

PERANCANGAN WEBSITE RUMAH TOPENG SETIA DARMA DI BALI

Vonny Taniwijaya

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra

Jalan Siwalankerto 121-131, Surabaya, 60236

Email: vonnytaniwijaya@gmail.com

Abstrak

Perancangan Website Rumah Topeng Setia Darma Di Bali

Rumah Topeng Setia Darma Bali adalah museum seni yang mengkoleksi lengkap beragam topeng milik Indonesia. Banyak wisatawan asing yang berkunjung menikmati koleksi museum. Sayangnya, wisatawan lokal kurang mengenal dan tertarik pada seni budaya ini terutama kaum muda. Dengan tujuan untuk mengajak kaum muda mengapresiasi sekaligus melestarikan, maka dibuatlah sebuah perancangan website yang efektif, efisien, serta menarik untuk Rumah Topeng Setia Darma di Bali.

Penelitian ini berusaha memberikan solusi terhadap permasalahan di atas, melalui perancangan website dengan berbagai pertimbangan desain agar bisa menjadi media yang informatif, edukatif, dan juga menarik.

Kata kunci: *website*, museum, pendidikan.

Abstract

Web Designing for Setia Darma House of Masks in Bali

Bali Setia Darma House of Masks is an art museum that collects complete various mask belongs to Indonesia. Many foreign tourists who enjoy visiting the museum's collection. Unfortunately, local tourists are less familiar with and interested in the cultural arts, especially young people. With the aim to encourage young people to appreciate while preserving, then made a website designing effective, efficient, and attractive to Setia Darma House of Masks in Bali.

This study seeks to provide a solution to the above problems, by designing a website with a variety of design considerations that could be a media that is informative, educational, and also attractive.

Keywords: *website, museum, education.*

Pendahuluan

Kekayaan dan keanekaragaman seni budaya yang dimiliki bangsa ini adalah warisan leluhur yang wajib dijaga dan dilestarikan bersama. Salah satunya adalah Seni Topeng. Topeng menjadi salah satu bentuk ekspresi paling tua yang pernah diciptakan peradaban manusia. Pada sebagian besar masyarakat Indonesia, topeng memegang peranan penting dalam berbagai sisi kehidupan yang menyimpan nilai-nilai magis dan suci. Ini karena peranan topeng yang besar sebagai simbol-simbol khusus dalam berbagai upacara dan kegiatan adat dan budaya yang luhur.

Upaya-upaya pelestarian dan penghargaan terhadap nilai-nilai seni budaya topeng tidak dapat dipisahkan

dari kondisi pemilik dan pengguna utamanya, yaitu masyarakat. Remaja merupakan bagian dari masyarakat yang keberadaannya perlu diperhitungkan. Sebagai generasi muda penerus bangsa, tanggung jawab akan kelestarian seni budaya topeng ada di tangan remaja. Namun, saat ini banyak sekali remaja yang kurang menghargai seni budaya bangsa seperti Topeng (Untoro, h.14). Hal pertama yang perlu disadari oleh para remaja adalah bagaimana dapat menghargai seni budaya topeng tersebut. Menghargai erat kaitannya dengan adanya mengenal, penghormatan, pengakuan, rasa memiliki, dan akhirnya menuju pada usaha-usaha untuk mau menjaga ("Remaja dan Budaya Lokal." Par. 2). Satu-satunya wujud penghargaan remaja terhadap seni

budaya topeng dengan nyata tergambar dalam kesehariannya di muatan lokal dalam pendidikan formal untuk siswa kelas IX dan X. Namun seiring dengan perkembangan kurikulum banyak sekolah-sekolah mulai mengurangi pembahasan Kesenian Topeng dalam muatan lokalnya dan sulitnya data yang didapat untuk mengenal dan mempelajari filosofi dari seni budaya topeng tersebut.

