diartikan sebagai mahkota, bahwa Damar Kurung mempunyai posisi yang berharga. Elemen grafis ini nantinya dapat membantu terbentuknya proses desain dalam perancangan buku visual, salah satunya sebagai simbol atau ikon yang muncul sebagai elemen desain pada layout.



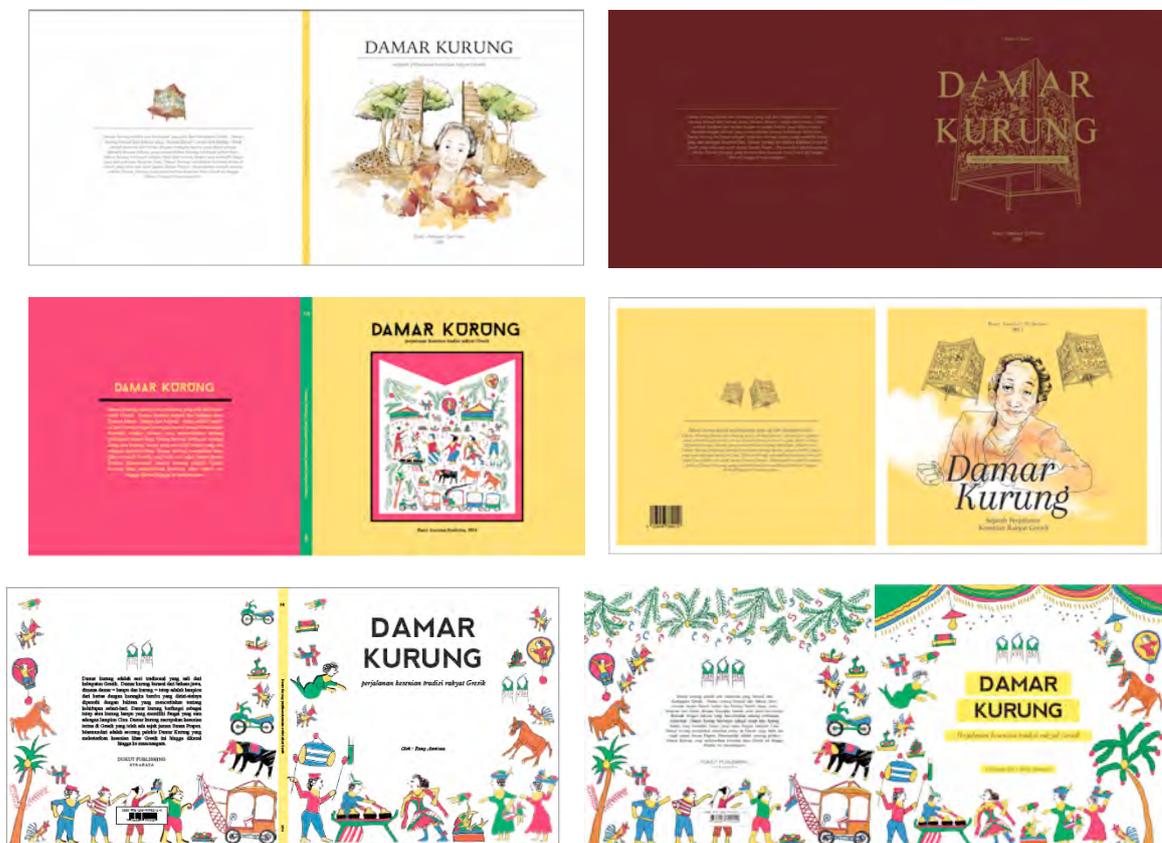
Gambar 4.33 Proses Formulasi Unsur Grafis Dasar persegi dan M



Gambar 4.34 Proses Formulasi Bentuk Unsur Grafis

4.5 Alternatif Desain Digital

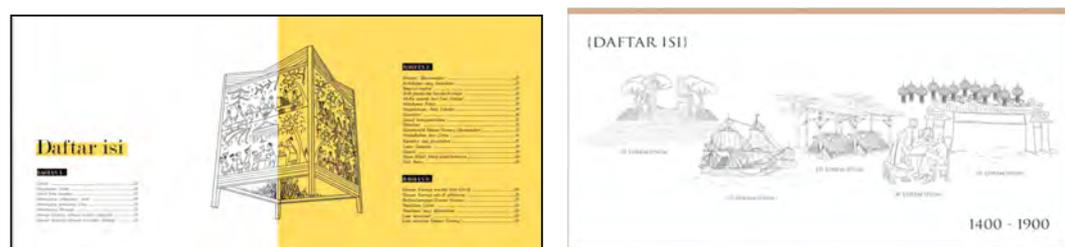
4.5.1 Kover Buku



Gambar 4.35 Alternatif layout cover

4.5.2 Daftar Isi

Sebuah halaman yang berisi konten buku, yang di gunakan untuk mempermudah pembaca mencari konten yang ingin dibaca. Didominasi warna kuning dan hitam. Informasi di gambarkan kontras dengan warna putih dan kuning.





Gambar 4.36 Alternatif layout daftar isi

4.5.3 Pembabakan



Gambar 4.37 Alternatif layout pembabakan

4.5.4 Layout konten





Gambar 4.38 Alternatif layout konten isi

4.5.5 Elemen Grafis

Elemen Grafis berguna sebagai karakteristik tambahan untuk memberikan kesatuan pada buku visual. Elemen ini muncul sebagai simbol atau ikon pada desain layout, yaitu :

a. Judul Buku



Gambar 4.39 Alternatif Judul Buku

b. Judul Bab



Gambar 4.40 Alternatif Judul Bab

c. Judul Sub – bab

transisi media,
PESTA KERAMAIAN
DAN WISATA

Gambar 4.41 Alternatif Judul Sub - bab

d. Keterangan gambar

Para pedagang cina banyak
 menjajakan kain sutera, keramik,
 dan emas sebagai barang
 dagangannya.

Sisa sumbo atau pewarna makanan dan
 biting sapu lidi digunakan sebagai alat
 pewarna Masmundari.

Gambar 4.42 Alternatif Keterangan Gambar

e. Nomer Halaman



Gambar 4.43 Alternatif Nomer Halaman

...:Halaman ini sengaja dikosongkan:...

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Damar Kurung merupakan kesenian tertua dan melegenda di Gresik, banyak nilai nilai yang terkandung dalam kesenian ini. Namun keberadaan kesenian ini mulai hilang dan punah di masyarakat Gresik khususnya, dan kurang disorotnya seniman yang berjasa memperkenalkan kesenian ini hingga ke mata dunia sehingga membuat kesenian ini semakin terlupakan. Maka dari itu diperlukan adanya media yang dapat melestarikan kesenian ini dan meningkatnya kembali potensi Damar Kurung di Gresik. Buku ini adalah sebuah media yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengetahuan sejarah kesenian tersebut lebih mendalam. Pada perancangan buku visual ini dilakukan dengan beberapa tahapan riset sehingga dapat ditarik kesimpulan perancangan sebagai berikut :

- a. Berdasarkan identifikasi masalah yang dilakukan, maka perumusan masalah dalam perancangan ini adalah bagaimana merancang sebuah buku tentang sejarah kesenian Damar Kurung dan Masmundari yang menarik dan informatif sebagai upaya melestarikan kesenian tradisi tersebut.
- b. Dari studi yang dilakukan mengenai subyek desain dari berbagai literatur dan studi terhadap target konsumen didapatkan hasil bahwa konsep dan kriteria buku visual adalah sebagai berikut :
 - Konsep desain merupakan kesimpulan dari solusi permasalahan perancangan buku dengan komunikasi, visual dan media yang tepat. Penentuan konsep desain dilakukan dengan menyimpulkan studi eksisting yang ada sehingga muncul dengan konsep buku “Folk Art Journey” yang dirancang dalam bentuk buku visual dengan komunikasi dengan output buku yang *collectible* yang didukung dengan finishing buku yang menarik.
 - Strategi komunikasi yang digunakan dalam perancangan buku visual ini adalah penggunaan gaya bahasa semi formal dengan alur cerita yang ringan.

- Strategi visual yang digunakan dalam perancangan ini adalah menggunakan ilustrasi *outline digital watercolouring* untuk membantu memperkuat konten cerita. Serta fotografi dokumentasi sebagai media penyampaian yang *factual*. Warna yang digunakan adalah warna cerah sesuai karakteristik Damar Kurung.
 - Strategi Desain yang digunakan adalah dengan memadukan visual, simbol, teks, warna kedalam satu kriteria sehingga tercipta tatanan layout yang berkesinambungan. Strategi final desain yang digunakan adalah percetakan buku pada kertas *Renoir Extra White* 120 mm agar mudah dibaca, dengan *finishing hard kover* dan laminasi *doff*.
- c. Perancangan buku visual ini bertujuan sebagai media literatur dan pengetahuan tentang kesenian Damar Kurung dan Masmundari sebagai seniman Gresik untuk menumbuhkan kembali minat dan potensi masyarakat Gresik sebagai usaha pelestarian kesenian tersebut.

6.2 Saran

Media buku merupakan media informasi yang terkesan membosankan dan tidak menarik, terlebih lagi topik yang diangkat adalah mengenai sejarah dan kesenian. Maka dalam perancangan buku visual ini terdapat sebuah tantangan yaitu bagaimana membuat buku yang dapat diterima oleh target segmen buku tersebut. Masalah yang timbul akibat fenomena tersebut dapat diselesaikan di lingkup desain dengan meriset data dan target audiens. Saran dalam segi riset :

- Masih banyak potensi-potensi lokal berupa seni, budaya, sejarah dan sebagainya yang berpotensi untuk diangkat, serta diolah dan bahkan dapat menjadi salah satu solusi dari suatu permasalahan desain.
- Adanya perubahan pola pendidikan dalam masa kuliah ke arah eksperimen dibandingkan ke arah teoritis, sehingga mahasiswa mendapat kesempatan untuk eksplorasi dalam berkarya, diharapkan dengan kebebasan eksplorasi dan eksperimen dapat memicu hal-hal baru baik dalam segi desain maupun pola berpikir para mahasiswa.

- Tunjangan dan support dari pihak kampus dalam kegiatan yang mampu meningkatkan prestasi dan wawasan mahasiswa, perlu ditingkatkan lagi. Terutama dalam menjembatani hubungan dengan dunia desain Komunikasi Visual secara luas dan profesional.

Adapun saran untuk segi desain, yaitu :

- 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.
- Menambah konten video atau audio sebagai nilai tambah buku.

DEPTH INTERVIEW

Narasumber :

Novan Effendi

**Pendiri ASSIK, Owner Otak Atik Gresik, Pemerhati Kebudayaan Gresik,
Penyelenggara Festival Damar Kurung**



Apa ruang lingkup kebudayaan yang mas novan ketagui di Gresik ?

Aku saat ini pemerhati kebudayaan, khususnya di Damar Kurung, dan kebudayaan kebudayaan lain seperti tari tarian, tradisi, dan lain – lain. Tapi sekarang sedang focus ke Damar Kurung, untuk mengadakan festival Damar Kurung tiap tahunnya.

