

### 3. KONSEP DESAIN

#### 3.1 Tinjauan Tentang Gambar

##### 3.1.1 Garis (*line*)

Garis paling penting didalam elemen grafis. Garis dapat digunakan sebagai objek untuk mendeskripsikan bentuk dan hasil dari visual atau subjek untuk memberi kesan, menimbulkan menyatakan secara tidak langsung sebuah variasi dari banyak pengalaman yang tidak ada habisnya, konsep dan intuisi.

Garis adalah sesuatu yang memiliki bentuk yang bersifat memanjang, tanda tepi sebuah bentuk, juga sebagai bentuk yang bersifat tulisan, sebagai ungkapan ekspresi gerakan-gerakan emosional.

Garis tidak mempunyai ukuran tertentu, hanya memiliki dimensi memanjang dan berarah, mempunyai sifat-sifat seperti pendek, panjang, vertikal *horizontal*, lengkung, berombak dan sebagainya.

Beberapa karakter garis ialah

- Garis horizontal

Mengasosiasikan cakrawala laut mendatar, pohon tumbang, orang tidur atau mati, dan benda-benda lain yang panjang dan mendatar, mengesankan keadaan istirahat. Garis ini member karakter tenang, damai, pasif, kaku. Garis ini melambangkan ketenangan, kedamaian, kemantapan.

- Garis vertikal

Garis ini mengasosiasikan benda-benda yang berdiri tegak lurus seperti batang pohon, orang berdiri, tugu dan lain-lain. Garis vertikal ini mengesankan keadaan yang tak bergerak sesuatu yang melesat menusuk langit, mengesankan agung, jujur, cerah, tegas, cita-cita atau pengharapan. Garis vertikal memberikan karakter seimbang, megah, kuat, tetapi statis dan kaku. Garis ini melambangkan kestabilan atau keseimbangan, kemegahan, kekuatan, kekokohan, kejujuran dan kemasyhuran.

- **Garis diagonal**  
 Garis ini mengasosiasikan orang lari, kuda meloncat, pohon mendoyong, dan lain-lain yang mengesankan objek dalam keadaan tidak seimbang dan menimbulkan gerak akan jatuh. Garis diagonal memberikan karakter, gerak lari atau meluncur, dinamis, tidak seimbang, gerak gesit, lincah, kenes, dan menggetarkan. Garis diagonal melambangkan kedinamisan, kegesitan, kelincahan dan kekenesan.
- **Garis lengkung**  
 Garis lengkung meliputi lengkung menggapung, kubah, busur, member kualitas menggapung seperti pelampung, mengasosiasikan gumpalan asap, buih sabun, balon, dan sebagainya. Garis ini mengesankan gaya menggapung, ringan dan dinamis, serta memberikan karakter ringan, dinamis, kuat, dan melambangkan kemegahan, kekuatan dan kedinamisan.
- **Garis lengkung s**  
 Garis lengkung s atau garis lemah gemulai merupakan garis lengkung majemuk atau lengkung ganda. Garis ini dibuat dengan gerakan melengkung ke atas bersambung melengkung ke bawah atau ke kanan bersambung melengkung ke kiri, yang merupakan gerakan indah sehingga garis ini sering disebut “ line of beauty “. Garis ini merupakan garis terindah dari semua bentuk garis, memberikan asosiasi bentukan ombak, pohon atau padi tertiuip angin, gerakan lincah bocah atau anak binatang dan sebagainya. Garis lengkung s member karakter indah, dinamis, luwes, melambangkan keindahan, kedinamisan dan keluwesan.
- **Garis zig-zag**  
 Merupakan garis lurus patah-patah bersudut runcing yang dibuat dengan gerakan naik turun secara cepat, spontan. Merupakan gabungan dari garis vertikal dan diagonal memberikan sugesti semangat dan gairah. Karenanya, garis ini diasosiasikan sebagai petir

atau kilat, letusan, retak-retak tembok, dan sebagainya, sehingga mengessankan bahaya. Garis *zig-zag* memberikan karakter gairah (*excited*), semangat, bahaya, dan kengerian. Karena dibuat dengan tikungan-tikungan tajam dan mendadak maka mengesankan gugup, kalau pada irama music seperti *rock*, metal dan sebagainya. Garis ini melambangkan gerak, semangat, kegairahan, dan bahaya (Sadjiman 108-9).

### **3.1.2 Kualitas Terang Gelap ( *Value* )**

Putih pada cahaya yang sempurna adalah kualitas terang yang tepat, sedangkan hitam adalah bayangan dari gelap sedangkan diantaranya adalah abu-abu. Hitam pekat, putih dan abu-abu jarang terjadi dalam dunia natural, hampir setiap permukaan punya beberapa kesatuan pewarnaan, yang mana dipengaruhi oleh sumber dari cahaya. Setiap permukaan, apapun warnanya, memiliki sebuah tingkatan relatif dari keterangan maupun kegelapan yang mana seorang seniman dapat menganalisa dan mencatat sebagai nilai ( Sebert, Ballard 22-23).

### **3.1.3 Bentuk dan Ruang ( *Shape dan Space* )**

Setiap objek yang mempunyai kespesifikan karakter tiga dimensi merupakan bentuk. Bentukan yang paling simple adalah pembentuk, silinder, kubus dan piramida; manusia dan binatang dalam memperlihatkan bentuk tiga dimensi yang lebih kompleks.

Menurut Poppy Evans dan Mark A. Thomas didalam bukunya *the elements of design second edition*, yang dimaksud dengan bentuk adalah gambar. Dalam dua dimensi, bentuk memiliki lebar dan panjang. Ketika bentuk memiliki volume, mereka pindah ke bidang dari tiga dimensi dan didefinisikan sebagai masa. Bentuk harus merefleksikan maksud dari pesan. Bentuk ada sebagai gambar dalam atau sebuah latar belakang atau ruang. Ruang biasanya mempertimbangkan gambar positif yang mana menggantikan ruang. Hubungan gambar dan ruang merupakan kesatuan dasar.

Ruang disekitar gambar memiliki bentuk. Dasar yang mendasari, ruang adalah sebuah area yang menghidupkan elemen lain. Ketika sebuah garis atau elemen bentuk diperkenalkan ke area dari ruang, yang mana ruang dihidupkan. Menghidupkan ruang dapat dicapai dengan kerumitan atau secara terbuka menggunakan garis atau bentuk.

