

3. KONSEP DESAIN

3.1. Tinjauan Tentang Gambar

Gambar dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dikatakan sebagai tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya); yang dibuat dengan coretan pensil atau alat yang lain pada kertas atau media yang lain; lukisan.

3.1.1. Tinjauan Tentang Unsur Gambar

Tinjauan tentang unsur gambar dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

3.1.1.1. Garis (*Line*)

Garis merupakan unsur dasar komposisi dan memiliki peranan penting karena dapat dipergunakan untuk menjelaskan bentuk-bentuk dan observasi visual atau pengungkapan secara subyektif akan gagasan, membangkitkan berbagai pengalaman, pikiran, atau paham, dan intuisi-intuisi (Mandelowitz dan Wakeham 64). Garis sederhana dapat membagi ruang, membuat suatu bentuk, memisahkan bidang yang satu dengan yang lainnya, memiliki lebar dan panjang.

Garis dapat dibedakan menjadi:

- a. Garis Kontur, merupakan garis yang melukiskan bagian tepi dari suatu bentuk sehingga memisahkan setiap area atau volume yang ada di sekitarnya. Garis kontur sederhana tidak bervariasi ketebalannya, tidak bervariasi ketebalannya, tidak bervariasi gelap-terangnya, dan tidak memiliki bayangan. Sedangkan garis kontur yang ekspresif akan membuat suatu bentuk karena dibuat dengan memiliki variasi tebal-tipis serta memiliki detail.
- b. Garis Kaligrafi, yaitu garis yang berfungsi untuk menulis indah. Garis ini bersifat ekspresif karena menggunakan kekuatan tebal-tipis untuk mengekspresikan bentuk, tepi yang berpotongan dan saling bertaut, memiliki sisi terang dan gelap.

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* (Sanyoto 61-62).



Gambar 3.1. Kualitas terang gelap (*value*)

Sumber : www.anaarisanti.blogspot.com

Cara mengubah *value* ke dalam warna -warna bahan atau pigmen:

- Untuk memperterang warna dapat dilakukan dengan menambahkan pigmen putih (untuk teknik cat poster/plakat) atau dengan menambahkan air (untuk teknik cat air).
- Untuk mempergelap warna dapat dilakukan dengan menambahkan pigmen hitam (untuk teknik cat poster atau plakat, cat minyak) atau dengan menambahkan pigmen warnanya sendiri atau dengan ditambah dengan pigmen hitam dengan presentase yang sangat sedikit untuk teknik cat air (Sanyoto 63).

Value adalah pelengkap garis yang membentuk suatu tiga dimensi agar gambar menjadi lebih hidup, memberi suatu kesan tertentu yang lebih dramatis. Ukuran perubahan *value* bergantung dari cahaya yang menimpa obyek serta bayangannya.

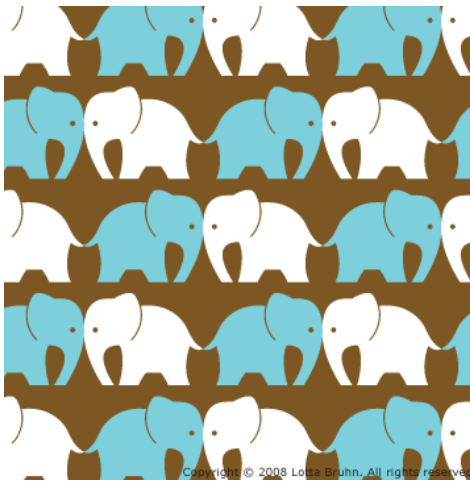
3.1.1.3. Bentuk dan Ruang (*Shape and Space*)

Bentuk adalah sesuatu yang menghadirkan suatu bentukan tertentu, baik itu bangun geometrik maupun obyek abstrak, yang memiliki hubungan dengan latar belakangnya, sehingga menghadirkan imajinasi tertentu.

Ruang memiliki karakter tiga dimensi yang merupakan aspek negatif dari suatu bentuk, memiliki bayangan dan gelap-terang, sehingga benda terlihat terpisah dari latar belakangnya.

3.1.1.4. Pola (*Pattern*)

Pola merupakan gambar dua dimensi yang tidak memiliki value ataupun kualitas gelap-terang, pola seperti *silhouette* atau siluet yang tidak memiliki volume.



Gambar 3.2. Pola (*Pattern*)

Sumber : lottabruhn.typepad.com

3.1.1.5. Tekstur (*Texture*)

Setiap bentuk atau benda apa saja di alam ini termasuk karya seni mesti memiliki permukaan atau raut. 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.

Pada umumnya orang menyebut tekstur itu dihubungkan dengan sifat permukaan yang kasar. Padahal sesungguhnya permukaan yang halus pun merupakan tekstur, dimana nilai, sifat, atau ciri khas permukaanya atau teksturnya halus. Dengan demikian, sifat-sifat permukaan kasar-halus, kasap-licin, keras-lunak, bermotif-polos, cemerlang-suram, dan lain-lain semuanya adalah tekstur (Sanyoto 137).



Gambar 3.3. Tekstur

Sumber : www.agusriyanto09.wordpress.com

3.1.1.6. Warna (*Colours*)

Warna dapat didefinisikan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Secara objektif atau fisik, warna dapat diberikan oleh panjang gelombang. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian yang sempit dari gelombang elektromagnetik (Sanyoto 13).



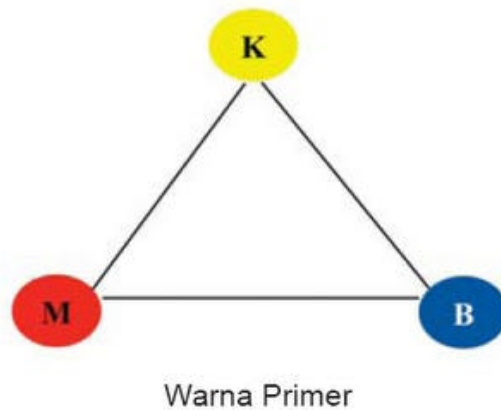
Gambar 3.4. Spektrum warna

Sumber : www.mutiaahzara.blog.upi.edu

Warna memiliki peranan penting dalam mempengaruhi penglihatan, penilaian dan memiliki kekuatan untuk memberikan kesan tertentu.

a. Klasifikasi Warna Berdasarkan Spektrum Warna

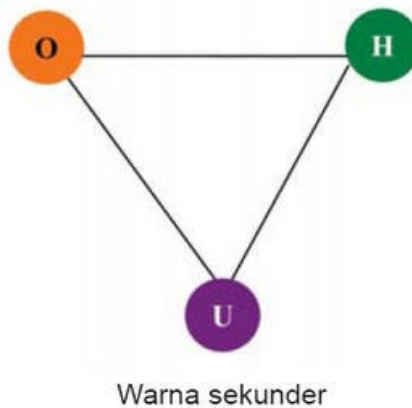
1. Warna Primer, atau disebut warna pertama, atau warna pokok. Disebut warna primer karena warna tersebut tidak dapat dibentuk dari warna lain. Disebut warna pokok karena pokok karena warna tersebut dapat digunakan sebagai bahan pokok pencampuran untuk memperoleh warna-warna yang lain. Warna pokok ini terdiri dari tiga warna yaitu merah (*magenta*), kuning (*yellow*) dan biru (*cyan*) (Sanyoto 28-29).