Bagaimana tentang Hak Paten Masmundari ?

Ada kabar dari pemerintahan Gresik bahwa mereka sulit menerbitkan Damar Kurung karna adanya hak paten ? Bagaimana menurut anda ?

Sebenarnya gini, mereka mendapatkan apresiasi berupa hak paten dari Damar Kurung, yang dipatenkan ada 2 jenis, yang pertama berupa produk Damar Kurungnya dalam kain warna putih, model kerangkanya yang dipatenka. Kemudian yang kedua itu teknik

pembuatan video dan teknik pembuatan Damar Kurungnya. Jadi gini, karena Damar Kurung itu gambar, gambar Lukisan maka tidak bisa dipatenkan. Jadi yang dipatenkan hanya sekedar kerangka sama video pembuatan, dan yang dipatenkan sama mereka, itu nama Masmundari.

Jadi temen – temen yang kemaren bergerak di festival damar kurung itu, mereka sama sekali tidak mempermasalahkan tentang hak paten Masmundari, cuman yang kedua festival damar damar kurung yang ke 3, yang tahun ini kemaren itu ada topic tentang Damar Kurung dari Masa ke Masa, kita menghadirkan narasumber, namanya Bu Ika.

Kalau boleh tahu, siapa ibu Ika tersebut ?

Beliau orang asli malang dan menetap di Bandung ikut suaminya, beliau itu yang menerbitkan buku Damar Kurung dari masa ke masa. Beliau langsung kita datangkan dari Bandung, kemudian perwakilan dari Masmundari, perwakilan dari pak Imang AW, kemudian pak Kris, perwakilan dari Mataseger.

Menurut anda bagaimana perjalanan Damar Kurung ?

Dalam perjalannya Damar Kurung itu sebenarnya warisan dari keluarga Masmundari, jadi sebelum Masmundari menjadi pelukis damar kurung, itu adeknya terlebih dahulu, saya lupa namanya.

Sinom mas ?

Bukan, itu pamannya. Jadi adeknya yang nggambar duluan, dan adeknya yang meninggal duluan, dan Baru Masmundari yang melanjutkan. Jadi pertama pak sinom tadi, habis gitu adeknya, terus habis gitu baru Mamundari.

Pak Sinom itu yang damar kurungnya ditemukan oleh Pak Muzachim itu kah ? Terus bagaimana cerita soal pak Imang AW mas ?

Iya, iya bener. Jadi dalam perjalanannya, dulu ada yang namanya sanggar lentera, sanggar lentera itu komunitas yang berisikan seniman Gresik, Begitu mengetahui

tentang damar kurung, beliau ingin memberikan kesempatan kepada Masmundari untuk lebih jauh mengeksplorasi karyanya. Jadi Damar Kurung yang sekarang, yang warnanya warna warni mencolok dan sebagainya, itu awal mulanya merupakan fasilitas dari pak Imang AW.

Apa saja fasilitas yang diberikan pak Imang AW kepada Masmundari ?

Ya berupa alat gambar dan bahan pewarna.

Sepengetahuan saya, pak Imang AW itu menginspirasi Masmundari dari lukisan Damar Kurung menjadi lukisan Kanvas ? Lah setelah itu apakah masmundari melanjutkan membuat lukisan dan sudah tidak membuat lukisan dalam Damar Kurung lagi ?

Iya bener, bener. Jadi sebenarnya itu adalah transformasi dari lukisan damar kurung menjadi lukisan kanvas, tentu ada perbedaan dari lukisan kanvas dan damar kurung. Tentu ada perbedaan antara lukisan kanvas dengan lukisan Damar Kurung, cuman karakter lukisnya sama, bercerita. Cuman yang membaca lukisan kanvas dengan lukisan damar kurung berbeda.

Bedanya apa mas ?

Kalo disini kan, kalo yang asli ya, kita bisa membaca 8 babak cerita dari 4 sudut, kalo yang di lukisan itu cara membacanya kalo nggak dari bawah ke atas ya atas ke bawah tergantung ceritanya apa dulu. Lah disitu kelemahannya, kenapa lukisan itu tidak bisa dipatenka, satu karena banyak cerita, yang kedua setiap lukisan manual itu kan garis dan titik lukisan yang kita buat kan tidak pernah sama, itu yang membuat motif motifnya berbeda. Terus karekter pewarnaan MAsmundari itu mesti warna warni ceria, karena dia itu termasuk orang yang kalau dia sedih, dia tidak mau menunjukkan itu di lukisannya. Sebisa mungkin lukisan itu berbinar, ceria, seperti harapannya dia.

Waktu beliau beralih ke lukisan kanvas, apa beliau masih membuat Damar Kurung ?

Masih, masih. Cuma dia by order, kecuali kalau waktu padusan.

Kenapa hanya waktu Padusan saja ? Padusan itu kapan tepatnya ?

Padusan itu tradisi dimana masyarakat akan ziarah ke makam keluarga atau kerabatnya, jadi dulu sejarah awalnya damar kurung ya karena padusan itu tadi. Jadi gini, dalam kebudayaan cina yang mengenal lampion atau lantern ya, itu ketika orang ziarah ke makam, lampion itu dibawa, dikasih lilin, supaya untuk menerangi saat memanjatkan doa di makam. Lampion itu setelah dibawa pulang dari makam, kemudian ditaruh di depan teras rumah, itu makanya kenapa damar kurung hanya muncul waktu puasa.

Terus disisi lain, karnea dulunya Damar kurung itu menjadi media cerita, pada masanya sunan prapen orang orang dulu kalau mau menasehati anaknya, itu di lukisan damar kurung, itu makanya setiap lukisan damar kurung disetiap rumah pasti berbeda, karena nasehat orang-orang tua ke anaknya berbeda beda. Sebelum puasa, sekitar 3 hari sebelum puasa, di daerah telogo pojok.

Apakah mas novan pernah berkesempatan langsung bertemu Masmundari ?

Oh nggak, nggak ketemu soalnya terakhir kan tahun 2005. Tapi kalau denger denger ceritanya saat meninggal itu tahu. Karena waktu tahun itu belum ada minat untuk terjun ke kebudayaan, baru terjun ke kebudayaan itu tahun 2000.

Apasih mas yang membuat mas novan mau mempelajari tentang kebudayaan Gresik ?

Satu gini, kalau nggak dimulai dari anak anak muda seperti kita, mungkin kebudayaan ini akan pelan pelan hilang, daa selama ini kita belum tahu ada satu buku yang khusus spesifik membahas tentang kebudayaan Gresik, belum pernah ada. Belum pernah diajarkan juga ke sekolah sekolah, jadi setelah aku beenr bener terjun ke kebudayaan, ternyata Gresik kalo dibandingkan dengan luar negri itu Singapore begitu banyak etnis yang datang , bercampur dan berbaur dengan masyarakat pribumi, jadi otomatis, banyak sekali etnis, suku, budaya, itu banyak sekali. Jadi Gresik kalau di beri tagline dengan Gresik kota Santri itu tidak cocok, karena apa ? karena satu kita menjumpai adanya pura di daerah Menganti dan Wringinanom, berarti ada masyarakat hindu disana, kedua, masyarakat cina juga mendominasi pasar-pasar Gresik dan kelenteng di darah dekat alun alun situ, ada juga kampung Arab, jadi kurang pas kalo diberi tagline Gresik kota Santri karena baraneka ragamnya ras yang ada disini.

Jadi begini mas, saya rencananya akan membuat buku tentang biografi Masmundari, bagaimana menurut mas novan ?

Bagus itu, banyak orang yang sering bertanya Tanya tentang cerita sakral dan historical dari asmundari, namun belum ada buku yang khusus menceritakan tentang Masmundari dan damar kurungnya. Penelitian bu Ika itu hanya terbatas pada perkembangan damar kurung dari masa – masa yang dilihat dari mata nasional. Itus sangat berguna untuk perembangan seni rupa di Gresik, bagaimana Masmundari, Bagaimana damar kurungnya,, apa nilai yang terkandung dalam damar kurung, makna apa yang terkandung dalam Damar kurung, apa kelemahannya sehingga tidak bisa berkembang sampai sekarang.

Untuk narasumbernya sendiri siapa orang yang kira – kira pantas dan bisa dimintai informasi tentang Masmundari ?

Pak Muzachim bisa selaku pakar kebudayaan Gresik, pak Kris bisa selaku ketua Mataseger, Mantan Manager Masmundari bisa juga, Pak Inung. Nantinya penerbitan buku ini, launchingnya bisa ikut acara besar kami di HOS Surabaya tahun 2015 atau di acara 1001 Damar Kurung tahun depan.

Jadi buku saya ini rencananya ditargetkan untuk remaja awal yang rata rata belum mengetahui tentang masmundari, bagaimana menurut mas novan ?

Itu ada rencana untuk dibuat dalam 2 versi bahasa atau bagaimana ?

Jadi itu satu bahasa, jadi target segmenku masih nasional belum Internasional,

Jadi sebenarnya harus Internasional, jadi kita menerbitkan langsung dua versi bahasa. Jadi waktu tahun 80 puluan itu sudah menjadi tonggak awal bawa kerajinan dan seni lukisan Gresik di seluruh Indonesia sudah pada tahu. Waktu aku kemaren saya berkunjung ke Lombok saja, mereka menyarankan bahwa acara 1001 damar kurung diadakan dengan level nasional, kalau sudah seperti itu kemajuan kemajuan di Gresik baru akan tampak. Jadi kita nantinya ingin ada Program tilik desa yang mengajak anak – anak muda yang maun ikut untuk menelusuri desa – desa kecil yang ada di Gresik. Program ini dirancang agar anak muda mengenal potensi di setiap daerah di gresik,

karena gresik sendiri sangat luas dan terdiri dari 18 kecamatan yang didalamnya ada banyak desa – desa yang bahkan belum kita kenal.

Depth Interview 2

Apasih yg membuat mas Novan sangat tertarik untuk mempelajari kebudayaan Gresik ?

Awalnya setelah saya lulus kuliah tahun 2010 itu ketika saya kembali ke kota Gresik banyak sekali hal – hal yang harus dibenahi dari segi kebudayaan, dan saya baru menemui begitu banyak kebudayaan yang terlantar sehingga banyak hal yang harus dilakukan supaya itu bisa tetep dilestarikan dan dijunjung tinggi.

Apa saja yang mas novan ketahui tentang Damar Kurung Gresik ? Sejarahnya dari dulu hingga sekarang mungkin ?

