

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Buku

2.1.1. Definisi Buku

Menurut Haslam (2006), mengetahui tentang sejarah dari asal mula terbentuknya sebuah buku, yaitu berawal dari zaman kerajaan mesir yang saat itu masih berupa gulungan dan bagaimana munculnya istilah 'buku' atau 'catatan kuno' maupun sebutan-sebutan lainnya serta memahami lebih dalam tentang bagaimana buku didefinisikan secara rinci akan sangat membantu untuk memahami arti dari buku tersebut.

Haslam (2006:8) memaparkan bahwa dalam *Concise Oxford Dictionary*, terdapat dua pengertian yang lebih mudah dipahami sebagai alternatif pengertian dari sebuah buku yaitu:

1. 'Risalah tertulis maupun cetak yang berisikan sejumlah lembaran yang disatukan dengan diikat menjadi satu.'
2. 'Komposisi dari suatu literasi berupa lembaran-lembaran yang mengisi sebuah susunan.'

Lalu, beliau juga memberikan 2 elemen kunci dalam mengidentifikasi pengertian dari buku: sebuah deskripsi fisik dari sekumpulan lembaran cetak lepas yang kemudian disatukan, dan sebuah referensi untuk sebuah penulisan dan literatur. *Encyclopedia Britannica* menyebutkan:

3. '... sebuah pesan yang ditulis maupun dicetak yang cukup panjang, yang bertujuan untuk diedarkan kepada publik dan sebagai catatan yang ringan serta berbanding lurus dengan ukurannya yang kecil dan mudah untuk dibawa.'
4. 'Sebuah media untuk berkomunikasi.'

(Encyclopedia Britannica 1 1964, vol. III, hlm. 879)

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, pemahaman terhadap buku merupakan suatu pengenalan terhadap ide yang berhubungan antara komunikasi kepada jumlah dari pembacanya. Haslam dalam Glaiste (2006: 8) memberikan sejumlah gagasan berdasarkan tingkatan serta biaya dari sebuah buku:

5. 'Untuk tujuan statistik, perdangan buku di Inggris memiliki asumsi bahwa penerbitan sebuah buku harus memiliki harga sekitar enam sen atau lebih.'
6. 'Negara lain mendefinisikan buku sebagai susunan yang jumlah minimum; dalam sebuah konferensi UNESCO mendefinisikan buku sebagai "suatu publikasi literasi yang tidak berkelanjutan yang memiliki halaman berjumlah 49 atau lebih".'

Definisi berikut sangat jelas terlahir dari permasalahan hukum dan regulasi pajak. Ketika pengertian-pengertian diatas hanya membahas tentang bagaimana bentuk fisik dari sebuah buku, namun tidak satupun yang memberikan pembahasan serta pengaruh maupun kekuatan dari sebuah buku. Haslam (2006) memiliki arti sendiri mengenai buku yaitu:

"Sebuah wadah yang mudah dibawa kemanapun berisikan serangkaian halaman yang dijilid serta dicetak yang tahan lama, memberikan pengetahuan, menjelaskan dengan rinci, dan mewariskan pengetahuan kepada para pembaca yang terpelajar melintasi ruang dan waktu".

(Andrew Haslam, *Book Design*, 2006: 9)

2.1.2. Manfaat Perancangan Buku

Menurut Drew dan Stenberger (2005), perancangan sebuah buku yang dicetak bukan hanya merupakan bentuk representasi dari ide-ide penulisnya, melainkan suatu bentuk perwujudan dari nilai-nilai kebudayaan serta keindahan dari sejarah yang nyata. Drew dan Stenberg mengatakan, buku sebagai objek berperan besar dalam mempertahankan keberadaan material informasi yang terdapat di objek buku tersebut (hlm. 8).

2.1.3. Komponen Desain Buku

A. Cover

Menurut Guan (2012), *cover* sebuah buku jika diumpamakan sebagai suatu produk, maka dapat disimpulkan bahwa sampul buku merupakan kemasan dari sebuah desain. Pengemasan dari sebuah desain merupakan aspek yang sangat penting, hal ini dapat memicu beragam komentar maupun tanggapan yang kurang baik jika terjadi kegagalan dalam mengemas suatu rancangan yang dapat mempengaruhi segi penjualan dan keberhasilan seorang penulis dalam menyentuh pikiran para pembaca (hlm. 8).



Gambar 2.1.1 *Kingdom-Cover*
(*Book Design/Bienert Andrea Guan /2012*)

B. Book Spine

Bagian kedua yang terpenting setelah *cover* adalah bagian punggung buku. Guan (2012) mengatakan, punggung buku merupakan tampilan visual yang paling utama ketika sebuah buku diletakkan di dalam rak buku. Hal ini dikarenakan keseluruhan bentuk buku tidak akan langsung terlihat ketika disusun dalam rak buku dan bagian punggung bukulah yang dapat menunjukkan bagaimana wujud dari buku tersebut hlm. 8-9).



Gambar 2.1.2 *Dokument-Designforum Wien-Book Spine*
(*Book Design/Bienert Andrea Guan /2012*)

C. Fly Page

Fly page merupakan bagian penghubung antara sampul buku dengan isi dari buku tersebut yang biasanya berisikan halaman tambahan, lembaran kosong, bagian hak cipta, ucapan terima kasih, dan lain-lain yang sebelumnya tidak ditampilkan pada buku klasik sehingga menurunkan daya tarik dari buku tersebut. Namun, seiring dengan perkembangan dari segi estetika sebuah buku, beberapa *fly page* dari sebuah buku biasanya diisi dengan kertas yang memiliki kualitas berbeda bahkan pada sebagian buku terdapat pengharum pada bagian tersebut. Desain dari sebuah *fly page* sangatlah diperlukan sebagai gambaran dari tema pada sebuah konten buku, sama seperti pada bagian sampul (Guan, 2012:9).



Gambar 2.1.3. *A Miracle of Modern Colour Photography-Fly Page*
(*Book Design/Bienert Andrea Guan /2012*)

D. Contents

Penggunaan warna yang berlebihan serta terlalu banyak pilihan font yang digunakan merupakan bentuk kreasi dari seorang desainer terhadap *layout* konten pada sebuah buku. Menurut Guan (2012), penonjolan dan pengurangan ini dapat menyebabkan para pembaca merasa kelelahan dalam melihat konten-konten yang disajikan seiring membalikkan setiap lembarannya. Guan berpendapat bahwa warna yang disajikan pada konten sebaiknya memiliki warna yang lebih alami. Namun, jika ingin menggunakan berbagai pilihan warna, akan lebih baik jika mempertimbangkan urutan komposisinya secara estetika serta memberikan ruang kosong pada *layout content* juga dapat memberikan kesan yang menyenangkan dan menenangkan (hlm. 10).



