

3. KONSEP DESAIN

3.1 Tinjauan tentang Gambar

Gambar atau imaji (dari Bahasa Inggris *image*, Latin *imago*) adalah benda yang dihasilkan atas upaya manusia dalam memproduksi kemiripan dari suatu obyek, biasanya obyek-obyek fisik/nyata. Dalam gambar terdapat unsur-unsur gambar.

3.1.1 Tinjauan tentang Unsur Gambar

3.1.1.1 Garis (Line)

Pengertian garis menurut Sanyoto (71), secara umum, garis dapat diartikan sebagai suatu bentuk yang kecil memanjang. Melalui sebuah ‘garis’, bobot kualitas serta karakter bahan dapat diungkapkan secara sederhana. Garis bisa lancar, terputus-putus, bias beruas-ruas seperti naga, yang pasti garis adalah sesuatu yang bias menimbulkan khayalan sesuatu yang kecil dan memanjang. Ada dua macam bentuk garis yaitu:

a) Garis Nyata

Garis nyata adalah suatu hasil goresan, misalnya kaligrafi. Kaligrafi merupakan contoh garis yang lembut, lincah, luwes, kadang-kadang kuat, lembut, manis, gemulai lembut, ringan tertegun-tegun, melesat lancar, gempal, dan sebagainya. Kaligrafi adalah contoh suatu symbol emosi yang diekspresikan dalam goresan berirama, dengan *mood* yang berkualitas tinggi.

b) Garis Semu

Garis Semu adalah garis yang sebenarnya tidak ada, namun terlihat seperti ada. Misalnya saja, batas limit suatu benda, batas ruang, batas warna, batas cahaya, bentuk massa, rangkaian massa, dan lain-lain.

3.1.1.1.1 Potensi Garis (Line)

Dalam bidang seni/desain, garis merupakan unsure yang memiliki peranan paling besar dan terpenting, karena garis memiliki peran ganda, yaitu garis sebagai goresan nya ta yang mampu menghasilkan nilai tersendiri, dan garis

sebagai garis semu yang dapat membantu membentuk keindahan suatu karya seni, yang kesemua garis tersebut memiliki karakter-karakter tertentu. Baik garis nyata maupun semu memiliki potensi sendiri-sendiri. Adapun potensi yang dimiliki oleh garis nyata adalah:

- a) Dapat mengekspresikan gerak massa obyek tertentu, misalnya ombak laut, padi tertiup angin, dan lain-lain.
 - b) Mempunyai nilai ekspresi pribadi, yang apabila dikuasai suasana (*mood*), sentuhan (*touch*), dan alat (*medium*), garis dapat mantab, goyah, gelap, pucat, lemah gemulai, dan sebagainya, yang dapat member emosi marah, ragu-ragu, sedih, gembira, dan lain-lain.
 - c) Garis mempunyai kemampuan membentuk tekstur/barik kasar yang bersifat semu maupun nyata.
 - d) Dapat memberikan sugesti dalam menggaris batas (membuat kontur). Dengan beberapa goresan saja, sebuah bentuk dapat dicapai, sehingga dikatakan bahwa garis merupakan ekonomis dalam seni.
 - e) Mempunyai kemampuan membuat gelap terang (*value*) untuk arsip gambar.
 - f) Mempunyai kemampuan menciptakan komunikasi seperti kode-kode, huruf-huruf, gambar grafik, gambar-gambar teknik, lambing-lambang, dan lain-lain.
- Adapun potensi yang dimiliki oleh garis semu adalah:

- a) Untuk menyatukan atau menggerombolkan obyek-obyek pada suatu garis tertentu, sehingga berakibat tidak cerai berai (prinsip kesatuan/*unity*)
- b) Untuk menciptakan irama, seperti gemulai, tajam, kreas, dan sebagainya yang enak dilihat.
- c) Untuk membimbing pandangan dari tempat satu ke tempat lain yang dipentingkan.
- d) Untuk menentukan karakter karya seni dengan bentuk garis yang dibuat.

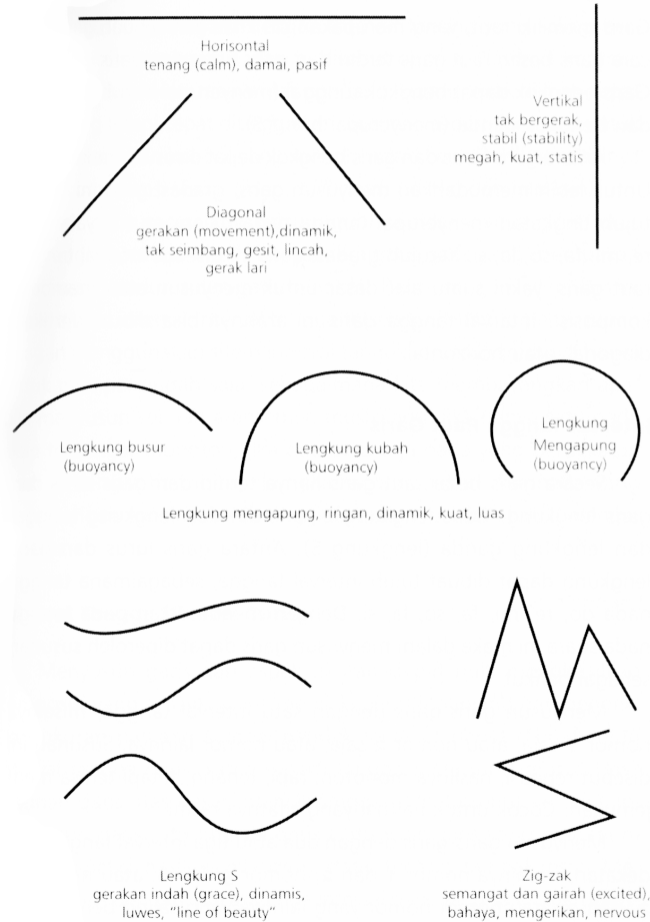
3.1.1.1.2 Karakter Garis (Line)

Karakter garis merupakan bahasa rupa dari unsure garis, baik garis nyata maupun garis semu. Bahasa garis ini sangat penting dalam penciptaan karya seni/desain untuk menciptakan karakter yang diinginkan. Beberapa karakter dari garis adalah:

- a) Garis horisontal
Garis horisontal member karakter tentang (*calm*), damai, pasif, kaku, melambangkan ketenangan, kedamaian, kemantaban.
- b) Garis vertikal
Garis vertikal atau garis tegak ke atas mengesankan agung, jujur, tegas, cerah, cita-cita, dan pengharapan. Garis vertikal memberikan karakter keseimbangan (*stability*), megah, kuat, tetap statis, dan kaku. Melambangkan kestabilan, keseimbangan, kemegahan, kekuatan, kekokohan, kejujuran, dan kemashuran.
- c) Garis diagonal
Garis diagonal memberikan karakter gerakan (*movement*), gerak lari/meluncur, dinamik, tak seimbang, gerak gesit, lincah, dan mengetarkan. Melambangkan kedinamisan, kegesitan, kelincahan.
- d) Garis zig-zag
Garis zig-zag member karakter gairah (*excited*), semangat, bahaya, mengerikan. Karena dibuat dengan tikungan-tikungan tajam dan mendadak maka mengesankan *nervous*, dalam irama musik, dapat dikatakan seperti *rolling stone*, rock, metal, dan sebagainya. Melambangkan gerak semangat, kegairahan, bahaya.
- e) Garis lengkung
Garis lengkung ini member karakter ringan, dinamis, dan kuat. Melambangkan kemegahan, kekuatan, kedinamisan.
- f) Garis lengkung S
Garis lengkung S atau garis lemah gemulai (*grace*) merupakan garis lengkung majemuk atau lengkung ganda. Garis ini dibuat dengan gerakan melengkung ke atas bersambung ke bawah atau melengkung ke kanan bersambung melengkung ke kiri, yang merupakan gerakan yang indah sehingga garis ini sering disebut "*line of beauty*". Garis lengkung S member karakter indah, dinamis, luwes. Melambangkan keindahan, kedinamisan, keluwesan.

Analisis Unsur/Elemen Seni dan Desain

KARAKTER GARIS



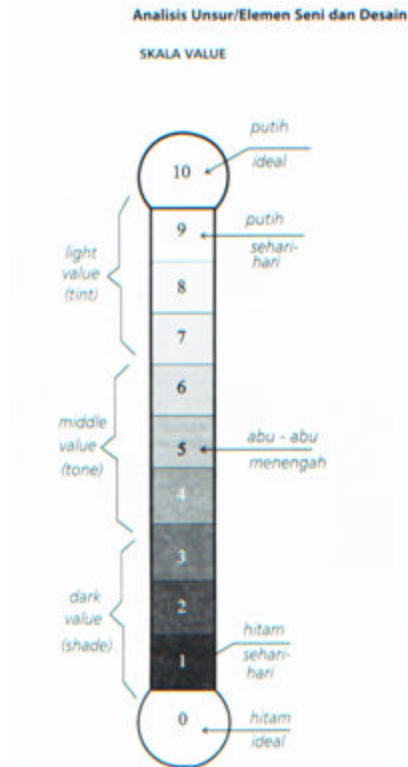
Gambar 3.1. Karakter Garis

Sumber: Sanyoto (2009, p.12)

3.1.1.2 Kualitas Terang Gelap (*Value*)

Value adalah kualitas gelap terang pada suatu warna tertentu. Putih merupakan tekanan yang paling rendah dan hitam merupakan kualitas yang paling gelap, dan pada tengah-tengahnya terdapat abu-abu. Walaupun sebuah benda tidak hitam putih (memiliki warna) namun benda tersebut tetap memiliki titik gelap terang yang dapat dianalisa dan dikoordinasi sebagai *value*. Bila garis mendeskripsikan obyek, maka *value* menjelaskan dan memperkaya garis sehingga bentuk-bentuk 3 dimensi menjadi lebih hidup, tempat dan bentuk antar benda

dapat ditentukan, membentuk pola, dan menggambarkan tekstur obyek, serta memberikan kesan dramatis.



