

**PERANCANGAN BUKU  
VISUAL ART JOURNEY (2016-2021) SEBAGAI  
MEDIA PUBLIKASI KARYA SENI BERBRAIN**



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**

**Bernandi Desanda**

**NIM 1412338024**

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual

2021

Tugas Akhir Perancangan yang berjudul :

**PERANCANGAN BUKU VISUAL ART JOURNEY (2016-2021)  
SEBAGAI MEDIA PUBLIKASI KARYA SENI BERBRAIN**  
diajukan oleh Bernandi Desanda, NIM 1412338024, Program Studi S-1  
Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut  
Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah  
dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal  
8 Juni 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota

P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.

NIP 19700106 200801 1 017 / NIDN 0006017002

Pembimbing II / Anggota

FY. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn.

NIP 19750710 200501 1 001 / NIDN 0010077504

Cognate / Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

19650209 199512 1 001 / 0009026502

Ketua Program Studi / Ketua / Anggota

Daru Funggul Aji, S.S., M.A.

NIP. 19870103 201504 1 002 / NIDN  
0003018706

Ketua Jurusan Desain/ Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005 / NIDN  
0015037702

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Timbul Baharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116906



## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan nama :

Nama : Bernandi Desanda  
NIM : 1412338024  
Fakultas : Seni Rupa  
Jurusan : Desain  
Prodi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa laporan Karya Tugas Akhir berjudul *“PERANCANGAN BUKU VISUAL ART JOURNEY (2016-2021) SEBAGAI MEDIA PUBLIKASI KARYA SENI BERBRAIN”* yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan dari penulis sendiri, baik dari naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, 8 Juni 2021

Bernandi Desanda

1412338024

**LEMBAR PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bernandi Desanda  
Nomor Mahasiswa : 1412338024  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni Rupa  
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi Pengembangan Ilmu Pengetahuan, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir dengan Judul “Perancangan Buku Visual Art Journey (2016-2021) Sebagai Media Publikasi Karya Seni Berbrain”

Dengan ini menyatakan :

1. Memberi Hak bebas royalti kepada perpustakaan ISI Yogyakarta atas penulisan karya Ilmiah saya, demi pembangunan ilmu pengetahuan.
2. Memberi hak menyimpan, mengalih mediakan atau mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikan, serta menampilkannya dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta, tanpa perlu melibatkan izin dari Saya, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak perpustakaan ISI Yogyakarta dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan semestinya.

Yogyakarta, 8 Juni 2021

Bernandi Desanda

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis diberikan kelancaran dalam menyelesaikan perancangan tugas akhir ini dengan baik sebagai salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dengan judul **PERANCANGAN BUKU VISUAL ART JOURNEY (2016-2021) SEBAGAI MEDIA PUBLIKASI KARYA SENI BERBRAIN.**

Perancangan buku *Visual Art Journey* ini bertujuan untuk merancang media publikasi yang informatif tentang seniman dan perjalanan karyanya agar dapat menjadi pengantar bagi audiens untuk memahami kisah dibalik karya, proses berkarya, fase-fase yang dilalui seniman, dan sebagainya. Tujuan lain yaitu agar buku ini dapat menjadi koleksi dan pedoman bagi sesama seniman dalam berkesenian. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun demi penyusunan Tugas Akhir ini. Penulis memohon maaf jika ada kesalahan dalam penulisan. Semoga perancangan ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 5 Mei 2021

