3. KONSEP DESAIN

3.1. Tinjauan Tentang Gambar

Sebuah gambar dari sebuah desain dapat ditinjau berdasarkan beberapa aspek, diantaranya melalui unsur-unsur yang digunakan, komposisi yang ada dalam suatu gambar dan berbagai unsur ilustrasi yang digunakan.

3.1.1. Tinjauan Tentang Unsur Gambar

Sebuah gambar terdiri dari berbagai jenis komponen yang menyusunnya. Dalam sebuah gambar terdapat garis, bentuk, tekstur hingga warna yang menyusunnya. Berikut adalah tinjauan gambar berdasar unsur-unsur penyusunnya.

3.1.1.1. Titik (*Dot*)

Titik merupakan salah satu dari unsur visual. Ukuran atau wujudnya demikian kecil sehingga dianggap tidak berarti. Dimensi memanjang dan melebarnya sangatlah sempit, karena itu titik cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok yang memiliki variasi jumlah, susunan dan kepadatan tertentu.

3.1.1.2. Garis (*Line*)

Garis merupakan salah satu unsur visual yang dianggap paling berperanan dalam membentuk suatu objek tertentu. Hal ini membuat garis, yang biasa disebut goresan atau coretan, juga menjadi batas limit suatu bidang atau warna. Ciri khas sebuah garis adalah terdapat arah serta dimensi memanjang. Garis memiliki sifat sebagai ungkapan ekspresi dan emosional. Hal ini pernah dikemukakan oleh Anne Vincent, bahwa garis dapat diciptakan dari ruang, bentuk, gerakan, atau suasana batin. (Anne Vincent, diungkap Mudjiono,6)

Menurut Rathbun dan Hayers(diungkap Mudjiono,6), garis dapat dibedakan menjadi 4 macam, yaitu :

a. *Calligraphic lines* (garis huruf)
b. *Outlines*
c. *Countour lines*

d. *Expressive lines*

Garis ekspresif merupakan garis yang dapat mempengaruhi suasana batin, diantaranya garis-garis yang menggambarkan kesusahan, kelelahan, kemalasan dan berbagai kondisi batin lainnya. Sebagaimana garis membentuk/membatasi suatu benda/ruang namun garis tak Nampak nyata dalam alam.(Rathbun and Hayes,diungkap Mudjiono,100)

3.1.1.3. Bentuk dan Ruang (*Shape and Space*)

Gambar 3.1. Bentuk dan Ruang
Sumber : http://www.toy-choice.co.uk/images/0486.jpg

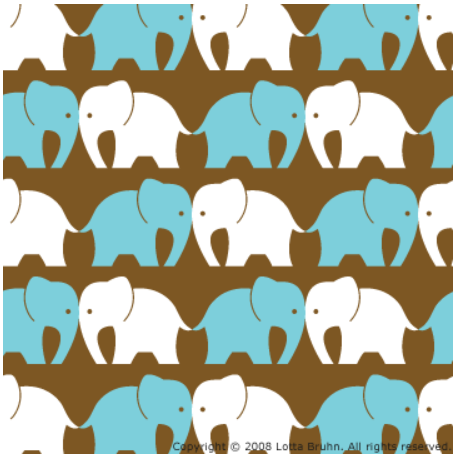
Beberapa garis lebih dari dua buah yang saling bersimpangan/melintas pada bagian ujung dan pangkalnya akan membentuk sebuah bidang, inilah yang disebut sebagai bidang/bentuk. Sesuai dengan garis pembentuknya maka bidang dapat dibedakan menjadi 2 yaitu bidang geometris dan bidang non geometris atau bidang yang tidak beraturan. Bidang memiliki dimensi panjang dan lebar. Bidang Geometri adalah bidang yang paling mudah diukur keluasannya, hal ini dikarenakan garis-garis pembentuknya beraturan.

Menurut Mudjiono, kedudukan bidang dalam suatu gambar dapat dikelompokkan sebagai beritkut:

a. Bergandengan/bersinggungan, sebagian sisi menyentuh sisi bidang yang lain
b. Bertumpukan
c. Transparan
d. Berkaitan
e. Berjarak/berdekatan
f. Beranyaman

Bidang dapat dibedakan menjadi 2, yaitu bidang positif dan negatif. Bidang postitif merupakan bidang yang memiliki kepadatan datar, memiliki batas yang jelas dan tidak untuk bidang negatif. Sedangkan ruang merupakan beberapa bidang yang sisi-sisinya membentuk suatu kesatuan, bidang positif, sedikitnya 3 bidang, memiliki panjang, tinggi dan lebar membentuk sebuah ruang.