Gambar 3.2. Skala *Value*

Sumber: Sanyoto (2009, p.27)

3.1.1.3 Bentuk dan Ruang (Shape dan Space)

3.1.1.3.1 Bentuk berupa bidang

Berdasarkan Sanyoto (83), bidang adalah suatu bentuk raut pipih, datar, memiliki dimensi panjang dan lebar serta menutup permukaan. Bidang dapat diartikan sebagai bentuk yang menempati ruang dan bentuk bidang sebagai ruangnya sendiri yang disebut dwimatra.

Bidang sebagai ruang adalah merupakan dwimatra dan merupakan tempat di mana obyek-obyek berada (triplek, kertas, karton, dan lain-lain), yang walaupun memiliki ketebalan, tetapi sangat tipis, dianggap tidak memiliki ketebalan, sehingga hanya berdimensi panjang dan lebar.

3.1.1.3.2 Ruang

Setiap bentuk pasti menempati ruang. Suatu bentuk dapat berupa dua dimensi atau tiga dimensi, maka ruang pun meliputi ruang dua dimensi/dwimatra dan ruang tiga dimensi/trimatra. Ruang dwimatra dapat berupa bidang datar yang hanya berdimensi memanjang dan melebar. Ruang trimatra berupa alam semesta, ruang rongga yang mempunyai dimensi tiga, yaitu panjang, lebar, dan dalam (tebal).

a) Ruang Dwimatra

Ruang Dwimatra adalah merupakan ruang papir/datar. Ruang dwimatra ini hanya mengenal dua dimensi yaitu panjang dan lebar.

b) Ruang Trimatra

Ruang trimatra merupakan jenis ruang yang benar-benar diartikan sebagai “ruangan” yang berongga atau ruang sempurna, yang memiliki tiga dimensi penuh, yaitu panjang, lebar, dan tebal/dalam.

c) Ruang Maya (Ruang Trimatra semu)

Ruang maya adalah ruang tiga dimensi semua, adalah ruang datar dua dimensi namun bentuk raut yang menempati ruang tersebut direka sedemikian rupa sehingga mampu mengecoh si penglihat secara imajinasi, sehingga terlihat seperti adanya ruang 3 dimensi.

3.1.1.4 Pola (Pattern)

Pola adalah bentuk pengulangan dari suatu elemen yang diulang-ulang dan disusun menjadi bentuk datar. Merupakan bentuk dekoratif datar yang tidak memiliki gradasi gelap terang sehingga menyerupai siluet dan meminimalkan volume obyek.

3.1.1.5 Tekstur (Texture)

Sanyoto (62) mengatakan; tekstur adalah nilai atau ciri khas suatu permukaan atau raut. Tekstur ini misalnya: kasar, halus, polos, bermotif, mengkilat, buram, licin, kasar, keras, lunak, dan sebagainya. Berdasarkan sifat maka tekstur dapat dibedakan menjadi tekstur raba dan tekstur lihat.

Tekstur raba adalah tekstur yang dapat dirasakan lewat indera peraba (ujung jari). Tekstur raba ini sifatnya nyata, artinya dilihat Nampak kasar, dirapapun juga kasar secara nyata. Termasuk tekstur raba adalah tekstur kasar-halus, licin-kasar, dan keras-lunak. Tekstur lihat adalah tekstur yang dirasakan lewat panca indera penglihatan. Tekstur lihat ini bersifat semu, artinya tekstur yang terlihat adalah kasar tetapi jika diraba ternyata halus. Termasuk tekstur lihat adalah tekstur bermotif, bercorak, atau bergambar. Tetapi ada kalanya tekstur lihat sesuai dengan apa yang dilihat, misalnya Nampak kasar dan ternyata memang kasar.

Dengan demikian secara sederhana tekstur dapat dikelompokkan ke dalam tekstur kasar nyata, tekstur kasar semu, dan tekstur halus.

a) Tekstur nyata (tekstur kasar nyata)

Tekstur kasar nyata ini memiliki peran amat penting dalam dunia seni rupa atau desain yaitu: membantu memperoleh keindahan, karena dengan permukaan yang kasar akan lebih muda memperoleh keselarasan/harmoni. Sebagai dominasi atau daya tarik. Membantu memperoleh keindahan yang berpadu dengan kekuatan (indah sekaligus kuat). Berguna untuk tujuan keindahan yang mengikuti fungsi, biasanya dijumpai pada desain-desain produk.

Tekstur nyata ini dapat berwujud tekstur alam, misalnya batu,kayu,kulit binatang, dan sebagainya. Dan juga dapat berupa tekstur buatan (dapat dibuat dengan apa saja, dengan kekasaran secara bebas, ditatah, diukir, atau dibuat menirru alam).

b) Tekstur kasar semu

Tekstur kasar semu adalah tekstur yang kekasaran rautnya bersifat semu, artinya terlihat kasar tetapi jika diraba halus. Terdapat tiga macam tekstur kasar semu yaitu: tekstur hias manual, yaitu tekstur yang menghiasi permukaan yang dibuat secara manual. Tekstur mekanik, yaitu tekstur yang dbuat dengan alat mekanik, seperti penggaris, jangka, fotografi, cetak computer, dan sebagainya. Tekstur ekspresi, yaitu tekstur yang merupakan bagian dari proses pendiptaan rupa, di mana raut dan tekstur merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

c) Tekstur halus

Tekstur halus adalah tekstur yang dilihat halus, dirabapun halus. Tekstur halus ini bias licin, kusam, atau mengkilat. Banyak yang berpendapat bahwa tekstur halus ini bukanlah tekstur, karena pada umumnya, tekstur selalu dihubungkan dengan permukaan yang kasar.

3.1.1.6 Warna (Colors)

Menurut Sanyoto (9), warna dapat didefinisikan secara obyektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Di antara bentuk-bentuk komunikasi non-verbal, warna adalah metode yang paling cepat untuk menyampaikan pesan-pesan dan arti. Di antara bermacam kegunaannya, warna dapat menstimulasi dan bekerja secara sinergi dengan semua indra kita, mengekspresikan konsep dan pemikiran, mengekspresikan fantasi ataupun keinginan, mengingatkan waktu dan tempat yang lain, dan menghasilkan respons estetik atau emosional.

Klasifikasi Warna berdasarkan Spektrum Warna

Warna dibagi menjadi dua, yaitu warna *additive* (warna yang berasal dari cahaya, dan disebut spectrum) dan *subtractive* (warna yang berasal dari bahan, dan disebut pigmen). Warna pokok additive adalah merah (*red*), hijau (*green*), dan biru (*blue*), yang juga dikenal dengan model warna RGB. Sedangkan warna pokok subtractive adalah sian (*cyan*), magenta, dan kuning (*yellow*) dan dikenal dengan model warna CMY.

Pencampuran warna cahaya (*spectrum*)

Warna pokok cahaya terdiri dari merah (*red*), hijau (*green*), dan biru (*blue*).

- a) Cahaya biru (*blue*) dipadukan dengan cahaya merah (*red*) menghasilkan cahaya magenta.
- b) Cahaya merah (*red*) dipadukan dengan cahaya hijau (*green*) menghasilkan cahaya kuning.
- c) Cahaya hijau (*green*) dipadukan dengan cahaya biru (*blue*) menghasilkan cahaya sian.
- d) Cahaya biru (*blue*) dipadukan dengan cahaya merah (*red*) dan cahaya hijau (*green*) menghasilkan cahaya putih/ jernih/ bening/ cahaya terang siang hari.

Pencampuran warna bahan (pigmen)

Warna pokok bahan terdiri dari sian (*cyan*), magenta, dan kuning (*yellow*) atau disebut CMY.

- a) Kuning (*yellow*) dicampur dengan sian (*cyan*) menghasilkan hijau (*green*).
- b) Magenta dicampur dengan Kuning (*yellow*) menghasilkan jingga merah (*orange*).
- c) sian (*cyan*) dicampur dengan magenta menghasilkan ungu biru (*violet*).
- d) Kuning (*yellow*) dicampur magenta dan dicampur dengan sian (*cyan*) menghasilkan gelap/hitam.