Untuk Damar Kurung Gresik yang paling dasar yang paling saya tahu adalah sebuah jeniskerajinan lampion dari daerah Telogo Pojok kemudian apa namanya selalu muncul ketika menjelang bulan ramadhan da nada dan dijual oleh Masmundari pada saat musim padusan. Jadi Padusan adalah tradisi dimana ketika bulan ramadhan orang mau ziarah ke makam keluarganya itu dan kerajinan itu kemudian berkembang menjadi sebuah kesenian seni rupa dalam bentuk lukisan kanvas, saat ditransformasi dari lukisan kanvas maka menjadi sebuah pameran. Ketika dipamerkan pertama kali tahun 80an itu dijakarta oleh Koran Kompas, kemudian Masmundari menjadi terkenal sebagai pelukis damar kurung yang istilahnya tekun dan setia kepada lukisannya. Lah mungkin a sekitar tahun 70an, masmundari ditemukan oleh sanggaar lentera yang pada saat itu bisa dikatakan komunitas seniman lukis di Gresik yang cukup apa ya, sudah cukup lama berkecimpung kemudian menemukan potensinya Mbah Masmundari dan kemudian dibawahlah pameran ke Jakarta.

Kalau untuk sejarahnya sendiri antara Damar Kurung dengan buku babat sindujoyo apa mas novan tahu ?

Secara langsung saya belum tahu adanya revrensi tentang apa namanya keterkaitan Babat sindujoyo dengan damar kurung cuman melihat bentuk grafis dan visualnya antara karakter ter dari lukisan babat sindujoyo dan damar kurung memiliki karakter yang

sama. Kemudian kalau meliah secara Geografis, Damar Kurung ditemukan di daerah Kroman, di mana asal mu asal dari Babat Sindujoyo itu ada dan kemudian keluarga Mbah Masmundari itu awalnya memang dari Kroman. Jadi kalau di kaitkan mungkin masih bisa, cuman untuk menemukan itu butuh penelitian lebih lanjut karena keluarga dari bapak dari Masmundari, adalah seorang dalang, jadi keterkaitan hal hal yang mengaitkan tersebut bisa jadi. Bisa dipastikan, hanya saja karena mediannya berbeda antara babat sindujo dengan damar kurung, perbedaannya mungkin kalau damar kurung berkembang menjadi sebuah kesenian yang merakyat dalam hal ini dia tidak hanya berhenti pada salah satu titik cerita tapi cerita cerita lain yang mengalami perubahan jaman.

Apakah Damar kurung ini seni turunan keluarga atau banyak pelukis damar kurung lainnya di daerah Kroman ?

Jadi kalau melihat damar kurung itu awalnya bukan lukisan, awalnya bukan lukisan. Jadi ini adalah kesenian kerajinan membuat lampion, hanya saja karena kerajinan lampion damar kurung ini berbeda dengan damar kurung yang lain dalam arti ada lukisannya, maka pada saat itu di tahun 70 itu ditemukan adanya 6 sampai 7 orang bersama Mbah Masmundari yang berjualan, jadi otomatis kalau hanya dilihat dari sisi keluarganya Mbah Masmundari sepertinya tidak tapi memang itu kerajinan yang sudah merakyat dan lama. Masmundari sendiri saat itu adalah melanjutkan keturunan dari adiknya, jadi sebelum Mbah Masmundari itu adiknya, sebelum adiknya itu bapaknya, sebelum bapaknya itu pamannya.

Terus ada perbedaan yang mendasar yang orang nggak tahu adalah ketika formasi lukisan Damar Kurung tahun 80an itu dari lampion menjadi lukisan kanvas, itu terjadi perubahan gaya, satu perubahan warna, alat alat yang tadinya digunakan Mbah Masmundari dalam kerajinan lampion itu kan sangat sederhana menggunakan pewarna makanan yaitu sumbo sedangkan ketika bertransformasi dalam kanvas otomatis pewarnanya juga pewarna kanvas yang warna warnanya sangat beragam dan karakternya semakin memperkuat sebagai karya lukisan dari Masmundari sendiri, sehingga kalau damar kurung itu melekat di Masmundari mungkin lebih tepatnya adalah lukisan damar kurungnya itu buah kerajinan lampionnya.

Orang yang berjasa dalam transformasi tersebut ?

Itu yan tadi dari pak Imang AW dari sanggar lentera. Jadi temen temen dari sanggar lentera itu pada waktu itu memang memfasilitasi mbah Masmundari dalam proses tranformasi apa namanya lukisan dari lampion menjadi lukisan kanvas dan sejak saat itu damar kurung dikenal sebagai karya seni rupa yang mewarnai dunia seni rupa Indonesia.

Sbg ketua dan sekaligus penggagas dari acara 1001 Damar Kurung gresik, apa yang membuat mas novan tergugah hingga muncul ide menyelenggarakan acara tersebut ?

Yang pertama mungkin paska Mbah Masmundari meninggal tahun 2005 itu untuk mengenalkan Damar Kurung dan mempopulerkan kembali itu rasanya sangat susah sekali jadi yang terjadi adalah hamper tiap tahun ketika kita datang ke padusan yang menggambar damar kurung semakin berkurang bahkan yang memasang ketika bulan puasa juga sangat berkurang sekali sehingga kami mengambil inisiatif kemudian membuat suatu festival, waktu itu namanya festival anak Gresik yang dimana kita ingin mengenalkan kembali Damar Kurung ke anak – anak TK anak anak PAUD, anak anak SD, biar kita tahu bahwa kita tahu kita memiliki kesenian yang bener bener luar biasa yaitu kesenian Damar Kurung dan mereka bisa menggambar apapun yang mereka sukai dalam damarkurung mereka.

Siapa orang yang sangat dekat dengan Mbah semasa hidupnya ?

Ada satu mungkin mantan wartawan Surya atau Kompas pada saat itu kemudian cucunya yang snagat disayanginya Mas Samadi kemudian anak satu satunya beliu, Bu Rokhayah kemudian bapak Syaikhu Busyiri selaku mantan Managernya Mbah Masmundari pada saat itu.

Kembali ke acara, apa tujuan khusus dalam menyelenggarakan acara tersebut ?

Yang jelas secara global, festival damar kurung itu setiap tahun akan diadakan, dan kami merasa acara ini nanti dimaksudkan sebagai festival tahunan dimana kami perlu mengembangkan banyak hal tentang Damar Kurung sebagai sebuah kerajinan yang bisa

terus dilestarikan dari masa ke masa, harapan kita nantinya festival ini bisa dikenalkan secara Internasional, bahkan kami sudah memulai ke regional di wilayah Jawa Timur tahun ini dan tahun depan mungkin arahnya akan semakin besar menjadi Nasional kemudian tujuan besar yang pengen kita capai adalah satu nanti ada film layar lebar dari MAsmundari tentang Damar Kurung kemudian yang kedua adalah bagaimana membangun sebuah museum mengenai Mbah Masmundari dan damar kurungnya.

Apa saja yang ditampilkan di acara tersebut ?

Untuk tahun 2012 itu kami lebih mengenalkan secara dasar bahwa damar kurung itu ditampilkan secara dalam jumlah yang besar , pada malam hari, pada malam 17 ramadhan waktu itu kemudian siang harinya kita mengadakan lomba menggambar dan mewarnai damar kurung sehingga mereka mengenal karakter – karakter lukisan damar kurung itu seperti apa untuk anak kecil kemudian sore harinya kami mengadakan pameran mainan anak tradisional anak – anak untuk mengingatkan kembali kita punya permainan tradisional, dan sore hari kita mengisi dengan pertunjukan pencak macan yang asli dari Gresik dan kemudian dimainkan dari anak anak Gresik juga. Kemudian menjelang alam, ada sedikit pasar rakyat jadi ada kesenian gresik ada cendramata ada makanan kuliner gresik samapi pada malamharinya. Sedangkan berbeda ketika kami membuat lagi tahun 2013 yaitu festival Damar Kurung Gresik dan Lampion Nusantara di mana kami membuat acara itu menjadi 3 hari karena permintaan dari beberapa pengunjung dari luar kota untuk diselenggarakan lebih dari satu malam, jadi kita membuat acaranya 3 malam kemudian selain menampilkan pasar kreatif yang sama di tahun sebelumnya, agendanya yang hari pertama adalah melukis kain panjang, jadi kami membuat damar kurung raksasa dari kain panjang itu untuk dijadikan lamion. Kemudian di hari kedua itu adalah festival fashion, ada beberapa kostum dari Damar kurung yang ditampilkan dalam bentuk Fashion Carnival kemudian yang hari ketiga adalah cangkruk budaya, di mana kami menampilkan sosok sosok orang yang berada di balik layar damar kurung itu sendiri. Sehingga kita tampilkan alam bentuk dialog budaya, masyarakat juga tau akhirnya film masmundari itu seperti apa dokumentasinya seperti apa jadi yang selama ini nggak tahu tentang damar kurung itu menjadi lebih tahu.

Adakah hambatan dalam penyelenggaraan acara tersebut ?

Hambatan paling besar adalah soal karena festival damar kurung itu diselenggarakan pada saat bulan puasa sehingga kita lebih mikir rundown acara tersebut agar tidak mengganggu aktifitas. Kedua mungkin sponsorsip, kalau melihat antusiasme masyarakat sangat besar sekali dalam acara ini cuamn saya melihat sponsorship di Gresik belum bisa membaca potensi dari kegiatan ini.

Pihak yang berjasa dan mendukung dalam acara ini ? Dan Dampak dari Acara ini ?

Jadi yang berjasa sangat berjasa adalah komunitas dan kami sangat berterimakasih kepada komunitas – komunitas dan teman teman mahasiswa yang menjadi relawan untuk acara ini. Jadi sejauh ini belum ada perhatian dari pemerintah tapi dampak yang paling besar dalam acara ini adalah akhirnya beberapa sekolah ada yang menugaskan siswanya untuk menggambar damar kurung kemudian taman taman di alun alun kota mulai dipasang damar kurung, rumah makan mulai memasang damar kurung di depan restorannya, terutama para pengrajin kesenian juga mulai menjual damar kurung dan orang sudah banyak yang mencari Damar Kurung.

DEPTH INTERVIEW

Narasumber :

H.M Muzachim

Bendahara MATASEGER, Kolektor Damar Kurung, Pemerhati Kebudayaan Gresik



Bagaimana cerita bapak menjadi pengamat Damar Kurung dan pengoleksi karya Masmundari ?

Ya saya ini nggak sengaja suruh ikut gini gini. Ya kita utek utek gini ya hamper 2 tahun, nggak kerasa ya. Ini nantik penggeraknya kalo dari ITS itu doctor Andik, dari dosen Arsitektur, orangnya saya tunjukkan nanti. Ini harus direkam semua, saya seneng kalo ada yang meneruskan , saya kan ini menyampaikan, apa yang perlu ditanyakan silahkan. Yang saya tekankan itu nanti dihubungkan dengan pemasaran, untuk generasi penerusnya. Saya punya hampir 70 puluh lukisan.

dulu itu ada mbak ika dari ITB ini setelah saya kasih anu, cerita yang di bukunya ini filsafatnya masih nggak tahu semua. Baru saya cerita itu, waktu puasa, tengah puasa ketemu saya. Ya dulu warna itu dari jingga, pewarna itu, nggak ada crayon.

Ngoleksi karyanya dari tahun berapa ?

Dari 1987, dan ini masih dari lukisan sumbo, warnanya, dulu sempet dibeli oleh anaknya pelukis Affandi.

