BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

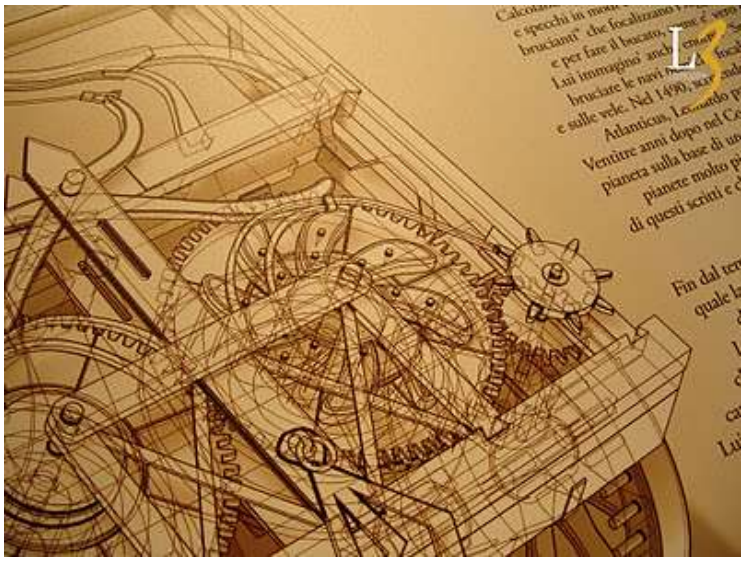
III.1. Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang dilakukan dalam media informasi mengenai 7 Iblis Dosa Besar dengan memberikan informasi secara visual menggunakan bahasa Indonesia sehari-hari namun baku.

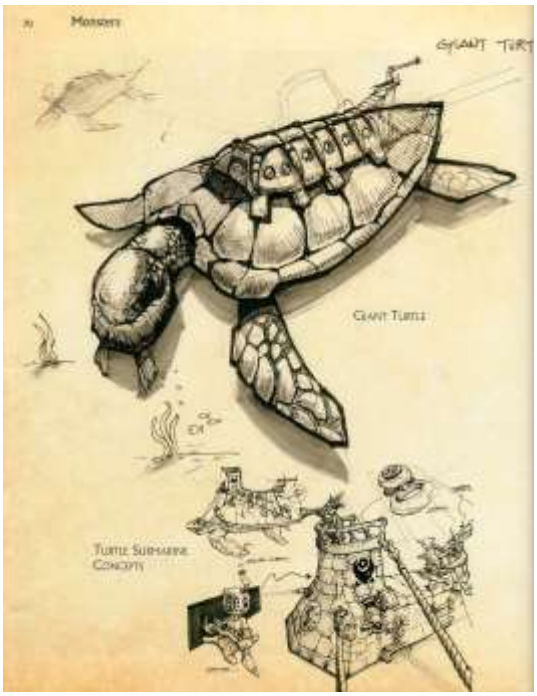
III.1.1. Pendekatan Visual

Media utama yang akan menjadi ujung tombak dalam pemberian informasi perihal 7 Iblis Dosa Besar, adalah sebuah buku yang berisikan deskripsi mengenai masing-masing iblis yang terdapat dalam 7 Iblis Dosa Besar disertai dengan beberapa illustrasi yang mendukung informasi verbal. Dikarenakan buku ditunjukan bagi penikmat kisah yang berlatar belakang ajaran Gereja Katolik dan sejarah, maka buku akan dibuat sedemikian rupa berbentuk seperti sebuah buku suci yang berumur tua untuk membentuk kesan mistis dan antik.

Untuk mendapatkan kesan antik dan kuno, maka gaya visual pada illustrasi dalam objek Iblis maupun objek pendukung lainnya, akan menggunakan gaya sketsa kasar dengan pensil. Tarikan garis dan arsiran yang mentah mengambil dari referensi pada buku jurnal penelitian pada abad pertengahan.



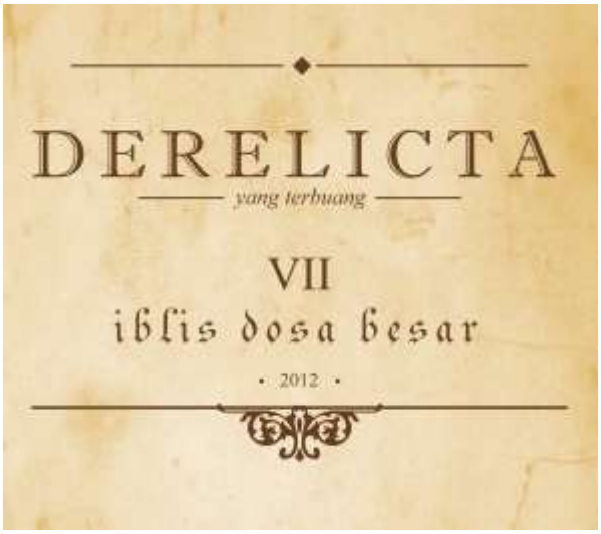
Gambar III.9 Jurnal Leonardo da Vinci
Sumber : http://3.bp.blogspot.com/-azV_FBBjvJU/Tz0DB0y16wI/AAAAAAAAAZI/OTqkxia7YeY/s400/L3-Leonardo-da-Vinci-chicago_05.jpg (8 Agustus 2012)



