

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MOTIF NAVAJO PADA PELAKU STREETWEAR DI JAKARTA DAN BANDUNG

Destrie Nur Ulfa¹, Patra Aditia², S.ds.³

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Abstrak

Indonesia merupakan salah satu negara yang mengikuti perkembangan fashion dari barat (New York, Paris dan London contohnya). Pada periode Oktober 2012 hingga Maret 2013 kota-kota besar di Indonesia seperti Jakarta dan Bandung sedang diramaikan oleh pakaian dan aksesoris bermotif Navajo, yang kemudian tren motif ini diikuti oleh kota dan provinsi lainnya. Motif Navajo berasal dari kain tenun suku Pubelo, Amerika Utara. Dengan bentuk yang geometris, motif ini mampu membuat pelaku street wear (pakaian ala jalanan) tampak lebih gaya, dan didukung oleh publik figur, blogger, dan model sebagai trendsetter yang mengenakan motif Navajo pada balutan busananya. Tujuan penelitian adalah untuk menghasilkan buku ilustrasi yang dapat memberikan pengetahuan dan dokumentasi tentang motif Navajo kepada masyarakat Indonesia, khususnya remaja Jakarta dan Bandung umur 15-25 tahun. Dengan melakukan metode research and development. Dari hasil penelitiannya, penulis belum menemukan buku pendokumentasian motif Navajo yang dikenakan oleh streeters, baik berupa buku fotografi maupun buku ilustrasi. Adapun sedikit artikel atau foto di dalam majalah dan tabloid tentang motif Navajo. Dengan perancangan buku ilustrasi ini maka akan dipusatkan dan dikumpulkan hasil pemikiran dan penelitian dalam satu buku yang membahas motif Navajo sebagai sarana edukasi, dokumentasi dan refrensi.



Telkom
University

BAB II

DASAR PEMIKIRAN

2.1 Ilustrasi Fashion

Ilustrasi *fashion* merupakan alat fundamental untuk menyajikan karya seorang desainer. Tidak hanya dilihat dari gambar estetis, tetapi juga harus memberikan informasi dan menunjukkan kualitas tertentu dari pakaian yang ditampilkan. Pada saat pembuatan sketsa, desainer tidak akan menggambar ilustrasi hiper-realistis (nyata seperti asli), tetapi sebaliknya, desainer menggambar sketsa dengan distorsif (proporsi yang berlebihan). (Rockport. 2008: 7)

Ilustrasi *fashion* dimulai pada abad keenam belas, ketika peningkatan eksplorasi dan penemuan gaun dan kostum dunia. Antara tahun 1520 dan tahun 1610 lebih dari 200 koleksi ukiran, lukisan atau ukiran kayu berbentuk piringan yang berisi tokoh mengenakan pakaian khas kebangsaan mereka. Salah satu yang paling terkenal adalah *Casere Vecellio's De Git Habiti Anichi Et Moderni Di Diverse Parti Del Mondo* (1590), terdiri 420 ukiran kayu yang menggambarkan gaun dari Eropa, Turki dan Timur. Edisi kedua, yang diterbitkan tahun 1598, termasuk gaun dari Afrika dan Asia serta 20 piringan ukiran dengan gaun dunia terbaru. Selama berabad-abad, seniman menggambar pakaian, tetapi pada awal kemunculan ukiran kayu didedikasikan pertama kali pada ilustrasi gaun, dengan demikian, ukiran kayu itu menjadi proto tipe dari *fashion illustration* seperti yang kita tahu sekarang. (Cally Blackman. 2007: 6)

Fashion illustration (ilustrasi *fashion*) dan *fashion photography* (gambar/foto *fashion*) adalah dua prinsip yang berbeda. Meskipun fotografer *fashion* terus menerus mendorong kreativitas, tetapi mereka tidak dapat melakukan lebih dari apa yang mereka lihat. Sebaliknya, *illustrator* memiliki kekuatan untuk memilih atau menekankan fitur tertentu untuk memprioritaskan sesuatu yang ingin ditampilkan dan menerjemahkan suasana hati mereka dengan emosinya, kemampuan mereka untuk mengkomunikasikan ide-ide seorang desainer memberikan hubungan kerja yang baik. Dan mereka memiliki kemampuan untuk menciptakan. (Cally Blackman. 2007: 7)

Pengertian ilustrasi secara umum adalah gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik. Ilustrasi yang berhasil menarik perhatian pembaca pada umumnya memenuhi beberapa kriteria sebagai berikut:

- Komunikatif, informatif, dan mudah dipahami.
- Menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca.
- Ide baru, orisinal, bukan merupakan plagiat atau tiruan.
- Punya daya pikau (*eye-catcher*) yang kuat.
- Jika berupa foto atau gambar, harus punya kualitas memadai, baik dari aspek seni maupun teknik pekerjaan. (Supriyono. 2010: 51)

Dalam buku yang berjudul *Text and Image*, ilustrasi memiliki hal penting untuk berkomunikasi yang menggabungkan antara imajinasi, kreativitas, keterampilan dan kerajinan yang menghasilkan suatu bentuk cerita visual dengan menciptakan sesuatu yang baru. Dalam konteks seni dan pendidikan desain, ilustrasi adalah satu-satunya wilayah penting yang masih mendasar pada keterampilan menggambar obyektif dan observasi dalam rangka mendukung penciptaan bahasa visual. (Wigan. 2008: 6)

Ilustrasi digunakan untuk membantu mengkomunikasikan pesan dengan tepat, cepat, serta tegas, dan merupakan terjemahan dari sebuah judul. Ilustrasi tersebut diharapkan bisa membentuk suatu suasana penuh emosi, dan menjadikan gagasan seakan - akan nyata. Ilustrasi sebagai gambaran pesan yang tidak terbaca, namun bisa menguraikan cerita, berupa gambar dan tulisan, yaitu bentuk grafis yang memikat. Dengan ilustrasi maka pesan menjadi lebih berkesan, karena pembaca akan lebih mudah mengingat gambar daripada kata-kata. (Artini Kusmiati, 1999 : 44)

Ilustrasi kurang nyata dan lebih imajinatif dibanding foto. Ilustrasi sangat bernilai untuk menggambarkan konsep-konsep abstrak. Foto berwarna lebih cocok untuk menyuguhkan keadaan yang nyata. Sedangkan foto hitam putih, dapat mengungkapkan suasana yang segar dan spontan/ kelumit kualitas kehidupan. (Sri Pudjiastuti ,1999 : 51)

Dalam buku *Successful Drawing* terdapat 5P's dan 5C's dasar dalam menggambar objek yaitu:

5P's :

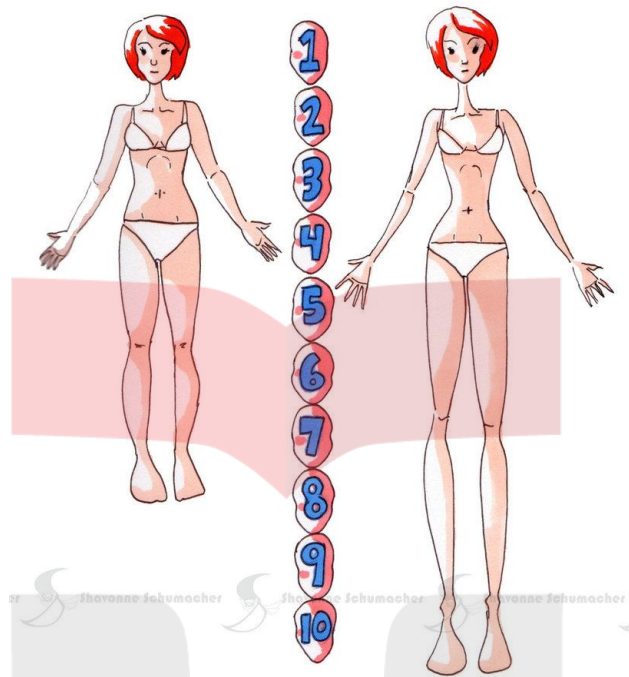
- *Proportion* (Proporsi) : Proporsi objek dalam 3 dimensi (tinggi, kedalaman, dan ketebalan)
- *Placement* (Penempatan) : Posisi objek di dalam sebuah ruang
- *Perspective* (Perspektif) : Hubungan antara sudut pandang dengan subjek
- *Planes* (Bidang) : Penampakan permukaan yang terbentuk oleh cahaya dan bayangan
- *Pattern* (Pola) : Pertimbangan akan penyusunan *tones* dari subjek

5C's :

- *Conception* (Konsep) : Visualisasi atas sebuah ide (*rough sketch*)
- *Construction* (Konstruksi) : Sebuah upaya untuk menyempurnakan bentuk dari kehidupan ataupun dari pengetahuan dasar
- *Contour* (Kontur) : Batas-batas dari bentuk dalam ruang, berdasarkan sudut pandang.
- *Character* (Karakter) : Kualitas yang khusus dari masing-masing objek
- *Consistency* (Konsisten) : Seluruh esensi dari konstruksi, pencahayaan, dan pattern tergabung sebagai satu kesatuan. (Loomis. 2007:18-19)

