
PROFILE & PROPOSAL

201810



Surianto Rustan

PEMBUKAAN

Perkembangan industri kreatif di Indonesia yang mulai digaungkan oleh Pemerintah sejak tahun 2006, kini makin menampakkan hasilnya. Masyarakat makin disadarkan tentang peran penting dunia kreatif terhadap pembangunan. yang sebelumnya dipandang sebelah mata. Namun apabila tidak diimbangi dengan supply materi pendidikan yang memadai, akan berjalan timpang dan terhambat.

Surianto Rustan adalah salah satu penyedia materi-materi kreatif yang ditekuninya sejak tahun 2008, khususnya di bidang desain grafis/ DKV, dalam bentuk buku dan event/ acara. Hingga saat ini mungkin yang paling produktif dan konsisten dalam bidangnya. Melalui profile dan proposal ini, ingin memperkenalkan produk-produk kami, dan menawarkan kerjasama dengan berbagai pihak untuk turut andil dalam kemajuan Industri Kreatif di Indonesia.

DAFTAR ISI

Kata Sambutan	1
Profile	2
Pendahuluan	3
Tujuan	3
Sasaran	3
Produk	4
Buku	4
Event. Non-Periodic	11
Event. Periodic	17
Proposal	19
Benefit	20
Platform	20
Bentuk Sponsor	20
Penutup	26

PROFILE



LATAR BELAKANG

Di Indonesia, ada 15 sub sektor dari industri kreatif yang ditetapkan oleh Badan Ekonomi Kreatif, antara lain: fashion, kriya, musik, desain, layanan komputer, dan lain-lain. Sejalan dengan **trend industri kreatif** saat ini, memicu beberapa kejadian beruntun di masyarakat:

1. Trend industri kreatif **mengangkat pamor bidang Desain...**
2. Hal itu **mendorong peningkatan jumlah pekerja desain** di seluruh Indonesia dengan sangat signifikan (baik otodidak, maupun belajar formal)...
3. Sehingga **menarik minat calon mahasiswa** untuk berkuliah desain (jumlah mahasiswa desain 2000-2010 meningkat sebesar 1700%)*

Ironisnya, semaraknya trend di atas sangat tidak berimbang dengan jumlah dan kualitas materi edukasi desain yang diperlukan oleh masyarakat, hal ini amat dikeluhkan para desainer, juga para mahasiswa desain. Buku-buku ilmu desain yang beredar di Indonesia hampir semuanya terbitan luar negeri yang harganya mahal, lagi pula menggunakan bahasa Inggris. Acara-acara edukatif, seperti seminar atau workshop desain sangat jarang sekali diadakan.

**TREND INDUSTRI
KREATIF MENG-
ANGKAT PAMOR
BIDANG DESAIN,
HAL ITU MEN-
DORONG PENING-
KATAN JUMLAH
PEKERJA DI BI-
DANG INI**

TUJUAN

Melihat kelangkaan materi edukasi desain di Indonesia yang begitu besar, Surianto Rustan, S.Sn., M.Ds., seorang desainer yang juga dosen, penulis, dan pembicara, pada tahun 2007 mulai menulis buku-buku desain berbahasa Indonesia untuk para pelajar dan pekerja desain, antara lain bertema Layout, Logo, Tipografi, dan Bisnis desain. Selain itu juga mengadakan acara-acara seminar dan workshop desain, yaitu **DSGNCOOKING**, serta mendirikan komunitas desain bernama **DISEN**.

Hingga kini bisa dikatakan belum ada pihak lain yang fokus, aktif, dan produktif dalam memproduksi materi-materi pendidikan desain seperti yang kami lakukan. Semua itu bertujuan untuk memajukan dunia desain dan kreativitas di Indonesia, serta mensejahterakan para pekerja yang berkecimpung di dalamnya.

SASARAN

1. **MAHASISWA DAN PELAJAR** Jumlah mahasiswa dan pelajar terus bertambah di seluruh Indonesia, termasuk akademisi: para guru dan dosennya, baik di Sekolah, Sekolah Kejuruan, Sekolah Tinggi, hingga Universitas.
2. **PEKERJA DESAIN** Jumlah pekerja desain baik yang melalui pendidikan formal maupun yang otodidak, freelancer maupun staff di perusahaan, serta komunitas-komunitas desain populasinya semakin banyak.
3. **UMUM** Para desainer amatir, pecinta desain, businessmen, ibu rumah tangga, orang tua murid/mahasiswa, serta para pekerja dari bidang lain: fotografer, marketing, brand manager, programmer, penerbit, dan lain-lain.

*Relasi antara Perguruan Tinggi Desain Komunikasi Visual (DKV) di Indonesia dengan Industri DKV, Hastjarjo Boedi Wibowo, KMDGI 2011, Bandung 25 Mei 2011

PRODUK BUKU

Produksi buku-buku desain ini dilatar-belakangi oleh kondisi yang menyedihkan karena sangat sedikitnya jumlah buku desain di pasaran (khususnya grafis) berbahasa Indonesia, yang berupa teori dan praktek (bukan software). Hal ini sangat merugikan para pelajar dan pekerja desain di Indonesia, karena menjadi Design Illiterate (buta desain).

