

3. KONSEP DESAIN

3.1. Tinjauan tentang Gambar

3.1.1. Tinjauan tentang Unsur Gambar

3.1.1.1. Klarifikasi Warna berdasarkan Maknanya

- Hitam : tegas, kesedihan, kematian, kekejaman, misteri, bencana, kesalahan, kuat, tajam, kengerian, kesengsaraan.
- Putih : cerah, tegas, mengalah, jujur, tulus, damai, lembut, tentram, sopan.
- Abu-abu : suram, mendung, kelabu.
- Merah : berani, cinta, energik, darah, terlarang, hati-hati, bahaya, kebenaran, perselisihan, perang, kesadisan.
- Oranye : warna hangat, berkah, anugerah, panas, gairah, emosi.
- Kuning : terang, gembira, ramah, supel, riang, cerah, kehidupan, kegembiraan.
- Kuning emas : keagungan, kemewahan, kejayaan, kemegahan, kemuliaan.
- Jingga : dorongan, merdeka, anugerah, bahaya, kemerdekaan, kehangatan.
- Hijau : Warna segar, damai, hidup subur, pertumbuhan dan pengharapan.
- Biru : warna dingin, tenang, santai, sejuk, sedih, pasif, setia, kebenaran, sayu.
- Ungu : mistik, angkuh, kebesaran, kekayaan, kebangsawanan.
- Coklat : sopan, bijaksana, hemat, hormat, sopan, kebijaksanaan (Sanyoto 38-41).

3.1.2. Tinjauan Unsur Komposisi

3.1.2.1. Penataan *Layout*

a. Komposisi secara Umum (Vertikal-Horisontal)

Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain menurut suatu aturan atau pola. *Layout* dalam desain menyangkut penempatan teks dan gambar di dalam sebuah desain, meliputi bagaimana elemen-elemen tersebut diletakkan dan diatur, baik dalam hubungan antar elemen satu sama lain, maupun secara keseluruhan dalam desain.

Layout juga dikatakan sebagai ilmu manajemen ruang dan bentuk. Tujuan utama penyusunan *layout* adalah menghadirkan aspek visual dari tulisan maupun gambar yang akan dikomunikasikan kepada pembacanya, agar mampu menerima informasi yang disajikan secara maksimal. Ada tiga criteria dasar untuk suatu layout yang baik, yaitu jika pengaturannya berhasil, terorganisir, dan mampu menarik khalayak. Suatu layout juga harus menonjol dari sekelilingnya untuk menjalankan perannya sebagai si penarik perhatian (Siebert 85).

Dalam layout, terdapat *grid system*. Penggunaan *grid system* merupakan solusi pemecahan permasalahan ruang, mengorganisasi ruang menjadi lebih terstruktur menurut hierarki visual sehingga informasi dapat bersifat lebih komunikatif. Sebagai bagian dari evolusi bagaimana desainer grafis berpikir tentang desain, penggunaan *grid* yang benar juga dapat membantu pembaca menyeleksi berbagai jenis informasi.

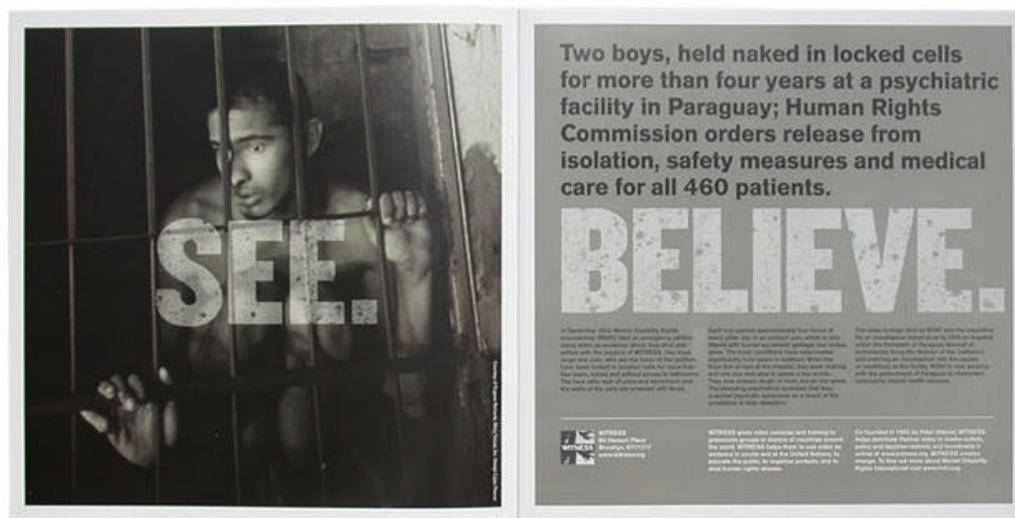


Gambar 3.1. Desain *Column Grid*

Sumber : <http://www.bitebrands.org/2010/04/semua-berawal-dari-grid.html>

Pada desain di atas informasi disusun dan dibagi berdasarkan kolom vertikal yang disebut *column grid* dan dipisahkan oleh ruang kosong vertikal yang disebut *gutter* membuat teks yang panjang menjadi lebih nyaman dibaca dan tidak melelahkan bagi pembaca. Masing-masing halaman menggunakan tiga kolom, dengan beberapa penekanan pada judul artikel untuk memberikan hierarki visual yang jelas dan dapat digunakan sebagai navigasi bagi pembaca.