Menggambar ilustrasi berguna sebagai inspirasi untuk *fashion designer* dan mengekspresikan gaya karakter gambar dari *illustrator* yang dapat dimuat di majalah dan buku *fashion*. Sebaiknya hasil karya *illustrator* yang akan dipublikasikan harus menampilkan informasi tentang teknik pembuatan gambar tersebut sebagai panduan pembaca. (Angel Fernandez & Gabriel Martin Roig, *Fashion Designers*. 2007: 11)

Ilustrasi desain busana (*fashion illustration*) ialah cara menggambar desain busana dengan mempergunakan proporsi tubuh lebih panjang dari biasanya terutama pada bagian kaki. Pada umumnya untuk dewasa mengambil ukuran 8 kali tinggi kepala, sedangkan untuk *fashion illustration* akan mengambil sembilan atau sepuluh kali tinggi kepala, bahkan dapat sampai 12 kali tinggi kepala. (Riyanto. 2003 : 146)



Gambar 2.1 *Realistic vs Fashion Illustration*
(Sumber :www.sufon.deviantart.com)



Gambar 2.2 *Fashion Illustration*
(Sumber :www.ohsewfashion.com)

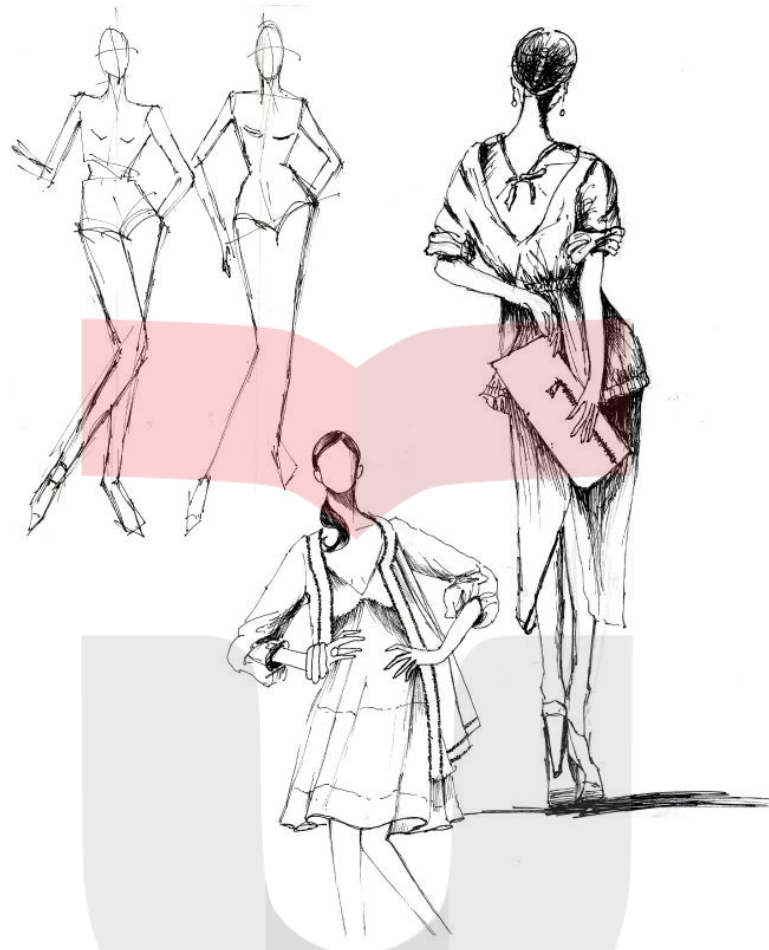
Fashion illustrator tidak membuat gambar desain dengan ukuran yang umum, tetapi menggambar dengan ukuran kaki lebih panjang dari seharusnya (distortif). *Fashion illustration* lebih mementingkan penampilan busana dibandingkan orangnya, sehingga penampilan lengan, jari, raut muka atau rambut dapat digambar tidak lengkap.

Menggambar desain busana berarti menerapkan unsur-unsur desain pada sebuah gambar, yang dalam hal ini gambar desain busana. Menggambar desain busana ini ada beberapa cara (*style*) yaitu : sketsa desain, sketsa produksi, menggambar penyajian, dan ilustrasi desain busana.

a. Sketsa Desain

Yang dimaksud sketsa desain atau menggambar sketsa (*design sketching*) ialah suatu desain untuk mengembangkan ide-ide yang ada dalam pikiran perancang yang dituangkan pada kertas secara spontan atau secepat mungkin. Dengan menggambar sketsa dapat disamakan dengan menulis tangan, artinya apa yang ada dalam pikiran langsung dituangkan ke dalam kertas sehingga gambar yang tertuang tersebut akan terlihat beberapa model busana dengan pose tubuh yang sama atau beberapa pose yang berbeda.

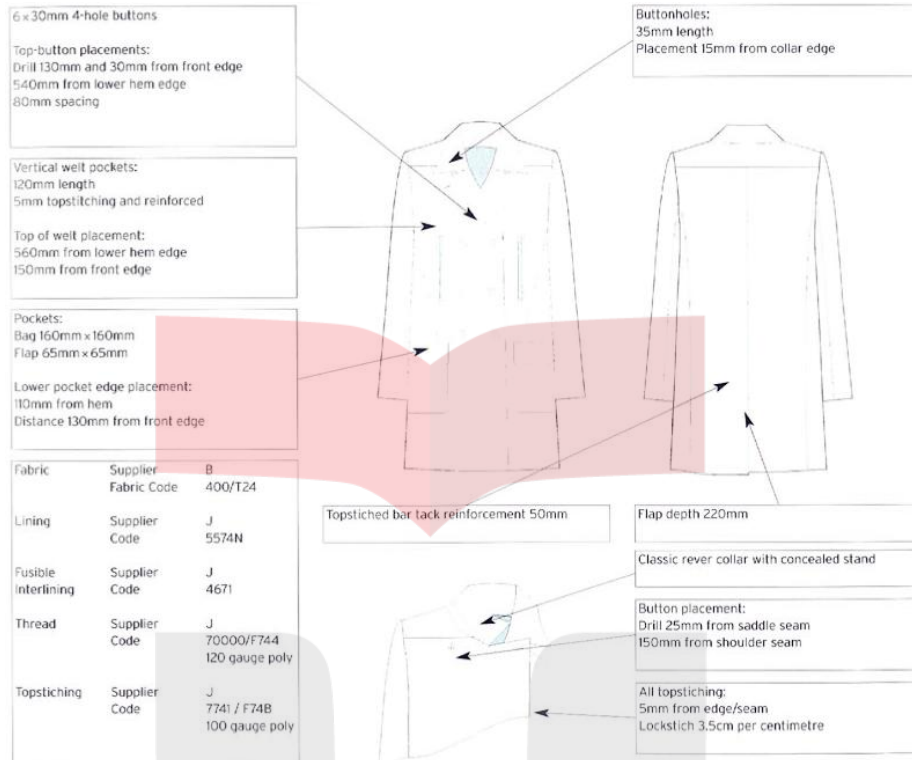
Gambar sketsa tersebut harus jelas tetapi tidak dengan rincian yang tak berguna, seperti gambar tangan, kaki, atau tidak perlu pose tubuh gambar lengkap, cukup dengan beberapa garis saja. Dalam kertas sketsa, digambar semua *detail* bagian seperti kerah, lengan, saku, dan hiasan lainnya. Biasanya *design sketching* yang dikerjakan sebagai koleksi di usaha-usaha garment dimulai dengan satu seri sketsa sebagai hasil eksperimen dengan siluet garis, pola atau motif, tekstur dan warna. Dengan koleksi *design sketching* dapat menjadi sampel pada usaha garment tersebut, sehingga dapat membuat kemudahan dalam pekerjaan pembuatan sampel busana yang akan diproduksi.



Gambar 2.3 Sketsa Desain
 (Sumber :<http://m-squarepress.com/blog/s-shape-sketches/>)

b. Sketsa Produksi

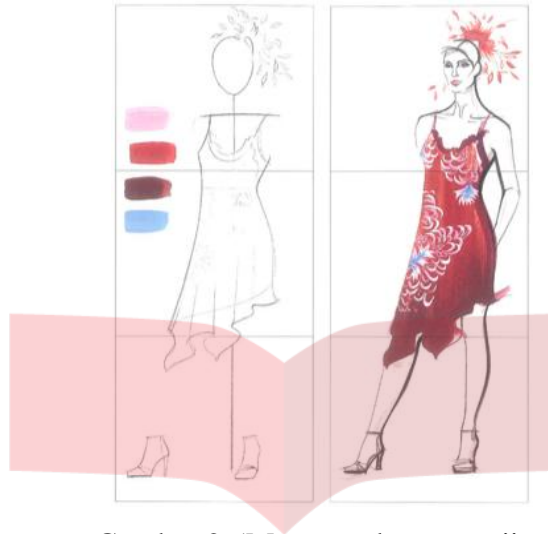
Yang dimaksud sketsa produksi (*production sketching*) ialah suatu desain sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi dalam suatu usaha *garment*. Untuk itu diperlukan sketsa produksi yang jelas. Semua *detail* pada model busana itu harus digambar lengkap disertai keterangan-keterangannya, seperti kerah, kup, saku, kancing, jahitan dan hiasan lainnya, harus digambar dengan jelas sehingga akan mudah dipahami oleh orang lain.



