



**PERANCANGAN BUKU *STORY PHOTOGRAPHY* TRADISI
PENCAK MACAN LUMPUR GUNA MEMPERKENALKAN
BUDAYA KHAS GRESIK**



TUGAS AKHIR

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

stikom
SURABAYA

Oleh:

Ahmad Balya

14420100002

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2018

**PERANCANGAN BUKU *STORY PHOTOGRAPHY* TRADISI PENCAK
MACAN LUMPUR GUNA MEMPERKENALKAN BUDAYA KHAS
GRESIK**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program

Sarjana Desain Komunikasi Visual



Disusun Oleh :

Nama : Ahmad Balya

NIM : 14420100002

Program : S1 (Sarjana Strata Satu)

Jurusan : Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

2018

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU *STORY PHOTOGRAPHY* TRADISI PENCAK
MACAN LUMPUR GUNA MEMPERKENALKAN BUDAYA KHAS
GRESIK

Dipersiapkan dan disusun oleh :

Ahmad Balya

NIM: 14420100002

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: 16 Agustus 2018

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing

I. **Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA**

II. **Ixsora Gupita Cinantya, M.Pd., ACA**

Pembahas

I. **Siswo Martono, S.Kom., M.M.**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar sarjana



FAKULTAS TEKNOLOGI
DAN INFORMATIKA

stikom

Dr. Jusak

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA
ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, Saya :

Nama : Ahmad Balya
NIM : 14420100002
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informasi
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : **PERANCANGAN BUKU *STORY PHOTOGRAPHY***
TRADISI PENCAK MACAN LUMPUR GUNA
MEMPERKENALKAN BUDAYA KHAS GRESIK

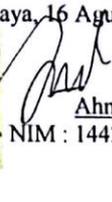
Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagai manapun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada saya.

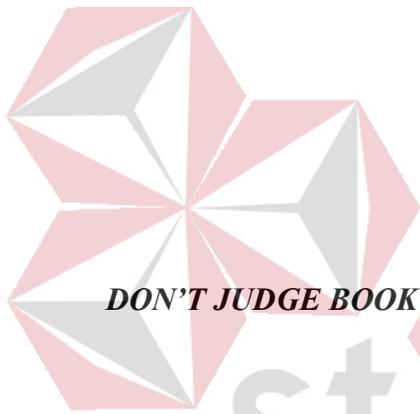
Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 16 Agustus 2018




Ahmad Balya
NIM : 14420100002

LEMBAR MOTTO

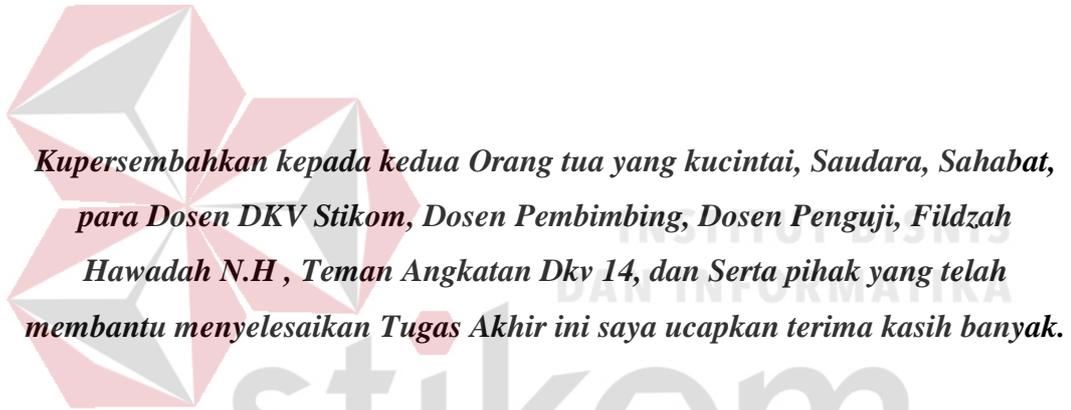


DON'T JUDGE BOOK BY THE COVER AND BE YOUR SELF"

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

LEMBAR PERSEMBAHAN



*Kupersembahkan kepada kedua Orang tua yang kucintai, Saudara, Sahabat,
para Dosen DKV Stikom, Dosen Pembimbing, Dosen Penguji, Fildzah
Hawadah N.H , Teman Angkatan Dkv 14, dan Serta pihak yang telah
membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini saya ucapkan terima kasih banyak.*

stikom
SURABAYA

ABSTRAK

Seni tradisional Pencak Macan merupakan budaya warisan leluhur khas kota Gresik khususnya bagi warga Desa Lumpur. Tradisi Pencak Macan mengacuh sekilas dari peristiwa mbah Sindujoyo. Tradisi Pencak Macan saat ini digunakan untuk pengiring/arak-arakan pengantin laki-laki menuju rumah pengantin perempuan. Filosofi dari pencak macan mempunyai arti sebagai pengingat tentang lika-liku serta konflik perjalanan yang akan di hadapi pasangan pengantin sebagai suami istri dalam menjalanani bahtera rumah tangga. tujuan yang akan diberikan adalah membuat suatu aplikasi berupa media foto dalam bentuk buku yang fungsinya untuk mengenalkan tradisi Pencak macan Lumpur sebagai budaya khas Gresik. Metode penelitian yang menggunakan metode kualitatif yaitu dengan wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi pustaka. Dari analisis yang didapatkan, menemukan kata kunci “Delightful”. konsep yang menyenangkan terhadap tradisi Pencak Macan tersebut, sehingga para remaja gresik agar mengetahui dan tertarik terhadap Pencak Macan hingga turut serta melestaikannya.

Kata Kunci : Informasi, Fotografi Story, Tradisi, Pencak Macan, Gresik.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu dan salam sejahtera bagi kita semua. Segala puji hanya kepada Allah atas segala berkat dan rahmat-Nya yang sangat besar, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul ” Perancangan Buku *Story Photography* Tradisi Pencak Macan Lumpur Guna Memperkenalkan Budaya Khas Gresik “.

Selama proses pembuatan laporan tugas akhir ini, peneliti menyusun data-data yang dipermudah dalam penelitian dan pembuatan buku ini. Dalam proses penyusunan, peneliti menyadari bahwa perlu adanya hal-hal baru yang dipelajari hingga melalui studi eksisting yang ada. Selama proses pembuatan buku ini, peneliti mendapatkan banyak bantuan berupa moril maupun materil dari berbagai pihak yang telah sepenuh hati mendukung pembuatan penelitian ini. Maka dalam kesempatan ini akhir kata peneliti tidak lupa mengucapkan rasa terima kasih kepada yang terhormat :

1. M. Faishol, SH. dan Sawitri Andjasari, SH. serta seluruh saudara, sahabat yang telah memberikan dukungan berupa moral dan materil.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya

3. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA. Selaku dosen pembimbing I yang telah banyak membantu, memperbaiki, memberikan saran dan kritik yang membangun untuk penguatan latar belakang, metode penelitian, konsep pengkaryaan.
4. Ixsora Gupita Cinantya, M.Pd., ACA. Selaku dosen pembimbing II yang juga banyak membantu dalam memperbaiki, memberikan sumbang saran dan kritik yang membangun untuk mempersiapkan pengkaryaan, masalah photography dan layoutingnya.
5. Siswo Martono, S.Kom, MM. selaku Kaprodi S1 Desain Komunikasi Visual Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya yang telah banyak membantu memperbaiki, memberikan sumbang saran dan kritik yang membangun untuk keseluruhan penelitian Tugas Akhir.
6. Wahyu Hidayat, S.Sn., M.Pd. Selaku dosen Wali dan Penguji yang telah menguji saya dan membantu memperbaiki, memberikan sumbang saran dan kritik yang membangun untuk keseluruhan penelitian Tugas Akhir.
7. Teman-teman S1 Desain Komunikasi Visual angkatan 2014 yang telah memberikan begitu banyak dukungan serta berbagai saran.

Surabaya, 16 Agustus 2018

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan	5
1.5 Manfaat	5
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.5.2 Manfaat Praktis	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2 Kesenian Tradisional.....	8
2.3 Seni Tradisional Gresik.....	8
2.4 Kebudayaan Gresik	9
2.5 Pencak Macan	9
2.6 Fotografi.....	10
2.6.1 Sudut Pandang Pemotretan	11
2.6.2 Tehnik Fotografi	12

2.7 Sejarah Fotografi Indonesia	13
2.8 Fotografi Cerita (Photography Story)	15
2.9 Buku	16
2.10 Anatomi Buku	16
2.10.1 Cover Buku (Sampul Buku).....	16
2.10.2 Perwajahan Buku	17
2.10.3 Halaman Preliminaries (Halaman Pendahuluan)	18
2.10.4 Halaman Isi Buku.....	19
2.10.5 Halaman Postliminary (penyudah).....	21
2.11 Kertas	21
2.12 Layout	22
2.12.1 Prinsip-Prinsip Layout	23
2.12.2 Jenis – Jenis Layout	24
2.13 Elemen Dasar Desain	26
2.14 Prinsip Dasar Desain	29
2.15 Tipografi.....	30
2.16 Warna	32
BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1 Jenis Penelitian.....	36
3.2 Objek Penelitian	37
3.3 Subjek Penelitian.....	37
3.4 Lokasi Penelitian.....	38
3.5 Perancangan Penelitian	38
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	40
3.6.1 Data Primer	40
3.6.2 Data Sekunder	41
3.7 Teknik Analisis Data.....	42

3.7.1 Reduksi Data	42
3.7.2 Penyajian Data	43
3.7.3 Penarikan Kesimpulan	43
BAB IV PEMBAHASAN.....	44
4.1 Hasil dan Analisis Data.....	44
4.1.1 Hasil Observasi	44
4.1.2 Hasil Wawancara	45
4.1.3 Dokumentasi	49
4.1.4 Studi Kompetitor.....	50
4.1.5 Studi Literatur	51
4.2 Analisis Data.....	52
4.2.1 Reduksi Data.....	52
4.2.2 Penyajian	54
4.2.3 Kesimpulan	56
4.3 Konsep atau Keyword	57
4.3.1 Analisa <i>Segmenting, Targetting, dan Positioning</i> (STP).....	57
4.3.2 <i>Unique Selling Preposition (USP)</i>	58
4.3.3 Analisis SWOT (<i>Strenght, Weakness, Opportunity, Threat</i>).....	60
4.3.4 Keyword.....	61
4.3.5 Deskripsi Konsep	62
4.4 Konsep Perancangan Karya	62
4.4.1 Konsep Perancangan	62
4.4.2 Tujuan Kreatif	62
4.4.3 Strategi Kreatif	63
4.4.4 Strategi Media	67
4.5 Implementasi Media.....	77
4.5.1 Desain Media Pendukung	102

BAB V Kesimpulan dan Saran	105
5.1 Kesimpulan	105
5.2 Saran	106
DAFTAR PUSTAKA	107
BIODATA PENULIS.....	118



DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Diagram Warna	33
Gambar 4.1 Wawancara Terhadap Budayawan Gresik Bapak Oemar Zainuddin.....	46
Gambar 4.2 Wawancara Pembina Pencak Macan Lumpur Bapak Abdul Haris...	48
Gambar 4.3 Salah Satu Pertunjukan Pencak Macan Lumpur	49
Gambar 4.4 Berkumpulnya Pencak Macan Lumpur Dengan Pengantin	50
Gambar 4.5 Buku photo essai Perjuangan hidup macanan kaduk	51
Gambar 4.6 Skema Key Massage	61
Gambar 4.7 Warna Identitas	65
Gambar 4.8 <i>Font Sugo Pro Classic Regular</i>	66
Gambar 4.9 <i>Font Mirror 82</i>	67
Gambar 4.10 Sketsa cover.....	68
Gambar 4.11 Sketsa layout 1	69
Gambar 4.12 Sketsa layout 2	69
Gambar 4.13 Sketsa layout 3	70
Gambar 4.14 Sketsa layout 4	71
Gambar 4.15 Sketsa Poster	72
Gambar 4.16 Sketsa Flayer	73
Gambar 4.17 Sketsa X-Banner.....	74
Gambar 4.18 Sketsa Pembatas buku	75
Gambar 4.19 Sketsa Gantungan kunci dan Stiker.....	76
Gambar 4.20 Desain Cover	77
Gambar 4.21 Desain Ucapan Terima kasih.....	78
Gambar 4.22 Desain Daftar isi.....	79
Gambar 4.23 Desain Prolog	80

Gambar 4.24 Desain Tahap persiapan Halaman I.....	81
Gambar 4.25 Desain Halaman II -III	82
Gambar 4.26 Desain Halaman IV-V	83
Gambar 4.27 Desain Halaman VI-VII	84
Gambar 4.28 Desain Halaman VIII- IX.....	85
Gambar 4.29 Desain Halaman X-XI.....	86
Gambar 4.30 Desain Halaman XII-XIII.....	87
Gambar 4.31 Desain Halaman XIV-XV	87
Gambar 4.32 Desain Halaman XVI-XVII	89
Gambar 4.33 Desain Halaman XVIII-XIX	90
Gambar 4.34 Desain Halaman XX-XXI	91
Gambar 4.35 Desain Halaman XXII-XXIII.....	92
Gambar 4.36 Desain Halaman XXIV-XXV	93
Gambar 4.37 Desain Halaman XXVI-XXVII.....	94
Gambar 4.38 Desain Halaman XXVIII - XXIX	95
Gambar 4.39 Desain Halaman XXX-XXXI	96
Gambar 4.40 Desain Halaman XXXII-XXXIII.....	97
Gambar 4.41 Desain Halaman XXXIV- XXXV.....	98
Gambar 4.42 Desain Halaman XXXVI-XXXVII.....	99
Gambar 4.43 Desain Halaman XXXVIII-XXXIX.....	100
Gambar 4.44 Desain Halaman XL.....	101
Gambar 4.45 Desain Poster.....	102
Gambar 4.46 Desain X-Banner	103
Gambar 4.47 Desain Pembatas Buku.....	103
Gambar 4.48 Desain Flayer.....	104
Gambar 4.49 Desain Gantungan Kunci dan Stiker	104

DAFTAR TABEL

	Halaman
4.1 Tabel SWOT	60



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Kartu Seminar.....	108
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	109
Lampiran 3 Kelayakan Pameran	110
Lampiran 4 Surat BAPPEDA.....	112
Lampiran 5 Form Berita Acara Pembahasan Proposal	114
Lampiran 6 Form Berita Acara Pembahasan Tugas Akhir	116



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seni tradisional Pencak Macan merupakan budaya warisan leluhur khas kota Gresik khususnya bagi warga Desa Lumpur. Menurut hasil wawancara dengan Ketua Peguyuban Seni Tradisional Lumpur (PSTLG) dengan Bapak Muslikhun, kebudayaan tersebut berawal dari sejarah yang menceritakan dimana saat itu mbah Sindujoyo bertapa di Goa Sigolo-golo, Jawa Tengah. Pada saat itu mbah sindujoyo sudah 7 hari 7 malam tidak menemukan pintu Goa Sigolo-golo tersebut, maka saat itu mbah Sindujoyo ditolong dan diantarkan seekor macan kuning menuju pintu Goa tersebut. Sesampainya di dalam Goa mbah Sindujoyo dan macan kuning bertemu monyet/kera, mereka berdua menjaga mbah Sindujoyo bertapa, dan ditengah-tengah pertapaan datanglah Genderuwo menggoda mbah Sindujoyo bertapa sampai terjadi perkelahian antara macan kuning, kera melawan Genderuwo. Kemudian datang seekor macan putih meleraikan pertengkaran mereka dan bersama-sama mengusir Genderuwo tersebut.

Tradisi Pencak Macan mengacuh sekilas dari peristiwa mbah Sindujoyo tersebut. Tradisi Pencak Macan saat ini digunakan untuk pengiring/arak-arakan pengantin laki-laki menuju rumah pengantin perempuan. Menurut hasil wawancara dengan Abdul Haris selaku Pembina Pencak Macan, biasanya dalam arak-arakan tersebut di iringi juga hadrah, dimana setelah di rias dan keluar rumah disambut penabuh hadrah dengan lantunan Shalawat Tholaal Badru beserta Pencak Macan

yang berada di depan pengantin laki-laki. Dalam perjalanan Pencak Macan tersebut mulai melakukan atraksinya yang diawali dengan macan kuning dan kera yang di ibaratkan macan kuning tersebut pengantin laki-laki dan kera adalah pengantin perempuan, mereka berjalan dan melakukan atraksinya secara damai, kemudian datanglah Genderuwo yang menggoda kedamaian macan kuning dan kera tersebut. Terjadilah pertengkaran antara ketiga-tiganya. Datanglah macan putih dengan memberikan petuah-petuah kepada mereka bertiga untuk hidup rukun, tetapi Genderuwo tidak mau dan terus menyerang macan kuning dan kera tersebut, akhirnya macan putih membantu untuk mengusir Genderuwo, Alhamdulillah bisa terkalahkan, kemudian macan kuning dan kera tersebut bisa hidup damai kembali.

Filosofi dari Pencak Macan mempunyai arti sebagai pengingat tentang lika-liku serta konflik perjalanan yang akan di hadapi pasangan pengantin sebagai suami istri dalam menjalanani bahtera rumah tangga. Menurut hasil wawancara dengan budayawan Bapak Oemar Zainuddin dan Ketua PSTLG di PAUD Desa Lumpur, tokoh dalam karakter pencak macan terdiri dari, Macan Kuning yang menggambarkan suami yang harus tangguh dalam menjalani kehidupan rumah tangga. Monyet/kera yang menggambarkan peran istri yang harus memiliki hati nurani yang bersih dan memelihara pernikahannya dengan baik. Sehingga terwujud rumah tangga yang sakinah, mawaddah dan warrahmah. Genderuwo yang menimbulkan berbagai hawa nafsu manusia saat menghadapi tantangan hidup dalam mengarungi bahtera rumah tangga, Macan Putih dan pendekar menggambarkan seorang ulama yang memberikan nasihat kepada siapa saja yang melakukan kesalahan khususnya untuk kedua mempelai. Penampilan Pencak

Macan diiringi pula alat musik tradisional, yaitu tiga gendang, satu jidor, dua gong dan dua bonang yang dapat menambah nuansa meriah dalam pencak macan tersebut.

Saat ini seluruh kesenian yang ada di desa lumpur berada di bawah naungan PSTLG (Paguyuban Seni Tradisi Lumpur Gresik). Kesenian Pencak Macan lebih banyak dikenal oleh masyarakat Desa Lumpur dan desa yang ada di sekitarnya, tetapi kurang dikenal oleh masyarakat Gresik secara luas. Karena masih kurangnya rasa ingin tahu dan kepedulian terhadap kesenian tradisional daerah khususnya pada kalangan remaja hingga dewasa. Untuk memperkenalkan dikalangan umum khususnya anak remaja yang peduli dan sadar akan kesenian tradisional daerahnya, bukanlah hal yang mudah untuk itu Paguyuban Seni Tradisi Lumpur Gresik (PSTLG) mengadakan festival Pencak Macan dikalangan anak muda.

Pengenalan kesenian tradisional Pencak Macan ini dapat dilakukan melalui media fotografi, salah satunya dengan buku *story photography* dimana foto cerita mampu menyampaikan pesan yang kuat, membangkitkan semangat, menghadirkan perasaan haru, menghibur, hingga memancing perdebatan (Taufan Wijaya,2016:14). Sedangkan *story photography* memiliki struktur yang menceritakan kejadian dimana ada awalan, penjelasan cerita dan penutup (Taufan Wijaya,2016:39). Kesenjangan terjadi karena minimnya pengetahuan, serta media pengenalan seperti buku yang interaktif secara visual. Dengan ini diharapkan dapat mengenalkan Pencak Macan kepada warga Gresik dengan lebih efektif.