Bernandi Desanda

NIM 1412338024

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan selesainya perancangan Tugas Akhir ini dari awal hingga akhir, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa (FSR), ISI Yogyakarta.
3. Dr. Yulriawan, M.Hum., Pembantu Dekan I, FSR, ISI Yogyakarta.
4. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA., selaku Ketua Jurusan Desain, FSR, ISI Yogyakarta.
5. Daru Tunggul Aji, S.S., M.A., selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn., selaku Pembimbing I dan dosen wali yang telah meluangkan waktu dan dengan sabar memberi masukan selama proses perancangan ini. Atas kesediaan waktu, perhatian dan kerja sama bapak, diucapkan terima kasih.
7. FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn., selaku Pembimbing II yang telah dengan sabar membimbing dan memberi masukan selama proses perancangan ini. Atas kesediaan waktu, perhatian dan kerja sama bapak, diucapkan terima kasih.
8. Untuk keluarga, Bapak dan Ibu yang telah dengan sabar memberi dukungan, ruang dan do'a demi kelancaran perancangan tugas akhir ini.
9. Untuk Florentina Pramasti Cahyaningrum yang telah dengan sabar memberi dukungan, semangat, do'a dan kesetiiaannya menemani selama proses perancangan tugas akhir ini.
10. Untuk teman dan sahabat yang telah dengan sabar memberi dukungan, membantu menjadi narasumber dan menjadi pendengar yang baik selama proses perancangan tugas akhir ini.
11. Untuk seluruh tim U Need Studio, terima kasih atas dukungan, semangat, solidaritas dan kebersamaannya.

12. Untuk Kohesi Initiatives dan Srisasanti Syndicate yang telah memberi kesempatan dan dukungan hingga terlaksananya pameran tunggal Berbrain demi kelancaran tugas akhir ini.



## ABSTRAK

Informasi mengenai seniman menjadi penting ketika membahas tentang karya dan kisah serta fase-fase perjalanan di baliknya. Perjalanan proses berkesenian seorang seniman sangat mempengaruhi karyanya, mulai dari perubahan bentuk (gaya visual), pergantian tanda tangan karya, teknik yang digunakan, hingga cara berfikir, dan sebagainya. Hal ini yang kemudian dibutuhkan audiens dalam memahami karya seniman favoritnya dan latar belakang terciptanya karya tersebut. Berbrain sebagai salah satu seniman muda menyadari bahwa perjalanan karirnya sebagai seorang seniman harus segera diarsipkan mengingat banyak kejadian yang mudah terlewati begitu saja serta pentingnya sebuah arsip dokumentasi bagi seorang seniman di kemudian hari.

Perancangan ini dibuat untuk membuat sebuah media publikasi sekaligus sebagai media pengarsipan bagi Berbrain. Perancangan *Visual Art Journey* dilakukan dengan melakukan proses riset dan wawancara kemudian menentukan media yang tepat untuk menjawab masalah yang dihadapi Berbrain. Setelah itu, dilakukan proses penjaringan ide dengan menggunakan *mind mapping*, pembuatan konsep dan proses perancangan visualisasi *Visual Art Journey*.

Hasil akhir dari perancangan ini berupa buku *Visual Art Journey* untuk media publikasi dan pengarsipan yang dirancang dengan desain yang dinamis dan runtut untuk menceritakan proses perjalanan berkesenian Berbrain.

Kata kunci : buku, *visual art journey*, media publikasi, berbrain, arsip.