Gambar 2.4 Sketsa Produksi
(Sumber :Bethan Morris. *Fashion Illustration*. 2006)

c. Menggambar Penyajian

Yang dimaksud menggambar penyajian (*presentation drawing*) yaitu desain model busana yang digambar lengkap dengan warna atau corak kain pada suatu pose tubuh tertentu yang dapat dilihat pada baguan muka dan belakang. Untuk memperlihatkan model bagian belakang dapat pada pose tubuh lengkap, dapat pula tanpa pose tubuh atau dengan kata lain hanya memperlihatkan gambar model busana bagian belakangnya saja. Selain dari itu menggambar penyajian ini perlu dilengkapi dengan contoh kain yang ditempelkan di sebelahnya atau di bagian bawahnya dengan minimal ukuran 2,5 cm persegi atau segi empat panjang. Menggambar penyajian model busana itu sebaiknya dilengkapi dengan keterangan pada kertas lain, misalnya kain yang dipergunakan, atau ada *detail* model yang perlu dijelaskan.



Gambar 2.5 Menggambar penyajian
(Sumber :Bethan Morris. *Fashion Illustration*. 2006)

d. Ilustrasi Desain Busana

Seorang yang menggambar ilustrasi busana tidak membuat gambar desain dengan ukuran yang umum, tetapi membuat gambar desain busana dengan ukuran yang tingginya melampaui ukuran tubuh yang sebenarnya, yang pada realitanya ukuran tubuh tersebut jarang ada, atau bahkan tidak ada. Pada gambar ilustrasi *fashion* ini lebih mementingkan penampilan busananya dari pada penampilan orangnya, sehingga penampilan lengan, jari, raut muka atau rambut dapat digambar tidak lengkap. (Riyanto. 2003: 134-146)



Gambar 2.6 Ilustrasi Desain Busana
(Sumber :Bethan Morris. *Fashion Illustration*. 2006)

Agar berhasil didalam merencanakan sebuah desain busana perlu direncanakan dengan baik, dan mengikuti tiga macam aspek yang pantas ditetapkan yaitu :

- Desain Fungsional

Desain fungsional yaitu desain yang memperhatikan tentang manfaat dan penampilan dari busana yang dipakai seseorang. Dalam hal ini perlu dipikirkan secara keseluruhan atau dari bagian-bagiannya berfungsi untuk apa. Tentu dalam kaitan dengan desain fungsional perlu memahami tentang kriteria dari fungsi busana keseluruhan dan bagian-bagian dari busana itu.

- Desain Struktural

Yang dimaksud desain struktural pada busana ialah suatu susunan garis, bentuk yang dipadukan menjadi suatu rancangan model busana yang dapat berbentuk menjadi berbagai macam siluet.

- Desain Dekoratif

Yang dimaksud desain dekoratif ialah suatu desain yang dibuat untuk memperindah desain struktur baik sebagai hiasan saja maupun mempunyai fungsi ganda. Yang bersifat desain dekoratif lebih dekat hubungannya dengan pengaruh visual atau penampilannya. Jadi, apabila hiasan itu dihilangkan tidak akan mempengaruhi struktur desain busananya, seperti peletakkan renda pada bagian dada, lipit jarum, hiasan dengan berbagai teknik menghias.

Ketiga aspek ini sangat penting di dalam suatu desain, baik berupa desain murni maupun desain terpakai. Desain busana yang berhasil umumnya mengikuti ketiga aspek tersebut yang ditetapkan secara cermat, baik, sehingga menjadi suatu kesatuan yang apabila dilihat menjadi pantas walaupun hanya menerapkan dua aspek saja dari ketiga aspek diatas. Yang penting di dalam mendesain busana ialah kelihatan wajar, menarik, dan dapat menyampaikan suatu “pesan” seperti desain busana untuk santai dirumah, tidur, kerja, piknik, pesta. Jadi, walaupun busana itu dipakai untuk kerja, tetapi sesuai persyaratan busana pesta, maka akan tidak sesuai untuk kesempatan kerja, karena perancang busana bermaksud

mendesain untuk kesempatan pesta, hanya orang yang mempergunakannya kadang-kadang masih ada yang belum mengetahui persyaratan busana untuk beberapa kesempatan tersebut. (Riyanto. 2003: 68-72)

2.2 Teori Fashion

Fashion merupakan istilah dalam bahasa Inggris yang berarti gaya atau *style* yang dapat mempengaruhi nilai sosial seseorang, gaya hidup, dan nilai pandang seseorang. Hal ini didukung oleh definisi dari beberapa ahli *fashion*.

Menurut Troxell dan Stone dalam bukunya '*Fashion Merchandising*', *fashion* didefinisikan sebagai gaya yang diterima dan digunakan oleh mayoritas anggota sebuah kelompok dalam satu waktu tertentu.

Fashion adalah seni yang menampilkan gaya dari pribadi seseorang di depan umum, budidaya gambar, juga termasuk psikologis dan pengaruh budaya. Tujuan utama *fashion* adalah untuk menampilkan kehadiran atau derajat seorang individu, yang paling utama adalah untuk memamerkan penampilan mereka agar menjadi pusat perhatian. (Angel Fernandez & Gabriel Martin Roig. 2009 : 6)

2.3 Teori Buku

Menurut Kamus Besar Indonesia (KBBI), buku mempunyai arti yaitu lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Sedangkan menurut *Oxford Dictionary*, buku mempunyai arti sebagai hasil karya yang ditulis atau dicetak dengan halaman-halaman yang dijilid pada satu sisi ataupun juga merupakan suatu karya yang ditunjukkan untuk penerbitan.

Desain grafis adalah bagian dari seni yang teratur dan sistematis. Sejarah menjabarkan jika desain grafis pertama ditemukan pada "*Book of Kells*" yang menampilkan sistem desain buku kuno. Desain grafis pada buku merupakan asal muasal dari seluruh konsep desain yang ada pada saat ini. Tanpa desain yang baik, buku akan sulit dan tidak menarik untuk dibaca.

Buku menjadi penting sebagai media komunikatif yang informatif karena merupakan barang konvensional di semua tempat. (Will Eisner. 2008: 8) mengatakan dari paruh pertama abad 20, media cetak mendominasi sebagai sarana komunikasi. Walaupun perkembangan film dan internet mempunyai banyak

keunggulan, media cetak tidak akan mengurangi kepentingannya. Salah satunya yaitu buku.

Buku mencakup semua tulisan dan gambar yang ditulis dan dilukis atas segala macam materi, seperti: papyrus, lontar, perkamen, dan kertas dengan berbagai macam bentuknya. Ada yang berbentuk gulungan, dilubangi, diikat, atau dijilid. Buku merupakan hasil dari perekaman dan perbanyakan (multiplikasi) yang paling populer. Berbeda dengan media cetak lainnya seperti koran, tabloid; buku dirancang untuk dibaca dengan tidak terlalu memperlihatkan aspek kebaruannya karena waktu terbitnya tidak begitu memengaruhi.

Karena fungsi dan peranannya yang sangat sentral dalam mengomunikasikan, mendokumentasikan, serta menyebarkan hasil pemikiran (dan budaya) manusia, maka buku disebut sebagai inti dan pilar media cetak. Tidak ada media cetak lain, selain buku, yang begitu lama dan tinggi kandungan nilai hasil olah pikir dan olah budaya manusia di dalamnya. Itulah sebabnya, di dalam membuat karya tulis (makalah, skripsi, tesis disertai atau menulis buku), referensi dari buku menjadi sangat tinggi nilai ilmiahnya dibandingkan sumber dari media cetak lainnya. (Putra. 2007: 38)

Berikut adalah jenis-jenis buku menurut Sabjan Badio:

1. Novel

Novel adalah sebuah karya fiksi prosa yang tertulis dan naratif. Kata novel berasal dari bahasa Italia *Novella* yang berarti sebuah kisah atau sepotong berita. Umumnya sebuah novel bercerita tentang tokoh-tokoh dan kelakuan mereka dalam kehidupan sehari-hari, dengan menitik beratkan pada sisi-sisi yang aneh dari naratif tersebut. Penulis novel ini disebut novelis.

2. Cergam

Cergam (cerita bergambar) sama seperti komik, gambar yang dinarasikan, kisah ilustrasi, *picto-fiksi* dan lain-lain.

3. Komik

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar yang disusun kedalam panel beserta teks sehingga membentuk sebuah cerita. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari *strip*

dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri.

4. Ensiklopedi

Ensiklopedia atau ensiklopedi adalah sejumlah buku yang berisi penjelasan mengenai setiap cabang ilmu pengetahuan yang terusun menurut abjad atau menurut kategori secara singkat dan padat.

5. Nomik

Nomik adalah singkatan dari novel dan komik.

6. Antologi

Secara harfiah antologi diturunkan dari bahasa Yunani yang berarti karangan bunga atau kumpulan bunga, adalah sebuah kumpulan dari karya-karya sastra. Awalnya, definisi ini hanya mencakup kumpulan puisi (syair dan pantun) yang dicetak dalam satu volume. Namun, antologi juga dapat berarti kumpulan karya sastra lain seperti cerita pendek, novel pendek, prosa, dan lain-lain. Dalam pengertian modern, kumpulan karya music, kumpulan cerita yang tayangkan dalam radio dan televisi juga tergolong antologi.