Perancangan ini lebih difokuskan pada pembuatan buku *Story Photography*, karena melalui *Story Photography* dapat menceritakan kembali kesenian tradisi

budaya khas dari gresik agar memperkenalkan dan berkembang luas di daerah gresik. Selain itu melalui sebuah foto, situasi dapat digambarkan secara nyata sehingga dapat menceritakan dan memberikan informasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka pada permasalahan ini dapat dirumuskan sebagai berikut “ Bagaimana Merancang Buku *Story Photography* Tradisi Pencak Macan Lumpur Guna Memperkenalkan Budaya Khas Gresik ?.”

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam masalah ini dapat terfokus dan tidak terlalu meluas, maka diperlukan batasan-batasan mengenai permasalahan yang ada yaitu:

1. Merancang Buku *Story Photography* Tradisi Pencak Macan Lumpur Guna Memperkenalkan Budaya Khas Gresik.
2. Merancang pembatas buku Tradisi Pencak Macan Lumpur.
3. Merancang desain poster tentang Tradisi Pencak Macan Lumpur.
4. Merancang desain X-banner tentang launching buku *Story photography* Tradisi Pencak Macan Lumpur.
5. Merancang flyer launching buku *Story photography* Tradisi Pencak Macan Lumpur.
6. Gantungan kunci dan stiker yang visualnya diambil dari Tradisi Pencak Macan Lumpur.

1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai adalah untuk Merancang buku *Story Photography* tradisi pencak macan lumpur guna memperkenalkan budaya khas Gresik.

1.5 Manfaat

1.5.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari perancangan buku ini sebagai berikut :

- a. Media memperkenalkan budaya asli khas Gresik.
- b. Menambah pengetahuan tentang perancangan buku *photography*

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang dihasilkan dari penelitian ini sebagai berikut :

Diharapkan dapat memperkenalkan pencak macan budaya khas gresik yg kurang di ketahui masyarakat Gresik pada umumnya, menambah daya tarik dari Pencak Macan dan meningkatkan ekonomi penduduk sekitar Desa Lumpur.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Untuk mendukung Perancangan buku *story photography* tradisi Pencak Macan Lumpur guna memperkenalkan budaya khas Gresik, maka dibutuhkan beberapa teori dan konsep yang relevan sebagai pokok pembahasan juga sebagai literatur sehingga penciptaan buku ini lebih kuat, ilmiah dan dapat dipertanggung jawabkan.

2.1 Penelitian Terdahulu

Dasar atau acuan yang berupa kumpulan dari beberapa teori melalui hasil berbagai penelitian sebelumnya merupakan hal yang sangat perlu sehingga dapat dijadikan sebagai data kajian pendukung. Salah satu data pendukung menurut peneliti perlu dijadikan bahan kajian terpenting yaitu penelitian terdahulu yang relevan dengan pembahasan permasalahan dalam penelitian ini. Dalam hal ini, fokus penelitian terdahulu yang dijadikan acuan adalah terkait dengan masalah budaya seni lukis tradisional Damar Kurung dan budaya kota Gresik. Oleh karena itu, peneliti melakukan langkah kajian terhadap beberapa hasil penelitian berupa jurnal dan karya ilmiah.

Penelitian terdahulu pernah dibuat oleh mahasiswa Desain Komunikasi Visual di Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya yang bernama Kinanthi Arum Mustika Wardhani dengan judul Perancangan Buku *Story photography* Damar Kurung Sriwati Masmundari sebagai apresiasi budaya

seni lukis tradisional Gresik. Dan adapun tujuan dari penelitian tersebut adalah sebagai upaya mengenalkan kebudayaan Gresik yang khas dan masih bertahan dilakukan sampai sekarang dan Sebagai media riset yang mengenalkan sisi lain dari karya Sriwati Masmundari yang pernah menjadi legenda dan kebanggaan masyarakat Gresik.

Penelitian tersebut menggunakan sumber data primer dan sekunder, yaitu wawancara, pegamatan langsung, dokumentasi, kepustakaan dan internet. Analisa yang dibuat berdasarkan dari situasi yang terjadi dan berhubungan dengan objek analisa. Permasalahan dalam penelitan ini diketahui dengan membandingkan kekuatan (strength), kelemahan (weakness), kesempatan (opportunity), dan ancaman (threat). Dengan hasil penelitian, bahwa dengan adanya Perancangan Buku *photography Story Damar Kurung Gresik* sebagai apresiasi budaya seni lukis tradisional Gresik sangat mempengaruhi untuk memberikan informasi tentang budaya kota Gresik.

Dalam perancangan buku *story photography* tradisi Pencak Macan guna memperkenalkan budaya khas Gresik sebagai media informasi yang berguna untuk memperkenalkan secara baik dan semestinya kepada masyarakat di dalam maupun mancanegara melalui media *photography*. Perancangan ini menggunakan media *photography* dengan menitik fokus pada prosesi awal sampai akhir tradisi pencak macan dengan alur yang sesuai, kemudian dikemas dalam bentuk buku *photography* agar lebih menarik dan dapat diterima oleh masyarakat luas.

Perbedaan penelitian sebelumnya yaitu dengan objek Damar Kurung sebagai budaya khas Gresik yang memiliki output berupa buku *story photography*,

penelitian yang dilakukan pada saat ini lebih fokus kepada tradisi Pencak Macan yang dikemas dalam bentuk *story photography* sebagai guna memperkenalkan budaya khas Gresik. Kesamaan dari kedua penelitian ini memiliki *output* yang sama yaitu *story photography*.

2.2 Kesenian Tradisional

Tradisional adalah cara berfikir dan tingkah laku yang keluar secara alamiah karena kebutuhan dan berpegang pada aturan yang ada secara turun temurun dari nenek moyang terdahulu. Kesenian tradisional adalah kesenian yang diciptakan oleh masyarakat banyak yang mengandung unsur keindahan yang hasilnya menjadi milik bersama (Alwi, 2003 : 1038).

Istilah tradisional berasal dari kata “tradisi” yang merupakan kebiasaan atau perilaku dan didasarkan pada tata aturan atau norma yang diwariskan secara turun temurun dari suatu generasi ke generasi berikutnya yang masih dijalankan di masyarakat.

2.3 Seni Tradisional Gresik

Keanekaragaman seni tradisional Gresik merupakan kekayaan dan identitas daerah yang sangat di perlukan untuk memajukan kesenian sehingga layak untuk dilestarikan karena memiliki keunikan tersendiri yang tidak dimiliki daerah lain. Setiap daerah umumnya mempunyai seni tradisional yang berbeda, khususnya di wilayah Gresik yang mempunyai beragam kesenian tradisional yang masih berkembang pada masyarakatnya sampai saat ini.

Beberapa kesenian tradisional Gresik yang masih dapat ditemui dalam kehidupan masyarakat Gresik diantaranya tradisi rabo wekasan, tradisi haul

bungah, tradisi nyadran di desa abar abir, tradisi pasar bandeng, tradisi kolak ayam, tradisi malam selawe, tradisi macapat, tradisi hari raya kupatan, tradisi pencak macan, dan lain lain. (Disbudpar; 2017)

2.4 Kebudayaan Gresik

Nenek Moyang mewariskan banyak sekali kebudayaan. Semua tergantung bagaimana sikap kita sebagai generasi penerus terhadap kebudayaan tersebut. Secara otomatis akan hilang seiring berjalannya waktu, tergerus oleh kebudayaan luar yang masuk. Tidak dapat di bayangkan bagaimana kondisi masyarakat kita sepuluh atau dua puluh tahun kedepan kalau semua itu benar-benar terjadi. oleh karena itu, sudah bagian suatu keharusan menjaga peninggalan kebudayaan yang bernilai tinggi.

Sebagai salah satu jalanya adalah dengan tetap mengajarkan kepada anak cucu kita sebagai generasi penerus dimasa yang akan datang. Selain itu bisa juga dengan memlihara keberadanya di lingkungan masyarakat sekitarnya. Kebudayaan Gresik yang beraneka ragam seperti hadrah, kedundangan, padusan, deng-gling, damar kurung, dan lain lain. (Disbudpar; 2017)

2.5 Pencak Macan

Pencak Macan merupakan budaya warisan leluhur khas kota Gresik khususnya bagi warga Desa Lumpur. Kebudayaan tersebut berawal dari sejarah yang menceritakan saat itu mbah Sindujoyo bertapa di Goa Sigolo-golo, Jawa Tengah. Pada saat itu mbah sindujoyo sudah 7 hari 7 malam tidak menemukan pintu Goa Sigolo-golo tersebut, maka saat itu mbah Sindujoyo ditolong dan diantarkan seekor macan kuning menuju pintu Goa tersebut. Sesampainya di dalam Goa mbah

Sindujoyo dan macan kuning bertemu monyet/kera, mereka berdua menjaga mbah Sindujoyo bertapa, dan ditengah-tengah pertapaan datanglah Genderuwo menggoda mbah Sindujoyo bertapa sampai terjadi perkelahian antara macan kuning, kera melawan Genderuwo. Kemudian datang seekor macan putih meleraikan pertengkaran mereka dan bersama-sama mengusir Genderuwo tersebut. Tradisi Pencak Macan mengacuh sekilas dari peristiwa mbah Sindujoyo tersebut.

Tradisi Pencak Macan saat ini digunakan untuk pengiring/arak-arakan pengantin laki-laki menuju rumah pengantin perempuan. Biasanya dalam arak-arakan tersebut di iringi juga hadrah, dimana setelah di rias dan keluar rumah disambut penabuh hadrah dengan lantunan Shalawat Tholaal Badru beserta Pencak Macan yang berada di depan pengantin laki-laki.

2.6 Fotografi

Penemuan kamera dan film merupakan peristiwa yang tidak akan lepas dari sejarah photography. Penemuan film membuat kita dapat mereproduksi gambar. Sementara proses pencahayaan film tersebut terjadi di dalam kamera. Menurut Ansel Adams photography diambil dari bahasa Yunani, yang berarti "*photo*" adalah sinar atau cahaya, dan "*graphien*" yang berarti gambar.

Dalam suatu seni rupa, *photography* adalah proses pembuatan lukisan yang menggunakan media cahaya. *photography* secara umum dapat diartikan "menggambar dengan cahaya". Prinsip *photography* adalah memfokuskan cahaya dengan bantuan pembiasan, sehingga mampu menangkap cahaya. Medium yang

telah dibakar dengan ukuran cahaya yang tepat akan menghasilkan bayangan yang identik biasanya disebut dengan lensa.

Alat yang biasa digunakan adalah kamera. Istilah *Camera* berasal dari bahasa Inggris yang artinya kamera. Didalam kamera sendiri terdapat namanya segitiga exposure yaitu kecepatan rana (*Speed*), diafragma (*Aperture*) dan *ISO/ASA* (*ISO Speed*). Pada zaman *photography* di era digital ini film tidak lagi di gunakan, maka kecepatan pada film digantikan oleh Digital ISO.

Didalam sebuah pemotretan tentunya seorang fotografer akan memperhatikan teknik-teknik dan sudut pandang agar mendapatkan suatu hasil jepretan kamera yang bagus (Abdul Aziz, 2013:78).

2.6.1 Sudut Pandang Pemotretan

1. *High Angle*

Dimana sudut pandang yang posisinya dari atas, seperti pengamatan seekor mata burung

2. *Eye Level* (Sudut Pandang Datar)

Dimana letak sudut pandang kita atau kamera memiliki sudut pandang yang datar, dimana posisi pengamatan tersebut sejajar dengan horison atau sudut pandang mata kita.

3 *Low Angle*

Merupakan sudut pandang bawah, dimana posisi pengamatan atau pengambilan gambar dari bawah seperti mata seekor kodok.

2.6.2 Teknik Fotografi

Teknik fotografi merupakan sebuah teknik pemotretan yang digunakan dalam untuk menghasilkan sebuah hasil foto berdasarkan pengaturan kamera seperti lensa, diafragma, maupun kecepatan rana (Abdul Aziz, 2013:81).

1. *Long Shot*

Sebuah objek pemotretan merupakan satu bagian dari lingkungan di sekelilingnya. Sehingga sebuah tampilan dari keadaan sekelilingnya menjadikan obyek mendominasi dari foto tersebut.

2. *Medium Shot*

Dimana obyek gambar atau foto mendominasi dalam tampilan gambar dan hampir memenuhi bidang gambar.

3. *Close Up*

Tampilan sebuah obyek yang sebagian gambar memenuhi ruang foto 3/4, 1/2, 1/4 misalnya jika sebuah obyek foto manusia itu akan menghasilkan sebuah jepretan yang bisa hanya kepala saja.

4. *Extreme Close up*

Dimana pengambilan obyek pada suatu bagian kecil dari obyek tersebut, misalnya pada mata serangga ataupun manusia. Didalam teknik ini diperlukan lensa pendekat (*Close Up Lens*) atau lensa makro sehingga teknik ini dapat menghasilkan hasil yang sempurna.

5. *Freezing*

Sebuah teknik fotografi yang menekankan pada upaya membekukan sebuah obyek yang sedang bergerak. Dalam penggunaan teknik ini menekankan

pengaturan speed/rana sebagai acuan dalam membekukan sebuah obyek dengan pengaturan sesuai kebutuhan.

6. *Depth Of Field (DOF)*

Merupakan teknik fotografi yang berada pada sekelilingi suatu objek yang memiliki ketajaman pada titik suatu objek, dimana bukaan difragma menjadi salah satu untuk mendapatkan obyek yang di inginkan.

2.7 Sejarah Fotografi Indonesia

Perkembangan fotografi di Indonesia selalu berkaitan dan mengalir bersama momentum sosial-politik perjalanan bangsa ini, mulai dari momentum perubahan kebijakan politik kolonial, revolusi kemerdekaan, ledakan ekonomi di awal 1980-an, sampai Reformasi 1998. Pada tahun 1841, seorang pegawai kesehatan Belanda bernama Juriaan Munich mendapat perintah dari Kementerian Kolonial untuk mendarat di Batavia dengan membawa *dauguerreotype*. Munich diberi tugas mengabadikan tanaman-tanaman serta kondisi alam yang ada di Indonesia sebagai cara untuk mendapatkan informasi seputar kondisi alam. Sejak saat itu, kamera menjadi bagian dari teknologi modern yang dipakai Pemerintah Belanda untuk menjalankan kebijakan barunya. Penguasaan dan kontrol terhadap tanah jajahan tidak lagi dilakukan dengan membangun benteng pertahanan atau penempatan pasukan dan meriam, melainkan dengan cara menguasai teknologi transportasi dan komunikasi modern. Dalam kerangka ini, fotografi menjalankan fungsinya lewat pekerja administratif kolonial, pegawai pengadilan, opsir militer, dan misionaris.

Berdasarkan survei dan hasil riset di studio foto-foto komersial di Hindia Belanda tentang foto-foto yang ada sejak tahun 1850 hingga 1940, dari 540 studio foto di 75 kota besar dan kecil, terdapat 315 nama orang Eropa, 186 orang Cina, 45 orang Jepang, dan hanya empat orang lokal Indonesia, salah satunya adalah Kasion Cephass. Kasion Cephass adalah warga lokal asli. Ia dilahirkan pada tanggal 15 Februari 1844 di Yogyakarta. Cephass sebenarnya adalah asli pribumi yang kemudian diangkat sebagai anak oleh pasangan Adrianus Schalk dan Eta Philipina Kreeft, lalu disekolahkan ke Belanda. Cephass lah yang pertama kali mengenalkan dunia fotografi ke Indonesia. Meski demikian, literatur-literatur sejarah Indonesia sangat jarang menyebut namanya sebagai pribumi pertama yang berkarir sebagai fotografer profesional. Nama Kasion Cephass mulai terlacak dengan karya fotografi tertuanya buatan tahun 1875. Dibutuhkan waktu hampir seratus tahun bagi bangsa ini untuk benar-benar mengenal dunia fotografi. Masuknya Jepang pada tahun 1942 telah menciptakan kesempatan bagi bangsa Indonesia untuk menyerap teknologi ini. Demi kebutuhan propagandanya, Jepang mulai melatih orang Indonesia menjadi fotografer untuk bekerja di kantor berita mereka, Domei. Pada saat itulah muncul nama Mendur Bersaudara. Merekalah yang membentuk imaji baru tentang bangsa Indonesia.

Melalui fotografi, Mendur bersaudara berusaha menggiring mental bangsa ini menjadi bermental sama tinggi dan sederajat. Frans Mendur bersama kakaknya, Alex Mendur, juga menjadi icon bagi dunia fotografer nasional. Mereka kerap merekam peristiwa-peristiwa penting bagi negeri ini, salah satunya adalah mengabadikan detik-detik pembacaan Proklamasi Kemerdekaan Republik

Indonesia. Inilah momentum ketika fotografi benar-benar “sampai” ke Indonesia, ketika kamera berpindah tangan dan orang Indonesia mulai merepresentasikan dirinya sendiri. (<http://anazwijayanto.blogspot.co.id>)

2.8 Fotografi Cerita (*Story Photography*)

Fotografi story adalah series foto yang terdiri dari lebih dari 1 foto yang mencertiakan atau bercerita tentang suatu keadaan dalam menggunakan fotografi untuk bercerita, biasanya fotografer menggunakan beberapa foto. Karena jarang satu foto dapat menceritakan satu kisah secara keseluruhan. Setelah foto terpilih, kita dapat menyusun sedemikian rupa sehingga pemirsa dapat melihat inti dan detail dari cerita secara lengkap kejadian dimana ada awalan penjelasan, cerita dan penutup.

Untuk membuat rangkaian foto bercerita (photo story) yang bagus, kita tidak hanya membutuhkan pengetahuan bagaimana membuat foto yg baik, tapi juga keterampilan untuk bercerita. Meskipun terdiri dari beberapa foto, tapi rangkaian photo story memiliki benang merah yang mengkaitkan antara satu foto dengan yang lainnya. Mengkaitkan foto bisa melalui subjek foto yang sama, gaya foto atau warna, komposisi, tempat dan topik yang sama. (Taufan Wijaya, 2016:22).
Membutuhkan ide/topik, membuat perencanaan. Selain itu kita membutuhkan kerjasama antara otak, mata dan hati. karena sebuah foto cerita tersebut memiliki sebuah tema dan konsep yang matang dan foto-foto tersebut saling terkait, sehingga membentuk sebuah cerita yang disajikan dalam jepretan foto. Kreatifitas

pengambilan foto, ide cerita, serta penataan tata letak dalam bentuk penyajian foto ceria sangat perlu untuk menarik minat pembacanya.

2.9 Buku

Buku adalah sumber ilmu pengetahuan dan sumber pembangun watak bangsa. Buku dapat dijadikan pula sebagai sarana informasi untuk memahami sesuatu dengan mudah. biasanya buku bergambar buku yang paling diminati oleh anak – anak karena lebih mudah untuk dipahami, selain itu terdapat banyak gambar dan dapat menarik perhatian anak. (Muktiono,2003:25)

Sedangkan menurut Hizair buku merupakan kumpulan kertas atau bahan lainnya yang di jilid menjadi satu dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembar kertas pada buku disebut sebuah halaman. Seiring dengan perkembangan dalam bidang dunia informatika, kini istilah *e-book* (buku elektronik), yang mengandalkan komputer dan internet (jika aksesnya online).

2.10 Anatomi Buku

Iyan Wibowo dalam bukunya yang berjudul “ Anatomi Buku “ (2007:37), menyebutkan bahwa buku memiliki beberapa bagian yang menjadi kelengkapan buku antara lain :

2.10.1 Cover Buku (Sampul Buku)

1. Cover depan, Kover depan biasanya berisi judul, nama penulis, nama pember pengantar atau sambutan, serta logo dan nama penerbit. Kover merupakan satu hal yang penting dalam suatu buku, karena dapat

mempengaruhi daya tarik seseorang saat melihatnya. Semakin menarik cover maka semakin besar rasa tertarik seseorang terhadap buku tersebut.