Pada bagian bawah, dari kolom 1 sampai 3 bagian kanan membentuk zona spasial untuk gambar dan teks yang dipisahkan oleh *flowlines*, yang merupakan pemisah berupa garis horizontal. Demikian juga pada bagian bawah kolom 2 dan 3 bagian kiri sampai kolom 1 bagian kanan, zona spasial ditandai dengan bentuk persegi panjang memberikan perbedaan area pada kolom teks di sekelilingnya. Zona spasial tersebut selain sebagai variasi juga untuk menghindari kesan *layout* yang monoton. Sementara pada bagian atas kiri dan kanan terdapat penanda (*marker*) yang berfungsi menjaga konsistensi dari satu halaman ke halaman lainnya.



Gambar 3.2. Desain *Modular Grid*

Sumber : <http://www.bitebrands.org/2010/04/semua-berawal-dari-grid.html>

Untuk mengorganisasi pesan yang lebih kompleks dan memerlukan kontrol yang lebih tepat, *modular grid* merupakan pilihan yang tepat seperti pada desain di atas. *Modular grid* merupakan *column grid* dengan jumlah *horizontal flowlines* yang banyak dan membagi kolom menjadi baris, menciptakan sel matriks yang disebut modul dan jika modul tersebut digabung akan menjadi zona spasial.

Desain di atas memperlihatkan penggunaan *modular grid* yang mengintegrasikan teks dalam beberapa ukuran yang berbeda untuk menciptakan kontras dan variasi tanpa mengorbankan kesatuan yang harmonis.

Grid sebagai alat bantu menempatkan informasi dalam susunan yang teratur mempunyai banyak kombinasi dan variasi. Dalam hal ini, *grid* berfungsi menyatukan teks, gambar, judul atau data tabular untuk mengomunikasikan pesan dengan cara yang efisien dan bukan merupakan aturan baku yang membatasi. Hasil desain yang maksimal terletak pada bagaimana desainer grafis mengeksplorasi dan memainkan kreativitasnya (“Grid: Menciptakan Komposisi Desain”, par.6-11).

b. Perkembangan Komposisi

Pada masa yang telah berkembang pesat ini, aturan *layout* yang umum telah banyak dilanggar, dengan tujuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan tampilan yang lebih menarik. Pengaturan komposisi yang berani dapat dilakukan dengan cara mengatur *grid* sebagai garis bantu, sehingga objek tetap berada di tempat yang tidak biasa, namun terlihat teratur dan seimbang.

3.1.2.2. Tinjauan Teori Tata Cahaya dalam Fotografi

Berikut ini adalah jenis tata cahaya dasar dalam fotografi menurut sumbernya (Rohim, par.10-12) :

- a. *Flash Light* yaitu sinar yang berasal dari lampu kilat.
- b. *Avaiable Light* yaitu sinar yang berasal dari cahaya alam yang biasanya memiliki cahaya yang lebih kuat, seperti matahari, bulan, bintang, dll.
- c. *Mix Light* yaitu sinar yang berasal dari gabungan sinar dari sumber cahaya alam dan sumber cahaya buatan

Berikut ini adalah jenis tata cahaya dasar dalam fotografi menurut arah cahaya (Giwanda 14) :

- *Front Light* yaitu pencahayaan dari depan didapatkan jika sumber cahaya terletak di belakang fotografer. Cahaya yang dihasilkan merupakan cahaya keras dan rata, tanpa dimensi dengan efek bayangan yang relative kecil. Hasil foto yang dihasilkan kurang dapat menggambarkan bentuk dari benda yang difoto serta kurang menampilkan detil dengan baik.
- *Back Light* adalah pencahayaan dari belakang yang didapatkan jika posisi fotografer menentang sumber cahaya (sumber cahaya terletak di depan). Efek

yang akan terlihat memisahkan objek dari latar belakang dan menambahkan bentuk pada objek tiga dimensi.

- *Side Light* adalah pencahayaan samping akan menampilkan tekstur dan detail dari benda dengan baik. Arahnya bisa datang dari sebelah kiri atau kanan kamera. efek yang dihasilkan akan menampilkan bentuk dari permukaan atau tekstur dari objek yang difoto.
- *Top Light* yaitu arah cahaya yang datang dari atas. Biasanya digunakan untuk menerangi bagian atas dari sebuah objek. Cahaya ini juga dapat menampilkan detail dari sebuah benda.

3.1.3 Tinjauan Gambar Ilustrasi

3.1.3.1. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Teknik

Teknik Ilustrasi dibedakan menjadi :

- a. Manual merupakan teknik gambar yang hanya dihasilkan dengan keterampilan tangan dan tidak menggunakan alat bantu mesin. Penggunaan teknik ini menyebabkan kekhasan dan keunikan gaya dan ciri khas goresan. Oleh karena itu, teknik manual dianggap memiliki kelebihan dari segi estetikanya dibandingkan dengan komputer.
- b. Fotografi adalah teknik ilustrasi yang dipergunakan sejak ditemukannya alat kamera pada tahun 1665. Fotografi yang dipergunakan sebagai sarana merekam peristiwa penting tanpa memperhatikan unsur estetisnya, disebut juga fotografidokumentasi. Sedangkan yang dimaksudkan dalam ilustrasi fotografi jenis fotografi yang sangat memperhatikan aspek estetis sehingga menjadi media ekspresi keindahan dan seni baru. Jenis fotografi ini menjadi semakin meluas sejak ditemukannya percetakan sehingga peran seniman mulai tergeser oleh fotografi.
- c. Kubisme Sintetik/Kolase/*Collage* atau *Photomontage*. *Collage* yang berarti menempel yaitu teknik yang mempergunakan kertas, kain, gambar ataupun bermacam-macam benda lainnya yang ditempelkan pada suatu permukaan dan menjadi satu kesatuan. Gaya gambar ini pertama kali dipergunakan oleh aliran Kubism. Sedangkan *Photomontage*, menerapkan prinsip yang sama dengan kolase namun teknik ini mempergunakan fotografi. *Photomontage* banyak

dipergunakan pada gaya *Punk, Surrealism, Pop Art* dan *dada/ Dadaism* (Phaidon 554).