Gambar III.10 Artbook World of Warcraft
Sumber : Pribadi

III.1.1. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal dalam buku illustrasi ini akan menggunakan bahasa Latin sebagai judul buku dan kata pada halaman pembukaan buku. Bahasa Latin digunakan mengingat latar belakang dari ajaran Gereja Katolik Roma yang dalam beberapa ritualnya masih menggunakan bahasa Latin. Buku akan diberi judul menggunakan bahasa Latin, *Derelicta*, yang bila diterjemahkan dalam bahasa Indonesia maka akan berarti Yang Terlupakan. Kata *Derelicta* menganalogikan dari sosok iblis yang menjadi anak haram Allah dan dilupakan dari jajaran Tahta Langit.



Gambar III.11 Halaman awal Derelicta
Sumber : Pribadi

Bahasa Latin juga digunakan dalam halaman pembuka. Kalimat yang berbunyi "*Lasciate ogne speranza, voi ch'intrate*" yang bila diterjemahkan dalam bahasa Indonesia maka akan berarti "Tinggalkan semua harapanmu, wahai semua yang masuk ke dalam". Kalimat ini terdapat dalam buku berjudul *Divine Comedy* karangan Dante Alighieri sebagai kalimat yang terdapat dalam gerbang menuju Neraka. Terinspirasi

dari *Divine Comedy*, maka kalimat tersebut digunakan dalam halaman pembuka *Derelicta*, sebagai peringatan bagi pembaca bahwa buku *Derelicta* berisikan informasi yang tidak semua orang berniat untuk membahasnya.

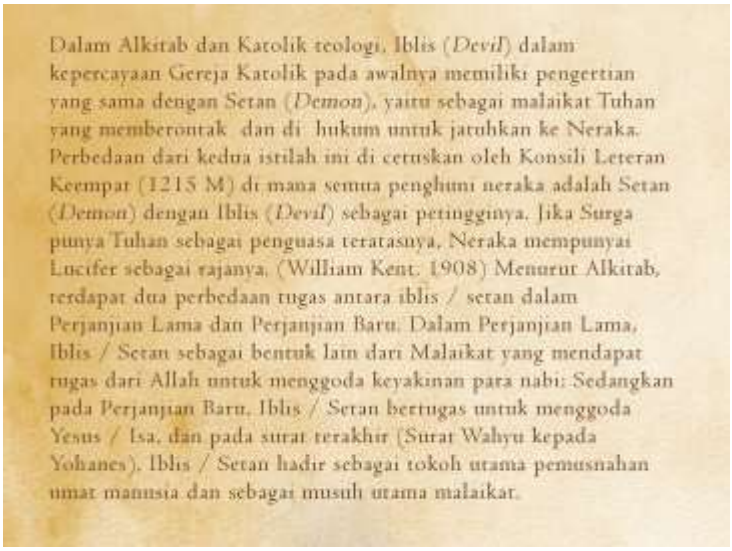


Gambar III.12 Halaman pembuka Derelicta
Sumber : Pribadi

Kalimat yang dicetak pada kertas kalkir merupakan terjemahan dalam bahasa Indonesia dari kalimat yang diucapkan oleh Keanu Reeves dalam film Constantine. Kalimat tersebut merupakan pernyataan tobat yang diucapkan oleh karakter utama sebagai dasar penyesalan atas semua dosa yang telah ia perbuat. Sebagai kontradiksi dari isi informasi yang terdapat dalam buku *Derelicta*, kalimat ini diletakan sebagai halaman terpisah dengan bahan yang dicetak berbeda dengan isi.

Aku tau aku bukan salah satu dari yang Kau banggakan,
bahkan aku pun tak diizinkan masuk ke rumahMu,
tapi aku minta sedikit perhatian,
izinkan..
izinkan..

Deskripsi dan informasi yang terdapat dalam buku *Derelicta* akan menggunakan bahasa Indonesia yang baku dan benar. Penggunaan bahasa Indonesia yang lugas untuk memperkecil kesalahan informasi yang diterima pembaca, bahasa Indonesia yang jelas pula lebih membantu pembaca dalam memahami perihal informasi yang di jelaskan.


Dalam Alkitab dan Katolik teologi, Iblis (*Devil*) dalam kepercayaan Gereja Katolik pada awalnya memiliki pengertian yang sama dengan Setan (*Demon*), yaitu sebagai malaikat Tuhan yang memberontak dan di hukum untuk jatuhkan ke Neraka. Perbedaan dari kedua istilah ini di cetuskan oleh Konsili Leteran Keempat (1215 M) di mana semua penghuni neraka adalah Setan (*Demon*) dengan Iblis (*Devil*) sebagai petingginya. Jika Surga punya Tuhan sebagai penguasa teratasnya, Neraka mempunyai Lucifer sebagai rajanya. (William Kent. 1908) Menurut Alkitab, terdapat dua perbedaan tugas antara iblis / setan dalam Perjanjian Lama dan Perjanjian Baru. Dalam Perjanjian Lama, Iblis / Setan sebagai bentuk lain dari Malaikat yang mendapat tugas dari Allah untuk menggoda keyakinan para nabi; Sedangkan pada Perjanjian Baru, Iblis / Setan bertugas untuk menggoda Yesus / Isa, dan pada surat terakhir (Surat Wahyu kepada Yohanes), Iblis / Setan hadir sebagai tokoh utama pemusnahan umat manusia dan sebagai musuh utama malaikat.