3.1.1.4. Pola (*Pattern*)



Gambar 3.2. Pattern

Sumber : http://lottabruhn.typepad.com/lotta_bruhn_illustration/

Pola adalah bentuk atau model yang bisa dipakai untuk membuat bagian dari sesuatu. Biasanya sesuatu yang ingin dibentuk memiliki pola dasar yang dapat terlihat. Pola juga merupakan bentuk dekoratif yang bersifat datar dan tidak memiliki gradasi gelap terang sehingga menyerupai siluet dan meminimalkan

objek. Pola yang bersifat dekoratif bertujuan untuk memperindah objek contohnya seperti pada tekstil.

3.1.1.5. Tekstur (*Texture*)

Tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan. Secara fisik tekstur dibagi menjadi tekstur kasar dan halus, dengan kesan pantul mengkilat dan kusam. Ditinjau dari efek tampilannya tekstur digolongkan menjadi tekstur nyata dan tekstur semu. Disebut tekstur nyata bila ada kesamaan antara hasil raba dan penglihatan, sedangkan tekstur semu terdapat perbedaan antara hasil penglihatan dan perabaan. Dalam penerapannya, tekstur dapat berpengaruh terhadap unsur visual lainnya, yaitu kejelasan titik, kualitas garis, keluasan bidang dan ruang serta intensitas warna.

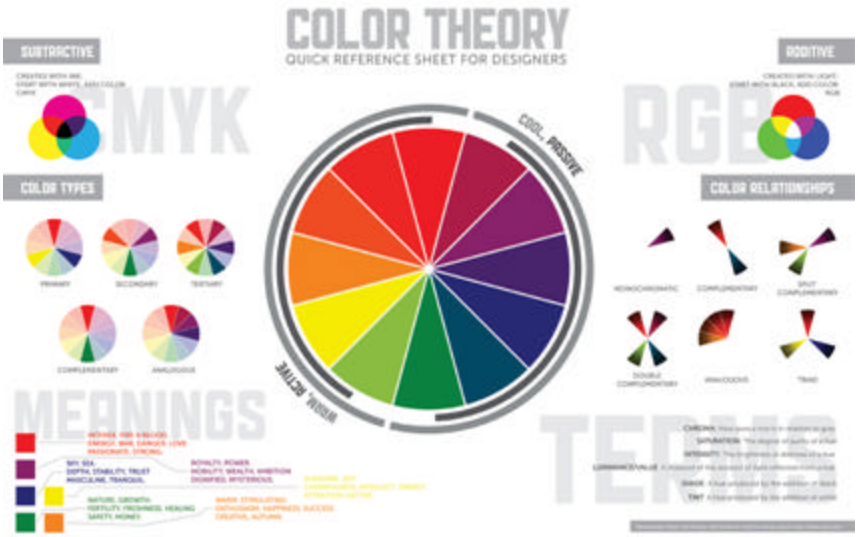
Membuat tekstur selain bertujuan untuk memenuhi kebutuhan artistik, penggunaan tekstur juga untuk keperluan fungsional, yaitu mempertegas atau mendukung suasana, memperluas, mempersempit kesan suatu ruang atau bidang. Beberapa teknik pembuatan tekstur adalah dengan cara menggores, cetakan pada cukilan kayu, percikan, tumpahan, tempelan, dan berbagai hal lainnya.

Beberapa alat yang dapat digunakan untuk menciptakan sebuah tekstur adalah pasir, serbuk gergaji, kulit kayu, daun kering dan berbagai hal lainnya yang bisa ditambahkan sesuai dengan berbagai teknik pembuatan tekstur. Bentuk tekstur yang terkenal adalah pointilism oleh George Seurat, bidang gambar diberi titik-titik warna yang dari kejauhan tampak menyatu. Pada gaya ini tekstur dapat mencapai persepsi tiga dimensi yang menggambarkan cahaya, volume dan suasana melalui pewarnaan yang kuat dan lemah, seringkali tidak menggunakan outline karena sudah diganti oleh tekstur.

3.1.1.6. Warna (*Colors*)

Warna adalah salah satu unsur seni rupa yang sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia, karena didalam warna terkandung pesan, makna, sensai yang bersifat universal. Warna merupakan fenomena yang terjadi karena adanya tiga unsur yaitu cahaya, objek, dan alat penerima. Mulai kebutuhan visual sampai dengan keperluan hidup manusia semuanya menggunakan warna. Penggunaan

warna sangatlah luas, warna memiliki jenisnya sendiri bila dikelompokkan berdasarkan :



Gambar 3.3. Diagram warna

Sumber :

http://o2.mindactive.com/bLog/uploads/2010/09/ColorTheory_Screen_White.jpg

a. Klasifikasi Warna Berdasarkan Spektrum Warna

Menurut diagram warna maka warna dapat dikategorikan sebagai berikut :

1. Warna Primer, merupakan warna dasar, warna yang digunakan untuk menghasilkan warna lainnya. warna primer adalah merah, kuning dan biru.
2. Warna Sekunder, merupakan warna kedua yaitu warna yang dihasilkan dari percampuran antara berbagai warna primer. Tiga warna sekunder adalah oranye, ungu dan hijau
3. Warna Tersier, merupakan warna ketiga yaitu warna yang berada diantara berbagai warna- warna yang ada, biasanya lebih dari satu nama warna seperti hijau kekuningan, biru keunguan, dan sebagainya.
4. Warna Kuarter, merupakan warna keempat yaitu warna hasil percampuran dari dua warna tersier atau warna ketiga.
5. Warna Intermediate, merupakan warna perantara yaitu warna yang berada diantara warna primer dan sekunder pada lingkaran warna.