- d. Komputer merupakan teknik gambar ilustrasi yang berbasis teknologi. Dengan penggunaan computer maka teknik manual secara perlahan tergeser oleh karena sifatnya yang serba otomatis dan terkontrol. Kelebihan komputerisasi yaitu pada kemampuannya untuk menghasilkan bentuk-bentuk desain yang canggih dan berlapis-lapis dalam waktu yang relative singkat seperti : *Gaya American New Wave*.

3.1.4. Tinjauan Fotografi sebagai Ilustrasi

3.1.4.1. Tinjauan Fotografi sebagai Gambar Ilustrasi Berdasarkan Sifat dan Fungsi

Berdasarkan sifat dan fungsinya. fotografi dibagi menjadi dua kelompok besar, yaitu ilustrasi yang berfungsi sebagai ilustrasi, reportase, artistik,. Yang kedua adalah fotografi yang bersifat sebagai ilmu pengetahuan. Fotografi yang digunakan sebagai ilustrasi, reportase, dan dokumentasi biasanya digunakan untuk periklanan, majalah, surat kabar, buku. Fotografi sebagai ilustrasi dapat dan mampu untuk memberikan informasi yang lebih dalam hal penyampainya, yang terkadang tidak dapat dilakukan oleh teknik lainnya. Sifatnya adalah untuk mendokumentasikan apa yang dilihat agar bisa menceritakan apa yang ditangkap oleh media kamera kepada orang lain yang melihat gambar.

Penggunaan fotografi untuk kepentingan iptek dituntut memiliki ketelitian yang tinggi dalam perekaman objeknya. dibutuhkan control yang tinggi dalam segala aspek situasi fotografi. Juga dibutuhkan peralatan canggih, bahan dengan kualitas tinggi dan teknik presisi yang tinggi. Biasanya foto dalam kelompok ini digunakan untuk tujuan ilmu pengetahuan.

Fotografi dapat menangkap dan merekam detail-detail dari suatu objek dan disajikan sangat sesuai dengan kondisi aslinya, tanpa mengubah apapun dari kenyataan objek yang ada. Fotografi juga dapat menjadi “mata kedua” bagi manusia dalam menyaksikan suatu hal/ peristiwa yang terjadi di lain tempat, tetapi juga dapat dirasakan melalui foto yang memiliki “jiwa” di dalamnya.

Menurut Soeprapto, berdasarkan fungsinya, fotografi bertujuan untuk :

- a. Untuk sekedar memperoleh rekaman peristiwa, tidak terlalu diperlukan keterampilan fotografi. Contohnya : foto-foto upacara, pesta ulang tahun, atau pesta pernikahan.
- b. Untuk keperluan promosi, yang termasuk dalam jenis ini antara lain foto iklan, dan foto brosur pariwisata. Dibuat semenarik mungkin mengingat fungsi dan tujuannya, kalau perlu dibuat sedemikian mungkin lebih menarik dari aslinya.
- c. Untuk bahan informasi memerlukan foto yang menekankan pada motto (sebuah gambar yang bernilai ribuan kata). Untuk memperolehnya dibutuhkan pula usaha yang lebih. Sekedar keterampilan dasar fotografi saja belum cukup.
- d. Ekspresi diri. Foto ini berfungsi sebagai pengungkapan kesan pribadi, pandangan, pikiran, dan tujuan pemotretnya.
- e. Hanya mencari kesenangan (hiburan) saja. Kebutuhan yang bersifat pribadi sekali, tergantung dari kadar keseriusan masing-masing orang (Angel 63-64).

3.1.4.2. Tinjauan Fotografi sebagai Ilustrasi Berdasarkan Teknik

Beberapa teknik dasar dalam fotografi :

- a. *Blurring* adalah teknik untuk mendapatkan gambar dengan yang mengalami percepatan gerak dan pada hasil akhirnya dapat dilihat sebagai objek yang bergerak cepat, dan terlihat efek *blur* (tidak fokus) pada bagian yang bergerak.
- b. *Panning* merupakan teknik foto yang hampir serupa dengan teknik *blurring*, tetapi perbedaannya terletak pada bidang yang terkena efek *blur*. Teknik ini membuat objek utama yang terpotret tetap fokus, dan *blur* pada *backgroundnya*. *Panning* pada umumnya digunakan untuk memberi kesan adanya gerakan yang cepat.
- c. *Depth of field* dibagi menjadi dua macam, yaitu *depth of field* sempit dan *depth of field* luas. Pada teknik Dof ini pengaturan dilakukan pada besarnya bukaan diafragma, yang nantinya akan memengaruhi tampilan *background*. Dof sempit akan menghasilkan fokus di objek yang dekat dan *background* yang tidak fokus dan hanya tampak samar-samar. Sedangkan pada dof luas, maka hasil yang dapat terlihat yaitu sebaliknya. Fokus terjadi dengan merata di kedua-duanya objek dan *background*.

- d. *Freezing* adalah teknik yang menampilkan adanya pembekuan gerak yang cepat. Dapat dilakukan dengan mengatur speed yang cepat agar dapat menangkap gerakan tersebut. Hal itu juga harus ditunjang dengan pencahayaan yang cukup baik untuk memudahkan dalam mempercepat *speed*.