Rumah Topeng Setia Darma, sebagai salah satu museum yang menyediakan koleksi topeng lengkap beserta dengan filosofinya menjadi nara sumber perancangan. Rumah Topeng Setia Darma memiliki visi dan misi untuk melestarikan topeng di Indonesia sejak tahun 2001. Jumlah pengunjung Rumah Topeng Setia Darma semakin menyusut dan kini hanya didominasi oleh pengunjung yang berumur 40 tahun keatas. Data menunjukkan jumlah pengunjung remaja museum ini lebih banyak yang berasal dari luar negeri. Hal ini sangat ironis ketika melihat Indonesia dengan ragam kesenian tradisional yang berlimpah tidak dipelihara oleh masyarakatnya dan penerusnya sendiri, sementara ada negara tetangga yang kekurangan warisan budaya bersusah payah mempercantik negara mereka dengan mengumpulkan beragam kekayaan dunia sebagai bekal untuk penerusnya. Ini juga membuat kekhawatiran suatu saat nanti topeng akan punah di Indonesia jika tidak ada generasi muda yang meneruskan. Padahal topeng bukan hanya sekedar benda tontonan saja, namun sudah menjadi bagian dari tradisi yang sejak dulu dimiliki oleh masyarakat Indonesia.

Website untuk melestarikan seni budaya topeng pada remaja di Indonesia oleh Rumah Topeng Setia Darma, sebagai salah satu museum sekaligus tempat dikoleksinya ribuan topeng Nusantara yang mempunyai banyak informasi edukasi yang lengkap sebagai tambahan bahan pembelajaran sekaligus warisan budaya Nasional. Menggunakan media *website* karena remaja saat ini sangat mengikuti kemajuan teknologi, akses internet di sekolah, rumah dan tempat lainnya mulai begitu meluas sehingga dapat menggantikan perpustakaan sebagai sarana mencari informasi. Waktu yang dihabiskan remaja dengan internet di Indonesia juga tinggi sekitar 20 jam per minggu ("Internet Sehat", 2010). Kebanyakan remaja merasa internet paling berguna pada saat mereka diberi tugas dari guru, tanpa menggunakan perpustakaan dan memilah buku satu persatu, banyak sekali bahan rujukan *online* sehingga tidak perlu pergi ke perpustakaan, namun para pengguna harus memastikan bahwa informasi yang mereka cari dapat dipertanggungjawabkan karena semua berita yang didapat hanya secara *online*. Oleh karena itu diharapkan *website* Rumah Setia Darma menjadi salah satu media terpercaya untuk memperkenalkan pada remaja mengenai seni budaya topeng untuk akhirnya dapat dihargai dan dilestarikan.

Jika topeng kembali dikenal dan dapat lestarian oleh remaja, para kolektor pun tentu memiliki semangat untuk terus mempromosikan topeng hingga diharapkan dapat membantu mewujudkan usulan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia untuk mendaftarkan salah satu tradisi topeng Indonesia untuk dijadikan Warisan Budaya Dunia di UNESCO setelah batik yang telah lebih dahulu disahkan oleh UNESCO tertanggal 2 Oktober 2009. Juga menyelamatkan kesenian Indonesia ini dari kepunahan serta menarik minat generasi muda untuk meneruskan warisan seni budaya topeng.

Metode Penelitian

Dalam proses perancangan *website* ini, penulis menggunakan beberapa metode untuk menunjang keberhasilan perancangan ini, baik dalam mengumpulkan data maupun dalam menganalisis data itu sendiri.

Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat menggunakan dua sumber, yaitu sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer adalah sumber yang diambil langsung oleh pengumpul data.

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumbernya, diamati dan dicatat untuk pertama kalinya. Data tersebut tidak menjadi data primer apabila tidak berhubungan langsung dengan perancangan yang bersangkutan.

Sumber sekunder adalah sumber yang diambil oleh pengumpul data melalui orang lain atau melalui media lain. Data sekunder adalah data yang diperoleh bukan dari usaha pengumpul data sendiri, misalnya melalui majalah, koran dan publikasi-publikasi lainnya.

Dalam proses pengumpulan data dapat menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu sebagai berikut:

Data Primer

a. Interview dan wawancara sumber terkait

Wawancara ini dilakukan dengan struktur bebas dalam arti pertanyaan tidak tersusun secara sistematis dan formal. Wawancara akan dilakukan pada narasumber yang merupakan seseorang yang ahli di bidang kesenian topeng dan sumber-sumber terkait lainnya.

b. Observasi lapangan secara langsung

Mengamati pola hidup target audience secara langsung baik pola makan, gaya hidup mereka sehari-hari.

c. Sumber pustaka

Dengan metode ini kita dapat mengetahui dengan detail dan akurat tentang informasi yang dibutuhkan untuk menunjang teori yang ada.