7. Dongeng

Dongeng merupakan suatu kisah yang diangkat dari pemikiran fiktif dan kisah nyata, menjadi suatu alur perjalanan hidup dengan pesan moral, yang mengandung makna hidup. Dongeng juga merupakan dunia hayalan dan imajinasi dari pemikiran seseorang yang kemudian diceritakan secara turun–temurun dari generasi kegenerasi.

8. Biografi

Biografi adalah kisah atau keterangan tentang kehidupan seseorang. Sebuah biografi lebih kompleks daripada sekadar daftar lahir atau riwayat hidup seseorang, biografi juga bercerita tentang perasaan yang terlibat dalam kejadian-kejadian dihidupnya.

9. Catatan Harian (jurnal/ *diary*)

Catatan harian adalah buku yang isinya berdasarkan catatan harian, misalnya catatan harian yang berjudul Beraksi di Tengah Badai karya Wiranto.

10. Novelet

Novelet adalah cerita tanggung, karena terlalu panjang untuk dikatakan cerpen dan terlalu pendek untuk dikatakan novel. Jumlah halaman novelet berkisar antara 40 sampai 50 halaman. Namun, batasan ini sangat relative, tidak mutlak.

11. Fotografi

Fotografi berasal dari 2 kata yaitu *photo* yang berarti cahaya dan *graph* yang berarti tulisan atau lukisan. Dalam seni rupa, fotografi adalah proses melukis atau menulis dengan menggunakan media cahaya. Sebagai istilah umum, fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek. Buku fotografi juga berisi penjelasan mengenai cara atau strategi untuk menghasilkan foto-foto seperti yang tercetak.

12. Karya Ilmiah

Karya ilmiah diantaranya merupakan laporan penelitian, tesis, skripsi, dan sebagainya.

13. Tafsir

Tafsir adalah keterangan atau penjelasan tentang ayat-ayat Al-quran agar lebih mudah dipahami. Tafsir harfiah berarti tafsir kata demi kata, tafsir mimpi adalah penggunaan ciri-ciri modern untuk menguraikan arti mimpi. Buku yang berisi materi tentang hal ini dinamakan buku tafsir.

14. Kamus

Kamus adalah buku acuan yang memuat kata dan ungkapan, biasanya disusun menurut abjad berikut keterangan tentang makna, pemakaian, atau terjemahannya. Kamus dapat pula diartikan sebagai buku yang memuat penjelasan tentang makna dan pemakaiannya (KBBI).

15. Panduan (*how to*)

Buku ini berisi petunjuk dan pemahaman terhadap suatu hal. Misalnya buku tentang beternak ayam, berkebun, kiat memperoleh dan kiat menjalani beasiswa di luar negeri, dan sebagainya. Buku perancangan ilustrasi ini termasuk kedalam kategori buku panduan.

16. Atlas

Kumpulan peta yang disatukan dalam bentuk buku. Selain dalam bentuk

buku, atlas juga ditemukan dalam bentuk multimedia, misalnya *Google Earth*. Atlas dapat memuat informasi geografi, batas negara, statistic geopolitik, sosial, agama, serta ekonomi.

17. Ilmiah

Buku yang disusun berdasarkan kaidah keilmiahan. Misalnya, buku yang disusun berdasarkan hasil penelitian dan disampaikan dalam bahasa ilmiah.

18. Teks

Jenis buku Teks *Book* sering digunakan pelajar atau mahasiswa sebagai bahan diktat perkuliahan untuk mencari referensi tentang teori-teori dalam satu bidang keilmuan. Oleh karena itu, semua Teks *Book* menggunakan bahasa baku / formal. Sederhananya adalah buku pelajaran, diktat, modul.

19. Mewarnai

Buku jenis ini identik dengan buku anak-anak, isinya berupa garis-garis yang membentuk gambar. Fungsinya, adalah membantu anak-anak untuk belajar mewarnai objek. (hilmo22.wordpress.com. 2008: 09)

2.4 Teori *Layout*

Dalam jurnal *Desain dan Layout; Layout Terencana Menghasilkan Desain yang Baik*, menyatakan bahwa sebuah layout dalam Desain Komunikasi Visual adalah menuangkan pengolahan bahan tulisan dan seni (foto, ilustrasi, atau gambar lain) pada suatu bidang kerja. Layout yang baik dapat berfungsi dengan benar apabila ada perencanaan yang akan dilakukan, penentuan tujuan dari karya, penentuan target audience, perencanaan kemana atau dimana akan ditempatkan dan bagaimana cara pendistribusiannya. Layout yang baik teratur, dapat mengarahkan dan menggambarkan rentetan informasi untuk dipahami. Setiap unsur Desain Komunikasi Visual di atas sangat penting keberadaannya. Untuk menghasilkan suatu visual yang baik setiap unsur tersebut perlu diterapkan sesuai dengan kebutuhan dan konsep yang ada. (Puspitasari. 2000 : 61-72)

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. (Amborse & Harris, 2005: 10)

Layout merupakan tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/ pesan yang dibawanya. *Me-layout* adalah salah satu proses dalam mendesain. Dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya, sedangkan *layout* pekerjaannya. (Surianto Rustan, 2008:1)

Dalam bukunya yang berjudul *Layout: Dasar dan Penerapannya*, Surianto Rustan (2008:23-72) mengatakan bahwa terdapat jenis-jenis elemen *layout* yakni:

a. Elemen Teks

Setiap artikel yang dibuat akan terdapat judul/*headline* di atasnya. Judul dibuat cukup besar untuk menarik perhatian pembaca dan sebagai pembeda dari elemen *layout* lainnya. Selanjutnya terdapat isi/*body text* yang merupakan elemen *layout* yang memberikan banyak informasi mengenai topik yang sedang diulas tersebut. Selain judul dan isi, teks lainnya yang terkandung didalam *layout* adalah subjudul, spasi, *caption*, *header and footer*, catatan kaki, nomor halaman, *running head* dan *signature*.

b. Elemen Visual

Elemen visual terdiri dari elemen bukan teks yang terdapat dalam suatu *layout*. Visualisasi dapat diungkapkan dengan berbagai cara, salah satunya melalui foto dan *artworks*. Kekuatan visual dalam *layout* terletak pada fotografi. Pada media periklanan khususnya, fotografi mempunyai peran penting dalam menarik minat konsumen. Fotografi dapat memberikan kesan “dapat dipercaya” oleh konsumen yang melihatnya. *Artworks* adalah segala jenis visual bukan fotografi, misalnya ilustrasi, kartun dan sketsa. Dalam keadaan tertentu penggunaan ilustrasi menjadi pilihan yang tepat dibandingkan penggunaan fotografi, seperti alat-alat pencernaan pada hewan mamalia atau informasi mengenai cara kerja peredaran darah dalam tubuh manusia, dapat digambarkan secara lebih akurat dengan menggunakan ilustrasi.

c. Invisible Element (Elemen Tak Terlihat)

Elemen yang tergolong dalam *invisible element* ini merupakan fondasi atau tiang dalam suatu layout, yang digunakan sebagai acuan penempatan elemen lainnya. Sesuai dengan namanya *invisible element*, pada akhirnya elemen ini tidak akan terlihat pada hasil akhir produksi (hasil cetak). *Invisible elements* terdiri dari *margin* dan *grid*. *Margin* digunakan untuk menentukan jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen-elemen *layout* lain. *Margin* dapat mencegah elemen *layout* lain agar tidak terlalu jauh kepinggir halaman, karena elemen *layout* akan terpotong sehingga menyebabkan kesalahan pada saat percetakan. *Grid* dapat mempermudah pekerjaan ketika akan meletakkan elemen *layout* dan mempertahankan konsistensi dan kesatuan *layout*, terlebih lagi bagi karya desain yang memiliki beberapa halaman.

Menurut Suriyanto Rustan (2008:74) komposisi merupakan hal penting yang harus diperhatikan dalam menghasilkan sebuah desain. Komposisi yang harmonis dapat diperoleh dengan prinsip komposisi yang meliputi,

a. Sequence

Disebut juga sebagai *flow* dalam sebuah *layout*. Dengan adanya *sequence*, pembaca secara otomatis mengurutkan pandangan dan dapat menangkap pesan dengan mudah.

b. Emphasis

Pemberian penekanan/ kontras menjadi penting untuk menampilkan *point of interest*. Penekanan dapat diciptakan dengan berbagai cara, di antaranya:

1. Memberi ukuran yang jauh lebih besar dibanding elemen *layout* lainnya
2. Warna yang kontras antara *vocal point* dan latar belakang/ elemen lainnya
3. Peletakan di posisi yang strategis dan menarik perhatian
4. Menggunakan bentuk/ *style* yang berbeda dengan sekitarnya.

c. Balance

Pembagian berat merata pada suatu bidang *layout*. *Balance* perlu diperhatikan untuk menghasilkan kesan seimbang. Hal ini dapat dicapai

dengan pengaturan letak, ukuran, arah, warna, dan atribut lainnya. *balance* terbagi dua jenis, yakni *symmetrical balance* dan *assymetrical balance*).

