

3. KONSEP DESAIN

3.1 Tinjauan Tentang Gambar

3.1.1. Tinjauan Tentang Unsur Gambar

3.1.1.1. Garis (*Line*)

Garis adalah unsur senirupa yang paling sederhana tetapi penting dalam penampilan estetik. Garis selalu dapat diamati secara visual pada tiap benda alam dan pada hasil karya seni rupa. Dalam hal ini dibedakan antara garis alamiah dan garis yang diciptakan (sengaja maupun tidak sengaja).

Contoh: Garis alamiah:

Garis cakrawala di alam yang dapat dilihat sebagai batas antara permukaan laut dan langit. Garis yang diciptakan meliputi 2 macam. Pada gambar ilustrasi, garis hitam sengaja dibuat untuk menciptakan bentuk dan sosok figur. Garis yang timbul karena diciptakannya dua bidang dengan warna atau barik (tekstur) yang berbeda. (tidak disengaja)

Fungsi garis yaitu:

Untuk memberikan representasi atau citra struktur, bentuk dan bidang. Garis ini sering disebut garis blabar (garis kontur) berfungsi sebagai batas atau tepi.

Untuk menekankan nilai ekspresi seperti nilai gerak atau dinamika (*movement*), nilai irama (*rhythm*) dan nilai arah (*direction*). Garis ini disebut juga garis grafis.

Untuk memberikan kesan matra (dimensi) dan kesan barik (tekstur). Garis ini sering disebut garis arsir atau garis tekstur. Garis tekstur lebih bisa dihayati dengan jalan meraba. Adapun sifat garis yaitu: Sifat garis menunjuk adanya beberapa jenis garis, seperti: Garis lurus vertikal dan horizontal yang dapat mengungkapkan kesan tertentu, seperti tenang, statis atau stabil.

Garis putus yang dapat mengungkapkan kesan gerak dan gelisah.

Garis silang atau diagonal yang dapat mengungkapkan kesan gerak, tegang dan ragu.

Garis lengkung yang dapat mengungkapkan kesan lamban, irama dan santai.

3.1.1.2. Kualitas Gelap Terang (*Value*)

Value adalah warna-warna yang memberi kesan gelap terang atau gejala warna dalam perbandingan hitam dan putih. Apabila suatu warna ditambah dengan warna putih akan tinggi *valuenya* dan apabila ditambah hitam akan lemah *valuenya*. Warna kuning mempunyai *value* yang tinggi, warna biru mempunyai *value* rendah.

Intensitas: adalah hubungan kemurnian warna untuk menunjuk kekuatan warna. Hal ini akan menghasilkan cerah tidaknya suatu warna. Misalnya menambah warna kuning pada merah suram bisa mengubah menjadi jingga yang keras. Namun pemberian pigmen putih seringkali mematikan intensitas, karena membuatnya pucat menjadi warna-warna pastel.

Komplementer: adalah warna yang kontras atau warna yang saling berhadapan dalam lingkaran warna. Contohnya, warna kuning dengan ungu, merah dengan hijau, biru dengan jingga. Analogus: adalah warna yang letaknya berdekatan (dalam lingkaran warna).

3.1.1.3. Bentuk dan Ruang (*Shape* dan *Shade*)

a. Bentuk

Kata bentuk dalam seni rupa diartikan sebagai wujud yang terdapat di alam dan yang tampak nyata. Sebagai unsur seni, bentuk hadir sebagai manifestasi fisik dari obyek yang dijiwai yang disebut juga sebagai sosok (dalam bahasa Inggris disebut *form*). Misalnya membuat bentuk manusia, binatang dsb. Ada juga bentuk yang hadir karena tidak dijiwai atau secara kebetulan (dalam bahasa Inggris disebut *shape*) yang dipakai juga dengan kata wujud atau raga.

Fungsi bentuk pada karya seni rupa, bentuk diciptakan sesuai dengan kebutuhan praktis, seperti membuat bentuk kursi untuk diduduki. Dalam hal ini bentuk yang dicipta sesuai dengan nilai kegunaannya (*functional form*).

Bentuk dicipta sebagai ungkapan (bentuk ekspresi), seperti pada lukisan dan patung.

Berdasar jenis atau sifat bentuk yaitu: Bentuk organik, yaitu bentuk pada karya seni rupa yang mengingatkan pada bentuk makhluk hidup, seperti manusia, binatang dan tumbuh-tumbuhan.

Bentuk dwi-matra, yaitu bentuk pada karya senirupa yang terbatas pada bidang, bentuk yang mempunyai ukuran panjang dan lebar, seperti bentuk pada gambar dan lukisan. Bentuk tri-matra, yaitu bentuk pada karya senirupa yang memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi, seperti bentuk patung dan bangunan

Bentuk diam dan bergerak (statis dan kinetis) seperti pada patung, mobil dsb.

Bentuk berirama (ritmis) seperti pada bangunan, patung dsb.

Bentuk agung dan abadi (monumental) seperti pada bangunan dan patung.

b. Ruang

Ruang sebenarnya tidak dapat dilihat (khayalan), jadi hanya bisa dihayati. Ruang baru dapat dihayati setelah kehadiran benda atau unsur garis dan bidang dalam kekosongan atau kehampaan. Misalnya ruang yang ada disekeliling benda, ruang yang dibatasi oleh bidang dinding rumah, ruang yang terjadi karena garis pembatas pada kertas. Ruang adalah suatu kehampaan tiga dimensional, dimana benda yang ada mempunyai kedudukan dan arah yang relatif. (*Webster*).

Didalam senirupa dikenal ruang 2 dimensi (2D) dan ruang 3 dimensi (3D). Ruang dapat dihayati di alam dan pada karya senirupa, karenanya dibedakan antara ruang alamiah dan ruang yang diciptakan (disengaja atau tidak disengaja).

Contoh:

Ruang alamiah adalah ruang yang terdapat di alam yang dibatasi oleh benda-benda alam dan karena pengaruh cahaya seperti pada pemandangan alam.

Ruang yang diciptakan yaitu, ruang interior dan eksterior sebuah bangunan yang dapat memberikan suasana yang dikehendaki, seperti sebuah interior ruang masjid atau gereja.