3.1.5. Tinjauan Gaya Desain

3.1.5.1. *Early Modern*

Revolusi Industri di Inggris ketika prinsip kerja mesin uap disempurnakan oleh James Watt 1769. Pada Pameran internasional I 1851 (Jaman Ratu Victoria) di London timbul reaksi menolak kehadiran mesin karena dianggap menciptakan dehumanisasi. Muncul gerakan romantik yang berdasarkan pada perasaan serta kemuliaan dari hak individu mengungkapkan pikiran dalam karya.

Filsuf Hegel mengatakan bahwa seni dapat menyembuhkan keresahan manusia akibat tekanan alam atau lingkungannya. Gerakan romantik yang paling menonjol adalah *Art and Craft Movement* dan *Art Nouveau* sebagai reaksi modernism (“Pengantar Gaya Desain”, par. 5-9).



Gambar 3.3. Gaya *Early Modern*

Sumber :

http://www.churchtimes.co.uk/uploads/images/food%20in%20early%20modern%20england_P30%231%23.jpg

3.1.5.2. *Art and Craft Movement*

Gerakan yang berusaha menghidupkan kembali ketrampilan tangan manusia dalam seni dan kriya sebagai penolakan industri yang menggunakan mesin. John Ruskin dan William Morris 1888 mendirikan bengkel untuk memproduksi logam, furnitur, tekstil, barang cetakan dengan gaya *Gothic* dan

oriental yang menghasilkan barang indah, mengutamakan kepuasan seniman dalam berkarya serta harga terjangkau. Namun kenyataannya yang menjangkau hanyalah kaum kaya di Inggris saja (“Pengantar Gaya Desain”, par. 10-11).



Gambar 3.4. Gaya *Art and Craft*

Sumber : <http://fabolousse7entd1.files.wordpress.com/2008/03/art-and-craft.jpg>

3.1.5.3. *Art Nouveau*

Art Nouveau berarti ‘seni baru’. *Art Nouveau* adalah aliran seni yang memiliki gaya dekoratif tumbuhan (flora) yang meliuk-liuk. Muncul di Eropa dan Amerika 1819 hingga 1914. Masih merupakan reaksi terhadap industrialisasi dan gaya mesin yang dianggap menghilangkan sifat manusiawi dalam produksi barang kebutuhan manusia, sehingga seringkali malah tampil berlebihan dan menekankan sifat emosional.

Nama *Art Nouveau* mula-mula dipakai pada sebuah toko di Paris 1895 oleh Siegfried Bing. Aliran *Art Nouveau* di Eropa menggunakan beberapa nama:

- Jugendstil (*youth style*) di Jerman dari majalah Die Jugend
- Vinna Secession di Austria
- Stile Liberty di Italia
- Modernista di Spanyol
- Glasgow School di Inggris

Tokoh *Art Nouveau* :

- Charles Rennie Mackintosh (Inggris)
- Henry Van de Velde (Austria)

- Antoni Gaudi (Spanyol)

Gaya *Art Nouveau* mula-mula sebagai karya seni populer yang dapat dinikmati orang kebanyakan, namun kenyataannya lebih banyak diterapkan pada seni dan barang untuk konsumsi orang kaya. Gaya *Art Nouveau* juga mendapat pengaruh dari seni rupa Jepang. Hal ini tampak pada lukisan Gunung Fuji oleh Katsushika Hokusai (1760-1849) (“Pengantar Gaya Desain”, par. 13-19). *Art Nouveau* pada umumnya bentuknya lebih sederhana jika dibandingkan dengan *Art and Craft*.



Gambar 3.5. Gaya *Art Nouveau*

Sumber :

http://fc08.deviantart.net/fs24/f/2007/360/d/e/Art_Nouveau___Heron_Thing_by_HanyousBlood.jpg

3.1.5.4. Ekspresionisme

Berasal dari kata ekspresi/spontan. Dimulai 1900-1906 ketika Van Gogh dengan warna-warni yang berani, Gauguin dengan distorsi orang besar dan gemuk dan Paul Cezanne dengan kebebasan pada karyanya. Pelopor Ekspresionisme adalah Eduard Munch (1863-1944) dari Norwegia dengan karya berjudul ‘The Scream’.

Arti harafiah Ekspresionisme adalah ‘binatang buas’. Ekspresionisme menjadi aliran *avant-garde* pertama abad 20. Tema utama berkisar masalah kematian, kesakitan, dan dorongan seksual. Sejalan dengan teori psikoanalisa Sigmund Freud (perilaku dewasa adalah dorongan bawah sadar pengalaman yg terbentuk dari masa kecilnya).

Di Prancis, ditampilkan oleh kelompok seniman Fauvisme, di Jerman ditampilkan oleh seniman Fauvisme, Die Brücke, Blaue Reiter, dan Neue Sachlichkeit. Die Brücke, Blaue Reiter, dan Neue Sachlichkeit menjadi cikal bakal Ekspresionisme. Menurut Wassily Kandinsky ada 3 sumber inspirasi bagi lahirnya lukisan:

1. Impresi, kesan dari luar diri si seniman
2. Improvisasi, ekspresi yang spontan dan spiritual sifatnya
3. Komposisi, ekspresi dari perasaan yang timbul belakangan dan secara sadar sekalipun tetap memakai perasaan dan tidak rasional.

Ekspresionisme diperlihatkan juga oleh seniman-seniman golongan Fauvisme dengan cirinya mengandalkan kebebasan warna, dengan mendobrak aturan-aturan alam yang ada, seperti pada lukisan Henry Matisse. Kebebasan ekspresionisme dari sisi bentuk tampak pada Kubisme, yang diusung oleh Pablo Picasso dengan menghilangkan sudut pandang perspektif satu titik hilang, diganti dengan berbagai sudut pandang. Kubisme dan Picasso mencari definisi sendiri menentang konsep-konsep awam yg ada, misalnya wanita cantik, di gambarkan Picasso justru jauh dari cantik. 'Kebebasan' pada Ekspresionisme makin menjadi dengan munculnya Dadaisme yang menolak semua hukum-hukum, keindahan, yang didalamnya termasuk bentuk dan warna, sebagai protes nilai-nilai yang runyam karena Perang Dunia I ("Pengantar Gaya Desain", par. 21-29).