Gambar 3.5. Warna primer

Sumber : www.anaarisanti.blogspot.com

2. Warna Sekunder, atau disebut warna kedua. Warna sekunder dihasilkan dari pencampuran antara warna primer, seperti warna ungu yang dihasilkan dari pencampuran biru dan merah, warna jingga dihasilkan dari pencampuran kuning dan merah, serta warna hijau yang dihasilkan dari pencampuran kuning dan biru (Sanyoto 30).



Gambar 3.6. Warna sekunder

Sumber : anaarisanti.blogspot.com

3. Warna Tersier atau warna ketiga adalah warna hasil pencampuran dari dua warna sekunder atau warna kedua. Nama-nama warna tersier adalah sebagai berikut (Sanyoto 31):

- a. Coklat kuning, disebut juga siena mentah, kuning tersier, *yellow ochre*, atau *olive*, yaitu pencampuran warna jingga dan hijau.
 - b. Coklat merah, disebut juga siena bakar, merah tersier, *burnt siena*, atau *red brown*, yaitu pencampuran warna jingga dan ungu.
 - c. Coklat biru, disebut juga siena sepia, biru tersier, *zaitun*, atau *navy blue*, yaitu pencampuran warna hijau dan ungu.
- b. Klasifikasi Warna Berdasarkan Gambar/Illustrasi
1. Warna *Monochrome*, artinya warna yang hanya memiliki satu warna saja tergantung kualitas gelap dan terangnya. Gambar *monochrome* tidak merepresentasikan kenyataan atau realitas yang ada, namun mengidentifikasi sebuah keseimbangan antara cahaya dan gelap dari sebuah obyek, bukan warna-warni dari sebuah obyek yang sesungguhnya.
 2. Warna Analogus, merupakan warna yang terletak di setiap sebelah sisi warna mana saja, warna-warna yang mempergunakan warna terang dan intensitas dari warna terdekat. Penggunaan warna analogus umumnya memberi kesan harmoni.
 3. Warna Komplementer merupakan warna yang kontradiktif, yaitu warna yang saling bertentangan secara maksimal sehingga jika dijabarkan akan bergetar. Warna komplementer juga dapat menimbulkan after image, yaitu munculnya warna lawan dalam pasangan warna komplementer saat memejamkan mata setelah menatap cukup lama salah satu warna dari pasangan warna komplementer (Sanyoto 43-44).
 4. Warna *Split* Komplementer yaitu warna-warna yang berseberangan pada lingkaran warna, tetapi menyimpang ke kiri atau ke kanan. Warna-warna bias komplemen macamnya cukup banyak pada lingkaran warna karena tiap-tiap *hue* memiliki dua komplemen bias atau bahkan empat komplemen bias (Sanyoto 44).
 5. Warna *Triadic* Komplementer berasal dari tiga warna kontras bentuk segitiga. Semua bentuk segitiga sama sisi yang dapat dibuat dari lingkaran warna, misalnya merah-biru-kuning, atau jingga-hijau-ungu, adalah jenis tiga warna (Sanyoto 45).

6. Warna *Tetradic* Komplementer berasal dari empat warna kontras. Dapat juga disebut *double* komplementer. Semua bentuk segiempat sama sisi yang dapat dibuat pada lingkaran warna merupakan kontras empat warna.

c. Klarifikasi Warna berdasarkan Sensasinya

1. Warna panas, terletak pada rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna, mulai dari merah hingga kuning. Warna ini berkesan riang, marah, semangat, dan sebagainya.
2. Warna dingin, terletak pada rentang setengah lingkaran pada lingkaran warna, mulai dari warna hijau hingga ungu. Warna ini berkesan sejuk, nyaman, tenang, dan sebagainya.
3. Warna netral, adalah warna yang tidak memiliki kemurnian warna. bukan warna primer maupun sekunder. Warna ini mulai dari putih, abu-abu dan hitam.

d. Klarifikasi Warna berdasarkan Karakteristiknya

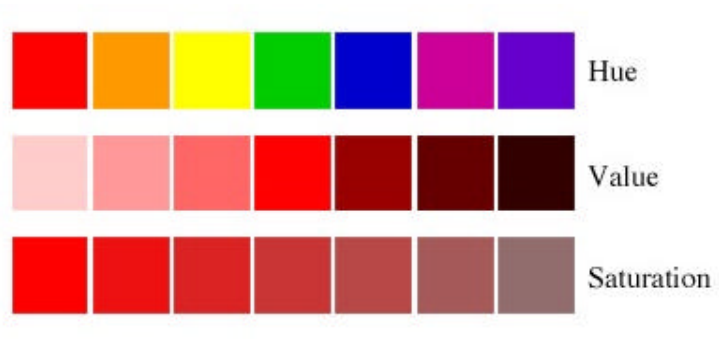
1. Warna positif atau aktif, adalah warna yang memberikan karakter semangat, aktif dan positif. Warna positif misalnya merah, kuning dan jingga.
2. Warna negatif atau pasif, adalah warna yang memberikan karakter kegelisahan, kepatuhan, kegaurahan serta pemikiran yang lemah lembut. Warna negatif misalnya biru, biru-kemerahan dan merah-kebiruan.

e. Klarifikasi Warna berdasarkan Kualitasnya

1. *Hue* adalah realitas warna, rona warna atau corak warna, yang merupakan sebutan terhadap warna dengan berbagai nama-namanya yang memiliki skala berupa lingkaran warna. lingkaran warna ini pada umumnya terdiri dari enam warna pelangi dan enam warna *intermediate* (Sanyoto 85).
2. *Chroma* adalah intensitas warna, kekuatan warna, atau murni kotornya warna, yang disebut dengan istilah kecerlangan (*brightness*) warna dan kesuraman warna karena adanya penyerapan atau peredaman (*saturation*) warna (Sanyoto, 85).
3. *Value* adalah tonalitas warna, terang-gelap warna, atau derajat ke-terang-an warna, yang memiliki skala *value* berupa sembilan tingkatan keabu-abuan. Tingkatan ini dimulai dari hitam, lalu abu-abu tua yang berangsur-angsur

menuju ke abu-abu muda sampai putih. Skala *value* ini untuk mengukur ke-terang-an warna-warna atau sering disebut *lightness*.

4. *Tint and Shade*. *Tint* dengan *value* tinggi menghasilkan warna-warna yang lebih ringan. Sedangkan *shade* dengan *value* rendah menghasilkan warna yang lebih berat karena mengandung unsur hitam.



Gambar 3.7. *Hue, value, saturation*

Sumber : www.digital-web.com

f. Klarifikasi Warna berdasarkan Maknanya

Karakter warna berdasarkan makna meliputi :

1. Kuning

Kuning mempunyai karakter terang, gembira, ramah, supel, riang, cerah, hangat. Kuning melambangkan kecerahan, kehidupan, kemenangan, kegembiraan, kemeriah,an, kecermelangan, peringatan dan humor (Sanyoto 54).

