



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Landasan perancangan berisi teori-teori yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir spesifikasi karya desain mengenai perancangan buku motif tenun ikat Sikka yang digunakan sebagai pedoman.

2.1. Media Cetak

Media cetak merupakan kegiatan yang berkaitan dengan proses produksi teks menggunakan tinta, huruf dan kertas, atau bahan cetak lainnya. Menurut Thahira (2018), Media cetak adalah sebuah media yang memakai bahan dasar kertas dengan tujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada khalayak. Teks dan gambar visualisasi merupakan unsur-unsur utama dari media cetak. Secara umum yang ditangkap ketika menyebutkan ‘media cetak’ adalah Koran atau surat kabar, buku, majalah dan sebagainya. Pada dasarnya media cetak adalah media untuk menyampaikan informasi untuk kepentingan umum atau orang banyak dan bentuk penyampaiannya adalah tertulis. Media cetak memiliki karakteristik, diantaranya yaitu media cetak lebih bersifat fleksibel, mudah dibawa ke mana-mana, bisa disimpan (dikliping), dibaca kapan saja, dan tidak terikat waktu. Fungsi dan peranan media cetak yaitu sebagai media informasi yang mencerahkan, sebagai media pendidikan yang mencerdaskan dan meningkatkan intelektual kehidupan masyarakat.

2.1.1. Jenis Media Cetak

Menurut Saputri (2020), Media cetak dikelompokkan menjadi beberapa jenis diantaranya yaitu:

1. Surat Kabar

Surat kabar atau biasa disebut dengan koran merupakan salah satu media cetak yang sudah ada cukup lama. Koran mempunyai peran yang penting, yaitu sebagai penyedia informasi. Koran berisi bermacam



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

topik, dari ekonomi, bisnis, politik, pendidikan, sosial budaya dan lain sebagainya. Tujuan informasi dari media koran adalah menyediakan pengetahuan dan sebagai media promosi.

2. Majalah

Majalah adalah media cetak yang menyediakan berbagai informasi. Majalah biasanya memiliki tema-tema tertentu, contohnya adalah majalah khusus remaja, khusus wanita, otomotif, travel, keuangan gaya hidup dan lain-lain. Di dalam majalah terdapat artikel, review, cerita pendek, ilustrasi dan lain sebagainya. Majalah biasanya diterbitkan dengan jadwalnya tersendiri seperti sebulan sekali atau sebulan dua kali.

3. Tabloid

Tabloid mempunyai format ukuran yang lebih kecil. Istilah tabloid dihubungkan dengan penerbitan surat kabar yang bukan harian, mingguan atau bulanan. Tema tabloid lebih santai dan biasanya mengangkat masalah selebritis, olahraga, dan lain sebagainya.

4. Buku

Buku merupakan sumber informasi terbaik. Buku adalah media cetak yang paling disukai oleh masyarakat Indonesia, media ini berkembang dengan sangat pesat.

5. Brosur

Brosur adalah terbitan berkala dan berisi potongan halaman, tidak berkaitan dengan terbitan lain dan selesai dalam sekali terbit.

6. Flyer

Flyer merupakan media cetak sederhana yang berisi sejumlah informasi ringkas di setiap halamannya.

7. Billboard

Billboard atau papan pengumuman adalah salah satu bentuk iklan yang berada di luar ruang. Memiliki ukuran yang besar dan dijumpai pada tempat yang sering dilewati banyak orang.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.2. Buku

Menurut Ensiklopedia Indonesia (dalam Suwarno, 2018) secara umum buku adalah seluruh tulisan dan gambar yang dilukiskan dan ditulis di atas lembaran papirus, lontar, perkamen dan kertas dengan semua bentuknya, kemudian gulungan yang dilubangi dan ikat, atau dijilid muka belakangnya dengan kain, kulit, karton dan kayu. Oxford Dictionary menyatakan bahwa buku adalah satu set lembar halaman yang dicetak dan diikat kedalam sampul agar dapat dibalik, kemudian dibaca. Kesimpulan yang didapat yaitu buku merupakan kumpulan kertas berisi informasi yang menjadi satu dengan cara dijilid dan ditujukan untuk para pembaca.

2.2.1. Aspek Buku

Menurut Suwarno (2018), buku mempunyai aspek-aspek yang terdapat di dalamnya yaitu:

1. Aspek Karya

Bahwa buku adalah hasil karya dari seseorang atau lembaga. Oleh perusahaan bentuk fisik buku dikelola dan dipelihara lalu dapat dibaca. Melalui karya tersebut penulis dapat menyampaikan idenya.

2. Aspek Informasi

Setiap buku memiliki sebuah informasi yang ingin disampaikan, karena buku yang adalah hasil buah pemikiran seseorang yang berasal dari fakta yang diketahuinya. Fakta tersebut dikemas dengan baik sehingga dapat diterima oleh pembaca dan menjadi pengetahuan baru untuk para pembaca.

3. Aspek Pengetahuan

Buku adalah karya yang ditulis berdasarkan kekuatan intelektual penulis yang mampu menyatukan beragam informasi berserta fakta yang ada sehingga bisa mempengaruhi daya intelektual pembacanya.

2.2.2. Jenis Buku

Pada teks.co.id jenis buku dibagi menjadi dua yaitu berdasarkan bidang kreativitas dan dari isi buku.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Pada Bidang Kreativitas:

- a. Buku fiksi
Buku dengan tulisan yang menggunakan daya imajinasi, sehingga bentuk ceritanya tidak nyata, akan tetapi pembaca bisa merasakan seakan-akan cerita itu nyata. Jenis buku ini adalah seperti cerita pendek, puisi, kumpulan naskah drama, dan novel.
- b. Buku faksi
Buku yang berdasarkan cerita yang nyata dan penulis tidak menyamakan tokohnya ditambah dikreasikan ceritanya oleh penulis. Jenis buku ini adalah biografi, autobiografi, kisah nyata, memoir, serta cerita-cerita kitab suci.
- c. Buku nonfiksi
Buku nonfiksi merupakan buku yang berlandaskan data yang valid tentang pengetahuan tanpa mengurangi atau menambahi data yang ada. Jenis buku ini yaitu buku pelajaran, buku panduan, buku referensi, kamus, ensiklopedia dan directory.

Pada Isi Buku :

- a. Novel
Novel adalah karya fiksi prosa dalam bentuk cerita yang tertulis dan bernarasi. Cerita yang rumit dan tidak dibatasi oleh aturan, dan biasanya terdiri kurang lebih 4.000 kata.
- b. Ensiklopedia
Ensiklopedia merupakan buku yang memuat penjelasan tentang ilmu pengetahuan yang tersusun berdasarkan abjad.
- c. Antologi
Antologi yaitu kumpulan karya sastra seperti syair, puisi, pantun, cerita pendek, novel pendek, dan prosa. Antologi datang dari Bahasa Yunani yang berarti karangan bunga.
- d. Biografi atau Autobiografi
Sebuah buku tentang kisah seseorang, dimulai dari tokoh sewaktu kecil hingga tua, Adapun hingga meninggal dunia.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- e. Catatan Harian (Jurnal/*Diary*)
Cerita harian yaitu buku yang berisi tentang cerita seseorang sehari-hari. Contoh catatan harian Anne Frank.
- f. Buku Panduan
Buku ini juga biasa disebut dengan buku petunjuk yaitu berisi langkah-langkah tentang sesuatu.
- g. Fotografi
Fotografi adalah suatu proses melukis dengan cahaya. Fotografi yaitu buku yang memuat gambar-gambar yang diambil menggunakan kamera.
- h. Atlas
Atlas adalah buku yang berisi tentang ilmu pengetahuan kumpulan peta.
- i. Komik
Komik adalah suatu bentuk karya buku yang memiliki gambar tidak bergerak yang disusun menjadi sebuah cerita.
- j. Dongeng
Dongeng pada umumnya adalah sebuah cerita tradisional suatu daerah bercerita tentang kejadian yang penuh khayalan dan dianggap terjadi oleh masyarakat. Dalam cerita dongeng diperoleh pesan moral yang dapat menghibur dan mendidik anak-anak.
- k. Cergam
Cergam adalah cerita bergambar. Cergam dicetuskan oleh komikus bernama Zam Nuldin sekitar tahun 1970. Berdasarkan pengamat budaya Arswendo Atmowiloto (1986) Cergam adalah suatu komik yang dinarasikan.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.2.3. Anatomi Buku

Menurut Wiji Suwarno (2018), buku memiliki beberapa bagian dengan urutan yang perlu diperhatikan, antara lain yaitu:

1. *Cover* (sampul buku)

Cover adalah bagian buku yang berguna untuk meletakkan judul, nama penulis, nama penerbit dan gambar grafis untuk menarik perhatian pembaca. Adapun jenis *cover* yaitu:

a. *Hardcover*

Hardcover adalah jenis sampul buku yang jenis kertasnya lebih tebal dan kuat dibandingkan dengan halaman lain. Biasa digunakan pada buku-buku yang mahal, seperti ensiklopedia.

b. *Softcover*

Di Indonesia banyak buku-buku yang disampul menggunakan *softcover*. *Softcover* kebanyakan menggunakan bahan kertas artpaper 120 gsm atau 230 gsm.

Cover juga berbeda berdasarkan posisi peletakkannya, yaitu:

1) *Cover* Depan

Cover yang menentukan terlihat menarik atau tidaknya suatu buku . Fungsi *cover* yaitu sebagai responden pertama kepada pembaca tentang isi buku, berfungsi lainnya adalah sebagai penutup isi dan pelindung buku. *Cover* berisikan judul buku, nama pengarang, nama pemberi sambutan, endorsement, tagline, pointer serta logo penerbit.

2) *Cover* Belakang

Cover belakang adalah *cover* yang berada di bagian belakang buku. *Cover* ini berisi judul buku, sinopsis, biografi penulis dan ISBN dan barcode-nya.

3) Punggung Buku

Punggung *cover* hanya untuk digunakan pada buku-buku yang tebal, isinya yaitu nama pengarang, nama penerbit, dan logo penerbit.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2. Halaman *Preliminaries* (Halaman Pendahuluan)
Merupakan halaman pendahuluan yang diletakkan sebelum bagian isi utama dari sebuah buku. Halaman ini berisi halaman judul, halaman kosong, copyright, halaman tambahan, daftar isi.
3. Bagian Isi
Pada bagian ini berisi halaman utama yaitu isi informasi dari buku tersebut. Pada bagian ini berisi pendahuluan, judul bab atau bagian, penomoran bab, dan alinea, perincian, kutipan, ilustrasi, judul, inisial.
4. Bagian *Postliminary* (Bagian Akhir)
Bagian akhir untuk menutup buku terdapat catatan penutup, daftar istilah, lampiran, indeks, daftar pustaka dan biografi penulis.

2.3. *Layout*

Layout atau tata letak adalah sebuah penyusunan prinsip dan elemen desain yang menjadi satu sehingga mempermudah dan menuntun pembaca untuk menerima informasi dari desain. Menurut Anggraini & Nathalia (dalam Oktaviani, 2019), *layout* merupakan penyusunan ruang atau bidang yang berisi elemen desain dengan tujuan agar memudahkan pembaca menerima informasi yang ada melalui teks dan gambar. Selain itu pada Rustan (dalam Hermazar, 2019) *layout* adalah peletakan elemen desain diwadah tertentu untuk menyampaikan konsep atau pesan yang dibawa. Sedangkan menurut Ambrose & Harris (2011), *layout* merupakan bentuk dan ruang yang dikelola dengan tujuan utama menampilkan elemen-elemen visual dan tekstual sehingga para pembaca bisa diarahkan melalui informasi yang agak rumit.

Layout juga memiliki elemen dan prinsip. Elemen yang ada pada *layout* yaitu elemen tak terlihat, elemen teks, dan elemen visual. *Invisible element* atau elemen tak terlihat adalah panduan peletakan elemen desain pada *layout* yaitu berupa *grid*. Elemen teks merupakan tipografi berserta hierarkinya dan elemen visual pada *layout* sama dengan elemen desain yang ada pada desain grafis yaitu elemen gambar. Prinsip pada *layout* mirip dengan prinsip desain grafis, terdapat



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

penambahan prinsip yaitu alur baca atau *sequence*. *Sequence* adalah urutan atau alur baca yang merupakan cara bagaimana pembaca melihat satu informasi ke informasi lain berdasarkan dengan urutan tanpa berlawanan.

2.3.1. Prinsip Layout

Prinsip layout berfungsi untuk mengatur elemen desain agar tetap sesuai pedoman atau kaidah yang berlaku. Dengan menerapkan prinsip desain hasil karya akan lebih menarik dan tujuan sebuah pesan yang ada bisa lebih mudah sampai.

1. Sequence (urutan)

Sequence adalah prinsip *layout* yang merupakan sebuah urutan saat membaca. Dengan adanya *sequence* pembaca secara otomatis mengarahkan pandangan matanya sesuai dengan yang kita inginkan. Pada umumnya masyarakat menggunakan bahasa latin yang memiliki urutan baca dari kiri ke kanan, sehingga alur baca pada sebuah layout dibuat berdasarkan hal tersebut.

2. Penekanan (*Emphasis*)

Penekanan adalah suatu prinsip untuk menonjolkan informasi yang paling utama. Berdasarkan Izzatunnisa (2017), penekanan merupakan dominasi atau keunggulan yang bertujuan sebagai stimulus visual agar menjadi pusat perhatian.

3. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah prinsip yang mengatur suatu elemen-elemen agar tidak berat sebelah atau terlihat sebanding, dengan cara memadukan keseimbangan antara warna, gambar dan tulisan. Terdapat dua keseimbangan yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Menurut Angraini & Nathalia (dalam Oktaviani, 2019) keseimbangan simetris yaitu peletakan elemen-elemen yang massanya setara, kebalikannya keseimbangan asimetris yaitu peletakan elemen-elemen tidak sama tetapi tetap terasa seimbang.



4. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan dalam prinsip desain grafis adalah keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Dengan prinsip kesatuan semua elemen menjadi sebuah kepaduan dan menghasilkan tema yang kuat, serta mengakibatkan sebuah hubungan yang saling mengikat. Menurut Widya & Darmawan (2016), Kesatuan adalah prinsip desain yang diterjemahkan sebagai keteraturan dalam desain.

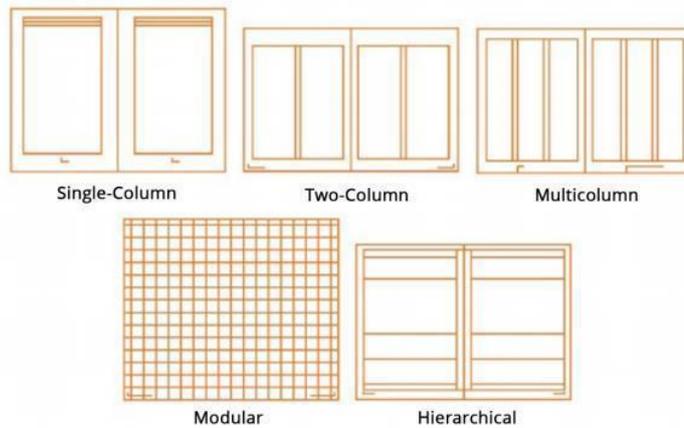
2.3.2. Elemen Tidak Terlihat (*Invisible Element*)

Elemen tidak terlihat yang pertama yaitu *Grid*. *Grid* merupakan garis semu atau imajiner yang fungsinya untuk panduan letak elemen desain grafis dalam tata letak. Dengan menggunakan *grid* pekerjaan desainer menjadi efektif dan efisien. Menurut Tondreau (2019), *grid* yang berhasil yaitu struktur dalam narasi visual yang ada dinamis sehingga membuat pembaca mempertahankan membaca halaman demi halaman.

Grid mempunyai struktur dasar, dapat dikembangkan lagi oleh para desainer sesuai dengan kreativitas masing-masing. Menurut Tondreau (2019), struktur dasar *grid* yang pertama adalah *single column grid*, biasa dipakai untuk teks panjang, esai, buku teks, ataupun laporan. *Two column grid* digunakan untuk mengatur informasi atau teks yang banyak dengan cara terpisah. *Multicolumn grid* pada umumnya dipakai di *website*, *grid* seperti ini lebih banyak mendapat variasi turunan dan lebih fleksibel. *Modular grid* yaitu model *grid* sebagai pengendali informasi yang kompleks menjadi sederhana. Kemudian *hierarchial grid* berguna untuk memisahkan halaman sehingga lebih efisien dan mudah dalam menerima informasi. Pada Ambrose & Harris (2011), *grid* terbagi menjadi dua kategori, yaitu *grid* simetris dan *grid* asimetris. Dalam *melayout* bisa tidak menggunakan *grid* dengan cara acuan dasar kepada elemen grafis.

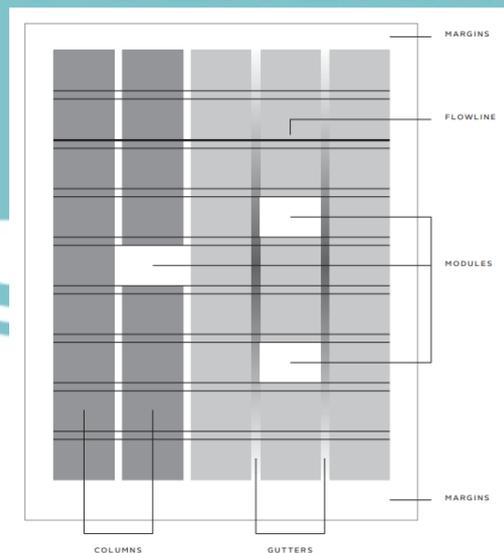
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 2.1 Jenis-jenis *grid*
Sumber: Tondreau (2019)

Invisible element selain *grid* yaitu *margin*. *Margin* adalah jarak antara tepi kertas dengan area aman yang merupakan konten pada layout. Kemudian ada istilah *bleed* yang merupakan area lebih yang sengaja dibuat untuk keperluan pemotongan dalam percetakan. Ambrose & Harris (2011), menjelaskan bahwa kolom dan *gutter* adalah elemen dasar sebagai tempat teks dan gambar dalam layout. Kotak vertikal yang berisi tipografi dan panduan dalam menempatkan gambar adalah kolom. Kolom-kolom yang dipisahkan oleh ruang disebut dengan *gutter*.



Gambar 2.2 *Basic grid anatomy*
Sumber: Kristin Cullen (2012)

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.3.3. Elemen Visual

Elemen visual adalah elemen utama dan penting dalam sebuah *layout*. Visual bisa berupa hasil fotografi, ilustrasi, *artworks*, bentuk, dan juga infografis. Ambrose & Harris (2011), menjelaskan bahwa elemen visual bisa menghidupkan sebuah *layout*. Elemen ini juga dapat menjadi fokus utama atau hanya sebagai elemen pendukung. Peranan yang dimainkan oleh elemen visual penting untuk menyampaikan identitas visual dan pesan dalam sebuah *layout*.



Gambar 2.3 Penerapan elemen visual pada layout
Sumber: designschoolcanva.com

2.3.4. Elemen Teks

Layout memiliki banyak elemen yang mempunyai peran berbeda-beda dalam membangun keseluruhan layout. Elemen teks meliputi:

1. Penjajaran (*Alignment*)

Alignment merupakan peletakan tipografi untuk membuat suatu perspektif pada layout supaya tertata dengan rapi. Menurut Brown (2018), Penjajaran dalam desain grafis merupakan fondasi di mana desain berdiri dan tampak menarik bagi audiens. Secara sederhana, kesejajaran mengacu pada penataan elemen desain yang berbeda pada berbagai posisi. *Alignment* dibagi menjadi 6 yaitu *top alignment* (penjajaran di atas), *bottom alignment* (penjajaran di bawah), *range left* (rata kiri), *range right* (rata kanan), *centered* (rata tengah), dan *justified* (rata kanan dan kiri).



Gambar 2.4 Contoh penerapan alignment
Sumber: pinterest.com

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2. *Hyphenation* dan *Justification*

Tipografi yang ada pada *layout* dapat terlihat harmonis dan nyaman untuk mata pembaca apabila terdapat pengaturan tipografi yang diterapkan. Pengaturan tipografi dalam ruang lingkup kalimat dan paragraph pada *body text*. Menurut Ambrose & Harris (2011), peran *hyphenation* dan *justification* adalah untuk menghasilkan blok teks yang bersih dan tidak memiliki celah yang akan mengurangi nilai estetika. Pengaturan dan penerapan tipografi dalam *layout* dibutuhkan ketelitian agar teks bisa nyaman di mata pembaca. *Hyphenation* dan *justification* bisa dikontrol lewat perangkat lunak komputer.

3. Hierarki (*Hierarchy*)

Walrack (2016), Hirarki adalah pengorganisasian teks. Hirarki teks penting dalam sebuah desain karena memungkinkan pembaca untuk memahami, sekilas, urutan pentingnya informasi yang ada. Dengan adanya hirarki, informasi yang disampaikan lebih mudah dibaca dan dipahami, memandu pembaca dari satu informasi ke informasi berikutnya dengan kemudahan visual. Hierarki yang ada dalam elemen teks pada *layout* berfungsi untuk membedakan informasi yang akan disampaikan dari ukuran, jenis, font, maupun warna. Berikut macam-macam hierarki pada elemen teks dalam *layout*:

a. *Headline/Head Heading*

Headline atau judul adalah informasi utama sebuah konten pada desain publikasi. Menurut Nikola (2013), posisi dan ukuran *headline* harus terlihat lebih dominan agar menarik perhatian pembaca.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- b. *Intro/Deck/Kicker/Stand-First*
Intro merupakan penghubung *headline* dengan *body text* yang berisi informasi yang singkat tentang konten yang akan dibahas. Menurut Nikola (2013), fungsi *intro* untuk menunjukkan pembaca untuk lebih penasaran tentang konten yang akan dibahas lebih detail pada *body text*.
- c. *Body Copy/Body Text*
 Menurut Nurpalah (2016), *body copy* adalah isi konten yang mempunyai informasi panjang dan lengkap tentang topik yang sedang dibahas.
- d. *Pull Quotes*
Pull quotes merupakan kutipan yang dimasukkan pada *body text*. Menurut Nikola (2013), fungsi *pull quotes* sebagai elemen estetika untuk pemisah bagian *body text* agar menarik perhatian pembaca.
- e. *Subhead/Crosshead*
Subhead atau biasa disebut subjudul merupakan bagian informasi yang disampaikan secara lebih khusus. Fungsi *subhead* adalah untuk memisah informasi dari sebuah konten agar pembaca menerima wawasan yang diinginkan.
- f. *Caption*
Caption adalah suatu penjelasan dari sebuah gambar yang ada pada layout yang berguna menyamakan pemahaman atau persepsi pembaca pada gambar yang dilihat. Menurut Nurpalah (2016), *caption* dirancang dalam ukuran yang lebih kecil dibandingkan dengan elemen teks lain.
- g. *Bylines/Credits*
Bylines adalah keterangan nama seseorang atau lebih, yang mengisi atau menulis konten. Juga terdapat nama instansi atau sebuah website yang mengarah pada sumber konten. Menurut Nikola (2013), ukuran *bylines* dengan ukuran *body copy* dapat diatur dengan ukuran yang sama atau beberapa poin lebih besar.
- h. *Running Head/Running Title/Section Head*
Running head adalah keterangan tema atau rubrik. Nurpalah (2016), *running head* adalah judul sebuah buku, bab, topik, ataupun informasi lain



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

yang posisinya tetap atau tidak berubah disetiap halamannya, bisa diletakkan pada *header* atau pada *footer*.

i. *Folio*

Folio bisa berupa halaman, logo, ataupun judul bagian. Nikola (2013), nomor halaman pada folio adalah elemen agar pembaca dapat mengetahui sedang di halaman mana ia berada dan ke halaman mana yang perlu ia kunjungi.

j. *Panels/Frame/Box Copy*

Panels yaitu bisa berupa teks singkat maupun gambar yang berhubungan adan mendukung isi konten dalam *layout*. Menurut Nurpalah (2016), *panels* biasanya berbentuk persegi yang memuat tambahan informasi dan terletak di sebelah kanan.

k. *Initial Caps*

Initial caps yaitu huruf berukuran besar yang diletakkan pada awal kata di paragraph. Menurut Nurpalah (2016), *initial caps* memiliki sifat yang berfungsi sebagai estetika dan pada umumnya hanya terdapat satu dalam setiap konten. Fungsi lainnya adalah sebagai navigasi awal pada *body text*.

l. *Callouts*

Callouts merupakan keterangan suatu elemen visual yang biasanya menggunakan garis-garis yang menghubungkan dengan sebuah keterangan dengan elemen visual. Fungsinya untuk menyampaikan informasi yang lebih tepat agar informasi tidak menyimpang.

m. *Inset*

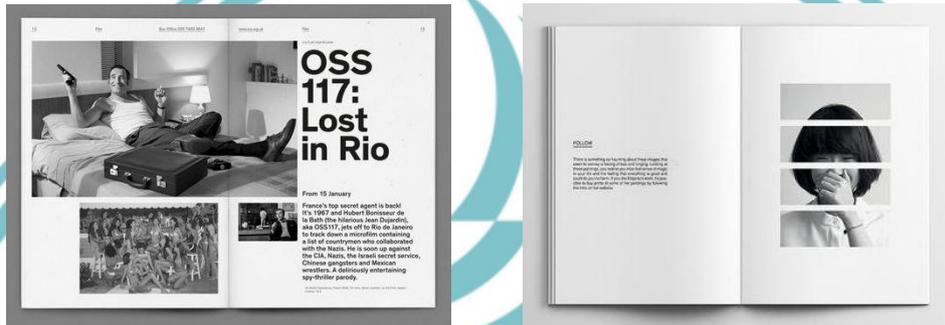
Inset adalah keterangan tambahan berbentuk gambar yang diperbesar dalam *layout*. Pada umumnya *inset* digunakan untuk memberikan detail dari gambar agar pembaca lebih mudah mengerti dan fokus kepada informasi yang ada.



- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4. Kecepatan (*Pace*)

Pace adalah waktu yang dibutuhkan untuk menerima informasi pada *layout*. Menurut Mich (2012), Kecepatan akan ditentukan oleh konten dan ruang yang tersedia. *Pace* dibagi menjadi dua, yaitu *fast pace* dan *slow pace*. *Fast pace* memuat elemen desain yang banyak, sedangkan *slow pace* memuat elemen desain yang sedikit.



Gambar 2.5 *Fast pace* (kiri) dan *slow pace* (kanan)
Sumber: pinterest.com

5. Orientasi (*Orientation*)

Orientasi adalah arah baca yang diciptakan sebagai estetika. Orientasi merujuk pada arah elemen-elemen desain di dalam *layout*. Penerapan orientasi lain seperti miring atau vertikal digunakan untuk memperkaya *layout* tertentu, tetapi juga tidak mengurangi keterbacaan pada *layout*.