Oleh karena itulah, mulai tahun 2008 kami meluncurkan buku yang pertama berjudul Layout, Dasar & Penerapannya, dan disusul oleh buku-buku lainnya.

ACHIEVEMENT

BUKU WAJIB PERKULIAHAN

Sudah banyak digunakan sebagai buku wajib perkuliahan di berbagai Universitas: Universitas Tarumanagara, Universitas Peita Harapan, Universitas Multimedia Nusantara, Universitas Trisakti, Universitas Bina Nusantara, dll.

NATIONAL BEST SELLER

Walaupun kategori buku Non-Fiksi, namun kedua buku kami:

- LAYOUT dasar & penerapannya
- Mendesain LOGO

pada edisi perdananya mendapat predikat National Best Seller oleh penerbit PT Gramedia Pustaka Utama, dengan prestasi: habis terjual sebanyak 5000 exp. dalam waktu 3-5 bulan.

CETAK ULANG

Buku-buku kami telah berkali-kali cetak ulang. Hingga kini yang terbanyak adalah 5 kali cetak ulang dikarenakan Demand yang terus meningkat.

OPPORTUNITIES

SUPPLY & DEMAND

Di pasaran, **Supply buku-buku teori dan penerapan desain grafis sangat rendah**, karena hingga hari ini yang beredar jumlahnya tidak lebih dari 20 judul. Yang banyak adalah buku-buku dengan dalih desain padahal sebetulnya teknis penggunaan software desain seperti CorelDraw, Photoshop & lain-lain. Hal ini menyebabkan **Demand terhadap buku-buku desain grafis berbahasa Indonesia sangat tinggi**, karena berbanding terbalik dengan jumlah populasi desainer dan pelajar desain yang terus meningkat, serta trend industri kreatif yang terus booming.

COMPETITOR

Buku teori dan penerapan desain grafis lebih banyak yang **berbahasa asing**. Buku-buku seperti ini **harganya mahal** rata-rata di atas Rp.200.000, sehingga **tidak terjangkau** oleh mahasiswa dan kalangan luas. Buku-buku itu umumnya **berbahasa Inggris**, sehingga **sulit dimengerti** oleh sebagian besar masyarakat Indonesia.



DEMAND BUKU-
BUKU DESAIN
BERBAHASA
INDONESIA SA-
NGAT TINGGI, KA-
RENA JUMLAHNYA
BERBANDING
TERBALIK DENGAN
POPULASI DESAIN-
ER & PELAJAR DE-
SAIN YANG TERUS
MENINGKAT

SUSTAINABLE PRODUCT

Sebuah buku tidak akan pernah mati, karena begitu sudah terbit dan disukai, pasti akan dicetak ulang dalam edisi baru dengan materi yang tetap aktual.

Mahasiswa sebagai salah satu target buku ini akan selalu ada dan semakin banyak jumlahnya. Penerimaan mahasiswa baru terus ada setiap tahun, dan sekolah dengan jurusan DKV semakin banyak di seluruh Indonesia.

Desain grafis itu area yang sangat luas dan Surianto Rustan adalah penulis yang produktif. Kedua faktor ini menjadi keuntungan untuk terus menelurkan karya-karya buku baru yang berkelanjutan.

KARAKTERISTIK BUKU

TIDAK PERNAH OUT-OF-DATE

Buku-buku kami bukan buku aplikasi software desain, melainkan buku teori dan penerapan desain grafis yang **membahas esensi/konsep-konsep dasar** yang menjadi hakekat desain dan berlaku sampai kapanpun. Bukan teknik pengaplikasian/penggunaan tools, jadi **tidak tergantung pada software** dan versi-versinya yang selalu berubah.

CARA PENYAMPAIAN

Bahasa awam & to-the-point

Tiap halaman disajikan dengan mindset tidak eksklusif hanya untuk desainer/akademisi, sehingga masyarakat umum-pun bisa mempelajarinya dengan mudah.

Full color & picture

Para penyuka desain umumnya adalah orang-orang visual, bukan orang-orang teks, karena itu buku-buku kami tiap halamannya berwarna dan penuh gambar.

Desain menarik & navigasi jelas

Semuanya dirancang untuk mendukung kemudahan belajar dan kelancaran menyerap informasi.

Sequence terstruktur rapi

Buku di susun dengan struktur yang rapi dan secara step-by-step, diawali dengan teori hingga aplikasi. Disisipkan kasus problem-solusi, sehingga menambah pengertian pembaca.

Antar buku saling terintegrasi

Semua buku saling berhubungan dan saling melengkapi, mendorong pembaca untuk mengoleksi semua judul.

“After Sales Services”

Para pembaca didorong untuk menjalin relasi dengan penulis dan dipersilahkan untuk konsultasi gratis secara online.