2. Jingga atau Oranye

Warna jingga mempunyai karakter dorongan, semangat, merdeka, anugerah, tapi juga bahaya. Warna ini melambangkan kemerdekaan, penganugerahan, kehangatan, keseimbangan, tetapi juga lambang bahaya (Sanyoto 55).

3. Merah

Warna merah bisa berasosiasi pada darah, api, juga panas. Karakternya kuat, cepat, enerjik, semangat, gairah, marah, berani, bahaya, positif, agresif, merangsang dan panas. Merah merupakan simbol umum dari sifat nafsu primitif, marah, berani, perselisihan, bahaya, perang, seks, kekejaman, bahaya dan kesadisan.

4. Ungu

Ungu memiliki watak keangkuhan, kebesaran dan kekayaan. Ungu adalah lambang kebesaran, kejayaan, keningratan, kebangsawan, kebijaksanaan, pencerahan. Namun ungu juga melambangkan kekejaman, arogansi, dukacita dan keeksotisan (Sanyoto 56)

5. Violet

Watak warna violet adalah dingin, negatif, diam. Warna ini juga memiliki watak melankoli, kesusahan, kesedihan, belasungkawa, bahkan bencana (Sanyoto 57).

6. 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. Biru juga melambangkan keagungan, keyakinan, keteguhan iman, kesetiaan, kebenaran, kemurahan hati, kecerdasan, perdamaian, stabilitas, keharmonian, kesatuan, kepercayaan dan keamanan (Sanyoto 57).

7. Hijau

Warna hijau berasosiasi pada hijaunya alam, tumbuh-tumbuhan, sesuatu yang hidup dan berkembang. Hijau mempunyai watak segar, muda, hidup, tumbuh. Hijau juga melambangkan kesuburan, kesetiaan, keabadian, kebangkitan, kesegaran, kemudaan, keremajaan, keyakinan, kepercayaan, keimanan, pengharapan, dan kesanggupan (Sanyoto 58).

8. Putih

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, kewanitaian, kebersihan, simpel, kehormatan (Sanyoto 58).

9. Hitam

Hitam adalah warna tergelap. Warna ini berasosiasi dengan kegelapan malam, kesengsaraan, bencana, perkabungan, kebodohan, misteri, ketiadaan dan keputusasaan.

10. 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 menyimbolkan ketenangan, kebijaksanaan, kerendahan-hatian, keberanian untuk mengalah, turun tahta, suasana kelabu dan keragu-raguan (Sanyoto 59).

11. 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 (Sanyoto 60).

3.1.2. Tinjauan Unsur Komposisi

Tinjauan unsur komposisi dalam perancangan ini adalah sebagai berikut :

3.1.2.1. *Layout*

Tinjauan *layout* dalam perancangan ini meliputi :

a. Komposisi secara Umum

Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

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

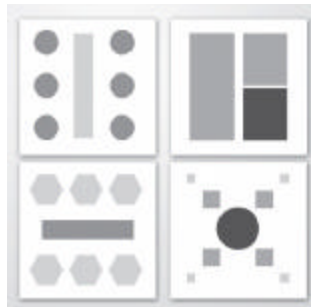
b. Perkembangan *Layout*

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

c. Jenis *Layout*

Jenis *layout* dapat dibagi menjadi dua macam jenis dasar, yaitu :

- a. Keseimbangan simetris terjadi apabila berat visual dari elemen-elemen desain terbagi secara merata baik dari segi horizontal, vertikal, maupun radial. Gaya ini mengandalkan keseimbangan berupa dua elemen yang mirip dari dua sisi yang berbeda. Kondisi pada keseimbangan simetris adalah gaya umum yang sering digunakan untuk mencapai suatu keseimbangan dalam desain. Meskipun mudah untuk diterapkan, keseimbangan simetris sulit untuk membangkitkan emosi dari pembaca visual karena terkesan “terlalu direncanakan”. Keseimbangan simetris juga biasa disebut dengan keseimbangan formal.



Gambar 3.8. Keseimbangan simetris

Sumber : www.stefanusipeen.wordpress.com

- b. Keseimbangan asimetris terjadi ketika berat visual dari elemen desain tidak merata di poros tengah halaman. Gaya ini mengandalkan permainan visual seperti skala, kontras, warna untuk mencapai keseimbangan dengan tidak beraturan. Seringkali kita melihat sebuah desain dengan gambar yang begitu besar diimbangi dengan teks yang kecil namun terlihat seimbang karena permainan kontras, warna, dan sebagainya.



Gambar 3.9. Keseimbangan asimetris

Sumber : www.stefanusipeen.wordpress.com

3.1.3. Tinjauan Gambar Ilustrasi

Ilustrasi pada zaman sekarang dibedakan dari lukisan akibat timbulnya berbagai pergerakan seni yang semakin lama semakin modern. Dengan banyaknya desainer dan seniman yang mempergunakan teknik ilustrasi ke dalam karya-karya yang bergaya *pop* dan *post modern* maka ilustrasi menjadi bentuk seni yang sifatnya kontemporer. Namun yang membuahkan perbedaan adalah pada pergeseran fungsinya seiring dengan kemajuan zaman. Seni lukis lebih diarahkan kepada perasaan pribadi pelukisnya, bersifat independen dan tidak bergantung pada kepuasan orang lain. Berlawanan dengan hal tersebut, ilustrasi sekarang diciptakan untuk tujuan komersial dan reproduksi sehingga gambar dibuat sesuai dengan permintaan klien serta untuk memuaskan hati klien atau orang lain, bahkan dibatasi oleh tenggat waktu pembuatan serta dikepalai oleh *Art Director*. Ilustrasi juga dituntut untuk dapat dipahami oleh banyak orang yang melihatnya dan seringkali digabungkan dan dihubungkan dengan teks.

Hal tersebut menyebabkan ilustrasi diartikan sebagai bahasa visual yang dapat dihasilkan melalui berbagai media, baik fotografi, bentuk-bentuk huruf, grafik dan diagram. Gambar ilustrasi merupakan salah satu cara untuk

menvisualisasikan sesuatu, namun dapat dipergunakan bentuk lukisan ataupun gambar sehingga ilustrasi diartikan sebagai bentuk gambar atau lukisan yang mengkomunikasikan ide, gagasan, pendapat, perasaan juga suatu cerita.

3.1.3.1. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Bidang Kajian

a. Ilustrasi Editorial



Gambar 3.10. Ilustrasi editorial

Sumber : www.advertising-illustration.com

Ilustrasi buku berfungsi untuk menguraikan teks sehingga antara ilustrasi dan teks saling bergantung dan mendukung. Ilustrasi seperti ini dijumpai pada novel, buku bacaan anak dan orang dewasa, buku-buku olahraga, kartun dan karikatur (politik), dan sebagainya. Ilustrasi buku anak-anak banyak menggunakan fantasi sehingga ilustrasi sangat penting karena mampu mengembangkan cerita. Sedangkan ilustrasi surat kabar, majalah, artikel bersifat komunikasi massa yang banyak menggunakan gambar atau fotografi. Ilustrasi juga dipergunakan sebagai sampul atau jaket buku untuk menarik perhatian para pembeli, baik berbentuk kata-kata maupun gambar yang menggambarkan isi buku secara efektif.

b. Ilustrasi Periklanan

Ilustrasi yang ditujukan kepada fungsi promosi dan pemasaran serta mempengaruhi ketertarikan konsumen. Ilustrasi periklanan adalah sebagai berikut:

1. Ilustrasi *fashion*

Dapat berbentuk fotografi maupun gambar yang memiliki tujuan sebagai bentuk laporan dan berita sekitar *fashion* maupun mempromosikan dan menjual produk-produk *fashion*.