Gambar 2.1.4. *Information - In Formation-Contents*
(Book Design/Bienert Andrea Guan Bienert/2012)

E. Layout

Menurut Guan dan Bienert (2012), *layout* lebih mengarah kepada format dari desain utuh dari buku teks. Desain dari sebuah *layout* harus sesuatu yang asli, indah, sederhana dan populer serta selaras dengan isi dari buku yang disajikan. Indera pengelihatan merupakan bagian terpenting dalam organ tubuh manusia sebab hal ini merupakan bagian untuk mengapresiasi keindahan. Guan dan Bienert mengatakan, desain *layout* dibuat terlebih dahulu sebelum pembentukan konten agar para pembaca terkesan. Desain *layout* yang baik akan menarik minat pembaca untuk melihat konten yang ada di dalam buku tersebut. Sebaliknya, jika desain *layout* yang dibuat

tidak terlalu menarik maka akan mengurangi minat pembaca untuk melihat buku yang ditampilkan (hlm. 10).

F. *Copyright Page*

Copyright page merupakan halaman yang memuat tentang judul dari buku, nama dari penulis buku tersebut, *editor*, penerbit dan lokasi mencetaknya, nomor lisensi dari penerbit buku maupun format, jumlah lembar yang dicetak, jumlah kata. Selain itu, ada juga tanggal publikasi, memesan dalam edisi dan dicetak, nomor cetak serta ISBN dan harga (Guan dan Bienert, 2012:11).



Gambar 2.1.5. *MA Research Book-Copyright Page*
(*Book Design/Bienert Andrea Guan /2012*)

2.1.4. Metode Perancangan Buku

A. *Gridding*

Gridding bukan hanya sekedar menyatukan kata-kata dengan gambar, namun membentuk sebuah aturan yang dikembangkan dari komposisi

yang saling berkaitan. Hal ini menekankan kecermatan dalam membentuk sebuah proporsi, suatu susunan, kesinambungan, kejelasan, tempo, akurasi dan ketelitian. Intinya, *grid* merupakan kerangka dari susunan desain yang dapat menciptakan kesadaran dari susunan dan aturan dalam sebuah rancangan (Guan, 2012, hlm. 12).

B. Pemilihan *Fonts*

Sebuah tulisan memainkan peranan yang sangat penting dalam pembuatan suatu buku, dimana setiap karakternya harus memiliki gaya dan karakteristik yang berbeda-beda. Desain yang ideal adalah menggunakan jenis font yang berbeda-beda guna memberikan panduan kepada pembaca untuk mempermudah pembaca dalam membaca keharmonisan isi konten buku dengan gayanya (Guan, 2012, hlm. 12).

C. Kombinasi Warna

Secara umum, penggunaan warna dapat mencerminkan sebuah perasaan dan mencerminkan karakter dari manusia. Dengan cara serupa, warna juga dapat menunjukkan semangat dari sebuah buku (Guan, 2012, hlm. 12).

D. Penyusunan Gambar

Memberikan ruang kosong secara berani dan rasional diantara konten dapat memberikan kesan estetik dari seorang desainer dengan lebih sempurna sehingga dalam keseluruhan halaman dapat memberikan kesan transparan, terbuka, kecerahan atau bisa dibilan tampilan yang bersih (Guan, 2012).

2.2. Desain Komunikasi Visual

2.2.1. Definisi Desain Grafis

Menurut Landa (2013), desain grafis merupakan suatu bentuk dari komunikasi secara visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan maupun informasi kepada khalayak yang merepresentasikan suatu visual dari ide-ide yang bergantung kepada sebuah perancangan, pemilihan, serta penyusunan dari elemen-elemen visual (hlm. 1).

2.2.2. Prinsip Desain

A. Format

Menurut Landa (2013), format adalah sebuah batas yang menentukan antara bidang kerja dengan sisi tepi luar dari media yang digunakan dalam suatu proyek desain (hlm. 29).

B. Keseimbangan

Menurut Landa (2013), keseimbangan merupakan suatu stabilitas yang terbentuk dari pendistribusian beban visual atau elemen-elemen pada komposisi yang seimbang pada titik pusatnya. Keseimbangan sebuah desain mempengaruhi stabilitas dari komunikasi kepada para pembaca (hlm. 30-31).

C. Hirarki Visual

Hirarki visual merupakan penyusunan seluruh element grafis yang disesuaikan dengan penekanannya. Penekanan yang dimaksud meliputi penyusunan elemen-elemen visual berdasarkan kepentingan dari suatu

objek, menonjolkan salah satu elemen visual dan menjadikannya sebagai yang lebih dominan dibanding elemen lainnya (Landa, 2013:33).

D. Ritme

Menurut Landa (2013), ritme merupakan sebuah pengulangan yang cukup kuat yang diciptakan oleh pola dari elemen visual secara konsisten yang ditujukan agar mata para pembaca dapat melihat suatu konten secara keseluruhan. Beliau mengatakan, variasi serta repetisi merupakan sebuah kunci dalam pembentukan desain agar lebih mudah dipahami. Repetisi dapat terjadi ketika terjadi sebuah atau beberapa kali pengulangan dalam tingkat konsistensi yang sangat baik. Sedangkan, variasi dibangun berdasarkan perubahan yang dilakukan pada elemen desain seperti penekanan visual, ukuran, bentuk, jarak, warna dan posisi (hlm. 35).

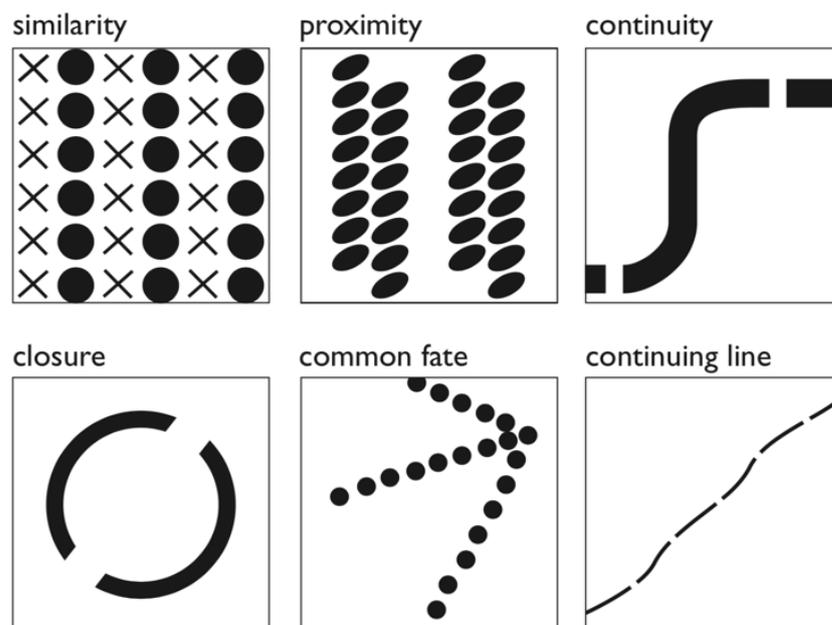
E. Unity

Unity sangat bergantung kepada "*gestalt*", yang merupakan bahasa Jerman yang berarti 'bentuk,' yang menempatkan sebuah penekanan kepada persepsi terhadap bentuk yang terorganisir secara utuh, hal ini berkaitan dengan bagaimana pikiran akan berupaya untuk menentukan urutan untuk menyusun dan mengurutkan persepsi (Landa, 2013:36).

