

Flipbook Records the Journey of Creating Gamelan Kaca by Thoni Konde and the Muria Raya Festival Community

Flipbook Rekam Jejak Perjalanan Penciptaan Gamelan Kaca Oleh Thoni Konde Bersama Masyarakat Festival Muria Raya

Chici Yuliana Nadi¹, Arfiati Nurul komariah²

^{1,2} Program Studi Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta

¹chiciyuliana@isi-ska.ac.id, ²arfiatink@gmail.com

ABSTRACT

Muhammad Sulthoni or often called Thoni Konde, is an artist who creates glass gamelan works who lives in the city of Solo. The glass gamelan he created was made from waste glass materials found around him. Konde together with people in several cities make and play the glass gamelan on various occasions. Not only creating glass gamelan, Konde aspires to create a glass gamelan festival which will feature glass gamelan performances from the communities he supports. The Muria Raya Festival Foundation (FMR) through the FMR #4 collaborated with Konde and the Muria community together to create "Gatotkaca" (Total Glass Gamelan), a gamelan made entirely of glass, which was then exhibited and played at the peak of the event FMR #4. The author then recorded this innovative and monumental activity in a digital flipbook which compactly and comprehensively displays photos and videos of the track record of Gatotkaca's creation journey which can be accessed via the website page. It is hoped that this creation will be a trigger for Konde and FMR to continue organizing documentation data digitally so that in the future it can be used as a media for promotion and representation of oneself and the organization. In creating this digital flipbook, the Alessi and Trollip model development research method was used which was modified according to research needs, through stages (1) planning; (2) design; and (3) development. Field studies are carried out through documentation, interviews and observations.

Keywords: *Flipbook; Gamelan Kaca; Thoni Konde; Muria Raya Festival*

ABSTRAK

Muhammad Sulthoni atau yang kerap dipanggil Thoni Konde, merupakan seniman pencipta karya gamelan kaca yang bertempat tinggal di kota Solo. Gamelan kaca yang ia ciptakan dibuat dari bahan-bahan limbah kaca yang ada di sekitarnya. Konde bersama masyarakat di beberapa kota membuat dan memainkan gamelan kaca tersebut pada berbagai kesempatan. Tidak hanya menciptakan gamelan kaca, Konde bercita-cita ingin membuat festival gamelan kaca yang akan menampilkan pementasan gamelan kaca dari masyarakat binaannya. Gayung bersambut, Yayasan Festival Muria Raya (FMR) melalui kegiatan FMR #4 bekerjasama dengan Konde dan masyarakat Muria bersama-sama menciptakan "Gatotkaca" (Gamelan Total Kaca), gamelan yang seluruh bagiannya terbuat dari kaca, yang kemudian dipamerkan dan dimainkan pada puncak acara FMR #4. Kegiatan inovatif dan monumental ini kemudian penulis rekam dalam sebuah buku digital flipbook yang secara compact dan komprehensif menampilkan foto maupun video rekam jejak perjalanan penciptaan Gatotkaca yang dapat diakses melalui halaman website. Penciptaan ini diharapkan menjadi pemantik bagi Konde dan FMR untuk senantiasa mengorganisasikan data-data dokumentasi secara digital sehingga kedepannya dapat dimanfaatkan sebagai media promosi dan representasi diri maupun organisasi. Pada penciptaan flipbook digital ini digunakanlah metode penelitian

pengembangan model Alessi dan Trollip yang dimodifikasi sesuai kebutuhan penelitian, melalui tahap (1) perencanaan; (2) desain; dan (3) pengembangan. Studi lapangan dilakukan melalui pendokumentasian, wawancara, dan observasi.