2. Cover belakang, Biasanya berisi judul buku, sinopsis, biografi penulis, ISBN (International Standard Book Number) beserta barcode-nya, dan alamat penerbit sekaligus logonya.
3. Punggung buku, biasanya hanya terdapat pada buku yang tebal saja. Punggung buku berisi nama pengarang, nama penerbit, dan logo penerbit.
4. Endorsement, berisi dukungan atau pujian terhadap buku tersebut dari pembacanya atau ahli atau orang terkenal untuk menambah daya pikat buku, biasanya berada di cover buku atau over belakang.
5. Lidah Cover (jarang ada, buku tertentu saja) : Biasanya berisi foto beserta riwayat hidup pengarang dan atau ringkasan buku yang dihadirkan untuk kepentingan estetika dan memberikan kesan keeksklusifan pada buku.

2.10.2 Perwajahan Buku

1. Ukuran buku, Masalah ukuran buku sangat berhubungan dengan materi (isi) biasanya menyesuaikan dengan kegunaan dan isi buku tersebut.
2. Bidang cetak, bagian bidang yang berisi tulisan (materi) disebut dengan bidang cetak. Sedangkan di setiap sisi halaman yang kosong disebut margin yang berfungsi memperindah dan juga mengamankan materi untuk menghindari dari kesalahan cetak.

3. Pemilihan huruf, Jenis huruf (font), ukuran huruf (size), dan jarak antar baris (lead) sangat penting dalam pembuatan buku. Ketiga hal tersebut sangat mempengaruhi kenyamanan pembaca saat membacanya.
4. Teknik penomoran halaman, memudahkan pembaca untuk menandai materi (isi).
5. Pemilihan warna, Beberapa buku terkadang membutuhkan pewarnaan pada bagian gambar-gambar tertentu yang memang dibutuhkan, untuk penegasan atau sekadar keindahan.
6. Keindahan dan kesesuaian ilustrasi, hanya beberapa buku saja, biasanya buku untuk anak-anak yang paling banyak membutuhkan ilustrasi yang berfungsi menggambarkan materi, sehingga membantu imajinasi pembaca untuk memahami pesan di dalam buku.
7. Kualitas kertas dan penjilidan, Tidak semua buku dicetak dengan menggunakan kertas yang sama. Dilihat dari materi (isi) yang ada didalam buku tersebut. Hal ini mempengaruhi penjilidan di akhir proses penerbitan buku.

2.10.3 Halaman Preliminaries (Halaman Pendahuluan)

1. Halaman judul, Halaman ini berada di halaman awal, setelah Kover Buku, antara lain berisi judul, subjudul, nama penulis, nama penerjemah, nama penerbit, dan logo. Akan tetapi ada sebagian buku terbitan memiliki halaman prancis, yang terletak sebelum halaman judul, dan hanya berisi judul buku.

2. Hak cipta (*copyright*), Halaman hak cipta berisi judul, identitas penerbit, penulis, termasuk tim yang terlibat selama proses publikasi, misalnya editor, penata letak, desainer sampul, ilustrator, dan lain-lain. Halaman hak cipta ini biasanya juga disertai pernyataan larangan atau izin untuk memperbanyak (menggandakan) buku tersebut.
3. Halaman tambahan, Halaman ini biasanya berisi motto dan atau ucapan terima kasih dari penulis.
4. Sambutan, Halaman yang berisi sambutan yang disampaikan oleh lembaga atau perseorangan yang bersangkutan.
5. Kata pengantar, Kata pengantar berisi sedikit ulasan mengenai buku atau ulasan mengenai penulis, yang ditulis penerbit atau siapa pun yang berkaitan dengan isi buku.
6. Prakata, Prakata ditulis sendiri oleh penulis, biasanya berisi uraian tentang tujuan dan metode penulisan.
7. Daftar isi, Memudahkan pembaca untuk mencari halaman isi

2.10.4 Halaman Isi Buku

1. Judul bab, Biasanya, jenis beserta ukuran font (font size, lebih besar) judul bab dibuat berbeda dengan judul subbab apalagi dengan isinya.
2. Penomoran bab, Penomoran ini berbeda-beda pada beberapa buku. Pada buku yang berisi ilmu pengetahuan teoritis biasanya penomoran bab menggunakan angka Romawi atau angka Arab. Sedangkan pada buku-buku sastra atau buku-buku ilmu pengetahuan populer, menggunakan simbol-

simbol atau berupa tulisan, satu, dua, tiga, dan seterusnya.

3. Alinea, Setiap paragraf baru akan ditandai dengan adanya alinea.
4. Penomoran teks, Dalam penomoran teks yang digunakan harus selalu konsisten dan sesuai aturan penomoran teks. Misalnya dengan huruf (A, 1, a, (1), (a)) dan dengan angka (1.1, 1.2, 1.2.3), atau dengan teknik lain.
5. Perincian, Dalam melakukan perincian hampir sama dengan sistem penomoran teks. Perincian banyak dijumpai pada soal-soal ujian Perincian dapat berupa penjabaran, dapat pula berupa pilihan, dapat menggunakan nomor, dan dapat pula menggunakan angka.
6. Kutipan, Setiap kutipan harus mencantumkan sumber. Kutipan harus dibuat dengan font yang berbeda, baik ukuran, dan jenis font-nya, atau bisa juga dengan cara diberi background.
7. Ilustrasi, Ilustrasi harus memiliki keterkaitan dengan materi. Sebab, pemberian ilustrasi memiliki tujuan untuk membantu menjelaskan materi melalui gambar.
8. Tabel, Tabel harus diletakkan berdekatan dengan materi yang berkaitan.
9. Judul lelar, Judul lelar biasanya ditempatkan di atas atau di bawah teks, kadang diletakkan bersebelahan dengan nomor halaman buku. Judul lelar biasanya berisi judul buku (pada setiap halaman genap) dan judul bab atau nama pengarang (pada setiap halaman ganjil).
10. Inisial, Inisial adalah huruf pertama dalam di awal paragraf setelah judul bab yang dibuat sangat besar melebihi ukuran huruf yang lain.
11. Catatan samping, Biasanya berada di akhir kalimat kutipan tidak langsung.

12. Catatan kaki, Biasanya berada di baris paling bawah halaman sebelum Judul lelar.

2.10.5 Halaman Postliminary (penyudah)

1. Catatan penutup, Semacam catatan kaki yang berada di akhir materi atau setelah bab terakhir.
2. Daftar istilah, Biasanya berisi istilah-istilah asing dan penjelasannya yang dipakai dalam materi (isi) buku.
3. Indeks : Daftar kata atau istilah penting yang dilengkapi dengan nomor halaman. Indeks terletak pada bagian akhir buku.
4. Daftar pustaka, Berisi daftar buku-buku yang dijadikan referensi dalam menulis materi buku.
5. Biografi penulis, Penjelasan tentang latar belakang penulis yang menulis buku tersebut.

2.11 Kertas

Kertas adalah barang yang berwujud lembaran-lembaran tipis. Yang dihasilkan dengan kompresi serat yang berasal dari pulp yang telah mengalami pengerjaan pengeringan, ditambah beberapa bahan tambahan yang saling menempel dan saling menjalin, serat yang digunakan biasanya berupa serat alam yang mengandung selulosa dan hemiselulosa. Kertas adalah susunan serat yang terikat bahan pengisi dan perekat yang memiliki sifat menyerap benda cair. Material kertas merupakan material cetak yang jumlahnya paling besar dalam proses produksi.

Secara umum kertas dibedakan menjadi dua golongan, yaitu kertas budaya dan kertas industri. Yang termasuk kertas budaya adalah kertas-kertas cetak dan kertas tulis, diantaranya adalah kertas kitab, buku, Koran dan kertas amplop. Sedangkan yang termasuk kertas industri adalah kertas kantong kertas minyak, pembungkus buah-buahan, kertas bangunan, kertas isolasi listrik, karton dan pembungkus sayur-sayuran. Adanya kertas merupakan revolusi baru dalam dunia tulis menulis yang menyumbangkan arti besar dalam peradaban dunia. Sebelum ditemukan kertas, bangsa-bangsa dahulu menggunakan tablet dari tanah lempung yang dibakar. Hal ini bisa dijumpai dari peradaban bangsa Sumeria, Prasasti dari batu, kayu, bambu, kulit atau tulang binatang, sutra, bahkan daun lontar yang dirangkai seperti dijumpai pada naskah-naskah Nusantara beberapa abad lampau.

2.12 Layout

Layout dapat dikatakan sebagai hal yang penting terhadap tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. Namun definisi layout dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan bahwa melayout itu sama dengan mendesain. Proses membuat layout adalah merengkaikan unsur-unsur tertentu menjadi susunan yang baik dan dapat mencapai tujuan tertentu (Suriyanto Rustan, 2014: 1).

2.12.1 Prinsip-Prinsip Layout

Dari waktu ke waktu, desain Layout perlu dipertimbangkan sebagai sesuatu yang dinamis dan punya fleksibilitas. Dalam sebuah layout, terdapat beberapa prinsip – prinsip yang biasa diterapkan agar menjadikan layout yang baik (Surianto Rustan, 2014 :76). Berikut prinsip – prinsip layout yaitu:

1. Sequence

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dr. Mario R. Garcia dan Pegie Stark di wilayah-wilayah pengguna Bahasa dan tulisan latin, orang membaca dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah.

2. Emphasis

Emphasis digunakan untuk memberi penekanan, atau menjadikan sebuah elemen sebagai pusat perhatian. Emphasis juga untuk membangun sequence. Di emphasis tersebut juga ada macam-macam cara menciptakan emphasis, salah satunya dengan kontras (bias lewat kontras ukuran, posisi, warna, bentuk, konsep yang berlawanan, dan lain-lain). Selain kontras, emphasis bias diciptakan lewat elemen layout yang mengandung pesan kontroversial, unik, atau emosional, efeknya akan lebih kuat dan bias menarik orang untuk membacanya.

3. Balance

Balance/keseimbangan adalah sebuah pencerminan, keseimbangan yang simetris dapat dibuktikan dengan tepat secara matematis, sedangkan yang asimetris keseimbangannya lebih bersifat optis atau “kelihatannya seimbang”. Keseimbangan yang dicapai lewat simetris sebagai contoh dapat

dijumpai pada makhluk hidup dan benda-benda, contohnya kupu-kupu dan jam pasir.

4. Unity

Unity tidak berarti hanya kesatuan dari elemen-elemen yang secara fisik kelihatan, namun juga kesatuan antara yang fisik dan non fisik yaitu pesan/komunikasi yang dibawa dalam konsep desain tersebut.

2.12.1 Jenis – Jenis Layout

Sebelum memulai membuat desain layout, diperlukan pengetahuan mengenai jenis-jenis layout. Berikut adalah jenis-jenis layout pada media cetak, baik majalah, iklan, koran maupun buku :

1. *Mondrian Layout*

Menurut Piet Mondrian seorang pelukis Belanda, iklan merupakan gabungan bentuk-bentuk *square*, *landscape*, *portrait*, yang dimana sejajar dengan bidang penyajian dan terdapat gambar yang saling menyatu sehingga membentuk sebuah komposisi.

2. *Multi Panel Layout*

Sebuah iklan dalam satu bidang penyajian yang memiliki beberapa tema visual dalam satu bentuk.

3. *Picture Window Layout*

Penempatan produk di dalam iklan yang ditampilkan secara *close up*, bisa menggunakan produk atau bisa menggunakan model.

4. *Copy Heavy Layout*

Penempatan yang lebih mengutamakan *copy writing* atau lebih mendominasi penyajian teks dalam komposisi layout-nya.

5. *Frame Layout*

Tampilan iklan yang menggunakan border/bingkai/frame-nya sehingga dapat membentuk suatu narasi.

6. *Shihlouette Layout*

Tampilan iklan yang menggunakan gambar ilustrasi atau teknik fotografi namun hanya menonjolkan bayangan saja.

7. *Type Specimen Layout*

Tata letak yang lebih mengutamakan pada penampilan jenis huruf dengan size yang besar.

8. *Sircus Layout*

Penyajian iklan yang komposisi visual dengan teks tidak beraturan dan penempatannya tidak mengarah pada ketentuan yang baku.

9. *Jumble Layout*

Penyajian iklan yang penataannya ditata secara teratur. Jumble layout ini merupakan kebalikan dari sircus layout.

10. *Grid Layout*

Penyusunan sebuah iklan yang menggunakan konsep grid. Desainnya seperti menjadi bagian per-bagian yang berada dalam skala grid.

11. *Bleed Layout*

Tampilan iklan yang menggunakan frame atau bingkai disetiap sisi bidangnya.

12. *Vertical Panel Layout*

Penyusunan yang menggunakan garis pemisah vertical dan membagi layout iklan.

13. *Alphabet Inspired Layout*

Penataan iklan yang menggunakan susunan huruf atau angka yang berurutan sehingga menimbulkan kesan narasi.

14. *Angular Layout*

Tampilan iklan dengan menggunakan susunan elemen visual yang perbandingannya tidak seimbang.

15. *Informal Balance Layout*

Ketidak seimbangan dari perbandingan penampilan visual pada penataan suatu iklan.

2.13 Elemen Dasar Desain

Menurut Arsad (1984:20), desain merupakan salah satu cabang seni yang bentuk karyanya dinikmati dengan indera penglihatan dan rabaan. Oleh karena itulah, seni rupa dalam bahasa Inggris disebut *visual art*. Artinya karya seni yang dapat dilihat, memiliki wujud yang nyata (kasat mata).

Sebagai salah satu cabang seni, karya seni rupa memiliki beberapa elemen yang membentuknya, bagaimanapun sederhananya karya tersebut. Elemen-elemen

pembentuk tersebut dalam dunia desain disebut dengan elemen desain. Dalam sebuah buku karangan Atisah Sipahelut yang berjudul *Seni Rupa dan Desain* menjelaskan unsur-unsur tersebut meliputi:

1. Garis

Garis merupakan deretan titik yang menyambung dengan kerapatan tertentu, atau dapat pula berupa dua buah titik yang dihubungkan. Garis memiliki sifat memanjang dan memiliki arah tertentu. Walaupun memiliki unsur ketebalan, namun sifat yang paling menonjol adalah dimensi panjangnya. Dari bentuknya, garis dibedakan atas garis lurus, garis lengkung, dan garis patah (zig zag). Garis juga memiliki karakter tertentu tergantung pada media, teknik, dan tempat membuatnya.

2. Bidang / Bentuk

Bidang merupakan unsur rupa yang memiliki dimensi panjang dan lebar, sedangkan bentuk memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi. Atau dengan kata lain bidang bersifat pipih, sedangkan bentuk memiliki isi atau volume. Dari bentuknya bidang maupun bentuk terdiri dari beberapa macam, yakni; bidang geometris, bidang biomorfis (organis), bidang bersudut, dan bidang tak beraturan. Bidang dapat terbentuk karena kedua ujung garis yang bertemu, atau dapat pula terjadi karena sapuan warna.

3. Tekstur

Tekstur merupakan sifat permukaan sebuah benda. Sifat permukaan dapat berkesan halus, kasar, kusam, mengkilap, licin, berpori dan sebagainya. Kesan-kesan tersebut dapat dirasakan melalui penglihatan dan rabaan. Oleh karena itu terdapat dua jenis tekstur, yaitu tekstur nyata, yaitu sifat

permukaan yang menunjukkan kesan sebenarnya antara penglihatan mata dan rabaan, dan tekstur semu (maya), yaitu kesan permukaan benda yang antara penglihatan dan rabaan dapat berbeda kesannya.

4. Warna

Secara teori warna dapat dipelajari melalui dua pendekatan, yaitu teori warna berdasarkan cahaya (dipelopori Isac Newton), dan teori warna berdasarkan pigmen warna (Goethe) Teori warna berdasarkan cahaya dapat dilihat melalui tujuh spectrum warna dalam ilmu Fisika seperti halnya warna pelangi. Untuk kepentingan pembelajaran seni rupa, artikel ini membahas teori warna berdasarkan pigmen, yakni butiran halus pada warna.

5. Gelap Terang

Dalam karya seni rupa dua dimensi gelap terang dapat berfungsi untuk beberapa hal, antara lain: menggambarkan benda menjadi berkesan tiga dimensi, menyatakan kesan ruang atau kedalaman, dan memberi perbedaan (kontras). Gelap terang dalam karya seni rupa dapat terjadi karena intensitas (daya pancar) warna, dapat pula terjadi karena percampuran warna hitam dan putih.

6. Ruang (kedalaman)

Ruang dalam karya tiga dimensi dapat dirasakan langsung oleh pengamat seperti halnya ruangan dalam rumah, ruang kelas, dan sebagainya. Dalam karya dua dimensi ruang dapat mengacu pada luas bidang gambar. Unsur ruang atau kedalaman pada karya dua dimensi bersifat semu (maya) karena diperoleh melalui kesan penggambaran yang pipih, datar, menjorok, cembung, jauh dekat dan sebagainya.

Oleh karena itu dalam karya dua dimensi kesan ruang atau kedalaman dapat ditempuh melalui beberapa cara, diantaranya:

1. Melalui penggambaran gempal
2. Penggunaan perspektif
3. Peralihan warna, gelap terang dan tekstur
4. Pergantian ukuran
5. Penggambaran bidang bertindih
6. Pergantian tampak bidang
7. Pelengkungan atau pembelokan bidang, dan
8. Penambahan bayang – bayang.

2.14 Prinsip Dasar Desain

Sebuah desain harus memenuhi beberapa prinsip desain agar menghasilkan sebuah desain yang menarik. Dalam buku Nirmana Dwimatra (Drs. Arfial Arsad Hakin, 1984) dijelaskan bahwa prinsip-prinsip desain diantaranya:

1. Keseimbangan

Terdapat dua pendekatan dasar untuk menyeimbangkan. Pertama merupakan keseimbangan simetris yang merupakan susunan dari elemen agar merata kekiri dan kekanan dari pusat. Kedua merupakan keseimbangan asimetris yang merupakan pengaturan yang berbeda dengan berat benda yang sama disetiap sisi halamannya. Simetris bisa menjadi kekuatan dan stabilitas publikasi, presentasi, dan situs website. Asimetris dapat menyiratkan kontras, berbagai gerakan, mengejutkan, dan lainnya.

2. Irama atau ritme

Irama atau ritme adalah penyusunan unsur-unsur dengan mengikuti suatu pola penataan tertentu secara teratur agar didapatkan kesan yang menarik. Penataannya dapat dilaksanakan dengan mengadakan pengulangan maupun pergantian secara teratur.

3. Penekanan atau Fokus

Fokus atau pusat perhatian selalu diperlukan dalam suatu komposisi untuk menunjukkan bagian yang dianggap penting dan diharapkan menjadi bagian utama.

4. Kesatuan

Kesatuan atau unity merupakan salah satu prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsure-unsur yang disusun, baik dalam wujudnya maupun kaitannya dengan ide yang melandasinya. Dengan adanya kesatuan ini, elemen-elemen yang ada saling mendukung sehingga diperlukan fokus yang dituju.

2.15 Tipografi

Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif. Secara umum memiliki arti ilmu yang berkaitan dengan aksara cetak. Tetapi ternyata belakangan tulisan tangan (*hand writing*) dan seni melukis aksara (*calligraphy*) termasuk yang dibahas dalam ilmu tipografi. (Adi Kusrianto, 2010;1). Salah satu elemen desain yang juga mempengaruhi dan dipengaruhi oleh elemen desain yang lain adalah

tipografi, selain itu dapat mempengaruhi keberhasilan suatu karya desain secara keseluruhan.

