

# Perancangan Buku Interaktif (Augmented Reality, Lenticular Lens, Scanimation) Mengenai Topeng Nusantara - Bali

Jessica Elian, Agus Danarto, Mardoko Oktodia

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara  
[jessicaaelian@gmail.com](mailto:jessicaaelian@gmail.com), [agusd@fsrd.untar.ac.id](mailto:agusd@fsrd.untar.ac.id), [demardoko@gmail.com](mailto:demardoko@gmail.com)

*Abstrak-- Indonesia adalah negara yang kaya akan budaya dan suku bangsa. Masing-masing budaya memiliki keunikan masing-masing salah satunya budaya topeng Bali. Indonesia adalah negara yang memiliki keanekaragaman budaya dan suku bangsa yang memiliki tradisi atau kebudayaan yang berbeda-beda. Salah satu budaya yang sejak lama sudah ada dan tersebar di banyak wilayah di Indonesia pada saat ini adalah budaya Topeng Bali, yang mempunyai ciri khas yang unik dan artistik sesuai dengan ciri daerahnya, peninggalan tersebut sebenarnya merupakan kekayaan bangsa Indonesia yang tiada taranya di dunia, dan bisa digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan seni budaya masa kini berciri khas Indonesia. Bagi masyarakat Bali, kalau ditinjau dari dimensi vertikal kesenian tersebut merupakan media yang sangat penting dalam ritus keagamaan, kalau dilihat dari dimensi horizontal ia mempunyai fungsi komunal dalam kehidupan masyarakat. Akan tetapi banyak dari masyarakat Indonesia tidak mengetahui cerita dan makna budaya ini, idealnya masyarakat Indonesia haruslah aware dalam budaya ini agar pelestarian bisa dilanjutkan ke generasi selanjutnya.*

*Kata kunci : topeng bali; buku interaktif; informatif; augmented reality; scanimation ; lenticular lens*

## I. PENDAHULUAN

Bali salah satu daerah di Indonesia yang memiliki seni budaya cukup beragam pula dan sampai saat ini masih tetap lestari, di antara seni budaya Bali tersebut diantaranya adalah seni Topeng, dalam aktivitas kesenian ia dapat digolongkan ke dalam seni pertunjukan, sedangkan sebagai hasil karya seni atau produk seni, topeng termasuk kedalam seni pahat karena memperlihatkan matra sebagai kajian bahasa rupa konvensional.

Karya seni topeng keberadaannya mungkin sama dengan perkembangan seni tari di Bali karena hal ini sangat berkaitan, dan sudah ada sejak jaman pra-Hindu (pra sejarah). Bentuk kesenian purba ini hampir sama dengan kesenian yang terdapat di daerah-daerah pedalaman Kalimantan, Sulawesi, Irian Jaya, dan pulau-pulau lainnya di Nusantara dan dapat dijumpai pada masyarakat yang masih menganut kepercayaan animisme dan dinamisme. Kesenian ini berfungsi sebagai penolak bala, menyembuhkan penyakit,

menurunkan hujan dan lain sebagainya. Sisa-sisa kebudayaan ini masih dapat kita jumpai di Bali pada tarian sakral seperti : Tari Sang Hyang Topeng Dedari, Barong Berwuduk, tari Baris Cina, tari Perang Duri dan lain-lainnya.

Di Bali bentuk kesenian asli yang menggunakan topeng dan umumnya sangat tua dikenal Sang Hyang Topeng Dedari yang masih dapat kita jumpai saat ini. Jenis tarian ini dapat kita temui di daerah-daerah pegunungan dan di pertunjukan dalam upacara-upacara keagamaan. Bagi masyarakat Bali, kalau ditinjau dari dimensi vertikal kesenian tersebut merupakan media yang sangat penting dalam ritus keagamaan, kalau dilihat dari dimensi horizontal ia mempunyai fungsi komunal dalam kehidupan masyarakat.

Globalisasi yang dipandang sebagai globalisasi kebudayaan menurut Rohidi (2000:39) globalisasi adalah suatu fenomena luasnya, mendunia, dan menjadi satuan kerangka acuan atau sistem gagasan tertentu

yang dilandasi prinsip-prinsip pemikiran modern yang bertumpu pada ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat prestisius dilandasi oleh pemikiran yang bersifat positivistik. Lebih lanjut dikatakan bahwa globalisasi kebudayaan sebagai arus positif dipahami sebagai sebuah tatanan konsensus dilihat dari segi iptek yang mengubah dunia dengan ukuran produktivitas, penguasaan alam, dan penguasaan manusia lainnya, maka telah terjadi penindasan nilai-nilai spiritual dan tradisi yang bersifat pluralistik. Bahkan kehidupan akan terjebak pada kepentingan yang bersifat impersonal yang dilihat dalam kehidupan ekonomi, industri, dan birokrasi.

