



**KREASI *COFFEE TABLE BOOK* SEBAGAI MEDIA
SOSIALISASI ALAT MUSIK BAMBU DI INDONESIA**

Proyek Studi

Diajukan dalam rangka penyelesaian Studi Strata Satu (S1)
Program Studi Seni Rupa Konsentrasi Desain Komunikasi Visual

UNNES Oleh:
Nama : Agil Tri Kuncoro
NIM : 2411409042
Prodi : Seni Rupa Kons. DKV
Jurusan : Seni Rupa

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Studi ini telah dipertahankan di hadapan panitia Sidang Ujian Proyek
Studi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang

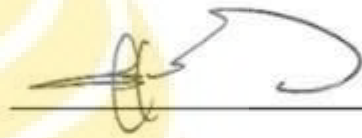
pada hari : Kamis

tanggal : 25 Agustus 2016

Panitia Ujian Proyek Studi

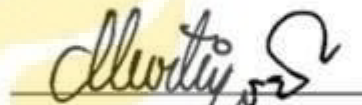
Ketua

Drs. Svahrul Syah Sinaga, M.Hum.
NIP. 196008031989011001



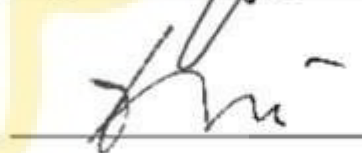
Sekretaris

Drs. Onang Murtivoso, M.Sn.
NIP. 196702251993031002



Penguji I

Drs. Mohammad Rondhi, M.A.
NIP. 195310031979031002



Penguji II

Eko Harvanto, S.Pd., M.Ds.
NIP. 197201032005011002



Penguji III

Supatno, S.Pd., M.Hum.
NIP. 1968030719999031001



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



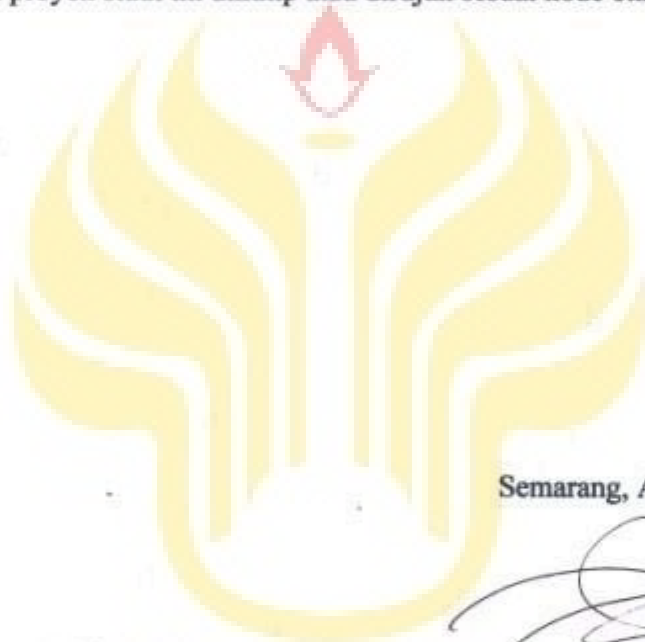
Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum.

NIP. 196008031989011001



SURAT PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam proyek studi dengan judul “*Kreasi Coffee Table Book Sebagai Media Sosialisasi Alat Musik Bambu Indonesia*” adalah benar-benar hasil karya sendiri dan tidak menjiplak karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya atau sebagian. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam proyek studi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik ilmiah.



Semarang, Agustus 2016

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Agil Tri Kuncoro', written over a faint grid background.

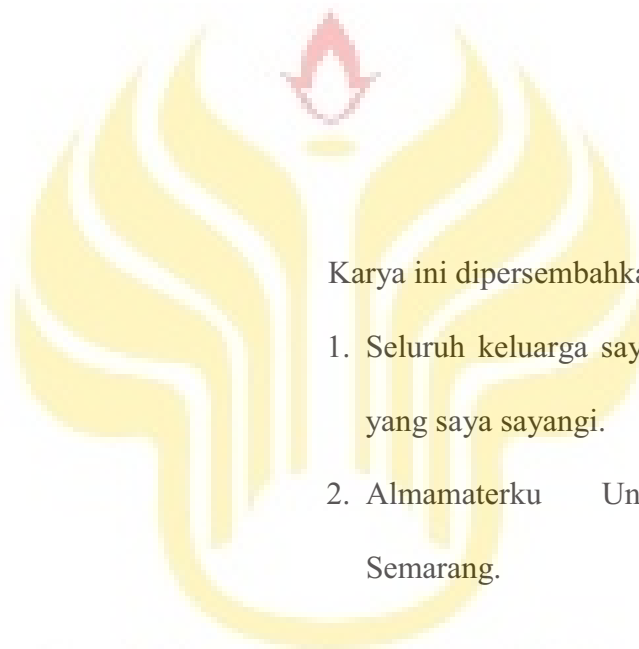
Agil Tri Kuncoro
NIM. 2411409042

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Ngluruk tanpo bala, menang tanpa ngasorake, Sekti tanpa aji-aji, sugih tanpa bandha (Sunan Kali Jaga)”



Karya ini dipersembahkan untuk:

1. Seluruh keluarga saya, dan orang-orang yang saya sayangi.
2. Almamaterku Universitas Negeri Semarang.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan kasih dan karunia-Nya sejak awal berproses hingga penulis dapat menyelesaikan proyek studi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana.

Dalam usaha menyelesaikan proyek studi ini, penulis telah banyak mendapat bantuan dan dukungan dari bapak/ibu dosen, keluarga, teman-teman seperjuangan. Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah yang telah memberikan kemudahan dalam kegiatan akademis penulis di Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Syakir, M.Sn., Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas administratif, selama menempuh studi di Jurusan Seni Rupa.
3. Supatmo, S.Pd., M.Hum., selaku dosen wali prodi Seni Rupa Konsentrasi DKV angkatan 2009 dan dosen pembimbing I atas kepedulian dan kesabaran dan waktunya sehingga penulis dapat menyelesaikan semua mata kuliah dengan lancar.
4. Eko Haryanto, S.Pd., M.Ds., selaku dosen pembimbing II yang telah penuh kesabaran dan perhatian dalam memberikan bimbingan, arahan, serta ilmunya kepada penulis.


1. Bapak/ibu dosen Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan dan seni selama kuliah.
2. Keluarga tercinta yang selalu memberikan semangat, motivasi dan kasih sayang yang melimpah serta doa demi keberhasilan pendidikan penulis.
3. Erika Lestari sebagai adik, keluarga, pasangan, dan teman yang sudah membantu dengan sepenuh hati atas terselesaikannya laporan proyek studi.
4. Sahabat-sahabat Desain Komunikasi Visual angkatan 2009 yang namanya tidak bisa disebutkan satu persatu, penulis ucapkan terimakasih atas bantuan, partisipasi dan dukungannya baik moril maupun materiil dalam pengerjaan proyek studi ini.

Penulis menyadari bahwa proyek studi ini masih jauh dari kata sempurna.

Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mohon kritik dan saran untuk kesempurnaan proyek studi ini.

Semarang, Agustus 2016

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Agil Tri Kuncoro
NIM. 2411409042

SARI

Kuncoro, Agil Tri.2016. *Kreasi Coffee Table Book Media Sosialisasi Alat Musik Bambu Indonesia*. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Supatmo, S.Pd., M.Hum., Pembimbing II Eko Haryanto, S.Pd., M.Ds.

Kata kunci: *Coffee table book*, *Alat Musik Bambu*, *Layout*, *Fotografi*

Indonesia sebagai negara kepulauan, memiliki berbagai macam budaya, bahasa, kepercayaan, ras dan etnik, termasuk alat musik tradisionalnya. Salah satu alat musik tradisional Indonesia adalah alat musik bambu. Tujuan proyek studi ini adalah menghasilkan rancangan media tercetak berupa *coffee table book* dengan mengaplikasikan karya fotografi pada desain *layout* tiap-tiap halaman, sebagai media sosialisasi alat musik bambu di Indonesia. *Coffee table book* dirasa cocok sebagai media sosialisasi alat musik bambu Indonesia karena konten yang berada di dalam buku ini memiliki visual yang berorientasi seperti foto-foto, ilustrasi, disertai keterangan dan teks kecil yang di blok, sehingga memudahkan pembaca untuk memahami isi dari karya.

Proses pembuatan proyek studi ini melalui tahapan-tahapan yaitu penetapan tujuan pembuatan karya, studi kepustakaan, observasi dan penentuan objek, persiapan memotret obyek, seleksi gambar, proses *layout*, konsultasi dosen pembimbing, proses pencetakan, penjilidan, penyajian karya. Rancangan *coffee table book* ini berisi 102 halaman, yang terdiri dari *cover*, halaman *half title*, halaman Undang-Undang Hak Cipta, halaman pembuka, halaman *imprint*, daftar isi, prakata, halaman bab, isi, daftar pustaka, direktori, dan profil penulis.

Hasil cetak menggunakan bahan kertas CTS 150 berukuran 20x25 cm. Dalam pembuatan keseluruhan karya memperhatikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain, antara lain elemen visual yang dominan berupa fotografi. Beberapa foto kemudian diolah menggunakan aplikasi Photoshop, didominasi *background* hitam, pemberian nama alat musik dan peletakkan teks informasi kedalam rancangan tiap-tiap halaman, pemilihan warna coklat sebagai warna asli dari bambu, warna putih *headline* judul *cover* yang mewakili kesan elegan. Rancangan yang disusun membentuk kesatuan sebuah *coffee table book* yang *glamour*, diharapkan mampu mensosialisasikan informasi mengenai alat musik bambu Indonesia kepada masyarakat dan meningkatkan wawasan serta ketertarikan maupun keinginan untuk melestarikan alat musik bambu Indonesia.