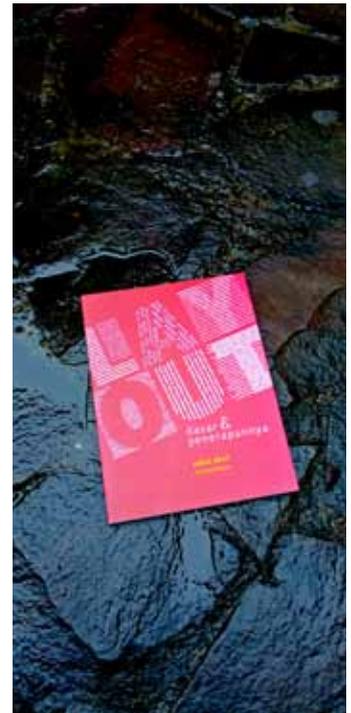
BUKU LAYOUT DASAR & PENERAPANNYA

SPEKIFIKASI

Ukuran: 23.5 x 17.5 cm
Total jumlah halaman: 158
Warna: full color
Cetakan 1: Agustus 2008
Cetakan 2: Juli 2009
Cetakan 3: Februari 2010
Cetakan 4: Juni 2014
Cetakan 5: Mei 2017

ULASAN SINGKAT

Buku LAYOUT dasar & penerapannya adalah buku pertama yang diterbitkan. Berisi dasar-dasar melayout menggunakan 3 macam elemen: teks, gambar, dan invisible element. Juga dijelaskan prinsip-prinsip dasar desain dan penerapannya pada berbagai media, dari kartu nama, brosur, poster, buku, majalah, hingga ke media online.



DAFTAR ISI

Sejarah Layout, Membuat Layout, Tipografi dalam Layout, Elemen Layout, Prinsip Layout, Penerapan Layout.

“.. buku lokal pertama yang saya baca yang mengupas lebih dalam mengenai dasar-dasar grafis, khususnya layout. Sangat saya rekomendasikan untuk pemula dan siapapun yang berkecimpung di dunia kreatif”

Omahide
Pekerja kreatif

“.. buku desain grafis yang menelaah perkara tata letak dengan bahasan yang komprehensif dan komunikatif, layak dijadikan pedoman dasar bagi siapapun yang ingin mengenal dan memperkaya pengetahuan layout”

Jati Sukmana
Web Designer



BUKU MENDESAIN LOGO



SPEKIFIKASI

Ukuran: 23.5 x 17.5 cm
Total jumlah halaman: 168
Warna: full color
Cetakan 1: Agustus 2009
Cetakan 2: November 2009
Cetakan 3: November 2011
Cetakan 4: Oktober 2013
Cetakan 5: Mei 2017

ULASAN SINGKAT

Ini adalah buku kedua yang diterbitkan, memperkenalkan logo sebagai sebuah perangkat Brand Identity yang sangat penting. Pertama-tama diuraikan anatomi dan jenis logo, lalu tahapan membuat logo dan kriterianya, hingga membahas isu-isu seperti fengshui, plagiarisme, dan lainnya. Cocok dibaca oleh desainer, marketer, dan para pemilik perusahaan.

DAFTAR ISI

Sejarah Logo, Apa Itu Logo, Anatomi dan Jenis Logo, Membuat Logo, Sistem Identitas, Isu Seputar Logo, Eksplorasi Logo.

“.. disajikan dalam format yang menarik dan mudah dimengerti oleh para praktisi dan pemerhati desain. Seperti biasa, halaman demi halaman disajikan dengan tak terduga, dan sangat grafis”

Christofer Santosa
Creative Director, Penulis

“.. dalam bahasa yang bersahaja dengan muatan yang logis, subtil, dan kupasan yang menggoda perbincangan.. Buku yang patut menyokong pemahaman bagi publik dalam negeri yang belum sadar logo”

Drs. Winoto Usman
Perancang grafis & Pengajar



BUKU HURUFONTIPOGRAFI

SPEKIFIKASI

Ukuran: 23.5 x 17.5 cm
Total jumlah halaman: 176
Warna: full color
Cetakan 1: Januari 2011
Cetakan 2: Juni 2014
Cetakan 3: Maret 2017

ULASAN SINGKAT

Tipografi adalah studi tentang huruf dan tulisan, sesuai dengan karakteristik dunia tipografi, buku ketiga yang diterbitkan ini cukup sarat dengan teori dan teknis, namun begitu tetap mudah dicerna bahkan oleh pembaca awam sekalipun, dikarenakan banyaknya contoh-contoh dan studi kasus yang menambah pemahaman.



DAFTAR ISI

Sejarah Tipografi, Istilah dalam Tipografi, Anatomi & Pengukuran, Klasifikasi Huruf, Type Family, Faktor Optis, Memilih Huruf, Eksplorasi Tipografi.