Gambar 3.6. Gaya Ekspresionisme

Sumber :

http://3.bp.blogspot.com/_lPlaK1hX8f0/S4EPnnu9wtI/AAAAAAAAAEg/qssp2Mwc51g/s400/180px-Egon_Schiele_061+ekspresionisme.jpg

3.1.5.5. Futurisme

Aliran seni di Italia yang didirikan oleh Filippo Marinetti. Gerakan ini diinspirasi dari kehidupan yang berubah karena penemuan mesin yang menghasilkan unsur gerak dan kecepatan yang sangat berpengaruh bagi kehidupan manusia di awal abad ke-20.

Tipografi dalam futurisme berkembang menjadi media ekspresi dalam desain, bukan makna tapi juga bentuknya, divisualkan dengan puisi yang memakai bentuk-bentuk tipografi sebagai ungkapan perasaan yang mendukung karya puisi tersebut (“Pengantar Gaya Desain”, par. 30-31).



Gambar 3.7. Gaya Futurisme

Sumber : http://1.bp.blogspot.com/_eoQIe_k-

[IIA/TKb7oGKfT5I/AAAAAAAAAMg/4tuAhu3rX9M/s1600/futurisme_2.gif](http://1.bp.blogspot.com/_eoQIe_k-IIA/TKb7oGKfT5I/AAAAAAAAAMg/4tuAhu3rX9M/s1600/futurisme_2.gif)

3.1.5.6. Konstruktivisme

Tokohnya El Lisstzky yg mengatakan konstruktivisme adalah pelopor avant garde seni di Rusia. Seni harus dinikmati semua kelas secara merata. Konstruktivisme adalah seni resmi untuk pemerintahan Bolshevik di Rusia. Berkembang tahun 1914-1920, merupakan pengaruh Kubisme yang berkembang di Rusia. Estetika konstruktivisme berkaitan dengan bentuk/bidang geometris kinetik sebagai cerminan jaman modern yang dikuasai mesin. Awalnya hanya mengeksplorasi bentuk geometris saja, namun karena pesan menjadi kurang efektif dan efisien maka dipakailah sosok dan figur manusia, sehingga dikenal dengan istilah Sosial Realisme.

Konstruktivisme menjadi seni propaganda komunis Soviet, sarat dengan muatan-muatan kampanye pemerintahan baru pasca Revolusi Bolshevik. Konstruktivisme yang lahir dan terpengaruh oleh ekspresionisme ini kemudian berkembang lagi menjadi Produktivisme yang lebih memvisualkan daya guna

pada masyarakat/sosial dibandingkan menjadi alat propaganda kepentingan pemerintah Soviet. Konstruktivisme banyak mempengaruhi desain grafis ketika seniman-seniman aliran ini mengajar di sekolah Bauhaus, Republik Weimar (sekarang Jerman). El Lissitzky banyak bereksperimen dengan fotogram (memotret tanpa kamera, namun dengan kertas foto dan cahaya di kamar gelap). Karya yang terkenal adalah *'Beat The White With the Red Wedge'* oleh Lissitzky yang kemudian dipakai oleh Lenin sebagai poster propaganda Revolusi Bolshevik ("Pengantar Gaya Desain", par. 32-36).



Gambar 3.8. Gaya Konstruktivisme

Sumber : <http://pshyochrometd1a.files.wordpress.com/2008/03/lp-sketch-for-stage-set-1921.jpg>

3.1.5.7. *De Stijl*

Nama majalah seni Belanda (1917-1931). Tokohnya Piet Mondrian. Ciri De Stijl:

- Tidak representasional
- Tidak ilustratif ataupun naratif
- Menggunakan bentuk-bentuk geometris, dengan konstruksi yang sangat teknis
- Merupakan perkembangan dari aliran konstruktivisme

Mondrian awalnya dipengaruhi oleh kubisme Picasso, namun ia menghilangkan berbagai garis lengkung dan hanya menyisakan garis vertikal dan horisontal. Gaya ini disebut Neo Plastisisme. Neo Plastisisme adalah bagian dari *De Stijl* yang menekankan kelenturan bidang dengan memanfaatkan garis vertikal-horisontal dan warna biru-merah-kuning-hitam-putih. Karyanya yang terkenal adalah *Composition with Red, Yellow, Blue and Black Composition* (1921) ("Pengantar Gaya Desain", par. 37-40).



Gambar 3.9. Gaya *De Stijl*

Sumber : <http://img.noiset.com/images/album/the-white-stripes-de-stijl-cd-cover-57093.png>

3.1.5.8. *Art Deco*

Berasal dari Paris Exposition des Art Decoratifs et Industries 1925 di Perancis. Art Deco tidak dianggap sebagai aliran, namun hanya gaya atau kecenderungan dalam desain. Kehebatan mesin, transportasi, pesawat terbang, kapal, industri otomotif menjadi inspirasi gaya ini. Art Deco dipengaruhi oleh Kubisme dan Fauvisme serta gaya Mesir dan Indian Aztec. Gaya ini banyak diaplikasikan pada desain grafis, arsitektur, produk industri, furnitur. Jika kaum modernis 'ngotot' pada fungsionalisme dan formalisme, maka Art Deco tampil mewah, dan selera kelas atas.