Ruang dipahami sebagai aspek negatif, atau penyempurnaan dari bentuk. Ruang adalah beberapa bidang yang sisi-sisinya bersinggungan sehingga membentuk beberapa bidang positif, memiliki tampak panjang, tinggi dan lebar. Ruang dapat dibedakan menjadi dua, yaitu :

1. Ruang negative

Ruang *negative* adalah ruang yang bersifat kosong di luar ruang positif.

2. Ruang Positif

Ruang positif adalah ruang massif atau ruang yang bersifat padat atau berisi, tidak berongga.

Ruang berdasarkan fungsinya di bagi menjadi :

- a. Actual space

Adalah area yang mana menempati desain secara fisik. Beberapa desain tidak dicoba untuk diubah ke ruang sebenarnya, tetapi ke ruang yang disediakan.

- b. Pictorial space

Adalah manipulasi dari sebuah permukaan yang datar untuk dikreasikan pada kedalaman rasa, perpindahan, atau petunjuk.

- c. Psychological space

Pada saat ini psychological space disusun dari pengaruh pikiran pembaca.

- d. Physical space

Adalah suatu ruang dari tiga dimensi area. Desain tiga dimensi harus dipertimbangkan fungsi ruangnya dan keestetikan desain ( 14-19).

### **3.1.4 Pola ( *Pattern* )**

Bentukan dekoratif yang sifatnya dua dimensional, tidak menggunakan gradasi warna terang ke gelap atau sebaliknya. Sehingga tidak menampilkan adanya kesan ruang. Selain itu, menyerupai siluet dan menimalisir volume objek (Evans , Thomas, 26).

### **3.1.5 Tekstur ( *Texture* )**

Tekstur ialah nilai raba pada suatu permukaan baik berupa bidang maupun bentuk. Tekstur dapat menambah kekayaan kesan dan dimensi pada layout desain.

Tekstur berarti juga kualitas dan karakteristik dari sebuah permukaan. Tekstur dapat di *tactile* dan divisualisasikan. Tekstur disediakan dengan kesempatan untuk mengkreasi dan memperdalam sebuah komposisi dan membedakan gambar dari latar ketika sebuah desain adalah lapisan yang kompleks (Evans , Thomas, 27 ).

Tekstur mempunyai dua sifat. Tekstur yang bersifat teraba disebut tekstur raba, sedangkan yang bersifat visual disebut tekstur lihat atau semu. Tekstur raba adalah tekstur yang dapat dirasakan lewat indra peraba. Tekstur ini sifatnya nyata, artinya dilihat tampak kasar, jika diraba terasa kasar juga. Yang termasuk tekstur raba adalah tekstur kasar-halus, licin-kasar, dan keras-lunak. Sedangkan tekstur lihat adalah tekstur yang dirasakan lewat panca indra penglihatan,. Tekstur ini lebih bersifat semu, artinya tekstur yang terlihat kasar jika diraba ternyata bisa halus. Yang termasuk tekstur semu adalah tekstur bermotif, bercorak, atau bergambar. Namun, tekstur ini dapat pula bersifat nyata dimana dilihat kasar diraba pun kasar. Dengan demikian, secara sederhana tekstur dapat dikelompokkan menjadi tekstur kasar-nyata, tekstur kasar semu, tekstur halus. Didalam desain, tekstur digunakan sebagai alat ekspresi sesuai dengan karakter tekstur itu sendiri. Karakter tekstur tersebut antara lain, tekstur halus melambangkan lembut, ringan dan tenang, seangkan tekstur kasar melambangkan kuat, kokoh, berat dan keras ( Sadjiman 137-141).

### 3.1.6 Warna ( *Colors* )

Warna merupakan salah satu unsur seni rupa yang sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia. Karena warna mempunyai kekuatan kesan yang universal. Menurut Anne Damera, warna bersangkut paut dengan persepsi dan interpretasi subyektif. Bahkan jika melihat objek yang sama orang akan menggambarkannya dengan referensi dan pengalaman yang berbeda dan akan mengekspresikan warna sama dengan mengistilahkan warna dengan beraga m.

Dalam bahasa Indonesia, warna merupakan fenomena yang terjadi karena adanya tiga unsur yaitu cahaya, objek, *observer* ( dapat berupa mata manusia atau alat ukur ). Diadalam ruang yang gelap atau tidak ada cahaya, ketika menutup mata, manusia tidak dapat mengenali warna.

Cahaya yang kita lihat melalui mata sebenarnya merupakan bagian dari *spectrum* gelombang elektromagnetik. Seberapa terangnya cahaya dinyatakan dalam *color temperature*. Semakin tinggi nilai *color* temperature warna akan menghasilkan warna bluish (kebiruan) dan semakin rendah nilainya warna akan menghasilkan *yellowish* ( kekuning-kuningan). Sumber cahaya yang berberda ini yang memberikan warna yang berbeda pula dengan objek yang dilihat. Objek hanya memantulkan, meneruskan, menyerap cahaya yang datang mengenainya. Objek dipengaruhi oleh bahan pembentuknya maupun permukaan objek tersebut.

Dalam proses pencampuran warna, dikenal ada dua macam cara yaitu pencampuran warna *additive* dan *subtractive*. Warna *additive* merupakan warna primer cahaya yang terdiri atas warna merah, hijau dan biru, dimana pencampuran warna ini dengan jumlah yang sama akan menghasilkan warna putih. Sedangkan warna *subtractive* adalah warna sekunder dari warna *additive*. Warna *additive* dibentuk dari cahaya, sedangkan warna *subtractive* dibentuk dari pigmen warna yang berbentuk transparan. Warna *subtractive* terdiri dari *cyan*, *magenta* dan kuning. Bila warna ini dicampur akan menghasilkan warna hitam. Menurut Anne Damera, kenyataan yang akan dihasilkan di lapangan warna coklat tua, karena pigmen tinta cetak, ditambahkan warna hitam, untuk menambahkan kepekatannya. Warna ini biasa dikenal dengan warna CMYK ( *cyan*, *magenta*, *yellow*, *key* ). *Key* merupakan simbol dari warna hitam.

Mata manusia memiliki tiga reseptor warna untuk memproduksi semua warna yang kita ketahui yaitu RGB ( *red, green, blue* ), karena hal ini maka disebut trikromat. Tidak hanya pada mata manusia, *digital camera, monitor, scanner*, TV dan lainnya merupakan contoh yang menggunakan warna RGB. Warna pada RGB akan lebih terang jika dibandingkan dengan warna CMYK. Ini disebabkan karena perbedaan color gamut antara RGB dan CMYK.