Ruang yang timbul karena penempatan berbagai warna, jarak gelap terang, seperti pada sebuah lukisan. (tidak disengaja)

Fungsi ruang adalah untuk memberikan kesan trimatra (3 dimensi), seperti kesan kedalaman, jarak dan plastisitas pada sebuah lukisan alam. Untuk menekankan nilai ekspresi seperti irama, gerak, kepadatan dan kehampaan, seperti pada karya arsitektur dan seni patung. Untuk memberikan kesan nilai guna (nilai praktis), seperti ruang pada gelas (rongga gelas), ruang pada lemari dsb.

Sifat ruang yaitu, ruang terbuka atau ruang tak terbatas, yaitu ruang berada di luar atau di sekeliling benda, seperti ruang eksterior bangunan yang dapat memberikan kesan keabadian/ kelanggengan. Sedangkan ruang tertutup atau ruang terbatas, yaitu ruang berada dalam batasan benda, seperti ruang interior bangunan atau ruang patung.

Ruang perlambangan, yaitu ruang yang memberikan arti perlambangan kehadiran ruang, seperti pada pernyataan ruang alam kecil (*microcosmos*) dan ruang alam besar (*macrocosmos*). Ruang gelap terang, yaitu ruang yang timbul karena pengaruh cahaya atau karena pembubuhan warna, seperti pada lukisan.

3.1.1.4. Pola (*Pattern*)

Merupakan bentuk dekoratif yang bersifat datar dan tidak memiliki gradasi gelap terang sehingga menyerupai siluet dan meminimalkan volume objek. Apabila pola bersifat dekoratif maka hanya bertujuan untuk memperindah seperti pola dekoratif pada tekstil. Pola dapat diaplikasikan dalam bentuk pengulangan atau repetisi pada suatu bentuk atau desain. Umumnya terdapat pada gaya desain Art Noveau yang sangat menonjolkan aspek dekoratif yang datar.

3.1.1.5. Tekstur (*Texture*)

Tekstur adalah unsur senirupa yang memberikan watak/karakter pada permukaan bidang yang dapat dilihat dan diraba. Tekstur yang dapat dilihat atau diraba pada permukaan bidang dibedakan antara tekstur alamiah dan tekstur buatan. Tekstur alamiah ialah watak bidang yang tercipta oleh alam, seperti urat kayu atau batu. Tekstur buatan atau tiruan ialah watak bidang yang dibuat (disebut juga tekstur simulasi), membuat watak kayu pada bidang memberi kesan tekstur dengan cara tehnik gambar tertentu.

Fungsi tekstur ialah untuk memberikan watak tertentu pada bidang permukaan yang dapat menimbulkan nilai estetik. Misalnya tekstur dari urat-urat kayu ditonjolkan pada permukaan bidang patung sesuai dengan bentuk patung.

3.1.1.6. Warna (*Colors*)

a. Klasifikasi Warna Berdasar Spektrum Warna

Warna Primer merupakan warna dasar yang terdiri dari merah (*magenta red*), kuning (*lemmon yellow*), dan biru (*turquoise blue*). Warna Sekunder merupakan hasil pencampuran warna bersama antar berbagai warna primer, seperti warna merah dan biru yang menjadi ungu, kuning dan merah menjadi jingga, serta kuning dan biru menjadi hijau. Warna Tersier merupakan warna yang berada diantara berbagai warna-warna yang ada seperti hijau kekuningan, biru keunguan dan sebagainya. Warna Komplementer merupakan warna yang saling berlawanan di dalam lingkaran warna. Warna komplementer selalu berlawanan secara kontras dan jika bercampur akan menghasilkan warna kelabu. Sebagai contoh, warna ungu dengan kuning, merah dengan hijau dan sebagainya. Warna Analogus merupakan warna-warna yang mempergunakan warna terang gelap dan intensitas dari warna terdekat, misalnya kuning kehijauan, kuning jingga dan sebagainya.

b. Klasifikasi Warna Berdasar Gambar atau Ilustrasi

Sebuah gambar ataupun ilustrasi juga memiliki klasifikasi warna antara lain warna *monochrome*, yakni warna yang menambahkan atau mengurangi intensitas dari satu warna saja. Dimana pada warna ini gambar hanya memiliki satu warna dan hanya tergambar dalam kualitas terang atau gelap. Warna *Polychrome* yakni warna yang menggunakan banyak kandungan warna yang dicampurkan, tidak semata-mata menambah intensitas dan kuat lemahnya seperti halnya *monochrome*. *Polychrome* membuat obyek menjadi lebih realistis dan ekspresif karena pencampuran warna didasarkan pada warna yang dilihat.

c. Klasifikasi Warna Berdasar Sensasinya

Putih mempunyai nilai tertinggi, tidak ada warna lain yang mempunyai nilai setinggi putih. Sedangkan hitam mempunyai nilai terendah, tidak ada warna lain yang mempunyai nilai segelap atau serendah hitam. Bila dimensi kedua nilai ini dimasukkan ke dalam skema lingkaran warna, maka akan berubah nilai skalanya secara gradual, nilai tertinggi di puncaknya dan nilai terendah atau tergelap paling bawah.

Nilai warna akan berubah bila ditambah putih. Untuk pigmen pencampuran mudah dilakukan. Bila warna ingin dibuat lebih terang tinggal menambahkan putih sebaliknya bila warna ingin dibuat lebih gelap tinggal menambahkan hitam. Jadi, setiap warna dapat diubah nilainya Nilai yang paling netral adalah abu-abu nomor 5 (Kn.5). Deretan nilai di atas Kn.5 disebut nilai tinggi dan dibawah Kn.5 disebut rendah, maka secara numerik bisa diidentifikasi tingkatan nilainya. Bila dihubungkan dengan warna nilai yang lebih terang disebut warna cerah atau warna muda, sebaliknya warna yang nilainya lebih rendah disebut warna gelap atau warna tua. Nilai dapat memberikan efek yang berlainan terhadap warna. *Contoh* : untuk hal tersebut misalnya meletakkan sebuah warna dalam ukuran dan tingkat kecerahan yang sama diatas latar belakang putih, di atas latar belakang abu-abu netral dan di atas hitam. ketiganya dijejerkan dan akan tampak efek yang berlainan.