Kata Kunci: Flipbook; Gamelan Kaca; Thoni Konde; Festival Muria Raya

PENDAHULUAN

Yayasan Festival Muria Raya (FMR) merupakan sebuah sinergi-kolaborasi masyarakat desa yang menjunjung tinggi asas gotong-royong dan nilai historis peradaban desa di lereng Muria. Melalui pendampingan dan pembangunan kebudayaan, FMR aktif menumbuhkan jejaring desa-kota, lintas daerah, maupun lintas negara melalui penyelenggaraan FMR #1 (2020) hingga FMR #3 (2023). Tahun 2024, FMR melanjutkan kolaborasinya bersama Thoni Konde, seorang seniman asal Solo yang melakukan inovasi pengolahan limbah kaca menjadi karya gamelan kaca. Kolaborasi keduanya dimulai sejak tahun 2023, dimana FMR #3 mengundang Thoni Konde sebagai pemateri workshop gamelan kaca. Pertemanan keduanya makin erat, hingga akhirnya terlahirlah ide yang akan dicapai bersama di akhir kegiatan yaitu membuat resital gamelan kaca di FMR #4 yang dipersiapkan mulai bulan April hingga September 2024. Bersama masyarakat lereng Muria dan rekan-rekan binaan gamelan kaca Thoni Konde dari Pacitan, Solo, dan Karanganyar, nantinya FMR #4 akan menyuguhkan karya-karya gamelan kaca di panggung alam lereng Muria.

Terdapat beberapa inovasi dari penciptaan gamelan kaca kali ini, yaitu yang pertama adalah gamelan terbuat dari bahan kaca seluruhnya, termasuk bagian rancak-nya. Kedua, bilah gamelan dibuat lengkung dan memiliki pencon, mirip dengan bentuk aslinya. Ketiga, tungku pelengkungan kaca dibuat portable atau mudah dipindahkan. Keempat, Gatotkaca hanya menggunakan tiga skala nada, yang kemudian dinamai “Murgang” atau Muria Hanya Tiga (nada). Pendokumentasian akan proses ini belum pernah dilakukan sebelumnya, sehingga penyusunan flipbook rekam jejak perjalanan gamelan kaca Thoni Konde bersama masyarakat lereng Muria dalam penelitian ini merupakan yang pertama dalam sejarah. Selain itu, penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya manajemen pengarsipan yang dilakukan oleh keduanya, baik Thoni Konde maupun FMR. Oleh karena itu, gagasan

penciptaan flipbook digital ini adalah pengorganisasian file foto dan video yang sifatnya compact dan komprehensif, menceritakan perjalanan penciptaan Gatotkaca dari awal penciptaan hingga diseminasi.

METODE PENELITIAN

A. Analisis Kebutuhan Penelitian

Analisis kebutuhan telah dilaksanakan sebelum pengumpulan data penelitian lapangan dilakukan. Pada tahap analisis kebutuhan, penulis telah melakukan observasi dan wawancara terhadap tim pelaksana Festival Muria Raya (FMR) maupun Thoni Konde. Keduanya menyampaikan bahwa tidak memiliki arsip lengkap terkait kegiatan-kegiatan kebudayaan yang telah dilakukan. Pada tahun awal FMR dilaksanakan, memang tidak ada pembagian kerja secara khusus yang bertanggungjawab akan pendokumentasian. Gagasan awalnya adalah agar masing-masing orang mendokumentasikan dan membagikan langsung ke media sosial. Hal ini berimbas pada tidak terdokumentasikannya kegiatan FMR dengan lengkap dan baik. Tim FMR juga mengatakan bahwa setiap acara selesai, dokumen foto dan video biasanya hanya akan dibagikan di grup Whatsapp maupun Google Drive masing-masing anggota, baik dalam kondisi “mentah” (dikirim dalam bentuk asli tanpa editing) maupun yang sudah diedit. Maka besar potensi untuk file-file tersebut tercecer, terhapus, maupun hilang. Sedangkan Thoni Konde kurang aktif mengunggah foto dan video di laman media sosial yang dimiliki. Sehingga rekam jejak kegiatan maupun sepak terjang keduanya dalam pemajuan kebudayaan pun kurang dapat tercermin di media sosial. Hal ini cukup disayangkan, mengingat perjalanan berkebudayaan Yayasan FMR maupun Thoni Konde sudah cukup panjang. Hal ini yang kemudian membuat penulis ingin mendampingi kedua pelaku budaya tersebut dalam hal pendokumentasian dan pengarsipan kegiatan kebudayaan, khususnya dalam bentuk media flipbook rekam jejak pembuatan gamelan kaca Thoni Konde di Festival Muria Raya #4.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (research and development). Model penelitian pengembangan yang digunakan ialah model penelitian pengembangan Alessi & Trollip (2001) yang dimodifikasi sesuai kebutuhan penelitian. Model ini terdiri dari 3 (tiga) tahap utama, yaitu tahap (1) planning/perencanaan, (2) design/desain, dan (3) development/pengembangan.