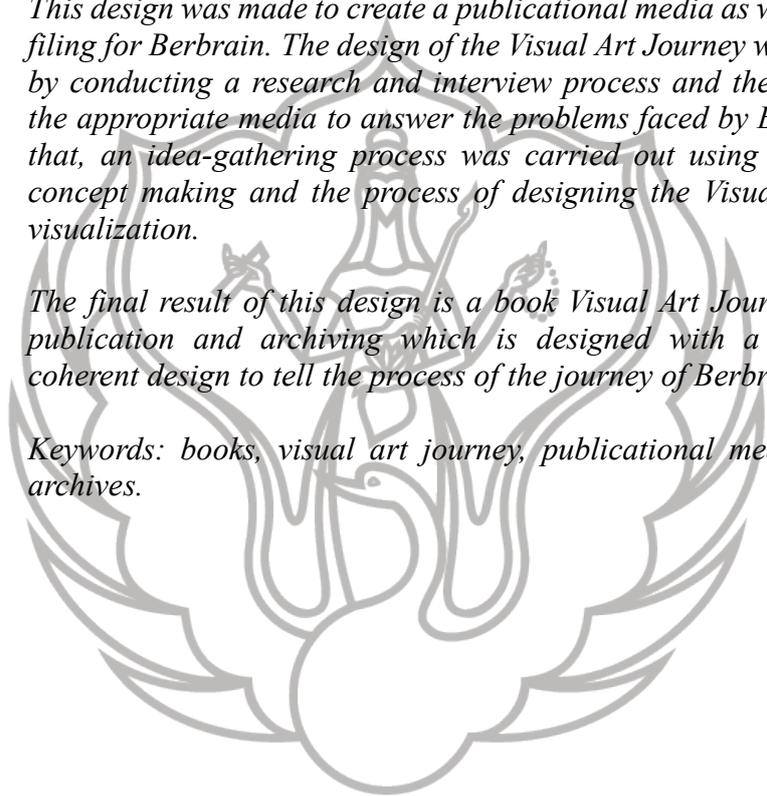
## ABSTRACT

*Information about the artist becomes important when discussing the work and the story and the phases of the journey behind it. The journey of an artist's artistic process greatly influences his work, starting from changes in form (visual style), changing signatures of the work, the techniques used, to the way of thinking, and so on. This is what the audience needs in understanding the work of their favorite artist and the background for the creation of the work. Berbrain as a young artist realizes that his career journey as an artist must be filed immediately considering the many incidents that are easily overlooked as well as the importance of a documentary archive for an artist at a later date.*

*This design was made to create a publicational media as well as a media filing for Berbrain. The design of the Visual Art Journey was carried out by conducting a research and interview process and then determining the appropriate media to answer the problems faced by Berbrain. After that, an idea-gathering process was carried out using mind mapping, concept making and the process of designing the Visual Art Journey visualization.*

*The final result of this design is a book Visual Art Journey for media publication and archiving which is designed with a dynamic and coherent design to tell the process of the journey of Berbrain art.*

*Keywords: books, visual art journey, publicational media, Berbrain, archives.*



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>I</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....</b>	<b>III</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....</b>	<b>IV</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>V</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>VI</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>VIII</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>X</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A.    LATAR BELAKANG MASALAH .....	1
B.    RUMUSAN MASALAH .....	2
C.    TUJUAN PERANCANGAN .....	3
D.    BATASAN PERANCANGAN .....	3
E.    MANFAAT PERANCANGAN .....	3
F.    DEFINISI OPERASIONAL .....	4
G.    METODE PENGUMPULAN DAN ANALISIS DATA.....	5
H.    KONSEP PERANCANGAN .....	7
I.    SKEMATIKA PERANCANGAN.....	8
<b>BAB II.....</b>	<b>9</b>
<b>IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....</b>	<b>9</b>
A.    DATA OBJEK PERANCANGAN .....	9
B.    STUDI PUSTAKA .....	17
C.    ANALISIS DATA .....	30
D.    KESIMPULAN ANALISIS DATA .....	31
E.    USULAN PEMECAHAN MASALAH .....	39
<b>BAB III.....</b>	<b>40</b>
<b>KONSEP PERANCANGAN.....</b>	<b>40</b>
A.    KONSEP MEDIA .....	40
B.    KONSEP KREATIF .....	43
<b>BAB IV.....</b>	<b>62</b>
<b>PROSES DESAIN DAN VISUALISASI .....</b>	<b>62</b>
A.    PENJARINGAN IDE DESAIN.....	62
B.    VISUALISASI .....	63
C.    PENGEMBANGAN BENTUK VISUAL.....	65
D.    EKSEKUSI FINAL DESAIN .....	98
E. <i>GRAPHIC STANDARD MANUAL</i> .....	107
F.    KATALOG PAMERAN .....	120
G.    POSTER PAMERAN .....	125
<b>BAB V.....</b>	<b>110</b>

<b>PENUTUP .....</b>	<b>110</b>
A.    KESIMPULAN .....	110
B.    SARAN.....	111
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>113</b>
Lampiran.....	115



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Sebagai seniman, berkesenian dan membuat karya sudah menjadi makanan sehari-hari yang wajib bagi setiap seniman untuk memamerkan karyanya kepada publik baik melalui pameran seni (*visual art*) atau secara daring melalui sosial media. Dalam sebuah pameran seni rupa, katalog pameran yang berisi tentang informasi singkat seniman (biografi dan CV) dan kumpulan karya yang dipamerkan serta deskripsi singkatnya menjadi salah satu media komunikasi yang digunakan untuk memberikan informasi tentang seniman dan karyanya.

