PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL ILUSTRASI BUKU POP-UP: SEJARAH BANGUNAN KOTA LAMA SEMARANG

PROYEK STUDI

Disusun dalam Rangka Menyelesaikan Studi Strata 1

Untuk Mencapai Gelar Sarjana Seni Rupa

Pada Jurusan Seni Rupa

Disusun Oleh :

Nama : Prinada Nusa Aji

Nim : 2450405003

Prodi Studi : Seni Rupa

Jurusan : Seni Rupa

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2011

LEMBAR PENGESAHAN

Proyek studi ini dipertanggungjawabkan di hadapan sidang panitia ujian proyek studi Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Hari :

Tanggal:

Panitia Ujian

Ketua

Drs. Dewa Made K.D, M.Pd.
NIP. 195111181984031001

Sekretaris

Drs. Purwanto, M.Pd.
NIP. 195901011981031003

Penguji 1

Drs. Dwi Budi Harto, M.Sn.
NIP. 196704251992031003

Penguji II/Pembimbing II

Drs. Ruswondho
NIP. 195812081986011001

Penguji III/Pembimbing I

Drs. Syakir, M.Sn.
NIP. 196505131993031003

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas berkat rahmat serta hidayah-Nya, sehingga Laporan Proyek Studi dengan judul ***"Perancangan Komunikasi Visual Ilustrasi Buku Pop-Up: Sejarah Bangunan Kota Lama Semarang"*** ini dapat diselesaikan dengan baik.

Laporan proyek studi ini merupakan pertanggungjawaban tertulis terhadap penciptaan karya desain buku ilustrasi Pop-Up yang mengambil tema "Sejarah Bangunan Kota Lama Semarag" dalam rangka mengakhiri studi Strata I jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan laporan Proyek Studi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik serta saran yang bersifat membangun sangat diharapkan dari pengamat seni dan masyarakat pada umumnya, untuk dapat memperbaiki kualitas karya seni penulis di masa yang akan datang.

Laporan proyek studi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak yang telah dengan tulus ikhlas memberikan bantuan, oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang Prof. Dr. H. Soedjono Sastroatmojo, M.Si. Yang telah memberikan kesempatan membuat Proyek Studi.
2. Prof. Dr. Rustono, M.Hum. Selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, yang memberikan izin membuat Proyek Studi.

3. Drs. Syafii, M. Pd. Selaku Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, yang telah membantu kelancaran administrasi dalam penyelesaian laporan Proyek Studi ini.
4. Drs. Syakir, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang berkenan membimbing dan memberikan pengarahan hingga laporan ini terselesaikan.
5. Drs. Ruswondho, selaku Dosen Pembimbing II yang berkenan membimbing dan memberikan pengarahan hingga laporan ini terselesaikan.
6. Drs. Dwi Budi Harto, M.Sn, selaku Penguji I dan dosen DKV, yang berkenan membimbing dan memberikan pengarahan hingga laporan ini terselesaikan.
7. Drs. Purwanto, M. Pd., selaku dosen wali yang selalu memberikan *support.*
8. Bapak dan ibu dosen yang telah membuat penulis mengerti seni rupa.
9. Penyemangatku, bundaku Suispriyanti, S.Sos dan Almarhum ayahku Drs. Soetadji Edhi Mustofa, yang telah membesarkan dan mendidik saya yang nakal ini dengan penuh kesabaran dan cinta.
10. Kedua kakak kandungku, Prima Nusadha, ST dan Prananing Nusadhani, ST yang telah memberikan semangat dalam pembuatan proyek studi akhir ini.
11. Sahabat terbaikku Moch. Reza Kurniawan, Ika Kurnia Putri, dan Difkri Prasetyaangga, yang telah memberikan semangat dalam penyelesaian proyek studi akhir ini.
12. Rizqi Firdausi, yang selalu menginspirasi semangat hidupku.
13. Teman-temanku chating, Muhammad Ikhlasul Amal, Khaliza Cita Kresnanda, Adelaide Gadis Gladys Putri Dinanta, Adelia Kinara Kinarnia Putri Dinanta, Nindita Nareswari, Zwitsy Permatasari, Dianing Ratna Wijayani, Primada

Qurrota Ayun, yang telah menemaniku ketika aku bosan mengerjakan proyek studi akhir ini.

14. Bayu Maulana, Denas Pamungkas, Mas Cengkir, bos Edi yang sudah jauh-jauh "nge-pit" untuk melihat pameran proyek studi akhirku ini.
15. Anak-anak KOPIKITA, mas Babe, mas Adam, mas Mamat, mas Eka, mas Usman, yang sudah susah payah ngengkolin coklat panas untuk teman lemburku.
16. Anak-anak Songo Organizer, Mochammad Wisnu Pramana, ST., Mas Ganza, Mas Pay, Mas Tosa, yang telah membantu dalam mendekorasi pameran proyek studi akhir ini.
17. Teman-temanku, anak – anak MIRACLE Campaign Organizer, Mas Yus, Mas Empienk, Mas Harto, Mas Yudhi, Mas Judas, anak-anak Gank Brown, Sinyo, Wakijoe, Cepot, Tape, Kacunk, dan Gopeng dan Gentong dan masih banyak lagi yang tidak dapat disebut satu persatu, terutama untuk semua teman-teman Seni Rupa angkatan 2005, *keep fighting to get succes.*

Penulis menyadari bahwa dengan keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang penulis miliki, dalam penyajian laporan Proyek Studi ini masih terdapat kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna penyempurnaan laporan ini.

Akhirnya penulis berharap, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis ataupun pihak yang memerlukannya.

Semarang, Februari 2011

Penulis

SARI

Prinada Nusa Aji. 2011. Perancangan Komunikasi Visual Ilustrasi Buku Pop-Up: Sejarah Bangunan Kota Lama Semarang. Proyek Studi. Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan seni. Universitas Negeri Semarang.
Pembimbing I: Drs. Syakir, M.Sn., pembimbing II: Drs. Ruswondho

Sebuah ungkapan terhadap sejarah bangunan kota lama Semarang, maka tugas akhir karya desain komunikasi visual ini diwujudkan. Dalam mengungkapkan ide, saya mengacu pada satu permasalahan tentang sejarah bangunan kota lama semarang di Semarang, beserta para pelaku di dalamnya. Bertolak dari hal tersebut maka tugas akhir karya DKV ini berjudul ***"Perancangan Komunikasi Visual Ilustrasi Buku Pop-Up: Sejarah Bangunan Kota Lama Semarang".***

Selain sebagai bagian dari seni, DKV merupakan media menarik yang berfungsi sebagai alat penyampai pesan, dan catatan visual menarik perjalanan sejarah kota lama Semarang. Sedangkan pemvisualisasiannya, penulis mengilustrasikan sejarah bangunan-bangunan kuno kota lama Semarang beserta para pelakunya. Melalui ide atau gagasan serta imajinasi, saya terjemahkan ke dalam karya visual.

Media yang digunakan dalam proses penciptaan karya ini yaitu alat tulis pensil, penghapus, penggaris, jangka, drawing pen black, serta spidol, kamera digital SLR (Single Lens Reflect), komputer jinjing atau Notebook dengan Software yang digunakan adalah Adobe Photoshop CS3, serta CorelDRAW X4, pendukung tambahan yaitu *Scanner*, *mouse graphic*, *mouse pen,* kertas *Ivory* 190 – 230 gram, bahan perekat yaitu lem *styrofoam*, lem s*pray*, media internet. Proses berkarya adalah: (1) praproduksi, (2) produksi, (3) pascaproduksi.

Hasil proyek studi ini berupa karya desain buku ilustrasi Pop-Up dengan objek arsitektur Kota Lama Semarang. Jumlah karya keseluruhan ada empat buah yang menceritakan bangunan kota Lama Semarang, empat buah buku dengan ukuran 20 cm x 23 cm terdiri dari (1) Bangunan Gereja Blenduk dengan jumlah sepuluh halaman, (2) Bangunan Gedung MARBA dengan jumlah sembilan halaman, (3) Bangunan Gedung Jiwasraya dengan jumlah delapan halaman dan (3) Bangunan Restoran Ikan Bakar Cianjur (Ex Pengadilan Negeri Semarang) dengan jumlah delapan halaman. Objek – objek dalam karya tersebut disajikan dalam warna ceria hal ini untuk membuat karya desain buku ilustrasi Pop-Up ini semakin menarik.

Dengan adanya karya desain buku ilustrasi Pop-Up yang penulis buat semoga dapat berguna baik bagi masyarakat dan generasi muda pada khususnya untuk lebih mengenal sejarah bangunan kota lama Semarang yang kita cintai ini. Dan semoga Proyek Studi yang penulis kerjakan dapat bermanfaat juga bagi teman-teman Mahasiswa lainnya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ……..…… i

LEMBAR PENGESAHAN …….....…….. ii

MOTTO PERSEMBAHAN ……..……..... iii

PRAKATA ….....……..……... iv

SARI vi

DAFTAR ISI …….…….. vii

BAB I PENDAHULUAN …….…..…. 1

A. ALASAN PEMILIHAN TEMA ……...……. 1

Sejarah Timbulnya Kota Semarang ……. 2

B. ALASAN PEMILIHAN JENIS KARYA …….…….…….. 10

C. TUJUAN PEMBUATAN PROYEK STUDI …....……..……... 11

D. MANFAAT PROYEK STUDI ……..... 12

BAB II LANDASAN KONSEPTUAL ….…… 14

A. DESAIN ….....……. 12

1. Pengertian Desain …....…….…….. 14

2. Pengertian Desain Komunikasi Visual 15

3. Desain Ilustrasi Buku Pop-Up 17

Buku Pop-Up 18

Transformasi 20

Volvelles 20

Terowongan Buku/ Peepshow 20

Sejarah Buku Pop-Up 21

Karya Terkenal Buku Pop-Up 23

B. GEDUNG, BANGUNAN ATAU ARSITEKTUR …..... 24

C. KAWASAN KOTA LAMA SEMARANG …..……... 25

D. GEDUNG GPIB IMMANUEL (GEREJA BLENDUK) SEMARANG …….……. 27

E. GEDUNG MARBA SEMARANG ……..……. 31

F. GEDUNG PT. ASURANSI JIWASRAYA …….. 35
G. RESTORAN IKAN BAKAR CIANJUR (EX. PENGADILAN NEGERI SEMARANG) 37
H. UNSUR-UNSUR VISUAL DALAM MEMBUAT ILUSTRASI BUKU POP-UP 40
Garis/ Line 40
Raut 41
Warna/ colour 42
Gelap terang/ nada ……. 42
Ruang/ Space …….. 43
I. PRINSIP-PRINSIP DALAM PENYUSUNAN ILUSTRASI BUKU POP-UP 44
Keseimbangan 44
Irama 44
Dominasi 45
Kesatuan 45
Hirarki Visual 46

BAB III METODE BERKARYA …..…….……... 47
A. PELAKSANAAN BERKARYA .....……...…...…… 47
B. MEDIA BERKARYA ……...……. 47
C. PROSES BERKARYA ..……...…… 52
1. **Praproduksi** …….. 52
Orientasi ……... 52
Pengolahan dan Penulisan Cerita …….. 54
Pembuatan Storyboard ……... 54
Target Audien/ Khalayak Sasaran ……. 55
2. **Produksi** …… 57
Storyboard …… 57
Sketch …… 59
Coloring …… 59

Text ……... 60
Penempelan dan Finishing …….. 60
3. **Pascaproduksi** 60
……... 61
Pascapameran …….. 61
Tentang Hasil Karya Nantinya …..……... 63
4. **Bagan Proses Berkarya**
BAB IV …… 64
KARYA I (ILUSTRASI BUKU POP-UP "GEREJA BLENDUK – 64
Sebuah Perjalanan Panjang") …..……..……... 73
HALAMAN 01 83
HALAMAN 02 91
HALAMAN 03 101
HALAMAN 04 108
HALAMAN 05 117
HALAMAN 06 124
HALAMAN 07 131
HALAMAN 08 139
HALAMAN 09 .....
HALAMAN 10 147
KARYA II (ILUSTRASI BUKU POP-UP "GEDUNG MARBA – 147
Riwayatmu Kini") .....…..……..……... 151
HALAMAN 01 155
HALAMAN 02 159
HALAMAN 03 163
HALAMAN 04 167
HALAMAN 05 171
HALAMAN 06 175
HALAMAN 07 179

HALAMAN 08 .....
HALAMAN 09 .....
183
KARYA III (ILUSTRASI BUKU POP-UP "GEDUNG 183
ASURANSI JIWASRAYA – Yang Terawat") …..……..…..... 187
HALAMAN 01 192
HALAMAN 02 196
HALAMAN 03 200
HALAMAN 04 204
HALAMAN 05 208
HALAMAN 06 212
HALAMAN 07 .....
HALAMAN 08 .....
216
KARYA IV (ILUSTRASI BUKU POP-UP "RESTORAN IKAN 216
BAKAR CIANJUR – Romantisme Sebuah Bangunan Kuno") ….. 220
HALAMAN 01 226
HALAMAN 02 229
HALAMAN 03 234
HALAMAN 04 238
HALAMAN 05 242
HALAMAN 06 246
HALAMAN 07 .....
BAB V **HALAMAN 08** 250
250
PENUTUP ……. 251
A. Simpulan .....
B. Saran .....
DAFTAR PUSTAKA ..…… 254
LAMPIRAN .....…….... 257

BAB I

PENDAHULUAN

A. ALASAN PEMILIHAN TEMA

Kota Semarang merupakan kota Pusat Pemerintahan Jawa Tengah, memiliki banyak peninggalan kuno berupa bangunan tua yang bersejarah. Bangunan dan lingkungan binaan mencerminkan sejarah kota tua dan masyarakatnya, maka perlu dipertahankan atau dilestarikan keberadaannya, dengan mengaktifkan kembali atmosfir dari aktifitas yang terwadahi di dalamnya sehingga sejarah kota dapat terjawab dalam bentuk fisik dan visual.

Dalam menunjang konservasi bangunan di Kota Semarang, terutama bangunan lama, dapat diupayakan penelitian mendetail pada masing-masing bangunan untuk dapat diilustrasikan penelusuran sejarah dan kepemilikannya. Studi awal telah dilaksanakan beberapa tahap sampai memilih prioritas urutan bangunan yang perlu dilindungi. Kemudian ditindak lanjuti dengan keputusan Walikota Semarang Nomor : 645/50/1992 tanggal 4 Februari 1992 tentang Konservasi Bangunan Kuno/bersejarah di Wilayah Kota Semarang, serta telah ditetapkannya Undang-undang Cagar Budaya.

Dalam perkembangan kota saat ini perhatian pembangunan selalu terfokus pada bangunan-bangunan baru yang lebih mencerminkan modernisasi pada bidang fisik maupun kawasan, sehingga aspek konservasi bangunan-bangunan tua yang banyak terdapat di Kota Semarang sering terabaikan, dan banyak bangunan-bangunan tua yang dibongkar dengan alasan lahannya akan

dipergunakan untuk pembangunan gedung baru yang lebih memenuhi selera jaman, atau dengan alasan konstruksi bangunan sudah tidak dapat dipertanggungjawabkan lagi. Padahal dengan hilangnya bangunan tua tersebut, lenyap pula bagian dari sejarah suatu tempat/kawasan yang sebenarnya mempunyai keunikan tersendiri.

Untuk itu dibutuhkan suatu revitalisasi di beberapa lokasi kota lama yang merupakan kawasan berpotensi untuk dijadikan suatu kawasan embrio bagi perkembangan bangunan lama agar dapat dilestarikan dan difungsikan sesuai tuntutan zaman, sehingga memberi dampak positif dimasa yang akan datang.

Guna mendukung hal tersebut maka perlu adanya pengilustrasian secara rinci yang meliputi penggambaran kembali, penelusuran sejarah, dan kepemilikannya dulu hingga sekarang.

Untuk mempelajari kawasan konservasi suatu daerah, tidak akan lepas dari sejarah latar belakang perkembangan daerah tersebut. Oleh karena itu, sebelum mengkaji secara langsung terhadap kawasan konservasi di Kota Semarang, berikut ini akan dimulai dengan pengkajian terhadap sejarah kota Semarang.

Sejarah Timbulnya Kota Semarang

Menurut Inventarisasi dan Dokumentasi Detail Old City Semarang (1998: III-1) diceritakan bahwa sejarah timbulnya Kota Semarang dimulai pada masa Kerajaan Mataram I (abad IX-X Masehi), Bukit Bergota digunakan sebagai tempat untuk pelabuhan kerajaan (bandar utama). Daerah yang semula

sepi dan liar, sedikit demi sedikit dipenuhi oleh penduduk yang berdatangan dari sekitarnya.

Fungsi Bukit Bergota sebagai bandar tidak lama, karena pusat pemerintahan Kerajaan Mataram I dipindahkan ke daerah di Jawa Timur sekarang. Tidak diketahui alasan pemindahan pusat kerajaan tersebut, karena tidak dapat ditemukannya peningalan-peninggalan sejarah yang dapat menunjukkan hal tersebut.

Tetapi pertumbuhan kehidupan keagamaan pada waktu tersebut sangat suburnya, terutama pertumbuhan perkembangan kehidupan agama Hindu dan Budha yang didirikan di daerah ini, seperti: Candi Kalasan, Prambanan, Borobudur, Gedongsongo, Mendut dan sebagainya, yang digunakan sebagai tempat pemujaan umat beragama pada saat itu.

Masih menurut Inventarisasi dan Dokumentasi Detail Old City Semarang (1998: III-3), diceritakan bahwa beberapa abad kemudian, kira-kira abad XV, agama Islam mulai masuk di daerah Jawa Tengah melalui daerah pesisir utara Pulau Jawa, yang pada saat itu melalui bandar-bandar kerajaan yang cukup ramai dikunjungi oleh pedagang-pedagang dari daerah seberang. Bandar-bandar tersebut antara lain: Tuban, Gresik, Demak, Cirebon dan sebagainya.

Diantara kaum ulama yang menyebarkan agama islam tersebut terdapat seorang keluarga Sultan Demak yang bernama Raden Made Pandan. Raden Made Pandan mendapat tugas dari Sunan Ampel untuk mengislamkan para Ajar (pendeta Hindu dan Budha) yang berdiam di sekitar Bukit Bergota

dan Mugas. Sesampainya di Pulau Tiram, Raden Mas Pandan berdiam kemudian bermukim di daerah belakang pulau Tiram, yang lebih dikenal sebagai daerah Tiram Amper.

Pada mulanya kedatangan Raden Made Pandan tersebut ditentang para Ajar yang berdiam di sekitar tempat itu. Tetapi dengan segala kesabaran, keuletan, kepandaian dan sekitarnya, akhirnya Raden Made Pandan mampu mengalahkan kesaktian para Ajar tersebut, sehingga para Ajar beramai-ramai menyatakan masuk menjadi agama Islam.

Dengan kemampuannya yang mengagumkan, Raden Mas Pandan berhasil mengislamkan para Ajar di tempat lain. Diantaranya adalah di daerah Inderana (sekarang Gisik Derana), Jurungsuru, Lebuapi, Wotgalih, Tinjomoyo, Gajahmungkur, Pragota (sekarang Bergota), Brintik dan Sejanila.

Disebutkan dalam Babad Berdirinya Kota Semarang , Pulau Tiram adalah *"pinggir tinaneman pandan arang-arang".* Bermula dari nama tersebut, kemudian Raden Made Pandan yang kemudian bergelar Ki Ageng Pandan Arang (I) atau disebut juga Kyai Ageng Pandan Arang. Kyai Pandan Arang kemudian menikahii seorang wanita yang berasal dari daerah Sejanila yang telah diislamkannya. Kyai Ageng Pandan Arang kemudian memindahkan tempat kediamannya dengan membuka sebuah daerah baru yang terletak di sebelah selatan Jalan Agus Salim sekarang. Daerah yang telah dibukanya tersebut kemudian terkenal dengan nama "Bubakan", berasal dari kata "bubak" yang berarti membuka sebuah lahan untuk daerah pemukiman. Letak bubakan ini adalah di daerah pegisikan, yang artinya daerah yang

terletak dipinggir (di tepi) pantai. Tindakannya itu lalu diikuti oleh para pengikutnya yang juga membuka lahan pemukiman disekitar kediamannya. Sedang dari daerah-daerah pegunungan berdatanglah para Ajar yang ikut berdatangan dan bermukim di sekitar daerah Bubakan dan berusaha mata pemncaharian baru lainnya, yaitu sebagai nelayan, sehingga derah tersebut kemudian berkembang menjadi daerah pemukiman nelayan.

Menurut "Serat Kandaning Ringgit Purwa Naskah KBG No.7", yang memberi nama Semarang adalah Syeh Wali Lanang, yaitu seorang maulana dari negeri Arab. Jadi walaupun yang merintis perkembangan Kota Semarang adalah Kyai Ageng Pandan Arang, tetapi bukan beliau yang meberikan nama Semarang.

Cerita asal-usul lahirnya nama Semarang dimulai setelah Kyai Ageng Pandan Arang telah membuka daerah di pegisikan (Bubakan) sebagai daerah pemukiman, datanglah Syeh Wali Lanang mengunjunginya. Maksud kedatangannya adalah mengislamkan Batara Katong, seorang bekas Bupati di Ponorogo yang sedang dicari-carinya. Tetapi ternyata Batara Katong telah memeluk agama Islam, atas perantara Kyai Ageng Pandan Arang. (Inventarisasi dan Dokumentasi Detail Old City Semarang, 1998: III-3)

Kyai Ageng Pandan Arang kemudian menyatakan bahwa sebenarnya daerah pemukimannya belum memiliki nama, untuk itu kemudian Kyai Ageng Pandan Arang meminta Syeh Wali Lanang memberikan nama untuik pemukiman tersebut. Syeh Wali Lanang kemudian memberikan nama "Semarang" dan meramalkan bahwa kelak dikemudian hari, Semarang akan

disenangi sebagai tempat tinggal untuk penduduk dan daerahnya akan berkembang luas. Disamping itu diramalkan pula, Semarang nantinya akan menjadi “Kota Pasirah” atu Ibukota daerah wilayahnya. (Inventarisasi dan Dokumentasi Detail Old City Semarang, 1998: III-4)

Ditambahkan dari sumber lain (www.semarang.go.id), berdirinya Kota Semarang diawali dengan diangkatnya Ki Ageng Pandan Arang sebagai Bupati Semarang yang pertama oleh pemerintahan Kasultanan Demak. Sebagai pusat pemerintahaan kadipaten saat itu adalah di sekitar Kanjengan, dengan peninggalan antara lain Masjid Kauman. Setelah Ki Ageng Pandan Arang wafat, digantikan oleh puteranya bernama Pandan Arang II yang diangkat oleh Kasultanan Demak pada tanggal 2 Mei 1547, yang kemudian ditetapkan sebagai hari lahir Kota Semarang. Pada masa Kasultanan Demak, Semarang berkembang pesat dengan difungsikannya Pelabuhan Semarang sebagai pelabuhan dagang dan pusat penyiaran Agama Islam.

Pada abad XVI Portugis datang ke Semarang dan membangun pemukiman di sekitar Kali Semarang yang kini terkenal sebagai Kawasan Kota Lama. Ketika Semarang berpindah di bawah kekuasaan Pajang dan Mataram dari Kasultanan Demak, pada tahun 1646 bangsa Belanda datang. Kemudian membangun pemukiman di wilayah pemukiman Portugis. Selanjutnya, Belanda membangun pemukiman dan kantor dagang sendiri. Pada tahun 1678, Raja Mataram Amangkurat II menggadaikan Pelabuhan Semarang dan sekitarnya kepada VOC atas bantuannya memadamkan pemberontakan Trunojoyo yang meluas ke Kaligawe. VOC kemudian

membangun benteng pertahanan segi lima di Sleko bernama De Vijfhoek yang akhirnya mereka bongkar sendiri demi pengembangan wilayah dan tuntutan zaman.

Kota Semarang semakin berkembang pesat ketika VOC memindahkan pusat pertahanan militer dan kantor dagangnya dari Jepara ke Semarang pada tahun 1705 dan 1773. Segala fasilitas warga kota tersedia, dari pemukiman, pertokoan, tempat ibadah, rumah sakit, panti asuhan, hingga pengadilan (Kompas; Kamis, 28 Juni 2007).

Kawasan Kota Lama ini, selain menjadi cagar budaya juga menjadi aset wisata Kota Semarang. Jalan atau lorong-lorong di Kawasan Kota Lama ini sekarang telah dibenahi dengan cara dipasang *paving block*. *Paving block*nya pun sebagian digunakan *paving block* berwarna-warni. Beberapa lampu juga dibuat dengan gaya *Indies.* Sayangnya kawasan ini juga tidak bebas dari rambahan para penghuni liar (gelandangan) yang mencoba menempati beberapa ruang di gedung-gedung tersebut yang dianggap (seolah-olah) tidak bertuan. Tentu saja hal ini cukup mengganggu pemandangan dan keutuhan benda cagar budaya ini. Air rob (air pasang) dari Laut Jawa sering menggenangi sebagian kawasan ini. Bisa ditebak akibat dari itu semua, yakni kawasan cagar budaya yang sebelumnya juga diandalkan untuk salah satu objek wisata ini menjadi tidak begitu diminati oleh wisatawan (Sartono, 2004).

Kondisi kawasan kota lama Semarang sekarang sudah sedikit berbeda dengan renovasi dan pemanfaatan yang dilakukan oleh beberapa pihak tentu

saja pemilik gedung-gedung itu sendiri. Penulis melihat ada upaya untuk menghidupkan kembali kawasan yang dijuluki sebagai *Little Netherland* ini. Pemerintah Kota Semarang sendiri juga mempunyai niat bagus dalam upaya menghidupkan kembali Kawasan Kota Lama Semarang dengan didirikannya sebuah badan yang bertugas mengelola Kawasan Kota Lama Semarang yaitu BPK2L (Badan Pengelola Kawasan Kota Lama).

Dan dalam kenyataanya moderenisasi Kota Semarang memang dimulai dari kawasan ini, kawasan yang sekarang ini lebih banyak disebut Kota Lama Semarang atau *Oudestad van Semarang*. Tak heran jika kawasan ini menjadi aset penting dan sekaligus cagar budaya yang harus dilestarikan. Salah satu gedung yang manjadi *landmark* kawasan kota lama Semarang adalah gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang yang hingga kini masih digunakan dan terawat dengan baik. Gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang ini menjadi salah satu objek wisata yang disinggahi wisatawan bila ke Semarang. Tidak hanya GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) saja yang menjadi *landmark* kawasan kota lama, melainkan ada gedung MARBA Semarang, gedung Asuransi Jiwasraya dan Restoran Ikan Bakar Cianjur (ex. Pengadilan Negeri Semarang), Semua gedung tersebut, letaknya tidak jauh dari gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk).

Alasan penulis mengangkat gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, Gedung MARBA Semarang, Gedung Asuransi Jiwasraya dan Restoran Ikan Bakar Cianjur sebagai objek berkarya dalam proyek studi ini adalah:

1. Kondisi gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, gedung Asuransi Jiwasraya dan Restoran Ikan Bakar Cianjur (ex. Pengadilan Negeri Semarang), yang semakin hari menunjukkan perkembangan pemeliharaan gedung secara fisik terlihat baik maka, diperlukan upaya untuk mengilustrasikan kondisi sejarahnya tersebut karena berkaitan dengan perkembangan gedung ini.
2. Kondisi gedung MARBA Semarang yang semakin hari tidak terawat, tidak adanya pemeliharaan fisik yang baik, semua ini diperlukan upaya untuk mengilustrasikan kondisi sejarahnya karena berkaitan dengan perkembangan gedung ini.
3. Perlu dilakukan pembuatan produk-produk desain yang mencakup tentang perkembangan gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, gedung MARBA Semarang, gedung Asuransi Jiwasraya dan Restoran Ikan Bakar Cianjur (ex. Pengadilan Negeri Semarang) sebagai cagar budaya peninggalan Pemerintahan Kolonial Belanda di Indonesia untuk upaya promosi kawasan tersebut menjadi tujuan pariwisata, disini penulis akan merancang desain buku ilustrasi Pop-Up.

Dengan menjadikan gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, gedung MARBA Semarang, Gedung Asuransi Jiwasraya dan Restoran Ikan Bakar Cianjur (ex. Pengadilan Negeri Semarang) sebagai objek dalam karya Perancangan Komunikasi Visual Ilustrasi Buku Pop-Up: Sejarah Bangunan Kota Lama Semarang, maka, ada upaya untuk ikut berpartisipasi dalam usaha promosi pariwisata dan mendokumentasikan aset cagar budaya

peninggalan Pemerintahan Kolonial Belanda di Semarang.

B. ALASAN PEMILIHAN JENIS KARYA

Berkarya adalah kegiatan pokok seorang seniman dan tentunya para mahasiswa seni rupa yang sedang merintis diri menjadi seniman. Dalam kondisi ini penulis adalah mahasiswa Jurusan Seni Rupa UNNES dengan Program Studi Seni Rupa Murni Konsentrasi DKV yang diharapkan menjadi seorang seniman, perupa dan desainer. Mahasiswa seni rupa dengan program tersebut selain berkarya juga harus menguasai materi. Hal ini sesuai dengan kebutuhan lapangan, karena mahasiswa tersebut akan menjadi seorang seniman, perupa dan desainer yang mentransfer ilmu yang didapatnya dari bangku perkuliahan terhadap hasil-hasil karyanya.

Berkaitan dengan kegiatan akademik, selama ini penulis telah menempuh semua mata kuliah seni rupa dengan hasil yang cukup. Di antarannya adalah mata kuliah gambar, proyeksi, ilustrasi, seni lukis, seni grafis, seni patung, kerajinan, desain komunikasi visual, komputer grafis, dan lain-lain. Bidang yang menjadi perhatian khusus penulis adalah desain komunikasi visual dan komputer grafis yang sudah sedikit ditekuni semenjak duduk di bangku SMA. Serta pembahasan materi desain yang diberikan dalam mata kuliah DKV 1 hingga DKV 6 dan mata kuliah kritik desain, dan saat ini masih ditekuni untuk kepentingan studi dan profesi sebagai desainer. Hal tersebut menjadikan desain sebagai pilihan penulis untuk berkarya dalam proyek studi ini maupun berkesenian.

Desain selama ini diyakini sebagai media yang akan terus berkembang dan memungkinkan untuk dieksplorasi dari segi artistik dan komunikasi yang diciptakannya atau wacana yang dibicarakannya. Dalam hal ini tema promosi dengan bentuk produk yaitu ilustrasi buku Pop-Up dalam desain dan informasi di dalamnya berupa keterangan yang disertakan untuk dicoba diangkat. Penulis berkeyakinan bahwa produk ilustrasi buku Pop-Up dalam desain dapat digunakan untuk mempromosikan kawasan kota lama Semarang. Selain itu, produk desain ilustrasi buku Pop-Up dapat menjadi sebuah *souvenir*/ cinderamata dan yang terpenting untuk pembelajaran tentang sejarahnya (lebih ke bidang pendidikan).

Produk desain ilustrasi buku Pop-Up tersebut juga semakin berkembang. Ide-ide membuat desain juga semakin cepat didapat dan dengan mudahnya mendapat referensi dari internet. Karena perkembangan teknologi memungkinkan hal tersebut. Dari sini penulis berkeinginan untuk bereksplorasi dalam membuat produk desain ilustrasi buku Pop-Up.

C. TUJUAN PEMBUATAN PROYEK STUDI

Berdasarkan rumusan masalah di atas, proyek studi ini bertujuan untuk:

1. Mengilustrasikan aset cagar budaya peninggalan Pemerintahan Kolonial Belanda di Semarang yaitu gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, gedung MARBA Semarang, Gedung Asuransi Jiwasraya dan Restoran Ikan Bakar Cianjur (ex. Pengadilan Negeri Semarang).
2. Menggambarkan kondisi terkini gedung GPIB Immanuel (Gereja

Blenduk) Semarang, gedung MARBA Semarang, Gedung Asuransi Jiwasraya dan Restoran Ikan Bakar Cianjur (ex. Pengadilan Negeri Semarang).

D. MANFAAT PROYEK STUDI

Melalui proyek studi ini, penulis berkeinginan menginformasikan/ menggambarkan kondisi terkini kawasan wisata Kota Lama Semarang dan *landmarknya* gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, gedung MARBA Semarang, Gedung Asuransi Jiwasraya dan Restoran Ikan Bakar Cianjur (ex. Pengadilan Negeri Semarang). Lalu dapat menginformasikan asal usul atau sejarah dibangunnya gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, gedung MARBA Semarang, Gedung Asuransi Jiwasraya dan Restoran Ikan Bakar Cianjur (ex. Pengadilan Negeri Semarang) tersebut. Dari hal ini wisatawan akan mengetahui mengapa gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, gedung MARBA Semarang, Gedung Asuransi Jiwasraya dan Restoran Ikan Bakar Cianjur (ex. Pengadilan Negeri Semarang), sebagai *landmark* Kota Lama Semarang menjadi tujuan wisata. Serta menawarkan bentuk promosi wisata berupa produk desain ilustrasi buku Pop-Up untuk mempromosikan gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, gedung MARBA Semarang, Gedung Asuransi Jiwasraya dan Restoran Ikan Bakar Cianjur (ex. Pengadilan Negeri Semarang), pada umumnya dan mempromosikan arsitektur Kota Lama Semarang pada khususnya sebagai tujuan wisata yang menawarkan eksotisme kota tua ke masyarakat, wisatawan

domestik maupun mancanegara, BPK2L (Badan Pengelola Kawasan Kota Lama), Dinas Pariwisata Kota Semarang Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dan instansi lainnya yang terkait.

Penulis berharap, pada akhirnya proyek studi ini dapat memberikan manfaat secara pribadi yaitu penulis akan dikenal sebagai seniman dan desainer setidaknya menjadi kebanggaan pribadi. Bagi Pemerintah Kota Semarang, karya-karya yang dihadirkan dalam pameran nantinya dapat menjadi promosi pariwisata sederhana dan murah.

BAB II

LANDASAN KONSEPTUAL

A. DESAIN

1. Pengertian Desain

Akar-akar istilah desain, hakikatnya telah ada sejak zaman purba, dengan pengertian yang amat beragam. Istilah *'Arch', 'Techne', 'Kunst',* 'Kagunan', 'Kabinangkitan', 'Anggitan', dan sebagainya merupakan bukti-bukti bahwa terdapat istilah-istilah yang berkaitan dengan kegiatan desain, hanya penggunaannya belum menyeluruh dan dinilai belum bermuatan aspek-aspek moderenitas seperti yang dikenal sekarang (Sachari & Sunarya, 2000: 4). Di awal perkembangannya, istilah desain masih berbaur dengan seni dan kriya. Namun ketika seni moderen mulai memantapkan diri dalam wacana ekspresi murni, desain mulai memantapkan diri pada aspek fungsi dan industri. Hingga tahun 1970-an istilah desain masih tercampur aduk dengan istilah seni terapan dan kerajinan.

Sachari dan Sunarya berpendapat bahwa dalam dunia seni rupa Indonesia kata desain kerap dipadankan dengan: reka bentuk, reka rupa, tata rupa, perupaan, anggitan, rancangan, rancang bangun, gagas rekayasa, perancangan kerangka, sketsa ide, gambar busana, hasil keterampilan, karya kerajinan, kriya, teknik presentasi, pengayaan, komunikasi rupa, denah, *layout*, ruang (interior), benda yang bagus, pemecah masalah rupa,

dalam kata kerja mendesain berarti: menata, mengkomposisi, merancang, merencana, menghias, memadu, menyusun, mencipta, berkreasi, mengkhayal, merenung, menggambar, menyajikan karya.

Kata desain menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1992: 227) dapat berarti bentuk; rancangan. Sedangkan mendesain menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1992: 227) adalah membuat desain; membuat rancangan pola; dan sebagainya.

Dapat disimpulkan bahwa desain berkaitan dengan proses kreatif. Proses kreatif seorang desainer tidak terjadi secara spontan tetapi melalui rangkaian proses intelektual karena di dalamnya terdapat hasil pemikiran dari seorang desainer.

2. Pengertian Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreasi, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan *layout.* Semuanya itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, *audio*, dan *audio visual* kepada target sasaran yang dituju. Desain komunikasi visual sebagai salah satu bagian dari seni terapan yang mempelajari tentang perencanaan dan perancangan berbagai bentuk informasi komunikasi visual. Perjalanan kreatifnya diawali dari menemukenali permasalahan komunikasi visual, mencari data verbal dan visual, menyusun konsep kreatif yang berlandaskan pada karakteristik target sasaran, sampai dengan penentuan

visualisasi final desain untuk mendukung tercapainya sebuah komunikasi verbal-visual yang fungsional, persuasif, artistik, estetis, dan komunikatif. Artinya, menurut Sumbo Tinarbuko desain komunikasi visual dapat dipahami sebagai salah satu upaya pemecahan masalah (komunikasi, komunikasi visual) untuk menghasilkan suatu desain yang paling baru di antara desain yang baru (Tinarbuko, 1998: 66).

Menurut Yuliastanti (2008: 11) desain grafis atau *graphic design* adalah istilah yang digunakan sebelum adanya istilah desain komunikasi visual. Hal ini dilakukan untuk mengantisipasi perkembangan dunia komunikasi visual serta perannya yang semakin luas, maka digunakanlah istilah desain komunikasi visual. Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mengembangkan bentuk bahasa komunikasi visual berupa pengolahan pesan-pesan untuk tujuan sosial ataupun komersial, dari individu atau kelompok lainnya.

Menurut Bintardi (1984) menyatakan bahwa komunikasi visual berhubungan dengan komunikasi nonverbal yang dilaksanakan melalui penggunaan gambar dan bahan ilustrasi lainnya yang diamati melaui indera penglihatan. Widya (2002: 5) komunikasi visual adalah komunikasi yang menggunakan bahasa visual, dimana unsur dasar bahasa visual adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna, atau pesan.

Dari uraian mengenai komunikasi dan visual dapat dipahami bahwa desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep

komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual, termasuk audio dengan mengolah elemen desain grafis berupa bentuk gambar, huruf dan warna, serta tata letaknya, sehingga pesan dan gagasan dapat diterima oleh sasarannya.

Seorang perancang atau pembuat desain disebut sebagai desainer, seorang desainer harus mempunyai wawasan yang luas, berfikir kreatif, inovatif, cakap dalam bekerja dan harus memiliki imajinasi yang luar biasa. Untuk mendapatkan sebuah karya yang maksimal dan mampu bersaing di dunia pemasaran, maka karya tersebut haruslah memiliki nilai estetis. Estetika dalam arti teknis adalah ilmu yang mempelajari keindahan secara umum.

Keindahan dalam seni mempunyai hubungan erat dengan kemampuan manusia menilai karya seni yang bersangkutan untuk menghargai keindahannya. Kemampuan ini dalam filsafat terkenal dengan istilah citarasa *(taste)*. Citarasa merupakan kemampuan mental untuk menilai sesuatu benda atau suatu macam gagasan dalam hubungan dengan kepuasan atau ketidakpuasan tanpa adanya sesuatu kepentingan apapun.

3. Desain Ilustrasi Buku Pop-Up

Dalam proyek studi ini, penulis akan membuat karya desain sebuah ilustrasi buku Pop-Up sebagai alat untuk memberikan informasi, berkomunikasi/ memberi kabar kepada orang lain sekaligus sebagai alat pendidikan. Di samping itu ilustrasi buku Pop-Up tersebut juga dapat dijadikan sebagai alat promosi pariwisata. Dalam hal ini penulis sengaja

memilih bangunan kuno Kota Semarang yaitu gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, gedung MARBA Semarang, Gedung Asuransi Jiwasraya dan Restoran Ikan Bakar Cianjur (ex. Pengadilan Negeri Semarang), sebagai objek untuk melengkapi desain ilustrasi buku Pop-Up yang penulis buat. Karena menurut penulis gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, gedung MARBA Semarang, Gedung Asuransi Jiwasraya dan Restoran Ikan Bakar Cianjur (ex. Pengadilan Negeri Semarang) adalah salah satu *landmark* dari Kota Lama Semarang yang eksotik dan unik bagi para wisatawan lokal maupun mancanegara, dan paling sering digunakan untuk objek berwisata murah untuk keeluarga atau juga dipotret untuk sekedar kenang-kenangan.

Buku Pop-Up

Buku Pop-Up adalah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau berunsur 3 dimensi. Buku Pop-Up memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik.Tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser hingga bagian yang dapat berubah bentuk. Buku ini juga memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka. (Montanaro dalam http://www.wikipedia.com/search/pop-up)

Desain dan pembuatan buku-buku ini dikenal sebagai teknik kertas, sebuah istilah yang lebih dikenal dengan istilah untuk ilmu pembuatan kertas. Hal ini mirip dengan origami, yaitu seni melipat

menggunakan kertas. Namun, origami cenderung berfokus pada penciptaan obyek, sedangkan Pop-Up cenderung tetap dasarnya bergambar dan mekanis bergerak. (Montanaro dalam http://www.wikipedia.com/search/pop-up)

Menurut Montanaro dalam http://www.wikipedia.com/search/pop-up), jenis cerita yang disampaikan dalam buku Pop-Up bisa sangat beragam mulai dari pengetahuan seperti pengenalan hewan, geografis suatu negara, kebudayaan, sejarah, kegiatan keagamaan, hingga cerita imaginer seperti dongeng, fabel, cerita rakyat, mitos, legenda.

Jenis-jenis buku seperti ini sangatlah sedikit beredar di masyarakat kita, kalaupun ada sebagian besar adalah merupakan buku impor. Sedangkan buku lokal dapat dihitung dengan jari. Perhatian pasar terhadap buku jenis ini sebenarnya juga cukup baik. Walaupun harga yang ditawarkan tidaklah murah namun ini tidak membuat pasar buku jenis ini sepi. (Montanaro dalam http://www.wikipedia.com/search/pop-up)

Dalam hal ini, buku Pop-Up sering disebut dengan atau buku tiga dimensi bergerak, meskipun dengan benar istilah bergerak dalam buku Pop-Up yang memiliki banyak sebutan dari, transformasi buku, terowongan buku, *volvelles*, *flaps, pull-tabs*, *pop-out, pull-down*, dan masih banyak lagi. Masing-masing sebutan tadi mempunyai cara yang berbeda-beda. Tetapi apapun sebutanya, di kalangan umum menyebutnya dengan sebutan yang sudah *familiar* yaitu buku Pop-Up. (Montanaro dalam http://www.wikipedia.com/search/pop-up)

Transformasi

Transformasi menunjukkan adegan terdiri dari potongan vertikal. Dengan menarik tab disamping, bidang digeser ke bawah dan ke atas untuk "mengubah" ke dalam adegan yang berbeda. (Montanaro dalam http://www.wikipedia.com/search/pop-up)

Volvelles

Kertas *Volvelles* adalah konstruksi dengan bagian-bagian yang berputar. Buku seperti ini penuh dengan potongan-potongan bundar bersarang pada geometris bergulir. (Montanaro dalam http://www.wikipedia.com/search/pop-up)

Terowongan buku/ *peepshow*

Terowongan buku atau disebut peepshow buku terdiri dari suatu set halaman terlipat terikat dengan dua konsertina strip di setiap sisi dan dilihat melalui lubang di penutup. Bukaan setiap halaman memungkinkan pembaca untuk melihat melalui seluruh isi buku ke belakang, dan gambar pada setiap halaman bertautan untuk menciptakan adegan dimensi.

Jenis buku ini berasal pada pertengahan abad ke-18 dan terinspirasi oleh set panggung teater. Secara tradisional, buku-buku ini sering dibuat untuk memperingati peristiwa khusus atau dijual sebagai souvenir tempat

wisata. (Istilah "buku terowongan" berasal dari fakta bahwa banyak dari buku-buku ini dibuat untuk memperingati pembangunan terowongan di bawah Sungai Thames di London pada pertengahan tahun 1800-an.).

Di Amerika Serikat, buku terowongan dibuat untuk atraksi seperti sebagai World's Pameran dan New York Botanical Gardens. Baru-baru ini format buku terowongan telah dibangkitkan oleh artis buku Carol Barton dan lain-lain sebagai bentuk buku pahatan. Seniman tidak hanya tertarik dalam buku interior, tetapi juga dalam memperlakukannya sebagai akordion dan mencakup informasi dan visual permukaan. (Montanaro dalam http://www.wikipedia.com/search/pop-up)

Sejarah Buku Pop-Up

Pada awalnya buku ini hanya ditonton untuk orang dewasa, bukan anak-anak. Dapat diyakini, bahwa penggunaan pertama dari buku Pop-Up (mekanika bergerak) muncul dalam sebuah naskah untuk sebuah buku astrologi tahun 1306. Catatan mistik dan penyair Ramon Llull, dari Majorca, menggunakan cakram atau *volvelle* bergulir untuk mengilustrasikan teori-teorinya. *Volvelles* selama berabad-abad telah digunakan untuk tujuan yang berbeda seperti itu sebagai pengajaran anatomi, astronomi membuat prediksi, menciptakan kode rahasia, dan meramal.

Pada 1564 astrologi buku bergerak lain berjudul Cosmographia Petri Apiani telah diterbitkan. Tahun-tahun berikutnya, profesi medis yang

dibuat menggunakan format ini, yang menggambarkan buku dengan lapisan anatomis dan flaps menunjukkan tubuh manusia. Perancang pemandangan Inggris Capability Brown memanfaatkan kelepak untuk menggambarkan "sebelum dan sesudah" pandangan dari desain.

Meskipun dapat didokumentasikan bahwa buku-buku dengan bagian-bagian bergerak telah digunakan selama berabad-abad, hampir semuanya selalu digunakan dalam karya-karya ilmiah.Tidak sampai abad ke-18 bahwa teknik ini diterapkan untuk buku-buku yang dirancang untuk hiburan, terutama untuk anak-anak. (dalam Miller dan Hunt, 2009)

Menurut Montanaro, *Movable book* populer di Jerman dan Britania pada abad ke-19, dan memiliki masa popularitas di Amerika Serikat pada 1930-an, ketika Penerbit Blue Ribbon di New York adalah penerbit pertama yang menggunakan istilah ″Pop-Up″ untuk menggambarkan buku ini bergerak ilustrasi.

Nelson (2009) menerangkan, bahwa Waldo Hunt menghidupkan kembali buku Pop-Up untuk anak-anak di Amerika Serikat pada 1960-an. Dia mendirikan dua perusahaan, Graphics International dan Intervisual Buku, dan menghasilkan ratusan buku Pop-Up untuk anak-anak antara1960-an dan 1990-an. Meskipun ditujukan untuk pemirsa AS, buku-buku ini berkumpul di daerah-daerah dengan biaya tenaga kerja lebih rendah: awalnya di Jepang dan kemudian di Singapura dan negara-negara Amerika Latin seperti Kolombia dan Meksiko. buku Pop-Up pertama Hunt, Bennett Cerf adalah Pop-Up *Riddle Book*, yang diterbitkan oleh

Random House sebagai promosi untuk kopi Maxwell House dan menampilkan karya humoris Bennett Cerf, yang pada saat itu menjadi presiden dari Random House.

Tim dari Waldo Hunt dan Christopher Cerf menciptakan total 30 lebih anak-anak buku Pop-Up untuk diterbitkan oleh Random House, termasuk buku-buku yang menampilkan karakter Sesame Street. Di samping bekerja sama dengan Christopher Cerf di Random House, Hunt menghasilkan buku Pop-Up untuk Walt Disney, serangkaian buku Pop-Up berdasarkan Babar, dan judul seperti Haunted House oleh Jan Pienkowski oleh David Pelham (dalam Miller dan Hunt, 2009 serta Nelson, 2009)

Karya Terkenal dari Buku Pop-Up

Menurut A Galaxy in Your Face (2009), beberapa buku Pop-Up yang mendapat perhatian khusus dunia sebagai karya sastra untuk tingkat kecanggihan seni adalah STAR WARS: A Pop-Up Guide to the Galaxy, oleh Matius Reinhart. Buku ini mendapat perhatian untuk sastra Pop-Up yang rumit, dan keahlian dari gambaran, dengan New York Times mengatakan bahwa "panggilan yang canggih ini bagian dari rekayasa sebuah 'buku Pop-Up' adalah seperti memanggil Tembok Besar Cina partisi " 1967 Random House publikasi Andy Warhol's Index, diproduksi oleh Warhol, Chris Cerf dan Alan Rinzler, dan termasuk foto-foto selebriti bersama dengan Pop-Up gambar versi Warholesque seperti kardus kaleng pasta tomat, serta plastik keluar air mata, tiup balon, dan hal baru lainnya.