“.. padat informasi, sekaligus tun-tunan yang bijaksana bagi mereka yang berminat akan aksara, dari se-orang yang memiliki kombinasi ideal (praktisi-akademisi) selalu komit pada karya dan waktu”

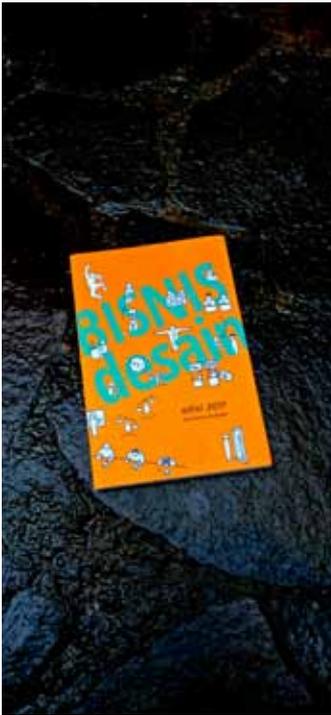
Julianto
Pengajar DKV

“.. seperti ciri khasnya, buku ini men-yajikan pembahasan yang lengkap dan mudah diserap, sehingga mem-bantu kita para desainer, mahasiswa, dosen atau siapapun yang tak ingin menyepelekan memilih huruf”

Caroline F. Sunarko
Creative Entrepreneur



BUKU BISNIS DESAIN



SPEKIFIKASI

Ukuran: 20.5 x 13.5 cm
Total jumlah halaman: 216
Warna: full color
Cetakan 1: Mei 2015
Cetakan 2: Maret 2017

ULASAN SINGKAT

Buku Bisnis Desain mengupas sisi bisnis khususnya grafis dari berbagai dimensi: industrinya, lapangan pekerjaan, hingga para pekerjanya yang menjadi fokus utama. Kaya dengan materi hard skill dan soft skill, dari menghitung harga proyek, hingga mindset desainer VS klien. Komentar para pakar disisipkan di sana-sini untuk memperkaya wawasan pembaca.

DAFTAR ISI

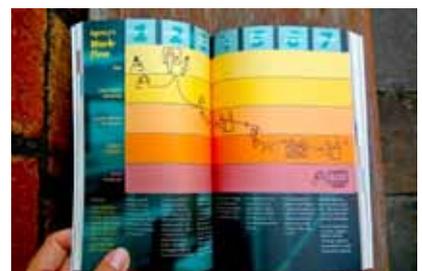
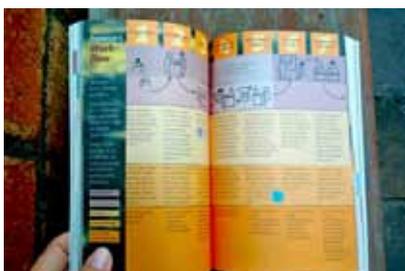
Desain Grafis, Persiapan Bisnis, Permanent, Freelance, Harg, Waktu, Isu Bisnis, Lampiran.

“.. buku ini benar-benar memberi jawaban dari hampir setiap pertanyaan saya mengenai jasa desain. Juga menggerakkan saya untuk mengkhataamkan buku-buku ciptaan Suriyanto Rustan yang lain”

Anggiet
Pekerja desain

“.. recommended banget!.. Seluk beluk cara membangun bisnis desain + beberapa pencerahan dan pengalaman dari orang yang sudah pro di bidang bisnis desain ini sangat membantu dalam memahami buku ini”

Zainudin Talani
Pekerja kreatif



BUKU WARNA, TEORI & APLIKASINYA (segera terbit)

SPEKIFIKASI

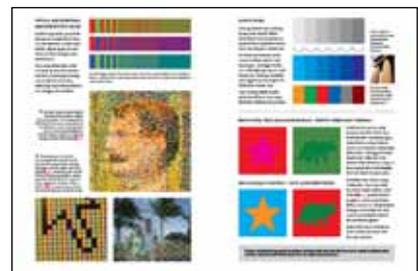
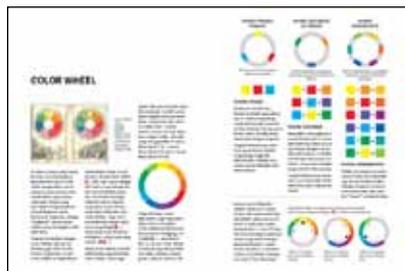
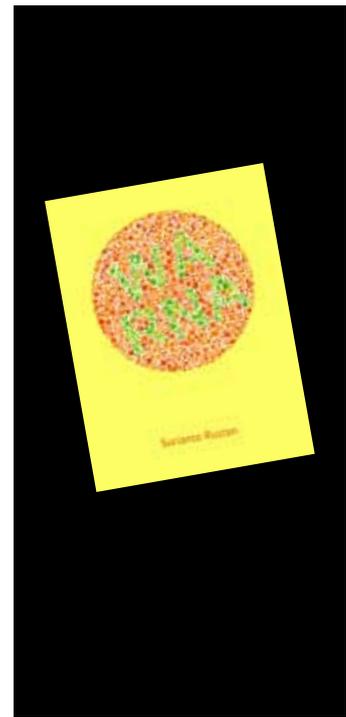
Ukuran: 23.5 x 17.5 cm
 Total halaman: +/- 230
 Warna: full color
 Cetakan 1: direncanakan
 November/Desember 2018

