



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Desain Grafis

Desain berasal dari kata latin “*Designare*” yang berarti mendefinisikan sesuatu, menggambar, atau pun dapat diartikan sebagai merancang dan menciptakan bentuk. Desain juga dapat diterjemahkan sebagai “seni”. Desain sebagai kata benda berarti proses untuk membuat dan menciptakan suatu karya atau objek; sedangkan sebagai kata benda, desain digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif (karya). Grafis berasal dari kata latin yaitu “*Graphein*” yang berarti garis dan “*γραφικός*” dari bahasa Yunani yang diartikan sebagai menulis atau menggambar (Erlhoff, 2008:104).

Desain Grafis dapat disimpulkan sebagai sebuah proses untuk menciptakan rupa atau bentuk dengan tujuan menyampaikan suatu pesan komunikasi melalui media cetak. Desain dibutuhkan oleh perorangan maupun perusahaan. Desain yang baik sanggup meningkatkan penjualan produk dan dapat mengangkat citra perusahaan atau perorangan serta turut memperhatikan prinsip dan elemen desain dalam pembuatan suatu karya desain. Penjelasan prinsip dan elemen desain dapat dilihat dari uraian di bawah ini.

2.1.1 Prinsip dan Elemen Desain

Dalam membuat desain, kita harus mengetahui elemen-elemen desain dan prinsip-prinsip desain, karena dengan elemen dan prinsip desain, desainer mampu

membuat sebuah desain yang baik dan mampu menyampaikan pesan yang ingin disampaikan. Ada beberapa prinsip desain yang mengacu kepada prinsip desain tata letak. Elemen-elemen desain yaitu :

1. *Point, Line, Plane* (Titik, Garis, Bidang)

Point, line, dan plane adalah landasan yang dapat membangun sebuah desain. Melalui elemen-elemen ini, desainer dapat menciptakan sebuah gambar (*images*), simbol (*icon*), tekstur (*textures*), motif atau pola (*patterns*), diagram (*diagrams*), animasi (*animations*), tipografi (*typographic*) (Lupton, 2008:12)

Point

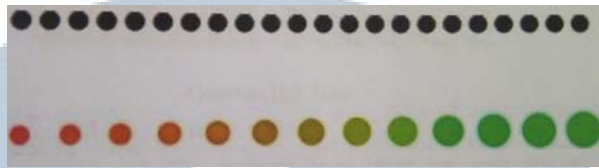
Point atau biasa disebut titik menandakan posisi di sebuah ruang kosong (*space*). Dalam ukuran geometris, *point* atau titik ini memiliki kordinat *x* dan *y*. Titik dapat berfungsi menjadi sebuah titik focus yang baik untuk menarik banyak perhatian dalam sebuah desain (Lupton, 2008:14)



Gambar II.1. Point

(Sumber : *Graphic Design The New Basic. New York*)

Point atau titik merupakan pangkal atau ujung dari sebuah garis. Dengan penempatan yang tersusun dengan baik, *point* atau titik dapat memiliki arti serta dapat menjadi sebuah focus yang kuat.

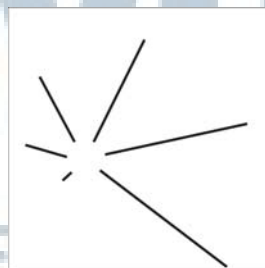


Gambar II.2. *Point Repetition*
(Sumber : *Graphic Design The New Basic*.New York)

Gambar II.2 merupakan *point* atau titik yang dapat membentuk sebuah wujud apabila diaplikasikan dengan gerakan atau warna. Dari sebuah *point* kita dapat membuat suatu *line* atau garis yang digunakan dalam membuat desain atau sebuah karya.

Line

Line atau garis adalah bentuk hasil dari sekumpulan *point* atau titik. Terbentuknya sebuah garis adalah hasil dari buah titik yang disatukan. Dalam dunia grafis, bentuk garis sangat bermacam-macam, ada yang tebal dan tipis. Garis juga dapat membentuk sebuah bidang (*plane*) apabila garis tersebut telah mencapai tingkat ketebalan yang tinggi (Lupton,2008:16)



Gambar II.3. *Line*

(Sumber: http://3.bp.blogspot.com/_SspcPnHafv8/TADarM50_0I/AAAAAAAAABg/YttS9ZVTZfY/s1600/lines1.jpg)

Plane

Plane atau bidang adalah sebuah permukaan datar yang memiliki panjang dan lebar. Dari sebuah bidang inilah bentuk-bentuk dapat tercipta (Lupton,2008:18)



Gambar II.4. *Plane*

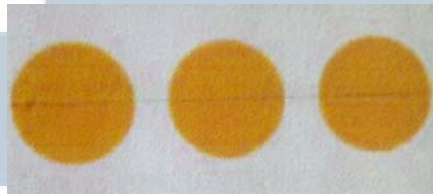
(Sumber : *Graphic Design The New Basic.New York*)

Pada **Gambar II.4**, sebuah *plane* atau bidang dapat disusun serta dibuat sedemikian rupa sehingga dapat menambah daya tarik seseorang untuk melihat maupun menggunakannya tanpa mengesampingkan prinsip-prinsip dalam desain. Prinsip desain tersebut terdiri dari :

2. *Balance* (Keseimbangan)

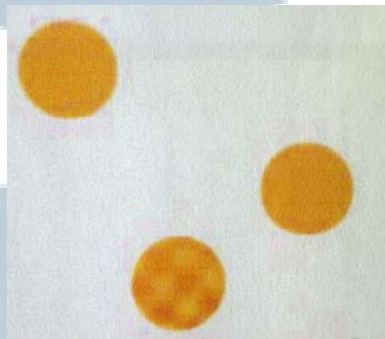
Balance atau keseimbangan harus tercapai pada suatu bentuk karya yang dibuat. Keseimbangan yang dimaksud dalam hal ini bukan pada jumlah elemen grafis tetapi lebih pada kepada kesan penempatan posisi elemen grafis yang seimbang. Keseimbangan tidak hanya elemen grafis tetapi keseimbangan ukuran, arah, dan, warna. Ada dua macam keseimbangan

yang dapat digunakan yaitu : keseimbangan simetris (*symmetrical balance/formal balance*) dan keseimbangan asimetris (*asymmetrical balance/informed balance*) (Rustan 2010:75).



Gambar.II.5. Keseimbangan Simetris (*Symmetrical Balance*)
(Sumber: (Sumber : *Graphic Design The New Basic.New York*)

Keseimbangan Simetri (*symmetrical balance/formal balance*) pada **Gambar.II.5** adalah kumpulan dari beberapa elemen desain yang berupa point dengan posisi sejajar sehingga tercipta suatu bentuk visual.



Gambar.II.6 Keseimbangan Asimetris (*Asymmetrical Balance*)
(Sumber : *Graphic Design The New Basic.New York*)

Pada Gambar II.6 di atas merupakan elemen desain berupa point dengan posisi yang tidak sejajar dapat menciptakan suatu bentuk visual yang mempunyai daya tarik dan bermanfaat bagi desain sehingga audiens merasa nyaman dalam melihat bentuk visulnya. Selain itu, keseimbangan sulit diukur namun lebih mudah untuk dirasakan *Rhythm*

3. *Rhythm*

Rhythm terjadi karena adanya pengulangan (repetition) elemen-elemen sehingga membentuk suatu ritme. Hal tersebut dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari seperti ombak laut, barisan semut yang berjalan, daun tertiuip angin. *Rhythm* membuat membuat sebuah karya menjadi lebih dinamis dan menyenangkan untuk dilihat dan dinikmati



Gambar II.7*Rhythm Repetition*
(Sumber : *Graphic Design The New Basic, New York*)

4. *Scale*

Pada dasarnya ukuran adalah sebuah hal yang relative, sebuah elemen grafis dapat terlihat lebih besar atau sebaliknya, tergantung daripada ukuran, penempatan dan warna yang ada pada elemen tersebut. Adanya kontras dalam pengaturan ukuran dapat menimbulkan efek tekanan dan kedalaman dalam suatu desain; bentuk yang berukuran kecil terlihat seakan-akan jauh dan yang berukuran besar terlihat seakan-akan dekat.

(Lupton, 2008:41)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar.II.8 *Scale*

(Sumber : <http://blog.spoongraphics.co.uk/wp-content/uploads/2011/retro-typographic/08.jpg>)

Pada **Gambar.II.8** terlihat efek dari ukuran sebuah tulisan. Tulisan dengan ukuran yang besar dapat memberikan efek lebih dekat sedangkan tulisan dengan ukuran yang kecil terlihat lebih jauh.

5. *Unity*

Unity adalah kesatuan antara elemen desain yang satu dengan yang lainnya.

Semua elemen harus saling berkaitan dan tersusun secara tepat dimana

pesan harus dapat tersampaikan dengan baik. (Rustan,2010:73). Pada

Gambar II.9, tokoh M&M menggambarkan semangat juang para prajurit.

