

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Buku visual biografi ini hadir dengan tujuan untuk mengenalkan perjalanan hidup seorang tokoh bernama Ki Ageng Suryomentaram kepada masyarakat Indonesia secara umum dan secara khusus kepada generasi muda yang utamanya menjadi target audiens buku visual ini. Hal ini dilakukan karena minim dikenalnya sang tokoh tersebut oleh generasi muda di Indonesia. Selain itu, hadirnya buku visual ini juga dipantik oleh topik yang sedang hangat diperbincangkan akhir - akhir ini, topik tersebut antara lain: kesehatan mental, pengembangan diri, dan *mindfulness*. Topik – topik tersebut adalah medan yang sudah digumuli oleh sang tokoh dalam buku visual biografi ini, Ki Ageng Suryomentaram yang nantinya buah pemikirannya dikenal dengan istilah Kawruh Jiwa.

Tujuan utama perancangan buku visual ini adalah untuk mengenalkan seorang tokoh Ki Ageng Suryomentaram kepada generasi muda Indonesia yang berusia mulai dari 15 – 25 tahun. Hal demikian dilakukan karena gaung nama Ki Ageng Suryomentaram masih kurang menggema di kalangan generasi muda hari ini. Oleh sebab itu, dalam perancangan ini penulis berupaya mengenalkan sosok Ki Ageng Suryomentaram yang berfokus pada perjalanan hidupnya melalui medium buku visual. Buku visual dipilih sebagai media yang tepat untuk menyampaikan informasi karena buku visual terdiri dari perpaduan antara teks dan ilustrasi.

Konten dari buku visual ini berisi tentang perjalanan hidup sosok Ki Ageng Suryomentaram yang dikemas secara informatif dan ilustratif, sehingga pesan yang disampaikan mudah untuk dipahami. Perjalanan hidup dipilih sebagai tema buku visual karena hal tersebut adalah langkah awal dalam mengenal seorang tokoh sebelum mengenal gagasannya atau ajarannya. Selain itu, ajaran dan pemikiran dari sang tokoh juga bersinggungan dengan pengalaman hidupnya dan konteks zamannya.

Dalam perancangan buku visual biografi Ki Ageng Suryomentaram, penulis banyak merujuk berbagai sumber seperti: kajian literatur yang ditulis oleh para pengkaji dan peneliti ajaran Ki Ageng Suryomentaram, seperti buku Psikologi Raos: Sainifikasi Kawruh Jiwa Ki Ageng Suryomentaram karya Ryan Sugiarto, Rasa sebagai Acuan Rasio sebagai Pedoman: Konseptualisasi dan Aktualisasi Filsafat Kawruh Jiwa Ki Ageng Suryomentaram kumpulan karya tulis para peneliti, budayawan dan akademisi yang dieditori oleh Afthonul Afif, dan Kawruh Jiwa: Warisan Spiritual Ki Ageng Suryomentaram karya Muhaji Fikriono, melakukan wawancara dan obrolan bersama dengan Pelajar Kawruh Jiwa (PKJ) Pedan, Klaten yang terdiri dari Ki Marjo, Ki Wolo, Ki Sigit Atmojo, Ki Budi, Ki Rus, dan Ki Kamto, serta sumber internet untuk melengkapi data yang tidak diperoleh dari buku maupun dari wawancara. Beberapa kendala penulis jumpai dalam proses perancangan buku visual ini, seperti minimnya arsip visual tentang Ki Ageng Suryomentaram, sehingga penulis melakukan interpretasi teks dan mengasosiasikan dengan hal – hal yang berkaitan dengan Ki Ageng Suryomentaram.