B. GEDUNG, BANGUNAN ATAU ARSITEKTUR

Gedung/Bangunan disini penulis samakan dengan nama arsitektur. Arsitektur adalah seni, ilmu, dan teknologi yang berkaitan dengan bangunan dan penciptaan ruang untuk kegunaan manusia. Ir. Eko Budiharjo, M.Sc. berpendapat bahwa arsitektur memiliki keunikan yaitu, sebagai disiplin ilmu arsitektur tidak hanya merangkum teknologi tetapi juga seni. Manakala tugas ilmu adalah merumuskan hipotesis dan membuat teori baru, tugas teknologi memecahkan masalah teknis dan praksis secara elegan, efisien, dan eknomis, maka tugas seni adalah menciptakan karya-karya yang kreatif dan orisinal (Budiharjo, 2005: 70). Pengertian arsitektur juga merujuk pada hasil-hasil perancangan bangunan atau penciptaan ruang untuk manusia, yaitu berupa gedung-gedung atau bangunan.

Dalam proyek studi ini pembahasan tentang arsitektur merujuk pada pengertian terakhir, yaitu tentang hasil perancangan sebuah bangunan atau gedung, dalam hal ini bangunan/ gedung-gedung di Kawasan Kota Lama Semarang. Arsitektur di Kawasan Kota Lama Semarang mempunyai keunikan tersendiri. Dalam literatur arsitektur Indonesia dikenal istilah arsitektur bergaya *Indies*, yaitu perpaduan antara gaya arsitektur *Baroque, Gothic,* bahkan sampai *Art Deco* dengan arsitektur tropis Jawa Joglo yang berhalaman luas dan serba terbuka yang disebut sebagai Loji atau *Landhuizen* lengkap dengan *furniture (meubelair)* bergaya hibrida Belanda, Cina, dan Jawa. Pada gedung-gedung di Kawasan Kota Lama Semarang keunikan gaya *Indies*

tersebut dapat dilihat.

Arsitektur Kota Lama Semarang adalah sebuah arsitektur yang umumnya dibangun pada periode tahun 1900 hingga 1940. Karena gaya arsitektur pada periode ini sangat adaptif dengan lingkungan lokal yang disebut dengan gaya *Indies*, maka keunikan arsitekturnya tidak ditemui di lain tempat di luar Indonesia.

C. KAWASAN PUSAT KOTA LAMA SEMARANG

Menurut Inventarisasi dan Dokumentasi Detail Old City Semarang (1998: III-14-16), yang dimaksud dengan kawasan pusat kota lama adalah kawasan yang dibatasi oleh:

- Di sebelah timur : Kali Semarang dan Jl. Mpu Tantular
- Di sebelah utara : Jl. Merak dan Statsiun Tawang
- Di sebelah barat : Jl. Ronggowarsito
- Di sebelah selatan : Jl. KH. Agus Salim

Kawasan ini merupakan daerah dengan fungsi khusus sebagai pusat perdagangan. Fungsi bangunan-bangunan yang ada terdiri dari berbagai macam kantor perdagangan dan jasa, meliputi :

- Bank
- Kantor perwakilan dagang
- Kantor konsultan

- Bangunan peribadatan, dsb.

- Kantor jasa transportassi/angkutan penumpang dan barang

Bangunan-bangunan kuno dan bersejarah yang terdapat di kawasan ini adalah:

- Gereja Blenduk
- Kantor Telegraph dan Telex
- Kompleks kantor Pos Besar
- PERUSDA Jateng
- Yayasan Marsudirini dan Kanisius
- Kantor Urusan Piutang Negara
- Kantor Kas Negara
- Bank Niaga
- Asuransi Jiwasraya
- Bank Dagang Negara
- Kantor Suara Merdeka
- Asuransi Timur Jauh
- PROMKOPAL
- Gedung MARBA
- Bank EXIM Berok
- Panca Niaga
- Koperasi GKBI

- Jakarta Lioyd
- BCA
- Bumi Nusantara Indonesia
- Hotel Jansen
- Bank Indonesia
- Kantor Kas Negara
- Gedung H . Speigel
- Ex. Pengadilan Negeri
- PT. Aswindo Graha
- PT. Mega Eltera
- NV. Ajisaka

D. GEDUNG GPIB IMMANUEL (GEREJA BLENDUK) SEMARANG

Kawasan Kota Lama Semarang awalnya dibangun oleh Bangsa Portugis yang pertama kali datang ke Semarang pada abad XVI. Kemudian disusul dengan kedatangan Bangsa Belanda yang juga membangun pemukimannya di kawasan tersebut. Kawasan Kota Lama ini sudah berkembang sejak awal abad XVII karena sekitar tahun 1705 dan 1773, VOC memindahkan pusat pertahanan militer dan kantor dagangnya dari Jepara ke Semarang. Untuk menunjang kesejahteraan masyarakat yang bermukim di kawasan tersebut maka, dibangunlah beberapa fasilitas. Seperti; pertokoan, tempat ibadah, rumah sakit, panti asuhan, hingga pengadilan. Kawasan ini merupakan *cikal*

bakal moderenisasi kota Semarang hingga berkembangnya pemukiman di kawasan sekitarnya seperti pemukiman di Kawasan Kota Baru yang berada Jalan Pemuda yang dulu dikenal dengan Jalan Bojong.

Kawasan Kota Lama Semarang atau bekas Kota Benteng pada zaman penjajahan Belanda merupakan salah satu embrio pertumbuhan Kota Semarang, selain Kampung Melayu, Pecinan, Kauman, Kampung Kulitan, dan Kawasan Gedung Batu Simongan (Kompas; Rabu, 17 September 2003).

Kawasan yang luasnya sekitar tiga puluh satu hektar ini menjadi salah satu pusat pemerintahan Kolonial Belanda di Pulau Jawa selain Batavia. Kawasan yang dahulu dikelilingi benteng segi lima ini dikenal sebagai *Oudestad* karena kondisi geografisnya yang dahulu terpisah dengan daerah lainnya. Juga dijuluki *Little Netherland* karena banyaknya bangunan yang berciri arsitektur Belanda atau Eropa (www.semarang.go.id).

Kawasan Kota Lama Semarang adalah daerah bersejarah dengan banyaknya bangunan kuno yang berpotensi untuk dikembangkan secara kebudayaan, ekonomi serta wilayah konservasi yang menjadi kawasan pariwisata yang patut dikunjungi wisatawan yang menawarkan eksotisme kota tua.

Kawasan Kota Lama Semarang merupakan saksi bisu sejarah Indonesia masa kolonial Belanda lebih dari dua abad, dan lokasinya berdampingan dengan kawasan ekonomi. Ada sekitar lima puluh bangunan kuno yang masih berdiri dengan kokoh di kawasan ini dan mempunyai sejarah Kolonialisme di Semarang. Namun yang menjadi *landmark* kawaasan Kota Lama Semarang

ini adalah Gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk).

Sejarah Kawasan Kota Lama tak bisa dilepaskan dari gereja yang sekarang digunakan jemaat Gereja Protestan Indonesia bagian barat (GPIB) Immanuel Semarang ini. Gereja Immanuel merupakan tetengger di kota lama. Berbeda dari bangunan lain di Kota Lama yang pada umumnya memagari jalan dan tidak menonjolkan bentuk, gedung bergaya Neo-Kalsik ini justru tampil kontras. Bentuknya lebih menonjol . Lokasi bangunan ini frontal terhadap Jl. Suari yang dahulu bernama Kerk straat (jalan Gereja).

Sebelum tahun 1870, gereja ini digunakan sebagai tempat beribadah oleh dua agama, yaitu Kristen dan Katolik. Setelah pembangunan Gereja Katolik St Yusuf di daerah Gedangan, umat kedua agama beribadah di gereja masing-masing.

Ketika pertama kali dibangun pada tahun 1753, gereja yang ada di jantung kawasan Kota Lama ini mengikuti arsitektur Jawa dengan atap tajuk menangkupi rumah panggung. Renovasi total pernah dilakukan pada 1787 sementara desain terakhir merupakan hasil pemugaran tahun 1894 oleh arsitek HPA de Wilde dan W Westmaas.

Bangunan gereja yang sekarang merupakan bangunan setangkup dengan facade tunggal yang secara vertikal terbagi atas tiga bagian. Jumlah lantainya adalah dua buah. Bangunan ini menghadap ke Selatan. Lantai bangunan hampir sama tinggi dengan jalan di depannya. Pondasi yang digunakan adalah batu dan sistem strukturnya dari bata.Dinding terbuat dari bata setebal satu batu. Atap bangunan berbentuk kubah dengan penutupnya lapisan logam yang

dibentuk oleh usuk kayu jati. Di bawah pengakiran kubah terdapat lubang cahaya yang menyinari ruang dalam yang luas .

Desain oktagonal juga diaplikasikan pada penyangga tunggal mimbar setinggi sekitar satu meter yang membuat mimbar tampak unik. Detail lain di bagian dalam bangunan utama pun tak kalah unik. Sebuah tangga besi ukir melingkar menjadi penghubung ke tempat orgel kuno yang digerakkan pompa yang sampai sekarang masih terpajang meski lama tak berfungsi lagi.

Semua kemegahan dari masa lalu itu masih dapat kita lihat hingga saat ini berkat kepedulian masyarakat, terutama jemaat gereja. Orgel Alat musik yang suaranya berasal dari resonansi pipa oleh pompa udara. Pembuatnya adalah P. Farwangler dan Hummer. Orgel jenis ini hanya ada dua di Indonesia, satu lagi ada di GPIB Immanuel Gambir, Jakarta. Mimbar Gereja

Konstruksi langka, yaitu mimbar berposisi mengambang dari lantai dengan sebuah tiang penyangga berbentuk oktagonal. Lonceng Gereja Semula ada tiga buah, saat ini tinggal dua buah. Pada tubuh lonceng terdapat logo perusahaan, JW Stiegler-Semarang Anno 1703.

Ciri arsitektur Eropa abad ke-17-19 yang bergaya pseudo Barouque tampak kuat memengaruhi bangunan kuno ini. Dua buah menara jam (lonceng) memberikan aksen bagi bangunan utama yang berbentuk oktagonal (segi delapan beraturan) dengan atapnya yang mencembung. Bentuk atap cembung yang dalam bahasa Jawa disebut blenduk inilah yang membuat bangunan megah bercat putih ini lebih dikenal dengan sebutan Gereja Blenduk.

Menara ini beratap kubah kecil. Cornice yang ada disekililing bangunan berbentuk garis-garis mendatar. Pintu masuk mereupakan pintu gandai dari panel kayu. Ambang atas pintu berbentuk lengkung. Demikian pula halnya dengan ambang atas jendela, yang berbentuk busur. Type jendela ada dua kelompok. Yang pertama ialah jendela ganda berdaun krepyak, sedangkan yang kedua merupakan jendela kaca warna-warni berbingkai. Bangunan yang terkait di sekitar Gereja Blenduk adalah Gedung Jiwasraya yang terletak di sebelah Selatan, kantor Kerta Niaga di sebelah Barat, ruang terbuka bekas Parade Plein di sebelah Timurnya.

E. GEDUNG MARBA SEMARANG

Menurut Inventarisasi dan Dokumentasi Detail Old City Semarang (1998: IV-1) Bangunan gedung MARBA sebenarnya mirip-mirip bangunan untuk pertunjukan, karena pada bagian dalamnya terdapat semacam loket penjual karcis. Ukuran jendelanya yang relatif besar sekali dan dapat dibuka dengan diputar oleh semacam dongkrak menunjukkan bahwa bangunan ini kemungkinan besar merupakan bangunan untuk fasilitas umum.

Keadaannya sekarang tidak terawat dengan baik dan dapat dikatakan kelihata sangat kotor serta rusak pada bagian-bagian tertentu, disisi belakangnya sudah mulai dibangun oleh penggunannya dengan merubah wajah menjadi gaya arsitektur masa kini, bersebelaha dengan warung makan yang menggunakan lisstplank dengan bahan seadanya, terkesan asal tempel dan hanya memenuhi kebutuhan sesaat, sangat temporer dan merusak citra

bangunan gedung MARBA ini sendiri serta suasana sekitar Gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) pada umumnya.

Padahal dari arah timur Jl.Letjen Suprapto, gedung MARBA ini menjadi bangunan tangkapan mata utama untuk menuju kawasan Gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk), potensian jadi transisi pengubah suasana.

Sejarah Kepemilikan

Gedung MARBA merupakan gedung yang pembangunannya diprakarsai oleh pemilik pertamanya, yaitu seorang yang berasal dari negara Yaman bernama Marta Bajunet (disingkat MARBA), seorang konglomerat. Gedung tersebut digunakan untuk pengelolaan sebuah Expedisi Muatan Kapal laut (EMKL) yang letaknya dulu berhadapan dengan pelabuhan. Pada tahun selanjutnya pengelolaan gedung MARBA ini diserahkan kepada pewarisya yaitu Tuan Marzuki Bawazir (anak Marta Bajunet).

Karena pemiliknya kemudian pulang ke Yaman, pengelolaan gedung tersebut diserahkan sepenuhnya kepada orang kepercayaannya (teman Marzuki Bawazir) yaitu bapak Upoyo Yunus seorang perwira Angkatan Laut. Setelah Bapak Upoyo Yunus meninggal, pengelolaan diserahkan kepada Ibu Yunus.

Pada saat dikelola keluarga Yunus (setelah tidak dipergunakan lagi untuk Kantor EMKL), gedung tersebut disewakan dengan disekat-sekat oleh penyewanya dengan persetujuan pengelola.

Penyewa saat ini antara lain :

1. Delima Group

2. Panin Bank (sudah mulai habis masa sewanya)
3. CV Tri Prasetya Tama
4. CV Duta Mitra Utama

Dari keempat penyewa tersebut yang diberi kepercayaaan untuk mengelola masalah persewaan gedung MARBA oleh keluarga Yunus adalah Taufik Hidayah yang juga mengelola CV Duta Mitra Utama, sehingga dapat dikatakan bahwa umur sewa menyewa ruangan di gedung MARBA saat ini dikelola oleh CV Duta Mitra CV Duta Mitra Utama, sebab ibu Yunus sekarang berdomisili di Surabaya.

Karena beberapa tahun terakhir ini cucu-cucu Marta Bajunet sedang menginventarisir kekayaan keluarga, gedung MARBA sebagian besar tidak disewakan tapi hanya tinggal satu penyewa yang masih menempati gedung tersebut yaitu CV Prasetya Tama (tetapi kantornya dalam kondisi non aktif), serta pengguna lain yang sekaligus sebagai pengelola yaitu CV Duta Mitra Utama, yang bergerak dibidang usaha general suplier and printing.

Bangunan tambahan di belakang MARBA dibeli oleh orang Cina, tetapi sekarang tidak ditempati. Dulu hanya digunakan untuk gudang.

Kondisi Bangunan

Pada mulanya gedung MARBA hanya bangunan los-losan, dengan dua lantai, seperti gudang tanpa penyekat. Denahnya berbentuk persegi panjang. Kemudian pada bagian belakangnya diberi bangunan tambahan yang menempel pada bangunan induk.

Lantai dua dihubungkan dengan tangga, juga merupakan ruang los-losan, tipikal dengan lantai satu. Pada perkembangan selanjutnya, gedung ini disekat-sekat dengan tembok dan mutiplek karena disewa oleh beberapa perusahaan. Lantai satu dibagi menjadi tiga bagian, sedang lantai dua tetap los-losan. Pintu yang menghubungkan bangunan tambahan tambahan di belakang dengan bangunan induknya ditutup, sebab bagian tersebut dibeli oleh orang Cina. Pada bagian gedung yang disewa oleh Panin Bank disekat-sekat lagi dengan tembok sesuai dengan kebutuhan ruang Panin Bank.

Saat ini kondisi gedung cukup memprihatinkan. Lantai rusak oleh akar-akaran tumbuh-tumbuhan liar. Beberapa pintu tidak bisa dibuka. Ruang-ruang yang sudah tidak terpakai tidak terawat dengan baik, lantai dua menjadi sarang kelelawar. Di lantai satu masih terlihat tumpukan furniture dan barang-barang milik Panin Bank yang berupa karung rempah-rempah, kertas, dsb.

Sistim Konstruksi dan Elemen Bangunan Pondasi dan batu bata, Konstruksim atap dari baja, penutup atap dari seng. Balok yang menyangga lantai dua dari kayu jati kelas satu, balok-balok ini juga menopang lantai atas yang terbuat dari kayu. Kolom mempunyai grid empat meter, ada dua macam kolom, yaitu kolom pinggir di sekeliling bangunan menggunakan bahan bata dan kolom-kolom tengah sebagai pilar penyangga balok lantai menggunakan kolom besi baja yang berornamen (baja cor)

Plafonnya juga sekaligus berfungsi sebagai lantai untuk tingkat dua, terbuat dari kayu jati 20 cm. Bahan lantai untuk lantai satu dari marmer

ukuran 75 x 75 lantai dua dari kayu, lantai kamar mandi/WC dari keramik dan porselin.

Tebal dinding satu batu, tetapi memiliki ketebalan 20 cm, kemungkinan besar bata yang digunakan mencetak sendiri (pesan khusus), atau pada jaman itu ukuran bata memag demikian, sebab terlihat tidak standar ukurannya dengan yang ada dipasaran.

Keunikan Gedung MARBA

Orientasi bangunan tidak ke arah jalan utama. Bangunan ini seperti berhadap-hadapan dengan bangunan di seberang jalan sebelah timur. Konon hal ini memang disengaja, karena pemiliknya menginginkan tampak ada hubungan antara dua bangunan tersebut, sebab pemiliknya sama, hanya bangunan di depannya kurang berhasil dalam penyelesaian ornamen arsitekturnya.

Jendela dan pintu sistem *rolling*, mungkin merupakan hal yang baru pada zamannya. *Rolling* penutup jendela-jendela pintu terbuat dari kayu yang dibentuk bergerigi dibuat untuk keamanan kantor EMKL. Penggeraknya manual dengan engsel *(roll)* yang diputar oleh gigi-gigi roda yang terbuat dari baja, Sayang beberapa diantaranya sudah rusak (pintu utama dan pintu/jendela samping yang menghadap ke jalan Letjen Suprapto).

F. GEDUNG PT. ASURANSI JIWASRAYA

Menurut Inventarisasi dan Dokumentasi Detail Old City Semarang (1998: IV-6) Kantor yang saat ini ditempati oleh PT. Asuransi Jiwasraya Semarang

merupakan bekas gedung Nederlandsch Indische Leven Sverzeking De Lifrente Maatschaapij (NILLMI) yang dibangun dengan arsiteknya bernama Thomas Karsten (arsitek beberapa bangunan di Kota Lama dan Candi Baru) pada tahun 1916-an. Gedung ini juga pernah digunakan sebagai kantor Balaikota Semarang pada masa pemerintahan Hindia Belanda.

Gedung Asuransi Jiwasraya berada di Jalan Letjend. Suprapto 23-25 Semarang 50121. Di depan gedung ini (sebelah utara), terdapat Gereja Blenduk dan Taman Srigunting yang merupakan satu kesatuan dengan gedung ini, yakni kantor pemerintahan, tempat peribatadatan, dan alun-alun kota.

Sisi luarnya kaya sekali dengan elemen dekoratif. Bentuk atapnya kombinasi antara kubah dengan atap datar, barangkali menyesuaikan dengan bangunan didepannnya atau Gereja Blenduk.

Kondisinya terawat dengan baik tidak terjadi perubahan secara mencolok dan merusak gaya arsitekturnya, hanya tambahan tenda aluminium didepannya rasanya kurang tepat baik dari segi material maupun warna kurang mendukung penampilan total.

Pada tata ruang dalamnya, penyelesaian lantainya menggunakan bahan marmer, demikian pula dengan kursi dan bangkunya yang digunakan untuk tempat duduk para pemilik PT Asuransi Jiwasraya sendiri.

Kondisi Bangunan

Bangunan ini mempunyai tiga lantai tipikal yang dihubungkan dengan anak tangga pada tiap-tiap lantainya. Terdapat sebuah atrium (Void /Vide) yang berbentuk segi dua belas, dengan penerangan didapat dari cahaya alami

yang masuk dari jendela berkaca Glass in load, sehingga memberi kesan yang unik dan tenang.

Selain mempunyai hubungan tangga yang berbentuk vertikal. Dahulu juga ada lift yang menghubungkan tiap-tiap lantai akan tetapi saat iniditutup dan tidak digunakan.Pada garis besarnya kondisi eksisting bangunan tidak mengalami banyak perubahan, semua masih asli seperti semula. Kecuali pintu main intrance yang diganti dengan kaca reiben berkusen fanil aluminium.Perubahan lain pada lantai dua ada satu ruang yang diubah menjadi ruang pertemuan dengan perubahan pada plafon yang direndahkan, dinding ditutup dengan kayu dekoratif, dan lantai ditutup dengan finil.

Sistim Konstruksi dan elemen bangunan

Pondasi : Beton

Kontruksi atap : Beton

Penutup Atap : Beton Plat

Balok : Beton

Kolom : Beton

Sistim Konstruksi : Jarak kolom dengan Grid 3 meter

Dinding : Batu bata tebal satu batu

Lantai : Ubin warna abu-abu 20 x20

Plafon : Beton(sebagai lantai diatasnya

G. RESTORAN IKAN BAKAR CIANJUR (EX. PENGADILAN NEGERI SEMARANG)

Menurut Majalah Indonesia Desaign (2008), letak Restoran Ikan Bakar Cianjur memang saling berdekatan dengan Gereja Blenduk, Gedung Asuransi Jiwasraya dan Gedung Marba. Jarak antara gedung kurang lebih 100 meter.

Bangunan cantik ini tidak terdapat data dan catatan sejarah yang menjelaskan asal muasal bangunan tersebut dirancang oleh arsitek mana dan siapa penghuni pertamannya.

Hanya tersiar bahwa bangunan ini yang tertua di Semarang dibangun sekitaran tahun 1780. Pemilik pertamanya adalah seorang pastur yang bertugas di Gereja Blenduk yang terdapat didepannya

Juga tidak terdapat penjelasan resmi, bagaimana bangunan ini terbenntukoleh akulturasi gaya Eropa dan China. Bisa jadi, kota Semarang yang dari dulu memang identik dengan kawasan pecinan-nya, turut mempengaruhi sstyle bangunan karena dibangun oleh tukang-tukang lokal yang beretnis China.

Sebuah ukiran raksasa bermotif bunga bersaput warna emas *prada* , yang tampak pada tiap-tiap pintu yang menghubungkan tiap ruang didalamnya.

Pemerintah Semarang sempat pula memfungsikannya sebagai Pengadilan Negeri Semarang di sekitaran taun 1970-80an. Karena itu disamping bangunan utama sempat terdapat bangunan pendukung yang disinyalir sebagai

penjara sementara pengadilan, serta sebuah hall yang kemungkinan sebagai ruang sidang dibelakangnya.

Bangunan seluas 400 m² ini menghadap ke utara, berhadap-hadapan dengan Gereja Blenduk. Kini bangunan ini memiliki desain penataan yang bagus, dengan adanya tempat-tempat seperti Ruang Makan, Mushola, Dapur, Toilet dan tempat parkir.

Gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, gedung MARBA Semarang, Gedung Asuransi Jiwasraya dan Restoran Ikan Bakar Cianjur (ex. Pengadilan Negeri Semarang) dalam Karya Pop-Up

Karya ini dibuat berdasarkan kerja desain komunikasi visual yaitu; mengenali permasalahan berupa kondisi gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, gedung MARBA Semarang, Gedung Asuransi Jiwasraya dan Restoran Ikan Bakar Cianjur (ex. Pengadilan Negeri Semarang) sekarang dan upaya promosi yang kurang dilakukan untuk Kota Lama Semarang, mencari data verbal dan visual gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, gedung MARBA Semarang, Gedung Asuransi Jiwasraya dan Restoran Ikan Bakar Cianjur (ex. Pengadilan Negeri Semarang) dari berbagai sumber termasuk situs resmi milik Pemerintah Kota Semarang. Selanjutnya disusunlah sebuah konsep dari apa yang telah didapat. Didapat konsep bahwa perlu adanya promosi kawasan tersebut sebagai tujuan pendidikan dan pariwisata.

Eksekusi konsep dilakukan dengan melakukan pemetaan di lapangan berdasarkan data verbal dan visual yang diperoleh. Gedung atau titik strategis mana yang sekiranya bisa dipakai untuk *image* desain ilustrasi buku Pop-Up tersebut. Tentunya semua dilakukan berdasarkan pertimbangan menciptakan *image* yang menarik perhatian dari bangunan-bangunan kuno yang berada di Kota Lama Semarang tersebut dari informasi yang ada. Karena sebuah desain ilustrasi buku Pop-Up yang baik di dalamnya terdapat gambar sederhana tetapi menarik perhatian dengan warna yang menarik pula tentunya serta gambar dan cerita yang mudah dimengerti. Dengan tujuan agar bisa mudah dimengerti oleh penikmatnya.

Kemudian, rancangan ilustrasi buku Pop-Up yang sudah jadi akan langsung dipamerkan, tentunya ini sudah melalui tahap asistensi dengan dosen pembimbing. Dan disini penulis mengangkat gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, gedung MARBA Semarang, Gedung Asuransi Jiwasraya dan Restoran Ikan Bakar Cianjur (ex. Pengadilan Negeri Semarang) sebagai *image* desain dalam produk-produk desain ilustrasi buku Pop-Up,.

H. UNSUR-UNSUR VISUAL DALAM MEMBUAT ILUSTRASI BUKU POP-UP

Sebuah karya seni yang baik memerlukan unsur pembentuk sekaligus pendukung agar karya seni tersebut tercipta secara sempurna. Karya karikatur sebagai sebuah karya seni memiliki unsur visual atau elemen-elemen rupa yang tersusun dalam suatu tatanan atau pengorganisasian secara harmoni dan

utuh sehingga menarik untuk dilihat dan menarik perhatian. Menurut Sunaryo, (2002:5) unsur-unsur visual ada enam yaitu (1) garis/*line*, (2) raut/*shape*,(3) warna/*colour*, (4) gelap terang/nada, (5) *tekstur*, (6) ruang/*space*.

Garis /*line*

Sebagai unsur visual garis pengertian *pertama* adalah tanda atau markah yang memanjang yang membekas pada sebuh permukaan dan mempunyai arah, *kedua* adalah batas yaitu bidang atau permukaan, bentuk ,atau warna. *Ketiga* sifat atau kualitas yang melekat pada lanjar, atau warna. Dalam pengertian pertama, garis merupakan garis yang benar-benar nyata, sebagai contoh goresan kapur di papan tulis. Dalam pengertian yang kedua dan ketiga, garis lebih bersifat konsep karena hanya dapat dirasakan keberadaannya.

Raut

Raut atau shape sering disebut bangun, bidang, atau bentuk yeng dipandang sebagai perwujudan yang dikelilingi oleh kontur. Dari segi perwujudannya, raut dapat dibedakan menjadi (1) raut geometris, (2) raut organis, (3) raut bersudut banyak dan (4) raut tak beraturan. Raut geometris adalah raut yang dibatasi oleh garis lurus atau lengkung yang dibuat secara mekanis. Raut organis merupakan raut yang bertepi lengkung bebas, sedangkan raut bersudut banyak memiliki banyak sudut, berkontur zigzag. Raut tak beraturan merupakan raut yang dibatasi oleh garis lurus dan lengkung tak beraturan mungkin karena tarikan tangan bebas, terjadi secara kebetulan, atau melalui melalui proses khusus yang mungkin sulit dikendalikan, misalnya perwujudan raut yang terbentuk karena tumpahan tinta atau sapuan bebas.

Warna/*colour*

Warna merupakan unsur visual yang penting, warna menjadikan mata kita melihat berbagai macam benda dan tanpa warna kita tidak bisa melihat berbagai macam benda. Jenis warna yaitu kualitas warna yang membedakan antara warna primer, sekunder, tersier, dan lain sebagainya.

Nilai warna *(value)* adalah tingkat gelap dan terangnya warna. Misalnya ada warna biru muda sampai biru tua. Sedangkan kekuatan warna *(intensity)* adalah tingkat kecemerlangan warna, yang ditentukan oleh pigmen warna.

Gelap terang/nada

Unsur gelap terang juga disebut nada. Dalam hubungannya dengan unsur rupa, gelap terang telah terkait pada dimensi *value*. Banyaknya tingkatan dari yang paling terang atau putih kepada yang hitam gelap sesungguhnya amat relatif bahkan mungkin tak terhitung. Hal itu bergantung pada intensitas cahaya dan warna obyeknya.

Unsur rupa gelap terang dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan, antara lain:

- Memperkuat kesan trimatra suatu bentuk
- Mengilusikan kedalaman atau ruang
- Menciptakan kontras atau suasana tertentu
- Tekstur

Tekstur atau barik, ialah sifat permukaan. Sifat permukaan dapat halus, polos, kasar, kasap, licin, mengkilap, berkerut, lunak, keras, dan sebagainya. Kesan tekstur diserap baik melalui indera penglihatan maupun rabaan. Atas

dasar itu tekstur dapat dibedakan menjadi tekstur visual dan tekstur taktil. Tekstur visual merupakan jenis tekstur yang dapat dilhat, dan dapat membangkitkan pengalaman raba. Tekstur visual hanya pada bentuk dwimatra Wong dalam Sunaryo, 2002:17 yang terdiri atas tiga macam, yakni 1 tekstur hias, 2 tekstur spontan, dan 3 tekstur mekanis.

Tekstur hias adalah tekstur yang menghiasi permukaan bidang dan merupakan isian tambahan yang dapat dibuang tanpa menghilangkan identitas bidangnya. Isian tambahan yang menghiasi itu dapat berupa titik-titik yang ditebarkan atau arsir garis rapat.

Tekstur spontan ialah jenis tekstur yang dihasilkan sebagai bagian dari proses penciptaan sehingga meninggalkan jejak-jejak secara spontan, akibat dari penggunaan bahan, alat, dan teknik-teknik tertentu. Tekstur mekanis merupakan tekstur yang dihasilkan melalui peralatan mekanis.

Tekstur taktil merupakan tekstur yang tidak saja dapat dirasakan dengan melihatnya, tetapi juga dengan rabaan tangan.

Ruang/*space*

Ruang terkait dengan raut dan bentuk. Ruang mempunyai sifat *pictorial* dan ruang mempunyai sifat pictorial dan ruang fisik. Ruang *pictorial* adalah ruang yang bersifat maya atau ilusi karena dalam karya dua dimensi ruang tersebut kenyataannya tidak ada, sedangkan ruang fisik adalah ruang aktual yang letaknya berdampingan dengan bentuk-bentuk tiga dimensional (Lowry dalam Bastian, 2007:20).

Ruang dalam karya karikatur adalah ruang *pictorial* yang bersifat semu atau ilusif. Kesan ruang tersebut dapat dicapai melalui perbedaan jarak antar benda, perbedaan ukuran, warna dan penggunaan obyek-obyek secara perspektif.

I. PRINSIP-PRINSIP DALAM PENYUSUNAN ILUSTRASI BUKU POP-UP

Agar karya Ilustrasi Buku Pop-up dapat dilihat menarik dan dapat juga memberikan efek psikologis kepada apresiator atau penikmat maka, dalam pembuatannya perlu memperhatikan prinsip-prinsip dalam penyusunan Ilustrasi Buku Pop-up diantaranya adalah:

Keseimbangan

Keseimbangan merupakan prinsip yang paling banyak menuntut kepekaan perasaan. Ada beberapa bentuk keseimbangan yaitu keseimbangan simetris, keseimbangan asimetris, dan keseimbangan radial (memancar).

Keseimbangan simetris adalah adalah keseimbangan yang unsur visualnya sama sama baik di kanan maupun di kiri serta atas dan bawah. Keseimbangan asimetris adalah keseimbangan yang didapat dari unsur yang berlawanan. Sedangkan keseimbangan radial adalah keseimbangan yang mempunyai arah menuju ke pusat atau sebaliknya.

Irama

Irama *(rhythm)* merupakan pengaturan unsur atau unsurunsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian-bagannya. Perulangn

yang teratur dapat mengenai jarak bagian-bagian, raut, warna, ukuran, dan arah yang ditata. Terulangnya sesuatu secara teratur memberi kesan keterkaitan peristiwa, oleh hukum, sesuatu yang ditaati, sesuatu yang berdisiplin (Djelantik dalam Sunaryo, 2004:35).

Irama dapat diperoleh dengan beberapa cara, yakni irama *repetitif*, irama *alternatif*, irama *progresif*, dan irama *flowing*. Irama repetitif adalah irama yang terjadi apabila suatu unsur visual baik warna, bidang, garis dan lainnya yang digunakan secara berulang-ulang. Irama progresif adalah irama yang disusun secara berulang menunjukkan kearah tingkat yang gradual. Sedangkan irama flowing adalah penyusunan unsur visual yang disusun secara berurutan sehingga membentuk gelombang.

Dominasi

Dominasi merupakan pengaturan bagian atau bagian yang menguasainya dalam suatu susunan agar menjadi pusat perhatian dan tekanan. Dominasi dapat menjadi bagian yang penting atau utama dalam suatu susunan secara keseluruhan. Dominasi dapat disebut dengan *centre of interest* (pusat perhatian).

Untuk menampilkan dominasi, penulis menampilkan utama sebagai pusat perhatian dengan ukuran yang cukup besar serta warna yang cenderung dengan intensitas dan *value* yang tinggi dibandingkan backgroundnya.

Kesatuan

Kesatuan disebut juga *unity*. Kesatuan bisa dicapai setelah terpenuhnya prinsip-prinsip desain yang telah disebutkan di atas. Dapat dikatakan tujuan

dari penyusun unsur-unsur visual dari pertimbangan prinsip desain adalah untuk mewujudkan kesatuan.

Hirarki Visual

Hirarki visual atau ranking visual merupakan prinsip yang mengatur beberapa elemen-elemen mengikuti perhatian yang berhubungan secara langsung dengan titik fokus. Biasanya fokus yang utama adalah gambar yang membuat pandangan kita tertuju pada gambar yang dominan dan mencolok, kemudian baru diikuti ke yang lainnya. Tiga pertanyaan penting mengenai hirarki visual adalah; mana yang dilihat pertama, mana yang dilihat kedua, ketiga dan seterusnya. Hirarki visual adalah prinsip desain yang bertujuan untuk mengorganisir suatu disain atau karya seni agar suatu karya dapat dirasakan dengan sistematis.

http://jusnurman.worddesain.com pada Rabu 24 Februari 2010, pukul 11.13 WIB.

BAB III

METODE BERKARYA

A. Pelaksanaan berkarya dilaksanakan untuk mengumpulkan data guna mendapatkan jawaban atas pokok-pokok bagaimana karya itu dibuat atau diproduksi. Pelaksanaan berkarya membutuhkan metode berkarya agar dalam pelaksanaan proses berkarya dapat berjalan lebih rinci, terarah dan sistematis, sehingga karya yang diperoleh ini dapat menghasilkan karya yang bagus dan tidak menyimpang dari pokok-pokok proses bagaimana karya itu dibuat atau diproduksi baik itu cerita sejarahnya ataupun dalam pembuatan bukunya. Metode berkarya di dalam pelaksanaan berkarya ini terdiri dari : media berkarya, proses berkarya.

B. Media Berkarya

Dalam dunia desain ilustrasi sekarang ini, dunia desain ilustarasi sudah berkembang secara pesat. Itu di karenakan adanya perkembangan teknologi. Di mana cara merancang, menggambar, mewarna sudah banyak dilakukan dengan perangkat yang dihasilkan dari perkembangan teknologi tersebut. Sebelum adanya komputer dan perangkat yang memudahkan orang membuat desain, mereka membuatnya secara manual. Semua ini sudah mulai berubah, karena semua bisa dilakukan dengan teknologi komputer, dengan tambahan *software* yang dirancang untuk memudahkan pekerjaan seorang desainer atau ilustrator.

Dalam buku yang berjudul Pengenalan Komputer karangan Jogiyanto H.M istilah komputer (*computer*) berasal dari Bahasa Latin *computer* yang berarti menghitung. Komputer mempunyai arti yang sangat luas dan berbeda untuk orang yang berbeda (http://misstriad.wordpress.com/2008/09/29/).

Hadirnya teknologi komputer ini dapat memudahkan penulis untuk melakukan proses *editing. Editing* menggunakan bantuan komputer mampu mengatasi berbagai persoalan edit. Dengan metode *editing* ini desain ilustrasi yang sudah di Scan dapat disimpan dalam *hard disc* terlebih dahulu sehingga dapat dilakukan proses *editing* yang lebih fleksibel. Proses *Editing* disini adalah dimulai dari *scaning, coloring,* dan penulisan balon kata.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa komputer bagi sebuah *editor/ ilustrator* sekarang ini merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting. Spesifikasi komputer yang akan digunakan untuk *editing* desain ilustrasi buku diusahakan semaksimal mungkin. Spesifikasi komputer berpengaruh pada proses kerja dan menentukan hasil yang diperoleh

Semua kemudahan itu membuat desain ilustrasi mulai berkembang. Sejalan dengan perkembangan perangkat yang digunakan berkembang pula media rupa yang digunakan untuk mengeksekusi desain tersebut. Ide dan kreasi juga semakin beragam. Segala ketidakmungkinan yang dulu ditemui sekarang mungkin bisa dilakukan. Ini memungkin penulis untuk bereksplorasi dalam ide, kreasi, dan media ketika membuat desain ilustrasi dalam proyek studi ini.

Oleh karena itu keberadaan komputer ini sangat menunjang dalam

proses pembuatan editing desain ilustrasi buku judul **"Perancangan Komunikasi Visual Buku Pop-Up Sejarah Gedung GPIB Imanuel (Gereja Blenduk) Semarang dan Gedung MARBA Semarang"**.

1. Alat

Alat yang digunakan untuk membuat karya desain proyek studi ini:

a. Alat Tulis

Alat tulis untuk pembuatan *storyboard* dan sket, menggunakan pensil, penghapus, penggaris, jangka, bolpen *drawing pen black* merk *SNOWMAN* ukuran 01, 03 dan 07, serta spidol merk *SNOWMAN permanent* hitam.

b. Kamera

Kamera yang digunakan penulis adalah kamera digital SLR (Single Lens Reflect) *merk* Canon tipe EOS 400D dengan lensa Canon EF-S 18 – 55 mm dan filter UV *merk* Kenko. Kamera ini digunakan untuk memperoleh data foto-foto bangunan kuno.

c. Komputer dan *Software* Pendukung

Komputer yang digunakan penulis adalah komputer Jinjing atau *Notebook Acer Aspire 4920G, layar 14 inch, Procesor Intel Centrino - Intel(R) Core(TM) 2 Duo CPU*; 2,20 GHz; 2 GB RAM; VGA *ATI Radeon 512 MB*; 230 GB *Harddisc Drive*; *Operating System Windows 7 Ultimate.*

Pendukung tambahan yaitu *Scanner* merk Canon Lide 600, *Mouse*

Graphic merk A4tech, *Mouse Pen* merk Genius Series Drv 3.0.

Software yang digunakan adalah Adobe Photoshop CS3, serta CorelDRAW X4.

Adobe Photoshop CS

Adobe Photoshop CS adalah salah satu perangkat lunak canggih yang dapat digunakan untuk editing hasil *scaning, dan proces coloring (pewarnaan)*. Hasil program *Adobe Photoshop CS* merupakan sebuah gambar atau *image*, yang di dalam program komputer grafis terdiri dari dua kategori, yaitu *image bitmap* dan vektor. Hasil gambar berkualitas tinggi dengan menggunakan *Adobe Photoshop CS* sangat dipengaruhi *pixel image* tersebut, maka dari itu perlu diperhatikam dimensi *pixel* yang diperlukan, resolusi gambar yang akan dibuat, dan resolusi monitor yang dapat menunjang tampilan gambar agar berkualitas. Manfaat *Photoshop* pada proses desain ilustrasi buku ini adalah mengolah gambar dan warna.

CorelDraw X4

CorelDraw ***X4*** merupakan salah satu aplikasi yang paling banyak digunakan untuk mengedit vektor. *Software editing* gambar ini telah memiliki fitur lengkap dan populer dipakai di masyarakat secara luas. Manfaat *CorelDraw* ***X4*** pada proses desain ilustrasi buku ini adalah untuk membuat balon kata, dan gambar, sehingga penggunaan *software* ini sangat fleksibel dalam pemakaiannya.

d. Media Internet

Media internet yang digunakan adalah mesin pencari yaitu *google.* Digunakan untuk mencari data-data sejarah bangunan kuno Kota Semarang, baik itu tulisan ataupun juga foto-foto.

2. Bahan

Bahan yang digunakan untuk membuat karya desain proyek studi ini:

a. Kertas (Desain Ilustrasi Buku Pop-Up)

Pembuatan *storyboard,* dan sket untuk halaman perhalaman menggunakan kertas HVS ukuran A3 70 gram.

Sesuai Standarnya, untuk produksi cetak halaman perhalaman, kertas yang digunakan untuk membuat Ilustrasi Buku Pop-Up adalah kertas *Ivory* 190 – 230 gram. Di sini penulis tetap menggunakan standar kertasnya yaitu kertas *Ivory* 230 gram, hal ini dilakukan karena mempertimbangan kualitas,

Dan untuk cover buku Ilustrasi menggunakan finishing kertas karton duplek atau jilid standar *hardcover* dan kertas *Ivory* 190 gram dilaminasi *doff.*

b. Bahan Perekat (Desain Ilustrasi Buku Pop-Up)

Lem Styrofoam merk *UHU*, Lem Spray merk *3M Spray Mount*, Lem merk *Aica Aibon*, Lem merk *Alteco,* Isolasi Bolak-balik, yang semuanya itu digunakan untuk merekatkan halaman perhalaman dan merekatkan potongan-potongan Pop-Up nya.

3. Teknik Berkarya

Teknik yang dimaksudkan adalah cara pengerjaan proyek studi ini. Berdasarkan tema yang penulis angkat yaitu, **Perancangan Komunikasi Visual Ilustrasi Buku Pop-Up: Sejarah Bangunan Kota Lama Semarang.** Proyek studi ini penulis kerjakan secara Ilustrasi, menggambar ilustrasi gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, gedung MARBA Semarang, Gedung Asuransi Jiwasraya dan Restoran Ikan Bakar Cianjur (ex. Pengadilan Negeri Semarang), dengan menggunakan teknik sket manual, menggunakan pensil dan tinta drawing pen. Kemudian gambar-gambar tersebut penulis olah dengan scanner, komputer dan *software* Adobe Photoshop CS dan CorelDRAW X4 untuk membuat desain produk ilustrasi buku Pop-Up. Adapun proses rincinya akan dipaparkan pada sub bab Proses Berkarya.

C. Proses Berkarya

Dalam berkarya penulis melakukan urutan kerja sebagai berikut:

1. Praproduksi

Orientasi

Tahap praproduksi adalah tahap persiapan dan perancangan. Persiapan dititikberatkan pada proses kreatif melalui pembentukan ide dasar karya yang akan dibuat. Di antaranya; konsep tentang objek yang akan diambil, tentang potensi salah satu Kawasan Kota Lama Semarang yang akan diangkat. Karya dibuat berdasarkan kerja desain komunikasi

visual yaitu; mengenali permasalahan berupa kondisi arsitektur Kota Lama Semarang sekarang dan upaya promosi yang kurang dilakukan, mencari data verbal dan visual arsitektur Kota Lama dari berbagai sumber termasuk situs resmi resmi Pemerintah Kota Semarang serta pengamatan langsung di lapangan.

Akhirnya, penulis memperoleh konsep cara menghadirkan objek dalam desain produk ilustrasi buku Pop-Up. Di mana terlihat salah satu gedung dan tempat di Kawasan Kota Lama Semarang yang menjadi *landmark*. Yaitu gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, gedung MARBA Semarang, Gedung Asuransi Jiwasraya dan Restoran Ikan Bakar Cianjur (ex. Pengadilan Negeri Semarang), yang memiliki kekhasan tersendiri dari gedung-gedung di kawasan tersebut. Kekontrasan kondisi tersebut juga membuat penulis tertarik untuk mengangkatnya sebagai konsep untuk pengambilan objek yang akan disematkan dalam karya desain produk ilustrasi buku Pop-Up gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, gedung MARBA Semarang, Gedung Asuransi Jiwasraya dan Restoran Ikan Bakar Cianjur (ex. Pengadilan Negeri Semarang). Kebaruan dan kekontrasan gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, gedung MARBA Semarang, Gedung Asuransi Jiwasraya dan Restoran Ikan Bakar Cianjur (ex. Pengadilan Negeri Semarang) tersebut menimbulkan sebuah simpulan nilai eksotik dan nilai jual/ dipromosikan sebagai aset pariwisata Kota Semarang. Keeksotisan tersebut sepertinya kurang dimanfaatkan sebagai bagian dari

bentuk promosi pariwisata Kota Lama Semarang selain memang kawasan ini sendiri memiliki nilai sejarah yang menarik.

Pengolahan dan Penulisan Cerita

Selanjutnya data yang telah didapat dari lapangan diolah menjadi sebuah cerita. Suatu rangkaian produksi buku ilustrasi ataupun buku cerita selalu diawali dengan pembuatan cerita. Cerita yang dibuat mencakup semua informasi tentang gambar yang akan ditampilkan dalam buku ilustrasi Pop-Up, oleh karena itu cerita menjadi penting karena cerita yang mengatur semua aktivitas produksi. Apabila cerita ini telah memenuhi syarat, maka dilakukan pengecekan ke lokasi gambar dan dikonfirmasikan kepada narasumber yang berkompeten. Pada proses ini tidak lupa mensurvei, mempelajari, dan mengkaji keadaan teknik di lapangan.

Pembuatan *Storyboard*

Setelah semua susunan cerita selesai dibuat, kemudian cerita tersebut diubah menjadi *storyboard*. Menurut Wibowo (2007: 238-239) *storyboard* atau papan cerita adalah proses konkret peralihan dari gagasan verbal kedalam gagasan visual atau gambar, proses ini sering disebut dengan proses *picturisasi* atau penggambaran. *Storyboard* berfungsi untuk mempermudah pengambilan gambar serta proses *editing*, memindahkan ide/gagasan verbal pada gagasan visual, dan sebagai pengontrol kontinuitas cerita bergambar.

Target Audien/Khalayak Sasaran

Secara keseluruhan sebenarnya desain buku ilustrasi ini ditujukan untuk umum, hanya disini disimpulkan bahwa desain buku ilustrasi ini lebih dikususkan untuk segmentasi Demografis. Mengapa lebih ditujukan untuk segmentasi Demografis? Karena segmentasi ini merupakan pembagian pasar menjadi unit – unit berdasarkan perbedaan pendapatan, jenis kelamin, pendidikan, jumlah penduduk, usia, ukuran keluarga, siklus hidup keluarga, pekerjaan, ras, agama, generasi, kewarganegaraan dan kelas sosial. (Suyanto, M., 2006).

Di dalam karya ilustrasi buku Pop-Up ini segmentasi pembagian pasarnya didasarkan atas segmentasi demografis, dalam hal ini jenisnya adalah pendidikan dan usia. Karena segementasi ini biasanya lebih bisa mencerna arti dari desain buku ilustrasi tersebut. Menurut http://enjangheri.blogspot.com, ditinjau dari kelompok umur, sebagai berikut : Masa bayi (0 – 1 tahun), masa anak (1 – 12 tahun) – TK sampai 6 SD, masa Puber (12 – 15 tahun) – 6 SD sampai 3 SMP, masa remaja (15 – 21 tahun) – 3 SMP sampai 3 SMA, masa dewasa (21 tahun – 55 tahun) – mahasiswa sampai pekerja, dan masa manula (55 tahun keatas) - pensiunan. Meskipun sebenarnya karya ilustrasi buku Pop-Up ini bisa ditujukan ke umum, namun memang lebih dikhususkan ke tingkatan pendidikan dan usia.

Bagaimanakah selera target audien? Menurut Valerie J. Nelson, Waldo Hunt dies at 88; entrepreneur revived the pop-up book as

art form, *Los Angeles Times*, November 22, 2009 dalam http://en.wikipedia.org/wiki/Pop-up_book, beberapa buku pop-up mendapat perhatian sebagai karya sastra untuk tingkat kecanggihan seni atau yang mereka perlukan, sastra pop-up yang rumit, dan keahlian dari penggambarannya.

