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: Pada gambar ilustrasi, garis hitam sengaja dibuat untuk menciptakan bentuk dan sosok (figur). Disengaja. Garis yang timbul karena diciptakannya dua bidang dengan warna atau barik (tekstur) yang berbeda. -tidak disengaja.

Fungsi garis: 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.

Sifat garis: 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 (“Elemen Seni Rupa”, par. 1).

3.1.1.2 Kualitas Terang Gelap (*Value*)

Value adalah dimensi mengenai derajat terang gelap atau tua muda warna, yang disebut pula dengan istilah lightness atau ke-terang-an warna. *Value* merupakan nilai gelap terang untuk memperoleh kedalaman karena pengaruh cahaya. *Value* dapat pula disebut suatu gejala cahaya yang menyebabkan perbedaan pancaran warna suatu objek. *Value* adalah tingkatan ke-terang-an suatu *hue* dalam perbandingannya dengan warna-warna akromatis hitam-putih. *Value* adalah alat untuk mengukur derajat ke-terang-an suatu warna, yaitu seberapa terang atau gelapnya suatu warna jika dibandingkan dengan skala *value* atau tingkatan *value: tint, tone, shade*. Value warna-warna ditentukan dengan patokan abu-abu, seberapa lebih terang dan seberapa lebih gelap dari tingkatan abu-abu.

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

a. Bentuk

Bentuk adalah tepi luar dari sebuah objek, area atau ruang disatukan oleh garis nyata maupun garis imajiner. Unsur bentuk erat hubungannya dengan volume. 'Bentuk' biasanya dikenali sebagai elemen 2D (dua dimensi), sedangkan kata 'volume' atau 'massa' mengacu pada tampilan 3D (tiga dimensi). Dalam penjelasan sederhana, lukisan memiliki 'bentuk' dan patung memiliki 'massa'. Sebuah karya 2D dapat dinikmati dari sudut pandang yang terbatas dengan tampilan yang hampir sama dari setiap *angle* (sudut pandang). Tetapi karya 3D bisa dinikmati dari berbagai *angle* yang hampir tidak terbatas (Davis, 25; Lauer dan Pentak, 132).

Kata 'bentuk' biasanya mengacu pada tampilan geometris. Menurut Davis, variasi bentuk dapat digolongkan menjadi beberapa varian. Berikut ini adalah penggolongan bentuk beserta tampilan contoh gambarnya:

- Bentuk datar sama sisi, antara lain berupa persegi, lingkaran, segitiga sama sisi, segi lima, segi enam, segi delapan.
- Bentuk datar tidak sama sisi, antara lain oval, segitiga tidak sama sisi, segitiga sama kaki, persegi panjang, jajaran genjang , trapesium, hati, belah ketupat, tetes air, marquis, ogive , bintang, peterseli, semanggi, waru, pir, dan kacang merah.

- Bentuk bervolume sama sisi, misalnya bola dan kubus.
- Bentuk bervolume tidak sama sisi, misalnya silinder, kerucut, limas, balok, lonceng, kubah, bulat telur (65-66).

b. Ruang

Ruang merupakan area atau luas. Jarak lapang tertentu; total kesatuan area; area dalam, di sekitar, atau di antara bentuk ataupun bidang (Davis, 25). Dalam karya 2D yang datar *(flat)*, yang sebenarnya disebut ruang adalah ilusi untuk membentuk ruang. 3.1.1.4. Pola (*Pattern*)

Pola adalah elemen visual yang berulang, dapat diciptakan dengan cara duplikasi ukuran, bentuk, posisi, simetri, frekuensi, maupun warna. Merupakan susunan dari garis, ruang, maupun bentuk (Davis, 25).

3.1.1.4 Tekstur (*Texture*)

Setiap permukaan atau raut tentu memiliki nilai atau ciri khas. Nilai atau ciri khas permukaan tersebut dapat kasar, halus, polos, bermotif/bercorak, mengkilat, buram. Licin, keras, lunak, dan sebagainya. Itulah tekstur atau ada yang menyebut barik. Dengan demikian, tekstur adalah nilai atau ciri khas suatu permukaan atau raut. Secara sederhana tekstur dapat dikelompokkan ke dalam tekstur kasar, tekstur kasar semu, dan tekstur halus (Drs. Sadjiman Ebdi Sanyoto, hal. 137).

3.1.1.5 Warna (*Colors*)

a. Klasifikasi Warna berdasarkan Spektrum Warna

Warna pokok cahaya terdiri atas merah, hijau, dan biru, atau RGB. Yang disebut juga sebagai *additive color system*. Pelbagai kemungkinan percampuran warna-warna cahaya tersebut akan menghasilkan warna-warna di luar ketiganya. Pelbagai kemungkinan pencampuran warna cahaya itu ialah sebagai berikut:

- Cahaya biru dipadukan dengan cahaya merah menghasilkan cahaya magenta
- Cahaya merah dipadukan dengan cahaya hijau menghasilkan cahaya kuning
- Cahaya hijau dipadukan dengan cahaya biru menghasilkan cahaya *cyan*

- Cahaya biru dipadukan dengan cahaya merah dan cahaya hijau menghasilkan cahaya putih jernih/bening/cahaya terang siang hari/gabungan dari spektrum cahaya. Putih berarti memuat semua spektrum cahaya.

Warna-warna lain dapat dibuat dengan cara mencampurkan warna cahaya dalam berbagai kemungkinan untuk memperoleh efek tertentu, misalnya gembira, sedih, romantis, horor, menakutkan, dan lain-lain. Pencampuran warna cahaya ini sifatnya sempurna, artinya pekat menyatu. Warna cahaya sangat cemerlang karena betul-betul murni tidak tercampur warna lainnya (Drs. Sadjiman Ebdi Sanyoto, hal. 16-17).

Warna dapat digolongkan ke dalam 4 kelompok besar, yaitu:

1. Warna primer

   Merupakan warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru, dan kuning.