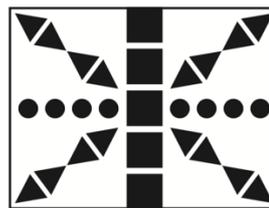
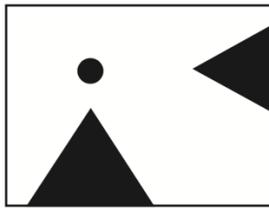
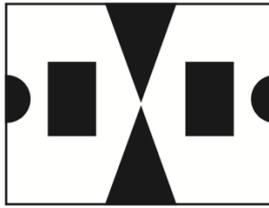
F. Laws of Perceptual Organization

1. *Similarity*: elemen visual yang memiliki kesamaan atau kemiripan karakteristik seperti bentuk, tekstur, arah atau warna.
2. *Proximity*: elemen dengan jarak berdekatan sehingga dianggap seperti saling keterkaitan.

3. *Continuity*: elemen visual yang memiliki keterkaitan dengan elemen-elemen sebelumnya dan membentuk suatu pergerakan.
4. *Closure*: bentuk yang muncul dari kecenderungan pikiran untuk menghubungkan elemen visual secara individual serta menghasilkan suatu bentuk, kesatuan maupun pola secara utuh.
5. *Common fate*: pergerakan elemen sebagai suatu kesatuan jika unsur-unsur tersebut bergerak ke arah yang sama.
6. *Continuing line*: dua garis sederhana yang terputus yang menunjukkan sebuah pergerakan yang tersirat.



Gambar 2.2.1. *Laws of Perceptual Organization*
 (Graphic Design Solutions/Robin Landa/2013)



Gambar 2.2.2. *Balance*
(*Graphic Design Solutions/Robin Landa/2013*)

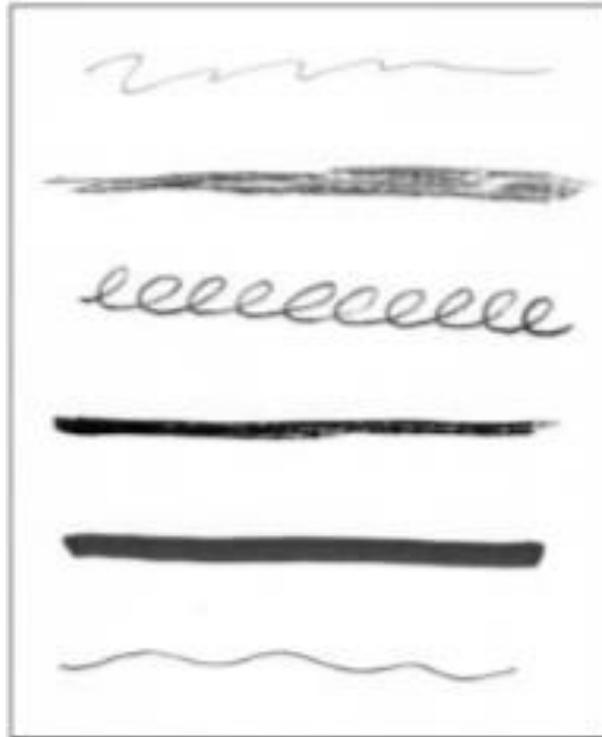
2.2.3. Elemen Desain

A. Garis

Menurut Landa (2013:19), garis adalah titik-titik yang digambar memanjang pada sebuah permukaan. Menurut beliau, garis dapat dikategorikan dalam beberapa jenis sebagai berikut:

- a. *Solid line*: sebuah garis yang digambar di atas sebuah permukaan.
- b. *Implied line*: sebuah garis yang tidak saling terhubung namun terlihat seperti menyambung.

- c. *Edges*: sebuah titik pertemuan atau suatu batas dari garis diantara pola serta bentuk.
- d. *Line of vision*: garis yang membantu pergerakan pengelihatan terhadap sebuah komposisi.



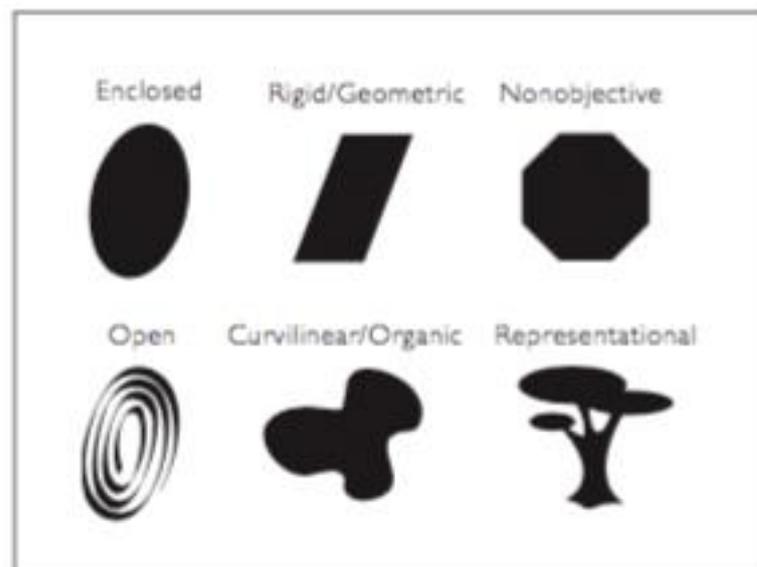
Gambar 2.2.3. Macam-Macam Garis
(*Graphic Design Solutions/Robin Landa/2013*)

B. Bentuk

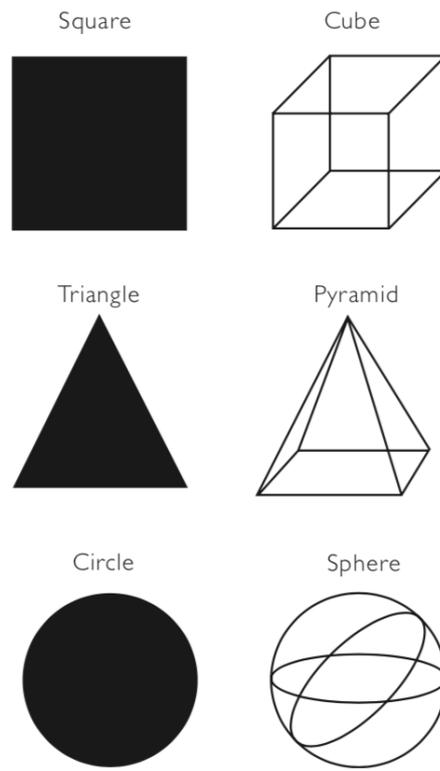
Menurut Landa (2013:20), bentuk merupakan elemen visual yang sebagian atau seluruhnya digambarkan menggunakan garis maupun warna, pola, atau tekstur pada permukaan 2 dimensi. Menurut beliau, bentuk dibagi menjadi beberapa kategori sebagai berikut:

- a. *Geometric shape*: bentuk yang dibuat menggunakan garis lurus, sudut-sudut yang terukur, atau lengkungan yang presisi.