Tahap perencanaan meliputi kegiatan *determine and collect resources* atau proses penentuan dan pengumpulan sumber-sumber, dalam hal ini foto dan video kegiatan penciptaan gamelan kaca serta data dukung seperti hasil wawancara dan observasi terhadap pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan. Data-data tersebut dikumpulkan, dianalisis, kemudian direduksi untuk masuk ke tahapan selanjutnya.

Tahap selanjutnya adalah tahap desain, dimana penulis melakukan proses *develop initial content idea* atau mengembangkan konsep awal konten flipbook, seperti pemilihan nuansa, warna, tipografi serta *layout flipbook* yang akan dibuat. Tahap terakhir yaitu tahap pengembangan. Tahap pengembangan dibagi menjadi beberapa tahap kegiatan yaitu (1) *prepare the text* atau mempersiapkan teks/narasi; (2) *create the graphics* atau membuat grafis/gambar; (3) *produce audio and video* atau produksi audio dan video; (4) *assemble the pieces* atau dalam penelitian ini disebut proses penyusunan flipbook.

C. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian berada di Dukuh Dombyang, Desa Jepalo, Kecamatan Gunungwungkal, Kabupaten Pati. Lokasi tersebut merupakan lokasi pembuatan gamelan kaca serta pelaksanaan Festival Muria Raya #4. Dukuh Dombyang juga merupakan tempat diadakannya FMR #3 pada tahun 2023.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari:

1. Teknik Dokumentasi

Penulis melakukan dokumentasi terhadap proses penciptaan karya gamelan kaca yaitu dengan mengambil foto dan video pada tiap tahapnya, serta mengumpulkan berbagai dokumentasi terdahulu dari Yayasan FMR maupun Thoni Konde yang berkaitan dengan penelitian sebagai data dukung yang dapat memperkaya data penelitian.

Teknik Observasi

Penulis melakukan observasi partisipatif dengan ikut terjun mengamati proses penciptaan karya dan mencatat situasi yang terjadi di lapangan. Observasi partisipatif dipilih karena kegiatan penciptaan karya gamelan kaca yang akan dilaksanakan dalam rangkaian acara FMR #4 merupakan kegiatan kemasyarakatan yang tentunya memerlukan partisipasi dari semua pihak, termasuk penulis. Serta untuk mendapatkan data yang lebih mendalam terhadap suatu fenomena yang tengah dialami, dalam hal ini adalah keterlibatan masyarakat dalam pembuatan

karya gamelan kaca.

2. Teknik Wawancara

Teknik wawancara digunakan untuk menggali dan mengkonfirmasi data yang telah didapat melalui tahap observasi. Selain itu, hasil wawancara narasumber utama, yaitu Thoni Konde, khususnya digunakan untuk menyusun narasi flipbook pada tahap pengembangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penciptaan karya Gamelan Kaca oleh Thoni Konde dengan masyarakat Muria Raya merupakan tema utama dari Festival Muria Raya yang ke 4 (empat), yaitu “Penemuan, Pembuatan, dan Diseminasi Karya Gatotkaca (Gamelan Total Kaca)”. Sehingga dalam prosesnya ada banyak sekali pihak yang terlibat, baik panitia pelaksana festival, masyarakat Muria khususnya dari Kabupaten Pati, mitra maupun relasi yang ikut mendukung terciptanya Gatotkaca.

Inovasi yang ingin direalisasikan yaitu gamelan kaca yang tidak hanya sebatas seperangkat potongan kaca datar yang telah di-laras, namun dalam versi yang telah disempurnakan, terutama dari segi bentuk, yang dimodifikasi menjadi lengkung maupun memiliki pencu atau semacam tonjolan di tengah bilah kaca. Keunikan serta keistimewaan inovasi dari Gatotkaca tersebutlah yang akan berusaha direkam dan disusun penulis menjadi flipbook rekam jejak perjalanan penciptaan Gamelan Kaca Thoni Konde dan masyarakat Muria Raya melalui penelitian ini.

A. Tahap Planning/Perencanaan

Penelitian diawali dengan tahap perencanaan yang berisikan kegiatan *determine and collect resources* atau penentuan dan pengumpulan sumber-sumber (data). Rekam jejak perjalanan penciptaan Gamelan Kaca Thoni Konde dengan masyarakat Muria Raya akan disusun dalam bentuk flipbook digital yang berisikan foto-foto serta video dari tiap tahapan penciptaan.