2. Warna sekunder

   Merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Misalnya warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning, hijau adalah campuran biru dan kuning, dan ungu adalah campuran merah dan biru.

3. Warna tersier

   Merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga.

4. Warna netral

   Warna netral merupakan hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Biasanya hasil campuran yang tepat akan menuju hitam. (”Mengidentifikasi Gagasan dan Teknik dalam Karya Seni Rupa Terapan”, hal. 12).

b. Klasifikasi Warna berdasarkan Sensasinya

Dalam lingkaran warna, yang terdiri dari 12 warna, jika dibelah menjadi dua bagian akan memperlihatkan setengah bagian yang tergolong daerah warna panas, dan setengah bagian daerah warna dingin.

Secara terperinci pembagian berbagai warna menjadi daerah panas dan dingin dalam lingkaran ini adalah sebagai berikut.

1. Merah, jingga, dan kuning, digolongkan sebagai warna panas, kesannya panas dan efeknya pun panas.
2. Biru, ungu, dan hijau, digolongkan sebagai warna dingin, kesannya dingin dan efeknya pun dingin.
3. Hijau akan menjadi hangat/panas apabila berubah ke arah hijau kekuning-kuningan, dan ungu akan menjadi hangat jika berubah ke arah ungu kemerah-merahan.
4. Warna panas memberikan kesan semangat kuat, aktif, warna dingin memberikan kesan tenang, kalem, dan pasif.
5. Terlalu banyak warna panas akan berkesan merangsang dan menjerit, terlalu banyak warna dingin akan berkesan sedih dan melankoli.
6. Warna panas terasa mendekat dengan kita dan terasa menambah ukuran, warna dingin terasa menjauh dengan kita dan terasa memperkecil ukuran.
7. Warna panas berkomplemen dengan warna dingin, sehingga sifatnya kontras atau bertentangan (Drs. Sadjiman Ebdi Sanyoto, hal. 37).

c. Klasifikasi Warna berdasarkan Karakteristik dan Maknannya

Berikut ini akan dijelaskan tentang bahasa rupa warna berupa karakter dan simbolisasi warna. Karakter warna ini berlaku untuk warna-warna murni (warna pelangi). Jika warna-warna itu telah berubah menjadi lebih muda, tua, atau menjadi redup, karakternya pun akan berubah.

- Kuning

  Warna Kuning berasosiasi pada sinar matahari, bahkan pada mataharinya sendiri, yang menunjukkan keadaan terang dan hangat. Kuning mempunyai karakter terang, gembira, ramah, supel, riang, cerah, hangat. Kuning melambangkan kecerahan, kehidupan, kemenangan, kegembiraan, kemeriahan, kecermelangan, peringatan, dan humor.

Kuning cerah adalah warna emosional yang menggerakkan energi dan keceriaan, kejayaan, dan keindahan. Kuning emas melambangkan keagungan, kemewahan, kejayaan, kemegahan, kemuliaan, dan kekuatan. Kuning sutera adalah warna marah, sehingga tidak populer. Kuning tua dan kuning kehijau-hijauan mengasosiasikan sakit, penakut, iri, cemburu, bohong, dan luka.

- Jingga/Oranye

  Warna jingga (*orange*) berasosiasi pada awan jingga atau juga buah jeruk jingga (*orange*). Awan jingga terlihat pada pagi hari sebelum matahari terbit, menggambarkan gelap malam menuju terbit matahari, sehingga melambangkan kemerdekaan, anugerah, kehangatan. Awan jingga juga terlihat pada senja menjelang malam, mengingatkan sebentar lagi akan gelap malam, sehingga melambangkan bahaya. Warna jingga mempunyai karakter dorongan, semangat, merdeka, anugerah, tapi juga bahaya. Jingga menimbulkan sakit kepala, dapat mempengaruhi sistem syaraf, dapat menggetarkan jiwa, menimbulkan nafsu makan. Jingga merupakan warna paling mencolok (terlihat lebih dulu daripada warna lain) sehingga banyak digunakan sebagai pakaian petugas keramaian. Warna ini mengingatkan orang pada buah jeruk sehingga akan menambah rasa manis jika untuk warna makanan. Jingga dapat menimbulkan kesan murah, dalam arti harga, sehingga banyak digunakan sebagai warna pengumuman penjualan obral.

- Merah

  Warna merah bisa berasosiasi pada darah, api, juga panas. Karakternya kuat, cepat, energik, semangat, gairah, marah, berani, bahaya, agresif, merangsang, dan panas. Merah merupakan simbol umum dari sifat nafsu primitif, marah, berani, perselisihan, bahaya, perang, seks, kekejaman, dan kesadisan. Dibanding warna lain, merah adalah warna paling kuat dan energik; warna pertama yang digunakan pada seni primitif maupun klasik. Warna ini paling populer pada wanita. Merah dapat meningkatkan tekanan darah, juga detak jantung. Namun jika merahnya adalah merah muda, warna ini memiliki arti kesehatan, kebugaran, dan keharuman bunga mawar.

- Ungu

  Ungu sering disamakan dengan violet, tetapi ungu ini lebih tepat disamakan dengan purpel, karena warna tersebut cenderung kemerahan. Sedangkan violet kecenderungan kebiruan. Ungu memiliki watak keangkuhan, kebesaran, dan kekayaan. Ungu merupakan percampuran antara merah dan biru sehingga juga membawa atribut-atribut dari kedua warna tersebut. Merah adalah lambang keberanian, kejantanan. Biru melambangkan *aristocratic,* keningratan, kebangsawanan, spiritualis, sehingga ungu adalah warna raja, yang memang digemari raja-raja kuno. Permata banyak dipajang dengan warna ini untuk memperoleh kesan tersebut. Ungu adalah lambang kebesaran, kejayaan, keningratan, kebangsawanan, kebijaksanaan, pencerahan. Ubah ungu melambangkan kewibawaan, dan ketinggian derajat. Namun ungu juga melambangkan kekejaman, arogansi, duka cita, dan keeksotisan. Untuk cat ruangan anak-anak, warna ungu dapat meningkatkan imajinasi, sedangkan untuk ruang kerja dapat meningkatkan inspirasi.