Karya proyek studi ini sudah menghasilkan sebuah *coffee table book* dengan konten alat musik bambu yang berasal dari berbagai daerah Indonesia. Karya ini diharapkan mampu menjadi media sosialisasi alat musik bambu Indonesia bagi masyarakat, juga menjadikan masyarakat Indonesia khususnya untuk memiliki keinginan melestarikan dan menjaga salah satu kesenian yang berupa alat musik dari Indonesia. Dalam pembuatan karya ini, observasi dilakukan di tempat yang menyediakan karya alat musik bambu Indonesia, seperti di Taman Mini Indonesia Indah, Museum Sri Baduga, Saung Angklung Udjo. Buku ini juga diharapkan dapat memberikan inspirasi dan motivasi kepada ilustrator lain untuk menciptakan karya dalam bentuk karya lain dengan pemilihan tema yang berbeda dan lebih kreatif serta bervariasi lagi.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PRAKATA.....	v
SARI.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB 1: PENDAHULUAN	1
1.1. Alasan Pemilihan Tema.....	1
1.2. Alasan Pemilihan Jenis Karya.....	3
1.3. Tujuan Dan Manfaat.....	5
BAB 2: LANDASAN KONSEPTUAL	8
2.1. Desain Komunikasi Visual.....	8
2.2. Unsur-unsur Desain Komunikasi Visual.....	10
2.2.1. Garis	10
2.2.2. Bidang	11
2.2.3. Ruang.....	11
2.2.4. Warna	11
2.2.4. Tekstur.....	12
2.3. Prinsip-Prinsip Desain.....	12
2.3.1. Kesatuan	12
2.3.2. Kecerahan	12
2.3.3. Ritme/Irama.....	13
2.3.4. Dominasi.....	13
2.3.5. Keseimbangan	13
2.3.6. Kesebandingan.....	14
2.4. Fungsi Desain Komunikasi Visual.....	14
2.5. <i>Layout</i>	15
2.5.1. Elemen Teks.....	16
2.5.2. Elemen Visual	21
2.5.3. <i>Invisible Element</i>	22
2.6. Prinsip <i>Layout</i>	23
2.7. Buku	25
2.7.1. Pengertian Buku	25
2.8. Faktor-Faktor dalam Mendesain Buku.....	25
2.9. Jenis Buku	26
2.9.1. <i>Coffee Table Book</i>	26
2.10. Anatomi Buku	27
2.10.1. <i>Cover</i>	27
2.10.2. Halaman-Halaman Pendahuluan (<i>Preliminary</i>)	28
2.11. <i>Binding</i>	29
2.12. Elemen-Elemen Buku.....	29
2.12.1. <i>Material of Suport</i>	29

2.12.2. Format	30
2.12.3. Grid	30
2.13. Bagian-Bagian Buku	31
2.13.1. <i>Eksterior</i>	31
2.13.2. <i>Interior</i>	32
2.14. Tipografi.....	34
2.15. Media Sosialisasi.....	36
2.15.1. Pengertian Media.....	36
2.15.2. Media Sosialisasi.....	36
2.15.3. Media Cetak	38
2.16. Alat Musik.....	37
2.61.1. Pengertian Alat Musik.....	37
2.19. Alat Musik Bambu Indonesia.....	38
BAB 3: METODE BERKARYA	50
3.1. Media Berkarya.....	50
3.1.1. Komponen Bahan.....	50
3.1.2. Komponen Alat	50
3.1.3. Teknik Berkarya	51
3.2. Proses Berkarya Berkarya.....	52
BAB 4:DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA	55
4.1. <i>Cover</i> Depan dan Belakang.....	55
4.1.1. Spesifikasi Karya.....	55
4.1.2. Deskripsi Karya.....	56
4.1.3. Analisis Karya.....	56
4.2. Halaman <i>Half Title</i>	61
4.2.1. Spesifikasi Karya.....	61
4.2.2. Deskripsi Karya	61
4.2.3. Analisis Karya	62
4.3. Halaman Undang-Undang Hak Cipta	63
4.3.1. Spesifikasi Karya.....	63
4.3.2. Deskripsi Karya	64
4.3.3. Analisis Karya	64
4.4. Halaman Pembukaan	66
4.4.1. Spesifikasi Karya.....	67
4.4.2. Deskripsi Karya	67
4.4.3. Analisis Karya	67
4.5. Halaman Imprint	71
4.5.1. Spesifikasi Karya.....	71
4.5.2. Deskripsi Karya	71
4.5.3. Analisis Karya	72
4.6. Halaman Daftar Isi	74
4.6.1. Spesifikasi Karya.....	74
4.6.2. Deskripsi Karya	75
4.6.3. Analisis Karya	75
4.7. Halaman Prakata	78

4.7.1. Spesifikasi Karya	79
4.7.2. Deskripsi Karya	79
4.7.3. Analisis Karya	79
4.8. Halaman Bab	81
4.8.1. Spesifikasi Karya	81
4.8.2. Deskripsi Karya	81
4.8.3. Analisis Karya	84
4.9. Halaman Isi Bab I “Gamolan”	86
4.9.1. Spesifikasi Karya	87
4.9.2. Deskripsi Karya	87
4.9.3. Analisis Karya	88
4.10. Halaman Isi Bab II “Angklung”	91
4.10.1. Spesifikasi Karya	92
4.10.2. Deskripsi Karya	93
4.10.3. Analisis Karya	94
4.11. Halaman Isi Bab III “Karinding”	98
4.11.1. Spesifikasi Karya	99
4.11.2. Deskripsi Karya	99
4.11.3. Analisis Karya	100
4.12. Halaman Isi Bab IV “Suling Sunda”	102
4.12.1. Spesifikasi Karya	103
4.12.2. Deskripsi Karya	103
4.12.3. Analisis Karya	104
4.13. Halaman Isi Bab V “Celempung”	106
4.13.1. Spesifikasi Karya	107
4.13.2. Deskripsi Karya	107
4.13.3. Analisis Karya	108
4.14. Halaman Isi Bab VI “Toleat”	110
4.14.1. Spesifikasi Karya	111
4.14.2. Deskripsi Karya	111
4.14.3. Analisis Karya	112
4.15. Halaman Isi Bab VII “Gong Tiup”	115
4.15.1. Spesifikasi Karya	115
4.15.2. Deskripsi Karya	116
4.15.3. Analisis Karya	116
4.16. Halaman Isi Bab VIII “Suling”	119
4.16.1. Spesifikasi Karya	120
4.16.2. Deskripsi Karya	120
4.16.3. Analisis Karya	121
4.17. Halaman Isi Bab IX “Lulung”	124
4.17.1. Spesifikasi Karya	124
4.17.2. Deskripsi Karya	124
4.17.3. Analisis Karya	125
4.18. Halaman Isi Bab X “Santu”	127
4.18.1. Spesifikasi Karya	127
4.18.2. Deskripsi Karya	128

4.18.3. Analisis Karya	128
4.19. Halaman Isi Bab XI “Calung Bumbung”.....	129
4.19.1. Spesifikasi Karya.....	129
4.19.2. Deskripsi Karya	129
4.19.3. Analisis Karya	130
4.20. Halaman Isi Bab XII “Sasando”.....	131
4.20.1. Spesifikasi Karya.....	131
4.20.2. Deskripsi Karya	132
4.20.3. Analisis Karya	132
4.21. Halaman Penutup	133
4.21.1. Spesifikasi Karya.....	134
4.21.2. Deskripsi Karya	134
4.21.3. Analisis Karya	135
4.22. Halaman Profil	137
4.22.1. Spesifikasi Karya.....	137
4.22.2. Deskripsi Karya	137
4.22.3. Analisis Karya	138
BAB 5: PENUTUP	140
5.1 Simpulan	140
5.2 Saran.....	141
DAFTAR PUSTAKA	142
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 <i>Cover depan dan belakang Coffee Table Book</i>	55
Gambar 4.2 Proses <i>editing</i> gambar angklung pada <i>cover</i>	58
Gambar 4.3 Proses <i>editing</i> pada <i>cover</i>	58
Gambar 4.4 Halaman <i>half title</i>	61
Gambar 4.5 Halaman <i>half title</i>	62
Gambar 4.6 Halaman undang-undang hak cipta	63
Gambar 4.7 Proses <i>layouting</i> halaman undang-undang hak cipta	65
Gambar 4.8 Halaman Pembukaan.....	66
Gambar 4.9 Proses <i>layouting</i> unsur visual pada halaman pembuka	68
Gambar 4.10 Proses <i>layouting</i> halaman pembuka	68
Gambar 4.11 Halaman imprint.....	71
Gambar 4.12 Foto mentah karinding	72
Gambar 4.13 <i>Cropping</i> gambar dan penataan <i>layout</i>	73
Gambar 4.14 Halaman daftar isi	74
Gambar 4.15 Proses <i>editing</i> dari gambar mentah ke Photoshop CS6.....	76
Gambar 4.16 <i>Final layouting</i> halaman daftar isi	77
Gambar 4.17 Halaman Prakata	78
Gambar 4.18 <i>Final layout</i> halaman prakata.....	80
Gambar 4.19 Halaman Bab	81
Gambar 4.20 Poses <i>layouting</i> halaman pembatas Bab.....	84
Gambar 4.21 Poses <i>layouting</i> halaman Bab.....	85
Gambar 4.22 <i>Final layouting</i> halaman Bab	85
Gambar 4.23 Halaman 6 dan 7 “Gamolan”	86
Gambar 4.24 Halaman 8 dan 9 “Gamolan”	87
Gambar 4.25 Halaman 10 dan 11 “Gamolan”	88
Gambar 4.26 Proses pelayoutan dari gambar mentah ke Photoshop CS6	89
Gambar 4.27 Proses <i>layouting teks</i>	89
Gambar 4.28 Halaman 14-15 “Angklung”	91
Gambar 4.29 Halaman 16-17 “Angklung”	91
Gambar 4.30 Halaman 18-19 “Angklung”	91
Gambar 4.31 Halaman 20-21 “Angklung”	92
Gambar 4.32 Halaman 22-23 “Angklung”	92
Gambar 4.33 Proses pelayoutan dari gambar mentah ke Photoshop CS6	95
Gambar 4.34 Proses penambahan teks pada karya	96
Gambar 4.35 Halaman 26-27 “Karinding”	98
Gambar 4.36 Halaman 28-29 “Karinding”	98
Gambar 4.37 Halaman 30-31 “Karinding”	98
Gambar 4.38 Halaman 32-33 “Karinding”	98
Gambar 4.39 Proses <i>layouting</i> halaman isi bab II “Karinding”	99
Gambar 4.40 Proses <i>layouting</i> teks pada bab II “Karinding”	100
Gambar 4.41 Halaman 36 dan 37 “Suling sunda”	101
Gambar 4.42 Halaman 38 dan 39 “Suling sunda”	102
Gambar 4.43 Halaman 40 dan 41 “Suling sunda”	103
Gambar 4.44 Proses <i>layouting</i> halaman 36 dan 37 “Suling sunda”.....	104

Gambar 4.45 Pemberian teks deskripsi singkat suling bambu.....	105
Gambar 4.46 Halaman 44-45 “Celempung”	106
Gambar 4.47 Halaman 46-47 “Celempung”	106
Gambar 4.48 Halaman 48-49 “Celempung”	106
Gambar 4.49 Halaman 50-51 “Celempung”	106
Gambar 4.50 Proses <i>layouting</i> dari gambar mentah ke Photoshop CS6.....	109
Gambar 4.51 Halaman 54-55 “Toleat”	110
Gambar 4.52 Halaman 56-57 “Toleat”	110
Gambar 4.53 Halaman 58-59 “Toleat”	111
Gambar 4.54 Poses <i>layouting</i> dari gambar mentah ke Photoshop CS6	112
Gambar 4.55 Penempatan teks deskripsi	113
Gambar 4.56 Halaman 68-69 “Gong Tiup”	115
Gambar 4.57 Proses <i>layouting</i> menggunakan Photoshop	117
Gambar 4.58 Halaman 72-73 “Suling”	119
Gambar 4.59 Halaman 74-75 “Suling”	120
Gambar 4.60 <i>Layouting</i> halaman 74-75	121
Gambar 4.61 Halaman 78-79 “Lulung”	124
Gambar 4.62 <i>Layouting</i> Halaman 78-79	126
Gambar 4.63 Halaman 88-89 “Santu”	127
Gambar 4.64 Proses <i>layouting</i> gambar dan teks pada Photoshop CS6	128
Gambar 4.65 <i>Layouting</i> Halaman 92-93	130
Gambar 4.66 Halaman 96-97 “Sasando”	131
Gambar 4.67 <i>Layouting</i> Halaman 96-97	132
Gambar 4.68 Halaman Penutup	133
Gambar 4.69 Proses <i>layouting</i> halaman penutup	135
Gambar 4.70 Halaman Profil	137
Gambar 4.71 Proses final halaman profil	138

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Alasan Pemilihan Tema

Sebagai negara kepulauan terbesar, Indonesia memiliki keberagaman terbanyak di dunia. Keberagaman tersebut berupa bahasa, budaya, hukum adat, kearifan tradisional, agama hingga ras, termasuk musik tradisionalnya. Setiap daerah pasti mempunyai musik tradisional yang berbeda-beda.