Pada dasarnya, proses penciptaan karya Gamelan Kaca Thoni Konde dengan masyarakat Muria Raya terdiri atas 5 (lima) kegiatan utama, yaitu:

1. Studi banding pembuatan tungku slumping (Pelengkungan)

Studi banding pembuatan tungku slumping dilakukan di Cirebon, bekerjasama dengan perupa yang giat menekuni pembuatan tungku peleburan dan tungku slumping untuk kaca-kaca bekas, dan mengubahnya menjadi karya yang bernilai

jual. Melalui kunjungan tersebut, disimpulkan bahwa tim hanya akan membuat tungku slumping, dan pembuatan tungku peleburan kaca belum dapat direalisasikan karena alasan portabilitas. Hal ini disebabkan karena tungku peleburan kaca tidak dapat dipindahkan dengan mudah karena bobotnya yang diperkirakan hampir 1 (satu) ton dan mengharuskan tungku untuk ditanam di dalam tanah untuk alasan keamanan. Sedangkan direncanakan bahwa tungku akan dibuat secara portable, untuk dapat dipindahkan dengan mudah untuk kegiatan workshop atau pelatihan-pelatihan di beberapa desa di lereng Muria. Berikut beberapa foto dan video yang telah dikumpulkan pada tahap kegiatan studi banding pembuatan tungku peleburan kaca.



Gambar 1. Kegiatan studi banding pembuatan tungku peleburan kaca
(Fika Fiqroni, 2024)

2. Pembuatan dan penyempurnaan tungku *slumping* kaca

Berdasarkan hasil kunjungan studi banding pembuatan tungku slumping kaca, tim segera bergegas berdiskusi dan melakukan perencanaan untuk membuat tungku slumping portable, dengan ukuran yang mudah dipindahkan dari satu tempat ke tempat lainnya. Ada 2 (dua) buah tungku slumping portable yang akhirnya tercipta. Penciptaan tungku slumping portable ini merupakan “penyempurnaan” tungku yang mengedepankan aspek keamanan serta portabilitas tungku. Berikut beberapa foto serta video dari kegiatan pembuatan dan penyempurnaan tungku peleburan kaca.



Gambar 2. Pembuatan dan penyempurnaan tungku peleburan kaca
(Fika Fiqroni, 2024)

3. Eksperimentasi Pembuatan Gatotkaca



Gambar 3. Eksperimentasi pembuatan Gatotkaca
(Fika Fiqroni, 2024)

Kawah Candradimuka merupakan kawah penggemblengan Gatotkaca hingga akhirnya ia bisa menjadi ksatria. Sama dengan kisah tersebut, penciptaan Gatotkaca (Gamelan Total Kaca) bukanlah hal yang mudah dan tentunya melalui proses yang panjang. Semua yang dilakukan murni eksperimentatif karena belum pernah dilakukan sebelumnya. Namun melalui proses panjang inilah pada akhirnya tercipta Gatotkaca, Gamelan Total Kaca, yang siap dipamerkan dan dipentaskan pada acara puncak Festival Muria Raya #4.

4. *Workshop* atau Lokakarya

Menurut (Sudijono, 2012, p. 1), *workshop* atau lokakarya adalah suatu acara di mana beberapa orang berkumpul untuk memecahkan masalah tertentu dan kemudian mencari solusinya. Lokakarya dilaksanakan dalam beberapa tema, ditujukan untuk penguatan kompetensi serta optimalisasi *output* kegiatan. Beberapa lokakarya yang telah terlaksana diantaranya:

a) Lokakarya pengerjaan tungku gamelan kaca oleh Arif dan Lilik

Peserta lokakarya diajak untuk belajar bersama bagaimana mengoperasikan tungku *slumping*, lengkap dengan praktik keselamatan kerja dalam proses produksi bilah gamelan kaca. Tidak hanya itu, peserta lokakarya diajak untuk mempelajari cara merawat tungku *slumping* agar senantiasa dapat bekerja dengan optimal. Pemateri lokakarya merupakan pimpinan produksi, Arif Puji Hartanto, bersama tim yaitu Lilik Hariyanto, yang melakukan studi banding, riset hingga eksperimentasi, yang akhirnya terciptalah tungku *slumping portable* yang sesuai dengan standar

keamanan kerja dan tentunya sesuai dengan standar karakteristik bilah gamelan kaca yang diharapkan.