6. Warna Komplementer, merupakan warna - warna yang saling berlawanan. Warna ini selalu berlawanan secara kontras dan jika keduanya bercampur maka akan menghasilkan warna kelabu.

b. Klasifikasi Warna Berdasarkan Sensasinya

Berdasarkan sensasi yang ditimbulkan, warna dapat dibedakan menjadi kelompok warna panas dan kelompok warna dingin. Van Goethe membagi warna kelompok warna merah, jingga, kuning sebagai kelompok warna panas, dan warna hijau, biru dan ungu sebagai warna dingin. Lebih jauh lagi, berdasarkan sensasi yang ditimbulkan, selain hangat dan dingin klasifikasi warna menurut sesnsasinya dapat dibagi menjadi :

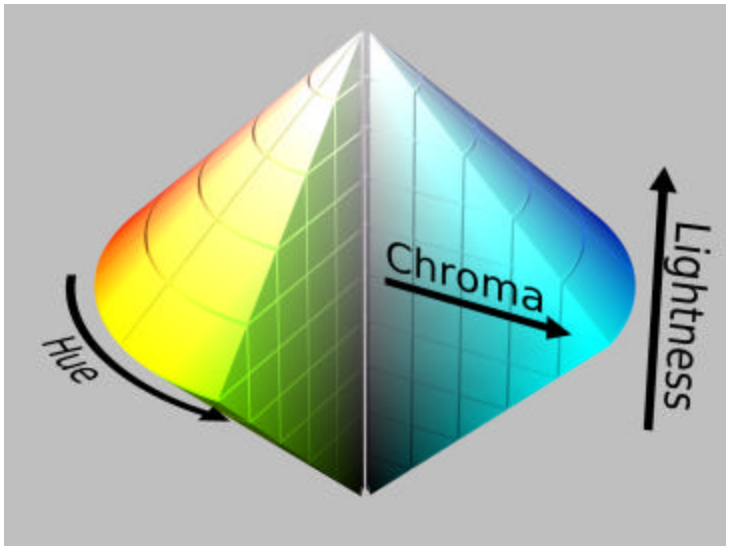
1. Warna Netral, adalah warna- warna yang tidak memiliki kemurnian warna atau dengan kata lain bukan merupakan warna primer maupun sekunder. Warna ini merupakan campuran ketiga komponen warna sekaligus, tetapi tidak dalam komposisi yang sama.
2. Warna Kontras, adalah warna yang berkesan berlawanan satu dengan yang lainnya. Warna kontras bisa didapatkan dari warna yang berseberangan memotong titik tengah segitiga terdiri dari warna primer dan warna sekunder.
3. Warna Terang, adalah warna- warna dengan tambahan warna putih di dalamnya, atau disebut juga warna pastel.
4. Warna Gelap, adalah warna-warna dengan tambahan warna hitam di dalamnya.

c. Klasifikasi Warna berdasarkan Karakteristiknya

Berdasarkan karakteristiknya warna terbagi menjadi 2 kelompok besar, yaitu :

1. Warna positif atau aktif : kuning, merah oranye yang memberikan kesan sifat dan karakter yang aktif.
2. Warna negatif atau pasif : biru, biru kemerahan, merah kebiruan yang mengidentifikasikan kegelisahan, kepatuhan, pemikiran yang lemah lembut, dan sebagainya.

d. Klasifikasi Warna Berdasarkan Kualitasnya



Gambar 3.4. Kualitas Warna

Sumber :

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b3/HSL_color_solid_dblcone_chroma_gray.png

Berdasarkan kualitasnya warna dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

1. *Hue*, yaitu mengacu pada warna-warna tersebut dalam lingkaran warna, misalnya merah, biru, kuning, hijau, dan sebagainya. *Hue* merupakan kualitas yang membedakan warna yang satu dengan warna yang lainnya atau keunikan dari masing-masing warna.
2. *Chroma*, yaitu kekuatan dan kelemahan warna yang mengacu pada intensitas warna, misalnya warna kuning memiliki intensitas warna yang kuat sedangkan warna ungu intensitasnya kurang kuat.
3. *Value*, yaitu jenjang gelap terangnya suatu warna. Merupakan kualitas warna yang disebabkan dalam warna tersebut mengandung sejumlah warna hitam atau putih. Penambahan warna hitam dapat menyebabkan warna

menjadi gelap sedangkan penambahan warna putih menyebabkan warna menjadi terang. *Value* warna dapat dibedakan menjadi dua, yaitu *Tint*, warna dengan value tinggi, warna - warna yang dianggap lebih ringan dan terang karena warna putih dan *Shade*, warna dengan value rendah, warna - warna yang lebih berat karena penambahan warna hitam. Untuk mencapai suatu target *value* tertentu dari sebuah warna, sangat dipengaruhi warna - warna disekitarnya. Warna -warna yang saling berdampingan dapat mempengaruhi bentuk objek dan juga penampilan warna itu sendiri dengan memperbandingkan apakah warna tersebut lebih terang atau lebih gelap dibandingkan warna yang mendampinginya.