- b. *Curvilinear shape*: bentuk yang dibuat dengan lengkungan pada bagian tepi secara natural dan dapat digambarkan secara presisi maupun tidak.
- c. *Rectilinear shape*: bentuk yang terdiri dari garis yang bersudut.
- d. *Irregular shape*: bentuk yang terdiri dari garis lurus dan garis melengkung.
- e. *Accidental shape*: bentuk yang tercipta secara tidak sengaja oleh noda maupun tumpahan tinta.
- f. *Nonobjective shape*: bentuk yang murni yang tidak merepresentasikan objek apapun di alam dan tidak begitu menggambarkan seseorang, tempat, ataupun suatu benda.
- g. *Abstract shape*: bentuk yang ditata ulang agar lebih sederhana maupun terlihat lebih kompleks agar terlihat lebih natural untuk suatu tujuan tertentu.
- h. *Representational shape*: bentuk yang menyerupai objek-objek alam.



Gambar 2.2.4. Macam-Macam Bentuk
(*Graphic Design Solutions/Robin Landa/2013*)

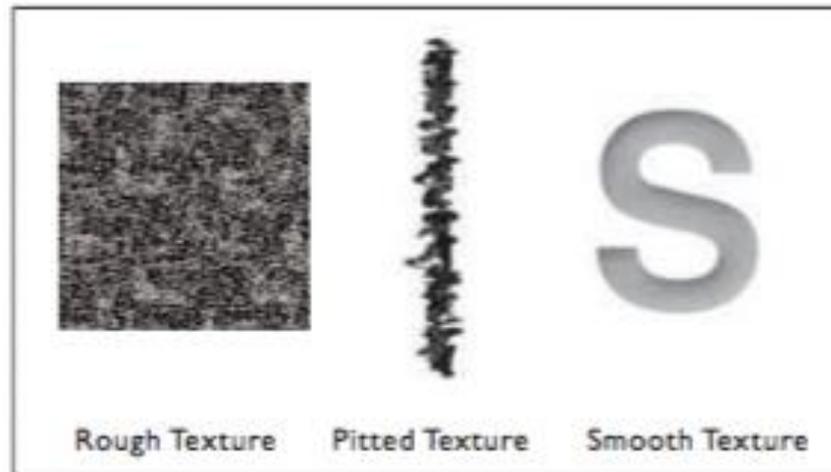


Gambar 2.2.5. *Basic Shape and Forms*
(*Graphic Design Solutions/Robin Landa/2013*)

C. Tekstur

Tekstur menunjukkan sifat dari suatu permukaan. Dalam seni visual, terdapat dua macam tekstur yang dibedakan menjadi: tactile dan visual. Tactile merupakan tekstur yang memiliki sifat yang dapat disentuh dan dirasakan ketika permukaannya disentuh. Dalam teknik printing, ada beberapa hal yang dapat menghasilkan cetakan dengan permukaan yang memiliki tekstur seperti embossing dan debossing, stamping, ukiran, dan letterpress. Sedangkan untuk tekstur visual merupakan ilusi dari tekstur

yang nyata yang dibuat melalui pemindaian tekstur yang sesungguhnya maupun dengan cara difoto (Landa, 2013:28).



Gambar 2.2.6. Macam-Macam Tekstur
(*Graphic Design Solutions/Robin Landa/2013*)



Gambar 2.2.7. Tekstur *Tactile*
(*Graphic Design Solutions/Robin Landa/2013*)

D. Warna

Menurut Landa (2013:23), warna merupakan sebuah elemen desain yang sangat provokatif dalam menarik perhatian. Menurut beliau, cahaya yang menyentuh sebuah objek yang diserap maupun yang dipantulkan merupakan apa yang disebut sebagai warna (hlm. 23). Menurut Sherin (2012:10), warna memiliki beberapa istilah sebagai berikut:

1. *Hue*: istilah lain untuk menyebut sebuah warna dengan dua kata secara bergantian.
2. *Value*: tingkatan relatif dari suatu warna dengan menambahkan putih atau hitam untuk mengubah tingkat kecerahan atau kegelapannya.
3. *Saturation*: merupakan intensitas kekuatan atau kemurnian dari *hue* tanpa menambahkan warna putih atau hitam dalam suatu warna.
4. *Color temperature*: merupakan perasaan hangat atau sejuk yang ditampilkan dari suatu warna.

Menurut Morioka, Adams dan Stone (2008:21), warna memiliki enam dasar dalam konsep yang saling berhubungan yang dapat diterapkan pada setiap kombinasi warna yang tak terhingga dan dapat disebut dengan *Color harmony* yang diurutkan sebagai berikut:

1. *Complementary*

Merupakan warna-warna berpasangan yang letaknya saling berlawanan di dalam *color wheel* yang saling berhubungan secara kontras dan dapat menciptakan getaran visual sehingga menarik untuk dilihat.

2. *Split Complementary*

Merupakan tiga skema warna yang mana salah satu diantara ketiga warna tersebut ditemani oleh dua warna yang lain dengan jarak yang sama dari warna komplementer yang pertama.

3. *Double Complementary*

Merupakan kombinasi dari dua warna komplementer yang meningkatkan intensitas kecerahan satu sama lain dan tidak semua warna yang dipasangkan dapat menyatu.

4. *Analogous*

Merupakan warna gabungan dari dua atau lebih warna dengan jarak yang sama dalam *color wheel*, dimana warna-warna tersebut memiliki gelombang warna yang serupa.

5. *Triadic*

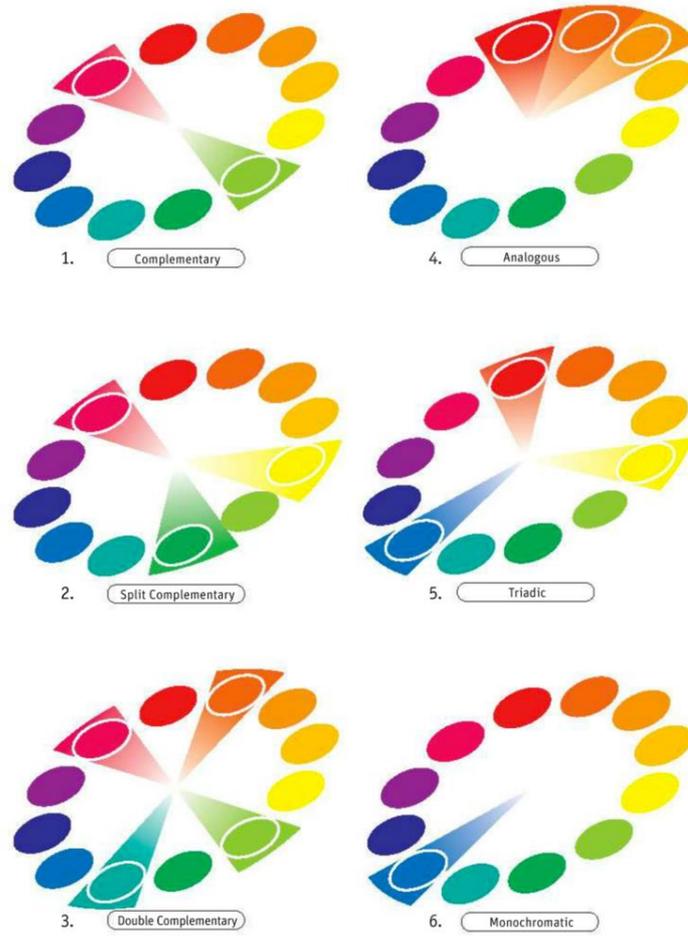
Merupakan kombinasi dari tiga warna apapun yang berjarak sama rata dalam *color wheel*.