Gambar III.13 Salah satu halaman dari Derelicta
Sumber : Pribadi



Gambar III.14 Salah satu halaman dari Derelicta
Sumber : Pribadi

III.2. Strategi Kreatif

Merancang sebuah media untuk melanjutkan informasi yang didapat dari sumber referensi yang ada, sehingga dapat dinikmati oleh khalayak ramai. Informasi yang didapat dari sumber referensi berbentuk data dan tulisan dengan visual yang minim, untuk menarik minat pembaca sekaligus mendukung proses penyatuan antara rupa 7 Iblis dengan 7 Dosa Besar yang diwakili, maka diambilah media yang berbentuk *artbook. Artbook* sendiri merupakan sebuah media berbentuk buku yang kerap digunakan sebagai bentuk dokumentasi dari karya-karya seni oleh sebuah artis maupun industri lainnya, seperti pada *game*, film, maupun acara musik. Untuk mendukung kesan dari Iblis yang mistik dan sebagai sebuah objek penelitian keilmuan, maka bentuk *artbook* yang digunakan akan merujuk pada kesan antik dan kuno, dalam pemilihan bahan dan bentuk pada *cover* buku serta isi buku,.

Konsep visual dan tata letak yang terkandung pada isi buku akan merujuk pada bentuk sebuah jurnal penelitian dari peneliti sekaligus seniman pada abad pertengahan, dengan penggambaran berbentuk sketsa pensil yang kasar dan mentah. Iblis yang digambarkan sebagai objek memiliki bentuk yang berbeda-beda dari semua data sumber referensi yang didapat, masing-masing sumber referensi mendeskripsikan bentuk Iblis menurut versinya masing-masing, maka diambilah sebuah benang merah yang rupa visual 7 Iblis dibuat mencirikan sifat dari 7 Dosa Besar yang mewakili Iblis tersebut. *Artbook* yang diberi judul Derelicta, sebuah kata dalam bahasa Latin yang bila diterjemahkan dalam bahasa Indonesia berarti, Yang Terbuang, akan dicetak dalam dua bentuk, yang dimana masing-masing bentuknya memiliki perbedaan dalam bentuk bahan yang digunakan. Buku itu nantinya akan dipasarkan melalui toko buku minor, *clothing store*, maupun ruang berkumpul komunitas yang menjadi target penjualan. Untuk tempat pemasaran berbentuk *clothing store* akan mengambil sasaran *clothing store* yang terinsipirasi dari tema abad pertengahan atau sejarah ilmu pengetahuan. Target penjualan sendiri adalah pribadi ataupun komunitas yang tertarik akan bidang maupun kisah Iblis terlepas dari ajaran kepercayaan Gereja Katolik, tidak menutup kemungkinan buku tersebut akan dibeli oleh khalayak umum.

III.3. Strategi Media

Setelah merancang strategi komunikasi dan strategi kreatif hal selanjutnya yang harus dilakukan adalah merancang strategi media, karena dalam menyampaikan suatu pesan kepada komunitas dibutuhkan sebuah media yang

tepat, pemilihan media ini bertujuan agar pesan yang disampaikan dapat mencapai sasaran atau khalayak

III.3.1. Jenis Media

Adapun jenis media yang akan dipilih, antara lain:

- Media Utama

  - *Artbook*

    Sebagai media utama yang akan digunakan untuk informasi mengenai 7 Iblis Dosa Besar. Dalam buku illustrasi dibahas 7 Iblis yang mewakili 7 Dosa Besar. Buku illustrasi akan dibagi menjadi dua jenis, yang masing-masingnya memiliki daya tarik dan harga yang berbeda.

- Media Pendukung

  - Display

    Penataan tata letak buku pada toko penjualan sehingga dapat lebih menarik minat pembeli.

  - Frame

    Frame berisikan sinopsis singkat menjelaskan isi buku untuk mengganti fungsi dari X-Banner atau media yang sejenis.

  - Pembatas Buku

Penanda halaman yang akan di baca dan telah di baca.

- Sticker dan poster

  Digunakan sebagai hadiah setiap pembelian media utama

- Media Promosi

  - Poster

    Media yang efektif karena dapat ditempel di tempat-tempat strategis.

III.4. Konsep Visual

Konsep visual yang digunakan dalam perancangan buku illustrasi mengenai 7 Iblis Dosa Besar adalah membuat buku yang berisikan keterangan mengenai 7 Iblis yang merepresentasikan 7 Dosa Besar Gereja Katolik dilengkapi dengan illustrasi yang mendukung keterangan.