ULASAN SINGKAT

Buku ke enam yang sebentar lagi akan diluncurkan ini sarat dengan teori dari segi fisik, fisiologis & psikologis, simbolis, hingga praktek warna dalam desain, web, cetak, dan lainnya. Tentu amat dibutuhkan oleh siapapun yang sedang belajar ataupun bekerja dengan warna: mahasiswa dan akademisi, desainer grafis, brand manager, pebisnis dan masyarakat umum.

DAFTAR ISI

Sejarah Warna, Apa itu Warna, Psikologi Warna, Simbolisme Warna, Ilusi Warna, Warna dan Prinsip Desain, Memilih Warna dan Kombinasinya, Memilih Warna Brand, Konsistensi Warna Cetak, Warna di Berbagai Bidang.



EVENT. NON-PERIODIC



Selain buku-buku desain, kami juga menyelenggarakan acara-acara bertema desain dan industri kreatif. Ada dua macam acara, yaitu non-periodic, dan periodic/berkala. Keduanya berbeda format, skala, dan sarasannya.

Acara non-periodic: DSGNCOOKING adalah Seminar/Workshop berbayar, mengangkat tema Desain dan Industri Kreatif. Tujuannya untuk memberi edukasi kepada masyarakat, khususnya para pelajar & pekerja desain, mengenai dasar-dasar dan praktek, serta trend terkini dunia desain dan industri kreatif.

DSGNCOOKING pertama kali diadakan tahun 2013. Hingga kini telah diadakan 3 kali dan selalu SOLD OUT sebelum periode pendaftaran berakhir. Jumlah peserta tiap acara rata-rata: 200-300 orang.

DSGNCOOKING
MENGISI KELANG-
KAAN MATERI
EDUKASI DESAIN,
DALAM BENTUK
ACARA SEMINAR
DAN WORKSHOP
YANG APLIKATIF

DSGNCOOKING 1: LAYOUT

Tanggal: 18 Mei 2013.

Jam: 08.30-14.00.

Venue: Central Park Tower
(APL) Lt.10, Jakarta.

Jumlah peserta: 200 orang.

- Diperuntukkan bagi Desainer, Mahasiswa dan Pelajar
- Mengetahui jenis-jenis layout & menggunakannya sesuai konsep
- Mencari ide & menggunakan tahapan desain yang benar
- Mengolah elemen teks, foto, gambar, warna, menjadi sebuah karya desain yang HOT & menjual



Pembicara:



Seminar:
Surianto Rustan
Author, Spreaker,
Lecturer, Designer



Bedah karya:
Naldo Yanuar Heryanto
Graphic & Multimedia
Expert, Speaker, Lecturer



Didukung oleh:



**DSGNCOOKING
MENAWARKAN
MATERI ACARA
YANG AKTUAL,
SESUAI YANG
DIBUTUHKAN
OLEH PARA PELAJAR
DAN PEKERJA
DESAIN SAAT INI**



**DSGNCOOKING 2:
BRAND IDENTITY**

Tanggal: 7 Desember 2013.
Jam: 08.00-16.00.
Venue: Smartfren Sabang,
auditorium lt.3. Jl. H. Agus Salim
no.45, Menteng, Jakarta Pusat.
Jumlah peserta: 300 orang.
Pembicara:
Sesi 1: Alfiansyah Zulkarnain
(Lecturer & Graphic Designer)
Sesi 2: Suriyanto Rustan

Pembicara:

Sesi 1: BASIC class

- Apa itu logo? Apa saja jenis dan kriterianya?
- Atep-by-step mendesain logo dari konsep hingga eksekusi
- Harga, hak cipta, fengshui, dan isu seputar logo

Sesi 2: ADVANCED class

- Mengapa perlu logo dan branding?
- Corporate, product, destination, dan personal branding
- Mendesain skenario dan perangkat branding



Sesi 1:
Alfiansyah Zulkarnain
Lecturer & Graphic Designer



Sesi 2:
Suriyanto Rustan
Author, Spreaker,
Lecturer, Designer



Didukung oleh:

smartfren



kreavi
Indonesian Creative Network and Marketplace

DENGAN MEN-
GANDENG PARA
AHLI DAN PRAKTI-
SI DI BIDANGNYA,
DSGNCOOKING
TIDAK SEKEDAR
TEORITIS, TETAPI
PRAKTIS DAN
APPLICABLE

dsgn cooking SERIES #3

Powered by **ISEN**

SECRET RECIPE OF UI/UX
22 APRIL '17
08.00-16.00

AXA Tower Lt.7
Function Hall
Kuningan City Jaksel

Tersedia 2 Kelas :

BASIC CLASS 08.00 - 12.00	ADVANCED CLASS 12.00 - 16.00
-------------------------------------	--

Pembicara :
Nick Yudha, Bernaz Ermanda

Moderator :
Suriyanto Rustan

Contact Person :
Yamsi 0812-9671-6377
Sisil 0897-8820-983

www.dsgncooking.com | tanya@dsgncooking.com | f dsgncooking | @dsgncooking

**DSGNCOOKING 2: UI/UX
(User Interface/User Experience)**

Tanggal: 22 April 2017.
Jam: 08.00-16.00.
Venue: AXA Tower Lt.7, Function Hall,
Kuningan City, Jakarta Selatan.
Jumlah peserta: 300 orang.