6. *Monochromatic*

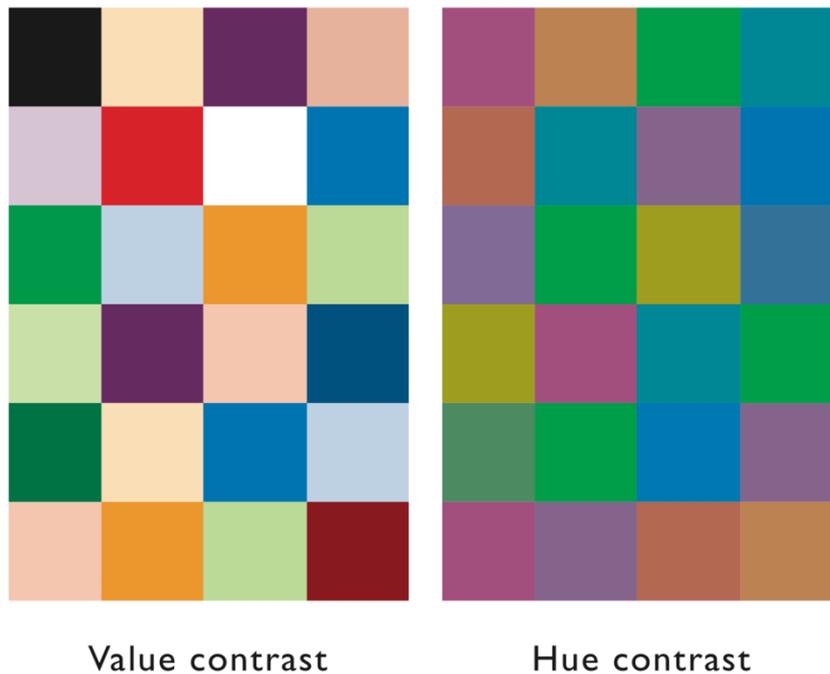
Merupakan skema warna yang terdiri dari satu warna dengan bayangan serta menggunakan *hue* untuk membentuk kombinasi warna yang sejenis.



Gambar 2.2.8. *Color Wheel*
(*Color Design Workbook/Adams Morioka/2008*)



Gambar 2.2.9. *Color Harmony*
 (*Color Design Workbook/Terry Lee Stone, Sean Adams and Noreen Morioka/2008*)



Gambar 2.2.10. *Value and Contrast*
 (*Graphic Design Solutions/Robin Landa/2013*)

2.2.4. *Typography*

Tipografi berhubungan dengan penyusunan huruf-huruf dalam suatu desain yang diperlukan untuk pencetakan dengan menggunakan berbagai macam variasi yang digunakan saat perancangan yang dapat meningkatkan atau mengubah suatu arti dari kata-kata yang digunakan (Harris dan Ambrose, 2005: 10).

2.2.5. *Layout*

Layout merupakan penataan atau penyusunan elemen-elemen desain yang berhubungan dengan *space* yang digunakan sesuai dengan keseluruhan skema estetika atau juga dapat disebut manajemen bentuk dan ruang. Tujuan utama dari penataan tersebut adalah untuk menyajikan elemen-desain yang berupa visual maupun tekstual yang akan dikomunikasikan

dengan cara yang memungkinkan para pembaca dapat dengan mudah memahami informasi yang cukup rumit, baik dalam bentuk media cetak maupun media elektronik (Harris dan Ambrose, 2005:10).

2.2.6. *Grid*

Grid merupakan struktur dasar yang berfungsi untuk mengatur dan mempermudah pembaca agar konten-konten yang cukup penting tetap dapat tersampaikan (Jura dan Graver, 2012:22). Menurut Jura dan Graver, *grid* memiliki beberapa elemen (hlm. 20-21), antara lain:

a. *Margins*

Ruang negatif yang berada diantara tepian halaman dengan konten yang menentukan area kerja seorang desainer untuk memusatkan perhatian pembaca.

b. *Flowlines*

Baris yang memandu pembaca untuk melihat keseluruhan konten.

c. *Columns*

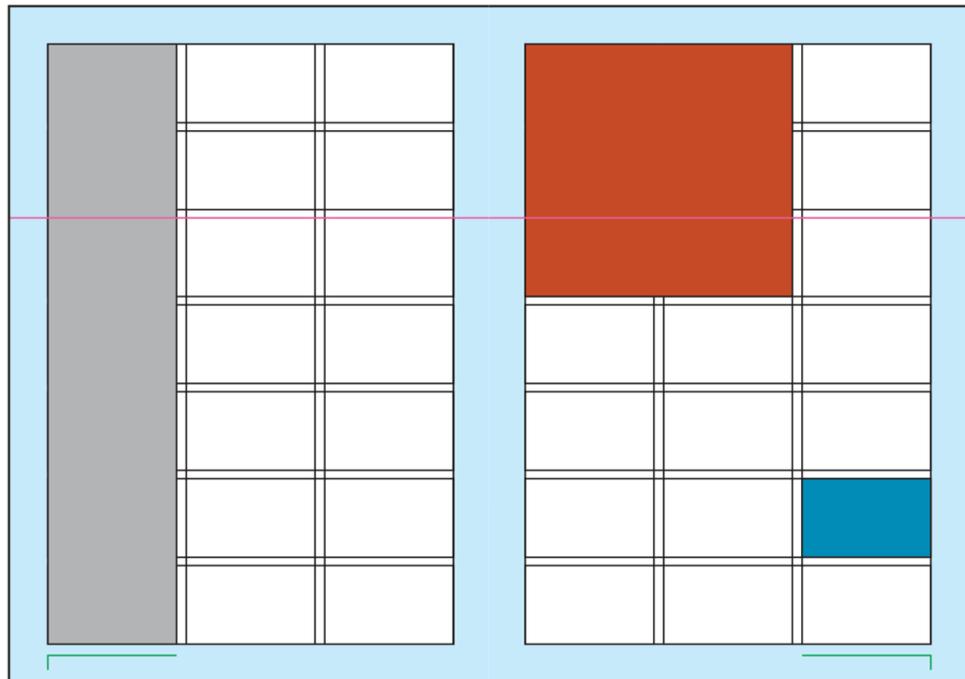
Baris vertikal yang membuat pembagian area yang menjadi tempat peletakan konten.

d. *Modules*

Satuan ruang yang secara individu dipisahkan oleh jarak standar yang ketika peletakkannya diulangi keseluruh halaman maka akan membuat serangkaian baris dan kolom yang berulang-ulang.

e. *Spatial Zones*

Area berbeda yang terbentuk melalui penggabungan beberapa *modules* yang dapat membentuk sebuah area yang dapat diisi berbagai jenis konten secara konsisten.