Menurut http://en.wikipedia.org/wiki/Pop-up_book juga, selera target audien di Eropa (negara dari Valerie J. Nelson), untuk karya ilustrasi buku Pop-Up Sejarah bangunan, lebih banyak penyukanya adalah kelompok remaja. Jadi selera pasar di sana, segmentasi demografis, dalam hal ini jenisnya adalah pendidikan dan usia lebih ditujukan kepada anak-anak remaja yaitu yang memiliki pendidikan SMP – SMA (15 – 21 tahun). Mereka lebih menyukai dan meganggap semua hasil karya buku Pop-Up seperti ini memiliki tingkat kecanggihan seni, sastra pop-up yang rumit, dan keahlian dari penggambarannya. di negara tersebut semua jenis ilustrasi buku Pop-Up ini mendapatkan perhatian yang sangat tinggi, apalagi jenis Pop-up tentang seri Sejarah bangunan-bangunan kuno maupun modern. **Karena kerumitan pembuatan mekanisasi Pop-Up, bahasa sastra dalam penulisan cerita, dan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya.**

Jadi jika merujuk dari selera pasar di luar negeri tersebut, maka dapat diambil kesimpulan untuk membuat karya ilustrasi buku Pop-up nantinya adalah **dengan memiliki sebuah penggambaran dengan tingkat kecanggihan seni dengan kerumitan pembuatan mekanisasi**

Pop-Up yang tinggi, bahasa sastra dalam penulisan cerita ilustrasi buku Pop-Up yang rumit, keahlian dari penggambarannya, dan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya. Semua ini menjadi rujukan dan tolak ukur dalam pembuatan karya tersebut, nantinya.

Namun, jika dibandingkan dengan iklim dan tingkat pendapatan di Indonesia mungkin belum bisa hampir disamakan, namun bisa sangat lebih dicocokkan dan disama-samakan ke dalam jenis kelamin dan kelas sosial, karena hampir di setiap negara manapun, jika disetarakan dengan tingkatan jenis kelamin dan kelas sosial itu hampir sama, dan hampir tidak ada perbedaan.

Cara mewujudkan agar karya buku ilustrasi Pop-Up ini sesuai dengan selera target audiens (segmentasi Demografis), yaitu biasanya desain buku ilustrasi ini difasilitasi oleh instansi-instansi yang terkait seperti Pemerintah Kota Semarang, BPK2L (Badan Pengelola Kawasan Kota Lama), Dinas Pariwisata Kota Semarang Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dan instansi lainnya yang terkait, untuk menjembatani proses praproduksi untuk segmentasi ini.

2. Produksi

Proses produksi merupakan langkah persiapan membuat buku ilustrasi Pop-Up. Berikut tahapan proses dalam berkarya:

a. Storyboard

Pada proses pembuatan buku ilustrasi Pop-Up, peranan cerita dan *storyboard* sangat dibutuhkan untuk mempercepat proses pemetaan

gambar, dan untuk menjaga konsistensi gambar perhalaman. Karena tinggal mengikuti apa yang sudah dituliskan maka gambar sudah didapat. Namun tidak menutup kemungkinan bahwa proses menggambar berbeda dengan alur cerita atau alur *storyboard*, tetapi masih ada alur utama dari cerita dan *storyboard.*

Dalam tahap produksi beberapa kegiatan dilakukan di antaranya adalah pemotretan. Pemotretan dilakukan berdasarkan data-data dan informasi di lapangan yang sebelumnya telah dilakukan dalam tahap praproduksi dan dilakukan dengan kamera digital SLR.

Sebelum melakukan pemotretan, penulis melakukan persiapan-persiapan dengan tujuan agar nantinya pada saat pemotretan tidak mengalami kesulitan. Langkah-langkah yang dilakukan adalah dengan melengkapi referensi seperti data visual berupa foto gedung dan tempat itu sebelumnya. Serta materi-materi/ artikel-artikel yang berkaitan dengan arsitektur Kota Lama Semarang sebagai bahan pertimbangan dan secara tidak langsung sebagai acuan.

Karena penulis memilih eksotisme gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, gedung MARBA Semarang, Gedung Asuransi Jiwasraya dan Restoran Ikan Bakar Cianjur (ex. Pengadilan Negeri Semarang) yang akan digunakan untuk *image* sebuah desain ilustrasi buku Pop-Up sekaligus bagian dari promosi pariwisata kawasan tersebut, maka penulis harus banyak melakukan ekspos pada keutuhan gedung atau bagian menarik dari tempat tersebut serta tak ketinggalan

memasukkan unsur unik.

b. Sketch

Semua hasil pemotretan kemudian ditransfer untuk dipilih dan diolah. Hasil-hasil pemotretan gedung ini lalu digambarkan ke kertas A3 70 gram. Dibuat *sketch* jadi (matang) menggunakan pensil ke kertas A3 70 gram dengan bidang gambar berukuran 40X23 cm. Setelah proses *sketch* pensil selesai, selanjutnya dilakukan proses penintaan menggunakan *Drawing Pen* ukuran 01, 03 dan 07

Setelah melakukan proses perancangan *sketch*, penulis berkonsultasi dengan dosen pembimbing mengenai gambar yang akan digunakan sebagai image deain buku ilustrasi buku Pop-Up.

c. Coloring

Jika gambar-gambar telah mendapatkan persetujuan dosen pembimbing, maka dikembangkan ke tahap perancangan penintaan. Desain gambar yang sudah di Tinta kemudian di*scan* menggunakan *Scanner Canon Lide 25*. Gambar yang telah discanner tadi lalu diolah menggunakan *software Adobe Photoshop CS 3*. Pengolahan awal untuk membersihkan sket-sket yang kotor dan kurang tebal dari proses penintaan. Pengolahan selanjutnya pemberian warna datar *(flating color)* pada *sketch* tadi.

Gambar pengolahan yang sudah di-*flating color* tadi lalu diolah dan di *effect coloring* sehingga menghasilkan sebuah gambar yang menimbulkan kesan hidup. Desain Pop-Up yang sudah melalui proses *effect coloring* tadi sudah siap untuk dicetak dan siap untuk proses

selanjutnya yaitu penempelan dan *finishing*. Khusus untuk desain halaman, masih melalui proses pemberian *text* pada bidang desain halaman.

d. Text

Setelah proses *coloring* selesai, gambar diberi text menggunakan jenis font *Arnold 2.1,* ukuran font 12, 14, dan 20 warna hitam *stroke* putih dan diberi *effect "outer glow"* warna kuning muda dengan intensitas warna 20%. Lalu desain halaman yang sudah diberi *text* tadi sudah siap untuk dicetak dan siap untuk proses selanjutnya yaitu penempelan dan *finishing.*

e. Penempelan Dan Finishing

Proses terakhir adalah penempelan dari potongan-potongan desain Pop-Up ke desain halaman. Hasil karya/ *final art work* siap untuk ditempelkan ke halaman berikutnya dan siap untuk didisplay dan dipamerkan.

3. Pascaproduksi

Pada dasarnya, proyek studi ini adalah proyek seni, maka karya yang ditampilkan bukan hanya karya desain jadi buku ilustrasi Pop-Up dengan objek arsitektur Kota Lama Semarang, melainkan, ditampilkan pula sketsa proses dari awal pengangkatan arsitektur Kota Lama Semarang sebagai objek, pengembangan ke arah konsep, pengumpulan data verbal dan visual hingga pada tahap akhir yaitu berupa karya jadi. Pada tahap ini juga dilakukan pengemasan sebagai tahap akhir sebelum pameran. Pengemasan dilakukan untuk karya yang dicetak ukuran 40 cm x 23 cm. Dikemas dengan bingkai kayu dicat hitam menggunakan kaca biasa

dengan tepi foto menggunakan kertas *ivory* 230 gram.

Sedangkan untuk karya desain buku ilustrasi Pop-Up ukuran 20 cm x 23 cm dibuat seperti bentuk asli buku ilustrasi Pop-Up dan dibuatkan tempat untuk meletakan buku ilustrasi Pop-Up tersebut yang didekatkan di samping karya. Untuk karya sketsa dan data-data verbal dan visual dalam proses berkarya ditampilkan secara print-out tanpa dibingkai.

Pasca Pameran

Secara keseluruhan karya desain jadi buku ilustrasi Pop-Up dengan objek arsitektur Kota Lama Semarang ini lalu ditujukan untuk umum, dengan melalui fassilitator yaitu penerbit/percetakan, namun sebelumnya dapat di fasilitasi oleh instansi-instansi yang terkait seperti Pemerintah Kota Semarang, BPK2L (Badan Pengelola Kawasan Kota Lama), Dinas Pariwisata Kota Semarang, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dan instansi lainnya yang terkait, ini dilakukan untuk menjembatani proses praproduksi untuk khalayak golongan menengah kebawah, karena karya desain jadi buku ilustrasi Pop-Up dengan objek arsitektur Kota Lama Semarang ini terbilang cukup mahal untuk ongkos produksinya.

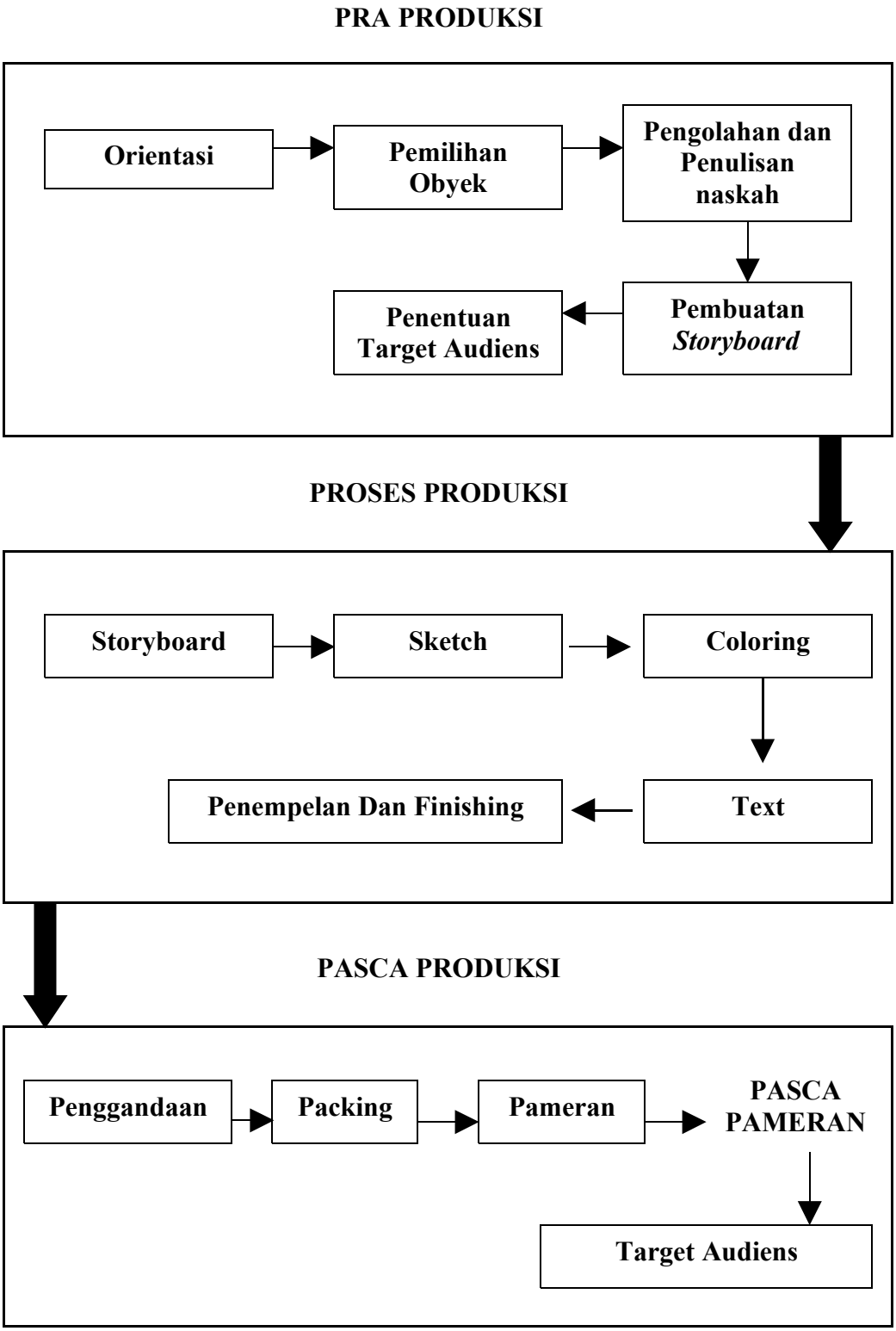
Tentang Hasil Karya Nantinya

Dilihat dari hasil karya desain buku ilustrasi Pop-Up, tentunya akan menimbulkan pertanyaan, apakah buku tersebut awet/tahan lama jika di buka tutup terus? Apakah buku tersebut memiliki nilai keunggulan?

Kelemahan dan Keunggulan

- Jika terlalu sering dibuka dan ditutup, buku akan robek, namun disini desainer sudah mengantisipasi dengan dipackingnya karya dengan print-out kertas yang tebal. Jadi kemungkinan karya untuk robek itu sangat kecil (meskipun nantinya tetap robek dimakan usia/ seringnya dibuka tutup)
- Sangat memiliki banyak keunggulan dalam karya ini, diciptakannya buku ilustrasi buku Pop-up ini dikarenakan untuk memancing niat para pembaca untuk mengetahui sejarah tentang bangunan-bangunan kuno kota lama Semarang.
- Dalam proses penciptaanya, buku ilustrasi Pop-up ini sudah melalui tahap-tahap dimana buku ini bisa dan layak dihadirkan untuk khalayak umum.

BAGAN PROSES BERKARYA



BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA

KARYA I

ILUSTRASI BUKU POP-UP

"GEREJA BLENDUK – Sebuah Perjalanan Panjang"

HALAMAN 01

A. Spesifikasi dan Deskripsi Karya

Final Art Work

Halaman	:	**01**
Ukuran	:	40 cm x 23 cm
Jenis	:	Halaman Pop-Up
Media	:	*Digital Print*, kertas *ivory* 230 gram
Tahun	:	2010

Karya desain ukuran panajang 40 cm dan lebar 23 cm menampilkan ikon dari sekelompok bangunan-bangunan kuno sebagai desain halaman dan ikon penggambaran langit (awan), ikon orang yaitu Semar, Ara dan Pak Ang yang sedang naik balon udara sebagai desain Pop-Up. Ini merupakan subjek utama dari karya desain ini, semua ikon ini berkaitan satu sama lain. Menggambarkan tentang keadaan situasi lingkungan kota lama yang sengaja dibuat dengan sudut pengambilan gambar melalui foto udara dengan pemberian ikon langit (awan), ikon orang yaitu Semar, Ara dan Pak Ang sebagai pelengkap untuk menunjukkan bahwa memang penggambarannya dari foto udara.

Karya desain ini menggambarkan keadaan alam menjelang pagi. Secara keseluruhan warna dari karya desain ini cenderung cerah, antara lain warna kuning, warana oranye, warna hijau terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang. Komposisi karya desain ini asimetri, terlihat dari masing-masing bidang yang mempunyai ukuran yang berbeda, kendatipun secara meyeluruh bidang karya desain ini terbagi secara *horizontal*. Perspektif bangunan-bangunan terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain yang tertata dari perpaduan antara sisi pandangan atas dan sisi pandangan samping, juga pepohonan ditampilkan dari sudut pandang foto udara.

Pencahayaan dibuat cerah, permainan warna gelap terang dibuat untuk mengekspresikan dimensi ruang. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan disengaja. Sentuhan tehnik penggambaran secara realistik

kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

B. Analisis Karya

Analisis Garis

Garis-garis yang dominan dalam karya desain ini adalah garis *horizontal* yang membagi bidang desain halaman dengan desain Pop-Up. Garis diagonal yang membentuk perspektif bangunan-bangunan kota lama. Secara keseluruhan struktur garis disajikan dalam tatanan yang kontradiktif antara garis horizontal dan garis diagonal, juga garis-garis lurus pada bentuk-bentuk geometrik dan garis-garis ritmis pada bentuk organis.

Analisis Warna

Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah warna oranye kekuningan, terdapat pada latar belakang penggambaran langit (awan), balon udara yang ditempati oleh Pak Ang. Warna coklat kekuningan, terdapat pada subjek bangunan-bangunan kota lama, keranjang balon udara. Warna abu-abu kecoklatan, terdapat pada jalan. Warna hijau, terdapat pada tanaman dan balon udara yang ditempati oleh Semar dan Ara. Warna biru, terdapat pada sungai. Warna hitam terdapat pada garis-garis *(stroke)* gambar.

Analisis Bentuk

Karya desain tersebut terbagi atas dua sisi yaitu, sisi desain halaman dan sisi untuk desain Pop-Up. Sisi desain halaman digunakan untuk menuliskan cerita dan sisi desain Pop-up digunakan untuk pembentukan cerita

gambar bergerak. Pada sisi desain halaman adalah ikon dari sekelompok bangunan-bangunan kuno yang sengaja dibuat dengan sudut pengambilan gambar melalui foto udara dengan pemberian ikon langit (awan), ikon orang yaitu Semar, Ara dan Pak Ang sebagai pelengkap untuk menunjukkan bahwa memang penggambarannya dari foto udara.

Sentuhan tehnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik. Perspektif bangunan-bangunan terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain yang tertata dari perpaduan antara sisi pandangan atas dan sisi pandangan samping, juga pepohonan ditampilkan dari sudut pandang foto udara.

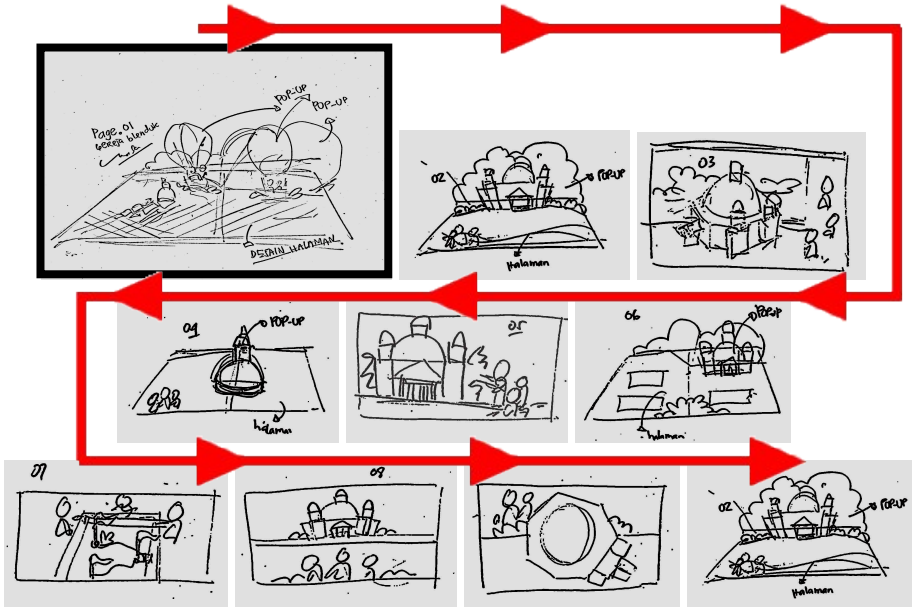
Dalam karya tersebut, irama dapat dirasakan pada tampilan/gaya yang digambarkan oleh ikon dari sekelompok bangunan-bangunan kuno . Jika diamati gaya terkesan menghasilkan irama progesif.

Herarki/ Ranking Visual

Herarki/ranking visual pada karya tersebut terfokus pada ikon dari sekelompok bangunan-bangunan kuno sebagai desain halaman dan ikon penggambaran langit (awan), kemudian fokus ke dua terletak pada ikon orang yaitu Semar, Ara dan Pak Ang yang sedang naik balon udara sebagai desain Pop-Up, ke tiga langit (awan).

C. Proses Berkarya

1. STORYBOARD

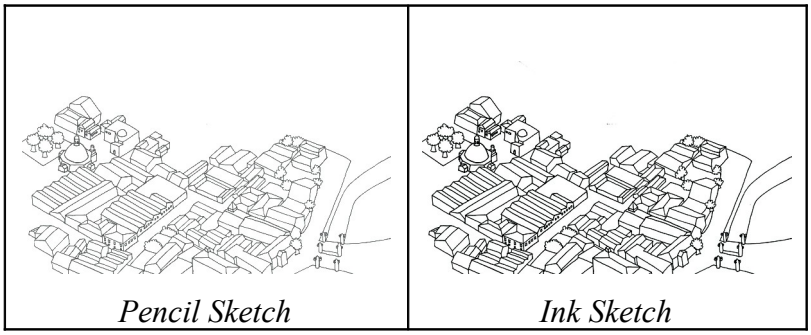


Storyboard

Memproses gambar dari gagasan awal (verbal) kedalam gagasan gambar jadi (visual). Proses ini berfungsi untuk mempermudah pengambilan gambar serta proses *sketch* desain halaman dan *sketch* desain *pop-up* nantinya, dan memindahkan ide/gagasan verbal pada gagasan visual, dan sebagai pengontrol kontinuitas cerita gambar bergerak.

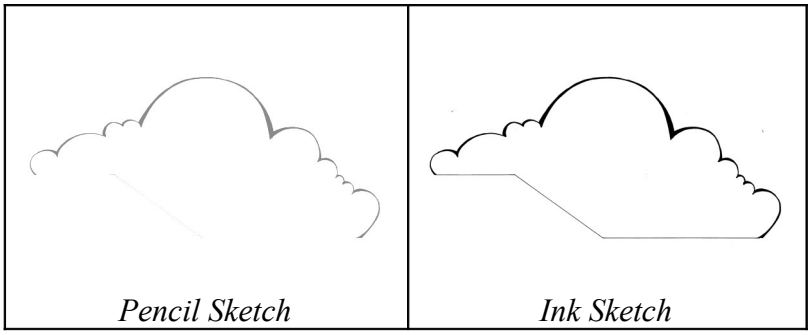
2. SKETCH

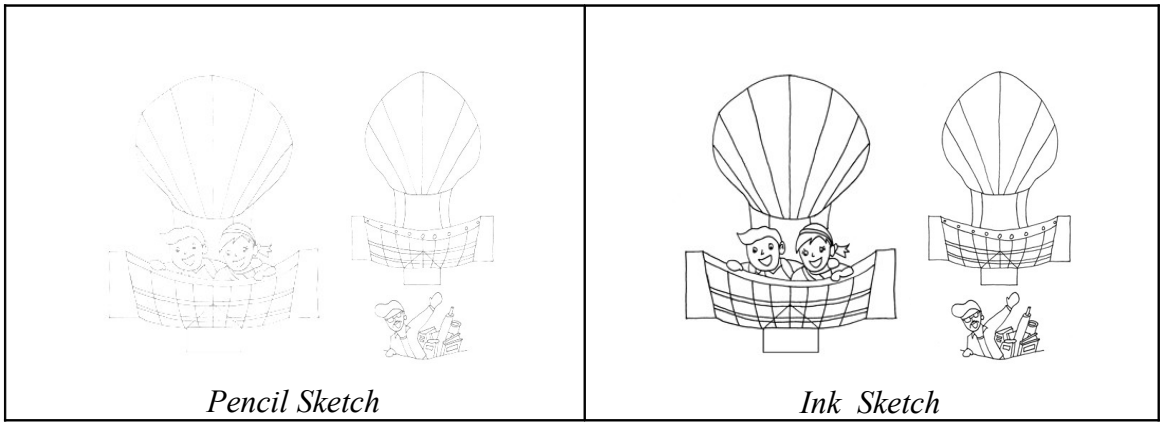
Desain Halaman

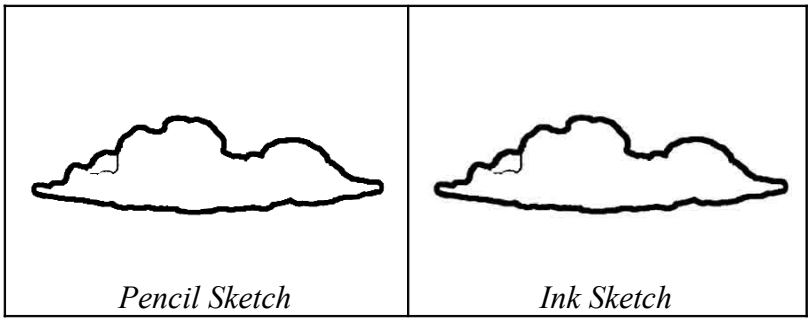


Pencil Sketch *Ink Sketch*

Desain *Pop-up*







Dari sebuah *Storyboard* tadi, lalu dibuat *sketch* jadi menggunakan pensil ke kertas A3 70 gram dengan bidang gambar berukuran 40X23 cm. Setelah proses sket pensil selesai, selanjutnya dilakukan proses penintaan menggunakan *Drawing Pen* ukuran 01, 03 dan 07.

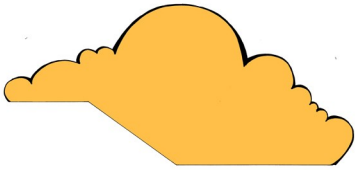
Desain gambar yang sudah di Tinta kemudian di*scan* menggunakan *Scanner Canon Lide 25*.

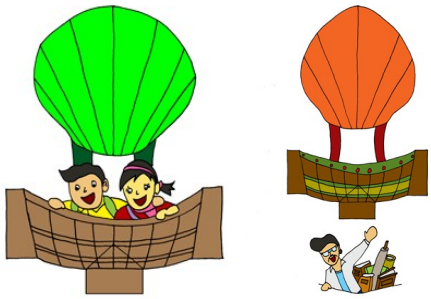
3. COLORING

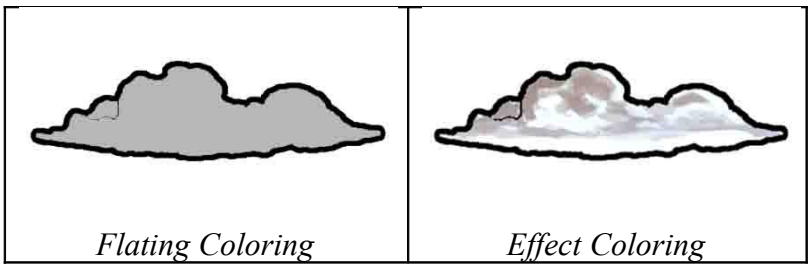
Desain Halaman

Flating Coloring	*Effect Coloring*

Desain *Pop-up*

 *Flating Coloring*	*Effect Coloring*

 *Flating Coloring*	*Effect Coloring*



Gambar yang telah discanner tadi lalu diolah menggunakan *software Adobe Photoshop CS 3*. Pengolahan awal untuk membersihkan sket-sket yang kotor dan kurang tebal dari proses penintaan. Pengolahan selanjutnya pemberian warna datar *(flating color)* pada *sketch* tadi. Gambar pengolahan yang sudah di-*flating color* tadi lalu diolah dan di *effect coloring* sehingga menghasilkan sebuah gambar yang menimbulkan kesan hidup. Desain Pop-up yang sudah melalui proses *effect coloring* tadi sudah siap untuk dicetak dan siap untuk proses selanjutnya yaitu penempelan dan *finishing*. Khusus untuk desain halaman, masih melalui proses pemberian *text* pada bidang desain halaman.

4. TEXT

Desain Halaman

Setelah proses *coloring* selesai, gambar diberi text menggunakan jenis font *Arnold 2.1,* ukuran font 14, warna hitam *stroke* putih dan diberi *effect "outer glow"* warna kuning muda dengan intensitas warna 20%.

Desain halaman yang sudah diberi *text* tadi sudah siap untuk dicetak dan siap untuk proses selanjutnya yaitu penempelan dan *finishing*.

5. PENEMPELAN DAN FINISHING

Desain Halaman + Desain Pop-up

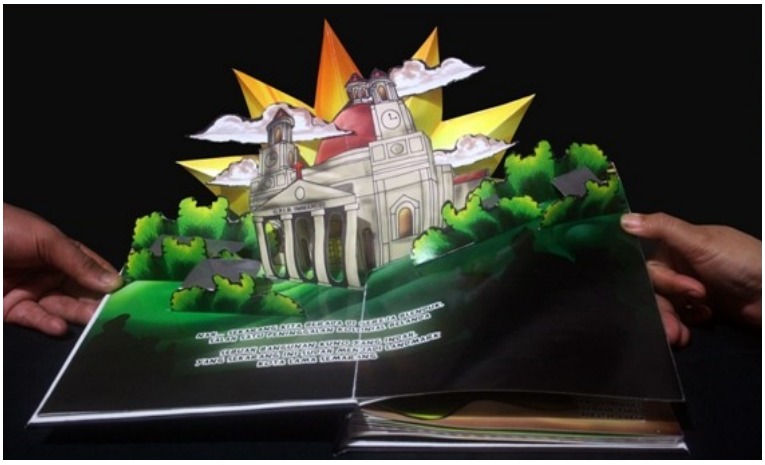
Final Art Work

Proses terakhir adalah penempelan dari potongan-potongan desain pop-up ke desain halaman. Hasil karya/ *final art work* siap untuk ditempelkan ke halaman berikutnya dan siap untuk didisplay dan dipamerkan.

“GEREJA BLENDUK – Sebuah Perjalanan Panjang”

HALAMAN 02

A. Spesifikasi dan Deskripsi Karya



Final Art Work

Halaman	:	**02**
Ukuran	:	40 cm x 23 cm
Jenis	:	Halaman Pop-Up
Media	:	*Digital Print*, kertas *ivory* 230 gram
Tahun	:	2010

Karya desain ukuran panjang 40 cm lebar dan 23 cm menampilkan ikon dari siluet gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, Semar, Ara, Pak Ang yang sedang naik becak, sebagai desain halaman dan ikon gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang tampak depan utuh, sinar

matahari pagi, tanaman-tanaman sebagai desain Pop-up. Ikon desain pop-up ini merupakan subjek utama dari karya desain ini, semua ikon berkaitan satu sama lain. Menggambarkan tentang keadaan situasi lingkungan di gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang pada pagi hari.

Karya desain ini memang menggambarkan keadaan alam pada pagi hari, ini ditunjukkan pada ikon desain Pop-Up sinar matahari yang berada dibelakang gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang. Secara keseluruhan warna dari karya desain ini cenderung cerah, antara lain warna kuning, warana oranye, warna hijau terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang, walaupun ada warna hitam hanya sebagai pewarna siluet ikon desain halaman. Komposisi karya desain ini asimetri, terlihat dari masing-masing bidang yang mempunyai ukuran yang berbeda, kendatipun secara meyeluruh bidang karya desain ini terbagi secara *horizontal*. Perspektif gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain yang tertata, juga tanaman ditampilkan dari sudut pandang perspektif.

Pencahayaan dibuat cerah, permainan warna gelap terang dibuat untuk mengekspresikan dimensi ruang. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan disengaja. Sentuhan tehnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

B. Analisis Karya

Analisis Garis

Garis-garis yang dominan dalam karya desain ini adalah garis *horizontal*, yang membagi bidang desain halaman dengan desain Pop-Up dan juga pada membagi pada desain halamannya. Garis diagonal memutar yang terdapat pada sinar matahari juga memberikan kesan menyebar atau memusat. Secara keseluruhan struktur garis disajikan dalam tatanan yang kontradiktif antara garis horizontal dan garis diagonal, juga garis-garis lurus pada bentuk-bentuk geometrik dan garis-garis ritmis pada bentuk organis.

Analisis Warna

Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah Warna oranye kekuningan, terdapat pada sinar matahari. Warna abu-abu kecoklatan dan warna merah kecoklatan terdapat pada subjek gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang. Warna dominan adalah warna hiaju dan warna hitam, warna hijau ini terdapat pada desain halaman, warna hitam terdapat pada garis-garis *(stroke)* gambar, siluet gambar gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, Semar, Ara, Pak Ang yang sedang naik becak.

Analisis Bentuk

Karya desain tersebut terbagi atas dua sisi yaitu, sisi desain halaman dan sisi untuk desain Pop-Up. Sisi desain halaman digunakan untuk menuliskan cerita dan sisi desain Pop-up digunakan untuk pembentukan cerita gambar bergerak. Pada sisi desain halaman adalah ikon dari siluet gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, Semar, Ara, Pak Ang yang

sedang naik becak, sudut pengambilan dari depan, serta penggambaran jalan/taman dengan sudut pengambilan dari atas. Ini dilakukan untuk memadupadankan dengan desain Pop-Up nantinya.

Sisi yang lainnya, yaitu pada desain Pop-Up adalah ikon gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, sinar matahari dan tanaman-tanaman. sebagai pelengkap untuk menunjukkan bahwa memang penggambarannya pada pagi hari.

Sentuhan tehnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik. Perspektif gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain yang tertata dari perpaduan antara sisi pandangan depan dan sisi pandangan samping.

Dalam karya tersebut, irama dapat dirasakan pada tampilan/gaya yang digambarkan oleh ikon gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang tampak depan utuh. Jika diamati gaya terkesan menghasilkan irama progesif.

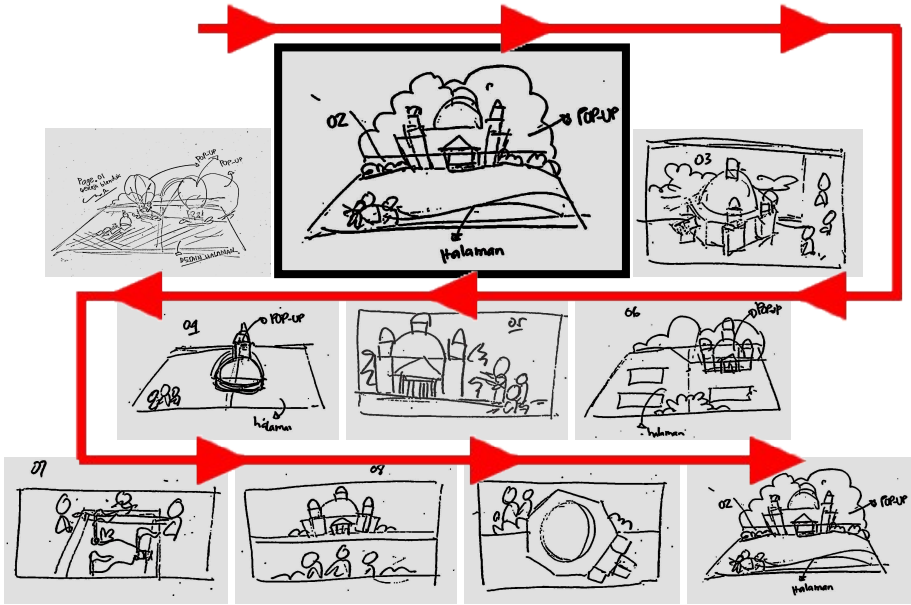
Herarki/ Ranking Visual

Herarki/ranking visual pada karya tersebut terfokus pada ikon gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang tampak depan utuh, kemudian fokus ke dua terletak pada sinar matahari pagi. Ke tiga, terdapat ikon Ara dan Pak Ang yang sedang naik balon udara sebagai desain Pop-Up, ke tiga terdapat pada tanaman-tanaman, ke empat dan ke lima terdapat pada ikon dari

siluet gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, Semar, Ara, Pak Ang yang sedang naik becak langit (awan).

C. Proses Berkarya

1. STORYBOARD

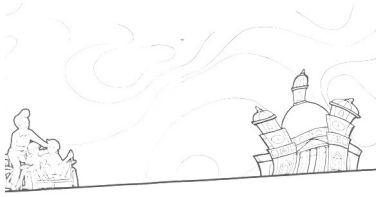
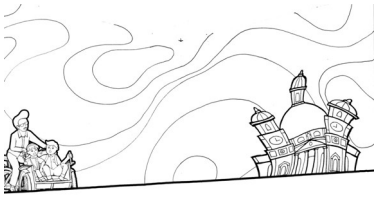


Storyboard

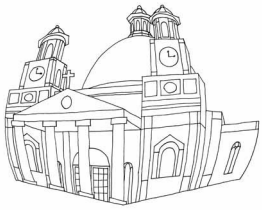
Memproses gambar dari gagasan awal (verbal) kedalam gagasan gambar jadi (visual). Proses ini berfungsi untuk mempermudah pengambilan gambar serta proses *sketch* desain halaman dan *sketch* desain *pop-up* nantinya, dan memindahkan ide/gagasan verbal pada gagasan visual, dan sebagai pengontrol kontinuitas cerita gambar bergerak.

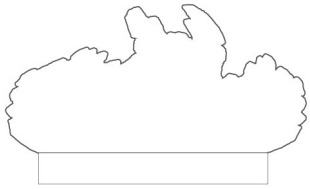
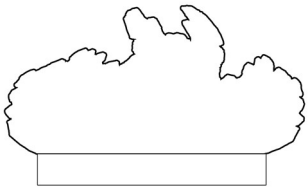
2. SKETCH

Desain Halaman

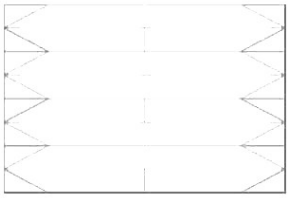
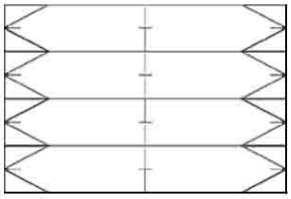
 *Pencil Sketch*	 *Ink Sketch*

Desain *Pop-up*

Pencil Sketch	 *Ink Sketch*

 *Pencil Sketch*	 *Ink Sketch*

Pencil Sketch	*Ink Sketch*

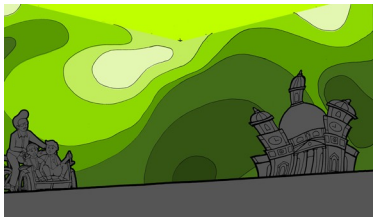
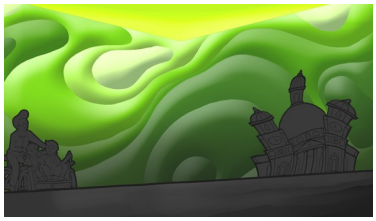
 *Pencil Sketch*	 *Ink Sketch*

Dari sebuah *Storyboard* tadi, lalu dibuat *sketch* jadi menggunakan pensil ke kertas A3 70 gram dengan bidang gambar berukuran 40X23 cm. Setelah proses sket pensil selesai, selanjutnya dilakukan proses penintaan menggunakan *Drawing Pen* ukuran 01, 03 dan 07.

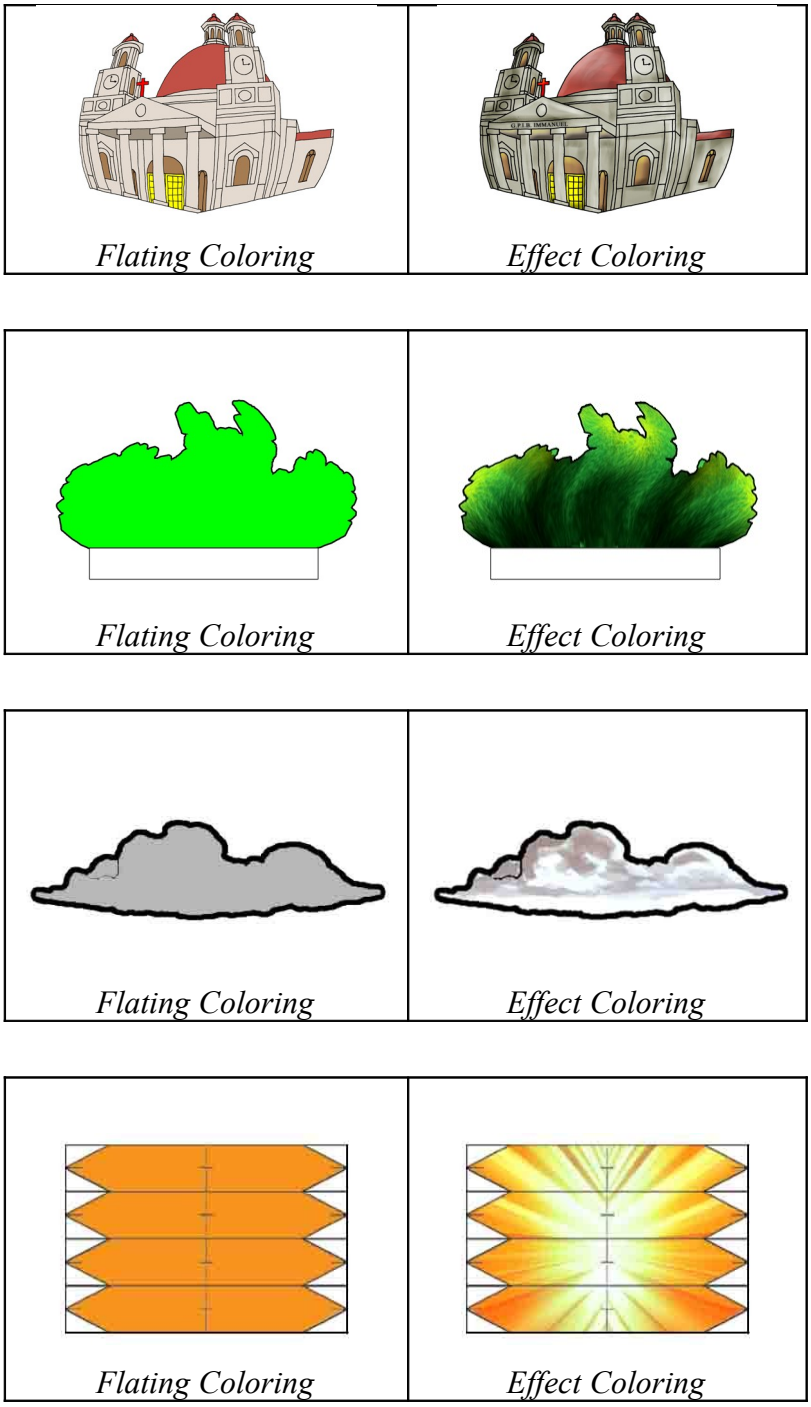
Desain gambar yang sudah di Tinta kemudian di*scan* menggunakan *Scanner Canon Lide 25*.

3. COLORING

Desain Halaman

 *Flating Coloring*	 *Effect Coloring*

Desain *Pop-up*

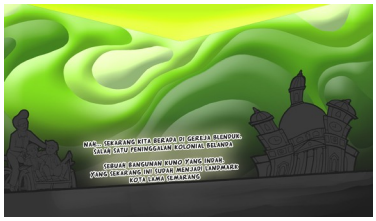


Gambar yang telah discanner tadi lalu diolah menggunakan *software Adobe Photoshop CS 3*. Pengolahan awal untuk membersihkan sket-sket yang kotor dan kurang tebal dari proses penintaan. Pengolahan selanjutnya pemberian warna datar *(flating color)* pada *sketch* tadi. Gambar pengolahan yang sudah di-*flating color* tadi lalu diolah dan di *effect*

coloring sehingga menghasilkan sebuah gambar yang menimbulkan kesan hidup. Desain Pop-up yang sudah melalui proses *effect coloring* tadi sudah siap untuk dicetak dan siap untuk proses selanjutnya yaitu penempelan dan *finishing*. Khusus untuk desain halaman, masih melalui proses pemberian *text* pada bidang desain halaman.

4. TEXT

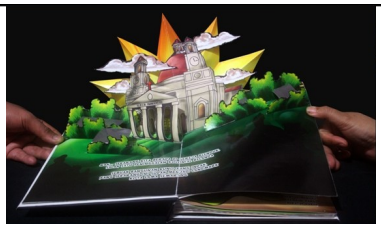
Desain Halaman

nah... sekarang kita berada di Gereja Blenduk, salah satu peninggalan kolonial Belanda sebuah bangunan kuno yang indah, yang sekarang ini sudah menjadi landmark kota lama semarang	

Setelah proses *coloring* selesai, gambar diberi text menggunakan jenis font *Arnold 2.1,* ukuran font 16, warna hitam *stroke* putih dan diberi *effect "outer glow"* warna kuning muda dengan intensitas warna 20%. Desain halaman yang sudah diberi *text* tadi sudah siap untuk dicetak dan siap untuk proses selanjutnya yaitu penempelan dan *finishing.*

5. PENEMPELAN DAN FINISHING

Desain Halaman + Desain Pop-up



Final Art Work

Proses terakhir adalah penempelan dari potongan-potongan desain pop-up ke desain halaman. Hasil karya/ *final art work* siap untuk ditempelkan ke halaman berikutnya dan siap untuk didisplay dan dipamerkan.

ILUSTRASI BUKU POP-UP

"GEREJA BLENDUK – Sebuah Perjalanan Panjang"

HALAMAN 03

A. Spesifikasi dan Deskripsi Karya

Final Art Work

Halaman	:	**03**
Ukuran	:	40 cm x 23 cm
Jenis	:	Halaman
Media	:	*Digital Print*, kertas *ivory* 230 gram
Tahun	:	2010

Karya desain ukuran 40 cm x 23 cm menampilkan ikon dari gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, Semar, Ara, Pak Ang, sebagai desain halaman. Ikon gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang desain halaman 03 ini merupakan subjek utama dari karya desain ini, ikon orang Semar, Ara dan Pak Ang hanya sebagai pelengkap, namun demikian, semua ikon berkaitan satu sama lain. Menggambarkan dan menceritakan

tentang keadaan situasi lingkungan di gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang.

Secara keseluruhan warna dari karya desain ini cenderung cerah, antara lain warna kuning, warana biru, warna hijau, warna coklat kemerahan terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang, walaupun ada warna merah, coklat hanya sebagai pelengkap ikon orang. Komposisi karya desain ini asimetri, terlihat dari masing-masing bidang yang mempunyai ukuran yang berbeda, kendatipun secara meyeluruh bidang karya desain ini terbagi secara *vertikal*. Ikon orang ditampilkan dibidang yang terbagi antara ikon perspektif gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, yang terlihat tampak atas pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain yang tertata

Pencahayaan dibuat cerah, permainan warna gelap terang dibuat untuk mengekspresikan dimensi ruang. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan disengaja. Sentuhan tehnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

B. Analisis Karya

Analisis Garis

Garis-garis yang dominan dalam karya desain ini adalah garis *vertikal,* yang membagi bidang antara ikon gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang dengan ikon orang Semar, Ara, dan Pak Ang. Garis lengkung juga terdapat pada lantai jalan/taman. Secara keseluruhan struktur garis disajikan dalam tatanan yang kontradiktif antara garis *vertikal* dan garis lengkung, juga garis-garis lurus pada bentuk-bentuk geometrik dan garis-garis ritmis pada bentuk organis.

Analisis Warna

Warna kuning, warana biru, warna hijau, warna coklat kemerahan terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang, walaupun ada warna merah, coklat hanya sebagai pelengkap ikon orang

Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah warna campuran (gradasi) memusat antara kuning, kuning kecoklatan dan biru terdapat pada latar belakang gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang. Warna abu-abu kecoklatan dan warna merah kecoklatan terdapat pada subjek gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang. Warna hijau kekuningan juga sedikit mendominasi desain karya, ini terdapat pada lantai jalan/taman. Warna merah, coklat hanya sebagai pelengkap ikon orang. Warna hitam terdapat pada garis-garis *(stroke)* gambar.

Analisis Bentuk

Karya desain tersebut terbagi *vertikal* atas dua bidang yaitu, bidang

desain halaman dan sisi untuk desain Pop-Up. Sisi desain halaman digunakan untuk menuliskan cerita dan sisi desain Pop-up digunakan untuk pembentukan cerita gambar bergerak. Pada sisi desain halaman adalah ikon dari siluet gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, Semar, Ara, Pak Ang yang sedang naik becak, sudut pengambilan dari depan, serta penggambaran jalan/taman dengan sudut pengambilan dari atas. Ini dilakukan untuk memadupadankan dengan desain Pop-Up nantinya.

Sisi yang lainnya, yaitu pada desain Pop-Up adalah ikon gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, sinar matahari dan tanaman-tanaman. sebagai pelengkap untuk menunjukkan bahwa memang penggambarannya pada pagi hari.

Sentuhan tehnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik. Perspektif gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain yang tertata dari perpaduan antara sisi pandangan depan dan sisi pandangan samping.