Gambar 4. Lokakarya pengerjaan tungku gamelan kaca
(Fika Fiqroni, 2024)

b) Lokakarya ornamentasi kaca oleh Novik

Kegiatan lokakarya ornamentasi kaca diisi oleh tim artistik FMR, yaitu Novik Windriyanto, ahli artistik dari Solo. Peserta diajak membuat ornamentasi dari pecahan kaca bekas yang kemudian ditempel pada sebuah bidang yang sudah digambar *outline*-nya, lalu kemudian kaca tersebut diberi warna.



Gambar 5. Lokakarya ornamentasi kaca
(Fika Fiqroni, 2024)

c) Lokakarya komposisi oleh Gempur Santosa dan Dedy Satya Hadianta
Lokakarya berikutnya adalah lokakarya komposisi oleh Gempur Santosa dan Dedy Satya Hadianta, komposer yang berasal dari Bandung. Gempur bersama siswa SMPN 1 Gunungwungkal menciptakan sebuah komposisi yang disusun

secara intuitif oleh para penabuh Gatotkaca (siswa SMPN 1 Gunungwungkal) yang kemudian diolah oleh Gempur berdasar dinamika dan keselarasan nada. Sedangkan Dedy mengajak panitia FMR #4 untuk menabuh dan bereksperimentasi dengan berbagai teknik dalam proses penciptaan komposisi lagu yang sedang dikerjakan.



Gambar 6. Lokakarya komposisi oleh Gempur Sentosa
(Fika Fiqroni, 2024)



Gambar 7. Lokakarya komposisi oleh Dedy Satya Hadiana
(Fika Fiqroni, 2024)

d) Lokakarya Bilah dan Pelarasan Gatotkaca oleh Thoni Konde dan Yuli Agung Wibowo

Karya Gatotkaca hanya memiliki tiga nada, oleh karenanya diberi nama Murgang “*Muria Mung Tiga*” atau *Muria Hanya Tiga (nada)* - yang terinspirasi dari gamelan lawas bernama *Monggang* yang memiliki arti “hanya tiga” karena hanya memiliki tiga skala nada. Nama lain dari gamelan *Monggang* ialah *Munggang* atau gamelan

Patigan (Vetter, 1982).



Gambar 8. Lokakarya bilah dan pelarasan Gatotkaca
(Fika Fiqroni, 2024)

e) Lokakarya tata ruang rupa dan instalasi kaca oleh Deri Saputra

Pada lokakarya tata ruang rupa dan instalasi kaca, Deri membagikan pengetahuan tentang bagaimana membangun ide dan konsep instalasi pameran dengan memanfaatkan ruang, alat, dan bahan yang sederhana yang dapat diperoleh dengan mudah di sekitar kita.

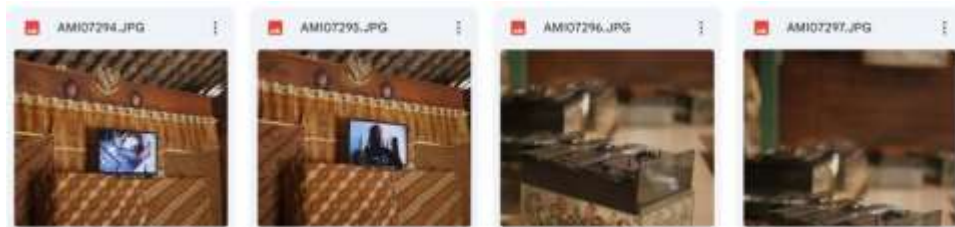


Gambar 9. Lokakarya tata ruang rupa dan instalasi kaca
(Fika Fiqroni, 2024)