Gambar 2.2.11. Pembagian Elemen Grid

(*Grids and Page Layouts/Amy Graver and Ben Jura/2012*)

Menurut Jura dan Graver, struktur dasar *grid* terbagi menjadi 5 model sebagai berikut:

1. *Single-Column / Manuscript Grids*

Single-Column Grids merupakan sebuah bentuk *grid* paling sederhana yang hanya memiliki sebuah kolom tunggal dan tidak memiliki pemisah area konten. Bentuk *grid* ini paling sering ditemukan pada sebuah buku atau esai dimana teks menjadi konten utamanya.



Gambar 2.2.12 *Single-Column/Manuscript Grids*.

(*Grids and Page Layouts/Amy Graver and Ben Jura/2012*)

2. *Multi-Column Grids*

Multi-column grids merupakan jenis *grid* yang sangat *flexible* untuk digunakan pada konten yang memiliki dimensi cukup luas. Dengan menggunakan *multi-column grids*, konten dapat diletakkan melewati batas *gutter* yang sudah ditentukan agar pembaca dapat tetap mengikuti alur membaca teks yang terdapat didalam *column* tersebut.

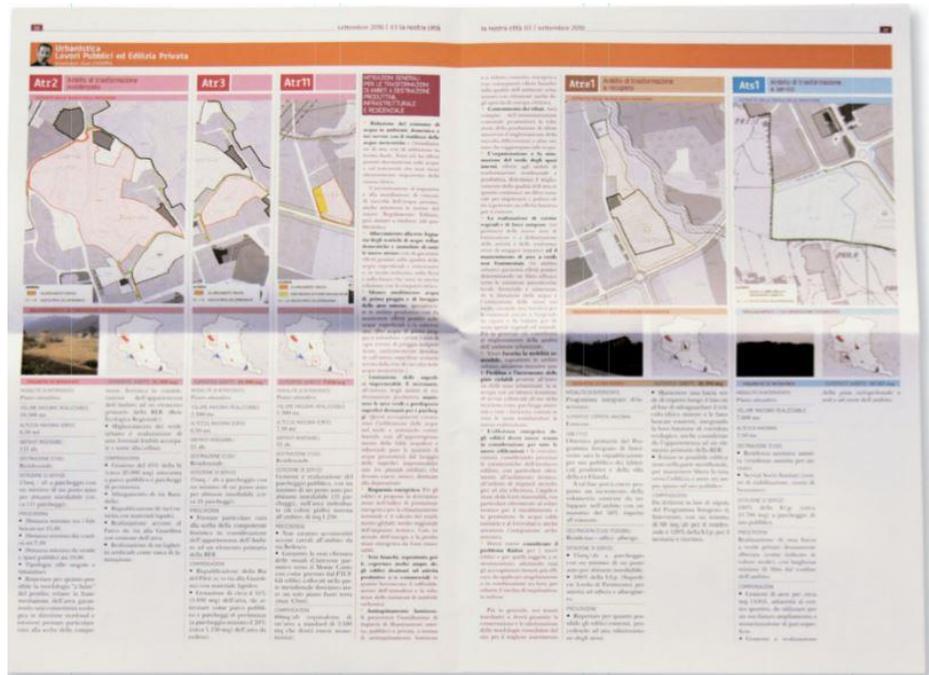


Gambar 2.2.13 *Multi-Column Grids*

(*Grids and Page Layouts/Amy Graver and Ben Jura/2012*)

3. *Modular Grids*

Pada dasarnya, *modular grids* merupakan gabungan antara baris dan kolom yang menciptakan area kotak kecil yang memungkinkan para *designer* untuk membuat berbagai bentuk konten dengan segala ukuran dan jarak yang berbeda-beda. *Grid* jenis ini biasanya cocok untuk digunakan saat merancang *layout* sebuah koran.

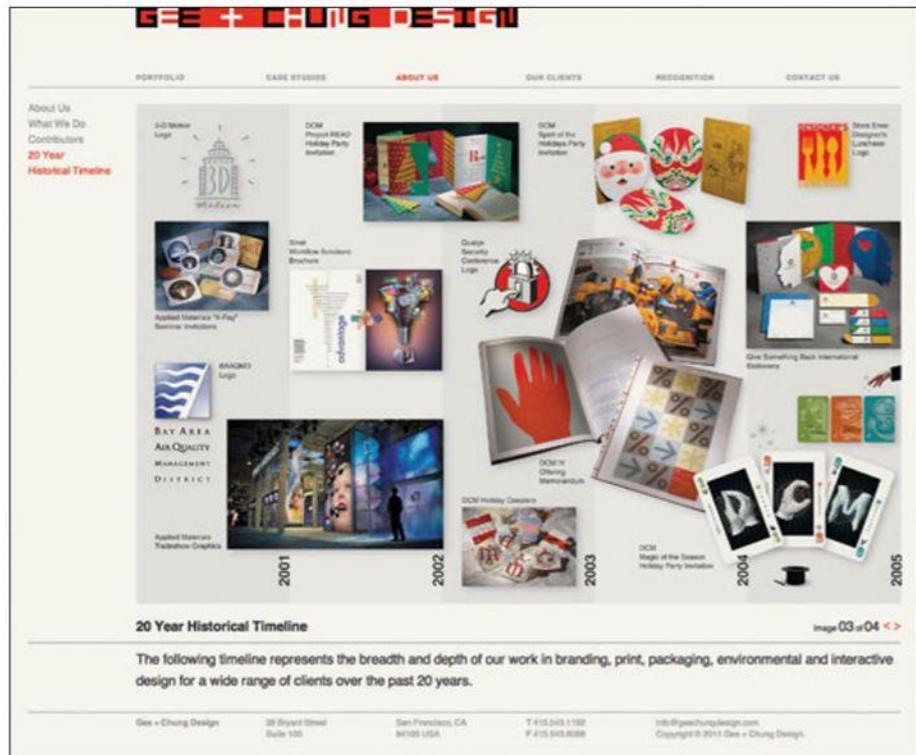


Gambar 2.2.14 Modular Grids on Newspaper

(Grids and Page Layouts/Amy Graver and Ben Jura/2012)

4. Hierarchical Grids

Grid model ini digunakan jika konten yang diletakkan didalamnya tidak memungkinkan untuk memiliki penataan letak yang teratur sehingga peletakkannya akan disusun berdasarkan hierarki dari susunan konten tersebut secara spesifik. Jenis grid ini memiliki susunan yang lebih teratur sehingga dapat mengarahkan para pembaca pada alur informasi yang lebih organik daripada *modular grids*.

