



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. Desain Grafis

Menurut Landa (2014), Desain Grafis adalah satu bentuk komunikasi visual yang dipergunakan untuk menyampaikan sebuah pesan atau informasi kepada audiens. Desain grafis merupakan “sebuah representasi visual dari sebuah ide yang mengandalkan kreasi, seleksi, dan organisasi dari berbagai elemen visual” (Landa, 2014, hlm. 1). Desain merupakan “perantara bagi informasi dan pemahaman” (Grefé dalam Landa, 2014, hlm. 1). Takaran keberhasilan sebuah desain dapat dilihat dari bagaimana desain tersebut “mampu mempersuasi, mengkomunikasikan, mengidentifikasi, memotivasi, menambah, mengorganisasi, menampilkan suatu citra, membangkitkan, menempatkan, mengikutsertakan, dan membawa atau menyampaikan berbagai level makna sesuai yang ingin disampaikan oleh pengirim pesan” (Landa, 2014, hlm. 1). Desain dibangun oleh berbagai elemen dan prinsip pendukung.

2.1.1. Elemen Desain

Dikatakan oleh Landa (2014), elemen desain mencakup garis (*line*), bentuk (*shape*), warna (*color*), dan tekstur (*texture*) (hlm. 19).

2.1.1.1. Garis (*Line*)

Sebuah garis merupakan perpanjangan dari titik, yang merupakan unit terkecil dari garis itu sendiri. Garis merupakan sebuah tanda yang digoreskan pada permukaan menggunakan alat tulis tertentu, perangkat

fisik lainnya, atau *tools* dalam perangkat lunak. Sebuah garis umumnya lebih diidentifikasi dari segi panjangnya. Sebuah garis bisa diidentifikasi pula dari segi bentuk dan kualitasnya. Bentuk garis bisa jadi lurus, melengkung, atau menyudut. Kualitas sebuah garis juga mampu mencakup tebal-tipisnya, halus-kasarnya. Garis mampu memandu mata pembaca ke arah tertentu, dan pula banyak berkontribusi dalam komposisi desain, serta komunikasi (Landa, 2014, hlm. 19). Garis masih dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis.

1. Garis Utuh (*Solid Line*): satu tanda utuh yang digoreskan pada sebuah permukaan (Landa, 2014, hlm. 19).
2. Garis Tersirat (*Implied Line*): garis yang tidak bersambungan namun tetap bisa dipersepsikan oleh pembaca sebagai sebuah garis (Landa, 2014, hlm. 19).
3. Tepi (*Edges*): titik temu atau batas antara bentuk dan warna (Landa, 2014, hlm. 20).
4. Arah Penglihatan (*Line of Vision*): pergerakan mata pembaca yang memindai sebuah komposisi, biasa disebut juga garis pergerakan (*line of movement*) atau arah (*directional line*) (Landa, 2014, hlm. 20).

Fungsi dari garis di antaranya adalah:

- Mendefinisikan bentuk, tepi/ sudut, membentuk gambar, huruf, dan pola (Landa, 2014, hlm. 20).
- Menggambarkan batasan dan mendefinisikan area dalam sebuah komposisi (Landa, 2014, hlm. 20).

- Membantu dalam mengatur komposisi visual (Landa, 2014, hlm. 20).
- Membantu dalam membuat arah (lihat/ baca) (Landa, 2014, hlm. 20).
- Dapat membentuk gaya linear (Landa, 2014, hlm. 20).

2.1.1.2. Bentuk (*Shape*)

Bentuk adalah gambar pada permukaan dua dimensi yang sebagian atau seluruhnya terbuat dari garis, warna, atau tekstur. Bentuk biasanya rata, dua dimensional dan dapat diukur tinggi serta lebarnya. Kualitas bentuk bergantung pada bagaimana ia digambarkan. Ada tiga gambar dasar dalam bentuk: persegi/ kotak (*the square*), segitiga (*the triangle*), dan lingkaran (*the circle*). Dari ketiga gambar dasar tersebut masih dapat dikembangkan lagi ke dalam bentuk tiga dimensi bervolume: kubus (*the cube*), piramida (*the pyramid*), dan bola (*the sphere*). Klasifikasi bentuk di antaranya:

1. Bentuk Geometris (*Geometric Shape*): dibentuk dari garis-garis tepian tegak lurus, sudut-sudut terukur, atau lengkungan presisi. Bentuk ini dapat disebut *rigid* (Landa, 2014, hlm. 21).
2. Bentuk Organik (*Curvilinear/ Organic/ Biomorphic Shape*): dibentuk dari lengkungan atau didominasi tepian melengkung, yang memberikan kesan natural. Dapat digambarkan secara presisi atau lebih longgar/ bebas (Landa, 2014, hlm. 21).
3. Bentuk Bujur Sangkar (*Rectilinear Shape*): terbentuk dari garis dan sudut-sudut tegak lurus (Landa, 2014, hlm. 21).
4. Bentuk Campuran/ Tidak Beraturan (*Irregular Shape*): kombinasi dari garis tegak lurus dan lengkung (Landa, 2014, hlm. 21).

5. Bentuk Tak Disengaja (*Accidental Shape*): bentuk yang lahir dari ketidaksengajaan atau hasil dari penggunaan material dan proses tertentu (Landa, 2014, hlm. 21).
6. Bentuk Tidak Objektif (*Nonobjective/ Nonrepresentational Shape*): bentuk yang tidak mewakili objek apapun (orang, tempat, benda) yang ada pada alam atau realitas, namun merupakan “temuan” baru (Landa, 2014, hlm. 21).
7. Bentuk Abstrak (*Abstract Shape*): bentuk yang dihasilkan dari proses penyusunan kembali, perubahan, penyesuaian, atau pendistorsian sederhana atau kompleks terhadap bentuk-bentuk yang ada pada alam. Umumnya digunakan untuk keperluan pembedaan gaya atau tujuan komunikasi tertentu (Landa, 2014, hlm. 21).
8. Bentuk Representatif (*Representational Shape*): bentuk yang dapat dikenali dan mengingatkan pembaca pada suatu bentuk asli pada alam. Disebut juga bentuk figuratif (Landa, 2014, hlm. 21).

2.1.1.3. Warna (*Color*)

Warna dalam pendapat Landa (2014) merupakan “elemen desain yang amat kuat dan sangat provokatif.”. Warna berhubungan dengan energi cahaya, karena hanya dengan cahaya lah manusia dapat melihat warna (hlm. 23). Ada dua pembagian warna, yaitu warna substraktif (*subtractive colors*) dan warna aditif (*additive colors*).