Art deco banyak menggunakan bahan-bahan mahal, dan sedikit ornamen hias. Ornamen yang digunakan lebih beraturan dan menggunakan garis-garis lurus atau persegi (rectilinear). Art Deco adalah kecenderungan murni gaya tanpa ideologi apapun. Di Perancis perkembangan Art Deco dipengaruhi oleh dunia mode. Art deco banyak menggunakan gradasi warna yang halus, efek kilau atau lengkungan logam. Art Deco tak selalu berhubungan dengan kemewahan, namun menggunakan bahan sederhana untuk menampilkan kesan mewah ("Pengantar Gaya Desain", par. 61-64).



Gambar 3.10. Gaya *Art Deco*

Sumber :

http://creative5uite.files.wordpress.com/2008/04/art_deco_lady_silver_250.jpg

3.1.5.9. Dada

Aliran seni anti estetis dan anti art yang berkembang di Swiss. Cenderung absurd dan nihilis. Dada berarti ‘kuda kayu mainan’ oleh Hugo Ball, Tristan Tzara dipakai sebagai sikap protes terhadap perang dunia pertama yang bikin manusia menderita. Mereka bilang bencana perang disebabkan oleh sikap pengagungan berlebih terhadap logika dan rasionalisme. Sehingga harus diatasi dengan cara chaos, anarki politik, emosi alamiah, intuisi dan sikap irrasional (“Pengantar Gaya Desain”, par. 86).



Gambar 3.11. Gaya Dadaisme

Sumber : http://www.aci-multimedia.net/web_galerie/images/dadaisme.jpg

3.1.5.10. *Pop Art*

Muncul karena protes terhadap International style dan fungsionalisme yang menggugat desain yang punya nilai estetik selamanya sementara barang

yang diproduksi memakai pendekatan relatif. Menurut mereka estetika barang konsumtif harus berangkat dari budaya populer. Kata populer berasal dari Yunani yang artinya ‘populis’ (rakyat). Aliran ini mendukung media massa yang populer seperti koran, iklan, televisi, komik, supermarket. *Pop Art* marak di Amerika dan Inggris dengan tokohnya Andy Warhol, Roy Lichenstein dan di Inggris David Hockney

Sifat Pop dari seni mereka tampak pada:

- Penggunaan model selebritis (Marilyn Monroe, Elvis Presley)
- Penggunaan elemen visual: dot/titik raster berasal dari teknik cetak, balon kata pada komik. Contohnya pada *Drowning Girl* (1963) dan *Whaam!* (1963) oleh Roy Lichenstein.
- Teknik reproduksi Pop Art menghalalkan peng-gandaan secara manual (silk-screen) ataupun mekanis (fotokopi)

Pop Art sering juga disebut sebagai popular culture yang disebut ‘budaya rendah’ karena lebih mengedepankan hiburan, komersial dan selera masyarakat awam yang tak perlu intelektual tinggi. Hal ini berlawanan dengan konsep high culture yang kelas atas, berintelektual tinggi dan berpemikiran idealis (“Pengantar Gaya Desain”, par. 88-91).



Gambar 3.12. Gaya *Pop Art*

Sumber : http://4.bp.blogspot.com/_7AHqXgk-

[VIE/S9DSWfTMZZI/AAAAAAAAADA/3uKRDU2s5oA/s1600/Buch_popart.gif](http://4.bp.blogspot.com/_7AHqXgk-VIE/S9DSWfTMZZI/AAAAAAAAADA/3uKRDU2s5oA/s1600/Buch_popart.gif)

3.1.5.11. *New Simplicity (Neo Modern)*

Merupakan gaya yang ‘berlawanan’ dengan gaya dekonstruksi. Cirinya meminimalisasi layer bidang teks dan gambar pada desain sehingga visualisasi tampak polos dan sederhana. Bedanya dengan gaya Swiss International terletak pada konsep personalitas (subjektifitasnya). Memakai warna pastel, sederhana bentuk, miskin ornamen tapi sangat memikat. Bentuk sederhana dipakai untuk memudahkan produksi pencetakan dan kecepatan navigasi pada internet (“Pengantar Gaya Desain”, par. 124).



Gambar 3.13. Gaya *New Simplicity*

Sumber : <http://www.zazzle.com/valentines+day+posters>

3.2. Konsep Kreatif Perancangan Buku

3.2.1. Khalayak Sasaran

Berikut ini adalah penjelasan karakter sasaran dari segi geografis, demografis, *behavioral*, dan psikografis.

a. Geografis

Secara geografis, *target market* buku Batik Mangrove di Surabaya adalah orang-orang dewasa yang bermukim di kota-kota besar di Indonesia.

b. Demografis

Secara demografis, *target audience* dari buku Batik Mangrove di Surabaya ini adalah :

- Jenis kelamin : Pria dan Wanita
- Usia : 20 -35 tahun
- Strata ekonomi sosial : Menengah

c. Behavioral

Perancangan buku ini ditujukan pada pria dan wanita yang tertarik pada seni dan budaya terutama batik, yang mempunyai hobi mengoleksi batik-batik Indonesia serta peduli akan kelestarian lingkungan, sehingga buku ini dapat memberikan informasi mengenai Batik Mangrove di Surabaya.

d. Psikografis

Dari aspek psikografis, target audience buku ini adalah orang-orang yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki ketertarikan terhadap batik, serta peduli terhadap kelestarian lingkungan. Dari segi gaya hidup, *target audience* ini adalah orang-orang dari kalangan menengah, yang menyukai seni batik dan suka menambah wawasan atau informasi tentang sesuatu.