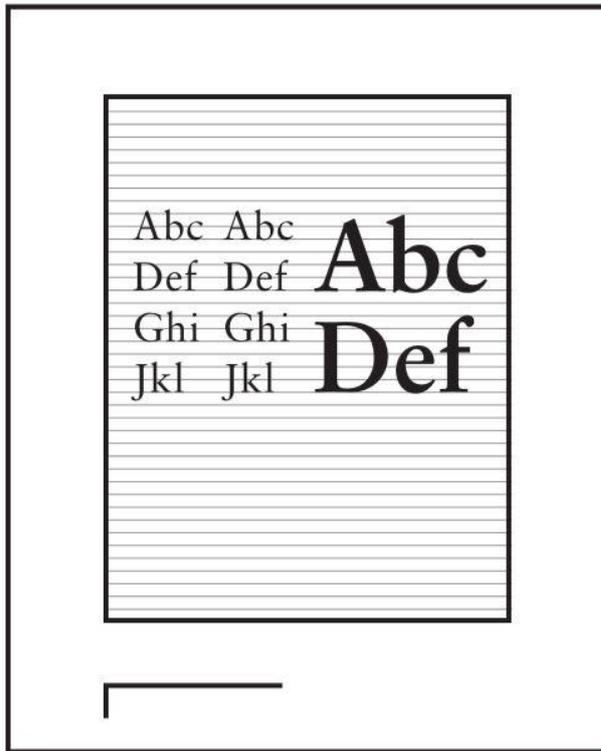


Gambar 2.2.15 Hierarchical Grids

(Grids and Page Layouts/Amy Graver and Ben Jura/2012)

5. Baseline Grids

Baseline grids merupakan sebuah substruktur sebagai alat bantu dalam meluruskan elemen tipografi yang konsisten dengan membuat sengakaian urutan berdasarkan ukuran dari jenis tulisan yang digunakan.

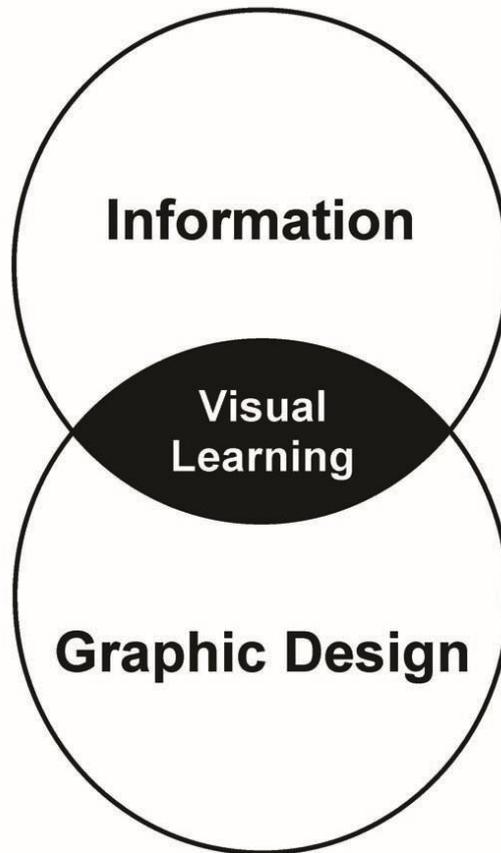


Gambar 2.2.16 *Baseline Grids*

(*Grids and Page Layouts/Amy Graver and Ben Jura/2012*)

6. *Compound Grids*

Compound Grids merupakan sebuah jenis *grid* yang dibentuk dengan mengintegrasikan beberapa sistem *grid* kedalam sebuah *armature* yang terorganisir dan sistematis dengan tetap menjaga aspek-aspek kohesifnya seperti *margin*, penempatan arah membaca dan elemen-elemen yang mengikutinya.



© Mark Smiciklas, Digital Strategist, IntersectionConsulting.com

Gambar 2.3.1. Anatomi Infografik

(The Power of Infographics/ Mark Smiciklas/2012)

2.3.2. Tujuan Infografik

Menurut Ware (2013:3-4), penyampaian informasi kepada khalayak dalam bentuk visual memiliki beberapa tujuan berdasarkan keuntungannya sebagai berikut:

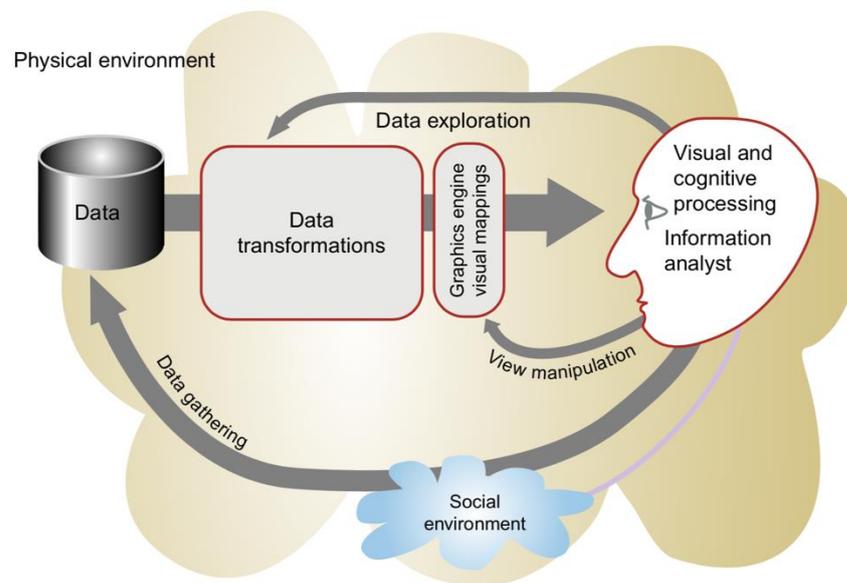
Memiliki kemampuan untuk menyediakan data dalam jumlah besar dan menyampaikan informasi penting dari jutaan sumber yang tersedia secara langsung.

Memungkinkan masalah dalam sebuah data menjadi lebih cepat terlihat dikarenakan metode visual tidak hanya membicarakan data yang

disajikan melainkan proses dalam pengumpulan data tersebut juga termasuk dalam pembahasannya.

Memudahkan dalam memahami tentang fitur dari sebuah data yang disajikan dalam jumlah yang besar maupun kecil.

Mempermudah dalam pembentukan sebuah hipotesis.