- Violet

  Violet (lembayung) warna lebih dekat dengan biru. Sesungguhnya antara violet dan biru terdapat warna indigo. Watak warna violet adalah dingin, negatif, diam. Violet hampir sama dengan biru, tetapi lebih menekan dan lebih meriah. Warna ini memiliki watak melankoli, kesusahan, kesedihan, belasungkawa, bahkan bencana.

- Biru

  Warna biru mempunyai asosiasi pada air, laut, langit dan di Barat pada es. Biru mempunyai watak dingin, pasif, melankoli, sayu, sendu, sedih, tenang, berkesan jauh, mendalam, tak terhingga, tetapi cerah. Karena dihubungkan dengan langit, yakni tempat tinggal para dewa, Yang Mahatinggi, surga, khayangan, biru melambangkan keagungan, keyakinan, keteguhan iman, kesetiaan, kebenaran, kemurahan hati, kecerdasan, perdamaian, stabilitas, keharmonian, kesatuan, kepercayaan, dan keamanan. Lambang PBB menggunakan warna biru sebagai simbol perdamaian. Kaum gereja menghubungkan biru dengan pengharapan. Biru juga melambangkan

aristokrasi, darah bangsawan, darah ningrat, darah biru. Biru dapat menenangkan jiwa, mengurangi nafsu makan.

- Hijau

  Warna hijau berasosiasi pada hijaunya alam, tumbuh-tumbuhan, sesuatu yang hidup dan berkembang. Hijau mempunyai watak segar, muda, hidup, tumbuh, dan beberapa watak lainnya yang hampir sama dengan warna biru. Dibanding warna-warna lain, warna hijau relatif lebih netral pengaruh emosinya, sehingga cocok untuk istirahat. Hijau sebagai pusat spektrum menghadirkan keseimbangan yang sempurna dan sebagai sumber kehidupan. Hijau melambangkan kesuburan, kesetiaan, keabadian, kebangkitan, kesegaran, kemudaan, keremajaan, keyakinan, kepercayaan, keimanan, pengharapan, kesanggupan, keperawanan, kementahan/ belum pengalaman, kealamian, lingkungan, keseimbangan, kenangan, dan keselarasan. Di Jawa, keraton-keraton banyak menggunakan warna hijau dengan pernik-pernik merah dan kuning. Masjid-masjid banyak menggunakan warna hijau sebagai lambang keimanan.

- Putih

  Putih warna paling terang. Putih berasosiasi pada salju di dunia barat. Adapun di Indonesia, warna ini berasosisasi pada sinar putih berkilauan, kain kafan, sehingga dapat menakutkan pada anak-anak. Putih mempunyai watak positif, merangsang, cerah, tegas, mengalah. Warna ini melambangkan cahaya, kesucian, kemurnian, kekanak-kanakan, kejujuran, ketulusan, kedamaian, ketentraman, kebenaran, kesopanan, keadaan tak bersalah, kehalusan, kelembutan, kewanitaan, kebersihan, simpel, kehormatan. Di Barat, putih sebagai kostum pengantin wanita sebgai lambang kesucian, tapi juga simbol peletakan senjata dan tanda menyerah. Bendera putih juga lambang perdamaian.

- Hitam

  Hitam adalah warna tergelap. Warna ini berasosiasi dengan kegelapan malam, kesengsaraan, bencana, perkabungan, kebodohan, misteri, ketiadaan, dan keputusasaan. Watak atau karakter warna ini adalah menekan, tegas, mendalam, dan "*depresive."* Hitam melambangkan kesedihan, malapetaka,

kesuraman, kemurungan, kegelapan, bahkan kematian, teror, kejahatan, keburukan ilmu sihir, kedurjanaan, kesalahan, kekejaman, kebusukan, rahasia, ketakutan, seksualitas, ketidakbahagiaan, penyesalan yang mendalam, amarah, duka cita.

Hitam juga melambangkan kekuatan, formalitas, dan keagungan (*elegance*). Hitam memang misterius, karena hitam yang berdiri sendiri memiliki watak-watak buruk, tetapi jika dikombinasi dengan warna-warna lain, hitam akan berubah total wataknya.

Sebagai latar belakang warna, hitam berasosiasi kuat, tajam, formal, bijaksana. Hitam dipergunakan bersama-sama putih mempunyai makna kemanusiaan, resolusi, tenang, sopan, keadaan mendalam, dan kebijaksanaan. Jaksa dan hakim di persidangan memakai toga hitam dengan dasi putih sebagai lambang kebijaksanaan.

- Abu-abu

Abu-abu adalah warna paling netral, tidak adanya kehidupan yang spesifik. Abu-abu berasosiasi dengan suasana suram, mendung, ketiadaan sinar matahari secara langsung. Warna ini ada diantara putih dan hitam, sehingga berkesan ragu-ragu. Karenanya, wataknya pun di antara hitam dan putih. Pengaruh emosinya berkurang dari putih, tetapi terbebas dari tekanan berat warna hitam, sehingga wataknya lebih menyenangkan, walau masih membawa watak-watak warna putih dan hitam. Putih cocok untuk latar belakang semua warna, terutama untuk warna-warna pokok merah, biru, kuning. Warna ini menyimbolkan ketenangan, kebijaksanaan, kerendahhatian, keberanian untuk mengalah, turun tahta, suasana kelabu, dan keragu-raguan.

- Coklat

Warna coklat berasosiasi dengan tanah, warna tanah, atau warna natural. Karakter warna coklat adalah kedekatan hati, sopan, arif, bijaksana, hemat, hormat. Tetapi sedikit terasa kurang bersih atau tidak cemerlang karena warna ini berasal dari percampuran beberapa warna seperti halnya warna tersier. Warna coklat melambangkan kesopanan, kearifan, kebijaksanaan, kehormatan.