Musik tradisional adalah suatu kesenian yang tidak dapat dilepaskan dalam kehidupan masyarakatnya. Musik tradisional adalah musik atau seni suara yang berasal dari berbagai daerah, dalam hal ini di Indonesia. Musik tradisional adalah musik yang lahir dan berkembang di suatu daerah tertentu dan diwariskan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Musik ini menggunakan bahasa, gaya, tradisi khas daerah setempat dan alat musik yang digunakan, salah satunya adalah alat musik bambu.

Alat musik bambu di Indonesia cukup banyak, dan cara memainkannya pun berbeda-beda. Beberapa di antaranya adalah Sasando dari pulau Rote Nusa Tenggara Timur, Angklung dari Jawa Barat, Karinding, Calung, Suling, Bansai, Foy Doa dan masih banyak lagi yang lainnya.

Alat-alat musik dari bambu tersebut dihasilkan dari tangan-tangan orang Indonesia yang berasal dari berbagai daerah. Penggunaan alat musik dari bambu di Indonesia sangat erat kaitanya dengan kondisi alam di Indonesia. Dengan banyaknya pohon bambu hampir di setiap daerah di Indonesia membuat

masyarakat Indonesia bereksplorasi dengan bambu yang berasal dari alam tersebut, salah satunya yaitu dengan membuat alat musik dari bambu. Maka dari itu alat musik bambu menjadi hasil karya seni kerajinan yang patut dilestarikan.

Alat musik bambu di Indonesia dapat mengalami tingkat kepopuleran yang signifikan bahkan tidak jarang pula dikemudian hari bisa pudar bahkan musnah dikarenakan kurangnya ekspos dan sosialisasi. Kondisi ini menyebabkan alat musik dari bambu bisa terlupakan dan tidak dikenal oleh masyarakat Indonesia sendiri. Jika hal ini terjadi tidak dipungkiri maka pengetahuan tentang ragam alat musik Indonesia terutama alat musik bambu sangatlah kurang, hal ini dapat mengakibatkan generasi mendatang tidak mengetahui keanekaragaman alat musik bambu di Indonesia. Lebih parahnya alat-alat musik tradisional dari bambu di Indonesia bisa diakui oleh Negara-negara lain.

Penyebab alat musik tradisional dari bambu di Indonesia ini kurang dikenal yaitu kesadaran dan peran masyarakat urban terhadap upaya pelestarian alat musik tradisional di Indonesia masih sangat kurang, padahal kini banyak alat musik bambu asli Indonesia yang sudah jarang di mainkan lagi. Kurangnya kepedulian ini disebabkan oleh jauhnya interaksi masyarakat urban terhadap alat musik tradisional terutama alat musik dari bambu dan ketidaktahuan mereka akan keindahan ragam alat musik bambu yang dimiliki negara ini. Maka dari itu alat musik bambu di Indonesia patut dilestarikan. Upaya pelestarian alat musik bambu di Indonesia dapat dilakukan dengan upaya mengenal ragam alat musik bambu di Indonesia lebih dalam, mengerti sejarahnya, cara pembuatannya dan cara

memainkan, karena daya tarik alat musik bambu selain bentuknya adalah ketika alat musik bambu tersebut dimainkan.

Penyebab lainnya adalah kurangnya ekspos dan sosialisasi mengenai alat musik dari bambu tersebut. Maka dari itu perlu adanya sosialisasi mengenai alat musik bambu di Indonesia agar masyarakat dunia dan masyarakat Indonesia khususnya dapat mengenali ragam alat musik bambu di Indonesia itu sendiri, sehingga masyarakat Indonesia tahu dan ikut menjaga warisan nenek moyang yaitu berupa alat musik bambu.

Faktor-faktor tersebut yang melatarbelakangi perancangan media sosialisasi alat musik bambu di Indonesia. Bentuk media sosialisasi yang ditawarkan berupa karya media tercetak dengan mengaplikasikan karya fotografi yaitu perancangan *Coffee Table Book*. Karya inilah yang berfungsi sebagai media sosialisasi agar alat musik bambu di Indonesia dikenal oleh masyarakat umum.

1.2. Alasan Pemilihan Jenis Karya

Media sosialisasi bermacam-macam jenisnya salah satunya yaitu media sosialisasi tercetak. Media sosialisasi tercetak yang dirasa efektif yaitu *Coffee Table Book* yang berisi media sosialisasi alat musik bambu di Indonesia. *Coffee Table Book* merupakan media efektif dan tepat sasaran yang lebih mengutamakan nilai artistik dan estetika karena *Coffee Table Book* dibuat dengan tidak menampilkan terlalu banyak teks dan lebih menitikberatkan pada aspek visual yang memanjakan pembaca.

Bagi kebanyakan orang membaca buku yang berat seperti terlalu banyak teks dirasa membosankan bahkan cenderung malas untuk membacanya, apalagi

bagi orang-orang yang tidak memiliki waktu yang banyak untuk membaca buku, maka dari itu *Coffee Table Book* dirasa efektif karena *Coffee Table Book* lebih menonjolkan visual tetapi tidak menghilangkan fungsi sebagai media sosialisasi. Dengan waktu yang relatif singkat pembaca sudah bisa menangkap informasi yang disampaikan. *Tone and manner Coffee Table Book* ini adalah elegan, lembut dan berkelas. Selain itu, memiliki kelebihan yaitu komunikatif dapat menjangkau secara langsung khalayak yang dituju serta sangat praktis penggunaan dan penyebaran medianya. Oleh karena itu, media tersebut dapat menjadi solusi dan menjawab permasalahan yang ada.

Selain alasan keefektifannya, pemilihan *Coffee Table Book* sebagai media sosialisasi alat musik bambu di Indonesia yaitu tentang khalayak sasaran atau pembacanya. Khalayak sasaran berpengaruh terhadap perancangan *Coffee Table Book* yang berisi media sosialisasi alat musik bambu di Indonesia, mengingat *Coffee Table Book* adalah buku bacaan santai yang di letakkan di meja-meja kedai kopi, tentu saja konsumen kedai kopi sebagai target audiens mempunyai latar belakang usia, pendidikan, pekerjaan dan kelas sosial yang berbeda. Dari analisis yang berupa riset perjalanan, kelompok konsumen sebagian besar berusia 17-40 tahun berpendidikan, bekerja dengan kelas sosial menengah sampai atas. Dengan latar belakang tersebut penentuan khalayak sasaran lebih ditujukan pada golongan yang paling berpotensi untuk membantu dan ikut serta dalam pelestarian alat musik bambu di Indonesia.

Rancangan *Coffee Table Book* berisi sosialisasi alat musik bambu di Indonesia ini mengaplikasikan karya fotografi di dalamnya. Fotografi merupakan

salah satu elemen yang dapat digunakan sebagai elemen pendukung media sosialisasi. Fotografi menawarkan gambar yang otentik dari objek yang direkam, sehingga memungkinkan khalayak umum untuk lebih bisa memahami maksud dari gambar tersebut. Dengan penggunaan media fotografi yang komunikatif dan efektif diharapkan dapat menghasilkan rancangan berbagai media sosialisasi yang tepat sasaran.

Coffee Table Book ini membuat target tidak hanya menikmati aspek visual yang ditampilkan, melainkan juga menambah informasi dan wawasan. Melalui *Coffee Table Book* ini, masyarakat Indonesia diharapkan dapat sepenuhnya menyadari keindahan ragam alat musik bambu di Indonesia, sehingga tergerak untuk turut serta dalam aksi pelestariannya dengan cara memainkan dan terus mensosialisasikan alat musik bambu.

Keunggulan dari *Coffee Table Book* yaitu tidak terlalu banyak menampilkan banyak teks karena buku ini bersifat memberi informasi awal, dengan waktu yang relatif singkat pembaca dapat langsung menangkap informasi yang disampaikan melalui visualisasi gambar dan pemeliharanya mudah

1.3. Tujuan dan Manfaat

1.3.1. Tujuan

Proyek Studi ini bertujuan menghasilkan desain media sosialisasi alat musik bambu di Indonesia dalam bentuk “*Coffee Table Book*”.

1.3.2. Manfaat

Dalam penyusunan Proyek Studi yang berjudul “Kreasi *Coffee Table Book*: Media Sosialisasi Alat Musik Bambu Di Indonesia” mempunyai beberapa manfaat, antara lain:

1. Bagi penulis, karya Proyek Studi ini dapat menjadi wahana pengembangan ilmu pengetahuan dan ketrampilan dalam bidang Desain Komunikasi Visual.
2. Bagi masyarakat, karya Proyek Studi ini dapat membantu dalam memperoleh informasi dan pengetahuan mengenai alat musik bambu di Indonesia.
3. Bagi Jurusan Seni Rupa, karya Proyek Studi ini dapat dijadikan sebagai dokumentasi atau referensi jurusan.

1.3.3. Sistematika

Untuk mempermudah dalam menelaah laporan ini, maka dalam penyusunannya dibuat sistematika sebagai berikut : Bagian awal berisi tentang halaman judul, abstrak, lembar pengesahan kelulusan, lembar pernyataan, lembar motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel dan daftar lampiran.

Bab 1 Pendahuluan, pada bab ini dikemukakan tentang alasan pemilihan tema, alasan pemilihan jenis karya, rumusan masalah, tujuan perancangan, dan manfaat perancangan.

Bab 2 Tinjauan Pustaka berisi kajian mengenai landasan teori yang mendasari penelitian.

Bab 3 Metode Penciptaan karya berisi uraian metode penciptaan karya yang digunakan dalam penyusunan proyek studi. Metode penciptaan karya ini meliputi media berkarya, dan proses berkarya.

Bab 4 Deskripsi dan analisis karya berisi hasil-hasil penciptaan karya dan pembahasannya.