Alasan bapak tertarik mengoleksi karyanya Masmundari ?

Saya kalo anak Gresik ya, Gresik ya, dulu itu kalo nggak beli karyanya Mbah Masmundari itu kayaknya nggak puasa, kao dulu sampean kan masih kecil ya, waktu kecil sudah tidak ada yang jual damar kurung di pelabuhan. Jadi dulu jualnya dipelabuhan, jadi semua 3 hari sebelum puasa itu beli wes ya, terus kalo malam nggak seperti sekarang listrik itu ya, dikasih lilin didalemnya itu ada tempatnya. Wah kegembirannya itu luar biasa Setelah saya sekitar umur 35 tahun, terus ada berita dari Jakarta, kalo Masmundari itu pameran di Jakarta, itu saya tertarik, akhirnya saya ke Masmundari dan saya beli – beli ini. Waktu itu saya beli cuma 10.000, padahal di Jerman ini laku 200 juta, ada sebagian yang sudah dibawa disana., iya jarang soalnya.

Ada nggak cara khusus buat merawat karyanya ?

Ini cuman saya biarkan saja, saya kasih plastik. Ini atas dasar Sujaka tahu ? yang anunya Kompas, itu yang hilang ke keluarganya masmundari kemudian saya tiru, jadii jangan dipepetkan dengan benda, makanya saya kasih plastik, jangan dipeepetkan dengan benda kaca, begitu. Karena apa ya, mengandung apa itu ait, airnya kak saya yang saya kasih di Jakarta itu, hilang gambarnya, karena ngembun. YA Alhamdulillah ya ketemu saya, karna pak Nud ya.

Di Gresik sini ada lagi nggak pak yang pengamat karyanya Masmundari ?

Bukan di Gresik lagi, malah di ITB sudah.

Apa harapan bapak kedepannya tentang Damar Kurung Masmundari ?

Cita – cita saya nanti kalau pemerintah mau apa itu mengembangkan kesenian Gresik, tapi sudah omong omong ciman belum terlaksana. Pak bupati ngomong ke saya, jadi ada nanti dibilangi pak Nud ada Mataseger, Masyarakat Pecinta Kebudayaan Gresik itu

kita diberi tempat disebelahnya Garling ya, pengadilan dulu itu. Itu mau dikasih kita, kita olah nanti ya souvenir ya cak yuk kantornya disitu, Mataseger.

Terus kemaren waktu rapat BPU saya suruh usulkan, perubahan perubahan yang Garling itu icon Gresik, kalo di Jogja itu tugu kecil gitu bisa mendunia kenapa lihat icon gitu nggak bisa berkembang, itu saja di kasih taman dan lampu sorot LED, mohon saja doanya, tapi sudah masuk PLN ini.

Sekarang tidak ada ya Tradisi Damar Kurung waktu puasa ?

Iya nggak ada, makanya saya sebagai anak Gresik dari kecil tersentuh hari saya, waktu pameran tinggal satu MAsmundari, tersentuh saya, siapa lagi yang meneruskan.

Ciri karya Mbah Masmundari itu apa ya Pak ?

Dia itu kan, dulu sebelum ada damar kurung itu pernah dengar Wayang Bumi di Lumpur ? Ya itu dulu itu, damar kurung yang saya temukan itu wayang gambarnya. Akhirnya oleh Masmundari dan penerus Damar Kurung itu dirubah keadaan Gresik apa adanya. Dulu kan belum ada media ya koran ya televise, kan nggak ada, akhirnya berita Gresik, misalnya, Gresik ada pasar bandeng, ya dilukis di Damar Kurung, pasar Gresik, lukisannya itu lucu lucu karena diarahkan ke anak anak waktu itu, padahal sebenarnya itu bukan untuk anak anak saja. Sampai dulu itu saya bilang, “Masmundari dulu berita kroman itu apa ?” Kroman Kobong, kroman itu entek, tahu kan ? Kroman mukanya Lumpur, dulu itu kroman itu habis desanya itu, kobong. Didekat situ ada balai gede, ini tempat wayang Bumi, nanti sampean rekam saja ini hasilnya Mataseger, kita itu tiap minggu ketemu, namanya reboan pernah beberapa kali dirumah saya. Itu dosen dosen ITS, professor dari Jepang, Gresik ini situs – situs nya menyebar ke seluruh dunia, tapi wong Gresik e dewe dak ero. Orang luar negri itu memperhatikan tapi wong Gresik e dewe dak ero, makanya saya seneng kalo Mbak Rany mau menyelidiki apa saja itu, yang penting saya sudah punya data.

Jadi gaya lukisan Masmundari ini miring seperti wayang ya ?

Iya, ya itu kayak wayang, dan menceritakan kejadian atau kehidupan Masmundari waktu itu. Damar Kurung itu sangat berhubungan dengan Sunan Giri. Ini orang perancis memperhatikan Gresik, tapi wong kene nggak eroh.

DEPTH INTERVIEW

Narasumber :

Krisanto, S.Sn

Ketua MATASEGER, Pemerhati Kebudayaan Gresik



Bagaimana asal mula Damar Kurung Gresik pak ?

Jadi lukisan damar kurung tidak hanya sekedar di mulai dari jamannya Msmundari namun dari Sunan Prapen. Mungkin sampean pernah mendengar Jalan Sindujoyo, ya itu adalah santrinya Sunan Prapen. Dia punya buku, namanya babat sindujoyo, didalam buku itu ditulis dengan tulisan arab tapi bahasanya Jawa, menceritakan kejadian – kejadian sejarah jaman itu, ada ilustrasinya di dalam situ, Ilustrasinya itu mirip seperti damar kurung, ditulis pada pada abad ke 18. Nah artinya apa, kita bisa ke belakang lagi, kalau sampean baca bukunya Masmundari dari masa ke masa karya bu Ika, itu juga saya ceritakan, tapi bu Ika saya tunjukan buku itu bilang “Kok gak ket biyen – biyen ae ketemu kon” Salahe gak nak omahku, wong kanca. Jadi sampean bisa melengkapi apa yang telah disampaikan bu Ika, dengan tambahan dari Babat Sindujoyo.

Kalau saya membaca bukunya Bu Ika itu lebih ke Damar Kurung dengan pendekatannya ke lampion kaca pak. Rencananya saya akan membuatnya lebih berkembang.

Bisa berkembang, kita bicara tentang visualisasi damar kurung itu sendiri, visualisasi lukisannya bukan wujud lampionnya. Itu sangat menarik, saya suka itu dan saya tunggu bukunya. Karna tidak hanya sekedar skripsi namun setelah skripsi di terbitkan, karena tidak perlu susah susah kita bisa menerbitkan sendiri, kita bisa bantu. Harus semangat karena kalian hidup di Gresik, makan dari Bumi Gresik, anda harus mengembalikan kewajiban itu untuk orang Gresik untuk kebesaran Gresik. Ketika anda membesarkan Gresik, sama halnya anda membesarkan Indonesia, dari sudut pandang Gresik, jadi tidak usah berbicara Global tentang Indonesia tapi tidak melekat, yang penting berbicara hal kecil tapi menjadi besar. Sesuatu yang lokal ini bisa menjadi menglobal mana kala lokalitas ini kita garap dengan maksimal. Kan begitu ?

Dari kapan anda tertarik dengan hal budaya seperti ini ?

Mataseger ini baru berdiri tahun 2010, bulan sebelas dua ribu sepuluh. Tapi individunya sudah lama, saya sudah berkesenian selama 32 tahun, saya berangkat dari seni rupa tapi dari kecil tertarik dengan sejarah, jadi dua – duanya kawin, makanya saya juga ngomong sejarah, tapi bukan sejarawan loh ya, beda. Kalo budayawan itu artinya orang yang ahli dengan budaya itu benar, tapi kalau dikaitkan dengan istilah Koruptor dan Korupse sekarang membudaya di Indonesia, saya tidak mau dikaitkan dengan hal itu, korupsi itu oerilaku bukan budaya, sehingga mengotori nama budayawan ini.

Adakah data yang mnenjelaskan Sunan Prapen yang menurunkan Damar Kurung hingga ke Masmundari ?

Bukan diturunkan ke Masmundari, jadi dulu itu pusat pembuatan damar kurung itu ada di Giri, ada id Pojok sama di Kroman, Kroman sukodono jadi awalnya disitu. Disana kan terkait karna santri – santri santri fungsinya apa dulu, fungsinya apa sekarang dan fungsinya apa nanti, disitu kan kita bisa telusuri jejaknya, yang kedua kita bisa telusuri dari situs yang ada, sampean datang ke makamnya Sunana Prapen ada tngkup muter itu, reliefnya itu Damar Kurung, disitu menceritakan kapan orang kawin, ada gambar

palang, ada cincin ada sajadah waktu dulu, akad nikah, ada gambar burung bangau mencari ikan, ada gajah, menceritakan semua. Kalau saya ngomong sejak jaman sunan prapen nggak salah saya, ada situs – situsnya.

Sudah tua sekali ya ternyata Damar Kurung ini, kayak yang di gua – gua.

Iya ada itu ceritanya di gua leyang – leyang Sulawesi. Itu ada gambar – gambar di dinding toh, lah misalnya mau berburu gajah, ya di gambar gajah, supaya tembus nanti saat mengambar gajah. Kepercayaan, bukan sekedar menceritakan. Tapi sebenarnya kepercayaan itu kita lakukan loh, segala sesuatu butuh sugesti, kalau anda tersugesti itu biasanya apa yang kita lakukan itu tercapai. Jadi persentase sugesti itu jangan diremehkan, dalam hidup itu ya 70% orang sukses itu karna kreatifitas buakn karena cerdas atau pintar, 30% nya itu baru lainnya.

Bagaimana cerit Masmundari dari dahulu hingga dikenal sekarang ?