Gambar 2.6 Orientasi teks berupa horizontal dan vertikal
Sumber: pinterest.com



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

6. *Passe Partout*

Passe partout pada umumnya ditemukan dalam desain publikasi seperti majalah ataupun koran. Menurut Ambrose & Harris (2011), *passe partout* adalah sebutan untuk batas atau ruang putih di tepi luar halaman yang berfungsi untuk membantu menata *layout*.



Gambar 2.7 *Passe partout*
Sumber: pinterest.com

2.3.5. Tipografi Pada Layout

Tipografi adalah sebuah seni merancang tata letak huruf untuk menghasilkan kesan tertentu untuk membantu pembaca mendapatkan kenyamanan saat membaca, baik dari segi keterbacaan maupun estetika. Tipografi merupakan disiplin ilmu yang didalamnya mempelajari komposisi huruf, angka, dan tanda baca. Selain itu tipografi membahas sejarah, anatomi huruf, sampai klasifikasi huruf yang berfungsi sebagai sebuah alasan bentuk komunikasi dan estetika. Menurut Ambrose & Harris (2011), tipografi adalah elemen visual dari konsep tertulis. Reaksi pembaca pada suatu gagasan merupakan pengaruh dari elemen visual tipografi. Menurut Cullen (2012), tipografi yaitu merupakan proses yang membuat bahasa jadi terlihat. Tipografi menyampaikan informasi sekaligus emosi.

1. Klasifikasi Tipografi

Tipografi diklasifikasikan menurut karakteristik anatomi, yang berfungsi mempermudah dalam mengidentifikasi pemilihan tipografi untuk mendesain.

Berikut adalah klasifikasi tipografi:

a. *Serif*

Anatomi *serif* yaitu memiliki kait runcing di setiap ujungnya, biasa disebut sirip. Menurut Strizver (2014), *serif* bisa meningkatkan keterbacaan karena



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

menuntun mata pembaca dari karakter satu dengan karakter lainnya. *Serif* memiliki citra klasik, resmi, dan elegan pada sebuah desain (Hermazar, 2019).



Gambar 2.8 *Serif*
Sumber: fonts.com

b. *Sans-serif*

Sans-serif adalah kategori tipografi tidak memiliki kait. Menurut Strizver (2014) *sans-serif* menghadapi kepopuleran karena kesederhanaan dan tampilan yang industrial. *Sans-serif* banyak diterapkan pada layar karena keterbacaan yang tinggi.



Gambar 2.9 *Sans-serif*
Sumber: fonts.com

c. *Script*

Script kategori tipografi yang terinspirasi dari kaligrafi maupun tulisan tangan. Menurut Hermazar (2019), *script* memiliki kesan kepribadian dan akrab. Dan menurut Izzatunnisa (2017), *script* memiliki efek bebas, elok, dan dinamis.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 2.10 Script
Sumber: fonts.com

d. *Decorative*

Tipografi *decorative* adalah transformasi dari tipografi yang sebelumnya sudah ada. Menurut Hermazar (2019), *decorative* menimbulkan kesan ornamental, biasa digunakan pada judul kalimat, tidak disarankan dipakai pada *body copy* karena tingkat keterbacaan yang rendah.



Gambar 2.11 Decorative
Sumber: fonts.com

2. Prinsip-Prinsip Tipografi

Dalam karya desain terdapat elemen-elemen yang disusun dan saling terhubung. Tipografi merupakan salah satu elemen desain yang dapat mempengaruhi keberhasilan suatu karya secara keseluruhan. Berikut merupakan empat prinsip pokok tipografi.

a. *Legibility*

Menurut Girindra (2018), *legibility* yaitu kualitas yang ada pada huruf sehingga huruf itu dapat terbaca. Dapat terjadi *cropping*, *overlapping*, dan lainnya pada suatu karya desain yang mengakibatkan kurangnya keterbacaan



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

suatu huruf. Seorang desainer wajib mengetahui dan mengerti karakter daripada bentuk suatu huruf dengan baik.

b. *Readability*

Readability adalah penggunaan huruf dengan memperhatikan hubungannya dengan huruf lain sehingga terlihat jelas. Dalam menggabungkan huruf dan huruf baik untuk membentuk suatu kata, kalimat atau tidak harus memperhatikan hubungan antara huruf yang satu dengan yang lain. Khususnya spasi antar huruf, jarak antar huruf tersebut tidak dapat diukur secara matematika, tetapi harus dilihat dan dirasakan. Ketidak tepatan menggunakan spasi dapat mengurangi kemudahan membaca suatu keterangan yang membuat informasi yang disampaikan pada suatu desain komunikasi visual terkesan kurang jelas. Huruf - huruf yang digunakan mungkin sudah cukup legible, tetapi apabila pembaca merasa kurang dapat membaca teks tersebut dengan lancar, maka teks tersebut dapat dikatakan tidak *readable*. Pada papan iklan, penggunaan spasi yang kurang tepat sehingga mengurangi kemudahan pengamat dalam membaca informasi dapat mengakibatkan pesan yang disampaikan tidak seluruhnya ditangkap oleh pengamat. Apabila hal ini terjadi, maka dapat dikatakan bahwa karya desain komunikasi visual tersebut gagal karena kurang komunikatif. Kerapatan dan kerenggangan teks dalam suatu desain juga dapat mempengaruhi keseimbangan desain. Teks yang spasinya sangat rapat akan terasa menguasai bidang *void* dalam suatu bentuk, sedangkan teks yang berjarak sangat jauh akan terasa lebih seperti tekstur.

c. *Visibility*

Visibility merupakan kemampuan suatu huruf, kata, atau kalimat dalam suatu karya desain komunikasi visual dapat terbaca dalam jarak baca tertentu. Fonts yang kita gunakan untuk headline dalam brosur tentunya berbeda dengan yang kita gunakan untuk papan iklan. Papan iklan harus menggunakan fonts yang cukup besar sehingga dapat terbaca dari jarak tertentu. Setiap karya desain mempunyai suatu target jarak baca, dan huruf - huruf yang digunakan



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

dalam desain tipografi harus dapat terbaca dalam jarak tersebut sehingga suatu karya desain dapat berkomunikasi dengan baik.

d. *Clarity*

Clarity adalah kemampuan huruf - huruf yang digunakan dalam suatu karya desain dapat dibaca dan dimengerti oleh target pengamat yang dituju. Untuk suatu karya desain dapat berkomunikasi dengan pengamatnya, maka informasi yang disampaikan harus dapat dimengerti oleh pengamat yang dituju. Beberapa unsur desain yang dapat mempengaruhi clarity adalah visual *hierarchy*, warna, pemilihan *type*, dan lain - lain.

3. Istilah Dalam Tipografi

Berikut merupakan istilah didalam tipografi untuk menyempurnakan spasi dan ruang agar mempermudah pengalaman membaca.

a. *Kerning*

Kerning adalah jarak tiap karakter huruf. Menurut Nieves (2017), *kerning* didefinisikan sebagai proses pengaturan ruang antar karakter huruf secara manual. *Kerning* dipakai ketika menyesuaikan logo, *headlines*, atau pada komposisi tipografi.

b. *Tracking*

Tracking adalah spasi antar semua karakter. Nieves (2017), menyampaikan bahwa *tracking* adalah jarak huruf keseluruhan yang menyesuaikan ruang dengan teks secara seragam.

c. *Leading*

Leading adalah ruang atau spasi antar baris paragraf (Nieves, 2017). Menurut Cullen (2012), *leading* adalah jarak vertikal dari satu garis dasar ke yang berikutnya, diukur dalam poin. Jika pengaturan *leading* yang digunakan renggang, maka akan terlihat kesan bacaan yang terpisah. Jika pengaturan *leading* yang digunakan rapat maka akan terlihat kesan kesatuan pada bacaan.



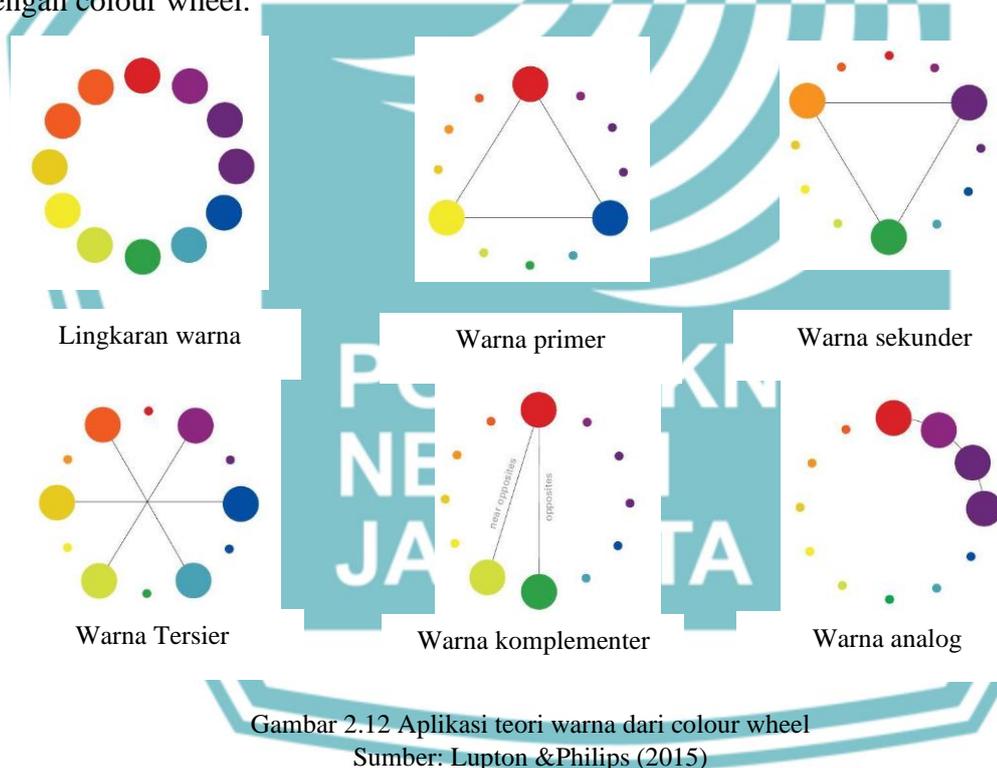
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.4. Warna

Menurut Rustan (2019), warna adalah cahaya yang merupakan satu baris gelombang elektromagnetik yang dapat ditangkap oleh mata manusia dari luasnya spektrum elektromagnetik di alam. Holtzschue (2017), warna mencakup semua aspek kehidupan, warna dapat memicu rangsangan, menenangkan, mengganggu, ekspresif, menimbulkan semangat, dan menciptakan sebuah simbolis. Dengan adanya warna pada karya desain grafis dapat dengan mudah mengidentifikasi, interpretasi dan asosiasi kepada khalayak. Sulit untuk bisa mendeskripsikan warna satu per satu mengingat banyaknya warna yang bisa ditangkap oleh mata manusia, maka dari itu dibuatkan lingkaran warna sebagai ikhtisar warna yang biasa disebut dengan colour wheel.



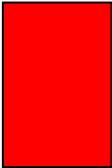
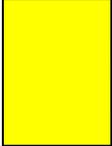
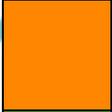
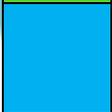
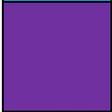
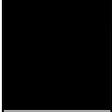
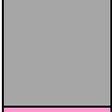
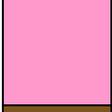


Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Berikut rangkuman penjelasan mengenai warna berdasarkan faktor adat, ideologi, natural, dan geografi.

Tabel 2.1 Psikologi dan simbolisasi warna

	Merah	Berani, hebat, patriotic, cinta, sosialisme, subur, kesan, provokatif, pemimpin, anggun, darah, pesona, martabat, hebat, bijak, antusias, dramatis, dinamis, aksi.
	Kuning	Inspirasi, murah hati, makmur, senang, bangkit, sambut, puas, bijaksana, gerak, cemerlang, giat, cahaya, pijar, matahari, selamat, mulia, musim panas, emas, orisinal, intelek.
	Orange	Lincih, bangga, riang, produksi, unik, pikir, kreatif, terbenam, senang, flamboyan, mulia, musim gugur, mewah, penting, tumbuh, subur.
	Hijau	Daun, meditasi, tanaman, tenang, luar, damai, alam, harmoni, alam, stabil, lingkungan, sembuh, hutan, sehat, gunung, segar, danau, subur, air, tumbuh, basah, herbal.
	Biru	Air, martabat, laut, adil, langit, setia, es, tinggi, udara, damai, tenang, percaya, istirahat, jujur, rileks, bersih, kosong, sejuk, refleksi.
	Ungu	Kaya, misteri, kuasa, paskah, harga diri, kenangan, raja, nostalgia, bangsawan, sensual, hebat, malam, tak terbatas, imajinasi, penting, inspirasi, mewah.
	Putih	Benar, kilau, bijak, murni, salju, terang, lembut, suci, sederhana, kudus, jujur, spiritual, seimbang, diam, cahaya, kosong.
	Hitam	Elegan, musim dingin, malam, jauh, formal, abadi serius, sunyi, kuat, mahal, wibawa, prestisius, kuasa, professional, bangsawan, gengsi, misteri, gaya klasik.
	Abu-abu	Sejuk, stabil, urban, sederhana, debu, bijaksana, klasik, dewasa, halus, formal, kualitas, cerdas, proteksi, netral, cerdik.
	Merah muda	Romansa, sayang, perkawinan, gembira, remaja, menarik hati, anak, muda, musim semi, cerah, feminine, energi, simpati, suka cita, kagum, sehat, cinta, segar.
	Coklat	Musim gugur, tanah, dapat diandalkan, kayu, stabil, batu, tulus, makhluk hidup, akrab, subur, sahabat, sehat, hangat, sembuh, tabah, proteksi, tenang, rumah, sederhana, desa, sambut, warna alam, tradisi.