Walaupun tokoh kartun tidak nyata tetap dapat digunakan karena pesan

yang ingin disampaikan selaras dengan elemen desain yang

digunakan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar II.9. Unity
(Sumber : Buku Layout Dasar dan Penerapannya)

6. *Emphasis* (titik focus)

Emphasis atau penekanan ini harus dapat menjadi pusat perhatian atau vocal point atau *point-of-interest* sehingga orang yang melihatnya akan *focus* kepada hal tersebut. *Emphasis* dapat diciptakan dengan berbagai cara tergantung daripada kreatifitas masing-masing desain yang membuatnya.

Beberapa cara yang dapat membuat terciptanya *emphasis* adalah dengan perbedaan ukuran elemen grafis yang dibuat, warna yang kontras sehingga dapat menarik perhatian lebih, posisi yang strategis atau dapat dilihat dengan jelas dan adanya bentuk atau style yang berbeda dengan elemen-elemen grafis lainnya. *Emphasis* dapat dicapai dengan adanya sebuah kontras elemen akan terlihat lebih jelas, sebagai contoh, terang-gelap, horizontal-vertikal, besar-kecil, kotak –bulat, berwarna-hitam putih, tertutup-terbuka. (Rustan, 2010:74).



Gambar II.10 *Emphasis*

(Sumber : Buku Layout Dasar dan Penerapannya)

Emphasis atau titik fokus pada gambar di atas terdapat pada kata huruf O pada kata “one” sehingga menjadi pusat perhatian. Hal tersebut dikarenakan adanya warna yang kontras dan bentuk huruf yang berbeda.

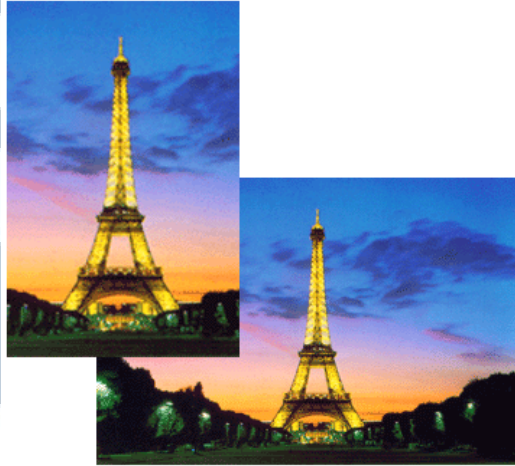
7. *Framing*

Frame dapat menciptakan atau mendeskripsikan keadaan daripada sebuah gambar atau objek untuk dipahami. Beberapa metode yang termasuk kedalam *framing* adalah *crop*, *borders*, *margins*, dan *framing images and text*. (Lupton, 2008;102)

a. *Cropping*

Proses *cropping* (memotong) pada sebuah gambar mengakibatkan gambar terlihat erbeda daripada ukutan yang sebelumnya (Lupton, 2008:103). Objek dalam gambar yang telah di-*cropping* dapat terlihat ukuran yang lebih besar serta lebih jelas. Hal ini

disebabkan karena proses cropping menghilangkan bagian gambar yang kurang penting dan memfokuskan pada pusat inti dalam gambar.

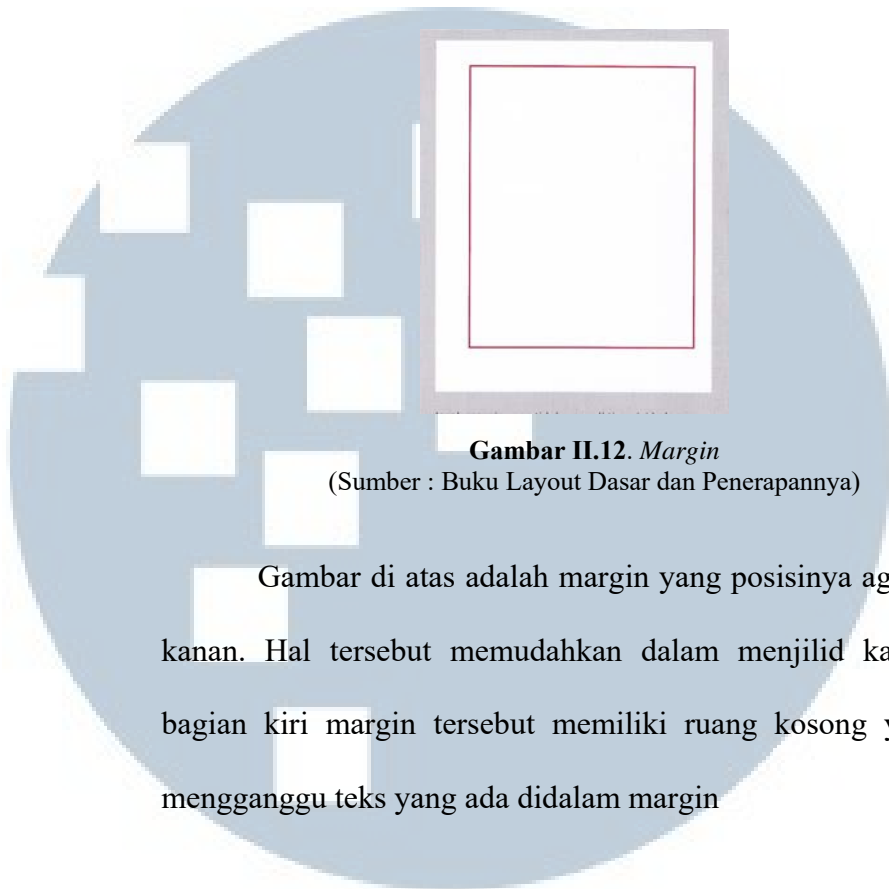


Gambar II.11. Cropping
(Sumber <http://www.scrapbooksbydesign.net/images/rectangle.gif>)

b. Margins

Sebuah margin dapat menimbulkan sebuah efek visual yang berbeda-beda. Semakin lebar sebuah margin maka gambar teks yang ada didalamnya akan lebih menarik perhatian mata yang melihatnya (emphasize) (Lupton, 2008:104)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar II.12. Margin
(Sumber : Buku Layout Dasar dan Penerapannya)

Gambar di atas adalah margin yang posisinya agak ke arah kanan. Hal tersebut memudahkan dalam menjilid karena pada bagian kiri margin tersebut memiliki ruang kosong yang tidak mengganggu teks yang ada didalam margin

c. Borders

Borders adalah batas tanda dari mulai atau berakhirnya sebuah area. Bentuk dan jenis border sangat bervariasi, baik yang simple atau dekoratif bentuknya, keduanya tetap akan menimbulkan transisi antara sebuah gambar (images) dan latar belakangnya (background) (Lupton, 2008:110)



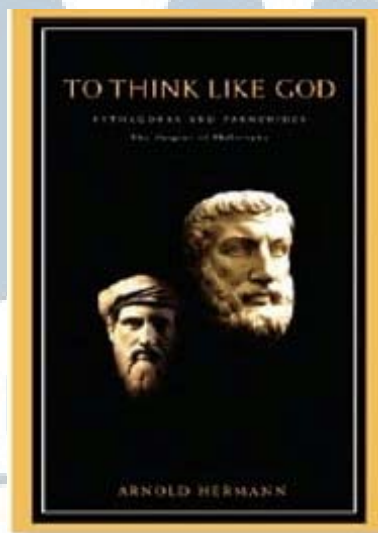
Gambar II.13. Borders
(Sumber: http://www.dinermagic.com/images/bordersandbackgrounds/basic_border_dkblue.jpg)

d. Framing Images and Text

Hubungan antara gambar dan teks sangat erat. Gambar tanpa teks banyak membuka interpretasi orang yang melihatnya. Namun gambar dengan teks dapat merubah semuanya. Bahasa tulisan dapat menjadi sebuah frame untuk sebuah gambar, membentuk pengertian atau pemahaman kepada orang-orang yang melihatnya melalui isi, bentuk, penempatan daripada gambar dan tipografi. (Lupton, 2008:1080)

8. Sequence

Sequence yaitu urutan/flow yang dibutuhkan untuk menempatkan informasi-informasi penting dalam gambar. Informasi yang paling penting hendaknya diprioritaskan dan berurutan hingga kepada informasi yang kurang penting



Gambar II.14. Sequence
(Sumber : Buku Layout Dasar dan Penerapannya)

Sequence/urutan dapat dilihat pada gambar diatas berupa arah melihat desain tata letak secara vertikal (dari atas ke bawah) yaitu dari “TO THINK LIKE GOD”, foto hingga nama pengarang.

9. *Pattern* (Motif atau Pola)

Sebuah *Pattern* tercipta karena adanya *repetition* (pengulangan) daripada elemen tertentu. *Pattern* berfungsi untuk menjaga bagian kosong yang ada pada suatu desain guna menjadikan desain tersebut lebih hidup dan cantik secara visual (Erlhoff, 2008:293). *Pattern* cocok digunakan pada bentuk desain yang menonjol dan terlihat lebih vivid secara visual.