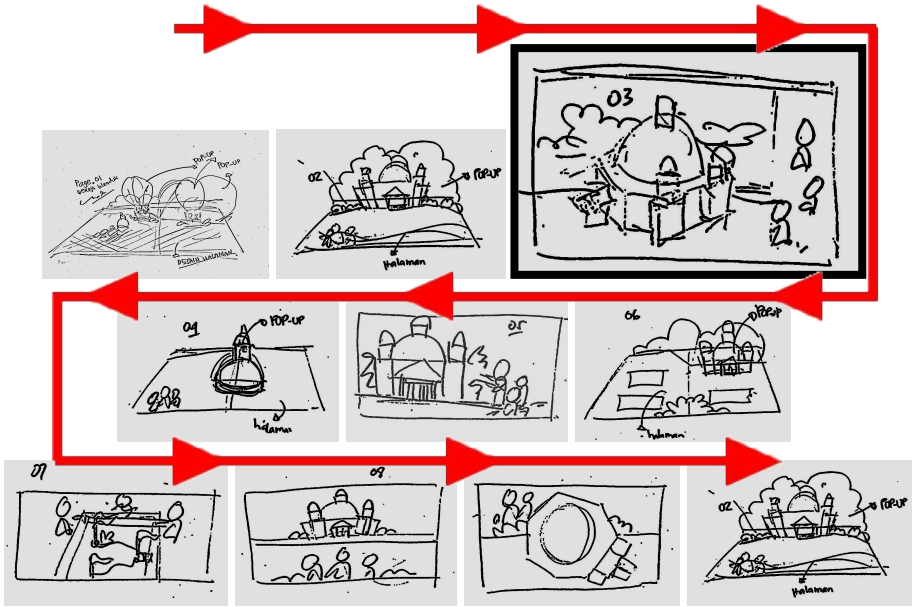
Dalam karya tersebut, irama dapat dirasakan pada tampilan/gaya yang digambarkan oleh ikon gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang tampak depan utuh. Jika diamati gaya terkesan menghasilkan irama progesif.

Herarki/ Ranking Visual

Herarki/ranking visual pada karya tersebut terfokus pada dan ikon ikon dari gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, kemudian fokus ke dua, tiga dan keempat terletak pada ikon orang Semar, Ara dan Pak Ang.

C. Proses Berkarya

1. STORYBOARD

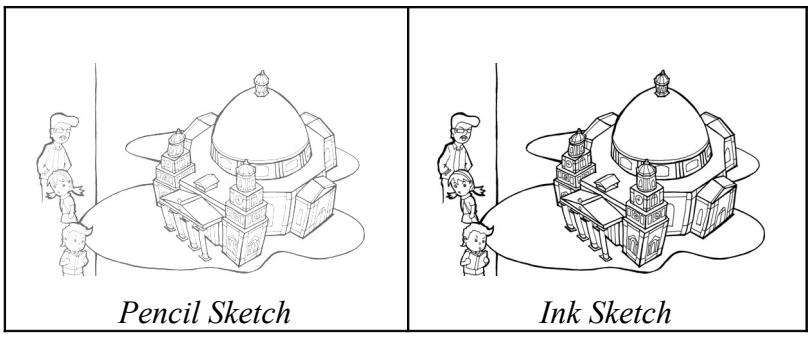


Storyboard

Memproses gambar dari gagasan awal (verbal) kedalam gagasan gambar jadi (visual). Proses ini berfungsi untuk mempermudah pengambilan gambar serta proses *sketch* desain halaman dan *sketch* desain *pop-up* nantinya, dan memindahkan ide/gagasan verbal pada gagasan visual, dan sebagai pengontrol kontinuitas cerita gambar bergerak.

2. SKETCH

Desain Halaman

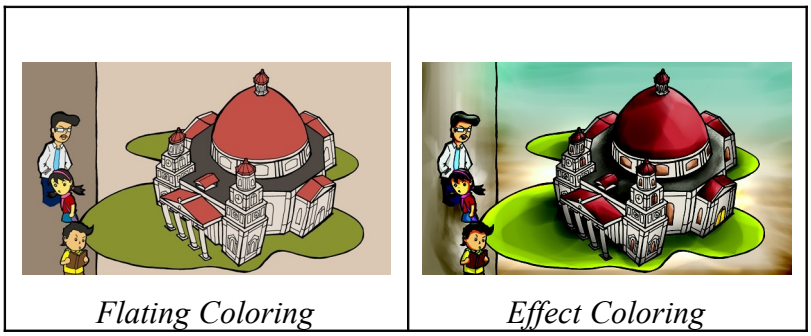


Dari sebuah *Storyboard* tadi, lalu dibuat *sketch* jadi menggunakan pensil ke kertas A3 70 gram dengan bidang gambar berukuran 40X23 cm. Setelah proses sket pensil selesai, selanjutnya dilakukan proses penintaan menggunakan *Drawing Pen* ukuran 01, 03 dan 07.

Desain gambar yang sudah di Tinta kemudian di*scan* menggunakan *Scanner Canon Lide 25*.

3. COLORING

Desain Halaman



Gambar yang telah discanner tadi lalu diolah menggunakan *software Adobe Photoshop CS 3*. Pengolahan awal untuk membersihkan sket-sket yang kotor dan kurang tebal dari proses penintaan. Pengolahan selanjutnya pemberian warna datar *(flating color)* pada *sketch* tadi. Gambar pengolahan yang sudah di-*flating color* tadi lalu diolah dan di *effect*

coloring sehingga menghasilkan sebuah gambar yang menimbulkan kesan hidup.

4. TEXT

Desain Halaman

saatnya petualangan wisata sejarah dimulai *(BALON KATA)* *Pak Ang: Hayoo Araa, sekarang jelaskan bagaimana Gereja ini dibangun?!* *Ara: Hah?!! Semar ajaPak Ang...* *Semar: Oke, dengerin baik-baik yah...* Bangunan indah ini mempunyai kubah besar yang dilapisi perunggu, dan di dalamnya terdapat sebuah Orgel Barok Arsitektur di dalamnya dibuat berdasarkan salib Yunani Pada renovasi terakhir gereja ini bernama Couple Cerk Nama tersebut diambil dari dua bentuk menara kembar yang beratap kubah Pada sisi bangunan, Timur, Selatan dan Barat terdapat portico bergaya Dorik Romawi yang beratap pelana	

Setelah proses *coloring* selesai, gambar diberi text menggunakan jenis font *Arnold 2.1,* ukuran font 20, 14 dan 12, warna hitam *stroke* putih dan diberi *effect "outer glow"* warna kuning muda dengan intensitas warna 20%. Desain halaman yang sudah diberi *text* tadi sudah siap untuk dicetak dan siap untuk proses selanjutnya yaitu penempelan dan *finishing.*

5. PENEMPELAN DAN FINISHING

Desain Halaman

Final Art Work

Proses terakhir adalah hasil karya/ *final art work* siap untuk ditempelkan ke halaman berikutnya dan siap untuk didisplay dan dipamerkan.

ILUSTRASI BUKU POP-UP

"GEREJA BLENDUK – Sebuah Perjalanan Panjang"

HALAMAN 04

A. Spesifikasi dan Deskripsi Karya

Final Art Work

Halaman	:	**04**
Ukuran	:	40 cm x 23 cm
Jenis	:	Halaman Pop-Up
Media	:	*Digital Print*, kertas *ivory* 230 gram
Tahun	:	2010

Karya desain ukuran panjang 40 cm lebar 23 cm menampilkan ikon subjek utama yaitu gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang tampak depan dan tampak atas; menampilkan ikon Blenduk dari gereja Blenduk; ikon orang yaitu Semar, Ara, Pak Ang tampak atas dan tampak depan, ini semua sebagai desain halaman dan sebagai desain Pop-up, semua ikon berkaitan satu sama lain.

Karya desain ini memang menggambarkan keadaan alam pada siang hari, ini ditunjukkan pada pewarnaan dasar halaman yang diberi kesan terik oleh matahari. Secara keseluruhan warna dari karya desain ini cenderung cerah, antara lain warna kuning kehijauan, warna ini terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang. Walaupun terdapat warna abu-abu dan coklat kemerahan yang terdapat di gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang. Komposisi karya desain ini asimetri, terlihat dari masing-masing bidang yang mempunyai ukuran yang berbeda. Perspektif gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain yang tertata, juga tanaman ditampilkan dari sudut pandang perspektif.

Pencahayaan dibuat cerah, permainan warna gelap terang dibuat untuk mengekspresikan dimensi ruang. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan disengaja. Sentuhan tehnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

B. Analisis Karya

Analisis Garis

Garis-garis yang dominan dalam karya desain ini adalah garis *diagonal*. Garis diagonal memutar yang terdapat pada sinar matahari juga memberikan kesan menyebar atau memusat. Secara keseluruhan struktur garis disajikan dalam tatanan yang kontradiktif antara garis *horizontal* dan garis *diagonal*, juga garis-garis lurus pada bentuk-bentuk geometrik dan garis-garis ritmis pada bentuk organis.

Analisis Warna

Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah warna kuning kehijauan, warna ini terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang. Walaupun terdapat warna abu-abu dan coklat kemerahan yang terdapat pada subjek utama gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang. Warna hitam terdapat pada garis-garis *(stroke)* gambar. Warna kuning, merah, ungu, abu-abu, biru, terdapat pada subjek utama yaitu Semar, Ara, dan Pak Ang.

Analisis Bentuk

Karya desain tersebut terbagi atas dua sisi yaitu, sisi desain halaman dan sisi untuk desain Pop-Up. Sisi desain halaman digunakan untuk menuliskan cerita dan sisi desain Pop-up digunakan untuk pembentukan cerita gambar bergerak. Karya ini menampilkan ikon subjek utama yaitu gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang tampak depan dan tampak atas; menampilkan ikon Blenduk dari gereja Blenduk; ikon orang yaitu Semar, Ara, Pak Ang tampak atas dan tampak depan, ini semua sebagai desain halaman dan sebagai desain Pop-up, semua ikon berkaitan satu sama lain. Ini dilakukan untuk memadupadankan dengan desain Pop-Up nantinya.

Sentuhan tehnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik. Perspektif gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain yang tertata dari perpaduan antara sisi pandangan depan dan sisi pandangan dari atas.

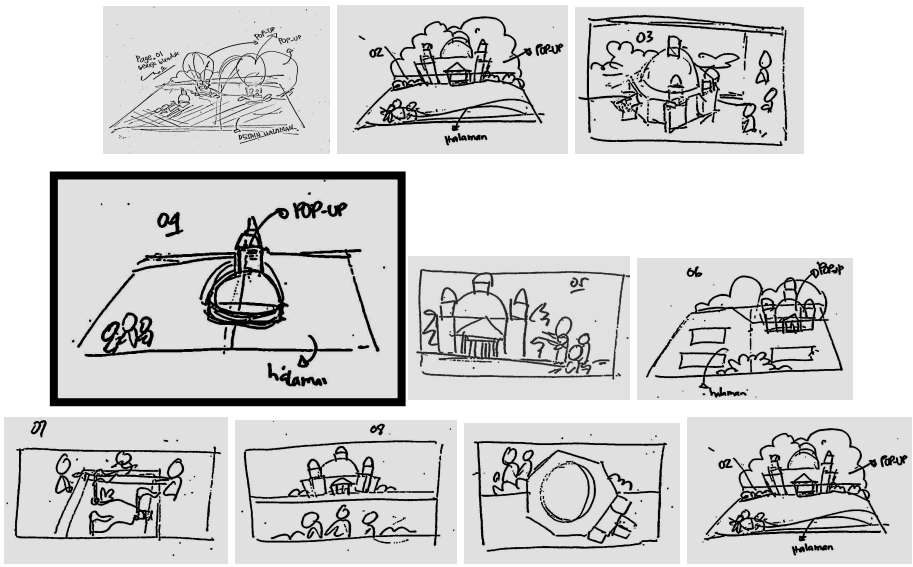
Dalam karya tersebut, irama dapat dirasakan pada tampilan/gaya yang digambarkan oleh ikon Blenduk dari gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang tampak atas. Jika diamati gaya terkesan menghasilkan irama progesif.

Herarki/ Ranking Visual

Herarki/ranking visual pada karya tersebut terfokus pada ikon Blenduk dari gereja Blenduk tampak atas, kemudian fokus ke dua terletak pada ikon gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang tampak depan sinar matahari pagi. Ke tiga, terdapat ikon Semar yang sedang membaca buku. Ke empat, ke lima dan ke enam terdaoat ikon Semar, Ara dan Pak Ang yang berada di balon kata.

A. Proses Berkarya

1. STORYBOARD

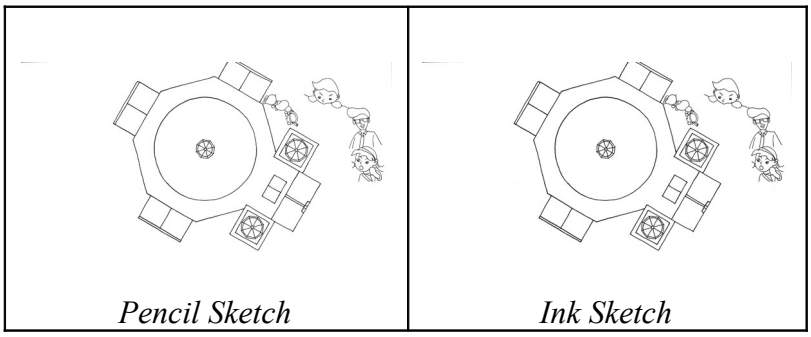


Storyboard

Memproses gambar dari gagasan awal (verbal) kedalam gagasan gambar jadi (visual). Proses ini berfungsi untuk mempermudah pengambilan gambar serta proses *sketch* desain halaman dan *sketch* desain *pop-up* nantinya, dan memindahkan ide/gagasan verbal pada gagasan visual, dan sebagai pengontrol kontinuitas cerita gambar bergerak.

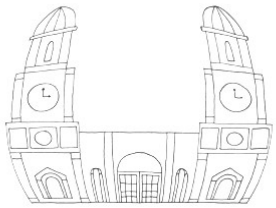
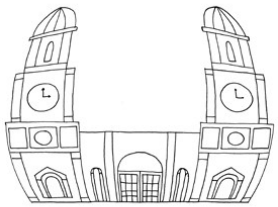
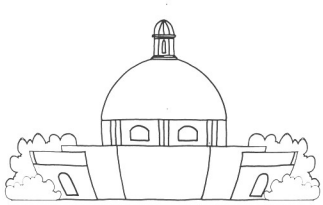
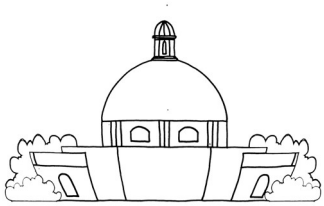
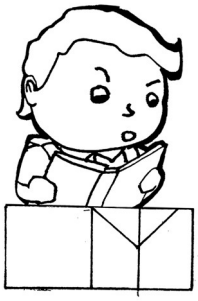
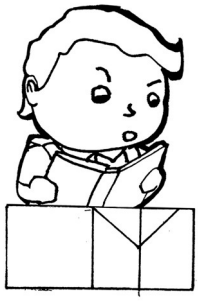
2. SKETCH

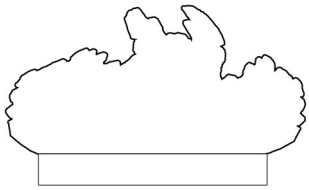
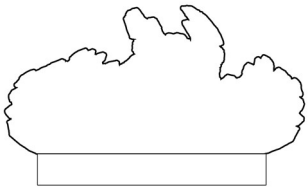
Desain Halaman



Pencil Sketch | *Ink Sketch*

Desain *Pop-up*

 *Pencil Sketch*	 *Ink Sketch*
 *Pencil Sketch*	 *Ink Sketch*
Pencil Sketch	*Ink Sketch*
 *Pencil Sketch*	 *Ink Sketch*

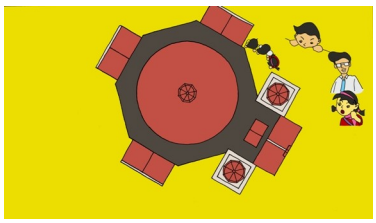
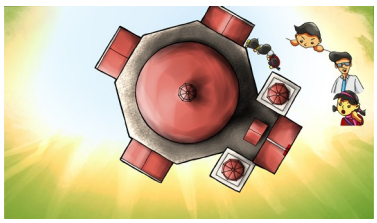
 *Pencil Sketch*	 *Ink Sketch*

Dari sebuah *Storyboard* tadi, lalu dibuat *sketch* jadi menggunakan pensil ke kertas A3 70 gram dengan bidang gambar berukuran 40X23 cm. Setelah proses sket pensil selesai, selanjutnya dilakukan proses penintaan menggunakan *Drawing Pen* ukuran 01, 03 dan 07.

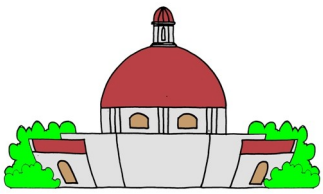
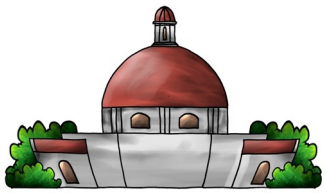
Desain gambar yang sudah di Tinta kemudian di*scan* menggunakan *Scanner Canon Lide 25*.

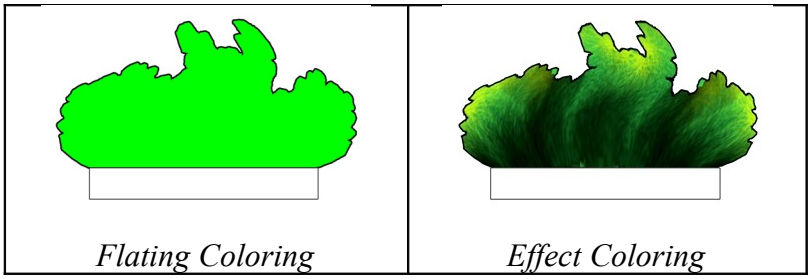
3. COLORING

Desain Halaman

 *Flating Coloring*	 *Effect Coloring*

Desain *Pop-up*

 *Flating Coloring*	 *Effect Coloring*
Flating Coloring	*Effect Coloring*
Flating Coloring	*Effect Coloring*
Flating Coloring	*Effect Coloring*



Gambar yang telah discanner tadi lalu diolah menggunakan *software Adobe Photoshop CS 3*. Pengolahan awal untuk membersihkan sket-sket yang kotor dan kurang tebal dari proses penintaan. Pengolahan selanjutnya pemberian warna datar *(flating color)* pada *sketch* tadi. Gambar pengolahan yang sudah di-*flating color* tadi lalu diolah dan di *effect coloring* sehingga menghasilkan sebuah gambar yang menimbulkan kesan hidup. Desain Pop-up yang sudah melalui proses *effect coloring* tadi sudah siap untuk dicetak dan siap untuk proses selanjutnya yaitu penempelan dan *finishing*. Khusus untuk desain halaman, masih melalui proses pemberian *text* pada bidang desain halaman.

4. TEXT

Desain Halaman

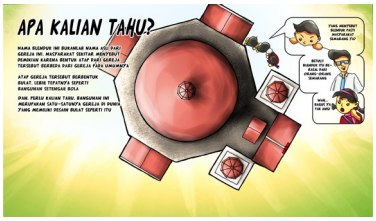
apa kalian tahu?

Nama Blenduk ini bukanlah nama asli dari gereja ini.
Masyarakat sekitar menyebut
demikian karena bentuk atap dari gereja tersebut berbeda dari gereja pada umumnya

Atap gereja tersebut berbentuk bulat, lebih tepatnya seperti bangunan setengah bola

Dan, perlu kalian tahu, bangunan ini
merupakan satu-satunya gereja di dunia yang memiliki desain bulat seperti itu

(BALON KATA)
SEMAR: Yang menyebut Blenduk pasti masyarakat Semarang ya?
PAK ANG: betul!!
Blenduk itu berasal dari orang-orang semarang
ARA: Wah... Bagus ya Pak Ang!



Setelah proses *coloring* selesai, gambar diberi text menggunakan jenis font *Arnold 2.1,* ukuran font 14 dan 12, warna hitam *stroke* putih dan diberi *effect "outer glow"* warna kuning muda dengan intensitas warna 20%. Desain halaman yang sudah diberi *text* tadi sudah siap untuk dicetak dan siap untuk proses selanjutnya yaitu penempelan dan *finishing.*

5. PENEMPELAN DAN FINISHING

Desain Halaman + Desain Pop-up

Final Art Work

Proses terakhir adalah penempelan dari potongan-potongan desain pop-up ke desain halaman. Hasil karya/ *final art work* siap untuk ditempelkan ke halaman berikutnya dan siap untuk didisplay dan dipamerkan.

ILUSTRASI BUKU POP-UP

"GEREJA BLENDUK – Sebuah Perjalanan Panjang"

HALAMAN 05

A. Spesifikasi dan Deskripsi Karya

Final Art Work

Halaman	:	**05**
Ukuran	:	40 cm x 23 cm
Jenis	:	Halaman Pop-Up
Media	:	*Digital Print*, kertas *ivory* 230 gram
Tahun	:	2010

Karya desain ukuran 40 cm x 23 cm menampilkan ikon dari gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, Semar, Ara, Pak Ang, sebagai desain halaman. Ikon gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang

desain halaman 05 ini merupakan subjek utama dari karya desain ini, ikon orang Semar, Ara dan Pak Ang hanya sebagai pelengkap, namun demikian, semua ikon berkaitan satu sama lain. Menggambarkan dan menceritakan tentang keadaan situasi lingkungan di gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang.

Secara keseluruhan warna dari karya desain ini cenderung cerah, antara lain warna kuning, warana biru, warna hijau, warna coklat kemerahan terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang, walaupun ada warna merah, coklat hanya sebagai pelengkap ikon orang. Komposisi karya desain ini asimetri, terlihat dari masing-masing bidang yang mempunyai ukuran yang berbeda, kendatipun secara meyeluruh bidang karya desain ini terbagi secara *horizontal*. Ikon orang ditampilkan dibidang yang terbagi antara ikon perspektif gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, yang terlihat tampak atas pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain yang tertata.

Pencahayaan dibuat cerah, permainan warna gelap terang dibuat untuk mengekspresikan dimensi ruang. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan disengaja. Sentuhan tehnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

B. Analisis Karya

Analisis Garis

Garis-garis yang dominan dalam karya desain ini adalah garis *horizontal,* yang membagi bidang antara ikon gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang dengan ikon orang Semar, Ara, dan Pak Ang. Secara keseluruhan struktur garis disajikan dalam tatanan yang kontradiktif antara garis *horizontal* dan garis lengkung, juga garis-garis lurus pada bentuk-bentuk geometrik dan garis-garis ritmis pada bentuk organis.

Analisis Warna

Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah warna campuran (gradasi) memusat antara kuning, kuning kemerahan terdapat pada latar belakang gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang. Warna abu-abu kecoklatan dan warna merah kecoklatan terdapat pada subjek gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang. Warna hijau kekuningan juga terdapat pada tanaman. Warna kuning, merah, ungu, abu-abu, biru, terdapat pada subjek utama yaitu Semar, Ara, dan Pak Ang. Warna hitam terdapat pada garis-garis *(stroke)* gambar.

Analisis Bentuk

Karya desain tersebut terbagi *horizontal* atas dua bidang dengan perbandingan 1:4. Bagian atas lebih besar perbandingannya dari pada bagian paling bawah, kurang lebih bagian bawah sempit memanjang sejajar dengan *horizontal* berwarna abu-abu tua.

Desain halaman digunakan untuk menuliskan cerita. Menampilkan ikon gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang sebagai desain halaman yang disajikan secara tampak samping; ikon orang yaitu Semar yang sedang garuk-garuk kepala menghadap ke gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang; Ara menghadap ke samping dengan pose jengkel; Pak Ang dengan pose sedang menjelaskan dengan membawa tongkat yang ditunjukkan ke gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang. Ikon gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang ini merupakan subjek utama dan ikon orang merupakan subjek pelengkap dari karya desain ini, namun demikian, semua ikon ini berkaitan satu sama lain.

Dari komposisi keseluruhannya, mengarah *horizontal*, dengan keseimbangan asimetris terutama dalam segi pembagian bidang dan kekuatan warna dalam bidang. Secara menyeluruh komposisi dalam desain gambar menampakkan pembagian bidang dan penggunaan warna yang formal, dengan sentuhan teknik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang subjek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik. Perspektif gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang sangat terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain yang tertata dari perpaduan antara sisi pandangan tampak samping.

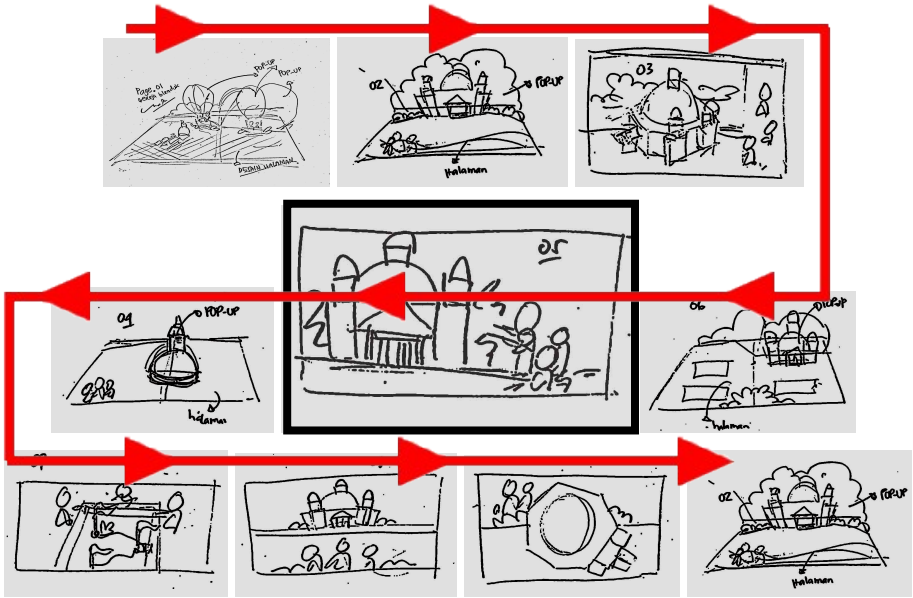
Dalam karya tersebut, irama dapat dirasakan pada tampilan/gaya yang digambarkan oleh ikon gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang tampak depan utuh. Jika diamati gaya terkesan menghasilkan irama progesif.

Herarki/ Ranking Visual

Herarki/ranking visual pada karya tersebut terfokus pada ikon dari gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, kemudian fokus ke dua terletak pada ikon Pak ang yang sedang mengajar. Ke tiga dan ke empat terdapat ikon Semar dan Ara.

C. Proses Berkarya

1. STORYBOARD



Storyboard

Memproses gambar dari gagasan awal (verbal) kedalam gagasan gambar jadi (visual). Proses ini berfungsi untuk mempermudah pengambilan gambar serta proses *sketch* desain halaman dan *sketch* desain *pop-up* nantinya, dan memindahkan ide/gagasan verbal pada gagasan visual, dan sebagai pengontrol kontinuitas cerita gambar bergerak.

2. SKETCH

Desain Halaman

Pencil Sketch	*Ink Sketch*

Dari sebuah *Storyboard* tadi, lalu dibuat *sketch* jadi menggunakan pensil ke kertas A3 70 gram dengan bidang gambar berukuran 40X23 cm. Setelah proses sket pensil selesai, selanjutnya dilakukan proses penintaan menggunakan *Drawing Pen* ukuran 01, 03 dan 07.

Desain gambar yang sudah di Tinta kemudian di*scan* menggunakan *Scanner Canon Lide 25*.

3. COLORING

Desain Halaman

Flating Coloring	*Effect Coloring*

Gambar yang telah discanner tadi lalu diolah menggunakan *software Adobe Photoshop CS 3*. Pengolahan awal untuk membersihkan sket-sket yang kotor dan kurang tebal dari proses penintaan. Pengolahan selanjutnya pemberian warna datar *(flating color)* pada *sketch* tadi. Gambar pengolahan yang sudah di-*flating color* tadi lalu diolah dan di *effect coloring* sehingga menghasilkan sebuah gambar yang menimbulkan kesan hidup.

4. TEXT

Desain Halaman

Nama gereja itu sebenarnya adalah Gereja Protestan di Indonesia Bagian Barat (GPIB) Immanuel Semarang Gereja yang indah ini merupakan tempat beribadah komunitas masyarakat Semarang Gereja Blenduk adalah Gereja Kristen tertua di Jawa Tengah yang dibangun oleh Belanda, dan tentunya melibatkan masyarakat Semarang *(BALON KATA)* *ARA: KOMPENI LAGI, HUFP...*	

Setelah proses *coloring* selesai, gambar diberi text menggunakan jenis font *Arnold 2.1,* ukuran font 14 dan 12, warna hitam *stroke* putih dan diberi *effect "outer glow"* warna kuning muda dengan intensitas warna 20%. Desain halaman yang sudah diberi *text* tadi sudah siap untuk dicetak dan siap untuk proses selanjutnya yaitu penempelan dan *finishing.*

5. PENEMPELAN DAN FINISHING

Desain Halaman

Final Art Work

Proses terakhir adalah hasil karya/ *final art work* siap untuk ditempelkan ke halaman berikutnya dan siap untuk didisplay dan dipamerkan.

ILUSTRASI BUKU POP-UP

"GEREJA BLENDUK – Sebuah Perjalanan Panjang"

HALAMAN 06

A. Spesifikasi dan Deskripsi Karya

Final Art Work

Halaman	:	**06**
Ukuran	:	40 cm x 23 cm
Jenis	:	Halaman Pop-Up
Media	:	*Digital Print*, kertas *ivory* 230 gram
Tahun	:	2010

Karya desain ukuran panjang 40 cm lebar dan 23 cm menampilkan ikon dari pintu, 2 jendela,gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang tampak samping, dan kubah gereja blenduk, serta ikon orang Semar, Ara, Pak Ang yang sedang berada diposisinya masing-masing, semua ikon terseebut sebagai desain halaman dan ikon gedung GPIB Immanuel

(Gereja Blenduk) Semarang tampak depan utuh, sinar matahari pagi, tanaman-tanaman sebagai desain Pop-up. Ikon pada desain halaman dan ikon pada desain pop-up ini merupakan subjek utama dari karya desain ini, semua ikon berkaitan satu sama lain. Menggambarkan tentang keadaan situasi lingkungan di gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang pada siang hari.

Karya desain ini memang menggambarkan keadaan alam pada siang hari, ini ditunjukkan pada ikon desain Pop-Up sinar matahari yang berada dibelakang gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang. Secara keseluruhan warna dari karya desain ini cenderung cerah, antara lain warna kuning, warana oranye, warna coklat keputihan terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang. Komposisi karya desain ini asimetri, terlihat dari masing-masing bidang yang mempunyai ukuran yang berbeda, kendatipun secara meyeluruh bidang karya desain ini terbagi secara *horizontal*. Perspektif gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain yang tertata, juga tanaman ditampilkan dari sudut pandang perspektif.

Pencahayaan dibuat cerah, permainan warna gelap terang dibuat untuk mengekspresikan dimensi ruang. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan disengaja. Sentuhan tehnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

B. Analisis Karya

Analisis Garis

Garis-garis yang dominan dalam karya desain ini adalah garis *horizontal*, yang membagi bidang desain halaman dengan desain Pop-Up dan juga pada membagi pada desain halamannya. Garis *diagonal* memutar yang terdapat pada sinar matahari dan dasar halaman juga memberikan kesan menyebar atau memusat *(rotatif)*. Secara keseluruhan struktur garis disajikan dalam tatanan yang kontradiktif antara garis *horizontal* garis *diagonal* dan garis lengkung *rotatif*, juga garis-garis lurus pada bentuk-bentuk geometrik dan garis-garis ritmis pada bentuk organis.

Analisis Warna

Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah Warna oranye kekuningan, terdapat pada sinar matahari. Warna abu-abu kecoklatan dan warna merah kecoklatan terdapat pada subjek gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang. Warna dominan adalah warna putih berpendar ke arah warna coklat dan warna garis *rotatif* putih ini terdapat pada desain halaman, warna hitam terdapat pada garis-garis *(stroke)* gambar. Warna kuning, merah, ungu, abu-abu, biru, terdapat pada subjek utama yaitu Semar, Ara, dan Pak Ang.

Analisis Bentuk

Karya desain tersebut terbagi atas dua sisi yaitu, sisi desain halaman dan sisi untuk desain Pop-Up. Sisi desain halaman digunakan untuk menuliskan cerita dan sisi desain Pop-up digunakan untuk pembentukan cerita gambar bergerak. Pada sisi desain halaman adalah ikon dari pintu, 2 jendela, gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang tampak samping, dan

kubah gereja blenduk, serta ikon orang Semar, Ara, Pak Ang yang sedang berada diposisinya masing-masing, semua ikon terseebut sebagai desain halaman dan ikon gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang tampak depan utuh, sinar matahari pagi, tanaman-tanaman sebagai desain Pop-up. Ikon pada desain halaman dan ikon pada desain pop-up ini merupakan subjek utama dari karya desain ini, semua ikon berkaitan satu sama lain. Ini dilakukan untuk memadupadankan dengan desain Pop-Up nantinya.

Sentuhan tehnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik. Perspektif gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain yang tertata dari perpaduan antara sisi pandangan depan dan sisi pandangan samping.

Dalam karya tersebut, irama dapat dirasakan pada tampilan/gaya yang digambarkan oleh ikon gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang tampak depan utuh. Jika diamati gaya terkesan menghasilkan irama progesif.

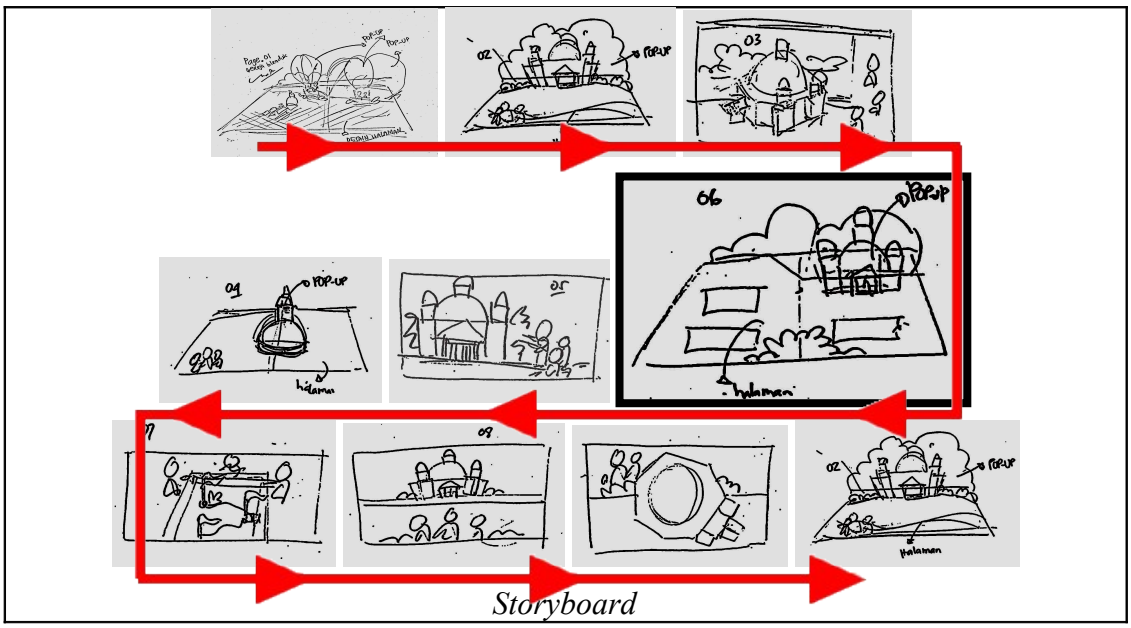
Herarki/ Ranking Visual

Herarki/ranking visual pada karya tersebut terfokus pada ikon gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang tampak depan utuh, kemudian fokus ke dua terletak pada sinar matahari pagi. Ke tiga, ke empat dan kelima masing-masing terdapat pada ikon dari pintu, 2 jendela,gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang tampak samping, dan kubah gereja

blenduk. Ke enam terdapat pada ikon orang Semar, Ara, Pak Ang yang sedang berada diposisinya masing-masing.

C. Proses Berkarya

1. STORYBOARD

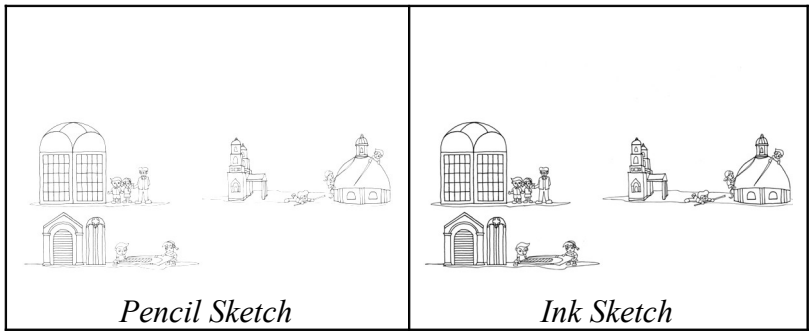


Storyboard

Memproses gambar dari gagasan awal (verbal) kedalam gagasan gambar jadi (visual). Proses ini berfungsi untuk mempermudah pengambilan gambar serta proses *sketch* desain halaman dan *sketch* desain *pop-up* nantinya, dan memindahkan ide/gagasan verbal pada gagasan visual, dan sebagai pengontrol kontinuitas cerita gambar bergerak.

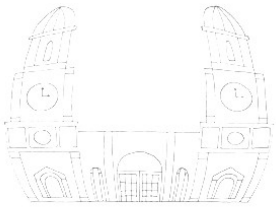
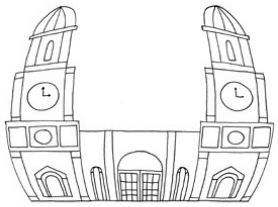
2. SKETCH

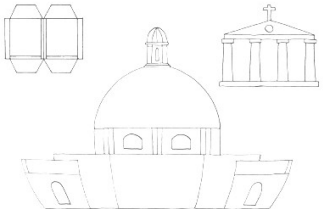
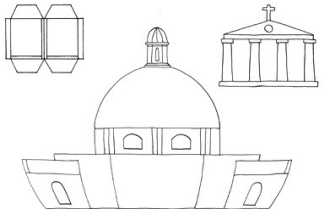
Desain Halaman

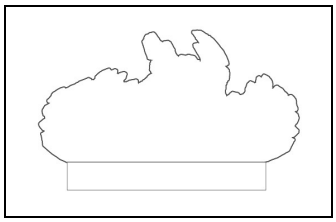
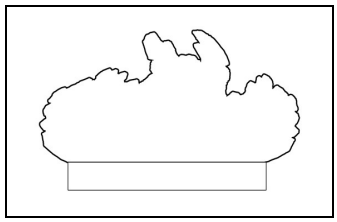


Pencil Sketch | *Ink Sketch*

Desain *Pop-up*

 *Pencil Sketch*	 *Ink Sketch*

 *Pencil Sketch*	 *Ink Sketch*

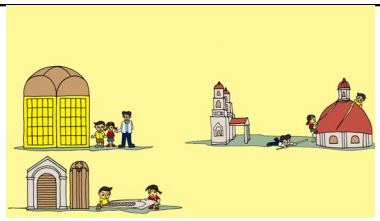
 *Pencil Sketch*	 *Ink Sketch*

Dari sebuah *Storyboard* tadi, lalu dibuat *sketch* jadi menggunakan pensil ke kertas A3 70 gram dengan bidang gambar berukuran 40X23 cm. Setelah proses sket pensil selesai, selanjutnya dilakukan proses penintaan menggunakan *Drawing Pen* ukuran 01, 03 dan 07.

Desain gambar yang sudah di Tinta kemudian di*scan* menggunakan *Scanner Canon Lide 25*.

3. COLORING

Desain Halaman



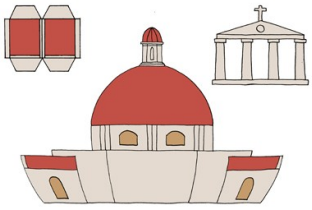
Flating Coloring

Effect Coloring

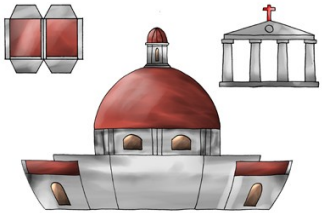
Desain *Pop-up*

Flating Coloring

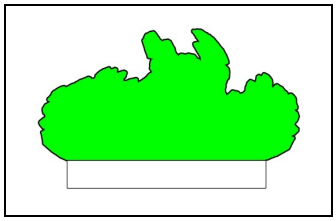
Effect Coloring



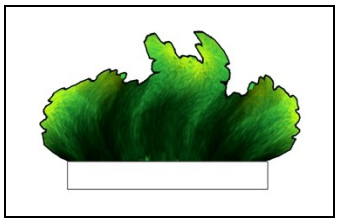
Flating Coloring



Effect Coloring



Flating Coloring



Effect Coloring

Gambar yang telah discanner tadi lalu diolah menggunakan *software Adobe Photoshop CS 3*. Pengolahan awal untuk membersihkan sket-sket yang kotor dan kurang tebal dari proses penintaan. Pengolahan selanjutnya pemberian warna datar *(flating color)* pada *sketch* tadi. Gambar

pengolahan yang sudah di-*flating color* tadi lalu diolah dan di *effect coloring* sehingga menghasilkan sebuah gambar yang menimbulkan kesan hidup. Desain Pop-up yang sudah melalui proses *effect coloring* tadi sudah siap untuk dicetak dan siap untuk proses selanjutnya yaitu penempelan dan *finishing*. Khusus untuk desain halaman, masih melalui proses pemberian *text* pada bidang desain halaman.

4. TEXT

Desain Halaman

ada apa saja di gereja blenduk?? Pada abad ke-17-19 Gereja Blenduk mempunyai ciri arsitektur Eropa yang bergaya Neo Klasik yaitu pseudo Barouque tampak kuat memengaruhi bangunan kuno ini Pintu masuk Gereja ini merupakan pintu ganda dari panel kayu. Ambang atas pintu berbentuk lengkung. Demikian pula halnya dengan ambang atas jendela, yang berbentuk busur Type jendela ada dua kelompok. Yang pertama adalah jendela ganda berdaun krepyak, sedangkan yang kedua merupakan jendela kaca warna-warni berbingkai dan seperti kalian lihat, Lantai bangunan hampir sejajar dengan jalan di depannya. oh iya, Di bawah kubah terdapat lubang cahaya yang menyinari ruang dalam	

Setelah proses *coloring* selesai, gambar diberi text menggunakan jenis font *Arnold 2.1,* ukuran font 20 dan 14, warna hitam *stroke* putih dan diberi *effect "outer glow"* warna kuning muda dengan intensitas warna 20%. Desain halaman yang sudah diberi *text* tadi sudah siap untuk dicetak dan siap untuk proses selanjutnya yaitu penempelan dan *finishing.*

5. PENEMPELAN DAN FINISHING

Desain Halaman + Desain Pop-up

Final Art Work

Proses terakhir adalah penempelan dari potongan-potongan desain pop-up ke desain halaman. Hasil karya/ *final art work* siap untuk ditempelkan ke halaman berikutnya dan siap untuk didisplay dan dipamerkan.

ILUSTRASI BUKU POP-UP

"GEREJA BLENDUK – Sebuah Perjalanan Panjang"

HALAMAN 07

A. Spesifikasi dan Deskripsi Karya

Final Art Work

Halaman	:	**07**
Ukuran	:	40 cm x 23 cm
Jenis	:	Halaman Pop-Up
Media	:	*Digital Print*, kertas *ivory* 230 gram
Tahun	:	2010

Karya desain ukuran 40 cm x 23 cm menampilkan ikon dari perubahan 3 gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang dari tahun ke tahun yang digambarkan di atas gulungan peta, dan ikon orang Semar, Ara, Pak Ang, sebagai desain halaman. Ikon gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang desain halaman 07 ini merupakan subjek utama dari karya desain ini, ikon orang Semar, Ara dan Pak Ang hanya sebagai pelengkap, namun demikian, semua ikon berkaitan satu sama lain. Menggambarkan dan

menceritakan tentang keadaan situasi lingkungan di gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang.

Secara keseluruhan warna dari karya desain ini cenderung temaram, antara lain warna warna coklat terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang, walaupun ada warna kuning, putih, merah biru hanya sebagai pelengkap ikon orang. Komposisi karya desain ini asimetri, terlihat dari masing-masing bidang yang mempunyai ukuran yang berbeda, kendatipun secara meyeluruh bidang karya desain ini terbagi secara *horizontal*. Ikon orang ditampilkan dibidang yang terbagi antara ikon perspektif gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, yang terlihat tampak depan pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain yang sangat tertata.

Permainan warna gelap terang dibuat untuk mengekspresikan dimensi ruang. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan disengaja. Sentuhan tehnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

B. Analisis Karya

Analisis Garis

Garis-garis yang dominan dalam karya desain ini adalah garis *horizontal,* membagi halaman yang digambarkan menyempit memanjang

sejajar *horizontal.* Secara keseluruhan struktur garis disajikan dalam tatanan yang kontradiktif antara garis *horizontal* dan garis lengkung, juga garis-garis lurus pada bentuk-bentuk geometrik dan garis-garis ritmis pada bentuk organis.

Analisis Warna

Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah warna campuran (gradasi) memusat antara putih, coklat dan coklat terdapat pada latar belakang. Warna coklat tampak sangat mendominasi karya ini, yaitu tampak pada meja dan gulungan peta. Warna abu-abu kecoklatan dan warna merah kecoklatan terdapat pada subjek gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang. Warna kuning, merah, ungu, abu-abu, biru, terdapat pada subjek utama yaitu Semar, Ara, dan Pak Ang. Warna hitam terdapat pada garis-garis *(stroke)* gambar.

Analisis Bentuk

Karya desain tersebut terbagi *horizontal* atas dua bidang dengan perbandingan 1:4. Bagian atas lebih kecil perbandingannya dari pada bagian paling bawah, kurang lebih bagian atas sempit memanjang sejajar dengan *horizontal* berwarna putih kecoklatan.

Desain halaman digunakan untuk menuliskan cerita. Menampilkan ikon dari perubahan 3 gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang dari tahun ke tahun yang digambarkan di atas gulungan peta, dan ikon orang Semar dan Ara dengan mimik wajah terpana melihat penggambaran gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang dari tahun ke tahun yang

digambarkan di atass peta; Pak Ang yang sedang asik menjelaskan secara rinci sejarah gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang dari tahun ke tahun itu terbentuk, ikon-ikon tadi sebagai desain halaman. Ikon gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang merupakan subjek utama dari karya desain ini, ikon orang hanya sebagai pelengkap. Semua ikon ini berkaitan satu sama lain.

Dari komposisi keseluruhannya, mengarah *horizontal*, dengan keseimbangan asimetris terutama dalam segi pembagian bidang dan kekuatan warna dalam bidang. Secara menyeluruh komposisi dalam desain gambar menampakkan pembagian bidang dan penggunaan warna yang formal, dengan sentuhan teknik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang subjek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik. Perspektif gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang sangat terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain yang tertata dari perpaduan antara sisi pandangan tampak samping dan depan.

Dalam karya tersebut, irama dapat dirasakan pada tampilan/gaya yang digambarkan oleh perubahan 3 gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang dari tahun ke tahun yang digambarkan di atas gulungan peta. Jika diamati gaya terkesan menghasilkan irama flowing.