Sumber : Rustan (2019)



2.5. *Design Thinking*

Design Thinking adalah metode kolaborasi dalam mengumpulkan banyak ide dari disiplin ilmu untuk mendapatkan sebuah solusi yang paling efektif dan efisien untuk memecahkan suatu masalah yang kompleks. *Design thinking* tidak berfokus hanya pada apa yang dilihat dan dirasakan, namun juga berfokus kepada pengalaman pengguna (user). Menurut *Standford d.school design thinking* dibagi menjadi lima tahapan sebagai berikut:

1. *Empathize* (Empati)

Empathize (empati) yaitu sebuah proses utama yang terjadi karena adanya permasalahan yang timbul, sehingga bisa diselesaikan dengan cara berfokus kepada manusia, metode ini berusaha untuk bisa memahami masalah yang dialami pengguna agar kita dapat merasakan dan kemudian mencari solusi untuk permasalahan tersebut. Beberapa hal yang dapat dilakukan dengan metode ini yaitu wawancara, observasi, serta menggabungkan observasi dan wawancara.

2. *Define* (Penetapan)

Define adalah proses menganalisis dan memahami hasil yang telah dilakukan pada proses sebelumnya yaitu *emphatize*. Memiliki tujuan sebagai penentu pernyataan masalah, point of view atau perhatian utama pada penelitian yang menghasilkan arahan untuk menyelesaikan masalah.

3. *Ideate* (Ide)

Ideate yaitu merupakan proses transisi dari rumusan masalah menuju penyelesaian masalah, dalam proses ini berkonsentrasi untuk menghasilkan ide sebagai landasan atau acuan dalam membuat prototipe rancangan.

4. *Prototype* (Prototipe)

Prototype biasa disebut sebagai rancangan awal produk yang akan dibuat, untuk mendeteksi kesalahan sejak awal dan memperoleh berbagai kemungkinan baru. Dalam pengaplikasiannya, rancangan awal yang dibuat akan diuji kepada pengguna untuk memperoleh respon dan feedback, ketika ada masukan maka dilakukan perbaikan yang sesuai untuk menyempurnakan rancangan.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

b. Moodboard

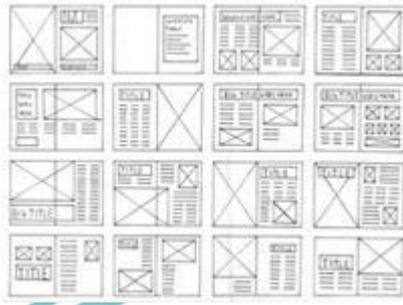
Moodboard adalah kumpulan gambar yang disusun dengan tujuan sebagai referensi desain yang akan dibuat. *Moodboard* terbagi menjadi dua yaitu *moodboard* digital dan *moodboard* manual. *Moodboard* berfungsi untuk memvisualisasikan suasana dan rasa rancangan yang hendak dibuat. Bisa melalui warna, tekstur, komposisi, pencahayaan, tipografi, gaya, era, bentuk, gambar apa pun yang menginspirasi ide desain. Dengan sebuah *moodboard* desainer mendapat gambaran desain yang diinginkan, menjadi sumber daya yang berharga selama proyek desain, untuk membantu menjaga gaya dan estetika konsisten dan sejalan dengan tujuan dan harapan klien (Chapman,2020).



Gambar 2.14 Contoh moodboard
Sumber: toptal.com

c. Sketsa Manual

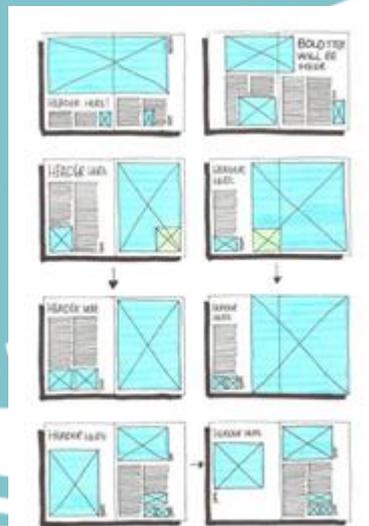
Sketsa adalah gambaran awal yang berbentuk kasar. Pada umumnya sketsa digunakan untuk bisa mengawali atau sebagai kerangka sebuah penggarapan karya. Sketsa berupa kemungkinan solusi desain dan menciptakan visual representasi ide. Sketsa berfungsi sebagai sarana eksplorasi sekaligus sebagai sarana komunikasi awal dalam perancangan desain.



Gambar 2.14 Sketsa manual
Sumber: pinterest.com

d. Digitalisasi

Digitalisasi adalah proses mengubah sesuatu yang berbentuk non digital menjadi digital. Proses ini disebut juga dengan sketsa digital yang prosesnya menggunakan komputer, tahapan ini melanjutkan tahapan sebelumnya (sketsa manual), dengan sketsa digital menjadi lebih rapi. Tahapan ini menjadikan desain tahap akhir pada pembuatan karya.



Gambar 2.15 Digitalisasi
Sumber: pinterest.com

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

e. *Testing and Development*

Tahapan metode ini yaitu pembuatan percobaan desain seperti membuat dummy atau mencoba hasil desain yang sudah jadi kepada sasaran dengan mencocokkan data yang telah diperoleh sebelumnya.



Gambar 2.16 Contoh dummy
Sumber: pinterest.com

f. *Modelling*

Tahapan pembuatan mockup agar klien mendapatkan gambaran seperti apa desainnya. Modelling dapat berupa bentuk fisik berupa dummy, bentuk mockup, dan gambar tiga dimensi.



Gambar 2.17 Contoh mockup
Sumber: pinterest.com

Hak Cipta :

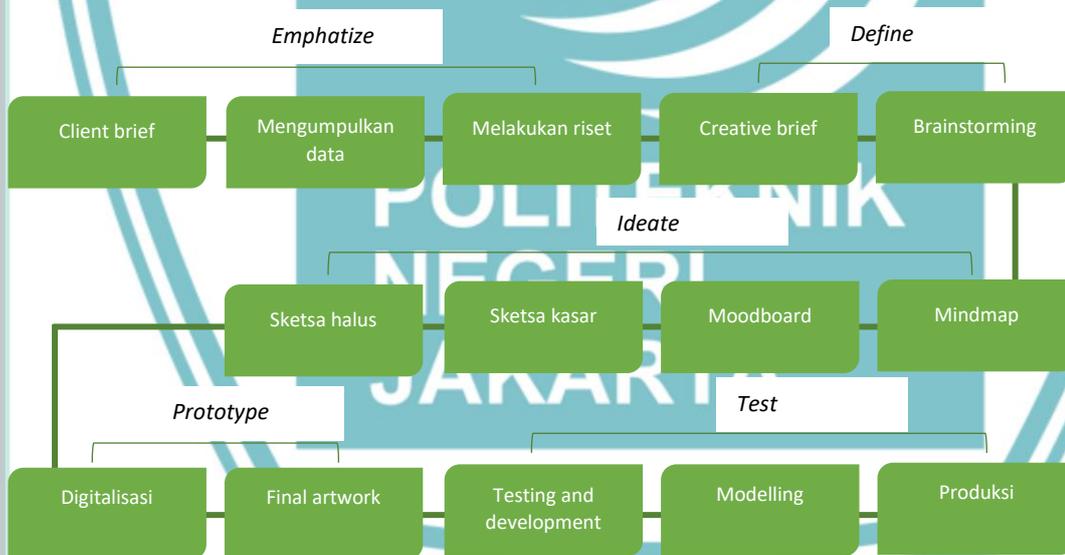
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB III METODE PERANCANGAN

3.1. Metode Riset Desain

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif, Metode kualitatif merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak didasarkan atas angka namun lebih kepada pertimbangan subyektif. Dalam proses perancangan desain terdapat metode-metode yang menjadi arahan untuk dapat menemukan solusi desain yang tepat. Metode pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi pustaka.

Berikut metode riset desain yang penulis gunakan sebagai arahan untuk menyelesaikan sebuah permasalahan desain. Menggunakan teori *design thinking* melalui lima tahapan yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.



Gambar 3.1 Alur proses desain
Sumber: Dokumen pribadi

Dalam tahapan *emphatize* yaitu berusaha untuk bisa memahami masalah yang dialami target audience agar kita dapat merasakan dan kemudian mencari solusi untuk permasalahan tersebut dengan cara membuat *client brief*, mengumpulkan data dan melakukan riset. Selanjutnya pada tahapan *define* yaitu menganalisis dan memahami hasil yang telah dilakukan pada proses sebelumnya dengan membuat



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

creative brief dan melakukan brainstorming. Tahapan ideate menghasilkan ide sebagai landasan atau acuan dalam membuat prototipe rancangan dengan cara membuat mindmap, moodboard, sketsa kasar, dan sketsa halus. Kemudian tahapan *prototype* yaitu rancangan awal produk yang akan dibuat yaitu dengan membuat versi digital dan FAW. Tahapan akhir yaitu *test* dengan membuat mockup dan percobaan produksi.

3.2. Metode Pengumpulan Data

Berikut adalah metode yang digunakan dalam pengumpulan data:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan narasumber mengenai tujuan dibuatnya buku motif tenun ikat Sikka, siapa target audiens perancangan buku, awal terbentuknya *brand* Noesa. Wawancara dilakukan melalui media aplikasi whatsapp dengan *co-founder* Noesa yaitu Annisa Hendrato pada tanggal 20 April 2021. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dan data penelitian secara detail mengenai *brand* Noesa. Selain itu dilakukan juga wawancara konsumen agar bisa menggali informasi mengenai kebiasaan target audiens ketika berinteraksi dengan buku. Wawancara konsumen juga berguna untuk mendapatkan data mengenai perilaku, sikap, preferensi, dan pendapat mengenai perancangan buku dari target audiens buku yaitu para penun.

2. Observasi

Teknik observasi digunakan untuk mengetahui adanya keunikan dan potensi yang dimiliki *brand* Noesa berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek penelitian. Pengamatan dilakukan mulai dari menelusuri *platform online* yaitu website, instagram, dan youtube dari Noesa agar mengetahui data-data yang diperlukan. Hasil pengamatan peneliti yaitu melihat bahwa *audience* kebanyakan mengunjungi *platform* website dan instagram, karena dikedua *platform* tersebut Noesa aktif mengunggah produk, event yang sedang berlangsung dan berbagai promosi lainnya. Dari segi visual semua *platform* juga sudah tertata dan konsisten mengikuti *brand image* yang Noesa miliki.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi dilakukan dengan tujuan mendapatkan data berupa arsip, foto atau gambar mengenai *brand* Noesa dengan cara mempelajari dokumentasi yang ada di media sosial dan website Noesa sebagai bahan referensi studi visual juga penggunaan logo dan brand color Noesa.



Gambar 3.2 Brand profile Noesa
Sumber: facebook.com/noesa.co.id

4. Studi Literatur

Teknik pengumpulan data tertulis berupa literatur, bersumber referensi tentang berbagai teori mengenai media cetak, desain grafis, *layout* dan berbagai dokumen lain seperti buku, artikel guna mendukung proses perancangan. Studi literatur juga diperoleh melalui internet seperti website. Data-data tersebut bersumber dari jurnal, skripsi, dan lainnya.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3.3. Data dan Analisis

Berdasarkan pengumpulan data yang telah dilakukan, didapatkan informasi dan data mengenai penelitian. Berikut adalah hasil data yang telah didapatkan dan telah dikelompokkan sesuai dengan kebutuhan:

3.3.1. Profil Klien



Gambar 3.3 Logo Noesa
Sumber: facebook.com/noesa.co.id

Noesa adalah brand lokal kriya yang berpaku pada tiga topik utama, yaitu alam, seni, dan budaya. Noesa merujuk pada kata ‘Nusa’, dimana lokasi awal pembuatan kain tenun ini, yaitu Nusa Tenggara Timur. Nusa, juga berartikan pulau, tanah air; negara (KBBI, 2020) yang dimana menyiratkan jika produk ini merupakan produk lokal yang berasal dari Indonesia. Produk yang dihadirkan berupa tenun ikat yang merupakan salah satu warisan budaya Indonesia. Tenun ikat yang diproduksi ini berasal dari kelompok tenun (22 penenun) Watubo di Maumere, Flores, Nusa Tenggara Timur. Berawal dari tahun 2012 *Founder* (Cindy) dan *Co-founder* (Nisa) berwisata ke Flores dan terpikat oleh warna-warni Desa Watublapi. Setelah mengenakan ikat yang membuat jatuh cinta, akhirnya pada tahun 2014 Noesa berdiri. Sekarang Noesa terdiri dari 7 orang yang bekerja sama dengan komunitas tenun Watubo. Tim kreatif Noesa masih memimpin dan mendesain dengan kekuatan penuh dari studio sederhana Noesa di Pasar Santa, Jakarta.