Data Sekunder

a. Perpustakaan

Metode ini adalah dengan cara mengkaji informasi melalui media – media cetak seperti koran, buku, majalah, maupun jurnal.

b. Internet

Metode ini dilakukan dengan penelitian terhadap data yang ada lewat jaringan internet. Data tersebut biasanya berupa artikel atau komentar – komentar seseorang secara subjektif.

c. Dokumentasi Data

Metode dokumentasi data yang dilakukan penulis adalah dengan mengumpulkan data dengan memotret, mencatat, mengamati, dan sejenisnya. Dokumentasi ini berupa buku, gambar, foto, dan arsip.

Metode Analisis Data

Setelah diperoleh data-data yang dibutuhkan, tahap selanjutnya adalah analisis data. Pada tahap ini, data dikerjakan dan dimanfaatkan sedemikian rupa sampai berhasil menyimpulkan kebenaran yang dapat dipakai untuk menjawab persoalan yang diajukan dalam penelitian. Menyimpulkan kebenaran data untuk sementara waktu sering juga disebut dengan sintesis.

Metode Analisis Kuantitatif

Metode ini dilakukan untuk menyelidiki obyek yang tidak dapat diukur dengan angka-angka ataupun ukuran lainnya yang bersifat eksak. Penelitian kualitatif juga bisa diartikan sebagai riset yang bersifat deskriptif, yaitu meneliti status sekelompok manusia, suatu obyek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, maupun suatu kelas peristiwa dengan tujuan membuat deskripsi, gambaran mengenai fakta-fakta sifat-sifat hubungan antar fenomena yang diteliti. Teknik pengumpulan data kualitatif antara lain dengan wawancara, kuisioner, daftar pertanyaan, dan observasi.

Konsep Perancangan

Konsep perancangan *website* dibuat dengan pendekatan lebih pada elemen grafis sebagai daya tarik utama, Grafis yang menarik dinilai lebih mampu menarik minat audiens dalam memberikan sesuatu secara nyata. Target market utama dari buku ini adalah remaja perkotaan dengan usia 15-20 tahun. Mengingat target market diatas, maka desain dan bahasa pun disesuaikan. Gaya desain buku yang akan dipakai adalah gaya desain yang simpel namun menarik dan lebih banyak menampilkan warna yang menimbulkan kesan natural dan eksklusif. Menggabungkan antara kekuatan verbal dan visual yaitu ilustrasi dan teks. Ilustrasi sebagai media visual untuk mengenali objek perancangan dan teks sebagai media verbal yang persuasif dengan tujuan menggelitik remaja kurang mencintai seni budaya Indonesia dan mengedukasi kembali pentingnya meneruskan warisan budaya Indonesia ke dalam beberapa media pendukung.

Belajar, merupakan hal yang penting, namun terkadang membosankan. Maka *website* ini, akan mengubah mindset remaja tentang belajar. Belajar akan menjadi kegiatan yang seru dan menyenangkan.

Pembahasan

Tujuan Kreatif Pembelajaran

Perancangan *website* ini memiliki tujuan kreatif utama, yaitu untuk menerjemahkan visi dan misi Rumah Topeng Setia Darma dengan menggunakan media *website* melalui pendekatan visual yang menarik bagi audience. Melalui perancangan ini, diharapkan target audience dapat lebih mengerti dan memahami pentingnya apresiasi terhadap seni topeng Indonesia sebagai upaya melestarikan kebudayaan Indonesia.

Strategi Kreatif

a. What To Say

Melestarikan seni budaya topeng pada remaja Indonesia sehingga dapat mengapresiasi seni budaya topeng pada Rumah Topeng Setia Darma di Bali.

b. Positioning

Media interaktif (*website*) Rumah Topeng Setia Darma untuk pembelajaran yang menarik para remaja.