e. Klasifikasi Warna berdasarkan Maknanya

Gambar 3.5. Makna Warna

Sumber :http://ttf.50xbo.grp-gandini.com/

Warna dari segi maknanya memiliki kesan positif dan negatif, berikut klasifikasi warna menurut Anne Dameria dalam bukunya berjudul Color, antara lain:

1. Biru, memiliki kesan positif berupa kebenaran, kontempatif, damai, intelegensi tinggi, meditatif. Kesan negatifnya adalah racun, emosional, dan egosentris.

2. Hijau, memiliki kesan positif berupa sensitif, stabil, formal, toleran, harmonis, keberuntungan. Kesan negatifnya adalah pahit.
3. Kuning, memiliki kesan positif berupa segar, cepat, jujur, adil, tajam dan cerdas. Kebenaran. Kesan negatifnya adalah sinis, kritis, murah dan tidak ekslusif
4. Hitam, memiliki kesan positif berupa kuat, kreativitas, magis, idealis, fokus. Kesan negatifnya adalah terlalu kuat, Superior, Merusak, Menekan.
5. Ungu, memiliki kesan positif berupa artistik, personal. Mistis, dan spiritual. Kesan negatifnya adalah angkuh, sombong dan ditaktor.
6. Orange, memiliki kesan positif berupa muda, kreatif, keakraban, dinamis, dan persahabatan. Kesan negatifnya adalah dominan, arogan.
7. Merah, memiliki kesan positif berupa hidup, ceria, pemimpin, gairah dan kuat. Kesan negatifnya adalah panas, bahaya, emosi yang meledak, agresif dan brutal.
8. Putih, memiliki kesan positif berupa jujur, bersih, polos dan higienis. Kesan negatifnya adalah monoton dan kaku.
9. Coklat memiliki kesan dipercaya, nyaman dan bertahan
10. Abu-Abu memiliki kesan intelek, futuristik, modis, kesenduan dan merusak.

3.1.2. Tinjauan Unsur Komposisi

Sebuah gambar yang disusun berdasarkan unsur-unsur pembentuk pastilah memiliki susunan di dalam peletakkannya. Penyusunan letak unsur-unsur ini haruslah tepat sehingga menciptakan sebuah gambar yang estetis secara visual pada hasil akhir.

3.1.2.1. Penataan *Layout*

Penataan *layout* tak lepas dari komposisi-komposisi unsur gambar. Komposisi tersebut memiliki perkembangan yang tidak sedikit, seiring berkembangnya waktu komposisi berkembang menjadi ragam jenis yang banyak dan berbeda-beda, secara umum komposisi dapat ditinjau secara horizontal atau vertikal. Berikut penataan *layout* berdasarkan aspek-aspek yang menyusunya.

a. Komposisi secara Umum (horizontal-vertikal)

Komposisi secara umum memiliki bentuk persegi panjang dengan kedua sisi lebih panjang dibandingkan dengan kedua sisi lain yang lebih pendek, baik secara mendatar maupun tegak.

Penggunaan posisi tersebut tergantung pada objek yang digambar atau dikomposisikan. Misalnya saja jika menggambarkan pemandangan alam atau *landscape* maka bidang berbentuk datar atau memanjang secara horizontal adalah pilihan yang tepat. Karena ini memberikan kesan luar atau lebar dan lebih berkesan dramatis sesuai dengan objek yang akan digambar.

Bila menggunakan bidang gambar yang tegak atau berdiri secara vertikal. Hal ini dikarenakan penggambaran potret yang berdiri membutuhkan bidang yang tegak dan juga untuk menghindari semakin banyaknya ruang kosong jika potret digambarkan dengan bidang yang mendatar.