1. Warna Substraktif (*Subtractive Colors*): warna yang dihasilkan dari refleksi jatuhnya cahaya pada suatu permukaan benda, yang kemudian

dipersepsikan oleh manusia sebagai warna itu sendiri (Landa, 2014, hlm. 23). Primer sistem warna substraktif (dalam percetakan) umumnya pink magenta, kuning, dan biru cyan, dengan penambahan pigmen hitam (*key*) untuk mengatur kontras (Landa, 2014, hlm. 24).

2. Warna Aditif (*Additive Colors*): warna yang dihasilkan dari gelombang panjang warna (*color wavelength*) atau pencampurannya. Warna aditif merupakan warna yang biasa terlihat pada layar yang merupakan energi cahaya itu sendiri, berupa gelombang warna (Landa, 2014, hlm. 23). Primer dalam sistem warna aditif adalah merah, hijau, dan biru (Landa, 2014, hlm. 24).

Selain memiliki klasifikasi, warna juga memiliki elemen pembentuk yang terbagi menjadi tiga: *Hue*, *Value*, dan *Saturation*, serta satu klasifikasi pendukung lainnya yaitu suhu warna (*Temperature*).

1. *Hue*: nama dari warna itu sendiri (Landa, 2014, hlm. 23).
2. *Value*: tingkat gelap-terang (*luminosity*) sebuah warna. *Value* warna meliputi *tint*, *tone*, dan *shade* (Landa, 2014, hlm. 23). Untuk menyesuaikan *value* warna itu sendiri, digunakan warna (pigmen) netral hitam dan putih. Percampuran *hue* dengan hitam melahirkan *shade* (warna lebih gelap), sedangkan pencampurannya dengan putih melahirkan *tint* (warna lebih terang) (Landa, 2014, hlm. 26).
3. *Saturation*: tingkat kecerahan dan kekusaman warna. Bisa disebut juga *chroma* atau intensitas warna (Landa 2014, hlm. 23). *Saturation* berhubungan dengan pencampuran *hue* dengan campuran warna netral

hitam dan putih: abu-abu. Hasil percampuran keduanya melahirkan *tone* yang merupakan reduksi dari *hue* paling jenuh. Warna yang tersaturasi ini biasa akan menjadi pusat perhatian jika ditaruh di antara warna-warna yang lebih kusam/ memiliki saturasi warna lebih rendah (Landa, 2014, hlm. 27).

4. *Temperature*: suhu warna, kecenderungan warna terasosiasi dengan suhu panas atau dingin. Suhu warna tidak bisa dirasakan, namun lebih kepada dipersepsikan (Landa, 2014, hlm. 23).

Warna dalam desain grafis mampu melahirkan sebuah *focal point* (titik/ pusat perhatian). Selain itu, warna juga dapat menyimbolkan sebuah kesan, pesan, atau maksud tertentu dalam sebuah desain. Warna dapat pula diasosiasikan dengan suatu kebudayaan, emosi, dan kepribadian merek. Namun, pemilihannya harus dicocokkan dengan konteks penggunaannya. Pemilihan warna ini bisa pula didasarkan pada skema warna yang telah ada, atau dibuat ke dalam palet baru di mana warna-warna pilihan ini sebaiknya saling bercocokan dan dapat diasosiasikan juga dengan berbagai bidang kehidupan sesuai konteks yang dibutuhkan (Landa, 2014, hlm. 27).

2.1.1.4. Tekstur (*Texture*)

Tekstur merupakan kualitas sebuah permukaan, baik yang dapat langsung dirasakan saat memegang permukaan benda bersangkutan, maupun yang sekadar “menggambarkan” kualitas visual tertentu. Maka dari itu, tekstur masih terbagi dua menjadi tekstur taktil dan tekstur visual.

1. Tekstur Taktil: tekstur pada suatu permukaan yang nyata/ aktual yang memiliki kualitas dan memberikan sensasi rasa tertentu saat dipegang (Landa, 2014, hlm. 28).
2. Tekstur Visual: ilusi dari tekstur nyata yang dibuat oleh tangan, dipindai dari tekstur nyata, atau diabadikan melalui fotografi. Tekstur ini bersifat simulatif dan representatif saja, namun tidak memberikan sensasi rasa tertentu saat dipegang (Landa, 2014, hlm. 28).

Dalam tekstur, dikenal pula pola (*pattern*), yang juga menjadi salah satu hal yang mampu membentuk sebuah tekstur. Pola merupakan bentuk repetisi konsisten dari sebuah unit atau elemen visual dalam sebuah bidang kerja berkaitan. Repetisi ini haruslah sistematis dan memiliki arah tertentu, karena pembaca kemudian akan melihat pola ini sebagai sebuah urutan. Pola dibangun dari penggabungan titik, garis, dan *grid*. Dalam sebuah pola, titik dibangun dari bentuk, garis dibangun dari arah gerak (*moving path*), dan *grid* dari perpotongan dua elemen pembangun pola itu sendiri (Landa, 2014, hlm. 28).

2.1.2. Prinsip Desain

Landa (2014) mengatakan bahwa setiap desainer menggunakan prinsip desain untuk mengkomposisikan sebuah desain. Dan seluruh prinsip desain yang ada saling berhubungan satu sama lain dalam proses pembuatan sebuah desain (hlm. 29).

2.1.2.1. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah “stabilitas atau *equilibrium*” yang dihasilkan dari pembagian merata berat visual (*visual weight*) sebuah desain pada tiap bagian dalam bidang kerja sebuah desain yang berpatok pada sumbu tengah (*central axis*) nya juga pembagian merata dari seluruh elemen desain yang ada pada komposisi desain bersangkutan (Landa, 2014, hlm. 30). Keseimbangan dalam sebuah desain membangun harmoni dalam desain tersebut dan membangun kestabilan komunikasi dan reaksi serta pemahaman positif dari pembaca. Faktor yang mempengaruhi keseimbangan dalam desain di antaranya berat visual (*visual weight*), posisi (*position*), dan pengaturan (*arrangement*) (Landa, 2014, hlm. 31). Ada tiga macam keseimbangan dalam desain: Simetris, Asimetris, dan Radial.

1. Simetris: pembagian berat visual secara merata dengan “mencerminkan” dua atau lebih elemen visual yang setara pada setiap sisi bidang kerja yang terbagi rata dari sumbu tengahnya (Landa, 2016, hlm. 31).
2. Asimetris: pembagian berat visual secara merata dengan menyeimbangkan satu elemen lebih “berat” dengan elemen “penyeimbang” lain tanpa melakukan “pencerminan” simetris yang berpatok dari sumbu tengah bidang kerja. Untuk mencapainya, seluruh elemen pendukung yang hendak digunakan dalam komposisi desain

bersangkutan harus dipertimbangkan sebaik mungkin (Landa, 2014, hlm. 31).

3. Keseimbangan Radial: keseimbangan yang dicapai melalui kombinasi simetri vertikal dan horizontal yang “memancar” dari sumbu tengah ke sekeliling/ seluruh bidang komposisi (Landa, 2014, hlm. 33).

