

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Desain

Menurut Landa (2014) desain grafis merupakan suatu bentuk komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens. Desain adalah representasi visual dari sebuah ide yang di dalamnya terdapat suatu proses yang meliputi pembentukan, pemilihan hingga pengaturan dari sebuah elemen visual (h.1). Landa menjabarkan elemen dan prinsip yang ada dalam desain sebagai berikut;

2.1.1. Elemen Desain

Berikut adalah elemen-elemen yang terdapat dalam desain grafis menurut Landa (h. 16-23).

1. Garis (*Line*)

Garis terbentuk dari kumpulan titik yang memanjang, oleh karena itu ciri-ciri garis ditekankan pada panjangnya bukan lebar. Garis dapat membentuk sebuah objek dengan cara menyatukan atau membentuk suatu tarikan dari satu ujung titik ke ujung titik lain, hingga dapat membentuk sebuah objek yang utuh (Poulin, 2011). Garis juga dapat menyampaikan berbagai macam emosi (h.26). Emosi itu bisa terlihat dari bentuk hingga ketebalan garis sendiri.



Gambar 2.1. *Line with variation of tools*
(Robin Landa, 2014)

2. Bentuk (*Shape*)

Bentuk atau *shape* adalah suatu area yang tercipta dari lintasan garis yang tertutup. Karakteristik bentuk adalah datar, dua dimensi dan memiliki panjang serta lebar. Bentuk dapat tercipta dari rangkaian garis, warna, tone maupun tekstur. Suatu bentuk pada umumnya berasal dari 3 bentuk dasar, yakni persegi, segitiga dan lingkaran (h.21). Menurut Poulin (2011, h.36) bentuk dapat dibagi menjadi ;

- a. *Geometric*, dikatakan sebagai bentuk dasar yang dapat diukur secara matematik karena memiliki titik, garis dan bidang. Bentuk yang umum dari *geometric* adalah lingkaran, persegi panjang, hingga segitiga
- b. *Organic*, bentuk yang lebih bebas, bersifat organis dan fleksibel
- c. *Random*, bentuk yang tercipta dari imajinasi, dan tidak memiliki keteraturan maupun kemiripan dengan *geometric* serta *organic shape*.

3. Warna (*Colors*)

Warna adalah elemen visual yang bersifat provokatif. Warna bisa menciptakan daya tarik dan membantu penyampaian pesan, serta menciptakan nuansa emosional bagi audiens (Poulin, 2011, h.60). Landa

mengatakan elemen – elemen pada warna terdiri dari *hue*, *value*, *saturation* dan *temperature*.

- a. *Hue* adalah nama dari warna itu sendiri
- b. *Value*, adalah tingkat terang atau gelapnya warna
- c. *Saturation*, adalah tingkat cerah atau kusamnya warna

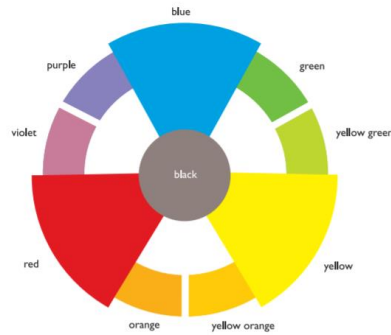
Warna dasar atau primer terdiri dari warna merah, hijau dan biru (RGB). Warna-warna ini digunakan sebagai warna untuk *screen*. Warna jenis ini juga dikenal sebagai *additive colors*, yang jika ketiga warna dasar tersebut dicampur dengan takaran yang sama akan menciptakan warna putih.



Gambar 2.2. *Additive color*
(Robin Landa, 2014)

Dalam pigmen warna cat, ataupun pensil warna, warna dasar atau *subtractive colors*, adalah merah, kuning dan biru. Dalam *subtractive colors*, warna-warna terlihat lebih alami, berbeda dengan additive yang merupakan warna untuk layar komputer. Warna dasar tidak bisa didapatkan dari percampuran warna, namun dapat menciptakan warna baru dengan

mencampurkan dua diantaranya. Percampuran warna-warna dasar, kemudian menghasilkan warna sekunder.



Gambar 2.3. *Additive color*
(Robin Landa, 2014)

4. Tekstur (*Texture*)

Tekstur merupakan suatu tampilan permukaan yang dapat diamati secara visual dan dapat diraba secara aktual. Tekstur tampilan sebuah desain dapat memberi pesan dan perasaan yang berbeda kepada audiens. Tekstur menampilkan kualitas permukaan suatu objek seperti halus, kasar, lembut atau keras (Poulin, 2011, h.73). Tekstur menurut Landa dibagi menjadi dua kategori ;

- a. *Tactile/ actual texture*, adalah tekstur sebenarnya yang secara fisik dapat disentuh dan dirasakan.



Gambar 2.4. *Tactile texture*
(Robin Landa, 2014)

- b. *Visual texture*, adalah tekstur yang dapat dilihat, berupa ilusi yang diciptakan sendiri



Gambar 2.5. *Visual texture*
(Robin Landa, 2014)

2.1.2. Prinsip Desain

Berikut adalah prinsip-prinsip yang terdapat dalam desain grafis menurut Landa (h.29-36).