3.1.2 Tinjauan Unsur Komposisi

Komposisi atau layout tidak lepas dari penggunaan grid sebagai alat bantu desain. Menurut Roberts dan Thrift, *grid* adalah ekuivalen desain grafis dari fondasi-fondasi yang membangun. Sebuah *grid* biasanya terdiri dari garis horizontal dan vertikal (hal. 18).

Dalam bukunya, Newark mengatakan bahwa grid mempunyai dua kegunaan, yaitu pertama membantu desainer memilih mengurutkan elemen-elemen dalam tiap halaman. Kedua, *grid* membawa kesatuan dalam desain. Aicher mengatakan bahwa penggunaan grid dalam desain juga membuat terlihat koheren bahkan ketika berisi halaman-halaman yang berbeda satu sama lain (hal. 78).

3.1.2.1 Sejarah *Layout*

Layout halaman merupakan bagian dari desain grafis yang mengacu pada susunan dan trik artistik untuk elemen-elemen pada sebuah halaman. Bermula dari halaman-halaman buku yang diperbanyak secara manual pada abad pertengahan, dan berkembang hingga ke majalah modern dan *layout* katalog, desain halaman telah lama dikenal dalam media-media yang dicetak. Sehubungan dengan media cetak, elemen-elemen yang disusun biasanya berupa teks, gambar, dan efek grafis lain yang tidak dicetak dengan tinta, seperti *die/ laser cutting, hot print*, ataupun *blind embossing* ("*Page Layout*", par. 1).

Sejak peledakan era komputer personal, keahlian tentang *layout* halaman telah berkembang cepat ke media elektronik disamping perkembangannya pada media cetak. Dengan media modern yang memiliki teknologi tinggi, terdapat banyak kerancuan antara komunikasi visual dengan teknologi informasi ("*Page Layout*", par. 2).

Publikasi cetak besar (buku tebal, khususnya instruksi secara alami) dan halaman elektronik (*web pages*) memerlukan *meta data* untuk proses pencarian indeks secara otomatis, format ulang otomatis, *database publishing*, *display* halaman dinamis dan fasilitas interaktif untuk penggunanya. Banyak *meta data* yang harus diberi data khusus saat proses pembuatan *layout*. Hal ini yang membedakan perihal mengenai *layout* halaman antara seniman dan ahli teknik ("Page Layout", par. 6).

3.1.2.2 Hukum *Layout*

Menurut Frank F. Jefkins, dalam bukunya yang berjudul *Introduction to Marketing, Advertising, and Public Relation*, hukum *layout* adalah sebagai berikut:

- Kesatuan, adalah cara pengorganisasian yang membentuk kesatuan di antara unsur-unsur pendukung *layout*.
- Variasi, untuk menghindari kesan monoton atau membosankan, salah satu unsur dapat ditampilkan menonjol daripada sisi lainnya sebagai fokus.
- Keseimbangan, suatu keseimbangan dalam *layout* bisa dicapai bila unsur-unsurnya disusun secara sepadan, serasi, selaras. Terdapat dua jenis keseimbangan, yaitu:
  a. *Formal Balance* (simetris), apabila unsur-unsur bentuknya berada pada kedua sisinya berada sedikit tidak sama dari garis poros ruang *layout*.
  b. *Informal Balance* (asimetris), apabila unsur-unsur bentuknya berada pada posisi yang sama di kedua sisinya dari garis poros ruang *layout*.
- Ritme atau irama, irama perlu diperhatikan karena diperlukan untuk mencapai sebuah kesatuan. Irama dapat dicapai dengan:
  a. Kesamaan pengulangan penempatan unsur-unsur *layout*
  b. Pengulangan bentuk atau unsur-unsur *layout*
  c. Pengulangan warna
- Keselarasan, keserasian antara unsur-unsur *layout* yang memberikan kesan kenyamanan dan keindahan.
- Proporsi, merupakan suatu perbandingan yang menunjukkan hubungan antara satu unsur dengan unsur lainnya, serta hubungan antara unsur *layout* dengan dimensi ruang *layout*-nya.
- Kontras, merupakan perpaduan antara penggunaan warna gelap dan terang, hitam dan putih, besar dan kecil, dan unsur-unsur *layout* dalam suatu hubungan yang tidak seimbang (kontras) (33).

3.1.2.3 Tinjauan Teori Perspektif Sederhana

Menurut Raynes, 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 (hal. 18).

Basis dari semua perspektif adalah titik terang dari semua garis paralel pada horizon. Horizon adalah batas di mana mata melihat titik terjauh atau tepi langit. Hukum perspektif adalah semua garis paralel/sejajar akan menuju pada suatu titik yang sama.

Aspek lainnya yaitu objek-objek yang berjarak sama tampak semakin mengecil hingga mendekati horizon. Jarak antara objek yang berjarak sama tersebut adalah konstan.

3.1.2.4 Tinjauan Teori Tata Cahaya

Pencahayaan di dalam gambar berkaitan dengan kualitas atau terang gelap (*value*) karena aspek cahaya menentukan kualitas gradasi suatu objek. Dengan adanya kualitas terang gelap ini maka gambar akan menampakkan bentuk tiga dimensi.

Beberapa elemen cahaya yang menentukan skala gradasi ini adalah:

1. *Highlights*

   Merupakan bagian dari objek yang memiliki warna yang paling ringan atau paling terang dibandingkan bagian lainnya dan biasanya muncul dari permukaan yang paling halus dan mengkilap.

2. *Lights dan shadow*

   Merupakan kualitas terang dan gelap yang paling luas areanya, berada di antara highlights dan pusat bayangan.

