



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

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Seni

Menurut Holt (1967) seni merupakan unsur budaya yang tak terpisahkan, dan mengandung nilai keindahan, keselarasan, dan keseimbangan.

2.1.1. Fungsi

Kehidupan manusia tidak bisa dipisahkan dari seni seperti yang telah dikemukakan Allan P Merriam (1964), karena pada dasarnya manusia membutuhkan seni untuk mengekspresikan dirinya dalam berbagai bentuk dan sering tidak disadari, sehingga pada dasarnya seni merupakan kebutuhan manusia. Berikut fungsi seni secara global :

1. Fungsi Individual

a. Fungsi Pemenuhan Kebutuhan Fisik

Manusia mempunyai kebutuhan fisik sehari-hari yang harus dipenuhi, untuk memenuhi kebutuhan tersebut manusia berusaha membuat benda-benda terapan seperti pakaian, furniture, bangunan, dan kerajinan tangan.

b. Fungsi Pemenuhan Kebutuhan Emosional

Manusia terdiri dari dua unsur, yaitu jasmani dan rohani yang harus saling terpenuhi. Kebutuhan kedua unsur tersebut dapat dipenuhi dengan seni, contohnya kebutuhan jasmani dapat dilakukan dengan benda seni terapan,

sedangkan kebutuhan rohani dengan menyaksikan pertunjukan musik, pameran seni, teater, dan sebagainya.

2. Fungsi Sosial

a. Fungsi Sosial Seni dalam Bidang Rekreasi

Seni dapat memberikan pembaharuan pada seseorang yang memiliki rasa jenuh akan kehidupan sehari-hari melalui seni teater, atau pagelaran musik, dan sebagainya.

b. Fungsi Sosial Seni dalam Bidang Komunikasi

Seni merupakan alat untuk berkomunikasi dalam bentuk karya-karya, seperti musik, lukisan, puisi, dan sebagainya juga disertai keindahan di dalamnya yang bersifat hakiki dan universal.

c. Fungsi Sosial Seni dalam Bidang Pendidikan

Seni mempunyai pengaruh dalam mendidik dan membimbing moral perilaku seseorang agar berubah lebih baik melalui pertunjukan teater, poster-poster, atau pembacaan puisi.

d. Fungsi Sosial Seni dalam Bidang Keagamaan

Seni muncul karena adanya dorongan-dorongan berdasarkan pengalaman religi. Menurut Karl Barth (1922) Sumber keindahan adalah Tuhan. Agama telah menjadi

sumber inspirasi seni, sehingga seringkali seni berfungsi untuk kepentingan agama.

2.1.2. Macam-Macam Kesenian

Secara umum kesenian dibagi menjadi:

1. Seni Tari
2. Seni Musik
3. Seni Teater
4. Seni Rupa
5. Seni Sastra

2.2. Seni Musik

Menurut Sunarto (2010) seni musik merupakan ungkapan isi hati manusia dalam bentuk bunyi yang teratur dengan ritme atau melodi yang disusun sehingga memiliki keselarasan yang indah.

2.2.1. Musik Sunda

Dalam buku *“Music in Java”* karya Kunst (1973) menjelaskan macam-macam bentuk musikalisisasi yang ada di pulau Jawa.

U 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

2.3.1.1. *Degung*



Gambar 2.1. *Degung Sunda*
(<http://archive.rimanews.com>)

Degung merupakan kumpulan dari alat musik Sunda berupa gamelan berlaras *degung*, *saron*, *panerus*, *bonang*, *jengglong*, *gong*, *kendang*, dan *suling*. *Degung* juga dapat berarti seperangkat gamelan, yang dimainkan dengan laras *pelog* (h. 124).

2.3.1.2. *Karawitan*



Gambar 2.2. *Karawitan*
(<http://ayolestarikanbudaya.blogspot.com>)

Karawitan merupakan kesenian Sunda yang dalam memainkannya lebih mengutamakan unsur vokal atau suara manusia. Alat musik yang digunakan kurang lebih sama dengan *Degung*, namun lebih

mengacu pada permainan gamelannya, dan menggunakan laras *salendro* (h.161).

2.3.1.3. *Tembang*

Syair puisi yang dinyanyikan dengan iringan instrumen *gamelan* dan *kecapi* (h.192).