Gambar 2.3.2. Proses Visualisasi
(*Information Visualization/Colin Ware/2013*)

2.3.3. Bentuk-Bentuk Informasi Grafis

Krum (2013) dalam bukunya yang berjudul *Cool Infographics; Effective Communication with Data Visualization and Design*, beberapa bentuk desain informasi sebagai berikut (hlm. 31-48):

a. *Static Infographics*

Bentuk paling sederhana dari sebuah infografis yang pada umumnya *file* desain akan disimpan kedalam bentuk gambar untuk

mempermudah dalam pendistribusiannya dalam bentuk cetak maupun media online.

b. *Zooming Infographics*

Bentuk infografis yang menambahkan lapisan interaktif kedalam sebuah *static infographics* agar para pembaca dapat melihat lebih dekat pada informasi yang disampaikan.

c. *Clickable Infographics*

Bentuk infografis yang dapat diklik atau dipilih yang juga menambahkan lapisan antarmuka pada desain *static infographics*.

d. *Animated Infographics*

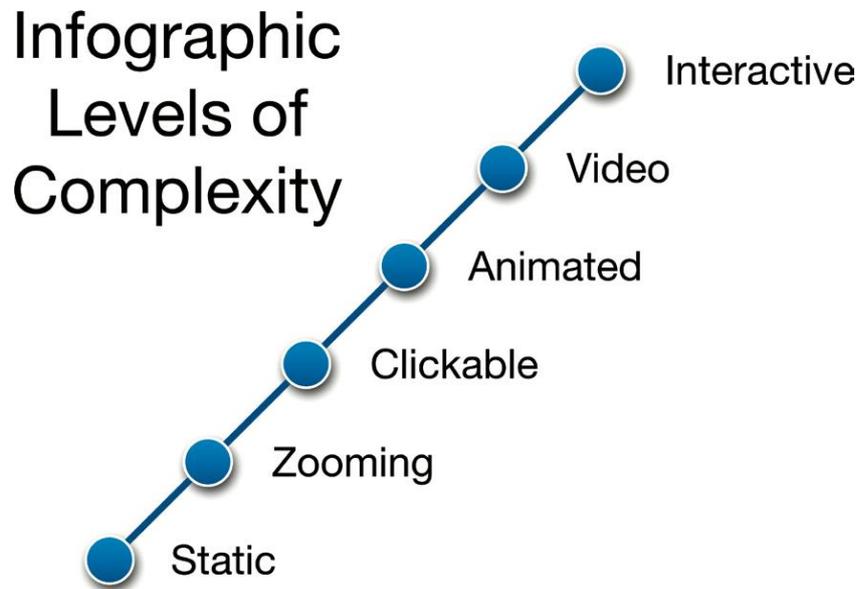
Bentuk infografis dengan penambahan pergerakan untuk mengarahkan perhatian para pembaca terhadap infografis tersebut.

e. *Video Infographics*

Infografis dalam bentuk video termasuk jenis penyajian informasi yang terbilang cukup baru namun dapat dengan cepat menarik perhatian pembaca dengan penggunaan yang sangat mudah dalam median *online*.

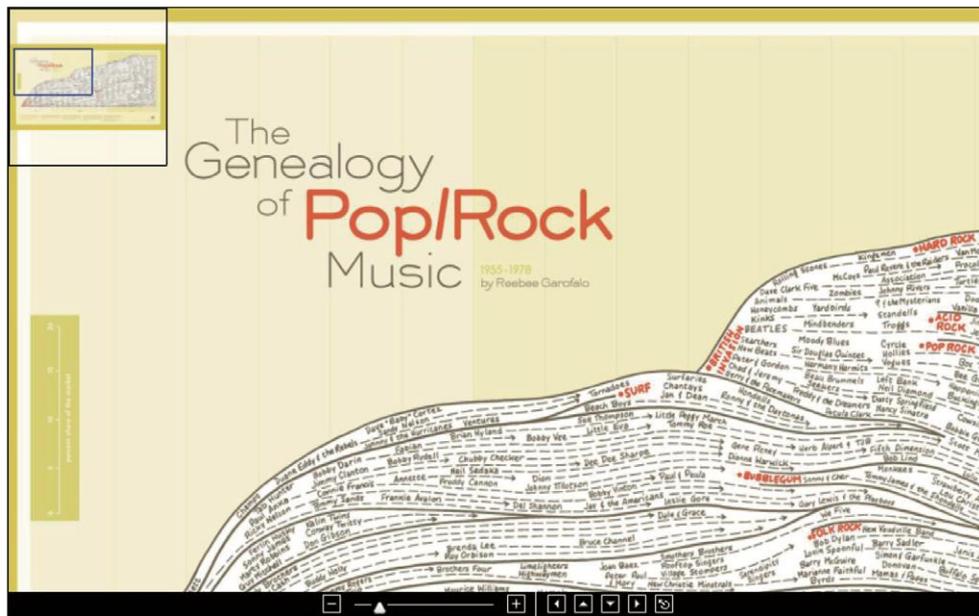
f. *Interactive Infographics*

Bentuk infografis yang memungkinkan pengguna untuk mengendalikan tampilan dari informasi yang disajikan.



Gambar 2.3.3. *Infographics Complexity*

(*Effective Communication with Data Visualization and Design/Randy Krum/2013*)



Gambar 2.3.4. *Zooming Infographic*

(*Effective Communication with Data Visualization and Design/Randy Krum/2013*)



Gambar 2.3.5. Static Infographic

(Effective Communication with Data Visualization and Design/Randy Krum/2013)

2.4. Street Style Photography

2.4.1. Elemen Foto

Menurut Dawson dan Tran (2013), kecantikan yang terdapat pada setiap pandangan orang-orang bersifat subjektif. Namun, dalam sebagian besar foto profesional terdapat elemen-elemen yang konsisten didalamnya (hlm.53)

1. Pencahayaan

Kamera membutuhkan pencahayaan yang tepat untuk menghasilkan karya foto yang indah. Jika cahaya yang diterima kurang memadai,

sebuah foto akan terlalu gelap serta *grainy*, begitu juga ketika mendapat pencahayaan yang berlebih foto yang diambil akan terlihat terlalu terang dan objek akan *washed out*. Pengambilan foto pada tempat yang teduh dapat menciptakan rona yang kebiruan dan jika mengambil foto tempat yang hanya sebagian saja yang teduh, maka foto tersebut akan menyerap bayangan dan tidak dapat digunakan. Pencahayaan yang tepat terjadi pada saat “*Golden Hour*” yang dapat menghasilkan sebuah gambar dengan kualitas pencahayaan yang baik serta mendapatkan kesan hangat dan menarik. Selama terjadinya *Golden Hour*, bayangan yang dihasilkan cenderung tidak terlalu tebal dan sorotan cahaya yang dipancarkan tidak terlalu berlebihan.



Gambar 2.4.1 *Golden Hour Lighting Photo*

2. Komposisi

Komposisi merupakan penempatan sebuah subjek dan latar belakangnya dan merupakan sebuah pemikiran yang mudah namun memiliki kemungkinan-kemungkinan yang tak terhingga. Dalam melakukan foto *street fashion*, subjek akan lebih sering berada pada bagian tengah *frame* dan jika ada sebuah objek dibelakangnya, diusahakan untuk berada dekat dengan background. Untuk mendapatkan komposisi yang baik, focus pada lensa harus berpusat pada subjek foto yang akan diambil.

3. *Sharpness* Dan *Bokeh*

Untuk memahami *sharpness* dan *bokeh*, kita harus terlebih dahulu memahami tentang *depth of field*, yang merupakan sebuah jarak antara objek terdekat dan terjauh pada sebuah foto yang nantinya akan memunculkan ketajaman pada suatu gambar. Idealnya, fotografi dengan gaya *street* memiliki *background* yang *blur* untuk menonjolkan subjek dalam gambar dan hal ini yang disebut *bokeh*.



Gambar 2.4.2 *Sharpness and Bokeh Photo*