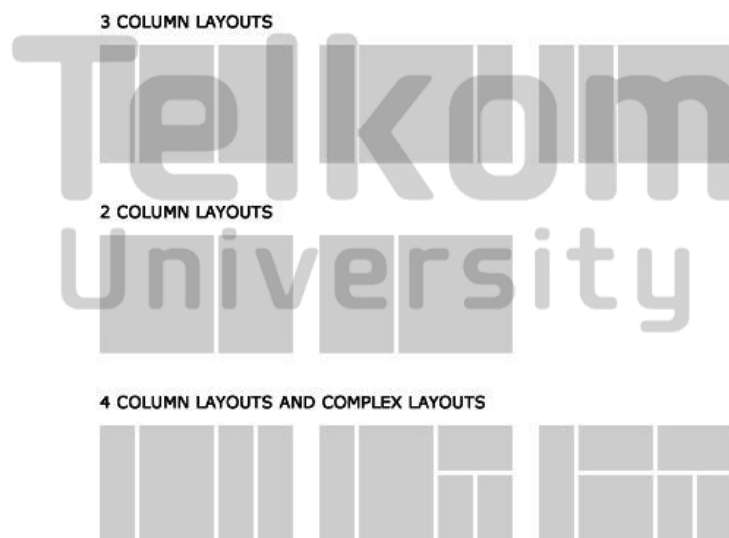
d. Unity

Seluruh elemen harus saling berkaitan dan disusun secara tepat. Kesatuan di sini juga mencakup selarasnya elemen-elemen yang terlihat secara fisik dan pesan yang ingin disampaikan.

2.5 Teori Grid

Sebuah grid diciptakan sebagai solusi terhadap permasalahan penataan elemen-elemen visual dalam sebuah ruang. Grid *system* digunakan sebagai perangkat untuk mempermudah menciptakan sebuah komposisi visual. Melalui grid *system* seorang perancang grafis dapat membuat sebuah sistematika guna menjaga konsistensi dalam melakukan repetisi dari sebuah komposisi yang sudah diciptakan.

Tujuan utama dari penggunaan grid *system* dalam desain grafis adalah untuk menciptakan suatu ruangan yang komunikatif dan memuaskan secara estetik. Walaupun tidak ada aturan-aturan yang baku mengenai penentuan besarnya margin, namun pemanfaat ukuran margin yang tepat dapat memberikan dampak visual terhadap keseluruhan rancangan. Margin yang sama besar akan cepat membosankan, sedangkan ukuran margin yang tidak sama besar dapat menciptakan ruangan asimetris yang lebih dinamis. (Sihombing, 2001 : 87-89)



Gambar 2.7 Contoh *GridSystem Of Layout*
(Sumber :<http://jo-online.vsb.bc.ca/>)

2.6 Teori Tipografi

Suatu huruf atau *layout* yang sudah didesain dengan perhitungan sangat akurat dan dibentuk dengan sangat indah belum tentu menjamin efektifitasnya sebagai penyampai pesan, terdapat faktor terakhir sebagai penentu segalanya yaitu faktor optis.

Faktor optis menjadi faktor terakhir penentu efektivitas huruf pada *layout* sebagai penyampai pesan. (Surianto Rustan. 2010:74-75) berpendapat bahwa faktor optis terdiri dari *legibility* dan *readability*:

a. *Legibility*

Berhubungan dengan kemudahan mengenali dan membedakan masing-masing huruf/ karakter, berkaitan dengan desain/ bentuk huruf yang digunakan.

b. *Readability*

Berhubungan dengan tingkat keterbacaan suatu teks, yang berarti keseluruhannya mudah dibaca.

David ECarter menambahkan, bahwa terdapat beberapa prinsip tipografi yang diutarakan, yaitu :

- a. *Legibility*: Kualitas dari huruf sehingga huruf tersebut terbaca. Misalnya bentuk huruf yang terlalu abstrak bisa membuat huruf tersebut tidak dikenali atau tidak terbaca.
- b. *Readability*: Kualitas pada teks yang membuat teks tersebut mudah dibaca, menarik, dan tidak melelahkan mata. Teks dapat *legible* tetapi tidak *readible*. Hal ini berhubungan pula dengan jarak antar huruf dan jarak antar baris.
- c. *Visibility* : Kemampuan huruf dan teks untuk terbaca. Misalnya ukuran huruf pada poster yang ada di pinggir jalan harus cukup besar.
- d. *Clarity*: Kualitas pada teks dan huruf untuk dapat dimengerti dengan jelas. Misalnya slogan berbahasa Inggris pada *billboard* di pinggir jalan harus bias dimengerti atau dipahami.

Huruf serif lebih memiliki karakter pada setengah bagian ke atas dibanding sans serif. Oleh karena itu huruf serif lebih mudah dibaca. Melihat dari segi fungsinya, serif bertindak sebagai pengait yang secara maya dapat

menjembatani antara huruf yang satu dengan yang lain. Oleh karena itu, huruf serif dapat menyebabkan kerja mata menjadi lebih ringan pada saat membaca naskah dengan jumlah kata yang banyak. (Danton Sihombing, 2001 : 59)

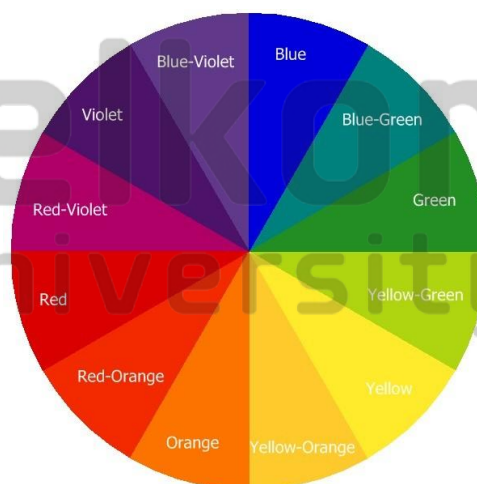
2.7 Teori Warna

Warna merupakan unsur yang sangat tajam dalam sebuah desain. Warna menyentuh kepekaan penglihatan dan mampu mempengaruhi emosi. (Kusrianto, 2007: 46)

Warna membantu kita untuk mengenali suatu obyek tertentu. Warna dapat membantu memahami sesuatu. Warna dapat merebut perhatian, menarik, menolak, bahkan bisa mempengaruhi emosi.

Warna dapat digunakan untuk:

- a. Menegaskan elemen yang dianggap penting
- b. Membimbing pembaca untuk menentukan daerah mana yang seharusnya lebih dahulu di baca.
- c. Menghubungkan antara satu elemen dengan elemen yang lain (penggunaan warna background halaman yang sama dengan background foto.
- d. Menentukan bagian-bagian yang berbeda dari sebuah grafik
- e. Membangkitkan respon yang emosional.



Gambar 2.8Warna
(Sumber :www.homeworkshop.com)

Dari pemahaman diatas dapat dijelaskan bahwa warna, selain hanya dapat dilihat dengan mata ternyata mampu mempengaruhi perilaku seseorang, mempengaruhi penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya seseorang pada suatu benda. Berikut potensi karakter warna yang mampu memberikan kesan pada seseorang:

1. Biru, memberikan kesan kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, perintah.
2. Hijau, memberikan kesan alami, kesehatan, pandangan yang enak, kecemburuan, pembaruan.
3. Kuning, memberikan kesan optimis, harapan, filosofi, ketidakjujuran, kecurangan, pengecut, pengkhianatan.
4. Oranye, memberikan kesan energy, keseimbangan, kehangatan.
5. Coklat, memberikan kesan bumi, dapat dipercaya, nyaman, bertahan.
6. Abu-abu, memberikan kesan intelek, futuristic, modis, kesenduan, merusak.
7. Putih, memberikan kesan kemurnian/ suci, bersih, kecermatan, *innocent* (tanpa dosa), steril, kematian. (Kusrianto, 2007: 46)

2.8 Teori Motif

Motif terdiri atas unsur bentuk atau objek, skala atau proporsi, dan komposisi. Motif menjadi pangkalan atau pokok dari suatu pola. Motif itu mengalami proses penyusunan dan diterapkan secara berulang-ulang sehingga diperoleh sebuah pola.

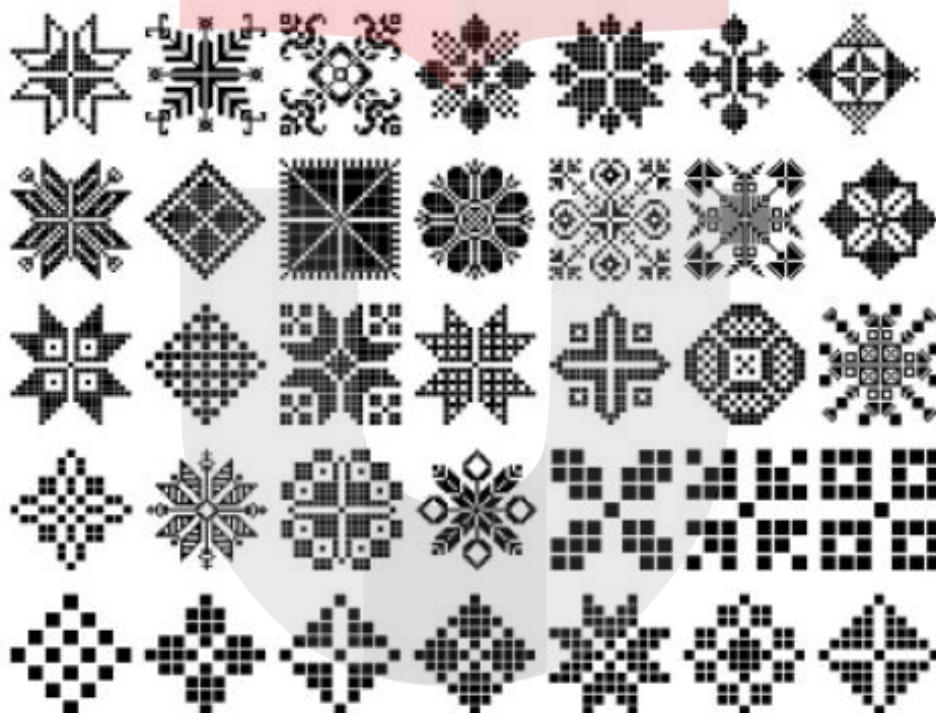
Pola itulah yang nantinya akan diterapkan pada benda lain yang nantinya akan menjadi sebuah ornamen. Di balik kesatuan motif, pola, dan ornamen, terdapat pesan dan harapan yang ingin disampaikan oleh pencipta motif batik. (Kriyalea. 2012. Apa Itu Motif)