Seni, alam, dan budaya adalah tiga topik utama rancangan Noesa. Produk Noesa menggunakan pewarna alami yaitu dengan ekstrak tumbuhan, dirancang untuk meminimalkan limbah dan menggunakan bahan yang berkelanjutan (*sustainable*). Noesa menonjolkan sisi budaya, berbagi kearifan lokal, dan menjadikannya bagian dari cerita konsumen. Noesa dengan bangga bekerja sama dengan pengrajin lokal Indonesia, menjunjung tinggi tanggung jawab sosial dengan



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

remunerasi yang adil. Dengan menggunakan produk Noesa, berarti mengenakan busana berkelanjutan berkualitas tinggi, yang secara langsung mendukung pengembangan dan kelanjutan warisan budaya. Selain itu Noesa juga ingin mengenalkan ikat Flores, studio Noesa terbuka untuk mengadakan acara yang berkaitan dengan seni tradisional. Berharap dapat berbagi melalui produk, sekaligus menciptakan dan melestarikan narasi tekstil tradisional Indonesia.

Produk yang ditawarkan oleh Noesa, mulai dari pakaian dan tekstil, hingga aksesoris fashion seperti topi, tas, dompet, anting, gantungan kunci, cable holder, dan straps. Melihat sedikitnya penggunaan tenun ikat di kalangan generasi sekarang dan pemahaman akan sifat material yang terlihat tebal, Noesa merancang produk yang praktis, fungsional, dan cocok untuk kaum muda modern. Produk pertama Noesa adalah Sangkut, tali kamera. Sampai saat ini, produk ini masih menjadi produk terlaris Noesa.

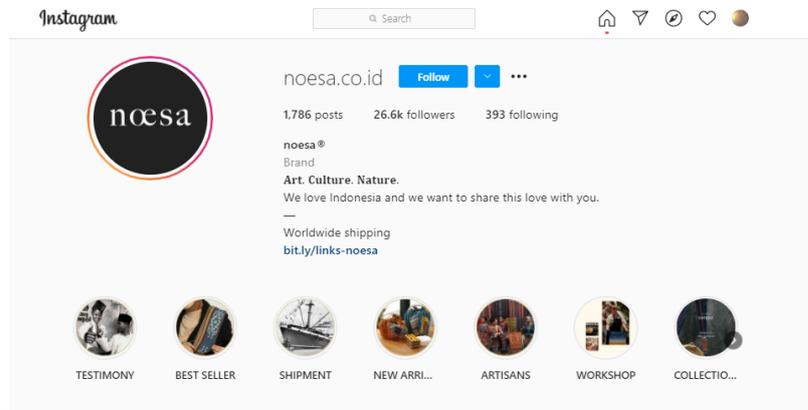
Pada media promosi saat ini Noesa lebih banyak menggunakan media penjualan secara online melalui media sosial dan event online seperti Brightspot dan Semasa Di. Untuk penjualan offline Noesa pernah mengikuti event seperti World Ikat Textiles Symposiums, INA craft, Craft Bangkok, Seek a seek, dan Semasa Di. Noesa memiliki media sosial Instagram dengan nama akun @noesa.co.id, website dengan alamat www.noesa.co.id, dan marketplace Tokopedia, Shopee, Lazada, dan Blibli. Untuk penjualan offline melalui beberapa store di Jakarta yaitu store Noesa di Jalan Cipaku 1 No.1 Petogogan, Dialogue Artspace, Lakon Mal Kelapa Gading 3 (1st Floor), Alun-Alun Indonesia, Grand Indonesia, West Mall, Level 3, dan di Bali yaitu, Asha Boutique, Kado Shop, Green School Shop.





Hak Cipta :

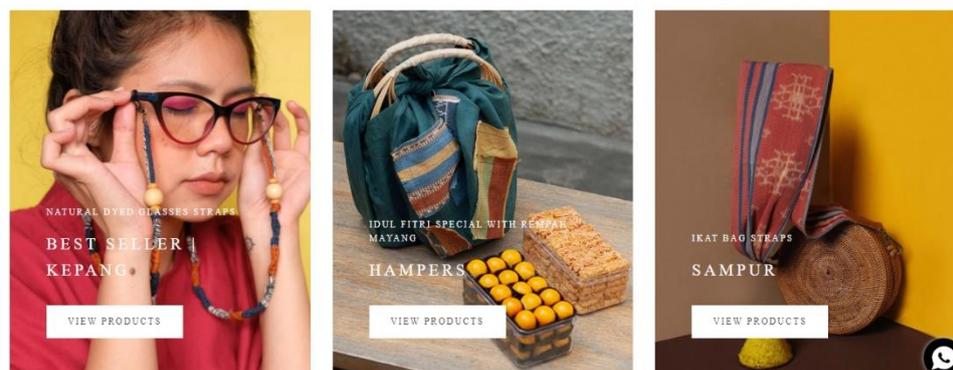
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 3.4 Website dan instagram Noesa
Sumber: noesa.co.id

3.3.2. Product Knowledge

Noesa membuat dan mengkurasi produk berkelanjutan berkualitas tinggi, yang secara langsung mendukung pengembangan dan kelanjutan warisan budaya. Menggunakan pewarna dengan ekstrak tumbuhan, dirancang untuk meminimalkan limbah dan menggunakan bahan berkelanjutan yang akan mempercantik penampilan konsumen.



Gambar 3.5 produk Noesa
Sumber: Noesa.co.id

Produk yang ditawarkan oleh Noesa yaitu mulai dari pakaian dan tekstil, hingga aksesoris *fashion* seperti topi, tas, dompet, anting, gantungan kunci, *cable holder*, dan *straps*. Berkaitan dengan masa pandemi ini, Noesa menghadirkan masker *upcycle* yang terbuat dari sisa-sisa potongan kain tenun. Harga untuk

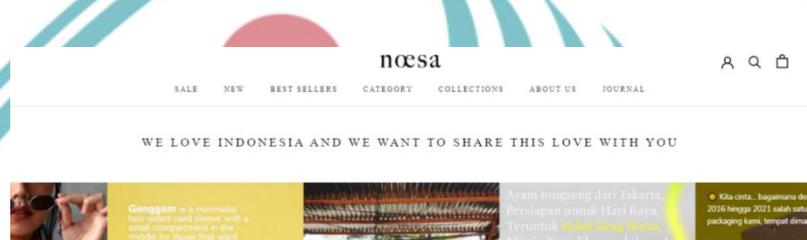


© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

produk Noesa mulai Rp.50.000 – Rp.1.500.000. Harga produk Noesa yang cenderung tidak murah karena pembuatan kain tenun memakan proses cukup lama. Karakter produk dari Noesa yang paling terlihat adalah *casual* etnik yang terlihat dari kualitas *handmade* dan produk yang nyaman untuk dipakai sehari-hari. Jadi dapat disimpulkan bahwa makna *our art, culture and nature* di translasikan menjadi ranah visual pada karakter tenun yang lemes tidak kaku, bertekstur, pola artistik abstrak dari kombinasi warna *earthy tones* seperti biru, merah tanah, coklat, kuning dan putih.



Gambar 3.6 Positioning Noesa
Sumber: noesa.co.id

Positioning *brand* Noesa yaitu memosisikan produknya sebagai produk yang mencintai serta mendukung budaya dan kesenian tradisional Indonesia. Noesa bekerja dengan perajin lokal Indonesia yaitu para perajin Watubo dan menjunjung tinggi tanggung jawab sosial dengan upah yang adil. Penggunaan produk Noesa secara langsung mendukung pengembangan dan kelanjutan warisan budaya sambil juga menciptakan dan melestarikan narasi tekstil tradisional Indonesia. Dengan menerapkan *value brand* "We love indonesia and we want to share this love with you" positioning tersebut dapat dicapai melalui produk-produk yang Noesa buat. Anak muda yang menyukai kebudayaan Indonesia, tinggal di kota besar, dan menghargai keberlanjutan alam, seni, dan budaya merupakan target pasar utama Noesa.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3.3.3. Kompetitor

Berikut brand artisan dengan produk yang sejenis dengan Noesa:

1. Awamaki Peru



Gambar 3.7 Logo Awamaki
Sumber: awamaki.org

Awamaki dibentuk pada awal 2009 untuk mendukung koperasi yang terdiri dari 10 wanita penenun dari Patacancha, komunitas pedesaan Quechua di Andes Peru. Awamaki menciptakan pengaruh yang bertahan lama di pegunungan terpencil Peru dengan membantu asosiasi wanita pedesaan Andes meluncurkan bisnis kecil yang sukses menciptakan produk dan pengalaman otentik berkualitas tinggi. Awamaki berinvestasi pada keterampilan wanita, menghubungkan mereka dengan akses pasar, dan mendukung kepemimpinan mereka sehingga mereka dapat meningkatkan pendapatan dan mengubah komunitas mereka. Berbagai produk Awamaki yaitu tekstil, tas, topi, dompet, dan berbagai aksesoris.

Media yang digunakan awamaki baik untuk penjualan atau memberikan informasi melalui website awamaki.org dan instagram [@awamakiperu](https://www.instagram.com/awamakiperu). Pemasaran produk juga dilakukan melalui lookbook yang bersifat online.



Gambar 3.8 Lookbook Awamaki 2018
Sumber: awamaki.org



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

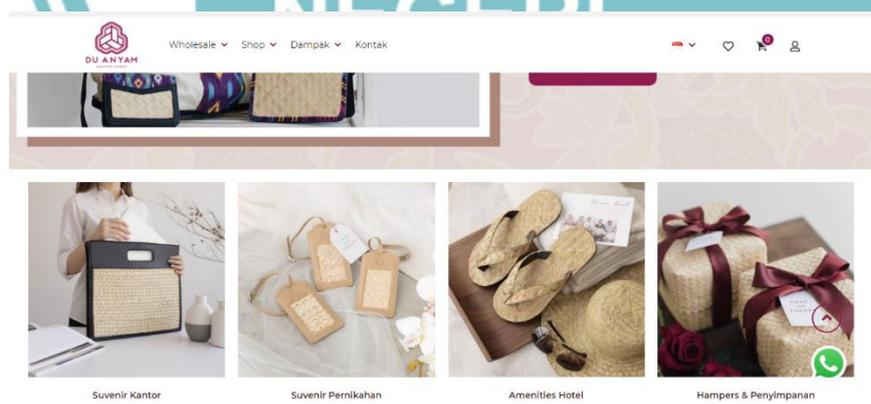
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2. Du Anyam



Gambar 3.9 Logo Du Anyam
Sumber: duanyam.com

Du Anyam menghadirkan koleksi produk anyaman & kerajinan tangan dengan sentuhan otentik. Du Anyam bekerja sama dengan wanita Flores, Nusa Tenggara Timur. Dengan misi pemberdayaan ekonomi dan peningkatan kesehatan bagi perempuan di pedesaan seluruh Indonesia, Du Anyam dibangun di atas nilai para pendirinya yang diwujudkan dalam tiga pilar: memberdayakan perempuan, meningkatkan budaya, dan meningkatkan kesejahteraan. Produk Du Anyam antara lain yaitu berupa tas, pouch, dompet, aksesoris, dan dekorasi rumah seperti keranjang dan bantal. Du Anyam aktif menggunakan media sosial instagram @duanyam dan website duanyam.com untuk memasarkan produknya.



Gambar 3.10 Website Du Anyam
Sumber: duanyam..com



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

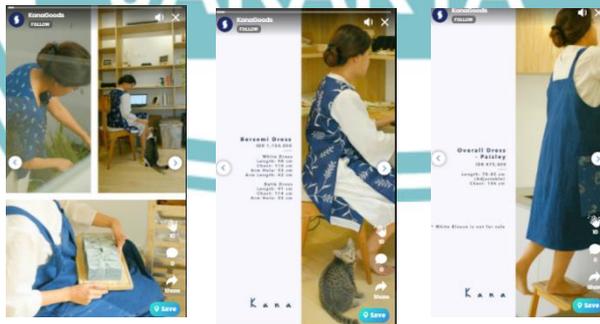
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3. Kana Goods

K a n a

Gambar 3.11 Logo Kana Goods
Sumber: google.com

Kana Goods merupakan brand fashion lokal yang didirikan pada tahun 2013 dengan mengusung konsep mengombinasikan elemen tradisional dan modern. Didirikan oleh Sancaya Rini, Kana Goods cocok bagi konsumen yang menyukai produk fashion berwarna biru tua atau indigo. Produk-produk Kana Goods terdiri dari *blouse*, *dress*, kimono hingga syal. Produk-produknya dikemas secara menarik dengan gaya urban dan sentuhan elektik. Kana Goods juga ikut andil dalam kampanye menjaga lingkungan. Penerapan prinsip ramah lingkungan yang dilakukan oleh Kana Goods terlihat dari teknik celup tradisional yang mereka terapkan. Selain itu pewarna yang digunakan juga berasal dari alam seperti daun rerambutan, daun manga, kayu mahoni hingga kulit rambutan. Material yang digunakan pun termasuk material alami seperti katun, linen, dan rami. Kana Good aktif mempromosikan produk di instagram @kanagoods. Untuk media pemasaran produk Kana Good menggunakan katalog berbentuk digital dalam menampilkan koleksi-koleksi produk.