Sesi 1: BASIC class

- Apa itu UI/UX, jenis dan kriterianya
- Hubungan UI/UX dengan desain grafis/DKV
- Proses & posisi yang dibutuhkan dalam proyek UI/UX
- Bagaimana segi marketing dan bisnis mempengaruhi desain UI/UX

Sesi 2: ADVANCED class

- Studi kasus & permasalahan
- Mindset Desainer VS User VS Programmer
- Mempersiapkan bisnis UI/UX
- Prospek industri UI/UX kedepannya

Pembicara:



Sesi 1:
Bernaz Sondi Ermanda
Brand, Design & IT Expert



Sesi 2:
Nick Yudha
UI/UX & Business Developer



Moderator:
Suriyanto Rustan
Author, Spreaker,
Lecturer, Designer



Didukung oleh:

tokopedia



RETRO





EVENT. PERIODIC

Untuk melayani kebutuhan para pelajar dan pekerja desain akan pengetahuan dan wawasan di dunia kreatif secara berkelanjutan, kami membangun sebuah komunitas belajar bersama yang diberi nama DISEN.

APA ITU DISEN?

DISEN adalah sebuah komunitas desain non-profit yang mengadakan acara bulanan di sela-sela acara DSGNCOOKING yang non-periodic. Acara yang diadakan ialah berupa sharing ilmu, sharing karya, dan workshop desain, dengan sesekali mengundang para nara sumber yang ahli di bidangnya.

Acara Disen pertama kali diadakan bulan Oktober 2015, pada tiap pertemuan rata-rata dihadiri oleh 20-30 peserta. Sistem keanggotaan terbuka.

TUJUAN DISEN

Tujuan DISEN adalah: untuk belajar bersama dan meningkatkan kualitas diri para anggotanya. Value yang akan didapat oleh anggota antara lain: wawasan, ketrampilan, pengalaman, teamwork, portfolio, networking, serta rasa percaya diri. Yang dipelajari dalam DISEN tidak cuma Hard-Skill, melainkan juga Soft-Skill, bukan cuma ketrampilan mendesain, tapi juga attitude.

Beberapa tema yang pernah diadakan: tipografi, lettering, ilustrasi, mural & graffiti, icon & vector design, advertising, UI/UX, social media, digital marketing, bisnis & industri desain, dan lain-lain.

INFO DISEN - web: www.disen.com - Fb: facebook.com/disenjkt
- eMail: info@disenjkt.com - Instagram/Twitter: [@disenjkt](https://twitter.com/disenjkt)

FENOMENA DISRUPTION YANG MENYERANG DUNIA BISNIS GLOBAL ABAD INI HANYA DAPAT DIHADAPI DENGAN KREATIFITAS, INOVASI DAN KOLABORASI”

Beberapa nara sumber ahli yang pernah sharing di acara Disen:



Disen #06: Tipografi
Andi AW. Masry
Typographer, Graphic Designer
Founder of Campotype



Disen #08: Advertising
Caroline F. Sunarko
Founder of cfsorganizer, Art-Design-Culture Enthusiast



Disen #11: Illustration
EMTE (Muhammad Taufiq) Illustrator, Artist,
Book & Cover Designer



Disen #17: UI/UX
Tri Nugraha
Web, UI/UX Designer,
Tokopedia, Indosat



Disen #25: Business Entrepreneurship
Christian Kustedi
Founder of Kamarupa Group,
Dusdusan.com



Disen #34: Food Photography
Astrid Febrina Rizal
Kelas Pagi Jakarta



DISEN kerap kali bekerja sama dengan berbagai komunitas kreatif lain yang kalau ditotal jumlahnya mencapai puluhan ribu orang:

- Indonesian Graphic Designer @weareigd
- Jakarta Desain Grafis @jakdefis
- Bogor Graphic Designer @bogrades
- Graphic Design Tangerang @graphicdesigtng
- Kelas Pagi Jakarta (fotografi) @kelaspagijkt

Antar komunitas ini saling membantu, terutama dalam hal publikasi. Jadi, apa yang dipublish oleh DISEN, akan dipublish juga oleh komunitas lainnya, dan menjadi viral.

Saat ini DISEN melebarkan sayap ke luar kota Jakarta dan membentuk DISEN Tangerang (@disentgr). Acara perdana diadakan pada awal November 2018 bertempat di SkyStar Ventures, Serpong.