Gambar 3.11. Ilustrasi *fashion*

Sumber : www.hulabunny.com

2. Ilustrasi produk

Berfungsi untuk menggambarkan produk apapun yang diproduksi dan ditawarkan kepada konsumen serta bertujuan untuk menggambarkan produk semenarik mungkin.

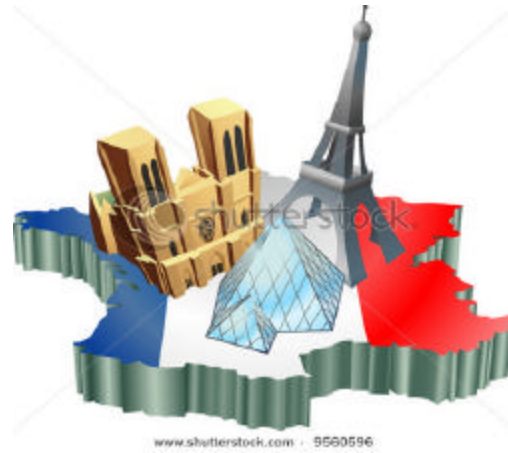


Gambar 3.12. Ilustrasi produk

Sumber : www.s3images.coroflot.com

3. Ilustrasi pariwisata

Ilustrasi yang umumnya menggambarkan pemandangan alam, arsitektur dan figur-figur tertentu di daerah yang dipromosikan.

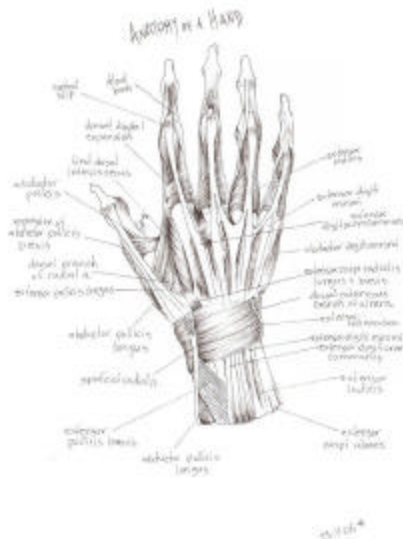


Gambar 3.13. Ilustrasi pariwisata

Sumber : www.shutterstock.com

4. Ilustrasi Medis

Ilustrasi ini berkaitan dengan pengetahuan kedokteran sehingga ilustrator dituntut memiliki pengetahuan kedokteran untuk dapat memvisualisasikan dengan baik.

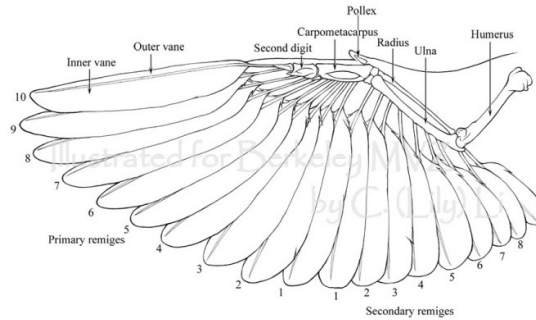


Gambar 3.14. Ilustrasi medis

Sumber : www.photobucket.com

5. Ilustrasi Ilmiah

Ilustrasi ini menggambarkan material tertentu yang membutuhkan suatu ketepatan, kejelasan dan kerapian, seperti bangunan dan arsitektur bentuk-bentuk konstruksi geometri lainnya.



Gambar 3.15. Ilustrasi ilmiah

Sumber : www.lilycli.com

3.1.3.2. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Sifat dan Fungsi

Berdasarkan sifat dan fungsinya, gambar ilustrasi dapat dibedakan menjadi :

- Gambar ilustrasi yang bertujuan untuk menjelaskan keadaan yang dilihat, baik berupa sketsa kasar dengan garis-garis yang cepat maupun gambar yang detail. Contoh: sketsa cepat atau bahkan foto yang bersifat realisme.
- Gambar ilustrasi yang memvisualkan apa yang diimajinasikan, yaitu menggambarkan objek atau keadaan yang tidak ada dalam kenyataan. Visualisasinya dapat berupa penggambaran yang mewakili sesuatu bahkan dalam bentuk abstrak. Contoh: gaya surealisme yang memberikan penggambaran seperti fantasi dan mimpi.
- Gambar ilustrasi yang memvisualkan suatu ide dan konsep, misalnya dalam bentuk simbolisasi. Gambar ilustrasi yang tidak hanya sekedar menekankan permasalahan teknik dan kemampuan namun menuntut kedalaman isi yang digambarkan. Tipe penggambaran ini menghadirkan sudut pandang, perasaan dan emosi, interpretasi dan ekspresi orang yang menggambarinya.
- Gambar ilustrasi yang berfungsi untuk menghias atau sebagai unsur dekoratif yang mengisi komposisi atau bidang yang ada sehingga memberikan daya tarik besar dan memenuhi kepuasan estetis pengamatnya.

- e. Gambar ilustrasi yang menjelaskan atau berfungsi sebagai jembatan di dalam pemahaman terhadap bahasa verbal. Biasanya ilustrasi dan verbalisasi berdampingan dan saling mendukung serta mengarahkan pembaca sesuai dengan keinginan penulis. Ilustrasi dapat memperluas cerita dan mempermudah pemahaman atas sesuatu yang abstrak (Mendelowitz & Duane, 6).

3.1.3.3. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Alat

Alat yang dapat digunakan adalah sebagai berikut :

- a. Pensil merupakan material yang berbahan *graphite* atau bahan sejenisnya yang dikemas dalam kemasan luar yang dapat berbentuk kayu, plastik dan metal. Pensil digunakan untuk membuat sketsa. Sketsa adalah goresan-goresan tipis yang membentuk garis bantu dalam membentuk sebuah gambar. Pensil juga tersedia dalam berbagai macam ketebalan, disesuaikan dengan kebutuhan sketsa. Ketebalan dan ketipisan ditentukan dengan satuan, seperti H, HB, B, 2B, 8B, EB, dan sebagainya.
- b. Penghapus mempunyai bahan dasar karet lembut yang berfungsi untuk mengoreksi kesalahan yang telah dibuat tanpa merusak permukaan media yang digunakan untuk menggambar ilustrasi.
- c. *Bolpoint* atau spidol, dan lain-lain yang merupakan bahan-bahan yang tidak dapat dikoreksi dengan penghapus dan tujuan penggunaannya adalah untuk membuat garis tegas di bagian luar gambar ilustrasi sebagai pembatas, dapat diaplikasikan dalam berbagai ketebalan sesuai dengan kebutuhan. Dapat juga disebut *outline*.
- d. Sarana pewarnaan juga terdiri dari berbagai media, seperti cat air, cat minyak, pensil warna, *crayon*, spidol, *dry pastel*, *oil pastel*, *air brush*, dan sebagainya.
- e. Media gambar yang umum digunakan untuk menggambar yaitu kertas dan kanvas. Kertas tersedia dalam berbagai macam ukuran, ketebalan, jenis, tekstur yang memudahkan orang untuk menghasilkan karya sesuai dengan kebutuhannya. Kanvas juga tersedia dalam berbagai macam ukuran. Kanvas terutama ditujukan untuk penggunaan media cat minyak karena ketebalannya yang memudahkan dalam pengaplikasian cat minyak.