Warna tersebut akan tampak lebih tua di atas putih, akan tampak tetap di atas abu-abu netral, dan tampak lebih cerah atau lebih muda di atas hitam. Dalam penggunaannya, nilai cerah akan menambah luas ukuran suatu objek. Misalnya ruangan sempit yang dindingnya dicat dengan warna cerah akan terasa lebih luas dari ukuran yang sebenarnya bila memakai warna cerah. Sebaliknya nilai gelap akan terasa mempersempit atau memperkecil ukuran yang sebenarnya dari suatu objek. Putih serta nilai cerah lainnya akan memantulkan warna, sedangkan hitam akan menyerap warna/cahaya. Hitam juga akan mempersatukan warna dalam suatu komposisi, serta akan membantu menyelaraskan suatu susunan warna-warna yang kuat dalam nilai-nilai yang sama. Kontras yang kuat antara putih dan hitam atau antara cerah dan gelap kesannya lebih mencolok dibandingkan dengan kontras antara warna-warna yang kuat dalam nilai yang sama

Dari uraian mengenai nilai dapat dibuat rangkuman sebagai berikut :

1. Putih terasa menambah kecerahan warna serta menambah ukuran atau skala karena putih memantulkan cahaya.
2. Hitam menyerap warna serta menciutkan ukuran karena hitam menyerap cahaya.
3. Abu-abu akan menetralsir, makin dekat warna makin dekat nilai abu-abu dan makin kuat netralnya.
4. Putih di atas hitam terasa kurang mencolok dibandingkan dengan hitam di atas putih, karena putih memantulkan cahaya sedangkan hitam menyerapnya.
5. Nilai kontras yang kuat mempunyai kekuatan untuk menarik perhatian dan bila tidak digunakan secara ahli akan menimbulkan suatu efek yang membingungkan.
6. Nilai yang berdekatan mempunyai sifat yang aman/damai.
7. Nilai kontras yang kuat akan membuat siluet suatu objek.

Pencampuran warna dengan hitam, putih atau abu-abu akan menghasilkan tiga macam tingkat kecerahan warna, yaitu yang dinamakan deretan warna cerah *tints*, deretan warna nada atau *tones*, dan deretan warna gelap atau *shades*.

Faber Birren dalam bukunya *Principles of Color* membuat suatu skema ketiga tingkatan warna tersebut, yang memperjelas hal itu. Di bagian kiri kita melihat warna murni (*color*) yang diambil dari salah satu warna pada lingkaran warna. Di sebelah kanan atas putih (*white*), dan di kanan bagian bawah hitam (*black*). Warna murni yang dicampur dengan putih dan dibuat sederetan langkah yang konstan menghasilkan sederet warna cerah (*tints*). Warna murni dicampurkan dengan hitam dan setelah ditemukan warna pertengahan atau *intermediate* lalu dibuat sederet warna campuran dengan langkah yang konstan akan tercipta sederet warna gelap (*shade*). Abu-abu pertengahan antara hitam dan putih (Kn.5) yang dicampur dengan warna murni akan menghasilkan sederet warna nada (*tones*) dengan langkah yang konstan pula.

d. Klasifikasi Warna Berdasar Karakteristiknya

- Warna positif atau aktif: yang termasuk di dalam golongan ini adalah warna kuning, merah, oranye. Warna ini memberikan kesan sifat dan karakter yang aktif.
- Warna negatif atau pasif: yang termasuk dalam golongan ini adalah warna biru, biru kemerahan, merah kebiruan. Warna-warna ini mengidentifikasikan kegelisahan, kepatuhan, kegairahan, pemikiran yang lemah lembut.

e. Klasifikasi Warna Berdasar Kualitasnya

- *Hue* : posisi warna dalam lingkaran warna, mengacu kepada nama-nama dari warna tersebut. *Hue* membedakan kualitas warna antara yang satu dengan yang lainnya.
- *Chroma* : kekuatan dan kelemahan warna, mengacu pada intensitas warna, misalnya warna kuning mempunyai intensitas warna yang kuat, sedangkan warna ungu kurang kuat intensitasnya.
- *Value* : kualitas warna, terang atau gelap bila dibandingkan dengan warna hitam atau putih. Penambahan warna hitam dapat menyebabkan warna menjadi gelap, sedangkan penambahan warna putih dapat menyebabkan warna menjadi lebih muda dan terang. *Value* dapat dibedakan menjadi :
 - *Tint* : warna dengan *value* tinggi, dianggap lebih ringan dan terang oleh karena tambahan warna putih.
 - *Shade*: warna dengan *value* rendah, warna yang lebih berat karena tambahan unsur hitam.

f. Klasifikasi Warna Berdasar Maknanya

Warna dapat mempengaruhi jiwa manusia dengan kuat atau dapat mempengaruhi emosi manusia. Warna juga dapat menggambarkan suasana hati seseorang. Kesukaan orang terhadap warna, menurut penelitian ilmu jiwa bisa diasosiasikan dengan sifat pembawaan orangnya. Berikut ini adalah gambaran beberapa warna yang mempunyai perlambangan secara umum:

- Merah : merah merupakan warna terkuat, menarik perhatian, bersifat agresif. Warna ini diasosiasikan sebagai kemarahan, darah, berani, kekuatan, bahaya. Namun di Cina, warna merah biasanya melambangkan kebahagiaan.
- Merah keunguan : memiliki karakteristik mulia, agung, kaya, mengesankan. Warna-warna ini disukai oleh raja pada masa lampau.
- Ungu : karakteristiknya sejuk, negatif, mundur, tenggelam, khidmat, murung. Warna ini melambangkan duka cita, suci, lambang agama.
- Biru : memiliki karakteristik sejuk, pasif, tenang, damai. Goethe menyebutnya sebagai warna yang mempesona, spiritual, kesepian. Biru melambangkan kesucian, harapan, dan kedamaian.
- Hijau : warna hijau memiliki karakteristik yang hampir sama dengan biru. Dibandingkan dengan warna lain, warna ini relatif lebih netral. Pengaruh terhadap emosi hampir mendekati pasif; lebih bersifat istirahat, rileks. Hijau melambangkan perenungan, kepercayaan. Dalam penggunaan secara sosial, hijau melambangkan kesegaran, mentah, muda, pertumbuhan, kehidupan, dan harapan. Sifat negatif dari warna hijau adalah warna yang tidak disukai anak-anak, diasosiasikan dengan racun, penyakit.
- Kuning : kuning adalah kumpulan dua fenomena penting dalam kehidupan manusia, yaitu kehidupan yang diberikan oleh matahari di angkasa, dan emas sebagai kekayaan di bumi. Kuning adalah warna cerah, karena itu sering dilambangkan sebagai kesenangan dan kelincahan. Bila merah dan biru melambangkan jantung dan roh, maka kuning adalah lambang intelektual. Kuning memaknakan kemuliaan cinta serta pengertian yang mendalam dalam hubungan antar manusia.