1. Format

Format adalah batasan-batasan yang ditetapkan yang berfungsi menjaga keteraturan dan bentuk tampilan sebuah desain. Bentuk format pada umumnya seperti persegi dan persegi panjang untuk kertas, sementara untuk layar, biasa terdapat rasionya. Jenis format seperti, *single formats*, termasuk di dalamnya adalah poster, *business card* maupun *outdoor billboards*, yang hanya terdiri dari satu lembar halaman/unit. Kemudian terdapat *multi page*

formats, contohnya seperti brosur dan majalah yang komponennya terdiri dari beberapa lembar halaman.

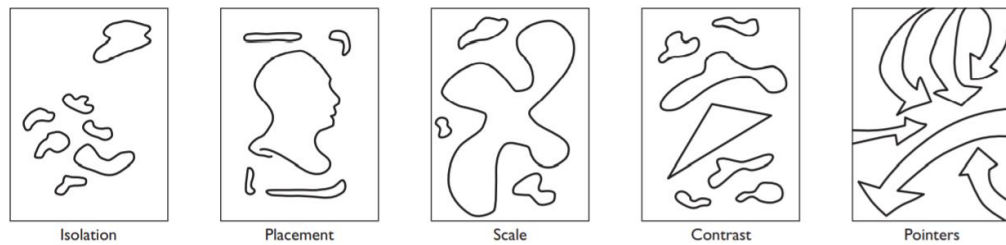
2. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah stabilitas yang tercipta dari pembagian elemen visual yang sama berat dihitung dari titik tengah. Terdapat beberapa bentuk keseimbangan, yaitu keseimbangan simetris, asimetris dan radial.

- a. *Symmetry* (Simetris), adalah posisi dimana terdapat dua elemen seperti gambar atau teks yang sama besar di kiri dan kanan
- b. *Asymmetry* (Asimetris), adalah keseimbangan yang tercipta dengan susunan elemen yang tidak sama di kiri dan kanan, namun terlihat seimbang
- c. *Radial*, adalah keseimbangan yang tercipta dengan penggabungan elemen secara vertical dan horizontal

3. Hirarki Visual (*Visual hierarchy*)

Dalam mengatur elemen dan mengarahkan atensi audiens, seorang desainer sebaiknya menggunakan prinsip hirarki visual, yang diterapkan dengan memberikan *emphasis* atau tekanan dalam komposisi desain. Tekanan bertujuan untuk menciptakan *focal point*, dengan mengutamakan tingkat kepentingan suatu elemen. agar terlihat menonjol dari elemen lainnya. Tekanan diciptakan dengan mendominasi. Titik fokus ini bisa tercipta melalui posisi, warna, bentuk, ukuran dan kontras.

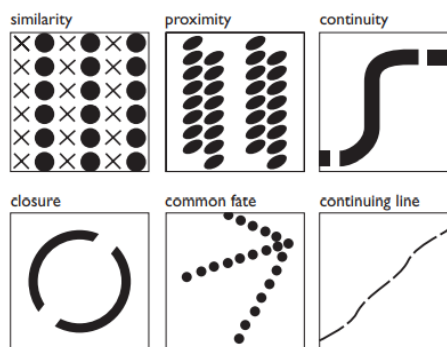


Gambar 2.6. *Emphasis*
(Robin Landa, 2014)

4. Irama (*Rhythm*)

Irama dapat diciptakan melalui repetisi dan variasi dengan mengatur elemen-elemen membentuk suatu pola tertentu. Repetisi tercipta ketika suatu elemen visual dimunculkan secara berulang-ulang. Sementara variasi diciptakan dengan memodifikasi suatu pola, untuk memberi efek kejutan pada audiens. Pengulangan dan variasi dapat dilakukan dengan melibatkan elemen bentuk, warna, ukuran, hingga arah yang disusun dalam suatu pola.

5. Kesatuan (*Unity*)



Gambar 2.7. *Laws of perceptual organization*
(Robin Landa, 2014)

Kesatuan dalam desain diciptakan dengan menggabungkan elemen desain satu dengan yang lain. Kesatuan elemen dapat tercipta melalui:

- a. *Proximity* atau kedekatan antar elemen-elemen yang memiliki karakteristik sama dipersepsikan sebagai bagian yang sama
- b. *Similarity*, adalah keadaan dimana bentuk-bentuk yang berdekatan tampak sebagai bagian yang sama.
- c. *Continuity*, atau kesinambungan bentuk.
- d. *Closure*, yaitu kedekatan antara bentuk-bentuk yang tidak sempurna menimbulkan ilusi bentuk terlihat sempurna
- e. *Common fate*, atau pergerakan ke arah yang sama
- f. *Continuing line*, atau kesinambungan garis, dimana garis yang terlihat putus, masih terlihat segaris

2.2. Media Informasi

Media atau medium merupakan sebuah platform atau sistem yang membantu dalam proses transmisi, distribusi dan penerimaan pesan (Turow, 2013, h.6). Media sangat membantu komunikasi terutama saat pengirim dan penerima pesan tidak bertatap muka secara langsung. Informasi merupakan konten atau pesan yang dikemas dalam berbagai bentuk (h.71). Sementara Rudy Bertz (1971), menjelaskan informasi sebagai sebuah kumpulan data. Supaya berguna, informasi perlu diarsipkan dalam berbagai klasifikasi, agar dapat diingat (h.12).