- f. Kuas tersedia untuk berbagai macam kebutuhan. Misal kuas untuk cat air memiliki bulu-bulu yang lebih halus dan tipis karena bahan dasar cat air adalah air dan sifatnya lembut. Lain halnya dengan kuas yang digunakan untuk cat minyak. Kandungan minyak serta kepekatan cat mengharuskan kuas yang digunakan lebih tebal dan kuat. Ukuran kuas berbeda-beda disesuaikan dengan kebutuhannya.
- g. Palet berfungsi sebagai wadah untuk cat agar memudahkan dalam pencampuran warna sehingga dapat menghasilkan warna yang diinginkan sesuai dengan kebutuhan.

3.1.3.4. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Teknik

Teknik ilustrasi dibedakan menjadi :

- a. Fotografi

Dengan menggunakan kamera, cahaya melukis obyek kedalam film yang peka terhadap cahaya. Film tersebut kimiawi sehingga lukisan tersebut akan menjadi statis. Kemudian gambar akan termaterialisasikan pada selembur kertas khusus yang memiliki permukaan kimiawi melalui cahaya yang ditembakkan melalui film yang telah diproses.

- b. Manual

Menggambar manual dibutuhkan keterampilan tangan dan tidak membutuhkan bantuan mesin. Penggunaan teknik ini menyebabkan kekhasan dan keunikan tiap-tiap orang yang menggambar. Oleh karena itu, maka teknik manual dirasakan memiliki kelebihan dari segi nilai estetikanya dibandingkan dengan komputer.

- c. Digital

Dengan menggunakan teknologi komputer, manusia dapat menciptakan gambar yang maya, serta dapat mempercepat proses menggambar. Pertama manusia menggunakan susunan kode untuk menciptakan gambar di layar komputer, namun sejalan dengan perkembangan teknologi maka ditemukan *software* yang dapat meniru dari teknik manual sehingga menambah ekspresi dari gambar komputer. selain itu ditemukan juga *pen mouse* yang dapat menggantikan semua alat gambar manual secara maya.

d. Kubisme Sintetik atau Kolase atau *Photomontage*

Collage berarti menempel, yaitu teknik yang menggunakan kertas, kain, gambar maupun bermacam-macam benda lainnya yang ditempelkan pada suatu permukaan dan menjadi satu kesatuan. Gaya gambar ini pertama kali digunakan oleh aliran *Kubism*. Sedangkan *photomontage* menerapkan prinsip yang sama dengan kolase namun teknik ini menggunakan fotografi. *Photomontage* banyak digunakan pada gaya *Punk*, *Surealism*, *Pop Art* dan *Dadaism*.

3.1.3.5. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Goresan

Goresan dalam ilustrasi dapat dibagi menjadi :

a. Arsir

Teknik yang menggambarkan bentuk obyek dengan mengisi daerah-daerah yang tidak terkena cahaya atau bayangan obyek sehingga volume tiga dimensi obyek dapat dideskripsikan. Teknik arsir dapat dibedakan menjadi dua, yaitu :

1. Arah garis lurus, meliputi *hatching* dengan garis sejajar, *cross hatching* yang memotong garis sejajar, dan *scribbling* yang bersifat acak dan abstrak.
2. Arsir membentuk atau melengkung yang meliputi *contour hatching* dengan garis yang mengikuti bentuk obyek dan persepetifnya, dan *cross contour hatching* yang mendeskripsikan volume detail benda.

b. *Dry Brush*

Teknik ini menggunakan sapuan cat dan kuas setengah kering atau tanpa campuran air dan memiliki kepekatan yang tinggi. Dilakukan dengan cara menyapukan kuas ke permukaan kertas yang kasar untuk menghasilkan efek pecah-pecah. Sehingga sesungguhnya teknik ini sama dengan teknik untuk menghasilkan tekstur gambar yang bersifat detail.

c. *Blocking*

Blocking atau disebut juga pengecatan plakat menggunakan media cat poster. Penemuan cat poster yang plakat pada masa modern memunculkan gaya gambar yang mengaplikasikan teknik ini. Gaya tersebut dinamakan *Plakatstil*. Pewarnaan plakat ini biasanya berkesan datar, sedikit, tanpa gradasi dan umumnya minim

ornamen karena bertujuan untuk memusatkan perhatian pada objek utama yang sederhana, ornamen juga sangat diminimalisir.

d. *Pointilism*

Teknik yang menggunakan titik sebagai unsur utamanya. titik-titik tersebut disusun sedemikian rupa sehingga jika dilihat dalam jarak tertentu akan terlihat menyatu, menggunakan persepsi dasar manusia dimana cenderung mengasosiasikan apa yang dilihat dengan sesuatu yang pernah dijumpai atau diingat manusia. Teknik ini bersifat ekspresif, representational dan inovatif yang ditentukan oleh material, teknik, serta kreativitas senimannya. Bentuk pola tekstur yang terkenal yaitu gaya *pointilism* oleh Georges Seurat.

3.1.3.6. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Gaya Gambar

Gaya gambar dalam ilustrasi adalah sebagai berikut :

a. *Art and Craft Movement*

Gerakan yang berusaha menghidupkan kembali keterampilan tangan manusia dalam seni kriya sebagai penolakan industri yang menggunakan mesin. John Ruskin dan William Morris 1888 mendirikan bengkel untuk memproduksi logam, furnitur, tekstil, barang cetakan dengan gaya *Gothic* dan oriental yang menghasilkan barang indah, mengutamakan kepuasan seniman dalam berkarya serta harga terjangkau. Namun kenyataannya yang menjangkau hanyalah kaum kaya di Inggris saja.

b. *Art Nouveau*

Berarti 'seni baru'. *Art Nouveau* adalah aliran seni yang memiliki gaya dekoratif tumbuhan (flora) yang meliuk-liuk. Muncul di Eropa dan Amerika tahun 1819 hingga 1914. Masih merupakan reaksi terhadap industrialisasi dan gaya mesin yang dianggap menghilangkan sifat manusiawi dalam produksi barang kebutuhan manusia, sehingga seringkali malah tampil berlebihan dan menekankan sifat emosional. Nama *Art Nouveau* mula-mula dipakai pada sebuah toko di Paris 1895 oleh Siegfried Bing.