Target Audiens

a. Demografis

Secara demografis, *target audience* adalah remaja usia 15-20 tahun, Laki-laki maupun perempuan, Pelajar, SMP, SMU, maupun Perguruan Tinggi, semua suku dan agama.

b. Geografis

Secara geografis, target adalah penduduk kota-kota besar di Indonesia, khususnya mereka yang bertempat tinggal di Jakarta, Bandung, Medan, Denpasar, Makassar, Surabaya.

c. Psikografis

Faktor psikografis adalah faktor-faktor psikologis dalam diri seseorang yang bersifat abstrak karena tidak tampak sebagai sebuah perbuatan atau aktivitas. Secara psikografis, *target audience* memiliki gaya hidup yang modern, memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, mudah bosan.

d. Behavioral

Behavioral adalah bentuk nyata dalam aktivitas yang berasal dari faktor psikografisnya. *Target audience* adalah banyak mengisi waktu luang dengan *browsing* di Internet, suka membaca, dan kurang tertarik dengan buku pelajaran di sekolah.

Metode Pembelajaran dan Penyajian Content

Media interaktif sebagai media pembelajaran memiliki beberapa bentuk atau metode yang dikelompokkan menjadi 5 yaitu, tutorial, *drill and practice*, simulasi, percobaan atau eksperimen, dan permainan. Perancangan ini menggunakan metode tutorial.

Metode tutorial akan menyajikan teori atau informasi seperti layaknya pelajaran yang diberikan guru atau instruktur. Memaparkan informasi-informasi berkaitan dengan tema dan topik yang akan dibahas. Materi akan disajikan, sebagian besar berupa gambar

atau ilustrasi, baik diam maupun bergerak, dengan teks sebagai pelengkap dan penjelas gambar. Serta didukung oleh grafik, infografis, suara, dan sound effect jika diperlukan agar penyajian lebih menarik dan materi dapat ditangkap dan dimengerti oleh remaja dengan lebih mudah.

Penggunaan metode tutorial ini bukan berarti materi diberikan secara *step by step* dan sifatnya kaku, melainkan pengguna dapat mengakses sendiri bagian mana yang ingin ia pelajari terlebih dahulu. Hal ini ditujukan agar dapat meningkatkan ketertarikan pengguna dan juga agar pengguna dapat bebas mempelajari bagian yang ia rasa paling ia perlukan terlebih dahulu, bukannya terpaku pada urutan-urutan yang sistematis dan membosankan.

Secara langsung pengunjung dapat mendapatkan informasi tentang cerita topeng dan dapat mengenal tokoh-tokohnya melalui halaman cerita dan karakter. Untuk dapat mewujudkan pokok-pokok pesan, secara visual dituangkan ke dalam bentuk desain yang cukup menarik, cukup sederhana sehingga efektifitas penyampaian pesan dapat tercapai, melalui penggunaan HTML, serta diperancang oleh program-program seperti flash dan lain sebagainya.

Indikator Keberhasilan Pembelajaran

Dalam menentukan indikator keberhasilan media pembelajaran ini pertama-tama harus tahu apakah media ini dapat berfungsi dengan baik saat digunakan oleh target audience dan apakah *target audience* dapat mengoperasikan media ini dengan benar. Media pembelajaran yang dirancang dapat dikatakan berhasil juga bila *target audience* merasa terbantu dalam pemberian materi pembelajaran ini. Dari hal tersebut, maka dapat terlihat apakah media pembelajaran ini mencapai tingkat keberhasilannya.

Keberhasilan *website* ini juga dapat ditinjau dari rating yang diberikan oleh pengunjung *website*. Semakin tinggi *rating* yang diberikan pengunjung, maka dapat disimpulkan bahwa *website* ini berhasil di pasaran dan telah mencapai tujuan yang dicapai. Begitu pula sebaliknya, jika *rating* yang diberikan rendah, maka media interaktif pembelajaran berupa *website* ini, masih belum berhasil.

Matode Evaluasi

Demi perkembangan *website* ini, diperlukan evaluasi yang dapat diperoleh melalui *feedback* dari pengunjung *website*. *Feedback* ini dapat berupa komentar, kritik, dan saran terhadap *website* ini.