Berdasarkan garis besarnya jenis huruf dalam tipografi dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis yaitu Blackletter, Serif dan Sans Serif. Blackletter, dikenal juga sebagai naskah Gothic, adalah jenis typeface dalam naskah yang digunakan di penjuru Eropa Barat, dari sekitar tahun 1150 sampai akhir abad ke-17. Blackletter terus digunakan dalam bahasa Jerman sampai dengan abad ke-20. Fraktur adalah salah satu jenis naskah yang terkenal dalam jenis ini, dan kadang-kadang seluruh keluarga blackletter disebut Fraktur. Kadang blackletter disebut Old English, tapi istilah ini bukan berarti blackletter adalah huruf yang digunakan dalam naskah literatur Inggris Kuno. Bahasa Inggris Kuno atau Anglo-Saxon yang jauh lebih tua beberapa abad dari naskah-naskah blackletter.

Serif, Jenis huruf Serif adalah huruf yang memiliki garis-garis kecil yang berdiri horizontal pada badan huruf. Garis-garis kecil ini biasa disebut juga *counterstroke*. *Counterstroke* inilah yang membuat jenis huruf serif lebih mudah dibaca karena garis tersebut membantu menuntun mata pembaca melalui suatu garis teks meskipun dalam komposisi teks yang panjang. Sangat cocok digunakan untuk teks content atau isi. *Font* Serif cenderung digunakan untuk hal-hal yang bersifat formal. Font Serif sering sekali digunakan sebagai *body text* dan *headline*. Hal ini yang menyebabkan koran-koran memakai *Font* Serif untuk setiap artikelnya. Contoh font yang dapat dikelompokkan pada jenis huruf serif adalah : Times New Roman, Garamond, Book Antiqua, Palatino Linotype, Bookman Old Style, Calisto MT, Dutch, Euro Roman, Georgia, Pan Roman, Romantic, Souvenir, dan lain-lain.

Sans Serif, Jenis huruf sans serif adalah jenis huruf yang tidak memiliki garis-garis kecil dan bersifat solid. Jenis huruf seperti ini lebih tegas, bersifat fungsional dan lebih modern. Contoh font yang digolongkan kepada sans serif adalah : Arial, Futura, Avant Garde, Bitstream Vera Sans, Century Gothic dan lain sebagainya. Pada masa Revolusi Industri huruf ini hanya digunakan sebagai display type (huruf yang bentuk fisik dan ukurannya hanya layak digunakan untuk headline). Huruf ini merupakan simbolisasi penolakan terhadap gaya-gaya huruf lama Blackletter ataupun Serif yang dianggap tidak lagi mewakili semangat modernisme. Melihat dari pertimbangan fungsional. Huruf Sans Serif dianggap sebagai pilihan sempurna karena lebih mudah dibaca.

Dalam dunia desain, *typography* terdiri dari berbagai macam jenis huruf. Tampilan fisik dari jenis-jenis huruf yang berbeda dan memiliki karakter masing-masing memiliki potensi dalam merefleksikan sebuah kesan. Jenis-jenis huruf tersebut digunakan sesuai dengan kebutuhan dan karakter dari sebuah desain. Adapula huruf-huruf yang khusus diciptakan untuk keperluan sebuah rancangan grafis, huruf ini di sebut dengan *custom typefaces*. (Tipografi dalam Desain Grafis. 2001:53-71)

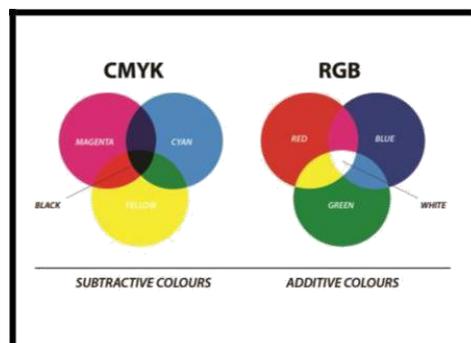
2.16 Warna

Menurut Sadjiman Ebdi Sanyoto dalam buku Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain, Warna dapat didefinisikan secara obyektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif/psikologis merupakan bagian dari pengalaman indera penglihatan. Secara obyektif atau fisik, warna dapat

diberikan oleh panjang gelombang. Cahaya yang dapat ditangkap indera manusia mempunyai panjang gelombang 380 sampai 780 nanometer. Cahaya antara dua jarak nanometer tersebut dapat diurai melalui prisma kaca menjadi warna-warna pelangi yang disebut spectrum atau warna cahaya.

Warna mempunyai pengaruh yang sangat kuat untuk menentukan respons dari orang, karena yang pertama kali dilihat oleh orang adalah warna. Selain memiliki kegunaan dapat mengubah rasa warna juga dapat mempengaruhi cara pandang, dan bisa menutupi ketidaksempurnaan serta bisa membangun suasana atau kenyamanan untuk semua orang.

Teori dasar warna yang digambarkan dalam bentuk lingkaran (roda) atau yang biasa disebut dengan *Color Wheel* (roda warna) ini terdiri dari tiga warna dasar, yaitu merah, biru, dan kuning yang biasa disebut sebagai warna Primer. Kemudian pencampuran dari dua warna dasar ini melahirkan warna baru berupa warna sekunder. Selanjutnya warna primer yang dicampur dengan warna sekunder akan menghasilkan warna tersier. Warna-warna tersebut digambarkan dalam sebuah lingkaran warna yang lebih dikenal dengan sebutan *Color Wheel*.



Gambar 2.1 Diagram Warna
(Sumber : Olahan Peneliti, 2018)

Warna juga mendefinisikan karakter seseorang secara umum, seperti warna-warna berikut :

- a. Hitam sebagai warna yang tertua (gelap) dengan sendirinya menjadi lambang untuk sifat gulita dan kegelapan juga dalam hal emosi.
- b. Putih sebagai warna yang paling terang, melambangkan cahaya, kesucian.
- c. Abu-abu, merupakan warna yang paling netral dengan tidak adanya sifat atau kehidupan spesifik.
- d. Merah bersifat menaklukkan, ekspansif (meluas), dominan (berkuasa) aktif dan vital (hidup), panas membara, peringatan, penyerangan, cinta.
- e. Kuning dengan sinarnya yang bersifat kurang dalam, merupakan wakil dari hal-hal atau benda yang bersifat cahaya, momentum dan mengesankan kebahagiaan, keceriaan dan hati-hati
- f. Biru sebagai warna yang menimbulkan kesan dalamnya sesuatu (dediepte), sifat yang tak terhingga dan transenden, disamping itu memiliki sifat tantangan.
- g. Hijau mempunyai sifat keseimbangan dan selaras, membangkitkan ketenangan dan tempat mengumpulkan daya-daya baru, identik dengan pertumbuhan dalam lingkungan, pasukan perdamaian, kepuasan
- h. Pink warna yang identik dengan wanita, menarik/cantik, gulali
- i. Orange warna yang identik dengan musim gugur, penuh kehangatan, halloween.
- j. Coklat warna yang mengesankan hangat, identik dengan musim gugur, kotor, bumi

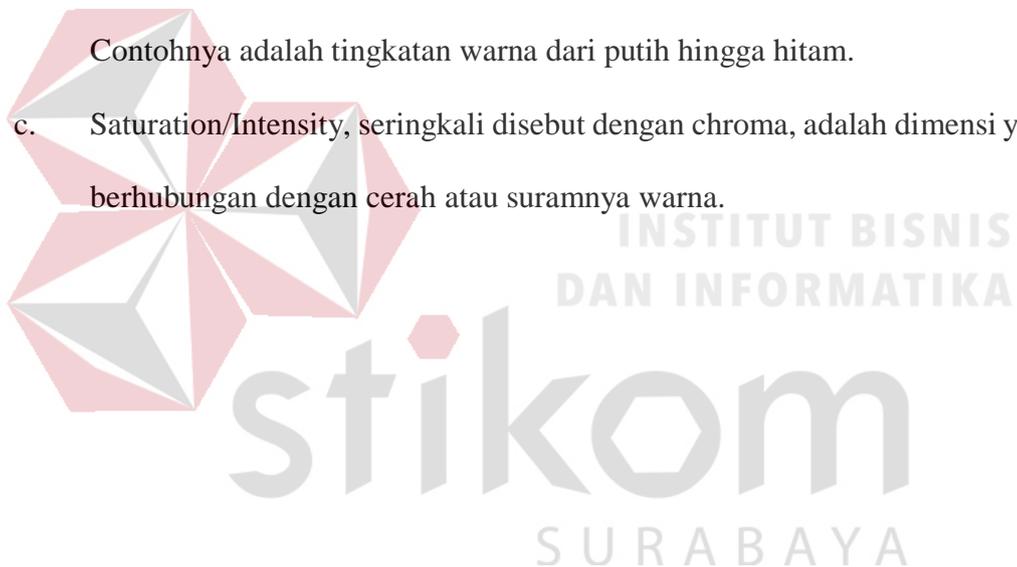
- k. Ungu warna yang identik dengan kesetiaan, kepuasan.

Dari sekian banyak warna, dapat dibagi dalam beberapa bagian yang sering dinamakan dengan sistem warna Prang System yang ditemukan oleh Loui Prang pada 1876 atau disebut juga sebagai atribut warna meliputi :

- a. Hue, adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna, seperti merah, biru, hijau dan sebagainya.
- b. Value, adalah dimensi kedua atau mengenai terang gelapnya warna.

Contohnya adalah tingkatan warna dari putih hingga hitam.

- c. Saturation/Intensity, seringkali disebut dengan chroma, adalah dimensi yang berhubungan dengan cerah atau suramnya warna.



BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini yang akan dibahas terfokuskan pada metode yang akan digunakan dalam pembuatan karya, hal ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang mendalam yang dapat mendukung perancangan buku *Story Photography* tradisi Pencak Macan Lumpur guna memperkenalkan budaya khas Gresik.

3.1 Jenis Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, seperti wawancara, observasi dan dokumentasi. Pengumpulan data melalui wawancara ini guna untuk mengetahui secara langsung informasi yang baik dan akurat kepada Paguyuban Pencak Macan di Lumpur Gresik. Observasi dilakukan dengan melihat langsung terhadap objek penelitian. Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain tentang subjek.

Metode yang digunakan di perancangan ini adalah metode kualitatif. Data yang akan di analisis pada penelitian ini bersifat induktif atau kualitatif berdasarkan fakta yang ditemukan di lapangan dan kemudian dijadikan hipotesis atau teori. Hasil dari penelitian kualitatif lebih ditekankan pada makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2009:15). Dengan kualitatif yang dipilih sebagai metode pendekatan, diharapkan data yang diperoleh dapat sesuai dengan fakta, terperinci secara jelas,

dan menunjangnya kelanjutan dari *Perancangan Buku Story Photography Tradisi Pencak Macan Lumpur Guna Memperkenalkan Budaya Khas Gresik*.

3.2 Objek Penelitian

Pada objek penelitian merupakan permasalahan yang diteliti. Menurut Sugiyono(2009) objek penelitian adalah suatu atribut dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang diterapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Objek penelitian ini adalah Tradisi Pencak Macan Lumpur di Gresik, melalui pembuatan *Story photography* guna memperkenalkan budaya khas Gresik

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan sumber data yang dimintai informasinya sesuai dengan masalah penelitian. Adapun yang dimaksud sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data diperoleh (Suharsimi Arikunto, 2010:107).

Dengan bertujuan untuk mendapatkan data yang sesuai dan tepat maka diperlukannya informan yang memiliki kesesuaian dengan kebutuhan data. Penelitian ini bertujuan untuk lebih mengetahui tradisi pencak macan dari tahap awal hingga akhir. Maka darinya diperlukan subjek yang memenuhi parameter yang dapat menceritakan, menjelaskan hingga mengerti runtutan data yang berhubungan dengan perihal diatas. Dari ketentuan diatas, maka subjek yang dianggap memenuhi karakteristik diatas adalah sebagai berikut :

- a. *Disbudpar Gresik*, adalah sebuah lembaga teknis daerah yang merupakan unsur penunjang Pemerintah Kabupaten Gresik. Disbudpar Gresik dikepalai

oleh seorang kepala yang berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Bupati melalui Sekretaris Daerah. Tugas Pokok Disbudpar adalah tugas membantu Bupati dalam melaksanakan urusan pemerintahan bidang Pariwisata dan urusan pemerintahan bidang Kebudayaan.

- b. Paguyuban Seni Tradisi Lumpur Gresik, yang menjadi selaku pelaku dalam pengerjaan proses pelaksanaan tradisi pencak macan dari tahap awal hingga akhir.
- c. Subjek yang memiliki tingkat informasi yang tinggi atau seperti pembina, budayawan, peneliti, dan sebagainya.

3.4 Lokasi Penelitian

Penelitian proses Pencak Macan dari tahap awal sampai akhir ini dilakukan Paguyuban Pencak Macan Lumpur Gresik di daerah Desa Lumpur Gresik.

3.5 Perancangan Penelitian

Perancangan disusun secara logis dan sistematis menjadi titik tolak utama dalam sebuah penciptaan. Hal ini bertujuan agar hasil dari perancangan dapat turut memberikan kontribusi terhadap pembelajaran kepada masyarakat akan proses tradisi Pencak Macan. Kerangka Tugas Akhir harus disusun dengan jelas sehingga menghasilkan kemudahan dalam memecahkan masalah serta memperkecil kemungkinan terjadinya kesalahan dalam proses perancangan. Prosedur perancangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Riset Lapangan

Tahap ini umumnya akan bertujuan untuk mempelajari secara lebih mendalam terhadap suatu individu, kelompok, lembaga atau masyarakat tertentu, pada tahap ini adalah awal mulanya diperoleh data dari proses Pencak Macan dari tahap awal hingga akhir sebagai bentuk informasi kepada masyarakat. Riset lapangan secara langsung bertujuan untuk lebih mengetahui secara detail setiap runtutan proses pelaksanaan Pencak Macan dan mencari data yang tepat dalam penyampaian informasi yang akan menggunakan Teknik *Story Photography*. Serta melakukan wawancara dengan pihak ketua paguyuban dan bersangkutan yang memiliki kompetensi yang terkait dengan topik perancangan. Tahap ini bertujuan untuk membantu wawasan peneliti dan berfungsi sebagai bahan dalam proses pembuatan buku *Story Photography* tersebut.

2. Identifikasi Masalah

Setelah mendapatkan data dari hasil riset, lalu dilakukan identifikasi sesuai dengan data yang sudah diperoleh sehingga terlihat permasalahan yang dihadapi, yakni Pencak Macan kurang terkenalnya di kalangan masyarakat Gresik sendiri.

3. Gagasan Desain

Pada tahap ini meliputi pembuatan rancangan konsep baik secara verbal maupun secara visual. Gagasan Desain dibuat berdasarkan topik yang akan dibahas terkait perancangan Buku *Story Photography Tradisi Pencak Macan Lumpur Guna Memperkenalkan Budaya Khas Gresik*.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

3.6.1 Data Primer

1. Observasi

Observasi atau pengamatan, merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati objek penelitian mengenai masalah dan fenomena yang diteliti. Dengan melakukan pengamatan yang turun langsung ke lapangan untuk mencari dan mencatat hasil observasi yang sudah dimiliki dari beberapa narasumber sehingga dapat menjadi acuan pembuatan analisis data dan perancangan karya dengan baik.

Dalam penelitian ini tempat yang dituju untuk melakukan observasi adalah kawasan desa Lumpur Gresik karena desa Lumpur merupakan lokasi atau tempat diselenggarakannya kegiatan budaya dan tradisi asli desa Lumpur Gresik, salah satunya Seni tradisi Pencak Macan. Lokasi yang lebih spesifik adalah di kediaman Bapak Abdul Haris, di PAUD Desa Lumpur, di Kantor DISPUDPAR Gresik.

2. Wawancara

Metode ini merupakan proses tanya jawab lisan secara langsung yang memiliki tujuan untuk mencari beberapa informasi lebih mendalam mengenai Pencak Macan yang belum banyak diketahui oleh masyarakat Gresik. Wawancara adalah suatu proses komunikasi interaksional antar dua orang, dan salah satu diantaranya memiliki tujuan tertentu yang telah

ditentukan sebelumnya, dan dilakukan dengan melibatkan pemberian dan menjawab pertanyaan.

Dalam penelitian ini, pihak yang akan berinteraksi langsung untuk diwawancara adalah Ketua PSTLG (Paguyuban Seni Tradisi Lumpur Gresik) Di PAUD desa Lumpur, Pembina Pencak Macan Abdul Haris, masyarakat remaja Gresik, Budayawan Bapak Oemar Zainuddin.

3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data melalui studi dokumentasi diartikan sebagai upaya untuk memperoleh data dan informasi berupa catatan tertulis/gambar yang tersimpan berkaitan dengan masalah yang diteliti. Dokumen merupakan fakta dan data tersimpan dalam berbagai bahan yang berbentuk dokumentasi. Dokumentasi foto nantinya akan didapatkan dengan terjun langsung ke ketua Paguyuban Pencak Macan yang berada di Desa Lumpur Gresik. Bahan tertulis dapat berupa wawancara maupun studi literature.

3.6.2 Data Sekunder

1. Studi Literatur

Metode ini dilakukan untuk pengambilan data yang bersifat teori yang kemudian digunakan sebagai literatur penunjang guna mendukung penelitian yang dilakukan. Data ini diperoleh dari buku – buku sumber yang dapat dijadikan acuan yang ada kaitanya dengan masalah yang akan diteliti.

2. Studi Eksisting

Pada perancangan buku *Story Photography* memerlukan sebuah perbandingan untuk mengetahui seperti apa nantinya desain yang akan dipakai perancangan buku *Story Photography* Tradisi Pencak Macan Lumpur.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang telah diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2009 : 88). Oleh karena itu, dalam analisis data penelitian lebih disesuaikan dengan tujuan penelitian agar keputusan yang diambil tepat.

3.7.1 Reduksi Data

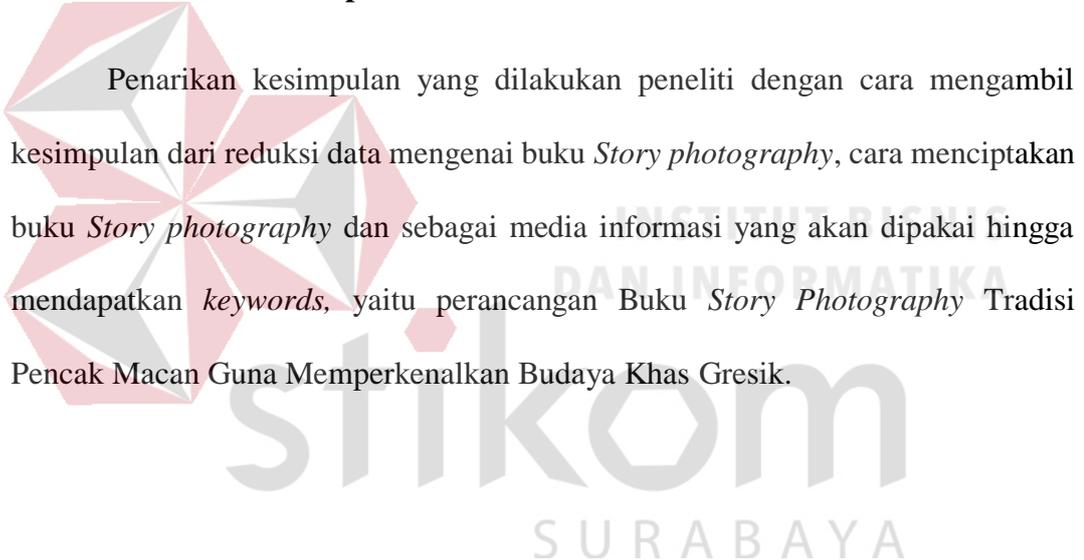
Reduksi data adalah bentuk dari pemersatu data, menajamkan data, menggolongkan, mengarahkan hingga menjadi kesimpulan dan dapat diverifikasi dengan baik. Data yang telah diambil di lapangan akan ditulis dalam bentuk laporan-laporan yang terperinci, dan yang terfokuskan pada rumusan masalah yaitu Bagaimana merancang buku *Story Photography* tradisi Pencak Macan guna memperkenalkan budaya khas Gresik.