Bab 5 Penutup berisi simpulan hasil perancangan dan penyajian saran. Bagian akhir, berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang mendukung.



BAB 2

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1. Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual ditinjau dari asal kata (etimologi) terdiri dari tiga kata yaitu desain diambil dari kata *designo* dalam bahasa Itali yang berarti gambar. Sedang dalam bahasa Inggris, desain diambil dari bahasa Latin yaitu *designare* atau dalam bahasa Perancis disebut *dessiner* yang berarti merencanakan atau merancang.

Desain adalah bidang ketrampilan, pengetahuan, dan pengalaman manusia yang mencerminkan keterikatannya dengan apresiasi dan adaptasi lingkungannya ditinjau dari kebutuhan-kebutuhan kerohanian dan kebendaannya (Sachari, 1986: 23).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001:585), komunikasi adalah pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksudkan dapat dipahami. Komunikasi sendiri berasal dari bahasa Inggris yaitu *communication* yang diambil dari bahasa Latin “*communis*” yang berarti sama. Sedangkan kata visual bermakna segala sesuatu yang dapat dilihat dan direspon oleh indera penglihatan. Berasal dari kata Latin *videre* yang artinya melihat yang kemudian dimasukkan ke dalam bahasa Inggris visual.

Menurut Kusrianto (2007:2), Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan

secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta *layout* (tata letak atau perwajahan). Dengan demikian, gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan.

Desain komunikasi visual atau lebih dikenal di kalangan civitas akademik di Indonesia dengan singkatan DKV pada dasarnya merupakan istilah penggambaran untuk proses pengolahan media dalam berkomunikasi mengenai pengungkapan ide atau penyampaian informasi yang bisa terbaca atau terlihat. Desain komunikasi visual erat kaitannya dengan penggunaan tanda-tanda (*signs*), gambar (*drawing*), lambang dan simbol, ilmu dalam penulisan huruf (tipografi), ilustrasi dan warna yang kesemuanya berkaitan dengan indera penglihatan.

Berdasarkan uraian-uraian di atas desain komunikasi visual dapat dikatakan sebagai seni menyampaikan pesan (*arts of communication*) dengan menggunakan bahasa rupa (*visual language*) yang disampaikan melalui media berupa desain yang bertujuan menginformasikan, mempengaruhi hingga merubah perilaku target *audience* sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Sedangkan bahasa rupa yang dipakai berbentuk grafis, tanda, simbol, ilustrasi gambar atau foto, tipografi atau huruf dan sebagainya yang disusun berdasarkan kaidah bahasa visual yang khas berdasar ilmu tata rupa.

Isi pesan yang diungkapkan secara kreatif dan komunikatif serta mengandung solusi untuk permasalahan yang hendak disampaikan (baik sosial maupun komersial atau berupa informasi, identifikasi maupun persuasi)

(Mahanani, AFauzan, 2011 dalam <http://www.m-edukasi.web.id/2011/10/pengertian-dkv-desain-komunikasi-visual.html>).

2.2. Unsur-Unsur Desain Komunikasi Visual

Desain yang menekankan fungsi tanpa keindahan atau estetika, akan tidak menarik sehingga tidak komunikatif. Menarik atau indah bisa dinilai dengan menggunakan mata (lahir) atau dengan hati (batin). Desain bisa menarik karena indah dipandang atau konsepnya yang kreatif. Oleh sebab itu kualitas rasa seni seseorang pasti berbeda pula tergantung pada kemampuan mata sebagai penilai. Agar menarik mata (*eye catching*), dalam menciptakan desain yang baik, digunakan kombinasi unsur-unsur desain dan prinsip-prinsip desain dalam penyusunannya.

Menurut Kusrianto (2007:30-32), unsur-unsur visual merupakan bagian dari karya seni/desain. Unsur-unsur tersebut saling berhubungan satu sama lain sebagai pembentuk sekaligus pendukung dalam pembuatan karya seni yang maksimal. Adapun unsur-unsur visual meliputi:

2.2.1. Garis

Menurut Kusrianto (2007:30), garis dianggap sebagai unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu obyek. Ciri khas garis yaitu terdapatnya arah serta dimensi memanjang. Garis dapat tampil dalam bentuk lurus, lengkung, gelombang, zigzag.

2.2.2. Bidang

Bidang menurut Kusrianto (2007:30) merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Ditinjau dari bentuknya, bidang bisa dikelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometri dan bidang non geometri. Bidang geometri adalah bidang yang relatif mudah diukur keluasannya sedangkan bidang non-geometri merupakan bidang yang relatif sukar diukur keluasannya. Bidang bisa dihadirkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu, dan dapat pula dihadirkan dengan mempertemukan potongan hasil goresan satu garis atau lebih.

2.2.3. Ruang

Menurut Kusrianto (2007:30-31), ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang. Pembagian bidang atau jarak antar objek berunsur titik, garis, bidang, dan warna. Ruang lebih mengarah pada perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi dua, yaitu ruang nyata dan semu. Keberadaan ruang sebagai salah satu unsur visual sebenarnya tidak dapat diraba tetapi dapat dimengerti.

2.2.4. Warna

Warna sebagai unsur visual yang berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis pigmennya. Kesan yang diterima oleh mata lebih ditentukan oleh cahaya (Kusrianto, 2007:31).

2.2.5. Tekstur

Menurut Kusrianto (2007:32), tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan. Secara fisik tekstur dibagi menjadi tekstur kasar dan halus, dengan

kesan pantul mengkilat dan kusam. Ditinjau dari efek tampilannya, tekstur digolongkan menjadi tekstur nyata dan tekstur semu. Disebut tekstur nyata bila ada kesamaan antara hasil raba dan penglihatan.

2.3. Prinsip –Prinsip Desain

Untuk menciptakan desain yang baik perlu diperhatikan beberapa prinsip desain untuk mengorganisasikan unsur-unsur desain, prinsip-prinsip desain tersebut antara lain:

2.3.1. Kesatuan (*unity*)

Kesatuan (*unity*) merupakan prinsip pengorganisasian unsur rupa yang paling mendasar. Kesatuan dapat diperoleh melalui keserasian antara bagian serta antara bagian dengan keseluruhan. Bentuk suatu benda akan tampak sempurna dengan bagian yang satu dapat menunjang bagian yang lain yang selaras. Kesatuan bukan sekedar kuantitas bagian, melainkan lebih menunjuk pada kuantitas hubungan bagian-bagian (Sunaryo, 2002:31).

2.3.2. Keserasian (*harmony*)

Keserasian merupakan bentuk kesesuaian antara bagian yang satu dengan yang lain yang dipadukan. Ada 2 jenis keserasian yaitu keserasian bentuk dan fungsi. Keserasian fungsi meliputi penyesuaian antara obyek-obyek yang berbeda seperti obyek gambar dan teks. Sedang keserasian bentuk meliputi penyesuaian raut, ukuran warna, dan aspek lainnya. Keserasian merupakan prinsip desain yang mempertimbangkan keselarasan dan keserasian antar bagian dalam suatu keseluruhan sehingga cocok satu dengan yang lain, serta terdapat keterpaduan yang tidak saling bertentangan (Sunaryo, 2002:32).

2.3.3. Ritme/irama (*rhythm*)

Menurut Sunaryo (2002:35), irama merupakan pengaturan unsur atau unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian-bagiannya. Irama dapat diperoleh melalui perubahan bentuk, pergantian posisi ukuran komponennya serta gerak garis. Pengulangan tersebut dilakukan dari unsur satu ke unsur yang lainnya agar tidak monoton.

2.3.4. Dominasi (*Domination*)

Menurut Sunaryo (2002:36), dominasi adalah pengaturan peran atau penonjolan bagian atas bagian lainnya dalam suatu keseluruhan. Dengan peran yang menonjol pada bagian itu maka menjadi pusat perhatian (*center of interest*) dan merupakan tekanan (*emphasis*), karena itu menjadi bagian yang penting dan yang diutamakan.

2.3.5. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan merupakan usaha untuk membandingkan sisi kanan dan kiri, atas dan bawah, sebuah karya seni. Dalam menyusun unsur rupa, faktor keseimbangan akan sangat menentukan nilai artistiknya dari komposisi yang dibuat. Keseimbangan merupakan prinsip desain yang berkaitan dengan pengaturan "bobot" akibat "gaya berat" dan letak kedudukan bagian-bagian, sehingga susunan dalam keadaan simbang (Sunaryo, 2002:39).

2.3.6. Kesebandingan (*proportion*)

Kesebandingan atau proporsi (*proportion*), berarti hubungan antar bagian atau antara bagian terhadap keseluruhannya. Pengaturan hubungan yang dimaksud

bertalian dengan ukuran, yakni besar kecilnya bagian, luas sempitnya bagian, panjang pendeknya bagian, atau tinggi rendahnya bagian. Tujuan pengaturan kesebandingan adalah agar dicapai kesesuaian dan keseimbangan, sehingga diperoleh kesatuan yang memuaskan (Sunaryo, 2002:40-41).

2.4. Fungsi Desain Komunikasi Visual

Menurut Safanayong (2006:23) dalam perkembangannya selama beberapa abad, Desain Komunikasi Visual memiliki empat fungsi, yakni:

2.4.1. Untuk member tahu atau member informasi (*to inform*), mencakup: menjelaskan, menerangkan, dan mengenalkan.

2.4.2. Untuk member penerangan (*to enlighten*), mencakup: membuka pikiran dan menguraikan.

2.4.3. Untuk membujuk (*to persuade*), mencakup: menganjurkan (umumnya dalam periklanan), komponen-komponennya termasuk kepercayaan, logika, dan daya tarik.

2.4.4. Untuk melindungi (*to protect*), fungsi khusus untuk desain kemasan dan kantong belanja.

2.5. Layout

Dalam mendesain sebuah buku tentunya tidak lepas dari proses *lyouting*, daya tarik utama dalam sebuah buku terletak pada komposisi atau *layoutnya*. Elemen-elemen grafis hendaknya ditata dengan komposisi yang baik agar semua unsur yang terangkai tersebut akan membentuk sebuah kesatuan yang mendukung serta menjalankan fungsinya masing-masing.

2.5.1. Pengertian *Layout*

Menurut Rustan (2009:20), *layout* merupakan tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep ataupun pesan yang dibawanya. Sedangkan *me-layout* adalah salah satu proses atau tahapan kerja dalam desain. Dapat dikatakan desain merupakan arsiteknya dan *layout* sendiri adalah pekerjaannya.

Definisi *layout* dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan bahwa *me-layout* itu sama dengan mendesain. Desain dan *layout* yang kita lihat di masa kini sebenarnya adalah hasil perjalanan dari proses eksplorasi kreatif manusia yang tiada henti di masa lalu. Menyelami proses itu akan memperkaya wawasan seseorang desainer sekaligus membuatnya lebih bijaksana dalam berkarya.