Informasi mengenai seniman menjadi penting ketika membahas tentang karya dan kisah serta fase-fase perjalanan di baliknya. Seniman membuat karya semaksimal mungkin, tetapi hal tersebut menjadi kurang efektif ketika audiens hanya melihat karya yang saat ini tanpa mengetahui proses yang dilalui seorang seniman sampai bisa menjadi seperti sekarang ini. Perjalanan proses berkesenian seorang seniman sangat mempengaruhi karyanya, mulai dari perubahan bentuk (gaya visual), pergantian tanda tangan karya, teknik yang digunakan, hingga cara berfikir, dan sebagainya. Hal ini yang kemudian dibutuhkan audiens dalam memahami karya seniman favoritnya dan latar belakang terciptanya karya tersebut.

*Visual Art Journey* merupakan istilah yang mencakup informasi lebih lengkap mengenai perjalanan visual mulai dari perubahan bentuk atau gaya visual dan dokumentasi yang bisa dalam bentuk fisik maupun digital. Istilah *visual art journey* didapati dari istilah-istilah barat yang merupakan parafrase dari *visual journal*, *visual diary* dan sebagainya. Istilah *visual journey* banyak dijumpai di media-media yang menampilkan karya seni salah satunya media *online Portfolio UAL (University of the Art London)* sebagai contoh, karya dari Haddy

Harju, (*AFRO-NORDISM*) yang di unggah di *Portfolio UAL* menjelaskan “*This project is a visual journey exploring and embracing my West African and Nordic heritage. It highlights unexpected connections, manifesting similarities despite the differences and how the two cultures come together.*” Dalam kutipan tersebut istilah *visual journey* digunakan untuk mengganti kata *visual research* tentang bagaimana dua kebudayaan yang berbeda dapat bersatu lewat karya (visual) fotografi.

Siapa saja (seniman) dapat membuat *visual art journey* tentang diri mereka masing-masing tetapi masih sedikit kesadaran tentang pentingnya pengarsipan dan catatan perjalanan seniman sebagai salah satu media dalam mempublikasikan karya. Perancangan buku *Visual Art Journey* ini sangat tepat karena dapat menjawab permasalahan ini secara lebih rinci. Buku ini memuat informasi tentang perjalanan visual seorang seniman secara lebih lengkap dan dapat dijadikan sebagai media publikasi karya seni untuk memperkenalkan Berbrain kepada publik melalui buku.

Berbrain merupakan seniman muda yang tinggal di Yogyakarta dan akan menjadi subyek dalam perancangan ini, dimulai dari awal karir seni rupanya pada tahun 2016 hingga proses penggarapan pameran tunggalnya yang pertama kali di tahun 2021. Perancangan buku *Visual Art Journey* (2016-2021) “BERBRAIN” ini merupakan proyek pribadi dan perlu dibuat agar dapat menjadi pengantar bagi audiens untuk lebih mengenal seniman dan perjalanan karyanya serta menjadi salah satu contoh bagi sesama seniman terutama seniman-seniman muda lain akan pentingnya sebuah arsip dan dokumentasi proses dalam berkarya.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam perancangan ini adalah: Bagaimana merancang Buku *Visual Art Journey* sebagai media publikasi karya seni yang

menginformasikan tentang kekaryaannya dan fase-fase perjalanan berkesenian Berbrain?