c. Ekspresionisme

Berasal dari kata ekspresi atau spontan. Dimulai pada tahun 1900 sampai 1906 ketika Van Gogh dengan warna-warni yang berani, Gauguin dengan distorsi

orang besar dan gemuk dan Paul Cezane dengan kebebasan pada karyanya. Pelopor ekspresionisme adalah Eduar Munch (1863-1944) dari Norwegia dengan karya berjudul 'The Scream'. Arti harafiah ekspresionisme adalah 'binatang buas'. Ekspresionisme menjadi aliran avant-garde pertama abad 20. Tema utama berkisar masalah kematian, kesakitan dan dorongan seksual. sejalan dengan teori psikoanalisa Sigmund Freud (perilaku dewasa adalah dorongan bawah sadar pengalaman yang terbentuk dari masa kecilnya). Ekspresionisme diperlihatkan juga oleh seniman-seniman golongan fauvisme dengan cirinya mengandalkan kebebasan warna, dengan mendobrak aturan-aturan alam yang ada, seperti pada lukisan Henry Mattise.

d. Futurisme

Futurisme adalah aliran seni di Italia yang didirikan oleh Filippo Marinetti. Gerakan ini diinspirasi dari kehidupan yang berubah karena penemuan mesin yang menghasilkan unsur gerak dan kecepatan yang sangat berpengaruh bagi kehidupan manusia di awal abad ke-20. Tipografi dalam futurisme berkembang menjadi media ekspresi dalam desain, bukan makna tapi juga bentuknya, divisualkan dengan puisi yang memakai bentuk-bentuk tipografi sebagai ungkapan perasaan yang mendukung karya puisi tersebut.

e. Konstruktivisme

Tokohnya El Lissitzky yg mengatakan konstruktivisme adalah pelopor avant garde seni di Rusia. Seni harus dinikmati semua kelas secara merata. Konstruktivisme adalah seni resmi untuk pemerintahan Bolshevik di Rusia. Berkembang tahun 1914-1920, merupakan pengaruh Kubisme yang berkembang di Rusia. Estetika konstruktivisme berkaitan dengan bentuk/bidang geometris kinetik sebagai cerminan jaman modern yang dikuasai mesin. Awalnya hanya mengeksplorasi bentuk geometris saja, namun karena pesan menjadi kurang efektif dan efisien maka dipakailah sosok dan figur manusia, sehingga dikenal dengan istilah Sosial Realisme. Konstruktivisme menjadi seni propaganda komunis Soviet, sarat dengan muatan-muatan kampanye pemerintahan baru pasca Revolusi Bolshevik. Konstruktivisme yang lahir dan terpengaruh oleh ekspresionisme ini kemudian berkembang lagi menjadi Produktivisme yang lebih memvisualkan daya guna

pada masyarakat/sosial dibandingkan menjadi alat propaganda kepentingan pemerintah Soviet. Konstruktivisme banyak mempengaruhi desain grafis ketika seniman-seniman aliran ini mengajar di sekolah Bauhaus, Republik Weimar (sekarang Jerman). El Lissitzky banyak bereksperimen dengan fotogram (memotret tanpa kamera, namun dengan kertas foto dan cahaya di kamar gelap).

f. *De Stijl (Holland Modernism)*

De Stijl adalah nama majalah seni Belanda (1917-1931). Tokohnya adalah Piet Mondrian. *De Stijl* tidak representasional, tidak ilustratif ataupun naratif. Menggunakan bentuk-bentuk geometris, dengan konstruksi yang sangat teknis. Merupakan perkembangan dari aliran konstruktivisme. Mondrian awalnya dipengaruhi oleh kubisme Picasso, namun ia menghilangkan berbagai garis lengkung dan hanya menyisakan garis vertikal dan horisontal. Gaya ini disebut Neo Plastisisme. Neo Plastisisme adalah bagian dari *De Stijl* yang menekankan kelenturan bidang dengan memanfaatkan garis vertikal-horisontal dan warna biru-merah-kuning-hitam-putih. Karyanya yang terkenal adalah *Composition with Red, Yellow, Blue and Black Composition* (1921).

i. International Style

Gaya ini seringkali memanfaatkan teknik *photomontage* yang dikembangkan El Lissitzky, sehingga berkesan nyata, menggunakan huruf *sans serif*, dan *italic* sehingga berkesan modern sesuai standar khas *international style*.

j. *Art Deco*

Berasal dari Paris *Exposition des Art Decoratifs et Industries* 1925 di Perancis. *Art Deco* tidak dianggap sebagai aliran, namun hanya gaya atau kecenderungan dalam desain. Kehebatan mesin, transportasi, pesawat terbang, kapal, industri otomotif menjadi inspirasi gaya ini. *Art Deco* dipengaruhi oleh Kubisme dan Fauvisme serta gaya Mesir dan *Indian Aztec*. Gaya ini banyak diaplikasikan pada desain grafis, arsitektur, produk industri, furnitur. Jika kaum modernis 'ngotot' pada fungsionalisme dan formalisme, maka *Art Deco* tampil mewah, dan selera kelas atas. *Art Deco* banyak menggunakan bahan-bahan mahal, dan sedikit ornamen hias. Ornamen yang digunakan lebih beraturan dan menggunakan garis-garis lurus atau persegi (*rectilinear*). *Art Deco* adalah

kecenderungan murni gaya tanpa ideologi apapun. Di Perancis perkembangan *Art Deco* dipengaruhi oleh dunia mode. *Art Deco* banyak menggunakan gradasi warna yang halus, efek kilau atau lengkungan logam. *Art Deco* tak selalu berhubungan dengan kemewahan, namun menggunakan bahan sederhana untuk menampilkan kesan mewah.

1. *New Simplicity (Neo-Modern)*

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

3.2. Tinjauan Fotografi sebagai Ilustrasi

Penggunaan fotografi sebagai ilustrasi memiliki kesulitan tersendiri, misalnya tentang perhitungan kondisi cahaya yang diperlukan untuk merekan objek, keterbatasan ruang gerak untuk mengambil gambar, serta memerlukan teknik tersendiri untuk menghasilkan foto yang mampu menyampaikan informasi secara jelas. Penggunaan fotografi tidak hanya sebatas dokumentasi saja, melainkan sudah meningkat ke media komunikasi, jurnalistik, bahkan ke dalam bidang seni foto sudah ada perkembangannya (Sotarno 11).

3.2.1. Tinjauan Fotografi sebagai Ilustrasi berdasarkan Sifat dan Fungsi

Berdasarkan sifat dan fungsinya, fotografi dibagi menjadi 2 kelompok besar, yaitu ilustrasi yang berfungsi sebagai ilustrasi, reportase, artistik. Yang kedua adalah fotografi yang bersifat untuk ilmu pengetahuan. Fotografi yang digunakan sebagai ilustrasi, reportase dan dokumentasi biasanya digunakan untuk periklanan, majalah, surat kabar, buku. Fotografi sebagai ilustrasi dapat memberikan informasi yang lebih dibandingkan dengan gambar-gambar ilustrasi lainnya.

Fotografi yang artistik juga banyak digunakan untuk mengabadikan koleksi pribadi atau museum seni. Penggunaan fotografi untuk keperluan IPTEK menuntut untuk memiliki ketelitian yang tinggi dalam perekaman objeknya. Dibutuhkan kontrol yang tinggi dalam segala aspek situasi fotografi. Selain itu dibutuhkan alat yang canggih, bahan berkualitas tinggi dan teknik presisi yang baik.