Perancangan buku visual dimulai dengan mengumpulkan data, baik data verbal dan data visual yang berkaitan dengan perjalanan hidup Ki Ageng Suryomentaram yang diperoleh dari berbagai sumber, mulai dari kajian literatur, wawancara dan sumber internet, lalu menyusun garis cerita sebagai alur buku, menyunting naskah cerita, studi visual dengan mengumpulkan, memilih dan memilah obyek visual yang berkesesuaian dengan naskah cerita, baik secara ikonik maupun simbolik. Kemudian membuat sketsa ilustrasi secara manual di atas kertas dengan menggunakan pensil, lalu pengerjaan dilanjut ke dalam kerja digital untuk *inking* yang mana sebagian besar acuannya bersumber dari sketsa manual dan sebagian ada improvisasi pada saat proses *inking*. Setelah *inking* adalah proses pewarnaan ilustrasi yang dikerjakan dengan perangkat lunak Adobe Photoshop CC 2020, pewarnaan ilustrasi menggunakan warna-warna yang cerah. Kemudian dilakukan studi tipografi dengan memilih dan memilah rupa huruf yang akan diterapkan dalam buku

buku visual, baik untuk judul, sub-judul dan *bodytext*. Tahap selanjutnya adalah *layouting*, menata dan mengatur tata letak elemen buku visual yang terdiri dari elemen teks, tipografi desain dan ilustrasi yang meliputi pada kaver depan, kaver belakang, punggung buku dan isi buku. Tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba cetak pada beberapa halaman buku visual untuk mengetahui hasil cetaknya dan juga pemilihan material kertas yang akan digunakan untuk buku visual. Setelah semua tahapan telah terpenuhi, kemudian dilakukan tahap produksi buku visual.

Dalam proses perancangan buku visual ini, penulis menemui berbagai temuan – temuan rujukan visual dan ide – ide imajinatif yang membantu dalam perancangan ini, sehingga proses perancangan berjalan dengan dinamis. Hal tersebut terlihat pada hasil dari media utama yang ada sedikit perbedaan dengan tahap sketsa, terutama dalam elemen ilustrasi. Namun, perbedaan tersebut tidak mengurangi substansi pesan yang akan disampaikan. Dengan hadirnya buku visual biografi ini khususnya biografi Ki Ageng Suryomentaram dapat menambah pengetahuan khususnya mengenai perjalanan hidup tokoh Ki Ageng Suryomentaram dan menjadi pengantar dalam memahami pemikiran Kawruh Jiwa Suryomentaraman, serta bisa menjadi referensi bagi penelitian ataupun perancangan berikutnya yang memiliki topik serupa.

B. Saran

Saran bagi mahasiswa yang hendak mengangkat tokoh atau sosok tertentu ke dalam perancangan tugas akhir perlu kiranya untuk mempertimbangkan mengenai ketersediaan literatur maupun data atau arsip mengenai tokoh yang akan diangkat ke perancangan tugas akhir tersebut, terlebih jika sang tokoh sudah tiada. Wawancara juga salah satu metode yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai sang tokoh, syukur – syukur jika tokohnya masih ada, tentunya bisa wawancara langsung dengan tokoh terkait. Sedangkan apabila sang tokoh sudah tiada, metode wawancara bisa dilakukan dengan ahli yang berkaitan dengan sang tokoh maupun dengan keturunannya. Dalam perancangan buku visual biografi, perancang sebisa

mungkin menimalisir kecenderungan subyektif terhadap sang tokoh karena hal ini bisa berakibat merusak ketokohan dan juga berpotensi melekatkan stigma atau citra tertentu terhadap tokoh yang diangkatnya. Tentu, perancangan serupa masih terbuka bagi perancangan selanjutnya yang memiliki minat terhadap tokoh Ki Ageng Suryomentaram, seperti perancangan dengan medium animasi, komik, sinematografi ataupun dengan media yang sama, tetapi dengan target pembaca yang berbeda.