5. Pameran dan Pertunjukan Karya Gatotkaca

Diseminasi karya Gatotkaca dilakukan melalui dua kegiatan puncak, yaitu Pameran dan Pertunjukan Karya Gatotkaca. Pameran berlangsung dari tanggal 8 - 14 September 2024 bertempat di kediaman warga setempat sekaligus panitia pelaksana yaitu Maskuri di dukuh Dombyang, desa Jepalo, kecamatan Gunungwungkal, Kabupaten Pati. Karya Gatotkaca berikut hasil karya *trial dan error* selama proses penciptaannya menjadi sorotan utama. Selain itu, pameran juga bertujuan untuk menginformasikan kepada khalayak

umum terkait penggunaan alat, bahan, serta teknik penciptaan karya Gatotkaca. Termasuk pula informasi terkait perjalanan riset serta penciptaan tungku *slumping* (yang memberikan efek lengkung dan *pencu* pada bilah Gatotkaca). Tidak hanya Gatotkaca, beberapa karya gamelan kaca Konde dari Karangpandan dan Pacitan, serta karya gamelan kaca “kuburan” - dinamakan kuburan karena *rancak* yang berbentuk seperti *pathok* atau nisan, karya Konde bersama warga Tanjungrejo, Margoyoso, Pati juga turut memeriahkan pameran Gatotkaca. Karya fotografi dari tim lapangan, Fika Fiqroni, dibingkai dan turut mengisi ruang pameran, beserta karya videonya yang diputar selama pameran berlangsung.



Gambar 10. Pameran dan pertunjukan karya Gatotkaca
(Fika Fiqroni, 2024)

Pertunjukan karya Gatotkaca berlangsung selama 2 (dua) hari, yaitu pada 14 dan 15 September 2024 berlokasi di halaman rumah sebelah Utara tempat pameran. Hari pertama diisi oleh berbagai kesenian dari warga setempat, maupun tamu undangan, diantaranya ustad Nur *featuring* Ratna Batok (Pati), Pecep DW (Bandung), Terbang Jawa oleh warga Dombyang, Sarasuni (Pati), Giri Guru (Magelang), Lawu Arta, dan ditutup oleh penampilan dari Basita Art (Karangpandan) yang memainkan Gamelan Kaca Karangpandan *featuring* Retnaningtyas Saraswati (Singapura) dan Dona Dhian Ginanjar (Solo).

Hari kedua dibuka dengan arak-arakan Gatotkaca bersama sanggar-sanggar komunitas Lima Gunung Magelang, diiringi para sesepuh beserta pengisi acara, lalu dilanjutkan dengan kegiatan *jaman* Gatotkaca di depan panggung utama dengan menuangkan air dari 7 (tujuh) mata air desa Jepalo dan air zam-zam yang diiringi penampilan Gong Cik oleh sesepuh warga Jepalo. Acara dibuka oleh kelompok Nyai Murbeng Lungit, pengrawit ibu-ibu

dukuh Dombyang yang menabuh Gatotkaca. Dilanjutkan dengan tabuhan Gatotkaca oleh siswa-siswi SMPN 1 Gunungwungkal asuhan Gempur Sentosa, dan tabuhan Gatotkaca oleh panitia FMR #4 membawakan komposisi garap ciptaan Dedy Satya Hadiana. Kemudian penampilan bergeser ke panggung kedua, wayang klithik dibawa oleh Dalang Priyo *featuring* Song Meri Pacitan, dilanjutkan penampilan Shuko *featuring* Irta Amalia dan pidato kebudayaan oleh Sutanto Mendut. Pentas puncak ditutup dengan meriah oleh teman-teman dari sanggar di Lima Gunung Magelang, diantaranya Sanggar Saujana, Sanggar Dhom Sunthil, Sanggar Andong Jinawi, dan Padepokan Wargo Budoyo.



Gambar 11. Pertunjukan karya Gatotkaca
(Fika Fiqroni, 2024)

B. Tahap Desain

Develop initial content idea atau mengembangkan gagasan awal konten pada *flipbook* rekam jejak perjalanan penciptaan Gatotkaca oleh Thoni Konde dan masyarakat Muria akan disusun menggunakan konsep fotografi dokumenter. Nuansa yang akan dihadirkan adalah kesan optimism dan semangat melalui warna yang didominasi *vivid*, dikombinasikan dengan warna pastel yang cenderung tenang dan bernuansa lembut, dengan mempertimbangkan “kisah” foto yang akan ditampilkan pada halaman *flipbook*. Jenis tipografi yang digunakan adalah Serif, dengan pertimbangan kemudahan dalam membaca jenis font ini, serta kesesuaiannya dengan sifat “dokumenter” yang ingin ditonjolkan penulis. Sedangkan layout axial dipilih karena penulis ingin menonjolkan foto sebagai catatan dokumenter, dengan berbagai bentuk *grid*.