Skema/Struktur Desain Tampilan Website

Halaman *homepage* berisi *headline* yang memandu ke tombol menuju halaman cerita, kemudian ada partisi menuju ke *Collection* untuk memilih cerita yang tersedia, dan beberapa informasi update mengenai museum di bagian *headermenu*.

Halaman *collection* berisi 6 *thumbnail*, yaitu 6 jenis topeng yang ingin dipilih juga terdapat pada bagian bawah untuk memudahkan pemilihan cerita.

Setiap halaman *story* berisi cerita-cerita topeng yang telah dikategorikan dari perspektif asal daerah, isi, dan moralnya dengan ilustrasi visual pembantu dan pesan moral di akhir cerita, dengan *plugin facebook comment* bagi pengunjung yang juga ingin berbagi perspektif atau pendapatnya sendiri mengenai topeng tersebut. Tabel navigasi berisi tombol *home*, tombol menu *dropdown library* dan *share*, dan tombol *previous* dan *next*.

Alur Desain Interaktif

Jika langkah pertama user adalah di *homepage*, maka kemudian ia dapat melanjutkan ke halaman cerita melalui banyak jalan, pertama ia dapat mulai dari cerita halaman pertama melalui *header* menu dengan memilih jenis topeng yang ingin dipilih. Kemudian dari cerita satu ke lainnya, user dapat mengklik tombol *previous* atau *next story*. Atau, dia dapat memilih cerita yang dia inginkan dengan cara memilih salah satu ikon topeng yang muncul di bawah headline utama pada tampilan homepage, cara lainnya adalah dengan memilih kisah tersebut melalui menu *headermenu*. Menu navigasi ini nantinya akan memiliki posisi yang *fix* di halaman dan selalu menemani *user* ke halaman manapun, sehingga memudahkan untuk kembali ke *home*, atau pergi ke cerita lainnya. Menu navigasi juga tersedia *share* untuk berbagi dengan teman-teman lainnya di *social media*. Dalam halaman cerita, user dituntun untuk ikut berkomentar, baik sekedar memberikan komentar sederhana, memasukkan ide baru, atau perspektifnya sendiri mengenai moral dari cerita tersebut lewat *plugin facebook* yang tersedia di bagian paling bawah. Ketika link yang didapatkan dari hasil *share* di *social media* salah, user akan dibawa ke halaman 404 not found, yang mana akan mengarahkan user ke homepage.

Konsep Visual

Tone warna yang digunakan adalah warna hitam-putih yang memberi kesan misterius dan eksklusif, komposisi hitam-putih. Warna Hitam melambangkan kegelapan, ketidak hadiran cahaya, menandakan kekuatan yang gelap, lambang misteri. Warna hitam juga menunjukkan sifat-sifat yang positif, tegas, formal dan kuat. Sedangkan warna putih dalam dunia desain, menimbulkan kesan informatif, jelas, dan profesional.

Warna merah adalah warna terkuat dan paling menarik perhatian. Dalam desain warna merah kurang baik jika digunakan sebagai latar belakang karena sangat keras. Tetapi warna ini sangat bagus jika digunakan dalam aksen-aksentu tertentu seperti judul.



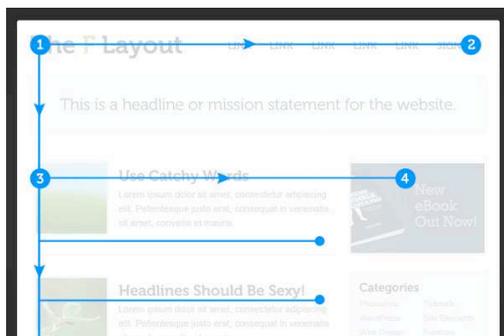
Gambar 1. Color Tone

Karakter tipografi menggunakan jenis *typeface* sans-serif, agar terkesan lebih ringan, fun, dan tidak resmi. Jenis *typeface* yang digunakan juga berupa *typeface* yang memiliki *stroke* tebal, dan bentuk yang luwes sehingga tampilan akan tampak lebih *playful* namun tetap rapi dan *readable*.