Rencana jangka panjang kami, akan mendirikan DISEN di berbagai daerah di Indonesia. Sehingga bisa menularkan semangat belajar ke lebih banyak orang untuk meningkatkan kualitas diri dan masyarakat.



Didukung oleh:



PROPOSAL



Meninjau produk-produk yang kami miliki baik buku maupun event, maka kami membuka kerjasama sponsorship dengan berbagai pihak untuk menempatkan materi identitas maupun komunikasinya ke dalam produk-produk kami.

BENEFIT

- Penghematan marketing cost dengan melakukan promosi ke konsumen Anda melalui platform yang sudah tersedia dalam produk-produk kami.
- Platform promosi yang beragam, dari media cetak yang bersifat statis namun tahan lama, event yang bersifat experience & multi media, hingga media sosial yang jangkauannya sangat luas.
- Crowd yang jumlahnya banyak dan sudah tersedia.
- Crowd yang sudah jelas segmennya.
- Meningkatkan awareness & brand image masyarakat terhadap brand/ produk Anda.
- Mendukung aktivitas CSR Anda dengan berpartisipasi dalam kegiatan pengembangan profesi desain di masyarakat, maupun yang berbasis komunitas (DISEN).

PLATFORM

1. Buku
 2. Event launching buku
 3. Event DSGNCOOKING
 4. Event komunitas DISEN
- BONUS PLATFORM:
5. Event pihak lain yang mengundang kami sebagai narasumber
 6. Media sosial yang mempublikasikan semua kegiatan platform di atas
 7. Media sosial pihak-pihak komunitas sahabat dan media partner yang membantu publikasi

BENTUK SPONSOR

Kami terbuka terhadap bentuk-bentuk kerjasama sponsorship:

- Financial sponsors. Kontribusi pihak sponsor dalam bentuk finansial
- In-Kind sponsors. Kontribusi pihak sponsor dalam bentuk produk/jasa
- Location sponsors. Kontribusi pihak sponsor dalam bentuk venue/tempat/ ruang pelaksanaan acara.
- Media sponsors. Kontribusi pihak sponsor dalam bentuk publikasi di media.

Catatan:

- Platform dan bentuk sponsorship bisa mencakup semua atau sebagian dari yang tertulis di atas. Semua akan diatur dalam pembicaraan selanjutnya.
- Terbuka untuk kerjasama dalam Platform maupun bentuk yang berbeda bila belum tercakup dalam dokumen ini.
- **Nilai Kontraprestasi kami cantumkan dalam surat terpisah yang dilampirkan bersama dokumen ini.**

Berikut ini akan dijelaskan beberapa platform dan media yang digunakan serta ruang yang tersedia bagi kerjasama sponsorship:

MEREKA YANG SEKARANG MAHASISWA, KELAK AKAN MEMEGANG PERAN PENTING DI INDUSTRI. DI SINILAH PENTINGNYA PENANAMAN BRAND IMAGE SEJAK DINI

BUKU

Buku adalah platform yang statis namun bertahan lama karena bukan media sekali baca seperti brosur, atau jangka waktu pendek seperti majalah bulanan. Buku akan dibaca berulang kali, apalagi buku non-fiksi yang menjadi sumber pengetahuan/ pelajaran bagi pelajar/mahasiswa/desainer, atau sumber penelitian bagi dosen/akademisi.

Surianto Rustan termasuk penulis yang produktif dan konsisten. Selain terus menulis buku baru, juga selalu merevisi buku-buku terbitan lamanya menjadi edisi baru yang lebih up-to-date. Jadi hampir setiap tahun selalu selalu mengeluarkan terbitan baru.



Contoh Full Page Advertising di balik front cover buku Mendesain LOGO edisi 2013, saat bekerjasama dengan Copic. ►



SPACE FOR SPONSORS

Space yang tersedia untuk iklan sponsor di dalam buku, antara lain:

1. Full Page Advertising di balik front cover.
2. Full Page Advertising di balik back cover.
3. Full Page Advertising di halaman terakhir, dan di beberapa halaman sebelumnya.
4. Partial Native Advertising di dalam halaman isi.

Catatan:

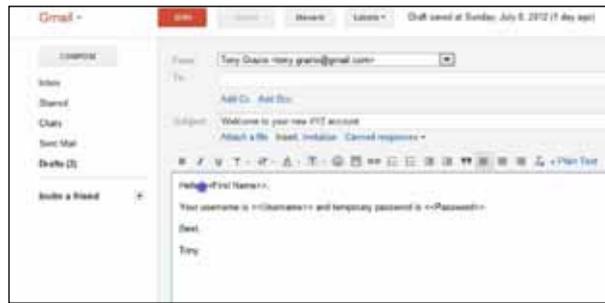
Partial Native Advertising bisa dilakukan sejauh brand/produk sesuai/berhubungan dengan konten yang sedang dibahas.