Jadi dulu itu ada sanggar, namanya sanggar lentera. Sanggar lentera itu bukan seperti sanggarnya mas komang loh, buakn ngajarin anak a- anak, tapi kumpulan seniman – seniman dulu itu namanya sanggar. Lah ketika ada dialog atau diskusi rutin kita cerita tentang damar kurung, Gresik itu punya senirupa hebat, karya seni rupa luar biasa yang namanya Damar Kurung, kalo ini kita lepas jadi lukisan Damar Kurung, lukisan. Jadi tidak hanya sekedar sebagai lapisan lampion tapi bisa menjadi lukisan berdiri sendiri. Diskusi – diskusi itu, ada pelusis namanya Imang AW itu satu sanggar yang punya link dengan Kompas, ditawarkan “Wah apik iki” Akhirnya mbah di kasih cat, dikasih alat lukis, disuruh ngelukis dan dibayar, dibayar kan namae mbah kan nggak ngerti, pokoake aku ngelukis yo kudu oleh duwekkan gitu, jadi dikasih dikasih, disuruh ngelukis, dipigora, disiapkan pameran lukisan. Sebelum pameran lukisan di Bentara Budaya Jakarta, lukisan ini dijadikan kalender Nasional Kompas, ya kalender nasionalnya Kompas. Kalender dengan lukisan damar kurung, nah dari situlah saat pameran, perupa sak Indonesia kaget, wah ada sesuatu ayng luar biasa dari kota kecil, mulailah orang orang yang punya kepentingan rebutan, bupatinya, rebutan sebagai orang yang berjasa, kita sebagai budayawan ya ikiloh pek – peken, kita akan bikin baru lagi. Jadi misalnya nanti kita bikin festival damar kurung nanti yang ngadain pemda yaudah kita bikin lagi

yang lain, harus berkembang. Kemaren bikin festival Gresik Jaman Dulu yang sudah yang kedua ditahun ketiga kayaknya denger denger mau rebut Pemda, yo pek'en, nanti saya bikin sendiri lagi, gitu aja, wong namanya kebudayaan. Nah mana yang diakui masyarakat, kan begitu. Nah sama dengan damar kurung tadi, nah daya tarik damar kurung ini muncul sekita tahun 80an itu, baru diketahui masyarakat itu menjadikan kita terlambat bikin Biografi, da napa dan apa. Dan ingat Damar Kurung bukan Masmundari saja yang membuat, sebelumnya ada generasi – generasi. Bahkan menurut sejarah sejak jaman sunan Prapen. Nah Mbah Masmundari itu satu – satunya orang yang bertahan melanjutkan tradisi itu, intinya seni lukis Damar Kurung adalah seni lukis Tradisi Gresik, siapapun yang melukis damar kurung boleh. Ini saya emlukisa damar kurung seperti itu, ya nggak papa, ada lagi yang melukis damar kurung model begitu, ndak papa. Nanti sampean bikin model gimana lagi, ya boleh, setiap jaman mempunyai gaya sendiri, sehingga damar kurung setiap generasi berbeda. Karena berangkatnya dari tradisi itu.

Adakah pakem khusus untuk penggambaran Damar Kurung pak ?

Ada, paasti ada ayang namanya tradisi pasti ada, lukisan kemasan Mbak, itu juga ada pakemnya, tapi ketika Lempad sudah nggak ada, dialjudan generasi berikutnya, jadilah lukisan – lukisan khas Mbali ya seperti sekarangini. Tapi asal – usulnya ya dari Lempad itu, gitu loh. Nah sama, ini Masmundari bikin begitu, pakemnya begitu, cara membacanya begitu, apa boleh kita membuat dengan cara membaca yang berbeda dan dengan gaya jamansekarang, seperti orang mbaca Koran, kalau Qur'an dibaca sini kalo Koran di bacanya situ, kan nggak masalah, tergantung kita. Namanya kebudayaan itu selalu berkembang sesuai dengan alkulturasi budaya dan sebagainya, ndak masalah.

DEPTH INTERVIEW

Narasumber :

Syaikhu Busyiri

Mantan Manager Masmundari



Seberapa lama Pak Syaikhu mengenal sosok Mbah Masmundari ?

Sudah lama sekali ya sejak saya masih umuran SMP lah, saya sudah mengenal Mbah Masmundari dari karya karyanya sampe mengenal secara pribadi, kemudian itu ya ndak sering kerumahnya, sudah lama nggak ketemu.

Bagaimana cerita bapak sehingga dapat menjadi Manager Mbah Masmundari ?

Sejak tahun berapa ya saya lupa, dari tahun meninggalnya tahun 2005 ya berarti saya tiga tahun sebelumnya, tahun 2002 ya. Jadi sebelum pameran terakhir, jadi keluarganya datang dianter Pak Nud ya, tokoh kesenian yang menilai mungkin saya yang punya khans untuk membawa Mamundari ke Jakarta. Jadi karna permintaan itu akhirnya sebagai orang Gresik merasa ada harus tanggung jawab atas kesenian yang ada di Gresik saya pikir ini harus dibawa ke Jakarta dan Alhamdulillah happy ending

belakangan yang saya tahu. Jadi di sana dibuatkan pameran, dari Kompas Gramedia dengan judul seabad Masmundari.

Itu di Bentara Budaya ya pak ?

Iya benar di Bentara Budaya Jakarta.

Bagaimana sosok Mbah Masmundari sendiri yang anda kenal selama ini ?

Mbah Masmundari itu orangnya perfectionis ya, sangat perfectionis sekali, jadi dia nggak kalau misalnya melukis salah di hancurkan, lukisannya dihancurkan, tidak di buang gitu, jadi dihancurkan. Karena dia tidak mau menghasilkan lukisan yang tidak bagus. Yang kedua, saya pikir sampai detik ini saya menantang tidak ada pelukis yang bisa menyamai Masmundari, siapapun sampai dengan saat ini, saya belum pernah melihat ada orang yang membuat lukisan damar kurung dengan benar dan bagus. Ada yang melukis dengan bagus tapi tidak benar menurut aturan Damar Kurung, tapi Mbah Masmundari orangnya tirakatnya kuat, jadi secara batiniah Mbah Masmundari itu punya kemampuan berlebih, sehingga sampai umur yang setua itu spirit batiniahnya itu melebihi kemampuan fisiknya. Jadi dia nggak pernah mengeluh, tidak pernah menyerah dengan keadaan sampai dengan akhir hayatnya, melukis sampai akhir hayatnya tetap melukis.

Sampai umur berapa pak kira – kira ?

Kalau menurut pengakuan keluarga sih 115, pastinya pasti tidak ada yang tahu, tapi yang jelas yang sepantaran sama Mbah ya sekitar segitu.

Bagaimana cerita awal cerita perjalanan karir Masmundari dari awal hingga terkenal saat itu pak ?

Sebetulnya awalnya Masmundari sebagai pelukis biasa ya, dia pelukis lampion yang dulu kita mengenal lampion itu sebagai sebuah kerajinan tangan, bukan sebagai karya lukis, karya seni tapi dari itu ada seniman yang mengajak dan mengajari Masmundari bagaimana melukis di kanvas. Ya itu pak Imang AW, itu yang berjasa pada Masmundari bagaimana dia mentransfer ilmu untuk melukis dalam bentuk yang hanya

sekedar mainan menjadi sebuah karya seni. Dan kehidupan karir Masmundari berliku luar biasa. Ya sebelum pada pameran yang terakhir Masmundari sebenarnya kesuksesannya tenggelam di makan orang.

Maksudnya ?

Tidak pernah menikmati hasil kesuksesannya sendiri, bertahun – tahun, berkali – kali ditipu Managernya, ditipu orang lain, macam macam lah tidak pernah menikmati hasil karyanya.

Adakah kebiasaan Mbah Masmundari sendiri yang teringat oleh bapak hingga sekarang ?

Kalau kebiasaannya Masmundari itu selalu ngingang pakai tembakau yang dikunyah, jadi itu yang membuat giginya masih bagus, kemudian di pakai bawang daun untu menajamkan matanya., bawang daun diremas dan ditetaskan di matanya, itu bawang daun yang saya dikasih tahu, itu sampai dengan akhir hayatnya sebelum beliau meninggal itu pas saya datang dalam jarak 5 meter itu dia sudah tahu, pak Syaohu yang datang katanya begitu. Jadi penglihatannya masih cukup bagus, bahkan sampai akhir hayat tanpa kaca mata dia terus melukis, tanpa kaca mata, diumur ratusan tahun, itu yang saya tahu, kalau kalimat – kalimat yang terlontar dari Masmundari yang paling kuat adalah “Melukis itu bagian dari pengabdian, jadi jangan pernah mencari penghasilan dari melukis tapi kalau konsisten melukis maka kita akan kelimpahan rizki, dan itu tidak akan pernah surutm itu kata Masmundari itu yang saya ingat sampai sekarang.

Kalau menurut bapak adakah perbedaan damar kurung dari jaman dulu dan jaman sekarang ?

Kalau dulu tentu saja media yang digunakan yang berbeda kalau dulu masih menggunakan kertas dengan pewarna kue yang digunakan untuk mewarnai, sehingga tidak cukup awet dan kemudian ditransfer dalam kanvas dan cat minyak itu yang membuat awet tapi secara umum cerita – cerita yang dibawakan masmundari dalam lukisannya dan memang bergeser ya, kalau dulu hamper murni cerita cerita tentang legenda ya. Jadi ritual – ritual lebih mendominasi lukisannya, ritual tentang sedekah

bumi, ritual tentang hari raya, ritual tentang puasa , itu mendominasi lukisannya. Sejak pengembangan pembangunan di Petrokimia, Masmundari sudah bisa membuat potret petrokimia sehingga dia membuat lukisan pembangunan, jadi ada traktor, ada krein saya piker itu yang tidak bisa dibuat pelukis jaman sekarang karna mentransfer kondisi 3 dimensi menjadi kondisi yang du dimensi di setelah gempita pembangunan di tahun 70an, MAsmundari mulai melukis tentang tema tema sosial, tentang KB, tentang permainan anak, tentang pasar malem, itu yang banyak dilukis masmundari jadi antara lukisan yang ritual dengan lukisan yang provan semakin berimbang kalau duklu lebih banyak didominasi oleh lukisan lukisan ritual tapi akhir akhir didominasi oleh lukisan lukisan provan, pembangunan, tema tema sosial, tentang KB, tentang pemilu nah itu dilukis oleh Masmundari. Tahun 70an banyak tentang pembangunan, diatas tahun 80 90 mulai dia melukis tentang keramaian tentang tema – tema sosial yang ada, sepeti itu.

Menurut bapak mengapa Damar Kurung dan nama Masmundari sendiri mulai hilang dan tidak dikenal oleh masyarakat Gresik lagi pak ?

INi saya piker kesalahan pemerintah, lebih banyak kesalahan pemerintah karena sebetulnya pernah saya tulis di media pemerintah itu sendiri bahwa bagaimana sebetulnya menjadikan Damar Kurung itu tetap eksis, banyak yang tahu tentang damar kurung tapi tidak mengerti sebetulnya tetang Damar Kurung, sebetulnya damar kurung itu ada pakem pakem yang sebetulnya yang tidak bisa ditabrak.

Contohnya pak ?

Contohnya kalau melukis sebuah benda yang berhimpitan semacam ini kalau kita lihat dalam perpektif 3 dimensi tentu saja benda itu akan tertutup tidak terlihat, tapi dapam perspektif damar kurung dia harus digambar diatasnya, sehingga kalau ada jejer gitu dia harus gigambar keatas, kemudian ada gambar gambar yang kalau kita lihat berada dibalik tembok itu ada cara melukisnya sendiri dia menggunakan sistm x-rey jadi dia menggambarnya growok, tetap digambar tembok tapi growok oleh MAsmundari untuk memperjelas dia dibalik tembok tapi apa yang terjadi dibalik tembok itu ditampilkan utuh oleh Masmundari ada banyak pakem pakem yang sebetulnay harus di laksanakan, MAsmundari tidak pernah melukis tangga itu bentuk tiga dimensi, ada panjangnya

adalebarnya tidak, dia selalu dalam 2 dimensi, sayangnya lukisan yang sekarang itu sudah rancu semua sudah tidak menggunakan, ada yang dihadapkan kedepan ada yang dihadapkan kesamping padahal itu tidak bisa, didalam pakem Damar Kurung sebenarnya semuanya harus dilukis dari samping, harus dilukis dari samping. Kemudian ada pakem yang emngharuskan bahwa orang yang dating itu harus pada sisi kiri, yang penerima tamu di sisi kanan, itu ada pakem – pakemnya, dan itu sering kali ditabrak sehingga kita tidak bisa lagi membaca damar kurung. Padahal dulu kalau kita membaca Damar Kirung karya masmundari kita tahu mana yang datang mana yang tuan rumah, kita tahu kemana mereka pergi, dari mana mereka datang itu semua bisa diceritakan, sepi sekarang semua itu semua tidak dipelajari sehingga gambar itu sudah tidak lagi utuh menggambarkan, kalau saya mengatakan aliran damar kurung.