2.2.1. Aliran media

Untuk memproduksi konten yang sesuai bagi target audiens, perlu dipahami genre atau aliran media seperti apa yang dituju. Turow (2013) membagi aliran media menjadi 4 kategori berikut;

1. *Entertainment* (Hiburan)

Entertainment merupakan *genre* media yang berfungsi memberi hiburan atau kesenangan bagi masyarakat. Berisi informasi yang dikemas dan diceritakan kembali dengan cara yang menghibur seperti film, drama atau gim.

2. *News* (Berita)

Konten yang diproduksi dalam berita, dan disampaikan oleh jurnalis, harus berdasar dan sesuai fakta. Bentuk konten yang disampaikan dapat diproduksi dalam media cetak (koran, majalah) maupun media elektronik (radio, tv, web).

3. *Education* (Pendidikan)

Konten yang diciptakan, disusun sedemikian rupa berfungsi untuk mengedukasi masyarakat tentang suatu hal secara spesifik.

4. *Information* (Informasi)

Merupakan aliran media yang menyampaikan suatu bahan atau material berupa fakta. Turow mengatakan bahwa tujuan dari aliran media ini adalah untuk membantu masyarakat dalam proses evaluasi dan pengumpulan data.

5. *Advertising* (Periklanan)

Penyampaian konten secara spesifik mengarahkan masyarakat tertentu untuk tertarik dan tergerak terhadap suatu produk atau jasa.

2.2.2. Jenis Media

Turow (2013) menjabarkan industri media yang berpengaruh hingga sekarang sebagai berikut;

1. Internet

Internet merupakan sebuah sistem jaringan yang terhubung ke sarana milik pribadi dan publik. Jaringan ini menghubungkan antar individu dan media di seluruh dunia. Internet hingga kini, telah berkembang menjadi suatu media yang tidak hanya mentransmisi pesan antar individu, tapi juga menjadi tempat bagi khalayak mengakses suatu informasi dalam bentuk gambar maupun teks melalui sebuah hyperlink secara bersamaan. Jaringan internet umumnya dapat diakses melalui *Wi-Fi*, yang merupakan suatu teknologi radio yang dirancang untuk menyediakan konektivitas nirkabel yang aman dan cepat.

2. Buku

Buku merupakan suatu media yang sudah ada sejak masa Sebelum Masehi, dan masih memiliki eksistensinya dalam era industri sekarang. Turow membagi jenis-jenis buku sebagai berikut:

a. Educational/ Professional book

Jenis buku yang berisi konten informasi yang mengedukasi orang-orang dalam bidang tertentu, untuk membantu mereka menguasai bidang yang dipelajari tersebut.

b. Consumer Book

Jenis buku yang ditargetkan kepada masyarakat secara umum. Konten dapat bersifat fiksi maupun non-fiksi.

3. Koran

Koran merupakan sebuah media cetak berisi teks informasi yang factual tentang kejadian-kejadian yang sedang menjadi isu dalam masyarakat. Koran diterbitkan secara harian maupun mingguan.

4. Majalah

Kata '*magazine*' berasal dari Bahasa Prancis, yang memiliki arti gudang, ini menjelaskan secara langsung arti majalah. Yaitu media yang berisi gudang atau kumpulan berbagai macam hal seperti, cerita, puisi, iklan dsb. Majalah dikelompokkan menurut kontennya, untuk mengarahkan audiens dalam mencari konten yang diminati. Menurut Turow (h.252), majalah terbagi menjadi 5 kategori utama yakni, *Business/Trade magazine*, *Consumer magazine*, *literacy reviews/journal*, *newsletter* dan *comic books*.

5. Recording

Rekaman merupakan suatu media yang berfungsi mendokumentasi audio agar dapat diputar/didengarkan Kembali. rekaman memudahkan masyarakat dalam mengakses hiburan seperti music. Bentuk fisik dari rekaman berupa CD (*Compact Disc*), *Music videos* dan *Vinyl records*. Namun, di masa kini, masyarakat dapat dengan mudah menjangkau rekaman melalui digital platforms.

6. Radio

Radio merupakan media yang mengalirkan suara kepada pendengar dengan transmisi sebuah gelombang. Hingga kini, terdapat dua jenis teknik siar radio, yaitu melalui satelit dan internet atau audio streaming.

7. Film

Film adalah sebuah media yang berfungsi mengembangkan suatu cerita ke dalam rangkaian gambar/ visual bergerak. Penampilan ini dapat disaksikan langsung didepan layar seperti bioskop/teater, maupun dalam bentuk

dokumentasi yang diarsipkan ke dalam format DVD. Layaknya media cetak, film juga memiliki genre atau aliran seperti *sci-fi*, horror, *action*.

8. Televisi

Televisi merupakan media yang menyiarkan tayangan gambar bergerak dan audio. Tampilan gambar dan suara tersebut dapat disampaikan akibat adanya gelombang sebagai alat transmisi.

9. Video Games

Video games merupakan media hiburan yang didukung oleh suatu chip dan ditampilkan dalam monitor. Media ini mengharuskan audiens sebagai pengguna untuk berinteraksi dan melewati suatu tantangan untuk menyelesaikan tugas. Masyarakat dapat mengakses *video games* melalui beberapa platform seperti, internet, konsol, hingga komputer.