Pada masyarakat global seperti sekarang ini banyak masyarakat kelas atas menyukai produk budaya lama seperti topeng, wayang, keris karya empu sebagai benda koleksi dan pajangan pribadi yang menarik dan bermakna. Maka tidak jarang koleksi museum, pribadi banyak yang hilang dan karya-karya antik banyak dijual belikan dan dikoleksi oleh para kolektor barang antik. (Mudra, 2017). Sangat disayangkan apabila koleksi topeng budaya Indonesia hanya bisa dinikmati oleh para kolektor, akan lebih baik bahwa semua masyarakat bisa mengetahui mengenai budaya Indonesia ini, bahkan dengan bantuan globalisasi pun bisa membantu penyebaran budaya Indonesia secara Internasional. Arsip budaya topeng masih sulit untuk dicari penulis merasakan sendiri karena sulitnya untuk mencari buku mengenai koleksi topeng Indonesia dan hanya bisa dinikmati di museum.

Melihat dari permasalahan tersebut, penulis merancang buku koleksi topeng nusantara yang dibuat secara interaktif untuk *millennials*. Millenials adalah generasi yang berumur 17-25 tahun, dan mencakup 90 juta orang di Indonesia. Buku interaktif adalah lembar kertas berjilid yang dapat melakukan aksi antar hubungan dan saling aktif, buku yang

akan dirancang akan dilengkapi dengan *Augmented Reality, lenticular lens, scanimation*. Selain relevan untuk pembaca yang disasar, penggunaan buku interaktif akan membuat pembaca bisa menikmati topeng layaknya seperti sedang di museum, dimana bisa melihat visual topeng dalam 360 view. Pada akhirnya seri buku ini akan membahas visual topeng per daerah di Indonesia namun buku yang akan dirancang kali ini adalah koleksi visual topeng nusantara bagian Bali. Mengemas tradisi lokal Indonesia dalam bentuk yang mudah dipahami dan menarik untuk generasi penerus bangsa akan membuat tradisi kita tidak hilang namun terus dilestarikan dan diteruskan ke generasi selanjutnya.

## II. METODE

### A. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mencari informasi dan data-data dari berbagai sumber buku yang bersangkutan dan relevan, serta dilengkapi dengan adanya jurnal atau artikel dan informasi tambahan dari media *online* yang akan digunakan sebagai referensi dan acuan teori pada perancangan dan eksekusi buku interaktif ini.

### B. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati aksesibilitas buku mengenai budaya topeng Bali dengan mengunjungi toko buku ternama di Jakarta, dan juga pengamatan melalui internet.

### C. Wawancara

Wawancara dengan pembuat dan budayawan topeng Bali untuk memahami lebih lanjut tentang budaya dan opini mereka mengenai eksistensi budaya Topeng Bali.

### D. Kuesioner

Menyebarkan kuesioner kepada 100 responden untuk mengetahui tolak ukur pemahaman dan mengetahui aksesibilitas pengenalan budaya Topeng Bali terhadap khalayak sasaran.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Khalayak Sasaran

Berdasarkan dari analisis khalayak sasaran dalam perancangan ini, dapat disimpulkan bahwa wanita usia 17-25 tahun (generasi Z & Millennial), berstatus sosial A-B yang berlokasi di kota-kota besar di Indonesia, kurang paham akan budaya Topeng Bali.

#### B. SWOT Perancangan

Berbeda dari persepsi kebanyakan orang, generation Z dan millennial justru memiliki minat baca tinggi, asalkan buku dikemas secara menarik, upaya pengenalan budaya topeng Bali ini sehingga dirancang dengan visual yang cocok dengan khalayak sasaran. Perancangan yang cenderung banyak visual, sehingga menarik untuk dibaca dan juga diberi fitur interaktif seperti *scanimation*, *lenticular lens*, dan juga *augmented reality*, agar menjadi pengalaman membaca yang menarik. Agar para pembaca bisa memahami konteks informasi dalam buku maka diberi visual yang relevan.

Buku interaktif yang membahas mengenai Topeng Bali masih sangat sulit untuk ditemukan. Dengan memanfaatkan peluang ini, diharapkan dapat mengenalkan budaya Topeng Bali sehingga para pembaca tidak hanya berhenti dalam buku ini karena berat dalam visual informasi akan cenderung lebih sedikit namun diharapkan juga para pembaca akan ingin mengenal lebih dalam mengenai budaya ini.