Ciri khas lain dari Mbah Masmundari lainnya yang saya tahu itu babak cerita, ornamen, dan lain lain itu jug atermasuk pak ?

Iya itu termasuk pakem, bukan cuman ciri khas mbah masmundari pakem dari damar kurung, kalau ada gambar pohon, gambar garis – garis panah anah itu menunjukkan dia ada di luar, Outdoor, ini gambar outdoor, jelas ada gambar pohon itu outdoor tapi kalau diatasny aada semacam payung kayak terop gitu ya, kayak terop tenda tenda diatas itu berarti dia indoor, ini beda sekali dan ini akan sangat beda ceritanya dari segmen ke segmen. Mbah Masmundari itu ada cara membacanya berbeda, kalau dia yang lukisan yang ritual, itu membacanya dari bawah ke atas, masing masing segmen, sepentara yang provandari atas kebawah, diputarnya sama, ke kanan gini kemudian dibaca selanjutnya, tetep sama, cara emmbacanya dari kanan. Jadi sebetulnya ada segmen ceritanya yang bisa kita runut kalau jaman Masmundari, sekarang itu sudah tidak bisa, sudah banyak yang ngawur.

Apakah bapak tahu mengenai hak paten Mbah Masmundari ?

Dulu saya membantu untuk mendapatkan hak patennya sebetulnya hak paten yang dimiliki Mbah Masmundari adalah hak paten tentang penerbitan vidio yang disebut sebagai, saya yang memberi judul waktu itu, namanya “Tak surut diseret umur” itusebuah video menggambarkan proses berkarya Masmundari, proses penciptaan

Damar Kurung Masmndari, mulai dari awal, mulai dari dia nyeket awal mulai dari lembaran kanvas kosong sampai membuat lukisan, jadi visio itulah yang sebenarnya dia punya, apaaa copywrite hak cipta , yang satu lagi ada dua yang dimiliki keluarga Mbah Masmundari itu yang pertama diajukan adalah desain damar kurung, bentuk dari damar kurung itu yang pernah diajukan, dan waktu itu dibantu oleh pemerintah kabupaten Gresik sementara proses penciptaan damar kurung dalam video dalam judul “Tak surut diseret umur” itu dibantu oleh pemerintah provinsi Jawa Timur, itu beda setahu saya ada dua itu yang dipunyai.

Kembali lagi ke mbah masmundari sendiri, dari waktu bapak mengenal Mbah Masmundari sendiri, kira kira dalam sehari ada berapa karya yang dapat dibuat oleh Mbah Masmundari pak ?

Satu karya bisa satu minggu, kadang bisa sampai dua hari, tergantung lah, dia pada saat mau melukis ya dia melukis, kalau sudah melukis tidak boleh ada satupun yang mengganggu, tidak ada satupun yang boleh mengganggu, dia harus menyiapkan area lukisnya dengan bersih, area yang tenang, pencahayaan cukup, dia harus punya konsentrasi yang cukup untuk itu.

Kalau di Bentara Budaya Jakarta Mbah Masmundari menyiapkan berapa karya untuk dipamerkan ?

Setahu saya sekitar 60 lukisan, berbentuk lukisan, ada beberapa yang berbentuk damar kurung, tapi sedikit sekali, paling banyak ya berbentuk lukisan.

Bagaimana perasaan Mbah ketika bisa pameran tunggal di Bentara Budaya Jakarta pak ?

Mbah Masmundari luarbiasa, waktu pertama kali saya mengabarkan kalau beliau itu bisa pameran, cuman beliau punya syarat tidak mau naik pesawat.

Kenapa itu pak ?

Karena dia trauma melihat berita berita ditelevisi pesawat jatuh tan sebagainya jadi dia bilang takutnya nanti pesawatnya patah, cuklek, bahasanya dia begitu, makannya kalo

kemanapun ya bawa mobil pokoknya naik mobil, gitu, tapi sepanjang perjalanan tidak sakit dia, malah seneng, dia mintak mampir ke mana mana mampir kemana mana, jadi terlihat sekali sangat beda, kemudian waktu nyampai di Jakarta diajak ke Seaword, diajak jalan jalan ke Seaworld dia sangat senang sekali dan setelah dari seaword itu saya semakin yakin kalau Masmundari bukanlah pelukis biasa, kenapa ? saya membayangkan ya, apa yang jadi, apa yang ada di otak Masmundari itu melihat dunia menjadi 2 dimensi, setelah melihat seaworld, apa yang dilukis adalah seaworld, jadi bayangkan dalam damar kurung siapa yang berfikir seaworld dalam bentuk damar kurung, saya tidak bisa berfikir, ya setelah diajak jalan jalan seaworld itu bisa dalam bentuk lukisan damar kurung, ini luar biasa tidak semua bisa, saya membayangkan apa yang dilihat Mbah Masmundari di dunia ini adalah 2 dimensi dan itu kemampuan yang tidak dimiliki pelukis lain sampai sekarang, silahkan siapa yang berani melukis damar kurung, sampai sekarang tidak ada satupun secara benar melukis damar kurung.

Apakah bapak masih mendampingi keluarga sepeninggal Mbah ?

Setelah Mbah meninggal itu saya merasa tugas saya selesai saya sudah menyampaikan juga ke media tentang apa apa yang ada di Masmundari justru yang paling berat itu sebelum Mbah pameran, pada saat Mbah sakit.

Waktu pameran itu pak ?

Tidak sebelum pameran, karena saya memperkirakan pameran itu baru bisa gol satu tahun, tidak semudah yang kita bayangkan, sekalipun itu Masmundari, sekalipun bisa menembus curator curator di Bentara Budaya bukanlah persoalan gampang, jadi saya harus menunggu satu tahun baru bisa mengajak pameran, rentang waktu awal setelah saya diminta untuk menangani Masmundari, sebetulnya itu waktu yang paling berat untuk dilalui karena saya harus mengupayakan kesehatan Mbah kemana mana, dan kesehatan itu saya mintakan kemana mana, maka dari itu beberapa teman apemerintahan, kabupaten, media membantu, sayangnya tentu saja banyak orang yang entah kenapa berfikir bahwa bantuan bantuan itu tidak sepenuhnya digunakan oleh Masmundari, itu sangat saya sayangkan, padahal jelas jelas sampai saat ini pun saya belum punya satu lukisan Masmundari sekalipun Masmundari pernah melukis untuk

saya, sampai sekarang tidak pernah dan saya tidak punya satupun, karena apa karena say atermis terang ikhlas membantu, saya tidak pernah menyampaikan bahwa itu seharusnya ada beberapahal yang karena kegembiraan Masmundari sendiri saat saja ajak pameran, diakhir hayatnya setelah pameran beliau melukis katanya untuk saya, tapi sampai sekarang belum saya terima, sudah jadi jelas sudah jadi karena mahal mbak, satu lukisan sekarang kemungkinan sudah 50 juta, saya mengangkat lukisan Masmundari dari harha 750 ribu dulu sampai dengan terkahir 40 juta, jadi itulah mungkin salah satu kerja manager bagaimana membuat seseorang karyanya begitu dihargai, itu yang alhamdulillah , mungkin sekarang ada yang lebih dari 50 ya, terakhir kalau tidak salah, 3 atau 4 tahun yang lalu itu udah harganya 40 juta.

Apakah benar Mbah meninggal karena kelelahan dan drop setelah pameran terakhir itu pak ?

Sebenarnya bukan setelah pameran ya, karena pameran membawa kebahagiaan, mbah selalu tersenyum, selalu menyapa setiap orang pada saat itu, pada saat pameran beliau didorong di kursi rodnya itu selalu menyapa orang, selalu komunikasi enak, bahkan pada saat pameran itu beliau kan diminta melukis, dia melukisa dengan senangnya dia melukis, jadi bukan karena pameran itu dia drop, setelah pameran lebih dari satu bulan baru kondisinya menurun, bisa jadi karna kelelahan, karena setelah dari pameran itu beliaau masih mempunyai spirit melukis lahi, ada kalau tidak salah beliau melukis sebanyak 12 lukisan lagi sebelum meninggal, seingat saya gitu ?

Bagaimana menurut bapak tentang rencana saya untuk membuat buku Masmundari ?

Sebetulnya nama masmundari ditingkatkan pun tidak akan mengubah keadaan,. Tapi kalau misalnya kita berfikir kepada damar kurungnya, mungkin itu lebih menarik, jadi bukan pada sosok masmundarinya karena dalam keadaan saat sekarang, tidak banyak mempunyai dampak tapi harusnya kita berbicara tentang damar kurung, bagaimana seharusnya damar kurung tersebut dilestarikan, harusnya tetep ada, saya saja tidak mengerti siapa yang bisa mengecer damar kurung saat ini, saya hanya mengerti pakemnya, tapi saya tidak mengerti bagaimana mengajar misalnya, saya tidak bisa menggambar, saya tidak bisa mengajar bagaimana melukis damar kurung tapi saya

mengerti bagaimana harusnya damar kurung itu dilukis. Nah saya tidak tahu siapa guru kesenian yang mampu menyampaikan melukis damar kurung dengan benar.

Untuk warna Damar Kurung Masmundari sendiri adakah keterkaitan minim bahan warna yang cerah ?

Itu ciri khas mbah karena mbah tidak pernah melukis kesedihan, mbah itu sosok yang selalu melukis kegembiraan maka lukisannya mbah masmundari saya tidak pernah melihat mbah masmundari sedih, sakit iya, sedih tidak pernah, sambat tidak pernah, jadi spiritnya itu luar biasa, beliau selalu melihat dunia ini gembira, tidak pernah melihat dunia ini nangis, dia selalu melihat dunia ini gembira, jadi gambarnya selalu terlihat tertawa, main, selalu seperti itu, dunia ini menarik bagi masmundari, bewarna dan sebagainya.

Asal mula beliau melukis damarkurung bagaimana pak ?

Ya itu dari kakeknyanya yang seorang dalang, kalau dalang itu punya buku pakemnya, dan buku pakemnya itu seperti gambar damar kurung.

Buku Babat Sindujoyo pak ?