C. Tahap Pengembangan

a. *Prepare the text* (Mempersiapkan teks atau narasi)

Teks atau narasi singkat akan disertakan pada beberapa halaman *flipbook* untuk

memberikan keterangan dari foto yang ditampilkan. Berikut beberapa teks yang akan disematkan pada *flipbook*.

Tabel 1. Persiapan narasi

No	Kegiatan utama Penciptaan Gatotkaca	Narasi Singkat
1	Studi banding pembuatan tungku <i>slumping</i> (Pelengkungan)	Konde dan pimpinan produksi Gatotkaca - Arif, beserta tim melakukan kunjungan studi banding pembuatan tungku <i>slumping</i> (pelengkungan) kaca ke Rumah KacaKaca milik Agus Suwanda di Cirebon.
2	Pembuatan dan penyempurnaan tungku <i>slumping</i> kaca	Proses Trial and Error Penciptaan Tungku Slumping Portable.
	Eksperimentasi pembuatan Gatotkaca	Proses Trial and Error Pembuatan Gatotkaca.
	Workshop atau Lokakarya	
	a. Lokakarya Pengerjaan Tungku Gamelan Kaca oleh Arif dan Lilik	Arif dan Lilik mendemonstrasikan cara pengoperasian dan perawatan tungku <i>slumping</i> .
	b. Lokakarya Ornamenasi Kaca oleh Novik	Bersama-sama peserta lokakarya, Novik menyusun potongan kaca dan mewarnainya menjadi karya yang artistik.
	c. Lokakarya Komposisi oleh Gempur Sentosa dan Dedy Satya Hadiana	Gempur bersama siswa-siswi SMPN 1 Gunungwungkal merespon bunyi dengan menabuh dan menciptakan komposisi yang akan ditampilkan pada acara puncak FMR #4. Eksperimentasi bunyi dan penciptaan komposisi Gatotkaca oleh Dedy Satya Hadiana bersama panitia FMR #4".
	d. Lokakarya Bilah dan Pelarasan Gatotkaca oleh Thoni Konde dan Yuli Agung Wibowo	Thoni Konde dan Yuli Agung Wibowo memberikan workshop terkait proses pelarasan bilah Gatotkaca dengan skala nada Murgang - "Muria Mung Telu" atau Muria Hanya Tiga (Nada).
	e. Lokakarya Tata Ruang Rupa dan Instalasi Kaca oleh Deri Saputra	Mengolah ruang dan benda di sekitar menjadi instalasi pameran bersama Deri Saputra.
5.	Pameran dan Pertunjukan	- Pameran Gatotkaca

	Karya Gatotkaca	berlangsung pada tanggal 8 – 14 September 2024 di rumah salah satu warga yaitu Maskuri di dukuh Dombyang, desa Jepalo, Gunungwungkal, Pati. - Acara puncak pertunjukan karya Gatotkaca berlangsung selama dua hari yaitu pada 14 dan 15 September 2024. - Sesebuah berikut para penampil mengarak Gatotkaca ke depan panggung utama dan melakukan jamasan dengan menuangkan air dari berbagai mata air di desa Jepalo. - Gatotkaca ditabuh oleh kelompok pengrawit Nyai Murbeng Lungit yang beranggotakan ibu-ibu warga dukuh Dombyang, desa Jepalo, Gunungwungkal, Pati.
--	-----------------	--

b. *Create the graphics* (Membuat grafis atau Gambar)

Pembuatan gambar yang dimaksud yaitu mengolah *file* mentah dari tiap- tiap foto yang terpilih menjadi *file* yang telah melalui proses *editing* dan *coloring* yang disesuaikan dengan perencanaan desain awal *flipbook*. Editing dan coloring foto menggunakan *Adobe Photoshop*, sedangkan editing video menggunakan *Adobe Premiere Pro*. Tahap ini dilakukan oleh tim lapangan yaitu Fika Fiqroni (Roni), termasuk pula pengerjaan tahap produksi audio dan video.

c. *Produce audio and video* (Produksi audio dan Video)

Audio dan video dikumpulkan dan diedit menjadi beberapa video final yang menceritakan tentang tahapan penciptaan Gatotkaca secara komprehensif.

d. *Assemble the pieces* (Penggabungan atau Proses penyusunan *flipbook*)

Penggabungan atau proses penyusunan *flipbook* dilakukan paling akhir, setelah teks, foto, audio, dan video telah selesai diedit. *Flipbook* disusun menggunakan *CorelDraw* dengan format *file* PDF, kemudian diunggah ke *landing page website* Festival Muria Raya yang dapat diakses melalui laman <https://festivalmuriaraya.com/>.