Gambar 2. Jenis Typeface Sans-Serif

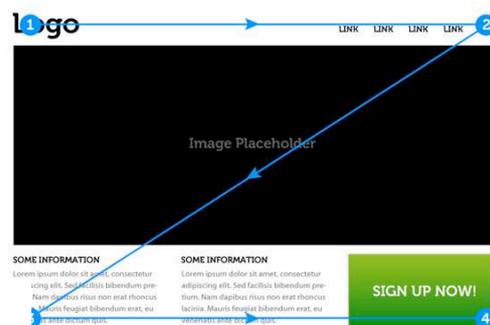
Konsep dasar *layout web* ini didasarkan atas berbagai studi yang melacak lintas mata yang menunjukkan bahwa kebanyakan *web user* membaca layar / melakukan *scanning* dengan pola huruf “F.” Sehingga hierarki visual atas elemen-elemen yang penting diletakkan di sebelah kiri dan kemudian dipandu ke kanan, lalu ke bawah.



Sumber: Jones (2012, par.9)

Gambar 3. Pola layout huruf “f”

Tetapi untuk *layout* pada halaman bagian cerita, yang mana memiliki bobot yang lebih terfokus pada isi tunggal, pola yang digunakan adalah pola *layout* huruf “Z.” *layout* ini efektif untuk jenis isi demikian karena alur baca orang Indonesia juga sama dengan barat, dari atas ke bawah, kiri ke kanan.



Sumber: Jones (2012, par.9)

Gambar 4. Pola layout huruf “z”

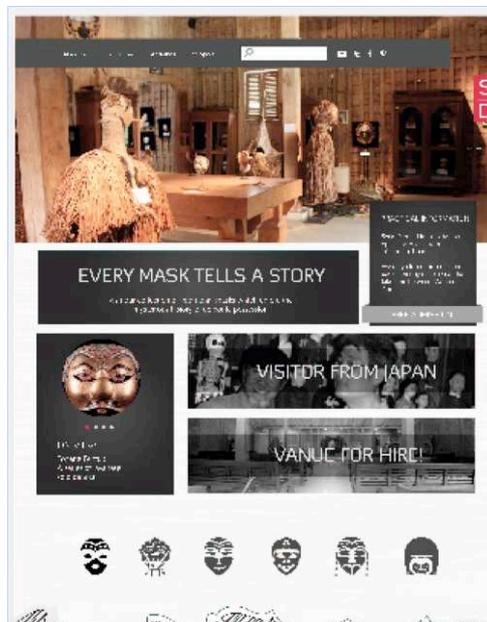
Pemilihan Media

Media Utama

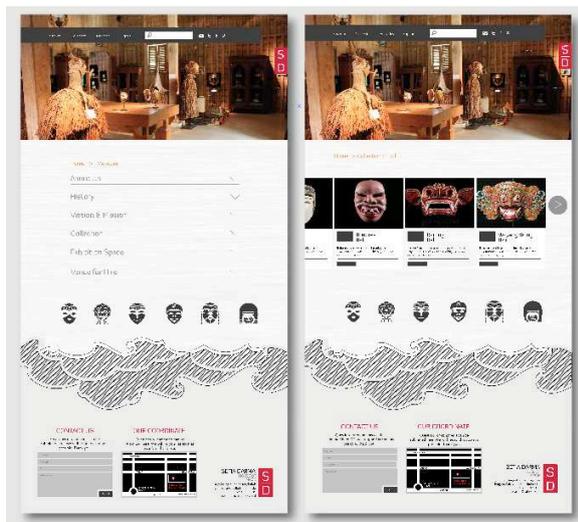
Website merupakan media interaktif yang dapat diakses melalui jaringan internet, jaringan yang luas karena dapat diakses dimanapun. Di samping itu, internet merupakan media yang tidak statis sehingga sangat komunikatif dan informatif sehingga sangat diperlukan untuk membangun citra museum, dan berperan dalam melestarikan seni budaya topeng.