Gamut warna adalah batasan warna yang mampu dihasilkan oleh suatu peralatan. Sinonim dari gamut warna adalah ruang warna atau *colorspace*.

a. Klasifikasi warna berdasarkan spectrum warna

Didalam buku ajar nirmana asas dan unsur-unsur desain yang ditulis Mudjiono dan B. Irawan mengatakan bahwa warna cahaya atau spectrum warna ditemukan pada abad XVII oleh Iscaac Newton, yaitu warna sinar yang dipantulkan ke sebuah prisma, dari pembiasan itu menghasilkan sinar pelangi. Sinar pelangi itu mempunyai warna merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu. Sedangkan oleh Munsell, digunakanlah lingkaran warna atau *color wheel*. Warna-warna tersebut terdiri dari tiga bagian yaitu:

1. Warna primer

Terdiri atas warna merah, kuning, dan biru. Warna ini merupakan warna dasar dalam lingkaran warna.

2. Warna sekunder

Warna ini terdiri dari orange, hijau dan ungu. Warna ini merupakan campuran dari warna primer dengan perbandingan yang sama.

3. Warna tersier

Merupakan warna perca mpuran antara warna sekunder dengan warna primer (19-31).

b. Klasifikasi warna berdasarkan gambar atau ilustrasi

Meiliki warna hanya satu saja, yang biasa dikenal dengan monocrom. Penggunaan warna ini hanya mena mbahkan atau mengurangi satu kedalamannya , yang tergambarkan dengan kualitas terang dan gelapnya,

dengan cara menambahkan warna hitam untuk menggelapkan dan warna putih untuk memberi kesan terang. Warna ini juga memberikan kesan adanya volume ruang dan sebuah warna, member kesan adanya kelonggaran dan ruang gerak yang bebas bagi pengamat.

Warna *polychrome* atau *optical color* menggunakan teknik warna polychrome, tampilan warna yang dihasilkan akan terlihat lebih realis, ekspresif. Fungsi pada warna ini adalah menambahkan intensitas serta kuat lemahnya warna.

c. Klasifikasi warna berdasarkan sensasinya

Berdasarkan sensasinya warna dibedakan menjadi :

- Warna panas

Di dalam buku *a guide to drawing* edisi ke lima, dijelaskan bahwa warna ini terdiri dari warna ungu merah, merah, jingga merah, jingga, jingga kuning, kuning (*hue color*). Warna panas ini dianggap dapat membangkitkan secara psikologis, agresif, dan merangsang, memberikan bayangan dingin.

- Warna dingin :

Warna ini merupakan lawan dari warna panas. Warna-warnanya terdiri dari hijau, ungu merah, ungu, hijau, hijau kuning, biru, violet, lanjutan dari warna tersier. Warna dingin ini menimbulkan ketenangan, kontras, dan cenderung mengurangi ruang, memberikan bayangan panas.

d. Klasifikasi warna berdasarkan karakteristiknya

Menurut Anne Damara, terdapat tiga macam karakteristik warna, yang biasa disingkat dengan HSL (*Hue, saturation/ chroma, lightness*). Hue merupakan istilah yang dipakai dalam dunia warna untuk klasifikasi warna merah, kuning, biru, dll. Saturation atau *chroma* adalah derajat intensitas suatu warna. Semakin tinggi nilai saturasinya maka warnanya semakin *colorful*, semakin rendah nilai saturasinya gambar semakin menuju ke abu-abu atau semakin memudar warnanya. *Lightness* adalah nilai terang gelapnya suatu warna.

e. Klasifikasi warna berdasar maknanya

- Hitam :

Memberikan kesan keangguan, keabadian, kuat, kreativitas, magis, idealis, fokus dan kesan negatifnya terlalu kuat, superior, merusak dan menekan.

- Natural

Mempunyai kesan klasik, bersih, murni, selalu trendy, penerapan komposisi warna ini memberikan kesan aman namun terkadang terasa membosankan

- Putih

Memberikan kesan bersih dan murni, memberikan kesan kesederhanaan, jujur, bersih, polos, higienis, melambangkan kesucian, dan mempunyai kesan negatifnya kaku, monoton

- Merah:

Mempunyai kesan panas, penuh energy, hidup, cerah, pemimpin, gairah, dan kuat. Sedangkan kesan negatifnya panas, bahaya, emosi yang meledak, agresif, brutal.

- Orange :

Warna ini memberi kesan muda, kreatif, optimis, dinamis, persahabatan, keakraban dan memberi kesan negative dominan, dan arogan.

- Kuning:

Memberikan kesan segar, cepat, jujur, adil, tajam dan cerdas, dan kesan negatifnya adalah sinis, kritis, murah, tidak eksklusif.

- Hijau :

Memberikan kesan sensitive, stabil, formal, toleran, harmonis, keberuntungan, dan mempunyai kesan negative pahit.

- Biru

Banyak orang menganggap bahwa biru dapat memberikan inspirasi, kebenaran, kontemplatif, damai, intelegasi tinggi, mediatif, memberi kesan egoisentris, emosional, racun.

- Coklat :

Merupakan warna tanah, sebagai symbol dari sifat positif dan stabilitas, dihubungkan dengan kesederhanaan yang abadi, memberikan perasaan dekat dengan lingkungan alam, juga mencerminkan tradisi dan segala sesuatu yang berbau kebudayaan, daur ulang yang cenderung tidak cerah, tidak bersih, tidak steril.

- Ungu

Memberikan kesan keindahan, agung dan mempunyai kesan positif artistic, personal, mistis, spiritual, dan kesan negatifnya angkuh, sombong, diktator.

## **3.2 Tinjauan Unsur Komposisi**

### **3.2.1 Penataan Layout**

Layout adalah mengatur penempatan berbagai unsur komposisi, elemen-elemen grafis, seperti huruf teks, garis-garis, bidang-bidang, gambar-gambar, dan lain sebagainya. Tujuan penyusunan layout adalah untuk menghadirkan aspek visual dari tulisan maupun gambar yang disajikan dengan maksimal tanpa kesulitan yang berarti. Suatu layout pengaturannya harus mampu menarik khalayak. Sebuah tampilan yang baik adalah mengorganisasikan atau memetakan bagian-bagian visual agar pembaca dapat mengetahui dengan jelas bagian manakah yang harus dilihat pertama, kedua, ketiga dan seterusnya.