3.7.2 Penyajian data

Langkah selanjutnya data yang sudah diperoleh dari sumber peneliti lalu dikumpulkan dan digunakan oleh peneliti yang berkaitan dengan perancangan buku *Story Photography* tradisi Pencak Macan guna memperkenalkan budaya khas Gresik.

3.7.3 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan yang dilakukan peneliti dengan cara mengambil kesimpulan dari reduksi data mengenai buku *Story photography*, cara menciptakan buku *Story photography* dan sebagai media informasi yang akan dipakai hingga mendapatkan *keywords*, yaitu perancangan Buku *Story Photography* Tradisi Pencak Macan Guna Memperkenalkan Budaya Khas Gresik.



BAB IV

PEMBAHASAN

Pada bab IV ini terfokuskan kepada semua hasil penelitian, metode yang digunakan dalam perancangan karya, observasi data serta teknik pengolahannya dalam Perancangan Buku *Story Photography* Pencak Macan Lumpur guna memperkenalkan budaya khas Gresik.

4.1 Hasil dan Analisis Data

Dalam bab ini, pembahasan lebih di fokuskan kepada hasil pengamatan peneliti dalam perancangan karya, observasi, wawancara, dokumentasi, studi pustaka dan data pengolahannya menjelaskan analisis berupa *Strenght, Weakness, Opportunity, dan Threat (SWOT), Segmenting, Targetting, Positioning (STP), Keyword* dan strategi kreatif dalam Perancangan Buku *Story Photography* Pencak Macan lumpur Guna memperkenalkan budaya khas Gresik.

4.1.1 Hasil Observasi

Observasi yang dilakukan sejak 14 Februari sampai dengan 10 Maret 2018 di Desa Lumpur, tepatnya di Paud lumpur, dengan Bapak Muslikhun selaku ketua Paguyuban Seni Tradisional Lumpur Gresik. Pengamatan dilakukan oleh peneliti pada daerah tersebut untuk memfokuskan tujuan yaitu dapat merekam segala bentuk kegiatan dengan menggunakan ilustrasi *photography*, dan juga dapat mengetahui lebih dalam secara rinci mengenai proses tradisi Pencak Macan Lumpur, sehingga dapat diketahui kegunaan dan informasi yang terkait dengan Pencak Macan lumpur tersebut.

Dalam hasil pengamatan peneliti, tradisi Pencak Macan sudah ada sejak lama dan disana pusat segala aktivitas yang berhubungan dengan tradisi Pencak Macan Lumpur Gresik, yang di kelola oleh Paguyuban Seni Tradisional Lumpur Gresik (PSTLG).

4.1.2 Hasil Wawancara

Pada metode ini adalah bagian dari proses tanya jawab lisan yang tujuan untuk memperoleh informasi mengenai tradisi Pencak Macan Lumpur. Dalam wawancara memungkinkan peneliti memperoleh data dan berbagai informasi yang bersangkutan.

1. Ketua Paguyuban Seni Tradisional Lumpur (PSTLG) dan Budayawan Gresik

Berdasarkan wawancara dengan ketua Paguyuban Seni Tradisional Lumpur Gresik oleh Bapak Muslikhun, tradisi Pencak Macan Lumpur Gresik tersebut bermula dari mbah Sindujoyo yang bertapa di Goa Sigolo-golo, Jawa Tengah. Pada saat itu Mbah Sindujoyo sudah 7 hari 7 malam tidak menemukan pintu Goa Sigolo-golo tersebut, maka saat itu Mbah Sindujoyo ditolong dan diantarkan seekor macan kuning menuju pintu Goa tersebut. Sesampainya di dalam Goa mbah Sindujoyo dan macan kuning bertemu monyet/kera, mereka berdua menjaga mbah Sindujoyo bertapa, dan ditengah-tengah pertapaan datanglah Genderuwo menggoda mbah Sindujoyo bertapa sampai terjadi perkelahian antara macan kuning, kera melawan Genderuwo. Kemudian datang seekor macan putih meleraikan pertengkaran mereka dan bersama-sama mengusir Genderuwo tersebut.

Menurut Budayawan Bapak Oemar Zainuddin bahwa tokoh dalam karakter pencak macan terdiri dari, Macan Kuning memiliki arti suami yang harus tangguh dalam menjalani kehidupan rumah tangga. Monyet/keras yang memiliki arti peran istri yang harus memiliki hati nurani yang bersih dan memelihara pernikahannya dengan baik. Sehingga terwujud rumah tangga yang sakinah, mawaddah dan warrahmah. Genderuwo yang menimbulkan berbagai hawa nafsu manusia saat menghadapi tantangan hidup dalam mengarungi bahtera rumah tangga, Macan Putih dan pendekar menggambarkan seorang ulama yang memberikan nasihat kepada siapa saja yang melakukan kesalahan khususnya untuk kedua mempelai. Penampilan pencak macan diiringi pula alat musik tradisional, yaitu tiga gendang, satu jidor, dua gong dan dua bonang yang dapat menambah nuansa meriah dalam pencak macan tersebut.



Gambar 4.1 Wawancara Terhadap Budayawan Gresik Bapak Oemar Zainuddin.
(Sumber Dokumentasi Peneliti,2018)

2. Pembina Pencak Macan

Menurut hasil wawancara dengan Abdul Haris selaku Pembina Pencak Macan, Filosofi dari Tradisi Pencak Macan mempunyai arti sebagai pengingat tentang lika-liku serta konflik perjalanan yang akan di hadapi pasangan pengantin sebagai suami istri dalam menjalanani bahtera rumah tangga. Tradisi Pencak Macan saat ini digunakan untuk mengiringi (arak - arakan) pengantin laki-laki menuju rumah pengantin perempuan. biasanya dalam arak-arakan tersebut di iringi juga hadrah, dimana setelah di rias dan keluar rumah disambut penabuh hadrah dengan lantunan Shalawat Tholaal Badru beserta Pencak Macan yang berada di depan pengantin laki-laki. Dalam perjalanan Pencak Macan tersebut mulai melakukan atraksinya yang diawali dengan macan kuning dan kera yang di ibaratkan macan kuning tersebut pengantin laki-laki dan kera adalah pengantin perempuan, mereka berjalan dan melakukan atraksinya secara damai, kemudian datanglah Genderuwo yang menggoda kedamaian macan kuning dan kera tersebut. Terjadilah pertengkaran antara ketiga-tiganya. Datanglah macan putih dengan memberikan petuah-petuah kepada mereka bertiga untuk hidup rukun, tetapi Genderuwo tidak mau dan terus menyerang macan kuning dan kera tersebut, akhirnya macan putih membantu untuk mengusir Genderuwo.



Gambar 4.2 Wawancara Terhadap Pembina Pencak Macan Lumpur Bapak Abdul Haris.

(Sumber Dokumentasi Peneliti,2018)

3. Pendapat Remaja Gresik.

Peneliti juga mewawancarai seorang pelajar SMPN 2 Gresik, yang bernama Intan, saat di tanya mengenai tradisi pencak macan dia beranggapan bahwa kurang mengenal tradisi tersebut. Dia juga kurang mengetahui filosofi dan kegunaan tradisi Pencak Macan, karena selama ini yang dia tau tradisi tersebut jarang digunakan pada acara pernikahan umumnya, sehingga dia merasa kurang minat terhadap tradisi Pencak Macan Tersebut.

Begitu juga dengan bernicha, seorang pelajar SMA NU 1 Gresik, saat ditanya mengenai tradisi pencak macan dia hanya mengetahui sekilas tentang tradisi tersebut. Dia juga tidak mengetahui filosofi namun dia mengenal karakter tradisi pencak macan, karena beberapa kali melihat tradisi tersebut di acara pernikahan.

4. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan kabupaten Gresik (Disbudpar Gresik).

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak Dinas Pariwisata dan Kebudayaan kabupaten Gresik (Disbudpar Gresik), mengenai pencak macan yang merupakan salah satu seni tradisional Gresik, mereka menyarankan untuk bertanya atau mencari informasi langsung kepada yang bersangkutan, yaitu ketua Paguyuban Seni Tradisional Lumpur Gresik (PSTLG) karena dirasa mereka lebih memahami dan mengetahui tentang sejarah Pencak Macan.

4.1.3 Dokumentasi

Dokumentasi adalah sebuah kegiatan khusus berupa pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penemuan kembali dan penyebaran dokumen-dokumen untuk menjadikan sebuah alat bukti yang meyakinkan.

Dokumentasi dilakukan agar semakin meyakinkan dan dapat dipercaya terhadap hasil penelitian observasi dan wawancara berupa foto pada tradisi Pencak Macan Lumpur tersebut.



Gambar 4.3 salah satu pertunjukan Pencak Macan lumpur
(Sumber Dokumentasi Peneliti,2018)

Pada gambar 4.3 merupakan salah satu pertunjukan Pencak Macan lumpur yang melakukan atraksinya ditengah-tengah perjalanan menuju pengantin perempuan. Foto tersebut diambil pada malam hari di desa lumpur, dengan penuh semangat dilihat anak-anak dan masyarakat daerah lumpur.



Gambar 4.4 berkumpulnya Pencak Macan lumpur dengan pengantin
(Sumber Dokumentasi Peneliti, 2018)

Pada gambar 4.4 merupakan berkumpulnya semua karakter Pencak Macan lumpur dengan pengantin setelah melaksanakan atraksi diatas panggung dan melakukan foto bersama untuk kenang-kenangan.

4.1.4 Studi Kompetitor

Studi kompetitor yang di gunakan dalam buku *story photography* ini adalah yang berjudul “Perjuangan hidup macanan kaduk ” karya Albert Budianto Liadi (2015) berisi tentang penampilan tradisi can macanan kaduk dari jember, jawa timur dari pemilik dan mulai awal acara hingga akhir acara. Dan penataan desain *layout* yang minimalis, penjelasan yang dikit buku ini tampak terbaca dan menarik.



Gambar 4.5 buku esai Perjuangan hidup macan kaduk
(Sumber: Jurnal DKV Adiwarna Vol 1 (2015): creative and original)

4.1.5 Studi Literatur

Metode ini menggunakan pembahasan yang bedasarkan pada buku literatur dan berbagai catatan-catatan seta lampiran atau arsip yang berguna untuk menguatkan materi yang diangkat, mendukung data penelitian maupun sebagai dasar untuk menggunakan teori-teori tertentu yang mempunyai kelanjutan dengan penulisan ini.

Dari studi literatur yang dilakukan pada buku “Buku Ajar Fotografi Dasar” diperoleh data mengenai teknik pemotretan. Menurut Abdul Aziz (2013), yaitu *long shoot, medium Shot, close Up, extreme close up, freezing, blurring, panning, depth of field (Dof)*.

Lalu studi literatur juga di lakukan pada buku “*Photo Story Handbook*” karya Taufan Wijaya sebagai bentuk literatur dalam memahami rangkaian foto bercerita. Dalam hal ini kita tidak hanya membutuhkan pengetahuan bagaimana membuat foto yg baik, tapi juga keterampilan untuk bercerita. Meskipun terdiri dari

beberapa foto, tapi rangkaian *story photography* memiliki benang merah yang mengkaitkan antara satu foto dengan yang lainnya. Mengkaitkan foto bisa melalui subjek foto yang sama, gaya foto atau warna, komposisi, tempat dan topik yang sama. Karena buku tradisi pencak macan lumpur nantinya menggunakan *story photography*.

Studi literatur juga diambil dari buku Suriyanto Rustan, yang berjudul “*Layout dasar & penerapannya*” sebagai literatur dari prinsip-prinsip layout. Dari waktu ke waktu, desain *layout* perlu dipertimbangkan sebagai sesuatu yang dinamis dan punya fleksibilitas. Dalam sebuah *layout*, terdapat beberapa prinsip – prinsip yang biasa diterapkan agar menjadikan layout yang baik. Nantinya akan sangat berguna dalam melayout buku tradisi Pencak Macan lumpur tersebut.

4.2 Analisa Data

4.2.1 Reduksi Data

1. Observasi

Hasil dari reduksi data observasi adalah berupa data mengenai aktivitas Pencak Macan di paud desa Lumpur, Gresik. Dari hasil pengamatan yang dilakukan bahwa tradisi Pencak Macan sudah ada sejak lama dan disana pusat segala aktivitas yang berhubungan dengan tradisi Pencak Macan Lumpur Gresik, yang di kelola oleh Paguyuban Seni Tradisional Lumpur Gresik (PSTLG).

2. Wawancara

Hasil wawancara yang didapat dari 3 narasumber, yaitu ketua Paguyuban seni tradisional Lumpur Gresik, budayawan Gresik, pembina Pencak Macan, Disbudpar, dari paguyuban seni tradisional Lumpur Gresik sendiri menjelaskan bagaimana dari awal kejadian tradisi Pencak Macan, lalu dari budayawan Gresik menjelaskan berbagai karakter yang terdapat pada pencak macan seperti macan kuning, kera/monyet, Genderuwo, macan putih dan pendekar, ketika penampilan di iringi alat musik gong, kendang, jidor dan bonang. Lalu dari pembina Pencak Macan menjelaskan tentang filosofi yang memiliki arti sebagai pengingat tentang lika-liku serta konflik perjalanan yang akan di hadapi pasangan pengantin sebagai suami istri dalam menjalanani bahtera rumah tangga, Serta kegunaan tradisi Pencak Macan Lumpur Gresik di gunakan untuk mengiringi (arak-arakan) pengantin laki-laki menuju rumah pengantin perempuan. Lalu mewawancarai beberapa remaja Gresik, mereka ada yang kurang mengetahui tradisi pencak macan dan hanya mengetahui sekilas Pencak Macan tersebut. Sedangkan untuk Disbudpar mereka hanya menjelaskan sekilas, dan menyuruh untuk bertanya langsung yang mengerti tentang tradisi Pencak Macan Lumpur Gresik.

3. Dokumentasi

Dalam dokumentasi yang didapat selama observasi di Paud lumpur Gresik, yaitu dapat mengikuti proses tradisi Pencak Macan dari awal hingga akhir,

yang proses acaranya di mulai dari persiapan pakaian, perjalanan ke rumah pengantin, hingga tampil di panggung pengantin.

4.2.2 Penyajian Data

Berdasarkan reduksi data yang telah di jabarkan seperti dokumentasi, wawancara, observasi, maka data yang didapat adalah :

1. Tradisi Pencak Macan lumpur Gresik merupakan tradisi asli khas Gresik, yang bermula dari Mbah Sindujoyo, bertapa di Goa Sigolo-golo, Jawa Tengah. Di dalam Goa Si Mbah Sindujoyo dan macan kuning bertemu monyet/kera, mereka berdua menjaga mbah Sindujoyo bertapa, dan ditengah-tengah pertapaan datanglah Genderuwo menggoda Mbah Sindujoyo bertapa sampai terjadi perkelahian antara macan kuning, kera melawan Genderuwo. Kemudian datang seekor macan putih meleraikan pertengkaran mereka dan bersama-sama mengusir Genderuwo.
2. Filosofi dari Tradisi Pencak Macan mempunyai arti sebagai pengingat tentang lika-liku serta konflik perjalanan yang akan di hadapi pasangan pengantin sebagai suami istri dalam menjalani bahtera rumah tangga.
3. Tradisi Pencak Macan Lumpur Gresik di gunakan untuk mengiringi (arak-arakan) pengantin laki-laki menuju rumah pengantin perempuan. biasanya dalam arak-arakan tersebut di iringi juga hadrah, dimana setelah di rias dan keluar rumah disambut penabuh hadrah dengan lantunan Shalawat Tholaal Badru beserta Pencak Macan yang berada di depan pengantin laki-laki.

4. Tradisi Pencak memiliki beberapa karakter, macan kuning memiliki arti suami yang harus tangguh dalam menjalani kehidupan rumah tangga. Monyet/kera yang memiliki arti peran istri yang harus memiliki hati nurani yang bersih dan memelihara pernikahannya dengan baik. Genderuwo yang menimbulkan berbagai hawa nafsu manusia saat menghadapi tantangan hidup dalam mengarungi bahtera rumah tangga, Macan Putih dan pendekar menggambarkan seorang ulama yang memberikan nasihat kepada siapa saja yang melakukan kesalahan khususnya untuk kedua mempelai.
5. Dalam atraksinya Pencak Macan mulai melakukan yang diawali dengan macan kuning dan kera yang di ibaratkan macan kuning tersebut pengantin laki-laki dan kera adalah pengantin perempuan, mereka berjalan dan melakukan atraksinya secara damai, kemudian datanglah Genderuwo yang menggoda kedamaian macan kuning dan kera tersebut. Terjadi pertengkaran antara ketiga-tiganya. Datang macan putih dengan memberikan petuah-petuah kepada mereka bertiga untuk hidup rukun, tetapi Genderuwo tidak mau dan terus menyerang macan kuning dan kera tersebut, akhirnya macan putih dan pendekar membantu untuk mengusir Genderuwo.
6. Penampilan tradisi Pencak Macan Lumpur Gresik diiringi pula alat musik tradisional, yaitu tiga gendang, satu jidor, dua gong dan dua bonang yang dapat menambah nuansa meriah
7. Pada tradisi Pencak Macan saat ini untuk kalangan remaja dari Gresik belum mengetahui secara jelas dan sedikit dari mereka hanya mampu menjelaskan secara singkat.

8. Dari beberapa artikel dan literatur yang sudah ada penyajian dalam bentuk foto belum pernah ada di temukan buku *story photography* dengan mengangkat tema Pencak Macan Lumpur.

4.2.3 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil pengamatan dan pengumpulan analisa data, lalu tahap reduksi data dan dilanjutkan ke tahap penyajian data, maka didapatkan kesimpulan bahwa penyajian informasi tentang tradisi Pencak Macan lumpur yang merupakan asli khas Gresik, yang bermula dari Mbah Sindujoyo, bertapa di Goa Sigolo-golo, Jawa Tengah. Filosofi dari Tradisi Pencak Macan mempunyai arti sebagai pengingat tentang lika-liku serta konflik perjalanan yang akan di hadapi pasangan pengantin sebagai suami istri dalam menjalani bahtera rumah tangga.

Tradisi Pencak Macan Lumpur memiliki beberapa karakter, diantaranya Macan Kuning, Kera/Monyet, Genderuwo, Macan Putih dan Pendekar. Biasanya di gunakan sebagai mengiringi (arak arakan) pengantin laki – laki menuju rumah pengantin perempuan. Sedangkan penampilannya di mulai dari Macan kuning dan Kera/Monyet melakukan aktraksi damai, kemudian di ganggu oleh Genderuwo lalu terjadi pertengkaran, kemudian datanglah Macan Putih dan Pendekar untuk mengusir Genderuwo tersebut, dalam penampilan juga diiringi musik gendang, gong, bonang dan jidor untuk menambah meriah suasana.

Pada tradisi Pencak Macan saat ini untuk kalangan remaja Gresik belum mengetahui secara jelas dan sedikit dari mereka hanya mampu menjelaskan secara singkat, berdasarkan artikel dan literatur yang sudah ada, maka diperlukan juga

literatur dalam bentuk *photography* agar remaja lebih memahami secara detail, sehingga dapat merancang sebuah alur cerita melalui perancangan buku *story photography* dengan tradisi Pencak Macan lumpur Gresik.

4.3 Konsep atau *Keyword*

Berdasarkan data hasil olahan analisis peneliti, baik observasi pengamatan, wawancara terhadap beberapa narasumber terkait serta dokumentasi yang dilakukan ke berbagai tempat, kumpulan dari hasil studi literatur yang akan diolah dalam Analisa STP dan SWOT agar dibentuk sebuah konsep atau *keyword*.