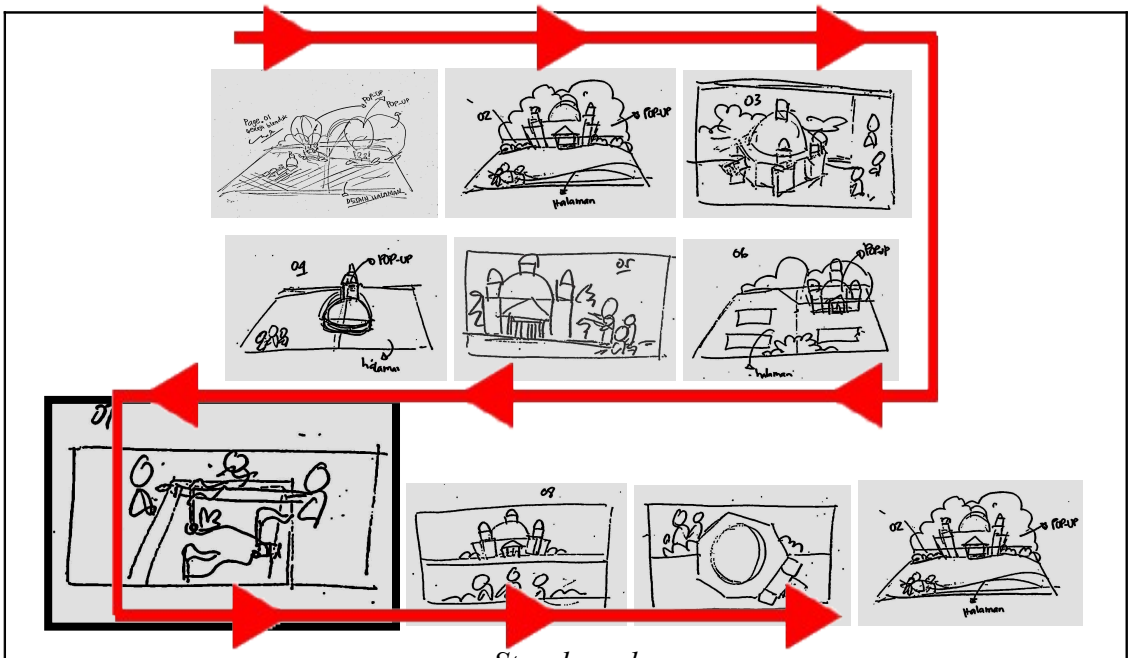
Herarki/ Ranking Visual

Herarki/ranking visual pada karya tersebut terfokus pada ikon dari perubahan 3 gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang dari tahun

ke tahun yang digambarkan di atas gulungan peta, kemudian fokus ke dua , ke tiga dan ke empat terletak ikon orang Semar, Ara, Pak Ang.

C. Proses Berkarya

1. STORYBOARD

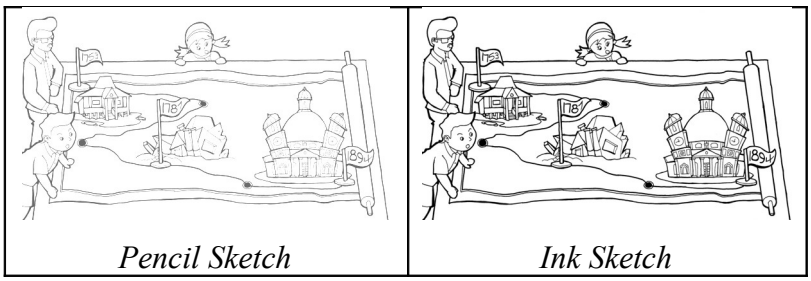


Storyboard

Memproses gambar dari gagasan awal (verbal) kedalam gagasan gambar jadi (visual). Proses ini berfungsi untuk mempermudah pengambilan gambar serta proses *sketch* desain halaman dan *sketch* desain *pop-up* nantinya, dan memindahkan ide/gagasan verbal pada gagasan visual, dan sebagai pengontrol kontinuitas cerita gambar bergerak.

2. SKETCH

Desain Halaman



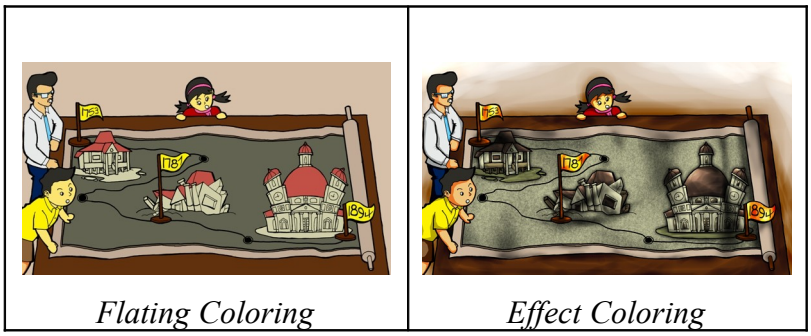
Pencil Sketch | *Ink Sketch*

Dari sebuah *Storyboard* tadi, lalu dibuat *sketch* jadi menggunakan pensil ke kertas A3 70 gram dengan bidang gambar berukuran 40X23 cm. Setelah proses sket pensil selesai, selanjutnya dilakukan proses penintaan menggunakan *Drawing Pen* ukuran 01, 03 dan 07.

Desain gambar yang sudah di Tinta kemudian di*scan* menggunakan *Scanner Canon Lide 25*.

3. COLORING

Desain Halaman



Flating Coloring | *Effect Coloring*

Gambar yang telah discanner tadi lalu diolah menggunakan *software Adobe Photoshop CS 3*. Pengolahan awal untuk membersihkan sket-sket yang kotor dan kurang tebal dari proses penintaan. Pengolahan selanjutnya pemberian warna datar *(flating color)* pada *sketch* tadi. Gambar pengolahan yang sudah di-*flating color* tadi lalu diolah dan di *effect coloring* sehingga menghasilkan sebuah gambar yang menimbulkan kesan hidup.

4. TEXT

Desain Halaman

bagaimana sejarah gereja blenduk?? menurut sejarah, Gereja Belenduk ini mengalami banyak perubahan sejak pembangunan awal, yang dibangun pada tahun 1753 Tahun 1753, Awalnya Gereja ini berbentuk rumah panggung Jawa, dengan atap yang sesuai dengan arsitektur Jawa, dengan bentuk heksagonal (persegi delapan). Tahun 1787, Pada tahun 1787 rumah panggung ini dirombak total Tahun 1894, Bangunan indah ini dibangun kembali atau direnovasi oleh W. Westmaas dan H.P.A. de Wilde. Mereka lalu menambahkan kedua menara di depan gedung gereja ini	

Setelah proses *coloring* selesai, gambar diberi text menggunakan jenis font *Arnold 2.1,* ukuran font 14, warna hitam *stroke* putih dan diberi *effect "outer glow"* warna kuning muda dengan intensitas warna 20%. Desain halaman yang sudah diberi *text* tadi sudah siap untuk dicetak dan siap untuk proses selanjutnya yaitu penempelan dan *finishing.*

5. PENEMPELAN DAN FINISHING

Desain Halaman

Final Art Work

Proses terakhir adalah hasil karya/ *final art work* siap untuk ditempelkan ke halaman berikutnya dan siap untuk didisplay dan dipamerkan.

ILUSTRASI BUKU POP-UP

"GEREJA BLENDUK – Sebuah Perjalanan Panjang"

HALAMAN 08

A. Spesifikasi dan Deskripsi Karya

Final Art Work

Halaman	:	**08**
Ukuran	:	40 cm x 23 cm
Jenis	:	Halaman Pop-Up
Media	:	*Digital Print*, kertas *ivory* 230 gram
Tahun	:	2010

Karya desain ukuran 40 cm x 23 cm menampilkan ikon dari gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, Semar, Ara, Pak Ang, sebagai desain halaman. Ikon gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang desain halaman 08 ini merupakan subjek utama dari karya desain ini, ikon orang Semar, Ara dan Pak Ang juga sebagai subjek utama. Menggambarkan

dan menceritakan tentang keadaan situasi lingkungan di gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang pada sore hari.

Secara keseluruhan warna dari karya desain ini cenderung cerah, antara lain warna coklat kemerahan yang terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang, walaupun ada warna merah, kuning, abu-abu, biru, hijau hanya sebagai pelengkap ikon orang dan tanaman. Komposisi karya desain ini asimetri, terlihat dari masing-masing bidang yang mempunyai ukuran yang berbeda, kendatipun secara meyeluruh bidang karya desain ini terbagi secara *horizontal*.

Pencahayaan dibuat cerah, permainan warna gelap terang dibuat untuk mengekspresikan dimensi ruang. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan disengaja. Sentuhan tehnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

B. Analisis Karya

Analisis Garis

Garis-garis yang dominan dalam karya desain ini adalah garis *horizontal,* yang membagi bidang antara ikon gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang dengan ikon orang Semar, Ara, dan Pak Ang. Secara keseluruhan struktur garis disajikan dalam tatanan yang kontradiktif antara garis *horizontal* dan garis lengkung, juga garis-garis lurus pada bentuk-bentuk geometrik dan garis-garis ritmis pada bentuk organis.

Analisis Warna

Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah warna campuran (gradasi) memusat yaitu warna kuning kemerahan terdapat pada latar belakang gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang. Warna abu-abu kecoklatan dan warna merah kecoklatan terdapat pada subjek gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang. Warna hijau kekuningan juga terdapat pada tanaman. Warna kuning, merah, ungu, abu-abu, biru, terdapat pada subjek utama yaitu Semar, Ara, dan Pak Ang. Warna coklat kemerahan yang terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang Warna hitam terdapat pada garis-garis *(stroke)* gambar.

Analisis Bentuk

Karya desain tersebut terbagi *horizontal* atas dua bidang dengan perbandingan 1:1. Bagian dan bagian bawah perbandingannya sama rata, kurang lebih bagian atas dan bawah sempit memanjang sejajar dengan *horizontal*.

Desain halaman digunakan untuk menuliskan cerita. Menampilkan ikon gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang sebagai desain halaman yang disajikan secara tampak atas maupun tampak depan secara keseluruhan; ikon orang yaitu 2 ikon Semar yang masing-masing sedang membaca buku dan melihat/menghadap ke gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang; 2 ikon Ara yang masing-masing dengan mengangkat telunjuk menghadap ke arah Pak Ang dan melihat/menghadap ke gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang; serta 2 ikon Pak Ang yang

masing-masing sedang berpose menjelaskan dan melihat/menghadap ke gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang. Ikon gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang dan ikon orang ni merupakan subjek utama dari karya desain ini, semua ikon ini berkaitan satu sama lain.

Dari komposisi keseluruhannya, mengarah *horizontal*, dengan keseimbangan asimetris terutama dalam segi pembagian bidang dan kekuatan warna dalam bidang. Secara menyeluruh komposisi dalam desain gambar menampakkan pembagian bidang dan penggunaan warna yang formal, dengan sentuhan teknik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang subjek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik. Perspektif gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang sangat terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain yang tertata dari perpaduan antara sisi pandangan tampak atas tidak utuh dan tampak depan secara utuh.

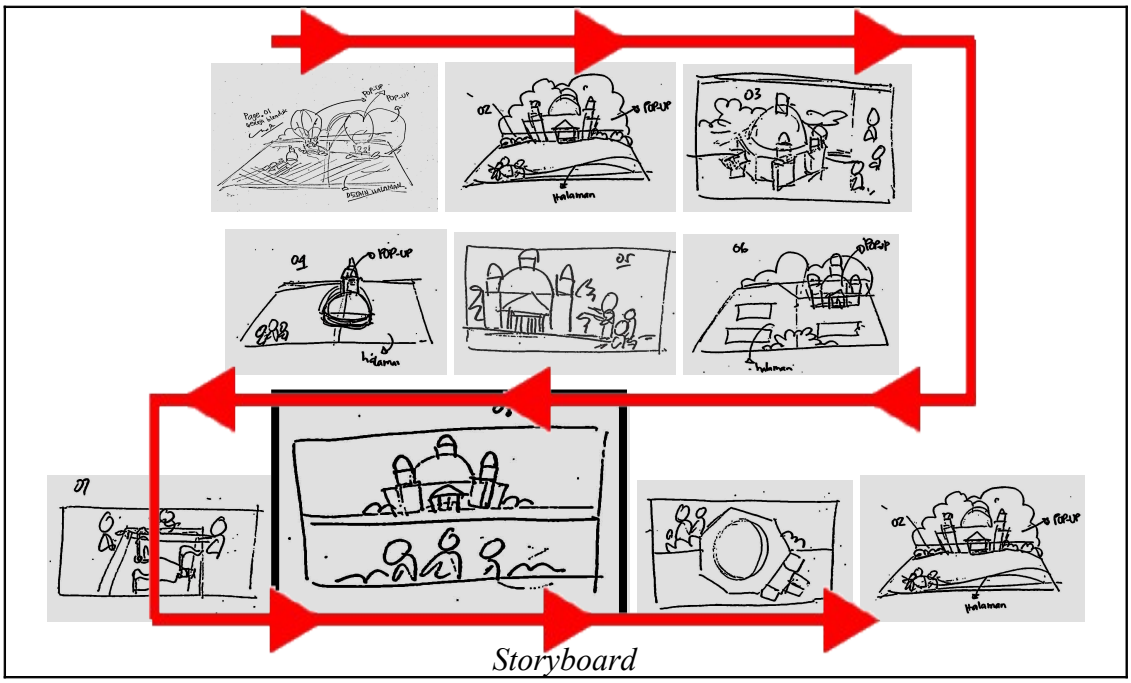
Dalam karya tersebut, irama dapat dirasakan pada tampilan/gaya yang digambarkan oleh ikon gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang. Jika diamati gaya terkesan menghasilkan irama flowing.

Herarki/ Ranking Visual

Herarki/ranking visual pada karya tersebut terfokus pada ikon dari gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, kemudian fokus ke dua, ke tiga dan ke empat terletak ikon Semar, Ara, Pak Ang

C. Proses Berkarya

1. STORYBOARD

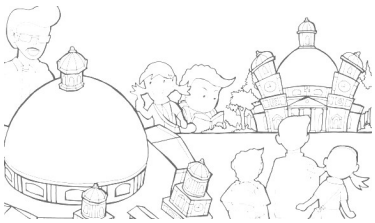
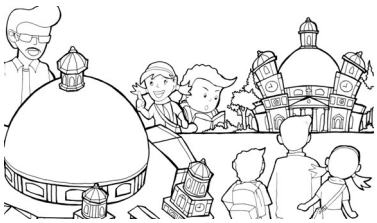


Storyboard

Memproses gambar dari gagasan awal (verbal) kedalam gagasan gambar jadi (visual). Proses ini berfungsi untuk mempermudah pengambilan gambar serta proses *sketch* desain halaman dan *sketch* desain *pop-up* nantinya, dan memindahkan ide/gagasan verbal pada gagasan visual, dan sebagai pengontrol kontinuitas cerita gambar bergerak.

2. SKETCH

Desain Halaman

	
Pencil Sketch	*Ink Sketch*

Dari sebuah *Storyboard* tadi, lalu dibuat *sketch* jadi menggunakan pensil ke kertas A3 70 gram dengan bidang gambar berukuran 40X23 cm. Setelah proses sket pensil selesai, selanjutnya dilakukan proses penintaan menggunakan *Drawing Pen* ukuran 01, 03 dan 07.

Desain gambar yang sudah di Tinta kemudian di*scan* menggunakan *Scanner Canon Lide 25*.

3. COLORING

Desain Halaman

Flating Coloring	*Effect Coloring*

Gambar yang telah discanner tadi lalu diolah menggunakan *software Adobe Photoshop CS 3*. Pengolahan awal untuk membersihkan sket-sket yang kotor dan kurang tebal dari proses penintaan. Pengolahan selanjutnya pemberian warna datar *(flating color)* pada *sketch* tadi. Gambar pengolahan yang sudah di-*flating color* tadi lalu diolah dan di *effect coloring* sehingga menghasilkan sebuah gambar yang menimbulkan kesan hidup.

4. TEXT

Desain Halaman

seperti kalian tahu, sekarang gereja blenduk ini berada di jalan suprapto. tetapi ketika sebelum jaman kemerdekaan, jalan ini bernama hereenstraat	

Setelah proses *coloring* selesai, gambar diberi text menggunakan jenis font *Arnold 2.1,* ukuran font 14, warna hitam *stroke* putih dan diberi *effect "outer glow"* warna kuning muda dengan intensitas warna 20%.

Setelah proses *coloring* selesai, gambar diberi text menggunakan jenis font *Arnold 2.1,* ukuran font 14, warna hitam *stroke* putih dan diberi *effect "outer glow"* warna kuning muda. Desain halaman yang sudah diberi *text* tadi sudah siap untuk dicetak dan siap untuk proses selanjutnya yaitu penempelan dan *finishing.*

5. PENEMPELAN DAN FINISHING

Desain Halaman

Final Art Work

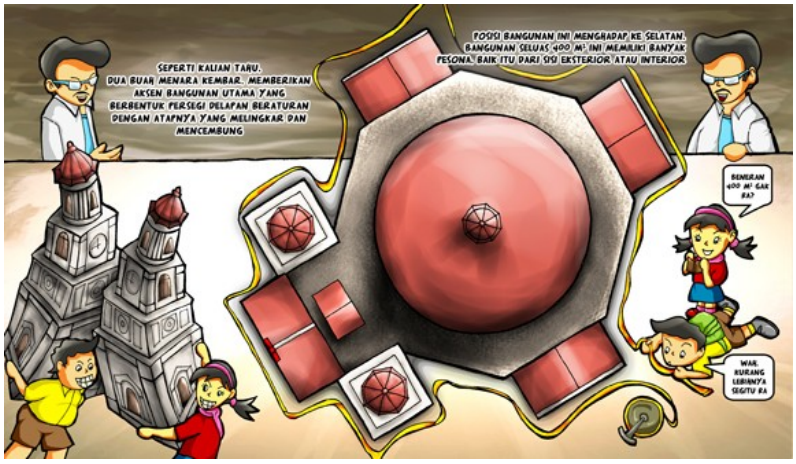
Proses terakhir adalah hasil karya/ *final art work* siap untuk ditempelkan ke halaman berikutnya dan siap untuk didisplay dan dipamerkan.

ILUSTRASI BUKU POP-UP

"GEREJA BLENDUK – Sebuah Perjalanan Panjang"

HALAMAN 09

A. Spesifikasi dan Deskripsi Karya



Final Art Work

Halaman	:	09
Ukuran	:	40 cm x 23 cm
Jenis	:	Halaman Pop-Up
Media	:	*Digital Print*, kertas *ivory* 230 gram
Tahun	:	2010

Karya desain ukuran 40 cm x 23 cm menampilkan ikon dari gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, Semar, Ara, Pak Ang, sebagai desain halaman. Ikon gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, ikon orang Semar, Ara dan Pak Ang merupakan subjek utama dari karya desain ini. Menggambarkan dan menceritakan tentang keadaan situasi lingkungan di gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang.

Secara keseluruhan warna dari karya desain ini cenderung cerah, antara lain warna putih kekuningan yang sangat terlihat mendominasi keseluruhan bidang, walaupun ada warna coklat tua yang menyempit *horizontal* di bidang halaman. Komposisi karya desain ini asimetri, terlihat dari masing-masing bidang yang mempunyai ukuran yang berbeda, kendatipun secara meyeluruh bidang karya desain ini terbagi secara *horizontal*. Ikon orang ditampilkan dibidang yang terbagi antara ikon perspektif gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, yang terlihat tampak atas pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain yang tertata.

Pencahayaan dibuat cerah, permainan warna gelap terang dibuat untuk mengekspresikan dimensi ruang. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan disengaja. Sentuhan tehnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

B. Analisis Karya

Analisis Garis

Garis-garis yang dominan dalam karya desain ini adalah garis *horizontal,* yang membagi bidang antara ikon gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang dengan ikon orang Semar, Ara, dan Pak Ang. Secara keseluruhan struktur garis disajikan dalam tatanan yang kontradiktif antara garis *horizontal* dan garis lengkung, juga garis-garis lurus pada bentuk-bentuk geometrik dan garis-garis ritmis pada bentuk organis.

Analisis Warna

Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah warna campuran (gradasi) memusat antara warna putih kekuningan, yang sangat terlihat mendominasi keseluruhan bidang, walaupun ada warna coklat tua yang menyempit *horizontal* di bidang halaman. Warna abu-abu kecoklatan dan warna merah kecoklatan terdapat pada subjek gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang. Warna kuning, merah, ungu, abu-abu, biru, terdapat pada subjek utama yaitu Semar, Ara, dan Pak Ang. Warna hitam terdapat pada garis-garis *(stroke)* gambar.

Analisis Bentuk

Karya desain tersebut terbagi *horizontal* atas dua bidang dengan perbandingan 1:4. Bagian atas lebih besar perbandingannya dari pada bagian paling bawah, kurang lebih bagian bawah sempit memanjang sejajar dengan *horizontal* berwarna coklat tua.

Desain halaman digunakan untuk menuliskan cerita. Menampilkan ikon gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang sebagai desain halaman yang disajikan secara tampak atas maupun tampak potongan saja (yang dibawa Semar dan Ara); ikon orang yaitu 2 ikon Semar yang masing-masing sedang membawa potongan gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang dan mengukur denah gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang dengan meteran berwarna kuning; 2 ikon Ara yang masing-masing sedang membawa potongan gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang dan sedang mencatat; serta 2 ikon Pak Ang yang sedang berpose

menjelaskan dengan melihat/menghadap ke denah gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang tampak atas. Ikon gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang tampak atas dan ikon orang ini merupakan subjek utama dari karya desain ini, semua ikon ini berkaitan satu sama lain.

Dari komposisi keseluruhannya, mengarah *horizontal*, dengan keseimbangan asimetris terutama dalam segi pembagian bidang dan kekuatan warna dalam bidang. Secara menyeluruh komposisi dalam desain gambar menampakkan pembagian bidang dan penggunaan warna yang formal, dengan sentuhan teknik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang subjek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik. Perspektif gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang sangat terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain yang tertata dari perpaduan antara sisi pandangan tampak atas.

Dalam karya tersebut, irama dapat dirasakan pada tampilan/gaya yang digambarkan oleh ikon gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang tampak atas. Jika diamati gaya terkesan menghasilkan irama progesif.

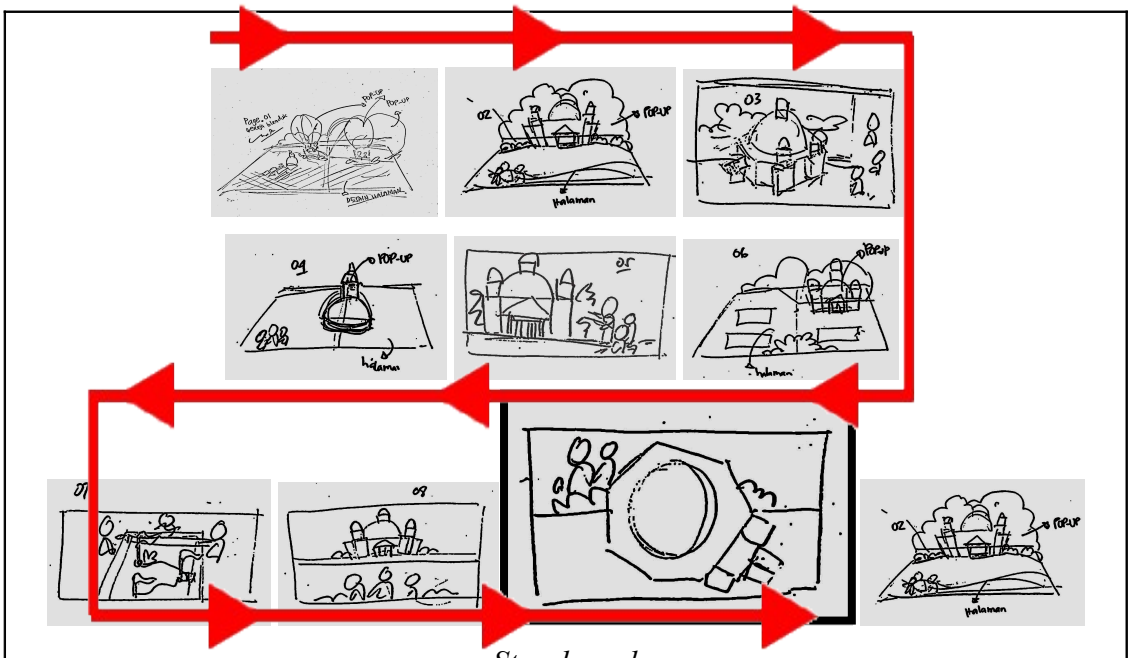
Herarki/ Ranking Visual

menampilkan, Semar, Ara, Pak Ang, sebagai desain halaman. Ikon gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, ikon orang Semar, Ara dan Pak Ang merupakan subjek utama dari karya desain ini. Menggambarkan dan menceritakan tentang keadaan situasi lingkungan di gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang

Herarki/ranking visual pada karya tersebut terfokus pada dan ikon gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang tampak atas, kemudian fokus ke dua terletak pada potongan gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang. Ke tiga, ke empat dan kelima, terdapat ikon Semar, Ara dan Pak Ang.

C. Proses Berkarya

1. STORYBOARD

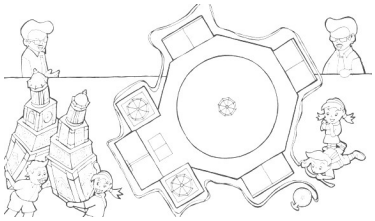
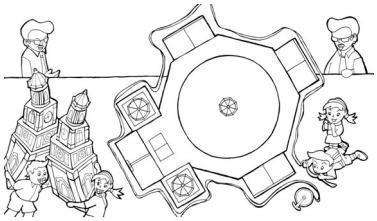


Storyboard

Memproses gambar dari gagasan awal (verbal) kedalam gagasan gambar jadi (visual). Proses ini berfungsi untuk mempermudah pengambilan gambar serta proses *sketch* desain halaman dan *sketch* desain *pop-up* nantinya, dan memindahkan ide/gagasan verbal pada gagasan visual, dan sebagai pengontrol kontinuitas cerita gambar bergerak.

2. SKETCH

Desain Halaman

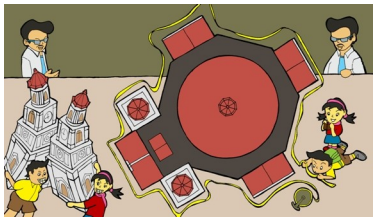
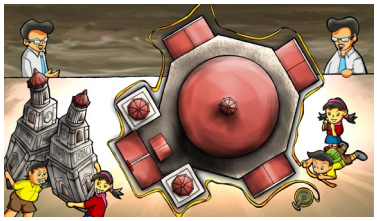
 *Pencil Sketch*	 *Ink Sketch*

Dari sebuah *Storyboard* tadi, lalu dibuat *sketch* jadi menggunakan pensil ke kertas A3 70 gram dengan bidang gambar berukuran 40X23 cm. Setelah proses sket pensil selesai, selanjutnya dilakukan proses penintaan menggunakan *Drawing Pen* ukuran 01, 03 dan 07.

Desain gambar yang sudah di Tinta kemudian di*scan* menggunakan *Scanner Canon Lide 25*.

3. COLORING

Desain Halaman

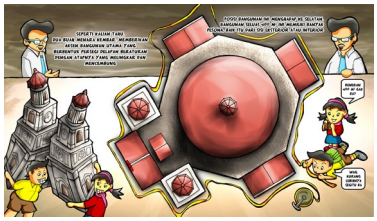
 *Flating Coloring*	 *Effect Coloring*

Gambar yang telah discanner tadi lalu diolah menggunakan *software Adobe Photoshop CS 3*. Pengolahan awal untuk membersihkan sket-sket yang kotor dan kurang tebal dari proses penintaan. Pengolahan selanjutnya pemberian warna datar *(flating color)* pada *sketch* tadi. Gambar pengolahan yang sudah di-*flating color* tadi lalu diolah dan di *effect*

coloring sehingga menghasilkan sebuah gambar yang menimbulkan kesan hidup.

4. TEXT

Desain Halaman

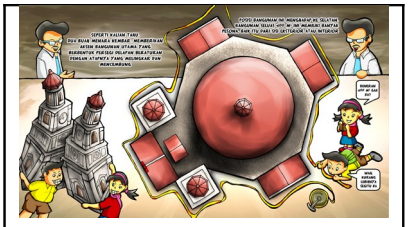
Seperti kalian tahu, dua buah menara kembar, memberikan aksen bangunan utama yang berbentuk persegi delapan beraturan dengan atapnya yang melingkar dan mencembung Posisi bangunan ini menghadap ke Selatan. Bangunan seluas 400 m² ini memiliki banyak pesona, baik itu dari sisi eksterior atau interior (BALON KATA) ARA: Beneran 400 m² gak maR? SEMAR: Wah, kurang lebihnya segitu Ra	

Setelah proses *coloring* selesai, gambar diberi text menggunakan jenis font *Arnold 2.1,* ukuran font 14, warna hitam *stroke* putih dan diberi *effect "outer glow"* warna kuning muda dengan intensitas warna 20%.

Setelah proses *coloring* selesai, gambar diberi text menggunakan jenis font *Arnold 2.1,* ukuran font 14, warna hitam *stroke* putih dan diberi *effect "outer glow"* warna kuning muda. Desain halaman yang sudah diberi *text* tadi sudah siap untuk dicetak dan siap untuk proses selanjutnya yaitu penempelan dan *finishing.*

5. PENEMPELAN DAN FINISHING

Desain Halaman



Final Art Work

Proses terakhir adalah hasil karya/ *final art work* siap untuk ditempelkan ke halaman berikutnya dan siap untuk didisplay dan dipamerkan.

ILUSTRASI BUKU POP-UP

“GEREJA BLENDUK – Sebuah Perjalanan Panjang”

HALAMAN 10

A. Spesifikasi dan Deskripsi Karya

Final Art Work

Halaman	:	10
Ukuran	:	40 cm x 23 cm
Jenis	:	Halaman Pop-Up
Media	:	*Digital Print*, kertas *ivory* 230 gram
Tahun	:	2010

Karya desain ukuran panajang 40 cm dan lebar 23 cm menampilkan ikon gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang 3D, ikon ini sebagai subjek utama desain halaman Pop-Up serta ikon beberapa tanaman sebagai subjek pelengkap. Semua ikon ini berkaitan satu sama lain.

Secara keseluruhan karya desain ini menggambarkan keadaan alam cerah. Yang ditunjukkan dengan warna *background* dasar halaman, antara lain

oranye kekuningan, terdapat pada dasar halaman, warna oranye kekuningan terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang. Warna abu-abu kecoklatan dan warna merah kecoklatan terdapat pada subjek gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang 3D. Komposisi karya desain ini asimetri, terlihat dari masing-masing bidang yang mempunyai ukuran yang berbeda. Perspektif gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang 3D sangat terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain Pop-up yang tertata dari sisi pandangan segala arah.

Pencahayaan dibuat cerah, permainan warna gelap terang dibuat untuk mengekspresikan dimensi ruang. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan disengaja. Sentuhan tekhnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

B. Analisis Karya

Analisis Garis

Garis-garis yang dominan dalam karya desain ini adalah Garis-garis lurus pada bentuk-bentuk geometrik dan garis-garis ritmis pada bentuk organis yang terbentuk di gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang 3D dan dasar halaman.

Analisis Warna

Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah cenderung cerah, antara lain warna *background* dasar halaman, oranye kekuningan, yang terdapat pada dasar halaman, warna oranye kekuningan ini sangat

mendominasi keseluruhan bidang. Warna abu-abu kecoklatan dan warna merah kecoklatan terdapat pada subjek gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang 3D. Warna hitam terdapat pada garis-garis *(stroke)* gambar gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang 3D.

Analisis Bentuk

Karya desain tersebut terbagi atas dua sisi yaitu, sisi desain halaman dan sisi untuk desain Pop-Up. Sisi desain halaman digunakan untuk menuliskan cerita dan sisi desain Pop-up digunakan untuk pembentukan cerita gambar berbentuk. Pada sisi desain halaman hanya digambarkan warna dasar dengan lekuk-lekuk yang organis. Sedangkan di desain Pop-Up terdapat ikon gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang 3D sangat terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain Pop-up yang tertata dari sisi pandangan segala arah dan beberapa tanaman sebagai subjek pelengkap, gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang 3D dan tanaman ini sebagai desain Pop-Up. Semua ikon ini berkaitan satu sama lain..

Dari komposisi keseluruhannya, tampak keseimbangan asimetris terutama dalam segi pembagian bidang dan kekuatan warna dalam bidang. Secara menyeluruh komposisi dalam desain gambar menampakkan pembagian bidang dan penggunaan warna yang formal, dengan sentuhan teknik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang subjek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik. Perspektif gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk)

Semarang 3D sangat terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain Pop-up yang tertata dari sisi pandangan segala arah.

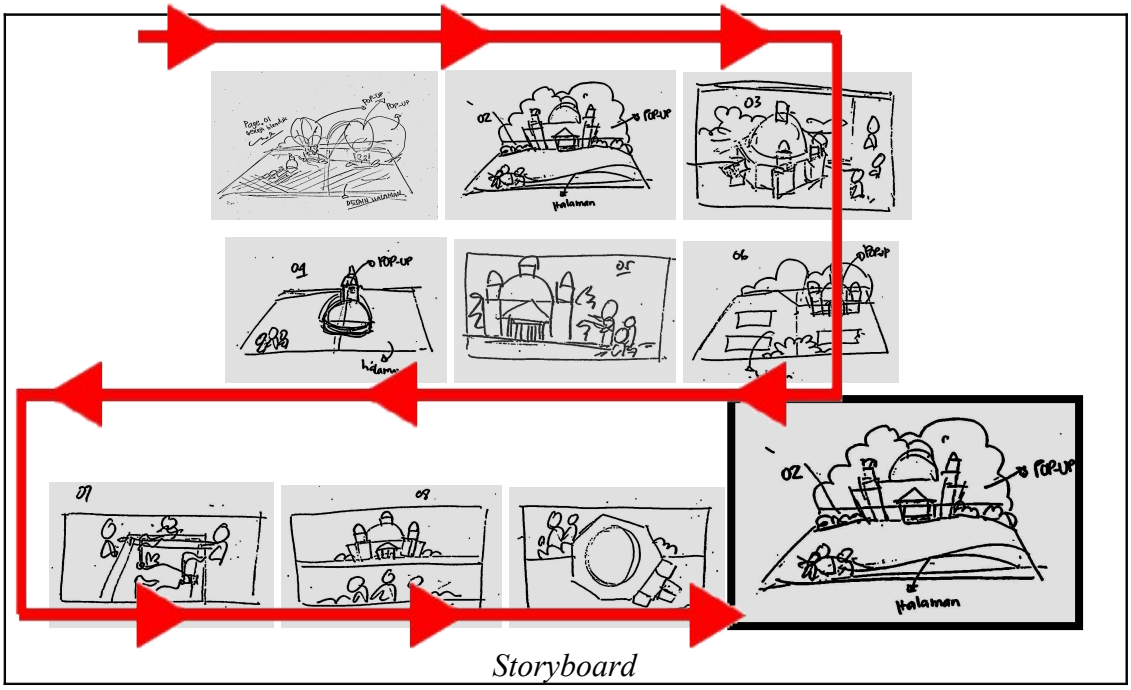
Dalam karya tersebut, irama dapat dirasakan pada tampilan/gaya yang digambarkan oleh ikon gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang tampak 3D. Jika diamati gaya terkesan menghasilkan irama progesif.

Herarki/ Ranking Visual

Herarki/ranking visual pada karya tersebut terfokus pada ikon gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang 3D, kemudian fokus ke dua terletak ikon beberapa tanaman.

C. Proses Berkarya

1. STORYBOARD



Storyboard

Memproses gambar dari gagasan awal (verbal) kedalam gagasan gambar jadi (visual). Proses ini berfungsi untuk mempermudah pengambilan gambar serta proses *sketch* desain halaman dan *sketch* desain *pop-up*

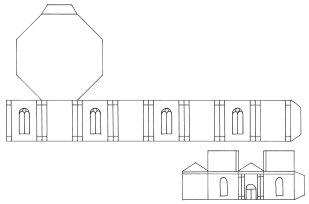
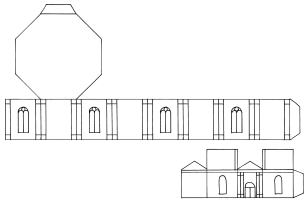
nantinya, dan memindahkan ide/gagasan verbal pada gagasan visual, dan sebagai pengontrol kontinuitas cerita gambar bergerak.

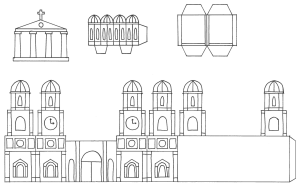
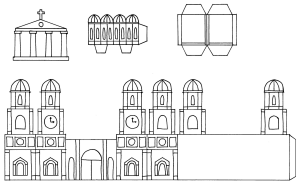
2. SKETCH

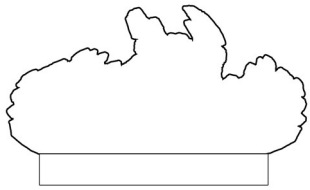
Desain Halaman

- none – *Pencil Sketch*

Desain *Pop-up*

 *Pencil Sketch*	 *Ink Sketch*

 *Pencil Sketch*	 *Ink Sketch*

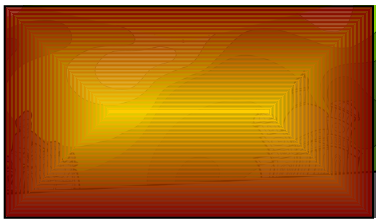
Pencil Sketch	 *Ink Sketch*

Dari sebuah *Storyboard* tadi, lalu dibuat *sketch* jadi menggunakan pensil ke kertas A3 70 gram dengan bidang gambar berukuran 40X23 cm. Setelah proses sket pensil selesai, selanjutnya dilakukan proses penintaan menggunakan *Drawing Pen* ukuran 01, 03 dan 07.

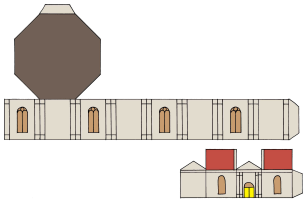
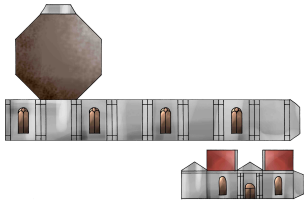
Desain gambar yang sudah di Tinta kemudian di*scan* menggunakan *Scanner Canon Lide 25*.

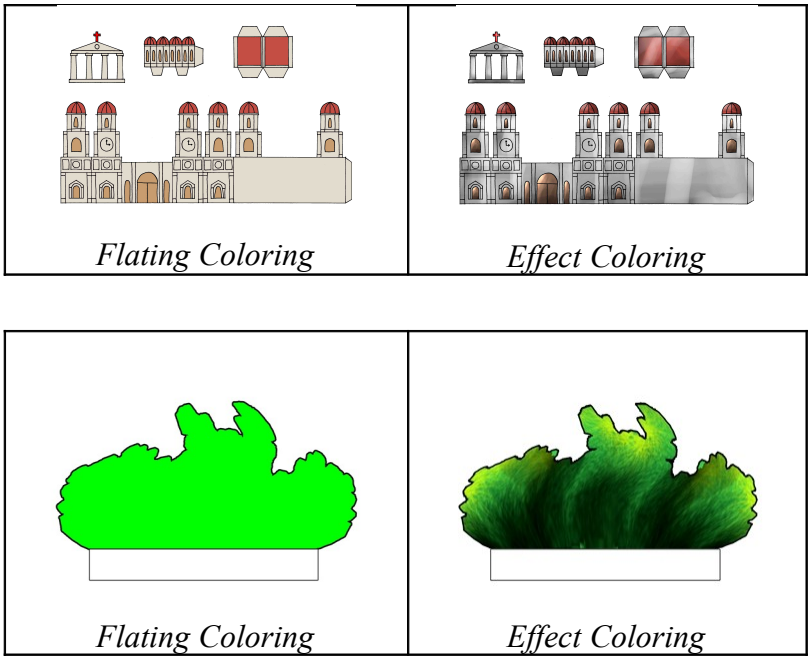
3. COLORING

Desain Halaman

 *Flating Coloring*	*Effect Coloring*

Desain *Pop-up*

 *Flating Coloring*	 *Effect Coloring*



Gambar yang telah discanner tadi lalu diolah menggunakan *software Adobe Photoshop CS 3*. Pengolahan awal untuk membersihkan sket-sket yang kotor dan kurang tebal dari proses penintaan. Pengolahan selanjutnya pemberian warna datar *(flating color)* pada *sketch* tadi. Gambar pengolahan yang sudah di-*flating color* tadi lalu diolah dan di *effect coloring* sehingga menghasilkan sebuah gambar yang menimbulkan kesan hidup. Desain Pop-up yang sudah melalui proses *effect coloring* tadi sudah siap untuk dicetak dan siap untuk proses selanjutnya yaitu penempelan dan *finishing*. Khusus untuk desain halaman, masih melalui proses pemberian *text* pada bidang desain halaman.

4. TEXT

Desain Halaman

DAHULU Sebelum tahun 1870, gereja ini digunakan sebagai tempat beribadah oleh dua agama, yaitu Kristen dan Katolik. SEKARANG tapi, Sekarang gereja ini menjadi milik umat agama Katolik. Dan Sekarang bernama Gereja Protestan di Indonesia Bagian Barat (GPIB) Immanuel Semarang yang lebih dikenal dengan sebutan Gereja Blenduk	

Setelah proses *coloring* selesai, gambar diberi text menggunakan jenis font *Arnold 2.1,* ukuran font 16, warna hitam *stroke* putih dan diberi *effect "outer glow"* warna kuning muda dengan intensitas warna 20%. Desain halaman yang sudah diberi *text* tadi sudah siap untuk dicetak dan siap untuk proses selanjutnya yaitu penempelan dan *finishing.*

5. PENEMPELAN DAN FINISHING

Desain Halaman + Desain Pop-up

Final Art Work

Proses terakhir adalah penempelan dari potongan-potongan desain pop-up ke desain halaman. Hasil karya/ *final art work* siap untuk ditempelkan ke halaman berikutnya dan siap untuk didisplay dan dipamerkan.

ILUSTRASI BUKU POP-UP

"GEDUNG MARBA – Riwayatmu Kini"

HALAMAN 01

A. Spesifikasi dan Deskripsi Karya

Final Art Work

Halaman	:	01
Ukuran	:	40 cm x 23 cm
Jenis	:	Halaman Pop-Up
Media	:	*Digital Print*, kertas *ivory* 230 gram
Tahun	:	2010

Karya desain ukuran panjang 40 cm dan lebar 23 cm menampilkan ikon 3 orang yaitu Semar yang sedang berlari kegirangan dengan tangan kanan ke arah bawah, tangan kiri ke atas, posisi badan seakan-akan seperti

meloncat ; lalu Ara yang sedang senang dengan kedua tangan menggenggam diletakkan mendekap didepan ; dan Pak Ang dengan posisi di depan membelakangi Semar dan Ara, membawa selembar kertas dengan tulisan MARBA. Ikon 3 orang ini merupakan subjek utama dari karya desain tersebut.

Karya desain ini menggambarkan keadaan alam pagi menjelang siang. Secara keseluruhan warna dari karya desain ini cenderung cerah, antara lain warna kuning kecoklatan, yang terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang. Warna hitam atas dan bawah yang tertata secara *horizontal* pada bidang gambar dan warna coklat transparan pada ornamen hanya sebagai pemanis dan penyeimbang karya desain ini. Komposisi karya desain ini asimetri, terlihat dari masing-masing bidang yang mempunyai ukuran yang berbeda, kendatipun secara meyeluruh bidang karya desain ini terbagi secara *horizontal*. Perspektif orang terlihat pada penggambaran keseluruhan ikon subjek karya desain yang tertata dari posisi Semar dan Ara di belakang dengan ukuran lebih kecil dari pada Pak Ang yang lebih besar terletak di depan mereka.

Pencahayaan dibuat cerah, permainan warna gelap terang dibuat untuk mengekspresikan dimensi ruang. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan disengaja. Sentuhan tekhnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

B. Analisis Karya

Analisis Garis

Garis- yang dominan dalam karya desain ini adalah garis *horizontal* atas bawah yang membagi bidang desain dan garis lurus yang memutar seperti arah jarum jam dan memusat *(rotatif)* ke ikon Semar dan Ara yang terlihat pada background langit. Serta garis-garis pada bentuk-bentuk geometrik dan garis ritmis pada bentuk organis yang menbentuk pada ikon subjek utama.

Analisis Warna

Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah warna kuning kecoklatan, terdapat pada latar belakang penggambaran langit (awan), Warna coklat transparan, terdapat pada ornamen. Warna hitam, terdapat pada batas bidang gambar atas dan bawah yang digambarkan menyempit memanjang sejajar *horizontal* serta pada garis-garis *(stroke)* gambar. Warna kuning, merah, ungu, abu-abu, biru, pada subjek utama, Semar, Ara, dan Pak Ang.

Analisis Bentuk

Bentuk secara keseluruhan ditata atau dikomposisikan dalam bidang asimetri. Pembagian bidang desain gambar dibagi *horizontal* menjadi 3 (tiga) bagian dengan perbandingan 2:7:1. Bagian tengah lebih luas sebagai latar subjek utama, kurang lebih bagian atas bawah sempit memanjang sejajar dengan *horizonta*l berwarna hitam kecoklatan.

Desain halaman digunakan untuk menuliskan cerita Pada sisi desain halaman adalah ikon 3 orang yaitu Semar yang sedang berlari kegirangan dengan tangan kanan ke arah bawah, tangan kiri ke atas, posisi badan seakan-

akan seperti meloncat ; lalu Ara yang sedang senang dengan kedua tangan menggenggam diletakkan mendekap didepan ; dan Pak Ang. Dengan posisi di depan membelakangi Semar dan Ara, membawa selembar kertass dengan tulisan MARBA. Ikon 3 orang ini merupakan subjek utama dari karya desain tersebut.

Dari komposisi keseluruhannya, mengarah ke sentral terjadi irama yang rotatif dinamis, dengan keseimbangan asimetris terutama dalam segi pembagian bidang dan kekuatan warna dalam bidang. Secara menyeluruh komposisi dalam desain gambar menampakkan pembagian bidang dan penggunaan warna yang formal, dengan sentuhan teknik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang subjek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik. Perspektif orang terlihat pada penggambaran keseluruhan ikon subjek karya desain yang tertata dari posisi Semar dan Ara di belakang dengan ukuran lebih kecil dari pada Pak Ang yang lebih besar terletak di depan mereka.

Dalam karya tersebut, irama dapat dirasakan pada tampilan/gaya yang digambarkan oleh ikon Semar, Ara dan Pak Ang. Jika diamati gaya terkesan menghasilkan irama *flowing.*

Herarki/ Ranking Visual

Herarki/ranking visual pada karya tersebut terfokus pada ikon Pak Ang, kemudian fokus ke dua dan ke tiga terletak pada Ikon Ara dan Semar.

ILUSTRASI BUKU POP-UP
"GEDUNG MARBA – Riwayatmu Kini"
HALAMAN 02

A. Spesifikasi dan Deskripsi Karya

Final Art Work

Halaman	:	02
Ukuran	:	40 cm x 23 cm
Jenis	:	Halaman Pop-Up
Media	:	*Digital Print*, kertas *ivory* 230 gram
Tahun	:	2010

Karya desain ukuran panajang 40 cm dan lebar 23 cm menampilkan ikon dari sekelompok bangunan-bangunan kuno sebagai desain halaman dan ikon penggambaran langit (awan), ikon orang yaitu Semar, Ara dan Pak Ang

yang sedang naik becak, beberapa tanaman sebagai desain Pop-Up. Ini merupakan subjek utama dari karya desain ini, semua ikon ini berkaitan satu sama lain. Menggambarkan tentang keadaan situasi lingkungan kota lama yang sengaja dibuat dengan sudut pengambilan gambar melalui foto udara dengan pemberian ikon langit (awan), untuk menunjukkan bahwa memang penggambarannya dari foto udara, serta pengambilan gambar dari darat dengan pemberian ikon orang yaitu Semar, Ara dan Pak Ang yang sedang menaiki becak sebagai pelengkap untuk menunjukkan bahwa memang penggambarannya juga dari darat.

Karya desain ini menggambarkan keadaan alam pagi menuju siang. Secara keseluruhan warna dari karya desain ini cenderung cerah, antara lain kuning kecoklatan, terdapat pada latar belakang penggambaran langit (awan), warna kuning, warana oranye, warna hijau terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang. Komposisi karya desain ini asimetri, terlihat dari masing-masing bidang yang mempunyai ukuran yang berbeda, kendatipun secara meyeluruh bidang karya desain ini terbagi secara *horizontal*. Perspektif bangunan-bangunan terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain yang tertata dari perpaduan antara sisi pandangan atas dan sisi pandangan samping, juga pepohonan ditampilkan dari sudut pandang foto udara.