Motif merupakan bentuk dasar dalam penciptaan / perwujudan suatu karya ornament. Motif dalam ornamen meliputi:

- Motif Geometris
- Motif tumbuh-tumbuhan
- Motif binatang

- Motif manusia
- Motif gunung, air, awan, batu-batuan dan lain-lain
- Motif Kreasi/ khayalan

Dalam perancangan ini motif yang digunakan adalah jenis motif Geometris. Motif Geometris merupakan motif tertua dengan memanfaatkan unsur-unsur dalam ilmu ukur seperti garis-garis lengkung dan lurus, lingkaran, segitiga, segiempat, bentuk meander, swastika, dan bentuk pilin, patra mesir “L/T” dan lain-lain. (Retno. 2013: 6-7)



Gambar 2.9 Aneka Motif Geometris
 (Sumber :<http://www.slideshare.net/azmynics/gambar-ornamen-21601490>)



BAB IV

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

4.1 Konsep Komunikasi

Konsep komunikasi yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi ini yaitu menceritakan tentang sejarah motif Navajo hingga masuk ke tren *fashion* Indonesia khususnya Jakarta dan Bandung. Buku ini lebih difokuskan kepada gambar agar pembaca dapat menikmati visualisasi bentuk dan warna dari motif Navajo. Dan dengan buku ilustrasi ini penulis ingin memperkaya konsep-konsep yang menarik mengenai *fashion illustration*.

Tujuan konsep komunikasi yaitu untuk merancang buku ilustrasi ini agar dapat memberikan pengetahuan dan pendokumentasian mengenai motif Navajo dari *streeters* Jakarta dan Bandung.

Dengan didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan penulis, pelaku *fashion* tidak ada batasan umur, namun untuk pelaku *fashion* yang suka bereksperimen dikisarkan pada umur 15 hingga 25 tahun. Hal ini merupakan peluang bagi penulis untuk tidak hanya memberikan dokumentasi dan referensi, tetapi juga pengetahuan mengenai sejarah, lambang, bentuk, warna serta fungsi dari motif Navajo dan pengaplikasiannya melalui media buku.

4.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang digunakan untuk perancangan buku ini yaitu melalui pendekatan ilustrasi, penulis menggambarkan pelaku *fashion* (remaja pria dan wanita) yang menggunakan motif Navajo pada baju, rok, celana atau aksesoris lainnya yang mereka kenakan. Pada setiap gambar ilustrasi disertakan dengan informasi tanggal, jenis pakaian dan aplikasi/ media yang digunakan dalam pembuatan gambar ilustrasi tersebut.

Untuk memberikan penekanan *streeters* asal Jakarta dan Bandung yang mengenakan motif Navajo, gambar ilustrasi akan disajikan dengan *background* yang bertemakan kedua kota tersebut, seperti Tugu Monas, Patung Dirgantara, Patung Pemuda Membangun, Gedung Sate, Gedung Merdeka, Jalan Braga, dan

lain-lain. Selain itu beberapa *background* bergambar seperti cipratan cat, yang dapat mewakili sifat remaja yang spontanitas.

Pewarnaan dalam gambar ilustrasi ini adalah dengan warna pastel dan warna lembut. Dengan didukung oleh hasil penelitian yang dikenakan anak praremaja dan pascaremaja oleh F.S. Breeds dan SE, Katz menyatakan bahwa warna pastel merupakan warna yg disukai remaja dalam ruangan luas. Warna yang termasuk pastel adalah warna-warna krem, coklat muda, putih susu, dan kuning gading. Dan warna lembut adalah warna merah muda, putih, biru muda, dan hijau muda. Warna lembut mempunyai sifat cenderung menunjukkan sifat kewanitaan, romantis dan kerendahan hati. Dengan warna yang lembut dan samar-samar ini mewakili dari ciri kota Jakarta dan Bandung yang kurang memiliki kepastian dan ketaatan dalam menjalani peraturan kota.



Gambar 4.1 Warna Pastel
(Sumber: <http://colourtheory27.blogspot.com/>)

4.3 Konsep Media

Media yang digunakan untuk perancangan ini adalah buku. Buku mempunyai sifat yang fleksibel, kapan dan dimana saja kita bisa membacanya, tanpa membutuhkan media atau alat bantu lainnya seperti laptop, *handphone*, dan baterai. Dalam perancangan ini buku ilustrasi dikemas secara eksklusif, agar tidak hanya menjadi sekedar buku koleksi untuk dibaca, tetapi wujud fisiknya dapat

dipamerkan dan dinikmati. Dengan menggunakan media buku, hasil karya perancangan ini tampak nyata/ berwujud, dan buku akan bertahan lebih lama dalam keadaan yang terawat.

Buku ilustrasi ini akan dibuat dengan *hardcover* berlapis kain kanvas. Isi buku kurang lebih adalah 40 halaman dengan kertas art paper 110gram. Selain itu akan dibuat *packaging* yang dapat mengemas buku agar terlihat lebih menarik dan menjual.

Spesifikasi Teknis

- Ukuran : 21 cm x 28 cm
- *Offset printing full colour*
- *Packaging : Hard Cover + Canvas*
- *Cover : Hard Cover + Art Paper Doff 210 gr*
- *Content : Art carton 120 gr*
- *Saddle stiched* (jahit kawat)

Detail Majalah

- 32 halaman
- Desain layout majalah dengan warna yang putih
- Isi konten didominasi oleh gambar
- Menggunakan 2 jenis huruf yaitu *Serif* dan *Script* sehingga tampilan buku tampak rapi, mudah dipahami dan jelas pesan yang ingin disampaikan

4.4 Budgetting Media

- *Packaging*

Cetak di *Canvas A2*

Kemas *Hard Cover* : Rp. 45.000,-

- Buku

Hard cover + Art Paper Doff

Tebal : 40 halaman

Size : 21 x 28cm

Cetak : *Full Color*

Kertas isi : Art Paper 210gr

Jilid : Jahit + Bending

Cetak + Jilid : Rp. 315.000,-

- Bonus Pembatas buku

Art Paper 210 doff : Rp. 7.500,-

- Bonus Frame Foto

Art Paper 210 doff : Rp. 7.500,-

- Total harga perbuku : Rp. 375.000,-

4.5 Konsep Visual

- Jenis Huruf

Jenis huruf yang akan digunakan pada buku karya adalah huruf *Egyptian, Kefa*. Huruf *Egyptian* memiliki kait berbentuk balok yang ketebalannya hampir sama dengan tubuh huruf sehingga terkesan elegan, jantan, dan kaku. Jenis huruf ini berkembang di Inggris pada tahun 1895, ketika masyarakat terpesona pada kebudayaan Mesir. Oleh karena itu, sebutan “*Egyptian*” melekat pada nama huruf ini. Untuk teks pada sejarah

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 4.2 Jenis *Font Egyptian - Kefa*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Jenis huruf yang akan digunakan pada info gambar pada buku karya adalah huruf *Sans Serif, Gill Sans*. Jenis huruf *sans serif* sudah dipakai sejak awal tahun 1800. Disebut *sans serif* karena tidak memiliki serif/ kait/ kaki. Salah satu ciri huruf ini adalah memiliki bagian-bagian tubuh yang sama tebalnya. Contoh huruf *sans serif* yang populer antara lain *Arial, Helvetica, Univers, Futura*, dan *Gill Sans*. Huruf *sans serif* sesungguhnya kurang tepat digunakan untuk teks yang panjang karena dapat melelahkan pembaca, namun cukup efektif untuk penulisan judul atau teks yang pendek. Meskipun demikian huruf *sans serif* sering

digunakan untuk buku dan majalah karena memiliki citra dinamis dan simple. (Supriyono. 2010: 27).