MEDIA ONLINE/SOSIAL

Untuk mengumumkan acara launching secara online, e-poster dan captionnya dikirim ke Mailing List kami. Dalam email ini juga dituliskan para pihak sponsor pendukung acara tersebut.

Media online yang digunakan adalah Facebook dan Instagram, yang secara berkelanjutan mengupload perkembangan acara launching beserta pihak-pihak sponsor pendukung, kepada para follower/friend akun kami.



MERCHANDISE

Merchandise populer digunakan untuk mempromosikan produk, karena merchandise yang didapat dari sebuah acara itu akan dibawa pulang oleh peserta, otomatis promosinya menyebar luas hingga ke rumah dan ke tempat-tempat lain.

Penempatan logo maupun iklan produk amat memungkinkan di dalam merchandise. Ada 2 macam merchandise, yaitu yang dibagikan gratis ke peserta, dan yang tidak.



Totebag/goodiebag

Pada totebag/goodiebag bisa dicantumkan logo para sponsor pendukung acara, bahkan di dalamnya bisa diisi dengan items promosi dari pihak sponsor seperti:

- brosur, sampel produk, majalah.
- merchandise: bolpen, notepad, kipas, sticker.
- voucher discount, voucher gratis try-out.



Kaos/T-shirt

Biasanya dipakai oleh panitia acara dan tidak diberikan gratis ke peserta. Amat memungkinkan untuk menempatkan logo logo sponsor pendukung acara. Kaos/T-shirt ini juga bisa dijual pada saat acara, maupun di kesempatan lainnya.



Sticker, Pin

Dibagikan gratis kepada peserta acara. Juga bisa dijual.

SPONSOR AS GUEST SPEAKER

Terbuka kemungkinan bagi pihak sponsor untuk menjadi guest speaker, memberi product/brand knowledge pada peserta, sejauh tema/konten brand berhubungan erat dengan tema/konten buku.



MULTIMEDIA SLIDE-SHOW, SPONSORS MENTIONED BY MC

Tidak cuma visual yang statis, logo/iklan/animasi/video yang bersifat multimedia juga bisa ditampilkan melalui presentation screen pada saat pembukaan, break, dan penutupan acara.

Selain media promosi yang bersifat visual, sponsor juga bisa di-mention oleh MC pada saat pembukaan, break, dan akhir acara.



DSGNCOOKING

Dengan peserta mencapai 300 orang, event DSGNCOOKING cocok untuk mempromosikan brand Anda. Media yang digunakan kurang lebih sama dengan event launching buku, yaitu media cetak, media online/ sosial, merchandise, multimedia slide show, mentioned by MC, sponsor as guest speaker.

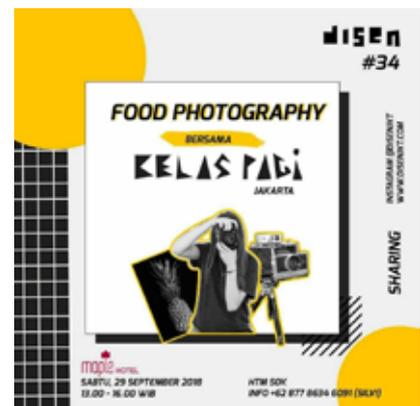


DISEN

Konsistensi komunitas DISEN menjadi suatu keunggulan dibandingkan komunitas-komunitas kreatif lain. Eksis sejak tahun 2015 dan tidak pernah absen mengadakan acara tiap bulan, DISEN kini dikenal oleh banyak kalangan termasuk pihak sponsor.

DISEN terbuka untuk bekerjasama dengan berbagai pihak, baik komunitas maupun pihak sponsor. Sponsorship bisa dalam bentuk Finansial, In-Kind, Location, atau Media.

Bentuk acara DISEN sangat fleksibel, bisa berbentuk seminar, talkshow, workshop, dan lainnya, umumnya mengangkat tema-tema seputar dunia & industri kreatif. Hal ini menciptakan kesempatan kerjasama yang lebih luas, lebih kreatif, dan lebih menguntungkan.



PENUTUP

Demikianlah informasi mengenai profil dan proposal dari kami. Semoga semua yang disampaikan ini menjadi langkah awal kerjasama yang saling menguntungkan, sehingga kedua pihak mendapatkan Value yang diinginkan.

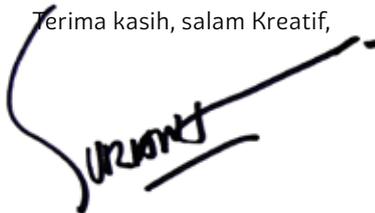
Sekiranya membutuhkan info lebih lanjut, silahkan menghubungi kontak di bawah ini:

Surianto Rustan

Mobile/Whatsapp
e-Mail
Line

0818 0808 9041
rustangrafis@gmail.com
suriantorustan

Terima kasih, salam Kreatif,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Surianto Rustan', with a large, sweeping flourish above it.

Surianto Rustan, S.Sn., M.Ds.