#### **a. Komposisi secara umum**

Prinsip dasar dari melayout adalah keseimbangan. Terdapat banyak prinsip melayout, selain keseimbangan formal dan tidak formal akan melibatkan berbagai macam kesatuan dari sebuah layout. Terdapat dua macam kunci kesatuan dari sebuah desain harus dipilih pertama. Kesatuan yang utama akan dibagi dalam dua tipe atau dibagi satu sama lainnya. Langkah selanjutnya menyeimbangkan dua kesatuan sebuah garis yang disebut optical center. Karena sebuah optical illusion, adalah penemuan kebenaran atau pusat matematika dari mata menjadi paling rendah. Untuk alasan ini, sebuah garis sedikit keatas sebagai pusat yang

digunakan sebagai poros yang mana dua kesatuan utama dari desain diseimbangkan. Garis ini dikenal sebagai optical center. Keseimbangan dari gelap juga harus dipertimbangkan. Hitam yang pekat pada atas dari halaman harus diseimbangkan dekat bawah oleh seni atau tipe dari gelap tersebut (Gerald A. Silver,53-54).

Jika hanya ada satu teks pada halaman, tidak harus diletakkan pada pusat secara vertical dengan tepat. Jika ini diletakkan pada pusat, tempat yang baik adalah pada garis dari golden proportion. Untuk menemukan tempat yang terbaik, bagi halaman dari atas ke bawah bahkan sampai delapan divisi. Divisi yang ketiga dari paling atas ini yang disebut garis dari golden proportion. Ini sebagai lokasi ideal dari untuk satu kata atau satu grup dari kata ( Gerald A. Silver, 38).

b. Perkembangan komposisi

Pada saat ini bila melayout sudah tidak terpaku lagi pada aturan-aturan baku. Terdapat banyak pelanggaran yang ada, tetapi kesatuan, keharmonian dari sebuah layout masih dipertahankan. Jenis-jenis layout yang ada

1. Symmetrical layout

Penataan antara elemen satu dengan yang lainnya ditata secara simbang, sehingga sering terlihat kaku. Layout ini dikenal juga dengan foundry atau vertical layout.

2. Informal balance layout

Layout ini sering diterapkan pada surat kabar.

3. Quadrant layout

Penempatan layout ini berupa tat arias segi empat, dan cocok untuk surat kabar, tampilan desain ini akan dilipat segi empat dan pada bagian yang terlihat tampil berita-berita penting dan menarik.

4. Brace layout

Penempatan layout ini menonjolkan suatu berita besar dan cenderung menggunakan layout “Banner Headline” dengan judul yang panjang. Seringkali penempatan layout ini menempatkan berita besar disebelah kanan sehingga memikat dan mengikat pembaca untuk melihat.

5. Circus layout

Tampilan pada layout ini terlihat sangat ramai pada bagian awal.

6. Horizon layout

Tampilan yang disajikan pada layout ini terlihat secara mendatar dengan pembahasan yang tidak terlalu panjang.

7. Function layout

Tata layout yang ada dapat berubah dimana disesuaikan dengan fungsi dan perkembangan yang ada.

c. Warna dalam komposisi

Dalam pemberian warna diperlukan suatu pertimbangan kehati-hatian. Pertimbangan lainnya tentang komposisi dengan teks yang ada. Juga penggunaan warna cerah dengan ukuran proporsi dari huruf yang spesial (Siebert, Ballard 29-37,114-115).

### 3.3 Tinjauan Teori Perspektif Sederhana

Perspektif adalah kemampuan untuk mengkonsep ruang,yang digunakan untuk menunjukkan bagaimana benda dapat dilihat muncul, untuk membandingkan dimensi secara akurat, dan untuk menggambar dengan derajat yang mana banyak dimensi dikurangi. Perspektif atau sudut pandang adalah teknik atau metode untuk menggambar objek-objek berupa benda, ruangan dan lingkungan yang ukurannya lebih besar dari manusia. Dua patokan yang harus dijadikan patokan dalam teknik menggambar perspektif yaitu garis horizontal dan

titik hilang. Garis horizontal adalah garis khayal mata, dimana kita berada disitulah garis horizontal ada. Titik hilang adalah titik terjauh dari jangkauan. Jarak pandang mata adalah titik hilang selalu terletak didalam garis horizon ( Mendelowitz, 141-2).

### **3.4 Tinjauan Tentang Fotografi**

Menurut Peter Charpentier, didalam bukunya unsur-unsur utama fotografi, fotografi merupakan bahasa gambar, bentuk terakhir dari bentuk tertua komunikasi percetakan. Tujuan utama dari fotografi adalah komunikasi.

Fotografi yang maju baru dikenal sekitar 150 tahun yang lalu. Namun melihat sejarah perkembangannya mengenai pengabadian sebuah waktu yang dihasilkan dengan cahaya, hal ini sudah lama dikenal. Penemu fotografi dengan plat adalah Louis Jacques Mande Daguerre. Namun yang dianggap sebagai foto pertama pada sejarah adalah oleh Joseph Nicephore Niepce pada tahun 1826.

Pendekatan dalam fotografi, dibagi menjadi dua, yaitu obyektif dan subyektif. Pendekatan obyektif ialah dimana jurufoto berusaha dengan sadar untuk menyajikan gambaran menurut kenyataan, tanpa mengungkapkan kecenderungan atau pendapat pribadinya. Subyek lebih penting daripada pendapat pribadinya. Sedangkan pendekatan subyektif ialah pemotretan yang cara pengambilannya sengaja mengungkapkan perasaannya terhadap apa yang dilihatnya. Dalam pemotretan ini, yang paling penting adalah imajinasi, perasaan yang murni, dan pengetahuan mengenai subjek yang sangat penting.

#### **3.4.1 Tinjauan Tentang Fotografi Sebagai Ilustrasi**

Menurut Sutarno penggunaan fotografi sebagai ilustrasi memiliki berbagai kesulitan tersendiri, misalnya tentang perhitungan akan kondisi cahaya yang diperlukan untuk merekam objek, keterbatasan ruang dan gerak untuk mengambil gambar serta diperlukan teknik tersendiri untuk menghasilkan foto yang mampu menyampaikan informasi secara jelas. Penggunaan di Indonesia sudah tidak terbatas pada dokumentasi, tetapi sudah sampai pada media

komunikasi, jurnalistik bahkan ke dalam bidang seni foto sudah ada perkembangannya.

### **3.4.2 Tinjauan Tentang Fotografi Sebagai Ilustrasi Berdasarkan Sifat Dan Fungsi**

Fotografi dibagi menjadi 3 kelompok besar, yaitu ilustrasi yang berfungsi sebagai ilustrasi, reportase dan artistic. Biasanya digunakan untuk periklanan, majalah, surat kabar, buku, karena dapat memberikan informasi yang mendalam. Dan yang berikutnya fotografi bersifat ilmu pengetahuan. Foto yang akan dihasilkan adalah apa adanya, sedangkan fotografi sebagai interpretative ialah fotografi berdasarkan ekspresi diri fotografernya.