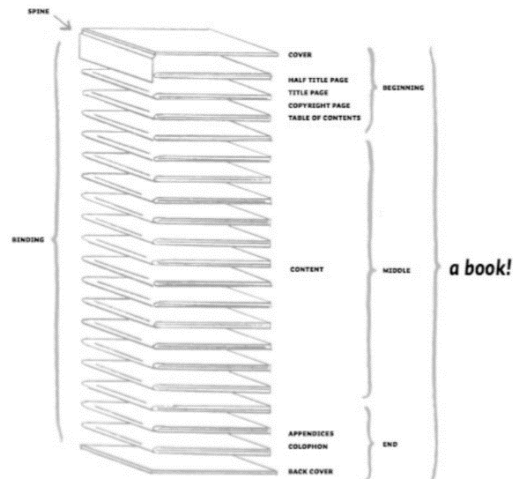
2.3. Buku

Menurut KBBI, buku merupakan lembaran kertas-kertas yang disatukan dengan dijilid dan berisikan tulisan, gambar maupun tidak berisi sama sekali atau kosong. Sementara Haslam (2006) menyatakan bahwa buku adalah wadah berisi kertas yang dicetak dan disatukan dalam halaman-halaman. Buku menyimpan informasi tentang sebuah data hingga ide dan merupakan media yang mudah dibawa kemanapun dan tidak lekang oleh zaman (h.6-9).

2.3.1. Anatomi Buku

Sebuah buku memiliki kerangka isi yang pada akhirnya disusun atau dijilid menjadi satu. Dalam bukunya *Indie Publishing: How to Design & Produce Your*

Own Book, Lupton (2008, h.32) membagi anatomi sebuah buku menjadi 3 bagian berikut;



Gambar 2.8. *Anatomy of Book*
(Ellen Lupton, 2008)

1. Bagian awal (*Beginning*)

Bagian awal sebuah buku berisi *cover* atau sampul bagian depan, *half title page*, *title page*, *copyright* dan *table of contents*. *Title page* berisikan judul buku atau bisa dibiarkan kosong. *Half title page* berisi keterangan berupa judul, pengarang, penerbit, tahun dan lokasi penerbitan. Halaman *copyright* berisi keterangan tentang hak cipta, tahun terbit, nomor ISBN, dan keterangan tentang hak cipta lainnya. Sementara *table of content* adalah daftar isi dari konten buku dilengkapi oleh nomor halamannya.

2. Bagian tengah (*Middle*)

Bagian tengah buku berisi konten atau penjabaran mengenai topik yang dibahas sesuai dengan judul buku.

3. Bagian akhir (*End*)

Pada bagian akhir terdapat *appendics*, *colophon* dan *back cover*. *Appendics* berisi indeks, glosarium, biografi dan *resume* penulis. Sementara *colophon* adalah materi yang menginformasikan mengenai perancangan buku, seperti jenis huruf dan referensi *image* yang digunakan. Terakhir, terdapat *back cover* atau sampul halaman yang menutupi bagian belakang.

2.3.2. Format

Menurut Haslam (2006), format buku dibagi menjadi 3 tipe berikut ini :

1. *Portrait*

Format portrait dimana ukuran tinggi kertas lebih besar dibandingkan lebarnya.

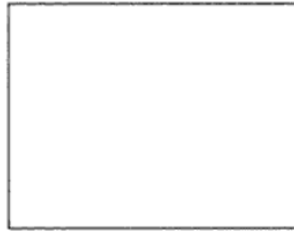


Portrait format

Gambar 2.9. *Portrait*
(Andrew Haslam, 2006)

2. *Landscape*

Format dengan ukuran lebar kertas lebih besar dibandingkan tingginya.

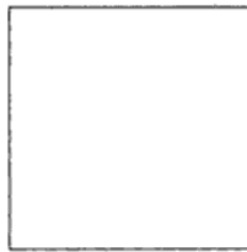


Landscape format

Gambar 2.10. *Landscape*
(Andrew Haslam, 2006)

3. *Square*

Format dengan ukuran tinggi dan lebar kertas sama besar.



Square format

Gambar 2.11. *Square*
(Andrew Haslam, 2006)

2.3.3. Layout

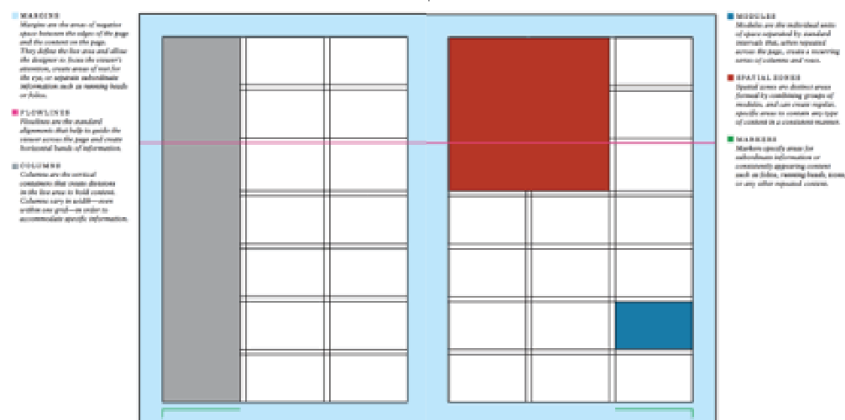
Menurut Ambrose dan Harris (2005) *layout* adalah pengaturan tata letak visual maupun teks, yang diatur sedemikian rupa agar pembaca dapat memahami informasi yang disampaikan dengan mudah (h.11). Sementara Graver dan Jura (2012) mengatakan bahwa selain menciptakan struktur membaca yang teratur, *layout* juga berfungsi untuk menarik minat pembaca.