Alasan pemilihan:

Dengan makin meningkatnya penggunaan internet di kalangan masyarakat Indonesia terutama remaja, terutama dalam hal untuk memperoleh informasi yang cepat dan praktis, Rumah Topeng Setia Darma menghadirkan formatnya secara *online*, sehingga dapat diakses dimana saja dan oleh siapa saja, terutama oleh *target audience*-nya



Gambar 5. Homepage Website Rumah Topeng



Setia Darma

Gambar 6. Beberapa halaman Gallery Website Rumah Topeng Setia Darma

Media Pendukung

a. Web Banner

Web banner adalah bentuk iklan yang ditampilkan pada media *online* yaitu *website*. Ada dua macam bentuk *banner*, statis dan dinamis. *Banner* adalah sebuah media promosi digital dalam bentuk gambar dalam ukuran tertentu yang nantinya akan dipasang pada sebuah halaman *website* dan mengandung pranala atau *link* yang akan mentuntun *user* ke halaman *website* yang dipromosikan tersebut. *Web banner* ini nantinya akan diletakkan di situs-situs yang banyak dikunjungi remaja, seperti www.youtube.com



Gambar 7. Web Banner Rumah Topeng Setia Darma



b. Kartu Promosi

Media ini berisi informasi promo yang dituangkan melalui selembar kertas. Kartu ini sebagai media promosi *website* dari Rumah Topeng Setia Darma



Gambar 8. Kartu Promosi Rumah Topeng Setia Darma

c. T-Shirt

T-Shirt merupakan media promosi *website* sekaligus sebagai seragam untuk para kru *guide* Rumah Topeng Setia Darma. *T-Shirt* juga dijual di *Gift Shop* dalam museum sebagai salah satu bentuk *merchandise*.



Gambar 9. T-Shirt Rumah Topeng Setia Darma

d. Poster

Poster ini merupakan media promosi yang nantinya akan dipajang pada sudut-sudut museum.



Gambar 10. Poster Rumah Topeng Setia Darma

e. Pin

Pin merupakan bagian dari media promosi yang dibubuhi alamat situs sehingga dapat terbaca langsung oleh target audience, maupun dibeli sebagai *merchandise* dari Rumah Topeng Setia Darma.



Gambar 11. Pin Rumah Topeng Setia Darma

f. Kalender

Kalender menjadi salah satu alternatif *merchandise* yang cocok apabila disesuaikan dengan *target*



audience yang kehidupannya modern, bermobilitas tinggi serta dinamis. Kalender dapat berfungsi untuk melihat hari, bulan, dan tahun libur, sehingga diharapkan *target-audience* dapat merencanakan untuk berlibur ke Pulau Dewata sembari mengunjungi museum Rumah Topeng Setia Darma.

Gambar 12. Kalender Rumah Topeng Setia Darma

Kesimpulan

Rumah Topeng Setia Darma sebagai salah satu museum pengkoleksi topeng terbesar di Indonesia dengan ribuan koleksinya hadir sebagai usaha untuk melestarikan dan mengapresiasi nilai-nilai yang dimiliki oleh topeng. Mengingat kaum remaja yang kurang tertarik dengan seni budaya bangsa sendiri, padahal nilai moral dan budi pekerti yang terkandung dalam topeng tersebut sangat perlu diketahui dan dimengerti oleh remaja masa kini yang cenderung terimbas modernisasi

Dengan tingginya waktu yang dihabiskan remaja dengan internet maka disimpulkan website sebagai

media yang tepat untuk pemecahan masalah diatas. Website dibuat dengan gaya modern namun tetap menampakkan sisi tradisional. Sebagai program media website, diperlukan beberapa media lain yang nantinya ikut mendukung dalam pelaksanaan website ini sendiri. Website disesuaikan dengan karakter remaja dan mengedepankan sisi edukasi. Sehingga nantinya diharapkan dapat membuat remaja turut melestarikan dan meapresiasi topeng-topeng di Indonesia khususnya di Rumah Topeng Setia Darma, karena keberadaan sebuah budaya harus terus dilestarikan, bukan hanya pada masa sekarang tetapi hingga masa yang akan datang. Karena suatu budaya merupakan salah satu peninggalan yang sangat berharga dan merupakan suatu identitas bangsa.