3. *Core of shadow*

   Merupakan area di mana cahaya dipantulkan kembali dari permukaan, berfungsi sebagai pengisi dan membuat objek semakin jelas bentuknya.

3.1.3 Tinjauan Gambar Ilustrasi

Sebuah ilustrasi adalah bentuk dari visualisasi, seperti gambar, lukisan, foto, ataupun karya seni lainnya yang menekankan sebuah subjek lebih dari sekedar bentuk. Tujuan dari sebuah ilustrasi adalah untuk menunjang atau menghias sebuah cerita, puisi, atau merupakan bagian dari informasi tertulis

(misalnya artikel surat kabar), secara tradisional dengan menyajikan tampilan visual dari sesuatu yang dijelaskan dalam teks. ("Illustration", para. 1). Gambar merupakan bentuk dari ekspresi visual dan merupakan salah satu dari bentuk utama dalam seni visual. Menggambar dapat didefinisikan sebagai kegiatan membuat goresan pada suatu permukaan yang akhirnya membentuk suatu objek, bidang, maupun bentuk ("Drawing", par. 3).

3.1.3.1 Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Bidang Kajian

Gambar dapat mewakili sesuatu, menampilkan objek atau pemandangan yang dilihat, diingat, ataupun dibayangkan oleh seniman. Dapat berupa karya realis hingga tampil hidup seperti aslinya (misalnya, potret tradisional), gambar arsitektural ataupun sketsa ringan, dan karya estetis tinggi (misal, kartun, karikatur) ataupun abstrak ("*Drawing*", par. 6)

3.1.3.2 Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Sifat dan Fungsi

Ilustrasi juga dapat meningkatkan detail sesuai keinginan, menggambarkan imajinasi, yang tidak dapat dilakukan oleh foto, walaupun foto seringkali mampu menggambarkan emosi yang kuat. Ilustrasi dapat digambar, dilukis, ataupun digambar kemudian diolah lebih lanjut dengan menggunakan teknologi komputer. Berdasarkan isinya, ilustrasi dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:

a. *Advertising Illustration*

   Yaitu ilustrasi periklanan yang bertujuan menjual barang atau jasa. Biasanya dikerjakan dengan lebih detail dan seringkali dibuat pencahayaan dan penambahan tekstur khusus agar tampak lebih menarik.

b. *Editorial Illustration*

   Ilustrasi editorial yang menemani suatu artikel dalam surat kabar, surat kabar, atau buku. Ilustrator harus memahami isinya lebih dahulu untuk kemudian dapat

menggambarkan dengan baik.

c. *Books Illustration*

   Digunakan untuk cover dan isi buku, menggambarkan isi buku. Biasanya

digunakan dalam buku anak-anak maupun novel.

3.1.3.3 Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Alat

Gambar adalah sebuah karya visual yang dapat menggunakan berbagai alat gambar pada sebuah media dua dimensi. Alat-alat gambar pada masa ini antara lain adalah pensil grafit, pen dan tinta, kuas bertinta, pensil warna lilin, krayon, *charcoal* (arang), *pastel* (kapur warna), spidol, *stylus*, ataupun berbagai logam seperti *silverpoint* ("Drawing", para. 1). Berbagai peralatan secara rutin digunakan dalam proses menggambar. Dalam hal ini termasuk rautan pensil, ampelas, penghapus, *blending stumps*, dan *chamois*. Alat-alat lain yang kadangkala terbukti sangat berguna adalah kertas jiplak, jangka, penggaris, *frisket film*, perekat, dan *drafting tape*. Penggunaan *easel* (tiang kanvas) atau *slanted table* dapat mengurangi efek distorsi dari perspektif ("*Drawing*", par. 10).

3.1.3.4 Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Teknik

a. *Shading* dan *Blending*

Shading adalah teknik dari variasi *tone value* pada kertas untuk menampilkan kesan bayangan dari materi. Dalam hal ini, yang perlu diperhatikan adalah pantulan cahaya, bayangan, dan cahaya utama, untuk menghasilkan kesan yang sangat realis pada suatu imej ("*Drawing*", par. 16).

Blending menggunakan sebuah aplikator untuk memindahkan bahan gambar pada kertas, hal ini ditujukan untuk menyamarkan garis gambar aslinya. Teknik ini hanya bisa dilakukan saat menggambar menggunakan bahan-bahan seperti grafit atau arang *(charcoal)* yang tidak melekat secara permanen saat diaplikasikan ("*Drawing*", par. 17).

Saat proses *shading* dan *blending*, seniman dapat menggunakan pula kombinasi dari *tortillon blending stump*, tissue halus, dan penghapus karet berbahan khusus. Kain *chamois* juga terkadang diperlukan untuk menciptakan tekstur yang lembut, dan untuk memudarkan agar tampil *tone* yang lebih terang ("*Drawing*", par. 17).

b. Menciptakan Kesan Tekstur

Ada bermacam-macam metode untuk menghasilkan tekstur pada gambar.

Selain pemilihan pada kertas yang sesuai, jenis bahan yang digunakan untuk menggambar dan teknik gambar yang berbeda akan menghasilkan tekstur yang berbeda-beda pula ("*Drawing*", par. 18).

Tekstur dapat dibuat menjadi lebih realis saat digambar mendekati tekstur lain yang kontras. Tekstur kasar yang diletakkan mendekati area yang bertekstur lembut *(smoothly blended)* akan mudah diperhatikan. Efek yang mirip dapat dimunculkan dengan menggambar *tone* yang tidak jauh berbeda. Sisi terang yang mendekati latar gelap akan tampil mencolok di mata, dan hampir tampak timbul dari permukaan ("*Drawing*", par. 19).

c. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Goresan

Saat berkarya untuk suatu imej, seniman akan mengharapkan improvisasi untuk pemahaman tentang hasil yang akan ditampilkan dari beragam media. Aplikasi gambar yang berbeda dapat dicoba pada lembar latihan untuk menampilkan *value* dan tekstur, dan bagaimana cara mengaplikasikannya untuk menghasilkan beragam efek ("*Drawing*", par. 11).