Daftar Pustaka

BUKU

- Abrar, Anna Nadhya. (2010). *Bagaimana Menulis Biografi Perspektif Jurnalisme*. Yogyakarta: Emerson.
- Adian, Donny Gahral. (2016). *Pengantar Fenomenologi*. Depok: Penerbit Koekoesan.
- Afif, Afthonul. (2019). *Rasio sebagai pedoman, rasa sebagai acuan*. Banguntapan, Bantul, Yogyakarta, Indonesia: Basabasi.
- Afif, Afthonul. (2020). *Psikologi Suryomentaraman*. Yogyakarta: Ircisod.
- Agus Maimun, Arief Furchan. (2005). *Studi Tokoh : Metode Penelitian Mengenai Tokoh*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Berger, Arthur Asa. (2010). *Pengantar Semiotika: Tanda - tanda dalam Kebudayaan Kontemporer*. Sleman: Tiara Wacana.
- Eriyanto. (2019). *Metode Komunikasi Visual: Dasar - Dasar dan Aplikasi Semiotika Sosial untuk Membedah Teks Gambar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fikriono, Muhaji. (2018). *Kawruh Jiwa ; Warisan Spiritual Ki Ageng Suryomentaram*. Serpong, Tangerang: Javanica.
- Geertz, Clifford. (2014). *Agama Jawa: Abangan, Santri, Priyayi dalam kebudayaan Jawa*. Depok: Komunitas Bambu.
- Harahap, Syahrin. (2011). *Metodologi Studi Tokoh dan Penulisan Biografi*. Jakarta: Kencana.
- Jatman, Darmanto. (2021). *Psikologi Jawa : Konseptualisasi Kawtuh Jiwa Suryomentaram*. Yogyakarta: Rua Aksara.
- Katsoff, Louis O. (2004). *Pengantar Filsafat*. Yogyakarta: Penerbit Tiara Wacana.

- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. (R. W. Rosari, Ed.) Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia: Penerbit Andi.
- Kusrianto, Adi. (2010). *Pengantar Tipografi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Maharsi, Indira. (2016). *Ilustrasi*. Bantul, Yogyakarta, Indonesia: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Rustan, Surianto. (2008). *Layout, Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Salam, Sofyan. (2017). *Seni Ilustrasi : Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian*. Makasar, Indonesia: Badan Penerbit UNM.
- Sugiharto, Ryan. (2015). *Psikologi Raos*. Sleman: Penerbit Ifada.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. (M. A. Salmulloh, Ed.) Sleman, Yogyakarta, Indonesia: Pedagogia. Retrieved 12 14, 2021
- Suryomentaram, Ki Ageng. (1985). *Ajaran - Ajaran Ki Ageng Suryomentaram*. Jakarta: Inti Idayu Press.
- Suryomentaram, Ki Ageng. (2020). *Kawruh Begja Sawetah ; Pengetahuan Hidup Bahagia*. Yogyakarta: Penerbit Lingkaran.
- Susanto, Mikke. (2012). *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab.

JURNAL

- Perdana, Adhitya Rizky. (2018). Perancangan buku visual sebagai media pengenalan permainan tradisional anak Jawa Timur. *Perancangan buku visual sebagai media pengenalan permainan tradisional anak Jawa Timur*. Surabaya, Jawa Timur, Indonesia.
- Daud, Safari. (2013). Antara Biografi dan Historiografi : Studi 36 Buku Biografi di Indonesia. *Analisis*, 243.

INTERNET

Deepublish, Penerbit. (2020, 11 13). *Penerbitbukudeepublish.com*. Retrieved 12 16, 2021, from Penerbitbukudeepublish.com:

<https://penerbitbukudeepublish.com/unsur-buku-fiksi-dan-non-fiksi/>

kbbi.kemdikbud. go.id. (2021, 11 19). *KBBI Kemdikbud.go.id*. Retrieved from kbbi.kemdikbud.go.id: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/buku>

kbbi.kemdikbud.go.id. (2021, 11 19). *kbbi.kemdikbud.go.id*. Retrieved from kbbi.kemdikbud.go.id: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/visual>