III.4.1. Format desain

Buku yang dijual secara terbatas akan berukuran 22 cm x 22 cm pada bagian kofernya dan 20 cm x 20 cm untuk isi buku. Material yang dipilih akan menggunakan bahan kayu berjenis triplex berukuran 6 mm dan berukir menggunakan teknik *laser cutting* dan grafir untuk bagian *cover*, dan kertas kalkir serta Spacklestone berwarna Madero Beach White 104 gram pada bagian dalamnya. Pengemasan material untuk mendukung

kesan kuno dan antik yang ingin di tampilkan dalam buku *Derelicta* sendiri, serta untuk menunjang kesan eksklusifitas dan terbatasnya kuantitas yang akan menambah nilai lebih bagi pemilik buku versi terbatas

Untuk buku yang dijual secara massal akan berukuran a5 (14,7 cm x 21 cm). Dicetak menggunakan kertas HVS dan di jilit *soft cover*. Material dipilih adalah material yang praktis dan murah mengingat buku versi umum akan dicetak secara massal dalam kuantitas yang banyak, namun tidak mengurangi kualitas ilustrasi dan informasi yang akan disampaikan.

III.4.2. Ilustrasi

Ilustrasi menjadi salah satu unsur penting yang membentuk buku *Derelicta*. Ilustrasi mendukung pembaca mengetahui objek Iblis secara visual. Ilustrasi objek iblis sendiri merupakan gambaran ulang dari referensi yang telah dikumpulkan, dikarenakan objek iblis bersifat empiris yang berubah-ubah menurut pandangan penutur kisahnya.

Setiap objek iblis dalam *Derelicta* digambarkan memiliki simbol P yang menghiasi kening masing-masing iblis. Huruf P sendiri merupakan singkatan dari bahasa Latin *Peccatum* yang berarti dosa.

Objek 7 Iblis Dosa Besar diurutkan mulai dari yang dimunculkan pertama dalam buku:

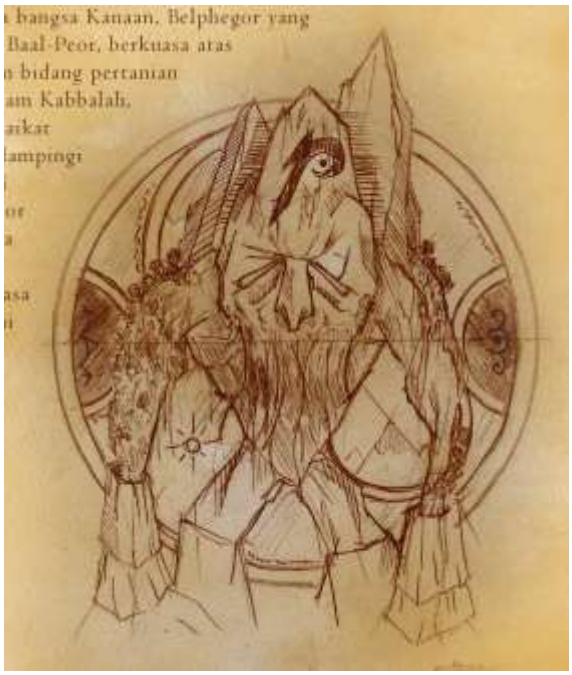
1. Belphegor

   Balphegor, iblis yang diasosiasikan dengan kemalasan divisualkan memiliki badan yang besar seperti gunung. Dengan tubuh yang terbentuk dari bebatuan kasar pegunungan dan ditumbuhi pepohonan dan tanaman menjalar yang berduri. Bentuk

badan Balphegor terkesan tidak berbahaya namun berukuran raksasa dan seganas nuansa pegunungan liar menandakan bahwa dosa kemalasan yang diwakilinya adalah dosa yang seringkali disepelekan sebagai dosa yang rendah, bahkan tak berarti apa-apa, namun menurut ajaran Gereja Katolik, kemalasan adalah sifat awal yang menumbuhkan sifat-sifat nista lainnya, kemalasan adalah dosa yang tidak dapat dipandang sebelah mata.



Gambar III.15 Balphegor dalam Derelicta
Sumber : Pribadi



Gambar III.16 Balphegor dalam Derelicta tampak depan
Sumber : Pribadi

Bentuk Balphegor sendiri merupakan visualisasi dari referensi kisah yang merunjuk sosok Balphegor. Dan dengan bantuan referensi visual tokoh *Earth Elemental* dan *Trent Ancients* dalam permainan *Warcraft series.*



Gambar III.17 Earth Elemental dalam Warcraft series
Sumber :
http://images.wikia.com/wowwiki/images/9/93/Earth_elemental.jpg (8 Agustus 2012)



Gambar III.18 Trent Ancients dalam Warcraft series
Sumber : http://images.wikia.com/wowwiki/images/3/31/Ancient.jpg (8 Agustus 2012)

2. Amon

Amon adalah iblis yang mewakili dosa kemarahan. Amon divisualisasikan memiliki bentuk seperti burung dengan kepala

menyerupai gagak, namun bagian punggungnya tidak ditumbuhi sayap, melainkan sepasang tanduk besar dan tajam, serta Amon hanya memiliki setengah badan mulai dari bagian pinggang keatas. Bentuk Amon sendiri melambangkan dosa kemarahan yang gemar merusak, kasar, dan pada akhirnya merugikan diri sendiri. Oleh karena itu, Amon di gambarkan hanya memiliki setengah badan dan atribut-atribut yang melambangkan keanggunan pada burung, digantikan dengan atribut yang lebih mengkesankan kesadisan, seperti cakar dan tanduk.