Gambar 3.12 Katalog Kana Goods
Sumber: Steller.co/kanagoods



3.3.4. Consumer Insight

Consumer insight merupakan pandangan target audiens terhadap perancangan buku motif tenun ikat Sikka. *Consumer insight* didapatkan dengan cara mewawancarai konsumen melalui telepon dengan mengajukan beberapa pertanyaan mengenai buku. Dalam membuat produk, Noesa bekerja sama dengan para penenun komunitas Watubo, yang mana merupakan target utama perancangan buku motif ikat. Berdasarkan wawancara konsumen yang dilakukan kepada target audiens yaitu para penenun Maumere didapatkan beberapa kesimpulan. Para penenun Maumere dalam komunitas Watubo merupakan wanita dan laki-laki (21 wanita dan 4 laki-laki) yang berusia 30-50 tahun. Keadaan yang terjadi untuk mengakses buku tidak mudah, harus pergi ke perpustakaan daerah, rata-rata menyukai buku tentang kain dan motif, biasanya membaca buku saat sore atau malam hari, namun hanya membaca jika ada waktu. Saat melakukan proses ikat untuk motif biasanya melihat contoh dibuku atau sebuah kertas. Panduan motif ikat yang digunakan pada saat ini berupa buku seperti fotokopi yang biasa dijual di pasaran dan beberapa motif juga masih digambar secara manual diatas kertas milimeter blok.

Berdasarkan wawancara yang juga dilakukan dengan Co-Founder Noesa, baiknya buku yang dibuat dengan ukuran besar dan terlihat jelas, mudah dimasukkan ke dalam tas. Dengan tujuan perancangan buku motif yang dapat digunakan penenun untuk sehari-hari yang juga berisi penjelasan singkat mengenai motif agar ketika berjualan kain bisa bercerita tentang bagian intinya saja. Maka dapat disimpulkan bahwa dalam perancangan buku motif tenun ikat Sikka dibutuhkan desain yang menyesuaikan target audiens, gaya desain yang berpeluang besar untuk digunakan adalah gaya desain simple yang mudah dimengerti oleh penenun dan informatif.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3.3.5. Target Market

Berikut merupakan data target audiens mengenai Perancangan buku motif tenun ikat Sikka.

1. Geografis : Desa Watublapi, Kabupaten Sikka, Provinsi Nusa Tenggara Timur, Indonesia.
2. Demografi : Wanita, status single dan menikah.
3. Usia : 30-50 tahun
4. Pekerjaan : Penenun
5. Psikografi : berbudaya, dekat dengan alam, dan kemampuan baca dan tulis tidak sama dengan orang-orang di Ibukota karena tingkat pendidikan.
6. Segmentasi : B
7. Behavior : Gotong royong

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3.3.6. SWOT

Metode yang digunakan dalam menganalisis adalah dengan menggunakan SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat). Berikut adalah penjabaran SWOT berdasarkan data dan fakta yang dimiliki Noesa.

Tabel 3.1 SWOT

Strength	<ul style="list-style-type: none"> • Noesa memiliki karakter brand yaitu seni, alam, dan budaya yang teraplikasi dengan konsisten pada produk-produknya. • Semua produk Noesa dibuat menggunakan bahan-bahan yang berkualitas tinggi dan ramah lingkungan yang didesain khusus untuk meminimalisasi limbah. • Noesa membuat produk dari pola tradisional dan menghadirkannya dalam kombinasi warna baru, serta menciptakan produk yang akan menambah tampilan unik untuk para pelanggannya. • Memiliki banyak media penjualan yang dapat dipilih oleh pelanggan.
Weakness	<ul style="list-style-type: none"> • Proses pembuatan kain tenun yang memakan waktu menjadi faktor harga kain menjadi mahal • Para penenun di Sikka belum membuat arsip jelas tentang motif yang mereka gunakan pada kain adat yang mereka buat. Pencatatan menjadi penting untuk keberlanjutan tradisi juga keberadaan makna tiap motifnya menjadi jelas.
Opportunity	<ul style="list-style-type: none"> • Noesa membuka kesempatan untuk berkolaborasi di berbagai kegiatan yang bertujuan untuk melestarikan seni dan budaya Indonesia. • Noesa bekerja dengan perajin lokal Indonesia yaitu para perajin Watubo dan menjunjung tinggi tanggung jawab sosial dengan upah yang adil. • Penggunaan produk Noesa secara langsung mendukung pengembangan dan kelanjutan warisan budaya sambil juga menciptakan dan melestarikan narasi tekstil tradisional Indonesia.
Threat	<ul style="list-style-type: none"> • Masyarakat yang belum menghargai sebuah proses pembuatan kain tenun • Persaingan yang luas pada industri tekstil.

Sumber: Data yang diolah



3.3.7. Analisis SWOT

Metode selanjutnya adalah menganalisis menggunakan tabel matriks secara silang dari SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat) Noesa.

Tabel 3.2 Analisis SWOT

	Strength	Weakness
Opportunity	<ul style="list-style-type: none"> Menerapkan identitas visual karakter brand Noesa yaitu seni, alam, dan budaya Menampilkan pola tradisional dan menghadirkannya kombinasi warna yang sesuai dengan <i>brand image</i> Noesa 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat buku arsip mengenai motif penenun Sikka untuk keberlanjutan tradisi juga keberadaan makna tiap motifnya menjadi jelas. Membuat desain buku yang menarik, informatif, dan secara fungsi bisa dibaca dengan mudah oleh target audience yaitu para penenun Maumere
Threat	<ul style="list-style-type: none"> Menampilkan hasil ikat motif tenun pada produk dengan jelas dan detail akan memperlihatkan tampilan unik. Mengkomunikasikan keunikan produk Noesa secara optimal melalui foto produk. 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat buku arsip motif untuk melestarikan narasi tekstil tradisional Indonesia. Perancangan buku yang bisa memberikan efek lebih menghargai warisan budaya.

Sumber: Data yang diolah

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Analisis SWOT ini menghasilkan hal-hal yang berguna bagi Noesa untuk menemukan solusi. Solusi ini berguna untuk brand Noesa dan penulis untuk merancang buku motif tenun ikat Sikka, yakni:

1. Membuat buku mengenai motif tenun ikat Sikka untuk keberlanjutan tradisi juga keberadaan makna tiap motifnya menjadi jelas serta untuk melestarikan narasi tekstil tradisional Indonesia.
2. Membuat buku yang sesuai dengan karakter brand yaitu seni, alam dan budaya.
3. Menerapkan identitas visual pada buku, seperti pada penggunaan tone warna, tipografi, layout dan elemen desain lainnya.
4. Membuat buku yang informatif, menarik, dan terlihat profesional.
5. Menggunakan foto yang berkualitas baik, agar brand terlihat profesional.
6. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti untuk penun Maumere.

Kesimpulan solusi yang didapat dari hasil analisis SWOT ini adalah merancang buku motif tenun ikat Sikka yang sesuai dengan karakter brand yaitu seni, alam, budaya dengan menerapkan identitas visual Noesa. Buku dibuat informatif agar mudah dimengerti untuk penun agar bisa menceritakan tradisinya dengan baik dan menambah kelanjutan referensi dalam pengembangan produk Noesa.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3.4. Arahan Kreatif

Tahapan ini berisi tentang arahan kreatif yang disusun berdasarkan hasil analisis data dan fakta. Arahan kreatif berguna sebagai acuan dasar untuk memecahkan masalah dan merencanakan solusi desain. berdasarkan dari data wawancara klien dan wawancara konsumen, maka desain buku motif tenun ikat Sikka harus bisa mewakili citra Noesa.

Tabel 3.3 Arahan kreatif

<p>Project Background</p> <p>(berisi permasalahan utama yang melatarbelakangi diperlukannya solusi desain)</p> <p>Noesa adalah brand lokal kriya yang berpaku pada tiga topik utama, yaitu alam, seni, dan budaya. Produk yang dihadirkan berupa tenun ikat yang merupakan salah satu warisan budaya Indonesia. Tenun ikat yang diproduksi ini berasal dari kelompok tenun (22 penenun) Watubo di Maumere, Flores, Nusa Tenggara Timur.</p> <p>Para penenun belum membuat catatan jelas tentang motif yang mereka gunakan pada kain adat yang mereka buat. Biasanya yang terjadi adalah tradisi lisan yang turun menurun. Keadaan sekarang, para penenun muda cenderung eksplorasi dengan motif yang sudah diturunkan oleh keluarganya karena proses melihat dan meniru. Ada juga yang mengikat motif tanpa tau makna dari motif tersebut. Namun jika konteksnya ingin memperkenalkan budaya, ada baiknya sebagai penenun bisa menceritakan tradisinya dengan baik. Maka dari itu perancangan buku motif tenun ikat Sikka menjadi penting untuk keberlanjutan tradisi juga keberadaan makna tiap motifnya menjadi jelas.</p>
<p>Product Knowledge</p> <p>(berisi tentang analisis produk yang menjadi subjek utama pembuatan desain)</p> <p>Noesa membuat dan mengkurasi produk berkelanjutan berkualitas tinggi, yang secara langsung mendukung pengembangan dan kelanjutan warisan budaya. Menggunakan pewarna dengan ekstrak tumbuhan, dirancang untuk meminimalkan limbah dan menggunakan bahan berkelanjutan yang akan mempercantik penampilan konsumen.</p> <p>Produk yang ditawarkan oleh Noesa yaitu mulai dari pakaian dan tekstil, hingga aksesoris <i>fashion</i> seperti topi, tas, dompet, anting, gantungan kunci, <i>cabl holder</i>, dan <i>straps</i>. Berkaitan dengan masa pandemi ini, Noesa menghadirkan masker <i>upcycle</i> yang terbuat dari sisa-sisa potongan kain tenun. Harga untuk produk Noesa mulai Rp.50.000 – Rp.1.500.000. Harga produk Noesa yang cenderung tidak murah karena pembuatan kain tenun memakan proses cukup lama.</p>
<p>Competitor Information</p> <p>(berisi tentang informasi kompetitor)</p> <p>Awamaki Peru, Du Anyam, dan Kana Goods</p>
<p>Objectives</p> <p>(berisi tujuan dari pembuatan desain)</p> <p>Tujuan perancangan buku motif tenun ikat Sikka yaitu sebagai panduan bagi para penenun untuk mengikat motif-motif asli Maumere, juga untuk keberlangsungan pengetahuan sejarah dan kemampuan bercerita baik melalui motif atau pun lisan. Buku ini harus bisa digunakan sehari-hari oleh penenun ketika mengikat motif</p>



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

<p>Target Audience (berisi tentang profil audiens yang menjadi target pembuatan desain)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geografis : Desa Watublapi, Kabupaten Sikka, Provinsi Nusa Tenggara Timur, Indonesia. • Demografi: Wanita, status single dan menikah. • Usia : 30-50 tahun • Pekerjaan : Penenun <p>Psikografi : berbudaya, dekat dengan alam dan kemampuan baca dan tulis tidak sama dengan orang-orang di Ibukota karena tingkat pendidikan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Segmentasi : B • Behavior : Gotong royong
<p>Positioning (Citra brand)</p> <p>Positioning <i>brand</i> Noesa yaitu memosisikan produknya sebagai produk yang mencintai serta mendukung budaya dan kesenian tradisional Indonesia. "We love indonesia and we want to share this love with you" merupakan <i>tagline brand</i> Noesa.</p>
<p>Mandatory Elements (berisi tentang elemen-elemen yang harus ada dalam desain menurut klien)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Logo Noesa • Warna hitam, putih dan biru <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p># 000000</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p># FFFFFFFF</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p># 457A8F</p> </div> </div>
<p>Key Message (berisi pesan utama yang ingin disampaikan)</p> <p>Pencatatan motif tenun ikat Sikka penting untuk keberlanjutan budaya dan narasi tekstil Indonesia.</p>
<p>Design Tone and Manner (berisi tema dan gaya desain yang akan dibuat)</p> <p>Modern, etnik sikka</p>
<p>Media Detail (berisi jenis media desain yang akan dibuat)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Project : Buku arsip ikat penenun Maumere • Ukuran buku : 21 cm x 27 cm (portrait) • Material buku : Matt Paper • Jilid: Spiral • Konten : Pola jelas motif ikat sikka dan arti tiap motif yang ada • Media turunan : Pembatas buku, totebag, dan e money

Sumber: Data yang diolah



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

Pada bab ini akan membahas mengenai visualisasi konsep dan eksekusi desain perancangan buku motif tenun ikat Sikka, visualisasi konsep berisi mindmapping, moodboard, kemudian pada eksekusi desain berupa sketsa kasar, digitalisasi, final artwork, testing, modelling, pengembangan desain dan sampai tahap produksi.

4.1. Konsep Visual

Konsep visual yang dibuat mengacu pada key message dari arahan kreatif yang ada. Pada tahap ini pencarian ide dilakukan menggunakan metode mindmapping dan moodboard metode ini mempermudah dalam proses perancangan buku. Sehingga perancangan buku ini memiliki konsep visual yang sesuai dengan karakter brand Noesa yakni modern dan berbudaya, dan *tone and manner brand* serta insight dari *target audience* yang mana adalah para penun yaitu desain buku informatif dan mudah untuk dibaca. Maka konsep visual perancangan buku ini adalah modern, etnik Sikka, dan informatif.