2.3.1.4. *Celempungan*



Gambar 2.3. *Celempungan*

(<https://budaya-indonesia.org/Kesenian-Celempungan>)

Menurut Baidowi (2014) yang dikutip dari <https://budaya-indonesia.org/Kesenian-Celempungan/>, *celempungan* adalah sebuah aliran musik yang berasal dari perkembangan alat musik *Celempung*. Selain disebut *Celempungan* juga kerap disebut *Karindingan*. Alat-alat musik dalam *Celempungan* terdiri dari :

1. *Karinding*
2. *Toleat*
3. *Kohkol*
4. *Celempung*
5. *Gong Tiup*

2.4. *Celepungan*

Celepungan terdiri dari beberapa alat musik, berikut pengertian alat-alat musik yang terkandung dalam *Celepungan* menurut Kubarsyah (1994) dalam bukunya yang berjudul “*Waditra: Mengenal Alat-alat Kesenian Daerah Jawa Barat*”.

2.4.1. *Karinding*



Gambar 2.4. *Karinding*

(<https://id.wikipedia.org/wiki/Karinding>)

Karinding merupakan alat musik yang terbuat dari pelepah pohon aren atau bambu. Cara memainkannya dengan memukul sambil diselipkan di bibir dan ditiup dari tenggorokan. Suara yang dihasilkan tergantung dari rongga mulut, pernafasan, dan kelihaihan pemainnya (h.124).

2.4.2. *Toleat*



Gambar 2.5. *Toleat*

(<https://dapurethnic.com/products/instruments/instrumen-musik-etnis-tiup/toleat-sunda/>)

Toleat merupakan alat musik Sunda yang ditiup seperti seruling. Semakin kecil bentuknya, suara yang dihasilkan juga semakin nyaring. Variasi yang dapat dibuat tidak terbatas, sesuai dengan keinginan pengrajin (h. 85).

2.4.3. *Kohkol*



Gambar 2.6. *Kohkol*

(<https://budayajawa.id/alat-musik-tradisional-kohkol-kentungan-sunda/>)

Kohkol merupakan Kentungan dalam bahasa Sunda. Pada mulanya *Kohkol* sama seperti Kentungan, dipergunakan untuk memanggil warga. Namun, kemudian dikembangkan menjadi alat musik, karena hanya menghasilkan satu nada tidak berlaras (*pelog*), maka dalam memainkannya dikombinasikan dengan *Celepung Renteng* (h.24).

2.4.4. *Celepung*

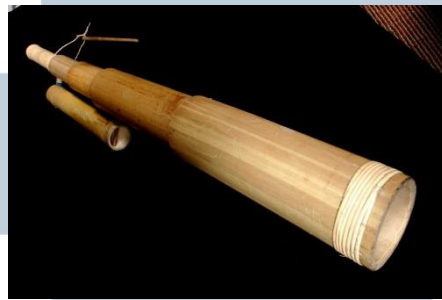


Gambar 2.7. *Celepung*

(sumedangdalamkata.wordpress.com)

Celepung merupakan alat musik yang terbuat dari bambu yang memanfaatkan gelombang resonansi yang ada dalam ruas batang bambu. Pada dasarnya *Celepung* hanya mempunyai satu nada saja, tetapi telah dikembangkan *Celepung Renten* yang terdiri dari beberapa *Celepung* yang berbeda, biasanya dimainkan berbarengan dengan *Kohkol* (h.136).

2.4.5. *Gong Tiup*



Gambar 2.8. *Gong Tiup*

(<https://budayajawa.id/alat-musik-tradisional-sunda-goong-tiup-gong-tiup/>)

Gong Ti atau *Gong Tiup* mirip dengan alat musik asal *Aborigin* yang bernama *Didgeridoo*. Perbedaannya pada bahan pembuatannya, bila *Didgeridoo* menggunakan kayu, *Gong Ti* terbuat dari bambu yang dilubangi tengahnya. Berbeda dengan *Gong* yang terbuat dari metal, suaranya cukup nyaring dan hanya terdiri dari satu nada (h.85).

2.5. Teori Buku

2.5.1. Buku

Menurut Haslam (2006) buku merupakan bentuk dokumentasi tertua yang menyimpan gagasan-gagasan yang ada di dunia. Sehingga Haslam

menyebut buku merupakan bentuk penyampaian informasi, penjelasan, dan pengetahuan kepada pembaca di sepanjang waktu.

2.5.2. Bagian Buku

Menurut Suwarno (2011) menyebutkan bagian-bagian buku secara umum (hlm. 77) :

1. Cover

Sampul buku atau cover merupakan bagian depan buku yang berfungsi sebagai pelindung yang menyajikan judul, halaman publikasi, nama penulis, penerbit yang disertai gambar grafis sebagai media pendukung untuk menarik pembaca. Cover atau sampul buku terdiri dari :

- a. Cover depan, tampilan depan pada buku
- b. Cover belakang, tampilan belakang buku yang sebagai penutup buku.
- c. Punggung buku, biasanya terdapat pada buku-buku yang tebal, sebagai pelindung ketebalan buku.
- d. Endorsement, kalimat dukungan atau testimoni yang dilatarkan pada cover belakang sebagai daya tarik dan penguat sebuah karya cetak.
- e. Lidah cover, dibuat untuk kepentingan estetika juga menonjolkan unsur eksklusif atau sesuatu yang berbeda dari buku. Biasa berisi foto dan riwayat hidup penulis, serta ringkasan buku.