2.5.2. Elemen Teks

Menurut Rustan (2009:23-52), elemen teks terdiri dari:

1. Judul

Suatu artikel biasanya diawali oleh sebuah atau beberapa kata singkat yang disebut judul. Judul menggunakan ukuran besar untuk menarik perhatian pembaca dan membedakannya dari elemen *layout* yang lainnya. Selain dari ukuran, pemilihan sifat yang tercermin dari jenis huruf tersebut juga harus menarik perhatian, karena untuk judul segi etis lebih diprioritaskan.

2. *Deck*

Deck adalah gambaran singkat tentang topik yang dibicarakan di *bodytext*. Letaknya bervariasi tetapi biasanya antara judul dan *bodytext*. Fungsi *deck* yaitu sebagai pengantar sebelum orang membaca *bodytext*.

3. *Byline*

Berisi nama penulis, kadang disertai dengan jabatan atau keterangan singkat lainnya. *Byline* letaknya sebelum *bodytext* atau dapat diletakkan di akhir naskah.

4. *Bodytext*

Isi/ naskah/ artikel merupakan elemen *layout* yang paling banyak memberikan informasi terhadap topik bacaan tersebut. Keberhasilan suatu *bodytext* ditentukan oleh dukungan judul dan *deck* yang menarik sehingga memancing pembaca untuk meneruskan keingintahuannya akan informasi yang lengkap dan gaya penulisan yang menarik dari naskah itu sendiri.

5. Subjudul

Subjudul berfungsi sebagai judul segmen-segmen tertentu.

6. *Pull quotes*

Pada awalnya adalah cuplikan perkataan atau tulisan seseorang, namun kini sudah mengalami perluasan arti. Pada karya publikasi dapat berarti suatu atau lebih kalimat singkat yang mengandung informasi penting yang ingin ditekankan. *Pull quotes* sering kali

dibuka dan ditutup dengan tanda petik (“), ada yang diberi *box* agar dapat dibedakan keberadaannya dengan elemen *layout* lainnya.

7. *Caption*

Caption biasanya dicetak dengan ukuran yang kecil dan dibedakan gaya atau jenis hurufnya dengan *bodytext* dan elemen teks lainnya. Apabila hanya terdapat satu elemen *visual* yang harus diterangkan, kita hanya memerlukan satu *caption* sederhana. Namun bila lebih dari satu dapat didesain dengan cara: pertama, *caption* yang saling terpisah letaknya dan masing-masing berada didekat elemen visualnya. Ada yang disertai dengan tanda panah mengarah pada elemen visualnya. Kedua, *caption* yang dijadikan satu dan merujuk kepada elemen *visualnya* masing-masing dengan cara menggunakan petunjuk arah (kiri, kanan, atas, bawah), dengan tanda panah, atau angka.

8. *Callouts*

Pada dasarnya sama seperti *caption*, kebanyakan *callouts* menyertai elemen visual yang memiliki lebih dari satu keterangan, misalnya pada diagram. *Callouts* biasanya memiliki garis-garis yang menghubungkannya dengan bagian-bagian dari elemen *visualnya*. *Balloon* adalah salah satu bentuk *callouts*.

9. *Kickers*

Kickers adalah suatu atau beberapa kata pendek yang terletak di atas judul, fungsinya untuk memudahkan pembaca menemukan topik

yang diinginkan dan mengingatkan lokasinya saat membaca artikel tersebut.

10. *Initial Caps*

Huruf awal yang berukuran besar dari kata pertama pada paragraf. Karena lebih bersifat estetis, tidak jarang hanya terdapat satu *initial caps* di dalam suatu naskah. *Initial caps* juga berfungsi sebagai penyeimbang komposisi suatu layout.

11. *Indent*

Baris pertama paragraf menjorok masuk ke dalam. Sedangkan *hanging indent* adalah kebalikannya: baris pertama tetap pada posisi, sedangkan baris-baris di bawahnya menjorok masuk ke dalam.

12. *Lead line*

Beberapa kata pertama atau seluruh kata di baris paling awal paragraf, yang dibedakan atribut hurufnya. Atribut yang dibedakan bisa berupa jenis huruf/ *style*/ ukuran/ *letter spacing*/ *leading*nya. Fungsinya sama dengan penanda antar paragraf lainnya agar mudah menangkap paragraf berikutnya.

13. Spasi

Untuk membedakan paragraf yang satu dengan lainnya, antar paragraf diberi spasi.

14. *Header dan footer*

Header adalah area di antara sisi atas kertas dan *margin* atas.

Footer adalah area di antara sisi bawah kertas dan *margin* bawah.

Header dan *footer* bisa berisi: *running head*, catatan kaki, nomor halaman dan informasi lainnya.

15. *Running head*

Judul buku, bab/ topik yang sedang dibaca, nama pengarang dan informasi lainnya yang berulang-ulang ada pada tiap halaman dan posisinya tidak berubah yang letaknya di *footer* sering kali tetap disebut dengan *running head*, bukan *running feet*.

16. Catatan kaki

Catatan kaki berisi detail informasi dari sebagian tulisan tertentu di dalam naskah. Informasi tersebut bisa berupa referensi, rekomendasi bacaan lanjutan. Sesuai dengan namanya, catatan kaki letaknya di *footer*.

17. Nomor halaman

Berfungsi memudahkan pembaca mengingat lokasi artikel. Lebih baik lagi disertai dengan daftar isi atau *index* di halaman depan.

18. *Jumps*

Untuk artikel panjang atau halaman yang terbatas, terpaksa perlu membuat sambungan di halaman lain. Untuk itu diperlukan tekssingkat untuk menginformasikannya kepada pembaca. *Jumps* biasanya berbunyi “sambungan dari halaman 1”. Sambungan ini disebut dengan *Continuation Lines*.

19. *Signature*

Umum dijumpai di *flier*, brosur, poster, dan lain-lain. Berisi alamat, nomor telepon atau orang yang bisa dihubungi atau informasi tambahan lainnya. Bila menyangkut sebuah acara, biasanya disertai logo penyelenggara, partner dan sponsor.

20. *Nameplate*

Nama surat kabar, majalah, tabloid. Bisa dibuat dalam ukuran besar diletakkan pada bagian atas halaman depan pada surat kabar, *newsletter*, tabloid atau di *cover* depan majalah.

21. *Masthead*

Area dalam majalah surat kabar atau majalah yang berisi informasi tentang penerbitannya: nama-nama staf, kontributor, cara berlangganan, alamat dan logo penerbit. Kebanyakan *masthead* ditempatkan pada halaman kedua atau lebih dan letaknya berdekatan dengan kata pengantar dari redaksi. Gaya dan susunan *masthead* tergantung dari karakter yang dibawa oleh majalah atau surat kabar tersebut. *Masthead* mengalami perluasan arti, orang menyamakan dengan sebutan *nameplate*.

2.5.3. Elemen Visual

Yang termasuk dalam kelompok elemen visual adalah semua elemen bukan *teks* yang kelihatan dalam suatu *layout*. Bisa saja dalam suatu *layout* hanya terdapat elemen teks dan tidak ada elemen visualnya. Berikut merupakan elemen visual menurut Rustan (2009:53-62) antara lain:

1. Foto

Kemampuan untuk memberi kesan dapat dipercaya merupakan kekuatan terbesar dalam fotografi pada media periklanan.

2. *Artworks*

Menyajikan informasi yang lebih akurat dan juga bisa mengandung pesan yang sangat dalam. *Artwork* adalah semua jenis karya seni bukan fotografi yang dibuat secara manual maupun dengan komputer.

3. *Infographics*

Fakta-fakta dan data statistik hasil dari survey dan penelitian yang disajikan dalam bentuk grafik, tabel, diagram, bagan, peta.

4. Garis

Garis merupakan elemen desain yang dapat menciptakan kesan estetis pada karya desain. Pada *layout*, garis memiliki sifat fungsional yang dapat membagi area, menyeimbangkan berat dan elemen pengikat sistem desain agar terjaga kesatuannya.

5. Kotak

Berisi artikel yang bersifat tambahan dari artikel utama. Agar terlihat rapi, elemen visual juga dapat diberi kotak. Dengan adanya kotak, informasi tambahan baik teks maupun visual dapat dibedakan dengan jelas oleh pembaca.

6. *Inzet*

Elemen visual yang kecil dapat ditempatkan di dalam elemen *visual* yang besar. Fungsinya memberi informasi pendukung.

7. Poin

Suatu daftar yang mempunyai baris berurutan ke bawah, biasanya di depan tiap barisnya diberi penanda angka atau poin.

2.5.4. *Invisible element*

Menurut Rustan (2009:63-72), elemen yang tergolong sebagai *invisible elements* ini merupakan kerangka yang berfungsi sebagai acuan penempatan semua elemen layout lainnya. *Invisible element* dibagi terdiri dari antara lain:

1. *Margin*

Margin digunakan sebagai penentu jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen-elemen *layout*. *Margin* mencegah agar elemen-elemen *layout* tidak terlalu jauh ke pinggir halaman.

2. *Grid*

Grid adalah alat bantu yang sangat bermanfaat dalam *layout*. *Grid* mempermudah menentukan di mana harus meletakkan elemen *layout* dan mempertahankan konsistensi dan kesatuan *layout* terlebih untuk karya desain yang mempunyai beberapa halaman.

2.6. **Prinsip *Layout***

Menurut Rustan (2009:73-86), prinsip dasar *layout* merupakan prinsip dasar desain grafis. Berikut merupakan prinsip-prinsip *layout*, antara lain:

1. *Sequence*

Sequence yang berarti urutan perhatian, atau banyak yang menyebut dengan istilah hierarki/ *flow*/ aliran. Ini mempermudah seseorang dapat mengurutkan dari yang harus dibaca pertama hingga yang dibaca belakangan. Apabila semua informasi ditampilkan sama kuat, pembaca akan kesulitan untuk menangkap pesannya. Fungsi *sequence* disini membuat pembaca secara otomatis mengurutkan pandangan matanya sesuai keinginannya.

2. *Emphasis*

Emphasis memberikan penekanan tertentu. *Emphasis* dapat diciptakan dengan berbagai cara yaitu:

- 2.1. Memberi ukuran yang lebih besar dibandingkan elemen *layout* lainnya pada halaman tersebut.
- 2.2. Warna yang kontras sehingga terlihat berbeda dengan latar belakang dan elemen lainnya.
- 2.3. Di letakkan pada posisi strategis yang menarik perhatian.
- 2.4. Menggunakan bentuk atau *style* yang berbeda.

3. *Balance* atau Keseimbangan

Digunakan sebagai pengatur keseimbangan sehingga tercipta pembagian berat yang merata pada suatu bidang *layout*. Bukan berarti seluruh bidang *layout* harus dipenuhi dengan elemen, tetapi lebih berkesan seimbang dengan menggunakan elemen dan peletakkan yang tepat. Ada dua macam keseimbangan suatu *layout*, pertama

keseimbangan simetris yang memberi kesan formal cocok untuk desain yang membawa pesan konvensional, berpengalaman, terpercaya, kokoh. Kedua asimetris yang memberi kesan adanya gerakan sehingga terlihat lebih dinamis dan tidak statis atau kaku, cocok untuk desain modern, *hi-tech*, bersahabat dan muda. Jan Tschichold, seorang *typographer*, desainer, guru dan penulis, pernah mengatakan layout asimetris memiliki kelebihan, Secara optis keseluruhan penampilannya jauh lebih efektif daripada layout simetris.