Berdasarkan fungsinya, fotografi bertujuan untuk (Soeprapto 1-2) :

- a. Untuk sekedar memperoleh rekaman peristiwa tidak terlalu dibutuhkan keterampilan fotografi. Contoh : foto upacara, pesta ulang tahun atau perkawinan.
- b. Untuk keperluan promosi, dibuat semenarik mungkin karena mengingat fungsi dan tujuannya. Contoh : foto iklan, foto untuk brosur.
- c. Untuk bahan informasi memerlukan foto yang menekankan pada motto 'sebuah gambar bernilai ribuan kata'. Untuk memperolehnya dibutuhkan usaha yang lebih. Keterampilan dasar fotografi saja belum cukup untuk menghasilkan foto ini.
- d. Ekspresi diri merupakan foto yang mengungkapkan kesan pribadi, pandangan, pemikiran dan tujuan pemotretnya.
- e. Foto yang hanya bertujuan untuk hiburan bersifat sangat pribadi dan tergantung keseriusan masing-masing.

3.2.2. Tinjauan Fotografi sebagai Ilustrasi berdasarkan Teknik

Pada dasarnya teknik fotografi dapat dibagi menjadi :

a. Teknik *Panning*

Panning adalah cara lain untuk memberikan kesan gerak pada foto. Ketika melakukan panning, Pemotret mengikuti subjek selama exposure. Jika terlaksana dengan baik, hasilnya menjadikan subjek menjadi relatif lebih tajam dibandingkan dengan *background* yang hampir sepenuhnya *blur*. Jarang dihasilkan subjek yang sepenuhnya tajam. Namun, beberapa bagian subjek yang mengalami blur justru memperkuat kesan gerak dari foto Panning menggunakan rana berkecepatan rendah, biasanya 1/15 atau 1/30. Penggunaan kecepatan rana lebih rendah membutuhkan *tripod* untuk mencegah timbulnya

gerakan vertikal kamera yang tidak diinginkan. Untuk mencegah *overexposure* dengan kecepatan rana rendah pada cuaca terang, gunakan film berkecepatan rendah.

b. Teknik *Freezing*

Penggunaan rana dengan kecepatan rendah pada subjek yang bergerak akan menimbulkan *blur* yang memberi kesan gerak. Selain itu, penggunaan kecepatan tinggi juga dapat memberikan kesan gerak dengan membekukan gerakan yang sedang berlangsung, pemotretan ini lazim disebut *freezing*. Hasilnya adalah foto yang memperlihatkan subjek foto tepat di tengah gerakan yang sedang dilakukan. Karena menggunakan kecepatan rana tinggi, gambar subjek menjadi jelas/tidak *blur*. Pemotretan *freezing* yang baik membutuhkan perencanaan.

c. Teknik *Zooming*

Zooming merupakan teknik foto untuk memberikan kesan gerak dengan mengubah panjang fokus lensa pada saat exposure. Perubahan panjang fokus hanya dapat dilakukan dengan lensa *zoom*. Untuk mendapatkan kesan gerak, harus menggunakan kecepatan rana tidak lebih dari 1/30 detik. Pada saat pemotretan, dalam waktu bersamaan dengan proses exposure, titik fokus lensa diubah dengan menarik lensa *zoom* ke dalam atau ke arah luar (untuk jenis *zoom* yang ditarik) atau dengan cara menggeser titik fokus lensa ke kiri atau ke kanan (untuk lensa *zoom* jenis gelang). Sebaiknya, gunakan *tripod* untuk menopang kamera pada saat pemotretan. Tempatkan subjek utama pada bagian tengah foto. Pada bagian ini, ketajaman gambar relatif lebih baik dari bagian lain

d. Teknik *Blurring*

Salah satu cara paling efektif memberi kesan bergerak pada sebuah foto adalah dengan membiarkan subjek menjadi *blur*. Untuk memotret subjek yang bergerak menjadi *blur* diperlukan kecepatan rana rendah. Kecepatan rana yang diperlukan tergantung pada beberapa faktor. Kecepatan subjek yang bergerak menjadi pertimbangan utama. Sebuah mobil yang melaju kencang mungkin akan menjadi *blur* pada exposure dengan kecepatan rana 1/500 detik.

Sementara itu, pejalan kaki akan menjadi blur pada kecepatan rata 1/30 detik saja.

3.3. Konsep Kreatif Perancangan Buku

Konsep kreatif dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

3.3.1. Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

a. Segi Geografis

Secara geografis, *target market* perancangan ini adalah masyarakat yang bermukim di daerah perkotaan khususnya Tarakan

b. Segi Demografis

Secara demografis *target audience* dari perancangan ini yaitu masyarakat dengan usia 15 hingga 50 tahun ke atas. Tingkat ekonomi menengah dan menengah atas. Teredukasi dengan baik, misal bersekolah, kuliah, pekerja yang bergerak di bidang kebudayaan. Tidak buta aksara.

c. Segi Psikografis

Masyarakat yang memiliki rasa ingin tahu, tertarik dan peduli dengan kebudayaan, khususnya Batik Tidung, menyukai tentang seni dan budaya, menyadari akan pentingnya pelestarian budaya.

d. Segi Behavioral

Secara *behavioral* perancangan ini ditujukan kepada orang yang selalu ingin tahu budaya di Kalimantan, khususnya budaya adat Dayak Tidung, dikarenakan hobi atau tuntutan pekerjaan.

3.3.2. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dari perancangan ini adalah memberikan informasi tentang kota Tarakan, adat dan budaya suku Tidung serta yang utama yaitu batik Tidung, mulai dari sejarah, motif dan pengembangannya yang akan dikembangkan menjadi industri kreatif di kota Tarakan. Selain itu juga buku ini diharapkan dapat meningkatkan kepopuleran batik Tidung, baik di Tarakan maupun di luar Tarakan.

3.3.3. Strategi Kreatif

Strategi yang digunakan dalam perancangan komunikasi visual ini adalah buku sebagai media promosi yang tepat untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya batik dengan pertimbangan bahwa media tertulis lebih dapat menyajikan informasi secara lengkap dan detail, didukung dengan elemen visual dan verbal yang menarik. Buku juga memudahkan orang untuk membaca dimana saja dan kapan saja. Buku juga adalah satu media cetak yang memiliki nilai jangkauan sasaran lebih banyak

Dalam perancangan ini juga didukung oleh media sekunder seperti poster, flyer, packaging, katalog, dan lain sebagainya.

3.4. Konsep Perancangan Buku

Pendahuluan buku ini diisi dengan berbagai informasi tentang gambaran kota Tarakan, kemudian sekilas tentang adat dan budaya suku Tidung. Setelah itu baru akan dibahas tentang sejarah batik Tarakan, motif, serta pengembangannya.

Pembagian data visual dan verbal akan ditampilkan 60:40. Buku ini menggunakan teknik ilustrasi dan fotografi agar pembaca tidak bosan dengan data verbal saja. Dari segi bahasa, buku ini menggunakan bahasa Indonesia yang baku karena *target market* yang ingin dicapai adalah masyarakat Indonesia, agar masyarakat luas dapat mengenal tentang Tarakan, suku Tidung dan Batik Tidung.

Dengan adanya buku ini diharapkan generasi muda dapat ikut turut serta dalam pengembangan dan pelestarian batik Tidung dan mempopulerkan batik Tidung di kota Tarakan maupun diluar Tarakan.