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890

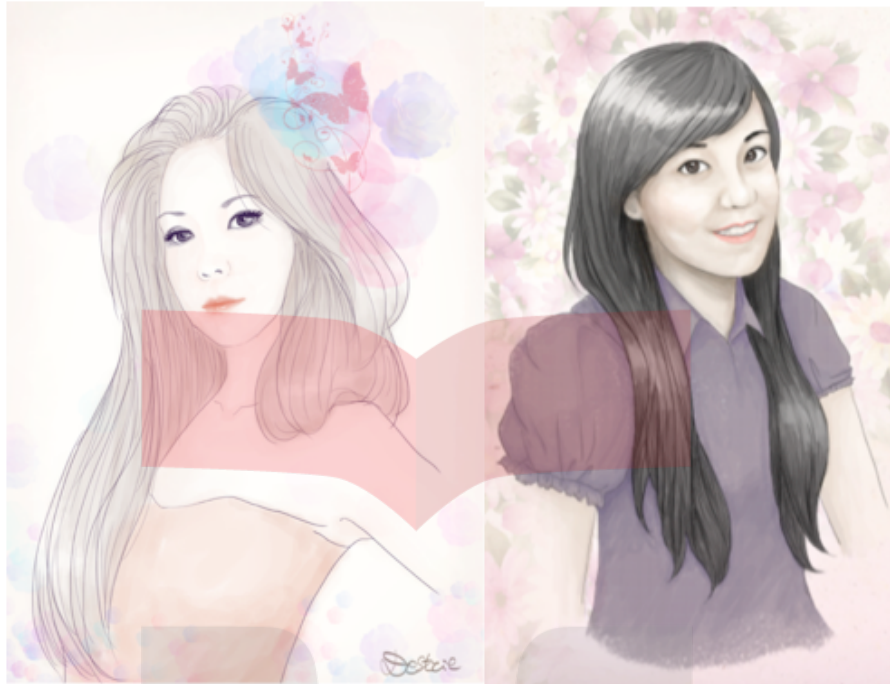
Gambar 4.3 Jenis Font *Sans Serif* – *Gill Sans*
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- Gaya Gambar Ilustrasi

Gaya gambar yang digunakan pada buku ilustrasi ini adalah *style manga realis*, yaitu gaya gambar ilustrasi dengan garis-garis yang membentuk gambar tampak nyata namun dengan bentuk dan ukuran tubuh pada gambar model yang berlebihan terutama pada bagian kaki, panjang dan kecil seperti pada gambar manga biasanya. Kedua gaya gambar ini menjadi daya tarik minat remaja, sehingga menjadikan buku perancangan ilustrasi ini lebih menarik untuk dinikmati dan mudah dipahami. Gaya gambar disesuaikan untuk target konsumen yaitu remaja, tidak kuno dan juga tidak kekanak-kanakan.



Gambar 4.4 Gaya Gambar Ilustrasi Sejenis
 (Sumber: www.illustrationweb.com)



Gambar 4.5 Gaya Gambar Ilustrasi Penulis
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

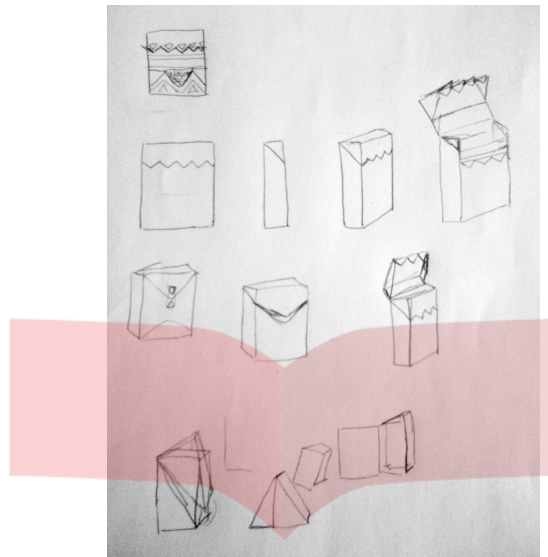
Pada halaman *Illustrating Fashion*, gambar ilustrasi adalah hasil dokumentasi berupa foto pelaku *street wear* di Bandung dan Jakarta yang menggunakan motif Navajo. Gambar ilustrasi dikombinasikan dengan *background* bergambar khas Bandung dan Jakarta, seperti Monas, Pancoran, Gedung Sate, Jalan Braga, dan lainnya.

4.6 Hasil Perancangan

Untuk mencapai kesempurnaan buku perancangan ini dibutuhkan konsep dan sketsa yang matang. Penulis melakukan beberapa alternatif sketsa pada *packaging*, *cover* buku, isi, konten dan gambar ilustrasi.

4.6.1 Packaging

Untuk menjaga keterawatan buku, penyajian yang eksklusif dan memberikan nilai jual lebih, buku dikemas dengan *hardcover* berlapis kain kanvas berukuran sama dengan buku.



Gambar 4.6 Sketsa *Packaging* Buku
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.7 Sketsa Digital *Packaging* Buku
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

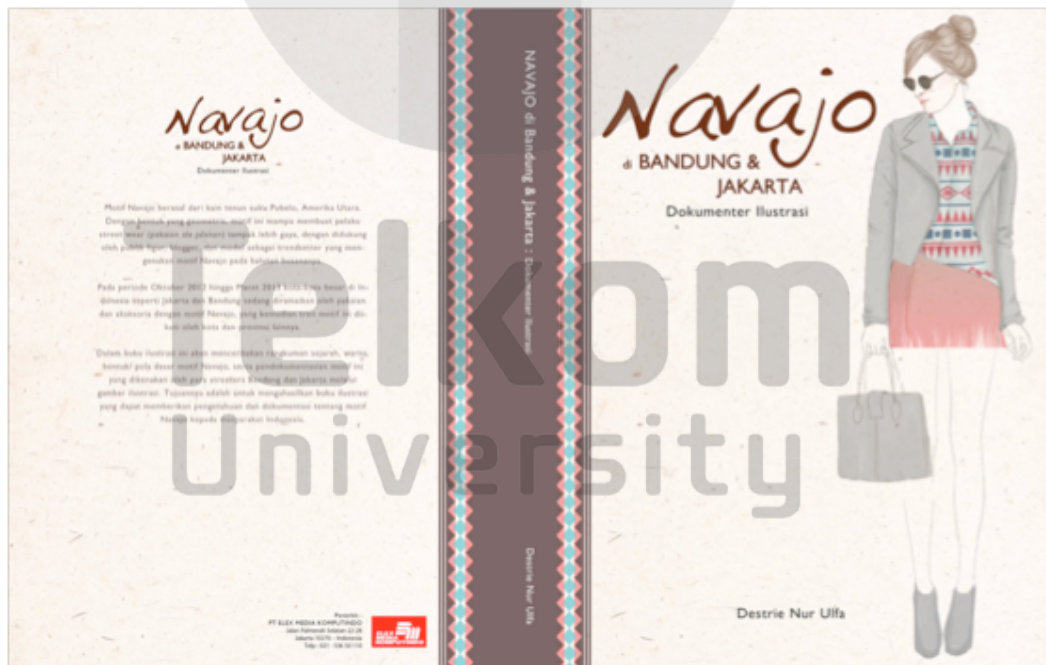
4.6.2 Cover Buku

Dilihat dari beberapa referensi buku ilustrasi *fashion*, tampilan *cover* menggunakan judul buku dengan *font* yang mudah dibaca, warna *background* yang sederhana dan disertakan dengan gambar ilustrasi dari pencipta buku. Pada perancangan buku ilustrasi ini penulis membuat *cover* buku tidak jauh dari desain buku referensi yang penulis teliti. *Cover* dibuat tampak sederhana dengan judul

keterbacaan tingkat tinggi, warna *background* yang sederhana dan disertakan gambar ilustrasi dari penulis. Berikut salah satu alternatif sketsa dan digitalisasi dari *cover* buku ilustrasi yang akan dipakai.



Gambar 4.8 Sketsa *Cover* Buku
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



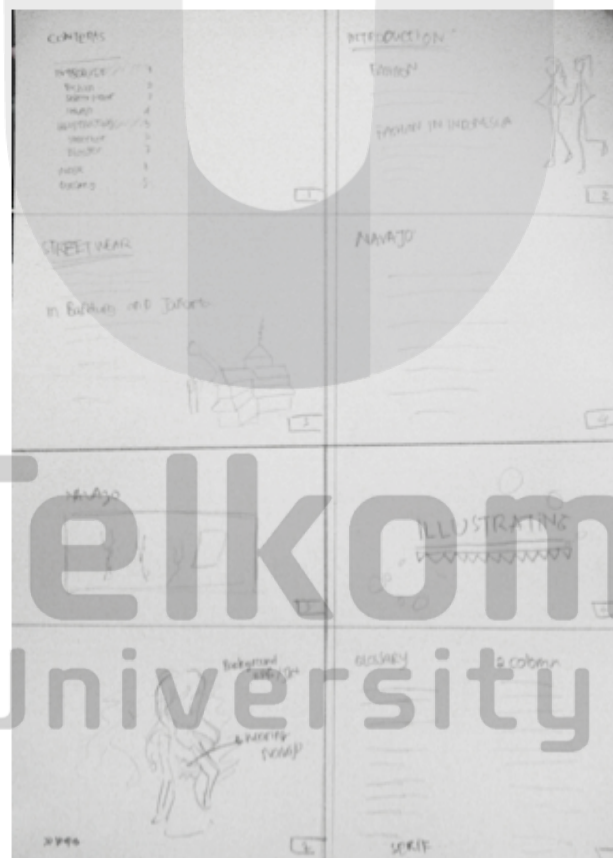
Gambar 4.9 Sketsa Digital *Cover* Buku
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