Gambar III.19 Amon dalam Derelicta
Sumber : pribadi



Gambar III.20 Amon yang membawa tombak dalam Derelicta
Sumber : pribadi

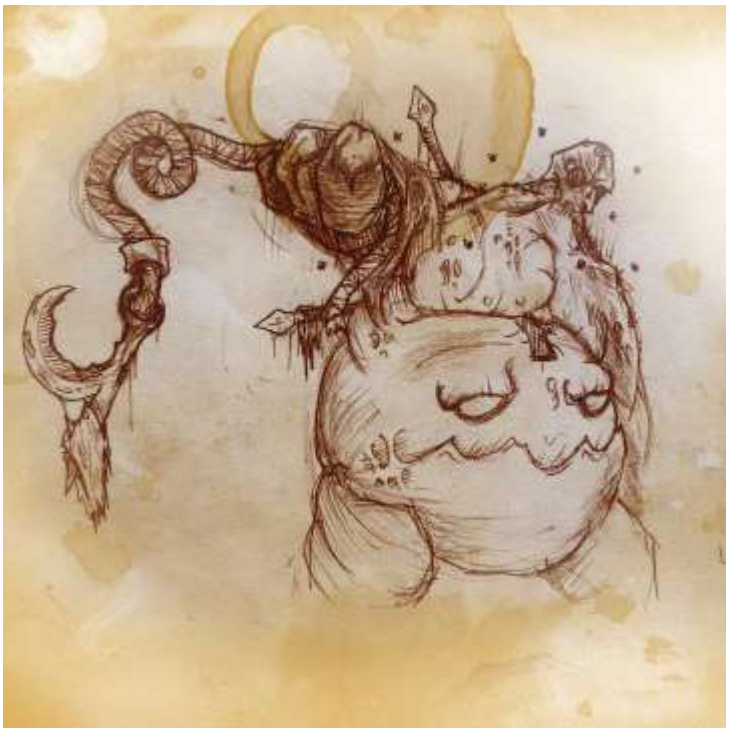
Bentuk Amon sendiri merupakan bagian dari visualisasi sosok Amon dalam kisahnya menurut *Lesser Key of Salomon*, namun diadaptasi ulang dan ditambahkan beberapa elemen terinspirasi dari tokoh Memphisto dalam game *Diablo III.*



Gambar III.21 Memphisto dalam game Diablo III
Sumber : http://3.bp.blogspot.com/-sFg5v1SLLU0/TrnsG7k8NWI/AAAAAAAAAnQ/NBJN81NkPFg/s1600/mephisto%2Bcopy.jpg (8 Agustus 2012)

3. Beelzebub

Beelzebub, iblis yang mewakili dosa kerakusan. Beelzebub divisualisasikan memiliki bentuk tubuh yang identik dengan kerakusan, seperti tubuh gemuk besar dengan daging membusuk yang disambung ulang. Beelzebub juga divisualisasikan memiliki muka pada bagian perutnya, mempermudah Beelzebub mengkonsumsi sekaligus langsung mencernanya, menjadikan Beelzebub sebagai iblis dengan isi perut yang menjijikan dan berbau tidak nyaman. Beelzebub juga memiliki aksesoris pada tubuhnya, seperti tengkorak manusia yang menjadi mahkota menggantikan lokasi kepala pada badannya, tiga tombak yang menjadi simbol peralatan makan, serta pengait untuk daging.



Gambar III.22 Beelzebub dalam Derelicta
Sumber : Pribadi



Gambar III.23 Beelzebub dalam salah satu halaman Derelicta
Sumber : Pribadi

Bentuk Beelzebub sendiri mengalami banyak perubahan dari referensi kisah yang menggambarkan Beelzebub sebagai sesosok menyerupai serangga dan dijuluki raja para lalat. Namun karena bentuk Beelzebub yang serupa dengan referensi kisah kurang mengambarkan kerakusan, maka objek Beelzebub mengalami perubahan mengambil inspirasi dari tokoh Abomination dalam

Warcraft series, dengan banyak lalat yang mengelilingi tubuhnya, masih wajarlah Beelzebub dijuluki "Raja Para Lalat".



Gambar III.24 Abomination dalam Warcraft series
Sumber :
https://forums.playfire.com/_proxy/?url=http%3A%2F%2Fimg249.imageshack.us%2Fimg249%2F7375%2Fwowabom.jpg&hmac=0922136ed31acba8fc4c9802f5fc05b6 (8 Agutus 2012)

4. Leviathan

Leviathan adalah iblis yang mewakili dosa kecemburuan. Leviathan adalah sesosok iblis yang mengambil referensi dari tokoh dewa bangsa Babilonia, dewa berbentuk mahluk yang menyerupai ular laut dan menguasai lautan. Leviathan tidak mengalami banyak perubahan berdasarkan referensi kisah, Leviathan tetap

divisualisasikan sebagai sesosok mahluk berbentuk ular dengan tubuh yang panjang dan tertutup oleh aliran air yang deras dan jiwa-jiwa pendosa yang terombang ambing.