Garis pada gambar dapat digunakan untuk mengontrol tampilan sebuah imej. Gambar dengan tinta biasanya menggunakan goresan, yang mengandung sekumpulan garis paralel. *Cross hatching* (garis menyilang) menggunakan goresan dalam dua atau beberapa arah yang berbeda untuk menciptakan nuansa yang lebih gelap. *Broken hatching*, atau garis-garis terputus digunakan untuk membentuk nuansa yang lebih terang, dan dengan mengatur kerapatan garis putus tersebut, dapat dihasilkan geradasi *tone* ("*Drawing*", par. 12).

d. Tinjauan Gambar Ilustrasi Masa Sekarang

Pada masa ini, terdapat perkembangan terhadap minat pada ilustrasi yang digunakan di buku, majalah, poster, dan lain-lain. Dalam dunia seni visual, terkadang ilustrator dianggap kurang penting bila dibandingkan dengan seniman murni dan desainer grafis. Namun sebagai hasil dari perkembangan *computer game* dan industri komik, ilustrasi menjadi lebih dihargai sesuai dengan kepopuleran dan keuntungan finansial yang dapat dihasilkan, yang menjangkau pasar yang luas, khususnya di Korea, Jepang, Hong Kong, dan USA. Banyak ilustrator yang memiliki karya hebat menjadi lebih dihargai daripada seniman tradisional ("*Illustration*, par. 14-15).

3.1.3.5 Tinjauan Fotografi sebagai Ilustrasi

Fotografi merupakan seni mengabadikan gambar menggunakan kamera. Fotografi berasal dari bahasa Latin yaitu: photos adalah cahaya, sinar. Sedang graphein berarti tulisan, gambar atau disain bentuk. Jadi, fotografi secara luas adalah menulis atau menggambar dengan menggunakan cahaya. Gambar mati atau lukisan yang didapat melalui proses penyinaran dengan menggunakan cahaya. Karena dalam membuat gambar kita menggunakan kamera maka tentunya kita harus benar-benar menguasai alat itu dan beberapa teknik dasarnya (Viklund, par. 1-2).

a. Tinjauan Fotografi sebagai Ilustrasi berdasarkan Bidang Kajian

Menurut F. X. Arie Soeprapto, secara umum seseorang dapat terlibat atau melibatkan diri dalam dunia fotografi dengan dorongan-dorongan antara lain sebagai berikut:

- Untuk sekedar memperoleh rekaman peristiwa-peristiwa
- Bahan informasi
- Kebutuhan akan data-data tertentu yang melengkapi usaha atau kerja pokok
- Untuk keperluan-keperluan promosi
- Hanya mencari kesenangan (hiburan) saja
- Ekspresi diri (1-2)

b. Tinjauan Fotografi sebagai Ilustrasi berdasarkan Sifat dan Fungsi

Tiga hal praktis yang sering digunakan untuk menilai berhasil tidaknya sebuah foto adalah segi teknik, artistik, dan isi. Masing-masing ada dalam kadar yang berlainan sesuai dengan sifat foto itu sendiri. Adapun varian sifat foto adalah sebagai berikut:

- Dokumentatif

  Dengan arah yang sangat terbatas, yaitu yang berkaitan dengan apa atau siapa yang tertera di foto itu, jelas tidak membutuhkan rasa keindahan yang tinggi. Lebih-lebih dalam hal isi (dalam artian fotografis) dapat dikatakan nol.

- Ilustratif

  Foto-foto dalam kategori ini mempunyai ruang lingkup yang lebih luas dan bersifat publik. Misalnya foto pada majalah hiburan, brosur, dan iklan. Dengan demikian kreatifitas pemotret mulai diuji, artistika diberi porsi yang lebih

besar. Isi mulai berperan, yaitu yang dapat memberi kesan, pesan, ataupun sekedar menggerakkan hati.

- Interpretatif

  Foto jenis ini umumnya merupakan sepenuhnya ekspresi diri seorang pemotret, ungkapan jiwanya. Karena itu perhatian utama terletak pada isi, yang berupa ungkapan perasaan terhadap suatu hal atau kejadian tertentu, pandangan, ataupun buah pikiran (Soeprapto, 2-4).

c. Tinjauan Fotografi sebagai Ilustrasi berdasarkan Teknik

Dalam materi penyinaran dasar *(basic lighting)* yang menjadi pokok dalam proses fotografi, dapat dibagi menjadi sebagai berikut:

- *Front Lighted*, objek tersinari dari depan,
- *Side Lighted*, objek tersinari dari samping,
- *Back Lighted*, objek tersinari dari belakang,
- *Average Subjects*, kondisi subjek atau objek pemotretan rata-rata. Yaitu saat perbedaan gelap dan terang imbang atau tidak terlalu tampak, ataupun karena tidak ada objek atau subjek yang memantulkan sinar berlebihan atau sebaliknya menyerap sinar berlebihan (putih pucat, hitam kelam, ojek mengkilap). Dalam hal ini diperlukan penyesuaian tersendiri (Soeprapto, 30-31). Dari pedoman pokok tersebut, kemudian diurutkan beberapa pedoman pemotretan yang juga didasarkan pada kondisi pencahayaan. Yaitu, keadaan cerah, berawan (berawan ringan dan berawan tebal), mendung, teduh, *indoor* (di teras dan betul-betul di dalam ruangan) (Soeprapto, hal. 31-33)

3.2 Konsep Kreatif Perancangan Buku Panduan

3.2.1 Khalayak Sasaran

Perancangan buku panduan mengenai nail art bermotifkan batik Madura ini diperuntukkan bagi para wanita usia 17-26 tahun, khususnya yang tinggal di kota metropolitan dan peduli akan penampilan. *Target Market* dari perancangan buku panduan ini ditetapkan sejak awal perancangan agar perancangan dapat dihasilkan sesuai dengan tujuan.