Sedangkan berdasarkan fungsinya, seseorang akan terdorong untuk memperoleh rekaman peristiwa seperti foto ulang tahun, pernikahan, dll, sebagai bahan informasi, kebutuhan akan data-data tertentu, untuk keperluan promosi, mencari kesenangan, sebagai wujud ekspresi diri.

### **3.4.3 Tinjauan Fotografi Sebagai Ilustrasi Berdasarkan Teknik**

Teknik dalam fotografi didasarkan pada dasar-dasar fotografi. Untuk itu, perlu diperhatikan beberapa hal, yaitu

#### a. Komposisi

Dalam komposisi ditentukan beberapa hal, diantaranya adalah *point of interest, framing, balance*.

#### b. Foreground

Pemotretan ini menempatkan objek lain di depan objek utama dengan tujuan sebagai pembanding dan memperindah objek utama, dapat dibuat blur atau fokus.

#### c. Background

*Background* merupakan salah satu posisi yang penting dalam angle pada kamera. *Unsharpness* dan *Blur* merupakan cara efektif untuk memisahkan subyek dari latar belakang. *Unsharpness* dapat dilakukan dengan menggunakan relatif besar  $f$  / berhenti untuk membuat latar

belakang tidak fokus. Hal ini dilakukan untuk menciptakan kesan subjek yang lebih dekat dengan penonton atau untuk mengekspresikan gerak dengan memegang kamera masih seperti menggunakan kecepatan rana yang terlalu lambat untuk "menghentikan" gerak

d. Horizontal dan Vertikal

Pemotretan ini didasarkan pada kebutuhan dan objek yang akan difoto. Apakah akan horizontal atau vertikal (65-100).

### 3.5 Tinjauan Gambar Ilustrasi

Ilustrasi banyak didefinisikan dengan visual language. Banyak pelukis yang mengartikan sebagai mengomunikasikan informasi, idea atau perasaan. Seni diartikan cerita yang sering dideskripsikan dan terkadang dikurangi.

#### 3.5.1 Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Bidang Kajian

Terdapat tiga katagori dalam ilustrasi. Katagori tersebut ialah

- Ilustrasi editorial

Ilustrasi editorial memberikan cerita artikel dalam buku, majalah dan koran. Ilustrasi editorial ini dipandu oleh *art director*, tetapi ilustrator harus sadar bahwa isi dan struktur masing-masing cerita dan artikel untuk memastikan yang mana pemilihan perbandingan, gaya dan teknik adalah cocok, harmonis dengan teks dan arti masing-masing.

- Ilustrasi periklanan

Ilustrasi ini mencakup *fashion*, produk, travel. Ilustrasi ini biasanya diintegrasikan pada sebuah layout yang terdiri dari kepala, salinan dan nama klien.

- Medical and scientific illustration

Ilustrasi medis untuk mempresentasikan subjek-subjek medis yang bertujuan untuk mengomunikasikan pengetahuan medis. Ilustrasi ini perlu background ilmuwan untuk melatih seni secara luas.

Masing-masing penjurusan ilmuwan memerlukan peralatan ilustrasi. Kualitas yang digunakan menggambar penuh dengan ketelitian, kerapian

dan kemurnian. Detail dari karakteristik bentuk dan permukaan harus hati-hati diobservasi dan teliti. Bentuk yang ada harus terang bahkan tanpa menggelapkan bayangan. *Stippling* adalah metode yang banyak digunakan untuk member kesan teduh.

### **3.5.2 Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Sifat Dan Fungsi**

Berdasarkan sifat dan fungsinya, gambar ilustrasi dibedakan menjadi beberapa, seperti gambar ilustrasi yang berfungsi sebagai penghias atau unsure dekoratif yang mengisi komposisi atau bidang yang ada; gambar ilustrasi memvisualkan suatu idea ta hu konsep, yang tidak hanya menekankan pada masalah teknik dan kemampuan, namun menuntut kedalaman isi yang digambarkan. Gambar ilustrasi yang menjelaskan atau berfungsi sebagai jembatan di dalam pemahaman terhadap bahasa verbal Seringkali ilustrasi dan verbalisasi berdampingan dan saling mendukung dan mengarahkan pembaca sesuai dengan keinginan penulis. Gambar ilustrasi memvisualisasikan apa yang digambarkan seseorang, seperti objek yang tidak ada didalam kenyataan.

### **3.5.3 Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Alat**

Dalam ilustrasi seseorang membutuhkan peralatan yang digunakan. Peralatan-peralatan ini akan sangat menunjang dalam proses,peralatan-peralatan itu seperti

- Pensil

Pensil merupakan material yang cocok untuk membuat sketsa, mengarsir, mewarna, membuat outline dan lain sebagainya. Pensil terdiri dari berbagai macam, seperti drawing pencils, pensil ini mempunyai berbagai macam ketebalan yang berbeda. Biasanya ditentukan dengan satuan H,HB,B,2B,5B,6B,8B,EB dan sebagainya. Jenis lainnya adalah coloured pencils atau biasa disebut dengan pensil warna. Pensil ini berguna untuk memberikan warna pada gambar, juga dapat memberikan perbedaan antara ketebalan satu dengan lainnya. Pensil ini mempunyai berbagai macam jeis warna.

- Penghapus

Penghapus berfungsi untuk menghapus kesalahan yang sudah kita buat. Terdapat berbagai macam fungsi penghapus, seperti *putty rubbers* yang biasa digunakan untuk *soft pencil* dan menjaga agar permukaan perkerjaannya tetap bersih, menghapus dengan teliti. Sedangkan penghapus-penghapus lainnya ada yang digunakan untuk menghapus untuk film, menghapus tinta supaya *drafting* film tidak kusut, menghapus pensil, menghapus tinta pada kertas, pensil warna, dan lain sebagainya.

- Penggaris

Penggaris digunakan untuk mengukur, menggaris garis untuk sesuatu yang membutuhkan kecermatan.

- Media gambar

Media gambar ini biasanya digunakan sebagai alas untuk menggambar. Seperti kertas gambar yang biasanya digunakan untuk menggambar seperti dengan cat air, pensil warna, pensil dan lainnya, kanvas yang biasanya digunakan untuk menggambar dengan menggunakan cat minyak, *drafting film* digunakan dengan menggunakan tinta, kesalahan yang dilakukan hanya bisa dihapus dengan menggunakan *scalpel blade* ( pisau bedah ), *tracing paper*, mempunyai permukaan yang halus dan cukup transparan sehingga bisa dilihat dan cocok untuk tinta atau pensil asli, dan lain sebagainya.