4. *Unity*

Menciptakan kesatuan secara keseluruhan. Semua elemen harus saling berkaitan dan disusun secara tepat yang mencangkup selarasnya elemen-elemen yang terlihat secara fisik dan pesan yang ingin disampaikan dalam konsepnya.

2.5. Buku

2.5.1. Pengertian Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman.

2.6. Faktor-Faktor dalam Mendesain Buku

Dalam buku "*New Book Design*" yang tulis Tang (2004:21), ada beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam mendesain buku selain memperhatikan isi dan informasinya adalah.

1. *Packaging* : Selain fungsinya untuk melindungi buku tersebut, *packaging* merupakan tampilan luar sesuatu yang merupakan faktor penting untuk menarik perhatian konsumen, kemasan tersebut harus dapat menarik rasa keingintahuan konsumen untuk melihat buku tersebut dibandingkan buku-buku lainnya.
2. *Navigator*: buku yang memiliki informasi yang diletakkan pada komposisi yang baik sehingga tidak membingungkan pembacanya.
3. *Structure*: elemen-elemen yang mendukung desain buku adalah tipografi, grid dan *image*.

2.7. Jenis Buku

Terdapat berbagai jenis buku yang biasa diproduksi, antara lain:

2.7.1. *Coffe Table Book*

Coffe Table Book merupakan jenis buku yang dikemas dengan *hard cover* yang diletakkan pada meja sebuah kedai kopi dan biasa dibaca oleh para tamu yang datang dengan tujuan untuk menghibur, menjadi inspirasi pembicaraan atau percakapan, dan mengurangi kebosanan. *Coffee Table Books* cenderung memiliki bentuk yang besar dan berat, karena tidak ada kebutuhan yang mendesak untuk portabilitas. Konten yang berada di dalam buku ini memiliki visual yang berorientasi seperti foto-foto, ilustrasi, disertai keterangan dan teks kecil yang di blok. (www.thebooksdesigner.com)

2.7.2. Buku Fiksi dan Non-fiksi

Buku fiksi dan Non-fiksi yaitu buku yang menitikberatkan pada tingkat keterbacaannya dan dengan system grid yang konvensional untuk membantu tingkat keterbacaannya buku tersebut (Wahyuningtyas, 2010: 46).

2.7.3. *Limited Edition Books*

Limited Edition Books yaitu buku yang dibuat dalam jumlah terbatas, biasanya dibuat dalam *event* Khusus atau dikeluarkan untuk para kolektor (Wikipedia.org).

2.7.4. Buku Pendidikan dan Buku Referensi

Buku Pendidikan dan Buku Referensi yaitu buku yang menggunakan hirarki yang kompleks untuk navigasinya (Chaer, 2007:179).

2.7.5. *Monograph Books*

Monograph Books yaitu buku yang menitik beratkan pada *image* yang digunakan di dalam buku (Wikipedia.org).

2.8. Anatomi Buku

Anatomi buku menurut Safanayong (2006:78), adalah sebagai berikut:

2.8.1. *Cover*

Cover dapat berupa *hardcover* dan *softcover*. *cover* meliputi:

1. Jaket buku

Jaket buku adalah sampul pelindung *cover depan* pada buku.

2. *Cover* depan

Cover depan berisikan judul, subjudul, pengarang/ penulis/ editor, logo penerbit dan judul seri.

3. Punggung buku

Punggung buku berisi judul, penulis dan logo penerbit.

4. Cover belakang

Cover belakang berisikan biografi penulis, *blurb* (uraian singkat isi buku sebagai pengenalan atau iklan), *Barcode* dan ISBN/ISSN.

5. Flap jaket

Flap jaket berisikan tentang uraian singkat atau *teaser copy*, biografi penulis atau potret, ISBN, *end paper* atau cover depan dan belakang.

2.8.2. Halaman-Halaman Pendahuluan (*Preliminary*)

Halaman-halaman pendahuluan (*preliminary*) meliputi:

1. *Preliminary blank*

2. *Half title* atau *bastard*

Half title atau *bastard* berisi judul, *review*, dan uraian singkat penulis atau *teaser copy*.

3. *Frontispiece* (contoh: *left of title page*)

4. Judul halaman (*title page*)

Judul halaman (*title page*) berisi judul, subjudul, judul seri penulis dan tempat publikasi.

5. Halaman *imprint* (*verso of title page*).

Halaman *imprint* (*verso of title page*) dalam sebuah buku berisikan tentang *copyright* nama pemilik, tahun publikasi, informasi

- reprint*: nomor *reprint*, tanggal, ISBN, detail produksi, seperti nama-nama: editor, desainer, manajer produksi, percetakan.
6. Dedikasi atau kuotasi.
 7. *Foreword* (oleh penulis tamu).
 8. Daftar isi, daftar ilustrasi, daftar *table* (diawali dengan angka romawi pada halaman isi).
 9. Kata pengantar (disampaikan oleh penulis atau penulis tamu mengapa buku ini ada).
 10. Penghargaan (penulis atau penerbit berterimakasih kepada kontributor atau penasehat).
 11. Bagaimana menggunakan buku ini (tidak selalu ada)
 12. Introduksi (biasanya oleh penulis).
 13. Glosari (apabila singkat, umumnya di bagian belakang setelah teks selesai).
 14. Daftar singkatan yang digunakan dalam teks.

2.9. *Binding*

Menurut Safanayong (2006:80), *Binding* pada sebuah buku merupakan bagian dari proses *finishing*. Banyak faktor yang mempengaruhi binding pada sebuah buku, antara lain yaitu jumlah halaman, berat kertas, daya tahan yang diinginkan, jumlah buku yang diproduksi dan cara menggunakan buku.

2.10. Elemen-Elemen Buku

Menurut Haslam (2006: 23) dalam bukunya yang berjudul *Book Design*, elemen-elemen yang harus diperhatikan dalam menghasilkan buku yang baik adalah:

2.10.1. *Material of support*

Material of support merupakan bahan utama dalam pembuatan buku yang berupa kertas, kita dapat melihat banyaknya jenis kertas yang berbeda beratnya, warna sampai dengan teksturnya yang digunakan sebagai material publikasi. Pemilihan jenis kertas akan bergantung pada target dan tipe publikasi itu sendiri. Ketika menciptakan buku untuk spesifik publik, penting untuk menentukan kualitas kertas yang akan digunakan, karena juga merupakan kunci utama, hasil desain yang baik pasti didukung dengan penggunaan kualitas materi yang sesuai dan bagus.

2.10.2. Format

Format merupakan area total yang dapat digunakan untuk desain. Desainer dapat memilih format yang sesuai sehingga dapat menyusun komposisi desain yang baik. Format harus ditentukan dengan baik dengan disertai oleh *margin*. *Margin* adalah area kosong yang mengelilingi komposisi karya. *Margin* membuat karya menjadi menarik, teratur dan membantu dalam proses *binding*.

Ada macam-macam format bergantung pada jumlah kolom:

1. *One Column Format*: Digunakan untuk buku. Biasanya hanya gambaran dan teks yang ditampilkan dalam satu halaman.

2. *Two Column Format*: membuat kombinasi penempatan dapat dilakukan untuk kombinasi teks dan gambar.
3. *Three Column Format*: memberikan kemungkinan untuk mengkombinasi gambar dan teks dengan ukuran yang berbeda.
4. *Four column format*: sering digunakan di Koran dan majalah yang banyak membutuhkan komposisi yang banyak untuk teks dengan ukuran yang berbeda-beda.
5. *Modular Grids*: kolom yang memiliki banyak garis bagi horisontal (*flowlines*) yang membagi kolom menjadi baris, menciptakan ruang-ruang yang kemudian disebut *modules*.

2.10.3. Grid

Grid adalah garis-garis imajiner baik secara horisontal maupun vertikal yang membagi sebuah halaman dan membuat halaman dapat terorganisir dengan baik di antara elemen-elemen di dalamnya. Struktur dari sebuah grid juga membantu untuk halaman yang lebih dari satu/*multiple page*, karena akan membantu desainer untuk menjaga konsistensi dan memudahkan saat menyusun *layout* sehingga tercipta suatu kesatuan (Purnama, 2009 dalam <http://designmagz.com/design/mengenal-sistem-grid-dalam-desain.html>).

2.11. Bagian-Bagian Buku

Dalam mengerti konsep mengenai buku, diperlukan pembelajaran bagian-bagian yang ada dalam buku itu sendiri. Bagian-bagian buku terdiri dari (Safanayong 2006:78):

2.11.1. Eksterior

1. *Cover*: bagian paling luar dari buku yang dapat terbuat dari berbagai material yang berbeda seperti kertas, karton maupun kulit, dll. *Cover* terdapat judul yang sesuai dengan isinya. Disini kita dapat menemukan judul, pengarang, logo penerbit, gambar dan sebagainya.
2. *Dust Cover*: lapisan *cover* tipis yang melindungi *cover* yang berfungsi sebagai dekorasi dan melindungi buku.
3. *Flaps*: bagian parallel dari *dust cover* ataupun *cover* yang dapat dilipat masuk berisi informasi singkat, biografi pengarang, koleksi ataupun nama dari penerbit.
4. *Back cover*: bagian pendukung *cover* dapat berisi gambaran atau ringkasan konten materi.
5. *Spine*: bagian punggung buku yang dimana ketebalanya berisi halaman-halaman buku. Biasanya berisi judul buku, pengarang dan nama penerbit.
6. *Band*: slip kertas yang ditempatkan mengelilingi buku sebagai media promosi yang berisi elemen informasi seperti banyaknya copy yang telah terjual, nomor edisi dan sebagainya.
7. *Title*: judul buku yang merupakan bagian yang sangat penting karena memiliki tujuan utama yaitu mengambil atensi pembaca dan membawa pesan buku yang terkandung. Penggunaan judul dengan serif sangat dianjurkan agar dapat mudah dibaca *legibility* dan juga tidak terlalu panjang.

2.11.2. Interior

1. *Flyleaves*: halaman kosong pada bagian depan ataupun akhir buku setelah *cover*, yang biasanya diisi dengan motif sebagai fungsi dekorasi.
2. *Title page*: halaman yang ada di depan berisi judul, pengarang dan penerbit sama yang kita temukan di bagian *cover*.
3. *Back page*: halam bagian buku, komentar ataupun informasi lainnya.
4. *Credit page*: halaman yang menginformasikan edisi dari tahun buku dnomor publikasi, orang-orang yang berpartisipasi dalam pengembangan buku seperti fotografer, ilustrator, translator, dll. Di sini juga tercantum ISBN dan juga hak cipta.
5. *Dedication page*: halaman yang berisi penghormatan untuk orang-orang yang ditulis pengarang
6. *Table of content*: daftar isis buku yang memperlihatkan babak dan juga halaman yang menyertai. Daftar isi disusun dengan baik halaman perhalaman yang terdapat di dalam buku.
7. *The main text*: berisis pesan-pesan terkandung di dalam buku. Disini juga termasuk fotografi, ilustrasi dan juga gambar yang terdapat di dalamnya.
8. *Headling*: berisis judul karya, pengarang, dan babak setiap seksi yang terletak di atas pada setiap halaman.