KESIMPULAN

Penciptaan karya Gamelan Kaca oleh Thoni Konde dengan masyarakat Muria Raya

merupakan tema utama dari Festival Muria Raya yang ke 4 (empat), yaitu “Penemuan, Pembuatan, dan Diseminasi Karya Gatotkaca (Gamelan Total Kaca)”. Inovasi yang ingin direalisasikan yaitu gamelan kaca yang tidak hanya sebatas seperangkat potongan kaca datar yang telah di-laras, namun dalam versi yang telah disempurnakan, terutama dari segi bentuk, yang dimodifikasi menjadi lengkung maupun memiliki pengu atau semacam tonjolan di tengah bilah kaca. Keunikan serta keistimewaan inovasi dari Gatotkaca tersebutlah yang akan berusaha direkam dan disusun penulis menjadi *flipbook* melalui penelitian ini. Penelitian diawali dengan tahap perencanaan yang berisikan kegiatan penentuan dan pengumpulan sumber-sumber. Studi banding pembuatan tungku pelengkungan kaca dilakukan di Cirebon, bekerjasama dengan perupa yang giat menekuni pembuatan tungku peleburan dan tungku *slumping* untuk kaca-kaca bekas, dan mengubahnya menjadi karya yang bernilai jual. Ada 2 (dua) buah tungku *slumping portable* yang akhirnya tercipta. Penciptaan Gatotkaca (Gamelan Total Kaca) bukanlah hal yang mudah dan tentunya melalui proses panjang. Semua yang dilakukan murni eksperimentatif karena belum pernah dilakukan sebelumnya. Sehingga nuansa yang akan dihadirkan pada *flipbook* digital yakni kesan optimisme dan semangat melalui warna yang didominasi *vivid*, dikombinasikan dengan warna pastel yang cenderung tenang dan bernuansa lembut, dengan mempertimbangkan “kisah” foto yang akan ditampilkan pada halaman *flipbook*. Jenis tipografi yang digunakan yaitu *serif* dengan pertimbangan kemudahan dalam membaca jenis *font* ini, serta kesesuaiannya dengan sifat “dokumenter” yang ingin ditonjolkan penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, S.M.& Trollip, S.R. (2001). *Multimedia for Learning: Methods and Development*. Needham Heights, Massachusetts: Allyn & Bacon.
- Andalan, S. T., 2023. *Organologis Musik Gamelan Eksperimen Berbahan Kaca di Paguyuban Song Meri Desa Sukoharjo Kabupaten Pacitan*, Malang: Universitas Negeri Malang.
- Arifah, A., 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Berbasis Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas IV MIN 3 Kota Medan*, Medan: UNIMED.

- D. K. D., 1999. Deskripsi Umum Gamelan Jawa. Yogyakarta: Pemerintah Provinsi Yogyakarta.
- Hananto, F., 2020. Gamelan Sebagai Simbol Estetis Kebudayaan Masyarakat Jawa. Jurnal Representamen, Vol. 6, No. 01, April, p. 10.
- Pamungkas, S., 2015. Penciptaan Gamelan Cokekan Berbilah Pamor dan Berancangan Motif Naga, Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Santoso, I. B., 2018. Ruang Pertunjukan Musik Karawitan (Gamelan Jawa). Nuansa Journal of Arts and Design Vol. 1, No. 2, Maret, p. 81.
- Sari, T. P., 2022. Seni Gamelan Jawa Sebagai Media Pelestarian Tradisi Islam Jawa (Studi terhadap Sanggar Karya Turangga Mudha di Desa Kalitengah Kecamatan Panggungrejo Kabupaten Blitar), Kediri: IAIN Kediri.
- Sudijono, A., 2012. Pengantar Evaluasi Pendidikan, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Vetter, R., n.d. 1982. The Gamelans of the Kraton Yogyakarta, Amerika Serikat: Grinnell College Department of Music.
- Widyastuti, I., Wijayanto, B. & Saepudin, A., 2023. Kreativitas Pembuatan Gamelan Kaca Karya Muhammad Sulthoni di Sanggar Song Meri Kabupaten Pacitan. IDEA, pp. 317-336.