- Putih : warna putih memiliki karakter yang positif, cemerlang, ringan, polos, dan sederhana. Merupakan lambang kejujuran, kemurnian. Warna ini sering mengimajinasikan kebalikan dari warna hitam.
- Abu-abu : warna abu-abu sering melambangkan orang yang telah berumur dengan kepasifannya, sabar, dan rendah hati. Abu-abu juga melambangkan intelegensia, tetapi juga mempunyai lambang negatif, yaitu keragu-raguan.
- Hitam : warna hitam melambangkan kegelapan dan ketidakhadiran cahaya. Merupakan lambang misteri, warna malam, dan selalu diidentifikasi dengan kebalikan dari warna putih, berlawanan dengan cahaya terang. Namun warna hitam juga dapat menunjukkan sifat-sifat yang positif, yaitu menandakan sikap tegas, kukuh, formal.

3.1.2. Tinjauan Unsur Komposisi

3.1.2.1. Penataan *Layout*

Layout adalah proses menyusun bagian dan lain sebagainya 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 di dalam desain. *Layout* juga dapat dikatakan sebagai ilmu manajemen ruang dan bentuk. Tujuan utama penyusunan *layout* adalah untuk menghadirkan aspek visual dari tulisan maupun gambar yang akan dikomunikasikan kepada pembacanya, agar mampu menerima informasi yang disajikan secara maksimal tanpa kesulitan yang berarti. Ada 3 kriteria 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 penarik perhatian. (Siebert 1)

Layout yang baik akan mampu menyajikan sejumlah informasi dalam cara yang praktis dan estetis bagi yang melihatnya. tidak ada aturan khusus dalam menyusun tata letak halaman selain bahwa informasi tetap poin utama yang penting untuk disajikan (Ambrose 6-11)

Untuk menciptakan suatu *layout* yang baik, seringkali diperlukan garis maya yang biasanya dikenal dengan *grid*. *Grid* merupakan alat bantu untuk menata tipografi dan gambar, dan dipakai di semua aspek desain terutama pada bagian editorial/isi.

Grid harus cukup fleksibel untuk berbagai perubahan seperti perubahan *layout* dan tulisan, dan cukup fungsional untuk pemotongan kertas pasca cetak serta penjilidan akhir. *Grid* membagi bidang kerja kedalam beberapa unit yang memberikan gambaran struktur dimana elemen desain akan ditempatkan. Dalam hal ini, *grid* berfungsi untuk membantu menyatukan semua elemen desain (Dabner 100).

a. Komposisi Secara Umum (Vertikal - Horizontal)

Komposisi berkaitan dengan bagaimana kita akan meletakkan segala elemen desain. Pada dasarnya, *layout* dibagi menjadi dua macam gaya dasar, simetris dan asimetris. Secara umum, *layout* simetris diasosiasikan dengan pendekatan desain tradisional dimana desain yang dihasilkan disusun terpusat di satu titik suatu halaman atau bidang kerja. Jenis *layout* ini awalnya digunakan pada penerbitan buku, yang mengambil kecenderungan dari manuskrip tulisan tangan dari abad pertengahan.

b. Perkembangan Komposisi

Komposisi *layout* yang asimetris mulai digunakan pada awal 1930, yang dipionir oleh desainer dari sekolah Bauhaus, dan berkembang seiring jenis huruf *sans serif*. Pada masa sekarang, *layout* yang asimetris kerap dipadukan dengan gaya yang simetris dalam satu halaman (Dabner 102-3).

c. Warna dan Komposisi

Disamping akan memperlebar atau mempersempit, warna dapat pula mengubah jarak pada komposisi gambar. Sebagai contoh, sebuah ruangan akan terasa lebih tinggi bila warna langit-langit ruangan itu diberi warna bernilai cerah.

3.1.2.2. Tinjauan Teori Perspektif Sederhana

Perspektif adalah hukum yang memprediksi dan menjelaskan tentang ragam dan cara bagaimana suatu objek yang tampak semakin berkurang dan semakin kecil ukurannya pada saat objek tersebut berada pada jarak yang jauh dari pengamat (Raynes 18) Basis dari semua perspektif adalah titik di mana mata kita melihat terjauh atau tepi langit. Hukum perspektif yaitu semua garis paralel/ sejajar akan menuju pada satu titik yang sama. Aspek lainnya yaitu objek-objek yang berjarak sama tampak semakin mengecil hingga mendekati horizon. Jarak antara objek yang berjarak sama tersebut dilakukan secara konstan.

3.1.2.3. Tinjauan Teori Tata Cahaya

Pencapaian berkaitan dengan aspek kualitas atau terang gelap (*Value*) karena aspek cahaya menentukan kualitas gradasi suatu objek.

Dengan tekanan gelap dan terang maka dapat dicapai bentuk 3 dimensi. Elemen-elemen dari cahaya yang menentukan skala gradasi antara lain:

- *Highlights* (Cahaya maksimum) atau bagian dari objek yang memiliki warna paling ringan atau paling terang dibandingkan dengan bagian lainnya dan biasanya muncul dari permukaan yang paling halus dan mengkilap. *Highlights* berupa bintik sinar yang kuat dan mengena pada bagian puncak dari permukaan yang menghadap ke arah sumber cahaya.
- *Lights* (Cahaya) dan *Shadow* (Bayangan) merupakan kualitas gelap terang yang paling luas areanya, berada di antara *highlights* dan juga pusat bayangan.
- *Core of the Shadow* (Pusat Bayangan) yaitu area dimana konsentrasi bayangan paling gelap, posisinya paralel dengan sumber cahaya, pusat bayangan tidak menerima penerangan.
- *Reflected Light* (Pantulan Cahaya) yaitu area dimana cahaya dipantulkan kembali dari permukaan yang tidak seberapa jauh, berfungsi sebagai pengisi dan membuat objek semakin jelas bentuknya.
- *Cast Shadow* (pantulan Bayangan) yaitu bayangan yang terjadi dari objek pada bidang yang berdekatan, biasanya lebih gelap daripada pusat bayangan.

3.1.3. Tinjauan Gambar Ilustrasi

3.1.3.1. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasar Bidang Kajian

- Ilustrasi Editorial.