b. Perkembangan Komposisi

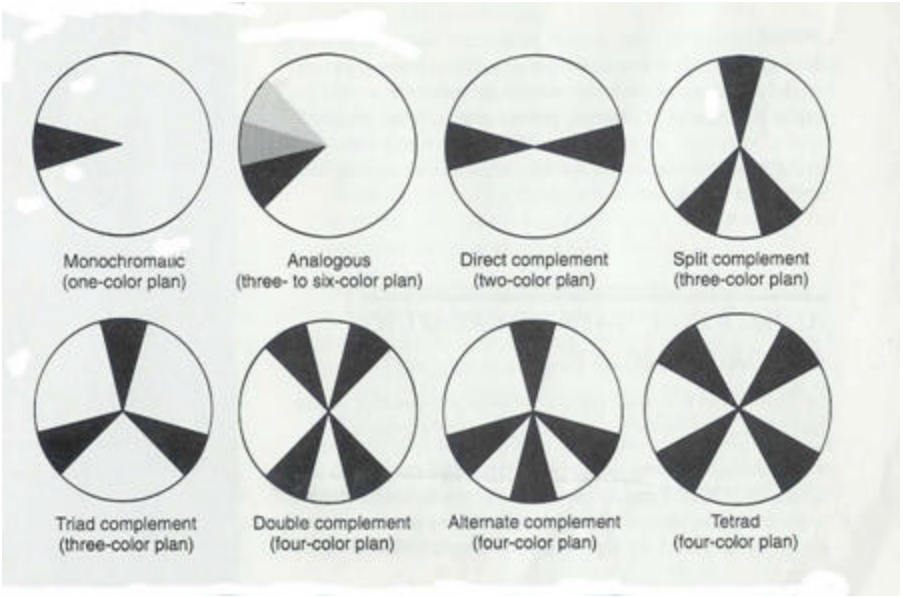
Seiring dengan perkembangannya, ragam dan jenis komposisi semakin banyak. hal ini karena untuk mencapai bentuk yang lebih menarik. Komposisi beraneka ragam terjadi sejak ditemukannya kamera sehingga orang mulai berani untuk melakukan manipulasi komposisi (Raynes 90). Hal ini dapat dilihat dari pelarangan dari aturan-aturan komposisi yang ada.

Permainan *grid* pun dilakukan, sehingga objek dapat berada pada tempat yang unik, menarik, dan juga seimbang. Umumnya pengaturan komposisi-komposisi tetap menggunakan elemen-elemen untuk menjaga keseimbangan gambar, seperti bayangan, subjek pembantu, latar belakang, pewarnaan, gradasi, dan elemen-elemen lainnya

c. Warna dalam Komposisi

Kekuatan warna juga sangat berpengaruh di dalam komposisi yang menarik. Warna yang menarik. Warna yang netral dengan area yang bertekstur cenderung mengurangi berat dari komposisi. Sebuah area yang luas dapat diseimbangkan dengan area yang sempit, namun menggunakan warna yang berintensitas kuat dan

kontras tinggi. Misalnya latar belakang yang berwarna hitam polos akan meningkatkan perhatian penonton kepada objek lukisan, namun komposisi ini bersifat formal dan tradisional. Ada beberapa komposisi warna, yaitu :



Gambar 3.6. Komposisi Warna

Sumber : http://www.hautehouse.ca/images/tips/colour-schemes-for-article.jpg

1. *Achromatic*, merupakan komposisi tanpa warna.
2. *Monochromatic*, merupakan dasar dari komposisi, terdiri dari satu warna.tua melambangkan kejantanan, kuno, dipercaya membawa
3. *Analogus*, merupakan komposisi warna-warna senada. Menggunakan paling sedikit tiga warna yang berdekatan untuk mengatur komposisi.
4. *Complementary*, merupakan sebuah komposisi yang terpusat pada warna yang berlawanan dalam diagram warna.
5. *Clash*, merupakan komposisi yang menggunakan warna yang saling bertabrakan dalam diagram warna.
6. *Neutral*, merupakan komposisi warna –warna yang berpusat pada warna-warna yang telah dinetralisir dengan sedikit menambahkan warna hitam atau yang berlawanan dengan warna dasar sehingga menghasilkan warna yang berkesan natural.

7. *Primary*, merupakan komposisi dari warna-warna primer.
8. *Secondary*, merupakan komposisi dari warna-warna sekunder.
9. *Tertiary*, merupakan tiga komposisi dari warna-warna primer dan sekunder.

3.2. Konsep Kreatif Perancangan Buku

3.2.1. Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran atau saaran perancangan perlu ditetapkan terlebih dulu sebelum membuat sebuah buku. Hal ini diperlukan agar tujuan dari perancangan buku ini dapat tercapai. Berikut ini akan dijelaskan karakter sasaran dari segi demografis, geografis, psikografis, dan behavioral.

a. Demografis

   Sasaran perancangan dari perancangan ini adalah masyarakat yang berusia 30 tahun keatas dikarenakan pada usia tersebut seseorang memiliki masa-masa produktif dan telah memiliki pekerjaan tetap, berkeluarga. Perancangan buku ini memfokuskan pada sasaran perancangan dengan strata ekonomi sosial menengah ke atas.

b. Geografis

   Secara geografis, target dari perancangan ini adalah masyarakat yang tinggal di kota-kota besar di Indonesia, khususnya yang berada di luar Pulau Madura.

c. Psikografis

   Dari segi psikografis, buku ini ditujukan kepada masyarakat yang memiliki jiwa seni dan tentu saja cinta akan kesenian, khususnya yang berhubungan dengan batik. Dimana batik merupakan salah satu kesenian dan budaya Indonesia yang patut dijaga dan dilestarikan.

d. Behavioral

   Perancangan buku ini bila ditinjau dari aspek behavioral ditujukan kepada pria dan wanita yang telah berkeluarga maupun yang belum berkeluarga yang gemar membaca maupun seorang kolektor buku, batik, buku batik dan yang berhubungan dengan seni dan budaya Indonesia lainnya.