Pencahayaan dibuat cerah, permainan warna gelap terang dibuat untuk mengekspresikan dimensi ruang. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan disengaja. Sentuhan tekhnik penggambaran secara realistik

kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

B. Analisis Karya

Analisis Garis

Garis-garis yang dominan dalam karya desain ini adalah garis horizontal yang membagi bidang desain halaman dengan desain Pop-Up. Garis diagonal yang membentuk perspektif bangunan-bangunan kota lama. Secara keseluruhan struktur garis disajikan dalam tatanan yang kontradiktif antara garis horizontal dan garis diagonal, juga garis-garis lurus pada bentuk-bentuk geometrik dan garis-garis ritmis pada bentuk organis.

Analisis Warna

Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah warna kuning kecoklatan, terdapat pada latar belakang penggambaran langit (awan). Warna coklat kekuningan, terdapat pada subjek bangunan-bangunan kota lama. Warna abu-abu kecoklatan, terdapat pada jalan. Warna hijau, terdapat pada tanaman dan becak yang ditempati oleh Semar, Ara dan Pak Ang. Warna biru, terdapat pada tanda panah yang menunjuk ke gedung MARBA. Warna hitam terdapat pada garis-garis *(stroke)* gambar. Warna kuning, merah, ungu, abu-abu, biru, terdapat pada subjek utama yaitu Semar, Ara, dan Pak Ang.

Analisis Bentuk

Karya desain tersebut terbagi atas dua sisi yaitu, sisi desain halaman dan sisi untuk desain Pop-Up. Sisi desain halaman digunakan untuk menuliskan cerita dan sisi desain Pop-up digunakan untuk pembentukan cerita

gambar bergerak. Pada sisi desain halaman adalah ikon dari sekelompok bangunan-bangunan kuno yang sengaja dibuat dengan sudut pengambilan gambar melalui foto udara dengan pemberian ikon langit (awan), serta pengambilan gambar dari darat dengan pemberian ikon orang yaitu Semar, Ara dan Pak Ang yang sedang menaiki becak sebagai pelengkap untuk menunjukkan bahwa memang penggambarannya juga dari darat.

Sentuhan tekhnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik. Secara menyeluruh komposisi dalam desain gambar menampakkan pembagian bidang dan penggunaan warna yang formal. Perspektif bangunan-bangunan terlihat pada perpaduan antara sisi pandangan atas dan sisi pandangan samping (darat), juga tanaman ditampilkan dari sudut pandang foto udara dan darat.

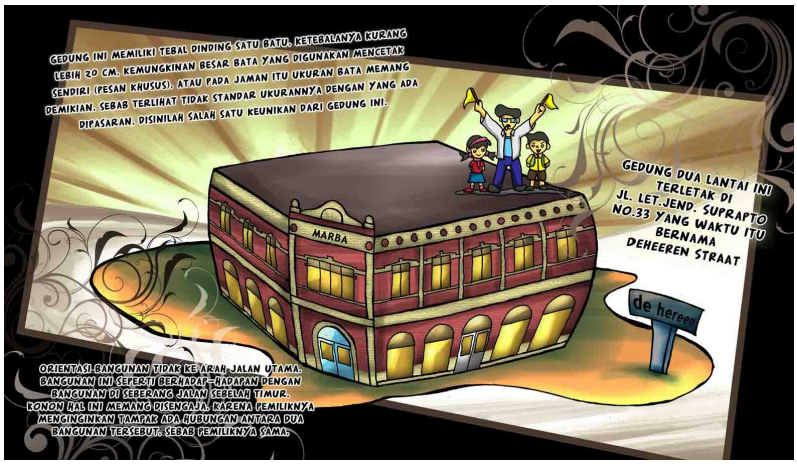
Dalam karya tersebut, irama dapat dirasakan pada tampilan/gaya yang digambarkan oleh ikon orang yaitu Semar, Ara dan Pak Ang yang sedang naik becak, ikon dari sekelompok bangunan-bangunan kuno. Jika diamati gaya terkesan menghasilkan irama *progesif.*

Herarki/ Ranking Visual

Herarki/ranking visual pada karya tersebut terfokus pada ikon orang yaitu Semar, Ara dan Pak Ang yang sedang naik becak, kemudian fokus ke dua terletak ikon dari sekelompok bangunan-bangunan kuno. Ke tiga, terdapat ikon penggambaran langit (awan). Ke empat terdapat pada ikon beberapa tanaman.

ILUSTRASI BUKU POP-UP
"GEDUNG MARBA – Riwayatmu Kini"
HALAMAN 03

A. Spesifikasi dan Deskripsi Karya



Final Art Work

Halaman	:	03
Ukuran	:	40 cm x 23 cm
Jenis	:	Halaman Pop-Up
Media	:	*Digital Print*, kertas *ivory* 230 gram
Tahun	:	2010

Karya desain ukuran panjang 40 cm dan lebar 23 cm menampilkan ikon gedung MARBA sebagai subjek utama. Ikon 3 orang yaitu Semar dan Ara yang sedang berdiri dengan posisi istirahat di tempat, dan Pak Ang

dengan posisi di tengah-tengah Semar dan Ara dengan kedua tangan diatas membawa bendera berwarna kuning. Ikon 3 orang ini merupakan subjek pelengkap dari karya desain tersebut.

Karya desain ini menggambarkan keadaan alam pagi menjelang siang. Secara keseluruhan warna dari karya desain ini cenderung cerah, antara lain warna kuning kecoklatan, yang terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang. Warna hitam atas dan bawah yang tertata secara *diagonal* pada bidang gambar dan warna coklat transparan pada ornamen hanya sebagai pemanis dan penyeimbang karya desain ini. Komposisi karya desain ini asimetri, terlihat dari masing-masing bidang yang mempunyai ukuran yang berbeda, kendatipun secara meyeluruh bidang karya desain ini terbagi secara *diagonal*. Perspektif gedung MARBA sangat terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain yang tertata dari perpaduan antara sisi pandangan atas dan sisi pandangan samping.

Pencahayaan dibuat cerah, permainan warna gelap terang dibuat untuk mengekspresikan dimensi ruang. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan disengaja. Sentuhan tekhnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

B. Analisis Karya

Analisis Garis

Garis-garis yang dominan dalam karya desain ini adalah garis *diagonal* atas bawah dan samping kanan kiri yang membagi bidang desain dan

garis lurus yang memutar seperti arah jarum jam dan memusat *(rotatif)* ke ikon gedung MARBA yang terlihat pada background langit. Serta garis-garis pada bentuk-bentuk geometrik dan garis-garis ritmis pada bentuk organis yang menbentuk pada ikon subjek utama.

Analisis Warna

Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah warna dari karya desain ini cenderung cerah, warna kuning kecoklatan, terdapat pada latar belakang penggambaran langit (awan), Warna coklat transparan, terdapat pada ornamen. Warna coklat kemerahan, mendominasi pada subjek gedung MARBA. Warna hitam, terdapat pada batas bidang gambar atas bawah dan samping kanan kiri, serta pada garis-garis *(stroke)* gambar. Warna kuning, merah, ungu, abu-abu, biru, terdapat pada subjek utama yaitu Semar, Ara, dan Pak Ang.

Analisis Bentuk

Bentuk secara keseluruhan ditata atau dikomposisikan dalam bidang asimetri. Pembagian bidang desain gambar dibagi *diagonal* menjadi 3 (tiga) bagian dengan perbandingan 2:7:1. Bagian tengah lebih luas sebagai latar subjek utama yaitu gedung MARBA, kurang lebih bagian atas bawah dan sampin kanan kiri sempit memanjang sejajar *diagonal* berwarna hitam.

Desain halaman digunakan untuk menuliskan cerita Pada sisi desain halaman adalah ikon 3 orang yaitu Semar yang sedang berlari kegirangan dengan tangan kanan ke arah bawah, tangan kiri ke atas, posisi badan seakan-akan seperti meloncat ; lalu Ara yang sedang senang dengan kedua tangan

menggenggam diletakkan mendekap didepan ; dan Pak Ang. Dengan posisi di depan membelakangi Semar dan Ara, membawa selembar kertass dengan tulisan MARBA. Ikon 3 orang ini merupakan subjek utama dari karya desain tersebut.

Dari komposisi keseluruhannya, mengarah ke sentral terjadi irama yang rotatif dinamis, dengan keseimbangan asimetris terutama dalam segi pembagian bidang dan kekuatan warna dalam bidang. Secara menyeluruh komposisi dalam desain gambar menampakkan pembagian bidang dan penggunaan warna yang formal, dengan sentuhan teknik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang subjek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik. Perspektif gedung MARBA sangat terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain yang tertata dari perpaduan antara sisi pandangan atas dan sisi pandangan samping.

Dalam karya tersebut, irama dapat dirasakan pada tampilan/gaya yang digambarkan oleh ikon gedung MARBA. Jika diamati gaya terkesan menghasilkan irama *progesif.*

Herarki/ Ranking Visual

Herarki/ranking visual pada karya tersebut terfokus pada ikon gedung MARBA, kemudian fokus ke dua terletak pada Ikon 3 orang yaitu Semar dan Ara yang sedang berdiri dengan posisi istirahat di tempat, dan Pak Ang dengan posisi di tengah-tengah Semar dan Ara dengan kedua tangan diatas membawa bendera berwarna kuning.

ILUSTRASI BUKU POP-UP
"GEDUNG MARBA – Riwayatmu Kini"
HALAMAN 04

A. Spesifikasi dan Deskripsi Karya

Final Art Work

Halaman	:	04
Ukuran	:	40 cm x 23 cm
Jenis	:	Halaman Pop-Up
Media	:	*Digital Print*, kertas *ivory* 230 gram
Tahun	:	2010

Karya desain ukuran panajang 40 cm dan lebar 23 cm menampilkan ikon orang yaitu CU *(Close-Up)* Semar dan Ara dengan pandangan mata terpusat ke tengah ; dan Pak Ang yang sedang berdiri dengan posisi

menjelaskan, tangan kiri dimasukan ke dalam jaket dan tangan kanan diluar, ikon orang ini sebagai subjek utama desain halaman. Ikon gedung MARBA juga sebagai subjek utama, sinar matahari yang memusat ke gedung MARBA dan beberapa tanaman sebagai subjek pelengkap, gedung MARBA dan tanaman ini sebagai desain Pop-Up. Semua ikon ini berkaitan satu sama lain.

Karya desain ini menggambarkan keadaan alam pagi menuju siang. Yang ditunjukkan dengan sinar matahari dan warna *background* langit. Secara keseluruhan warna dari karya desain ini cenderung cerah, antara lain kuning kehijauan, terdapat pada latar belakang penggambaran langit, warna kehijauan terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang. Komposisi karya desain ini asimetri, terlihat dari masing-masing bidang yang mempunyai ukuran yang berbeda, kendatipun secara meyeluruh bidang karya desain ini terbagi secara *horizontal*. Perspektif gedung MARBA sangat terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain yang tertata dari sisi pandangan samping dan depan.

Pencahayaan dibuat cerah, permainan warna gelap terang dibuat untuk mengekspresikan dimensi ruang. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan disengaja. Sentuhan tekhnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

B. Analisis Karya

Analisis Garis

Garis-garis yang dominan dalam karya desain ini adalah garis *horizontal* yang membagi bidang desain halaman. Garis lurus yang memutar seperti arah jarum jam dan memusat *(rotatif)* ke ikon gedung MARBA terlihat di penggambaran sinar matahari. Garis-garis lurus pada bentuk-bentuk geometrik dan garis-garis ritmis pada bentuk organis.

Analisis Warna

Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah cenderung cerah, antara lain kuning kehijauan, terdapat pada latar belakang penggambaran langit, warna kehijauan terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang. Warna coklat kemerahan, mendominasi pada subjek gedung MARBA. Warna oranye kekuningan, terdapat pada sinar matahari, serta warna hijau, terdapat pada tanaman. Warna hitam terdapat pada garis-garis *(stroke)* gambar. Warna kuning, merah, ungu, abu-abu, biru, terdapat pada subjek utama yaitu Semar, Ara, dan Pak Ang.

Analisis Bentuk

Karya desain tersebut terbagi atas dua sisi yaitu, sisi desain halaman dan sisi untuk desain Pop-Up. Sisi desain halaman digunakan untuk menuliskan cerita dan sisi desain Pop-up digunakan untuk pembentukan cerita gambar bergerak. Pada sisi desain halaman adalah ikon orang yaitu CU *(Close-Up)* Semar dan Ara dengan pandangan mata terpusat ke tengah ; dan Pak Ang yang sedang berdiri dengan posisi menjelaskan, tangan kiri

dimasukan ke dalam jaket dan tangan kanan diluar. Ikon gedung MARBA juga sebagai subjek utama, sinar matahari yang memusat ke gedung MARBA dan beberapa tanaman sebagai subjek pelengkap, gedung MARBA dan tanaman ini sebagai desain Pop-Up. Semua ikon ini berkaitan satu sama lain..

Dari komposisi keseluruhannya, mengarah ke sentral terjadi irama yang rotatif dinamis mengarah ke gedung MARBA, dengan keseimbangan asimetris terutama dalam segi pembagian bidang dan kekuatan warna dalam bidang. Secara menyeluruh komposisi dalam desain gambar menampakkan pembagian bidang dan penggunaan warna yang formal, dengan sentuhan teknik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang subjek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik. Perspektif gedung MARBA sangat terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain yang tertata dari perpaduan antara sisi pandangan atas dan sisi pandangan samping.

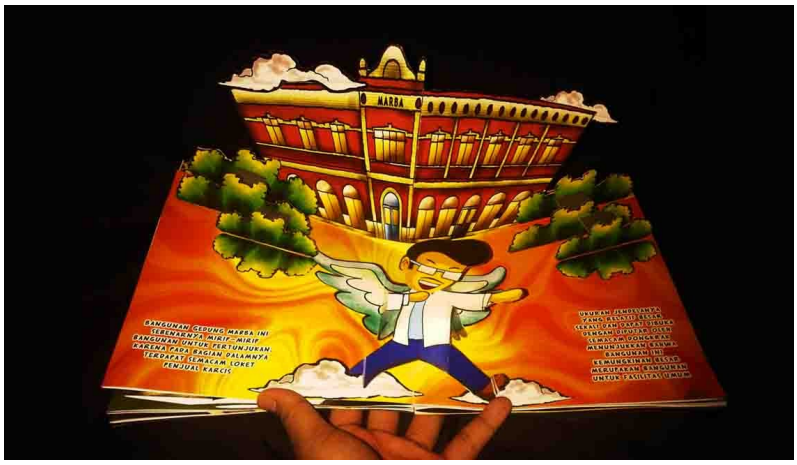
Dalam karya tersebut, irama dapat dirasakan pada tampilan/gaya yang digambarkan oleh ikon gedung MARBA. Jika diamati gaya terkesan menghasilkan irama *progesif.*

Herarki/ Ranking Visual

Herarki/ranking visual pada karya tersebut terfokus pada Ikon gedung MARBA, kemudian fokus ke dua terletak pada ikon orang yaitu CU *(Close-Up)* Semar dan Ara dengan pandangan mata terpusat ke tengah. Ke tiga, terdapat ikon Pak Ang yang sedang berdiri dengan posisi menjelaskan, tangan kiri dimasukan ke dalam jaket dan tangan kanan diluar.

ILUSTRASI BUKU POP-UP
"GEDUNG MARBA – Riwayatmu Kini"
HALAMAN 05

A. Spesifikasi dan Deskripsi Karya



Final Art Work

Halaman	:	05
Ukuran	:	40 cm x 23 cm
Jenis	:	Halaman Pop-Up
Media	:	*Digital Print*, kertas *ivory* 230 gram
Tahun	:	2010

Karya desain ukuran panajang 40 cm dan lebar 23 cm menampilkan ikon orang yaitu Pak Ang yang berdandan seperti malaikat, sedang berdiri di atas awan dengan posisi menjelaskan, tangan kiri di luar dan tangan kanan di

tekuk didepan; ikon gedung MARBA, sinar matahari yang memusat ke gedung MARBA, beberapa tanaman dan awan sebagai subjek pelengkap, ikon gedung MARBA, ikon Pak Ang dan sinar matahari sebagai subjek utama desain halaman dan desain Pop-Up. Semua ikon ini berkaitan satu sama lain.

Karya desain ini menggambarkan keadaan alam pagi menuju siang. Yang ditunjukkan dengan sinar matahari dan warna *background* langit. Secara keseluruhan warna dari karya desain ini cenderung cerah, antara lain oranye kekuningan, terdapat pada latar belakang penggambaran langit dan dasar halaman, warna oranye kekuningan terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang. Komposisi karya desain ini asimetri, terlihat dari masing-masing bidang yang mempunyai ukuran yang berbeda, kendatipun secara meyeluruh bidang karya desain ini terbagi secara *horizontal*. Perspektif gedung MARBA sangat terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain yang tertata dari sisi pandangan samping dan depan.

Pencahayaan dibuat cerah, permainan warna gelap terang dibuat untuk mengekspresikan dimensi ruang. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan disengaja. Sentuhan tekhnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

B. Analisis Karya

Analisis Garis

Garis-garis yang dominan dalam karya desain ini adalah garis *horizontal* yang membagi bidang desain halaman dan desain Pop-Up. Garis lurus yang memutar seperti arah jarum jam dan memusat *(rotatif)* ke ikon gedung MARBA terlihat di penggambaran sinar matahari. Garis-garis lurus pada bentuk-bentuk geometrik dan garis-garis ritmis pada bentuk organis.

Analisis Warna

Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah cenderung cerah, antara lain warna coklat kemerahan, terdapat pada subjek gedung MARBA. Warna oranye kekuningan, terdapat pada sinar matahari, serta warna hijau, terdapat pada tanaman. Warna oranye kekuningan terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang Warna hitam terdapat pada garis-garis *(stroke)* gambar. Warna abu-abu, biru, terdapat pada subjek utama yaitu Pak Ang.

Analisis Bentuk

Karya desain tersebut terbagi atas dua sisi yaitu, sisi desain halaman dan sisi untuk desain Pop-Up. Sisi desain halaman digunakan untuk menuliskan cerita dan sisi desain Pop-up digunakan untuk pembentukan cerita gambar bergerak. Pada sisi desain halaman hanya digambarkan warna dasar dengan lekuk-lekuk yang organis. Sedangkan di desain Pop-Up terdapat ikon orang yaitu Pak Ang yang berdandan seperti malaikat, sedang berdiri di atas awan dengan posisi menjelaskan, tangan kiri di luar dan tangan kanan di tekuk

didepan ; ikon gedung MARBA sebagai subjek utama ; sinar matahari yang memusat ke gedung MARBA dan beberapa tanaman sebagai subjek pelengkap, gedung MARBA dan tanaman ini sebagai desain Pop-Up. Semua ikon ini berkaitan satu sama lain..

Dari komposisi keseluruhannya, mengarah ke sentral terjadi irama yang rotatif dinamis mengarah ke gedung MARBA, dengan keseimbangan asimetris terutama dalam segi pembagian bidang dan kekuatan warna dalam bidang. Secara menyeluruh komposisi dalam desain gambar menampakkan pembagian bidang dan penggunaan warna yang formal, dengan sentuhan teknik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang subjek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik. Perspektif gedung MARBA sangat terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain yang tertata dari perpaduan antara sisi pandangan atas dan sisi pandangan samping.

Dalam karya tersebut, irama dapat dirasakan pada tampilan/gaya yang digambarkan oleh ikon gedung MARBA. Jika diamati gaya terkesan menghasilkan irama *progesif.*

Herarki/ Ranking Visual

Herarki/ranking visual pada karya tersebut terfokus pada ikon gedung MARBA, kemudian fokus ke dua terletak Pak Ang yang berdandan seperti malaikat, sedang berdiri di atas awan dengan posisi menjelaskan, tangan kiri di luar dan tangan kanan di tekuk didepan. Ke tiga dan ke empat, terdapat ikon sinar matahari yang memusat ke gedung MARBA dan beberapa tanaman.

ILUSTRASI BUKU POP-UP
"GEDUNG MARBA – Riwayatmu Kini"
HALAMAN 06

A. Spesifikasi dan Deskripsi Karya

Final Art Work

Halaman	:	06
Ukuran	:	40 cm x 23 cm
Jenis	:	Halaman Pop-Up
Media	:	*Digital Print*, kertas *ivory* 230 gram
Tahun	:	2010

Karya desain ukuran panajang 40 cm dan lebar 23 cm menampilkan ikon 2 gedung MARBA sebagai desain halaman yang disajikan secara tampak

samping ; ikon orang yaitu Semar yang sedang membaca buku, dan Ara sedang menulis diseebua buku. Ikon gedung MARBA dan ikon orang ni merupakan subjek utama dari karya desain ini, semua ikon ini berkaitan satu sama lain.

Karya desain ini menggambarkan keadaan alam pagi menuju siang. Secara keseluruhan warna dari karya desain ini cenderung cerah, antara lain kuning kecoklatan, terdapat pada latar belakang penggambaran background langit. Warna kuning kecoklatan, coklat kemerahan terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang. Komposisi karya desain ini asimetri, terlihat dari masing-masing bidang yang mempunyai ukuran yang berbeda, kendatipun secara meyeluruh bidang karya desain ini terbagi secara *horizontal* dan *diagonal*. Perspektif bangunan-bangunan terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain yang tertata dari perpaduan antara sisi pandangan tampak samping kanan dan kiri.

Pencahayaan dibuat cerah, permainan warna gelap terang dibuat untuk mengekspresikan dimensi ruang. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan disengaja. Sentuhan tekhnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

B. Analisis Karya

Analisis Garis

Garis-garis yang dominan dalam karya desain ini adalah garis *horizontal* dan *diagonal* yang membagi bidang desain halaman. Garis *diagonal* yang membentuk dan mebagi perspektif tampak samping gedung MARBA. Secara keseluruhan struktur garis disajikan dalam tatanan yang kontradiktif antara garis *horizontal* dan garis *diagonal*, juga garis-garis lurus pada bentuk-bentuk geometrik dan garis-garis ritmis pada bentuk organis.

Analisis Warna

Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah cenderung cerah, antara lain kuning kecoklatan, terdapat pada latar belakang penggambaran background langit. Warna coklat kemerahan, mendominasi pada subjek gedung MARBA. Warna-warna temaram seperti kuning kecoklatan, coklat kemerahan terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang Warna hitam terdapat pada bidang paling bawah desain halaman yang digambarkan menyempit memanjang sejajar *horizontal,* serta pada garis-garis *(stroke)* gambar. Warna kuning, merah, ungu, terdapat pada subjek utama yaitu Semar dan Ara.

Analisis Bentuk

Bentuk secara keseluruhan ditata atau dikomposisikan dalam bidang asimetri. Pembagian bidang desain gambar dibagi *horizontal* menjadi 3 (tiga) bagian dengan perbandingan 2:2:1. Bagian atas dan tengah tebagi sama perbandingannya dari pada bagian paling bawah, kurang lebih bagian bawah sempit memanjang sejajar dengan *horizontal* berwarna hitam.

Desain halaman digunakan untuk menuliskan cerita. Menampilkan ikon 2 gedung MARBA sebagai desain halaman yang disajikan secara tampak samping ; ikon orang yaitu Semar yang sedang membaca buku, dan Ara sedang menulis diseebua buku. Ikon gedung MARBA dan ikon orang ni merupakan subjek utama dari karya desain ini, semua ikon ini berkaitan satu sama lain.

Dari komposisi keseluruhannya, mengarah *horizontal*, dengan keseimbangan asimetris terutama dalam segi pembagian bidang dan kekuatan warna dalam bidang. Secara menyeluruh komposisi dalam desain gambar menampakkan pembagian bidang dan penggunaan warna yang formal, dengan sentuhan teknik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang subjek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik. Perspektif gedung MARBA sangat terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain yang tertata dari perpaduan antara sisi pandangan tampak samping kanan dan kiri.

Dalam karya tersebut, irama dapat dirasakan pada tampilan/gaya yang digambarkan oleh ikon 2 gedung MARBA yang disajikan secara tampak samping, dan ikon orang yaitu Semar yang sedang membaca buku, dan Ara sedang menulis disebuah buku. Jika diamati gaya terkesan menghasilkan irama *progesif.*

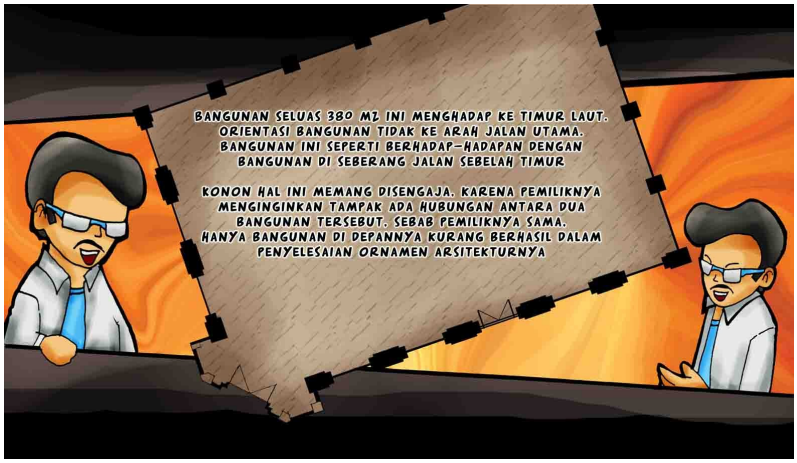
Herarki/ Ranking Visual

Herarki/ranking visual pada karya tersebut terfokus pada ikon 2 gedung MARBA yang disajikan secara tampak samping, kemudian fokus ke

dua terletak pada ikon orang yaitu Semar yang sedang membaca buku, dan Ara sedang menulis disebuah buku.

ILUSTRASI BUKU POP-UP
"GEDUNG MARBA – Riwayatmu Kini"
HALAMAN 07

A. Spesifikasi dan Deskripsi Karya



Final Art Work

Halaman	:	07
Ukuran	:	40 cm x 23 cm
Jenis	:	Halaman Pop-Up
Media	:	*Digital Print*, kertas *ivory* 230 gram
Tahun	:	2010

Karya desain ukuran panajang 40 cm dan lebar 23 cm menampilkan ikon denah gedung MARBA dan ikon orang yaitu 2 Pak Ang yang dua-duanya berposisi sedang menjelaskan, dua ikon ini sebagai desain halaman dan merupakan subjek utama dari karya desain ini, semua ikon ini berkaitan satu sama lain.

Karya desain ini menggambarkan keadaan alam pagi menuju siang. Yang ditunjukkan dengan sinar matahari dan warna *background* langit. Secara keseluruhan warna dari karya desain ini cenderung cerah, antara lain oranye kekuningan, terdapat pada latar belakang penggambaran langit, disini warna oranye kekuningan terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang. Komposisi karya desain ini asimetri, terlihat dari masing-masing bidang yang mempunyai ukuran yang berbeda, kendatipun secara meyeluruh bidang karya desain ini terbagi secara *horizontal* dan *diagonal*.

Pencahayaan dibuat cerah, permainan warna gelap terang dibuat untuk mengekspresikan dimensi ruang. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan disengaja. Sentuhan tekhnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

B. Analisis Karya

Analisis Garis

Garis-garis yang dominan dalam karya desain ini adalah garis *horizontal* dan *diagonal* yang membagi bidang desain halaman. Secara

keseluruhan struktur garis disajikan dalam tatanan yang kontradiktif antara garis *horizontal* dan garis *diagonal*, juga garis-garis lurus pada bentuk-bentuk geometrik dan garis-garis ritmis pada bentuk organis.

Analisis Warna

Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah cenderung cerah, antara lain warna coklat, terdapat pada subjek denah gedung MARBA. Warna oranye kekuningan, terdapat pada langit (*background)*. Warna oranye kekuningan terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang. Warna hitam, terdapat pada batas bidang gambar atas dan bawah yang digambarkan menyempit memanjang sejajar *horizontal* serta terdapat pada garis-garis *(stroke)* gambar. Warna abu-abu, biru, terdapat pada subjek utama yaitu Pak Ang.

Analisis Bentuk

Bentuk secara keseluruhan ditata atau dikomposisikan dalam bidang asimetri. Pembagian bidang desain gambar dibagi *horizontal* menjadi 3 (tiga) bagian dengan perbandingan 1:3:1. Bagian atas dan bawah tebagi sama perbandingannya dari pada bagian paling tengah yang tampak lebih luas, kurang lebih bagian atas dan bawah sempit memanjang sejajar dengan *horizontal* berwarna hitam.

Desain halaman digunakan untuk menuliskan cerita. Menampilkan ikon denah gedung MARBA sebagai desain halaman yang disajikan secara tampak atas ; ikon orang yaitu 2 Pak Ang yang dua-duanya berposisi sedang

menjelaskan, dua ikon ini sebagai desain halaman dan merupakan subjek utama dari karya desain ini, semua ikon ini berkaitan satu sama lain.

Dari komposisi keseluruhannya, mengarah dan mebagi secara *horizontal* dan *diagonal* dengan keseimbangan asimetris terutama dalam segi pembagian bidang dan kekuatan warna dalam bidang. Secara menyeluruh komposisi dalam desain gambar menampakkan pembagian bidang dan penggunaan warna yang formal, dengan sentuhan teknik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang subjek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

Dalam karya tersebut, irama dapat dirasakan pada tampilan/gaya yang digambarkan oleh ikon denah gedung MARBA. Jika diamati gaya terkesan menghasilkan irama *progesif.*

Herarki/ Ranking Visual

Herarki/ranking visual pada karya tersebut terfokus pada ikon denah gedung MARBA, kemudian fokus ke dua terletak pada ikon orang yaitu 2 Pak Ang yang dua-duanya berposisi sedang menjelaskan.

ILUSTRASI BUKU POP-UP

"GEDUNG MARBA – Riwayatmu Kini"

HALAMAN 08

A. Spesifikasi dan Deskripsi Karya

Final Art Work

Halaman	:	08
Ukuran	:	40 cm x 23 cm
Jenis	:	Halaman Pop-Up
Media	:	*Digital Print*, kertas *ivory* 230 gram
Tahun	:	2010

Karya desain ukuran panajang 40 cm dan lebar 23 cm menampilkan ikon orang yaitu Semar yang sedang membaca buku dan Ara yang sedang duduk di bulan sabit dengan pandangan mata menuju ke Semar, ikon orang ini sebagai subjek utama. Ikon awan dan ikon bulan sabit hanyalah sebagai subjek pelengkap. Semua ikon ini berkaitan satu sama lain.

Karya desain ini menggambarkan keadaan malam hari. Yang ditunjukkan dengan warna *background* langit dengan dihiasi bulan sabit dan bintang-bintang. Secara keseluruhan warna dari karya desain ini cenderung gelap, antara lain hitam, terdapat pada latar belakang penggambaran langit, hanya ada warna abu-abu dan kuning kecoklatan yang terdapat pada awan dan bulan sabit. Komposisi karya desain ini asimetri, terlihat dari masing-masing bidang yang mempunyai ukuran yang berbeda, kendatipun secara meyeluruh bidang karya desain ini terbagi secara *horizontal*.

Pencahayaan dibuat gelap dan temaram, permainan warna gelap terang dibuat untuk mengekspresikan dimensi ruang. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan disengaja. Sentuhan tekhnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

B. Analisis Karya

Analisis Garis

Garis-garis yang dominan dalam karya desain ini adalah garis *horizontal* yang membagi bidang desain halaman dengan desain Pop-Up.

Secara keseluruhan struktur garis disajikan dalam tatanan yang kontradiktif antara garis *horizontal* dan garis *diagonal*, juga garis-garis lurus pada bentuk-bentuk geometrik dan garis-garis ritmis pada bentuk organis.

Analisis Warna

Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah cenderung gelap, antara lain hitam, terdapat pada latar belakang penggambaran langit, hanya ada warna abu-abu dan kuning kecoklatan yang terdapat pada awan dan bulan sabit. Warna hitam, sangat mendominasi pada desain halaman Pop-up ini dan juga terdapat pada garis-garis *(stroke)* gambar. Warna kuning, merah, ungu, terdapat pada subjek utama yaitu Semar dan Ara.

Analisis Bentuk

Karya desain tersebut terbagi atas dua sisi yaitu, sisi desain halaman dan sisi untuk desain Pop-Up. Sisi desain halaman digunakan untuk menuliskan cerita dan sisi desain Pop-up digunakan untuk pembentukan cerita gambar bergerak. Pada sisi desain halaman hanya digambarkan langit berwarna hitam dengan dihiasi bintang-bintang, sedangkan ikon orang ini yaitu Semar yang sedang membaca buku dan Ara yang sedang duduk di bulan sabit dengan pandangan mata menuju ke Semar sebagai desain Pop-Up. Semua ikon ini berkaitan satu sama lain..

Dari komposisi keseluruhannya, tampak keseimbangan asimetris terutama dalam segi pembagian bidang dan kekuatan warna dalam bidang. Secara menyeluruh komposisi dalam desain gambar menampakkan pembagian

bidang dan penggunaan warna yang formal, dengan sentuhan teknik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang subjek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

Dalam karya tersebut, irama dapat dirasakan pada tampilan/gaya yang digambarkan oleh ikon Ara yang sedang duduk di bulan sabit dengan pandangan mata menuju ke Semar, dan ikon Semar yang sedang membaca buku. Jika diamati gaya terkesan menghasilkan irama *progesif.*

Herarki/ Ranking Visual

Herarki/ranking visual pada karya tersebut terfokus pada ikon Ara yang sedang duduk di bulan sabit dengan pandangan mata menuju ke Semar, kemudian fokus ke dua terletak pada ikon Semar yang sedang membaca buku. Ke tiga, terdapat ikon awan dan ikon bulan sabit.

ILUSTRASI BUKU POP-UP
"GEDUNG MARBA – Riwayatmu Kini"
HALAMAN 09

A. Spesifikasi dan Deskripsi Karya

Final Art Work

Halaman	:	09
Ukuran	:	40 cm x 23 cm
Jenis	:	Halaman Pop-Up
Media	:	*Digital Print*, kertas *ivory* 230 gram
Tahun	:	2010

Karya desain ukuran panajang 40 cm dan lebar 23 cm menampilkan ikon gedung MARBA 3D, ikon ini sebagai subjek utama desain halaman Pop-Up serta ikon beberapa tanaman sebagai subjek pelengkap. Semua ikon ini berkaitan satu sama lain.

Secara keseluruhan karya desain ini menggambarkan keadaan alam cerah. Yang ditunjukkan dengan warna *background* dasar halaman, antara lain oranye kekuningan, terdapat pada dasar halaman, warna oranye kekuningan terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang. Warna coklat kemerahan, mendominasi pada subjek gedung MARBA 3D. Komposisi karya desain ini asimetri, terlihat dari masing-masing bidang yang mempunyai ukuran yang berbeda. Perspektif gedung MARBA 3D sangat terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain Pop-up yang tertata dari sisi pandangan segala arah.

Pencahayaan dibuat cerah, permainan warna gelap terang dibuat untuk mengekspresikan dimensi ruang. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan disengaja. Sentuhan tekhnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

B. Analisis Karya

Analisis Garis

Garis-garis yang dominan dalam karya desain ini adalah Garis-garis lurus pada bentuk-bentuk geometrik dan garis-garis ritmis pada bentuk organis yang terbentuk di gedung MARBA 3D dan dasar halaman.

Analisis Warna

Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah cenderung cerah, antara lain warna *background* dasar halaman, oranye kekuningan, yang terdapat pada dasar halaman, warna oranye kekuningan ini sangat mendominasi keseluruhan bidang. Warna coklat kemerahan, mendominasi pada subjek gedung MARBA 3D. Warna hitam terdapat pada garis-garis *(stroke)* gambar gedung MARBA 3D.

Analisis Bentuk

Karya desain tersebut terbagi atas dua sisi yaitu, sisi desain halaman dan sisi untuk desain Pop-Up. Sisi desain halaman digunakan untuk menuliskan cerita dan sisi desain Pop-up digunakan untuk pembentukan cerita gambar berbentuk. Pada sisi desain halaman hanya digambarkan warna dasar dengan lekuk-lekuk yang organis. Sedangkan di desain Pop-Up terdapat ikon gedung MARBA 3D sangat terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain Pop-up yang tertata dari sisi pandangan segala arah dan beberapa tanaman sebagai subjek pelengkap, gedung MARBA dan tanaman ini sebagai desain Pop-Up. Semua ikon ini berkaitan satu sama lain..

Dari komposisi keseluruhannya, tampak keseimbangan asimetris terutama dalam segi pembagian bidang dan kekuatan warna dalam bidang.

Secara menyeluruh komposisi dalam desain gambar menampakkan pembagian bidang dan penggunaan warna yang formal, dengan sentuhan teknik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang subjek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik. Perspektif gedung MARBA 3D sangat terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain Pop-up yang tertata dari sisi pandangan segala arah.

Dalam karya tersebut, irama dapat dirasakan pada tampilan/gaya yang digambarkan oleh ikon gedung MARBA 3D, serta ikon beberapa tanaman. Jika diamati gaya terkesan menghasilkan irama *progesif.*

Herarki/ Ranking Visual

Herarki/ranking visual pada karya tersebut terfokus pada ikon gedung MARBA 3D, kemudian fokus ke dua terletak pada ikon beberapa tanaman.

ILUSTRASI BUKU POP-UP

"GEDUNG ASURANSI JIWASRAYA – Yang Terawat"

HALAMAN 01

A. Spesifikasi dan Deskripsi Karya

Final Art Work

Halaman	:	01
Ukuran	:	40 cm x 23 cm
Jenis	:	Halaman Pop-Up
Media	:	*Digital Print*, kertas *ivory* 230 gram
Tahun	:	2010

Karya desain ukuran panjang 40 cm dan lebar 23 cm menampilkan ikon 3 orang yaitu Semar yang sedang senang dengan tangan kanan mengepal ke atas, posisi badan dan kepala agak condong ke samping menghadap ke Ara;

lalu Ara yang sedang senang dengan kedua tangan menggenggam, tangan kanan dibawah dan tangan kiri di atas; dan Pak Ang dengan posisi di belakang Semar dan Ara, dengan posisi merangkul Semar dan Ara. Ikon 3 orang ini merupakan subjek utama dari karya desain tersebut.

Karya desain ini menggambarkan keadaan alam sore. Secara keseluruhan warna dari karya desain ini cenderung cerah, antara lain warna oranye kekuningan, yang terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang. Warna hitam atas, bawah dan samping yang tertata secara *diagonal horizontal* dan *diagonal vertikal* pada bidang gambar dan warna coklat muda pada ornamen hanya sebagai pemanis dan penyeimbang karya desain ini. Komposisi karya desain ini asimetri, terlihat dari masing-masing bidang yang mempunyai ukuran yang berbeda, kendatipun secara meyeluruh bidang karya desain ini terbagi secara *diagonal horizontal*.

Pencahayaan dibuat cerah, permainan warna gelap terang dibuat untuk mengekspresikan dimensi ruang. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan disengaja. Sentuhan tekhnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

B. Analisis Karya

Analisis Garis

Garis-garis yang dominan dalam karya desain ini adalah garis *diagonal horizontal* atas bawah yang membagi bidang desain. Serta garis-garis

pada bentuk-bentuk geometrik dan garis-garis ritmis pada bentuk organis yang menbentuk pada ikon subjek utama.

Analisis Warna

Warna dari karya desain ini cenderung cerah, antara lain warna oranye kekuningan, yang terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang. Warna hitam atas, bawah dan samping yang tertata secara *diagonal horizontal* dan *diagonal vertikal* pada bidang gambar dan warna coklat muda pada ornamen hanya sebagai pemanis dan penyeimbang karya desain ini. Warna hitam, terdapat pada batas bidang gambar atas dan bawah yang digambarkan menyempit memanjang sejajar *diagonal horizontal* serta pada garis-garis *(stroke)* gambar. Warna kuning, merah, ungu, abu-abu, biru, terdapat pada subjek utama yaitu Semar, Ara, dan Pak Ang.

Analisis Bentuk

Bentuk secara keseluruhan ditata atau dikomposisikan dalam bidang asimetri. Pembagian bidang desain gambar dibagi *horizontal* menjadi 3 (tiga) bagian dengan perbandingan 1:7:2. Bagian tengah lebih luas sebagai latar subjek utama, kurang lebih bagian atas bawah sempit memanjang sejajar dengan *diagonal horizonta*l berwarna hitam

Desain halaman digunakan untuk menuliskan cerita Pada sisi desain halaman menampilkan ikon 3 orang yaitu Semar yang sedang senang dengan tangan kanan mengepal ke atas, posisi badan dan kepala agak condong ke samping menghadap ke Ara; lalu Ara yang sedang senang dengan kedua tangan menggenggam, tangan kanan dibawah dan tangan kiri di atas; dan Pak

Ang dengan posisi di belakang Semar dan Ara, dengan posisi merangkul Semar dan Ara. Ikon 3 orang ini merupakan subjek utama dari karya desain tersebut.

Sentuhan tekhnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik. Secara menyeluruh komposisi dalam desain gambar menampakkan pembagian bidang dan penggunaan warna yang formal.

Dalam karya tersebut, irama dapat dirasakan pada tampilan/gaya yang digambarkan oleh ikon 3 orang yaitu Semar, Ara dan Pak Ang. Jika diamati gaya terkesan menghasilkan irama *progesif*.

Herarki/ Ranking Visual

Herarki/ranking visual pada karya tersebut terfokus pada ikon Pak Ang dengan posisi di belakang Semar dan Ara, dengan posisi merangkul Semar dan Ara, kemudian fokus ke dua dan ke tiga terletak pada ikon Semar yang sedang senang dengan tangan kanan mengepal ke atas, posisi badan dan kepala agak condong ke samping menghadap ke Ara; lalu Ara yang sedang senang dengan kedua tangan menggenggam, tangan kanan dibawah dan tangan kiri di atas.

ILUSTRASI BUKU POP-UP
"GEDUNG ASURANSI JIWASRAYA – Yang Terawat"
HALAMAN 02

A. Spesifikasi dan Deskripsi Karya

Final Art Work

Halaman	:	02
Ukuran	:	40 cm x 23 cm
Jenis	:	Halaman Pop-Up
Media	:	*Digital Print*, kertas *ivory* 230 gram
Tahun	:	2010

Karya desain ukuran 40 cm x 23 cm menampilkan ikon bangunan-bangunan kuno tampak atas digambarkan di atas gulungan peta, lebih spesifik

pada gedung Asuransi Jiwasraya Semarang yang di zoom dengan kaca pembesar sebagai desain halaman. Ikon tangan yang sedang menunjuk ke arah gedung Jiwasraya Semarang, beberapa tanaman sebagai desain Pop-Up. Ikon gedung Asuransi Jiwasraya Semarang dan ikon tangan menunjuk merupakan subjek utama dari karya desain ini, semua ikon ini berkaitan satu sama lain. Menggambarkan dan menceritakan tentang keadaan situasi lingkungan di kota lama Semarang.

Secara keseluruhan warna dari karya desain ini cenderung cerah, antara lain warna abu-abu kecoklatan, warna coklat pada ornamen terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang, walaupun ada warna hijau, kuning, merah muda, oranye biru hanya sebagai pelengkap ikon tanaman. Komposisi karya desain ini asimetri, terlihat dari masing-masing bidang yang mempunyai ukuran yang berbeda, kendatipun secara meyeluruh bidang karya desain ini terbagi secara *diagonal*.

Permainan warna gelap terang dibuat untuk mengekspresikan dimensi ruang. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan disengaja. Sentuhan tehnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik. Perspektif bangunan-bangunan yang terdapat pada gulungan peta terlihat adanya penggambaran keseluruhan subjek karya desain yang tertata dari sisi pandangan atas, juga pepohonan ditampilkan dari sisi depan.

A. Analisis Karya

Analisis Garis

Garis-garis yang dominan dalam karya desain ini adalah garis *diagonal* membagi halaman yang digambarkan menyempit memanjang sejajar *diagonal.* Secara keseluruhan struktur garis disajikan dalam tatanan yang kontradiktif antara garis *diagonal* dan garis lengkung, juga garis-garis lurus pada bentuk-bentuk geometrik dan garis-garis ritmis pada bentuk organis.

Analisis Warna

Warna yang digunakan dalam karya desain ini cenderung cerah, antara lain warna abu-abu kecoklatan, warna coklat pada ornamen terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang, walaupun ada warna hijau, kuning, merah muda, oranye biru hanya sebagai pelengkap ikon tanaman. Warna abu-abu kecoklatan dan warna merah kecoklatan terdapat pada subyek bangunan-bangunan kuno kota lama Warna hitam terdapat pada garis-garis *(stroke)* gambar.

Analisis Bentuk

Bentuk secara keseluruhan ditata atau dikomposisikan dalam bidang asimetri. Pembagian bidang desain gambar dibagi *diagonal* menjadi 3 (tiga) bagian dengan perbandingan 1:7:2. Bagian tengah lebih luas sebagai latar subjek utama, kurang lebih bagian atas bawah sempit memanjang sejajar dengan *diagonal* berwarna coklat gaambar batik.

Desain halaman digunakan untuk menuliskan cerita. Menampilkan ikon bangunan-bangunan kuno tampak atas digambarkan di atas gulungan peta, lebih spesifik pada gedung Asuransi Jiwasraya Semarang yang di zoom dengan kaca pembesar sebagai desain halaman. Ikon tangan yang sedang menunjuk ke arah gedung Jiwasraya Semarang, beberapa tanaman sebagai desain Pop-Up. Ikon gedung Asuransi Jiwasraya Semarang dan ikon tangan menunjuk merupakan subjek utama dari karya desain ini, semua ikon ini berkaitan satu sama lain. Menggambarkan dan menceritakan tentang keadaan situasi lingkungan di kota lama Semarang

Dari komposisi keseluruhannya, mengarah *diagonal*, dengan keseimbangan asimetris terutama dalam segi pembagian bidang dan kekuatan warna dalam bidang. Secara menyeluruh komposisi dalam desain gambar menampakkan pembagian bidang dan penggunaan warna yang formal, dengan sentuhan teknik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang subjek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik. Perspektif bangunan-bangunan yang terdapat pada gulungan peta terlihat adanya penggambaran keseluruhan subjek karya desain yang tertata dari sisi pandangan atas, juga pepohonan ditampilkan dari sisi depan.

Dalam karya tersebut, irama dapat dirasakan pada tampilan/gaya yang digambarkan oleh ikon bangunan-bangunan kuno tampak atas digambarkan di atas gulungan peta, lebih spesifik pada gedung Asuransi Jiwasraya Semarang yang di zoom dengan kaca pembesar, ikon tangan yang sedang menunjuk ke

arah gedung Jiwasraya Semarang. Jika diamati gaya terkesan menghasilkan irama *progesif*.

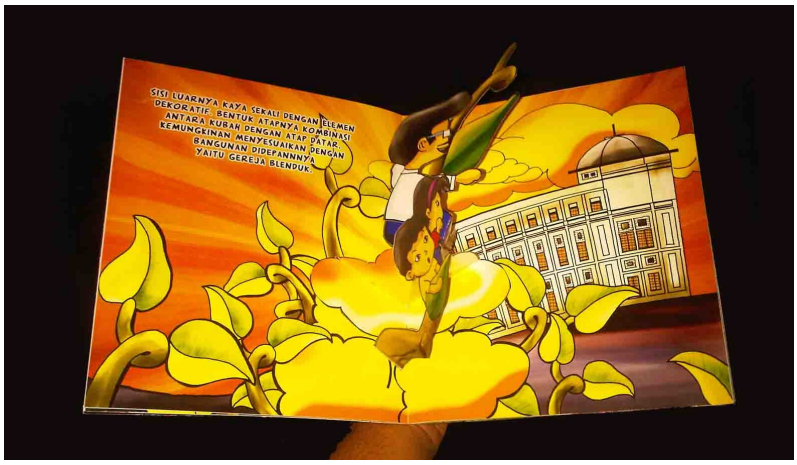
Herarki/ Ranking Visual

Herarki/ranking visual pada karya tersebut terfokus pada Ikon tangan yang sedang menunjuk ke arah gedung Jiwasraya Semarang, kemudian fokus ke dua terletak pada ikon bangunan-bangunan kuno tampak atas digambarkan di atas gulungan peta, lebih spesifik pada gedung Asuransi Jiwasraya Semarang yang di zoom dengan kaca pembesar sebagai desain halaman. Ke tiga, terdapat ikon beberapa tanaman.

menampilkan sebagai desain Pop-Up. Ikon gedung Asuransi Jiwasraya Semarang dan ikon tangan menunjuk merupakan subjek utama dari karya desain ini, semua ikon ini berkaitan satu sama lain. Menggambarkan dan menceritakan tentang keadaan situasi lingkungan di kota lama Semarang.