- Kuas

Kuas memiliki berbagai tipe dan fungsi. Seperti kuas dengan bulu hitam, halus, dan tipis pada ujungnya, biasanya digunakan untuk cat air, sedangkan kuas dengan ujung putih, kasar, kaku biasanya digunakan untuk cat minyak, kuas yang cukup tebal, berwarna putih pada ujungnya, tidak terlalu kaku biasanya digunakan untuk cat poster.

- Palet

Palet berfungsi sebagai wadah untuk menempatkan warna dari cat atau mencampur warna dari tinta sesuai dengan kebutuhan. Palet pada saat ini mempunyai berbagai macam bentuk.

### **3.5.4 Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Teknik**

- Manual

Teknik menggunakan ketrampilan manual atau menggunakan tangan tanpa menggunakan bantuan teknologi. Hasil yang akan dihasilkan akan berbeda antara satu dengan yang lainnya. Dan hasil yang dihasilkan pada orang yang sama juga belum tentu akan sama persis.

- Fotografi

Fotografi digunakan sebagai sarana untuk merekam peristiwa penting tanpa memperhatikan unsure estetisnya.

- Kubisme sintetik/ kolase

Merupakan teknik menempelkan kertas, kain atau gambar ataupun bermacam-macam benda lainnya yang ditempelkan pada suatu permukaan dan menjadi suatu kesatuan.

- Komputer

Merupakan teknik yang berbasis teknologi. Kelebihan yang dihasilkan pada penggunaan computer adalah dapat menghasilkan desain yang canggih dengan waktu yang singkat.

### **3.5.5 Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Goresan**

- arsir

Teknik ini dilakukan dengan menggambarkan bentuk dari objek dengan mengisi daerah yang terkena bayangan sehingga volume benda dapat dijelaskan. Ketebalan pada arsiran juga dapat diatur sesuai dengan kebutuhan.

- dry-brush

Teknik pembuatan gambar dengan menggunakan sapuan kuas setengah kering dengan cat murni yang tanpa dicampur dengan air.

- Blocking/ pengecatan plakat

Cat plakat sering disebut juga sebagai cat poster. Pewarnaan yang ada pada umumnya berkesan datar, minim ornament karena dengan tujuan memusatkan perhatian pada objek utama yang sederhana.

- Teksture

Teknik gambar dengan memanfaatkan kualitas permukaan suatu bidang, baik kasar maupun halus, keras dan lembut.

### 3.5.6 Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Gaya Gambar

Dalam membuat ilustrasi, gaya gambar seseorang sangat mempengaruhi. Gaya gambar yang pernah ada adalah

- Victorian

Gaya desain Victorian ini muncul pada saat revolusi industri di Inggris yang mana pada saat itu teknologi yang ada pada saat itu semakin berkembang. Gaya Victorian ini terkesan natural. Terlihat dari berbagai poster dan iklan pada zaman itu yang kebanyakan menggambarkan seseorang dengan pose-pose yang terkesan datar, alami dan biasa terjadi di lingkungan sekitar, pose-pose ekstrem misalnya menggunakan sudut pandang mata kodok sangat sulit diterima pada zaman ini.

- Art and craft

Pada zaman art and craft, gerakan yang mencoba untuk memunculkan kembali ketrampilan tangan manusia lewat seni dan kriya, sebagai penolakan industri mesin. Gaya ini menggunakan penggambaran bertekstur dan detail yang dekoratif, terutama pada kain dan bunga serta mempunyai bordir banyak. Gaya ini seperti gaya Victorian, namun lebih menekankan pada penuhnya detail dan ornamen. Gaya desain *art and craft* ini mempunyai ciri seperti sudah memiliki prinsip proporsi dan fungsi-fungsi bentukan, memiliki nilai-nilai estetis dan *craftsmanship* yang sangat tinggi, bordir berupa seni ornamen sulur atau tumbuhan yang padat dan rumit, dipengaruhi gaya ilustrasi *gothic*, *art and craft* lebih inovatif dari pada gaya Victorian .

- Art nouveau

Art Nouveau adalah aliran seni yang memiliki gaya dekoratif tumbuhan (flora) yang meliuk-liuk. Muncul di Eropa dan Amerika 1819 hingga 1914. Merupakan reaksi terhadap industrialisasi dan gaya mesin

yang dianggap menghilangkan sifat manusiawi dalam produksi barang kebutuhan manusia, sehingga seringkali tampil berlebihan dan menekankan sifat emosional.

- Early modern

Terjadi ketika revolusi Industri di Inggris ketika prinsip kerja mesin uap disempurnakan oleh James Watt 1769. Pada Pameran internasional I 1851 (Jaman Ratu Victoria) di London timbul reaksi menolak kehadiran mesin karena dianggap menciptakan dehumanisasi. Muncul gerakan romantik yang berdasarkan pada perasaan serta kemuliaan dari hak individu mengungkapkan pikiran dalam karya.

- Expressionism

Berasal dari kata ekspresi/spontan, dimulai 1900-1906 ketika Van Gogh dengan warna-warni yang berani, Gauguin dengan distorsi orang besar dan gemuk dan Paul Cezanne dengan kebebasan pada karyanya. 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).

- Konstruktivisme

Tokohnya El Lissitzky yang 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.

- The stilj

Tidak representasional, tidak ilustratif ataupun naratif. Menggunakan bentuk-bentuk geometris, dengan konstruksi yang sangat teknis. Merupakan perkembangan dari aliran konstruktivisme.

- International style

Gaya ini seringkali memanfaatkan teknik fotomontage yang dikembangkan El Lissitzky, sehingga berkesan nyata, menggunakan huruf sanserif, dan *italic* sehingga berkesan modern sesuai standar khas International Style .

- Indonesia tempo doloe

Gaya ini merupakan adaptasi dari berbagai gaya visual yang dibawa terutama dari pemerintah kolonial Belanda. Ada *plakatstijl*, *de stijl*, *art deco*, *art nouveau*, *art and craft*, bahkan gaya modernisme yang mengedepankan pendekatan persuasi untuk mempromosikan suatu produk. Ciri-ciri khusus gaya Indonesia tempo doeloe (*Indische mood*) adalah: Memvisualkan bentuk, ornamen, figur, karakteristik yang khas Indonesia yang mewakili komunitas target marketnya (bahasa , aksara, figur priyayi, rakyat jelata pribumi, dan peranakan Tionghoa, Arab) .