2.1.2.2. Penekanan (*Emphasis*)

Penekanan (*Emphasis*) adalah pengaturan elemen visual berdasarkan tingkat kepentingannya, dengan lebih menonjolkan satu elemen bersangkutan dibandingkan elemen lain yang juga ada dalam komposisi desain terkait sehingga membuat elemen bersangkutan mendominasi dan lebih dominan dibanding elemen visual lainnya. Umumnya, desainer akan menentukan urutan elemen mana yang akan dilihat pertama oleh pembaca, dan seterusnya. Setelahnya, ia harus menentukan elemen mana yang ingin dibuat lebih mendominasi, dan elemen mana yang harus dikurangi penekanannya. Penekanan ini kemudian melahirkan *focal point* dan titik awal baca dalam membaca sebuah komposisi desain (Landa, 2014, hlm. 33).

Ada beberapa langkah yang dapat digunakan untuk mencapai sebuah penekanan, di antaranya Isolasi (*Isolation*), Peletakan (*Placement*), Skala (*Scale*), Kontras (*Contrast*), Penunjukan Arah (*Direction and Pointers*), dan Struktur Diagram (*Diagrammatic Structures*).

1. Isolasi (*Isolation*): memisahkan satu elemen yang menjadi penekanan jauh dari elemen-elemen lainnya. Hasilnya, fokus perhatian akan

tertuju pada elemen yang ditekankan tersebut. Namun, pengisolasian ini juga harus diimbangi dengan elemen visual pengimbangannya (Landa, 2014, hlm. 34).

2. Peletakan (*Placement*): peletakan elemen visual pada titik tertentu dalam komposisi mampu menarik perhatian lebih mudah bagi mata pembaca (Landa, 2014, hlm. 34).
3. Skala (*Scale*): permainan skala ukuran objek/ elemen visual yang ada dalam suatu komposisi mampu juga memberikan penekanan dan memberikan ilusi kedalaman spasial (Landa, 2014, hlm. 34).
4. Kontras (*Contrast*): penekanan melalui kontras gelap-terang, lembut-kasar, cerah-kusam, dan lain sebagainya (Landa, 2014, hlm. 35).
5. Penunjukan Arah (*Direction and Pointers*): penekanan dengan pemberian tanda panah untuk menunjukkan ke mana mata pembaca harus melihat (Landa, 2014, hlm. 35).
6. Struktur Diagram (*Diagrammatic Structures*):
 - i. Struktur Pohon (*Tree Structures*): meletakkan elemen dominan pada bagian teratas dengan elemen-elemen pendukungnya berurutan secara hierarkis di bawahnya, seperti bentuk pohon dengan ranting-rantingnya (Landa, 2014, hlm. 35).
 - ii. Struktur Sarang (*Nest Structures*): meletakkan elemen-elemen visual dengan sistem lapisan (*layering*), dengan elemen utama pada lapisan pertama, lalu terus diikuti elemen-elemen lainnya

berurutan pada lapisan-lapisan berikutnya (Landa, 2014, hlm. 35).

- iii. Struktur Tangga (*Stair Structures*): meletakkan elemen paling dominan di bagian teratas, lalu elemen-elemen pendukungnya diletakkan berurutan ke bawah seperti anak tangga (Landa, 2014, hlm. 35).

2.1.2.3. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan (*Unity*) adalah ketika seluruh elemen grafis dalam sebuah desain dapat tampil saling “berelasi” dan membangun sebuah keutuhan lebih besar dari mereka masing-masing sebagai satuan elemen. Kesatuan amat dipengaruhi oleh prinsip *Gestalt* (bahasa Jerman: “bentuk”), yang “menaruh penekanan pada persepsi akan bentuk yang ditata sebagai satu kesatuan utuh.” Pikiran manusia cenderung membuat penataan runut, koneksi, dan secara umum mencari “keutuhan” dengan cara mengelompokkan (*grouping*) elemen-elemen yang memiliki kesamaan, dari segi letak, orientasi, kemiripan, bentuk, warna, dan lain sebagainya. Selain itu, kesatuan berhubungan pula dengan aturan *Prägnanz* (bahasa Jerman: “presisi”), yang “selalu mencari keutuhan dalam wujud-wujud yang regular, sederhana, dan konsisten serta logis” (Landa, 2014, hlm. 36).

Pengelompokan untuk mencapai kesatuan dapat didukung dengan penggunaan Hukum Organisasi Perseptual (*Laws of Perceptual Organization*). Di antaranya adalah:

1. Kemiripan (*Similarity*): elemen-elemen yang memiliki kemiripan dari segi karakteristik bentuk, tekstur, warna, dan arah akan dikelompokkan bersama (Landa, 2014, hlm. 36).
2. Kedekatan (*Proximity*): elemen-elemen yang memiliki jarak berdekatan akan dikelompokkan bersama (Landa, 2014, hlm. 36).
3. Keberlanjutan (*Continuity*): elemen-elemen yang seakan terlihat saling menyambung/ berkelanjutan membuat ilusi gerak sehingga dapat dianggap saling berhubungan. Elemen-elemen ini dirasa memiliki “jalur” menyambung, baik terlihat nyata ataupun jika hanya tersirat (Landa, 2014, hlm. 36).
4. Penutupan (*Closure*): kecenderungan otak untuk menyambungkan tiap satuan elemen menjadi satu bentuk yang utuh atau sebuah pola (Landa, 2014, hlm. 36).
5. Kesamaan Arah (*Common Fate*): elemen-elemen yang bergerak menuju satu arah yang sama sehingga dirasa merupakan satu kesatuan (Landa, 2014, hlm. 36).
6. Garis Menyambung (*Continuing Line*): disebut juga garis tersirat atau imajiner, karena orang tetap melihat garis tersebut sebagai sebuah garis yang utuh walaupun terdapat bagian putus pada pertengahan garis tersebut (Landa, 2014, hlm. 36).

Kesatuan berhasil dicapai ketika pembaca dapat melihat atau merasakan “koneksi” antar seluruh komponen dan elemen visual dalam komposisi bersangkutan. Sistem modular, *grid*, dan perhitungan matematis

serta penjajaran (*alignment*) dapat membangun prinsip kesatuan dalam komposisi tersebut. Kesatuan ini termasuk juga dapat menyusun sebuah desain yang dapat dibaca jelas alur bacanya (*flow*) (Landa, 2014, hlm. 39).

2.1.2.4. Ritme (*Rhythm*)

Ritme (*Rhythm*) adalah urutan elemen-elemen visual pada interval tertentu. Ritme dibentuk karena adanya repetisi konsisten atau pola dari elemen-elemen tersebut. Hal ini menyebabkan mata pembaca bergerak membaca keseluruhan komposisi terkait. Peran ritme penting dalam membangun alur baca sebuah komposisi desain. Pembentukan ritme dipengaruhi faktor warna, tekstur, *figure and ground*, penekanan tertentu, dan keseimbangan (Landa, 2014, hlm. 35).

Dalam ritme, dikenal repetisi dan variasi. Repetisi bermakna mengulang secara konsisten elemen visual. Sedangkan, variasi memberikan nilai visual yang lebih menarik dengan “memutus” rantai pengulangan yang konsisten sebelumnya dengan mengubah faktor warna, ukuran, bentuk, atau jarak dari salah satu elemen yang berada di antara pola berulang tadi. Variasi mampu memberikan “kejutan” dan poin menarik bagi pembaca, namun terlalu banyak variasi juga dapat merusak ritme visual yang telah terbentuk sebelumnya (Landa, 2014, hlm. 36).

2.2. Buku

Menurut Haslam (2006), buku adalah “bentuk tertua dari dokumentasi” di dunia. Buku memiliki sejarah panjang bahkan sejak penulisan Taurat di zaman Mesir.

Sebuah buku dapat menyimpan berbagai macam pengetahuan, ide, maupun kepercayaan (hlm. 6).

Merujuk pada pendapat Guan (2012), terdapat berbagai macam komponen dan metode yang digunakan dalam mendesain sebuah buku.

2.2.1. Komponen Desain Buku

2.2.1.1. Sampul Buku (*Cover*)

Sampul buku (*cover*) adalah “ekspresi” dari buku bersangkutan, dan menjadi kunci sukses awal sebuah buku dengan mengena pada otak pembacanya. Sampul buku tidak hanya melindungi buku terkait dari luarnya, namun juga harus bisa mencerminkan isi dari buku itu sendiri, selain juga menyajikan nilai estetika tersendiri kepada pembaca. Desain sampul buku umumnya berisi judul buku, nama pengarangnya, penerbit buku, dan gambar ilustrasi serta warna yang pula menyesuaikan dengan konten buku tersebut dan target pembacanya. Penyesuaian warna dengan konten buku dan target pembaca umumnya melihat dari segi tema yang dibahas dalam buku, tipe karakter target pembaca, dan demografi target pembacanya. Dalam mendesain sebuah sampul, dapat pula diambil inspirasi dari pengetahuan pada bidang lain untuk memperkaya bentuk, warna, dan juga tekstur sampul yang bisa memanjakan indra rasa genggam atau taktil pembaca (Guan, 2012, hlm. 8).

2.2.1.2. Punggung Buku (*Book Spine*)

Hal kedua yang juga amat penting dalam sebuah desain buku adalah desain punggung buku (*book spine*), karena ia, “...merepresentasikan 90%

dari buku bersangkutan” (Virbo dalam Guan, 2012, hlm. 8-9). Punggung buku menjadi bahasa visual pertama yang dapat terlihat ketika sebuah buku disusun menyamping dalam rak buku, ketika sampul terhalangi oleh tumpukan buku-buku lain di depan dan belakangnya. Umumnya, lebar punggung buku ini cenderung sempit dan kecil, sehingga harus amat hati-hati dalam mendesainnya agar tetap mudah teridentifikasi pembaca. Maka dari itu, sah-sah saja ketika punggung buku didesain menggunakan *layout* yang unik dan warna yang juga menarik perhatian pembaca. Tapi, desainnya tetap harus berharmoni dengan desain sampul buku (Guan, 2012, hlm. 9).

2.2.1.3. Fly Page

Fly page adalah jembatan antara sampul dan isi buku. Umumnya termasuk halaman tambahan, halaman kosong, pengulangan sampul buku, hak cipta, pengantar, dan ucapan terima kasih. Seiring berkembangnya teknologi, *fly page* seringkali didesain secara lebih khusus, menggunakan *fancy paper* yang seringkali memiliki aroma wangi tertentu, dengan didukung ilustrasi dan dekorasi yang juga berhubungan dengan konten buku tersebut. Dengan desain yang lebih menarik dan inovatif ini, tentunya dapat meningkatkan nilai jual buku dan daya tarik pasar untuk membeli dan membaca buku tersebut. Sama seperti punggung buku, *fly page* juga harus didesain agar satu harmoni dengan sampul buku, dan tentunya juga harus mencerminkan konten buku dan disesuaikan dengan target pembacanya (Guan, 2012, hlm. 9).

2.2.1.4. Konten (*Contents*)

Desain konten berhubungan erat dengan pemilihan warna dan tipografi serta tata letak (*layout*) konten itu sendiri. Ketika buku didesain dengan banyak sekali warna dalam satu komposisi buku dan dilakukan banyak pergantian gaya tipografi, pembaca akan menjadi mudah lelah saat membaca buku tersebut. Maka dari itu, ada baiknya jika pemilihan warna dan jumlah gaya tipografi yang digunakan dilakukan secara lebih bijak. Dapat juga disisipkan bagian kosong di antara konten-konten untuk memberi “angin segar” di antara ramainya konten buku yang sudah masuk (Guan, 2012, hlm. 10).

2.2.1.5. *Layout*

Layout di sini merujuk pada format penataan teks dalam buku, juga elemen-elemen pendukung lainnya. *Layout* ini termasuk pula sampul, halaman depan, kata pengantar, dan halaman judul. *Layout* yang digunakan untuk menyusun buku bersangkutan di samping estetik juga harus berharmoni dengan konten bukunya, dan tetap terlihat sederhana, serta mudah dibaca agar mudah dipahami. *Layout* tersebut juga bisa memiliki “nilai jual” tersendiri, dengan menarik perhatian dan membangkitkan perasaan pembaca, terlepas dari konten bukunya.

Secara umum, simetri sering digunakan dalam menata sebuah *layout*, karena dapat memberikan kestabilan, kesatuan, dan elegansi bagi komposisi desain bersangkutan. Namun dalam prakteknya, simetri dalam *layout* buku yang digunakan secara berlebihan justru membuat desain

buku tersebut terasa amat kaku dan kurang fleksibel, sehingga kurang nyaman dibaca. Untuk itu, ada baiknya dilakukan penyeimbangan dengan permainan elemen-elemen desain yang diletakkan dalam *layout* bersangkutan. Permainan tipografi penyeimbang dan ilustrasi pendukung yang memiliki visual kuat di dalam buku menjadi beberapa contoh penyeimbang, namun juga dapat mempengaruhi *layout* keseluruhan. Sedikit sisipan “penyimpangan” *layout* dari pakemnya juga mampu memberikan ruang lebih fleksibel dan leluasa bagi buku tersebut. Namun, perlakuan ini juga tetap harus dijaga pada kadar yang wajar, untuk menghindari ketidakseimbangan desain.

Layout umumnya lebih ditujukan kepada karya-karya dua dimensional. Namun, penyesuaian elemen-elemen desain dan pengaturan jaraknya dalam komposisi juga mampu memberikan ilusi tiga dimensi dan lapisan (*layer*). Ukuran *font*, warna, skala, dan arah adalah beberapa faktor yang mampu disesuaikan untuk mencapai ilusi-ilusi tersebut. Dengan pencapaian ilusi ini, *layout* dapat terlihat fleksibel, mampu menjangkau lebih jauh, memiliki ritme, namun juga tetap dapat menyampaikan pesan secara jelas (Guan, 2012, hlm. 10-11).

2.2.1.6. Halaman Hak Cipta (*Copyright Page*)

Yang termasuk ke dalam halaman hak cipta (*copyright pages*) adalah judul buku yang umumnya ditulis dengan ukuran lebih besar, nama pengarang, editor, kritikus, nama dan lokasi percetakan, nomor lisensi buku dari penerbit dan formatnya, jumlah halaman, serta jumlah kata yang muncul

dalam buku tersebut. Versi lebih lengkap biasa juga memuat tanggal (atau tahun) publikasi, urutan edisi dan cetakan, serta nomor cetakan yang juga bisa dibarengi oleh ISBN dan harga bukunya (Guan, 2012, hlm. 11).

2.2.2. Metode Desain Buku

2.2.2.1. Grid

Grid adalah suatu bentuk aturan yang berkembang dari komposisi desain yang saling berkaitan. *Grid* memiliki penekanan pada bagaimana seorang desainer mampu merancang berbagai komposisi yang ada secara proporsional, berurut, berkelanjutan (menyambung), jelas, akurat, dan teliti. Dapat dikatakan pula, *grid* adalah rangka utama dari desain *layout* yang dapat membuat komposisi desain bersangkutan terkesan terstruktur dan memiliki urutan yang baik (Guan, 2016, hlm. 12).

2.2.2.2. Pemilihan Tipografi

Tulisan dalam sebuah buku merupakan hal yang vital. Untuk membuat sebuah desain buku yang baik, pemilihan gaya huruf yang digunakan untuk menulis konten harus dipertimbangkan matang-matang agar berkesinambungan dengan keseluruhan gaya desain dan konten yang disampaikan dalam buku tersebut. Pembedaan tulisan (judul, sub-judul, konten isi, dsb.) dapat dilakukan dengan membedakan jenis *font*, ukuran, warna, ketebalan, serta jarak antar huruf dan kata.

Untuk sebuah judul, biasanya dipilih jenis *font* yang unik, namun tetap harus memuat judul mudah dikenali dan terbaca jelas. Untuk tulisan-

tulisan yang memiliki posisi kepentingan di bawah judul, seperti sub-judul dan konten, tidak boleh lebih besar dan lebih tebal dibanding judul itu sendiri. Perbedaan gaya garis, bentuk, sulur, tebal-tipis yang membangun sebuah jenis *font* juga mempengaruhi kesan dan konsep desain tertentu. Untuk melakukan pemilihan yang tepat semacam demikian, diperlukan pemahaman terhadap konten keseluruhan, dan “intuisi” desain yang didapatkan dari “jam terbang” pengalaman mendesain (Guan, 2016, hlm. 12).

2.2.2.3. Kombinasi Warna

Warna memberikan kesan tertentu yang “mengena” pada perasaan manusia, sehingga dapat dikatakan pula ia mencerminkan karakter manusia itu sendiri. Dengan analogi tersebut, warna dalam buku mampu menampilkan “karakter” dari buku tersebut. Sama seperti gaya tipografi, pemilihan warna juga mewakili kesan tertentu yang harus disesuaikan dengan konten yang disampaikan oleh buku tersebut. Dalam memilih warna yang tepat, dibutuhkan “jam terbang” pengalaman mendesain, mengenali, dan menggunakan warna (Guan, 2016, hlm. 12-13).

2.2.2.4. Peletakan Gambar

Peletakan gambar pula harus dilakukan secara hati-hati. Tidak melulu harus meletakkan gambar secara penuh dan ramai, namun menyisakan ruang kosong pada beberapa halaman tertentu dalam buku juga sah dan dapat memberikan “nafas segar” ketimbang penggunaan *layout* yang

penuh dan kuno. Perlakuan ini juga mampu memberikan kesan bersih pada halaman bersangkutan, dan desain buku tersebut secara keseluruhan (Guan, 2016, hlm. 13).

2.3. Ilustrasi

Ilustrasi adalah wujud gambar (visual) yang umumnya dibuat menggunakan ekspresi personal namun digunakan sebagai sebuah representasi visual untuk menyampaikan sebuah ide atau pesan tertentu secara lebih jelas, spesifik, dan efektif (seperti halnya sebuah desain). Maka itu dikatakan, ilustrasi berdiri di antara bidang seni murni dan desain. Ilustrasi mampu menangkap dan menyampaikan imaji tertentu, yang tidak dapat digambarkan dengan kata-kata. Inti dari sebuah ilustrasi ada pada pemikiran, ide, dan konsep yang menjadi poros utama dari ilustrasi yang hendak dibuat tersebut. Karena, inti dari sebuah ilustrasi adalah “mengkomunikasikan ide”. Maka dari itu, proses awal dari pembuatan sebuah ilustrasi adalah memahami betul terlebih dahulu ide, konsep, dan pesan yang hendak disampaikan kepada audiens lewat media ilustrasi bersangkutan (*brief*). Dari kejelasan dan pemahaman akan ide bersangkutan, baru dapat ditentukan bagaimana ilustrasi yang baik ditampilkan untuk menyampaikan ide tersebut. Prosesnya juga masih panjang, mencakup riset lebih mendalam akan ide bersangkutan (yang datang dari *brief*), *brainstorming*, pembuatan *moodboard* (*optional*), mencari inspirasi dan referensi visual, sketsa kasar, fiksasi sketsa, pewarnaan, dan penyelesaian hingga hasil jadi yang utuh (Zeegen, 2005, hlm. 12-42).

Ilustrasi berhubungan dengan banyak sekali bidang, salah satunya yang paling erat adalah dengan dunia desain grafis. Desain grafis membutuhkan ilustrasi, begitupun sebaliknya, karena keduanya sama-sama menyampaikan sebuah ide dalam bentuk visual, sebagai sebuah solusi penyampaian pesan. (Zeegen, 2005, hlm. 87). Klasifikasi ilustrasi adalah sebagai berikut.

2.3.1. Ilustrasi Editorial (*Editorial Illustration*)

Ilustrasi jenis ini banyak bermunculan pada media-media editorial atau media cetak semacam koran dan majalah. Ilustrasi pada media editorial memiliki nilai tambah dan keunikan tersendiri, ketika kebanyakan media editorial lebih menggunakan media fotografi sebagai visual pendukung di dalam editorial bersangkutan. Hal yang menyenangkan dalam membuat sebuah ilustrasi bagi media editorial umumnya adalah diberikannya kebebasan untuk mengeksplorasi lebih dalam hal pembuatan konsep visual, penggunaan teknik ilustrasi, dan hasil akhir ilustrasi terkait (Zeegen, 2005, hl. 88).

2.3.2. Ilustrasi Buku (*Book Publishing*)

Dikatakan bahwa buku merupakan media paling awal di dunia ini yang memberikan ruang bagi keberadaan ilustrasi. Ilustrasi untuk buku pun mengikuti klasifikasi jenis bukunya, semisal ilustrasi untuk buku anak-anak. Secara kontrol artistik, ilustrasi untuk buku biasa dipilih lebih seksama lagi dibanding ilustrasi jenis lain. Selain karena harus tepat guna sesuai konsep, ide, dan konten bukunya, juga karena produksi buku yang lebih mahal ketimbang berbagai media cetak jenis lain. Maka dari itu, sebisa mungkin buku, dan ilustrasi yang mendukung

konten di dalamnya, dipilih yang dapat bertahan lama, tetap relevan dan masih bisa terkesan “segar” dalam jangka panjang ke depan, dan tentunya sesuai target pembaca yang dituju (Zeegen, 2005, hlm. 92-93).

2.3.3. Ilustrasi Mode (*Fashion Illustration*)

Ilustrasi jenis ini berhubungan dengan dunia mode (*fashion*). Awalnya, ilustrasi dalam dunia mode digunakan sebagai visualisasi gambar yang mendokumentasikan hasil karya pakaian yang dibuat atau diproduksi oleh seorang perancang mode, yang kemudian akan digunakan untuk publikasi bagi perancang mode tersebut dan juga majalah mode. Kelebihan ilustrasi dalam dunia mode ketimbang fotografi (yang lebih umum digunakan dalam dunia mode) adalah adanya sentuhan dan kesan lebih segar serta personal akan karya pakaian bersangkutan dan tren mode yang sedang berjalan atau akan berjalan dari ilustrasi tersebut. Dan di masa kini, ilustrasi mode sering pula diaplikasikan pada rancang kain (*textile design*) sebagai medium baru ilustrasi mode (Zeegen, 2005, hlm. 96-97).

2.3.4. Ilustrasi Periklanan (*Advertising Illustration*)

Dikatakan bahwa dunia periklanan merupakan dunia dengan persaingan yang cukup “brutal” bagi keberadaan ilustrasi. Perancang ilustrasi dituntut serba cepat dengan tenggat waktu amat singkat untuk membuat ilustrasi yang sesuai untuk mendukung pesan yang hendak digunakan untuk menyampaikan pesan iklan bersangkutan. Namun, keuntungan dari ilustrasi dalam dunia periklanan adalah adanya kemungkinan untuk membuat ilustrasi yang lebih eksperimental dan tidak

normal jika dibandingkan dengan ilustrasi yang idealnya dipakai oleh iklan-iklan umumnya, dalam hal kanvas kerjanya, jumlah, dan medium yang akan digunakan oleh iklan bersangkutan. Tapi tetap saja, karena bidangnya adalah periklanan, yang membutuhkan fokus lebih, maka ilustrasi dalam periklanan juga harus menempuh tahap yang cukup panjang untuk sampai pada karya final, mulai dari *briefing*, *test images*, *pitching*, hingga produksi ilustrasi sesuai yang dipilih oleh klien dari hasil *pitching* tersebut (Zeegen, 2005, hlm. 100-103).

2.3.5. Ilustrasi Industri Musik (*Music Industry Illustration*)

Ilustrasi dalam industri musik ditempatkan sebagai alat untuk memvisualisasi musik yang diproduksi tersebut. Ilustrasi untuk musik berperan definitif untuk membangun perasaan para pendengar musik bersangkutan agar mampu merasa terhubung dengan musik tersebut. Ilustrasi juga menjadi alternatif visual yang lebih menarik untuk desain visual dari sebuah album fisik musik, ketimbang menggunakan foto dari pemusik/ penyanyi/ *band* bersangkutan (Zeegen, 2005, hlm. 104).

2.3.6. Ilustrasi untuk Studio Desain Grafis (*Graphic Design Studio Collaboration*)

Ilustrasi yang digunakan untuk pekerjaan yang dilakukan oleh studio desain grafis sedikit berbeda dibanding dengan ilustrasi untuk desain grafis pada periklanan, majalah, koran, dan buku. Ilustrasi untuk studio grafis biasa berguna untuk mendukung desain sebuah laporan tahunan perusahaan, *poster artwork* untuk

acara tertentu, desain sampul laporan finansial, kampanye promosional yang lebih kreatif, dan sebagainya (Zeegen, 2005, hlm. 110-111).

2.3.7. Ilustrasi Inisiasi Pribadi (*Self-Initiated Illustration*)

Ilustrasi hasil inisiasi pribadi biasa terjadi akibat kebosanan akan rutinitas *commission art* yang dikerjakan sebagai ilustrasi untuk iklan, buku, studio, dll. Ilustrasi tipe ini, seperti namanya, datang dari inisiatif pribadi untuk menggambar sesuatu sesuai ide yang ia sukai atau pesan yang hendak ia sampaikan. Bisa saja hanya sebagai bentuk latihan menggambar terus-menerus, atau juga sebagai wujud rasa penasaran untuk mencoba mengeksplor tema-tema atau media-media baru yang ilustrator temukan atau dirasa ingin dicobanya (Zeegen, 2005, hlm. 114).

2.4. Tipografi

Tipografi secara garis besar adalah desain dan gaya huruf, yang digunakan untuk memvisualkan konten (komunikasi verbal) yang harus ditampilkan dalam bentuk sebuah tulisan secara efektif (Sihombing, 2001, hlm. 58). Tipografi juga dapat dipandang sebagai salah satu disiplin ilmu seni yang mempelajari tentang huruf (Sihombing, 2001, hlm. 3). Tipografi hadir sebagai salah satu elemen komunikasi visual untuk menyampaikan pesan dalam bentuk tulisan dengan gaya huruf tertentu. Penggunaan tipografi selain sebagai bentuk pengendalian huruf agar sebuah teks mudah dipahami dan dibaca (Morison dalam Sihombing, 2015, hlm. 19), juga digunakan untuk menampilkan kesan tertentu yang disesuaikan dengan konteks dan konsep dari konten teks bersangkutan (Sihombing, 2015).

Tipografi erat kaitannya dengan prinsip-prinsip *Gestalt*. Prinsip ini mempengaruhi baik anatomi maupun desain tipografi. Anatomi huruf juga penting berdiri sebagai organ-organ pembangun karakteristik huruf, yang mampu membedakan huruf yang satu dengan huruf-huruf lainnya dalam tipografi. Komponen dalam anatomi huruf di antaranya adalah *Baseline* (garis maya horizontal utama yang mensejajarkan semua huruf), *Cap Height* (batas atas tinggi huruf, melihat dari huruf besarnya), *Meanline* (batas atas badan huruf kecil), *X-Height* (tinggi badan utama huruf tanpa *ascender* dan *descender*), *Ascender* (anatomi huruf kecil yang mengarah ke atas, di atas *meanline*), dan *Descender* (anatomi huruf kecil yang mengarah ke bawah, di bawah *baseline*) (Sihombing, 2015, hlm. 126-128). Huruf juga memiliki pengelompokan yang disebut keluarga huruf, yang dapat terbagi dari karakteristik struktur bentuk dasar huruf itu sendiri yaitu berat, proporsi, dan kemiringannya (Sihombing, 2015, hlm. 134-138). Untuk klasifikasi jenis huruf, secara garis besar hanya terbagi ke dalam 2 kelompok besar, didasarkan atas tampilan dan perkembangan zaman pengembangan desain huruf Latin: *Serif* dan *Sans Serif*. Huruf *Serif* menurut susunan kronologis juga masih memiliki beberapa jenis lagi (Sihombing, 2015, hlm. 158-159).

2.4.1. *Serif*

Serif adalah jenis huruf yang memiliki “kait” (*serif*) pada beberapa ujung hurufnya. Secara kronologis, huruf *Serif* dapat dikategorikan menjadi:

2.4.1.1. Old Style

Jenis huruf yang berkembang sekitar abad 15-16 yang sering disebut pula *serif* Humanis. *Serif* nya kecil, tapi dengan sudut lengkung besar dan kontras tebal-tipis yang rendah. Sumbu huruf “O” nya miring (Sihombing, 2015, hlm. 159).

2.4.1.2. Transitional

Jenis huruf yang berkembang sekitar abad 17 dengan *serif* modern hasil transisi dari *Old Style*. *Serif* nya tetap kecil dengan sudut lengkung mengecil dan kontras tebal-tipis cukup. Sumbu huruf “O”nya tegak lurus vertikal (Sihombing, 2015, hlm. 159).

2.4.1.3. Modern

Jenis huruf yang berkembang sekitar abad 18 yang berubah secara radikal dari jenis huruf sebelumnya. *Serif* nya kecil tanpa sudut lengkung atau menyiku, dengan perbedaan tebal-tipis sangat kontras. Sumbu “O” nya tegak lurus vertikal (Sihombing, 2015, hlm. 160).

2.4.1.4. Egyptian

Jenis huruf yang berkembang sekitar abad 19 yang banyak digunakan dalam desain iklan. *Serif* nya berbentuk kotak besar tanpa sudut lengkung atau menyiku, dengan kontras tebal-tipis rendah dan sumbu huruf “O” tegak lurus vertikal. Jenis huruf ini sering disebut juga *slab serif* (Sihombing, 2015, hlm. 160).

2.4.2. *Sans Serif*

Huruf *Sans Serif* adalah huruf-huruf yang memiliki tampilan lebih tegak dan mulus tanpa “kait” (*serif*) pada ujung-ujungnya. Huruf jenis ini banyak bermunculan pada abad 19. Biasanya huruf jenis ini jarang/ tidak sama sekali memiliki kontras tebal-tipis, dan huruf “O” nya memiliki sumbu tegak lurus vertikal. Contoh nama gaya huruf yang termasuk *Sans Serif* adalah Helvetica (lahir tahun 1957) dan Futura (Sihombing, 2015, hlm. 159 dan 160).

2.5. *Grid dalam Buku*

Grid adalah salah satu pendekatan yang digunakan untuk “mengumpulkan bersama” dan mengorganisir berbagai elemen atau komponen desain dalam sebuah buku, yaitu gambar dan simbol, teks, dan data tabular. *Grid* bisa menjadi lebih longgar dan organik, namun juga bisa menjadi sangat formal dan mekanis. *Grid* juga “mewakili bagian yang tidak terpisah dalam keterampilan mendesain”. Penggunaan *grid* memberikan keuntungan dalam sebuah desain, yaitu bagi faktor kejelasan/ keterbacaan (*clarity*), efisiensi (*efficiency*), ekonomis (*economic*), dan keberlanjutan (*continuity*) dalam desain bersangkutan (Samara, 2002: 22).

Ada beberapa jenis *grid* yang umumnya digunakan dalam mendesain halaman-halaman dalam sebuah buku:

2.5.1. *Manuscript Grid*

Jenis *grid* ini adalah jenis *grid* yang paling sederhana. Hanya terdiri atas satu area persegi panjang yang dibatasi oleh *margin* halaman bersangkutan. Tujuan penggunaan *grid* semacam ini adalah untuk mengakomodir sebuah tulisan

panjang atau sebuah esai. Seperti namanya, asal muasal *grid* semacam ini adalah bentuk penulisan buku yang paling awal di zaman dahulu, yang disebut manuskrip. Teks ditulis hanya dalam satu kolom persegi panjang besar yang hampir memenuhi satu area halaman bersangkutan (Samara, 2002: 26).

2.5.2. Column Grid

Jenis *grid* semacam ini membagi sebuah bidang halaman ke dalam beberapa kolom vertikal. Jumlah pembagiannya bisa bermacam-macam. Dua kolom, tiga kolom, atau lebih (*multiple columns*). Karena terbagi ke dalam beberapa kolom vertikal, penggunaan lebar kolom kemudian bisa menjadi lebih fleksibel, menyesuaikan kebutuhan masing-masing elemen yang hendak diletakkan dalam halaman bersangkutan. Lebar kolom yang digunakan juga biasanya dipertimbangkan untuk membuat pembaca buku dapat membaca secara nyaman seluruh komponen pembangun halaman tersebut. Walaupun pembagian kolom ini merata, pada akhirnya tidak harus seluruh kolom ini terpakai. Kembali, penggunaannya menyesuaikan dengan kebutuhan setiap elemen atau komponen pembangun halaman bersangkutan, serta juga kenyamanan baca audiensnya (Samara, 2002: 27).

2.5.3. Modular Grid

Grid semacam ini merupakan turunan dari *column grid* vertikal dengan gabungan pembagian horizontal, yang akhirnya menghasilkan barisan kotak-kotak yang mana kotak-kotak ini disebut *modules*. Setiap *module* mewakili satu bagian kecil ruang informasi. Dan jika digabungkan, akhirnya dapat mengakomodir

sebuah elemen tertentu yang masuk ke dalam halaman bersangkutan (*spatial zones*). Biasanya, semakin kecil ukuran *module*, semakin fleksibel dan presisi hasil desain yang didapatkan. Besar tiap *module* bisa disesuaikan dengan kondisi beserta elemen-elemen yang akan disertakan dalam desain sebuah halaman tersebut, misal sebesar bagian teks dalam paragraf yang masuk ke dalam halaman tersebut. Kelebihan lain dari *modular grid* adalah memberikan presisi lebih akurat bagi penggambaran data-data tabular (Samara, 2002: 28).

2.5.4. Hierarchal Grid

Ada beberapa desain halaman yang secara jenis *grid*-nya tidak dapat dikategorikan ke dalam tiga jenis *grid* sebelumnya. Maka dari itu, desain halaman tersebut memiliki pengaturan peletakan elemennya sendiri, atau memiliki hierarki-nya sendiri. Biasanya *grid* jenis hierarki ini memiliki proporsinya sendiri – bukan seperti jenis-jenis *grid* sebelumnya yang aturannya cenderung “mengulang pola” presisi yang telah disiapkan untuk membangun seisi halaman tersebut. Hierarki ini dibuat sangat menyesuaikan dengan karakteristik komponen yang masuk ke dalam halaman bersangkutan (ukuran, bentuk, wujud, penggunaan, tujuan kehadiran elemen bersangkutan dalam halaman tersebut). Namun, penggunaan hierarki ini akan konsisten sama (secara pembagian kolom-kolomnya yang “tak beraturan” itu) pada halaman-halaman buku selanjutnya (Samara, 2002: 29).

2.6. Fotografi

Fotografi adalah seni atau proses memproduksi sebuah gambar (alias foto) melalui radiasi energi cahaya pada sebuah media yang sensitif, semisal film atau sensor optik (Merriam-Webster, 2018).

2.6.1. Klasifikasi Foto

Ada beberapa jenis foto yang digolongkan ke dalam beberapa kategori oleh Tom Ang (2013):

1. *Travel photography* (Fotografi untuk perjalanan),
2. *Portrait photography* (Fotografi potret wajah orang),
3. *Documentary photography* (fotografi dokumenter, dokumentasi),
4. *Landscape and nature photography* (fotografi lanskap dan pemandangan alam, panorama alam),
5. *Sports photography* (fotografi olahraga),
6. *Architecture photography* (fotografi arsitektur, bangunan, interior dan eksterior),
7. *Wildlife photography* (fotografi tentang kehidupan liar di alam, meliputi binatang-binatang liar dan berbagai makhluk hidup lain yang meliputi alam liar tersebut),
8. *Fine art photography* (fotografi bertemakan seni murni, lebih konseptual, layaknya lukisan dan patung seni murni).

2.6.2. Komposisi Foto

Setiap foto yang baik juga dijepret dengan perhitungan komposisi tertentu. Tom Ang (2007) mengemukakan ada beberapa standar komposisi yang bisa digunakan untuk menghasilkan sebuah foto yang baik:

2.6.2.1. Simetri

Objek utama dalam foto yang berkomposisi simetris biasa berada di tengah, untuk menyeimbangkan semua objek pendukung lain di sekitarnya, kanan kiri atas maupun bawah. Komposisi simetris dikatakan mampu menjaga *solidity*, stabilitas, serta efektifitas gambar bersangkutan. Ia juga bisa menaungi dengan baik sebuah gambar yang memiliki banyak detail kecil-kecil di dalamnya (Ang, 2007: 36).

2.6.2.2. Radial (Melingkar)

Elemen utama dalam komposisi *radial* seperti “berangkat” dari titik tengah *frame* menuju keluar menyebar, seperti ada lingkaran bayangan atau dalam pola lingkaran yang meluas ke arah luar *frame*. Komposisi semacam ini dapat membawa kesan lebih “hidup” pada objek-objek benda mati atau statis (Ang, 2007: 36).

2.6.2.3. Diagonal

Komposisi ini melintang mengambil garis diagonal dari *frame* gambar bersangkutan; ujung ke ujung. Komposisi ini seperti mampu mengarahkan mata untuk melihat dari satu titik di sisi tertentu, bergerak kemudian ke sisi lain dari foto itu mengikuti arah diagonal yang terbentuk dari objek

foto. “Energi” yang ditampilkan dari komposisi diagonal lebih kuat ketimbang komposisi standar horizontal (Ang, 2007: 37).

2.6.2.4. *Overlapping*

Dalam komposisi *overlapping*, ada suatu objek lain yang menimpa objek di belakangnya. Komposisi ini mampu memberikan ilusi kedalaman, dan mengajak mata penontonnya untuk menemukan kontras antar-objek yang ada dalam foto (Ang, 2007: 37).

2.6.2.5. *Golden Spiral*

Ada bentuk spiral sedemikian rupa yang mengajak mata pembaca untuk semacam “memutar” mengikuti garis ilusi lengkung tersebut ke objek yang berada pada titik akhir dari garis lengkung bersangkutan. Garis lengkung memutar inilah yang disebut *golden spiral* (Ang, 2007: 38).

2.6.2.6. *Tall Crop*

Komposisi ini memotong gambar berbentuk vertikal tinggi. Biasanya cocok untuk panorama alam yang tinggi di langit, atau yang mana kita harus melihatnya dengan “mendongak” ke atas. Komposisi ini memberikan penekanan lebih kepada objek-objek panorama yang harus dilihat dari bawah ke arah tinggi mereka tersebut (Ang, 2007: 38).

2.6.2.7. *Letter-Box Composition*

Sebagai kebalikan dari *tall crop*, komposisi ini justru memanjang ke samping. Mampu mendapatkan panorama yang panjang agar menyatu dalam satu foto (Ang, 2007: 38).

2.6.2.8. Framing

Ada objek-objek tertentu di sekitar objek utama yang “membangkai” objek utama dalam foto, sehingga mata orang terfokus langsung kepada objek utama tersebut. Komposisi ini juga kadang sengaja dibuat menyesuaikan dengan konsep atau cerita atau pesan yang hendak disampaikan dari foto tersebut (Ang, 2007: 40).

2.6.2.9. Pola Geometris

Komposisi geometris menyambung atau masuk dengan komposisi *framework* foto yang umumnya langsung *landscape* persegi panjang. Komposisi bentuk-bentuk geometris ini membuat suatu komposisi dari bentuk-bentuk sederhana yang justru membuat lebih menarik (Ang, 2007: 40).

2.6.2.10. Pola Iregular

Repetisi dari bentuk-bentuk tidak konvensional. Namun tetap terlihat harmonis dan menyatu dalam satu rangkaian karena kesamaan-kesamaan bentuk pola tersebut (Ang, 2007: 41).

2.6.2.11. Segitiga

Komposisi segitiga bisa memberikan kedalaman dan perbedaan jarak (Ang, 2007: 41).