



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

2.8.3.2. Garis

Garis atau *line* merupakan titik yang berdekatan dan tidak dapat dipisahkan secara individu karena adanya peningkatan kecenderungan arah, atau bisa juga didefinisikan sebagai pergerakan dari titik. Garis dapat menghasilkan berbagai macam bentuk untuk mengekspresikan kesan yang berbeda-beda (Poulin, 2012:21).

2.8.3.3. Shape

Shape merupakan gabungan dari garis yang lebih kompleks. *Shape* memiliki sifat karakteristik masing-masing, dan bila digabungkan dapat menciptakan arti yang lebih dalam juga pandangan yang beragam (Poulin, 2012:31).

2.8.3.4. Typography

Menurut Sihombing (2001) Tipografi merupakan sebuah representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi yang bersifat verbal. Tipografi memiliki arti luas yang meliputi penataan dan pola halaman, yang berkaitan dengan pengaturan huruf tetapi tidak termasuk ilustrasi dan elemen lainnya (Sudiana, 2001).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

BAB III

METODOLOGI

3.1. Metode Penelitian Kualitatif

Sugiyono (2011:404) menuturkan bahwa metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang menghasilkan data berbentuk kata, skema, dan gambar. Berikut instrumen yang penulis gunakan:

3.1.1. Wawancara

Cara pengumpulan data untuk mendapatkan informasi langsung dari sumbernya. Dilakukan bila ingin mengetahui hal-hal dari narasumber secara mendalam (Hadeli, 2006).

3.1.2. Observasi

Mengamati kegiatan yang diamati secara langsung pada objek penelitian (Sudaryono, h. 216).

3.1.3. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2006:158) dokumentasi adalah mencari dan mengumpulkan data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen, rapot, agenda dan sebagainya.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.2. Metodologi Pengumpulan Data

3.1.1. Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan beberapa tokoh dibalik kesenian musik Sunda untuk mendapatkan informasi seputar alat musik dalam *Celepungan*.

3.1.1.1. *Sabilulungan Art Production*



Gambar 3.1. SAP

Sukardi dan Wardi dari Sabilulungan Art Production Bogor (8 September 2018; 10.00 WIB), Sukardi merupakan ahli dalam memainkan suling dan kecapi, tetapi dapat memainkan *karinding* juga. Sedangkan Wardi merupakan pemain kecapi sekaligus pengrajin alat musik Sunda yang terbuat dari bambu termasuk *Celepungan* yang berlokasi di Lido, Bogor. Wardi mengatakan untuk membuat *karinding* diperlukan proses yang lama, sekitar 3 bulan untuk mengeringkan bambu, karena dalam proses pengeringan harus alami.

3.1.1.2. Disbudpar



Gambar 3.2. Uci Sanusi

Uci Sanusi dari Disbudpar Kota Bogor (10 September 2018; 14.00 WIB), mengatakan bahwa alat musik dalam *Celepungan* memang sudah sangat tua, dan alat musik yang tertua diantaranya adalah *karinding*. Pada mulanya *karinding* muncul di daerah pesisiran laut atau sawah. Kegunaannya untuk ritual disaat panen guna mengucapkan syukur akan hasil panen. Suara-suara musik yang ramai, dengan bunyi resonansi khas alat musik dalam *Celepungan* yang cenderung rendah dipercaya dapat mengusir hama. Musik *Celepungan* ini memang kurang familiar di kalangan masyarakat, namun pada 7 tahun terakhir mulai diperkenalkan kembali, setidaknya dari 10 orang ada 1 orang yang tahu mengenai alat musik dalam *Celepungan*. Kelangkaan tersebut menurut Sanusi dikarenakan kurangnya pengenalan dari tokoh-tokoh yang dapat memainkan, juga minimnya orang yang bisa fasih memainkannya. Bahan dasar berupa Bambu khusus yang sulit dicari dan proses panjang dalam pembuatannya juga menjadi

hambatan dalam perkembangan *Celepungan*. Dari pihak pemerintah Bogor sendiri saat ini belum terfokus kepada *Celepungan*, namun lebih mendorong setiap sanggar yang ada di Kota Bogor untuk menciptakan suatu inovasi alat musik baru.

3.1.1.3. Jaka Sunda Bogor



Gambar 3.3. Jaka Sunda

Hendi dan Banoen (16 September 2018; 14.30 WIB), Jaka Sunda merupakan tempat kerajinan alat-alat kesenian musik dan kriya yang terbuat bambu, disamping itu Jaka Sunda juga kerap mengangkat kembali musik *Celepungan* dengan memadukannya dengan musik Pop masa kini. Beliau berpendapat bahwa kurangnya kepedulian masyarakat terhadap kesenian daerahnya sendiri, karena jarang ada yang tahu bahwa grup Jaka Sunda berasal dari Bogor, dan banyak yang tidak percaya. Memang pada awalnya alat musik *karinding* dan *celempung* dipakai untuk mengiringi ritual-ritual, tetapi berbeda Jaka Sunda yang ingin menampilkan kesenian *Celepungan* dengan kesan modern, seperti menambahkan instrumen gitar atau drum, juga menyanyikan lagulagu pop tidak hanya lagu Sunda saja. Sebagian

tokoh dalam permusikan Sunda berpendapat, dengan adanya hal itu justru membuat rentan meninggalkan nilai-nilai kebudayaan, karena melewati hal-hal ritual yang dahulu menjadi kewajiban dalam memainkan, *Celempungan*. Tetapi, Hendi selaku pendiri Jaka Sunda menegaskan bahwa tujuan Jaka Sunda sebenarnya hanya ingin mengingatkan kepada masyarakat Sunda akan nilai-nilai norma dan tata krama yang kini ditinggalkan melalui musik *Celempungan*. Memang sebagian besar orang menganggap hal ini mistik, karena disaat memainkan sembari membakar kemenyan, tetapi beliau menegaskan justru bebauan itu yang seharusnya mengingatkan akan zaman dahulu ketika masih ada sikap menghargai, dan menghormati yang tinggi.

3.1.2. Observasi



Gambar 3.4. Observasi

Penulis melakukan observasi dengan mengunjungi tempat pembuatan alat musik bambu untuk *Ce Kempungan*, serta merasakan kesulitan dalam memainkannya, dan mengikuti proses latihan dalam *Ce Kempungan*. Pemain dalam *Ce Kempungan* sendiri tergolong cukup tua, karena diperlukan latihan yang lama untuk menguasai alat musik. Lalu penulis mengikuti acara ritual yang rutin setiap bulan diadakan di Leuwiang, Bogor. Ketika ritual berlangsung diiringi dengan musik *Ce Kempungan*, yang dibarengi dengan pembacaan pantun, doa, dan iringan musik kecapi. Tradisi ini masih dijaga hingga sekarang oleh sanggar-sanggar tertentu di Bogor.

3.1.3. Wawancara dengan Penerbit



Gambar 3.5. Penerbit

Penulis mewawancarai Nana Lystiani, S.H, M.Si selaku editor senior bidang non fiksi yang bertempat di PT. Gramedia Pustaka Utama bidang non fiksi (14.00 WIB). Penulis bertanya seputar hal-hal yang harus diperhatikan dalam perancangan buku. Dalam pembuatan buku, peran seorang editor adalah mewakili pembaca, karena editor harus menyusun

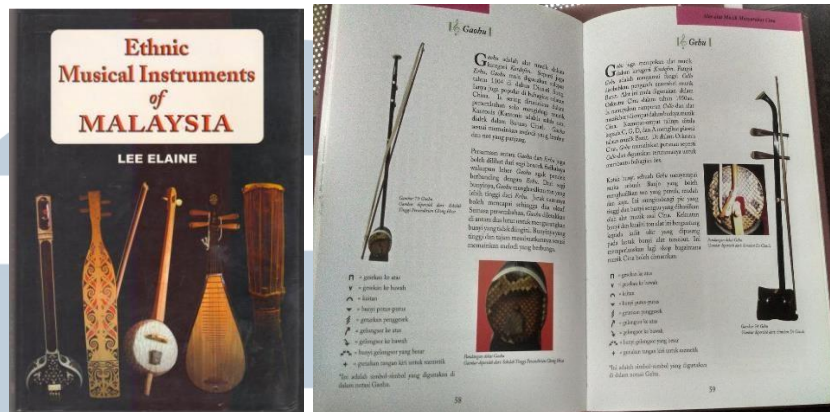
buku sedemikian rupa sesuai dengan keinginan pembaca. Komunikasi antara desainer grafis, dan editor juga penting agar tidak terjadi miskomunikasi, yang berakibat tidak sesuai dengan keinginan penulis.

Secara teknis buku memiliki ukuran efisien, yaitu sesuai ukuran kertas yang ada, seperti A3, A4, A5, kuarto, dan lain-lain. Disebut ukuran efisien karena akan mengurangi biaya teknis pemotongan, dan juga tidak menyebabkan limbah kertas. Rancangan setiap buku akan relatif berbeda-beda, karena dalam merancang buku bersifat individual sesuai dengan karakter penulis, tetapi ketika sudah memasuki pasar industri maka harus menyesuaikan. Kebanyakan dari buku non fiksi yang beliau rancang, menggunakan *hardcover* maupun *softcover*, sesuai dengan kebutuhan, dan permintaan penulis. Untuk isi buku memiliki ideal kertas sendiri, untuk *art paper* bisa *glossy* atau *doff* mempunyai ketebalan minimal 80 gram, dan idealnya 100 gram. Menurut beliau tampilan kertas yang *glossy* memiliki daya tarik lebih bagi masyarakat Indonesia. Dalam penentuan jumlah halaman, harus dapat minimal dibagi 4, tetapi akan lebih baik lagi bila bisa dibagi 8. Untuk penjilidan ada jilid lem, jilid lem benang, dan jilid lem benang.

Bagus atau tidaknya suatu rancangan buku tidak ada standar khususnya, bergantung pada *taste* desainer, dan penulis, tren yang sedang terjadi, juga kebutuhan masyarakat.

3.1.4 Studi Eksisting

1. Buku “*Ethnic Musical Instrument of Malaysia*”

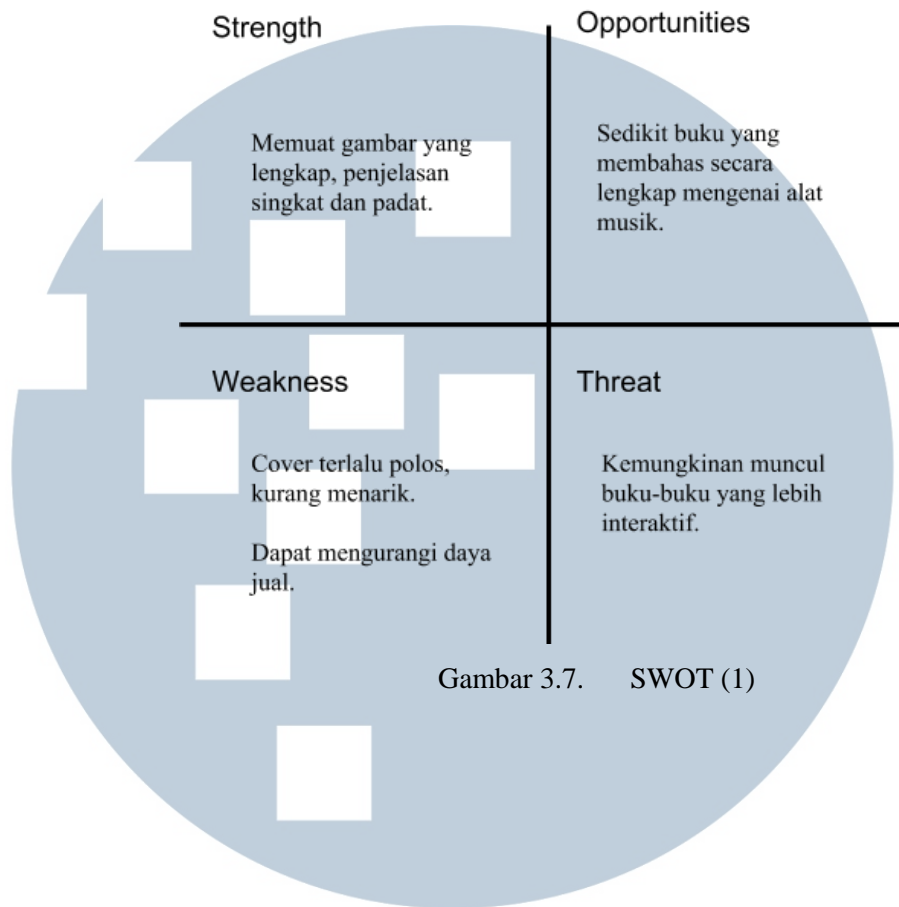


Gambar 3.6. Eksisting 1

(Lee Elaine (2006) Ethic Musical Instrument of Malaysia)

Buku “*Ethnic Musical Instrument of Malaysia*” ciptaan Lee Elaine membahas mengenai macam-macam alat musik daerah dari Malaysia yang dikelompokan berdasarkan cara memainkannya. *Layout* nya terdiri dari 2 kolom tiap halaman dan selalu menyertakan gambar berupa foto di samping teks, yang membantu membaca untuk mendapatkan informasi lebih jelas. Cover depan dan belakang menggunakan *hard cover* dan kertas untuk isi menggunakan *art carton*. Penggunaan warna tidak terlalu banyak, dominasi warna merah sehingga bernuansa *warm*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.7. SWOT (1)

UMMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

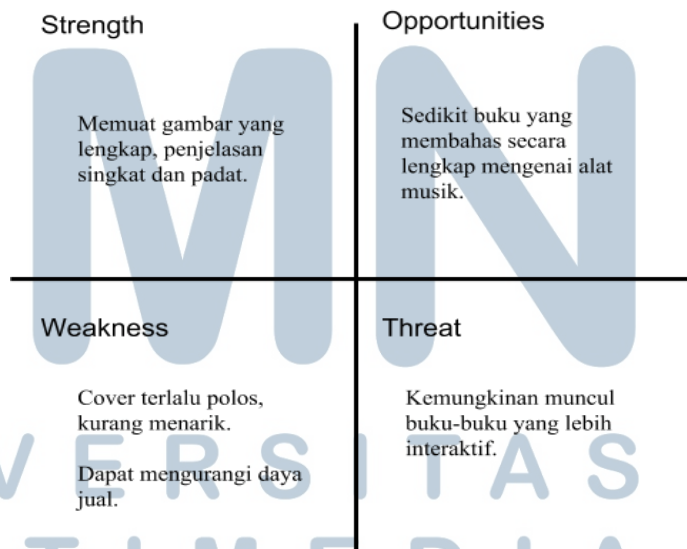
2. Buku “All About Indonesia”



Gambar 3.8. Eksisting 2

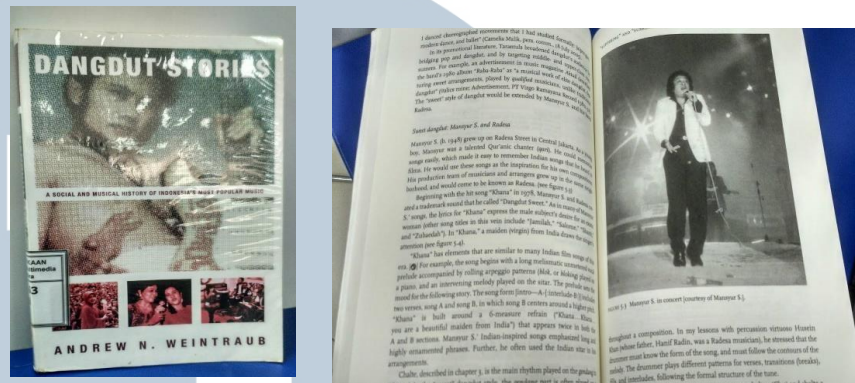
(Linda Hibbs (2014) All About Indonesia)

Buku “All About Indonesia” karangan Linda Hibbs memuat cerita rakyat, lagu daerah, serta kerajinan tangan lokal khusus anak-anak. Konten buku terdiri dari gabungan antara teks, foto, dan ilustrasi yang dapat menarik minat anak-anak untuk membaca. Kertas yang digunakan *art carton*, dan disampul dengan *hard cover*. Warna yang terkandung seperti warna pada sampul, yaitu hijau, biru, dan oranye.



Gambar 3.9. SWOT (2)

3. Buku “Dangdut Stories”



Gambar 3.10. Eksisting 3
(Andrew N. Weintraub (2010) Dangdut Stories)

Buku “Dangdut Stories” ciptaan Andrew N. Weintraub menceritakan sejarah mengenai musik Indonesia yang terkenal sekali, yaitu dangdut. Tidak hanya sejarah tetapi juga perkembangan dangdut pada tiap daerah di Indonesia. Sebagian besar konten berisi teks, foto dokumentasi juga dicantumkan sebagai media pendukung bahwa telah terjadinya suatu peristiwa.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.11. SWOT (3)

3.1.4.1. Kesimpulan Studi Eksisting

Berdasarkan dari ketiga buku yang sudah penulis ulas, dapat disimpulkan bahwa terdapat *color pallete* yang terkandung dalam buku sesuai dengan tema yang diangkat. Ilustrasi dan foto juga penting sebagai media pendukung dalam menyampaikan informasi, karena bila hanya teks saja akan membosankan, dan kurang menarik minat pembaca bagi kaum muda.

Oleh karena itu, penulis akan merancang konten buku yang memuat informasi yang didampingi oleh ilustrasi atau foto sebagai penjelas. Pada bagian sejarah juga akan diselipkan ilustrasi mengenai keadaan masa dulu, supaya pembaca mempunyai sebuah ekspektasi terhadap peristiwa tersebut. Buku ini akan dikemas secara menarik dari segi *layout*, pemilihan *font*, warna, ilustrasi, dan foto.

3.2. Metodologi Perancangan

Penulis menggunakan metode perancangan menggunakan teori Landa (2011), yang memiliki 5 proses desain (hlm. 77-103):

1. Orientasi

Dalam mendesain dibutuhkan persiapan guna mencakup kebutuhan klien serta mengetahui permasalahan desain yang akan dihadapi, yang dapat dicapai melalui wawancara, mengumpulkan data, dan informasi, juga riset pasar. Termasuk dalam mengevaluasi pengaplikasian desain yang sudah ada pada produk atau jasa, agar mengetahui lebih spesifik mengenai target yang dituju.

Dalam perancangan penulis mengumpulkan data melalui proses wawancara, observasi, kuesioner, dan studi pustaka yang akan menjadi bahan pembahasan dalam isi buku.

2. Analisis

Menganalisa peluang dengan menelaah data yang sudah didapatkan, membagikannya menjadi beberapa elemen yang lebih spesifik untuk mempermudah proses analisa. Kesimpulan analisa yang ditetapkan menentukan proses strategi ke depan.

Dari hasil pengumpulan data disimpulkan bahwa masyarakat tidak familiar dengan kesenian Celempungan karena minimnya sumber informasi.

3. Konsep

Mengkonsepkan visual yang akan dirancang dengan melibatkan elemen-elemen, dan mengetahui alasan dibalik pemakaiannya, karena desain yang baik seharusnya mengekspresikan konsep. Dalam perancangannya mencakup pembuatan, pemilihan, pengombinasian, manipulasi, serta susunan antara visual dan teks. Setelah membuat konsep, juga dilakukan evaluasi dari segi fungsi, dan kreatifitas.

4. Desain

Desain membutuhkan bentuk visual, dimulai dari sketsa kasar yang kemudian dikembangkan dalam beberapa bentuk yang dapat mengekspresikan konsep dengan baik. Mencakup juga dalam pembuatan mock up atau dummy supaya klien mempunyai sebuah ekspektasi akan hasil ke depannya, sebelum dipublikasikan pada publik. Sebelum dipublikasikan melakukan evaluasi terlebih dahulu dari klien, serta mengingatkan akan kemungkinan-kemungkinan yang ada.

5. Implementasi

Pengaplikasian desain pada produk, memindahkan desain yang sudah dibuat kepada bentuk jadi. Faktor kerapihan, kebersihan, akurasi, fungsional, dan ramah lingkungan menjadi pertimbangan.

Adanya penyesuaian desain dari bentuk digital ke dalam bentuk jadi, mencakup proses percetakan, pemilihan *printer*, dan bahan.