- Art deco

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.

- Postmodern

Merupakan kritik terhadap modernisme, menolak gaya hidup mapan generasi tua, sikap kritis yang mendukung paham/issue-issue dunia ketiga (agama Budha, Yoga, anti perang, Che Guevara, komunisme dan

paham kiri dll),mengakomodir individu yang terkikis akibat budaya massal.

- Dada

Aliran seni anti estetis dan anti art yang berkembang di Swiss. Cenderung absurd dan nihilis. Dada berarti ‘kuda kayu mainan’ oleh Hugo Ball, Tristan Tzara dipakai sebagai sikap protes terhadap perang dunia pertama yang bikin manusia menderita. Mereka bilang bencana perang disebabkan oleh sikap pengagungan berlebih terhadap logika dan rasionalisme. Sehingga harus diatasi dengan cara *chaos*, anarki politik, emosi alamiah, intuisi dan sikap irrasional.

- 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.

### **3.6 Konsep Kreatif Perancangan Buku Bacaan**

#### **3.6.1 Khalayak sasaran**

Buku ini secara umum akan ditujukan kepada masyarakat yang sudah bisa membaca dan mampu memahami tentang batik, yang ingin mempelajari atau menambah pengetahuan tentang batik tulis kudu, target market dari pembaca buku ini adalah masyarakat menengah tengah sampai atas. Secara demografis, buku ini ditujukan kepada masyarakat Indonesia, khususnya kepada masyarakat kudu dan sekitarnya terlebih dahulu baru lainnya, sehingga masyarakat kudu sendiri dapat mengetahui adanya batik kudu dan ikut mempromosikan ke daerah lain.

Target audience

- Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan

- Usia : 22 tahun tahun ke atas
- Status ekonomi : Menengah tengah-atas
- Pendidikan : SMA atau sederajat, diploma, sarjana ke atas
- Demografis : Wilayah Indonesia , terutama di Jawa, dikota Kudus dan sekitarnya
- Psikografis : Mempunyai rasa ingin tahu, ingin belajar, menghargai suatu karya seni dan budaya, orang-orang yang berkecukupan, penyuka dan pemerhati seni, kolektor, masyarakat yang ingin melestarikan budaya setempat, pecinta batik
- Behavioral : Para kolektor batik, pecinta dan penikmat seni batik, masyarakat yang suka belajar, suka membaca, mempunyai rasa ingin tahu, aktif, mengoleksi buku-buku, orang yang peduli dengan sejarah.

### **3.6.2 Tujuan Kreatif**

Buku ini akan dirancang dengan bahasanya mudah dipahami, berisi tentang batik tulis kota Kudus dan segala yang mendukungnya, sehingga dengan adanya buku ini dapat menolong masyarakat dalam memberikan wawasan tambahan mengenai batik tulis Kudus yang dikemas dalam satu buku, sehingga dapat memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi, diharapkan dapat lebih kenal, mau belajar tentang batik tulis Kudus, ikut melestarikan warisan budaya, tidak malu menggunakan batik, kelak batik Kudus dapat menjadi studi wisata bagi mereka yang ingin belajar membuat batik terutama di kota Kudus dan sekitarnya sendiri.

### **3.6.3 Strategi Kreatif**

Buku ini akan disajikan secara interaktif pada beberapa halaman buku, interaktif tersebut berupa lipatan-lipatan pada beberapa halaman sehingga para pembaca tidak bosan ketika sedang membaca buku ini. Bahasa yang digunakan dalam buku ini, menggunakan bahasa Indonesia dengan tujuan agar masyarakat

secara luas dapat memahami isi dari buku ini. Bahasa yang digunakan akan berbentuk cerita dan dengan gaya bahasa dari penulis sendiri.

### **3.7 Konsep Rancangan Buku**

Buku ini pada awalnya akan membahas tentang kota Kudus secara luas, baru setelah itu akan masuk pada batik. Batik di sini akan dijelaskan perbedaan antara batik tulis mataraman dengan pesisir. Sehingga masyarakat dapat mengetahui secara jelas. Dalam buku ini juga akan dijelaskan secara singkat perbedaan batik berdasarkan proses pembuatannya, antara batik tulis, batik cap, batik dengan print, dan batik dengan print malam, juga disajikan tentang cara pembuatan batik tulis kudus.

Kemudian akan membahas tentang batik tulis kota kudus, budaya yang mempengaruhi dan perkembangannya hingga sekarang. Setelah itu akan dibahas juga tentang keanekaragaman batik kudus klasik dan kontemporer. Dimana batik klasik mempunyai cerita-cerita yang unik dari motif tersebut. Juga dijelaskan pula tentang batik tulis kontemporer yang ada sekarang. Pada bagian terakhir akan cara perawatan dari batik tulis sendiri. Dari segi bahasa, buku ini akan diterbitkan dalam bahasa Indonesia. Dengan adanya buku ini semoga dapat menjawab harapan-harapan dan dapat melestarikan pula keorisinilan dari batik tulis sendiri.

#### **3.7.1 Judul Rancangan Buku**

##### **3.7.1.1 Judul Utama Buku**

Judul : Mutiara yang hilang

Subjudul : batik tulis Kudus

Judul ini diangkat karena batik di Kudus seperti menggambarkan sebuah mutiara, yang harus dijaga. Sebuah tiram yang biasa saja, yang tidak diduga, di dalamnya itu ada sebuah mutiara yang berasal dari sebuah proses. Demikian pula dengan kota Kudus. dimana kota Kudus hanya sebuah kabupaten saja, tetapi dibalik itu semua menyimpan berbagai potensi. Salah satunya batik tulis Kudus, yang pada waktu itu pernah berjaya dan punah dan saat ini sedang dikembangkan kembali.

### **3.7.1.2 Sub- sub judul buku**

- a. Kudus ( sejarah kota, potensi)
- b. Sejarah batik ( pesisir, mataraman, batik cina, dan Belanda)
- c. Macam batik ( cap, tulis, cap tulis, printing, printing malam)
- d. Alat dan bahan
- e. Cara membuat batik ( proses)
- f. Batik tulis
- g. Cara merawat batik tulis
- h. Kesan dan pesan dan harapan dari pembatik, bupati, dinas.
- i. Aplikasi batik tulis kudus
- j. Daftar pustaka
- k. Tentang penulis

### **3.7.2 Maksud Dan Tujuan**

Tujuan dibuatnya buku ini adalah untuk mengenalkan masyarakat, terutama di kota Kudus dan sekitarnya bahwa di Kudus pernah dan masih ada batik tulis dengan motif dan corak khas kota Kudus, sehingga dengan dikenalnya batik di kota kudus, diharapkan dapat memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi yang dalam, juga dapat menjadi salah satu tempat wisata budaya.