Ucapan Terima Kasih

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang yang telah berperan sehingga dapat terselesaikannya proposal tugas akhir ini. Penulis yakin bahwa tanpa campur tangan mereka, penulis tidak akan dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih secara langsung kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa karena kasih karuniaNya yang senantiasa membimbing dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengerjakan tugas akhir dengan sebaik-baiknya.
2. Ibu Ani Wijayanti Suhartono, S.Sn., M.Med.Kom, selaku ketua program studi beserta para staffnya.
3. Bapak Drs. I Wayan Suwandi, S.Sn. M.Si selaku pembimbing pertama yang telah membimbing, meluangkan waktu, tenaga dan pikiran di dalam memberikan pengarahan dalam pengerjaan tugas akhir ini.
4. Bapak Alvin Raditya Sutopo, S.Sn. selaku pembimbing kedua yang telah membimbing, meluangkan waktu, tenaga dan pikiran di dalam memberikan pengarahan dalam pengerjaan tugas akhir ini.
5. Bapak Andrian Dektisa Hagijanto, S.Sn. M.Si dan Bapak Obed Bima Wicandra, S.Sn. M.A. selaku tim penguji yang telah memberikan banyak masukan dan juga kritikan untuk menyempurnakan tugas akhir yang penulis buat sehingga menghasilkan tugas akhir yang memiliki nilai guna dan kualitas yang baik.
6. Bapak Agustinus Prayitno selaku pemilik dan pengelola Rumah Topeng Setia Darma Bali yang telah memberi izin kepada penulis untuk melakukan kegiatan riset dan dokumentasi.
7. Seluruh pihak dari Rumah Topeng Setia Darma Bali yang telah memberikan

informasi yang sangat membantu penulis untuk penyelesaian tugas akhir ini.

8. Orang tua dan saudara yang selalu mendukung baik moral maupun material sehingga tugas akhir dapat dikerjakan dengan baik.
9. Denise Kusuma, Sony Prasetya Wanandi, Vincentius Michael yang telah menjadi sahabat yang selalu ada untuk memberi masukan kepada penulis.
10. Calvin Oktavio, Rosabella Chandra, Maria Renata, Jessica Widjanarko Wilianto, Eileen Tania Wijaya dan Arnold Pratama Halim, Felicia Noviani, Susan Tjahyono, Frida Aurellia, Vica Yuwono sebagai teman selama bimbingan tugas akhir dan teman-teman yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Daftar Pustaka

- Bungin, Burhan. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers, 2006.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Deskripsi Pembuatan Seni Topeng Desa Kedung Monggo Kabupaten Malang*. Surabaya: Taman Budaya Propinsi Jawa timur, 1994. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1995.
- LIPUTAN 6 : “Operasional Rumah TopengSetia Darma Kurang ”. n.d. 3 Desember 2012 <<http://news.liputan6.com/read/266898/operasional-rumah-topeng-setia-darma-kurang>>
- Mulyana, Deddy. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2002.
- “Museum”, *Wikipedia The Free Encyclopedia*, n.d. 1 Maret 2012. http://id.wikipedia.org/wiki/Museum_sejarah_museum
- Purbo, W. Onno, *Cuplikan Sejarah Internet Indonesia*. n.d. 12 September 2005 <<http://www.bebas.vlsm.org/v09/onno-ind-l/application/cuplikan-sejarah-indonesia-052000.rtfi>>
- Soedarsono, R.M. *Wayang Wong: Drama Tari Ritual Kenegaraan Di Keraton Yogyakarta*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press. 1997
- Suanda Endo, *Buku Pelajaran Kesenian Nusantara: Topeng (Untuk Kelas X)*. Jakarta: Galeri Canna, 2005.

Tusan, Nyoman dan Yudoseputro. W. *Topeng Nusantara*. Jakarta: Proyek Pembinaan Media Kebudayaan (Depdikbud), 1991/1992.

UNESCO : “Indonesia Batik” . n.d. 2 Desember 2012

<<http://www.unesco.org/culture/ich/en/RL/00170>>

Yehefizar et.al., *Cara Mudah Membangun Website interaktif Menggunakan Content Management System Joomla Edisi Revisi*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama, 2009.

Untoro, Hari. *Topeng Nusantara*. Jakarta: Proyek Pembinaan Media Kebudayaan (Depdikbud), 1991/1992.

Purbo, W. Onno. *Remaja dan Internet*. Jakarta: Proyek Pembinaan Media Kebudayaan (Depdikbud), 2009.