3.2.2. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif adalah menentukan strategi kreatif perancangan terhadap *target audience*, yang digunakan untuk menjawab tujuan perancangan dan keutuhan *target audience* perancangan buku ini. Tujuan kreatif dari perancangan ini adalah menjembatani keterbatasan informasi yang ada mengenai Batik Mangrove di Surabaya sehingga batik ini lebih dikenal dikalangan masyarakat secara luas.

Buku ini juga diharapkan dapat menjadi sebuah media yang tepat untuk memberikan informasi dan wawasan pada masyarakat serta pecinta batik untuk lebih mengenal dan memperluas wawasan pengetahuan tentang Batik Mangrove.

3.2.3. Strategi Kreatif

Dalam perancangan buku Batik Mangrove di Surabaya, media buku dipilih sebagai media yang tepat untuk memperkenalkan Batik Mangrove di Surabaya, serta untuk melestarikan budaya batik. Buku ini memudahkan para pembaca untuk membaca setiap saat dan di mana saja karena ukuran buku yang tidak terlalu besar dan juga tidak terlalu tebal. Selain itu, buku ini juga tidak memiliki periode terbit seperti majalah atau tabloid, jadi para pembaca tidak perlu khawatir untuk ketinggalan informasi atau bahkan membeli edisi berikutnya.

Dalam buku ini penataan *layout* foto akan dikomposisi sedemikian rupa, foto akan ditata secara full page, sequence maupun besar dan kecil. Sehingga pembaca tidak merasa bosan akan penataan *layout* yang monoton.

3.3. Konsep Rancangan Buku

Buku perancangan Batik Mangrove ini akan memberikan berbagai informasi mengenai Batik Mangrove. Pertama-tama yang dibahas adalah mengenai sekilas tentang sejarah batik di Indonesia, sekilas mengenai mangrove dan hasil olahannya, kemudian masuk ke sejarah terciptanya Batik Mangrove, proses pembuatan pewarna dan Batik Mangrove, motif, perawatan, produk Batik Mangrove, keunikan Batik Mangrove hingga ulasan mengenai tokoh pelopor Batik Mangrove di Surabaya.

Pembagian data visual dan verbal yang ditampilkan, perbandingan foto dan teksnya adalah 60:40. Buku ini dibuat dengan teknik fotografi dan sebagai elemen estetis, agar pembaca tidak merasa bosan dengan informasi verbal saja. Buku ini memakai bahasa Indonesia sesuai dengan bahasa yang secara umum dimengerti oleh *target market* buku ini yaitu masyarakat yang tinggal di kota-kota besar Indonesia.

3.3.1. Judul Rancangan Buku

3.3.1. 1. Judul Utama Buku

Judul yang dipilih untuk perancangan buku adalah “Mengungkap Pesona Batik Mangrove Surabaya.”

3.3.1.2. Sub-Sub Judul Rancangan Buku

- a. Sejarah Batik di Indonesia
- b. Mangrove dan Hasil Olahannya
- c. Terciptanya Batik Mangrove
- d. Proses Pengolahan Bahan Pewarna
- e. Proses Pembuatan Batik Mangrove
- f. Motif Batik Mangrove
- g. Produk dan Kemasan Batik Mangrove

- h. Keunikan Batik Mangrove
- i. Perawatan Batik Mangrove
- j. Profil Tokoh Pelopor Batik Mangrove

3.3.2. Tema Buku

Tema perancangan buku ini adalah membahas secara lengkap mengenai Batik Mangrove di Surabaya.

3.3.3. Maksud dan Tujuan

Maksud dari perancangan buku ini adalah untuk memperkenalkan Batik Mangrove di Surabaya kepada sebagai *home industry* yang mempunyai ciri khas alami dan unik pada *target audience*. Tujuannya adalah agar masyarakat dapat mengenal lebih jauh tentang Batik Mangrove dan memberikan wawasan tentang Batik Mangrove di Surabaya. Sehingga *target audience* dapat tertarik pada Batik Mangrove.

3.3.4. Bentuk Penyajian dan Tampilan Visual

Bahasa Indonesia digunakan untuk mempermudah target audience menangkap informasi dari buku ini. Karena bahasa Indonesia dapat dipahami dan dimengerti oleh semua orang yang tinggal di kota-kota besar di Indonesia. Buku ini lebih banyak berisikan fotografi sebagai dokumentasi visual jika dibandingkan dengan teksnya. Variasi tampilan pada buku berada pada komposisi *layout* yang meliputi pengaturan foto dan teks yang sebagian akan mengikuti prinsip *grid system* dan sebagian tidak atau *layout* bebas. Agar buku ini dapat terjangkau oleh masyarakat banyak maka buku ini akan dikemas dengan *soft cover* yang nantinya akan dilaminasi *dove*, sehingga dapat menekan biaya produksi dan dapat membuat harga buku lebih terjangkau.

3.3.5. Ukuran dan Jumlah Halaman

Buku perancangan “Mengungkap Pesona Batik Mangrove Surabaya.” memiliki ukuran 20 x 20 cm. Pemilihan ukuran tersebut berdasarkan pada pertimbangan agar buku ini dapat menarik perhatian para pembaca, karena ukuran

buku tidak terlalu besar dan juga tidak terlalu tebal karena jumlah halaman buku ini adalah ± 50 halaman. Sehingga terkesan praktis dan *simple*.

3.4. Konsep Dasar Gaya Desain

Gaya Desain yang digunakan pada perancangan buku ini adalah *Art Nouveau* (sulur-sulur) untuk mendukung foto-foto batik. Di mana gaya desain ini sesuai dengan motif batik Indonesia yang kebanyakan menggunakan motif sulur-sulur tanaman.