Selain itu dengan buku, masyarakat dapat menyimpan dan belajar, dan dapat membagikan informasi kepada mereka yang sedang belajar, ingin tahu tentang sejarah dan budaya, dan lain sebagainya.

### **3.7.3 Bentuk Penyajian Dan Variasi Tampilan**

Bentuk penyajian buku ini terdiri dari tulisan dan fotografi. Fotografi yang ada akan mengalami proses editing untuk mendapatkan gambar yang lebih baik. Buku ini menggunakan bahasa Indonesia yang mana gaya bahasanya mudah dimengerti seperti orang yang sedang bercerita, sehingga masyarakat akan mudah untuk memahami isi dari buku ini.

### **3.7.4 Jumlah Seri**

Buku ini akan dibuat dengan satu seri saja, tetapi tidak menutup kemungkinan bila suatu saat akan dikeluarkan seri-seri yang lebih baru lagi.

### **3.7.5 Ukuran Buku**

Buku ini akan dibuat dengan ukuran 21 cm x 19 cm, karena dengan ukuran tersebut didasarkan pada pertimbangan agar buku ini memudahkan waktu dibuka, agar terkesan elegan dan tidak memberatkan waktu membawa.

### **3.8 Konsep Dasar Gaya Desain**

Gaya desain yang digunakan adalah percampuran gaya desain *simplicity* dan *art and craft*. Yang mana akan menggunakan beberapa sulur pada halaman-halamannya.

### **3.9 Konsep Warna**

Warna yang akan sering digunakan adalah warna-warna daerah pesisiran ( warna cerah) seperti yang terdapat pada batik tulis kota Kudus sendiri. Seperti warna hijau, biru, merah, dan lain sebagainya.

### **3.10 Teknik Pengerjaan**

Teknik pengerjaan yang akan digunakan pada *cover* akan menggunakan lumisilk dengan laminasi *glossy*. Lapisan *glossy* ini digunakan dengan maksud, untuk mempertahankan, melindungi kertas agar tidak mudah rusak, jika terkena air. Pada bagian dalamnya, akan diberikan variasi, yang berupa lipatan pada beberapa halaman, sehingga ukuran pada beberapa halaman, akan tidak sama. Kertas yang akan digunakan adalah *lumisilk 150 gr*. Bentuk buku bujur sangkar .

### **3.11 Konsep Font**

**Isi**

**Candara**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
1234567890 ,.;!/?" "

### **Judul**

Pristina

ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
1234567890 ,.;!/?" "

### **Subjudul**

**First Grader**

ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
1234567890 ,.;!/?" "

## **3. 12 Konsep Marketing**

Strategi yang digunakan dalam buku ini adalah analisa SWOT.

Strength

- Belum ada buku yang membahas tentang batik tulis Kudus yang dikemas dalam satu buku
- Memberikan informasi yang lengkap mengenai batik tulis Kudus dan perkembangannya
- Pada halaman dalam diberi variasi lipatan sehingga tidak membosankan
- Menggunakan bahasa Indonesia
- Banyak buku batik lebih menekankan batik Solo-Jogja, sehingga ini dapat menjadi kekuatan buku yang akan dirancang ini

Weakness

- Data yang ada tidak lengkap 100 %
- Data yang ada dari mulut ke mulut
- Foto yang disajikan tidak se bagus buku-buku kompetitor
- Data sulit dicari

- Dokumentasi belum ada yang valid, karena tidak ada pendokumentasian

- Narasumber yang sulit dicari

#### Opportunities

- Memudahkan masyarakat untuk mencari belajar tentang batik tulis Kudus

- Mengenalkan batik tulis Kudus kepada masyarakat luas

#### Trade ancaman dari luar

- Masyarakat yang tidak suka membaca dan tidak tertarik pada warisan budaya

- Kedepan, mungkin akan timbul buku yang sejenis, baik dari dalam maupun luar negeri

#### USP :

Buku batik ini mempunyai USP yaitu, dapat memberikan informasi secara lengkap tentang batik kudus yang berisi tentang keunikan, kekhasan, filosofi dan pengaruhnya, menggunakan bahasa Indonesia, mengangkat kembali batik tulis Kudus yang sudah mulai punah, tidak dikenal orang bahkan masyarakat Kudus sendiri. Halhal ini yang menjadi dasar dari perancangan buku batik ini.

### 3.13 Analisa Data

#### 3.13.1 Pertanyaan Wawancara

a. Bupati

Tanggal :

Responden:

Keterangan tentang responden:

Pertanyaan:

1. Apakah mengetahui tentang batik tulis Kudus dan apa kelebihan dari batik tulis Kudus?
2. Apa yang sudah dilakukan selama ini ?
3. Kesan dan pesan tentang batik tulis Kudus?

4. Pendapat tentang adanya buku yang membahas tentang batik tulis

b. Kepala Dinas dan Pariwisata

Tanggal :

Responden:

Keterangan tentang responden :

Pertanyaan :

1. Pendapat tentang batik
2. Perkembangan batik tulis Kudus
3. Keistimewaan batik tulis Kudus dibandingkan dengan yang lain
4. Sejarah batik tulis Kudus
5. Apa yang sudah dilakukan atau apa yang sedang direncanakan
6. Kesan dan pesan kepada pembatik
7. Kesan dan pesan bila ada buku tentang batik

c. Pembatik

Responden:

Keterangan tentang responden:

Pertanyaan :

1. Bagaimana sejarah batik tulis Kudus?
2. Bagaimana cara pembuatan batik tulis Kudus?
3. Apa saja motif batik tulis Kudus dan bagaimana sejarah dan filosofinya?
4. Keunikan batik tulis Kudus dengan yang lain?
5. Apa pendapat tentang batik tulis Kudus?
6. Apa pesan kepada masyarakat, pembatik dan terhadap adanya buku?

d.Museum

Tanggal:

Responden:

Keterangan responden:

Pertanyaan:

1. Apa pengertian tentang batik?
2. Bagaimana cara mendapatkan batik?
3. Koleksi apa saja yang ada?
4. Sejarah batik di Indonesia?
5. Keunikan dari batik tulis Kudus
6. Perbedaan batik tulis Kudus dengan batik lainnya
7. Kesan dan pesan bila ada buku tentang batik tulis Kudus