3.4.1. Judul Rancangan Buku

Dalam perancangan ini judul dan tema rancangan adalah sebagai berikut :

3.4.1.1. Judul Utama Rancangan Buku

Judul yang dipilih untuk perancangan buku ini adalah Batik Tidung Batik Ulun Pagun dengan sub judul Pesona Budaya Kota Tarakan. Judul ini dipilih karena dapat mewakili kota Tarakan *Ulun Pagun* digunakan untuk mewakili masyarakat Tarakan. *Ulun* dalam bahasa Tidung berarti orang dan *Pagun* dalam bahasa

Tidung berarti kampung halaman. Selain itu juga kata *Ulun Pagun* terdapat pada lambang kota Tarakan.

3.4.1.2. Sub-Sub Judul Rancangan Buku

- a. Pengantar Wali Kota Tarakan
- b. Pengantar Kepala Dinas PERINDAGKOP
- c. Ucapan Terima kasih
- d. Pendahuluan
- e. Sekilas tentang kota Tarakan
- f. Sekilas tentang suku dan adat Tidung
- g. Sejarah terbentuknya batik Tarakan
- h. Penjelasan motif
- i. Kandidat terpilih batik Tidung
- j. Kegiatan pelatihan kandidat batik Tidung di Jogjakarta
- k. Daftar pustaka

3.4.2. Tema Rancangan

Tema yang akan digunakan dalam perancangan buku ini adalah gaya desain modern etnik. Gaya desain modern dapat dilihat dari penempatan gambar dan kata-kata, sedangkan kesan etnik dapat dilihat dari motif batik yang berada di bagian atas dan di bagian bawah buku. Warna-warna yang digunakan adalah kuning, merah, biru tua, hitam, dan hijau. Warna yang digunakan mengacu pada warna-warna pada batik Tidung.

3.4.3. Maksud dan Tujuan

Maksud dari perancangan buku ini adalah untuk memperkenalkan batik Tidung sebagai batik resmi kota Tarakan serta memperkenalkan kota Tarakan dan adat budaya suku Tidung.

Tujuan dari perancangan buku ini adalah agar masyarakat dapat lebih mengenal tentang batik Tidung, adat budaya Tidung serta kota Tarakan sehingga budaya batik Tidung dapat dikembangkan, dilestarikan dan dipopulerkan.

3.4.4. Bentuk Penyajian dan Variasi Tampilan

Buku ini disajikan dalam bahasa Indonesia yang baku karena *target audience* dari buku ini adalah masyarakat Indonesia yang memiliki tingkat pendidikan yang baik. Buku ini berisikan fotografi dan ilustrasi sebagai aspek visual. Variasi tampilan dari buku ini meliputi komposisi layout yang mengalami proses *editing, cropping, cutting*.

Agar buku ini tampil berkesan elegan dan menarik maka diberikan sampul luar sebagai jaket pada buku. Pada jaket buku ini motif akan dibuat dengan teknik *spot UV*.

3.4.5. Ukuran dan Jumlah Halaman

Buku perancangan ini memiliki ukuran 21 cm x 20 cm. Pemilihan ukuran buku tersebut disesuaikan agar mudah dipegang dan mudah dibawa kemana-mana. Tidak terlalu besar maupun tidak terlalu kecil. Dalam setiap gambar pada halaman diberi keterangan agar pembaca bisa mengetahui lebih jelas mengenai gambar tersebut. Buku batik Tarakan ini memiliki ketebalan 100 halaman.

3.5. Konsep Dasar Gaya Desain

Layout atau tata letak yang meliputi penempatan semua unsur desain gambar (ilustrasi), teks, elemen visual dan sebagainya. *Layout* yang menarik merupakan jalur untuk mendapatkan perhatian pembaca dan mengikatnya supaya benar-benar dilihat, dibaca, dan dipahami pesan-pesan apa yang disampaikan. *Layout* yang digunakan dalam perancangan ini adalah peletakan visualisasi yang lebih ditonjolkan. Hal ini dimaksudkan agar ketika *target market* melihat media tersebut dapat langsung fokus pada visual kemudian tertarik untuk membaca setiap informasi didalam media tersebut. Dalam buku batik Tarakan ini menggunakan gaya desain *simplicity* etnik. Gaya *simplicity* dapat dilihat dari penempatan gambar serta kata-kata yang berkotak-kotak dan minimalis. Sedangkan gaya etnik dapat dilihat pada motif batik yang terdapat di atas dan dibawah halaman.

3.6. Konsep Warna

Warna yang banyak digunakan dalam perancangan buku ini adalah warna-warna yang berkaitan dengan batik Tidung itu sendiri. Dalam adat Tidung tidak mengenal warna-warna muda, rata-rata warna yang digunakan adalah warna tua. Warna-warna yang dapat digunakan yaitu merah, biru, kuning, hijau dan hitam.

3.7. Teknik Pengerjaan

Teknik pengerjaan dalam membuat buku batik Tarakan ini menggunakan *Adobe Photoshop* serta *Adobe Illustrator*. *Adobe Photoshop* digunakan untuk *editing, cropping, cutting* pada foto yang akan digunakan. Sedangkan *Adobe Illustrator* digunakan untuk *tracing* membentuk motif-motif batik Tidung yang akan digunakan sebagai *cover* maupun elemen visual yang digunakan untuk membuat *layout* buku.

3.8. Konsep Font

Pemilihan huruf yang baik harus mengarah pada tingkat keterbacaan yang tinggi dan menarik, selain itu bentuk tipografi juga harus menggambarkan karakter dari pesan yang disampaikan. Desain huruf tertentu dapat menciptakan kesan atau karakteristik sebuah objek.

Dalam perancangan buku ini menggunakan font yang memiliki karakter tradisional yang sesuai dengan tema. Walaupun menggunakan font yang berkesan tradisional namun tetap tidak mengesampingkan keterbacaan teks dalam buku tersebut.

3.8.1. Font Judul

Untuk *font* judul digunakan *font* yang berkesan etnik. *Font* yang digunakan sebagai *font* judul yaitu *Metshige Normal* sedangkan *font* sub judul menggunakan *Georgia*. Untuk *font* isi buku digunakan *Trebuchet MS*.

Font judul:

Metshige Normal

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!@#\$%^&*()_+ -=[\]{}|;’,./:”<>?

3.8.2. Font Sub Judul

Font sub judul yang digunakan dalam buku yaitu Georgia. Pemilihan *font* ini dikarenakan bersifat formal dan resmi.

Font sub judul:

Georgia

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!@#\$%^&*()_+ -=[\]{}|;’,./:”<>?

3.8.3. Font Isi Buku

Font untuk isi buku yang digunakan yaitu Trebuchet MS. *Font* ini digunakan karena tingkat keterbacaannya baik, terlihat simpel dan *modern*.

Font isi buku:

Trebuchet MS

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!@#\$%^&*()_+ -=[\]{}|;’,./:”<>?

3.9. Teknik Cetak

Teknik untuk mencetak buku ini menggunakan *digital printing*. Untuk penjilidannya menggunakan jilid jahit dan hard cover. Jilid jahit digunakan agar buku mudah dibuka serta gambar-gambar yang berada pada dua sisi halaman tidak terpotong dan dapat dilihat dengan jelas.