4.3.1 Analisa *Segmenting, Targetting, dan Positioning* (STP)

Analisa STP dalam perancangan ini mengacu pada hasil analisis data yang dilakukan pada Pencak Macan lumpur Gresik .

1. *Segmentating*

Dalam menentukan perancangan buku *story photography*, peneliti harus fokus dalam menentukan segmen yang tepat untuk sasaran karya yang dirancang. Berikut adalah dasar-dasar yang dilakukan dalam menentukan segmentasi:

a. Demografis

Usia : 12 tahun – 20 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Profesi : Pelajar

b. Geografis

Negara : Indonesia

Teritorial : Jawa Timur

Distrik : Kabupaten Gresik

Kepadatan Populasi : Wilayah Perkotaan Kecil

c. *Psikografis*

Secara *psikografis*, sasaran audiens yang dituju adalah individu yang tertarik untuk membaca buku informatif, suka dengan pengetahuan, rasa ingin tahu yang tinggi, serta memiliki ketertarikan terhadap buku *photography*.

2. *Targeting*

Sasaran *audien* yang dituju dalam perancangan buku *story photography* tradisi Pencak Macan lumpur Gresik merupakan kategori remaja dengan usia 12-20 tahun masyarakat umum.

3. *Positioning*

Buku *story photography* merupakan media yang menarik yang dapat di terima oleh masyarakat dengan mudah dan menarik. Melalui *photography* masyarakat dapat kenal dengan tradisi Pencak Macan lumpur Gresik tersebut. Konten yang dirancang menarik dan informatif dirangkum dalam bentuk buku *story photography*.

4.3.2 *Unique Selling Proposition (USP)*

Dalam sebuah perencanaan, produk yang dihasilkan seharusnya memiliki suatu keunikan sebagai pembeda diantara produk lain. Dalam hal ini perencanaan dalam bentuk buku *story photography*, agar dapat menarik minat pembacanya buku ini didesain dengan konsep yang berbeda, Hal tersebut yang menjadikan sebuah produk yang dirancang akan menjadi lebih kuat dan dapat menarik konsumen.

Selain buku tersebut sebagai media baru, buku tersebut memiliki tampilan yang menarik dengan kumpulan photo. Keunikan yang akan dimunculkan dalam buku tradisi Pencak Macan lumpur Gresik, yaitu memperkenalkan sebuah kesenian tradisional asli Gresik mulai dari persiapan, perjalanan, penampilan, hingga karakter yang terdapat di dalam Pencak Macan yang dikemas dengan tehnik *story photography*, disertai deskripsi menggunakan teks yang mudah dipahami, dengan memadukan *layout* modern dan minimalis, sehingga mampu diterima masyarakat sesuai dengan segmentasinya.

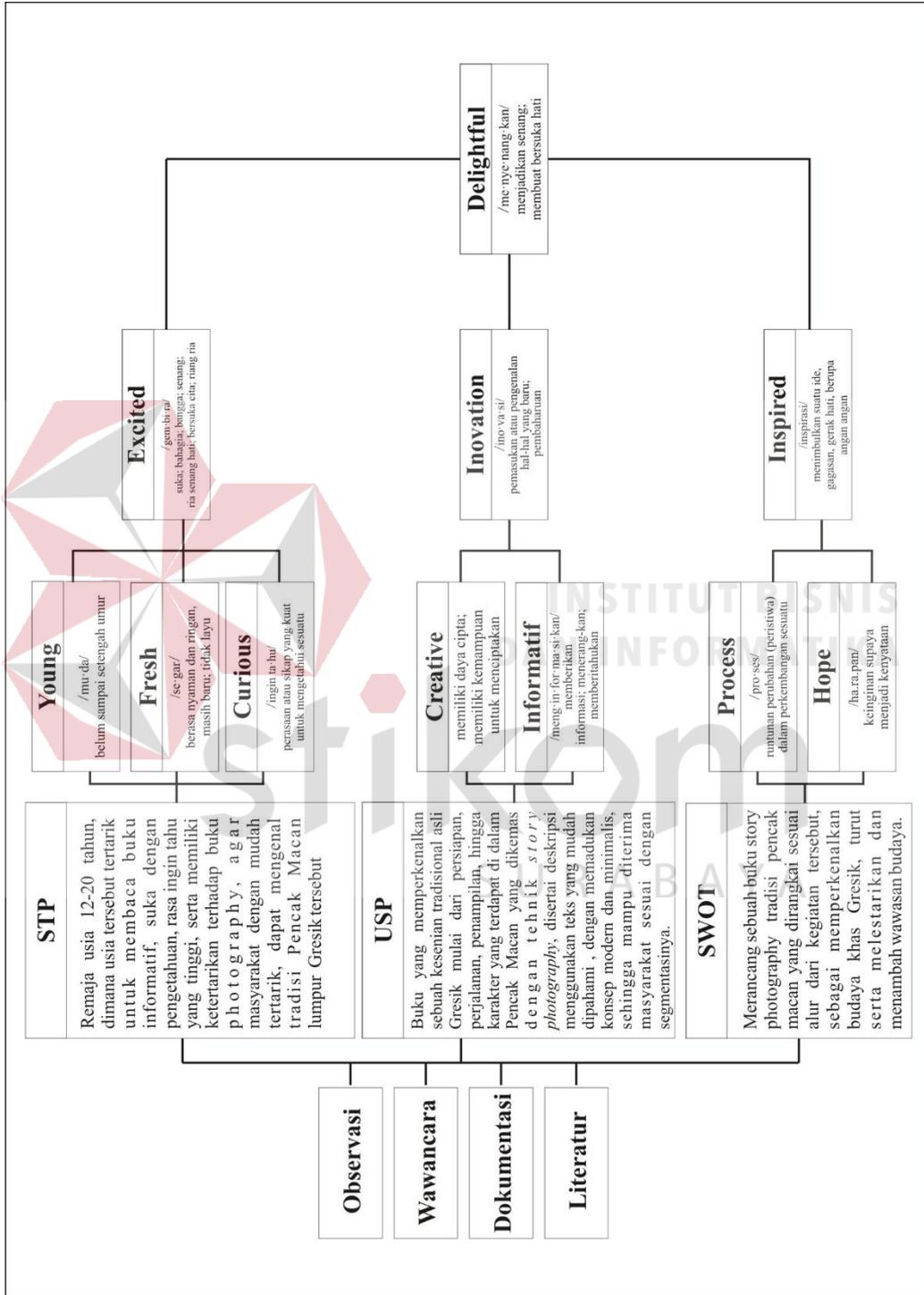
4.3.3 Analisis SWOT (*Strenght, Weakness, Opportunity, Threat*)

Table analisis SWOT :

INTERNAL	Kekuatan	Kelemahan
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Tradisi Pencak Macan merupakan tradisi khas Gresik ○ Tradisi Pencak Macan digunakan sebagai pengiring pengantin 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Kurangnya pemahaman tentang Pencak Macan lumpur Gresik ○ Foto cerita memiliki segmen yang tidak meluas (sempit) ○ Kurang tertariknya tentang memahami kebudayaan lokal
EXTERNAL	Kesempatan	Kesempatan & Kelemahan
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Belum adanya buku story photography tentang tradisi Pencak Macan Lumpur Gresik ○ Dapat dijadikan referensi untuk media pembelajaran mengenai tradisi Pencak Macan lumpur ○ Dapat menambah wawasan dan mengapresiasi budaya lokal 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Memperlihatkan alur sebuah proses tradisi Pencak Macan lumpur ○ Merancang sebuah buku photography tradisi pencak macan sebagai media memperkenalkan budaya khas Gresik ○ Membuat sebuah buku story photography tradisi Pencak Macan secara informatif dan jelas ○ Menjadikan sebuah buku story photography tradisi Pencak Macan sebagai acuan media informatif dan wawasan bagi masyarakat Gresik
Ancaman	Ancaman & Kesempatan	Kelemahan & Ancaman
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Kurangnya dukungan pemerintah kota Gresik akan tradisi pencak macan lumpur ○ Kebudayaan lokal akan tergeser oleh budaya modern ○ Minimnya media yang update tentang kebudayaan lokal 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Dikemas secara menarik supaya dapat pengetahuan budaya lokal Gresik ○ Sebagai media yang mudah untuk di pahami serta pembaca dapat mengetahui tradisi pencak macan dan turut melestarikan tradisi tersebut ○ Merancang sebuah buku story photography tradisi pencak macan lumpur agar dapat di mengerti dan paham oleh remaja dan masyarakat Gresik.
<p>Strategi Utama : Merancang sebuah buku story photography tradisi pencak macan yang dirangkai sesuai alur dari kegiatan tersebut, sebagai memperkenalkan budaya khas Gresik, turut serta melestarikan dan menambah wawasan budaya</p>		

Tabel 4.1 SWOT
(Sumber Olahan Peneliti, 2018)

4.3.4 Keyword



Gambar 4.6 Skema Key Message Sumber olahan peneliti 2018

4.3.5 Deskripsi Konsep

Dengan berdasarkan perancangan *keyword* yang telah didapatkan bahwa perancangan ini akan berkaitan dengan kata kunci “*Delightful*” atau Menyenangkan. Dalam hal ini *keyword* yang digunakan adalah konsep yang menyenangkan terhadap tradisi Pencak Macan tersebut, penggunaan warna yang ceria dan tampilan yang menarik, sehingga audiens akan lebih tertarik untuk mengetahui lebih lanjut bagaimana tradisi tersebut. Inilah yang akan mempengaruhi perubahan pandangan audiens terhadap tradisi pencak macan menjadi lebih tertarik dan menyenangkan. Sehingga para remaja gresik dan masyarakat umum dapat mengetahui dan tertarik terhadap Pencak Macan hingga turut serta melestaikannya.

4.4 Konsep Perancangan Karya

4.4.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangan karya adalah rangkaian dari perancangan yang sesuai dengan konsep yang telah ditentukan sebelumnya. Rangkaian ini yang nantinya akan digunakan secara konsisten dari implementasi karya.

4.4.2 Tujuan Kreatif

Tujuan perancangan buku story photography tradisi pencak macan adalah untuk mengenalkan tradisi khas Gresik dengan penyampaian yang simple dan modern, serta sesuai dengan hasil *keyword* yang menyenangkan guna menumbuhkan antusias para agar mengetahui dan tertarik terhadap Pencak Macan hingga turut serta melestaikannya.

4.4.3 Strategi Kreatif

Dalam perancangan buku ini akan berisikan tentang tradisi Pencak Macan Lumpur dengan menggunakan teknik *story photography* yang memiliki sebuah runtutan acara tradisi Pencak Macan Lumpur mulai dari awal hingga akhir. Penggunaan *photography* sendiri adalah bertujuan untuk dapat memberikan informasi secara baik, jelas dan detail. Sehingga para *audiens* yang membaca dapat mengerti dan memahami secara *detail* dari tradisi Pencak Macan Lumpur.

Pemaparan ilustrasi *story photography* ini akan berbentuk deskriptif yang akan mewakili dari beberapa foto yang akan ditampilkan, sehingga pada bagian awal halaman, akan diceritakan secara deskriptif sesuatu yang berhubungan dengan Tradisi Pencak Macan Lumpur.

1. Ukuran dan Halaman Buku

Jenis Buku : Buku Fotografi

Dimensi Buku : 23 cm x 25 cm

Jumlah Halaman : 44 Halaman

Gramatur Buku : 176 gram

Gramatur Cover : 260 gram

Finishing : Hardcover

2. Jenis *Layout*

Jenis *layout* pada buku ini akan diterapkan dengan menggunakan Mondrian *Layout*. Susunan *layout* media informasi yang menampilkan perpaduan gambar dan teks sehingga membentuk suatu cerita dan penyajian iklan yang mengacu pada bentuk-bentuk *square/landscape/portait*, dimana masing-masing bidangnya sejajar dengan bidang penyajian dan memuat gambar/copy yang saling berpadu sehingga membentuk suatu komposisi yang konseptual.

Namun *layout* pada buku nantinya akan mengandung unsur minimalis, sehingga didalam buku tersebut terdapat supergrafis berwarna ceria, penerapan ini bertujuan agar audiens dapat lebih terfokuskan dan tertarik pada penyampaian informasi yang disampaikan.

3. *Headline*

Headline atau judul untuk buku *story photography* adalah “*Pesona Tradisi Pencak Macan Gresik*”. Kata ini dipilih berdasarkan pertimbangan dari konsep dan tujuan dari perancangan buku *story photography* tersebut. Dengan menggunakan judul tersebut memberikan informasi pengenalan mengenai Pencak Macan Lumpur Gresik sebagai tradisi khas kota Gresik yang memiliki ciri khas dan daya tarik tersendiri. Didalam buku judul “*Pesona Tradisi Pencak Macan Gresik* ” ini pembaca dikenalkan kembali akan tradisi tersebut. Seperti pada tujuan dalam pembuatan buku ini adalah

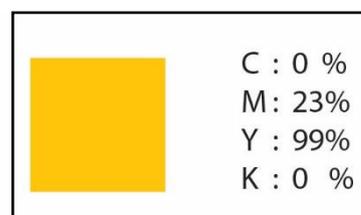
untuk menarik minat kembali masyarakat khususnya remaja untuk lebih mengenal dan menjaga tradisi tersebut.

4. Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam buku *story photography* ini adalah bahasa Indonesia karena merupakan bahasa nasional bangsa Indonesia dengan pengucapan verbal formal yang dapat diterima oleh sasaran, sehingga penyampaian informasi akan lebih mudah dipahami oleh para masyarakat remaja yang rasa ingin tahu, suka membaca, dan suka ketertarikan dengan photography.

5. Warna

Dalam perencanaan karya buku *story photography* yang memiliki konsep “Delightful” maka perlu adanya sinkronisasi dengan warna yang akan menjadi acuan. Dalam hal ini *keyword* delightful merupakan salah satu menyampaikannya dengan cara menyenangkan, warna ceria adalah warna yang tepat untuk mengenalkan sebuah tradisi Pencak Macan Gresik sesuai dengan audiensnya.



Gambar 4.7 Warna Identitas

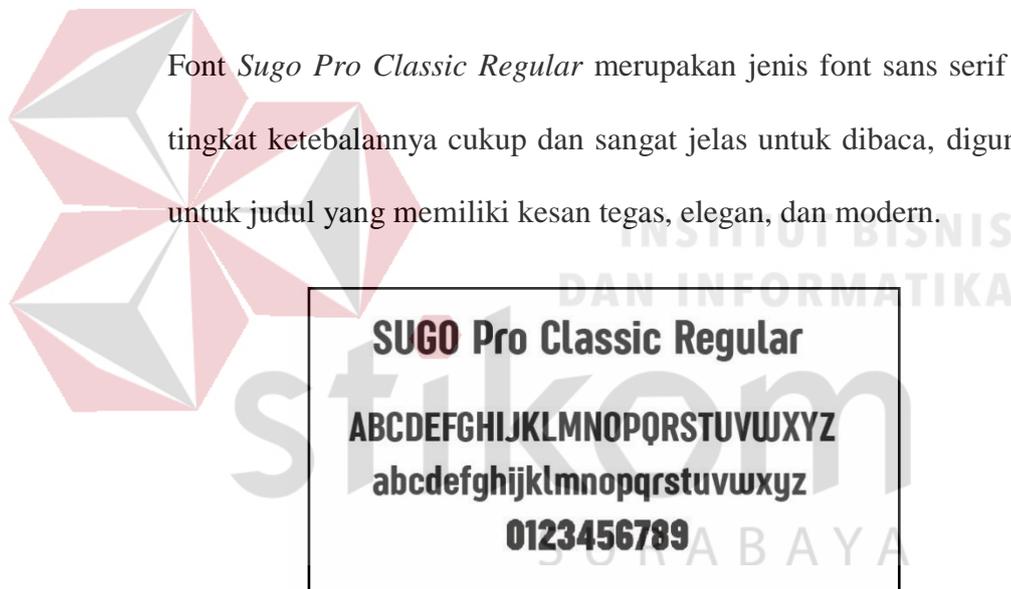
Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

6. Tipografi

Font atau *Typeface* yang akan digunakan dalam buku *story photography* pada judul dan judul sub bab cerita menggunakan jenis font Sans Serif bahwa font jenis ini adalah jenis font yang tidak memiliki garis tanduk dan bersifat solid. Jenis huruf yang digunakan terlihat tegas dan modern serta lebih fungsional.

1. *Sugo Pro Classic Regular*

Font *Sugo Pro Classic Regular* merupakan jenis font sans serif yang tingkat ketebalannya cukup dan sangat jelas untuk dibaca, digunakan untuk judul yang memiliki kesan tegas, elegan, dan modern.



Gambar 4.8 *Font Sugo Pro Classic Regular*

(Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018)

2. Mirror 82

Font ini memiliki kesan minimalis, elegan, baru, dan modern. Digunakan untuk isi maupun untuk keterangan yang lain, dan memiliki ciri yang minimalis, modern serta mudah untuk dibaca.



Gambar 4.9 *Font Mirror 82*
(Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018)

4.4.4 Strategi Media

Media yang akan digunakan dalam perancangan buku *story* fotografi ini dibagi menjadi 2 bagian, yaitu media utama dan media pendukung. Media utama nantinya dalam bentuk buku *story* fotografi mengenai tradisi Pencak Macan dengan judul "Pesona Pencak Macan Gresik", sedangkan media pendukung adalah media yang digunakan untuk membantu publikasi. Media-media yang digunakan adalah sebagai berikut :

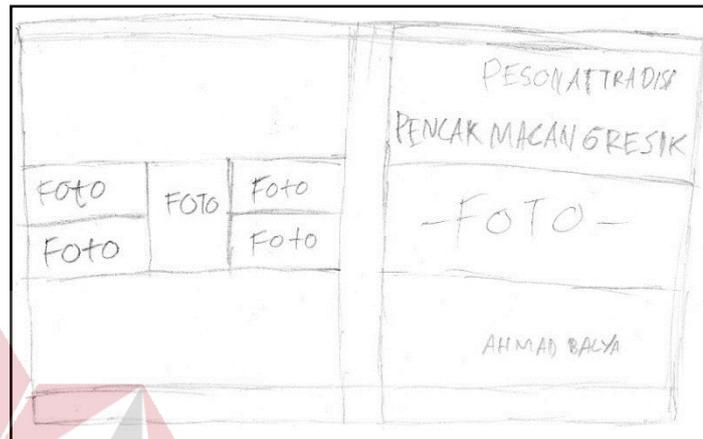
1. Media utama (Buku *story photography*)

Pemilihan media buku sebagai objek utama dari perancangan ini adalah karena memiliki keunggulan dalam penyampaian informasi secara deskriptif dengan disematkan visual dalam bentuk ilustrasi foto yang mengandung unsur *story* fotografi yang saling berkaitan. Buku ini juga berfungsi sebagai bentuk informasi kepada target *audiens* yang sesuai sasaran, dengan ilustrasi foto dan deskripsi akan saling berkaitan, sehingga akan sangat mudah dipahami.

Ukuran yang akan digunakan pada buku ini adalah ukuran 23 cm x 25 cm dengan *cover* menggunakan cetakan *hard cover* dengan menggunakan Jenis

kertas yang digunakan untuk *cover* menggunakan jenis *Coronado*, lalu untuk bagian isi dari buku menggunakan kertas berjenis *Super fine eggshell*.