Gambar III.25 Leviathan dalam Derelicta
Sumber : pribadi



Gambar III.26 Leviathan dalam salah satu halaman Derelicta
Sumber : pribadi

5. Asmodeus

Asmodeus adalah iblis yang mewakili dosa hawa nafsu. Asmodeus divisualisasikan sebagai iblis berwujub manusia dengan memiliki dua tanduk, tanduk kambing pada sisi kiri dan tanduk kerbau pada sisi kanan. Asmodeus juga divisualisasikan memiliki sepasang kaki ayam jantan yang melambangkan keperkasaan. Asmodeus memiliki wajah mesum dan binal, namun Asmodeus memiliki postur tubuh tegap dan gagah yang diidamkan oleh setiap pria dan dinikmati oleh setiap wanita. Otak Asmodeus yang menjijikan terpampang jelas dan tidak tertutupi oleh tengkorak, berbanding terbalik dengan kesempurnaan tubuhnya yang

menjanjikan, melambangkan seperti hawa nafsu yang terlihat menggoda dengan kenikmatan sementaranya.



Gambar III.27 Asmodeus dalam salah satu halaman Derelicta
Sumber : pribadi



Gambar III.28 Asmodeus dalam Derelicta
Sumber : pribadi

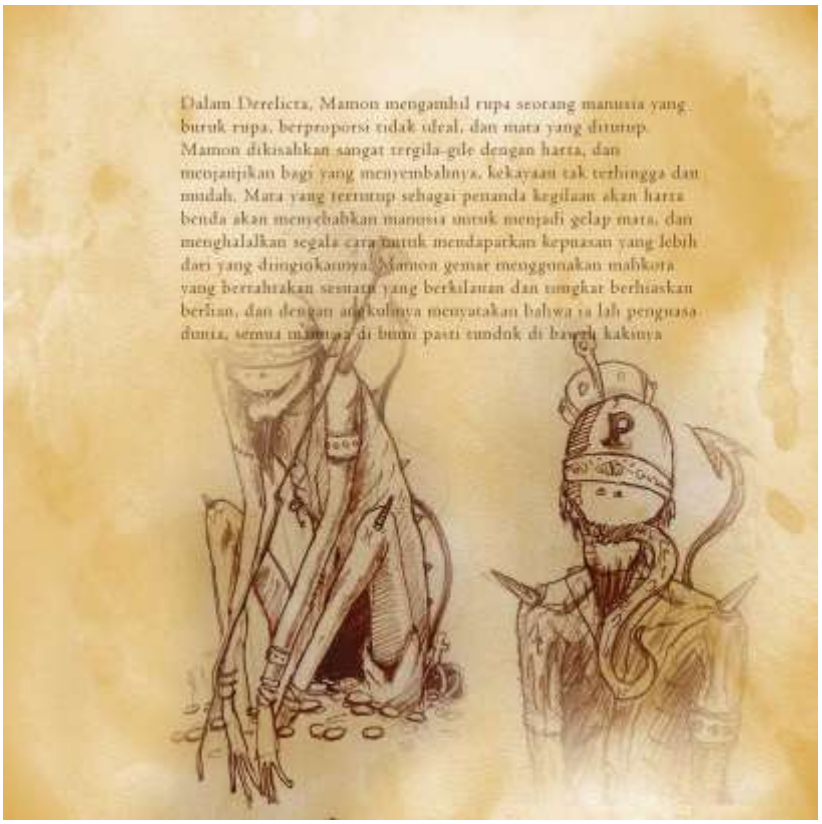
Visual pada Asmodeus mengalami beberapa perubahan signifikan. Menurut kisah dalam *Lesser Key of Salomon,* Asmodeus dirupakan memiliki tiga kepala, sebuah kepala manusia berwujub raksasa, kepala kambing, dan kepala kerbau. Untuk mempermudah mengenali objek, maka tiga kepala Asmodeus dalam *Lesser Key of Salomon* disimpelisasi menjadi satu kepala dengan dua tanduk yang mewakili kepala kerbau dan kambing.

6. Mamon

Mamon adalah iblis yang mewakili dosa keserakahan. Mamon divisualisasikan sebagai iblis bersosok menyerupai manusia dengan lidah panjang, yang melambangkan kata yang gemar berdusta dan mehalalkan segala cara demi mendapatkan harta. Mata Mamon ditutup oleh secarik kain yang berhiaskan emas dan permata, yang melambangkan kilauan harta yang membutakan akal pikiran yang sehat.