Banyak dijumpai pada novel-novel, buku-buku bacaan anak dan orang dewasa, buku-buku olah raga, kartun dan karikatur (politik) dan lain sebagainya. Untuk ilustrasi buku anak-anak yang banyak mengangkat tema fantasi, keberadaan ilustrasi sangat penting karena mampu mengembangkan cerita. Sedangkan ilustrasi pada surat kabar dan majalah yang berkaitan dengan artikel berfungsi sebagai komunikasi massa, dapat berupa gambar maupun fotografi.

Pada sampul sebuah buku, ilustrasi berfungsi untuk menarik perhatian pembeli, sehingga selain kata-kata, gambar juga dapat menggambarkan isi buku secara efektif.

Selain itu ilustrasi dalam sebuah buku berfungsi untuk menguraikan teks sehingga antara ilustrasi dan teks saling mendukung.

- Ilustrasi Periklanan.

Merupakan ilustrasi berguna untuk promosi dan pemasaran serta mempengaruhi ketertarikan konsumen, diantaranya adalah:

- Ilustrasi *fashion*. Dapat berbentuk fotografi maupun gambar yang memberi informasi sekitar *fashion* maupun mempromosikan dan menjual produk-produk *fashion*.
- Ilustrasi produk. Berfungsi untuk menggambarkan produk yang diproduksi semenarik mungkin untuk ditawarkan kepada konsumen.
- Ilustrasi pariwisata. Biasanya menggambarkan pemandangan alam, arsitektur dan figur-figur tertentu di daerah yang dipromosikan.
- Ilustrasi medis. Ilustrasi ini berkaitan dengan pengetahuan kedokteran, sehingga ilustrator dituntut memiliki pengetahuan kedokteran selain fungsinya sebagai media komunikasi visual.
- Ilustrasi ilmiah. Ilustrasi ini bertujuan untuk menggambarkan material-material tertentu yang membutuhkan ketepatan, kejelasan dan kerapian, misalnya bangunan dan arsitektur bentuk-bentuk konstruksi geometri lainnya.

3.1.3.2. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasar Sifat dan Fungsi

- Gambar ilustrasi yang bertujuan untuk menjelaskan keadaan yang dilihat, baik berupa sketsa kasar dengan garis-garis yang cepat maupun gambar yang detail. Contoh: sketsa cepat atau bahkan *photo realism* (mirip foto, karena detail yang akurat).
- Gambar ilustrasi yang bertujuan untuk memvisualisasikan apa yang diimajinasikan, yaitu dengan menggambarkan objek atau keadaan yang tidak ada dalam kenyataan. visualisasinya dapat berupa penggambaran yang mewakili sesuatu bahkan dalam bentuk abstrak. Contoh gaya *surrealism* (Salvador Dali) yang memberikan penggambaran seperti fantasi dan mimpi.

- Gambar ilustrasi yang memvisualisasikan suatu ide dan konsep, misalnya dalam bentuk simbolisasi. Gambar ini tidak hanya menekankan masalah teknik dan kemampuan namun juga kedalaman isi yang digambarkan.
Tipe penggambarannya menghadirkan sudut panjang, perasaan dan emosi, interpretasi dan ekspresi orang yang menggambarinya sehingga berkesan ekspresif
- Gambar ilustrasi yang berfungsi untuk menghias atau sebagai unsur dekoratif. Gambar ini mengisi komposisi bidang yang kosong untuk memberi daya tarik dan memenuhi kepuasan estetis bagi pengamatnya.
- Gambar ilustrasi yang menjembatani pemahaman terhadap bahasa verbal. Ilustrasi dan teks saling mendukung serta mempermudah pembaca mengerti cerita yang disajikan.

3.1.3.3. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasar Alat

Sejumlah sarana ataupun perlengkapan yang dipergunakan untuk menggambar, antara lain:

- Perlengkapan sketsa, yang meliputi pensil, *charcoal*/pensil arang, bolpen, penghapus pensil dan lain sebagainya. Pensil berguna untuk menciptakan garis-garis bantu sebelum proses *rendering*. *Charcoal* berguna untuk mengoreksi kesalahan tanpa merusak permukaan kertas bila dihapus. Sedangkan bolpen dapat digunakan untuk menghasilkan garis-garis yang memiliki ragam ketebalan dalam membuat *outline* namun sukar untuk dihapus.
- Perlengkapan warna. Terdapat berbagai macam sarana pewarnaan, antara lain: pensil berwarna, cat air, cat minyak, crayon, pastel dan sebagainya.
- Kertas (untuk pensil warna, cat air, crayon, pastel, sketsa) atau kanvas (bagi cat minyak) memiliki berbagai macam jenis dan ukuran yang penggunaannya disesuaikan dengan kebutuhan.
- Kuas. Ada bermacam-macam jenis dan ukuran kuas yang penggunaannya disesuaikan dengan kebutuhan dan hasil yang hendak dicapai.
- Palet dan air. Palet dipergunakan untuk menghasilkan campuran cat yang dikehendaki sedangkan air berfungsi untuk menambah atau mengurangi campuran tersebut. Keduanya berguna dalam penggambaran dengan media cat air.

3.1.3.4. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasar Teknik

- Manual merupakan teknik gambar yang hanya dihasilkan dengan keterampilan tangan tanpa menggunakan alat bantu mesin sehingga menimbulkan kekhasan dan keunikan gaya masing-masing seniman atau ilustratornya yang terungkap dalam gaya dan ciri khas goresannya. Oleh karena itu, teknik manual dirasakan memiliki kelebihan dari segi lain estetikanya jika dibandingkan dengan komputer dalam proses pembuatan gambarnya
- Komputer merupakan teknik gambar ilustrasi yang memanfaatkan kemajuan teknologi. Teknik manual secara perlahan tergeser dengan komputerisasi yang berkemampuan menghasilkan bentuk-bentuk desain canggih dan berlapis-lapis dalam waktu yang relatif singkat seperti gaya *American New Wave*. Meskipun terkesan lebih modern, kekurangannya adalah sama sekali tidak terasa nilai dari goresan senimannya.
- Sejak ditemukannya alat kamera pada tahun 1665, fotografi juga digunakan sebagai hasil ilustrasi dan terus berkembang dengan adanya percetakan. Salah satu jenisnya adalah fotografi dokumentasi sebagai sarana untuk merekam peristiwa penting tanpa memperhatikan unsur estetisnya. Sedangkan yang dimaksudkan dalam ilustrasi fotografi adalah jenis fotografi yang sangat memperhatikan aspek estetis sehingga menjadi media ekspresi keindahan dan seni baru yang disebut Fotografi Piktorial.
- Kubisme sintetik/kolase/*collage*. *Photomontage*. *Collage* yang berarti menempel merupakan teknik menempelkan kertas, kain, gambar ataupun bermacam-macam benda lainnya pada suatu permukaan dan menjadi satu kesatuan. Gaya gambar seperti ini pertama kali dipergunakan oleh aliran *kubism*. Sedangkan *Photomontage* menerapkan prinsip yang sama dengan kolase dengan mempergunakan fotografi. Teknik *Photomontage* ini banyak dipergunakan pada gaya *Punk*, *Surrealism*, *Pop Art* dan *Dadaism*.