### C. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan buku ini adalah untuk merancang media publikasi yang informatif tentang seniman dan perjalanan karyanya agar dapat menjadi pengantar bagi audiens untuk memahami kisah dibalik karya, proses berkarya, fase-fase yang dilalui seniman, dan sebagainya. Tujuan lain yaitu agar buku ini dapat menjadi koleksi dan pedoman bagi sesama seniman dalam berkesenian.

### D. Batasan Perancangan

1. Batasan perancangan buku *Visual Art Journey* isinya membatasi, fase-fase pencarian *style* atau karakter dalam karya hingga pameran tunggal perdana *Berbrain* di tahun 2021.
2. Target audiens yang dipilih dalam perancangan media publikasi ini adalah Pecinta Seni, Kolektor Seni, mahasiswa (seni), sesama seniman dan masyarakat umum yang memiliki ketertarikan dengan seni (rupa) berusia 20 – 50 tahun.
3. Perancangan buku *Visual Art Journey* ini hanya berupa *preview* beberapa halaman terpilih *layout* buku *Visual Art Journey*. Sedangkan buku fisiknya akan direalisasikan nanti sebagai rencana mendatang bagi Berbrain.

### E. Manfaat Perancangan

Manfaat yang diharapkan dari perancangan ini adalah:

#### 1. Bagi Mahasiswa Seni

Perancangan ini dapat memperluas informasi dan pengetahuan seputar perjalanan karya seniman muda maupun seniman senior agar dapat menjadi pedoman dan referensi dalam berkarya.

## 2. Bagi Prodi Desain Komunikasi Visual

Perancangan ini diharapkan akan memberikan referensi perancangan media publikasi, dari teori yang telah diperoleh selama menempuh Pendidikan studi Desain Komunikasi Visual dan studi pustaka sesuai dengan kaidah ilmu pengetahuan dan mengembangkannya.

## 3. Bagi Target Audiens

Perancangan ini diharapkan mampu memberikan informasi lebih efektif bagi target audiens dan mampermudah bagi Pecinta seni dan kolektor seni untuk mengenal seniman lebih jauh dan proses perjalanan karyanya serta cara berfikir setiap seniman dalam mengolah ide atau gagasannya.

## F. Definisi Operasional

### 1. Buku

Buku adalah kumpulan kertas yang dijilid menjadi satu yang berisi informasi dalam bentuk tulisan, gambar atau gabungan dari keduanya.

### 2. *Visual Art Journey*

*Visual Art Journey* adalah istilah yang digunakan untuk merangkum perjalanan karya seni (rupa). Kata *Journey* merupakan parafrase dari kata *journal*, *diary*. *Visual art journey* sama seperti *visual diary* dan *visual journal*, istilah seperti ini populer di barat sebagai metode *brainstorming* dalam proses berkarya, mulai dari perubahan gaya visual sampai proses berfikir dalam mengolah ide atau gagasan yang mempengaruhi karya-karya tiap seniman.

### 3. Buku *Visual Art Journey*

Buku *Visual Art Journey* merupakan salah satu sarana penyampaian informasi berupa bahasa visual dan verbal, Buku *Visual Art Journey* dapat memuat informasi lebih lengkap mengenai perjalanan visual mulai dari perubahan bentuk atau

gaya visual dan dokumentasi yang bisa dalam bentuk fisik. Secara umum buku *visual art journey* merupakan sumber acuan tertulis yang merangkum perjalanan kekaryaannya seorang seniman.

#### 4. Media Publikasi

Media Publikasi merupakan sarana dimana seseorang atau kelompok mengumumkan hasil dari penelitian, diskusi, atau suatu hal yang perlu diketahui oleh publik. Media publikasi dapat berupa media cetak, media siaran maupun media online, media cetak contohnya adalah surat kabar atau koran, majalah, dan pamflet. Selain itu juga ada media publikasi elektronik yang dapat dibagi menjadi media siar dan media online.