#### C. Fakta-Fakta Kunci

Berdasarkan analisis hasil temuan yang telah dilakukan, penulis menemukan fakta-fakta kunci terkait berupa:

1. Fenomena kurang pahamnya generasi Z dan millennial mengenai budaya Topeng Bali walaupun budaya tersebut merupakan salah satu peninggalan penting.
2. Kurangnya publikasi mengenai budaya topeng Bali menimbulkan dampak turunya eksistensi budaya tersebut.

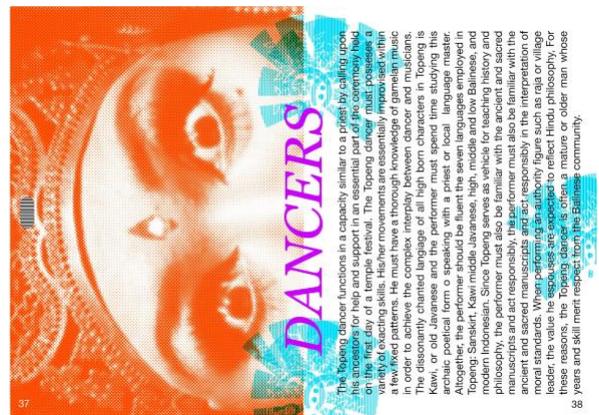
3. Kurang pahamnya masyarakat mengenai budaya sendiri akan menyebabkan kurangnya identitas kultur negara.
4. Buku interaktif merupakan media yang tepat untuk penyampaian informasi mengenai pengenalan budaya Topeng Bali. Buku interaktif dapat memperjelas informasi yang disampaikan sehingga lebih memotivasi, komunikatif, dan memudahkan pembaca paham isi pesan.

#### D. Keputusan Kreatif

Keputusan Fisik Buku

Jenis Buku	: Buku ilustrasi
Format Buku	: <i>Portrait</i> , 14,8cm x 21cm
Jumlah Halaman	: 54 halaman
Gramatur Kertas	: <i>Book Paper 90gr</i>
Penjilidan	: <i>Soft Cover</i>
Keputusan Verbal	
Judul Buku	: <i>Masks of Bali</i>
Sub Judul Buku	: <i>Spirit of Ancient Drama</i>

Keputusan Visual Buku



Gambar 1. Contoh *Layout* Buku

ABCDEFGHIJKLMNOP  
 OPQRSTUVWXYZÀÅ  
 abcdefghijklmnopqr  
 stuvwxyzàåéîõøü&1  
 234567890(\$£€.,!?)

44

Gambar 2. Font "Georgia"



Gambar 5. Media Utama

ABCDEFGHIJKLMNOP  
 OPQRSTUVWXYZÀ  
 ÅÉÎÕabcdefghijklmnop  
 opqrstuvwxyzàåéî&1  
 234567890(\$£€.,!?)

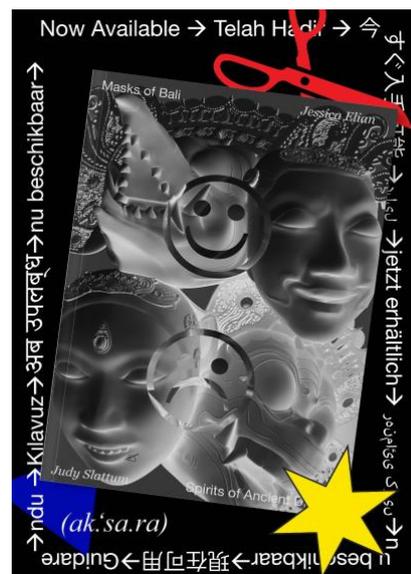
46

Gambar 3. Font "Helvetica"