3.1.3.5. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasar Goresan

- **Arsir.** Merupakan teknik yang menggambarkan bentuk dari objek dengan mengisi daerah yang terkena bayangan sehingga volume benda dapat dideskripsikan. Ada beberapa teknik arsir, yaitu:
 - **Arsiran garis lurus**, antara lain garis-garis paralel (*hatching*) yaitu goresan garis dengan pola sejajar, garis-garis berpotongan (*cross hatching*) yaitu pola garis yang memotong garis-garis yang sejajar, garis-garis bervariasi (*scribbling*) yaitu garis yang bersifat acak ke segala arah dan menambah corak atau warna, bentuk dan volume.
 - **Arsiran mengikuti bentuk/melengkung**, antara lain garis-garis kontur perubahan bentuk objek baik bentuk melingkar maupun perspektifnya serta garis-garis kontur yang saling memotong (*cross contour hatching*) yang mendeskripsikan volume dan detail-detail benda.
- **Dry brush.** Merupakan teknik pembuatan gambar dengan menggunakan sapuan cat dan kuas setengah kering/*semi-dry* atau tanpa campuran air dengan cara menyapukan kuas ke permukaan kertas yang kasar untuk menghasilkan efek pecah-pecah.
- **Blocking** atau disebut sebagai pengecatan plakat. Bentuk cat plakat yang terkenal yaitu cat poster. Gambar yang dihasilkan biasanya akan berkesan datar, sedikit tanpa gradasi dan umumnya minim ornamen karena bertujuan untuk memusatkan perhatian pada objek utamanya yang sederhana.
- **Pointilism/texture.** Merupakan teknik menggambar dengan memanfaatkan kualitas permukaan suatu bidang, baik kasar maupun halus, keras dan lembut dan lain sebagainya. Teknik ini bersifat ekspresif, representasional dan inovatif karena ditentukan oleh material, teknik dan kreativitas seniman atau ilustratornya.

3.1.3.6. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasar Gaya Gambar

- *Realism/realis*. Merupakan salah satu gaya gambar yang segala sesuatunya digambarkan sesuai dengan keadaan sesungguhnya dalam kehidupan nyata.
- *Cubism/kubisme analitik*. Merupakan metode menggambar yang ditemukan Pablo Picasso dan George Braque pada awal abad 20. Walau menggambarkan objek yang nyata namun ilustrasinya bersifat abstrak dan geometris, bersifat 2 dimensi dan datar. Bentuk kubisme ini membuat perubahan di dalam gaya gambar dan desain modern yang terus berkembang.
- *Decorative/dekoratif*. Merupakan teknik atau gaya gambar yang menarik karena penuh ornamen. Namun tidak sepenuhnya memiliki kegunaan karena hanya memenuhi fungsi estetis atau penghias. Gaya dekoratif ini berkembang sebagai bentuk gerakan yang menghidupkan kembali ketrampilan tangan manusia dalam seni dan menolak kehadiran industri yang menggunakan tenaga mesin. Beberapa gaya gambar dekoratif yang terkenal yaitu *Victorian, Art and Craft* dan *Art Nouveau*.
- *Cartoon/kartun*. Merupakan bentuk gambar yang lucu dan menghibur yang disajikan dalam bentuk gambar maupun rangkain cerita baik berupa komik atau film animasi. Bentukim figur kartun yang lucu dihasilkan dengan penggambaran yang jauh dari kenyataan serta tidak proposional.
- *Caricature/ karikatur*, sebenarnya memiliki kemiripan dengan kartun, bahkan sering dikategorikan sebagai bagian dari kartun. Karikatur biasanya dimuat di dalam surat kabar dan majalah yang beertemakan berita aktual dengan penggambaran dan cerita yang bersifat menyindir namun juga kucu dan menghibur. Teknik penggambaran karikatur jauh dari realitas namun justru diterima dan dianggap sebagai simbol yang mewakili dan mengingatkan pengamat terhadap orang yang digambarkan. Karikatur yang ekstrem dikembangkan berdasarkan pengetahuan dasar wajah dan daerah kepala misalnya bila keunikan seseorang terletak pada hidungnya yang besar maka hal itu yang ditonjolkan sehingga mudah dikenali.

3.2. Konsep Kreatif Perancangan Cergam Grafis

3.2.1. Khalayak Sasaran

Target pembaca :

- Segi *Behaviour*
 - Sifat : penggemar buku cerita bergambar, gemar membaca, suka membeli buku.
- Segi *Demografis*
 - Jenis Kelamin : laki-laki dan perempuan
 - Usia : ± 11–19 tahun
 - Pendidikan : SMP - SMA
 - Pekerjaan : pelajar
 - Kebangsaan : Indonesia
 - Agama : semua agama
- Segi *Psikografi*
 - Kelas Sosial : semua golongan
 - Kepribadian : memiliki kecintaan terhadap cerita atau asli Indonesia.
- Segi *Geografis*
 - Wilayah : Indonesia (umum)
 - Ukuran kota : Kota besar
 - Kepadatan : Perkotaan, pinggiran kota

3.2.2. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dari perancangan buku cerita bergambar tentang Ken Arok ini adalah diharapkan dapat memberikan hiburan dan meningkatkan bacaan yang mengangkat tema yang berkaitan dengan kekayaan budaya dan sejarah bangsa Indonesia, pembaca juga dapat belajar dari cerita bergambar ini agar tidak mencontoh sifat karakter Ken Arok yang rela melakukan dan mengorbankan apa saja demi sesuatu yang dia inginkan dan dicita-citakan, bahwa apa gunanya seseorang berhasil memiliki dunia tetapi ia kehilangan nyawanya.