YA itu benar buku babat sindujoyo, kan gambarnya seperti damar kurung, kemudian diturunkan ke bapaknya, dia satu satunya anak perempuan yang sering diajak ndalang, dari itu dia mengenal kesenian.

Menurut bapak apa yang membuat Mbah begitu mencintai untuk melukis Damar Kurung ?

Damar Kurung bagian dari hidupnya, jadi buakn karena apa, bagi masmundari damar kurung itu bagian dari hidupnya, jadi dia seakan ingin apa yang dia lihat itu dilukis, buak karena dia ingin melukis, tapi apa yang dia lihat dia lukis, bukan karena kepingin melukis itu nsnti dapet duit, atau dia kepinging berkreasi, tidak ada dalam kamus dia berkreasi, dia berfikir apa yang dia lihat ya ingin dia lukis, sama seperti penulis, apa yang dia lihat ditulis, persis seperti itu yang saya tahu Masmundari.

Saya sampai sekarang menyesali belum ada satupun yang tergerak untuk mempertahankan lukisan Damar Kurung dan itu sebetulnya hal yang luar biasa, orang mungkin berfikir seperti lukisan anak-anak, mainan anak-anak tapi tidak sederhana yang dilihat sebetulnya, dan sampai saat ini hampir semua produk, katakanlah dihasilkan oleh pemda, dimanapun, ditempat-tempat umum gambar damar kurung tidak satupun saya lihat benar-benar memenuhi pakem damar kurung, ini sayang sekali. Sebenarnya ini kalau ini dibiarkan artinya terjadi pengrusakan terhadap ideology damar kurung, harusnya pemda menjaga ideology damar kurung itu jangan sampai dirusak oleh dirinya sendiri, ini pemda sendiri yang merusak, kemungkinan karena ketidaktahuan, padahal saya sudah pernah menulis di medianya pemda sendiri bagaimana sebenarnya damar kurung itu dilukis, sekarang sudah kacau, dan kekacauan itu diajarkan ke anak-anak kita, sebaiknya yang diajarkan jangan sebuah kekacauan, seharusnya sebenarnya kebenaran, kekacauan atas nama ini damar kurung versi baru, lah ini yang sulit bisa diterima, karena ini menghancurkan nilai seni sebetulnya.

Menurut saya, apa yang dilukis Mbah merupakan kejadian-kejadian saat itu yang sekarang dapat dikatakan lukisan itu adalah lukisan sejarah, benar seperti itu pak ?

Iya saya contohkan satu lukisan "Nyonya Muluk" saya beri tahu sebetulnya nyonya muluk itu bermula saat mbah masih umuran remaja yang ABG yang masih belum bisa keluar kemana-mana pada saat itu, dia dapat cerita bahwa ada ratu ada penggede, dan ini memang sejarah, ada ratu Will Helmina itu pernah datang ke Gresik, ratu Belanda, suatu saat dia bawa helikopter dan turun di alun-alun, Mbah Masmundari mendapat cerita bahwa ada selibritis ada penggede yang datang ke Gresik dengan terbang, dan kemudian mendarat di alun-alun, dalam benaknya dia harus menggambar bagaimana sebetulnya seorang selibritis itu bisa terbang maka di ceritakanlah yang disebut dengan Nyonya Muluk dengan gambar perhiasannya dan lain sebagainya dan nada sayapnya, itu imajinasi Masmundari kecil, yang mungkin orang tidak tahu sejarahnya orang tentang nyonya muluk, seperti itu, sebetulnya itu cerita sepenggal sejarah yang orang menganggapnya kan ini imajinasinya saja, khayalan, padahal bukan, ini bagian dari sejarah yang digambarkan menurut imajinasinya Masmundari seperti itu.

Adakah pakem lain dalam gambarannya ? Mungkin karakter orangnya ?

Oh tidak tidak, karakter orang tidak menjadi pakem, karakter orang tidak menjadi focus mbah mas Mundari, pernah saya bertanya mbah cobalah lukis portrait diri, kan itu ya dalam setiap melukis, tidak bisa itu dilakukan masmundari, karena kenapa ? karena dia punya pakem setiap damar kurung harus punya segmen dan setiap damar kurung harus bercerita bukan lagi sebuah portrait, damar kurung itu sebuah kisah, bukan portrait, karna itu dalam damar kurung satu gambar satu portrait tanpa kisah itu mungkin tidak menjadi pas untuk damar kurung, saya pernah lihat ada 2 ukisan yang satu bidang itu segmen, yang satu adalah nyonya muluk satunya adalah kapal pelayar, yang saya lihat, itu digambar masmundari dalam satu segmen, sekalipun dalam satu segmen ia bercerita disana, ada kisah yang ada didalamnya, maka dari itu saat saya minta masmundari untuk melukis portrait diri, tidak bisa dilakukan, karna itu bukan pakemnya damar kurung, gitu. Banyak pakem pakem damar kurung tentang bagaimana harus menggambar burung, bagaimana harus menggambar komi diputar, kalau komidiputar orangnya kalau dibawah ya dibawah, kalau diatas orangnya juga dibawah, orang bilang itu aliran naifisme, terserah bagi saya aliran damar kurung beda dengan naifisme, beda dengan yang lain karna perkembangan lukisan itu diruntut dari jaman candi, kalau sampean lihat gambar candi itu paling mirip dengan damar kurung persis, dilukis dari samping, kemudian ada yang datang ada yang pergi, kemudian ceritanya itu jeles, sebetulnya damar kurung ceritanya jelas, yang membuat tidak jelas itu sebenarnya kita sendirikarna tidak memahami damar kurung, kan seperti itu.

Adakah pakem yang menjelaskan bagian babak dan segmen yang beda cerita ?

Tidak pernah beda cerita, selalu ada kaitannya cerita itu, jadi biasanya kalau dianggap beda cerita itu kalau kita melihat pasar sini yang bagisn jualan ikan sini yang bagian juaaln baju, itu begitu, jadi segmennya beda tapi tetep pasar, jadi selalu dalam satu frame satu cerita, tapi segmennya bisa beda.

Anak anak cucunya nggak bisa, ngototpun nggak bisa, mereka cenderung menjadikan damar kurung sebagai souvenir, tidak mengangkat damar kurung sebagai pure art sebenarnya, dijual dalam bentuk souvenir, saying sekali tapi saya memaklumi karna keterbatasan ekonomi itu tadi, kalau dia bisa pasti dia melukis, sayangnya dia tidak bisa, eman kan.



**KUISIONER AIO TENTANG BUKU BIOGRAFI VISUAL
DAMAR KURUNG MASMUNDARI**

Saya Rany An Nisaa Syabrina (3410100008) mahasiswa Desain Produk Industri Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya sedang melakukan penelitian sehubungan dengan mata kuliah riset desain. Saya memohon kesediaan saudara untuk mengisi kuisioner ini. Jawaban saudara tidak dinilai berdasarkan baik atau buruknya. Oleh karena itu, kami mohon kuisioner ini dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat saudara saat ini. Kerahasiaan identitas, data dan seluruh jawaban saudara akan dijaga. **Jawaban yang anda pilih harap DILINGKARI.**

Data Diri :

Nama :
Jenis Kelamin : L / P

- | | |
|-----------------------------------|---|
| 1. Usia | c. Rp 2.000.000 - Rp 5.000.000 |
| a. <16 | d. Rp 5.000.000 - Rp 10.000.000 |
| b. 16 - 22 | e. > Rp 10.000.000 |
| c. 23 - 30 | 4. Domisili |
| d. 31 - 37 | |
| e. >37 | |
| 2. Pendapatan Rata-rata Perbulan | |
| a. < Rp 500.000 | 5. Pendidikan terakhir yang sedang dijalani |
| b. Rp 500.000 - Rp 2.000.000 | a. SMP |
| c. Rp 2.000.000 - Rp 5.000.000 | b. SMA |
| d. Rp 5.000.000 - Rp 10.000.000 | c. D3 |
| e. > Rp 10.000.000 | d. S1 |
| 3. Pengeluaran Rata-rata Perbulan | e. S2 |
| a. < Rp 500.000 | f. lainnya |
| b. Rp 500.000 - Rp 2.000.000 | |

ACTIVITY

- | | |
|---|--|
| I. Apa yang anda lakukan diwaktu luang?
(boleh pilih lebih dari 1) | e. Rekan kerja |
| a. Nongkrong (Lanjutkan ke no 1) | III. Berapa lama anda meluangkan waktu
untuk hobi anda? |
| b. Membaca (Lanjutkan ke no 3) | a. Kurang dari 2 jam |
| c. Belanja (Lanjutkan ke no 8) | b. 2-3 jam |
| d. Olahraga (Lanjutkan ke no 10) | c. 3-4 jam |
| e. Mendengarkan musik (Lanjutkan
ke no 11) | d. Lebih dari 4 jam |
| f. Main game (Lanjutkan ke no 12) | -Nongkrong |
| g. Jalan-jalan (Lanjutkan ke no 15) | 1. Apa yang kamu lakukan saat nongkrong? |
| h. Nonton (Lanjutkan ke no 20) | a. Ngobrol |
| i. Buka internet (Lanjutkan ke no 23) | b. Bercanda |
| II. Bersama siapa habiskan waktu luang? | c. Curhat |
| a. Teman | d. Ngegosip |
| b. Pacar | e. Diskusi |
| c. Saudara | f. Lainnya |
| d. Keluarga | |

2. Kapan biasanya kamu nongkrong bersama teman?

- a. Weekend
- b. Kalau ada waktu
- c. Jam kosong / Istirahat
- d. Pulang sekolah / kerja

-Membaca

3. Jenis bacaan apa yang anda sukai?

- a. Novel
- b. Komik/Novel Grafis
- c. Koran
- d. Tabloid
- e. Majalah

4. Apakah alasan anda membaca?

- a. Mengisi waktu luang
- b. Koleksi
- c. Tugas
- d. Menambah wawasan
- e. Lainnya

5. Jenis buku apa yang anda suka?

- a. Buku bergambar
- b. Buku tidak bergambar

6. Dimanakah anda biasa membeli buku?

- a. Toko buku Gramedia
- b. Toko buku Gunung Agung
- c. Toko buku Uranus
- d. Pasar buku bekas
- e. Togamas
- f. Lainnya

7. Berapa lama dalam sehari anda membaca buku?

- a. < 30 menit
- b. 1 - 2 jam
- c. 2 - 3 jam
- d. > 3 jam

-Belanja

8. Kemana anda biasa belanja?

- a. Mall
- b. Supermarket
- c. Outlet
- d. Butik
- e. Lainnya

9. Apakah alasanmu jika berbelanja pakaian ?

- a. Bosan dengan barang lama
- b. Mengikuti trend terbaru
- c. Terpengaruh teman

d. Melengkapi tampilan

f. Lainnya

-Olahraga

10. Olahraga yang anda gemari adalah...

- a. Sepak bola
- b. Basket
- c. Golf
- d. Jogging
- e. Fitnes
- f. Badminton
- g. Lainnya

-Mendengarkan musik

11. Jenis musik apa yang biasa kamu dengarkan?

- a. Pop
- b. Rock
- c. Klasik
- d. Jazz
- e. Country
- f. Dangdut
- g. Japanese music
- h. Korean music
- i. Lainnya

-Main game

12. Genre game yang anda sukai adalah...

- a. RPG
- b. Fighting
- c. Adventure
- d. Puzzle
- e. Sport
- f. Lainnya

13. Apakah alasan anda bermain game?

- a. Mengisi waktu luang
- b. Untuk hiburan
- c. Mencari inspirasi
- d. Ketagihan
- e. Lainnya

14. Jenis game apa yang anda sukai?

- a. Offline
- b. Online

-Jalan-jalan

15. Apakah tujuanmu jika ingin jalan-jalan?

- a. Sekedar jalan-jalan
- b. Berbelanja
- c. Mencari hiburan
- d. Iseng
- e. Lainnya

16. Tempat rekreasi mana yang paling anda

sukai?