### F. Perancangan Media Pendukung

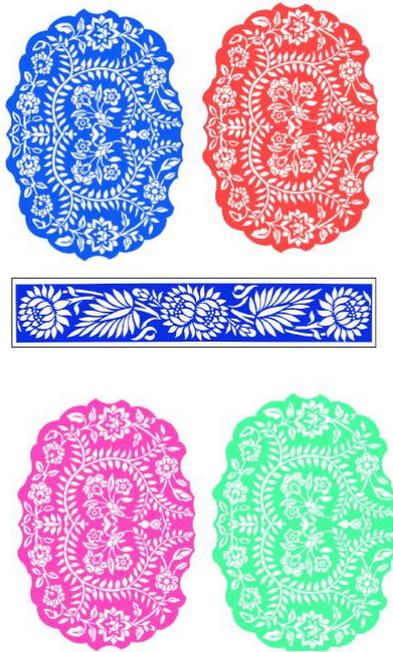


Gambar 4. Gaya Visual



### E. Perancangan Media Utama





Gambar 6. Media Pendukung

#### IV. SIMPULAN

Budaya Topeng Bali merupakan, salah satu kultur Bali yang ikonik. Seni yang melibatkan kerajinan tangan yang kompleks yang juga didasari oleh cerita daerah yang kental akan nilai-nilai agama dan kehidupan. Namun cerita dibalik dari tokoh dan proses pembuatan topeng ini masih kurang diketahui dikalangan masyarakat khususnya kalangan 17-25. Buku ini akan meliputi proses dan cerita dan makna dibalik topeng-topeng Bali.

Perancangan buku interaktif Topeng Bali berjudul “Masks of Bali : Spirits of an Ancient Drama” . Para pembaca dapat mendapat informasi proses dan cerita dibalik topeng, yang juga dilengkapi AR (*augmented reality*) dimana pembaca akan merasakan *experience* seolah olah sedang di museum. Buku ini juga dilengkapi *scanimation* didalamnya yang berfungsi sebagai pengalaman membaca yang menarik. Foto-foto didalamnya juga diharapkan menjadi pengalaman membaca yang menarik perhatian. Visual Ilustrasi yang diterapkan dalam buku dengan menggunakan teknn digital vector. Lenticular card berisi ilustrasi sebagai pelengkap *gimmick* dalam buku.

#### B. Saran

Penulis ingin menyampaikan beberapa saran dalam perancangan buku interaktif topeng bali selanjutnya yaitu perluasan jenis jenis topeng bali yang lebih banyak dan lengkap. Dalam perancangan buku selanjutnya buku interaktif ini memiliki lebih banyak fotografi yang dibuat lebih dinamis dengan penerapan angle lebih baik serta teknik *editing* foto yang lebih baik. Perancangan selanjutnya juga harus lebih mengikuti aturan anatomi buku. Serta pengembangan kualitas *augemented reality* agar pengalaman pembaca lebih baik.

## V. UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat-Nya, penulisan karya tulis yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Body Shaming Pada Wanita” dapat diselesaikan dengan baik. Selama pembuatan Tugas Akhir, banyak dukungan dan juga bantuan dari berbagai pihak, maka dari itu diucapkan banyak terima kasih kepada:

Tuhan Yesus Kristus, atas rahmat dan berkat yang telah dilimpahkan, juga Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara, selaku tempat penulis menuntut ilmu dan mengambil program sarjana. Tentu juga kepada Orang Tua, yang selalu memberi dukungan berupa doa serta kata-kata motivasi yang sangat berguna bagi penulis. Terima kasih kepada Cynthia Chandra dan selaku ketua kelompok 3 dan kepada rekan seperjuangan Kelompok 3 Tugas Akhir, yang selalu saling mendukung, membantu, dan menguatkan satu sama lain. Kepada teman sepermainan di Makna Creative, kepada Timothy Hendrawan, Liko Sukhoy, juga Grabielle Crescemcia yang selalu menyemangati dan mendukung sepanjang jalannya tugas akhir. Terima kasih juga untuk Ibu Regina, M.Ds., selaku Penguji I Tugas Akhir atas masukan dan saran selama proses Evaluasi dan Bapak Suriyanto Rustan, M.Ds., selaku Penguji II Tugas Akhir atas masukan dan saran selama proses Evaluasi.

## DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Abu. 2009. Psikologi Umum. Jakarta: Rineka Cipta

Binanto. (2010). Era Video Digital Sebagai Sarana Komunikasi. Jakarta: Erlangga

Billinghurst, Mark. (2006). Emerging Technologies of Augmented Reality: Interfaces and Design . Pennsylvania : IGI Global

Dameria, A. (2005). Panduan dalam Produksi Cetak dan Digital Printing . Jakarta : Link & Match Graphics

DiMarco, J. (2010). Digital Design for Print and Web . New Jersey : John Wiley & Sons, Inc.

Gumelar, M.S. (2012). Art & Design Principles . GMP-Publishing

Johansson, K, dkk. (2007). A Guide to Graphic Print Production, Second Edition, Second Printing. New Jersey : John Wiley & Sons, Inc.

Landa, R. (2011). Graphic Design Solutions, 4<sup>th</sup> Edition . Boston : Wadsworth.

Rustan, S. (2008). Huruf Font Tipografi. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Zeegen, L. (2009). What is illustration? Switzerland: Rotovision SA.