3.2.3. Strategi Kreatif

Dalam pencapaian tujuan perancangan buku cerita bergambar tentang Ken Arok maka diperlukan suatu strategi kreatif yang meliputi :

- Dengan dominasi *visual* sebagai elemen dan daya tarik utama, serta satu cerita penghantar yang mewakili sejumlah cerita tentang Ken Arok.
- Dalam menuturkan cerita, gaya bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia.
- Penyusunan layout serta aplikasi salah satu gaya desain diharapkan buku cergam ini tidak membosankan dan dapat dinikmati oleh *audience*.

3.3. Konsep Rancangan Cergam Grafis

3.3.1. Judul Rancangan Cergam Grafis

Judul rancangan cergam grafis ini adalah, perancangan cerita bergambar tentang Ken Arok.

3.3.1.1. Judul Utama Cergam Grafis

Judul utama cergam ini adalah Ken Arok.

3.3.1.2. Sub-Sub Judul Cergam Grafis

Dalam perancangan cergam ini terdapat sub-sub judul sebagai berikut

1. Lahirnya Ken Arok

Menceritakan tentang kelahiran dan masa kecil Ken Arok yang diasuh oleh seorang pencuri bernama Lembong.

2. Ken Arok Diusir Dari Rumah Lembong

Setelah diusir, Ken Arok tinggal sendirian dan kesepian di dalam hutan.

3. Berguru Pada Mpu Palot

Karena tak kuat sendirian ia memutuskan pergi dan bertemu Mpu Palot, Ken Arok diasuh dan dituruni ajian sakti.

4. Brahmana Lohgawe

Disaat berhadapan dengan prajurit Kediri, Ken Arok ditolong oleh Brahmana Lohgawe

5. Diangkat sebagai hamba akuwu Tumapel, Tunggul Ametung

Ken Arok diperkenalkan oleh brahmana Lohgawe dan mengabdikan kepada akuwu Tumapel. Diam-diam Ken Arok jatuh cinta pada Ken Dedes istri akuwu Tumapel yang sedang mengandung itu.

6. Keris Mpu Gandring

Karena berniat membunuh Tunggul Ametung demi merebut Ken Dedes, Ken Arok memesan sebilah keris kepada Mpu Gandring. Mpu Gandring sendiri akhirnya dibunuh juga oleh Ken Arok dengan keris itu.

7. Kebo Ijo

Seorang sahabat Ken Arok yang difitnah oleh Ken Arok sebagai pembunuh Tunggul Ametung ini mati dibunuh.

8. Menjadi Raja

Ken Arok memperistri Ken Dedes, dan menjadi raja. Ken Arok akhirnya dibunuh oleh Anusapati dengan menggunakan keris Mpu Gandring.

3.3.2 Tema Cerita

Sesuai dengan judul perancangan yang diambil, tema cerita pada buku cerita bergambar ini adalah sejarah kehidupan Ken Arok dari masa kecilnya hingga dewasa.

3.3.3. Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan perancangan buku cergam ini adalah karena kurangnya minat dan pengetahuan anak pada masa sekarang ini terhadap cerita asli Indonesia khususnya cerita Ken Arok. Mengerti hikmah atau nilai dibalik cerita, yaitu percuma saja seseorang yang memiliki dunia tetapi ia kehilangan nyawanya.

3.3.4. Bentuk Penyajian dan Variasi Tampilan

Penyajian buku cergam ini menggunakan *softcover*, dengan variasi tampilan menggunakan gaya desain ekspresionis.

3.3.5. Jumlah Seri

Jumlah seri: 1 seri

3.3.6. Ukuran dan Jumlah Halaman

Ukuran Buku : 29,7 x 21 cm

Jumlah Halaman : 50 halaman

3.3.7. Sinopsis

Ken Arok yang sejak kecil mewarisi sifat dan watak Lembong yang seorang pencuri merupakan penjahat yang menjadi buronan prajurit Kediri. Ken Arok beruntung bertemu dengan Brahmana bernama Lohgawe dan diselamatkan disaat hampir terbunuh oleh keroyokan para prajurit. Para prajurit tidak berani melanggar perintah seorang brahmana karena pada saat itu kedudukan brahmana dianggap suci dan kastanya berada di atas kasta ksatria atau raja. Ken Arok dijadikan abdi akuwu tumapel, tetapi Ken Arok diam-diam jatuh cinta pada istri akuwu Tumapel itu. Akhirnya Ken Arok membunuh akuwu Tumapel dengan keris buatan mpu Gandring, mpu Gandring sendiri dibunuh Ken Arok karena tidak mampu membuat keris dalam jangka waktu yang diinginkan Ken Arok. Setelah Tunggul Ametung mati Ken Arok memperistri Ken Dedes yang tengah mengandung anak dari akuwu Tumapel. Setelah berhasil memiliki istri yang diinginkannya Ken Arok mengangkat diri menjadi akuwu hingga akhirnya menjadi raja. Akhirnya Ken Dedes melahirkan anak Tunggul Ametung dan diberi nama Anusapati. Dari Ken Arok sendiri Ken Dedes melahirkan 4 orang anak, yaitu Mahisa Wongateleng, Panji Sabrang, Agni Bhaya, dan Dewi Rimbu. Ken Arok juga mempunyai 4 orang anak dari Ken Umang seorang budak Ken Dedes, yaitu Panji Tohjaya, Panji Sedatu, Wregola, dan Dewi Rambi. Kasih sayang Ken Arok pada Anusapati selalu lain bila dibandingkan 8 anak kandungnya itu. Menginjak dewasa Anusapati sadar dan mengetahui bahwa ayahnya yang sebenarnya bukanlah Ken Arok melainkan Tunggul Ametung. Akhir cerita Anusapati membunuh Ken Arok dan Anusapati sendiri dibunuh oleh Panji Tohjaya.

3.3.8. Setting Cerita

- Pekuburan (semak-semak) : Tempat Lembong menemukan bayi Ken Arok
- Hutan (pepohonan) : Ken Arok diusir Lembong dari rumah dan tinggal di
hutan
- Desa (depan rumah Lembong): Ken Arok diusir dari rumah Lembong
- Pedesaan : Ken Arok dikejar prajurit Kediri dan diselamatkan brahmana Lohgawe.
- Kediaman Mpu Gandring : Ken Arok memesan keris
- Kamar Tunggul Ametung : Ken Arok membunuh Tunggul Ametung
- Rumah Kebo Ijo : Kebo Ijo difitnah, ditangkap dan dibunuh
- Taman Kerajaan : Ken Arok mempersunting Ken Dedes

3.3.9. Konflik

Permasalahan utama yang ada pada cergam Ken Arok ini adalah Ken Arok merupakan orang yang pandai, cerdas, pemberani, tetapi ia melakukan banyak kejahatan demi mencapai cita-citanya.