Gambar II.15. *Pattern*

(Sumber: http://webdesignledger.com/wpcontent/uploads/2010/08/seamless_patterns_4.jpg)

Pada gambar di atas adalah *pattern*. Pada gambar tersebut dapat dilihat beberapa pengulangan seperti segitiga yang melingkar membentuk seperti matahari yang didalamnya juga terdapat suatu ornament sehingga membentuk seperti bunga di dalam segitiga yang membentuk matahari.

10. Grid

Grid adalah alat bantu yang sangat bermanfaat dalam membuat sebuah desain. Fungsi daripada grid ini adalah mempermudah kita menentukan dimana harus meletakkan elemen grafis yang ada guna mempertahankan konsistensi konsep dan layout desain yang dibuat (Rusttam, 2010:68).

Grid dibagi menjadi *manuscript, coloumn, modular, hierarchy*.

2.1.2 System Grid

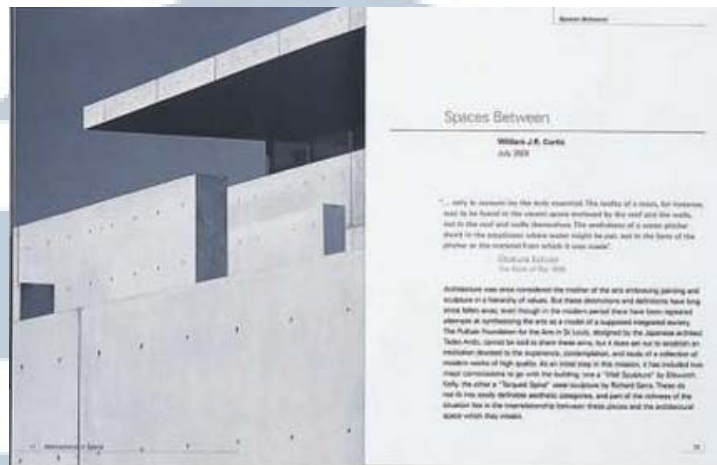
Grid adalah alat bantu membuat sebuah desain. Fungsi daripada *grid* ini adalah mempermudah kita menentukan dimana harus meletakkan elemen grafis yang ada guna mempertahankan konsistensi konsep dan desain tata letak yang dibuat.

Menurut Timothy Samara (2002:24) sistem *grid* dibagi menjadi :

1. Manuscript Grid

Manuscript grid adalah struktur *grid* sederhana berupa area persegi besar yang berfungsi menampung teks yang berkesinambungan seperti buku atau essay panjang. *Manuscript grid* digunakan dalam pembuatan buku, poster, dan lain-lain.

U M M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar II.16. Manuscript Grid
 (Sumber : *Making and Breaking The Grid ; A Graphic Designel Layout Workshop*)

Pada **Gambar II.16** *Manuscript* grid dapat menampilkan informasi atau isi teks dengan jelas sehingga memudahkan seseorang dalam membacanya. Hal ini terjadi karena grid *Manuscript* merupakan grid sederhana yang banyak digunakan dalam sebuah buku, poster, dll.

2. *Coloumn* Grid

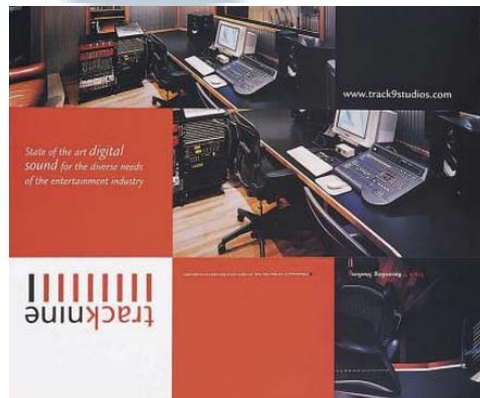
Keuntungan dari informasi yang tidak berkesinambungan dapat diatur ke dalam kolom vertikal karena *coloumn* grid dapat bergantung dengan rangkaian teks berupa kotak dan dapat diganti menggunakan gambar dengan ukuran besar. Gambar di atas merupakan salah satu grid yang digunakan pada surat kabar/koran. *Coloumn* Grid mempunyai kelebihan yaitu dapat menampilkan teks dengan banyak subjudul serta foto secara informatif.



Gambar II.17. Coloumn Grid
(Sumber : *Making and Breaking The Grid ; A Graphic Designel Layout Workshop*)

3. Modular Grid

Modular grid adalah kolom grid dengan jumlah garis pemisah yang cukup besar yang membagi kolom menjadi garis dan membuat sel matrix yang disebut dengan modul.



Gambar II.18 *Modular Grid*
(Sumber : *Making and Breaking The Grid ; A Graphic Designel Layout Workshop*)

Gambar diatas merupakan *modular* yang digunakan untuk menampilkan foto dan teks lebih dari satu tetapi masih satu pembahasan/tema, dipadukan dengan kotak-kotak/modul dengan memperhatikan desain tata letak

4. *Herarchy Grid*

Grid ini disesuaikan dengan kebutuhan informasi yang telah diatur dan lebih didasarkan pada penempatan penataan yang intuitif. Hierarki grid digunakan untuk membuat buku, poster, atau halaman web.



Gambar II.19. *Hierarchy Grid*

(Sumber : *Making and Breaking The Grid ; A Graphic Designel Layout Workshop*)

Pada Gambar II.19 merupakan *hierarchy grid*. *Hierarchy grid* dalam penyusunannya didasarkan pada penempatan teks dan foto yang dipadukan dengan elemen desain sehingga menghasilkan desain tata letak yang menarik dan informatif.

2.1.3 **Desain Tata Letak**

Dalam mendesain tata letak diperlukan seorang desainer grafis yang dapat mengatur tata rupa suatu uraian verbal berupa teks atau uraian kata-kata dan dapat mengkomunikasikan ide visual dengan pesan yang ingin disampaikan. Kristin Cullen (2006:9) mendefinisikan “desain” untuk desainer grafis adalah sebuah perjalanan kreatif atau proses penemuan inspirasi dan kreativitas secara tepat untuk memperkaya komunikasi. Desain diibaratkan sebagai lahan yang

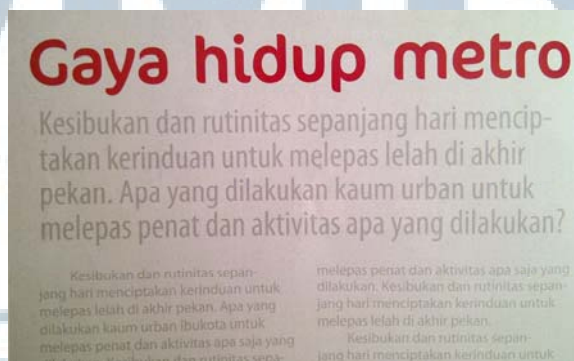
berkembang dan berubah-ubah sehingga desainer harus mudah beradaptasi dan tanggap dalam komunikasi yang dibutuhkan. Hal-hal tersebut berlaku dalam mendesain tata letak yang turut berubah-ubah mengikuti perkembangan zaman dan informasi. Desain tata letak terdiri dari dua elemen yang sangat utama. Kedua elemen desain itu adalah :

1. Elemen teks

Elemen teks adalah elemen pada desain tata letak yang bersifat informatif. Elemen teks dapat disusun sedemikian rupa sehingga kontras dengan desain tata letak yang dibuat. Menurut Surianto Rustam (2009 : 28) mengungkapkan bahwa elemen teks terdiri dari