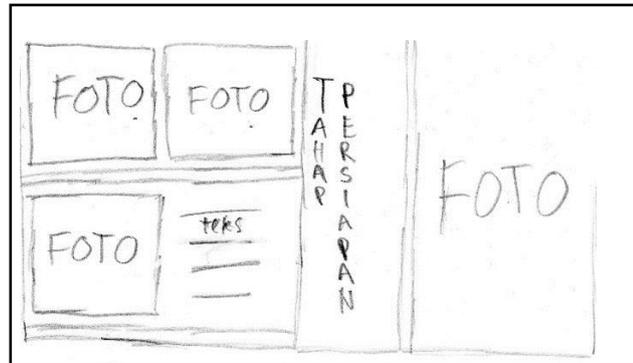
a. Sketsa *Cover*



Gambar 4.10 Sketsa *Cover*
Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada desain *cover* depan buku terdapat judul, foto tentang Tradisi pencak Macan Gresik, dan penulis buku dan terdapat supergrafis, untuk punggung buku hanya berisi judul dan penulis buku beserta lanjutan supergrafisnya, untuk belakang buku terdapat kumpulan foto yang terdiri dari tahap persiapan, tahap perjalanan, penampilan dan beserta lanjutan supergrafisnya.

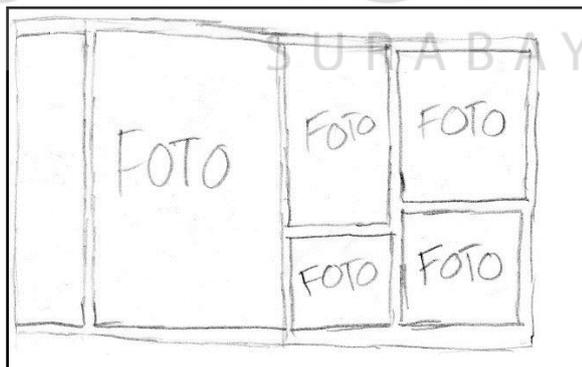
b. Sketsa *Layout* isi buku I



Gambar 4.11 Sketsa *Layout* isi buku 1
Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

Penempatan *layout* ini akan digunakan pada sub bab judul untuk menunjukkan pergantian cerita agar pembaca dapat membaca secara runtut melanjutkan cerita sebelumnya dan dengan penataan dari setiap sub bab bertujuan mempermudah pembacannya.

c. Sketsa *Layout* isi buku II

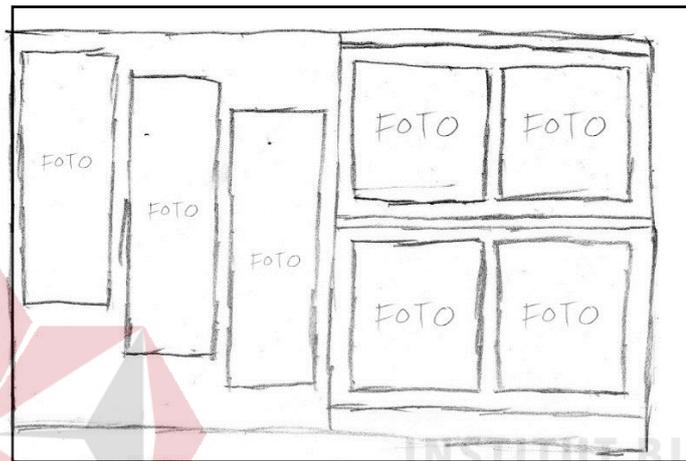


Gambar 4.12 Sketsa *Layout* isi buku 2
Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

Penggunaan *layout* seperti gambar di atas terdapat full foto yang sampingnya terdapat supergrafis dan foto yang terdapat layout

kotak yang bervariasi, bertujuan untuk menjelaskan setiap detail foto agar pembaca dapat melihat satu persatu alur cerita Tradisi Pencak Macan Gresik.

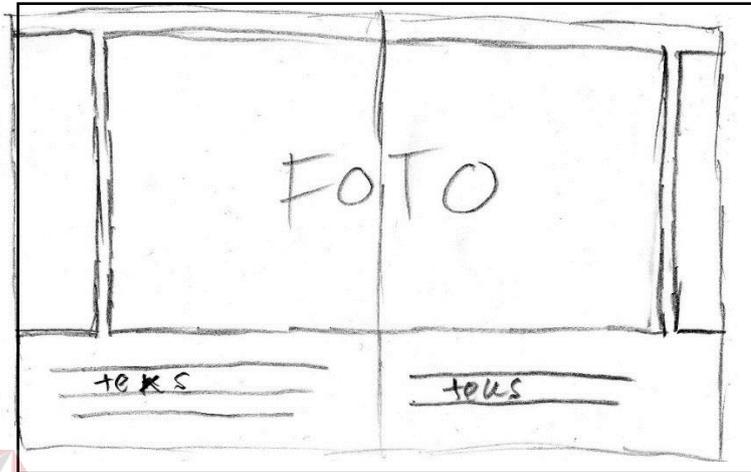
d. Sketsa *Layout* isi buku III



Gambar 4.13 Sketsa *Layout* isi buku 3
Sumber Hasil Oalahan Peneliti, 2018

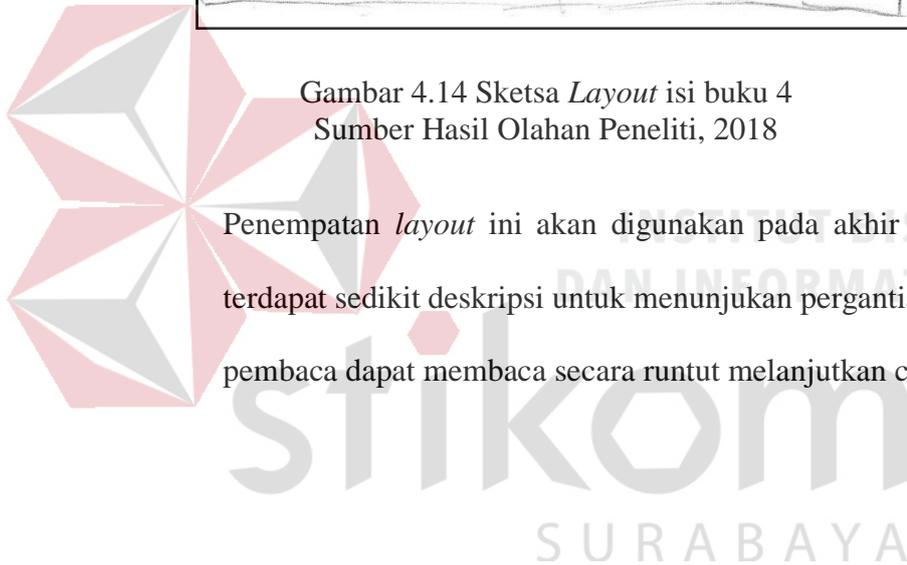
Penggunaan *layout* seperti gambar di atas terdapat foto yang peletakannya tidak sejajar agar *layout* bervariasi, dan sebelahny terdapat *layout* foto kotak beserta supergrafisnya, bertujuan untuk menjelaskan setiap detail foto agar pembaca dapat melihat satu persatu alur cerita Tradisi Pencak Macan Gresik.

e. Sketsa *Layout* isi buku IV



Gambar 4.14 Sketsa *Layout* isi buku 4
Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

Penempatan *layout* ini akan digunakan pada akhir sub bab dan terdapat sedikit deskripsi untuk menunjukkan pergantian cerita agar pembaca dapat membaca secara runtut melanjutkan cerita.



2. Media Pendukung
 - a. Sketsa Poster



Gambar 4.15 Sketsa Poster
Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

Poster nantinya sebagai pendukung dari media utama, dengan berisikan foto dan penjelasan tentang Tradisi Pencak Macan, agar dapat dilihat dengan mudah dan memudahkan audience mengetahui secara jelas. Untuk poster menggunakan ukuran A3 297 x 420 mm dengan menggunakan bahan coronado 270 gr, yang di cetak *digital printing full color* satu sisi.

b. Sketsa *flyer*

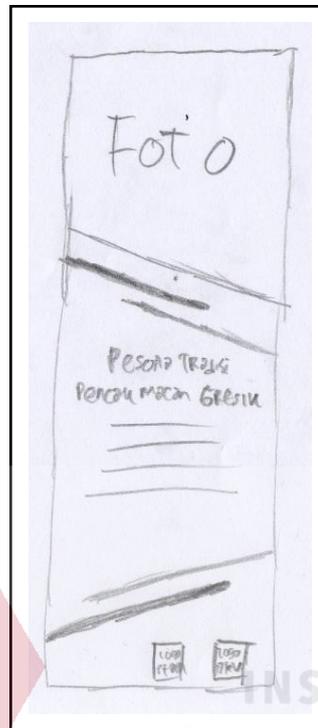


Gambar 4.16 Sketsa Flyer

Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

Media *flyer* ini memuat informasi tentang pelaksanaan *lauching* buku, untuk *flyer* ini berukuran A5 148 x 210 mm, menggunakan kertas art paper 150 gr, yang dicetak *digital printing full color* satu sisi.

c. Sketsa X-Banner



Gambar 4.17 Sketsa X-Banner
Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

Media ini banyak kegunaannya, ukuran yang besar sangat mudah *audience* untuk melihat dan fokus pandangan. Untuk X-Banner menggunakan ukuran 160 x 60 cm dengan dicetak printing digital satu sisi dengan berbahan X-Banner Indoor.

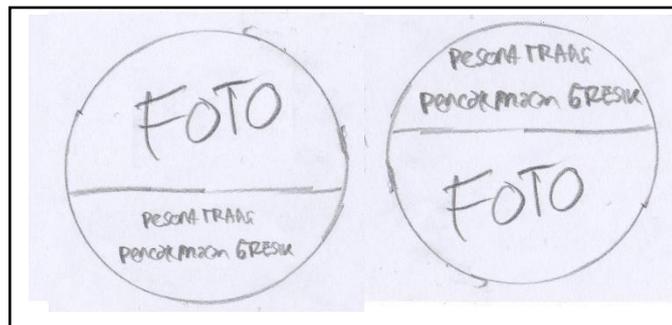
d. Sketsa pembatas buku



Gambar 4.18 Sketsa Pembatas buku
Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

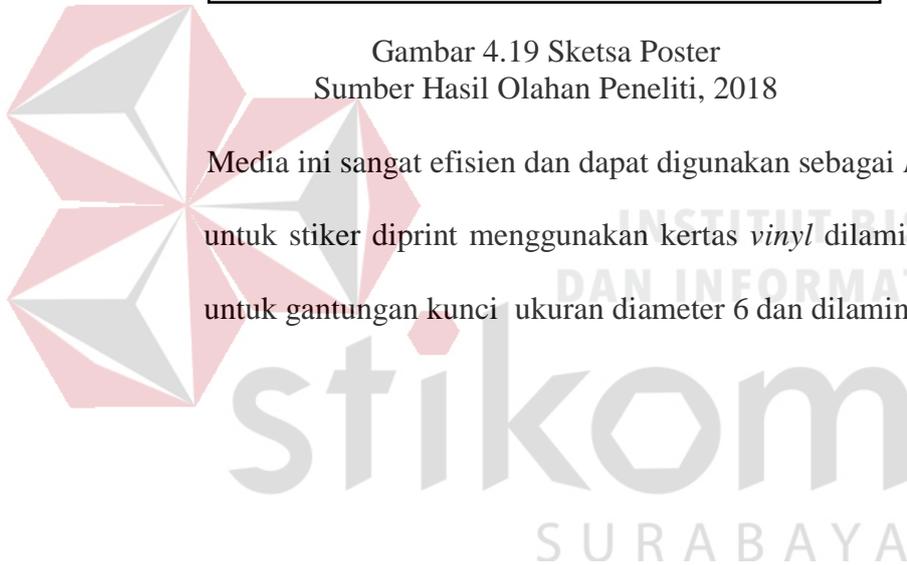
Pembatas buku merupakan salah satu media pendukung yang dapat digunakan sehari-hari ketika sedang membaca, hal ini secara tidak langsung akan mempengaruhi pembaca agar selalu ingat akan tradisi Pencak Macan Gresik, desain yg ditampilkan hanya tulisan judul buku “Pesona tradisi Pencak Macan Gresik” dengan menggunakan warna supergrafis. Ukuran yang digunakan 5 x 20 cm, menggunakan kertas Ivory 250 gr, dan dilaminasi doff.

e. Sketsa stiker dan gantungan kunci



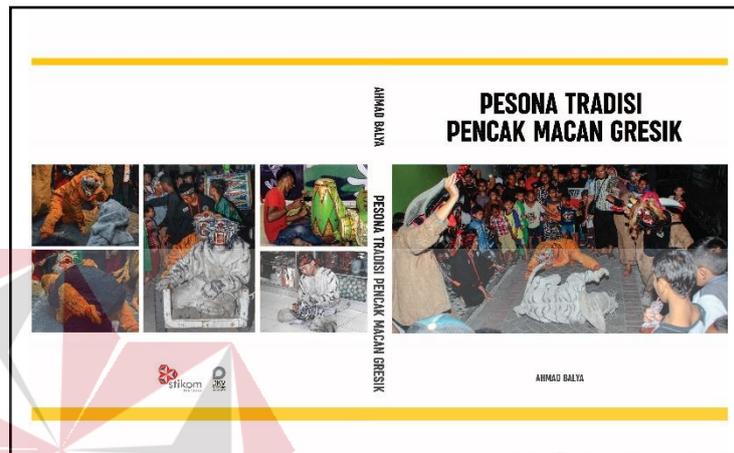
Gambar 4.19 Sketsa Poster
Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

Media ini sangat efisien dan dapat digunakan sebagai *Merchandise*, untuk stiker diprint menggunakan kertas *vinyl* dilaminasi *doff* dan untuk gantungan kunci ukuran diameter 6 dan dilaminasi *doff*.



4.5 Implementasi Media

1. Desain *cover*, *backcover*, dan punggung



Gambar 4.20 Desain *Layout Cover*
Sumber Hasil Oalahan Peneliti, 2018

Pemilihan desain *cover* ini menunjukkan cuplikan cuplikan atraksi tradisi Pencak Macan dengan berbagai karakter yang akan dimainkan. Foto yang dipilih akan sangat mendukung judul yang dipilih, sehingga ketika para *audien* melihat *cover* pada buku ini tidak akan kebingungan dengan apa isi yang ada didalamnya. Penempatan judul diletakkan dibagian atas dengan *background* putih dan supergrafis kuning di sisi atas dan bawah *cover*.

2. Desain Layout Ucapan Terima kasih



Gambar 4.21 Desain *Layout* Ucapan Terima kasih
Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

Penggunaan *layout* ini tampak minimalis, hanya dengan diberikan supergrafis berwarna kuning yang berbentuk kotak dibagian atas tulisan sehingga lebih menonjolkan judul tulisan. Selain itu desain *layout* yang digunakan pada halaman ucapan terima kasih ini, menggunakan supergrafis garis dengan outline berwarna kuning yang berfungsi sebagai bingkai dan didalamnya terdapat *white space* yang bertujuan agar memfokuskan para pembaca pada informasi yang disampaikan.

3. Desain Layout Daftar Isi



DAFTAR ISI	
1-15	TAHAP PERSIAPAN
16-25	TAHAP PERJALANAN
26-37	TAHAP PENAMPILAN
38	BIODATA PENULIS

Gambar 4.22 Desain *Layout* Daftar Isi
Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada bagian *layout* daftar isi ini menggunakan dua halaman sekaligus, di bagian halaman sisi kiri terdapat foto salah satu karakter dan kotak berwarna kuning disampingnya yang berisikan daftar nomor – nomor halaman. Sedangkan pada bagian halaman sisi kanan, terdapat *white space* yang berisikan daftar – daftar informasi yang akan disampaikan. Peletakan tulisan juga disejajarkan tingginya dengan nomor halaman yang bertujuan agar saat pembaca membuka lebih cepat dalam pencarian informasi yang dibutuhkan.

4. Desain Layout Prolog



Gambar 4.23 Desain *Layout* Prolog
Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pemilihan desain *layout* prolog ini lebih terlihat minimalis, penggunaan foto karakter – karakter Pencak Macan ini sangat berpadu pada deskripsi dari prolog, sehingga deskripsi dengan foto saling berhubungan serta juga dapat menumbuhkan rasa ketertarikan dan keingin tahu para *audien*.

5. Desain Layout Halaman I Tahap Persiapan



Gambar 4.24 Desain *Layout* Tahap persiapan Halaman I
Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

Desain *layout* halaman pertama ini sebagai halaman pembuka tahap pertama yaitu tahap persiapan. Pada halaman ini penggunaan foto bertujuan sebagai awal untuk menggambarkan bagaimana tahap persiapan, selain itu penggunaan supergrafis berwarna kuning juga diletakkan sebagai aksen yang menonjol yang dapat menarik perhatian pembaca.

6. Desain Layout Halaman II-III



Gambar 4.25 Desain *Layout* Halaman II-III
Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada penggunaan foto yang digunakan pada halaman tahap persiapan ini menunjukkan para pemain atraksi yang sedang mempersiapkan kostum yang akan digunakan. Foto ini menjelaskan bagaimana proses persiapan yang dilakukan sebelum melakukan atraksi tersebut. Deskripsi penjelasan diletakkan dibawah foto, sehingga pembaca dimudahkan untuk memahami foto tersebut. Dan terdapat supergrafis dibagian atas bawah dan sisi kiri foto.

7. Desain Layout Halaman IV - V



Gambar 4.26 Desain *Layout* Halaman IV-V
Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman ini masih pada tahap persiapan, pemilihan penggunaan foto ini secara *detailing* yang dimana memfokuskan pada objek yang menjadi poin utama, sehingga para audien akan terfokuskan pada objek tersebut. Dan juga bertujuan untuk menggambarkan proses penggunaan kostum karakter yang akan dimainkan. Deskripsi penjelasan diletakkan bagian samping kanan foto.

8. Desain Layout Halaman VI-VII



Gambar 4.27 Desain *Layout* Halaman VI-VII
 Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada bagian ini juga masih menunjukkan persiapan secara *detailing*, bagaimana penggunaan topeng dari karakter tersebut agar lebih terlihat hidup saat dimainkan nantinya. Peletakkan supergrafis juga diletakkan diantara foto-foto tersebut.

SURABAYA

9. Desain Layout Halaman VIII- IX



Gambar 4.28 Desain *Layout* Halaman VIII- IX
Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada bagian foto ini menjelaskan mengenai persiapan alat musik tradisional yang akan digunakan untuk mengiringi. Foto ini menunjukkan bahwa persiapan alat musik ini juga perlu dilakukan, karena merupakan salah satu bagian yang penting dari atraksi tersebut. Tata letak foto pada bagian ini berada di sisi kanan kiri dan juga atas bawah, karena memiliki bentuk foto yang landscape dan portrait sehingga peletakkan deskripsi penjelasan harus seimbang agar tidak terlalu banyak ruang kosong.

10. Desain Layout Halaman X-XI



Gambar 4.29 Desain *Layout* Halaman X-XI
Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman ini *layout* foto dibagi menjadi 3 bagian pada satu halaman dengan detail masing masing. Sementara halaman lainnya terdapat foto yang memiliki ukuran setengah foto dan supergrafis disampingnya, sedangkan sisanya terdapat deskripsi mengenai foto tersebut. Penggunaan ini juga agar audien tetap terfokus pada informasi yang disampaikan.