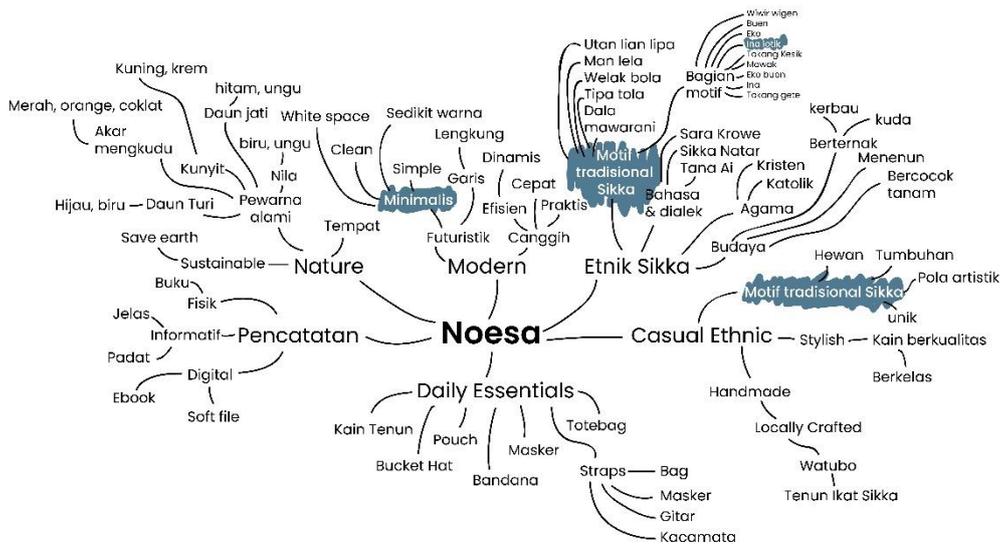
4.1.1. Mindmap

Mindmapping adalah sebuah metode atau cara untuk mengembangkan ide atau gagasan dengan menangkap berbagai pikiran, memperoleh informasi dan ide-ide baru. Berdasarkan arahan kreatif, pada key message "Pencatatan motif tenun ikat Sikka penting untuk keberlangsungan budaya" memiliki kata-kata yang dapat dikembangkan menjadi visual guidance untuk membuat buku , yaitu modern, etnik Sikka dan informatif. Selanjutnya konsep dapat dipahami melalui gambar mindmapping di bawah ini.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 4.1 Mindmapping
Sumber: Data yang diolah

Setelah proses mindmapping kemudian dapat dipilih keyword, pemilihan kata ini berdasarkan pada kata yang paling relevan dengan key message. Berikut adalah rincian keyword.

Modern : minimalis, white space, clean design, sedikit warna

Etnik Sikka : menggunakan motif tradisional Sikka yaitu Ina lotik yang merupakan bagian pola motif kecil.

Informatif : Jelas dan padat

4.1.2. Moodboard

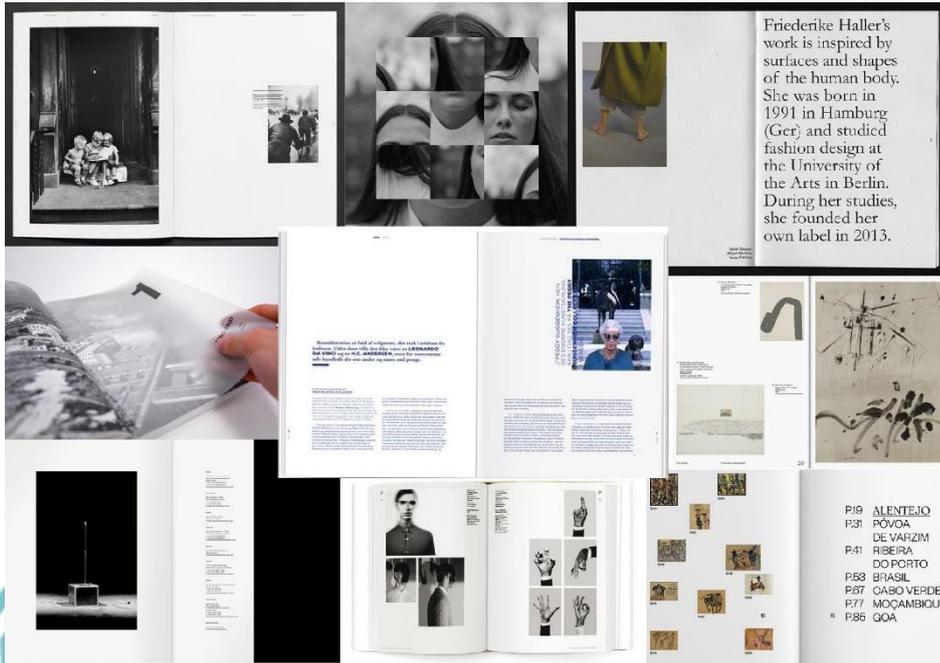
Dari hasil mindmapping terdapat keyword-keyword yang berguna untuk memvisualisasikan ke dalam bentuk sebuah mood yang ingin dibangun pada desain. Moodboard merupakan susunan gambar-gambar referensi berbentuk kolase yang digunakan sebagai acuan atau pedoman untuk memvisualisasikan desain yang ingin dibuat. Berikut adalah moodboard layout dan moodboard elemen visual layout.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 4.2 Moodboard layout
Sumber: Pinterest



Gambar 4.3 Moodboard Elemen visual
Sumber: Noesa.co.id



Hak Cipta :

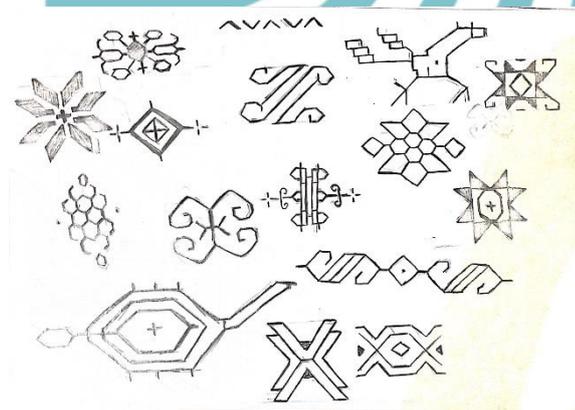
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4.2. Proses Desain

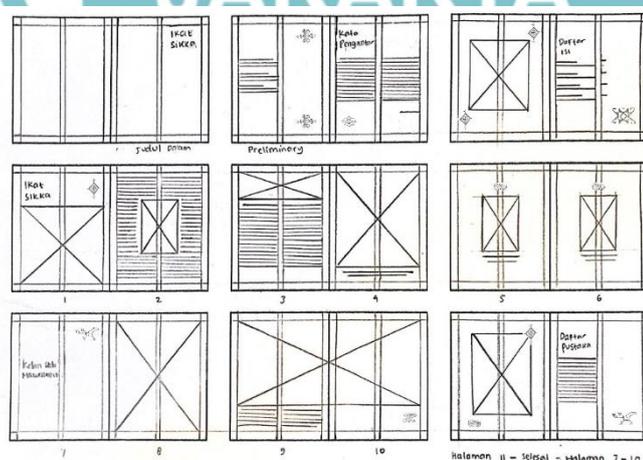
Berikut adalah proses desain pada perancangan buku motif tenun ikat Sikka.

4.2.1. Sketsa

Sketsa adalah tahapan pertama dalam mengeksekusi desain. Sketsa merupakan goresan awal yang sederhana dan tanpa warna, sketsa tidak begitu menerapkan gambar yang detail. Key visual yang telah ditemukan pada proses mindmap dan moodboard diolah dalam sketsa, semua sketsa ini mengacu pada konsep yaitu modern dan etnik Sikka. Sebelum membuat sketsa layout penulis membuat sketsa elemen pendukung yang akan menjadi elemen grafis yang merupakan bagian dari identitas buku. Tahapan selanjutnya membuat sketsa buku motif tenun ikat Sikka yang berisi tata letak, elemen dan teks.



Gambar 4.4 Sketsa elemen grafis
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 4.5 Sketsa kasar tema minimalis & motif ina lotik geometri
Sumber: Dokumen Pribadi

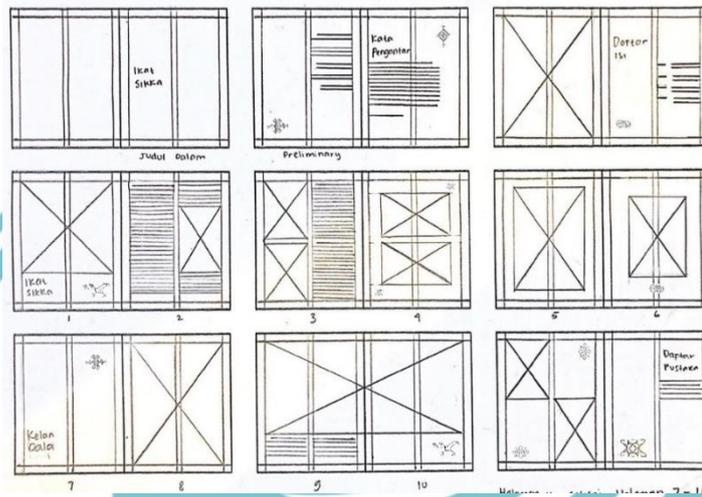


© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

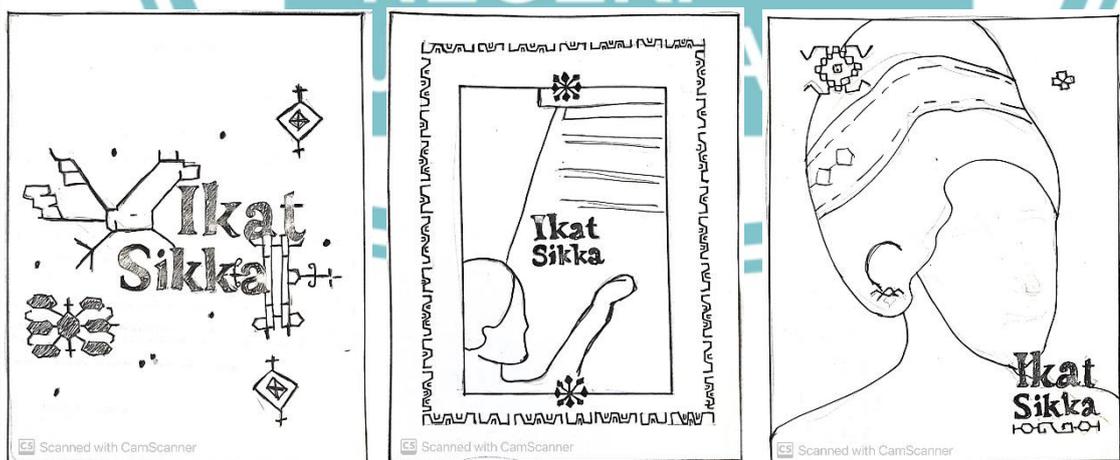
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Pada sketsa pertama bertema minimalis dan motif ina lotik Sikka ditata dengan menggunakan *two column grid* dengan elemen visual yakni bentuk motif ina lotik dari tenun ikat Sikka. Elemen grafis menggunakan bentuk geometri yaitu lingkaran kecil yang membentuk motif ina lotik sikka.



Gambar 4.6 Sketsa kasar tema clean dan motif ina lotik line art
Sumber: Dokumen Pribadi

Kemudian sketsa kedua bertema clean dan line art etnik sikka, masih menggunakan grid yang sama namun berbeda dalam hal tata letak dan penataan elemen teks serta elemen grafis yang lebih variatif. Tahapan selanjutnya membuat beberapa sketsa kasar untuk cover buku.



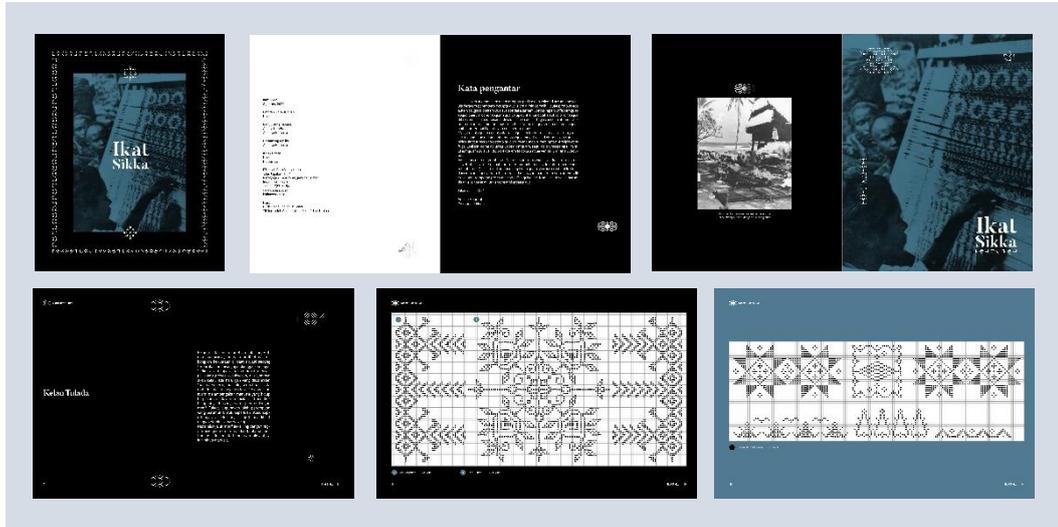
Gambar 4.7 Sketsa cover
Sumber: Dokumen Pribadi