Target Market dapat dibagi menjadi beberapa bagian, antara lain:

- Demografis

  Secara demografis, yang menjadi *target market* adalah :

  Jenis kelamin : Wanita

  Usia : 17 – 26 tahun

  Pendidikan : Tidak bersyarat

  Strata ekonomi sosial : Menengah hingga menengah ke atas

- Behavioural

  Target market buku yang dibuat yaitu para wanita yang memiliki kecintaan dalam berkreasi menghias kuku. Untuk para wanita yang memiliki kebiasaan lebih suka mencoba membuat sendiri selama ia bisa daripada harus mengeluarkan uang lebih.

- Psikografis

  Para wanita yang tertarik dalam mencoba hal-hal baru, yang memiliki sifat merasa tertantang untuk mencoba dan membuktikan bahwa dia juga bisa.

- Geografis

  Secara geografis, target market yaitu para wanita yang tinggal di kota metropolitan, di Surabaya khususnya.

3.2.2 Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dari buku panduan ini adalah menambah pengetahuan para wanita yang hobi menghias kuku sehingga semakin mengerti soal seluk beluk *nail art* dan juga memperkenalkan ragam hias yang ada pada batik Madura yang mungkin digunakan sebagai motif dalam menghias kuku. Buku-buku *nail art* yang beredar sebagian besar adalah buku import dari Jepang, Korea, dan Cina. Itupun sebenarnya tidak dapat dikatakan sebagai buku panduan, karena lebih banyak memuat galeri berisi karya-karya *nail art* daripada panduan dalam membuat *nail art*. Pengetahuan yang didapat dari buku pun sedikit karena bahasanya menggunakan bahasa asing seperti Jepang, Korea, dan China. Dengan adanya buku ini diharapkan para wanita yang hobi menghias kuku bisa mengenal lebih jauh mengenai *nail art* dan batik Madura.

3.2.3 Strategi Kreatif

- Isi Buku

Isi buku meliputi pengenalan dasar mengenai *nail art* dan batik Madura. Dimulai dari pengenalan alat dan bahan, langkah-langkah sebelum membuat *nail art*, sampai langkah-langkah dalam membuat *nail art*. Buku juga berisi tentang pengetahuan mengenai motif dasar batik Madura, yang biasanya disebut "guri", atau dalam bahasa Jawa "isen-isen" yang ditampilkan dalam ilustrasi berupa gambar.

- Strategi Visual

Untuk menjelaskan langkah-langkah membuat nail art digunakan ilustrasi berupa foto agar lebih memudahkan penyampaian pesan. Di dalam buku disertakan pula beberapa foto hasil kreasi nail art dengan motif batik Madura dan beberapa foto kain batik dengan motif senada, sehingga para pembaca dapat mengamati lebih jauh motif batik Madura yang terdapat pada kain batik.

- Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan adalah gaya bahasa semi-formal, menggunakan kata-kata sehari-hari dan kata ganti orang kedua "kamu". Hal ini dimaksudkan agar kalimat dalam buku panduan terbaca lebih santai, luwes, dan bersahabat, tidak kaku.

- *Layout*

Layout buku panduan disusun secara sederhana, dan terstruktur sehingga memudahkan untuk dibaca. Layout dari halaman ke halaman dibuat satu tipe, untuk mempertahankan unsur kesatuan layout.

3.3 Konsep Rancangan Buku Panduan

3.3.1 Judul Rancangan Buku Panduan

3.3.1.1 Judul Utama Buku Panduan

Judul utama dari perancangan ini adalah *nail art*, dan hal-hal yang mencakup tentang *nail art*.

3.3.1.2 Sub-Sub Judul Buku Panduan

Sub-sub judul meliputi segala sesuatu yang berhubungan dengan batik Madura.

3.3.2 Tema

Tema yang digunakan dalam merancang buku panduan ini adalah simple, ethnic, namun terkesan fashionable. Kesan simple ditampilkan dari layout yang sederhana, rapi dan terstruktur. Kesan ethnic ditampilkan melalui motif-motif batik yang menjadi *background* pada tiap halaman buku. Semua unsur tadi disusun hingga menampilkan buku yang berkesan high-fashion dan modern.

3.3.3 Maksud dan Tujuan

Pembuatan buku ini didasarkan atas kebutuhan para peminat kreasi nail art yang memiliki referensi sedikit mengenai buku-buku nail art dalam bahasa Indonesia. Dengan mengusung tema batik Madura diharapkan para peminat nail art tidak hanya belajar teknik-teknik nail art saja, namun juga dapat berkreasi dengan mengusung budaya bangsa.

3.3.4 Bentuk Penyajian dan Variasi Tampilan

Perancangan ini disajikan dengan format buku bergenre buku panduan, yang disertai ilustrasi berupa foto dan gambar dengan *soft-cover* sebagai pelindung isi buku.

3.3.5 Jumlah Seri

Jumlah buku panduan ini hanya terdiri dari satu seri, yang berisikan tentang panduan dalam membuat kreasi kuku bermotifkan batik Madura.

3.3.6 Ukuran dan Jumlah Halaman

Ukuran satu halaman dalam buku ini adalah 16.5 cm x 20 cm. Hal ini mengikuti pertimbangan berdasarkan besaran plano dari jenis kertas yang akan digunakan untuk mencetak buku panduan. Jumlah halaman dalam buku ini mencapai 65 halaman.