3.5. Konsep Warna

Warna-warna yang digunakan adalah coklat, ivory, hijau, dan merah *maroon*. Warna coklat dipilih karena dapat memberikan kesan klasik. Warna *ivory* berkesan bersih dan klasik. Warna hijau dipilih karena dapat memberikan kesan *natural* atau alami. Sedangkan warna merah *maroon* memberikan kesan elegan. Dalam buku ini warna coklatlah yang mendominasi.

3.6. Teknik Pengerjaan

Dalam perancangan buku ini digunakan fotografi sebagai gambar ilustrasi. Jenis fotografi yang digunakan sebagai gambar ilustrasi adalah foto dokumentasi yang mendokumentasikan keadaan yang sebenarnya. Di mana nantinya akan terjadi proses *editing* pada beberapa foto. Dalam proses pencetakan, buku ini akan dicetak dengan teknik cetak offset. Isi buku akan menggunakan kertas *art paper* 150 gr, dan buku ini akan dijilid *softcover* yang dilaminasi *dove*.

3.7. Konsep Font

3.7.1. Font Judul

Menggunakan tipe font **ALS Script**

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U
V W X Y Z
a b c d e f g h I j k l m n o p q r s t u
v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . ! ?

Pemilihan font ini berdasarkan keunikan dari *font script mt bold*, di mana bentuk *script* tersebut memberikan kesan klasik, elegan, tidak kaku dan dapat menarik perhatian pembaca karena ketebalannya. *Font* ini digunakan untuk judul dan sub bab judul buku.

3.7.2. Font Nama Pengarang

Menggunakan font BaudarieScriptSSi

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X
Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x
y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . ! ?

Font ini dipilih karena memiliki daya tarik tersendiri. Terkesan formal, elegan namun tidak terasa kaku. Dan juga memiliki daya keterbacaan yang baik. digunakan untuk nama pengarang di *cover* buku.

3.7.3. Font Narasi

Menggunakan font Poor Richard

ABCDEF G H IJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstu vwxyz
1234567890,.,!?

Menggunakan *font* ini karena bentuk *serif* dari *font* ini terkesan formal, tidak terasa kaku dan memiliki daya keterbacaan yang baik sehingga cocok untuk dijadikan jenis huruf narasi atau teks dalam isi buku.

3.8. Biaya Produksi

3.8.1. Perkiraan Biaya Produksi 1000 buah buku

Biaya kertas *art paper* 300 gr (cover) A3 @2000 x 1000 = Rp 2.000.000,00

Biaya kertas *art paper* 150 gr (isi buku) A3(A3= 4 hlm)

@1500 x 15 (A3) x 1000 = Rp 22.500.000 00

Biaya cetak berwarna per A3(2 sisi)	
@6000 x 1000	= Rp 6.000.000,00
Biaya laminasi per A3 @1000 x 1000	= Rp 1.000.000,00
Biaya jilid softcover per buku @3000 x 1000	= Rp 3.000.000,00
Biaya desain buku @Rp.100.000,00 x 62 (hlm)	= Rp 6.200.000,00
Biaya foto	= Rp 5.000.000,00 +
Biaya total produksi 1000 buah buku	= Rp 45.700.000,00
Biaya produksi perbuku Rp 45.700.000,00 : 1000	= Rp 45.700,00
Biaya jual per buku Rp 45.700,00 x 20%	= Rp 54.840,00

3.8.2. Perkiraan Biaya Produksi Media Promosi

3.8.2.1. Perkiraan Biaya Pembatas Buku 1000 lbr

Biaya desain pembatas buku	= Rp 300.000,00
Pembatas Buku (A3=14 lbr) 72 x @5000	= Rp 360.000,00 +
Biaya total pembatas buku 1000 lbr	= Rp 660.000,00

3.8.2.2. Perkiraan Biaya Postcard 1000 lbr

Biaya desain postcard @Rp 300.000,00 x 2(desain)	= Rp 600.000,00
Postcard (A3= 9 lbr) 112 x @5000	= Rp 560.000,00
Biaya laminasi (A3=9 lbr)112 x @1000	= Rp 112.000,00 +
Biaya total postcard 1000 lbr	= Rp 1.272.000,00

3.8.2.3. Perkiraan Biaya Brosur 1000 lbr

Biaya desain brosur	= Rp 300.000,00
Brosur (A3=4 lbr) 250 x @ 3000	= Rp 750.000,00 +
Biaya total biaya brosur 1000 lbr	= Rp 1.050.000,00

3.8.2.4. Perkiraan Biaya Poster 100 lbr

Biaya desain poster	= Rp 300.000,00
Poster A3 @5000 x 100	= Rp 500.000,00
Biaya laminasi @1000 x 100	= Rp 100.000,00 +
Biaya total poster 1000 lbr	= Rp 900.000,00

3.8.2.5. Perkiraan Biaya Pin 1000 buah

Biaya desain pin	= Rp 300.000,00
Pin @3200 x 1000	= Rp <u>3.200.000,00 +</u>
Biaya total pin 1000 buah	= Rp 3.500.000,00

3.8.3. Perkiraan Total Biaya Produksi dan Promosi Buku

Biaya total produksi 1000 buah buku	= Rp 45.700.000,00
Biaya total pembatas buku 1000 lbr	= Rp 660.000,00
Biaya total postcard 1000 lbr	= Rp 1.272.000,00
Biaya total brosur 1000 lbr	= Rp 1.050.000,00
Biaya total poster 100 lbr	= Rp 900.000,00
Biaya total pin 1000 buah	= Rp <u>3.500.000,00 +</u>
Total biaya	= Rp 53.082.000,00