1.6.3 Konten Dan Isi Buku

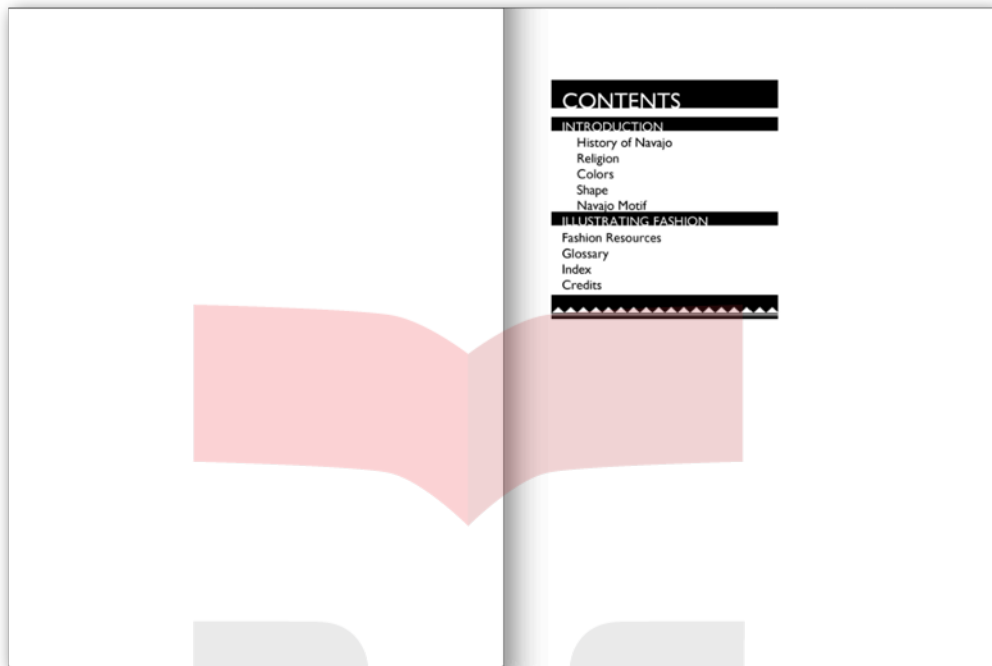
- Konten Buku

Isi dari konten pada perancangan buku ilustrasi ini diantaranya adalah:

- Pendahuluan
- Sejarah Navajo
- Motif Navajo
- Warna
- Bentuk
- Navajo di Bandung dan Jakarta
- Ilustrasi *Fashion*
- Biodata
- Glossary
- Daftar Pustaka



Gambar 4.10 Sketsa Konten Buku
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.11 Desain Halaman Konten
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

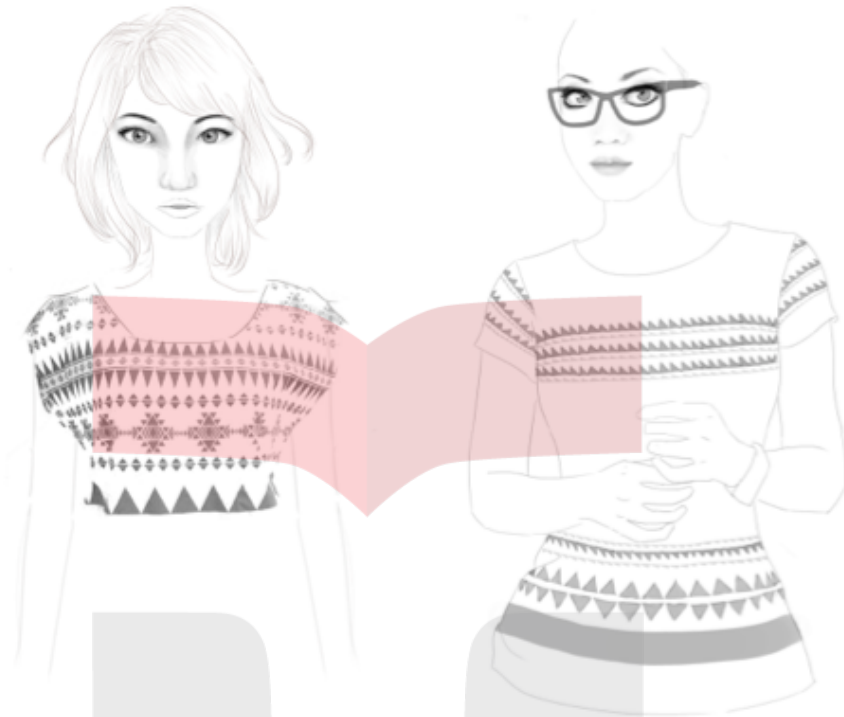
- Isi Buku

Pada halaman isi buku, desain layout menggunakan 2 hingga 3 kolom, dengan *background* berwarna putih polos. Hal ini agar memberikan fokus pada penulisan dan gambar ilustrasi dari isi buku, sehingga pembaca dapat menikmatinya dengan mudah. Pada pembuatan gambar ilustrasi penulis melakukan tahap-tahap untuk menghasilkan gambar yang baik dan berkualitas, mulai dari sketsa manual, *line art*, pewarnaan, dan hasil akhir. Ada beberapa karya yang ditampilkan dengan tahap-tahap tersebut agar dapat memberikan gambaran kepada pembaca terhadap pembuatan dari gambar ilustrasi ini. Dan ada beberapa karya ilustrasi yang dikombinasikan dengan foto digital.



Gambar 4.12 Sketsa Pensil
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Telkom
University



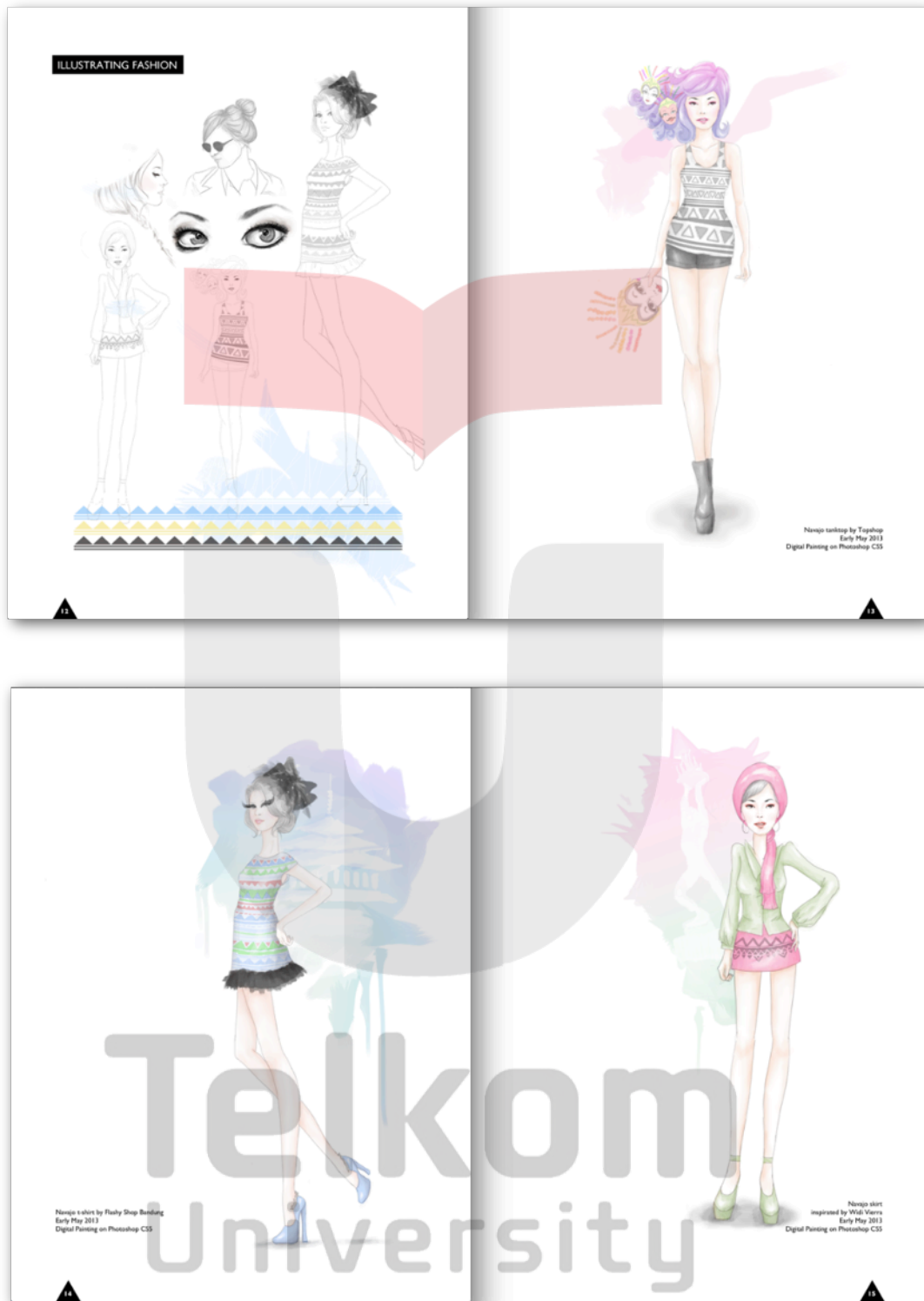
Gambar 4.13 *Line art*
(Sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 4.14 *Coloring*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.15 Desain Halaman Info Navajo
(Sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 4.16 Desain Halaman *Illustrating Fashion*
(Sumber: dokumentasi pribadi)