3.4 Biaya Kreatif

Buku

Ukuran : 20 x 16.5 cm

Posisi : Vertikal

Warna: : Berwarna

Bahan : Kertas *Matt Paper* 150gr

Eksemplar : 1000

Teknik : Cetak Offset

Perincian Biaya Produksi:

Sampul:

Kertas *Super Milky* 200 gr uk Plano (61 x 92 cm)

Sampul akan dicetak per 2 halaman (ukuran 20 x 33 cm)

1 Plano = 7 lembar

1000 eksemplar = 147 plano

147 X IDR. 8,000,- = IDR. 1,176,000,-

Isi buku:

Kertas *Matt Paper* 150gr uk. Plano (61 X 92 cm)

Buku akan dicetak per 2 halaman (ukuran 20 X 33 cm)

1 Plano = 7 lembar

1000 eksemplar = 147 lembar

147 X IDR. 6,000,- = IDR. 882,000,-

Klise:

Separasi warna CMYK

(25 x 40 cm) X 2 halaman X 65 desain X IDR 120,- = IDR. 5,760,000,-

Jilid dan Ongkos:

Jilid

IDR 2,500,- X 1000ek =IDR. 2,500,000,-

Potong kertas

IDR 400,- X 225 = IDR. 90,000,-

Cetak dan Laminasi

Cetak

IDR. 5,000,- X 225 = IDR. 1,125,000,-

Laminasi sampul

IDR 6,500,- X 1000ek =IDR. 6.500.000,000,-

Total = IDR. 18,033,000

Harga buku

Total x 4 + Jasa Desainer

(IDR. 18,033,000,- / 1000ek x 4) + (30% x IDR. 72.132,-)= IDR 93.771,-

Brosur

Ukuran : 11,5 x 20 cm

Posisi : Vertikal

Warna: : Berwarna

Bahan : Kertas *Matt Paper* 150gr

Eksemplar : 1000

Teknik : Digital Printing

Perincian Biaya Produksi:

@ IDR 4,000

Total = IDR 4,000 x 1000 = IDR 400,000

Pembatas Buku

Ukuran : 5,5 x 20

Posisi : Vertikal

Warna: : Berwarna

Bahan : Kertas *Matt Paper* 150gr

Eksemplar : 1000

Teknik : Digital Printing

Perincian Biaya Produksi:

@IDR 1000

Total = IDR 1000 x 1000 = IDR 1,000,000

Voucher

Ukuran : 13 x 5 cm

Posisi : Horizontal

Warna: : Berwarna

Bahan : Kertas *Inkjet* 120gr

Eksemplar : 1000

Teknik : Digital Printing

Perincian Biaya Produksi:

@IDR 500

Total = IDR 500 x 1000 = IDR 500,000

X-*Banner*

Ukuran : 60 x 160 cm

Posisi : Vertikal

Warna: : Berwarna

Bahan : Kertas *banner* 150gr

Eksemplar : 1

Teknik : Digital Printing

Perincian Biaya Produksi:

@IDR 90,000

Web Banner

Ukuran : 800 x 260 pixel

Posisi : Vertikal

Warna: : Berwarna

Perincian Biaya Produksi:

Biaya memasang di situs online shop 1 bulan IDR 200,000

Website

Ukuran : 800 x 600 pixel

Posisi : Horizontal

Warna: : Berwarna

Perincian Biaya Produksi:

Biaya Memasang untuk 1 tahun IDR 1,500,000

Total Budget + *Design Fee* **= IDR 21,723,000 + IDR 4,344,600**

= IDR 26,067,600

3.5 Konsep Dasar Gaya Desain

Buku Panduan ini dibuat berdasarkan konsep gaya desain Art Nouveau. Art Nouveau adalah **Art Nouveau** berarti 'seni baru'. Art Nouveau adalah aliran seni yang memiliki gaya dekoratif tumbuhan (flora) yang meliuk-liuk. Muncul di Eropa dan Amerika 1819 hingga 1914.

Masih merupakan reaksi terhadap industrialisasi dan gaya mesin yang dianggap menghilangkan sifat manusiawi dalam produksi barang kebutuhan manusia, sehingga seringkali malah tampil berlebihan dan menekankan sifat emosional.

3.6 Konsep Warna

Pemilihan warna buku didasarkan pada harmoni warna batik dan foto, sehingga tidak terjadi tabrak warna. Menciptakan nuansa yang *elegance* dan enak dilihat mata.

3.7 Teknik Pengerjaan

3.7.1 Pembuatan *Nail Art*

Pembuatan *nail art* dimulai dengan pemilihan dan proses penyederhanaan motif batik Madura. Dilanjutkan dengan *trial dan error* dalam pengaplikasiannya di atas kuku, hingga tercipta 25 kreasi nail art yang diadaptasi dari motif batik Madura.

3.7.2 Pemotretan Karya

Pemotretan karya mengambil tema *sweet, nature,* dan *high-fashion*. Pemotretan dilakukan secara outdoor dan indoor menggunakan kamera DSLR Canon 450D dengan bantuan lensa *standard*. Pencahayaan selama pemotretan

outdoor menggunakan pencahayaan alami, sedangkan untuk pemotretan indoor menggunakan bantuan lampu duduk dan *flash*.

3.7.3 *Editing* Foto Karya

Hasil foto-foto karya diseleksi, kemudian di edit sebelum akhirnya digunakan sebagai ilustrasi foto dalam buku panduan. Pengeditan foto menggunakan bantuan *software* Adobe Photoshop CS3.

3.7.4 *Layout*

Proses pembuatan layout dimulai dari pembuatan sketsa secara manual, kemudian dilanjutkan secara digital. Pembuatan layout dibantu dengan software Adobe Illustrator CS2.

3.8 Konsep *Font*

3.8.1 *Font* Judul

Judul buku ”Batik di Ujung Jari” menggunakan jenis *font* ”Bellevue” dengan kerning -25.

3.8.2 *Font* Nama Pengarang

Nama pengarang ”Novellyn Gunawan” menggunakan jenis *font* ”BritannicTLig” dengan kerning -10

3.8.3 Font Isi Buku

Didalam buku panduan ini terdapat beberapa bagian yang menggunakan font yang berbeda yaitu:

- Nama Nail Art : Bellevue
- Sub judul : BritannicTLig
- Keterangan : Barmeno
- Subbab Bab 1 : Poppl-laudatio