2.3.4. Grid

Grid adalah komponen yang selaras dan berdampingan dengan *layout*. Amy Graver dan Ben Jura (2012, h.10) dalam buku *Best Practices for Graphic Designers: Grids & Page Layouts*, menyatakan bahwa *grid* membantu menciptakan struktur yang jelas dan keteraturan dalam penempatan objek. Melalui *grid*, informasi dapat dikelompokkan, dan diatur menurut hierarki, sehingga dapat menciptakan pesan yang efektif kepada audiens.

2.3.4.1. Komponen Grid

Berikut adalah komponen-komponen *grid* yang dijabarkan oleh Amy Graver dan Ben Jura (2012, h.20-21):



Gambar 2.12. *Elements & grid systems*
(Amy Graver & Ben Jura, 2012)

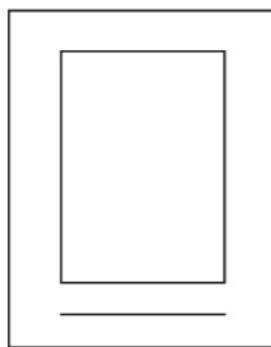
1. *Margins*, adalah area yang memisahkan antara konten desain dengan bagian tepi halaman dan berguna untuk memfokuskan perhatian pembaca kepada konten.
2. *Flowlines*, adalah garis horizontal berupa spasi yang berfungsi mengarahkan audiens dalam membaca sesuai urutan.

3. *Columns*, adalah ruang vertical yang berfungsi untuk menaruh konten seperti teks dan gambar
4. *Modules*, adalah ruang kosong yang terpisahkan oleh spasi, direpetisi sehingga menghasilkan kolom dan baris.
5. *Spatial*, adalah area kumpulan *modules* yang berguna untuk menaruh konten yang spesifik seperti iklan.
6. *Markers*, adalah penanda yang membantu pembaca terarah pada sebuah informasi. Terletak pada *header* atau *footer*, berupa nomor halaman, atau informasi lain.

2.2.3.2 Jenis Grid

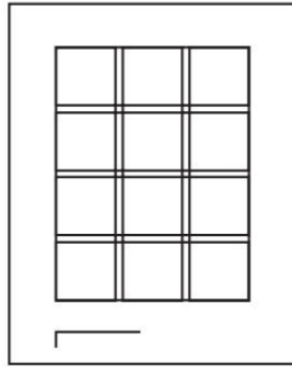
Grid terbagi menjadi beberapa jenis berikut:

1. *Single column grid*, adalah model *grid* yang paling sederhana dan biasanya digunakan untuk konten teks yang panjang seperti esai.



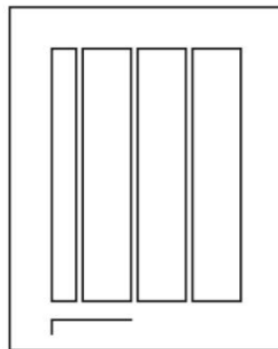
Gambar 2.13. *Single column grid*
(Amy Graver & Ben Jura, 2012, h.26)

2. *Multi column grid*, adalah model *grid* yang fleksibel dapat digunakan untuk berbagai jenis konten.



Gambar 2.14. *Multi column grid*
(Amy Graver & Ben Jura, 2012 h.28)

3. *Modular grid*, adalah model *grid* yang kompleks karena berupa kumpulan module yang banyak dan sempit. Cocok digunakan untuk koran atau kalender.



Gambar 2.15. *Modular grid*
(Amy Graver & Ben Jura, 2012 h.32)

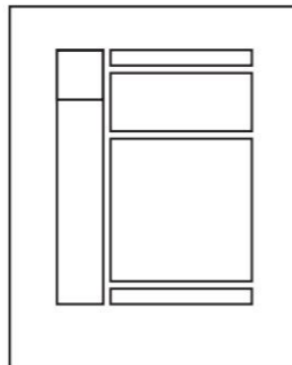
4. *Hierarchical grid*, adalah model *grid* yang banyak digunakan untuk poster, karena berfokus pada penempatan hirarki informasi. Urutan

kepentingan informasi menjadi pertimbangan dalam peletakkannya di dalam model *grid* ini.



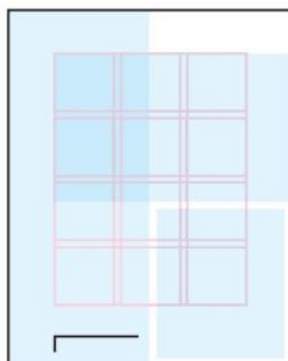
Gambar 2.16. *hierarchial grid*
(Amy Graver & Ben Jura, 2012 h.40)

5. *Baseline grid*, adalah model *grid* yang terdiri dari garis dasar (*baseline*) untuk menyamakan ukuran dengan tulisan.