2. Halaman *Preliminaries*

Merupakan halaman pendahuluan yang diletakkan diantara cover dan isi buku. Halaman preliminaries terdiri dari :

- a. Halaman judul, berisi judul, sub-judul, nama penulis, nama penerjemah, dan penerbit.
- b. Halaman kosong, halaman yang mencantumkan undang-undang hak cipta.
- c. Catatan hak cipta (Copyright), memuat judul buku, nama penulis, pemilik hak cipta hingga tim publikasi seperti desainer sampul dan ilustrasi.
- d. Halaman tambahan, berisi kata pengantar dari penulis
- e. Daftar Isi

3. Isi

Bagian ini adalah bagian yang membahas mengenai informasi atau materi inti dari buku. Bagian inti tersusun dari beberapa bagian :

- a. Pendahuluan, berisi tentang alasan pokok permasalahan yang akan dibahas.
- b. Judul Bab, terdiri dari beberapa bab, dan tiap bab membahas topik tertentu.
- c. Alinea, tempat penulis menuangkan isi.
- d. Rincian, penjelasan mengenai objek yang dibahas, biasanya untuk objek atau istilah asing.
- e. Kutipan

- f. Ilustrasi
- g. Judul lelar, informasi berupa judul buku, judul bab, dan nama pengarang sebuah buku. Biasanya ditempatkan di atas atau di bawah teks.
- h. Inisial, Penegasan awalan huruf atau kalimat yang dilakukan dengan mencetak tebal dan besar sebuah huruf dibandingkan huruf lainnya.

4. Bagian Postmilitary

Bagian akhir yang difungsikan untuk menutup isi buku, terletak antara bagian utama dengan cover belakang buku.

Terdiri atas beberapa bagian:

- a. Catatan penutup, tempat penambahan ringkasan atau penambahan materi atau informasi yang relevan.
- b. Daftar istilah (*glossary*)
- c. Lampiran
- d. Indeks, daftar istilah yang tercantum pada buku disertai halaman kemunculan istilah tersebut yang disusun secara alfabetis untuk mempermudah pencarian.
- e. Daftar pustaka
- f. Biografi penulis

2.6. Ilustrasi

Menurut Fariz (2009) ilustrasi merupakan suatu ekspektasi yang bersifat maya, dan tak berbeda jauh dengan angan-angan, mewujudkan ketidakmungkinan secara maya atau virtual.

2.6.1. Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi merupakan seni rupa yang bertujuan menyampaikan suatu maksud tertentu dalam suatu peristiwa, sehingga disimpulkan ilustrasi memiliki fungsi secara umum sebagai berikut:

1. Fungsi Deskriptif

Menggantikan penjelasan secara verbal atau naratif secara visual agar lebih mudah dipahami.

2. Fungsi Ekspresif

Mengekspresikan suatu situasi, perasaan atau gagasan dengan maksud tertentu menjadi sesuatu yang nyata sehingga mudah dipahami.

3. Fungsi Analitik

Ilustrasi dapat menyajikan secara rinci tiap bagian dari suatu benda atau proses dengan detail agar mudah dipahami.

4. Fungsi Kualitatif

Membuat daftar, tabel, grafik, kartun, foto, gambar, sketsa, dan simbol.

2.6.2. Tujuan Ilustrasi

Menurut Putra dan Lakoro (2012) ilustrasi mempunyai tujuan untuk menghiasi suatu cerita, puisi, tulisan atau informasi lainnya. Menurut Arifin dkk (2009 : 70) ilustrasi memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Ilustrasi bertujuan memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan

2. Ilustrasi bertujuan memberikan variasi konten sehingga lebih menarik, memotivasi, komunikatif, dan juga dapat memudahkan pembaca dalam memahami pesan.
3. Ilustrasi bertujuan memudahkan pembaca dalam mengingat konsep juga gagasan yang disampaikan melalui media ilustrasi (Arifin dan Kusrianto, 2009:70).

2.6.3. Jenis-jenis Ilustrasi

Menurut Zeegen (2005) ilustrasi memiliki beberapa sub kategori, yaitu :

2.6.3.1. *Editorial Illustration*



Gambar 2.9. *Editorial Illustration*

(<https://medium.com/@modernthrive/25-editorial-illustrators-we-love-eeb7eb1368fc>)

Ilustrasi berbeda dengan foto yang digunakan untuk menyampaikan fakta yang ada, sedangkan ilustrasi dapat diaplikasikan sebagai alternatif untuk menyampaikan sudut pandang atau maksud seseorang dalam suatu media publik (hlm. 88).