a. Judul

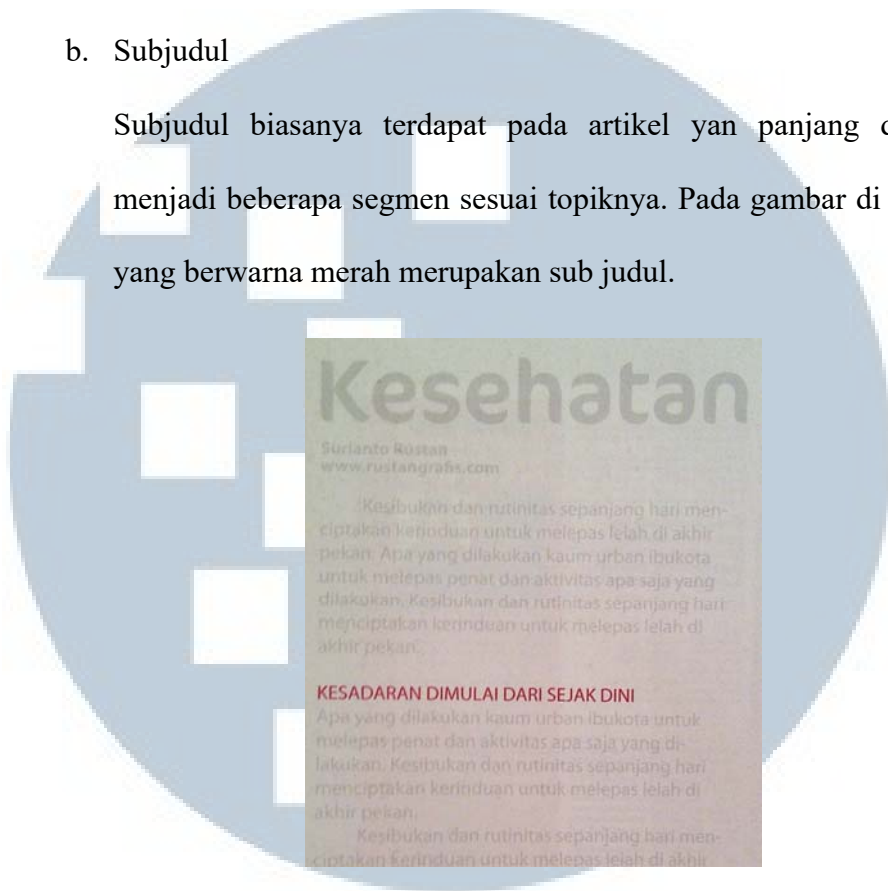
Judul merupakan sebuah artikel yang diawali oleh sebuah atau beberapa kata singkat. Judul harus menarik perhatian karena nilai estetis lebih diprioritaskan. Gambar di bawah ini merupakan judul (teks berwarna merah) Untuk menarik perhatian sebuah judul, dapat menggunakan ukuran yang lebih besar, memakai jenis huruf yang berbeda maupun menggunakan warna yang cerah



Gambar II.20. Judul
(Sumber : Buku Layout Dasar dan Penerapannya)

b. Subjudul

Subjudul biasanya terdapat pada artikel yang panjang dan dibagi menjadi beberapa segmen sesuai topiknya. Pada gambar di bawah, teks yang berwarna merah merupakan sub judul.

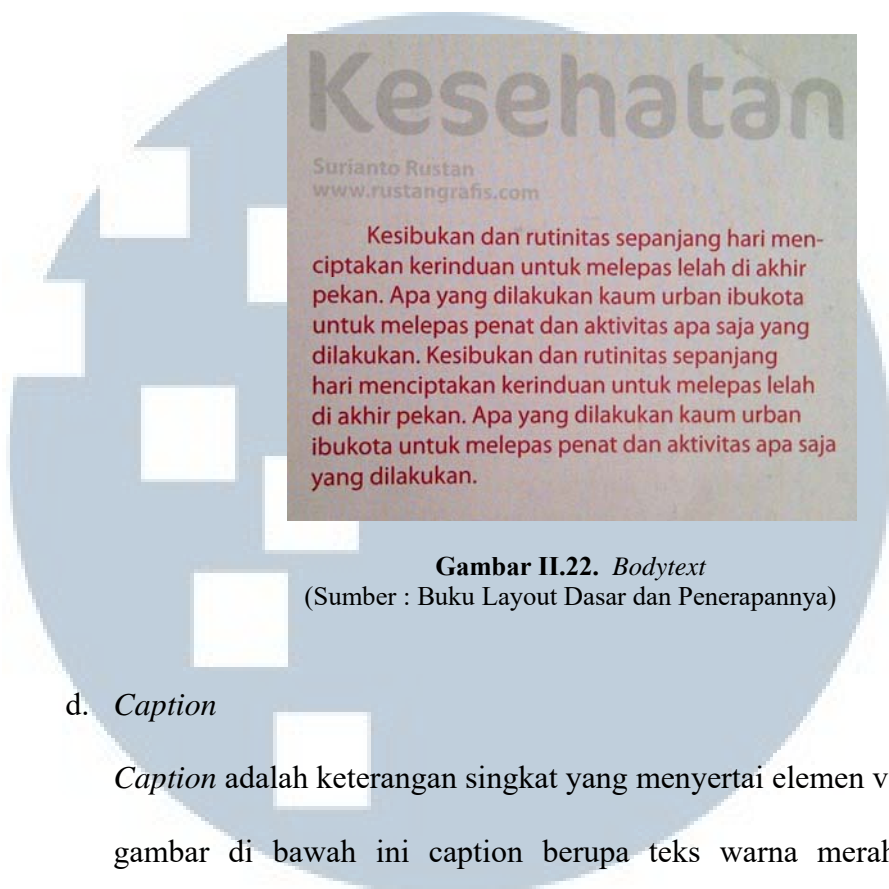


Gambar II.21. Sub Judul
(Sumber : Buku Layout Dasar dan Penerapannya)

c. *Bodytext*

Bodytext adalah isi naskah atau artikel yang paling banyak memberikan informasi dalam desain tata letak. Biasanya body text berukuran 10 point. Pada gambar di bawah ini, teks yang berwarna merah merupakan bodytext/artikel yang banyak memberikan informasi.

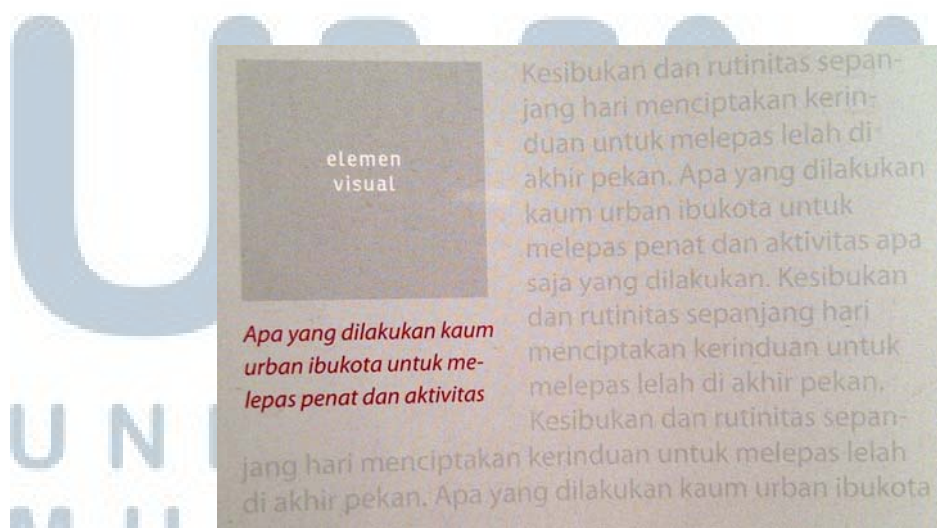
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar II.22. Bodytext
 (Sumber : Buku Layout Dasar dan Penerapannya)

d. *Caption*

Caption adalah keterangan singkat yang menyertai elemen visual. Pada gambar di bawah ini *caption* berupa teks warna merah. *Caption* diletakkan di bawah gambar atau foto yang berisi keterangan-keterangan singkat mengenai foto tersebut.



Gambar II.23 Caption
 (Sumber : Buku Layout Dasar dan Penerapannya)

e. Nomor halaman

Digunakan untuk materi yang memiliki lebih dari 8 halaman dan mempunyai banyak topik yang berbeda. Pada gambar dibawah ini ada berbagai bentuk nomor halaman



GambarII.24. Nomor Halaman
(Sumber : Buku Layout Dasar dan Penerapannya)

Dalam mendesain, seorang desainer tidak akan menggunakan hanya elemen teks saja karena cenderung membosankan bagi yang membacanya. Elemen desain yang tak kalah penting yang berfungsi mempertegas suatu desain yaitu elemen visual.

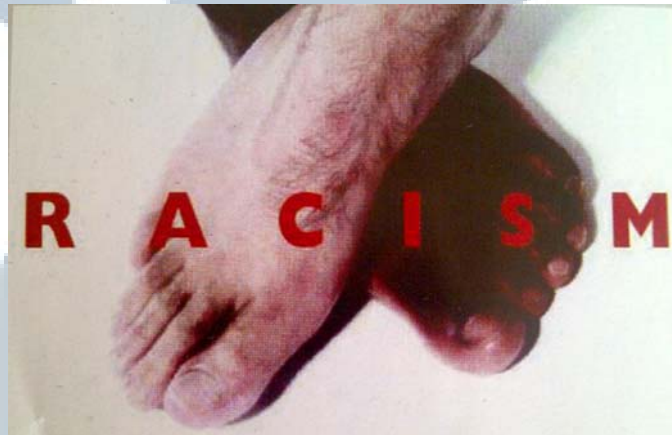
U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. Elemen Visual

Menurut Surianto Rustam (2009 : Elemen visual merupakan elemen bukan teks yang terdapat dalam desain tata letak. Elemen visual dalam desain tata letak berperan sebagai elemen penegas, elemen-elemen tersebut ialah :

a. Foto

Foto merupakan elemen visual utama yang memberi kesan "dapat dipercaya". Gambar di bawah ini merupakan sebuah foto yang menunjukkan rasisme. Hal tersebut terlihat pada foto dua buah kaki yang bersilangan antara kaki dengan warna kulit putih dan kengan kaki warna kulit hitam



Gambar II.25. Foto
(Sumber : Buku Layout Dasar dan Penerapannya)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2 Buku

Saat ini buku telah menjadi sebuah kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan bagi orang dewasa maupun anak-anak karena buku merupakan sumber ilmu dan sebagai sarana untuk meningkatkan kesejahteraan dan mencerdaskan kehidupan manusia.