3.2 .2. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dari perancangan ini adalah menghasilkan sebuah desain visual yang dapat membuat masyarakat tertarik, sebagai bahan edukatif dan informatif bagi para kolektor buku batik serta membantu masyarakat Indonesia untuk belajar mencintai dan melestarikan warisan budaya kita yang sudah hampir punah. Dengan adanya buku ini diharapkan masyarakat Indonesia akan semakin banyak yang mengetahui dan mencintai serta melestarikan Batik Sumenep Madura ini.

3.2 .3. Strategi Kreatif

Strategi kreatif perancangan buku ini yaitu menyampaikan pesan kepada masyarakat melalui gambar-gambar ilustrasi visual yang menarik dengan menggabungkan seluruh komponen dan ciri khas dari Sumenep yang dimana pengaruh kekeratonan yang masih sangat kuat. Ilustrasinya selain menggunakan beberapa gambar dan unsur-unsur desain yang menarik, pada buku ini juga akan dilengkapi dengan berbagai foto Batik Sumenep Madura yang akan sangat membantu kepada sasaran perancangan dalam mengenal dan mengerti akan Batik Sumenep Madura ini.

Selain ilustrasi melalui gambar dan foto, pada buku ini akan dibuat sedikit berbeda dengan buku-buku batik pada umumnya. Pada buku batik kali ini akan didesain secara unik dengan menambahkan dan menyertakan beberapa contoh kain Batik Sumenep yang dipotong dengan ukuran kecil dan ditempelkan pada salah satu bagian pada buku dimana tujuan dari perancangan ini supaya setiap konsumen dan sasaran perancangan yang membaca buku ini lebih dapat menyentuh dan melihat langsung bagaimana bentuk dan motif dan teksture dari Batik Sumenep Madura ini.

Secara keseluruhan buku ini akan dirancang secara elegan dan mewah. Pada cover buku akan menggunakan maghnet untuk membukanya. Serta didesain dengan ukuran besar yang sengaja dikhususkan bagi para kolektor buku batik.

Selain itu, buku ini juga nantinya akan dilayout dengan berbagai media interaktif yang dapat memberi kepuasan bagi para sasaran perancangan.

3.3. Konsep Rancangan Buku

3.3 .1. Judul Rancangan Buku

3.3 .1.1. Judul Utama Rancangan Buku

Judul utama dari perancangan buku ini adalah:

"BATIK - Pesona Batik Tulis Tradisional Sumenep Madura"

3.3 .1.2. Sub-Sub Judul Buku

a. Sekilas tentang Kota Sumenep Madura
b. Seklias tentang Keraton Sumenep
c. Keunikan Batik Tulis Tradisional Sumenep
d. Proses Pembuatan Batik Tulis Tradisional di Sumenep
e. Pesona Budaya Eksotis Batik Madura

3.3 .2. Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan dari perancangan buku batik ini adalah salah satu upaya dalam melestarikan salah satu budaya asli Indonesia yang untuk sekarang ini dapat dikatakan hampir punah. Para pengrajin batik Sumenep ya ng sudah berguguran satu per satu dan diharapkan dengan adanya buku ini masyarakat Indonesia akan lebih mengenal, mencintai serta melestarikan Batik Sumenep Madura ini. Seperti kata pepatah, "*Tak mengenal maka tak sayang*".

3.3.3. Bentuk Penyajian dan Variasi Tampilan

Bentuk penyajian dari buku ini akan menggunakan gabungan dari unsur-unsur grafis dan fotografi. Penggabungan kedua unsur ini diharapkan mengoptimalkan dalam penyampaian informasi yang ingin dilakukan, tak hanya itu penyajian buku ini akan menggunakan media interaktif, sehingga setiap orang yang membaca buku ini akan ikut serta berinteraksi dan aktif dalam membaca dan mencari informasi dalam buku ini.

3.3 .4. Ukuran dan Jumlah Halaman

Ukuran Buku : 29 cm x 29 cm

Jumlah Halaman : +/- 130 halaman

3.4. Konsep Dasar Gaya Desain

Konsep dari perancangan ini adalah Natural Beauty Handmade, yaitu keindahan alami buatan tangan. Konsep ini berdasarkan makna dan sejarah Batik. Proses pembuatan batik yang pada awalnya merupakan proses yang 100% menggunakan tangan dan menggunakan bahan-bahan alami yang menghasilkan suatu karya yang mengagumkan dan memiliki ciri khas yang sangat unik. Gaya desain yang akan digunakan dalam pembuatan buku batik Semenep Madura ini adalah *Art and Craft* dan *Modern* untuk gaya desain layout nya. Pergerakan *Art and Craft* berlangsung pada akhir abad ke 19 dan awal abad 20. pergerakan ini terinsipirasi dari tulisan John Ruskin (walaupun tidak ter sering disebut, John Ruskin dapat dikategorikan sebgai "bapak" daeri pergerakan *Art and Craft*). Pergerakan ini merupakan gerakan reformasi yang mempengaruhi gaya arsitektur, gaya seni dekoratif di Amerika dan Inggris Tokoh-tokoh yang terkenal dalam pergerakan *Art and Crafts* ini antar lain adalah. William Morris, Charles Robert Ashbee, T. J. Cobden Sanderson, Walter Crane, Nelson Dawson, Phoebe Anna Traquair, Herbert Tudor Buckland, Charles Rennie Mackintosh, Christopher Dresser, Edwin Lutyens, Ernest Gimson, William Lethaby, Edward Schroeder Prior, Frank Lloyd Wright, Gustav Stickley, Greene & Greene, Charles Voysey, Christopher Whall.

Pergerakan *Art and Craft* pertama kali dikarenakan dengan alasan ingin mencari gaya seni yang "asli dan bermakna" pada masa abad ke 19 dan juga sebagai bentuk protes akan hasil produk mesin yang dianggap "tidak bernyawa" yang dihasilkan oleh adanya revolusi Industri. Alat-alat mesin diperkirakan sebagai akar dari segala sesuatu yag buruk, dan pihak yang *protagonis* akan gerakan ini langsung menolak menggunakkan mesin dan lebih memilih pada hasil yang dikerjakan oleh tangan manusia.

Pemilihan gaya desain *Art and Craft* ini dikarenakan sesuai dengan konsep batik yang dimana pada proses pembuatannya berdasarkan kerajianan alami (*handmade*) yang menolak tenaga mesin dimana dianggap akan mengurangi nilai estetis dan eksotis suatu karya seni nantinya. Selain itu pemilihan *Art and Craft* juga bermaksud untuk menunjukkan kesan klasik dan menonjolkan unsur tradisional dari buku perancangan ini.

Modern berasal dari kata Latin *Modo* yang berarti "barusan". Namun pengertian *modernism hams* dibedakan dengan pengertian sehari-hari tentang sesuatu yang paling baru dan mukhtahir. *Modern* sebagai isme adalah serangkaian pemikiran dan gerakan dalam berbagai bidang kehidupan yang muncul sejak tahun 1900 hingga 1950.

Pada jaman ini, karya desain dibuat sudah mengutamakan segi atau aspek fungsinya, selain itu karyanya juga bersifat rasional dan objektif. Sehingga menghasilkan kecenderungan baru dalam desain seperti misalnya bentuk geometris dan terukur, menghilangkan elemen dekoratif, *layout* atau tata letak yang asimetris namun teratur, sistem *grid* yang jelas, warna-warna dengan intensitas yang redup dan dingin, serta *background* yang bersih.

3.5. Konsep Warna

Warna-warna dominan yang akan digunakan pada buku perancangan ini adalah warna-warna soga, sperti sephia, kuning keemasan dan coklat yang merupakan warna-warna yang muncul dari berbagai benda kekeratonan sumenep yang merupakan kekhasan batik Sumenep ini yang berbeda dari batik-batik Madura lainnya. Serta warna merah dan hitam yang merupakan warna tambahan dan penguat dari unsur-unsur yang ada.

Gambar 3.7. Kereta Keraton

Sumber : http://aci.detik.com/read/2010/10/06/051147/1456539/1001/museum-keraton-sumenep/1

Gambar 3.8. Keris peninggalan Keraton Sumenep, Jawa Timur

Sumber : http://slixs.net/MYWEB/web-slix/keris/ac/Sumenep_luk13.htm

3.6. Konsep *Font*

3.6.1. *Font* Judul Buku

Menggunakan *Harrington*

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890,.!?

" BATIK"

Menggunakan *Font Vivaldi*

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890,.!?

" Pesona Batik Tulis Tradisional Sumenep Madura"

3.6.2. *Font* Sub-Sub Judul

Menggunakan *Harrington*

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890,.!?

" MUSEUM KERATON"

Menggunakan *Font Vivaldi*

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890,.!?

" Pesona Batik Tulis Tradisional Sumenep Madura"

3.6.3. *Font* Teks Narasi

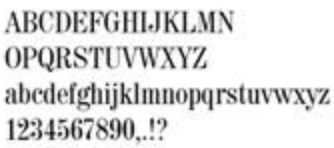
Menggunakan *Harrington*

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890,.!?

" Dikalangan masyarakat pada umunya....."

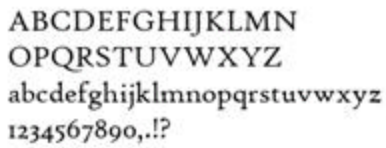
3.6.4. *Font* Teks Isi Buku (*Content)*

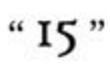
Menggunakan *Century725 Cn BT*



3.6.5. *Font* Teks Halaman

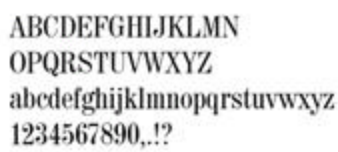
Menggunakan *High Tower Text*

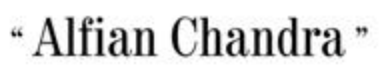




3.6.6. *Font* Nama Penulis

Menggunakan *Century725 Cn BT*





Font yang dipilih dalam perancangan ini memiliki konsep pencampuran antara *Art and Craft* dan *Modern*. Penampilan *font* yang *Modern* namun tetap mengandung sisi etnik *Art and Craft*. Pemilihan *font* juga berdasarkan konsep dari

Batik Sumenep dan Keraton, dimana pada pola Batik Sumenep yang mengandung unsur flora yang meliuk-liuk serta motif pada ukiran-ukiran Keraton Sumenep memperkuat dalam pemilihan *font*. Pemilihan *font* bertujuan menimbulkan kesan elegan dan bebas.

3.7. *Budgeting*

Untuk Buku Batik Sumenep Madura diproduksi menggunakan *enhance paper*, ukuran buku 29 x 29 cm (+/- 140 halaman), berat kertas perlembar 118 gram, cover buku menggunakan *artpaper* ukuran, berat 260 gram, *finishing*, jilid *hardcover*. Buku diberi kemasan kotak berukuran 31 x 31 x 4 cm. Ukuran Plat 40 x 60 cm (plus) @ Rp 200.000,- (CMYK).Film 1 cm @ Rp 150,-.

Ukuran buku 29 x 29 cm, dalam 1 kertas A2 dapat dicetak 8 halaman yang diprint bolak-balik. Jadi 1 buku yang berisikan 140 halaman dibutuhkan minimal 18 lembar kertas berukuran A2. Untuk memproduksi 1000 buku membutuhkan 18 x 1000 = 18000 kertas A2. 1 rim berisikan 500 lembar kertas ukuran A2. Jadi total kertas yang digunakan 18000/500 = 36 rim.

Kertas	= 36 rim x Rp 600.000,-	= Rp. 21.600.000,-
Film	= p x l x harga film per cm² x jumlah plat	
	= 29 x 29 x Rp 150,- x 35	= Rp. 4.415.250,-
Plat (termasuk untuk cover)		
	= 35 A2 plus x harga plat	
	= 35 x Rp 200.000,-	= Rp. 7.000.000,-
Cover	= 2 rim x Rp 850.000,-	= Rp. 1.900.000,-
(film)	= 30 x 30 x Rp 150,-	= Rp. 135.000,-
(finishing)	= 1000 cover x 30 x 30 x Rp10,-	
		= Rp. 9.000.000,-
Harga pembuatan kotak		
	= 1000 kotak x Rp 10000,-	= Rp.10.000.000,-
Jilid	= 1000 buku x Rp 5000,-	= Rp. 5.000.000,-
TOTAL		**= Rp.59.050.250,-**

Harga pokok satu buku = Rp. 59.050.250,- = Rp. 59.050,25,-
1000

= Rp. 60.000,-

Harga jual per buku = Harga pokok x 400% (keuntungan)

= Rp 60.000,- x 400%

= **Rp. 300.000,-**

Pembatas buku dan *postcard* diproduksi sesuai jumlah buku karena termasuk dalam bonus pada saat pembelian pada bulan promosi. Pembatas buku menggunakan *Art Paper* 310 gram ukuran 7,5 x 30 cm, *finishing* menggunakan laminasi. Postcard menggunakan kertas *Glory* 210 gram ukuran 9 x 15 cm.

Kertas

Pembatas buku = 83 kertas A2 x Rp 5.000,-	= Rp. 415.000,-
Postcard = 1 rim x Rp 1.235.000,-	= Rp. 1.235.000,-
Film yang dibutuhkan seluruhnya	
= p x l x harga film per cm² x jumlah plat	
= 20 x 50 x Rp 75,- x 2	= Rp. 150.000,-
Plat = 2 x Rp 200.000,-	= Rp. 400.000,-
Finishing = 1000 lembar x 7,5 x 30 x Rp1,-	= Rp. 225.000,-
Finishing = 1000 lembar x 9 x 15 x Rp.1,-	= Rp. 135.000,-
TOTAL	**= Rp. 2.560.000,-**

Harga pokok semua barang = Rp. 2.560.000,- = Rp 2.560,-
1000

= Rp 2.600,-

Harga jual semua barang = Harga pokok x 400% (keuntungan)

= Rp 2.600,- x 400%

= Rp 13.000,-

Sumber : Neo Imago, Surabaya