ILUSTRASI BUKU POP-UP
"GEDUNG ASURANSI JIWASRAYA – Yang Terawat"
HALAMAN 03

A. Spesifikasi dan Deskripsi Karya



Final Art Work

Halaman	:	03
Ukuran	:	40 cm x 23 cm
Jenis	:	Halaman Pop-Up
Media	:	*Digital Print*, kertas *ivory* 230 gram
Tahun	:	2010

Karya desain ukuran panajang 40 cm dan lebar 23 cm menampilkan ikon gedung Asuransi Jiwasraya Semarang tampak samping sebagai desain halaman dan ikon orang yaitu Semar, Ara dan Pak Ang yang sedang naik

pohon sebagai desain Pop-Up. Keduanya ini merupakan subjek utama dari karya desain ini, semua ikon ini berkaitan satu sama lain.

Karya desain ini menggambarkan keadaan alam sore. Secara keseluruhan warna dari karya desain ini cenderung cerah, antara lain warna oranye kekuningan, yang terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang. Warna abu-abu tua yang tertata menyempit *diagonal horizontal* pada bidang bawah gambar. Komposisi karya desain ini asimetri, terlihat dari masing-masing bidang yang mempunyai ukuran yang berbeda, kendatipun secara meyeluruh bidang karya desain ini terbagi secara *diagonal.*

Pencahayaan dibuat cerah, permainan warna gelap terang dibuat untuk mengekspresikan dimensi ruang. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan disengaja. Sentuhan tekhnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

B. Analisis Karya

Analisis Garis

Garis-garis yang dominan dalam karya desain ini adalah garis *diagonal* yang membagi bidang desain halaman Pop-up. Garis *diagonal* yang membentuk perspektif bangunan-bangunan kota lama. Secara keseluruhan struktur garis disajikan dalam tatanan yang kontradiktif antara garis *horizontal* dan garis *diagonal*, juga garis-garis lurus pada bentuk-bentuk geometrik dan garis-garis ritmis pada bentuk organis.

Analisis Warna

Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah cenderung cerah, antara lain warna oranye kekuningan, yang terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang. Warna abu-abu tua yang tertata menyempit *diagonal horizontal* pada bidang bawah gambar, ini sebagai jalan saja. Warna abu-abu kecoklatan, terdapat pada subjek gedung Asuransi Jiwasraya Semarang. Warna hijau, terdapat pada tanaman. Warna hitam terdapat pada garis-garis *(stroke)* gambar. Warna kuning, merah, ungu, abu-abu, biru, terdapat pada subjek utama yaitu Semar, Ara, dan Pak Ang.

Analisis Bentuk

Karya desain tersebut terbagi atas dua sisi yaitu, sisi desain halaman dan sisi untuk desain Pop-Up. Sisi desain halaman digunakan untuk menuliskan cerita dan sisi desain Pop-up digunakan untuk pembentukan cerita gambar bergerak. Pada sisi desain halaman adalah ikon gedung Asuransi Jiwasraya Semarang tampak samping sebagai desain halaman dan ikon orang yaitu Semar, Ara dan Pak Ang yang sedang naik pohon sebagai desain Pop-Up. Keduanya ini merupakan subjek utama dari karya desain ini, semua ikon ini berkaitan satu sama lain.

Bentuk secara keseluruhan ditata atau dikomposisikan dalam bidang asimetri. Pembagian bidang desain gambar dibagi *diagonal* menjadi 2 (dua) bagian dengan perbandingan 1:4. Bagian atas lebih luas daripada bagian bawah yang menyempit *diagonal*. Sentuhan tekhnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada

karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik. Secara menyeluruh komposisi dalam desain gambar menampakkan pembagian bidang dan penggunaan warna yang formal.

Dalam karya tersebut, irama dapat dirasakan pada tampilan/gaya yang digambarkan oleh ikon gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang tampak depan utuh. Jika diamati gaya terkesan menghasilkan irama *progesif.*

Herarki/ Ranking Visual

Herarki/ranking visual pada karya tersebut terfokus pada ikon gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang tampak depan utuh, kemudian fokus ke dua terletak pada sinar matahari pagi. Ke tiga, terdapat ikon Ara dan Pak Ang yang sedang naik balon udara sebagai desain Pop-Up, ke tiga terdapat pada tanaman-tanaman, ke empat dan ke lima terdapat pada ikon dari siluet gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, Semar, Ara, Pak Ang yang sedang naik becak langit (awan).

Dalam karya tersebut, irama dapat dirasakan pada tampilan/gaya yang digambarkan oleh ikon gedung Asuransi Jiwasraya Semarang tampak samping, ikon orang, ikon beberapa tanaman. Jika diamati gaya terkesan menghasilkan irama *flowing*.

Herarki/ Ranking Visual

Herarki/ranking visual pada karya tersebut terfokus pada ikon gedung Asuransi Jiwasraya Semarang tampak samping, kemudian fokus ke dua terletak pada ikon orang yaitu Semar, Ara dan Pak Ang yang sedang naik pohon. Ke tiga, terdapat ikon beberapa tanaman.

ILUSTRASI BUKU POP-UP
"GEDUNG ASURANSI JIWASRAYA – Yang Terawat"
HALAMAN 04

A. Spesifikasi dan Deskripsi Karya

Final Art Work

Halaman	:	04
Ukuran	:	40 cm x 23 cm
Jenis	:	Halaman Pop-Up
Media	:	*Digital Print*, kertas *ivory* 230 gram
Tahun	:	2010

Karya desain ukuran panajang 40 cm dan lebar 23 cm menampilkan ikon gedung Asuransi Jiwasraya Semarang tampak depan sudut pengambilan gambar agak dari bawah; ikon orang Pak Ang posisi condong samping arah

kepala ke Semar; ikon tanaman sebagai desain halaman dan ikon orang yaitu Semar yang sedang melihat gedung Asuransi Jiwasraya Semarang dan Ara yang sedang melihat-lihat lingkungan sekitar gedung Asuransi Jiwasraya Semarang, ini sebagai desain Pop-Up. Ikon gedung Asuransi Jiwasraya Semarang dan ikon orang tersebut merupakan subjek utama dari karya desain ini, semua ikon ini berkaitan satu sama lain.

Karya desain ini menggambarkan keadaan alam sore. Secara keseluruhan warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah warna campuran (gradasi) memusat yaitu warna kuning kemerahan terdapat pada latar belakang gedung Asuransi Jiwasraya Semarang. Warna hijau,sangat mendominasi keseluruhan bidang. Warna abu-abu kecoklatan terdapat pada subyek gedung Asuransi Jiwasraya Semarang. Warna kuning, merah, ungu, abu-abu, biru, terdapat pada subjek utama yaitu Semar, Ara, dan Pak Ang. Komposisi karya desain ini semi simetri.

Pencahayaan dibuat cerah, permainan warna gelap terang dibuat untuk mengekspresikan dimensi ruang. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan disengaja. Sentuhan tekhnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

B. Analisis Karya

Analisis Garis

Garis-garis yang dominan dalam karya desain ini adalah garis *horizontal* yang membagi bidang desain halaman Pop-up. Secara keseluruhan

struktur garis disajikan dalam tatanan *horizontal*, juga garis-garis lurus pada bentuk-bentuk geometrik dan garis-garis ritmis pada bentuk organis.

Analisis Warna

Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah cenderung cerah, antara lain warna campuran (gradasi) memusat yaitu warna kuning kemerahan terdapat pada latar belakang gedung Asuransi Jiwasraya Semarang. Warna hijau,sangat mendominasi keseluruhan bidang. Warna abu-abu kecoklatan terdapat pada subyek gedung Asuransi Jiwasraya Semarang. Warna hitam terdapat pada garis-garis *(stroke)* gambar. Warna kuning, merah, ungu, abu-abu, biru, terdapat pada subjek utama yaitu Semar, Ara, dan Pak Ang.

Analisis Bentuk

Karya desain tersebut terbagi atas dua sisi yaitu, sisi desain halaman dan sisi untuk desain Pop-Up. Sisi desain halaman digunakan untuk menuliskan cerita dan sisi desain Pop-up digunakan untuk pembentukan cerita gambar bergerak. Pada sisi desain halaman adalah ikon gedung Asuransi Jiwasraya Semarang tampak depan sudut pengambilan gambar agak dari bawah; ikon orang Pak Ang posisi condong samping arah kepala ke Semar; ikon tanaman sebagai desain halaman dan ikon orang yaitu Semar yang sedang melihat gedung Asuransi Jiwasraya Semarang dan Ara yang sedang melihat-lihat lingkungan sekitar gedung Asuransi Jiwasraya Semarang, ini sebagai desain Pop-Up. Ikon gedung Asuransi Jiwasraya Semarang dan ikon orang tersebut merupakan subjek utama dari karya desain ini, semua ikon ini berkaitan satu sama lain.

Bentuk secara keseluruhan ditata atau dikomposisikan dalam bidang semi simetri, terlihat dari masing-masing bidang yang mempunyai ukuran yang hampir sama, kecuali terdapat pada gedung Asuransi Jiwasraya Semarang yang tidak ada penyeimbang disebelahnya, kendatipun secara meyeluruh bidang karya desain ini terbagi secara *horizontal.*

Pembagian bidang desain gambar dibagi *horizontal* menjadi 2 (dua) bagian dengan perbandingan 1:1. Bagian atas dan bawah sama. Sentuhan tekhnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik. Secara menyeluruh komposisi dalam desain gambar menampakkan pembagian bidang dan penggunaan warna yang formal.

Dalam karya tersebut, irama dapat dirasakan pada tampilan/gaya yang digambarkan oleh gedung Asuransi Jiwasraya Semarang tampak depan sudut pengambilan gambar agak dari bawah dan ikon orang. Jika diamati gaya terkesan menghasilkan irama *progesif*.

Herarki/ Ranking Visual

Herarki/ranking visual pada karya tersebut terfokus pada ikon gedung Asuransi Jiwasraya Semarang tampak depan sudut pengambilan gambar agak dari bawah, kemudian fokus ke dua terletak pada ikon orang Pak Ang posisi condong samping arah kepala ke Semar, ke tiga terdapat pada ikon orang yaitu Semar yang sedang melihat gedung Asuransi Jiwasraya Semarang dan Ara yang sedang melihat-lihat lingkungan sekitar gedung Asuransi Jiwasraya Semarang. Dan ke lima terdapat pada ikon tanaman-tanaman.

ILUSTRASI BUKU POP-UP
"GEDUNG ASURANSI JIWASRAYA – Yang Terawat"
HALAMAN 05

A. Spesifikasi dan Deskripsi Karya

Final Art Work

Halaman	:	05
Ukuran	:	40 cm x 23 cm
Jenis	:	Halaman Pop-Up
Media	:	*Digital Print*, kertas *ivory* 230 gram
Tahun	:	2010

Karya desain ukuran panajang 40 cm dan lebar 23 cm menampilkan ikon gedung Asuransi Jiwasraya Semarang tampak depan dan ikon tanaman

sebagai desain halaman dan ikon tanaman sebagai desain Pop-Up. Ikon gedung Asuransi Jiwasraya Semarang dan ikon tanaman tersebut merupakan subjek utama dari karya desain ini, semua ikon ini berkaitan satu sama lain.

Karya desain ini menggambarkan keadaan alam sore. Secara keseluruhan warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah warna campuran (gradasi) memusat yaitu warna kuning kemerahan terdapat pada latar belakang gedung Asuransi Jiwasraya Semarang. Warna hijau,sangat mendominasi keseluruhan bidang. Warna abu-abu kecoklatan terdapat pada subyek gedung Asuransi Jiwasraya Semarang. Komposisi karya desain ini semi simetri.

Pencahayaan dibuat cerah, permainan warna gelap terang dibuat untuk mengekspresikan dimensi ruang. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan disengaja. Sentuhan tekhnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

B. Analisis Karya

Analisis Garis

Garis-garis yang dominan dalam karya desain ini adalah garis *horizontal* yang membagi bidang desain halaman Pop-up. Secara keseluruhan struktur garis disajikan dalam tatanan *horizontal*, juga garis-garis lurus pada bentuk-bentuk geometrik dan garis-garis ritmis pada bentuk organis.

Analisis Warna

Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah cenderung cerah, antara lain warna campuran (gradasi) memusat yaitu warna kuning kemerahan terdapat pada latar belakang gedung Asuransi Jiwasraya Semarang. Warna hijau,sangat mendominasi keseluruhan bidang. Warna abu-abu kecoklatan terdapat pada subyek gedung Asuransi Jiwasraya Semarang. Warna hitam terdapat pada garis-garis *(stroke)* gambar.

Analisis Bentuk

Karya desain tersebut terbagi atas dua sisi yaitu, sisi desain halaman dan sisi untuk desain Pop-Up. Sisi desain halaman digunakan untuk menuliskan cerita dan sisi desain Pop-up digunakan untuk pembentukan cerita gambar bergerak. Pada sisi desain halaman menampilkan ikon gedung Asuransi Jiwasraya Semarang tampak depan dan ikon tanaman sebagai desain halaman dan ikon tanaman sebagai desain Pop-Up. Ikon gedung Asuransi Jiwasraya Semarang dan ikon tanaman tersebut merupakan subjek utama dari karya desain ini, semua ikon ini berkaitan satu sama lain.

Bentuk secara keseluruhan ditata atau dikomposisikan dalam bidang semi simetri, terlihat dari masing-masing bidang yang mempunyai ukuran yang hampir sama, kecuali terdapat pada gedung Asuransi Jiwasraya Semarang yang tidak ada penyeimbang disebelahnya, kendatipun secara meyeluruh bidang karya desain ini terbagi secara *horizontal.*

Pembagian bidang desain gambar dibagi *horizontal* menjadi 2 (dua)

bagian dengan perbandingan 1:1. Bagian atas dan bawah sama. Sentuhan tekhnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik. Secara menyeluruh komposisi dalam desain gambar menampakkan pembagian bidang dan penggunaan warna yang formal.

Dalam karya tersebut, irama dapat dirasakan pada tampilan/gaya yang digambarkan oleh ikon gedung Asuransi Jiwasraya Semarang tampak depan, kemudian pada ikon tanaman. Jika diamati gaya terkesan menghasilkan irama *progesif*.

Herarki/ Ranking Visual

Herarki/ranking visual pada karya tersebut terfokus pada ikon gedung Asuransi Jiwasraya Semarang tampak depan, kemudian fokus ke dua terletak pada ikon tanaman.

ILUSTRASI BUKU POP-UP
"GEDUNG ASURANSI JIWASRAYA – Yang Terawat"
HALAMAN 06

A. Spesifikasi dan Deskripsi Karya

Final Art Work

Halaman	:	06
Ukuran	:	40 cm x 23 cm
Jenis	:	Halaman Pop-Up
Media	:	*Digital Print*, kertas *ivory* 230 gram
Tahun	:	2010

Karya desain ukuran panajang 40 cm dan lebar 23 cm menampilkan ikon Pak Ang dengan tangan dan kaki terbuka, ini sebagai desain Pop-Up. Sedangkan desain halaman menampilkan interior gedung Asuransi Jiwasraya

Semarang dengan menampakkan 4 buah jendela krepyak, 3 diantaranya terbuka. Keduanya ini merupakan subjek utama dari karya desain ini, semua ikon ini berkaitan satu sama lain.

Karya desain ini menggambarkan keadaan alam sore. Secara keseluruhan warna dari karya desain ini cenderung cerah, antara lain warna oranye kekuningan, yang terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang. Warna abu-abu tua yang tertata menyempit *horizontal* pada bidang bawah gambar. Komposisi karya desain ini simetri, terlihat dari masing-masing bidang yang mempunyai ukuran yang sama, kendatipun secara meyeluruh bidang karya desain ini terbagi secara *horizontal*.

Pencahayaan dibuat cerah, permainan warna gelap terang dibuat untuk mengekspresikan dimensi ruang. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan disengaja. Sentuhan tekhnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

B. Analisis Karya

Analisis Garis

Garis-garis yang dominan dalam karya desain ini adalah garis *horizontal* yang membagi bidang desain halaman Pop-up. Secara keseluruhan struktur garis disajikan dalam tatanan garis *horizontal* dan garis *vertikal*, juga garis-garis lurus pada bentuk-bentuk geometrik dan garis-garis ritmis pada bentuk organis.

Analisis Warna

Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah secara keseluruhan cenderung cerah, antara lain warna oranye kekuningan, yang terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang. Warna merah motif garis warna kuning yang tertata menyempit *horizontal* pada bidang bawah gambar. Warna abu-abu kecoklatan, terdapat pada interior gedung Asuransi Jiwasraya Semarang. Warna hijau, terdapat pada tanaman. Warna hitam terdapat pada garis-garis *(stroke)* gambar. Warna abu-abu, biru, terdapat pada subjek utama yaitu Pak Ang.

Analisis Bentuk

Karya desain tersebut terbagi atas dua sisi yaitu, sisi desain halaman dan sisi untuk desain Pop-Up. Sisi desain halaman digunakan untuk menuliskan cerita dan sisi desain Pop-up digunakan untuk pembentukan cerita gambar bergerak. Pada sisi desain halaman menampilkan ikon Pak Ang dengan tangan dan kaki terbuka, ini sebagai desain Pop-Up. Sedangkan desain halaman menampilkan interior gedung Asuransi Jiwasraya Semarang dengan menampakkan 4 buah jendela krepyak, 3 diantaranya terbuka. Keduanya ini merupakan subjek utama dari karya desain ini, semua ikon ini berkaitan satu sama lain.

Bentuk secara keseluruhan ditata atau dikomposisikan dalam bidang asimetri. Pembagian bidang desain gambar dibagi *horizontal* menjadi 2 (dua) bagian dengan perbandingan 1:4. Bagian atas lebih luas daripada bagian bawah yang menyempit *horizontal.* Sentuhan tekhnik penggambaran secara

realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik. Secara menyeluruh komposisi dalam desain gambar menampakkan pembagian bidang dan penggunaan warna yang formal.

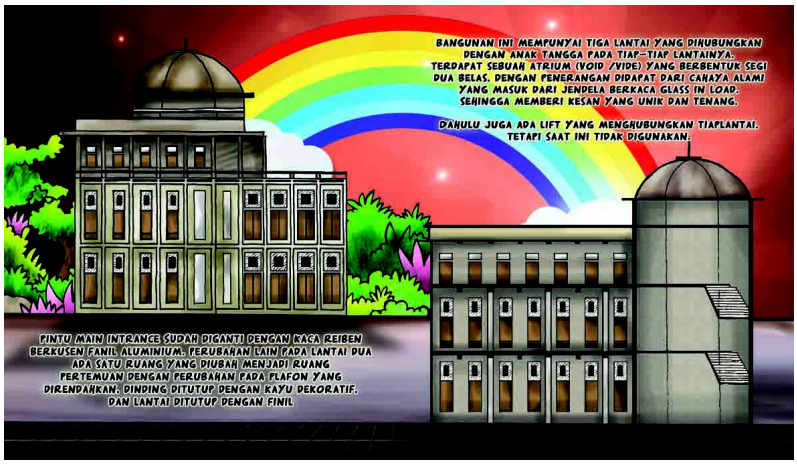
Dalam karya tersebut, irama dapat dirasakan pada tampilan/gaya yang digambarkan oleh ikon Pak Ang dengan tangan dan kaki terbuka, dan menampilkan interior gedung Asuransi Jiwasraya Semarang dengan menampakkan 4 buah jendela krepyak, 3 diantaranya terbuka. Jika diamati gaya terkesan menghasilkan irama *repetitif*.

Herarki/ Ranking Visual

Herarki/ranking visual pada karya tersebut terfokus pada ikon Pak Ang dengan tangan dan kaki terbuka, kemudian fokus ke dua menampilkan interior gedung Asuransi Jiwasraya Semarang dengan menampakkan 4 buah jendela krepyak, 3 diantaranya terbuka.

ILUSTRASI BUKU POP-UP
"GEDUNG ASURANSI JIWASRAYA – Yang Terawat"
HALAMAN 07

A. Spesifikasi dan Deskripsi Karya



Final Art Work

Halaman	:	07
Ukuran	:	40 cm x 23 cm
Jenis	:	Halaman Pop-Up
Media	:	*Digital Print*, kertas *ivory* 230 gram
Tahun	:	2010

Karya desain ukuran panajang 40 cm dan lebar 23 cm menampilkan 2 ikon gedung Asuransi Jiwasraya Semarang masing-masing tampak samping sisi kanan dan tampak samping sisi kiri; ikon pelangi dan ikon tanaman

sebagai desain halaman. Ikon gedung Asuransi Jiwasraya Semarang merupakan subjek utama dari karya desain ini, semua ikon ini berkaitan satu sama lain.

Karya desain ini menggambarkan keadaan alam sore. Secara keseluruhan warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah warna campuran (gradasi) memusat yaitu warna oranye kemerahan terdapat pada latar belakang gedung Asuransi Jiwasraya Semarang. Warna itu tadi, sangat mendominasi keseluruhan bidang. Warna abu-abu kecoklatan terdapat pada subyek gedung Asuransi Jiwasraya Semarang.

Pencahayaan dibuat cerah, permainan warna gelap terang dibuat untuk mengekspresikan dimensi ruang. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan disengaja. Sentuhan tekhnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

B. Analisis Karya

Analisis Garis

Garis-garis yang dominan dalam karya desain ini adalah garis *horizontal* yang membagi bidang desain halaman Pop-up. Secara keseluruhan struktur garis disajikan dalam tatanan *horizontal*, juga garis-garis lurus pada bentuk-bentuk geometrik dan garis-garis ritmis pada bentuk organis.

Analisis Warna

Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah cenderung cerah, antara lain warna campuran (gradasi) memusat yaitu warna oranye kemerahan terdapat pada latar belakang gedung Asuransi Jiwasraya Semarang. Warna itu tadi, sangat mendominasi keseluruhan bidang. Warna-warna pelangi juga memberi kesan karya desain ini lebih cerah. Warna abu-abu kecoklatan terdapat pada subyek gedung Asuransi Jiwasraya Semarang. Warna hitam terdapat pada bidang paling bawah desain halaman yang digambarkan menyempit memanjang sejajar *horizontal,* serta pada garis-garis *(stroke)* gambar.

Analisis Bentuk

Karya desain tersebut terbagi atas dua sisi yaitu, sisi desain halaman dan sisi untuk desain Pop-Up. Sisi desain halaman digunakan untuk menuliskan cerita dan sisi desain Pop-up digunakan untuk pembentukan cerita gambar bergerak. Pada sisi desain halaman menampilkan 2 ikon gedung Asuransi Jiwasraya Semarang masing-masing tampak samping sisi kanan dan tampak samping sisi kiri; ikon pelangi dan ikon tanaman sebagai desain halaman. Ikon gedung Asuransi Jiwasraya Semarang merupakan subjek utama dari karya desain ini, semua ikon ini berkaitan satu sama lain.

Bentuk secara keseluruhan ditata atau dikomposisikan dalam bidang semi simetri, terlihat dari masing-masing bidang yang mempunyai ukuran yang hampir sama, kecuali terdapat pada gedung Asuransi Jiwasraya

Semarang yang tidak ada penyeimbang disebelahnya, kendatipun secara meyeluruh bidang karya desain ini terbagi secara *horizontal.*

Pembagian bidang desain gambar dibagi *horizontal* menjadi 2 (dua) bagian dengan perbandingan 1:2. Bagian atas lebih luas daripada bagian bawah. Sentuhan tekhnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik. Secara menyeluruh komposisi dalam desain gambar menampakkan pembagian bidang dan penggunaan warna yang formal.

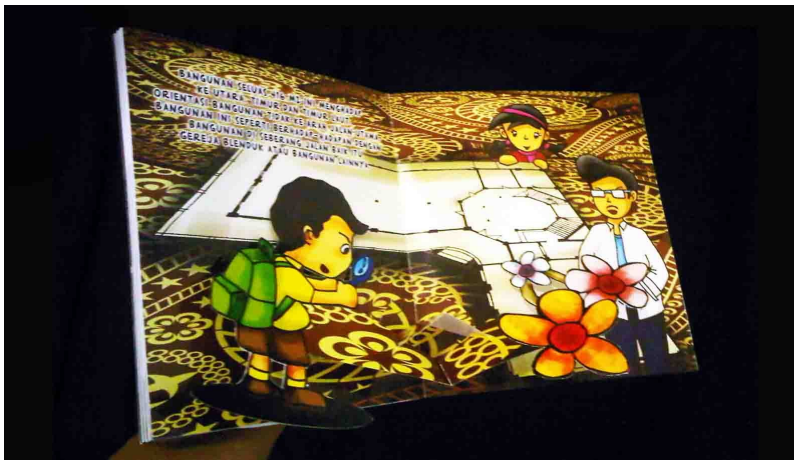
Dalam karya tersebut, irama dapat dirasakan pada tampilan/gaya yang digambarkan oleh 2 ikon gedung Asuransi Jiwasraya Semarang masing-masing tampak samping sisi kanan dan tampak samping sisi kiri; ikon pelangi dan ikon tanaman. Jika diamati gaya terkesan menghasilkan irama *progesif.*

Herarki/ Ranking Visual

Herarki/ranking visual pada karya tersebut terfokus pada 2 ikon gedung Asuransi Jiwasraya Semarang masing-masing tampak samping sisi kanan dan tampak samping sisi kiri, kemudian fokus ke dua an ktiga terletak pada ikon pelangi dan ikon tanaman.

ILUSTRASI BUKU POP-UP
"GEDUNG ASURANSI JIWASRAYA – Yang Terawat"
HALAMAN 08

B. Spesifikasi dan Deskripsi Karya



Final Art Work

Halaman	:	08
Ukuran	:	40 cm x 23 cm
Jenis	:	Halaman Pop-Up
Media	:	*Digital Print*, kertas *ivory* 230 gram
Tahun	:	2010

Karya desain ukuran panajang 40 cm dan lebar 23 cm menampilkan ikon denah gedung Asuransi Jiwasraya Semarang dan ikon orang yaitu Pak Ang yang berposisi sedang menjelaskan, dengan kedua tangan diamsukkan

kedalam jaket serta ikon Ara yang sedang melihat dan memperhatikan denah gedung Asuransi Jiwasraya Semarang, dua ikon ini sebagai desain halaman . Sedangkan ikon pada desain Pop-upnya adalah ikon orang yaitu Semar yang sedang membawa kaca pembesar dengan posisi hadap ke samping. Ikon orang dan ikon denah gedung Asuransi Jiwasraya Semarang merupakan subjek utama dari karya desain ini, semua ikon ini berkaitan satu sama lain.

Secara keseluruhan warna dari karya desain ini cenderung cerah, antara lain warna abu-abu kecoklatan, warna coklat pada ornamen batik *background* terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang, walaupun ada warna kuning, merah muda, oranye biru hanya sebagai pelengkap ikon orang dan tanaman. Komposisi karya desain ini asimetri, terlihat dari masing-masing bidang yang mempunyai ukuran yang berbeda, kendatipun secara meyeluruh bidang karya desain ini terbagi secara *horizontal*.

Permainan warna gelap terang dibuat untuk mengekspresikan dimensi ruang. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan disengaja. Sentuhan tehnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

B. Analisis Karya

Analisis Garis

Garis-garis yang dominan dalam karya desain ini adalah garis *horizontal* membagi halaman yang digambarkan menyempit memanjang

sejajar *horizontal* atas dan bawah. Secara keseluruhan struktur garis disajikan dalam tatanan yang kontradiktif antara garis *diagonal,* garis *horizontal* dan garis lengkung, juga garis-garis lurus pada bentuk-bentuk geometrik dan garis-garis ritmis pada bentuk organis.

Analisis Warna

Warna yang digunakan dalam karya desain ini cenderung cerah, antara lain warna abu-abu kecoklatan, warna coklat pada ornamen batik *background* terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang, walaupun ada warna kuning, merah muda, oranye biru hanya sebagai pelengkap ikon orang dan tanaman. Warna abu-abu kecoklatan terdapat pada subyek denah gedung Asuransi Jiwasraya Semarang. Warna hitam terdapat pada garis-garis *(stroke)* gambar.

Analisis Bentuk

Bentuk secara keseluruhan ditata atau dikomposisikan dalam bidang asimetri. Pembagian bidang desain gambar dibagi *horizontal* menjadi 3 (tiga) bagian dengan perbandingan 1:2:3. Bagian bawah lebih luas, kurang lebih bagian atas dan tengah menyempit memanjang sejajar dengan *diagonal* berwarna coklat gambar batik.

Desain halaman digunakan untuk menuliskan cerita. menampilkan ikon denah gedung Asuransi Jiwasraya Semarang dan ikon orang yaitu Pak Ang yang berposisi sedang menjelaskan, dengan kedua tangan diamsukkan kedalam jaket serta ikon Ara yang sedang melihat dan memperhatikan denah gedung Asuransi Jiwasraya Semarang, dua ikon ini sebagai desain halaman . Sedangkan ikon pada desain Pop-upnya adalah ikon orang yaitu Semar yang

sedang membawa kaca pembesar dengan posisi hadap ke samping. Ikon orang dan ikon denah gedung Asuransi Jiwasraya Semarang merupakan subjek utama dari karya desain ini, semua ikon ini berkaitan satu sama lain.

Dari komposisi keseluruhannya, mengarah *horizontal,* dengan keseimbangan asimetris terutama dalam segi pembagian bidang dan kekuatan warna dalam bidang. Secara menyeluruh komposisi dalam desain gambar menampakkan pembagian bidang dan penggunaan warna yang formal, dengan sentuhan teknik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang subjek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik. Perspektif denah gedung Asuransi Jiwasraya Semarang sangat kenal sekali dalam penggambaran karya desain ini.

Herarki/ Ranking Visual

Herarki/ranking visual pada karya tersebut terfokus pada ikon denah gedung Asuransi Jiwasraya Semarang, kemudian fokus ke dua terletak pada ikon orang yaitu Pak Ang yang berposisi sedang menjelaskan, dengan kedua tangan diamsukkan kedalam jaket serta ikon Ara yang sedang melihat dan memperhatikan denah gedung Asuransi Jiwasraya Semarang, ke tiga terdapat pada ikon orang yaitu Semar yang sedang membawa kaca pembesar dengan posisi hadap ke samping.

ILUSTRASI BUKU POP-UP
"RESTORAN IKAN BAKAR CIANJUR –
Romantisme Sebuah Bangunan Kuno"
HALAMAN 01

A. Spesifikasi dan Deskripsi Karya

Final Art Work

Halaman	:	01
Ukuran	:	40 cm x 23 cm
Jenis	:	Halaman Pop-Up
Media	:	*Digital Print*, kertas *ivory* 230 gram
Tahun	:	2010

Karya desain ukuran panjang 40 cm dan lebar 23 cm menampilkan ikon orang yaitu Semar dan Ara yang sedang duduk berimpuh dan bersila, dengan pandangan mata keduanya saling memandang (Semar dengan mimik

wajah mengejek dan Ara dengan mimik wajah sedih); serta ikon tanaman dedaunan yang bergerumbul, ikon orang sebagai subjek utama dan ikon tanaman hanyalah sebuah pelengkap dari desain halaman ini. Ikon dari desain Pop-Up karya desain ini adalah tanaman dedaunan yang bergerumbul. Ikon tadi hanyalah sebuah pelengkap dari desain halaman Pop-Up.

Karya desain ini menggambarkan keadaan alam sore. Secara keseluruhan warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah warna campuran (gradasi) memusat yaitu warna ungu terdapat pada latar belakang. Warna hijau,sangat mendominasi keseluruhan bidang. Warna abu-abu kecoklatan terdapat pada subyek gedung dibelakangnya. Warna kuning, merah, ungu, biru, terdapat pada subjek utama yaitu Semar dan Ara. Komposisi karya desain ini simetri.

Pencahayaan dibuat cerah, permainan warna gelap terang dibuat untuk mengekspresikan dimensi ruang. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan disengaja. Sentuhan tekhnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

A. Analisis Karya

Analisis Garis

Garis-garis yang dominan dalam karya desain ini adalah garis *horizontal* yang membagi bidang desain halaman Pop-up. Secara keseluruhan

struktur garis disajikan dalam tatanan *horizontal*, juga garis-garis lurus pada bentuk-bentuk geometrik dan garis-garis ritmis pada bentuk organis.

Analisis Warna

Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah cenderung cerah, antara lain warna campuran (gradasi) memusat yaitu warna ungu terdapat pada latar belakang. Warna hijau,sangat mendominasi keseluruhan bidang. Warna abu-abu kecoklatan terdapat pada subyek gedung dibelakangnya. Warna kuning, merah, ungu, biru, terdapat pada subjek utama yaitu Semar dan Ara. Warna hitam terdapat pada garis-garis *(stroke)* gambar.

Analisis Bentuk

Karya desain tersebut terbagi atas dua sisi yaitu, sisi desain halaman dan sisi untuk desain Pop-Up. Sisi desain halaman digunakan untuk menuliskan cerita dan sisi desain Pop-up digunakan untuk pembentukan cerita gambar bergerak. Pada sisi desain halaman menampilkan ikon orang yaitu Semar dan Ara yang sedang duduk berimpuh dan bersila, dengan pandangan mata keduanya saling memandang (Semar dengan mimik wajah mengejek dan Ara dengan mimik wajah sedih); serta ikon tanaman dedaunan yang bergerumbul, ikon orang sebagai subjek utama dan ikon tanaman hanyalah sebuah pelengkap dari desain halaman ini. Ikon dari desain Pop-Up karya desain ini adalah tanaman dedaunan yang bergerumbul. Ikon tadi hanyalah sebuah pelengkap dari desain halaman Pop-Up.

Bentuk secara keseluruhan ditata atau dikomposisikan dalam bidang simetri, terlihat dari masing-masing bidang yang mempunyai ukuran yang

sama dan seimbang, kendatipun secara meyeluruh bidang karya desain ini terbagi secara *horizontal.*

Secara menyeluruh komposisi dalam desain gambar menampakkan pembagian bidang dan penggunaan warna yang formal, dengan sentuhan teknik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang subjek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

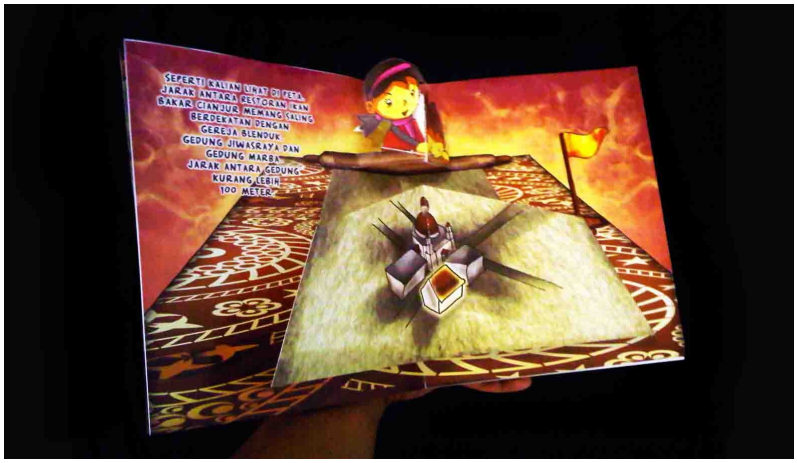
Dalam karya tersebut, irama dapat dirasakan pada tampilan/gaya yang digambarkan oleh ikon orang dan tanaman bergerumbul. Jika diamati gaya terkesan menghasilkan irama *progesif.*

Herarki/ Ranking Visual

Herarki/ranking visual pada karya tersebut terfokus pada ikon orang yaitu Semar dan Ara yang sedang duduk berimpuh dan bersila, dengan pandangan mata keduanya saling memandang (Semar dengan mimik wajah mengejek dan Ara dengan mimik wajah sedih), kemudian fokus ke dua dan ke tiga terletak pada ikon orang sebagai subjek utama dan ikon tanaman dedaunan yang bergerumbul.

ILUSTRASI BUKU POP-UP
"RESTORAN IKAN BAKAR CIANJUR –
Romantisme Sebuah Bangunan Kuno"
HALAMAN 02

B. Spesifikasi dan Deskripsi Karya



Final Art Work

Halaman	:	02
Ukuran	:	40 cm x 23 cm
Jenis	:	Halaman Pop-Up
Media	:	*Digital Print*, kertas *ivory* 230 gram
Tahun	:	2010

Karya desain ukuran panjang 40 cm dan lebar 23 cm menampilkan ikon orang yaitu Semar dan Ara yang sedang memandangi ikon bangunan-bangunan kuno tampak atas digambarkan di atas gulungan peta, lebih spesifik

pada Restoran Ikan Bakar Cianjur, ikon orang dan ikon bangunan-bangunan kuno tampak atas digambarkan di atas gulungan peta, lebih spesifik pada Restoran Ikan Bakar Cianjur sebagai subjek utama dari desain Pop-up ini. Desain halaman hanya digambarkan sebuah meja beralaskan ornamen batik dan sebuah bendera kecil. Ini hanyalah sebuah pelengkap dari desain halaman Pop-Up.

Karya desain ini menggambarkan keadaan alam sore. Secara keseluruhan warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah warna campuran (gradasi) memusat yaitu warna kuning kecoklatan terdapat pada latar belakang. Warna ini, sangat mendominasi keseluruhan bidang. Warna abu-abu kecoklatan terdapat pada subyek bangunan-bangunan kuno. Warna kuning, merah, ungu, biru, terdapat pada subjek utama yaitu Semar dan Ara. Komposisi karya desain ini simetri.

Pencahayaan dibuat cerah, permainan warna gelap terang dibuat untuk mengekspresikan dimensi ruang. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan disengaja. Sentuhan tekhnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

B. Analisis Karya

Analisis Garis

Garis-garis yang dominan dalam karya desain ini adalah garis *diagonal* memusat yang membagi bidang desain halaman Pop-up. Secara keseluruhan struktur garis disajikan dalam tatanan *vertikal diagonal* memusat, juga garis-garis lurus pada bentuk-bentuk geometrik dan garis-garis ritmis pada bentuk organis.

Analisis Warna

Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah cenderung cerah, antara lain warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah warna campuran (gradasi) memusat yaitu warna kuning kecoklatan terdapat pada latar belakang. Warna ini, sangat mendominasi keseluruhan bidang. Warna abu-abu kecoklatan terdapat pada subyek bangunan-bangunan kuno. Warna kuning, merah, ungu, biru, terdapat pada subjek utama yaitu Semar dan Ara. Warna hitam terdapat pada garis-garis *(stroke)* gambar.

Analisis Bentuk

Karya desain tersebut terbagi atas dua sisi yaitu, sisi desain halaman dan sisi untuk desain Pop-Up. Sisi desain halaman digunakan untuk menuliskan cerita dan sisi desain Pop-up digunakan untuk pembentukan cerita gambar bergerak. Pada sisi desain halaman menampilkan ikon orang yaitu Semar dan Ara yang sedang memandangi ikon bangunan-bangunan kuno tampak atas digambarkan di atas gulungan peta, lebih spesifik pada Restoran Ikan Bakar Cianjur, ikon orang dan ikon bangunan-bangunan kuno tampak atas digambarkan di atas gulungan peta, lebih spesifik pada Restoran Ikan

Bakar Cianjur sebagai subjek utama dari desain Pop-up ini. Desain halaman hanya digambarkan sebuah meja beralaskan ornamen batik dan sebuah bendera kecil. Ini hanyalah sebuah pelengkap dari desain halaman Pop-Up.

Bentuk secara keseluruhan ditata atau dikomposisikan dalam bidang simetri, terlihat dari masing-masing bidang yang mempunyai ukuran yang sama dan seimbang, kendatipun secara meyeluruh bidang karya desain ini terbagi secara *vertikal diagonal* memusat.

Secara menyeluruh komposisi dalam desain gambar menampakkan pembagian bidang dan penggunaan warna yang formal, dengan sentuhan teknik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang subjek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

Dalam karya tersebut, irama dapat dirasakan pada tampilan/gaya yang digambarkan oleh ikon bangunan-bangunan kuno tampak atas digambarkan di atas gulungan peta, lebih spesifik pada Restoran Ikan Bakar Cianjur, ikon orang yaitu Semar dan Ara yang sedang memandangi ikon bangunan-bangunan kuno tampak atas digambarkan di atas gulungan peta, lebih spesifik pada Restoran Ikan Bakar Cianjur.. Jika diamati gaya terkesan menghasilkan irama *progesif.*

Herarki/ Ranking Visual

Herarki/ranking visual pada karya tersebut terfokus pada ikon bangunan-bangunan kuno tampak atas digambarkan di atas gulungan peta, lebih spesifik pada Restoran Ikan Bakar Cianjur, kemudian fokus ke dua

terletak pada ikon orang yaitu Semar dan Ara yang sedang memandangi ikon bangunan-bangunan kuno tampak atas digambarkan di atas gulungan peta, lebih spesifik pada Restoran Ikan Bakar Cianjur.

ILUSTRASI BUKU POP-UP

"RESTORAN IKAN BAKAR CIANJUR –
Romantisme Sebuah Bangunan Kuno"
HALAMAN 03

A. Spesifikasi dan Deskripsi Karya

Final Art Work

Halaman	:	03
Ukuran	:	40 cm x 23 cm
Jenis	:	Halaman Pop-Up
Media	:	*Digital Print*, kertas *ivory* 230 gram
Tahun	:	2010

Karya desain ukuran panajang 40 cm dan lebar 23 cm menampilkan ikon Restoran Ikan Bakar Cianjur tampak depan dan ikon tanaman sebagai desain halaman dan ikon tanaman juga sebagai desain Pop-Up. Ikon Restoran

Ikan Bakar Cianjur merupakan subjek utama, sedangkan ikon tanaman hanya sebagai pelengkap dari karya desain ini, namun demikian semua ikon ini berkaitan satu sama lain.

Karya desain ini menggambarkan keadaan alam sore. Secara keseluruhan warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah warna campuran (gradasi) memusat yaitu warna kuning kemerahan terdapat pada latar belakang Restoran Ikan Bakar Cianjur. Warna hijau,sangat mendominasi keseluruhan bidang. Warna abu-abu kecoklatan terdapat pada Restoran Ikan Bakar Cianjur.

Pencahayaan dibuat cerah, permainan warna gelap terang dibuat untuk mengekspresikan dimensi ruang. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan disengaja. Sentuhan tekhnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

B. Analisis Karya

Analisis Garis

Garis-garis yang dominan dalam karya desain ini adalah garis *horizontal* yang membagi bidang desain halaman Pop-up. Secara keseluruhan struktur garis disajikan dalam tatanan *horizontal*, juga garis-garis lurus pada bentuk-bentuk geometrik dan garis-garis ritmis pada bentuk organis.

Analisis Warna

Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah cenderung cerah, antara lain warna yang digunakan dalam karya desain ini

adalah warna campuran (gradasi) memusat yaitu warna kuning kemerahan terdapat pada latar belakang Restoran Ikan Bakar Cianjur. Warna hijau,sangat mendominasi keseluruhan bidang. Warna abu-abu kecoklatan terdapat pada Restoran Ikan Bakar Cianjur. Warna hitam terdapat pada garis-garis *(stroke)* gambar.

Analisis Bentuk

Karya desain tersebut terbagi atas dua sisi yaitu, sisi desain halaman dan sisi untuk desain Pop-Up. Sisi desain halaman digunakan untuk menuliskan cerita dan sisi desain Pop-up digunakan untuk pembentukan cerita gambar bergerak. Pada sisi desain halaman menampilkan ikon Restoran Ikan Bakar Cianjur tampak depan dan ikon tanaman sebagai desain halaman dan ikon tanaman juga sebagai desain Pop-Up. Ikon Restoran Ikan Bakar Cianjur merupakan subjek utama, sedangkan ikon tanaman hanya sebagai pelengkap dari karya desain ini, namun demikian semua ikon ini berkaitan satu sama lain.

Bentuk secara keseluruhan ditata atau dikomposisikan dalam bidang simetri, terlihat dari masing-masing bidang yang mempunyai ukuran yang sama, secara meyeluruh bidang karya desain ini terbagi secara *horizontal.*

Pembagian bidang desain gambar dibagi *horizontal* menjadi 2 (dua) bagian dengan perbandingan 1:1. Bagian atas dan bawah sama. Sentuhan tekhnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik. Secara menyeluruh komposisi dalam desain gambar

menampakkan pembagian bidang dan penggunaan warna yang formal.

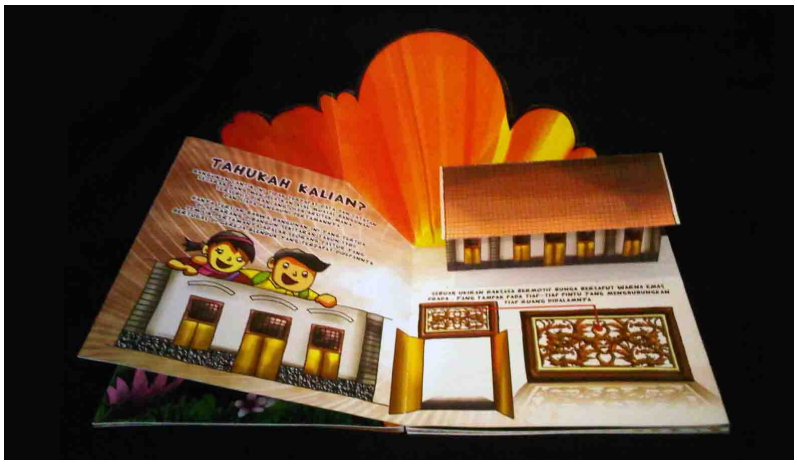
Dalam karya tersebut, irama dapat dirasakan pada tampilan/gaya yang digambarkan oleh ikon ikon Restoran Ikan Bakar Cianjur tampak depan dan tanaman. Jika diamati gaya terkesan menghasilkan irama *progesif*.

Herarki/ Ranking Visual

Herarki/ranking visual pada karya tersebut terfokus pada ikon Restoran Ikan Bakar Cianjur tampak depan, kemudian fokus ke dua terletak pada ikon tanaman-tanaman yang ada disekelilingnya.

ILUSTRASI BUKU POP-UP
"RESTORAN IKAN BAKAR CIANJUR –
Romantisme Sebuah Bangunan Kuno"
HALAMAN 04

A. Spesifikasi dan Deskripsi Karya



Final Art Work

Halaman	:	**04**
Ukuran	:	40 cm x 23 cm
Jenis	:	Halaman Pop-Up
Media	:	*Digital Print*, kertas *ivory* 230 gram
Tahun	:	2010

Karya desain ukuran panjang 40 cm lebar dan 23 cm menampilkan ikon dari pintu yang diatasnya terdapat ventilasi raksasa yang bermotif bunga;

ikon separuh Restoran Ikan Bakar Cianjur tampak depan; ikon orang yaitu Semar dan Ara yang berpose sedang melihat ke arah Restoran Ikan Bakar Cianjur dan pintu, ikon-ikon tersebut sebagai desain halaman dan ikon Restoran Ikan Bakar Cianjur tampak depan utuh, sinar matahari pagi, sebagai desain Pop-up. Ikon-ikon pada desain halaman dan ikon pada desain pop-up ini merupakan subyek utama dari karya desain ini, semua ikon berkaitan satu sama lain. Menggambarkan tentang keadaan situasi lingkungan di Restoran Ikan Bakar Cianjur pada sore hari.

Karya desain ini memang menggambarkan keadaan alam pada sore hari, ini ditunjukkan pada ikon desain Pop-Up sinar matahari yang berada dibelakang Restoran Ikan Bakar Cianjur. Secara keseluruhan warna dari karya desain ini cenderung cerah, antara lain warna kuning, warana oranye, warna coklat keputihan terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang. Komposisi karya desain ini asimetri, terlihat dari masing-masing bidang yang mempunyai ukuran yang berbeda, kendatipun secara meyeluruh bidang karya desain ini terbagi secara *horizontal*. Perspektif Restoran Ikan Bakar Cianjur terlihat pada penggambaran keseluruhan subyek karya desain yang tertata rapi.

Pencahayaan dibuat cerah, permainan warna gelap terang dibuat untuk mengekspresikan dimensi ruang. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan disengaja. Sentuhan tehnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

B. Analisis Karya

Analisis Garis

Garis-garis yang dominan dalam karya desain ini adalah garis *horizontal*, yang membagi bidang desain halaman dengan desain Pop-Up dan juga pada membagi pada desain halamannya. Garis *diagonal* memutar yang terdapat pada sinar matahari dan dasar halaman juga memberikan kesan menyebar atau memusat *(rotatif)*. Secara keseluruhan struktur garis disajikan dalam tatanan yang kontradiktif antara garis *horizontal* garis *diagonal* dan garis lengkung *rotatif*, juga garis-garis lurus pada bentuk-bentuk geometrik dan garis-garis ritmis pada bentuk organis.