Warna-warna lain dapat dibuat dengan cara mencampur-campurkan warna dari hasil pencampuran warna-warna pokok bahan tersebut di atas untuk memperoleh warna-warna baru. Pencampuran warna bahan sifatnya tidak sempurna, di mana warna-warna tersebut sesungguhnya tidak bercampur tetapi pigmennya hanya berdampingan saja. Warna bahan tidak secermelang warna cahaya karena sifat pigmen selalu ada kandungan unsure kotor atau kandungan warna lain yang mempengaruhinya, sehingga pada computer selalu dengan rumusan model CMYK. K adalah prosentase hitam/gelap, di mana setiap warna selalu mengandung unsur warna gelap.

Klasifikasi Warna berdasarkan Gambar/Illustrasi

- a) Warna *Monochrome*

Warna yang menambahkan dan mengurangi intensitas dari satu warna saja. Gambar yang hanya memiliki satu warna (*monochrome*) dan kedalamannya tergambarkan dalam kualitas gelap dan terangnya. Gambar *monochrome* tidak mempresentasikan kenyataan/realitas yang ada, namun mengidentifikasi sebuah keseimbangan antara cahaya dan juga gelap dari sebuah obyek, bukan warna-warna tersebut. Gambar *monochrome* memberikan kesan volume dari sebuah warna, memberikan kesan kelonggaran dan kebebasan bagi pengamatnya untuk memiliki imajinasi tentang obyek gambar serta partisipasi dalam memahami obyek.

b) Warna *Polycromel Optical Color*

Warna yang menggunakan banyak kandungan warna yang dicampurkan, tidak semata-mata menambahkan intensitas dan kuat lemah seperti halnya *monochrome*. Polycrome membuat obyek menjadi realistis dan ekspresif sebab pencampuran warna didasarkan kepada warna-warna yang sesungguhnya dilihat.

Klasifikasi Warna berdasarkan Sensasinya

Suatu karya seni harus memiliki keunikan, keistimewaan, keunggulan, daya tarik, pusat perhatian atau pusat pandang, yang sering disebut sebagai dominasi warna. Warna dapat berfungsi sebagai dominasi manakala warna tersebut lain dari yang umum/kebanyakan. Penggunaan warna-warna analogus untuk seluruh komposisi misalnya, akan terlihat harmonis, tetapi akan terkesan mentah, datar, dan menjemukan jika tidak ada dominasinya. Oleh karena itu komposisi semacam itu perlu diberi dominasi, untuk menimbulkan suatu sensasi warna tersendiri. Suatu dominasi dapat terjadi apabila warna tersebut lain dari yang umum atau juga warna kontras, misalnya:

- a) Susunan warna-warna dingin dengan dominasi satu warna panas.
- b) Susunan warna-warna panas dengan dominasi satu warna dingin.
- c) Susunan warna-warna harmoni analogus dengan dominasi satu warna komplementernya atau satu warna kontras lain.
- d) Susunan warna-warna menggunakan *value* gelap dengan dominasi satu warna menggunakan *value* terang.
- e) Susunan warna-warna menggunakan *value* terang dengan dominasi satu warna menggunakan *value* gelap.
- f) Susunan warna-warna menggunakan intensitas *chroma* rendah dengan dominasi satu warna cemerlang.

Klasifikasi Warna berdasarkan Karakteristik

Warna Laras (Dekat)

- a) *Monochrome* : Warna yang dibuat dengan penambahan *value* (penambahan putih atau hitam)
- b) Analogus : Warna yang berdekatan dalam lingkaran warna, misalnya kuning sampai kuning hijau.

Warna Kontras (Jauh)

- a) Komplementer (Berlawanan)
Contoh: merah ke hijau.
- b) Split Komplementer (Terpisah)
Contoh: merah ke hijau biru atau kuning hijau.
- c) Double Split Komplementer
Contoh: ungu merah-kuning hijau dan merah jingga-merah biru.
- d) Triad (3 warna kontras: merah,kuning, biru)



Gambar 3.3. Triad Color

Sumber: mddrpaint.com,2009

Klasifikasi Warna berdasarkan Kualitas

a) *Hue*

Yaitu posisinya dalam lingkaran warna mengacu pada nama-nama dan warna-warna tersebut (misalnya merah, biru, kuning, dan sebagainya).*Hue* merupakan kualitas yang membedakan antara warna satu dan lainnya, sesuai dengan keunikan warna.

b) *Chroma*

Adalah kekuatan dan kelemahan warna yang mengacu pada intensitas warna, misalnya warna kuning memiliki intensitas warna yang berat sedangkan ukurang kuat.

c) *Value*

Yaitu kualitas warna terang atau gelap dibandingkan dengan warna hitam atau putih. Penambahan warna hitam dapat menyebabkan warna menjadi

gelap dan penambahan warna putih dapat membuat warna menjadi terang. *Value* dapat dibedakan menjadi:

Shade

Warna dengan *value* rendah, lebih gelap karena penambahan warna hitam.

Tint

Warna dengan *value* tinggi, lebih ringan dan terang karena penambahan warna putih.

Klasifikasi Warna berdasarkan Makna

Secara psikologis, warna memang mempengaruhi kita. Efek psikologisnya sering jauh lebih dahsyat daripada pengalaman visual kita. Warna tertentu memiliki psikologi tertentu pula. Warna-warna tertentu dapat merangsang kita, menciptakan gairah, atau sebaliknya membuat kita depresi dan melemahkan kita. Warna tertentu malah dapat membuat kita lapar. Efek ini dikenal dengan nama *chromodynamics*.

- a) Warna Panas: Warna yang mengacu pada warna merah dalam tingkat kepekatan warna dalam lingkaran warna. Merah merupakan warna yang kuat, agresif, dan mampu menggetarkan ruang di sekitarnya. Warna panas menonjol keluar dan mampu menarik perhatian. Karena alasan inilah, warna panas sering digunakan dalam *graphic signage* dan desain. Kekuatan dari warna panas mempengaruhi manusia di segala cara, seperti menunjukkan tekanan darah yang tinggi, menunjukkan kekacauan dalam suatu system.
- b) Warna dingin: Warna yang mengacu pada warna biru. Warna dingin yang cerah mampu mendominasi dan kuat. Warna dingin mengingatkan kita pada es dan salju. Yang termasuk warna dingin ialah biru, hijau, biru kehijauan. Warna dingin berlawanan dengan warna panas, bila digambarkan seperti es dan api. Warna dingin bersifat tenang.
- c) Warna hangat: Yang termasuk warna hangat ialah merah kejinggaan, jingga, kuning kejinggaan, yang selalu komposisinya berisikan campuran warna antara warna kuning dan merah.
- d) Warna sejuk: Biru merupakan dasar dari warna sejuk. Warna sejuk berbeda dengan warna dingin, yang mendasari perbedaan tersebut adalah penambahan warna kuning pada komposisinya. Yang termasuk warna sejuk adalah kuning

kehijauan, hijau, dan biru kehijauan dimana sering kita jumpai pada alam bebas. Warna sejuk bersidat santai, ringan, nyaman, tenang.

3.1.2 Tinjauan Unsur Komposisi

3.1.2.1 Penataan Layout

a. Komposisi secara Umum (Vertikal-Horisontal)

Bentuk penataan komposisi yang paling umum adalah pada bidang gambar berbentuk segi empat panjang. Komposisi ini merupakan cara penataan yang paling mudah dengan hasil yang sederhana. Subyek gambar menentukan bidang gambar yang dikehendaki, misalnya untuk penggambaran pemandangan alam / landscape umumnya akan mempergunakan komposisi horisontal atau memanjang menghasilkan gambar yang semakin dramatis pada bidang yang lebar. Sedangkan lukisan potret akan lebih sesuai bila menggunakan komposisi vertikal atau dalam posisi tegak karena membutuhkan persegi panjang yang tinggi.

Khusus pada penggambaran potret, posisi yang umum adalah tampak depan atau badan agak menyamping namun dengan wajah menghadap depan. Tipe penggambaran ini banyak dijumpai dalam penggambaran lukisan klasik dan kuno. Pada beberapa lukisan potret, penggambaran wajah agak menyamping ke kiri atau ke kanan dari garis tengah namun tetap member kesan frontal. Komposisi demikian terkesan aman karena tidak mengambil resiko di dalam mengatur tata letak.

b. Perkembangan Komposisi

Untuk mencapai bentuk yang lebih menarik, tak jarang komposisi tersebut banyak dilanggar. Komposisi yang beraneka ragam terkaji sejak ditemukannya kamera sehingga orang mulai berani untuk melakukan manipulasi komposisi. Hal ini dapat dilakukan dengan permainan grid sebagai garis bantu sehingga obyek dapat berada pada tempat yang unik dan menarik namun juga seimbang. Di mana format layoutnya bertumpu pada garis-garis vertikal dan horisontal dengan membagi bidang sehingga terkotak-kotak. Sehingga sekarang banyak dijumpai penggambaran obyek yang terpotong, terletak di sisi paling kanan, di sisi paling kiri, dan sebagainya. Umumnya pengaturan komposisi tersebut tetap

menggunakan elemen-elemen untuk menjaga keseimbangan gambar, seperti bayangan, subyek pembantu, pewarnaan, gradasi, dan lain sebagainya.

c. Warna dalam Komposisi

Dalam penempatan komposisi, kuat lemah warna juga sangat mempengaruhi. Bidang-bidang yang memiliki intensitas warna tinggi dan kontras kuat secara psikologis memiliki berat yang lebih dibandingkan benda-benda yang berintensitas warna lemah. Warna-warna netral serta area yang bertekstur datar cenderung mengurangi berat dari suatu komposisi. Sebuah area bidang yang sangat luas dapat diseimbangkan dengan area yang sempit dengan menggunakan warna berintensitas tinggi. Misalnya background yang petang dan polos, mempunyai efek mengkonsentrasikan perhatian secara frontal pada wajah atau figure subyek yang dilukis. Kesan komposisi seperti ini bersifat formal dan tradisional. Walaupun demikian, warna *background* tidak selalu disajikan secara polos. Dapat pula ditampilkan dengan detail meski tetap memusatkan perhatian pada subyek utama yang dianggap menonjol. Penggambaran *background* yang detail dapat dipergunakan untuk menggambarkan situasi dan suasana yang ada di sekitar obyek. Namun untuk menimbulkan kesan tidak terlalu berat, maka umumnya diberikan ruang negative (misalnya warna pucat atau putih) pada gambar. Upaya menonjolkan dan menimbulkan ketertarikan terhadap subyek utama dapat pula dilakukan dengan pembuatan *background* yang detail tersebut, misal dengan menggunakan elemen pembantu seperti bunga, detail motif pakaian, topi, dan sebagainya yang justru membantu obyek tampak lebih nyata dan menambah kesan dramatis pada karya tersebut.

3.1.2.2 Tinjauan Teori Perspektif Sederhana

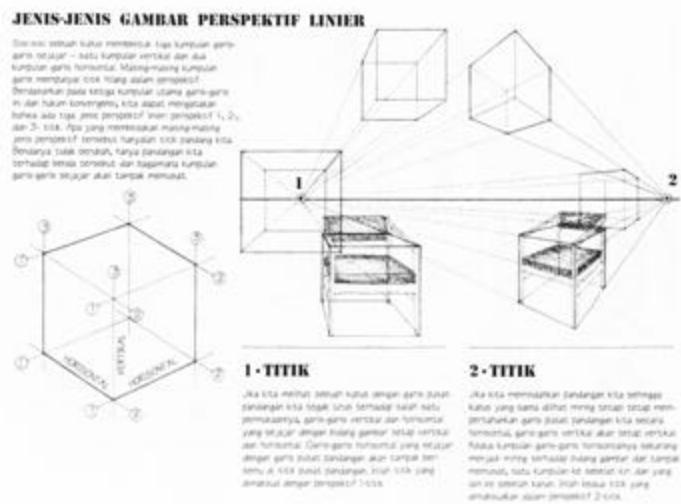
Gambar perspektif adalah gambar yang memiliki bentuk statis, terikat pada waktu dan dilihat dari titik pandang tertentu. Perspektif adalah hukum yang memprediksi dan menjelaskan tentang ragam cara bagaimana suatu obyek yang tampak semakin berkurang dan semakin kecil ukurannya pada saat obyek tersebut berada pada jarak yang jauh dari pengamat,

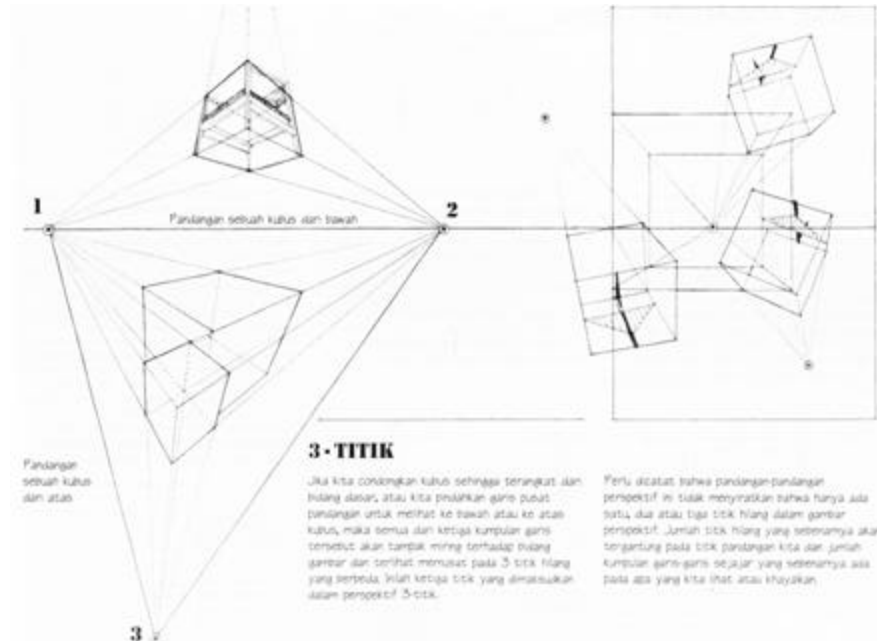
Basis dari semua perspektif adalah titik terang dari semua garis paralel pada horizon. Horizon adalah batas di mana mata manusia melihat terjauh atau

tepi langit. Untuk perspektif mata normal, garis horizon sama tinggi dengan ketinggian mata orang yang melihat. Walaupun sebenarnya tidak tampak, garis horizon harus digambar dengan garis tipis di atas permukaan gambar yang berfungsi sebagai pedoman ketinggian untuk seluruh komposisi. Hukum perspektif berfiri sendiri merupakan semua garis paralel/sejajar yang akan menuju pada satu titik yang sama. Aspek lainnya yaitu obyek-obyek yang berjarak sama tampak semakin mengecil sehingga mendekati horizon. Jarak antara obyek yang berjarak sama tersebut dilakukan secara konstan.

Perspektif linier sebagai hal yang terlintas saat menjelaskan gambar pandangan tiga dimensi ini, secara khusus digunakan untuk mengilustrasikan hubungan spasial dalam gambar yang mudah dimengerti. Sebagai petunjuk kedalaman visual, gambar perspektif linier member kemampuan untuk menciptakan ilusi yang jelas mengenai bentuk, ruang, dan kesan kedalaman tiga dimensi di atas permukaan gambar yang datar.

Adapun jenis gambar perspektif linier yang biasa digunakan ada 3 jenis, yaitu: perspektif 1, 2, dan 3 titik. Yang membedakan masing-masing jenis perspektif tersebut adalah titik pandang. Benda tidak berubah, hanya titik-titik pandang pengamat terhadap benda tersebut dan bagaimana kumpulan garis-garis sejajar akan tampak memusat.





Gambar 3.4. Tiga Jenis Perspektif

Sumber: Ching (2009,p. 108)

3.1.2.3 Tinjauan Teori Tata Cahaya

Pencahayaan di dalam gambar berkaitan dengan kualitas atau gelap terang (value) karena aspek cahaya menentukan kualitas gradasi suatu obyek. Dengan adanya tekanan gelap dan terang ini maka gambar akan menampilkan bentuk tiga dimensi sehingga tampak lebih riil. Beberapa elemen cahaya yang menentukan adanya skala gradasi ini adalah:

- Highlights* (cahaya maksimum) atau bagian dari obyek yang memiliki warna yang paling ringan atau paling terang dibandingkan bagian lainnya. 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) yaitu merupakan kualitas gelap dan terang yang paling luas arenanya, berada di antara *highlights* dan juga pusat bayangan.

- c) *Core of Shadow* (pusat bayangan) yaitu area di mana konsentrasi bayangan paling gelap, posisinya paralel dengan sumber cahaya, sedangkan pusat bayangan tidak menerima penerangan.
- d) *Reflected Light* (pantulan cahaya) yaitu bayangan yang terjadi dari obyek pada bidang yang berdekatan, biasanya lebih gelap dari pusat bayangan. Dalam membuat gambar ilustrasi, terdapat pula berbagai teknik pencahayaan yang berfungsi untuk membuat gambar tampak lebih nyata, antara lain:
- e) Cahaya Natural (*outdoor*)
 Penggambaran subyek yang ditimpa cahaya langsung dari matahari memiliki kesulitan tersendiri karena dipengaruhi oleh banyak musim, warna, dan arah dari cahaya serta daerah bayangan yang terjadi secara konstan mengalami perubahan sejalan dengan waktu. Hal ini menyebabkan, pada saat terjadi perubahan cahaya maka pola cahaya yang menimpa subjek dan juga bayangannya mengalami perubahan. Namun demikian penggambaran subjek yang langsung tertimpa cahaya ini, terkesan menarik dan menimbulkan kesan kontras serta suasana tertentu.
- f) Cahaya Membaur (*indoor*)
 Pencahayaan dalam ruangan dianggap bersifat ideal karena cahaya tidak langsung mengenai (dari atas) sehingga pewarnaan yang diakibatkan oleh cahaya tersebut menjadi halus dan membaur serta tidak mudah mengalami perubahan.
- g) Cahaya Latar Belakang (*Background Lights*)
 Teknik ini menggunakan pencahayaan di belakang model dan pantulan cahaya untuk membuat obyek tampak menonjol. Tampilan pencahayaan yang gemerlap dari teknik ini disebabkan oleh kombinasi dari warna yang halus dengan pinggiran subyek yang terang/ banyak pantulan cahaya dari belakang.
- h) Cahaya Buatan (*Artificial Light*)
 Berasal dari sumber cahaya selain matahari seperti pencahayaan lampu, baik lampu tunggal maupun lampu taser yang umumnya dipergunakan di panggung dan konser musik. Keuntungan dari pencahayaan lampu elektrik adalah cahaya yang disorotkan tidak terlalu berlainan arah dan juga refleksinya tampak kuat dan tegas. Namun kekurangannya adalah

pencahayaan ini menghasilkan cahaya yang terlalu keras dan bayangan yang jelas serta kontras, sehingga menghilangkan karakteristik dan detail obyek.