#### 5. Berbrain

Berbrain adalah seniman muda kelahiran tahun 1996 yang saat ini merantau dan menetap di Jogja, banyak perubahan dalam perkembangan karyanya mulai dari awal karir seni rupanya pada tahun 2016 hingga pameran tunggalnya perdananya yang dilaksanakan pada tanggal 30 April – 6 Juni 2021. Karya-karya Berbrain mengalami banyak perubahan diantaranya adalah gaya visual, perubahan tanda tangan dan proses berfikir dalam mengolah ide atau gagasan. Berbrain fokus pada karya lukisan (2D).

### G. Metode Pengumpulan dan Analisis Data

#### 1. Pengumpulan Data

Perancangan buku *Visual Art Journey* ini menjelaskan tentang bagaimana membuat media publikasi yang efektif, secara sistematis diuraikan sebagai berikut:

##### a. Data Primer

Data primer berupa wawancara yang merupakan percakapan antara dua orang atau lebih dan berlangsung antara narasumber dan pewawancara. Tujuan dari wawancara adalah

untuk mendapatkan informasi yang tepat dari narasumber yang terkait dan terpercaya. Wawancara dilakukan kepada responden secara lisan, Bertujuan agar dapat memahami komentar lebih detail mengenai buku *Visual Art Journey* yang efektif sebagai media publikasi juga pengarsipan. Wawancara ditujukan ke pengguna buku untuk tujuan keefektifan dan mengetahui respon atau tanggapan pengguna tentang buku tersebut, ke pecinta seni untuk tujuan mengetahui lebih dalam tentang apa saja informasi yang dibutuhkan pecinta seni dalam memahami seniman dan perjalanan karyanya. Wawancara juga ditujukan kepada sesama seniman untuk mengetahui pendapat dan pandangan seniman mengenai buku *Visual Art Journey*.

b. Data Sekunder

Pengumpulan data dalam perancangan buku *Visual Art Journey* ini mencakup pencarian data dan kepustakaan, media internet dan media cetak.

1) Studi Pustaka

Pengumpulan data informasi/pustaka dari beberapa literatur baik dari jurnal, makalah, buku dan media massa tentang buku *Visual Art Journey*.

2) Internet

Pengumpulan data melalui internet dilakukan untuk memperoleh referensi visual yang dapat mendukung perancangan buku *Visual Art Journey*, dengan melakukan perbandingan sehingga buku dapat lebih efektif dan efisien.

## 2. Analisis Data

Data dalam penelitian ini berupa data seniman, deskripsi tentang karya dan informasi di balik karya. Analisis data

berupa pengkategorian unsur-unsur dalam karya. Hasil analisis kembali ke bentuk pengisahan tertulis.

Dalam prosesnya, tahap awal berupa pengisahan secara lisan dari Bernandi selaku Berbrain yang disampaikan kepada kurator. Pengisahan secara lisan tersebut menjadi data yang didapat dari seniman yang akan diolah lagi oleh kurator dengan melakukan kurasi, kemudian proses pencarian data untuk analisis tidak hanya kepada seniman saja tetapi juga kepada narasumber yang terkait dengan perancangan ini, kerabat dekat yang mengerti proses berkesenian Berbrain, kemudian beberapa penulis atau pengamat seni yang pernah terlibat dalam perjalanan kesenian Berbrain di tahun-tahun tertentu. Hasil tahap ini berupa data tertulis, yakni hal-hal yang telah disaring oleh pihak eksternal (kurator dan berbagai narasumber). Data inilah yang kemudian menjadi teks pengisahan untuk perancangan. Hal ini dilakukan agar penulis dapat mengelola tingkat subyektivitas dalam perancangan buku *Visual Art Journey* serta memenuhi obyektivitas.

#### H. Konsep Perancangan

Konsep perancangan buku *Visual Art Journey* sebagai media publikasi ini dibuat dengan lebih mempertimbangkan keefektifan dalam menceritakan proses berkarya seniman dan meningkatkan citra seniman di mata publik dengan mengarsipkan proses berkaryanya dalam bentuk buku.

## I. Skematika Perancangan