Buku adalah karya yang mengungkapkan pikiran baik dengan prosa maupun puisi yang berukuran cukup besar sehingga membentuk sebuah jilid. Jika kita berpegangan dengan kata “jilid” maka ditemukan definisi buku yang memiliki jilid tebal atau dijahit. (Robert Escarpit, 2005:17). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku berarti lembar kertas yang berjilid berisi tulisan atau kosong. Sedangkan menurut Oxford Dictionary, buku mempunyai arti sebagai hasil karya yang ditulis atau dicetak dengan halaman-halaman yang dijilid pada satu sisi dan merupakan karya yang ditujukan untuk penerbitan.

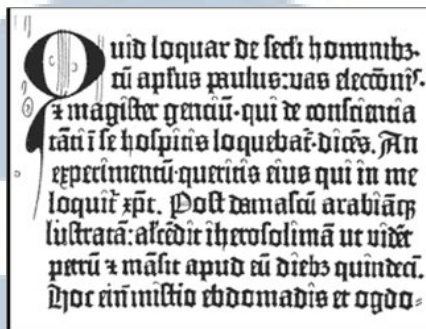
Ditemukannya sebuah buku tidak lepas dengan sejarah ditemukannya jenis tulisan yang mempermudah dalam pembuatan sebuah buku. Proses tersebut memakan waktu yang cukup panjang seiring dengan berkembangnya jaman. Proses tersebut dapat dilihat pada penjelasan di bawah ini yang meliputi :

2.2.1 Sejarah Buku

Terbentuknya buku terlepas dari proses panjang yang dialami manusia pada zaman dahulu dan berkembangnya pola pikir manusia seiring dengan kemajuan zaman. Menurut Danton Sihombing (2001:5) sejarah buku berawal dari perkembangan perangkat dan media yaitu:

Manusia telah mengupayakan berbagai cara terbaik untuk dapat berkomunikasi lewat tulisan, melalui penggunaan berbagai perangkat dan media. Sejak masa prasejarah, lukisan dinding di gua ditorehkan dengan arang dan *pictograph* dibuat di atas kepingan tanah liat, hingga bangsa Mesir akhirnya menemukan kertas yang terbuat dari tanaman *papyrus*. Bangsa Cina memberi kontribusi yang penting dicatat yaitu, pada tahun 105, dengan hadirnya Ts'ai Lun seorang ahli pembuat kertas. Sebelumnya mereka menulis di atas selembar kayu dengan menggunakan pena bamboo, baru pada abad ke 7 bangsa Cina menemukan teknik cetak timbul dengan menggunakan tinta.

Ketika perguruan tinggi pertama kali berdiri di Eropa pada awal millennium kedua, buku menjadi sebuah tuntutan kebutuhan yang sangat tinggi. Teknologi cetak belum ditemukan pada masa itu, sehingga sebuah buku harus disalin dengan tangan. Konon untuk penyalinan sebuah buku dapat memakan waktu berbulan-bulan. Guna memenuhi tuntutan kebutuhan penyalinan berbagai buku yang semakin meningkat serta untuk mempercepat kerja para penyalin (*scribes*), maka lahirlah huruf *Blackletter Script*, berupa huruf kecil yang dibuat dengan bentuk tipis-tebal dan ramping. Efisiensi dapat terpenuhi lewat bentuk huruf ini karena ketipis tebalannya dapat mempercepat kerja penulisan. Di samping itu, dengan keuntungan bentuk yang indah dan ramping, huruf-huruf tersebut dapat dituliskan dalam jumlah yang lebih banyak diatas satu halaman buku.



Gambar II.26. *Blackletter Script*
(Sumber : Tipografi Dalam Desain Grafis)

Gambar diatas merupakan jenis huruf yang digunakan dalam mencetak/menyalin buku dikarenakan jenis huruf yang dipakai memiliki tebal dan tipis dan dapat dituliskan dalam jumlah yang banyak diatas satu halaman buku. Hal ini yang membuat penulisan buku menjadi cepat pada saat itu.

Estetika pada sebuah buku juga harus diperhatikan karena di dalam estetika terdapat konten-konten berisi informasi yang merupakan bagian pokok dari sebuah buku. Apabila konten pada buku tidak diperhatikan aturannya, akan membuat buku tersebut sulit dibaca dan dimengerti. Konten-konten pada sebuah buku meliputi:

2.2.2 Estetika Sebuah Buku

Dalam pembuatan sebuah buku, penulis hendaknya mengetahui bagian-bagian yang harus ada pada sebuah buku. Bagian-bagian yang harus ada pada sebuah buku meliputi : daftar isi, daftar gambar/*table* , prakata, bagian utama dan bagian akhir sebuah buku, serta cara menjilid buku.

1. Daftar Isi

Umumnya sebuah buku memuat daftar isi. Bahkan pada buku yang tebal, daftar isi ini ditulis berjenjang yaitu singkatan daftar isi yang hanya memuat judul-judul sub bab saja, kemudian dimuat lagi daftar isi yang memuat detail dari isi tersebut hingga memuat judul-judul hingga subsubbab . Hal ini berfungsi untuk memudahkan pembaca mencari topik yang ingin diinginkan terletak di halaman berapa (Adi Kusrianto, 2006:12)

2. Daftar Gambar/Daftar tabel

Tidak semua buku memiliki atau memuat daftar gambar dan daftar table. Biasanya hanya buku laporan atau buku referensi resmi saja yang memuatnya. (Adi Kusrianto, 2006:12)

3. Prakata

Halaman yang berisi prakata, sekapur sirih maupun pengantar dari penulis pada masing-masing jenis buku tidak sama gaya dan bentuknya, namun demikian selalu terletak di sebelah kanan (Adi Kusrianto, 2006:12)

4. Bagian Utama Buku

Secara Umum bagian utama sebuah buku berisi elemen-elemen sebagai berikut. Namun hal ini tiak mutlak karena banyak jenis dan tradisi di dalam penulisan sebuah buku.

- a. Pendahuluan. Berbeda dengan prakata, pendahuluan adalah cerita awal sebelum pembaca diajak memasuki ke pokok permasalahan (Adi Kusrianto, 2006:13)
- b. Judul Bab. Jika tidak ada judul bagian maka judul bab selalu dimulai di sebelah kanan dengan nomor halaman ganjil. Namun bila ada judul bagian, biasa saja judul bab dimulai dari halaman kiri walaupun hal ini jarang. Setelah judul bab diteruskan dengan isi bab (Adi Kusrianto, 2006:13)

5. Bagian Akhir

Bagian ini adalah pelengkap dari sebuah buku. Elemen yang ada di sini tidak semua jenis buku memilikinya. Namun jenis-jenis tertentu seperti buku referensi, buku pelajaran, buku ilmiah mutlak memerlukan elemen-elemen sebagai berikut

- a. Lampiran atau *Appendix*. Ini merupakan informasi tambahan untuk melengkapi pokok bahasan dalam buku.
- b. Index. Memuat daftar kata-kata atau istilah yang terdapat dalam suatu buku disertai keterangan kata-kata tersebut dimuat di halaman berapa saja (Adi Kusrianto, 2006 :13)
- c. Tentang Penulis. Memuat keterangan tentang biografi serta informasi mengenai jenjang pendidikan maupun karir penulis. Elemen ini juga berguna untuk memberikan dukungan keyakinan kepada pembacanya (Adi Kusrianto, 2006 :13).

- d. Daftar Pustaka. Memuat daftar buku atau bahkan rujukan yang digunakan dalam menyusun buku tersebut (Adi Kusrianto, 2006 :13).

Setelah penyusunan bagian-bagian yang terdapat pada buku, masuk ke tahap penjilidan. Tahap penjilidan yang kita kenal dan sering dijumpai yaitu penjilidan buku dengan menggunakan stapler, lem pada penampang buku dan menjilid dengan spiral. Teknik-teknik tersebut akan dibahas pada penjelasan di bawah ini.

6. Cara Menjilid Buku

Cara atau teknik menjilid buku berkaitan dengan ukuran margin yang akan diberikan pada masing-masing halaman kiri dan kanan. Oleh karenanya kita akan mengenal beberapa teknik menjilid diantaranya sebagai berikut:

Menjilid di Pinggir Buku dengan Stapler. Cara ini disebut juga dengan *Saddle Stitching*. Hal ini merupakan penjilidan yang paling sederhana. Hasil cetakan yang sudah siap disusun urutannya akan distaples di sebelah kiri halaman sehingga seluruh halaman akan terikat menjadi satu jilid (Adi Kusrianto, 2006 :6)

- a. Menjilid dengan Lem di Punggung Buku. Cara ini juga populer dengan sebutan *Perfect Binding*. Hasil cetakan yang siap dijilid diberikan lem di pinggir atau penampang buku. Untuk merekatkan halaman-halaman itu bias juga pada penampang diberikan kain kasa. (Adi Kusrianto, 2006 :7)

- b. Menjilid dengan Spiral. Cara ini mirip dengan cara kedua tetapi untuk menyatukan halaman-halaman cetak digunakan spiral yang bentuknya bermacam-macam. Untuk penjilidan ini diperlukan alat khusus yang banyak dimiliki oleh usaha foto kopi dan penjilidan di mana-mana (Adi Kusrianto, 2006 :9)

Dalam membentuk sebuah buku, *legibility* harus diperhatikan karena *legibility* memiliki peran penting bagi pembaca untuk melanjutkan membaca. Hal tersebut berkaitan dengan kenyamanan dan kemudahan membaca.

2.2.3 Legibility

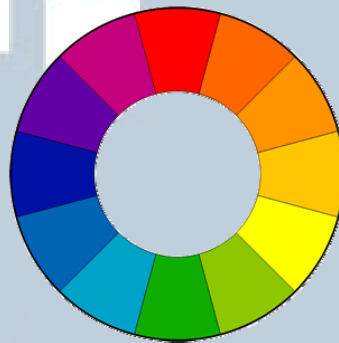
Legibility adalah kemampuan untuk membaca suatu informasi dengan mudah. *Legibility* mengacu kepada ciri-ciri yang mempengaruhi keberadaan huruf dan kata secara individual. Dalam membentuk suatu buku ada beberapa aspek yang harus diperhatikan antara lain

1. Warna

Warna merupakan bagian dari elemen yang penting di dalam desain. Warna dapat mempresentasikan sebuah kenyataan atau perasaan atau informasi secara langsung. Warna juga dapat membuat suatu bentuk menjadi “ada” dan juga membuat yang lainnya seperti “tidak ada”

Teori Dasar Warna ditemukan oleh Sir Isaac Newton ada tahun 1665. Newton mengatakan bahwa sebuah prisma dapat memisahkan cahaya yang datang kepada spectrum warna yaitu : merah, orange, kuning, hijau, biru, indigo, dan ungu (Lupton, 2008 :72). Newton

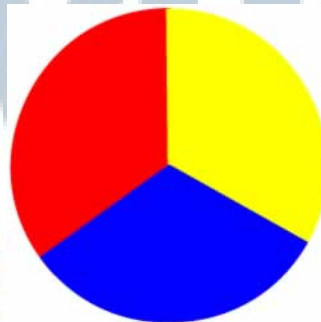
mengelompokkan warna-warna tersebut ke dalam roda warna/ Color wheel yang sampai saat ini masih digunakan. Dari Percobaan Sir Isaac Newton ini, dapat disimpulkan bahwa warna-warna yang termasuk dalam teori warna adalah warna yang dapat ditangkap oleh manusia pada saat ada pelangi.



Gambar II.27. Lingkaran warna
(Sumber <http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/images/color-wheel-300.gif>)

a. Warna Primer

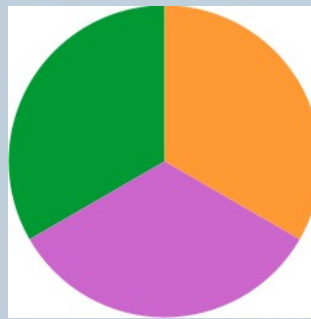
Warna primer merupakan warna dasar dalam lingkaran warna yang terdiri dari warna merah, kuning dan biru. Warna-warna ini terbentuk bukan hasil dari campuran warna-warna yang lain.



Gambar II.28. Warna Primer
(Sumber : <http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/images/color-wheel-300.gif>)

b. Warna Sekunder

Warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari pencampuran warna primer (warna dasar) dengan perbandingan yang sama. Misalnya pencampuran warna biru dengan kuning menjadi warna hijau, pencampuran warna merah dengan biru menjadi warna ungu, pencampuran warna merah dan kuning menjadi warna jingga.



Gambar II.29. Warna Sekunder

(Sumber : <http://suckitmartha.files.wordpress.com/2011/07/globalworld.jpg>)

c. Warna Tersier

Warna *Tersier* adalah warna yang dihasilkan dari pencampuran antara warna primer dan sekunder. Contohnya warna hijau limau yang dihasilkan dari pencampuran warna hijau dan kuning, sedangkan warna hijau toska yang merupakan hasil pencampuran antara warna hijau dan biru

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

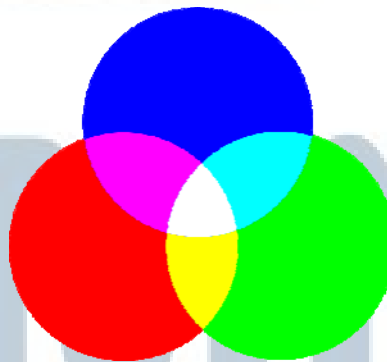


Gambar II.30. Warna Tersier
(Sumber : <http://allgraphicdesign.com/graphicsblog/content/uploads/2008/03/tertiary-color-image.png>)

Menurut Linda Holtszschue (2006 : 14) menyatakan bahwa proses pencampuran warna dibagi menjadi dua yaitu :

a. Warna *Additive*

Warna *additive* adalah pencampuran warna primer cahaya (merah, hijau, dan biru) yang menghasilkan warna putih

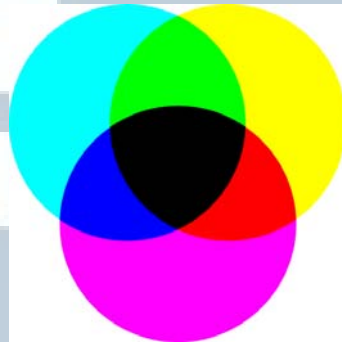


Gambar II.31 . Warna *additive*
(Sumber : <http://caad.msstate.edu/wpmu/printingandplotting/files/2011/06/rgb.png>)

b. Warna *Subtractive*

Warna substraktif adalah pencampuran warna dengan menggunakan cat atau tinta magenta, cyan dan kuning merupakan warna substraktif. Pencampuran ketiga warna tersebut akan menghasilkan warna hitam,

tetapi karena keterbatasan pigment tinta cetak menjadi coklat tua sehingga ditambahkan warna hitam (dinyatakan dengan K yang berasal dari kata black). CMYK dijadikan standart cetak separasi dalam industri grafika.



Gambar II.32 Warna Subtractive
(Sumber : <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/ac/SubtractiveColorMixing.png>)

Dalam dunia desain warna dapat mempresentasikan suasana atau keadaan. Arti warna dapat dipengaruhi oleh lingkungan dan budaya yang ada. Penggunaan warna juga harus sangat diperhatikan. Setiap warna memiliki simbol, arti, dan makna tersendiri, yaitu:

1. Merah

Kekuatan, energy, kehangatan, amarah, cinta, bahaya, berani

2. Kuning

Optimis, harapan, cahaya, duka, perkabungan, kematian

3. Biru

Kepercayaan, konservatif, teknologi, keteraturan, kedamaian, kesedihan

4. Hijau

Alami, sehat, pembaharuan, keberuntungan

5. Ungu

Misteri, bangsawan, transformasi, keangkuan, spiritual

6. Orange

Energi, keseimbangan, kehangatan, keceriaan

7. Coklat

Tanah/bumi, kepercayaan, daya tahan, kesenangan, ketenangan, kesederhanaan

8. Abu-abu

Masa depan, kesedihan

9. Hitam

Kekuatan, kecanggihan, kematian ,misteri, ketakutan, kesedihan, keanggunan

10. Putih

Bersih, keanggunan, kematian, kesucian

Warna terkadang juga dapat menjadi sebuah *image* dari suatu objek atau sekelompok orang atau organisasi seperti contohnya biru yang identik dengan organisasi partai Demokrat sedangkan kuning partai Golongan Karya. Selain itu warna dapat digunakan pada tipografi dengan tujuan memberi daya tarik atau untuk menyesuaikan dengan tema atau background yang dipakai.

2. Tipografi

Menurut Sihombing (2001:58) tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan property visual yang pokok dan efektif. Lewat kandungan nilai fungsional dan nilai estetikanya, huruf memiliki potensi untuk menterjemahkan atmosfer-atmosfir yang tersirat dalam sebuah komunikasi verbal yang dituangkan melalui abstraksi-abstraksi bentuk visual. Dalam tipografi ada dua hal yang harus diperhatikan yaitu legibility dan readability.

a. *Legibility* Dalam Tipografi

Legibility dalam tipografi adalah kualitas huruf atau naskah dalam tingkat kemudahannya untuk dibaca

- Gaya



WHY YOU SHOULD
STOP DRINKING
BOTTLED WATER

Gambar II.33. Gaya

(Sumber: <http://conversations.marketing-partners.com/wp-content/uploads/2010/08/bottled-water.jpg>)

Pada gambar diatas gaya font yang digunakan berbeda-beda.

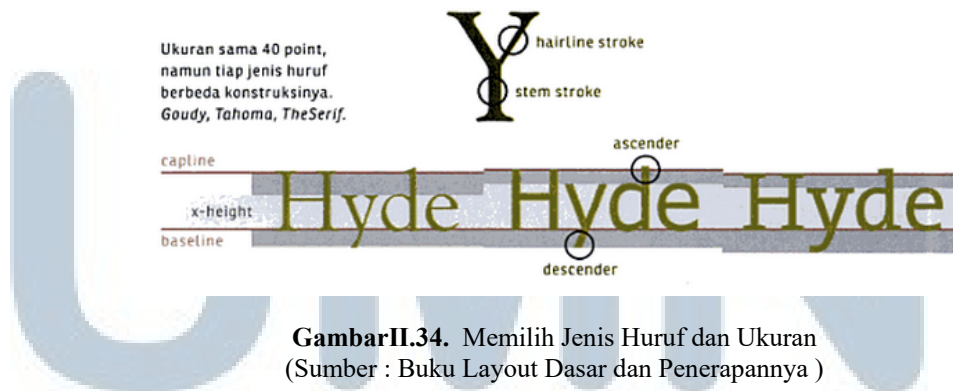
Pada kata “WHY YOU SHOULD” menggunakan gaya regular sehingga terlihat tipis. Untuk kata “STOP DRINKING” menggunakan gaya bold (penebalan) sedangkan “BOTTLED WATER” menggunakan gaya yang berbeda dalam satu font. Dengan penggunaan gaya yang berbeda dapat menggugah rasa emosional dari pembaca.

b. *Readability* Dalam Tipografi

Readability dalam tipografi mengacu kepada kejelasan dan kecepatan dimana isi yang mengandung tulisan dapat dibaca dalam jumlah yang besar (paragraph, ukuran, volume). *Readability* mencakup ukuran dan jenis huruf yaitu :

- *Memilih Jenis Huruf dan Ukuran*

Di luar kecocokan nya dengan tema/konsep, jenis huruf dan ukuran perlu diperhatikan karena jenis huruf yang berbeda mempunyai ukuran yang berbeda walaupun menggunakan satuan ukuran yang sama. Misalnya ukuran 9 poin sampai 12 point untuk isi naskah masih cocok digunakan sedangkan dibawah 9 point cocok untuk *caption*



GambarII.34. Memilih Jenis Huruf dan Ukuran
(Sumber : Buku Layout Dasar dan Penerapannya)

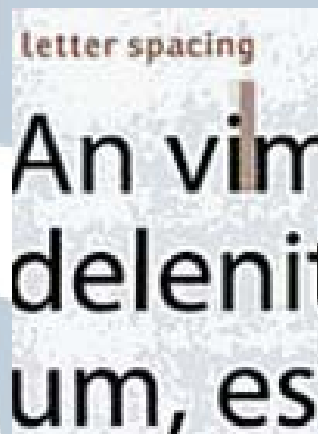
Pada gambar di atas tampak font Gaudy, Tahoma dan The Serif memiliki ascender dan descender yang berbeda walaupun ukuran yang digunakan sama. Hal tersebut dapat terlihat dapat terlihat pada capline dan baseline yang tidak rata.

c. *Spacing* Dalam Tipografi

Spacing digunakan untuk memberi ruang khusus dalam kumpulan huruf sehingga memudahkan pembaca dalam membacanya. *Spacing* mencakup *letter spacing*, *word spacing*, dan *leading*

- *Letters Spacing*

Letters Spacing adalah jarak antar huruf/ karakter. Istilah *kerning* sebenarnya adalah pengaturan ruang/jarak antara karakter yang satu dan yang lain. Semakin kecil ukuran huruf, jarak antar huruf makin diperbesar dan sebaliknya jika ukuran huruf normal, jarak antar huruf diperkecil.



Gambar II.35. *Letter Spacing*
(Sumber : Buku Layout Dasar dan Penerapannya)

Pada gambar diatas *letter spacing* ditunjukkan pada jarak

huruf “i” dengan huruf “m” pada kata *vim*. *Letter spacing* ditunjukkan dengan garis berwarna merah.

- *Word spacing*

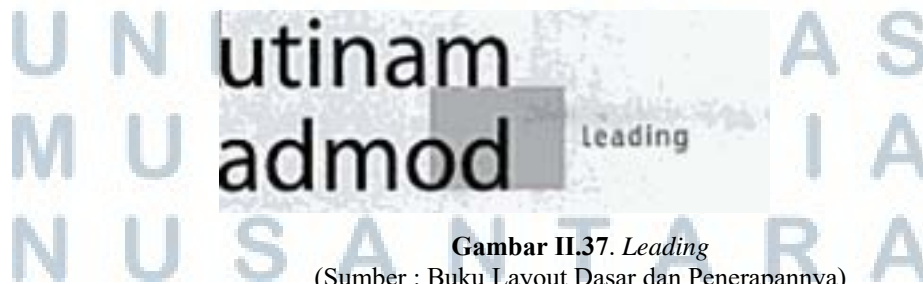
Word Spacing adalah jarak antar kata . *Word spacing* mengikuti *letter spacing*. Makin lebar *letter spacing*, *word spacing* makin lebar pula. *Word spacing* harus diatur untuk menghindari terjadinya *river* atau *efek aliran sungai* yang sering terjadi pada rata kiri kanan (*justified*). *Word spacing* ditunjukkan kotak berwarna hijau pada gambar di bawah ini. Hal tersebut menunjukkan spasi antara kata *vim* dengan *utinam*



Gambar II.36. *Word Spacing*
(Sumber : Buku Layout Dasar dan Penerapannya)

- *Leading*

Leading adalah jarak antar baris, yang terpenting dalam menentukan besarnya jangan sampai *descender* berhimpitan dengan *ascender* huruf di baris bawahnya.



Gambar II.37. *Leading*
(Sumber : Buku Layout Dasar dan Penerapannya)

Pada gambar di atas leading ditunjukkan pada kotak yang berwarna abu-abu. Hal ini menunjukkan adanya jarak antara baris pertama dengan baris kedua sehingga mempermudah dalam membaca isi teks atau *body text*

Sebuah buku akan laku terjual di pasaran apabila didukung dengan promosi yang baik pula. Promosi yang baik dapat dilakukan dengan mencari tahu target pasar yang dituju serta memilih jenis-jenis dan bentuk promosi yang sesuai dengan dana yang dimiliki

2.3 Promosi

Promosi menurut Freddy Rangkuti (2009:177) adalah alat komunikasi antara perusahaan dan konsumen melainkan juga sebagai alat untuk mempengaruhi konsumen dalam kegiatan pembelian sesuai keinginan dan kebutuhannya. Promosi-promosi tersebut dibagi berdasarkan jenisnya sehingga membedakan keunggulan dari apa yang ditawarkan pesaing.

2.3.1 Jenis-Jenis Promosi

Jenis-jenis promosi menurut Freddy Rangkuti (2009:178) adalah iklan, promosi penjualan, penjualan personal, dan publisitas. Setiap jenis promosi tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan sendiri beserta target audience yang berbeda-beda, promosi tersebut adalah :

1. Iklan

Iklan (*advertising*) adalah penyajian informasi non personal mengenai produk, merek, perusahaan atau toko yang dilakukan dengan bayaran tertentu. Pada iklan biasanya ditampilkan organisasi yang mensponsorinya. Iklan dikenal sebagai manajemen citra (*image management*) yaitu memelihara citra dan makna dalam benak konsumen. Iklan dapat disajikan melalui berbagai macam media seperti TV, radio, cetakan majalah, surat kabar, papan billboard, dll.

2. Promosi Penjualan

Promosi penjualan (*sales promotion*) adalah rangsangan langsung yang ditujukan kepada konsumen untuk melakukan pembelian. Promosi penjualan tersebut dilakukan dengan penurunan harga, undian, dan pameran dagang.

3. Penjualan Personal

Penjualan personal (*personal selling*) melibatkan interaksi personal langsung antara seorang pembeli potensial dan seorang salesman.

Contohnya adalah produk asuransi, sales promotion girl/boy. Fungsi dari penjualan personal yaitu memberikan pengetahuan yang luas kepada konsumen mengenai produk mereka, melayani, menjual dan sebagai sumber informasi bagi perusahaan.

4. Publikasi

Publikasi (publicity) adalah bentuk-bentuk komunikasi tentang perusahaan, produk atau merek si pemasar yang tidak membutuhkan pembayaran. Misalnya penjabaran produk atau merek baru. Publisitas lebih efektif dibandingkan dengan iklan karena dapat dikatakan konsumen telah siap untuk menerima pesan yang ingin disampaikan. Disamping itu komunikasi publisitas dapat dianggap lebih berwibawa karena tidak disajikan oleh organisasi pemasaran.

Pariwisata merupakan sebuah objek yang memiliki nilai jual dan nilai history sehingga menarik wisatawan untuk mengunjungi dan mempelajari unsur-unsur history tersebut. Hal tersebut memberikan keuntungan bagi yang memiliki objek wisata dan mendorong pembentukan kegiatan-kegiatan pariwisata berdasarkan jenis dan bentuk-bentuk pariwisata.

2.4 Pariwisata

Menurut Ismayanti (2011:123) pariwisata adalah mobilitas manusia dari suatu tempat ke tempat lain. Saat ini pariwisata dibagi berdasarkan jumlah orang yang ikut wisata dan berdasarkan tujuan melakukan wisata. Wisata tersebut terdiri dari :

2.4.1 Jenis-Jenis Pariwisata

Jenis-jenis pariwisata berpengaruh terhadap fasilitas yang perlu dipersiapkan dalam pembangunan maupun dalam program-program promosi dan periklanannya. Jenis-jenis pariwisata ditentukan berdasarkan motif tujuan

perjalanan. Menurut Dr. James J. Spillane (1987:29) jenis-jenis pariwisata tersebut adalah :

1. Pariwisata Untuk Menikmati Perjalanan (*Pleasure Tourism*)

Bentuk pariwisata ini dilakukan oleh orang-orang yang meninggalkan tempat tinggalnya untuk berlibur, untuk mencari udara segar yang baru, untuk memenuhi kehendak ingin-tahunya, untuk melihat sesuatu yang baru, untuk menikmati keindahan alam, untuk menikmati kedamaian di luar kota atau sebaliknya untuk menikmati hiburan di kota-kota besar atau untuk ikut serta dalam keramaian wisatawan.

2. Pariwisata untuk Rekreasi (*Recreation Tourism*)

Jenis Pariwisata ini dilakukan oleh orang-orang yang menghendaki pemanfaatan hari-hari liburnya untuk istirahat, untuk memulihkan kembali kesegaran jasmani dan rohaninya. Biasanya, mereka tinggal selama mungkin di tempat tujuan yang dianggap menjamin tempat-tempat tujuannya seperti di tepi pantai, pegunungan, pusat-pusat kesehatan.

3. Pariwisata Untuk Kebudayaan (*Cultural Tourism*)

Jenis ini ditandai dengan adanya rangkaian motivasi seperti keinginan untuk belajar di pusat-pusat pengajaran dan riset, untuk mempelajari adat-istiadat, kelembagaan, dan cara hidup rakyat negara lain, mengunjungi monumen –monumen bersejarah, peninggalan peradaban masa lalu atau sebaliknya penemuan-penemuan besar masa kini, pusat kesenian, pusat-pusat keagamaan.

Pariwisata di atas merupakan jenis-jenis pariwisata yang sering dijumpai. Selain itu pariwisata juga di bagi berdasarkan bentuk-bentuk pariwisata atau jumlah peserta kegiatan pariwisata itu dilakukan. Bentuk-bentuk pariwisata tersebut adalah pariwisata perorangan dan kolektif.

2.4.2 Bentuk-Bentuk Pariwisata

Pariwisata dapat dipelajari tidak hanya dari segi motivasi dan tujuan perjalanannya saja, tetapi juga bisa dilihat dari kriteria lain, misalnya lama perjalanan wisata yang dilakukan, lamanya perjalanan serta pengaruh-pengaruh ekonomi akibat adanya perjalanan wisata. Bentuk-bentuk Pariwisata tersebut adalah :

1. Pariwisata Perorangan (*Individual Tourism*)

Kategori pertama meliputi seseorang atau kelompok orang (teman-teman atau keluarga) yang mengadakan perjalanan wisata dengan melakukan sendiri pilihan daerah tujuan wisata maupun pembuatan programnya sehingga bebas pula mengadakan perubahan-perubahan pada setiap waktu yang dikehendaki.

Seseorang maupun kelompok orang tersebut melakukan sendiri semua persiapan dalam rangka mendapatkan perlengkapan serta jasa-jasa yang diperlukan.

2. Pariwisata Kolektif (*Organized Collective Tourism*)

Kategori kedua meliputi sebuah biro perjalanan (travel agent atau tour operator) yang menjual suatu perjalanan menurut program dan jadwal waktu yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk keseluruhan anggota kelompok yang dimaksudkan di atas.

2.5. Teori Layout

Layout menurut Gavin Amborse dan Paul Harris, (London,2005) adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

Menurut Frank F. Jefkin, untuk mendapatkan layout yang baik diperlukan adanya :

1. Kesatuan komposisi yang baik dan enak untuk dilihat.
2. Variasi, agar tidak monoton maupun membosankan.
3. Keseimbangan dalam layout sehingga terlihat sepadan, selaras, dan serasi.
4. Irama, yang berupa pengulangan bentuk atau unsur unsur layout dan warna.
5. Harmoni yang merupakan keselarasan atau keserasian hubungan unsur kenyamanan dan keindahan.
6. Proposi yang merupakan unsur suatu perbandingan.
7. Kontras, yang merupakan perpaduan antara warna gelap dan terang.

2.6. Teori Fotografi Landscape

Menurut Robert Caputo dalam buku *The Ultimate Field Guide to Landscape Photography*, hal-hal yang penting dalam mengambil foto *landscape* adalah :

1. Mengenal rasa dari sebuah tempat.

Kita harus tahu apa yang ingin kita foto. Kita harus memperhatikan cahaya di sekitar, dan jam berapakah yang paling baik untuk mengambil foto tersebut karena cahaya sangat penting dalam menghasilkan foto yang penuh detail.

2. Pikirkan sifat yang ingin dihasilkan.

Cahaya sangat penting dalam menghasilkan nuansa dari sebuah foto sehingga sesuai dengan suasana yang ingin kita dapatkan, entah itu hangat, romantis, dingin, dan lain lain.

3. Mengambil foto di tempat baru.

Selidikilah dulu jika ingin memfoto di tempat yang belum dikenal. Cari tahu apa yang istimewa dari tempat itu dan kapankah itu. Lalu putuskan akan mengambil foto itu kapan, dengan cara bagaimana, dan menggunakan lensa jenis apa.

4. Lihat dan pikirkan.

Saat sampai di tempat, lihatlah ke sekitar, dan pikirkanlah foto yang bagaimanakah dan *angle* seperti apakah yang ingin dihasilkan.

5. Membangun kemampuan dan melatih mata.

Berlatih terus menerus membuat kita jadi fotografer yang lebih baik.

6. Objek pemandangan.

Pikirkan teknik yang terbaik dalam mengambil foto dengan objek yang berbeda, seperti aliran air, hutan, gurun, laut, petir, dll.

2.7. Teori Semiotika

Semiotik adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang tanda. Tanda-tanda tersebut menyampaikan informasi sehingga bersifat komunikatif. Keberadaannya mampu menggantikan sesuatu yang lain, dapat dipikirkan atau dibayangkan. Cabang ilmu ini semula berkembang dalam bidang bahasa, kemudian berkembang pula dalam bidang desain dan seni rupa. Banyak ahli menyebutkan bahwa ilmu ini sebagai *semiology* (berasal dari bahasa Yunani yang berarti 'tanda'.)

Charles Sanders Peirce menandakan bahwa manusia hanya dapat berpikir dengan medium tanda dan hanya dapat berkomunikasi lewat sarana tanda. Tanda dalam kehidupan manusia bisa tanda gerak atau tanda isyarat. Tanda tulisan diantaranya huruf dan angka, sedang tanda gambar berbentuk rambu lalu lintas, dan sebagainya. Jenis tanda yang digolongkan semiotik :

1. Ikon

Ikon adalah tanda yang mirip dengan objek yang diwakilinya. (contoh: foto Sri Sultan HB X sebagai Raja Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat adalah ikon dari Pak Sultan, peta adalah ikon dari wilayah yang digambarkannya, cap jempol adalah ikon dari jempol seseorang)

2. Indeks

Indeks adalah tanda yang memiliki hubungan sebab akibat dengan apa yang dimilikinya, atau disebut juga dengan tanda sebagai bukti. (contoh: asap dan api. Asap menunjukkan adanya api. Jejak telapak kaki di tanah merupakan indeks dari orang yang melewati tempat itu, tanda tangan (signature) adalah indeks dari keberadaan seseorang yang membubuhkan tanda tangan itu)

3. Simbol

Simbol adalah tanda berdasarkan konversi, peraturan, atau perjanjian yang disepakati bersama symbol baru dapat dipahami jika seseorang sudah mengerti arti yang sudah disepakati sebelumnya. (contoh: Garuda Pancasila bagi bangsa Indonesia adalah gambar burung yang kaya makna, namun bagi Negara lain yang memiliki latar belakang berbeda gambar ini dipandang sebagai burung elang saja.

Sekian penjelasan dari saya , semoga teori-teori yang tercantum pada landasan teori ini bermanfaat dalam penulisan tugas akhir maupun dalam pembuatan sebuah karya desain.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA