

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Desain**

Menurut Landa (2011, hlm 2) desain adalah sebuah bentuk penyampaian informasi yang dibentuk sedemikian rupa menjadi sebuah visual untuk *audience* agar mudah dimengerti.

##### **2.1.1. Prinsip Desain**

Menurut Sitepu (2004, hlm 27) untuk mendapatkan desain yang bagus, harus merencanakan sebuah prinsip agar mendapatkan hasil yang terbaik . Dan prinsip desain yang dimaksudkan adalah sebagai berikut :

###### **2.1.1.1. Kesederhanaan**

Prinsip ini digunakan bertujuan agar visual dan pesan yang akan disampaikan mudah dipahami dan mempunyai tingkat keterbacaan yang jelas. Untuk penerapan prinsip ini dengan menggunakan banyak *ornament* dan bisa menerapkannya di *white space* (hlm 27).

###### **2.1.1.2. Keseimbangan**

Sebuah kesamaan disetiap sisi objek yang dapat menciptakan sebuah keharmonisan dalam sebuah desain. Keseimbangan masih dibagi menjadi dua, yaitu Formal dan Informal (hlm 28).

### 2.1.1.2.1 Formal

Yang biasa disebut juga dengan keseimbangan simetris, keseimbangan ini menciptakan sebuah kesan yang formal, *elegant*, dan berkelas (hlm 28).

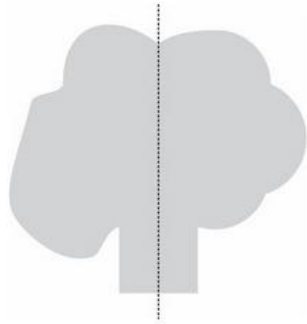


Gambar 2. 1 Contoh Keseimbangan Formal

(<https://koran.tempo.co/read/cover-story/455214/sampai-akhir-menutup-mata#>, 2020)

### 2.1.1.2.2 Informal

Kesimbangan ini bisa disebut juga sebagai keseimbangan asimetris. Keseimbangan ini menciptakan sebuah kesan yang aktif, Luwes, *colorfull*, dan modern (hlm 30).



Gambar 2. 2 Keseimbangan Informal / Asimetris

(<https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-keseimbangan-asimetris/31367>, 2018)

#### **2.1.1.3. Kesatuan**

Sebuah objek yang dibentuk dengan sedemikian rupa agar memiliki keterikatan yang selaras dan harmonis. Serta menciptakan sebuah komponen menjadi poin menarik dan kokoh (hlm 30).

#### **2.1.1.4. Penekanan (Aksentuasi)**

Menciptakan sebuah objek yang mencolok bertujuan untuk menarik atensi dari *audience* dengan menimbulkan kontras yang sangat menonjol dari segi warna ataupun *font* (hlm 31).

#### **2.1.1.5. Irama (Repetisi)**

Sebuah pengulangan dari objek secara terus menerus dengan konsisten. Dari repetisi dapat membuat sebuah elemen seperti garis, permukaan, dan warna. ( hlm 32).

#### **2.1.2. Elemen Desain**

Menurut Sitepu (2004, hlm 16) Keindahan, estetika tak lepas dari sebuah desain, dan setiap orang memiliki nilai estetika yang berbeda-beda. Dan pada ilmu desain grafis, tentu harus memahami elemen-elemen dari desain.

#### **2.1.2.1. Garis**

Bentuk terkecil dari sebuah garis adalah sebuah titik. Jika titik itu mengalami repetisi yang berkali-kali dalam jarak yang dekat, maka akan terbentuk lah sebuah garis. Dans sebuah garis itu terdiri dari 4 macam yaitu garis tegak lurus (*vertical*), garis mendatar (*horizontal*), garis miring (*diagonal*), dan garis menekuk (*kurva*) (hlm 16).

#### **2.1.2.2. Bentuk**

Definisi sebenarnya dari bentuk adalah sebuah bagian yang dihasilkan dari sebuah objek yang dibatasi oleh warna. Bentuk juga dibagi menjadi 2 macam yaitu dua dimensi dan tiga dimensi (hlm 18).

#### **2.1.2.3. Ruang**

Ruang tercipta karena adanya sebuah dimensi dari sebuah bentuk sehingga mempunyai sebuah kedalaman dengan jarak tertentu (hlm 19).

#### **2.1.2.4. Tekstur**

Sebuah objek yang menunjukkan sebuah karakteristik dari bidang dan dapat menimbulkan sebuah rasa terhadap objek tersebut (hlm 20).

#### **2.1.2.5. Warna**

Warna terjadi karena adanya pantulan cahaya yang mengenai sebuah objek dan dilihat oleh mata. Warna juga dapat dikenali karena mempunyai cangkupan warna dari infra merah dan sinar ultra violet. Warna memiliki 3 macam kategori yaitu *hue*, *saturation*, dan *lightness* (hlm 22-26).

##### **1. Hue**

*Hue* terdiri dari warna dasar atau warna *primer* yaitu merah, biru dan kuning.

2. *Saturation*

Tingkat ketajam dari sebuah warna.

3. *Lightness*

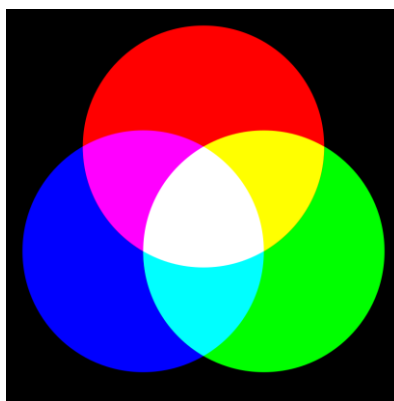
Tingkatan kecerahan dari terang menjadi gelap dari sebuah warna

### 2.1.2.5.1 Jenis Warna

Menurut Nugroho (2015, hal. 35) warna dibagi menjadi beberapa kelompok yaitu:

1. Warna Primer

Biasa disebut sebagai warna utama atau warna dasar yang tidak terbuat dari campuran warna lain. Warna-warna tersebut adalah merah, biru, dan kuning. Selain itu warna juga mempunyai istilah lain untuk warna dasar, yaitu warna pada digital. Warna dasar pada digital biasa disebut RGB (*red*, *green*, dan *blue*)



Gambar 2. 3 Warna RGB

(<https://openclipart.org/detail/136057/circle-rgb-color-mix>)

Lalu, istilah warn dasar pada percetakan adal CMYK atau ( *cyan magenta, yellow, dan black* )



Gambar 2. 4 Warna CMYK

(<https://www.flickr.com/photos/jrtmcp/1444037646/>)

## 2. Warna Sekunder

Warna yang dihasilkan dari campuran dua warna dasar, dan warna-warna yang dihasilkan adalah :

- *Orange/Jingga* : percampuran dari warna merah dan kuning
- Ungu : hasil campuran warna dari merah dan biru
- Hijau : campuran warna dari biru dan kuning.

Kumpulan warna primer dan sekunder biasa disebut sebagai warna standar.

## 3. Warna *Intermediate*

Warna *intermediate* ini berada di antara dua warna primer maupun sekunder yang biasa ada *color wheel* atau lingkaran warna. Warna ini juga digunakan pada teori dasar tentang warna, dan nama-nama warna tersebut adalah :

- *Moon Green* : warna yang ada diantara hijau dan kuning
- *Deep Yellow* : warna yang ada diantara jingga dan kuning
- *Red Vermilion* : warna yang ada diantara merah dan oranye
- *Purple* : warna yang terletak diantara merah dan violet
- *Indigo* : terletak diantara warna violet dan biru
- *Sea Green* : warna yang terletak diantara warna hijau dan biru

#### 4. Warna Tersier

Warna tersier adalah sebuah hasil warna dari campuran dua warna, 1 warna dari primer dan 1 lagi dari warna sekunder.

#### 5. Warna Kuarter

Warna kuarter atau yang biasa dibilang warna keempat. Untuk warna ini adalah gabungan dari 2 warna tersier dijadikan satu.

### **2.1.2.5.2 Kategori Warna**

Dari jenis-jenis warna yang ada diatas, semua warna tersebut disatukan dan dijadikan lingkaran warna. Lingkaran warna tersebut juga dibagi menjadi beberapa kategori yaitu :

### 1. Warna panas

Dibilang warna panas, karena memiliki kesan psikologis panas ketika melihat warna tersebut. Warna-warna yang masuk dalam kategori warna panas adalah :

- Merah
- Jingga/Oranye
- Kuning

### 2. Warna Dingin

Kebalikan dari warna panas, warna dingin ini jika dilihat memiliki kesan dingin. Warna-warna yang termasuk dalam kategori dingin adalah :

- Hijau
- Biru
- Ungu

### 3. Warna Netral

Warna yang dihasilkan dari kumpulan warna tersier ataupun jika ditambahkan akan menjadi gelap ataupun terang

- Hitam
- Putih





Gambar 2. 5 Warna Panas dan Dingin  
(Dasar Desain Dwimatra, hlm. 99)

### 2.1.2.5.3 Keseimbangan Warna

Setiap karya seni harus memiliki keseimbangan disetiap sudut sisi dari karya tersebut. Keseimbangan warna memiliki dua macam, yaitu :

1. Keseimbangan Simetri (*symmetrical balance*)

Keseimbangan yang bermula dari sisi kanan dan kiri. Keseimbangan disini dengan maksud sama tinggi lebar di sisi kanan kiri, dari bentuk maupun warna yang ditampilkan.

2. Keseimbangan Asimetri (*asymmetrical balance*)

Kebalikan dari keseimbangan simetri, sisi kanan dan kiri tidak sama rata.

Akan tetapi harmonis secara keadaan.

Keseimbangan asimetri didalam seni, itu sangat susah ditemukan. Karena keseimbangan tersebut bisa dihitung dengan cara matematis dan sesuai dengan *feel* dari seni tersebut. Oleh karena itu, keseimbangan asimetri hanya bisa diungkapkan lewat rasa yang dimiliki oleh seniman tersebut. *Crossing balance*

menjadi salah alternative untuk mencapai keseimbangan asimetri dengan mengulang pada warna dan diulang dengan berbagai susunan yang berbeda.

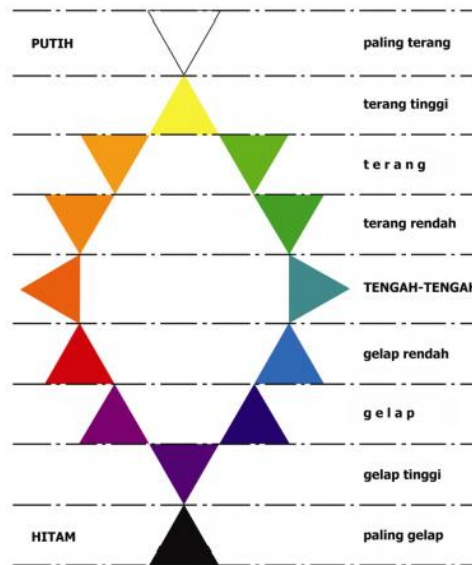
#### **2.1.2.5.4 Value Warna**

Said (2006, hal. 102) mengatakan bahwa value dalam warna adalah tentang gelap atau terangnya sebuah warna yang menjadikan itu sebuah dimensi.

##### **2.1.2.5.4.1 Terang dan Gelap Warna**

Menurut Rose (dalam Said, 2006) mengatakan bahwa, intensitas dari gelap dan terangnya sebuah warna itu dibagi menjadi beberapa bagian dan diurutkan dimulai dari yang paling terang ke warna yang paling gelap, yaitu :

- Putih (pt)
- Kuning (k)
- Jingga sedikit kuning (jk) dan hijau sedikit kuning (hk)
- Jingga (j), Hijau (h)
- Jingga sedikit merah (jm), Hijau sedikit biru (hb)
- Merah (m), Biru (b)
- Ungu sedikit merah (um), ungu sedikit biru (ub)
- Ungu (u)
- Hitam (ht)

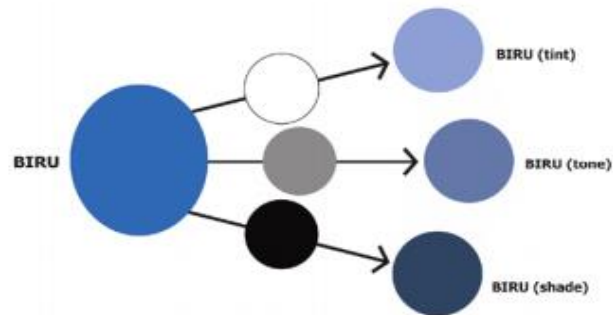


Gambar 2. 6 Tingkat cerah dan gelap warna

(Dasar Desain Dwimatra, hlm. 103)

#### 2.1.2.5.4.2 Tint, Tone, Shade.

Untuk *tint*, *tone* dan *shade* dalam sebuah warna terdiri dari warna-warna netral yaitu hitam, putih, dan campuran dari keduanya yaitu abu-abu. Untuk menghasilkan sebuah *value* dari warna, yang harus dilakukan adalah mencampurkan warna-warna netral dengan warna-warna dasar. Contohnya warna merah yang dicampur dengan warna putih akan menjadi merah terang, jika dicampurkan dengan warna abu-abu maka akan menghasilkan warna merah yang agak sedikit gelap. Lalu jika dicampurkan dengan warna hitam, maka akan menjadi warna merah yang gelap. Sebutan untuk warna terang dari warna aslinya adalah *tint*, untuk sebutan warna yang agak gelap dari warna aslinya adalah *tone*, dan untuk warna yang lebih gelap dari warna aslinya disebut *shade*.

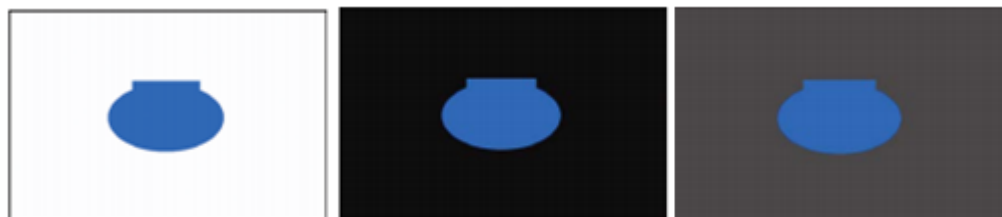


Gambar 2. 7 Tint, Tone, Shade

(Dasar Desain Dwimatra, hlm. 104)

#### 2.1.2.5.4.3 Pengaruh Value Warna

Jika warna netral dijadikan seperti hitam, putih dan abu-abu dijadikan sebuah warna latar belakang dari warna dasar, akan merubah pandangan terhadap warna tersebut. Contohnya jika warna merah berada di tengah-tengah warna putih, maka warna tersebut terkesan tua karena warna terang dari putih. Lalu warna merah jika ada di tengah-tengah warna hitam, maka warna merah tersebut akan terkesan terang karena warna hitam memiliki kesan gelap. Dan yang terakhir, jika warna merah ditempatkan pada sekitarnya yang berwarna abu-abu, maka warna merah tersebut tidak terlihat jelas seakan menyampur dengan warna abu-abu tersebut.



Gambar 2. 8 Pengaruh Value Warna

(Dasar Desain Dwimatra, hlm. 105)

Dalam hal ini juga, sebuah *value* warna memiliki beberapa istilah yaitu :

1. *Value* terang/warna terang (*high value*) : membuat kesan menambah ukuran dari objek tersebut dan terlihat gelap

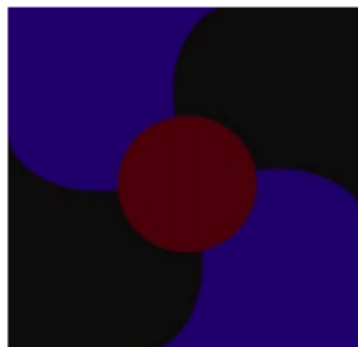


Gambar 2. 9 High Value

(Dasar Desain Dwimatra, hlm. 106)

2. *Value* gelap (*dark value*)

Memiliki kesan dapat mengecilkan sebuah bentuk dari objek yang ada, dan dapat menyatu dengan semua warna dan dapat menghasilkan sebuah komposisi yang baik



Gambar 2. 10 Dark Value.

(Dasar Desain Dwimatra, hlm. 106).

### 3. *Close value*

Warna-warna yang ada bersampingan pada *color wheel* yang tingkat *valuenya* sama. Warna-warna *close value* juga memberikan kesan *soft*, jika digunakan pada sebuah bidang objek.



Gambar 2. 11 Close Value.

(Dasar Desain Dwimatra, hlm. 107)

## 2.2. **Tipografi**

Menurut Sitepu (2004, hlm 33) Tipografi adalah sebuah ilmu yang mempelajari serangkaian huruf dan memiliki berbagai macam karakter dan tipe. Setiap tipenya pun mempunyai pandangan yang berbeda-beda pada sebuah desain sehingga bisa menciptakan kesan tersendiri. Fungsi tipografi juga dibagi menjadi 2 kategori yaitu *text type* dan *display types*. Ciri-ciri dari *text type* adalah yang biasa digunakan untuk sebuah *body text* atau isi dari sebuah tulisan bisa dan *display types* mempunyai ukuran yang agak lebih besar dan berfungsi untuk sebuah judul.

Dan Tipografi juga mempunyai beberapa jenis seperti :

### 2.2.1. *Serif*

Jenis huruf ini memiliki ciri-ciri dengan garis yang sedikit memanjang keluar dari sebuah huruf. Contoh font *serif* adalah *Times New Romand* (hlm 34).

abcdefghijklmnop  
pqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLM  
MNOPQRSTUVWXYZ  
WXYZ  
0123456789

Gambar 2. 12 Font Serif Baskerville

(Raden, 2016, Custom Typefaces Pada Web Menggunakan Embedding Font, hlm 100)

### 2.2.2. *Sans Serif*

Jenis huruf ini adalah lawan dari *serif*, Jenis huruf *sans serif* tidak memiliki garis yang keluar dari setiap ujung dari sebuah huruf. Contoh huruf *sans serif* adalah :  
*Arial*.

abcdefghijklmnop  
pqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLM  
MNOPQRSTUVWXYZ  
WXYZ  
0123456789

Gambar 2. 13 Font Sans Serif

(Raden, 2016, Custom Typefaces Pada Web Menggunakan Embedding Font, hlm 101)

### 2.2.3. Blok

Perbedaan pada jenis huruf blok adalah, jenis huruf ini mempunyai mempunyai sedikit ketebalan yang berbeda dari huruf pada umumnya. Huruf blok ini biasa digunakan pada sebuah judul ataupun sebagai penjas dari sebuah kata. Contoh huruf blok adalah : *Font Impact*.

**ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZÀÁÊËÏÖØ  
Ûabcdefghijklmno  
pqrstuvwxyzàáéíõø&1  
234567890(\$£€.,!?)**

52

Gambar 2. 14 Font Impact

<http://www.identifont.com/similar?OZ>

### 2.2.4. Script

Karakter dari sebuah huruf ini adalah hampir sama dengan tulisan tangan. Contoh huruf *script* adalah *Freehand575*.

*ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZÀÁÊËÏÖØ  
Ûabcdefghijklmno  
pqrstuvwxyzàáé&1  
234567890(\$£€.,!?)*

56

Gambar 2. 15 Font Freehand575

<http://www.identifont.com/similar?270>



### 2.2.5. Black Letter

Klasik menjadi sebuah ciri khas dari jenis huruf ini, dan huruf ini memiliki julukan lain yaitu huruf Jerman. Contoh dari jenis huruf ini adalah *Lordish*.

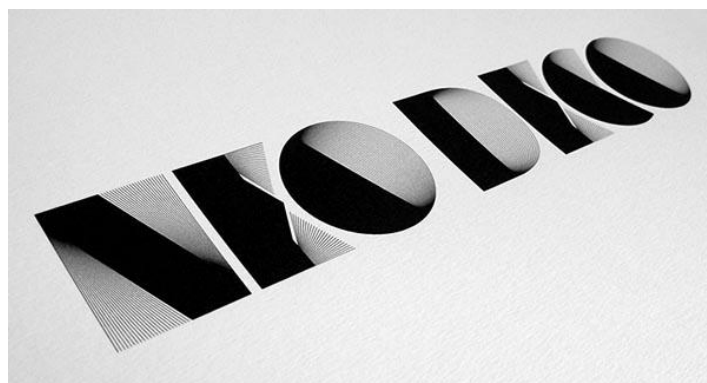


Gambar 2. 16 *Font Lordish*

(<https://befonts.com/lordish-blackletter-font.html>)

### 2.2.6. Graphic

Jenis huruf ini sangat berbeda dengan jenis huruf lain, huruf *graphic* terbentuk dari sebuah gambar atau lekukan bebas yang menyatu dan membentuk sebuah huruf yang mempunyai tema tersendiri. Contoh huruf *graphic* adalah *Neo Deco*.



Gambar 2. 17 *Font Neo Deco*

(<https://weandthecolor.com/neo-deco-graphic-typeface-by-alex-trochut/16884>)

### **2.2.7. Hirarki**

Menurut Raden (2016) hirarki dalam sebuah font bagaikan navigasi, karena fungsinya untuk mengarahkan seorang pengguna font tersebut. Mengarahkan untuk membantu layout yang benar dan membantu mengarahkan untuk kesesuaian saat menggunakan *typeface* pada *header* dan *body text* yang benar.

### **2.2.8. Kontras**

Peran kontras pada typeface sangat lah penting, karena kontras mempengaruhi dari sebuah keterbacaan dari huruf tersebut dan mempermudah untuk membaca dari alur tulisan tersebut. Jika kontras pada tulisan tersebut buruk, maka orang-orang yang membacapun akan kesusahan dan akan menyebabkan juga mata menjadi lelah saat melihat tulisan-tulisan tersebut.

### **2.3. Grid**

Menurut Landa (2014, hlm 174) *grid* adalah sebagai pembatas untuk mengatur kerapihan sebuah objek yang terbuat dari beberapa garis *horizontal* dan *vertical*. *Grid* juga dibagi menjadi beberapa bagian yaitu :

#### **a. Single Column Grid**

*Grid* ini adalah sebuah *grid* dasar yang mempunyai ciri-ciri sebuah garis atau *margin* yang mengelilingi sebuah objek atau teks yang pada umumnya menyerupai sebuah blok.

#### **b. Multicolumn Grid**

Terdiri dari berbagai kolom yang pada umumnya berbentuk garis memanjang karena banyaknya isi konten, namun tetap harmonis dengan *grid* ini.

c. *Modular Grid*

Tidak jauh beda dengan *Multicolumn grid*, jenis *grid* ini ditambahkan dengan garis-garis *horizontal* dan akan menciptakan sebuah ruang. Dan biasanya jenis ini dipakai untuk menempatkan sebuah gambar dengan teks agar terlihat rapih.

## 2.4. Fotografi

Menurut Karyadi (2017) *photography* mempunyai arti sebagai melukis cahaya karena sebuah arti dari gabungan dua kata bahasa Yunani. Istilah yang banyak dikenal orang masyarakat adalah metode mengambil gambar sebuah objek yang terkena sebuah pantulan cahaya dan direkam oleh sebuah kamera (hlm 6).

### 2.4.1. Jenis Fotografi

Pengelompokan dari jenis-jenis fotografi secara keseluruhan, agar mudah di pahami oleh para *audience*. ( Karyadi, 2017, hlm 18-20)

1. *Human Photography*

Seperti namanya, manusia menjadi objek yang ditonjolkan dari fotografi ini. Jenis fotografi ini masih dibagi menjadi beberapa bagian lagi seperti :

a. *Potrait*

Karakter dan rupa dari seorang manusia lah yang menjadi poin utama dari kategori ini

b. *Human Interest*.

Kegiatan manusia sehari-hari menjadi daya tarik utama pada kategori ini, bertujuan agar orang yang melihat foto dapat merasakan apa yang telah diambil dari foto tersebut.

c. *Stage Photography*

Menggunakan budaya dan kegiatan *entertainment* dari manusia sebagai daya tarik jenis fotografi ini.

d. *Sport*

Menangkap segala kegiatan pada saat olahraga, dan mengambil gambar disaat pemain melakukan selebrasi dan hal-hal yang terjadi saat permainan.

e. *Glamour Photography*

Menggunakan cahaya dan pose dari objek untuk menciptakan kesan mewah pada hasil foto

f. *Wedding Photography*

Mengabadikan sebuah momen pada saat pernikahan dan teknik foto ini sebagai campuran dari berbagai macam jenis fotografi yang ada diatas. Akan tetapi jenis fotografi yang akan sering muncul pada *wedding photography* adalah *glamour*.

2. *Nature Photography*.

Pemandangan, ataupun makhluk hidup yang hidup bebas di alam menjadi salah satu daya tarik dari jenis fotografi ini. Jenis forografi ini juga masih dibagi menjadi 3 bagian yaitu : Flora atau bunga dan taman yang menjadi objeknya, Fauna yang objek fotonya adalah binatang, dan *Landscape* mempunyai objek foto adalah pemandangan alam yang luas.

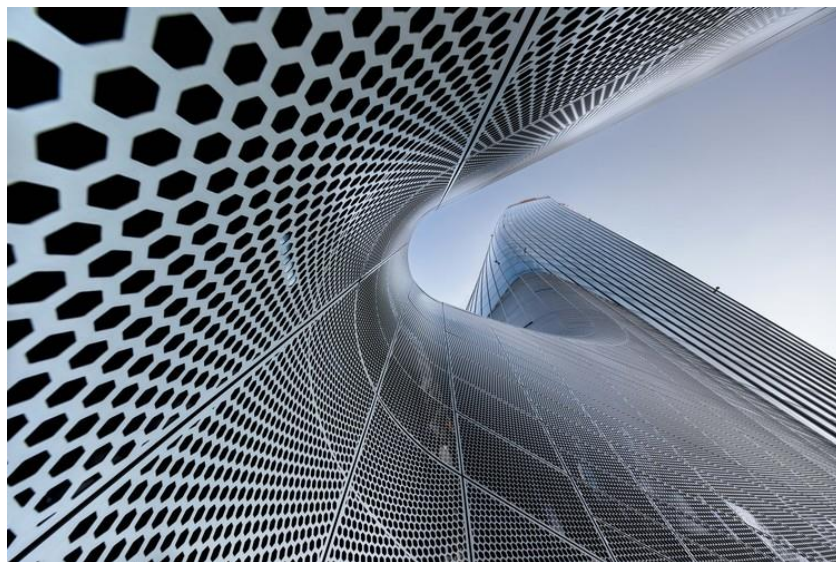


Gambar 2. 18 *Nature Photography*

(<https://www.adobe.com/creativecloud/photography/discover/nature-photography.html>)

### 3. *Architecture Photography*

Menunjukkan sisi keelokan dari sebuah bangunan, dan jenis fotografi ini biasa digunakan juga pada kegiatan arsitektur dan juga teknik sipil sebagai kepentingan dalam bekerja.



Gambar 2. 19 *Architecture Photography*

(<https://www.archdaily.com/927949/shortlist-announced-for-the-architectural-photography-awards-2019>)

#### 4. *Still Life Photography*

Mengubah sebuah benda mati menjadi sebuah objek foto yang dapat menyampaikan sebuah pesan didalamnya.



Gambar 2. 20 *Stil Life Photography*

(<https://pixabay.com/photos/tea-set-teapot-2064504/>)

#### 5. *Journalistic Photography*

Kegunaan dari foto ini sebagai kepentingan sebuah media, sebagai salah satu untuk menyampaikan sebuah berita ataupun pesan. Pada foto juga wajib menuliskan sebuah notes dibawah foto sebagai penjas apa yang dimaksud dari foto tersebut.





Gambar 2. 21 *Journalistic Photography*

(<https://pixabay.com/id/photos/search/jurnalistik/>)

#### 6. *Aerial Photography*

Teknik fotografi yang dimana pengambilannya dari udara. Digunakan untuk pengambilan pemandangan kota ataupun alam dari atas dan pengambilan gambar untuk kepentingan sebuah film.

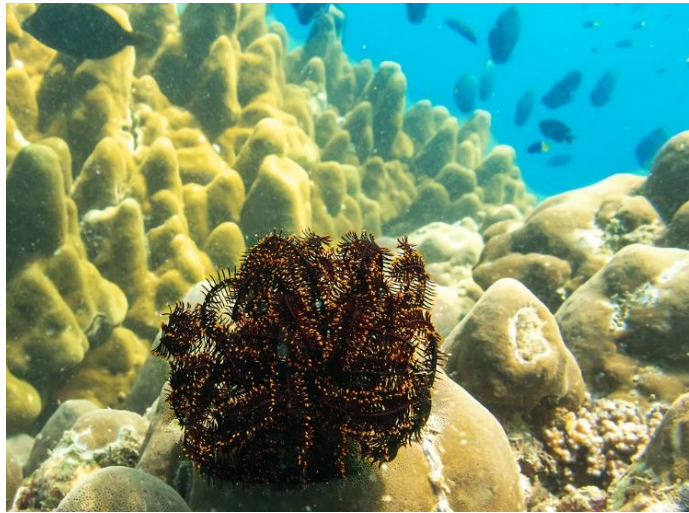


Gambar 2. 22 *Aerial Photography*

([https://www.bogorsky.id/project\\_tag/aerial-photography/](https://www.bogorsky.id/project_tag/aerial-photography/))

### 7. *Under Water Photography*

Pengambilan gambar dari bawah air dan dilakukan oleh penyelam ataupun perenang snorkel untuk menampilkan keindahan bawah laut.



Gambar 2. 23 *Underwater Photography*

[\(https://www.flickr.com/photos/linvoyage/49127707261/\)](https://www.flickr.com/photos/linvoyage/49127707261/)

### 8. *Fine Art Photography*

Teknik fotografi yang tujuan utamanya hanya untuk kepentingan estetika dari sebuah foto yang akan dihasilkan. Untuk foto-foto yang dipajangkan pada museum biasa untuk menampilkan sebuah keindahan dari benda tertentu.





Gambar 2. 24 *Fine Art Photography*

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The\\_Lonely\\_Tree\\_Garda\\_Lake\\_Italy\\_Fine\\_Art\\_Photography\\_\(188093893\).jpeg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Lonely_Tree_Garda_Lake_Italy_Fine_Art_Photography_(188093893).jpeg)

#### 9. *Macro Photography*

Teknik pengambilan sebuah foto dengan jarak yang sangat dekat dengan sebuah objek. Tujuan dari teknik fotografi adalah untuk mendapatkan hasil *detail* yang sangat jelas dan menarik.



Gambar 2. 25 *Macro Photography*

<https://pixabay.com/id/photos/makro-fotografi-makro-serangga-alam-3601189/>

menangkap objek yang sangat kecil seperti mikroskop. Teknik fotografi sering dipakai untuk kepentingan ilmiah dalam mendapatkan sebuah ilmu.



Gambar 2. 26 Micro Photography

(<https://www.shutterbug.com/content/micro-and-macro-photography-handheld-tiny-world-made-large>)

#### 2.4.2. Komposisi Fotografi

Menurut Karyadi (2017) komposisi adalah penyusunan sebuah objek penting dalam fotografi agar menciptakan keseimbangan dan suasana hati dari tema yang akan diangkat (hlm 32-33). Komposisi foto ini dibagi menjadi beberapa bagian seperti :

1. POI (*Point of Interest*)

Pusat utama sebuah objek yang memiliki daya tarik agar pada saat foto itu dilihat, orang akan paham objek utama dalam foto tersebut.

2. DOF (*Depth of Field*)

Komposisi ini membuat sebuah objek utama menjadi lebih jelas dan tajam karena efek *blur* dari *background*.

### 3. *Background*

Sebagai pendukung dari sebuah objek yang disesuaikan POI. Cahaya juga mendapatkan peran penting dalam mendapatkan sebuah latar belakang dari sebuah objek

### 4. *Colour*

Untuk mendapatkan daya tarik lebih kepada sebuah foto, warna bisa menjadi pendukung untuk mendapatkan hal tersebut.

### 5. *Pattern*

Sebuah objek yang tersusun dengan rapih yang mengalami sebuah pengulangan secara teratur dan membuat sebuah pola tertentu.

### 6. *Framing*

Menggunakan bingkai sebagai alat pendukung untuk menonjolkan sebuah objek dan memiliki daya tarik.

### 7. *Horizontal dan Vertical*

Posisi dimana kamera digunakan untuk mengambil sebuah gambar dalam bentuk tegak lurus (*vertical*) ataupun melintang (*horizontal*)

#### **2.4.3. Unsur Utama Fotografi**

Karyadi (2017) mengatakan bahwa, dalam fotografi terdapat beberapa unsur untuk mendukungnya hasil yang lebih bagus yaitu :

#### 1. Sumber Cahaya

Karena istilah dari fotografi adalah membuat sebuah lukisan dari cahaya, jadi unsur yang dibutuhkan pertama dalam fotografi adalah sumber cahaya. Sumber cahaya tersebut bisa dari alami seperti matahari ataupun

cahaya buatan seperti lilin, lampu, blitz, dan hal-hal lain yang dapat menghasilkan cahaya. Dalam fotografi terdapat beberapa arah yang digunakan yaitu:

- *Front Light*

Cahaya yang dihasilkan akan terlihat datar atau *flat* karena dalam objek yang terkena cahaya dari depan akan minim bayangan dan mengurangi tekstur dari objek tersebut.

- *Back Light*

Cahaya yang muncul dari belakang objek dan akan menghasilkan objek terlihat siluet dan ada cahaya di samping samping objek.

- *Top Light*

Cahaya yang diarahkan dari atas objek dan akan menghasilkan kesan dramatis.

- *Bottom Light*

Cahaya yang dihasilkan dari bawah objek, biasanya cahaya ini digunakan untuk membantu dari cahaya utama

- *Side Light*

Cahaya yang ditujukan kepada objek untuk menghasilkan sisi dari permukaan sebuah objek tersebut dan menghasilkan kesan dimensi

## 2. Objek/Subjek

Sebuah bahan utama dari sebuah fotografi yang terlihat dari hasil pantulan cahaya. Jika cahaya yang ditujukan kepada sebuah objek ataupun subjek, maka akan semakin jelas terlihat objek dan subjek tersebut. Objek dalam fotografi lebih kepada benda mati, dan subjek adalah makhluk hidup yang dijadikan bahan untuk fotografi.

### 3. Cahaya Pantulan Pada Objek

Sebuah objek atau subjek yang tertangkap kamera karena pantulan dari cahaya alami maupun buatan sehingga terbentuklah gambar dari objek ataupun subjek tersebut.

### 4. Kamera.

Kamera adalah alat pendukung yang digunakan pada fotografi ataupun videografi untuk menangkap cahaya-cahaya yang dipantulkan sepada subjek maupun objek, dan hasil dari fotografi tersebut akan disimpan dalam bentuk digital.

## **2.5. Ilustrasi**

Menurut Sitepu (2004, hlm 44) ilustrasi adalah salah satu alternative untuk penyampaian sebuah informasi karena unik dan bisa menjangkau apa yang tidak bisa dijelaskan dari sebuah foto.

### **2.5.1. Jenis Ilustrasi**

Soedarso (2014) mengatakan dalam jurnal Humaniora ilustrasi dibagi menjadi beberapa macam yaitu :

#### 1. Naturalis

Sebuah ilustrasi yang mirip dengan objek aslinya dari bentuk dan warna sehingga terlihat nyata.

2. Dekoratif

Sebagai hiasan dari bentuk-bentuk yang simple

3. Kartun

Sebuah ilustrasi yang membentuk sebuah karakter lucu atau objek lucu yang biasanya terdapat di komik dan buku cerita bergambar.

4. Karikatur

Jenis ilustrasi yang gambarnya tidak sesuai dengan bentuk aslinya dan biasa digunakan sebagai kritik ataupun sindiran.

5. Cerita Bergambar

Gambar ilustrasi yang dibuat dari sebuah alur cerita yang menarik untuk di visualisasikan

6. Ilustrasi Buku Pelajaran

Sebagai keterangan dari pembahasan ilmiah yang ada di buku pelajaran agar semakin mengerti.

7. Khayalan

Ilustrasi yang dibuat berdasarkan imajinasi sang *illustrator*, jenis ilustrasi ini biasa digunakan pada sebuah komik ataupun novel fiksi.

## **2.6. Kampanye**

Rogers dan Storey mengatakan (dalam Venus, 2018) bahwa kampanye adalah sebuah kegiatan untuk berkomunikasi secara terstruktur yang dapat membuahkan hasil tertentu kepada masyarakat sesuai dengan waktu yang ditentukan. (hlm. 9).

### **2.6.1. Jenis Kampanye**

Prinsip dasar dari sebuah kampanye adalah memberikan ajakan atau motivasi kepada masyarakat terhadap apa yang sedang dikampanyekan. Akan tetapi menurut Larson (dalam Venus, 2018) kampanye dibagi menjadi 3 jenis bagian seperti :

1. Kampanye untuk mempromosikan sebuah produk
2. Kampanye yang dilatar belakangi sebuah politik
3. Kampanye yang bertujuan untuk perubahan dalam bentuk sosial

### **2.6.2. Tujuan Kampanye**

Tujuan dari sebuah kampanye karena ingin adanya sebuah perubahan dari salah menjadi suatu hal yang benar. Setiap kampanye yang dilakukan memiliki tujuan perubahan yang berbeda-beda juga sesuai dengan tema atau masalah yang sedang terjadi pada masyarakat. Akan tetapi menurut Pfau dan Parrot (dalam Venus, 2018) setiap kampanye akan ada pengetahuan, sikap dan sebuah perilaku. Lain lagi menurut Ostergaard (dalam Venus, 2018) kampanye memiliki beberapa bagian yang biasa disebut dengan *awareness*, *attitude*, dan *action*. Semua aspek-aspek yang telah disebutkan harus saling berkaitan agar mempunyai pengaruh dalam menjalankan sebuah kampanye yang ingin melakukan sebuah perubahan (hlm. 14).

### **2.6.3. Teknik Kampanye**

Sebuah upaya yang dikemukakan oleh Ruslan (2013) agar sebuah pesan dalam kampanye berhasil disampaikan dengan menggunakan beberapa teknik seperti :

1. Partisipasi

Melibatkan *audience* untuk turut ikut serta kedalam kampanye dengan tujuan menarik perhatian para *audience* yang lain

2. Integratif

Menggunakan kata ‘kami’ atau ‘kita’ dalam sebuah kampanye agar dapat berbaur dengan audiens dan memiliki kesan bahwa kampanye ini dilakukan untuk kebaikan bersama.

3. Ganjaran

Teknik kampanye ini dilakukan dengan memberitahu kepada audiens dampak buruk yang akan terjadi dengan apa yang sedang dikampanyekan. Akan tetapi tidak hanya dengan memberikan informasi dari dampak buruknya, namun dengan memberikan informasi baik tentang manfaat apa yang akan terjadi jika melakukan perubahan dari apa yang sedang di kampanyekan.

4. Penataan Patung Es

Yang dimaksud dengan teknik ini adalah membuat sebuah kampanye yang dirancang sedemikian rupa agar terlihat indah, enak dilihat, dan dirasakan juga oleh audiens yang melihat kampanye tersebut.

5. Empati

Dengan membuat audiens merasakan seperti apa kedudukan dari sebuah keadaan tertentu dan mendapatkan rasa kepedulian dari para audiens.

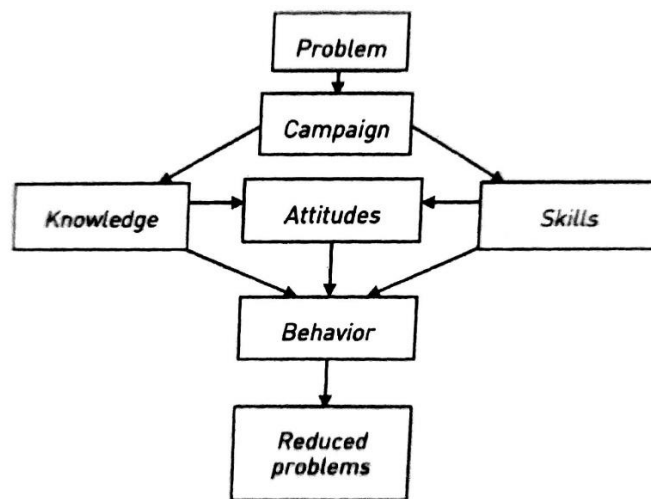
#### **2.6.4. Model Kampanye**

Menurut Mulyana (dalam Venus, 2018) nyata ataupun tidak sebuah model dari kampanye, itu hanyalah sebuah perwakilan dari kejadian yang ada. Jadi Model



tersebut hanyalah sebuah penyederhanaan dari sebuah fenomena. Tujuannya untuk memudahkan dalam melaksanakan sesuatu (hlm. 23-24).

Didalam model kampanye Ostergaard, pendekatan yang dipakai dalam melaksanakan kampanyenya yaitu dengan kajian ilmiah. Dengan menganalisis hingga evaluasi diakhir.



Gambar 2. 27 Model Kampanye Ostergaard

(Venus, 2018)

### 2.6.5. Perencanaan Kampanye

Menurut Gregory (dalam Venus, 2018) dalam merencanakan sebuah kampanye terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui, seperti :

1. Analisis Masalah

Membuat sebuah latar belakang yang berisikan masalah-masalah yang terjadi pada audiens dan menganalisa baik atau buruknya dari sebuah kampanye yang akan dilaksanakan.

2. Tujuan

Menjelaskan secara detail apa tujuan dari kampanye yang akan dilakukan

### 3. Pesan

Mempunyai pesan yang baik dari topik kampanye yang akan dilakukan, dan harus memiliki beberapa pesan yang akan disampaikan, dan dijabarkan, karena tak mungkin hanya mempunyai satu pesan yang akan disampaikan.

### 4. Target

Sudah menganalisa beberapa target yang dituju dan mengelompokkan menjadi beberapa lapisan target. Lapisan Pertama adalah orang-orang yang mempunyai masalah sama dengan topik kampanye yang akan dilaksanakan, lalu lapisan kedua orang-orang yang waspada akan topik yang akan dikampanyekan, dan lapisan ketiga adalah yang ingin berubah menjadi lebih baik terkait kampanye yang akan diselenggarakan.

### 5. Strategi

Merancang keseluruhan dari kampanye, dan merancang bagaimana cara kampanye berhasil sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

### 6. Alokasi Waktu dan Sumber Daya

Menetapkan jangka waktu dan sumber daya apa saja yang dibutuhkan secara ringkas.

### 7. Evaluasi

Memberi penilaian akhir atas keberlangsungannya sebuah kampanye dari awal hingga akhir kampanye.

### **2.6.6. Media Kampanye**

Menurut Voltmer dan Rommele (dalam Venus, 2018) Media menjadi peran utama untuk mengkomunikasikan sebuah kampanye. Menurut Venus (2018, hlm. 139) media untuk menyampaikan sebuah kampanye dibagi menjadi 2 kelompok yaitu :

1. Saluran Langsung (*Nonmediated*)

Mendatangi langsung audiens yang dituju dengan turun kelapangan.

2. Saluran Tidak Langsung (*Mediated*)

Menyalurkan komunikasi dan pesan terkait kampanye melalui 3 macam media seperti :

- a. Media Umum : *flyer*, koran, spanduk, *banner*, brosur, dan poster

- b. Media Massa : TV, radio, film, surat

- c. Media Sosial : Instagram, facebook, twitter, youtube, whatsapp, line.

### **2.6.7. Strategi Komunikasi**

Menurut Sugiyama dan Andree (2011) AIDMA ( *Attention* , *Interest* , *Desire* , *Memory* , *Action* ) tidak lagi efektif pada saat ini karena AIDMA biasa digunakan pada sesuatu yang sederhana. Oleh karena itu, model AIDMA dikembangkan lagi dan terciptalah AISAS. AISAS itu sebuah singkatan dari :

1. *Attention*

Perhatian lebih yang diberikan dari audiens terhadap sebuah kampanye yang dilakukan

2. *Interest*

Ketertarikan yang muncul akibat perhatian yang diberikan terhadap kampanye.

### 3. *Search*

Setelah ketertarikan itu muncul, lalu para audiens mencari tentang informasi kampanye tersebut.

### 4. *Action*

Audiens langsung melakukan apa yang kampanye itu jalankan

### 5. *Share*

Membagikan informasi terkait pengalaman selama menjalankan kampanye tersebut.

## **2.7. Layar/Monitor**

Menurut Harahap (2020) layar ataupun monitor dalam komputer maupun laptop, adalah sebuah *output* luar yang berfungsi untuk menampilkan gambar-gambar ataupun data dari mesin penyimpanan data-data tersebut. Layar atau monitor juga memiliki berbagai macam ukuran dan ketajaman dari resolusi yang ditampilkan, dan itu semua tergantung dari sebuah merek yang meluncurkan produk tersebut

### **2.7.1. Jenis-Jenis Layar**

Menurut Widiartanto (2012) setiap membeli sebuah *gadget* terdapat istilah-istilah tersendiri tentang spesifikasi dan jenis layarnya karena setiap produsen, ingin memasarkan produknya dengan baik sesuai dengan target pasar yang ia tuju.

Umumnya jenis-jenis layar dibagi menjadi beberapa macam seperti

#### 1. Plasma

Pada saat ini, layar plasma hanya ada di TV yang memiliki kualitas gambar yang sangat tinggi dan ukuran yang besar. Bisa memberikan warna yang jelas tanpa mengubah warna aslinya, dan juga tidak mengubah

warna ataupun keterangan dari gambar walaupun melihatnya dari samping TV. Akan tetapi jenis layar ini tidak akan bisa ditemukan di TV yang berukuran kecil karena terlalu berat dan tebal.

## 2. OLED

Sebuah singkatan dari *Organic Light-Emitting Diode* yang biasa diketahui oleh masyarakat luas sebagai AMOLED (*Active Matrix Organic Light-Emitting Diode*). Akan tetapi istilah dari *active matrix* tidak mempunyai sesuai yang special dianggap biasa saja.

Kelebihan dari OLED ini mempunyai daya yang sangat amat hemat dari jenis layar lain, dapat menampilkan warna dari layar juga dengan jernih. Dan kekurangannya adalah biaya produksinya yang tergolong mahal dari jenis yang lain.

## 3. LCD

Singkatan dari kata *liquid crystal display*. Jenis layar ini yang paling sering digunakan pada *gadget*, dan jenis layar LCD ini dibagi menjadi 3 bagian lagi, yaitu:

### a. LCD TN (*Twisted Nematic*)

Respons dari jenis LCD ini tergolong cepat, akan tetapi tak secepat OLED

Jenis layar ini bisa diproduksi secara massal, akan tetapi memiliki beberapa kekurangan seperti buruknya tampilan layar jika dilihat dari samping dan cakupan warnanya yang tidak banyak.

### b. LCD IPS (*In-Plane Switching*)

Rata-rata jenis layar ini banyak di produksi oleh LG, dan mulai dikembangkan pada tahun 90an. Layar IPS ini mempunyai tingkat warna yang akurat akan tetapi memiliki kekurangan seperti kontrasnya yang masih lebih bagus jenis TN dan mahal.

c. LCD VA (*Vertically Aligned*)

Jenis layar ini memiliki kualitas ditengah-tengah TN dan IPS

## **2.7.2. Bagian-bagian Monitor/Layar**

### **2.7.2.1. Bagian Luar Monitor**

Bagian-bagian ini terdapat pada bagian belakang dari layar tersebut, yaitu :

- Saklar untuk memilih tegangan dari listrik (110/220)
- AC Inlet atau sebuah colokan untuk mengkoneksikan daya untuk layar
- Kabel penghantar data atau tampilan dari layar dengan tempat vga 25 pin

### **2.7.2.2. Bagian Dalam Monitor**

Bagian-bagian dalam dari monitor adalah untuk membantu kerjanya dari monitor atau layar tersebut, dan bagian-bagian tersebut adalah :

- Tabung  
Sebagai *space* untuk penempatan alat-alat elektrik dari mesin monitor tersebut
- Fosfor

Untuk berkelip ataupun bersinar jika terkena elektron dari komponen yang ada

- Lapisan Fosfor

Untuk menunjukkan sebuah titik-titik yang biasa ada di layar monitor

- Penutup Lubang kecil

Penutup dengan lubang kecil-kecil tersebut mempunyai fungsi yaitu sebagai jalan yang akan dilewati dari elektron

- Magnet

Magnet pada layar monitor mempunyai fungsi untuk membelokkan elektron-elektron yang ada didalam

### **2.7.3. Fungsi Layar Monitor**

Fungsi dari sebuah layar laptop ataupun komputer adalah untuk menampilkan gambar dalam bentuk grafis yang berisikan data-data yang ada berasal dari pusat penyimpanan data atau sirkuit pemrograman yang biasa disebut CPU (*Central Processing Unit*). Pada layar monitor yang ada di komputer yang dijalankan harus menggunakan CPU, agar berjalan dengan optimal dan juga maksimal harus menggunakan VGA (*Video Graphics Array*) yang terhubung dengan CPU.

Didalam layar monitor, terdapat beberapa komponen yaitu :

- Tampilan

Modul untuk tampilan yang biasa digunakan adalah TFT-LCD (*thin film transistor liquid crystal display*)

- Sirkuit

Untuk memproses berjalannya sebuah komputer

- Pelindung untuk semua komponen yang ada didalamnya dengan berupa *casing*.

## **2.8. CVS (Computer Vision Syndrome)**

Menurut Nadhira (2019) CVS adalah sebuah gejala dari penyakit yang disebabkan karena seringnya menggunakan perangkat elektronik dalam jangka waktu yang cukup lama seperti laptop dan *handphone*. Amalia (2018) juga mengatakan bahwa penyakit gangguan akibat penggunaan dari komputer yaitu CVS, berhubungan dengan alat-alat dari VDT atau istilah lain adalah *visual display terminal*. VDT itu sendiri adalah sebuah alat elektronik yang sering dipakai untuk kebutuhan sehari-hari seperti belajar, bekerja, ataupun sekedar hiburan. Karena dizaman modern ini tidak bisa dipungkiri bahwa, manusia pasti akan membutuhkan alat-alat tersebut, dan alat-alat itu adalah

- Komputer
- Tablet
- *Handphone*
- Laptop
- Konsol *game*

Dari populasi di dunia, jumlah orang yang terkena CVS bisa berkisar antara 60-90% dari para pengguna VDT tersebut atau lebih dari 60 juta populasi di dunia, dan diperkirakan akan terus bertambah orang-orang yang terkena di setiap tahunnya.



### **2.8.1. Penyebab CVS**

Munculnya gejala CVS karena melakukan beberapa hal, seperti :

1. Menghadap pada layar terlalu lama dan terfokus pada satu titik, yang menyebabkan tegangnya otot-otot mata.
2. Keterbacaan dari sebuah kata ataupun huruf yang ada di layar, menyebabkan harus melihatnya dengan fokus
3. Terlalu terangnya kontras cahaya yang ditampilkan pada sebuah layar.
4. Jarangnya berkedip karena terlalu fokus pada suatu kegiatan didepan layar.
5. Posisi duduk yang kurang baik

### **2.8.2. Gejala CVS**

Menurut Permana dkk. (2015) dari gejala penyakit CVS dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu :

#### *1. Astenopia*

Gejala ini adalah yang menjadi keluhan utama pada penderita CVS yaitu pada mata. Yang dirasakan adalah mata menjadi lelah, mata terasa kering, mata juga terasa sakit, dan kepala terasa pusing dan sakit.

Nyeri sakit kepala terdapat beberapa tipe, salah satunya adalah sakit kepala akibat penggunaan komputer dan ini dikemukakan oleh *The International Headache Society*. Menurut Affandi (dalam Permana dkk, 2005:297) bagian-bagian dari kepala yang suka muncul nyeri nya adalah depan, biasa mulai terasa di tengah hari ataupun menjelang sore hari dan sangat jarang muncul rasa nyeri pada pagi hari.

## 2. Okuler

Gejala yang dirasakan pada kategori ini adalah karena penggunaan kontak lesa mata yang akhirnya menyebabkan mata iritasi dan mata yang berair. Terdapat dua perbedaan dalam hasil riset yang dilakukan, riset yang dilakukan oleh Talwar yang melakukan riset pengguna komputer di Delhi mendapatkan bahwa masalah mata berair lebih banyak dirasakan daripada masalah mata yang teriritasi. Akan tetapi riset yang dilakukan oleh Dal menyebutkan bahwa resiko mata teriritasi lebih besar dialami daripada mata yang berair, walaupun perbedaan diantaranya tidak terlalu jauh. Dan salah satu penyebab dari resiko yang dirasakan tersebut adalah sama yaitu karena pantulan cahaya yang ada pada layar monitor. (Affandi dalam Permana dkk, 2015)

## 3. Visual

Kategori pada gela ini adalah yang mempunyai masalah pada kejelasan dalam melihat sesuatu, seperti mata menjadi kabur atau tidak jelas, penglihatan menjadi ganda, *presbyopia* atau semacam penyakit jika ingin melihat sesuatu harus dalam keadaan dekat dan melihatnya secara perlahan-lahan. Gejala terhadap penglihatan menjadi tidak jelas, menjadi keluhan yang sering dialami oleh orang-orang. Hal ini juga dibuktikan dari riset yang dilakukan oleh Chiemeke lebih dari 40% merasakan keluhan tersebut, akan tetapi keluhan ini bukan menjadi keluhan yang berat bagi mereka.

Nyeri pada bagian kepala, bisa juga didukung karena faktor stress ataupun depresi akibat masalah pekerjaan atau hal lain.

#### 4. *Extraokuler*

Untuk gejala ini, yang dirasakan bukan dari mata ataupun kepala. Akan tetapi daerah badan yang merasakan gejala dari CVS ini. Gejala tersebut seperti nyeri pada bagian bahu, pada punggung, dan juga bagian leher. Dalam riset yang dilakukan oleh Talwar bahwa orang-orang yang menggunakan komputer sehari-hari lebih banyak merasakan rasa nyeri pada bagian leher, lalu punggung, dan sedikit yang merasakan nyeri pada bahu, walaupun rasa nyeri tersebut orang-orang masih merasakannya.

Rasa nyeri pada bagian tubuh ini biasanya didukung karena posisi dalam menggunakan komputer kurang tepat.

### **2.8.3. Cara Mencegah**

Menurut Dr. Irma (2020) ada beberapa cara untuk mencegah terjadinya CVS, yaitu dengan melakukan beberapa cara seperti :

1. Mengatur cahaya ruangan dan layar dengan baik, tidak terlalu terang dan juga tidak terlalu gelap.
2. Mengatur jarak pandang layar dari pada dan duduk dalam posisi yang nyaman.
3. *Rule* 20-20-20 bisa diterapkan untuk terhindar dari CVS (maksimal menatap layar selama 20 menit, lalu pejamkan mata kurang lebih 20 detik, dan melihat objek lain dengan jarak kira-kira 20 kaki atau 6 meter.
4. Tidak menyalakan *handphone* selama beberapa menit sebelum tidur.

5. Lebih sering kedip
6. Mengistirahatkan mata 20 menit sekali.