4.2.2. Desain Komprehensif

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



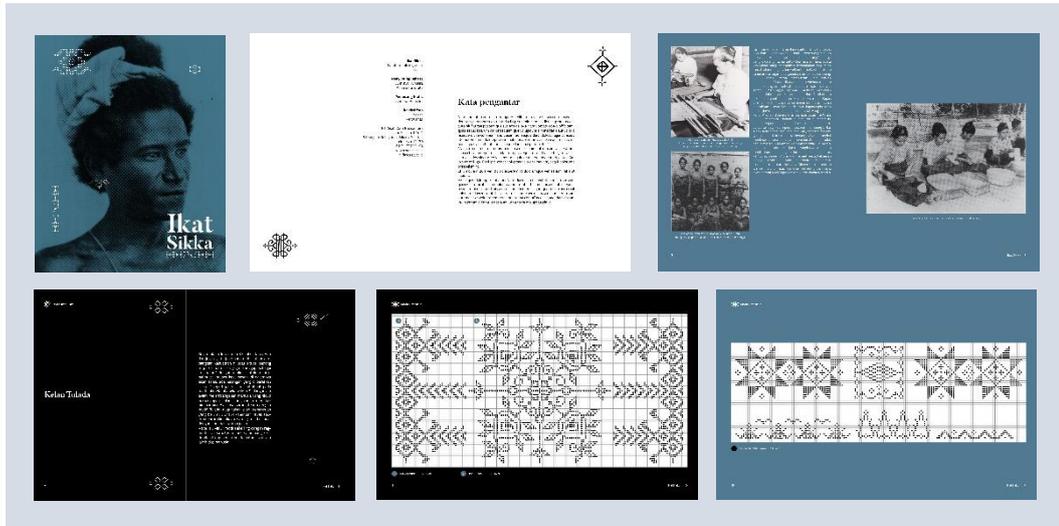
Gambar 4.8 Desain komprehensif 1
Sumber: Dokumen Pribadi

Pada tahapan ini adalah membuat desain digital dari gambaran sketsa yang sudah dibuat sebelumnya. Pada desain komprehensif yang pertama dibuat dengan konsep minimalis dan etnik Sikka. Desain komprehensif pertama menggunakan two column grid karena cocok untuk penggunaan teks yang sedikit. Kemudian menggunakan elemen grafis motif ina lotik dengan style blue print. Warna yang digunakan yaitu hitam, putih, dan biru sesuai dengan *mandatory element*. *Headlines* menggunakan jenis huruf serif yang memiliki karakter yang kuat dan stabil, sedangkan pada bodytext menggunakan jenis huruf sans serif dengan kesan modern dan efisien. Penataan elemen teks dan gambar diatur seminimal mungkin agar menampilkan visual sesuai konsep minimalis. Pada desain komprehensif pertama juga menerapkan prinsip-prinsip layout diantaranya, sequence (urutan) alur baca yang digunakan pada buku ini adalah dari kiri ke kanan, emphasis (penekanan) pada desain lebih menekankan tone warna dan gambar pada konten.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 4.9 Desain komprehensif 2
Sumber: Dokumen Pribadi

Pada desain komprehensif kedua menggunakan konsep clean dan motif inlotik Sikka dengan gaya line art, masih menggunakan warna dan grid yang sama yaitu two column grid agar memudahkan pembaca membaca teks yang sedikit. Pada elemen grafis menggunakan gaya line art, pada layout penerapan prinsip balance (keseimbangan) ada disisi kedua layout memiliki komposisi yang sama walaupun tidak simetris, Unity (kesatuan) baik warna, ilustrasi dan foto yang diterapkan memiliki kesatuan dengan yang lainnya.

4.2.3. Desain Terpilih

Desain yang sesuai dan paling relevan dengan key message, key visual dan berdasarkan warna, font, elemen visual, layout, adalah desain komprehensif pertama dengan tema minimalis dan etnik Sikka. Desain buku terpilih berukuran 21,5 cm x 27 cm dengan orientasi *portrait*. Ukuran dibuat sesuai dengan kebutuhan penenun yaitu cukup besar agar mudah dilihat ketika sedang mengikat motif. *Hardcover* dengan isi kertas mattepaper. Buku ini berisi 141 halaman dengan konsep minimalis dan etnik motif Sikka sebagai elemen visual.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 4.10 Desain terpilih
Sumber: Dokumen Pribadi

Isi buku dibagi menjadi tiga bagian yaitu, ikat sikka, motif ikat sikka, dan tenun ikat sikka. Pada bagian ikat sikka berisi pendahuluan mengenai apa itu ikat sikka dan sekilas sejarah mengenai tenun ikat sikka. Pada bagian motif ikat sikka berisi macam-macam motif tenun ikat sikka dalam bentuk blueprint yang merupakan sebuah acuan penenun ketika mengikat motif dan juga menampilkan arti dari masing-masing motif yang memiliki makna tersendiri. Pada bagian akhir yaitu tenun ikat sikka berisi kumpulan foto kain-kain tenun ikat sikka yang dibuat oleh para penenun yang merupakan bagian dari komunitas watubo. Penggunaan warna sesuai dengan design tone and manner yaitu hitam, putih, dan biru memiliki



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

arti masing-masing, biru memberi kesan tenang dan dapat dipercaya, warna hitam disini menampilkan kestabilan dan kekuatan akan budaya yang telah terjadi selama turun-temurun, dan warna putih menampilkan kesan sederhana. penggunaan tiga warna menambah kesan minimalis dengan penggunaan warna yang sedikit.



Gambar 4.12 Typeface terpilih
Sumber: Dokumen Pribadi

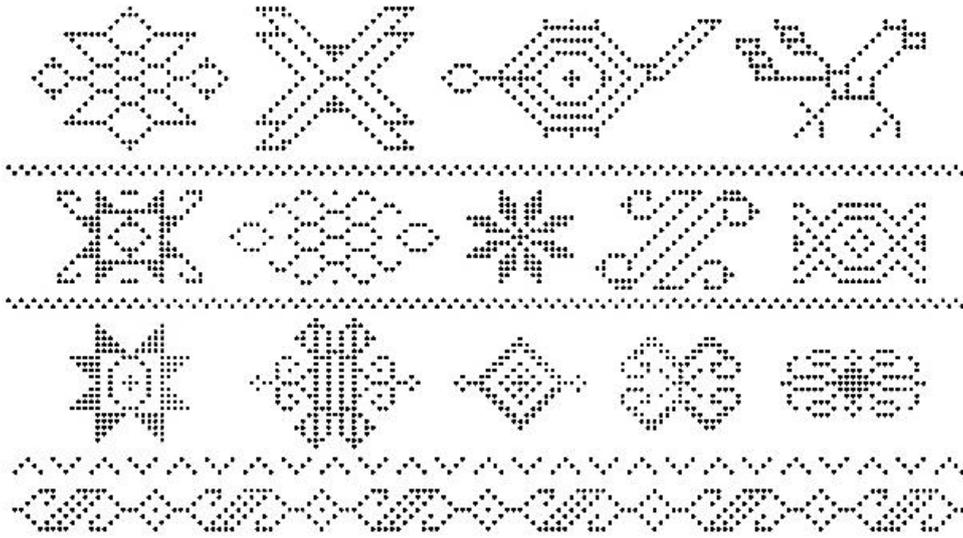
Typeface yang digunakan sebagai headlines adalah tipografi jenis serif yaitu butler. *Typeface* butler menampilkan kesan kuat, stabil dan sedikit modernisme ke dalam font serif dengan tingkat keterbacaan *font* yang tinggi. Pada *body text*



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

typeface yang digunakan adalah titilium, yaitu jenis *typeface* sans serif. Titilium menampilkan visual huruf yang *clean*, mudah dibaca, efisien dan modern.



Gambar 4.13 Elemen visual
Sumber: Dokumen Pribadi

Elemen visual yang digunakan adalah *blueprint* motif ikat Sikka menampilkan visual etnik pada *layout* menambahkan kesan tradisional namun tetap terlihat modern. Penataan *layout* menggunakan *two grid column* digunakan karena penggunaan teks yang sedikit, selain itu agar buku tetap terlihat modern dan dinamis, diterapkan juga prinsip-prinsip layout yakni, *sequence* (urutan) alur baca yang digunakan adalah dari arah kiri ke kanan, *emphasis* (penekanan) ukuran *headline* lebih besar sehingga pembaca dapat melihat objek yang lebih penting, foto dibuat lebih kontras dibandingkan elemen visual agar fokus, *balance* (keseimbangan) sisi kedua layout memiliki komposisi yang sama walaupun tidak simetris, *Unity* (kesatuan) baik warna, elemen visual dan foto yang diterapkan memiliki kesatuan dengan desain lainnya. Berikut adalah bentuk hasil desain yang telah dicetak.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 4.14 Hasil desain cetak buku
Sumber: Dokumen Pribadi



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4.3. Media Pendukung

Setelah mendapatkan desain terpilih untuk buku motif tenun ikat Sikka selanjutnya desain tersebut diimplementasikan pada beberapa media pendukung seperti pembatas buku, desain *emoney*, dan *totebag*. Media pendukung ini dapat berguna sebagai alat untuk memperkenalkan dan mempromosikan brand Noesa kepada calon pembeli. Berikut adalah penerapan desain pada media pendukung. Pembatas buku dibuat sebagai media pendukung karena jumlah halaman yang cukup banyak, maka dari itu pembatas buku berguna sebagai penanda batas bacaan ketika menggunakan buku.



Gambar 4.15 Mockup pembatas buku
Sumber: Dokumen Pribadi

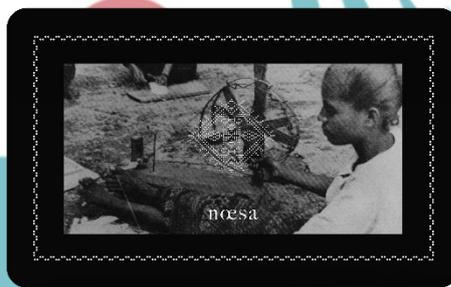
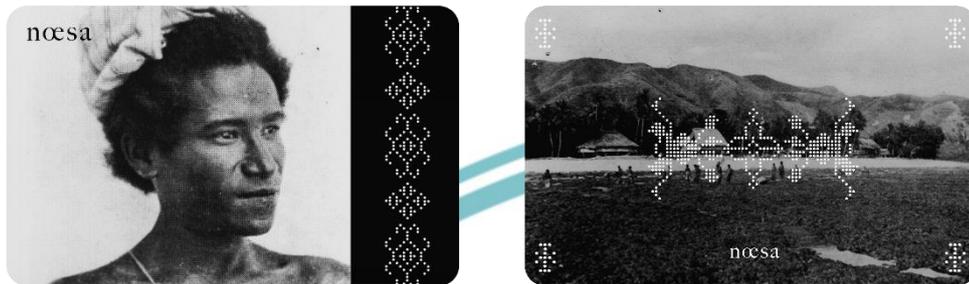
Media pendukung *totebag* dan *emoney* dibuat dengan melihat kebutuhan konsumen saat ini yang sudah banyak menggunakan sesuatu yang mendukung lingkungan bersifat *sustainable* dan melakukan pembayaran *cashless*, memberikan peluang pada *brand* untuk memproduksi *artwork* yang memiliki nilai jual.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 4.16 Mockup e money
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 4.17 Mockup totebag
Sumber: Dokumen Pribadi



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4.4. Pertimbangan Produksi

Pada bagian pertimbangan produksi berisi mengenai detail material yang akan digunakan untuk memproduksi buku motif tenun ikat Sikka dan media pendukung, karena pemilihan material penting dan memiliki fungsi tersendiri. Berikut merupakan pertimbangan produksi.

1. Buku Motif Tenun Ikat Sikka

Buku berbentuk persegi Panjang dengan format *portrait* yang berukuran 21,5 cm x 27 cm. Material yang akan digunakan yaitu, *hardcover* dilaminasi *doff*, cover dengan cetakan laminasi *doff* memiliki kesan gambar yang mendalam namun berkualitas tinggi, selain itu dengan laminasi hasil cetak bisa bertahan lebih lama dan tidak mudah kotor. Kemudian pada isi buku jenis kertas yang digunakan adalah *matte paper* 120 gsm. Jenis kertas *matte paper* memiliki tekstur yang halus dan licin sehingga cocok digunakan untuk isi buku yang didominasi gambar. Teknik cetak yang digunakan yaitu *digital printing* karena buku tidak diproduksi secara banyak, maka dari itu teknik cetak ini lebih sesuai karena biaya yang dikeluarkan tidak banyak dengan kualitas cetakan yang baik. Tahapan *finishing* menggunakan *spiral binding* menyesuaikan fungsi buku yang akan dipakai ketika sedang menenun yang mengharuskan buku bisa tetap terbuka pada kedua sisi halamannya tanpa perlu dipegang, maka *spiral binding* menjadi pilihan yang tepat.

2. Pembatas Buku

Pembatas buku berbentuk persegi panjang dengan ukuran 4cm x 13 cm menggunakan kertas *art carton* 210 gsm. Ketebalan kertas membuat cetakan tidak menembus ke bagian belakang kertas, sehingga bisa dicetak bolak-balik.

3. *E money*

Saat ini uang elektronik atau *e money* adalah salah satu benda yang sering dibawa ketika bepergian karena penggunaannya yang lebih praktis dan modern. Desain *e money* yang bermacam-macam pun bermunculan, maka dari itu Noesa mengambil peluang dengan membuat desain *e money*. *E money* berukuran persegi panjang dengan ukuran 8,5 cm x 5,5 cm. Desain *e money* dicetak pada satu sisi, dicetak dengan teknik digital printing.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4. *Totebag*

Totebag pada dasarnya adalah tas klasik Amerika yang cenderung dipakai untuk membawa apa saja, dengan desain yang sederhana dan lebih difokuskan pada usability. Material yang *totebag* yang akan digunakan yaitu bahan kain kanvas. Kain ini menggunakan tenunan polos yang membuatnya kokoh, kuat dan awet. Ukuran *totebag* adalah 33 cm x 13 cm x 33 cm, penutup *totebag* menggunakan kancing magnet.