Gambar 2.17. *baseline grid*
(Amy Graver & Ben Jura, 2012 h.45)

6. *Compound grid*, adalah gabungan beberapa model *grid* menjadi satu system yang terorganisir dan sistematis, dengan tetap menjaga keteraturan elemen masing-masing model *grid*.



Gambar 2.18. *compound grid*
(Amy Graver & Ben Jura, 2012 h.46)

2.3.5. Tipografi

Tipografi adalah perancangan huruf, angka dan tanda baca secara bersamaan sehingga dapat digunakan dalam karya desain (Poulin, 2011, h.247). Tipografi dikelompokkan oleh Poulin menjadi 6 jenis yakni, *old style*, *transition*, *modern style*, *sans serif*, *graphic*, dan *slab serif*.

1. *Old Style*

Typeface jenis ini berdasarkan pada proporsi huruf Roman. Kontras pada ketebalan *stroke* tidak terlalu terlihat, dan memiliki lekukan berbentuk seperti pear pada *terminals*. Contoh huruf ini adalah Bembo dan Centaur (h.247).

2. *Transition*

Typeface pada jenis ini memiliki kontras yang lebih besar pada ketebalan *stroke* jika dibandingkan dengan *old style*, serta memiliki bentuk *serif* yang lebih tajam. Contoh jenis huruf ini adalah, Baskerville dan Perpetua.

3. *Modern*

Karakteristik yang menonjol dari typeface ini adalah kontras yang ekstrim pada *stroke* nya, lalu serif yang tipis dan datar. Contoh jenis huruf ini adalah, Didot dan Walbaum.

4. *Sans serif*

Typeface jenis ini tidak memiliki *serif* atau kait pada ujung hurufnya. Ketebalan antar strokenya pun sama, tidak ada perbedaan ukuran. Contoh jenis huruf ini adalah Franklin Gothic dan Futura.

5. *Graphic*

Yang termasuk kategori ini adalah *typeface* yang memiliki karakteristik ilustratif seperti *script*, *brush*, *display*, *decorative* dan *blackletter*. *Typeface graphic* dirancang untuk mengomunikasikan pesan secara visual untuk menarik perhatian pembaca.

6. *Slab serif*

Typeface ini dikenal juga dengan *Egyptian*, memiliki tingkat ketebalan *stroke* yang seragam, ukuran *serif* nya pun sama besar dengan *stem* huruf. Contoh jenis huruf ini adalah, Rockwell dan Clarendon.

2.3.6. Alignment

Alignment atau penataan teks menurut Lupton (2008), terdiri 4 cara, yaitu *justified*, *flush left*, *flush right* dan *centered*. Untuk menentukan jenis *alignment* yang ingin digunakan, sebaiknya dilakukan eksperimen untuk melihat tampilannya, apakah sesuai dengan poin dan pesan yang ingin disampaikan (h.37).

1. *Justified*

Merupakan format teks yang paling standar digunakan dalam *body text*.

Dengan menggunakan *justified*, teks akan terlihat rapi karena susunan huruf yang disamakan dan disambungkan dengan tanda penghubung.

2. *Flush Left*

Penataan teks dengan *flush left*, menjadi umum digunakan pada abad ke-20.

Dengan menggunakan *flush left*, sisi kiri pada tulisan menjadi simetris sementara sisi kanan tidak beraturan, tergantung pada banyaknya kata yang tersisa.

3. *Flush Right*

Flush right sangat jarang digunakan untuk keseluruhan teks dalam buku. Ini merupakan penataan dengan teks simetris pada sisi kanan, dan tidak beraturan di sisi kiri. Penataan ini lebih digunakan untuk menonjolkan kata-kata dalam bentuk *caption*, catatan pinggir dan tulisan lain yang hanya terdiri dari sedikit kata.

4. *Centered*

Merupakan penataan teks ditengah, yang statis dan klasik, biasanya digunakan untuk menempatkan Judul maupun sub judul pada halaman. Memiliki kesan formal, yang cocok digunakan untuk menuliskan undangan, ayat atau kata-kata ucapan.

2.4. Gambar

Image atau gambar merupakan sebuah perwujudan visual suatu objek atau subjek dalam bentuk dua dimensi. Fotografi, ilustrasi dan media gambar lainnya adalah perwujudan visual yang dapat digunakan untuk mengomunikasikan ide maupun emosi tertentu. Selain itu, gambar berfungsi menarik perhatian audiens, dan meningkatkan imajinasi sehingga memperkaya pesan yang ingin disampaikan (Poulin, 2011, h.226-227)

2.4.1. Fotografi

Fotografi menurut Wells (2013), merupakan seni mendokumentasi apapun yang terlihat, dengan kata lain mencatat atau merekam gambar yang mengandung informasi bagi sang fotografer. Fotografi berkaitan dengan fakta atau situasi yang penting untuk diketahui (h.17) Demikian hal-hal yang awalnya terabaikan, namun melalui fotografi menjadi menarik perhatian masyarakat.

Sementara itu Bull (2015) menjelaskan bahwa fotografi berasal dari bahasa Yunani, dimana kata photo diambil dari '*phos*' yang berarti cahaya, dan *graphy* atau '*graphe*' yang berarti melukis. Sehingga fotografi berarti melukis atau menggambar dengan cahaya.

2.4.1.1. Komposisi Fotografi

Setiadi (2017) menjelaskan bahwa dalam fotografi perlu diperhatikan komposisi atau penataan unsur-unsur pembentuk foto. Unsur pembentuk foto ini terdiri dari garis, *outline*, bentuk, warna, dan kontras. penataan elemen tersebut mengacu pada terbentuknya frame atau bingkai sebuah foto.

Tjiang (2015) menjabarkan elemen-elemen pembentuk komposisi sebagai berikut (h.110-137);

1. *Point of Interest* (POI)

Merupakan titik utama sebuah foto yang memiliki daya tarik kuat, sehingga perhatian audiens dapat langsung terarahkan. Untuk mendapatkan *point of interest*, dapat digunakan aturan *rule of third*, dengan membagi *frame* menjadi tiga bagian, lalu meletakkan objek yang di foto pada titik potong kanan atau kiri. Sehingga objek menjadi lebih menonjol dan tidak monoton.

2. *Depth of Field* (DOF)

Depth of field merupakan ruang tajam dalam komposisi. Berfungsi menambah kekuatan dalam komposisi dengan memberi efek menonjol pada objek yang diinginkan. Terdapat dua jenis DOF, yaitu *narrow/shallow depth of field* dan *wide/deep depth of field*.

3. Format

Format foto yang digunakan adalah horizontal dan vertikal. Pemilihan format dapat memberikan perspektif tertentu pada foto.

4. *Background*

Background sangat mendukung tampilan sebuah foto. Foto bisa menjadi kurang menarik karena background yang tidak mendukung, seperti terlalu gelap, terang atau terlalu ramai.

5. Warna

Pemilihan warna dalam sebuah foto sangat penting. Warna dapat dikombinasikan dengan objek yang difoto sehingga lebih menarik dan mendapatkan kedalaman rasa.

6. *Pattern*

Pattern merupakan bentuk yang tersusun dari garis, pola dan tekstur. *Pattern* dapat semakin menarik perhatian jika *point of interest* ditempatkan di situ.

7. *Framing*

Framing dalam fotografi adalah memberi *frame*/bingkai pada objek utama, agar terlihat lebih fokus. Meski demikian, perlu diperhatikan bahwa *frame* sebaiknya tidak mendominasi objek utama.

2.4.1.2. Teknik pengambilan sudut

1. *Eye level*

Pengambilan gambar yang dilakukan dengan sudut pandang sejajar dengan mata, pada posisi berdiri.

2. *Bird eye level*

Pengambilan gambar dilakukan dari ketinggian tertentu, sehingga didapat efek objek terlihat lebih rendah dan kecil.

3. *Low angle*

Pengambilan gambar dilakukan dari bawah, sehingga memberi efek objek terlihat lebih tinggi dan besar.

4. *Frog eye*

Pada pengambilan sudut ini, kamera terletak di bawah, hampir sejajar dengan tanah dan tidak diarahkan ke atas.

5. *Waist level*

Pengambilan gambar dari sudut sebatas pinggang, dengan lensa disesuaikan dengan arah mata, meski tanpa melihat melalui jendela pengamat.

6. *High handled position*

Pengambilan gambar dengan mengangkat lensa setinggi-tingginya, tepat dari sudut atas objek.

2.4.2. Ilustrasi

Menurut *The National Museum of illustration* dalam Zeegen (2012), ilustrasi adalah pengembangan gaya seorang ilustrator yang disampaikan secara visual dengan tujuan menyampaikan atau memperjelas suatu ide (h.12). Ilustrasi dapat menggambarkan suatu kejadian pada periode waktu tertentu.

2.4.2.1. Fungsi ilustrasi

Ilustrasi memiliki beberapa fungsi. Alan Male (2007) menjabarkan fungsi ilustrasi sebagai berikut:

1. *Documentation, reference, instruction*

Ilustrasi berfungsi menyampaikan translasi dokumentasi menjadi sebuah informasi, memberikan referensi dan penjelasan dengan gaya visual yang beragam. Ilustrasi membantu pembaca dalam mencerna sebuah informasi, karena disampaikan melalui pendekatan visual.

2. *Commentary*

Ilustrasi dapat berfungsi sebagai media kritik, nasihat dan komentar terhadap suatu isu yang ada di masyarakat.

3. *Storytelling*

Ilustrasi dapat memberikan penjelasan mengenai alur sebuah cerita dalam bentuk visual yang menarik. Ilustrasi dapat membantu pembaca lebih mudah dalam memahami cerita, serta menarik perhatian pembaca.

4. *Persuasion*

Dalam dunia *advertising*, ilustrasi bisa digunakan untuk meyakinkan dan mempengaruhi target untuk bertindak terhadap produk yang diiklankan.

5. *Identity*

Ilustrasi dapat membantu menciptakan *image* suatu *brand* di mata audiens. Ilustrasi bisa digunakan dalam komponen suatu brand seperti logo, packaging dan media *collateral* lainnya.

2.4.2.2. Teknik Ilustrasi

Turner dan Crum (2008) membagi teknik ilustrasi menjadi beberapa bagian seperti berikut ;

1. *Photo realism*, teknik gambar yang hampir terlihat seperti foto
2. *Scratchboard*, teknik menggambar di atas permukaan hitam, dengan menggores lapisan di bawahnya. Termasuk jenis ‘direct engraving’ yang berarti memotong/ mengiris permukaan.