Gambar III.29 Mamon dalam Derelicta
Sumber : pribadi



Gambar III.30 Mamon dalam salah satu halaman Derelicta
Sumber : pribadi

Sulit mendapat referensi sosok dari kisah-kisah maupun karya-karya seni mengenai Mamon. Nama Mamon kerap disebutkan dalam beberapa literatur sebagai simbol dari kekayaan. John Milton sebagai penulis dan Gustave Dore sebagai pelukis dalam buku yang berjudul *Paradise Lost* menggambarkan Mamon sebagai malaikat yang terbuang. Oleh karena itu, tokoh Mamon digambarkan ulang sehingga sesuai dengan citra dosa yang Mamon wakilkan.

7. Lucifer

Lucifer adalah iblis yang mewakili dosa kesombongan. Lucifer divisualisasikan sebagai mahluk bentuk menyerupai manusia yang setengah berevolusi menjadi naga. Lucifer digambarkan tersalib pada dinding es yang dingin atas hukuman atas dosanya yang ingin melampaui Allah Bapa. Rupa Lucifer yang aneh merupakan hasil perubahan yang belom sempurna, dari wujub manusia menjadi wujub sesosok naga besar. Lucifer divisualisasikan tak mempunyai mata, melambangkan bahwa kesombongan menolak untuk melihat ke bawah maupun keatas, dan rasa berbangga yang berlebihan atas dirinya maupun karya yang dihasilkannya sendiri.



Gambar III.31 Lucifer dalam Derelicta
Sumber : pribadi



Gambar III.32 Lucifer dalam salah satu halaman Derelicta
Sumber : pribadi

Lucifer adalah sesosok iblis yang sangat populer, bahkan terlalu populer sehingga referensi visual untuk Lucifer sangatlah banyak. Visual Lucifer dalam *Derelicta* merupakan sosok Lucifer yang digambarkan ulang berbekal referensi kisah perpaduan dari kisah mengenai Lucifer sebagai seorang malaikat yang jatuh ke dalam dosa, dan kisah mengenai sesosok mahluk menyerupai naga besar yang dipenjara oleh Allah Bapa dan akan dilepas pada hari menjelang Penghakiman Terakhir yang lalu kemudian dikalahkan untuk selama-lamanya.

III.4.3. Tata Letak / Layout

Tata letak / *layout* menunjukan kesan dinamis dengan penempatan gambar dan tulisan tidak beraturan dan terkesan acak. Gaya tata letak mengambil referensi dari buku cetak pada abad pertengahan yang menggunakan illustrasi sebagai objek pendukung dan *artbook* game Diablo III – Book of Cain.



Gambar III.33 Catatan Leonardo Da Vinci
Sumber : http://static.guim.co.uk/sys-images/Arts/Arts_/Pictures/2006/08/30/c2006HerMajestyQE2372.jpg (8 Agustus 2012)



Gambar III.34 Artbook Diablo III
Sumber : Pribadi

III.4.4. Tipografi

Tipografi merupakan hal yang sangat penting dalam penyampaian informasi, baik sebagai pelengkap suatu komunikasi visual, maupun sebagai unsur utama. Huruf mempunyai peranan sangat penting dalam keberhasilan suatu bentuk seni komunikasi grafis.

a. *Logotype*

Logotype akan digunakan pada *cover* buku. Logotype akan berbentuk Ambigram tipe *Ironstone*. Bentuk huruf pada logotype akan merajuk pada gaya huruf *Old English* yang memiliki kesan tegas dengan ujung yang meruncing. Logotype ini memberikan kesan mistis dan antik berkat dukungan dari bentuk huruf *Old English*, serta kesan misterius dan sangar yang didapat dari ujung huruf yang meruncing, yang seakan memberikan peringatan kepada pembaca, bahwa isi yang terdapat dalam buku ini adalah serius dan tak jarang orang mempunyai keberanian untuk membicarakannya.



Gambar III.35 Logotype
Sumber : Dokumen Pribadi

b. *Tipografi*

Tipografi pada headline akan menggunakan font berjenis serif, yaitu Imprint MT Shadow. Karena jenis huruf ini memiliki karakter tegas dan mencirikan Eropa pada jaman pertengahan.

The quick brown foxs jumps over the lazy dog

1234567890

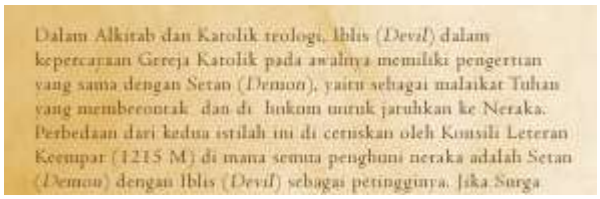


Gambar III.36 Aplikasi tipografi pada media
Sumber : Dokumen Pribadi

Dan menggunakan pula font Centaur untuk bagian sub-headline dan body text. Centaur dipilih karena berkesan antik dan memiliki bentuk keterbacaan yang jelas.

The quick brown foxs jumps over the lazy dog

1234567890

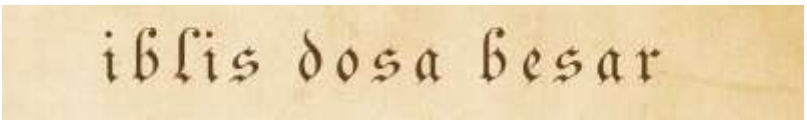


Gambar III.37 Aplikasi tipografi pada media
Sumber : Dokumen Pribadi

Dan menggunakan juga jenis font Parchment yang hanya digunakan huruf kecilnya saja untuk nama-nama tokoh iblis dan dosa yang masing-masing tokoh wakilkan. Font Parchment diambil karena bentuk ujungnya yang runcing dan bentuk badan yang melingkar, mesifatkan sifat sadis yang misterius.