9. *Foot of the page*: bagian dari halaman dimana kita dapat menemukan nomor halaman dan juga catatan tentang teks utama dan deskripsi penjelasan.
10. *Page number*: nomor yang terlihat disetiap halaman, secara umum terletak di bagian bawah halaman. Perhitungan angka dimulai dari *title page*. Bagian halaman yang kosong biasa terletak di depan buku tidak dihitung.
11. *Imprint*: bagian yang menerangkan orang-orang yang ikut berpartisipasi dalam memproduksi materi seperti *copywriter*, dll dan juga menjelaskan kertas yang digunakan, tipografi yang digunakan.

2.12. Tipografi

Menurut Sihombing (2003:58) di dalam bukunya “Tipografi dalam Desain Grafis” hadirnya tipografi dalam sebuah media terapan visual merupakan faktor yang membedakan antara desain grafis dan media ekspresi visual atau biasa disebut lukisan. Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif.

Di dalam bukunya “Tipografi dalam Desain Grafis” Sihombing (2003: 66), menuliskan, memilih jenis huruf dapat dianalogikan seperti memilih sepasang sepatu pesta. Pertimbangannya adalah apakah tampilannya sesuai dengan pakaian yang akan dikenakan, bagaimana kenyamanannya, dan mungkin juga bagaimana *trend*-nya.

2.12.1. Faktor-Faktor Penting dalam Tipografi

1. *Legibility* : kemudaan membaca teks dengan huruf pilihan.
2. *Readability*: tingkat keterbacaan huruf
3. *Visibility*: kemudahan penglihatan huruf.
4. *Clarity*: kejelasan huruf sehingga mudah dibaca.

Hal-hal yang harus diperhatikan adalah:

1. Tipografi: alat yang membuat pembaca mengerti isi pesan yang tertulis. Penggunaan font yang beragam tidaklah dianjurkan karena menyebabkan desain sulit terbaca dan terkesan ramai dan hancur. Desainer harus memilih satu atau dua jenis font yang memiliki level tertinggi yang mudah dibaca oleh pembaca.
2. Warna: tingkat tertinggi dari keterbacaan adalah dalam hal kontras antara tipografi dan elemen background seperti hitam dan putih ataupun sebaliknya. Memungkinkan juga untuk memilih varietas warna yang ada asalkan ide kontras yang ada tetap diperhatikan.
3. *Body*: penggunaan tipografi yang tepat untuk *body* dipikirkan dengan faktor-faktor yang ada seperti *line spacing*, lebar kolom dan banyaknya teks. Jika *body text* banyak, ukuran tipografi yang digunakan adalah sekitar 8 dan 11-12 dan dilihat dari aspek tipografi yang dipilih dan *target audience* publikasi.
4. *Leading*: area antara satu baris kalimat dengan kalimat lainnya. Ketika area terlalu dekat maka kita akan sulit untuk membacanya, sama halnya ketika area terlalu jauh akan sulit untuk menggabungkannya saat

membaca. *Leading* yang baik harus lebih besar 20 persen dari ukuran tipografi yang digunakan. Misalnya untuk penggunaan font 10 *leading* yang digunakan adalah 12.

5. *Kerning*: area antara satu huruf dengan huruf lainnya. Perbedaan *kerning* akan membawa pengaruh pada sebuah kata yang dibentuk. *Kerning* yang jauh akan menyebabkan teks yang terbentuk akan lebih elegan dan sebaiknya teks dengan *kerning* yang sempit akan terlihat erat.

2.13. Media Sosialisasi

2.13.1. Pengertian Media

Secara bahasa, kata media berasal dari bahasa Latin "medius" yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media diartikan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Secara umum media merupakan alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metoda yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran / pelatihan.

Menurut Purnamawati dan Eldarni (2001:4), media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.

Dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu perantara yang dapat digunakan untuk menyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima.

2.13.2. Media Sosialisasi

Sosialisasi adalah proses belajar yang kompleks. Dengan sosialisasi, manusia sebagai makhluk biologis menjadi manusia yang berbudaya, yang cakap menjalankan fungsinya dengan tepat sebagai individu dan sebagai anggota kelompok. Sosialisasi merupakan proses penanaman kecakapan dan sikap yang diperlukan untuk dapat memainkan peran sosial di masyarakat. Di dalam diri setiap manusia, terdapat impuls-impuls untuk melakukan segala sesuatu. Di sisi lain, lingkungan tempat ia berada dan berinteraksi memiliki nilai dan norma yang mengarahkan perilaku. Dalam proses sosialisasi, seorang individu berusaha menyesuaikan impuls-impuls itu dengan tekanan nilai dan norma yang mengikatnya. Bila potensi tingkah laku seseorang tidak bertentangan dengan nilai dan norma, maka berkembang lebih lanjut menjadi bagian dari kepribadiannya (Suhardi dan Sunarti, 2009:3)

2.15.3 Media Cetak

Media cetak merupakan suatu media yang bersifat statis dan mengutamakan pesan-pesan visual. Media ini terdiri dari lembaran kertas dengan sejumlah kata, gambar, atau foto dengan tata warna dan halaman putih. Media cetak merupakan dokumen atas segala dikatakan orang lain dan rekaman peristiwa yang ditangkap oleh jurnalis dan diubah dalam bentuk kata-kata, gambar dan sebagainya. Secara harifiah dari pengertian media cetak tersebut, nampak ada

keunggulan media ini dibandingkan dengan media lainnya yaitu menyampaikan sebuah informasi secara detail dan terperinci. Namun dari semua itu “media cetak akan bertahan hidup bahkan akan tetap berkembang sekalipun menghadapi saingan media lainnya, asalkan tanggap akan perubahan dan mampu menyesuaikan serta menguasai perubahan. Inovasi dan adaptasi” (Oetama, 2003:30).

2.16. Alat Musik

2.16.1 Pengertian Alat Musik

Alat musik adalah merupakan sarana untuk penampilan suatu kesenian. Tidak terbatas hanya untuk seni musik saja, tetapi juga untuk mengiringi kesenian lainnya, seperti seni drama, seni tari, seni pewayangan, seni bela diri (pencak silat) masih banyak lagi lainnya. Alat musik daerah atau alat musik tradisinonal ini, diciptakan oleh nenek moyang kita sejak ratusan tahun yang silaam. Demikian tingginya kebudayaan nenek moyang kita pada masa lampau, telah mengenal pula tangganada yang digunakan untuk menciptakan lagu-lagu yang disesuaikan dengan iringan alat musiknya. Dari sekian jumlahnya jenis alat-alat musik yang ada dewasa ini, alangkah baiknya kalau dapat mengenal satu persatu, bentuk kegunaannya dan dari mana asalnya. (Soewito, 1996:13).

2.17. Alat Musik Bambu di Indonesia

Bambu merupakan tumbuhan yang telah menemani manusia sejak purbakala, membantu manusia sebagai pengganti kayu untuk rakyat miskin di India, sahabat manusia di Cina atau saudara di Vietnam. Bambu memiliki banyak sekali kegunaan, dari bahan bangunan, bahan makanan, bahan sesulosa untuk

bubur kertas dan dimanfaatkan juga sampai ke perabot serta perkakas untuk rumah tangga seperti kursi, meja, anyaman tikar, rak, amben, keranjang, pengki, sendok, sumpit dan sebagainya. Selain dalam rumah tangga, bambu dapat dimanfaatkan untuk membuat jembatan, perancah, pompa air, sepeda, perahu kain, rakit dan lain- lain. sampai untuk membuat tali pengikat atau pilin. Tidak ada bahan yang dimanfaatkan sebegitu luasnya dibandingkan bambu (PT.Bambu Nusa Verde, 2005:3).

Bambu bukan tergolong ke dalam kayu, melainkan bambu merupakan sejenis rumput liar yang berkembang biak tanpa memiliki tumbuhan atau bunga yang biasanya digolongkan berdasarkan sifatnya jantan atau betina. Bambu sangat fleksibel dan kuat, selain itu bambu mudah menyesuaikan diri dengan kondisi tanah dan cuaca yang ada, terbukti dengan ditemukannya spesies bambu yang jumlahnya hampir mencapai ratusan bahkan ribuan jenis. Dimana hidup di berbagai belahan bumi dengan iklim yang berbeda-beda, dari daerah yang beriklim sangat kering sampai ke daerah yang beriklim sangat lembab, dari daerah dataran rendah sampai ke daerah dataran tinggi yang mencapai 3800 meter diatas permukaan laut, selain itu masa pertumbuhan bambu memiliki durasi tumbuh paling cepat, biasanya ditebang setelah berumur 4 tahun. Hal ini yang membedakan bambu dengan pohon biasa (Frick, 2004:5).

Bambu adalah tanaman yang sudah dikenal di masyarakat dunia. Di Indonesia sendiri terdapat sekitar 60 spesies bambu yang dapat kita temui dari sekitar 1000 spesies bambu yang ada di dunia. Karena bahan bambu yang sangat mudah ditemukan di alam Indonesia dan sifat bambu yang mudah dibentuk,

ringan serta awet, tidak heran jika bambu banyak dipergunakan untuk berbagai keperluan termasuk alat musik tradisional dari bambu (PT.Bambu Nusa Verde, 2005:4). Berikut adalah alat musik bambu di Indonesia:

1. Angklung

Angklung adalah salah satu alat musik tradisional yang berasal dari Jawa Barat. Angklung terbuat dari dua tabung bambu yang dikaitkan pada rangka, tabung ini berbeda satu kecil dan yang lain lebih besar. Kedua tabung ini akan menghasilkan bunyi dengan menggoyangkan rangkanya sehingga badan tabung beradu dengan rangkanya (*Karistya, 2008 dalam <http://kharistya.wordpress.com/2008/02/08/saung-angklung-udjo/>*)

2. Suling Sunda

Suling merupakan alat musik yang dimainkan dengan cara ditiup. Hampir semua daerah yang ada di Indonesia ini memiliki alat musik tiup suling. Namun demikian masing - masing daerah memiliki ciri khas dan nama tersendiri. Untuk lebih memudahkan maka kali ini saya akan tuliskan saja Suling Sunda.