- a. Pantai / laut
- b. Pegunungan
- c. Situs purbakala / Sejarah
- d. Pusat perbelanjaan / Mall
- e. Taman / perkebunan
- f. Lainnya

17. Berapa kali anda dalam 1 Tahun berekreasi ?

- a. < 3 kali
- b. 4-6 kali
- c. 7-9 kali
- d. 10-12 kali
- e. Lebih dari 12 kali

18. Berapa lama anda mengalokasikan waktu untuk berlibur ?

- a. 1-2 hari
- b. 4-5 hari
- c. 3-4 hari
- d. 6-7 hari
- e. Lebih dari 1 minggu

19. Kendaraan apa yang sering anda pakai untuk berekreasi?

- a. Kereta api
- b. Bus
- c. Travel
- d. kapal terbang
- e. kapal laut
- f. kendaraan pribadi
- g. Lainnya

- Nonton

20. Media mana yang suka Anda pakai untuk menonton?

- a. Televisi
- b. DVD / VCD
- c. Bioskop
- d. Komputer

21. Stasiun tv mana yang paling anda tonton?

- a. Trans TV
- b. SCTV
- c. RCTI
- d. INDOSIAR
- e. METRO TV
- f. Lainnya

22. Film dengan tema apa yang biasa anda tonton di Bioskop, DVD/VCD, atau download dari internet?

- a. Action
- b. Drama
- c. Horor
- d. Komedi
- e. Animasi
- f. Documenter
- f. Lainnya

-Buka internet

23. Dalam seminggu berapa kali anda menggunakan fasilitas internet?

- a. 1 kali
- b. 1-3 kali
- c. 3-5 kali
- d. Lebih dari 5 kali

24. Situs apa yang sering anda buka dalam internet?

- a. Email
- b. Facebook
- c. Google
- d. Youtube
- e. Blog
- f. Twitter
- g. Lainnya

25. Untuk keperluan apa anda paling sering menggunakan fasilitas internet?

- a. Cek email
- b. Sosialisasi di Facebook / jaringan sosial sejenis
- c. Mencari data
- d. Mencari informasi
- e. Lainnya

INTEREST

1. Apakah kamu menyukai buku?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Yang menjadi pertimbangan anda pertama kali saat memilih / membaca buku?
 - a. Covernya
 - b. Versi visualisasinya
 - c. Resensi ceritanya
 - d. Konten-nya
 - e. Gambar-nya
 - f. Rekomendasi teman
 - g. Dari iklan / poster
 - h. Lainnya
3. Apa alasan utama anda membaca / memiliki buku?
 - a. Hiburan
 - b. Menambah pengetahuan
 - c. Menambah wawasan
 - d. Mempelajari budaya asing
 - e. Di koleksi
 - f. Penasaran dengan ceritanya
 - g. Pesan-pesan / hikmahnya
 - h. Lainnya.
4. Kapan saat paling sering anda membaca buku?
 - a. Santai di kamar
 - b. Saat makan
 - c. Di ruang tamu
 - d. Sambil menunggu
 - e. Sambil mengerjakan tugas
 - f. Di sela-sela pekerjaan
 - g. Di mobil / kendaraan
 - h. Lainnya
5. Kategori buku apa yang sering anda baca?
 - a. Fiksi (*ke no. 6*)
 - b. non fiksi (*ke no. 7*)
6. Jenis bacaan *fiksi* apa yang sering anda baca? (*boleh pilih lebih dari satu*)
 - a. Cergam
 - b. Novel
 - c. Cerpen
 - d. E-book
7. Jenis bacaan *nonfiksi* apa yang sering anda baca? (*boleh pilih lebih dari satu*)
 - a. Majalah
 - b. Koran
 - c. Cergam
 - d. Biografi
 - e. Buku pelajaran
 - f. Buku tutorial
 - g. E-book
6. Darimana biasanya anda mendapatkan / membaca buku tersebut?
 - a. Toko buku
 - b. Perpustakaan
 - c. Teman / kerabat
 - d. Kios Buku
 - e. Lainnya
7. Seberapa sering anda membeli buku?
 - a. < 2x dalam 1 bulan
 - b. 2 – 6 kali dalam 1 bulan
 - c. 6x dalam 1 bulan
 - d. d. Tergantung jadwal tebit
8. Berapa lama dalam sehari anda menyempatkan untuk membaca buku ?
 - a. < 30 menit
 - b. 30 menit – 1 jam
 - c. 1 jam – 2 jam
 - d. > 2 jam
9. Jenis bahasa penulisan apa yang anda sukai saat membaca buku ?
 - a. Formal (Ilmiah)
 - b. Non Formal (Dongeng)
10. Berapa kira-kira jumlah uang yang anda alokasikan untuk membeli sebuah buku ?
 - a. < Rp. 20.000;
 - b. Rp. 20.000; – Rp. 40.000;
 - c. Rp. 40.000; - Rp. 80.000;
 - d. Rp. 80.000; - Rp. 100.000,-
 - e. > Rp. 100.000,-
11. Apakah anda pernah membaca buku biografi dengan format buku cerita bergambar ?
 - a. Pernah
 - b. Tidak pernah

OPINION

Mengukur pengetahuan orang mengenai Damar Kurung

1. Saya mengetahui tentang Damar Kurung Gresik (jika tidak lanjut ke kolom *tidak*)
 - a. Sangat Tahu
 - b. Tahu
 - c. Cukup Tahu
 - d. Tidak Tahu
 - e. Sangat Tidak Tahu
2. Saya mengetahui perkembangan Damar Kurung Gresik
 - a. Sangat Tahu
 - b. Tahu
 - c. Cukup Tahu
 - d. Tidak Tahu
 - e. Sangat Tidak Tahu

Mengukur pendapat orang untuk mengenal Masmundari

1. Saya kenal Masmundari sebagai seniman Damar Kurung Gresik
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Cukup Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
2. Menurut saya Masmundari kurang dikenal oleh masyarakat
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Cukup Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
3. Menurut saya Masmundari patut dijadikan tokoh kesenian yang dibanggakan dari Gresik
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Cukup Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
4. Menurut saya Masmundari merupakan seniman yang sukses mempertahankan budaya Damar Kurung Gresik.
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Cukup Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju

Mengukur dari mana orang mengetahui Damar Kurung karya Masmundari *

1. *Darimanakah anda mengetahui Damar Kurung karya Masmundari ?*
 - a. Koran / Televisi
 - b. Orangtua
 - c. Buku
 - d. Internet
 - e. Event (Acara)

Mengukur ketertarikan orang untuk mengenal Masmundari dan karya Damar Kurungnya lebih jauh

1. Saya tertarik untuk mengetahui lebih jauh tentang Masmundari.
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Cukup Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
2. Saya tertarik untuk mengetahui lebih banyak tentang Damar Kurung Karya Masmundari.
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Cukup Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
3. Saya tertarik untuk mengetahui lebih jauh tentang perjalanan karir Masmundari dalam perannya sebagai seniman Damar Kurung.
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Cukup Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju

Mengukur ketertarikan orang dalam membaca buku biografi visual Masmundari

7. Buku adalah media yang efektif untuk mengulas tentang riwayat kehidupan seseorang ?

- a. Sangat Setuju
- b. Setuju
- c. Cukup Setuju
- d. Tidak Setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

8. Buku merupakan media yang cocok karena mudah dibawa, dapat disimpan/diturunkan dan dapat menjadi bagian dalam sejarah ?

- a. Sangat Setuju
- b. Setuju
- c. Cukup Setuju
- d. Tidak Setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

9. Apakah anda tertarik untuk membaca buku biografi visual tentang Masmundari dan karya Damar Kurungnya ?

- a. Sangat Setuju
- b. Setuju
- c. Cukup Setuju
- d. Tidak Setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

Mengukur ketertarikan seseorang mengenai Buku

1. Tidak ada / belum banyak buku yang mengulas tentang kesenian khas suatu kota ?

- a. Sangat Setuju
- b. Setuju
- c. Cukup Setuju
- d. Tidak Setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

2. Buku yang mengulas tentang sejarah biasanya kurang menarik ?

- a. Sangat Setuju
- b. Setuju
- c. Cukup Setuju
- d. Tidak Setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

3. Visualisasi gambar sangat dibutuhkan untuk menambah nilai ketertarikan dan minat pada buku biografi ?

- a. Sangat Setuju
- b. Setuju
- c. Cukup Setuju
- d. Tidak Setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

4. Saya termasuk orang yang tertarik dengan hal-hal yang sejarah dan kesenian ?

- a. Sangat Setuju
- b. Setuju
- c. Cukup Setuju
- d. Tidak Setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

5. Saya bersedia membaca jika ada buku biografi yang bervisualisasi gambar / ilustrasi bila ada ?

- a. Sangat Setuju
- b. Setuju
- c. Cukup Setuju
- d. Tidak Setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

PROFIL PENULIS



Rany An nisaa Syabrina dilahirkan pada 12 April 1992 di Gresik, Jawa Timur. Pendidikan dasar dan menengahnya ditempuh di sekolah di daerah kelahirannya. Pendidikan akhir ditempuhnya di salah satu sekolah swasta milik PT. Semen Gresik. Pendidikan sarjana (S1) ditempuhnya pada program studi Desain Produk Industri prodi Desain Komunikasi Visual di Institut

Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya sebagai mahasiswa angkatan 2010.

Beberapa kegiatan kemahasiswaan yang pernah diikuti adalah himpunan mahasiswa jurusan pada tahun ajaran 2011 hingga 2013. Prestasi desain yang pernah didapatkannya yaitu pada tahun 2012, penulis pernah menjadi harapan 3 terbaik untuk lomba batik khas kabupaten Gresik serta menjadi 10 terbaik dalam kompetisi kemasan Pack 2 Jatim.

Dengan visi untuk melestarikan kesenian damar kurung demi mengabdikan pada tanah kelahirannya, penulis melakukan studi penelitian tentang Damar Kurung dengan membuat suatu media berbentuk buku visual yang dapat membantu melestarikan dan memperkenalkan kesenian yang dijadikan mascot kabupaten Gresik ini.