2.6.3.2. *Book Publishing*



Gambar 2.10. *Book Publishing*

(<https://picturebooksblogger.wordpress.com/tag/story/>)

Ilustrasi digunakan sebagai daya tarik pada buku yang mewakili isi buku tersebut. Ilustrasi juga menyesuaikan dengan target pembaca (hlm. 92).

2.6.3.3. *Fashion Illustration*



Gambar 2.11. *Fashion Illustration*

(<https://www.accademiacostumeemoda.it/en/academic-offer/masters-alta-moda-fashion-design/>)

Ilustrasi tidak dapat dipisahkan dengan fashion. Tidak hanya diaplikasikan pada kertas namun juga pada kain untuk pakaian (hlm. 96).

2.6.3.4. *Advertising Illustration*



Gambar 2.12. *Advertising Illustration*

(<https://www.accademiacostumeemoda.it/en/academic-offer/masters-alta-moda-fashion-design/>)

Sebagai media kampanye iklan yang bertujuan untuk menanamkan produk ke pikiran bawah sadar publik, sehingga produk mudah dikenal (hlm. 100).

2.6.3.4. *Music Industry Illustration*



Gambar 2.13. *Music Industry Illustration*

(<http://blog.artistsmarketonline.com/artists-graphic-designers/art-success-in-the-music-industry>)

Ilustrasi pada musik memiliki peran definitif dalam membentuk gambaran yang berhubungan dengan musik yang kita dengar (hlm. 106).

2.6.3.5. *Graphic Design Collaboration*



Gambar 2.14. *Graphic Design Collaboration*

(<http://goldsteinmuseumofdesign.blogspot.com/2013/12/design-collaboration-working-with-next.html>.)

Kolaborasi antara ilustrasi dengan bermacam-macam desain dalam menciptakan suatu visual sehingga menghasilkan sebuah gaya baru (hlm. 110).

2.6.3.6. *Self Initiated Illustration*



Gambar 2.15. *Self-Initiated Illustration*

(<https://www.behance.net/gallery/27407773/Graphic-Posts>)

Mengeksplorasi kemampuan ilustrator dalam mengekspresikan gambar dalam berbagai kemungkinan baru di luar dari industri (hlm. 114).

Penulis menggunakan *book publishing*, dan *editorial illustration*, menurut Zeegen (2005) buku merupakan media pertama yang menggunakan perantara ilustrasi. Ilustrasi buku mulai digunakan pada zaman *Illuminated Manuscript* yang terjadi sekitar abad ke 7 hingga ke zaman terciptanya mesin cetak pada 1455. Sebelum foto ditemukan, ilustrasi merupakan satu-satunya media gambar yang bisa dicetak. Hingga masa kini ilustrasi kerap digunakan dalam beberapa jenis buku seperti, buku fiksi, buku non-fiksi, buku anak-anak, maupun buku referensi teknis (hlm.92).

2.6.4. Teknik Ilustrasi

Menurut Soedarso (2014:566) ilustrasi memiliki berbagai macam, diantaranya:

2.6.4.1. Naturalis



Gambar 2.16. *Naturalis*

(<https://tekoneko.net/contoh-lukisan-naturalisme/>)

Gambar yang warna, dan bentuknya sama dengan kenyataan yang ada tanpa adanya pengurangan atau penambahan.

2.6.4.2. Kartun



Gambar 2.17. *Kartun*

(<http://solo.tribunnews.com/2016/05/11/serial-kartun-yang-dari-kita-kecil-hingga-sekarang-episodenya-tidak-pernah-habis>)

Gambar yang memiliki bentuk ciri khas tertentu untuk mewakili suatu tokoh pada cerita.

2.6.4.3. Dekoratif



Gambar 2.18. *Dekoratif*

(<https://pxhere.com/id/photo/1010473>)

Gambar yang memiliki fungsi sebagai penghias dengan bentuk yang sederhana atau berlebihan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.6.4.4. Karikatur



Gambar 2.19. *Karikatur*

(<https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-karikatur/23078>)

Gambar sindiran yang dalam penggambarannya terdapat penyimpangan bentuk proporsi tubuh.

2.6.4.4. Ilustrasi Buku Pelajaran



Gambar 2.20. *Ilustrasi Buku Pelajaran*

(<http://m.batamtoday.com/berita55117-Buku-Pelajaran-Kurikulum-2013-yang-Bermasalah-Akan-Ditarik-dan-Direvisi.html>.)

Gambar yang memiliki fungsi untuk menggambarkan suatu teks atau peristiwa baik secara ilmiah atau gambar bagian dengan tujuan edukasi.

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

2.6.4.5. Ilustrasi *Line Art*



Gambar 2.21 *Ilustrasi Line Art*

(<http://www.graphic-design-employment.com/illustration-how-to.html>)

Ilustrasi *line art* merupakan suatu gambar yang terbentuk dari garis lurus dan melengkung, yang biasanya dibuat di atas bidang polos, tanpa gradasi atau bayangan yang dapat membuat terlihat berdimensi

Ilustrasi yang akan penulis gunakan berupa ilustrasi buku pelajaran yang dibuat dengan menggunakan teknik *line art*, supaya sesuai dengan prinsip *simplicity*, dan terkesan modern.

2.7. Fotografi

Menurut Langford (2007) fotografi merupakan kombinasi antara pikiran, imajinasi kreatif, desain visual, dan teknik yang terkandung dalam suatu gambar, sebagai media untuk menyampaikan ekspresi dan komunikasi (h.1).

2.7.1. Elemen Fotografi

Dalam suatu foto terdiri dari elemen-elemen visual yang terkandung di dalamnya, berikut elemen yang terdapat pada foto menurut Langford (2007).

2.7.1.1. *Line*



Gambar 2.22. *Line*

(<https://www.slideshare.net/puteraeyone/elemen-dan-prinsip-dalam-fotografi>)

Line atau garis dapat menimbulkan kesan kedalaman juga memperlihatkan gerak atau mengarahkan pemerhati kepada subjek utama. Garis tidak selalu lurus, namun juga bisa melingkar atau melengkung. Dengan adanya garis dapat menunjukkan adanya jarak, keluasan, dan perspektif pada gambar (h. 160).

2.7.1.2. *Shape*



Gambar 2.23. *Shape*

(<https://www.slideshare.net/puteraeyone/elemen-dan-prinsip-dalam-fotografi>)

Shape merupakan sesuatu yang mengidentifikasi objek sebagai elemen visual utama. Untuk menonjolkan suatu *shape* dalam foto dapat ditunjang dengan kontras kuat antara *shape* dan sekitarnya, karena *shape* tidak berdiri sendiri (h.142).

2.7.1.3. Form



Gambar 2.24. *Form*

(<https://www.slideshare.net/puteraeyone/elemen-dan-prinsip-dalam-fotografi>)

Form atau bentuk merupakan sesuatu yang mengidentifikasi mengenai objek yang memberikan kesan padat. Suatu bentuk dapat tercipta dari pembentukan cahaya dan warna yang akan membentuk garis-garis dari suatu objek (h. 146).

2.7.1.4. Texture



Gambar 2.25. *Texture*

(<https://www.slideshare.net/puteraeyone/elemen-dan-prinsip-dalam-fotografi>)

Tekstur merupakan detail pada permukaan objek dan bentuk kreatif dari shape atau pattern. Tekstur dapat memberikan kesan realisme pada gambar yang mengandung kesan kedalaman dan tiga dimensi pada objek (h. 142).

2.7.1.5. Pattern



Gambar 2.26 *Pattern*

(<https://www.slideshare.net/puteraeyone/elemen-dan-prinsip-dalam-fotografi>)

Pattern atau corak terbentuk dari pengulangan suatu bentuk, garis dan warna atau elemen visual lain yang mempunyai kesan ritme dan harmoni (h. 144).

2.7.1.6. Color



Gambar 2.27. *Color*

(<https://www.slideshare.net/puteraeyone/elemen-dan-prinsip-dalam-fotografi>)

Color atau warna dapat memberikan efek menonjol pada objek utama karena ada perbedaan warna yang radikal antara objek dan background (h. 146).

2.7.1.7. *Space*



Gambar 2.28. *Space*

(<https://www.slideshare.net/puteraeyone/elemen-dan-prinsip-dalam-fotografi>)

Space merupakan area yang digunakan atau tidak digunakan dalam suatu komposisi pada foto, seperti contohnya *positive space* dan *negative space*. *Space* dapat memberikan efek kedalaman dalam foto.

2.7.2. Teknik Fotografi

Teknik komposisi pada fotografi bertujuan untuk mengatur elemen-elemen yang ada pada suatu foto untuk mendapatkan hasil yang diinginkan (Sudjojo,2010).

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

2.7.2.1. *Rule of Third*



Gambar 2.29. *Rule of 3rd*

(<https://www.photographymad.com/pages/view/rule-of-thirds>)

Menurut Peterson (2012) *rule of third* merupakan prinsip dalam mengambil gambar, yang gambarnya terbagi menjadi sembilan bagian yang sama besarnya yang dibagi menggunakan garis horizontal dan vertikal. Elemen penting yang ingin ditonjolkan harus diletakkan pada garis atau pertemuan antara garis tersebut.

2.7.2.2. *Golden Ratio*



Gambar 2.30. *Golden Ratio*

(<https://geometryarchitecture.wordpress.com/2016/03/25/fibonacci-spiral-dalam-fotografi/>)

Komposisi foto *golden ratio* atau rasio emas adalah susunan foto yang meletakkan subyek utama pada titik persimpangan dua garis horizontal yang memiliki perbandingan 1:1,6 atau 38/62 (Livio M, 2003).

2.7.2.3. *Simplicity*



Gambar 2.31. *Simplicity*

(<http://photographyreview.blogspot.com/2012/05/guide-to-extreme-shallow-depth-of-field.html>)

Teknik fotografi yang langsung memfokuskan pada objek dengan *background* yang netral, atau dengan membuat bokeh pada *background* sehingga menciptakan kesan kedalaman (*Depth of field*) (Langford, 2007:45).

2.7.2.4. *Symmetrical Balance*



Gambar 2.32. *Symmetrical Balance*

(<https://www.nyfa.edu/student-resources/five-kinds-photography-balance-you-need-to-understand/>)

Komposisi foto yang memiliki nilai estetika karena melibatkan kesetaraan antara kedua sisi dari suatu komposisi (Langford, 2007:159).

2.7.2.5. *Framing*



Gambar 2.33. *Framing*

(<https://digital-photography-school.com/tips-for-using-natural-framing-to-improve-your-composition/>)

Framing merupakan teknik foto yang bertujuan untuk memfokuskan perhatian pengamat langsung kepada subjek. Untuk mengambil gambar *framing* dilakukan manipulasi pada sudut pandang dan posisi untuk mengambil gambar.

2.7.3. **Fotografi Sebagai Media Informasi**

Menurut Gani (2014) foto seringkali menjadi daya tarik untuk pembaca sebelum membaca berita, sehingga esensi dari foto dalam suatu tulisan dapat melengkapi tulisan tersebut.

2.7.4. Fotografi Sebagai Media Berekspresi

Ketika fotografi sebagai media untuk berekspresi, yang artinya fotografi juga dapat menjadi media dalam penciptaan karya seni. Calne (2004) mengungkapkan bahwa sebuah seni akan berurusan dengan komunikasi yang dapat disampaikan melalui warna, bunyi, dan kata (h. 285).

2.7.5. Jenis Foto

2.7.3.1. Foto Still Life

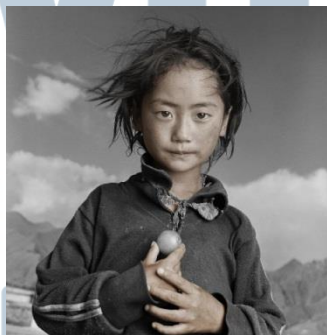


Gambar 2.34 *Still Life*

(<https://id.pinterest.com/pin/332492384961065041/>)

Menurut Langford (2008) *still life* merupakan sebuah foto benda yang mampu menyampaikan pesan melalui komposisi, properti, dan pencahayaan yang bagus (h.9).

2.7.3.2. Foto *Portrait*



Gambar 2.35. *Portrait*

(<https://www.allmusic.com/album/dhama-suna-mw0000595464>)

Portrait merupakan salah satu aliran dalam fotografi yang dapat menangkap ekspresi dari fotografer sekaligus mencirikan identitasnya secara langsung. Menurut Bull (2009) foto portrait merupakan sebuah bentuk bukti secara visual yang memperlihatkan kepribadian dari dalam diri subjek.

2.7.3.3. *Human Interest*



Gambar 2.36. *Human Interest*

(<https://monochrome-watches.com/>)

Aliran fotografi human interest merupakan foto yang menggambarkan suasana/*mood* yang bertujuan untuk memunculkan rasa simpati dari orang yang melihatnya. Pada awalnya human interest termasuk dalam foto jurnalisme, tetapi karena kategori human interest lebih terpaku kepada kehidupan individu atau masyarakat yang jarang ditengok (Tjin, 2013).

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

2.7.3.4 *Stage Photography*



Gambar 2.37. *Stage*

(<https://ceritawira.com/tips-tricks/2018/1/23/14-tips-stage-photography>)

Fotografi panggung atau *stage* menurut Langford (2008) merupakan sebuah teknik fotografi yang menangkap suatu kegiatan atau pertunjukkan di atas panggung. Biasanya untuk kepentingan media massa, dan kebudayaan.

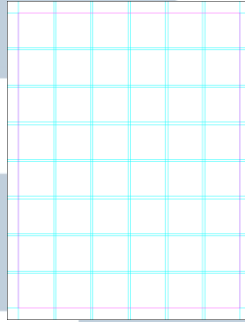
2.8. Teori Desain Grafis

2.8.1. *Layout*

Ambrose (2005) pada bukunya yang berjudul “*Basic Design: Layout*”, menyatakan *Layout* merupakan penempatan dari teks, dan gambar dalam desain yang saling berhubungan secara keseluruhan, juga mempengaruhi pembaca dalam menerima informasi. *Layout* memiliki beberapa aspek yang harus diperhatikan, yaitu:

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

2.8.1.1. *Grid*



Gambar 2.38. *Grid*

(<https://libdiz.com/en/books/looking-good-in-print/advertisements/modular-grids-parker/>)

Grid yang berarti memposisikan, dan meletakkan elemen-elemen pada desain agar lebih efisien (h. 52).

2.8.1.2. *Alignment*

Penyusunan teks dalam berbagai perataan seperti vertikal, horizontal, atas, bawah, rata, dan tengah (h. 68).

2.8.1.3. *Hierarchy*

Hirarki atau susunan sebagai pengacu dari bagian *Heading* kepada badan teks yang dipengaruhi oleh ukuran, dan gaya *font*. *Heading* biasanya digunakan untuk menempatkan judul bab, dan umumnya menggunakan ukuran *font* yang besar juga tebal agar mendominasi.

Diikuti oleh teks selanjutnya yang mempunyai ukuran *font* lebih kecil, dan tipis (h. 76).

2.8.1.4. *Indexing*

Banyaknya informasi yang harus disampaikan menjadi tantangan dalam mendesain. *Indexing* adalah proses menyusun informasi

sedemikian rupa tanpa mengurangi pesan yang ingin disampaikan (h. 114).

2.8.1.5. Orientation

Orientasi mengacu pada bidang atau arah yang mengandung elemen-elemen yang digunakan. Pada dasarnya teks, dan gambar disusun secara horizontal agar dibaca dari kiri ke kanan. Namun, dengan menggunakan orientasi lain demi kepentingan estetika terkadang mendorong pembaca untuk memberikan perhatian lebih atau sebaliknya menjadi kesulitan dalam menangkap informasi (h. 118).

2.8.2. Warna

Warna menurut Mansyur (2007) warna tidak hanya diamati saja, namun juga bisa mempengaruhi kelakuan seseorang, juga mempunyai peran secara estetika yang menentukan respon manusia terhadap suatu benda.

2.8.2.1. Karakteristik Warna

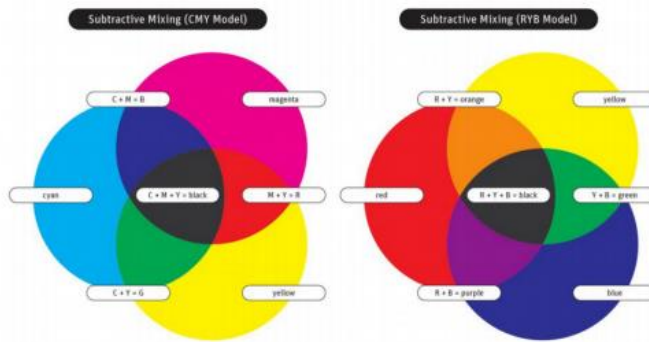
Karakteristik warna menurut Adams (2011) warna bersifat subjektif karena memiliki hubungan yang erat dengan masing-masing individu yang melihatnya. Warna juga merupakan suatu unsur yang sensitif dan dapat memicu kepekaan penglihatan sehingga mampu menstimuli perasaan, perhatian dan minat seseorang (Adi Kusrianto, 2007).

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

2.8.2.2. Emosi Warna

Menurut Kemmis (2009) Warna juga dapat mewakili emosi, dan justru memperjelas rasa yang ingin kita sampaikan, karena warna dihasilkan atas pertimbangan dari emosi yang kita rasakan dan dapat berganti-ganti tergantung pada emosi yang kita alami pada saat itu.

2.7.2.3. Pengelompokan Warna



Gambar 2.39. Warna *additive* dan *subtractive*

(Adams Morioka (2008:10) *Color Design Workbook*)

Morioka (2008) menjelaskan bahwa warna berasal dari cahaya, baik natural maupun artifisial. Lalu warna dibagi menjadi dua bagian (h. 21), yaitu :

1. *Additive*, warna cahaya murni yang terdiri dari merah, hijau dan biru (RGB).
2. *Subtractive*, refleksi warna yang dibagi menjadi dua, yaitu: CMY (cyan, magenta, yellow) dan RYB (red, yellow, blue).

Ditinjau dari aspek nuansa, menurut Nugroho (2008) warna dikelompokkan menjadi empat, yaitu:

1. Warna Netral



Gambar 2.40. *Warna Netral*

(<http://ronagaya.com/warna-netral-apa-manfaatnya/>)

Warna yang tidak terdiri dari warna primer maupun sekunder, tetapi diperoleh dari gabungan tiga komponen warna yang komposisinya tidak tetap.

2. Warna Kontras



Gambar 2.41. *Warna Kontras*

(<https://www.ristofa.com/2018/02/apa-pengertian-warna-kontras-dan-contoh-gambarnya.html>)

Warna yang saling berlawanan yang diperoleh dari warna adversatif, seperti kuning-ungu, biru-jingga. Terdiri dari warna primer dan sekunder.

3. Warna Panas



Gambar 2.42. Warna Panas

(<http://hadiyantohunter.blogspot.com/2013/06/pengelompokan-warna-dalam-coreldraw.html>)

Warna yang bermula dari warna kuning hingga merah. Warna ini menjadi simbol riang, semangat, dan tanda untuk hal-hal yang harus diperhatikan. Dapat menimbulkan kesan dekat.

4. Warna Dingin



Gambar 2.43. Warna Dingin

(<http://uwohmedia.blogspot.com/2012/08/warna-adalah-spektrumtertentu-yang.html>)

Kelompok warna dalam rentan warna hijau hingga ungu. Menjadi simbol kelembutan, dingin, nyaman, dan sebagainya. Dapat menimbulkan kesan jauh.

2.7.2.4. Psikologi Warna

Secara psikologis, warna memiliki efek kepada manusia. Selain memberikan sensasi, juga adanya rasa yang ditimbulkan. Sehingga pemilihan warna harus memperhatikan faktor-faktor tersebut (FS. Breed dan Katz, 2005). Contoh warna dalam memberikan kesan, yaitu :

1. Hitam, warna tergelap memberikan kesan suram, gelap, menakutkan, misterius, tetapi secara positif memberikan kesan elegan, dan terlihat menarik.
2. Putih, warna terterang memberikan kesan suci, bersih. Namun, bila komposisinya terlalu berlebihan bisa menyilaukan mata.
3. Merah, mempunyai karakter dominan, penting, gagah, juga kemarahan.
4. Biru, warna yang menimbulkan kesan mendalam, tidak terbatas, dingin. Dapat menimbulkan efek menenangkan, dan santai.
5. Hijau, mempunyai sifat harmonis dan seimbang, membangkitkan ketenangan, dan energi baru.

6. Kuning, mewakili karakter cahaya pada objek, dan memberikan kesan menarik.
7. Abu-abu, warna yang paling netral.

2.8.3 Elemen Desain

Dalam merancang terjadi suatu proses yang menggunakan bermacam-macam metode, tetapi dari pada itu tetap rancangan tersebut terdiri dari elemen-elemen dasar desain. Elemen visual seharusnya tidak tersingkirkan oleh material yang ditambahkan. Elemen dasar visual terdiri dari hal-hal yang biasa kita temui: titik, garis, dan bentuk. Dengan adanya kombinasi dari elemen-elemen tersebut, akan menentukan visual dan tekanan yang ingin disampaikan.

2.8.3.1. Titik

Titik merupakan elemen terkecil dalam komunikasi *visual*. Di alam sendiri, bentuk bulat merupakan bentuk yang paling sering ditemui, sedangkan bentuk yang lurus atau persegi sangat jarang ditemukan. Ketika kita membuat tanda, dengan warna atau bahan yang lebih berat, kita ingin menyampaikan bahwa elemen visual itu sebagai titik yang dapat berfungsi sebagai referensi atau penanda ruang. Suatu titik memiliki kekuatan visual yang kuat untuk mengetahui di mana ia berada atau ditempatkan sebagai tanggapan terhadap suatu tujuan (Landa, 2007:32).

2.8.3.2. Garis

Garis atau *line* merupakan titik yang berdekatan dan tidak dapat dipisahkan secara individu karena adanya peningkatan kecenderungan arah, atau bisa juga didefinisikan sebagai pergerakan dari titik. Garis dapat menghasilkan berbagai macam bentuk untuk mengekspresikan kesan yang berbeda-beda (Poulin, 2012:21).

2.8.3.3. Shape

Shape merupakan gabungan dari garis yang lebih kompleks. *Shape* memiliki sifat karakteristik masing-masing, dan bila digabungkan dapat menciptakan arti yang lebih dalam juga pandangan yang beragam (Poulin, 2012:31).

2.8.3.4. Typography

Menurut Sihombing (2001) Tipografi merupakan sebuah representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi yang bersifat verbal. Tipografi memiliki arti luas yang meliputi penataan dan pola halaman, yang berkaitan dengan pengaturan huruf tetapi tidak termasuk ilustrasi dan elemen lainnya (Sudiana, 2001).

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