3.2 Konsep Kreatif Perancangan Novel Grafis

3.2.1 Khalayak Sasaran

Sasaran atau *target market* dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

Demographic

Usia 17-30 tahun

Perempuan dan laki-laki

Single / Menikah

Mahasiswa / Umum

Suku bangsa dan agama : semua

Psychographic

Hobby : Membaca

Menyukai hal-hal yang berbaur visual

Geographic

Indonesia

Behavior

Gemar membaca di waktu luang

Suka membeli dan mengoleksi komik serta macam-macam buku

3.2.2 Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dari perancangan ini adalah agar masyarakat tertarik untuk membaca novel grafis ini dan kemudian dapat terinspirasi dari cerita perjalanan mencapai impian yang dikisahkan.

3.3 Konsep Rancangan Novel Grafis

3.3.1 Judul Rancangan Novel Grafis

3.3.1.1 Judul Utama Novel Grafis

Judul perancangan novel ini adalah Perahu Kertas, dikarenakan perahu kertas merupakan simbol yang penting di dalam novel asli, yang dapat membuka, menghubungkan, dan menutup cerita dari novel tersebut.

3.3.1.2 Sub-Sub Judul Novel Grafis

Sub-sub Judul novel grafis ini disesuaikan dengan pembagian adegan dan cerita yang ada, yaitu sebagai berikut:

1. K&K
2. Bandung
3. Gravitasi
4. Wanda
5. Bintang
6. Takdir
7. Perahu Kertas

3.3.2 Tema Cerita

Cerita dalam novel grafis merupakan adaptasi dari novel Perahu Kertas, namun tema cerita lebih dipusatkan kepada perjalanan tokoh utama untuk mengejar dan memahami impian sebagai seorang pelukis dan pertemuan dengan orang-orang yang mempengaruhi usaha tersebut. Novel grafis ini sebagian besar akan mengambil sudut pandang tokoh utama yang bernama Keenan.

3.3.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan dari perancangan ini adalah agar pembaca dapat terinspirasi dari cerita perjalanan mencapai impian yang dikisahkan.

3.3.4 Bentuk Penyajian dan Variasi Tampilan

Bentuk dan penyajian novel grafis ini akan dikemas dalam bentuk penggabungan panel-panel, balon kata-kata, dan kombinasi narasi, agar tercipta sebuah variasi baru. Teknik pewarnaan yang digunakan berupa teknik *digital painting*.

3.3.5 Ukuran dan Jumlah Halaman

Ukuran dari perancangan ini kurang lebih adalah ukuran A5 (14.8x20) dengan mempertimbangkan kemudahan bagi pembaca untuk membawa novel

grafis ini. Jumlah halaman diperkirakan kurang lebih sebanyak 72 halaman, dengan *finishing* berupa *soft cover*.

3.3.6 Sinopsis

Kisah Perahu Kertas dimulai dengan Keenan, seorang remaja pria yang baru lulus SMA, yang selama enam tahun tinggal di Amsterdam bersama nenek Keenan memiliki bakat melukis yang sangat kuat, dan Keenan tidak punya cita-cita lain selain menjadi pelukis, tapi perjanjian dengan sang ayah memaksa Keenan meninggalkan Amsterdam dan kembali ke Indonesia untuk kuliah. Keenan diterima berkuliah di Bandung, di Fakultas Ekonomi.

Di sisi lain, ada Kugy, cewek unik cenderung eksentrik, yang juga akan berkuliah di universitas yang sama dengan Keenan. Sejak kecil, Kugy menggila-gilai dongeng. Tak hanya koleksi dan punya taman bacaan, Kugy juga senang menulis dongeng. Cita-citanya hanya satu: ingin menjadi juru dongeng. Namun Kugy sadar bahwa penulis dongeng bukanlah profesi yang meyakinkan dan mudah diterima lingkungan. Tak ingin lepas dari dunia menulis, Kugy lantas meneruskan studi di Fakultas Sastra.

Kugy dan Keenan dipertemukan lewat pasangan Eko dan Noni. Eko adalah sepupu Keenan, sementara Noni adalah sahabat Kugy sejak kecil. Terkecuali Noni, semua tokoh hijrah dari Jakarta, lalu berkuliah di universitas yang sama di Bandung dan bersahabat karib.

Lambat laun, Kugy dan Keenan, yang memang sudah saling mengagumi, mulai mengalami transformasi. Diam-diam, tanpa pernah berkesempatan untuk mengungkapkan, saling jatuh cinta. Namun kondisi serba tidak memungkinkan karena Keenan dicomblangkan secara tidak langsung oleh Noni dan Eko dengan seorang kurator muda bernama Wanda.

Persahabatan empat sekawan mulai merenggang. Kugy lantas menenggelamkan diri dalam kesibukan baru, yakni menjadi guru relawan di sekolah darurat untuk anak-anak jalanan. Di sanalah Kugy bertemu dengan Pilik, murid yang paling nakal. Pilik dan kawan-kawan berhasil ditaklukkan dengan cara menuliskan dongeng tentang kisah petualangan, yang diberinya judul: Jenderal

Pilik dan Pasukan Alit. Kugy menulis kisah tentang murid-murid itu hampir setiap hari dalam sebuah buku tulis, yang kelak diberikan pada Keenan.

Kedekatan Keenan dengan Wanda yang pertama mulus pun mulai berubah. Keenan disadarkan dengan cara yang mengejutkan bahwa impian yang selama ini dibangun harus kandas dalam semalam. Dengan hati hancur, Keenan meninggalkan kehidupan di Bandung dan juga keluarga di Jakarta. Keenan lalu pergi ke Ubud, tinggal di rumah Pak Wayan, sahabat sang ibu.

Masa-masa bersama keluarga Pak Wayan, yang semuanya merupakan seniman-seniman sohor di Bali, mulai mengobati luka hati Keenan pelan-pelan. Sosok yang paling berpengaruh dalam penyembuhan Keenan adalah Luhde Laksmi, keponakan Pak Wayan. Keenan mulai bisa melukis lagi. Berbekalkan kisah-kisah Jenderal Pilik dan Pasukan Alit yang diberikan Kugy, Keenan menciptakan lukisan serial yang menjadi terkenal dan diburu para kolektor.

Sayang, Keenan tidak bisa selamanya tinggal di Bali. Karena kondisi kesehatan ayah yang memburuk, Keenan terpaksa kembali ke Jakarta, menjalankan perusahaan keluarga karena tidak punya pilihan lain.

Pertemuan antara Kugy dan Keenan tidak terelakkan. Dan kembali, hati mereka diuji. Akhirnya Keenan menyadari, bahwa Keenan tidak dapat melukis tanpa Kugy dan demikian sebaliknya, Kugy tak mampu mengarang dongeng yang indah tanpa kehadiran Keenan. Setiap hati hanya bisa kembali pasrah dalam aliran cinta yang mengalir entah ke mana. Seperti perahu kertas yang dihanyutkan di parit, di empang, di kali, di sungai, tapi selalu bermuara di tempat yang sama. Meski kadang pahit, sakit, dan meragu, tapi hati sungguh selalu tahu.

Diwarnai pergelutan idealisme, persahabatan, tawa, tangis, dan cinta, “Perahu Kertas” tak lain adalah kisah perjalanan hati yang kembali pulang menemukan rumah.

3.3.7 *Setting* Cerita

Setting cerita Perahu Kertas ini terbagi menjadi beberapa lokasi yaitu: Amsterdam, Jakarta, Bandung, dan Ubud. *Setting* cerita berkisar antara tahun 1999-2003. Kehidupan karakter yang dikisahkan bervariasi dan tersebar di

berbagai macam lingkungan serta profesi, mulai dari kehidupan mahasiswa, perkantoran, serta dunia seniman.

3.3.7.1 Amsterdam



Gambar 3.5. Amsterdam

Sumber: dutchartist.com, 2009



Gambar 3.6. Amsterdam by Ashlee Domenica

Sumber: deviantart.com, 2009

Amsterdam merupakan tempat di mana karakter utama menempuh pendidikan selama masa SMA. Amsterdam adalah ibu kota Belanda secara *de jure* dan berbatasan dengan laut. Kota Amsterdam memiliki penduduk sebanyak 742.951 jiwa dengan wilayah sebesar 219,07 km². Kota ini secara administratif dibagi menjadi 15 bagian yang kurang lebih bisa disamakan dengan kecamatan di Indonesia tetapi disebut dengan istilah *deelgemeente*.

3.3.7.2 Jakarta

Jakarta merupakan ibukota dari Indonesia dan adalah pusat pemerintahan serta perdagangan. Kota ini padat, dan gaya hidup masyarakat sangat berbeda dengan penduduk di daerah lain, mengingat Jakarta adalah kota termaju di Indonesia. Selain

itu, banyaknya fasilitas dan perputaran uang yang sangat cepat membuat banyak penduduk untuk pindah dan mengadu nasib di Jakarta. Kebanyakan penduduk Indonesia yang menetap di Jakarta lebih terbuka terhadap budaya-budaya asing sebagai pengaruh dari globalisasi jika dibandingkan dengan daerah-daerah lain.



Gambar 3.7. Suasana Kota Jakarta

Sumber: kompasiana.com, 2009

3.3.7.3 Ubud

Sebagian cerita dalam perahu kertas juga mengambil *setting* di Ubud, Bali. Ubud berada di arah Selatan dari Gianyar. Nama Ubud sendiri berarti obat, diambil dari kata *ubad*. Ubud juga merupakan rumah dari kaum aristokrat pada abad ke 19, walaupun jaman telah berlalu keturunan aristokrat tersebut masih dihargai oleh penduduk setempat. Ubud merupakan tempat yang sering dikunjungi oleh para seniman baik lokal maupun internasional untuk mencari inspirasi karena keindahan alam dan lingkungan di daerah tersebut. Di Ubud juga terdapat Museum Puri Lukisan (didirikan pada tahun 1956) yang memiliki koleksi lukisan Bali baik yang tradisional maupun modern. Di Ubud dapat dijumpai banyak jejeran terasering-terasering yang tersusun dengan indah.



Gambar 3.8. Ubud

Sumber: balilanorganizer.com, 2009



Gambar 3.9. Sawah Ubud
Sumber: danasaricom, 2009



Gambar 3.10. Terasering Ubud
Sumber: astrobali.com, 2009

3.3.7.3 Bandung

Selain Bali, Bandung juga merupakan setting penting dalam cerita ini, di mana Bandung merupakan lokasi di mana para tokoh utama menjalankan kehidupan sehari-hari mereka sebagai seorang mahasiswa. Bandung merupakan kota terbesar ke 4 di Indonesia, berlokasi tak jauh dari Jakarta. Bandung adalah kota beriklim sejuk yang hingga sekarang masih berkembang dengan pesat. Selain sempat dikenal sebagai “*Paris van Java*”, Bandung merupakan pusat utama berkembangnya kebudayaan Sunda.



Gambar 3.11. Stasiun Bandung dan suasana kota Bandung

Sumber: bandungtoday.com, 2009

3.3.8 Konflik

Konflik utama pada perancangan novel grafis ini adalah pergelutan hati dan perkembangan karakter Keenan yang ingin menjadi seorang pelukis namun ditentang oleh Sang Ayah, serta pilihan-pilihan yang diambil Keenan dalam sepanjang perkjalanan mengejar impian tersebut.

3.3.9 Penerbit

Novel grafis ini diajukan kepada penerbit Truedee Pustaka Sejati untuk proses penerbitan dan distribusi.

3.3.10 Budgeting

Budget untuk produksi buku dan pembatas buku, berdasarkan harga dari PT Vista Mitra.

Tabel 3.1. *Budgeting*

Nama Media	Jumlah	Harga per pcs	Total
Art Paper 150 gsm (65x90cm)	3000 pcs	Rp.1.200,00	Rp.3.600.000,00
Art Paper 260 gsm (65x90cm)	125 pcs	Rp.2.000,00	Rp.250.000,00
Biaya film	24.242.4 cm ²	Rp.50,00/ cm ²	Rp.1.212.120,00

separasi			
Biaya Plat	5 plano	Rp.85.000,00	Rp.425.000,00
Biaya Afdruk	5 plano	Rp.16.000,00	Rp.80.000,00
Biaya Cetak	5 x 4 warna	Rp.95.000,00	Rp.1.900.000,00
Biaya Jilid	1000 pcs	Rp.350,00	Rp.350.000,00
Biaya Potong	1000 pcs	Rp.20,00	Rp.20.000,00

Total Biaya Buku dan Pembatas Buku Rp.7.837.120,00

Biaya Pin 1000 pcs @Rp.1850,00 Rp.1.850.000,00 +
Total Harga Rp.9.687.120,00

Harga Pokok Produksi per buku adalah Rp. 9.687,12

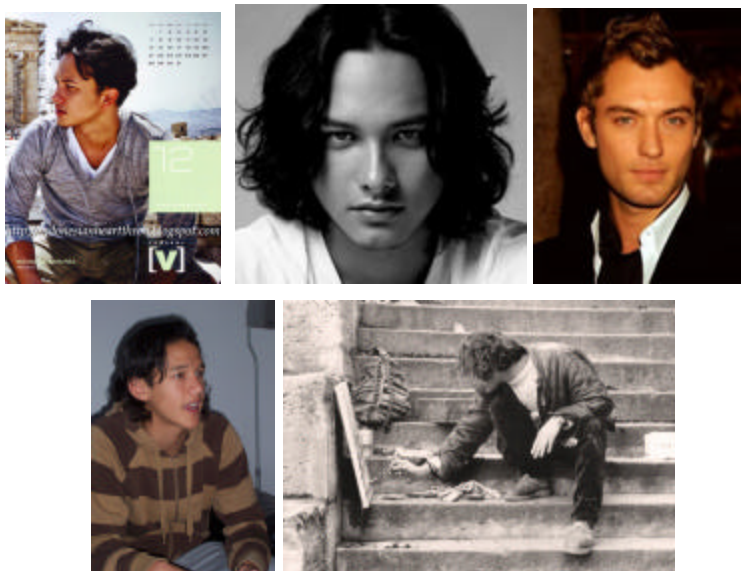
Novel grafis direncanakan akan dijual dengan harga Rp.27.000,00 per buku.

3.4 Konsep Karakter Tokoh Cerita

3.4.1 Karakter Tokoh Keenan

3.4.1.1 Referensi Karakter Tokoh Keenan

Karakter Keenan dari berbagai referensi:



Gambar 3.12. Karakter Keenan dari Berbagai Sumber

Tokoh referensi dari karakter Keenan kebanyakan mengambil wajah-wajah keturunan Belanda, sesuai dengan silsilah keluarga Kenaan. Sifat dewasa, misterius, dan artistik Keenan digambarkan dari ekspresi mata yang tajam dan senyum yang seksi. Pose-pose Keenan digambarkan santai dan *cool*.

Pakaian, rambut, serta perawakan digambarkan sedikit *messy* dan cenderung santai seperti kesan bebas yang ditampilkan seorang pelukis.

3.4.1.2 Final Desain karakter Keenan



Gambar 3.13. Final Karakter Keenan

3.4.2 Karakter Tokoh Kugy

3.4.2.1 Referensi Karakter Tokoh Kugy

Karakter Kugy dari berbagai referensi:



Gambar 3.14. Karakter Kugy dari Berbagai Sumber

Tokoh referensi dari karakter Kugy mengambil wajah-wajah perempuan remaja Indonesia. Sifat periang, konyol, dan ceplas-ceplos Kugy digambarkan dari ekspresi periang dan tawa. Namun Kugy juga memiliki sisi melankolis yang terkadang muncul dan membuat mimik Kugy menjadi seperti orang yang sedang melamun. Pose-pose Kugy digambarkan sangat santai dan cenderung aktif.

Pakaian, rambut, serta perawakan digambarkan sedikit amburadul kuno, dan tidak *matching* sesuai dengan karakter Kugy yang konyol dan cuek.

3.4.2.2 Final Desain karakter Kugy



Gambar 3.15. Final Karakter Kugy

3.4.3 Karakter Tokoh Luhde

3.4.3.1 Referensi Karakter Tokoh Luhde

Karakter Luhde dari berbagai referensi:



Gambar 3.16. Karakter Luhde dari Berbagai Sumber

Tokoh referensi dari karakter Luhde mengambil wajah-wajah perempuan Bali. Luhde digambarkan dalam sosok gadis muda yang anggun, pandai, kalem, dan bijaksana. Sifat-sifat tersebut digambarkan dalam raut dan ekspresi wajah yang tenang, serta tatapan mata yang teduh. Pose-pose Luhde digambarkan dengan halus, untuk mencerminkan keanggunannya.

Pakaian Luhde digambarkan layaknya pakaian seorang gadis tradisional Bali yang anggun, dengan rambut lurus yang panjang terurai.

3.4.3.2 Final Desain karakter Luhde



Gambar 3.17. Final Karakter Luhde

3.4.4 Karakter Tokoh Ayah Keenan

3.4.4.1 Referensi Karakter Ayah Keenan

Karakter Ayah Keenan dari berbagai referensi:





Gambar 3.18. Karakter Ayah Keenan dari Berbagai Sumber

Tokoh referensi dari karakter ayah Keenan mengambil wajah bapak-bapak yang galak dan tegas. Ayah Keenan digambarkan sebagai seorang yang kolot, keras kepala, dan suka mengatur. Sifat-sifat tersebut digambarkan dalam raut dan ekspresi wajah yang tegas dan seolah-olah tanpa kompromi. Pose-pose ayah Keenan digambarkan dengan tegas dan mengintimidasi.

Pakaian ayah Keenan digambarkan secara resmi layaknya pakaian seorang seorang pebisnis yang handal, dengan rambut tertata rapi.

3.4.4.2 Final Desain karakter Ayah Keenan



Gambar 3.19. Final Karakter Ayah Keenan

3.4.5 Karakter Tokoh Ibu Keenan

3.4.5.1 Referensi Karakter Ibu Keenan

Karakter Ibu Keenan dari berbagai referensi:



Gambar 3.20. Karakter Ibu Keenan dari Berbagai Sumber

Tokoh referensi dari karakter Ibu Keenan mengambil wajah perempuan keturunan Belanda yang cantik, kalem, dan cerdas. Ibu Keenan adalah seorang mantan pelukis, yang meninggalkan impian serta kisah cintanya setelah mengandung Keenan dan kemudian menikah dengan Ardi, ayah Keenan. Sifat tabah, sabar, cerdas, dan artistik Ibu Keenan digambarkan dalam raut dan ekspresi wajah yang amat lembut dan melankolis.

Paras wajah Ibu Keenan digambarkan sangat cantik, dengan pakaian yang digambarkan secara rapi dan anggun, beserta rambut yang terurai rapi.

3.4.5.2 Final Desain karakter Ibu Keenan

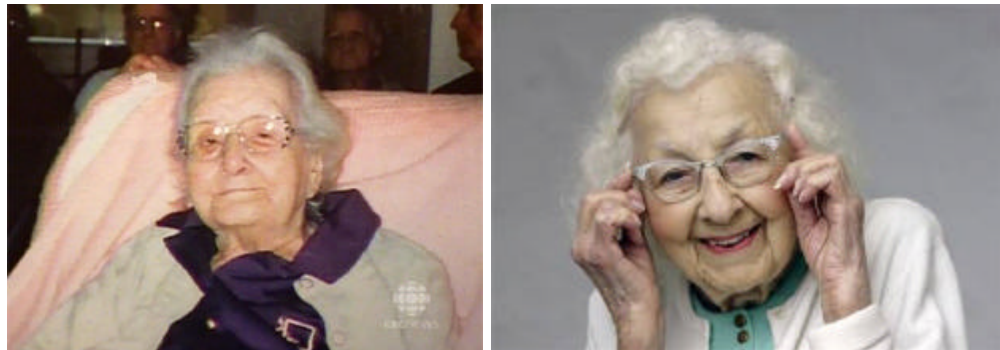


Gambar 3.21. Final Karakter Ibu Keenan

3.4.6 Karakter Tokoh Nenek Keenan

3.4.6.1 Referensi Karakter Nenek Keenan

Karakter Nenek Keenan dari berbagai referensi:



Gambar 3.22. Karakter Nenek Keenan dari Berbagai Sumber

Tokoh referensi dari nenek Keenan mengambil wajah perempuan usia lanjut keturunan Belanda. Nenek Keenan digambarkan sebagai sosok yang baik, sabar, dan perhatian walau telah menginjak usia lanjut.

3.4.6.2 Final Desain karakter Nenek Keenan



Gambar 3.23. Final Karakter Nenek Keenan

3.4.7 Karakter Tokoh Eko

3.4.7.1 Referensi Karakter Eko

Karakter Eko dari berbagai referensi:



Gambar 3.24. Karakter Eko dari Berbagai Sumber

Tokoh referensi dari karakter Eko mengambil wajah pria Indonesia. Eko adalah karakter yang suka melucu dan menaruh perhatian kepada semua teman. Sifat-sifat tersebut digambarkan dalam raut dan ekspresi wajah yang ceria dan bahagia. Pose dan badan Eko digambarkan atletis dan tegap.

Pakaian Eko digambarkan layaknya pakaian remaja pria pada umumnya, dengan disertai penggambaran rambut pendek hitam legam yang merupakan ciri khas Eko.

3.4.7.2 Final Desain karakter Eko



Gambar 3.25. Final Karakter Eko

3.4.7 Karakter Tokoh Noni

3.4.7.1 Referensi Karakter Noni

Karakter Noni dari berbagai referensi:



Gambar 3.26. Karakter Noni dari Berbagai Sumber

Tokoh referensi dari karakter Noni mengambil wajah perempuan Indonesia. Noni adalah karakter yang digambarkan tampil dewasa, spontan, ramah, dan suka mengatur. Noni juga merupakan karakter yang mengungkapkan perasaan secara terus terang dan blak-blakan, sehingga ekspresi yang ditampilkan cenderung tegas. Karakter tersebut digambarkan wajah yang seringkali tersenyum dan tertawa, juga ekspresi-ekpresi lainnya seperti marah, sedih, dan lain-lain.

Pakaian Noni digambarkan layaknya pakaian perempuan dewasa yang cenderung feminin dan rapi, dengan rambut panjang yang sedikit bergelombang.

3.4.7.2 Final Desain karakter Noni



Gambar 3.27. Final Karakter Noni

3.4.7 Karakter Tokoh Wanda

3.4.7.1 Referensi Karakter Wanda

Karakter Wanda dari berbagai referensi:



Gambar 3.28. Karakter Wanda dari Berbagai Sumber

Tokoh referensi dari karakter Wanda mengambil karakter perempuan yang berkesan *sexy*, *cool* dan *high class*. Wanda adalah karakter yang bersemangat, supel, sopan, elit, dan berani melakukan berbagai macam hal. Sifat-sifat tersebut digambarkan dalam raut dan ekspresi yang tegas namun terkadang misterius. Pose Wanda digambarkan secara tegas dan sedikit angkuh, dan badan Wanda digambarkan bak seorang model.

Pakaian Wanda digambarkan *fashionable* dan mengikuti tren, dengan rambut panjang lurus yang rapi.

3.4.7.2 Final Desain karakter Wanda



Gambar 3.29. Final Karakter Wanda

3.4.8 Karakter Tokoh Pilik

3.4.8.1 Referensi Karakter Pilik

Karakter Pilik dari berbagai referensi:



Gambar 3.30. Karakter Pilik dari Berbagai Sumber

Tokoh referensi dari karakter Pilik mengambil karakter anak jalanan. Pilik adalah karakter yang bersemangat, nakal, namun cerdas dan berjiwa pemimpin. Sifat-sifat tersebut digambarkan dalam raut dan ekspresi yang ceria dan tegas. Pose Pilik

digambarkan secara lincah dengan sosok anak kecil berumur 9 tahun. Pakaian Pilik digambarkan sangat sederhana.

3.4.8.2 Final Desain karakter Pilik



Gambar 3.31. Final Karakter Pilik

3.5 Konsep Dasar Gaya Desain

Konsep gaya desain yang digunakan dalam perancangan novel grafis ini adalah *manga*, karena selain mampu menggambarkan ekspresi wajah tokoh dengan mudah, gaya desain *manga* juga disesuaikan dengan gaya desain yang serkarang banyak digemari oleh khalayak sasaran.

3.6 Konsep Warna

Konsep warna yang digunakan dalam perancangan ini adalah campuran. Sebagian besar pewarnaan untuk halaman berwarna akan lebih diterapkan ke warna-warna pastel / *soft*. Selain halaman berwarna, halaman lain menggunakan pewarnaan hitam putih atau monokrom untuk menghemat waktu perancangan dan menekan harga produksi. Warna-warna yang digunakan didominasi dengan kombinasi warna *soft* berupa ungu, jingga, dan merah, terinspirasi oleh warna-warna yang digunakan pada beberapa karya *surrealism*, untuk mengedepankan sifat imajinatif, fantasi, dan melankolis yang memang sesuai dengan sifat para tokoh utama.

3.7 Teknik Pengerjaan

Teknik pengerjaan perancangan ini sebagian besar menggunakan teknik digital, dengan melewati tahap-tahap sebagai berikut:

- a) Desain karakter
- b) Perancangan alur cerita, plot, dan sudut pandang
- c) Perencanaan *panel*
- d) Proses menggambar
- e) Proses *inking*
- f) Proses *scanning*, *digital coloring*, dan *lay outing*

3.8 Konsep Font

3.8.1 Font Judul

Font Judul dibuat secara manual, menyesuaikan ilustrasi sampul dengan warna putih dan border pink, dibuat terkesan ringan seperti awan pada sampul.

3.8.2 Font Nama Pengarang

Font Nama Pengarang menggunakan Myriad Pro, agar terkesan rapi dan sederhana.

3.8.3 Font Teks Narasi

Font Teks Narasi adalah Lucida Bright, dengan berbagai macam ukuran yang disesuaikan dengan adegan pada novel grafis. *Font* yang tercetak miring melambangkan suara hati/ pemikiran tokoh, sedangkan yang tercetak normal adalah ucapan para tokoh.

3.8.4 Font Dekoratif

Font dekoratif dikerjakan secara manual, sesuai dengan kesan dan kondisi yang hendak ditampilkan

3.9. Storyline

Chapter 1 K&K

Chapter 1 dimulai dari seorang pelukis muda bernama Keenan yang bersiap-siap untuk meninggalkan Amsterdam dan pulang ke Indonesia, memenuhi permintaan sang ayah untuk berkuliah di Bandung. Di saat yang bersamaan dikisahkan tokoh utama lain bernama Kugy yang juga hendak menuju Bandung untuk mempelajari sastra dan mengejar impian sebagai seorang penulis dongeng. Setibanya di Bandung.

Chapter 2 Bandung

Keenan dan Kugy bertemu lewat pasangan Noni dan Eko yang memang berniat untuk menjemput Keenan di stasiun. Malam hari setelah berbincang-bincang dengan Keenan, Kugy mempercayakan impian masa kecil berupa dongeng-dongeng yang ditulisnya di dalam sebuah buku kepada Keenan. Keenan yang tersentuh menghabiskan semalam suntuk untuk mewujudkan narasi-narasi Kugy, seorang gadis yang baru dikenalnya sehari, menjadi sebuah cerita bergambar yang sangat indah. Keesokan harinya Keenan menyerahkan sketsa-sketsa tersebut kepada Kugy yang kemudian terharu dan akhirnya sepakat untuk tidak menyerah dalam upaya mengejar impiannya menjadi seorang penulis dongeng.

Chapter 3 Gravitasi

Pada malam tahun baru, Keenan melewati waktu bersama keluarga angkatnya di Ubud. Di sana Keenan belajar memahat dan memahatkan sebuah patung untuk Kugy. Terpisahkan oleh jarak, hubungan Keenan dan Kugy justru semakin dekat seiring berjalannya waktu, walaupun kedua pihak masih saling menutup perasaan masing-masing. Kembalinya di Bandung, Keenan berniat menyerahkan patung itu kepada Kugy, namun kesempatan itu tak pernah muncul. Tanpa diduga, datanglah seorang kurator muda bernama Wanda di kehidupan mereka berempat. Keenan yang merupakan seorang pelukis amatir menjadi bersemangat dan percaya diri karena kehadiran Wanda yang memuji dan mendukung karya-karya Keenan. Bahkan beberapa lukisan Keenan mampu terjual berkat bantuan Wanda.

Chapter 4 Wanda

Perlahan-lahan Keenan menjadi dekat dengan Wanda dan Kugypun mulai menarik diri dari Keenan. Kugy yang putus asa memiliki kesibukan baru yakni mengajar anak-anak jalanan di Sekolah Alit. Di sinilah Kugy bertemu dengan seorang bocah bernama Pilik yang sangat cerdas, nakal, namun berbakat. Kugy mulai menulis dongeng-dongeng untuk menghibur anak-anak di sekolah alit dengan tokoh utama anak-anak jalanan itu sendiri, yang dikomando oleh seorang Jendral bernama Pilik. Di suatu kesempatan Kugy mengirimkan buku berisi dongeng-dongeng tentang Jendral Pilik itu kepada Keenan.

Tak lama kemudian, Keenan memutuskan untuk keluar dari rumah karena ayahnya menentang dengan keras keputusannya untuk berhenti sekolah dan menjadi seorang pelukis. Waktupun berlalu dan Keenan menghabiskan hari-harinya untuk melukis lebih banyak lagi, dan lukisan-lukisannya terjual melalui Wanda. Namun pada suatu malam, tepat saat pesta pertunangan Noni dengan Eko, kedok Wanda terbongkar. Ternyata selama ini Wanda-lah orang yang membeli semua lukisan Keenan sembari berkedok sebagai klien-klien setia. Kepercayaan diri dan hati Keenan hancur berkeping-keping.

Chapter 5 Bintang

Di tengah kegaluannya, Keenan memutuskan untuk kembali di Ubud. Namun di Ubudpun Keenan tidak dapat melukis. Seluruh semangat dan inspirasinya hilang seolah-olah tidak pernah ada. Di sinilah Keenan bertemu dengan Luhde, seorang gadis remaja yang sangat tenang dan berwibawa, terlepas dari usianya yang masih muda. Luhde mengatakan pada Keenan, bahwa sebenarnya semangat dan inspirasi Keenan itu tidak hilang.

“Keenan, kanvasmu...anggaplah itu langit....sepertinya langit ini kosong. Tapi kita tahu, langit tidak pernah kosong. Ada banyak bintang. Bahkan tidak terhinga banyaknya. Keenan harus percaya itu. Langit ini Cuma tertutup awan. Kalau Keenan bisa menyibak awan-awan itu, Keenan akan menemukan banyak sekali bintang. Dan satu dari sekian banyak bintang, akan ada satu yang berjodoh dengan kita.”

Keenan teringat dengan buku yang diberikan Kugy padanya. Berbekal buku Sekolah Alit tersebut, Keenan kembali menemukan semangatnya dan melukis,

bahkan karya-karyanya jauh lebih fenomenal dari sebelumnya dan diburu para kolektor.

Namun semangat itu terhenti begitu kisah dalam buku tersebut habis. Keenan kembali tidak bisa melukis. Keenan kembali murung dan berkata pada Luhde, bahwa bintangnya kini telah hilang. Luhde sedih namun hanya dapat hanya berkata bahwa bintang itu tak akan pernah hilang, hanya bumi yang berputar.

Di saat yang bersamaan, ibu Keenan datang membawa kabar bahwa ayah Keenan terkena stroke dan harus dirawat di rumah sakit. Keenanpun kembali ke Jakarta, dan memutuskan untuk berhenti melukis untuk meneruskan usaha ayahnya yang terancam.

Chapter 6 Harapan

Perlahan-lahan usaha ayah Keenan membaik di bawah pimpinan Keenan yang memang berbakat dan cerdas. Kesehatan ayah Keenanpun berangsur-angsur pulih. Namun ada yang hilang dalam diri Keenan, ada sebuah tempat yang kosong dan tak dapat diisi oleh apapun, bahkan melukispun tak dapat menutupinya.

Di tengah kekosongan itu, Keenan bertemu kembali dengan Kugy dan berbincang-bincang. Ternyata Kugy kini telah bekerja di suatu perusahaan *advertising*. Kugy bercerita tentang kendala yang dihadapinya di dunia kerja. Bukannya tidak suka terhadap pekerjaannya sebagai *copywriter*, namun Kugy tidak dapat mengerti mengapa Ia merasa hampa dalam menjalani pekerjaannya di kantor. Keenan terenyak, sadar. Dia teringat akan ucapan Luhde. Keenan mengerti makna perjalanannya selama ini. Kugy adalah orang pertama yang menggerakkan Keenan untuk melukis di Bandung melalui kisah-kisah yang dituliskannya. Tulisan-tulisan Kugy lah yang selama ini mampu membuat Keenan bangkit dan melukis lagi. Bintang yang selalu tersimpan di hati Keenan semenjak awal tak lain adalah Kugy, dan demikian sebaliknya.

Chapter 7 Perahu Kertas

Setelah memantapkan hati, Keenan kembali mengutarakan niat kepada sang ayah untuk hidup menjadi seorang seniman. Ayah Keenan yang melihat keteguhan hati Keenan akhirnya mengizinkan Keenan untuk menempuh jalan hidup yang Ia pilih.

3.10 Konsep Buku

Konsep perancangan untuk buku ini adalah menggunakan gaya desain *manga* dalam penggambaran tiap karakter, juga *paneling* yang digunakan untuk menyampaikan cerita. Gaya desain *manga* digunakan karena dapat dengan sangat bebas menggambarkan ekspresi pada tiap karakter, juga karena gaya *paneling* pada format *manga* populer di kalangan *target market* yang kebanyakan berusia remaja.

Sedangkan gaya menuturkan cerita pada perancangan berupa kombinasi narasi dan dialog, yang dikemas dalam bahasa sehari-hari dan juga kata-kata kiasan, bertujuan agar pembaca tak hanya menerima mentah-mentah cerita yang dikisahkan melainkan memberi kesempatan pada pembaca untuk ikut memikirkan makna yang tersimpan dari tiap kata-kata yang dituliskan.

Plotting dari perancangan ini mengambil beberapa bagian dari novel Perahu Kertas, yang kemudian diadaptasi sehingga sesuai dengan tujuan perancangan.

Konsep pada sampul perancangan adalah menggunakan gambar perahu kertas yang berlayar di lautan, di mana perahu kertas adalah sebuah simbol penting pada cerita yang dikisahkan dan juga sekaligus mencerminkan judul perancangan sendiri. *Font* judul yang digunakan adalah *font* yang sederhana, diletakan rapi dengan tujuan tidak mengganggu ilustrasi sampul.

Perancangan novel grafis ini menggunakan beberapa halaman berwarna di awal cerita dan hitam putih untuk sebagian besar perancangan. Penggunaan warna hitam putih pada sebagian besar perancangan adalah untuk menghemat waktu produksi dan menekan biaya produksi. Sedangkan penggunaan halaman berwarna pada awal cerita bertujuan untuk memberikan kesan pertama kepada pembaca tentang atmosfer warna yang hendak ditampilkan oleh perancang pada novel grafis ini.