11. Desain Layout Halaman XII-XIII

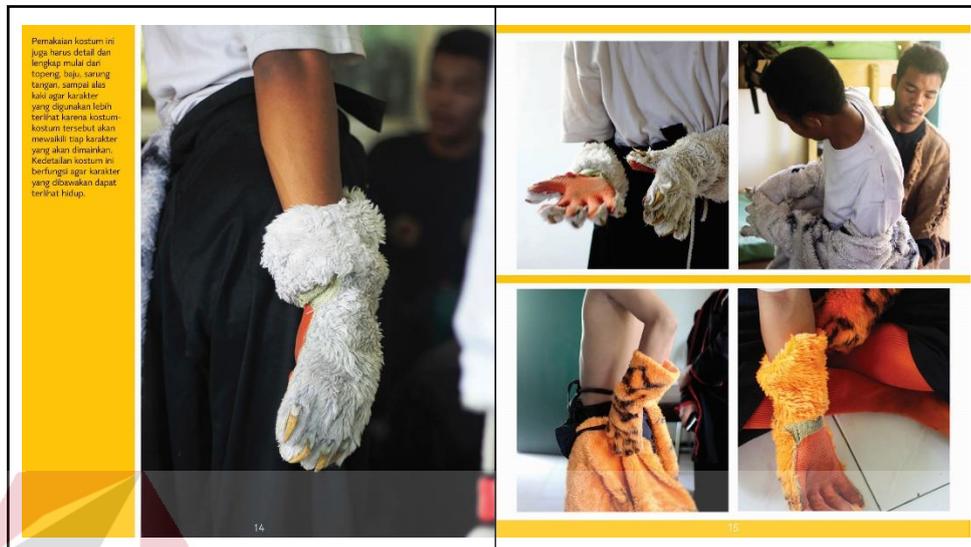


Gambar 4.30 Desain *Layout* Halaman XII-XIII
Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman selanjutnya akan ditampilkan dalam bentuk 2 jenis foto yang memiliki unsur *square* dan *potrait* dengan unsur *detailing*. Hampir sama dengan halaman sebelumnya dilakukan pembagian layout foto menjadi 4 bagian dan di sampingnya terdapat supergrafisnya.

SURABAYA

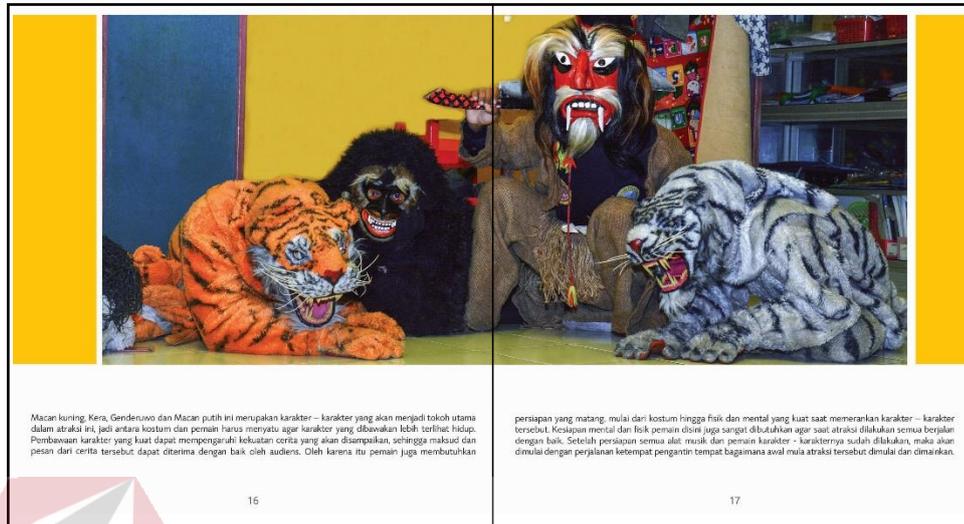
12. Desain Layout Halaman XIV-XV



Gambar 4.31 Desain *Layout* Halaman XIV-XV
Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman selanjutnya akan ditampilkan dalam bentuk 2 jenis foto yang memiliki unsur *square* dan *potrait* dengan unsur *detailing*. Hampir sama dengan halaman sebelumnya dilakukan pembagian layout foto menjadi 4 bagian, sementara dihalaman lainnya terdapat satu foto yang memiliki ukuran setengah foto dan disampingnya terdapat supergrafinya.

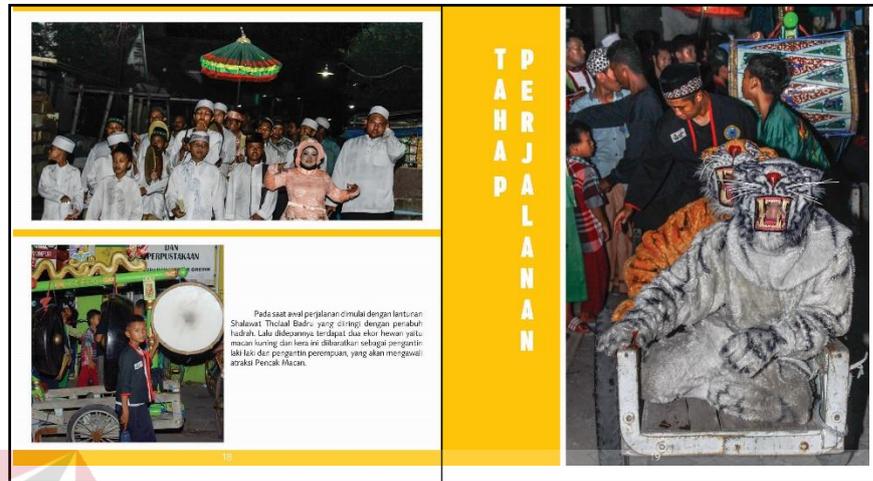
13. Desain Layout Halaman XVI-XVII



Gambar 4.32 Desain *Layout* Halaman XVI-XVII
Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada foto ini dijelaskan bahwa setelah semua persiapan telah dilakukan maka atraksi pun dapat dimulai, empat karakter yang berada pada foto tersebut menjelaskan bahwa mereka siap melakukan aksinya. Penyematan satu foto *landscape* yang diletakkan berada ditengah 2 halaman yang menjadi satu, namun peletakkan deskripsi tetap terbagi pada masing-masing perhalaman.

14. Desain Layout Halaman Tahap Perjalanan XVIII-XIX



Gambar 4.33 Desain *Layout* Halaman Tahap Perjalanan XVIII-XIX
Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman ini merupakan awal dari tahap kedua yaitu tahap perjalanan, pada tahap ini akan lebih terfokus dengan prosesnya. Foto dan deskripsi yang digunakan menjelaskan awal mula dari perjalanan tradisi ini, mulai dari penampilan pembukaan sebelum dilakukan atraksi hingga pada puncaknya. Supergrafis juga diletakkan pada tiap sisi foto, karena pada dasarnya akan selalu disematkan disetiap halaman.

15. Desain Layout Halaman XX-XXI



Gambar 4.34 Desain *Layout* Halaman XX-XXI
Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

Untuk halaman ini menunjukkan bahwa alur cerita atraksi ini dimulai, dengan menampilkan foto karakter – karakter yang sedang memainkan perannya. Pengambilan foto ini sebagai bentuk proses awal, dengan secara detail setiap gerakan yang dilakukan oleh pemainnya sehingga dapat menumbuhkan rasa emosional penonton.

16. Desain Layout Halaman XXII-XXIII



Gambar 4.35 Desain *Layout* XXII-XXIII
Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

Foto ini menunjukkan dari proses selanjutnya, dimana foto ini terlihat dari proses datangnya karakter yang menjadi pengganggu pada atraksi ini hingga mengganggu karakter lainnya hingga terjadi pertengkaran. Pada bagian ini menjelaskan proses menuju puncak atraksi. *Layout* yang digunakan disamakan dengan tahap persiapan sehingga terdapat beberapa foto secara detail pada bagiannya.

17. Desain Layout Halaman XXIV-XXV



Gambar 4.36 Desain *Layout* Halaman XXIV-XXV
Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman ini merupakan puncak dari atraksi ini, ditampilkan bahwa kondisi terjadinya pertengkaran antar karakter yang tidak dapat dihentikan hingga bertambah munculnya karakter baru. Pemilihan foto landscape yang diletakkan ditengah 2 halaman ini agar puncak dari atraksi ini lebih terlihat jelas dan dengan memberikan deskripsi disamping foto tersebut.

SURABAYA

18. Desain Layout Halaman XXVI-XXVII



Gambar 4.37 Desain *Layout* Halaman XXVI-XXVII
Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada bagian ini merupakan akhir dari perjalanan tradisi ini, dengan tampilan yang sama dengan halaman sebelumnya, *landscape*. Namun yang menjadi pembeda dari foto ini adalah karakter utama dari atraksi ini digambarkan sudah kembali seperti semula. Dan juga terdapat deskripsi pada setiap halamannya.

19. Desain Layout Halaman Penampilan XXVIII - XXIX



Gambar 4.38 Desain *Layout* Penampilan XXVIII - XXIX
Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman ini merupakan halaman awal tahap ketiga yaitu penampilan.

Pada tahap ini sama seperti tahap sebelumnya namun yang membedakan adalah penampilan dilakukan didepan pengantin sedangkan perjalanan dilakukan saat menuju ke tempat pengantin, bisa dikatakan atraksi ini dilakukan 2 kali. Hampir sama halnya dengan awal pada tahap perjalanan, yang membedakan tidak ada penampilan pembuka dan langsung memainkan atraksi.

20. Desain Layout Halaman XXX-XXXI



Gambar 4.39 Desain *Layout* Halaman XXX-XXXI
Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman ini terdapat dua bentuk jenis foto yang memiliki unsur *portrait* dan *square* dengan secara detail menggambarkan setiap gerakan yang dilakukan. Sama halnya dengan tahap perjalanan alur cerita yang dibawakan sesuai urutan. Tidak diletakkan deskripsi pada bagian ini, bertujuan untuk lebih memfokuskan pada setiap fotonya.

21. Desain Layout Halaman XXXII-XXXIII



Gambar 4. 40 Desain *Layout* Halaman XXXII-XXXIII
Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman setelahnya akan ditunjukkan foto secara detail macan kuning, salah satu karakternya. Menunjukkan detail ekspresi macan kuning saat atraksi, sehingga lebih terasa hidup sesuai alur cerita yang dibawakan.

23. Desain Layout Halaman XXXIV- XXXV



Gambar 4.41 Desain *Layout* Halaman XXXIV- XXXV
Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

Sama halnya dengan halaman sebelumnya dengan penggunaan foto landscape dapat memperlihatkan dengan jelas dan dapat tersampaikan rasa emosional dari foto tersebut. Menunjukkan ekspresi karakter macan putih yang seakan hidup.

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

24. Desain Layout Halaman XXXVI-XXXVII



Gambar 4.42 Desain *Layout* Halaman XXXVI-XXXVII
Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada foto ini menunjukkan salah satu adegan atraksi antara macan kuning dan macan putih, seakan kedua karakter tersebut sedang berkomunikasi untuk menyelesaikan masalah sesuai alur ceritanya. Sama dengan halaman-halaman sebelumnya penggunaan foto *landscape* ini bertujuan agar lebih terlihat jelas dan dapat tersampaikan rasa emosional dari foto tersebut.

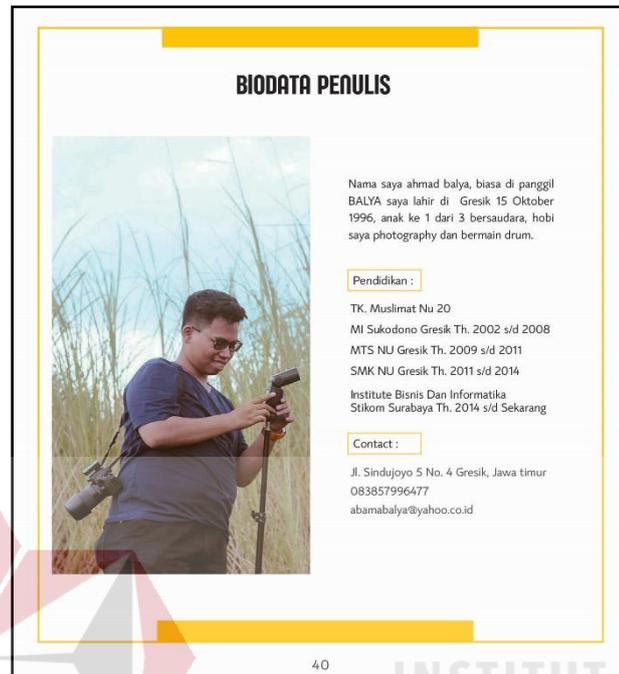
24. Desain Layout Halaman XXXVIII-XXXIX



Gambar 4.43 Desain *Layout* Halaman XXXVIII-XXXIX
Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada halaman ini merupakan akhir dari penampilan, menampilkan semua karakter yang melakukan foto bersama dengan kedua pengantin. Pada dasarnya atraksi ini memang sebuah nasehat yang ditujukan pada kedua pengantin yang baru saja mengawali pernikahan. Alur cerita atraksi ini menggambarkan bagaimana nantinya perjalanan hidup pernikahan yang akan dilalui kedua pengantin baru tersebut. Pemilihan foto *landscape* yang diletakkan berada ditengah dengan terdapat deskripsi pada setiap halamannya

25. Desain Layout Halaman XL



Gambar 4.44 Desain *Layout* Halaman XL
Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

Pada bagian akhir halaman buku ini merupakan halaman biodata penulis.

4.4.1 Desain Media Pendukung

1. Poster



Gambar 4.45 Desain Poster
Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

2. X- Banner



Gambar 4.46 Desain X-Banner
Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

3. Pembatas Buku



Gambar 4.47 Desain Pembatas Buku
Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

4. Flayer



Gambar 4.48 Desain flayer
Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

5. Stiker dan Gantungan Kunci



Gambar 4.49 Desain Gantungan Kunci dan Stiker
Sumber Hasil Olahan Peneliti, 2018

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

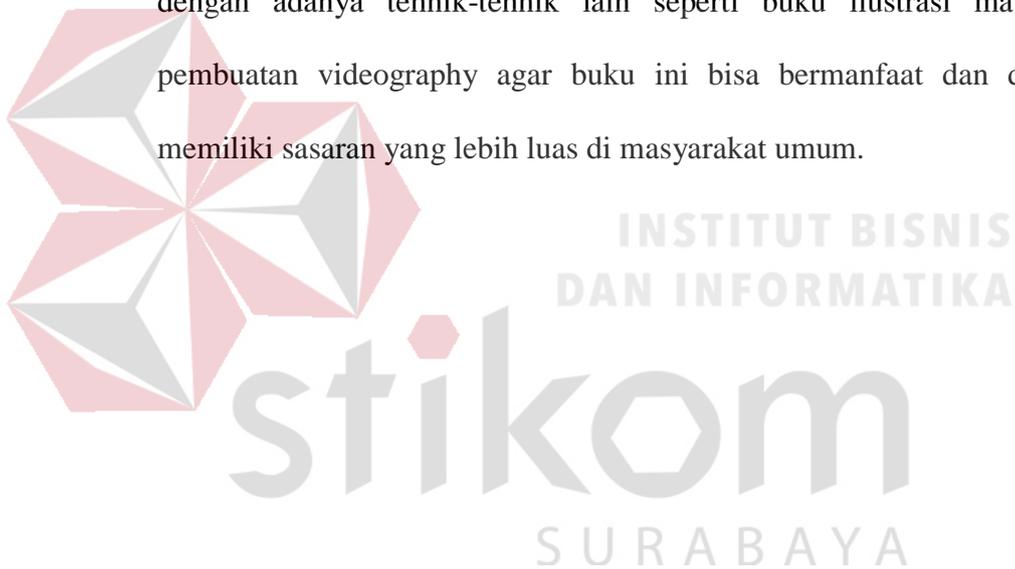
Dari hasil implementasi karya pada pembahasan sebelumnya dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Tujuan yang ingin dicapai adalah untuk Merancang buku *Story Photography* tradisi pencak macan lumpur guna memperkenalkan budaya khas Gresik.
2. Konsep pada buku *Story Photography* tradisi pencak macan lumpur guna memperkenalkan budaya khas Gresik menghasilkan kata kunci *Delightful*. Definisi *Delightful* adalah konsep yang menyenangkan terhadap tradisi Pencak Macan tersebut, penggunaan warna yang ceria dan tampilan yang menarik, sehingga audiens akan lebih tertarik untuk mengetahui lebih lanjut bagaimana tradisi tersebut. Inilah yang akan mempengaruhi perubahan pandangan audiens terhadap tradisi pencak macan menjadi lebih tertarik dan menyenangkan, bukan lagi tradisi yang terlihat membosankan. Sehingga para remaja gresik dan masyarakat umum dapat mengetahui dan tertarik terhadap Pencak Macan hingga turut serta melestaikannya.
3. Konsep "*Delightful*" diimplementasikan kedalam buku *story photgraphy* Tradisi Pencak Macan Lumpur Gresik masyarakat dapat lebih mengenal dan lebih mengapresiasi terhadap budaya local dan beserta implementasi desain media pendukung berupa poster, *x-banner*, *flayer* dan *merchandise*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan pada buku *Story Photography* tradisi pencak macan lumpur guna memperkenalkan budaya khas Gresik ini dapat dikembangkan oleh pihak lain dapat menjadi sebuah media yang bisa lebih bermanfaat dengan adanya tehnik-tehnik lain seperti buku ilustrasi maupun pembuatan videography agar buku ini bisa bermanfaat dan dapat memiliki sasaran yang lebih luas di masyarakat umum.



DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

Alwi, Hasan, dkk. (2003). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian* Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsad Drs, Arfial Hakim. 1984. *Nirmana Dwimatra* (Desain dasar Dwimatra)

Aziz, Abdul. (2013). *Buku Ajar Fotografi Dasar*. Surabaya

Danton Sihombing, MFA ,Wagiono Sunarto, Msc 2001.*Tipografi dalam Desain Grafis*.Jakarta: PT Gramedia Pustaka.

Dispuapar. 2017. *Laporan Pendataan kesenian dan kebudayaan tradisional Gresik*

Kusrianto, Adi. 2011. Pengantar Tipografi. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.

Muktiono, Joko D. 2003. *Aku Cinta Buku* (Menumbuhkan minat baca pada anak). Jakarta : Elex Media Computindo.

Nugroho, Eko. 2008. *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta:Andi Pendidikan dan Kebudayaan

Petrussumadi, Atisah Sipahelut. (1991). *Dasar-Dasar Desain*. Jakarta: Departemen

Prisma Haris Nuryawan, Winny Gunarti, Sri Rahayu Dawmawani. 2009. *Kombinasi Warna Komplementer*. Jakarta Barat: PT Gramedia Pustaka

Rustan, Suriyanto. 2014. *Layout dasar & penerapannya*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.

Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2010. *Nirmana elemen elemen seni dan desain*. Yogyakarta:Jalasutra.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* Jakarta: Alfabeta

Sulaeman, Amir Hamzah. 1982. *Petunjuk Untuk Memotret*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama

Wibowo, Iyan. (2007) *Anatomi buku*. Bandung. Kolbu

Wijaya, Taufan. 2016. *Photo Story Handbook*. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama

Zainuddin, Oemar. 2010. *Kota Gresik 1896-1916 Sejarah Sosial Budaya Dan Ekonomi*. Jakarta: Ruas

Sumber Jurnal :

Ahmady, Aulia Azharuddin (2018), Perancangan Buku Story Photography Produktifitas Garam Sebagai Media Informasi Kepada Masyarakat. Tugas Akhir Mahasiswa S1 Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya.

Anggara, Bayu (2017), Perancangan Buku Photography Story Tari Remo Sebagai Upaya Melestarikan Kesenian Tari Tradisional Surabaya. Tugas Akhir Mahasiswa S1 Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya.

Efendi, Wildan (2017), Perancangan Buku Fotografi Esai Upacara Adat Kebo-Keboan Desa Alasmalang Sebagai Upaya Mengenalkan Kebudayaan Banyuwangi. Tugas Akhir Mahasiswa S1 Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya.

Ningrat, Nanda Pangestu (2018), Perancangan Buku Esai Fotografi Wisata Pantai di Surabaya dengan Judul "Wisata Bahari Surabaya" Sebagai Upaya Meningkatkan Brand Recall. Tugas Akhir Mahasiswa S1 Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya.

Wardhani, Kinanthi Arum Mustika (2017), Perancangan Buku Story Photograph Damar Kurung Sriwati Masmundari Sebagai Apresiasi Budaya Seni Lukis Tradisional Gresik. Tugas Akhir Mahasiswa S1 Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya.