



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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. Wayang**

Wayang merupakan kesenian yang masih mendapat dukungan dari beberapa masyarakat yang dimana wayang juga sebagai salah satu jenis kesenian peninggalan dari masa lalu. Terdapat berbagai jenis wayang yang ada di Indonesia yang diantaranya sudah punah dan tidak dipertunjukkan lagi, seperti wayang beber, wayang klitik, wayang dangkluk, wayang pakuan, wayang dupara, wayang kulit menak, wayang madya, dan masih banyak lagi. Dari para peneliti, kehadiran wayang di Indonesia di bagi menjadi dua kelompok, yaitu “kelompok Jawa” dimana wayang merupakan hasil gagasan asli masyarakat Jawa tanpa adanya pengaruh dari bangsa Hindu (India). Kemudian “kelompok India” yang dimana wayang mendapatkan pengaruh langsung kebudayaan India (Suryana, 2002, hlm. 10).

#### **2.2. Media Informasi**

Keberadaan media informasi akan sangat diperlukan dan akan terus berkembang dalam kehidupan karena dalam media informasi seseorang dapat mengetahui informasi yang ada dan dapat berinteraksi antara satu orang dengan yang lainnya. Menurut Criticos (1996), media merupakan salah satu komponen komunikasi yang artinya media sebagai pembawa pesan dari komunikator pada komunikan. Menurut Jennings (2018), media merupakan alat untuk menyampaikan informasi, pesan, dan ide kepada seseorang atau masyarakat. Dalam sebuah media terdapat banyak tipe, seperti media cetak, media siaran, dan media yang direkam (hlm. 6).

### **2.2.1. Jenis Media Informasi**

Berdasarkan pengertian di atas media informasi dibagi menjadi beberapa jenis yaitu:

#### **2.2.1.1. Media Lini Atas (*Above the Line Media*)**

Media yang tidak secara langsung melakukan kontak dengan target. Dalam media ini memiliki jumlah yang terbatas tetapi jangkauan yang dimilikinya sangat luas. Contoh dari media ini adalah iklan televisi, iklan radio, *billboard*, *x-banner*, spanduk dan lain lain.

#### **2.2.1.2. Media Lini Bawah (*Below the Line Media*)**

Media yang melakukan kontak dengan target. Dalam media ini jangkauan yang dimilikinya hanya berfokus langsung pada target atau satu daerah. Contoh dari media ini adalah *flyer*, brosur, poster dan lain lain.

### **2.3. Buku**

Menurut Haslam (2006), buku berasal dari Bahasa Inggris kuno yaitu *bok*. Buku merupakan dokumentasi tertua yang berisikan cetakan halaman yang didalamnya menyimpan dan menyampaikan pengetahuan, keyakinan dan ide dengan meliterasi pembaca tanpa terbatas tempat dan waktu (hlm.6-8).

#### **2.3.1. Karakteristik Buku**

Menurut Backes dalam Muktiono (2003), buku yang menarik bagi pembaca memiliki delapan karakteristik yaitu dengan humor, karakter atau peran yang jelas, bab yang pendek dan singkat, teks sesuai untuk pembacanya, memiliki relevansi kehidupan dengan pembaca, penyajian yang unik, menarik secara visual.

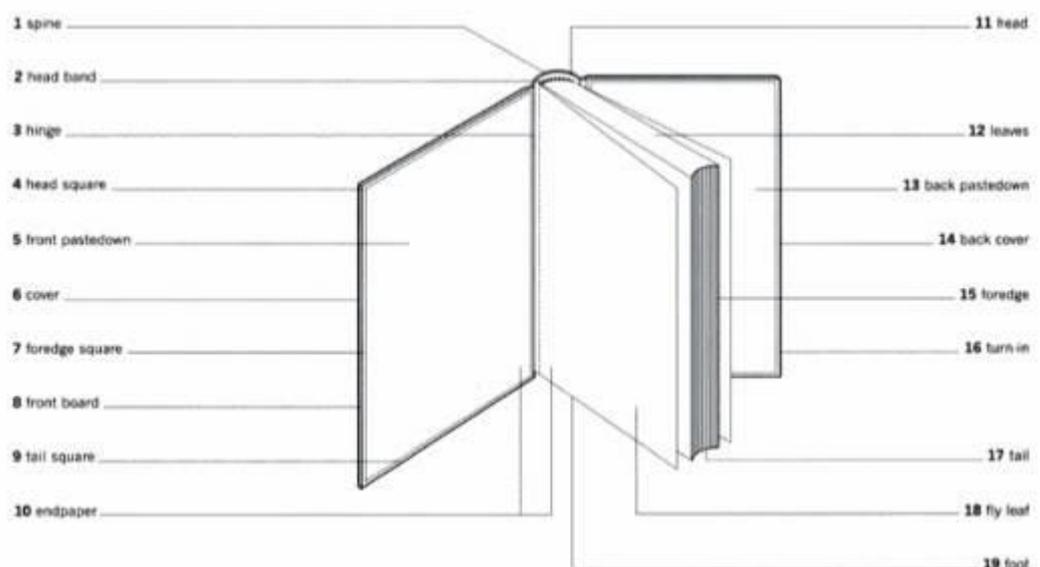
sementara untuk dua karakteristik terakhir juga berlaku untuk buku nonfiksi (hlm. 77).

### 2.3.2. Komponen Buku

Menurut Haslam (2006), komponen dasar buku dibagi menjadi 3 bagian, yaitu (hlm. 20-21):

#### 2.3.2.1. *The Book Block*

Dalam *the book block* terdiri dari beberapa bagian, yaitu:



Gambar 2. 1. Bagian *The Book Block*

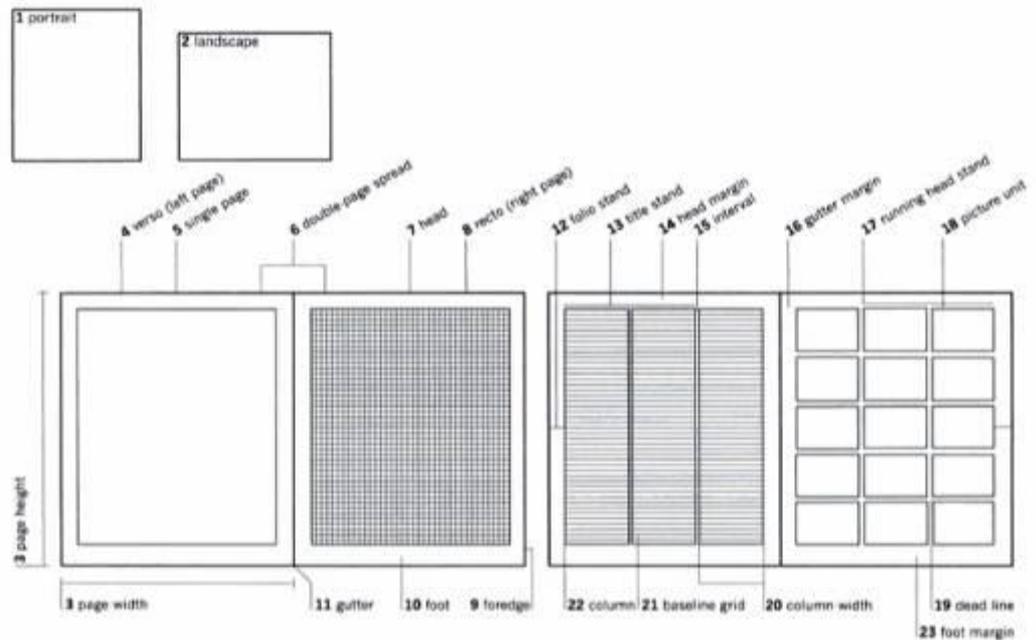
(sumber: *Book Design*, 2006)

1. *Spine* : bagian buku yang menutupi punggung buku.
2. *Head band* : sekumpulan benang yang biasanya berwarna untuk menutupi jilid buku.
3. *Hinge* : merupakan lipatan antara sampul dan isi buku.
4. *Head square* : Bagian pelindung buku yang dibuat dengan ukuran lebih besar dari pada halaman buku.

5. *Front pastedown*: bagian kertas yang menempel pada sampul depan buku.
6. *Cover* : kertas tebal atau papan yang melindungi buku.
7. *Foredge square* : pelindung tepi cover buku.
8. *front board* : papan sampul yang berada di depan buku.
9. *Tail Square* : pelindung tepi bawah buku yang lebih besar dari kertas buku.
10. *End paper* : kertas tebal yang melindungi sampul buku dan yang menguatkan engsel buku .
11. *Head* : bagian atas buku.
12. *Leaves* : kertas atau lembaran dari dua sisi yang saling menyatu pada buku .
13. *Back pastedown*: bagian kertas Yang menempel pada sampul belakang buku.
14. *Back cover* : sampul papan buku bagian belakang.
15. *Foredge* : bagian tepi depan buku.
16. *Turn-in* : bagian tepi kertas yang dilipat dari luar ke dalam sampul buku.
17. *Tail* : bagian bawah buku.
18. *Fly leaf* : halaman dari kertas tebal.
19. *Foot* : bagian halaman bawah.

### 2.3.2.2. Halaman

Halaman buku terdiri dari beberapa bagian, yaitu:



Gambar 2. 2. Bagian Halaman dan *Grid*

(sumber: *Book Design*, 2006)

1. *Portrait* : format yang di mana tinggi halaman lebih tinggi daripada lebar halaman.
2. *Landscape* : format yang di mana tinggi halaman lebih pendek daripada lebar halaman.
3. *Page height and width* : ukuran halaman.
4. *Verso* : bagian kiri halaman.
5. *Single page* : selembar halaman.
6. *Double-page spread* : dua lembar halaman yang tergabung menjadi satu.
7. *Head* : bagian atas buku.

- 8. *Recto* : bagian kanan halaman.
- 9. *Foredge* : bagian tepi depan buku.
- 10. *Foot* : bagian bawah buku.
- 11. *Gutter* : bagian batas jilid buku.

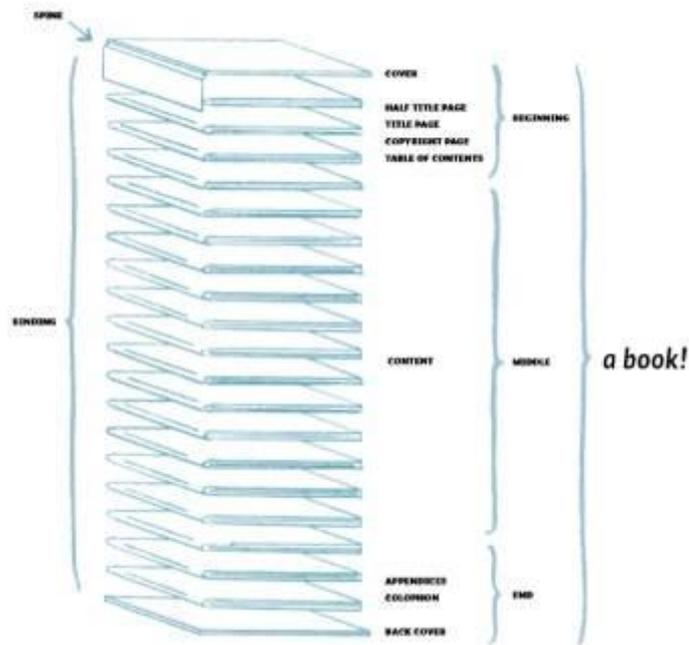
### 2.3.2.3. *Grid*

Menurut Haslam (2006), *Grid* terdiri dari beberapa bagian, yaitu:

- 12. *Folio stand* : garis yang membagi posisi dari lembar kertas.
- 13. *Title stand* : garis yang membagi *grid* dari judul.
- 14. *Head margin* : batas atas halaman.
- 15. *Internal/column gutter* : kolom vertikal yang membagi antara satu kolom dengan yang lainnya.
- 16. *Gutter margin/binding* : batas halaman dalam yang dekat dengan jilid.
- 17. *Running head stand* : garis yang memposisikan *running head*.
- 18. *Picture unit* : bagian kolom *grid* yang dipisahkan oleh *baseline* dan *dead line*.
- 19. *Dead line* : jarak antara *picture units*.
- 20. *Column width/measure* : lebar kolom.
- 21. *Baseline* : garis paling bawah halaman.
- 22. *Column* : kotak untuk mengatur tulisan.
- 23. *Foot margin* : batas bawah halaman.

### 2.3.3. Anatomi Buku

Menurut Lupton (2008), anatomi buku dibagi menjadi tiga bagian, yaitu (hlm.32):



Gambar 2. 3. Anatomi Buku

(sumber: *Indie Publishing: How to Design and Produce your Own Book*, 2008)

#### 1. *Front Matter*

Merupakan bagian awal pada buku yang berupa *cover*, *half title page*, *title page*, *copyright page* dan *table of contents*.

#### 2. *Main Content*

Merupakan bagian yang berisikan konten dari buku yang di dalamnya terdapat nomor halaman atau disebut dengan *folios*

#### 3. *Back Matter*

Merupakan bagian yang berisikan lampiran, dan *colophon*. Dalam lampiran terdapat glosarium, indeks, biografi, resume, *checklists*, dan kronologi. Dalam *colophon* terdapat informasi mengenai tipografi,

desain buku, serta percetakan atau teknik *binding*. Adanya *Colophon* jika benar-benar menarik untuk dijelaskan.

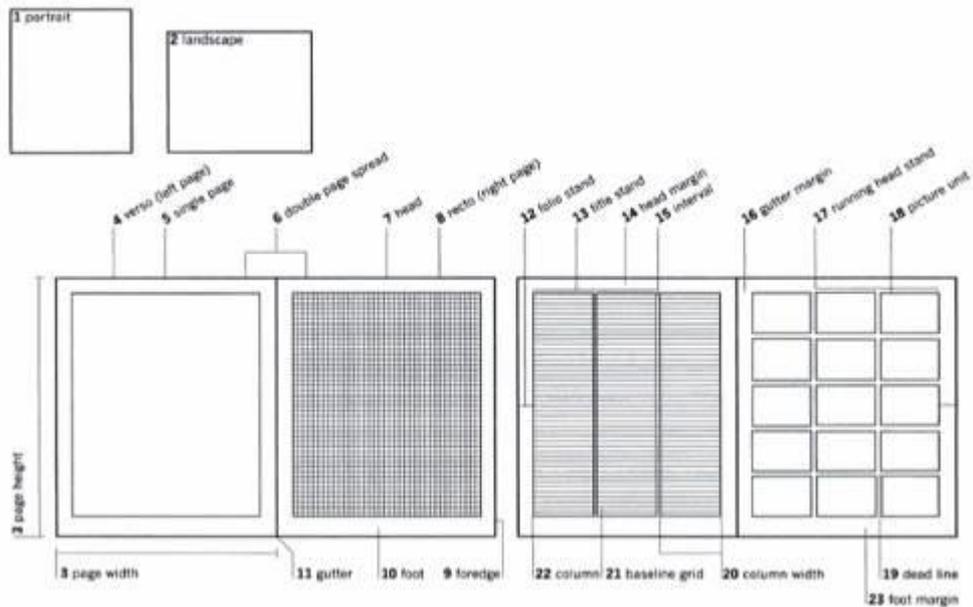
#### **2.4. *Layout***

Menurut Haslam (2006), *layout* dalam buku melibatkan seorang desainer untuk membuat keputusan pada posisi yang tepat dari semua elemen dalam sebuah halaman. Yang di mana terdapat 2 prinsip yaitu teks dan gambar, hal ini dapat memandu Seorang desainer dalam membuat berbagai model layout (hlm. 140).

#### **2.5. *Grid***

Menurut Graver dan Jura (2012), *grid* merupakan hal yang penting digunakan untuk menempatkan informasi dalam suatu hierarki, grup, atau kolom. *Grid* sangat bermanfaat dalam penempatan suatu gambar, font, dan warna dengan tujuan menyatu dan memperindah desain agar lebih tertarik oleh pembaca (hlm. 10).

Menurut Haslam (2006), *Grid* terdiri dari beberapa bagian, yaitu (hlm. 21):



Gambar 2. 4. Bagan *Grid*

(sumber: Book Design, hlm. 21)

12. . *Folio stand* : garis yang membagi posisi dari lembar kertas
13. *Title stand* : garis yang membagi *grid* dari judul
14. *Head margin* : batas atas halaman
15. *Internal/column gutter* : kolom vertikal yang membagi antara satu kolom dengan yang lainnya
16. *Gutter margin/binding* : batas halaman dalam yang dekat dengan jilid
17. *Running head stand* : garis yang memposisikan *running head*
18. *Picture unit* : bagian kolom *grid* yang dipisahkan oleh *baseline* dan *dead line*
19. *Dead line* : jarak antara *picture units*
20. *Coloumn width/ measure*: lebar kolom
21. *Baseline* : garis paling bawah halaman
22. *Coloumn* : kotak untuk mengatur tulisan

23. *Foot margin* : batas bawah halaman

### 2.5.1. Elemen *Grid*

Menurut Graver & Jura, terdapat enam elemen dalam suatu *grid*, yaitu (hlm. 20-21):

1. *Margins*

Adalah area yang terletak di antara bagian tepi halaman dengan isi konten yang merupakan ruang negatif. Hal ini bertujuan untuk membuat ruang agar mata dapat beristirahat atau untuk memisahkan informasi seperti *running heads* atau *folios*.

2. *Flowlines*

Adalah suatu penjajaran standar dimana ada untuk membantu memandu pembaca pada setiap halaman.

3. *Columns*

Adalah kolom vertikal dengan bentuk persegi panjang yang dimana menjadi tempat untuk meletakkan konten. *Columns* memiliki variasi yang lebar, tergantung dengan informasinya.

4. *Modules*

Adalah suatu unit ruang individual yang dipisahkan *flowlines* horizontal, yang dimana membuat rangkaian kolom dan baris.

5. *Spatial Zones*

Adalah area yang terbentuk dari pengelompokan beberapa *modul grid* untuk menempatkan berbagai tipe konten secara teratur.

## 6. *Markers*

Adalah area untuk menetapkan informasi bawahan atau konten-konten yang diulang seperti *running heads*, ikon-ikon, dan *folios*.

### 2.5.2. Struktur Dasar *Grid*

Menurut Graver & Jura, terdapat enam struktur dasar *grid*, yaitu (hlm. 26-47):

#### 1. *Single Column/ Manuscript Grids*

Merupakan struktur *grid* paling dasar yang dimana area standar akan berisikan konten. *Grid* ini biasanya dipakai untuk buku atau esai dimana teks menjadi fitur utama dalam sebuah halaman. *Single column grids* ini dikelilingi oleh *margin* yang dimana *margin* lebar akan menimbulkan rasa stabilitas, sementara untuk *margin* sempit akan menimbulkan ketegangan. Sehingga harus mempertimbangkan fungsional dan estetikanya dalam mendesain lebar dari *single column grids* dan *margin* untuk memberikan rasa bergerak kepada pembaca.

#### 2. *Multicolumn Grids*

Merupakan *grid* untuk konten dengan berbagai tipe material yang dimana *grid* ini dapat membantu dalam mengorganisir komunikasi. Struktur *grid* ini berupa kolom-kolom dengan lebar yang berbeda dan dapat dikombinasikan dengan berbagai cara. Dalam mengatur *grid* ini dapat dibantu dengan *hang line* yang merupakan salah satu jenis *flow line*.

#### 3. *Modular Grids*

Merupakan struktur *grid* yang menggabungkan seluruh kolom dan baris secara vertikal dan horizontal, gabungan ini akan membentuk sebuah area

konten kecil yang disebut dengan *modules*. *Modular grid* ini sangat membantu dalam mengatur informasi yang kompleks dengan berbagai komponen dengan variasi ukuran, seperti koran, bagan, tabel dan formulis.

#### 4. *Hierarchical Grids*

Merupakan struktur *grid* yang menciptakan penjajaran spesifik, sehingga dapat menimbulkan rasa ketertiban dan membantu pembaca untuk melihat informasi yang diberikan. *Grid* ini digunakan saat struktur *grid* dasar atau yang lain tidak kondusif dalam memisahkan area-area informasi. *Hierarchical grids* biasanya sangat membantu dalam mengatur situs web, poster dan *packaging*.

#### 5. *Baseline Grids*

Merupakan panduan berupa serangkaian baris yang bertujuan untuk mengatur konsistensi penjajaran terhadap elemen tipografi. *Grid* ini penting digunakan untuk aplikasi multikolom sehingga membuat tata letak halaman dan kolom yang teratur untuk teks.

#### 6. *Compound Grids*

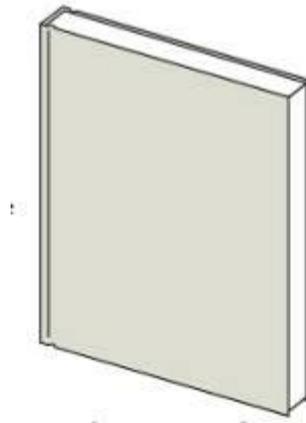
Merupakan struktur *grid* yang menggabungkan berbagai struktur *grid* pada *layout* menjadi satu struktur yang terorganisasi dan sistematis. Hal ini dapat membantu pembaca dari kebingungan.

## **2.6. Penjilidan**

Menurut Luptopn (2008), dalam sebuah penjilidan ada beberapa hal yang dibutuhkan yaitu benang, staples dan bahan perekat. Terdapat sepuluh cara dalam penjilidan, yaitu (hlm. 120-121):

1. *Case (Hardcover)*

Hasil dari penjilidan ini sangatlah awet, dalam mencapai kerekatan dan keluwesan, penjilidan *case* diawali dengan menjahit lembaran halaman menggunakan benang yang kemudian direkatkan ke *linen tape*. Setelah direkatkan kemudian dipotong dan dipasangkan ke *case* dengan *endpapers*.

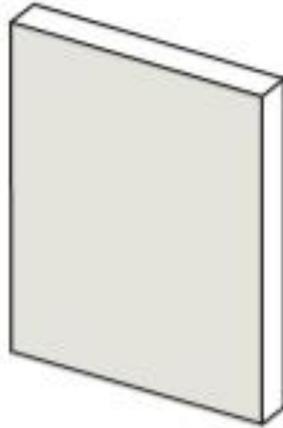


Gambar 2. 5. *Case Binding*

(sumber: *Indie Publishing: How to Design and Produce your Own Book*, 2008)

## 2. *Perfect*

Penjilidan ini diawali dengan merekatkan semua halaman menggunakan lem pada sepanjang tepinya yang kemudian akan ditempelkan pada *cover*.

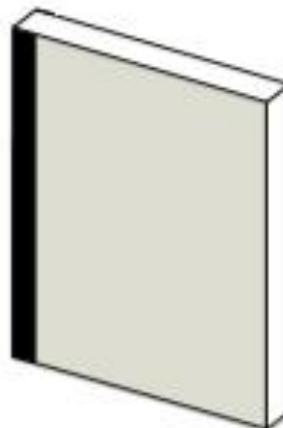


Gambar 2. 6. *Perfect Binding*

(sumber: *Indie Publishing: How to Design and Produce your Own Book*, 2008)

## 3. *Tape*

Penjilidan ini diawali dengan menggunakan *cloth tape* yang telah diberikan lem peka panas pada *cover* dan lembaran halaman.

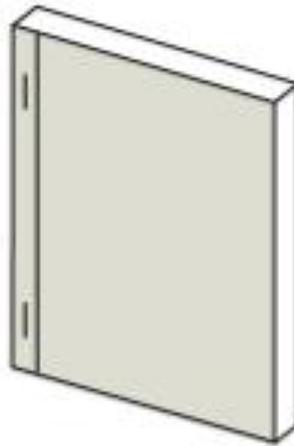


Gambar 2. 7. *Tape Binding*

(sumber: *Indie Publishing: How to Design and Produce your Own Book*, 2008)

#### 4. *Side Stitch*

Penjilidan ini diawali dengan menggunakan staples pada tepi lembaran halaman dan *cover*.

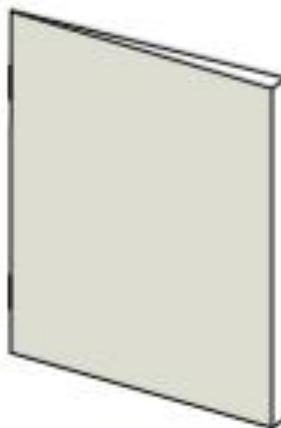


Gambar 2. 8. *Side Stitch Binding*

(sumber: *Indie Publishing: How to Design and Produce your Own Book*, 2008)

#### 5. *Saddle Stitch*

Penjilidan ini diawali dengan penggunaan staples pada lembaran halaman dan *cover* yang telah dilipat menjadi dua.



Gambar 2. 9. *Saddle Stitch Binding*

(sumber: *Indie Publishing: How to Design and Produce your Own Book*, 2008)

## 6. *Pamphlet Stitch*

Penjilidan ini mirip dengan *saddle stitch*, yaitu diawali dengan menjahit *cover* dan lembaran halaman dengan benang yang kemudian diikat. Cara penjilidan ini hanya dapat digunakan dengan kuantitas kecil yaitu maksimal 36 halaman.

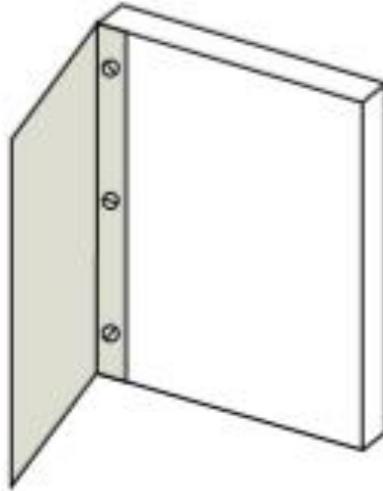


Gambar 2. 10. *Pamphlet Binding*

(sumber: *Indie Publishing: How to Design and Produce your Own Book*, 2008)

## 7. *Screw dan Post*

Penjilidan diawali dengan mengebor lembaran halaman dan *cover* yang kemudian akan disatukan menggunakan benang dan sekrup. Hasil penjilidan ini akan tertutup dengan *cover* dan pengerjaannya menggunakan tangan dikarenakan jumlah lembaran halaman dapat ditambah ataupun dikurangi.

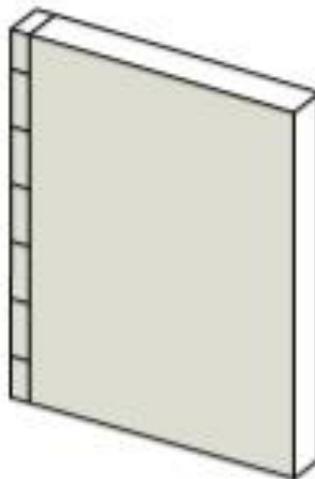


Gambar 2. 11. *Screw dan Post Binding*

(sumber: *Indie Publishing: How to Design and Produce your Own Book*, 2008)

#### 8. *Stab*

Penjilidan ini dikenal dengan *Japanese stab binding*. Diawali dengan menjahit lembaran halaman dengan benang. Hal ini membuat benang terlihat pada *spine* dan sisi buku. Dan perlu diperhatikannya *gutter* pada halaman dikarenakan akan adanya pengambilan *gutter* yang besar.



Gambar 2. 12. *Stab Binding*

(sumber: *Indie Publishing: How to Design and Produce your Own Book*, 2008)

### 9. *Spiral*

Penjilidan ini diawali dengan memberikan lubang pada sisi lembaran halaman menggunakan mesin yang nantinya akan dimasukkan gulungan kawat sebagai *spine*.



Gambar 2. 13. *Spiral Binding*

(sumber: *Indie Publishing: How to Design and Produce your Own Book*, 2008)

### 10. *Plastic Comb*

Penjilidan yang menggunakan plastik sebagai bahan dasarnya. Penjilidan ini dianggap buruk dan tidak seharusnya digunakan.



Gambar 2. 14. *Plastic Comb*

(sumber: *Indie Publishing: How to Design and Produce your Own Book*, 2008)

## **2.7. Ilustrasi**

Menurut Male (2007), ilustrasi sebagai alat untuk memberikan pesan kontekstual tertentu kepada target dengan mengkomunikasikan secara visual informasi yang di sampaikan mudah di tangkap oleh target (hlm. 3).

### **2.7.1. Peran Ilustrasi**

Menurut Male (2007), peran ilustrasi dibagi menjadi lima bagian, yaitu (hlm. 86-183):

1. *Documentation, Reference, dan Instruction*

Peran ilustrasi dalam bidang visual dan komunikasi untuk memberikan dan menjelaskan suatu informasi dalam bentuk dokumen, referensi, pendidikan, penjelasan, dan pengajaran secara luas dari segi tema dan subjek. Hal ini dapat menghasilkan pengetahuan baru serta pengalaman yang bersifat interaktif.

## 2. *Commentary*

Ilustrasi editorial berfungsi sebagai simbiosis dengan jurnalisme dengan majalah dan surat kabar, hal ini merupakan inti dari komentar visual. maka dari itu, dalam ilustrasi editorial banyak membahas tentang budaya, status sosial, politik, pekerjaan dan pendapat modal.

## 3. *Storytelling*

Merupakan ilustrasi dari cerita fiksi naratif yang dibentuk dalam sebuah visual. Ilustrasi ini banyak ditemukan dalam buku anak-anak, komik, novel grafis dan publik spesialis seperti dongeng, fantasi dan mitologi. Melalui gaya dan genre ilustrasi, pembaca menjadi lebih mudah dalam berimajinasi melalui gambar dan tulisan yang ada.

## 4. *Persuasion*

Ilustrasi ini sangat berkaitan dengan dunia periklan sehingga dalam kenyataannya ilustrasi ini sangat terstruktur. Tujuan utama dari ilustrasi ini bersifat menjual dan mempromosikan.

## 5. *Identity*

Ilustrasi ini merupakan ilustrasi yang berkaitan dengan identitas sebuah perusahaan atau *brand* tertentu. Logo merupakan bukti dalam banyak bentuk visual dalam suatu brand atau perusahaan. Hal ini secara tidak langsung bertujuan untuk meningkatkan promosi melalui visual.

## **2.8. Fotografi**

Menurut Hedgecoe (2005), foto yang bagus adalah suatu objek yang menunjukkan ciri khas yang sangat terlihat. Dalam melakukan hal ini, perlu

adanya pemanfaatan dari elemen-elemen dasar pada suatu gambar, dengan menekankan elemen-elemen tersebut menggunakan komposisi dan pencahayaan (hlm. 8).

### **2.8.1. Komposisi Fotografi**

Menurut Rutter (2007), terdapat 2 kategori umum dalam fotografi yaitu komposisi yang ditata dalam menciptakan sebuah objek foto untuk terlihat menarik dan komposisi yang dapat menimbulkan kesan yang mendalam pada suatu foto. Berikut adalah beberapa komposisi dalam fotografi (hlm. 46-57):

#### 1. *Rule of Thirds*

Merupakan komposisi yang sangat efektif dalam menghasilkan sebuah foto. Dimana komposisinya dinamis dan seimbang dengan pembagian 2x3 memanfaatkan ruang, garis vertikal dan horizontal. Komposisi ini membuat pusat perhatian atau mengarahkan pandangan mata kepada satu titik yang membagi sebuah foto dari atas ke bawah.

#### 2. *Lead in Lines*

Merupakan komposisi dimana memanfaatkan garis nyata secara alami yang merujuk pada perhatian pandangan satu titik fokus.

#### 3. *Natural Framex*

Merupakan komposisi yang menjadi sebuah bingkai pada objek dengan memanfaatkan elemen alam yang telah ada, sehingga objek akan dengan alaminya terbingkai.

4. *Color*

Merupakan komposisi yang memanfaatkan kekontrasan antar warna objek utama dengan latar belakangnya.

5. *Depth of Field*

Merupakan komposisi dimana memanfaatkan ketajaman antar objek dengan latar belakang.

6. *Get in Close*

Merupakan komposisi dimana tanpa adanya ruang sehingga terlihat terpotong dengan titik fokus yang ada secara menyeluruh pada bingkai foto.

7. *Breaking the Rules*

Merupakan komposisi yang hanya mengikuti selera dan tidak mengikat pada aturan yang ada.

### **2.8.2. Teknik Fotografi**

Menurut Hedgecoe (1991), inilah beberapa teknik dasar fotografi yang dimana persyaratan pertama adalah terhubungnya aspek teknis dengan alat-alatnya (hlm. 41):

1. *Lensa* : dimana terkumpulnya cahaya yang dipantulkan dari suatu objek dan memfokuskannya.
2. *Aperture* : di mana bukaan ini merupakan suatu celah yang dapat disesuaikan sehingga dapat ditentukan jumlah banyaknya cahaya yang masuk.

3. *Shutter* : dimana rana merupakan penentu jumlah waktu cahaya yang melewati *aperture*.
4. *Viewfinder*: dimana hal ini membuat kamera dapat diarahkan pada objek yang diinginkan.

### 2.8.3. Jenis fotografi

Menurut Prakerl (2006), jenis fotografi dibagi menjadi delapan bagian, yaitu (hlm. 134):

1. *Landscape*



Gambar 2. 15. Contoh *Landscape*

(sumber: <https://www.pexels.com/photo/adventure-calm-clouds-dawn-414171/>)

Jenis fotografi yang menggabungkan semua elemen komposisi. Bukan hanya komposisi elemen tetapi pencahayaan yang merupakan diluar kendali fotografer.

## 2. *Still life*



Gambar 2. 16. Contoh *Still life*

(sumber: [https://www.deviantart.com/tinaapple/art/Orange-on-Blue-](https://www.deviantart.com/tinaapple/art/Orange-on-Blue-149803228?q=boost%3Apopular%20in%3Aphotography%20still%20life&qo=371)

[149803228?q=boost%3Apopular%20in%3Aphotography%20still%20life&qo=371](https://www.deviantart.com/tinaapple/art/Orange-on-Blue-149803228?q=boost%3Apopular%20in%3Aphotography%20still%20life&qo=371))

Diartikan sebagai pengaturan benda mati sehingga terdapat banyak objek yang dapat dimainkan. Komposisi dalam foto ini sangatlah berbeda dengan foto landscape, karena dengan kehidupan mati ini fotografer memiliki kendali penuh dalam pemilihan objek hingga pada pencahayaannya.

### 3. *Portrait*



Gambar 2. 17. Contoh *Portrait*

(sumber: <https://babyluv.de/fine-art-portrait/>)

Jenis fotografi yang lebih menunjukkan wajah manusia karena wajah manusia sangatlah menarik. Dalam portrait terdapat gaya formal dan *candid*. *Portrait* formal, fotografer dan model bekerjasama untuk menciptakan suatu foto. Sementara *portrait candid*, diambil tanpa sepengetahuan model sehingga foto yang dihasilkan lebih terlihat santai dan alami.

#### 4. *Documentary*



Gambar 2. 18. Contoh Documentary

(sumber: <http://mariyamgcsephotography.weebly.com/documentary-photography-research.html>)

Jenis fotografi yang biasanya memiliki periode waktu tertentu untuk mendokumentasikan suatu objek dalam menghasilkan serangkaian foto.

#### 5. *Figure*



Gambar 2. 19. Contoh Figure

(sumber: <https://www.celesteprize.com/artwork/ido:225383/>)

Jenis fotografi yang sangat mengagumi seluruh keindahan tubuh manusia serta sangat berfokus pada teknik pencahayaan.

#### 6. *Action/ Sports*



Gambar 2. 20. Contoh *Action/Sports*

(sumber: <http://www.backyardshots.com/images/articles/DSC06987.jpg>)

Permainan dalam olah raga bagi fotografi dalam menangkap suatu aksi pemain dengan komposisi yang kuat. Kemampuan ini cukup mengesankan karena mereka bisa melakukan pra-visual dan bereaksi dalam peristiwa yang berubah cepat.

## 7. *Fine Art*



Gambar 2. 21. Contoh *Fine Art*

(sumber: <https://www.portraitnusantara.com/2018/05/09/mengenal-apa-itu-fine-art-photography/>)

Fotografi seni rupa dalam mengekspresikan diri dalam kreatif dan karya dengan makna tertentu. *Fine art* melibatkan manipulasi bahan yang rumit, properti, latar belakang, dan lokasi.

## 8. *Advertising*



Gambar 2. 22. Contoh Advertising

(sumber: <http://mylesgascoyne.co.uk/tag/advertising-photography/>)

Dalam fotografi iklan komposisi gambar harus dipertimbangkan dan diperhitungkan mengenai jarak, ukuran object, ruang, cahaya, dan penempatan teks.

## **2.9. Prinsip Desain**

Menurut Supriyono (2010), prinsip desain mengandalkan kreativitas dan ide agar terciptanya suatu desain yang terstruktur. Dalam desain untuk menciptakan kreativitas yang baru diperbolehkan memvariasikan suatu ide. Selain dari ide, imajinasi yang tinggi dapat menciptakan prinsip desain sehingga munculah ide-ide yang lebih beragam, berikut adalah beberapa prinsip desain (hlm. 86-96):

### **2.9.1. Kesatuan**

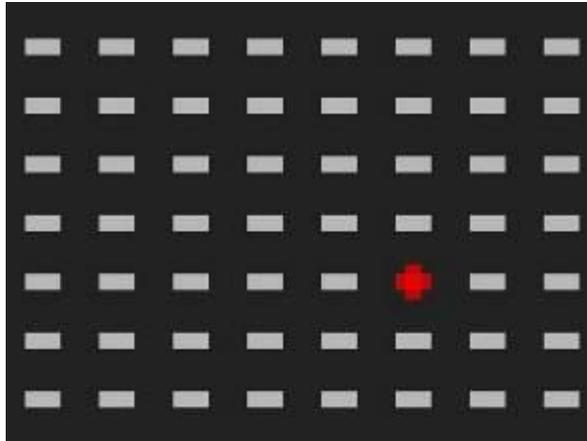


Gambar 2. 23. Contoh Kesatuan

(sumber: <https://serupa.id/prinsip-prinsip-seni-rupa-dan-desain/>)

Desain disebut satu ketika secara keseluruhan memiliki satu kesatuan dan terlihat harmonis, terdapatnya kesatuan antara warna, tipografi dan unsur desain lainnya. Dalam menciptakan kesatuan desain pada poster terbilang lebih mudah dari pada buku yang mempunyai banyak halaman.

### 2.9.2. Penekanan

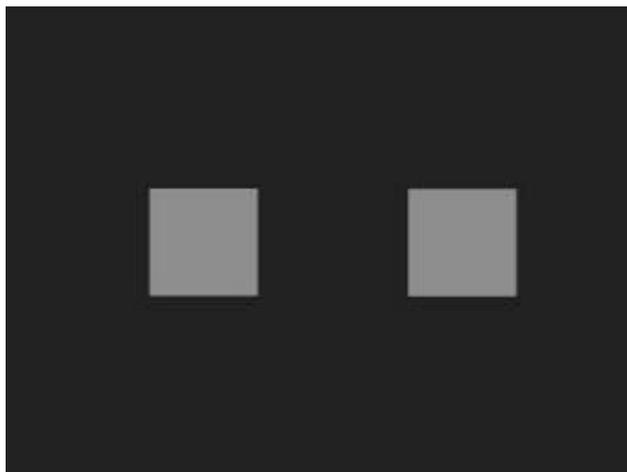


Gambar 2. 24. Contoh Penekanan

(sumber: <https://serupa.id/prinsip-prinsip-seni-rupa-dan-desain/>)

Desain harus mempunyai elemen visual yang kuat yaitu dengan menggunakan penekanan atau menonjolkan elemen tersebut. Seperti menggunakan ukuran foto/ilustrasi yang berbeda, warna yang mencolok, dan lain lain, yang dimana pada intinya membedakan satu elemen dengan elemen lainnya.

### 2.9.3. Keseimbangan

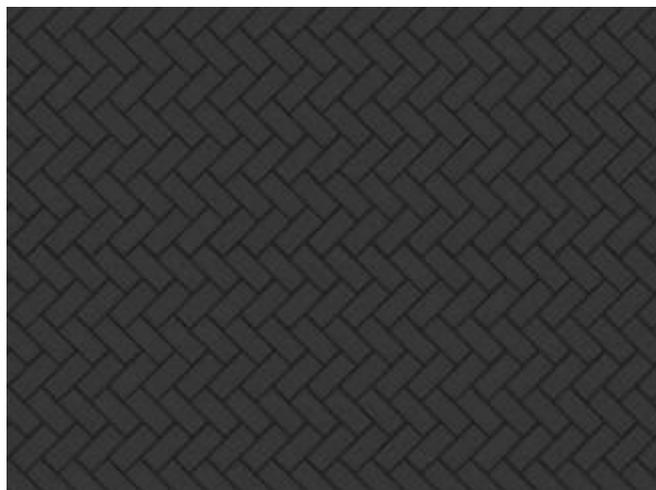


Gambar 2. 25. Contoh Keseimbangan

(sumber: <https://serupa.id/prinsip-prinsip-seni-rupa-dan-desain/>)

Keseimbangan dalam suatu desain adalah pembagian yang adil dan sama berat. Komposisi desain dikatakan seimbang jika satu titik dengan yang lainnya memiliki berat yang sama, dimana dengan adanya dua pendekatan akan menciptakan sebuah keseimbangan. Yaitu keseimbangan formal, dimana dengan membagi sama berat secara setara dan teratur. Dan dengan penyusunan elemen-elemen desain yang berbeda berat tetapi tetap terlihat seimbang, hal ini disebut sebagai keseimbangan asimetris atau informal. Pencapaian keseimbangan ini melalui penyusunan ukuran, garis, warna, nilai, bidang, dan tekstur dengan menghitung beban visualnya. Dalam hal ini keseimbangan asimetris akan terlihat lebih variatif dan dinamis, berbeda dengan keseimbangan simetris yang akan terlihat kokoh, tetap, dan stabil.

#### **2.9.4. Irama**



Gambar 2. 26. Contoh irama

(sumber: <https://serupa.id/prinsip-prinsip-seni-rupa-dan-desain/>)

Irama merupakan sebuah pola yang terbuat dari penataan elemen visual berupa variasi dan pengulangan. Pengulangan adalah irama yang dibuat dengan penataan

elemen visual secara berulang dan sama dengan sebelumnya. Sementara variasi adalah pengulangan suatu visual yang didalamnya terdapat suatu perubahan ukuran, posisi dan bentuk.

## **2.10. Elemen Desain**

Menurut Kusrianto (2007), dalam mewujudkan tampilan visual terdapat beberapa elemen dasar desain, yaitu:

### **2.10.1. Titik**

Menurut Kusrianto (2007), titik merupakan elemen terkecil dalam tampilan visual. Elemen ini terkadang dapat membentuk suatu bentuk tertentu dikarenakan elemen ini ada secara berkelompok, kepadatan, dan susunan tertentu (hlm. 30).

### **2.10.2. Garis**

Menurut Supriyono (2010), garis merupakan bagian dasar dari elemen desain yang mempunyai banyak kegunaan. Garis dapat membentuk suatu bentuk hanya dengan cara sebuah tarikan dari satu titik ke titik lainnya. Hal ini membuat garis dapat membentuk suatu pola, seperti lurus, *zig-zag*, lengkung dan lain-lain. Dalam pola ini menggambarkan garis lurus memiliki suatu kesan yang formal atau kaku, kemudian garis lengkung memiliki kesan yang luwes dan apa adanya, lalu garis *zig-zag* terkesan keras dan dinamis, sementara untuk garis tidak beraturan memiliki kesan fleksibel dan tidak kaku. Jika dalam dunia Desain Grafis, garis mempunyai arti lebih luas, yaitu dalam semiotika rangkaian huruf atau teks dapat dirasakan citra visualnya melalui susunan yang rapih dengan arah vertikal, diagonal, lengkung dan lain lain yang dapat diartikan sebagai garis (hlm. 58-61).

### **2.10.3. Bentuk**

Menurut Supriyono (2010), bentuk merupakan bagian dari elemen dasar desain yang terdiri dari sekumpulan garis yang membentuk sebuah bidang. Bidang dapat terwujud dari sekumpulan titik maupun garis (hlm. 68).

### **2.10.4. Warna**

Menurut Supriyono (2010), warna merupakan elemen desain yang mempunyai daya tarik tersendiri sehingga yang melihatnya akan terpikat. Maka dari itu warna mempunyai peran penting yaitu, menginformasikan pesan dan kesan yang ada dalam sebuah desain.

Spektrum warna, nilai kepekatan dan cahaya dari terang ke gelap merupakan suatu kesalahan dasar pada warna. Hal yang paling utama dari unsur ini adalah nilai dari cahaya terang ke gelap. Dalam hal ini spektrum warna memiliki tiga jenis warna utama yaitu (hlm. 70-75):

- Warna primer : merupakan tiga warna utama yang mendasari semua warna, yaitu merah, kuning, dan biru.
- Warna sekunder : merupakan hasil dari campuran warna dari warna primer dengan perbandingan jumlah 1:1 yang kemudian menghasilkan warna baru.
- Warna tersier : merupakan hasil dari campuran warna primer dan sekunder.
- Warna komplementer : merupakan komposisi warna yang berseberangan antara satu dengan lainnya pada *color wheel*.
- Warna monokromatik : merupakan warna yang tercipta dari values pada

satu warna, dengan menambahkan warna hitam dan putih pada warna tersebut.

- Warna analogus : merupakan kumpulan warna yang bervariasi yaitu, terdiri dari tiga warna yang bersebelahan pada color wheel.
- Warna Triadik : merupakan penggabungan warna dari ketiga warna yang berseberangan membentuk sebuah segitiga sama sisi pada color wheel.
- Warna kuadrik : merupakan penggabungan dari empat warna yang membentuk persegi panjang pada *color wheel*.

Selain itu dalam sebuah warna memiliki nilai dan makna tersendiri sehingga dalam suatu warna memiliki artinya sendiri, yaitu:

- Merah : keberanian, arogan, kemarahan, misterius, perubahan.
- Biru : kepercayaan, kebersihan, teknologi, keamanan.
- Hijau : alam, pembaharuan, kesehatan.
- Kuning : optimis, harapan, filosofi.
- Ungu : perubahan bentuk, keagungan.
- Jingga : energi, keseimbangan, kehangatan.
- Putih : suci, bersih, netral, cahaya, murni.
- Hitam : kekuatan, kematian, kekuatan, mistis.

### **2.10.5. Tekstur**

Menurut Supriyono (2010), tekstur merupakan tampilan nyata pada permukaan suatu objek atau desain yang dapat dirasakan dengan meraba permukaannya. Tekstur memiliki nilai raba tersendiri dari suatu permukaan.

Dalam tekstur dibagi menjadi tekstur nyata dan tidak nyata. Yang dimaksud tekstur nyata adalah ketika adanya suatu kesamaan antara hasil penglihatan dan raba. Sementara untuk tekstur tidak nyata adalah adanya perbedaan antara hasil penglihatan dan raba (hlm.74).

### **2.11. Tipografi**

Menurut Ambrose dan Harris (2005), tipografi adalah sarana dimana sebuah ide dalam bentuk tulisan diberikan bentuk visual. Selain itu, tipografi merupakan salah satu elemen yang sangat berpengaruh pada karakter dan emosional suatu desain. Dalam tipografi pemilihan suatu komponen bentuk visual dapat mempengaruhi ide dan perasaan pembaca. Hal ini dapat mengekspresikan kepribadian individu atau suatu organisasi (hlm. 6).

#### **2.11.1. Jenis-jenis Tipografi**

Menurut Ambrose dan Harris (2005), tipografi dibagi berdasarkan karakteristik anatomi dan dibagi menjadi empat, yaitu (hlm. 36-56):

##### **2.11.1.1. *Block***

Merupakan jenis huruf ini berbeda dengan *sans-serif gotik*, jenis huruf ini memiliki gaya penulisan yang berat dan penuh hiasan yang dimana pada abad pertengahan hal ini merupakan hal yang biasa. Fungsi dalam jenis huruf ini mirip dengan penggunaan dekoratif pada huruf awal kapital.

#### **2.11.1.2. Roman**

Merupakan jenis huruf *serif* yang mudah dibaca dan biasa digunakan untuk *body text*. Jenis huruf ini merupakan jenis huruf yang tertua yang desain awalnya berasal dari ukiran batu romawi.

#### **2.11.1.3. Gothic**

Merupakan jenis huruf *sans-serif* yang telah ada selama lebih dari 100 tahun. Dalam huruf ini tidak ada *serif* sehingga terlihat lebih jelas dan simpel dalam penggunaan hurufnya.

#### **2.11.1.4. Script**

Merupakan jenis huruf yang dibuat seperti menyerupai tulisan tangan, terkadang jenis huruf ini susah untuk dibaca sehingga penggunaan dalam huruf ini terbatas.