Yang membedakan dari suling sunda adalah selain bentuknya juga bunyi dan alunan nada yang dihasilkan begitu merdu dan mendayu-dayu. Suara instrumen musik tatar sunda ini memiliki arti dan karakter khusus bagi masyarakat Jawa Barat. Tak heran jika Sobat berkunjung ke rumah makan sunda, alunan suling ini akan makin membawa suasana yang berbeda.Suling sunda yang paling baik dibuat dari jenis bambu/awi

tamiang. Awi tamiang sendiri ada 2 jenis yaitu awi tamiang biasa dan awi tamiang urat emas. Tamiang urat emas merupakan jenis bambu yang paling baik karena selain bambunya tipis, pada badan bambu terdapat garis-garis berwarna kuning yang menciptakan tekstur unik (<https://bamboeIndonesia.wordpress.com/alat-musik-dari-bambu/jenis-alat-musik-bambu/suling-bambu.html>.)

3. Karinding

Karinding awalnya adalah alat yang digunakan oleh para karuhun atau orang tua untuk mengusir hama di sawah. Karena karinding ini mengeluarkan bunyi yang khas, pada perkembangannya karinding tidak hanya digunakan untuk kepentingan bersawah, para karuhun memainkan karinding ini dalam ritual atau upacara adat.

Karinding dimainkan dengan menempelkan ruas tengah karinding di depan mulut yang agak terbuka, lalu memukul atau menyentir ujung ruas paling kanan karinding dengan satu jari hingga “jarum/senar” karinding pun bergetar secara intens. Dari getaran itulah dihasilkan suara yang akan diresonansi oleh mulut. Sehingga suara yang dikeluarkan akan tergantung dari rongga mulut, nafas, dan lidah dari pemainnya (http://www.kompasiana.com/kangdede/25-alat-musik-bambu-asli-Indonesia-yang-hampir-punah_5183685813311a9689dea1b.htm.)

4. Celempung

Alat musik yang terbuat dari bambu/awi gombang ini disebut Celempung. Celempung dilengkapi dengan senar yang dibuat dari

sembilu bambu. Dimainkan dengan cara dipukul dengan alat pemukul yang dinamakan tarengteng. Alat musik ini tidak dimainkan sendiri melainkan ini sebagai pengatur irama lagu dalam orkestrasi yang dinamakan Celempungan (<https://acara-event.com/alat-musik-bambu-asli-Indonesia.html>.)

5. Gamolan

Gamolan adalah alat musik menyerupai gamelan yang terbuat dari bambu dan dimainkan dengan cara dipukul. Diperkirakan alat musik khas Lampung ini sudah dimainkan masyarakat Lampung kuno sejak abad ke-4 masehi, akan tetapi sampai dengan saat ini banyak masyarakat Lampung yang belum mengetahui dari kekayaan alat musik tradisional ini

Seorang peneliti asal Australia tertarik untuk meneliti alat musik gamolan ini. Menurutnya alat musik gamolan ini sudah ada dan lebih tua dari gamelan. Hal ini terbukti dengan ditemukannya gambar gamolan pada relief candi Borobudur (<https://acara-event.com/alat-musik-bambu-asli-Indonesia.html>.)

6. Sasando

Sasando adalah sebuah alat instrumen petik. Instrumen musik ini berasal dari pulau Rote, Nusa Tenggara Timur. Secara harfiah nama Sasando menurut asal katanya dalam bahasa Rote, sasandu, yang artinya alat yang bergetar atau berbunyi. Konon sasando digunakan di kalangan

masyarakat Rote sejak abad ke-7. Bentuk sasando ada miripnya dengan instrumen petik lainnya seperti gitar, biola dan kecapi.

Bagian utama sasando berbentuk tabung panjang yang biasa terbuat dari bambu. Lalu pada bagian tengah, melingkar dari atas ke bawah diberi ganjalan-ganjalan di mana senar-senar (dawai-dawai) yang direntangkan di tabung, dari atas kebawah bertumpu. Ganjalan-ganjalan ini memberikan nada yang berbeda-beda kepada setiap petikan senar. Lalu tabung sasando ini ditaruh dalam sebuah wadah yang terbuat dari semacam anyaman daun lontar yang dibuat seperti kipas. Wadah ini merupakan tempat resonansi sasando (<https://acara-event.com/alat-musik-bambu-asli-Indonesia.html>.)

7. Gong Tiup

Gong tiup adalah alat musik yang dibuat dari bambu. Walaupun dimanakan gong namun bentuknya tidaklah bulat seperti gong pada umumnya, tetapi berupa sepotong bambu petung (*Ochloa gigantea*, bambu raksasa) dengan panjang tertentu sesuai dengan nada yang hendak dihasilkan. Cara memainkannya bukan dipukul melainkan ditiup.

Gong sebul dimainkan untuk melengkapi musik tradisi krumpyung yang terdiri dari beberapa alat musik yang juga mayoritas terbuat dari bambu seperti krumpyung itu sendiri, demung, saron, peking, bonang, gambang, kempul (“gong” kecil) dan kendang.

(http://www.kompasiana.com/kangdede/25-alat-musik-bambu-asli-Indonesia-yang-hampir-punah_5183685813311a9689dea1b.htm.)

8. Lulung

Lulung adalah alat musik tradisional yang terbuat dari bambu. Alat musik ini berupa sitar tabung yang masuk dalam golongan *idiokordofon*. Lulung dilengkapi 6 dawai yang diambil dari badan bambu. Alat musik ini dimainkan para wanita Dayak Kenyah dengan cara dipetik.

<http://gpswisataIndonesia.blogspot.com/2015/02/alat-musik-tradisional-kalimantan-timur.html>

9. Santu

Santu terbuat dari bambu. Santu merupakan alat musik jenis sitar tabung yang termasuk dalam kelompok *idiokordofon*. Kulit ari pada bagian badan bambu dibentuk empat dan di tengah badanya dibuat lubang sebagai resonator. Santu dimainkan dengan cara dipetik setelah para petani merayakan pesta panen dan saat mengisi waktu senggang bagi para remaja.

<http://budaya-Indonesia.org/santu/>

10. Toleat

Toleat adalah jenis alat musik yang terbuat dari bambu dan sebagai alat musik tradisional yang digali dari tradisi masyarakat Pamanukan, Kabupaten Subang. Toleta merupakan alat musik tiup yang mirip suling. Namun tekstur dan suara yang dihasilkan berbeda dengan suling. Suling menghasilkan suara yang nyaring sedangkan toleat agak berat dan suaranya mirip terompet.

(<http://www.wisatajabar.com/2015/11/oleat-seni-kaulinan-budak-angon-yang.html>)

11. Calung bumbung

Calung bumbung (Bahasa Jawa) artinya ruas. Calung bumbung diartikan alat kesenian pukul terbuat dari ruas-ruas bambu. Terbuat dari bambu gombang berfungsi sebagai kenongan dan goongan dalam suatu komposisi lagu. Calung bumbung ini dapat dikatakan rajanya calung karena bentuk dan ukuran lebih besar dari calung lainnya, ukuran terpendek yaitu sekitar 1 meter dan yang paling panjang sekitar 1,5 meter masing-masing rumpun digantung pada ancak dengan posisi berjejer menggunakan tali yang terbuat dari plasti. Anciah berbentuk palang-palang berwarna putih agak kuning. Calung ini dulu digunakan untuk kegiatan upacara-upacara tertentu.

(<http://www.disparbud.jabarprov.go.id/wisata.html>)

12. Suling

Suling atau seruling adalah alat musik yang terbuat dari bambu. Suling bambu menghasilkan bunyi siulan yang kasar dan melengking. Udara yang kita tiupkan ke dalam lubang-lubang mengalir lalu membentur sepanjang dinding tabung yang memiliki fungsi sebagai resonator.

Frekuensi nada akan sangat dipengaruhi dengan keras lembutnya tiupan. Sedangkan perbedaan nada bisa dihasilkan dari terbuka tutupnya lubang pengatur sepanjang suling bambu. Nada-nada suling biasanya do,

re, mi, fa, so, la, si dan do. Nada-nada ini lalu melengking dan bisa sampai oktaf di atasnya. Nada dala suling bisa mencapai 3 oktaf atau lebih.

(www.scribd.com/mobile/doc/suing-adalah-alat-musik-tiup.html)



BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Proyek Studi ini menghasilkan sebuah rancangan *Coffee Table Book* yang bertujuan sebagai media sosialisasi alat musik bambu Indonesia berjudul "Awiswara". Untuk menghasilkan karya tercetak yang artistik dan informatif sebagai media sosialisasi alat musik bambu Indonesia, dalam pembuatan keseluruhan karya ini harus memperhatikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain, antara lain elemen visual yang dominan berupa fotografi yang merupakan salah satu elemen yang penting. Sebagai elemen visual, foto menjadi fokus utama dalam pembuatan desain. Selain foto juga didampingi unsur teks guna memberikan informasi. Beberapa foto kemudian diaplikasikan ke dalam layout buku katalog ini berdasarkan prinsip-prinsip desain. Dalam pembuatan karya ini menggunakan bantuan *software* Adobe Photoshop CS6. Diharapkan nantinya penyebaran karya ini akan semakin luas sehingga masyarakat dapat dengan mudah memperoleh informasi tentang ragam alat musik bambu Indonesia

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas, terdapat beberapa saran terkait perancangan karya komunikasi visual sebagai berikut:

1. Bagi desainer harus memperhatikan alokasi waktu penciptaan karya sehingga karya dapat selesai tepat waktu dengan hasil yang maksimal. Selain itu, melalui karya ini diharapkan dapat memberikan inspirasi dan

motivasi kepada desainer lain untuk menciptakan karya dalam bentuk media tercetak dengan pemilihan objek yang berbeda dan lebih kreatif serta bervariasi lagi.

2. Bagi Pemerintah

Diharapkan bagi pemerintah dan lembaga lain yang berkompeten untuk dapat mengembangkan serta memberikan informasi yang cukup lengkap mengenai alat musik bambu Indonesia

3. Bagi Masyarakat

Dengan adanya proyek studi ini, diharapkan bagi masyarakat agar ikut menjaga serta melestarikan alat musik bambu di Indonesia. Melalui media ini pula diharapkan masyarakat dapat dengan mudah memperoleh informasi tentang ragam alat musik bambu Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Bambu Nusa Verde, PT. (2005). *Bambu Indonesia: Budaya dan pemanfaatannya*. Yogyakarta: Author.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2001. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Harvey, Sir Paul. *The Oxford Companion to : Classical Literature*. New York : Oxford University Press, 1984
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Mahanani, AFauzan, 2010 dalam <http://www.meduaksi.web.id/2011/10/pengertian-dkv-desain-komunikasi-visual.html>.
- Purnama, 2009 dalam <http://designmagz.com/design/mengenal-sistem-grid-dalam-desain.html>
- Rustan, Suriyanto. 2009. *Lay Out Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia.
- Sachari, Agus, 1986. *Paradigma Desain Indonesia*. Jakarta: PT. Rajawali.
- Safanayong, Yongky. 2006. *Desain komunikasi visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.
- Sunaryo. Aryo. 2002. *Hand Out Mata Kuliah Fotografi 1*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Sunaryo. Aryo. 2002. *Hand Out Mata Kuliah Nirmana I*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.