3.4. Konsep Karakter Tokoh Cerita

3.4.1. Karakter Tokoh Utama

- Ken Arok
Berkarakter : pemuda yang gagah, keras, tegar, pemberani, pantang menyerah, mau melakukan apa saja demi mendapatkan sesuatu yang diinginkannya.

3.4.2. Karakter Tokoh Pendukung

- Lembong
Berkarakter : Pencuri, mudah emosi.
- Ken Dedes
Berkarakter : Wanita keturunan kaum brahmana yang terkenal akan kecantikannya pada waktu itu, lemah lembut, dan apa adanya.

- **Tunggul Ametung :**
Berkarakter : Bijaksana, tegas, dan percaya kepada Ken Arok.
- **Kebo Ijo**
Berkarakter: Setia kawan, rakus, bodoh, dan suka pamer barang berharga.
- **Brahmana Lohgawe**
Berkarakter: Bijaksana, sakti, dan berilmu tinggi.
- **Mpu Palot**
Berkarakter: Penyayang, penyabar, memiliki ilmu tingkat tinggi.
- **Mpu Gandring**
Berkarakter: Sabar dan tekun bekerja.
- **Bango Samparan**
Berkarakter: Licik tetapi setia kawan.

3.5. Konsep Dasar Gaya Desain

Cerita Bergambar ini menggunakan gaya ilustrasi realis. Realis berarti memiliki kemiripan dan hampir sama dengan aslinya.

3.6. Konsep Warna

Warna yang dipakai dalam *lay out* buku cerita bergambar tentang Ken Arok ini adalah dengan dominasi warna putih. Alasan pemilihan warna ini adalah agar tampilan ilustrasi pada buku cergam ini tampak menonjol.

3.7. Tehnik Pengerjaan

Ilustrasi dikerjakan secara manual dan diwarnai dengan menggunakan komputer (adobe photoshop) berdasarkan inspirasi dari cerita-cerita Ken Arok sebelumnya, Penataan layout dikerjakan dengan memakai teknik komputer.

3.8. Konsep Font

3.8.1. Font Judul

Font yang dipakai adalah DeVinne Orn dimana font ini memiliki karakter yang menunjukkan kesan artistic dan menggambarkan kebudayaan pada zaman itu.

3.8.2. Font Nama Pengarang

Font nama pengarang juga memakai DeVenne Orn, menyesuaikan dengan font judul yang dipakai

3.8.3. Font Teks Narasi

Font teks narasi yang dipakai adalah Comic Sans, agar buku cergam Ken Arok mudah dibaca, menunjukkan kesan gambar komik atau ilustrasi pada buku cergam Ken Arok.

3.8.4. Font Dekoratif

Font Dekoratif yang dipakai adalah Trebuchet yang fleksibel, keras, dan kuat.

3.9. Storyline

Sequence pertama:

- Lembong menemukan seorang bayi
- Bayi itu diberi nama Ken Arok dan dijadikan anak oleh Lembong

Sequence dua:

- Ken Arok tumbuh menjadi anak yang cerdas, tetapi suka berjudi.
- Lembong mengusir Ken Arok dari rumah

Sequence tiga:

- Ken Arok tidak punya tempat tinggal hingga ia hidup di hutan
- Karena kesepian, Ken Arok pergi dari hutan menuju desa Siganggeng dan berbuat kejahatan

Sequence empat:

- Ken Arok berguru pada Mpu Palot
- Akuwu Tumapel diperintahkan untuk menangkap Ken Arok

Sequence lima:

- Mpu Palot menurunkan ajian sakti kepada Ken Arok
- Ken Arok lari dari kejaran para prajurit Kediri

Sequence enam:

- Ken Arok terdesak dan dikeroyok prajurit
- Ditolong oleh brahmana Lohgawe dan dijadikan abdi Tunggul Ametung.

Sequence tujuh:

- Ken Arok menjadi abdi Tunggul Ametung dan bersahabat dengan Kebo Ijo
- Diam-diam Ken Arok jatuh hati pada Ken Dedes, istri Tunggul Ametung.

Sequence delapan:

- Ken Arok ingin memiliki Ken dedes sebagai istri
- Memesan keris mpu Gandring untuk membunuh Tunggul Ametung
- Ken Arok membunuh Mpu Gandring

Sequence sembilan:

- Ken Arok meminjamkan keris kepada Kebo Ijo
- Ken Arok membunuh Tunggul Ametung dan memfitnah Kebo Ijo
- Kebo Ijo dituduh ditangkap dan dibunuh

Sequence sepuluh:

- Ken Arok memperistri Ken Dedes yang tengah mengandung anak Tunggul Ametung dan memanfaatkan keadaan dengan mengangkat diri sebagai akuwu Tumapel
- Ken Arok akhirnya menjadi raja, akan tetapi ia akhirnya mati dibunuh Anusapati, anak Tunggul Ametung dari Ken Dedes.

3.10. Biaya Produksi dan Biaya Kreatif

- Buku A4			
Kertas Art paper 310 gsm	Rp. 10.000,- x 2 lmbr		Rp. 20.000,-
Kertas Art paper 250 gsm	Rp. 9.000,- x 50 lembar		Rp. 450.000,-
Finishing/Laminasi	Rp. 5.000,- x 52 lembar		Rp. 26.000,-
			+ _____
	Total sementara		Rp. 496.000,-
- Postcard (10 cm x15 cm)			
Kertas Art paper 270 gsm	Rp. 2000,- x 3 lembar		Rp. 6.000,-
Potong	Rp. 10.000,-		Rp. 10.000,-
			Rp. + _____
	Total sementara		Rp. 16.000,-
- Pembatas buku (5cmx15cm) (biaya proses cetaknya termasuk pada pembuatan postcard)			0

Dengan demikian, biaya pembuatan buku adalah **Rp. 512.000,-** per buku.

Biaya tersebut belum termasuk biaya media promosi, yaitu poster buku, poster pameran, x-banner, dan halaman terbaik. Buku akan dijual dengan harga Rp. 50.000,-.