The quick brown foxs jumps over the lazy dog

1234567890

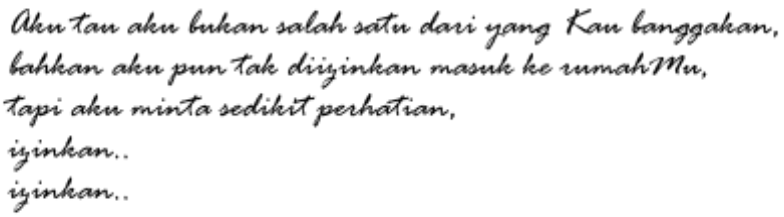


Gambar III.38 Aplikasi tipografi pada media
Sumber : Dokumen Pribadi

Menggunakan jenis font script yang bernama Rage Italic untuk memberikan kesan catatan tangan pada buku.

The quick brown foxs jumps over the lazy dog

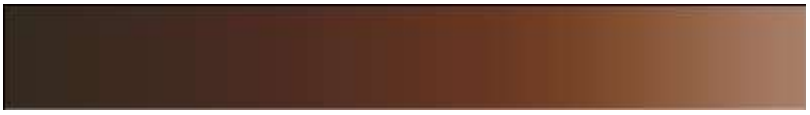
1234567890



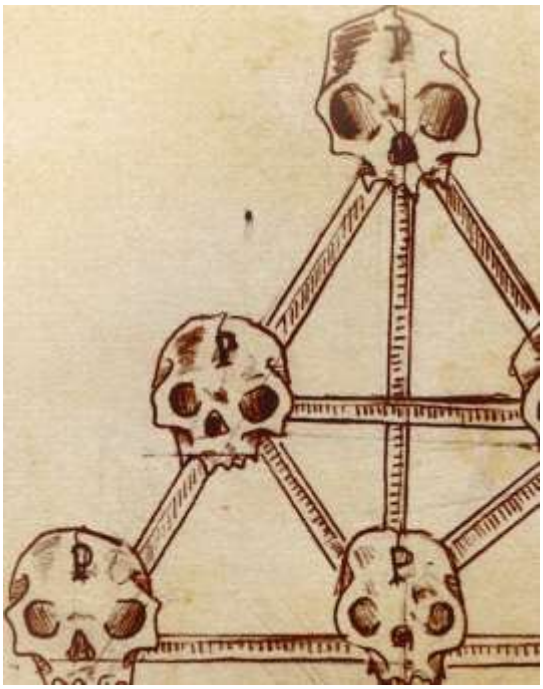
Gambar III.39 Aplikasi tipografi pada media
Sumber : Dokumen Pribadi

III.4.5. Warna

Warna yang digunakan bersifat dua, dengan tekstur kertas tua untuk background bukunya.



Warna untuk illustrasi yang didapat dari hasil editing software Adobe Photoshop cs3. Warna gradasi bernuansakan coklat kemerah merahan untuk menunjukan kesan kuno dan usang dan menonjolkan kesan antik dari buku.



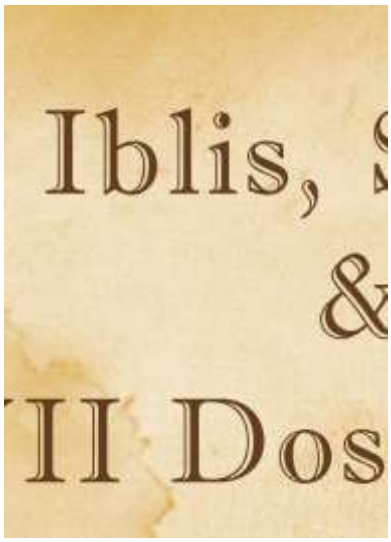
Gambar III.40 Aplikasi warna pada media
Sumber : Dokumen Pribadi

Warna untuk tulisan.

C 42	R 99
M 68	G 63
Y 89	B 33
K 46	

Pantone 633e20

Warna ini diambil untuk mendukung warna pada illustrasi, serta juga untuk menonjolkan kesan antik.



Gambar III.41 Aplikasi warna pada media
Sumber : Dokumen Pribadi

III.4.6. Tekstur

Tekstur pada background didapat menggunakan brush photoshop cs3 bernama :

- dm_paper_brushes_cs2
- Coffe_stain_by_whatsername777
- Chain-burnt paper

yang menggunakan warna pada kertas putih

C 16	R 214
M 36	G 162
Y 91	B 59
K 1	
Pantone d6a23b	

Warna ini diambil untuk menampilkan kesan usang, tanpa harus merusak tekstur asli kertas.



Gambar III.42 Tekstur pada buku
Sumber : Pribadi



Gambar III.43 Aplikasi tekstur pada media
Sumber : Pribadi