Analisis Warna

Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah Warna oranye kekuningan, terdapat pada sinar matahari. Warna abu-abu kecoklatan dan warna merah kecoklatan terdapat pada subyek Restoran Ikan Bakar Cianjur. Warna dominan adalah warna putih berpendar ke arah warna coklat dan warna garis *rotatif* putih ini terdapat pada desain halaman, warna hitam terdapat pada garis-garis *(stroke)* gambar. Warna kuning, merah, ungu, terdapat pada subjek utama yaitu Semar, dan Ara.

Analisis Bentuk

Karya desain tersebut terbagi atas dua sisi yaitu, sisi desain halaman dan sisi untuk desain Pop-Up. Sisi desain halaman digunakan untuk menuliskan cerita dan sisi desain Pop-up digunakan untuk pembentukan cerita

gambar bergerak. Pada sisi desain halaman menampilkan ikon dari pintu yang diatasnya terdapat ventilasi raksasa yang bermotif bunga; ikon separuh Restoran Ikan Bakar Cianjur tampak depan; ikon orang yaitu Semar dan Ara yang berpose sedang melihat ke arah Restoran Ikan Bakar Cianjur dan pintu, ikon-ikon tersebut sebagai desain halaman dan ikon Restoran Ikan Bakar Cianjur tampak depan utuh, sinar matahari pagi, sebagai desain Pop-up. Ikon-ikon pada desain halaman dan ikon pada desain pop-up ini merupakan subyek utama dari karya desain ini, semua ikon berkaitan satu sama lain. Menggambarkan tentang keadaan situasi lingkungan di Restoran Ikan Bakar Cianjur pada sore hari. Semua ini dilakukan untuk memadupadankan dengan desain Pop-Up nantinya.

Sentuhan tehnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik. Perspektif Restoran Ikan Bakar Cianjur terlihat pada penggambaran keseluruhan subyek karya desain yang tertata dari perpaduan antara sisi pandangan depan dan sisi pandangan samping.

Dalam karya tersebut, irama dapat dirasakan pada tampilan/gaya yang digambarkan pada karya halaman ini terkesan menghasilkan irama *repetitif*.

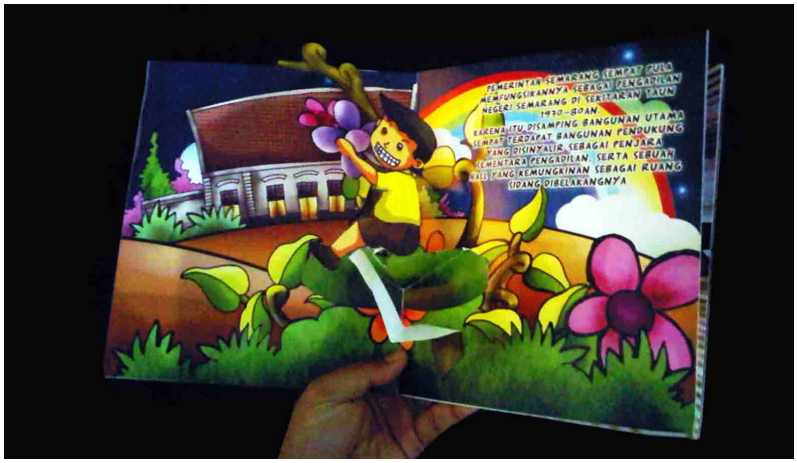
Herarki/ Ranking Visual

Herarki/ranking visual pada karya tersebut terfokus pada ikon Restoran Ikan Bakar Cianjur tampak depan utuh, kemudian fokus ke dua, ke tiga, ke empat dan kelima terletak pada masing-masing ikon dari pintu yang diatasnya

terdapat ventilasi raksasa yang bermotif bunga; ikon separuh Restoran Ikan Bakar Cianjur tampak depan; ikon orang yaitu Semar dan Ara yang berpose sedang melihat ke arah Restoran Ikan Bakar Cianjur dan pintu.

ILUSTRASI BUKU POP-UP
"RESTORAN IKAN BAKAR CIANJUR –
Romantisme Sebuah Bangunan Kuno"
HALAMAN 05

A. Spesifikasi dan Deskripsi Karya



Final Art Work

Halaman	:	05
Ukuran	:	40 cm x 23 cm
Jenis	:	Halaman Pop-Up
Media	:	*Digital Print*, kertas *ivory* 230 gram
Tahun	:	2010

Karya desain ukuran panajang 40 cm dan lebar 23 cm menampilkan ikon Restoran Ikan Bakar Cianjur tampak depan; pelangi, dan tanaman

sebagai desain halaman dan ikon orang yaitu Semar yang sedang naik pohon sebagai desain Pop-Up. Ikon Restoran Ikan Bakar Cianjur dan Ikon orang ini merupakan subjek utama dari karya desain ini, semua ikon ini berkaitan satu sama lain.

Karya desain ini menggambarkan keadaan alam sore menjelang malam hari. Secara keseluruhan warna dari karya desain ini cenderung cerah, antara lain warna biru, warna coklat, warna-warna pelangi yang terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang. Warna abu-abu kecoklatan dan warna merah kecoklatan terdapat pada subyek Restoran Ikan Bakar Cianjur. Komposisi karya desain ini asimetri, terlihat dari masing-masing bidang yang mempunyai ukuran yang berbeda, kendatipun secara meyeluruh bidang karya desain ini terbagi secara *horizontal.*

Pencahayaan dibuat cerah, permainan warna gelap terang dibuat untuk mengekspresikan dimensi ruang. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan disengaja. Sentuhan tekhnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

B. Analisis Karya

Analisis Garis

Garis-garis yang dominan dalam karya desain ini adalah garis *horizontal* yang membagi bidang desain halaman Pop-up. Garis *horizontal* yang membentuk perspektif bangunan-bangunan kota lama. Secara

keseluruhan struktur garis disajikan dalam tatanan yang kontradiktif antara garis *horizontal* dan garis lengkung, juga garis-garis lurus pada bentuk-bentuk geometrik dan garis-garis ritmis pada bentuk organis.

Analisis Warna

Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah cenderung cerah, antara lain warna biru, warna coklat, warna-warna pelangi yang terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang. Warna abu-abu kecoklatan dan warna merah kecoklatan terdapat pada subyek Restoran Ikan Bakar Cianjur. Warna hijau, terdapat pada tanaman. Warna hitam terdapat pada garis-garis *(stroke)* gambar. Warna kuning, coklat, terdapat pada subjek utama yaitu Semar.

Analisis Bentuk

Karya desain tersebut terbagi atas dua sisi yaitu, sisi desain halaman dan sisi untuk desain Pop-Up. Sisi desain halaman digunakan untuk menuliskan cerita dan sisi desain Pop-up digunakan untuk pembentukan cerita gambar bergerak. Pada sisi desain halaman menampilkan ikon Restoran Ikan Bakar Cianjur tampak depan; pelangi, dan tanaman sebagai desain halaman dan ikon orang yaitu Semar yang sedang naik pohon sebagai desain Pop-Up. Ikon Restoran Ikan Bakar Cianjur dan Ikon orang ini merupakan subjek utama dari karya desain ini, semua ikon ini berkaitan satu sama lain. Semua ini dilakukan untuk memadupadankan dengan desain Pop-Up nantinya.

Bentuk secara keseluruhan ditata atau dikomposisikan dalam bidang asimetri. Pembagian bidang desain gambar dibagi *diagonal* menjadi 2 (dua) bagian dengan perbandingan 1:1. Bagian atas dan bawah terbagi sama

bidangnya. Sentuhan tekhnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik. Secara menyeluruh komposisi dalam desain gambar menampakkan pembagian bidang dan penggunaan warna yang formal.

Dalam karya tersebut, irama dapat dirasakan pada tampilan/gaya yang digambarkan oleh Restoran Ikan Bakar Cianjur tampak depan dan ikon orang. Jika diamati gaya terkesan menghasilkan irama *progesif*.

Herarki/ Ranking Visual

Herarki/ranking visual pada karya tersebut terfokus pada ikon Restoran Ikan Bakar Cianjur tampak depan, kemudian fokus ke dua terletak pada ikon orang yaitu Semar yang sedang naik pohon. Ke tiga, terdapat ikon pelangi, dan tanaman.

ILUSTRASI BUKU POP-UP
"RESTORAN IKAN BAKAR CIANJUR –
Romantisme Sebuah Bangunan Kuno"
HALAMAN 06

A. Spesifikasi dan Deskripsi Karya

Final Art Work

Halaman	:	06
Ukuran	:	40 cm x 23 cm
Jenis	:	Halaman Pop-Up
Media	:	*Digital Print*, kertas *ivory* 230 gram
Tahun	:	2010

Karya desain ukuran panajang 40 cm dan lebar 23 cm menampilkan ikon denah Restoran Ikan Bakar Cianjur dan ikon orang yaitu Semar yang (posisi membelakangi) sedang lari menuju ke arah ikon denah Restoran Ikan Bakar Cianjur sedangkan Ara yang sedang berlarian ke arah samping dan Pak Ang yang berposisi sedang menjelaskan, dengan kedua tangan diamsukkan kedalam jaket, dua ikon ini sebagai desain halaman sekaligus sebgai subjek utama, semua ikon ini berkaitan satu sama lain.

Secara keseluruhan warna ini antara lain warna abu-abu keunguan, warna coklat kemerahan pada latar bawah halaman. Warna temaram terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang, walaupun ada warna-warna cerah yang terletak dibawah bidang gambar. Warna kuning, merah muda, oranye biru hanya sebagai pelengkap ikon orang. Komposisi karya desain ini asimetri, terlihat dari masing-masing bidang yang mempunyai ukuran yang berbeda, kendatipun secara meyeluruh bidang karya desain ini terbagi secara *horizontal*.

Permainan warna gelap terang dibuat untuk mengekspresikan dimensi ruang. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan disengaja. Sentuhan tehnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

A. Analisis Karya

Analisis Garis

Garis-garis yang dominan dalam karya desain ini adalah garis *horizontal* membagi halaman yang digambarkan menyempit memanjang sejajar *horizontal* atas dan bawah. Secara keseluruhan struktur garis disajikan dalam tatanan yang kontradiktif antara garis *diagonal,* garis *horizontal* dan garis lengkung, juga garis-garis lurus pada bentuk-bentuk geometrik dan garis-garis ritmis pada bentuk organis.

Analisis Warna

Warna yang digunakan dalam karya desain ini antara lain lain warna abu-abu keunguan, warna coklat kemerahan pada latar bawah halaman. Warna temaram terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang, walaupun ada warna-warna cerah yang terletak dibawah bidang gambar. Warna kuning, merah muda, oranye biru hanya sebagai pelengkap ikon orang. Warna hitam terdapat pada garis-garis *(stroke)* gambar.

Analisis Bentuk

Bentuk secara keseluruhan ditata atau dikomposisikan dalam bidang asimetri. Pembagian bidang desain gambar dibagi *horizontal* menjadi 2 (dua) bagian dengan perbandingan 2:1. Bagian atas lebih luas, kurang lebih bagian bawah menyempit memanjang sejajar dengan *diagonal* berwarna coklat kemerahan.

Desain halaman digunakan untuk menuliskan cerita. menampilkan ikon denah Restoran Ikan Bakar Cianjurdan ikon orang yaitu Semar yang (posisi membelakangi) sedang lari menuju ke arah ikon denah Restoran Ikan Bakar Cianjur sedangkan Ara yang sedang berlarian ke arah samping dan Pak

Ang yang berposisi sedang menjelaskan, dengan kedua tangan diamsukkan kedalam jaket, dua ikon ini sebagai desain halaman sekaligus sebgai subjek utama, semua ikon ini berkaitan satu sama lain.

Dari komposisi keseluruhannya, mengarah *horizontal,* dengan keseimbangan asimetris terutama dalam segi pembagian bidang dan kekuatan warna dalam bidang. Secara menyeluruh komposisi dalam desain gambar menampakkan pembagian bidang dan penggunaan warna yang formal, dengan sentuhan teknik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang subjek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik. Perspektif denah Restoran Ikan Bakar Cianjur sangat kenal sekali dalam penggambaran karya desain ini.

Dalam karya tersebut, irama dapat dirasakan pada tampilan/gaya yang digambarkan oleh ikon denah Restoran Ikan Bakar Cianjur dan ikon orang. Jika diamati gaya terkesan menghasilkan irama *progesif*.

Herarki/ Ranking Visual

Herarki/ranking visual pada karya tersebut terfokus pada ikon denah Restoran Ikan Bakar Cianjur, kemudian fokus ke dua terletak pada ikon orang yaitu Semar yang (posisi membelakangi) sedang lari menuju ke arah ikon denah Restoran Ikan Bakar Cianjur sedangkan Ara yang sedang berlarian ke arah samping dan Pak Ang yang berposisi sedang menjelaskan.

ILUSTRASI BUKU POP-UP
"RESTORAN IKAN BAKAR CIANJUR –
Romantisme Sebuah Bangunan Kuno"
HALAMAN 07

A. Spesifikasi dan Deskripsi Karya

Final Art Work

Halaman	:	07
Ukuran	:	40 cm x 23 cm
Jenis	:	Halaman Pop-Up
Media	:	*Digital Print*, kertas *ivory* 230 gram
Tahun	:	2010

Karya desain ukuran panajang 40 cm dan lebar 23 cm menampilkan ikon Restoran Ikan Bakar Cianjur 3D, ikon ini sebagai subjek utama desain

halaman Pop-Up serta ikon beberapa tanaman sebagai subjek pelengkap. Semua ikon ini berkaitan satu sama lain.

Secara keseluruhan karya desain ini menggambarkan keadaan alam cerah. Yang ditunjukkan dengan warna *background* dasar halaman, antara lain oranye kekuningan, terdapat pada dasar halaman, warna oranye kekuningan terlihat sangat mendominasi keseluruhan bidang. Warna abu-abu kecoklatan, mendominasi pada subjek Restoran Ikan Bakar Cianjur 3D. Komposisi karya desain ini asimetri, terlihat dari masing-masing bidang yang mempunyai ukuran yang berbeda. Perspektif Restoran Ikan Bakar Cianjur 3D sangat terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain Pop-up yang tertata dari sisi pandangan segala arah.

Pencahayaan dibuat cerah, permainan warna gelap terang dibuat untuk mengekspresikan dimensi ruang. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan disengaja. Sentuhan tekhnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

B. Analisis Karya

Analisis Garis

Garis-garis yang dominan dalam karya desain ini adalah Garis-garis lurus pada bentuk-bentuk geometrik dan garis-garis ritmis pada bentuk organis yang terbentuk di Restoran Ikan Bakar Cianjur 3D dan dasar halaman.

Analisis Warna

Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah cenderung cerah, antara lain warna *background* dasar halaman, oranye kekuningan, yang terdapat pada dasar halaman, warna oranye kekuningan ini sangat mendominasi keseluruhan bidang. Warna coklat kemerahan, mendominasi pada subjek Restoran Ikan Bakar Cianjur3D. Warna hitam terdapat pada garis-garis *(stroke)* gambar Restoran Ikan Bakar Cianjur 3D.

Analisis Bentuk

Karya desain tersebut terbagi atas dua sisi yaitu, sisi desain halaman dan sisi untuk desain Pop-Up. Sisi desain halaman digunakan untuk menuliskan cerita dan sisi desain Pop-up digunakan untuk pembentukan cerita gambar berbentuk. Pada sisi desain halaman hanya digambarkan warna dasar dengan lekuk-lekuk yang organis. Sedangkan di desain Pop-Up terdapat ikon Restoran Ikan Bakar Cianjur 3D sangat terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain Pop-up yang tertata dari sisi pandangan segala arah dan beberapa tanaman sebagai subjek pelengkap, Restoran Ikan Bakar Cianjur dan tanaman ini sebagai desain Pop-Up. Semua ikon ini berkaitan satu sama lain..

Dari komposisi keseluruhannya, tampak keseimbangan asimetris terutama dalam segi pembagian bidang dan kekuatan warna dalam bidang. Secara menyeluruh komposisi dalam desain gambar menampakkan pembagian bidang dan penggunaan warna yang formal, dengan sentuhan teknik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang subjek dan

memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik. Perspektif Restoran Ikan Bakar Cianjur 3D sangat terlihat pada penggambaran keseluruhan subjek karya desain Pop-up yang tertata dari sisi pandangan segala arah.

Dalam karya tersebut, irama dapat dirasakan pada tampilan/gaya yang digambarkan oleh ikon Restoran Ikan Bakar Cianjur 3D dan ikon tanaman. Jika diamati gaya terkesan menghasilkan irama *progesif*.

Herarki/ Ranking Visual

Herarki/ranking visual pada karya tersebut terfokus pada ikon Restoran Ikan Bakar Cianjur 3D, kemudian fokus ke dua terletak pada ikon beberapa tanaman.

ILUSTRASI BUKU POP-UP
"RESTORAN IKAN BAKAR CIANJUR –
Romantisme Sebuah Bangunan Kuno"
HALAMAN 08

A. Spesifikasi dan Deskripsi Karya

Final Art Work

Halaman	:	08
Ukuran	:	40 cm x 23 cm
Jenis	:	Halaman Pop-Up
Media	:	*Digital Print*, kertas *ivory* 230 gram
Tahun	:	2010

Karya desain ukuran panajang 40 cm dan lebar 23 cm menampilkan 4 ikon bangunan-bangunan kota lama Semarang, yaitu dari kiri kekanan gedung

Asuransi Jiwasraya Semarang, gedung GPIB Immanuel (gereja Blenduk) Semarang, gedung MARBA dan terakhir Restoran Ikan Bakar Cianjur, masing-masing tampak samping kanan, depan dan tampak samping kiri; ikon pelangi dan ikon tanaman sebagai desain halaman. Ikon bangunan-bangunan kuno kota lama Semarang ini merupakan subjek utama dari karya desain ini, semua ikon ini berkaitan satu sama lain.

Karya desain ini menggambarkan keadaan alam sore menjelang malam hari. Secara keseluruhan warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah warna campuran (gradasi) memusat yaitu warna oranye kemerahan terdapat pada latar belakang bangunan-bangunan kuno kota lama Semarang. Warna itu tadi, sangat mendominasi keseluruhan bidang. Warna abu-abu kecoklatan terdapat pada subyek bangunan-bangunan kuno kota lama Semarang.

Pencahayaan dibuat cerah, permainan warna gelap terang dibuat untuk mengekspresikan dimensi ruang. Garis-garis berkarakter tegas dan lembut dibuat dengan disengaja. Sentuhan tekhnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik.

B. Analisis Karya

Analisis Garis

Garis-garis yang dominan dalam karya desain ini adalah garis *horizontal* yang membagi bidang desain halaman Pop-up. Secara keseluruhan

struktur garis disajikan dalam tatanan *horizontal*, juga garis-garis lurus pada bentuk-bentuk geometrik dan garis-garis ritmis pada bentuk organis.

Analisis Warna

Warna yang digunakan dalam karya desain ini adalah cenderung cerah, antara lain warna campuran (gradasi) memusat yaitu warna oranye kemerahan terdapat pada latar belakang bangunan-bangunan kuno kota lama Semarang. Warna itu tadi, sangat mendominasi keseluruhan bidang. Warna abu-abu kecoklatan terdapat pada subyek bangunan-bangunan kuno kota lama Semarang.Warna-warna pelangi juga memberi kesan karya desain ini lebih cerah. Warna coklat tua terdapat pada bidang paling bawah desain halaman yang digambarkan menyempit memanjang sejajar *horizontal,* serta pada garis-garis *(stroke)* gambar.

Analisis Bentuk

Karya desain tersebut terbagi atas dua sisi yaitu, sisi desain halaman dan sisi untuk desain Pop-Up. Sisi desain halaman digunakan untuk menuliskan cerita dan sisi desain Pop-up digunakan untuk pembentukan cerita gambar bergerak. Pada sisi desain halaman menampilkan 4 ikon bangunan-bangunan kota lama Semarang, yaitu dari kiri kekanan gedung Asuransi Jiwasraya Semarang, gedung GPIB Immanuel (gereja Blenduk) Semarang, gedung MARBA dan terakhir Restoran Ikan Bakar Cianjur, masing-masing tampak samping kanan, depan dan tampak samping kiri; ikon pelangi dan ikon

tanaman sebagai desain halaman. Ikon bangunan-bangunan kuno kota lama Semarang ini merupakan subjek utama dari karya desain ini, semua ikon ini berkaitan satu sama lain.

Bentuk secara keseluruhan ditata atau dikomposisikan dalam bidang semi simetri, terlihat dari masing-masing bidang yang mempunyai ukuran yang hampir sama, kendatipun begitu, secara meyeluruh bidang karya desain ini terbagi secara *horizontal.*

Pembagian bidang desain gambar dibagi *horizontal* menjadi 2 (dua) bagian dengan perbandingan 2:1. Bagian atas lebih luas daripada bagian bawah. Sentuhan tekhnik penggambaran secara realistik kartunal, digunakan memandang objek dan memberi bentuk pada karya desain, suatu dimensi keruangan yang sedikit hampir realistik. Secara menyeluruh komposisi dalam desain gambar menampakkan pembagian bidang dan penggunaan warna yang formal.

Dalam karya tersebut, jika diamati gaya terkesan menghasilkan irama *flowing*.

Herarki/ Ranking Visual

Herarki/ranking visual pada karya tersebut terfokus pada ikon 4 ikon bangunan-bangunan kota lama Semarang, yang pertama adalah gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang tampak depan utuh, kemudian fokus ke dua terletak pada gedung MARBA. Ke tiga, terdapat ikon gedung Asuransi Jiwasraya Semarang, ke empat terdapat pada Restoran Ikan Bakar Cianjur, dan yang terahir terdapat pad ikon tanaman-tanaman.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Sudah sejak lama Kawasan Kota Lama Semarang menjadi aset pariwisata berharga Pemerintah Kota Semarang. Kawasan Kota Lama Semarang menjadi surga bagi penikmat wisata sejarah dan arsitektur. Dalam proyek studi ini, penulis berkarya mengangkat permasalahan Kawasan Kota Lama Semarang di antaranya masalah pendokumentasian dan promosi yang kurang dilakukan. Penulis melihat ada geliat yang menarik yang terjadi di Kawasan Kota Lama Semarang. Beberapa gedung dicat ulang seperti gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk), gedung MARBA dan gedung Asuransi Jiwasraya Semarang, yang lain direnovasi untuk difungsikan kembali seperti bangunan bekas Pengadilan Negeri Semarang yang sekarang menjadi sebuah Restauran Ikan Bakar Cianjur. Kondisi tersebut sungguh sayang untuk dibiarkan tidak diilustrasikan serta dipromosikan. Karena menurut penulis, Kawasan Kota Lama Semarang adalah daerah bersejarah yang berpotensi untuk dikembangkan secara kebudayaan, ekonomi, serta wilayah konversi.

Perkembangan Kawasan Kota Lama Semarang tersebut kemudian diilustrasikan dan dipromosikan lewat karya desain buku Pop-Up. Penulis berkeyakinan bahwa produk ilustrasi buku Pop-Up dalam desain dapat digunakan untuk mempromosikan kawasan kota lama Semarang. Selain itu, produk desain ilustrasi buku Pop-Up dapat menjadi sebuah *souvenir*/ cinderamata dan yang

terpenting untuk pembelajaran tentang sejarahnya (lebih ke bidang pendidikan) Objek-objek yang ditampilkan dalam produk desain ilustrasi buku Pop-Up yang penulis buat adalah tangkapan perkembangan perwajahan arsitektur Kota Lama Semarang. Beberapa bangunan di kawasan tersebut masih dirawat dengan baik dan direnovasi untuk difungsikan kembali.

Penulis berkarya produk desain ilustrasi buku Pop-Up dengan ukuran 0 x 23 sebanyak 4 (empat) buah buku, terdiri dari buku pertama berjudul Gereja Blenduk - Sebuah Perjalanan Panjang, memiliki jumlah 10 (sepuluh) halaman, dengan spesifikasi 5 (lima) halaman Pop-Up dan 5 (lima) halaman non Pop-Up. Buku kedua berjudul Gedung Marba - Riwayatmu Kini, memiliki jumlah 9 (sembilan) halaman, dengan spesifikasi 5 (lima) halaman Pop-Up dan 4 (empat) halaman non Pop-Up. Buku ketiga berjudul Gedung Asuransi Jiwasraya - Yang Terawat, memiliki jumlah 9 (sembilan) halaman, dengan spesifikasi 7 (tujuh) halaman Pop-Up dan 2 (dua) halaman non Pop-Up. Dan buku yang terakhir berjudul Restoran Ikan Bakar Cianjur - Romantisme Sebuah Bangunan Kuno, memiliki jumlah 8 (delapan) halaman, dengan spesifikasi 6 (enam) halaman Pop-Up dan 2 (dua) halaman non Pop-Up.

B. Saran

Produk desain ilustrasi buku Pop-Up hendaknya dikembangkan sehingga dapat menginformasikan/ menggambarkan kondisi terkini kawasan wisata Kota Lama Semarang dan *landmarknya* gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, gedung MARBA Semarang, Gedung Asuransi Jiwasraya dan Restoran

Ikan Bakar Cianjur (ex. Pengadilan Negeri Semarang). Serta dapat menginformasikan asal usul atau sejarah dibangunnya gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, gedung MARBA Semarang, Gedung Asuransi Jiwasraya dan Restoran Ikan Bakar Cianjur (ex. Pengadilan Negeri Semarang) tersebut. Dari hal ini wisatawan akan mengetahui mengapa gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, gedung MARBA Semarang, Gedung Asuransi Jiwasraya dan Restoran Ikan Bakar Cianjur (ex. Pengadilan Negeri Semarang), sebagai *landmark* Kota Lama Semarang menjadi tujuan wisata.

Produk desain ilustrasi buku Pop-Up juga harus ditawarkan menjadi bentuk promosi wisata untuk mempromosikan gedung GPIB Immanuel (Gereja Blenduk) Semarang, gedung MARBA Semarang, Gedung Asuransi Jiwasraya dan Restoran Ikan Bakar Cianjur (ex. Pengadilan Negeri Semarang), pada umumnya dan mempromosikan arsitektur Kota Lama Semarang pada khususnya sebagai tujuan wisata yang menawarkan eksotisme kota tua.

Dalam membuat produk desain ilustrasi buku Pop-Up hendaknya perlu diperhatikan beberapa hal terkait perancangannya. Karena produk desain ilustrasi buku Pop-Up yang baik di dalamnya terdapat gambar menarik perhatian dengan warna yang menarik pula dan memberikan informasi/cerita yang berguna. Pembuat produk desain ilustrasi buku Pop-Up juga harus membuat gambar dan informasi/cerita yang mudah dimengerti, karena orang-orang yang menerima produk desain ilustrasi buku Pop-Up tersebut sebenarnya dikonsumsi untuk anak-anak dan remaja.

Berdasarkan hasil proyek studi berupa produk desain ilustrasi buku Pop-Up dengan objek arsitektur Kota Lama Semarang dan hambatan-hambatan yang dialami selama proses berkarya, penulis menyarankan bahwa untuk berkarya produk desain ilustrasi buku Pop-Up hendaknya memperhatikan hal-hal seperti pertimbangan mengangkat objek atau tema yang akan ditampilkan dalam karya produk desain ilustrasi buku Pop-Up tersebut. Terlebih dulu dikaji atau dilakukan pengamatan seksama pada objek yang akan diangkat. Karena sebuah produk desain ilustrasi buku Pop-Up yang baik adalah menampilkan gambar, warna dan informasi/cerita yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

A Galaxy in Your Face. 2007. *The New York Times Book Revie*w, Children's Books section, 11 November 2007. (dalam http://www.wikipedia.com/search (diakses 01/12/2009)

Akssebilitas *& Potensi Pariwisata Jawa Tengah 2005 : Program Perencanaan dan pengembangan Pariwisata Jawa Tengah – 2006* : Dinas Pariwisata Provinsi Jawa Tengah.

Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) Pemerintah Kota Semarang. 1998. *Laporan Akhir Inventarisasi dan Dokumentasi Detail Old City Semarang*. Semarang: BAPPEDA Pemerintah Kota Semarang.

Bintardi. 1984. *Dasar-Dasar Komunikasi*. Surakarta:UNS.

Budiman, Amen. 1978. *Semarang Riwayatmu Dulu.* Semarang: Tuntung Sari.

Budiharjo, Eko. 2005. Jati Diri Arsitektur Indonesia. Bandung: PT. Alumni.

Montanaro, Ann. *A Concise History of Pop-up and Movable Books* (dalam http:// www.wikipedia.com/search (diakses 01/12/2009)

Muhammad, Djawahir. 1995. *Semarang Sepanjang Jalan Kenangan*. Semarang: Aktor Studio.

Muharrar, Syakir. 2003. *Seni Ilustrasi*. Paparan Perkuliahan Mahasiswa Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Unnes.

Nelson, Valerie J. 2009. *Waldo Hunt dies at 88; entrepreneur revived the pop-up book as art form*, Los Angeles Times, November 22, 2009. (dalam http://www.wikipedia.com/search (diakses 01/12/2009)

Petrusumadi, Alisah S. 1991. *Dasar-Dasar Desaian*. Jakarta: CV. Gravik Indah.

Purwadarminta, W.J.S. 1994. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Romi, Andi. 2007. *VCD Fitur Dokumenter Menelusuri Lorong-Lorong Kota Kuno Kota Gede*. Semarang: UNNES.

Rondhi, Muhammad. 2002. *Tinjauan Seni Rupa*. Paparan Perkuliahan Mahasiswa Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Unnes.

Sachari, Agus dan Yan Yan Sunarya. 2000. *Tinjauan Desain.* Bandung: Penerbit ITB.

Sartono K. 2004. *Jelajah Negri: Menengok Kawasan Kota Lama Semarang.* Online:www.google.com/kawasan/kota/lama/semarang. (diakses 20/11/2008).

Steven Miller, Waldo Hunt. 2009. *The 'King of the Pop-Ups' Made Books Spring to Life*. The Wall Street Journal. November 24, 2009. (dalam http://www.wikipedia.com/search (diakses 01/12/2009)

Sugihandari dan Erianto, Dwi. 2007. *Oudestad van Semarang – Kota Lama Semarang.* Kompas, Kamis, 28 Juni 2007, hal. H - I.

Sunaryo, Aryo. 2003."*Nirmana*". Paparan Perkuliahan Mahasiswa. Jurusan Seni Rupa tidak dipublikasikan.

Tim Majalah Indonesia Design. 2008. *Cafe & Restaurant.* Majalah Indonesia Design Vol. 5 No. 25, 2008, hal. 14 – 19.

Widya, Leonardo. 2002. *Fundamental of Art & Design*. Jakarta: Cybermedia College.

Yuliastanti, Ana. 2008. *Bekerja Sebagai Desainer Grafis*. Jakarta: Esensi Erlangga Group.

http://www.semarang.go.id (diakses 20/10/2009).

http://www.wikipedia.com/search (diakses 01/12/2009)

LAMPIRAN

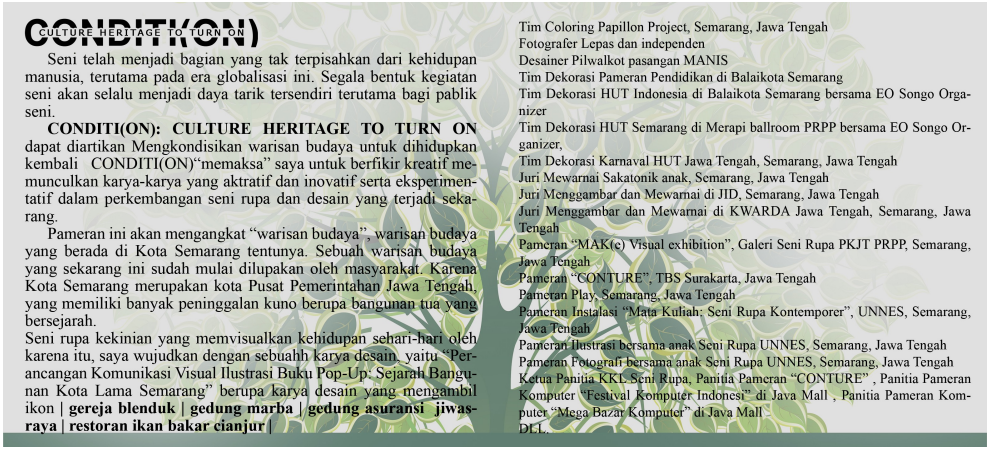
PAMFLET

UNDANGAN

BALIHO & STICKER

BALIHO WORKSHOP

KATALOG PAMERAN



CONDITI(ON)
CULTURE HERITAGE TO TURN ON

Seni telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia, terutama pada era globalisasi ini. Segala bentuk kegiatan seni akan selalu menjadi daya tarik tersendiri terutama bagi pablik seni.

CONDITI(ON): CULTURE HERITAGE TO TURN ON dapat diartikan Mengkondisikan warisan budaya untuk dihidupkan kembali CONDITI(ON)"memaksa" saya untuk berfikir kreatif memunculkan karya-karya yang aktratif dan inovatif serta eksperimentatif dalam perkembangan seni rupa dan desain yang terjadi sekarang.

Pameran ini akan mengangkat "warisan budaya", warisan budaya yang berada di Kota Semarang tentunya. Sebuah warisan budaya yang sekarang ini sudah mulai dilupakan oleh masyarakat. Karena Kota Semarang merupakan kota Pusat Pemerintahan Jawa Tengah, yang memiliki banyak peninggalan kuno berupa bangunan tua yang bersejarah.

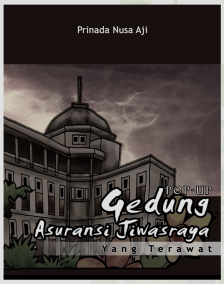
Seni rupa kekinian yang memvisualkan kehidupan sehari-hari oleh karena itu, saya wujudkan dengan sebuahh karya desain, yaitu "Perancangan Komunikasi Visual Ilustrasi Buku Pop-Up: Sejarah Bangunan Kota Lama Semarang" berupa karya desain yang mengambil ikon | **gereja blenduk | gedung marba | gedung asuransi jiwasraya | restoran ikan bakar cianjur |**

Tim Coloring Papillon Project, Semarang, Jawa Tengah
Fotografer Lepas dan independen
Desainer Pilwalkot pasangan MANIS
Tim Dekorasi Pameran Pendidikan di Balaikota Semarang
Tim Dekorasi HUT Indonesia di Balaikota Semarang bersama EO Songo Organizer
Tim Dekorasi HUT Semarang di Merapi ballroom PRPP bersama EO Songo Organizer,
Tim Dekorasi Karnaval HUT Jawa Tengah, Semarang, Jawa Tengah
Juri Mewarnai Sakatonik anak, Semarang, Jawa Tengah
Juri Menggambar dan Mewarnai di JID, Semarang, Jawa Tengah
Juri Menggambar dan Mewarnai di KWARDA Jawa Tengah, Semarang, Jawa Tengah
Pameran "MAK(c) Visual exhibition", Galeri Seni Rupa PKJT PRPP, Semarang, Jawa Tengah
Pameran "CONTURE", TBS Surakarta, Jawa Tengah
Pameran Play, Semarang, Jawa Tengah
Pameran Instalasi "Mata Kuliah: Seni Rupa Kontemporer", UNNES, Semarang, Jawa Tengah
Pameran Ilustrasi bersama anak Seni Rupa UNNES, Semarang, Jawa Tengah
Pameran Fotografi bersama anak Seni Rupa UNNES, Semarang, Jawa Tengah
Ketua Panitia KKL Seni Rupa, Panitia Pameran "CONTURE" , Panitia Pameran Komputer "Festival Komputer Indonesi" di Java Mall , Panitia Pameran Komputer "Mega Bazar Komputer" di Java Mall
DLL.

Prinada Nusa Aji (Nada Prinada)

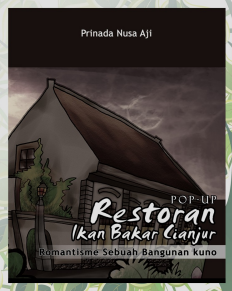
Lahir di Semarang, 6 Juli 1987
Mahasiswa Sni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang (UNNES) Angkatan 2005
Tinggal dan bekerja di Semarang
Jl. Gemah Jaya IV/12, Semarang 50273, Indonesia
Phone numb: +6285641888880
e-mail for data : prinadata@gmail.com
---
e-mail for social network :
prinadaku@gmail.com
twitter: @prinada
webpage: www.cartoonphilia.co.cc

Kinerja dan Pameran selama 2008-2010
Guru Ekstra Seni Lukis SMA N 1 Semarang, Semarang, Jawa Tengah
Guru Menggambar dan Mewarnai TK Puspa Kencana, Semarang, Jawa Tengah
Gentor Menggambar dan Mewarnai Privat
Guru Ekstra Desain Grafis SMA N 4 Semarang



pop-up
gedung asuransi jiwasraya
yang terawat

Perancangan Komunikasi Visual
Ilustrasi Buku Pop-Up:
Sejarah Bangunan Kota Lama Semarang



pop-up
restoran
ikan bakar cianjur
romantisme sebuah bangunan kuno

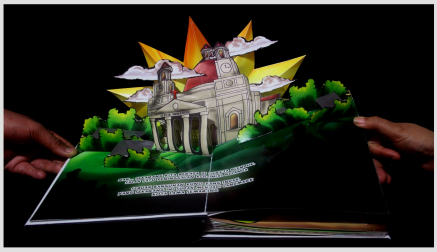
Perancangan Komunikasi Visual
Ilustrasi Buku Pop-Up:
Sejarah Bangunan Kota Lama Semarang

gereja blenduk
page 10

gedung marba
page 09

gedung asuransi jiwasraya
page 04

restoran ikan bakar cianjur
page 07



gereja blenduk
page 02

FOTO PAMERAN

FOTO WORKSHOP

BERITA

Dari Pameran Buku Pop Up Bangunan Kota Lama

Kaget Gereja Blenduk Bisa Dilipat-lipat

Banyak cara dilakukan untuk mengangkat sejarah Kota Semarang. Salah satunya, seperti dilakukan Prinada Nusa Aji, 23, mahasiswa Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Unnes. Dia menggelar pameran pop up (buku berunsur 3 dimensi) bangunan Kota Lama. Seperti apa?

RIZAL KURNIAWAN

NADA—panggilan akrab pria ini—mengaku ingin mengangkat warisan budaya berupa bangunan bersejarah di Kota Semarang agar lebih eksis.

Terkait hal itu, pada Jumat (15/10) kemarin, dia menggelar pameran *pop up* hasil karyanya di aula SMA Negeri 1 Jalan Pemuda. Ada 4 karya bangunan bersejarah dalam bentuk *pop up* yang di pamerkan. Yaitu Gereja *Blenduk, Gedung Marba, Gedung Asuransi Jiwa Sraya,* dan *Rumah Makan Cianjur*.

Replika bangunan dalam bentuk *pop up* tersebut, dijiplaknya dari kawasan Kota Lama. "Pameran ini mengangkat warisan budaya yang berada di Kota Semarang. Karena saya memang ingin mengangkat warisan budaya Semarang yang sekarang ini sudah mulai dilupakan oleh masyarakat," kata pria kelahiran Semarang 6 Juli 1987 itu.

ADITYO DW/RADAR SEMARANG

KAGUMI KARYA GURU—Sejumlah siswi SMA 1 Semarang membuka-buka buku *pop up* berisi Gereja Blenduk, kemarin.

Dipilihnya gedung kuno di Semarang, selain alasan tempat kelahirannya, Semarang merupakan kota pusat pemerintahan Jawa Tengah yang memiliki banyak peninggalan kuno berupa bangunan tua.

"Seni rupa kekinian memvisualisasikan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, saya wujudkan dengan sebuah karya desain, yaitu perancangan komunikasi visual ilustrasi buku *pop up* sejarah bangunan Kota Semarang,"

▸Baca *Kaget* ... hal 11

SAMBUNGAN BERITA

Paling Sulit Kerjakan Gereja Blenduk

■ **KAGET**

Sambungan dari hal. 1

terang pria yang menjadikan pameran tersebut sebagai proyek studi akhirnya.

Tak sekadar *pop up* bangunan saja, mahasiswa angkatan 2005 itu mencoba menceritakan sejarah bangunan tersebut, mulai kondisi bangunan tempo dulu hingga kini. Tiap buku berisi beberapa halaman. Seperti *pop up* Greja Blenduk yang terdiri atas 10 halaman, Gedung Marba 9 halaman, Gedung Jiwa Sraya dan RM Cianjur masing-masing 8 halaman.

Buku tersebut menceritakan sejarah bangunan, mulai awal berdiri, masa pemerintahan, hingga kondisi bangunan dan kegunaannya sekarang.

"Saya butuh referensi banyak dan cukup lama untuk mengetahui sejarah bangunan tersebut. Mulai buku, tanya pakar, sampai ke perpustakaan wilayah. Karena saya takut salah. Sebab ini membicarakan masalah sejarah," kata warga Jalan Gemah Jaya IV/12, Semarang, itu.

Nada mengaku, dalam satu karya (satu buku) memakan waktu cukup lama. Antara satu hingga tiga bulan. Diakui dia, membuat *pop up* Gereja Blenduk butuh waktu paling lama.

"Kalau gambarnya tidak masalah, saya bisa cepat. Tapi yang paling susah itu bagian lipatannya, bisa menghabiskan berlembar-lembar kertas. *Ngeprint* kemudian ditekuk, kalau salah sedikit, *ngeprint* lagi," kata Nada.

Selain masalah teknik tekukan, kendala lainnya masalah finansial. Nada membeber, dari awal membuat hingga dipamerkan seperti sekarang ini, dia sudah menghabiskan kurang lebih Rp 9 juta.

Untuk menyelesaikan hasilnya, dia rela mencari sambilan sebagai desainer. "Saya buatnya tidak langsung terus-terusan, karena saya juga *nyambi* dengan bekerja sebagai desainer dan mengajar seni rupa di SMA 1. Kalau tidak disambi *ya* bisa selesai 6 bulanan," tandas Nada yang sempat menjadi desain baliho dan poster pasangan Mahfudz-Anis pada pilwalkot Semarang lalu.

Pameran *pop up* buku bangunan Kota Lama mendapat apresiasi siswa-siswi SMA 1. Sejumlah siswa tampak antusias memegang dan membuka *pop up* yang dimaksud. *Pop up* Gereja Blenduk paling diminati para siswa. "*Wah*, jadi 3 dimensi saat dibuka," tutur Ayu, salah satu siswi. Ayu dan siswi lainnya terlihat membuka satu per satu *pop up* yang dipamerkan.

Indah, siswi lain menimpali, dia kaget saat melipat buku ternyata muncul gambar 3 dimensi.

"Ternyata Gereja Blenduk bisa dilipat *ya*," candanya.

Menurut mereka, pameran yang digelar guru pengajarnya, sangat bagus dan mengedukasi siswa-siswi, utamanya terkait sejarah bangunan kuno Kota Semarang. **(*/isk)**

Radar Semarang
Sabtu 16 Oktober 2010

Berita di Koran Radar Semarang

file:///C:/Users/Perinada Creative/Desktop/ADAM TITIP YA BOS/My Stories Go Online Oktober 2010.htm

Search WINAMP Skins Plugins SHOUTcast Video Set AIM Status 12 - Putri iklan - lag

er 2010

Berbagi Laporkan Penyalahgunaan Laporkan Penyalahgunaan Blog Berikut»

My Stories Go Online

Great Voice is Created by Voiceless Like Ours

ABOUT US

Blog ini milik mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi, Fisip, Undip Semarang yang sedang dan pernah mengikuti mata kuliah jurnalistik online dan mata kuliah konsentrasi jurnalistik lain. Di sini kami berdiskusi, belajar dan praktek blogging, micro-blogging dan citizen journalist. Karya kami memang belum sempurna, namun ini adalah langkah awal kami untuk bisa sempurna.

JUMAT, 29 OKTOBER 2010

Pameran Desain Buku Pop-Up Bangunan Kota Lama Semarang

Semarang (15/10/10), Pembukaan Pameran Desain Buku Pop-Up Bangunan Kota Lama Semarang di Aula Kecil SMA Negeri 1 Smg diadakan pukul 09.00 WIB. Suasana pembukaan pameran banyak terdiri dari siswa-siswi SMAN 1 Smg yang ingin melihat desain pop-up bangunan Kota Lama.

Pameran ini merupakan pameran tunggal karya Prinada Nusa Aji yang digunakan untuk proyek studi akhir dengan judul CONDITI(ON) yang berarti Culture Heritage to Turn On dimana Mengkondisikan Warisan Budaya untuk Dihidupkan Kembali. Adapun tujuan Prinada dalam merancang komunikasi visual melalui ilustrasi sebuah buku pop-up yakni memunculkan karya kreatif dan inovatif serta eksperimentatif dalam perkembangan seni rupa dan desain miliknya memvisualisasi kehidupan sehari-hari.

Bagi anda yang berminat mengunjungi pameran desain tentang bangunan Kota Lama Semarang ini, khususnya yang berada di Semarang dan sekitarnya, luangkan waktu sejenak untuk menikmati karya desain dengan ikon Kota Lama seperti Gereja Blenduk, Gedung Marba, Gedung Asuransi Jiwasraya, dan restoran Ikan Bakar Cianjur. Namun bagi anda yang berada di luar Semarang tidak perlu khawatir, pameran desain ini masih tetap berlangsung selama tiga hari. Mulai tanggal 15 Oktober (Opening) – 17 Oktober 2010 pukul 09.00-16.00 dan ada juga Workshop KOMIK tanggal 16 Oktober 2010 pukul 13.00. Kunjungan pameran desain Visual pop-up tentang Bangunan Kota Lama Semarang dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta bangga akan warisan budaya yang negara miliki.

(D. Ratna S.)

Posted by nanae 1 comments

Berita di situs Komunikasi FISIP UNDIP

CURRICULUM VITAE

Prinada Nusa Aji (Nada Prinada)

Lahir di Semarang, 6 Juli 1987
Mahasiswa Sni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang (UNNES) Angkatan 2005
Tinggal dan bekerja di Semarang
Jl. Gemah Jaya IV/12, Semarang 50273, Indonesia
Phone numb: +6285641888880
e-mail for data : prinadata@gmail.com
----
e-mail for social network : prinadaku@gmail.com
twitter: @prinada
webpage: www.cartoonphilia.co.cc

Kinerja dan Pameran selama 2008-2010

Guru Ekstra Seni Lukis SMA N 1 Semarang, Semarang, Jawa Tengah

Guru Menggambar dan Mewarnai TK Puspa Kencana, Semarang, Jawa Tengah

Gentor Menggambar dan Mewarnai Privat

Guru Ekstra Desain Grafis SMA N 4 Semarang

Tim Coloring Papillon Project, Semarang, Jawa Tengah

Fotografer Lepas dan independen

Desainer Pilwalkot pasangan MANIS

Tim Dekorasi Pameran Pendidikan di Balaikota Semarang

Tim Dekorasi HUT Indonesia di Balaikota Semarang bersama EO Songo Organizer

Tim Dekorasi HUT Semarang di Merapi ballroom PRPP bersama EO Songo Organizer,

Tim Dekorasi Karnaval HUT Jawa Tengah, Semarang, Jawa Tengah

Juri Mewarnai Sakatonik anak, Semarang, Jawa Tengah

Juri Menggambar dan Mewarnai di JID, Semarang, Jawa Tengah

Juri Menggambar dan Mewarnai di KWARDA Jawa Tengah, Semarang, Jawa Tengah

Pameran "MAK(e) Visual exhibition", Galeri Seni Rupa PKJT PRPP, Semarang, Jawa Tengah

Pameran "CONTURE", TBS Surakarta, Jawa Tengah

Pameran Play, Semarang, Jawa Tengah

Pameran Instalasi "Mata Kuliah: Seni Rupa Kontemporer", UNNES, Semarang, Jawa Tengah

Pameran Ilustrasi bersama anak Seni Rupa UNNES, Semarang, Jawa Tengah

Pameran Fotografi bersama anak Seni Rupa UNNES, Semarang, Jawa Tengah

Ketua Panitia KKL Seni Rupa, Panitia Pameran "CONTURE" , Panitia Pameran Komputer "Festival Komputer Indonesi" di Java Mall , Panitia Pameran Komputer "Mega Bazar Komputer" di Java Mall

DLL.