3. *Cartoon*, teknik gambar seperti line art namun lebih berwarna, bersifat non-realis hingga semi-realis.
4. *Line art*, teknik menggambar dengan menggunakan pen atau pensil, dimana gambar terdiri dari garis lurus atau lengkung, biasanya tanpa diberi warna.
5. *Stylized realism*, teknik yang mirip dengan *photo-realism* karena menampilkan gaya yang benar-benar hidup, namun pada *stylized*, gaya lebih ilustratif
6. *Digital*, teknik gambar secara digital menggunakan computer. Dapat menggunakan sketsa yang di scan, lalu Digambar dengan program berbasis vektor
7. *Technical*, ilustrasi dilakukan dengan pen, pensil atau bahkan komputer, dengan tujuan menampilkan informasi gambar yang bersifat Teknik seperti perakitan.

2.5. Jilid

Terdapat beberapa cara untuk menyatukan halaman-halaman pada buku, atau istilahnya binding. Binding atau penjilidan buku dapat dilakukan dengan menggunakan perekat, staples maupun dijahit. Pemilihan binding akan mempengaruhi biaya, kepraktisan dan daya tahan buku (Lupton, 2008, h.120).

Berikut ini adalah Jenis-jenis binding menurut Ellen Lupton ;

1. *Case/ Hardcover*

Halaman-halaman dijahit benang kemudian direkatkan pada linen tape, agar kuat dan fleksibel. Bentuk sampul jenis ini memiliki material berupa karton yang tebal, sehingga buku menjadi kokoh dan tahan lama.

2. *Perfect Binding*

Penjilidan dilakukan dengan merekatkan halaman-halaman dengan lem di sepanjang tepi, sampul lalu dililitkan ke sekeliling kertas dan direkatkan. Penjilidan ini termasuk yang paling sering digunakan.

3. *Tape*

Penjilidan ini menggunakan kain lakban yang sudah diberi lem dan kemudian direkatkan pada sampul serta halaman.

4. *Side stitch*

Penjilidan dilakukan dengan menstaples atau menjahit sisi depan hingga belakang *cover*. Ketebalan buku sangat berpengaruh pada kepraktisan penggunaan Teknik jilid ini.

5. *Saddle stitch*

Penjilidan menggunakan kawat atau staples, dimana halaman dilipat menjadi dua kemudian di staples tengah. Karena dilipat menjadi dua, terdapat ketebalan maksimum untuk menggunakan jenis jilid ini.

6. *Phamplet Stitch*

Teknik jilid ini mirip dengan saddle stitch. *Cover* dan halamannya disatukan bersama dengan jahit benang. Ikatan dan simpul ujungnya dibiarkan terlihat. Teknik ini biasanya dilakukan sendiri dengan tangan dan untuk kuantitas produksi yang sedikit.

7. *Screw and post*

Pada teknik penjilidan ini, sampul dan halaman dibor lalu diikat dengan baut. Halaman dapat dengan mudah ditambahkan atau dikurangi.

8. *Stab*

Teknik jilid ini dikenal juga dengan *Japanese stab binding*, merupakan teknik menjahit lembar halaman, sehingga janitan terlihat pada *spines* dan sisi buku.

9. *Spiral*

Teknik penjilidan menggunakan kawat spiral, dimana halaman-halaman dilubangi dengan mesin, kemudian dipasang dengan kawat.

10. *Plastic comb*

Teknik ini mirip seperti *spiral binding*, tapi menggunakan material plastik yang sisinya lebih lebar sehingga disebut bebentuk sisir (*comb*).

2.6. Upacara Pernikahan Adat Surakarta

Menurut KBBI, upacara adalah suatu perayaan yang dilakukan untuk memperingati sebuah kejadian penting. Upacara juga erat kaitannya dengan adat dan agama. Dalam tradisi Jawa, upacara tradisional memegang peran penting, dan dipercaya dapat menciptakan rasa aman bagi masyarakatnya (Yusuf, Saptorini & Suwijah, 1997).

Salah satu upacara adat yang dilakukan masyarakat Jawa khususnya Surakarta, adalah upacara pernikahan. Upacara pernikahan adat Surakarta merupakan salah satu warisan budaya dari keraton Surakarta. Rangkaian upacara pernikahan adat Jawa menurut Bangunjiwo (2019, h.93-102) adalah sebagai berikut ;

1. Upacara Siraman, yaitu upacara membersihkan diri calon pengantin dari dosa dan pengaruh buruk. Upacara ini dilakukan sehari sebelum akad nikah. Yang bertugas melakukan siraman adalah orang tua dari pengantin, disusul anggota keluarga, lalu diakhiri oleh juru rias dan pengantin sendiri.
2. Midodareni, atau upacara silaturahmi antar calon pengantin. Dilakukan malam hari setelah upacara siraman berlangsung.
3. Akad Nikah, upacara ini dilangsungkan berdasarkan masing-masing agama.
4. Upacara Panggih, atau upacara temu, memiliki beberapa rangkaian acara diantaranya ;
 11. Upacara belangan sedah
 12. Upacara wiji dadi
 13. Upacara sindur
 14. Upacara timbang, disusul tanem
 15. Upacara tukar kalpika
 16. Upacara kacar kucur
 17. Upacara kembang dahar
 18. Upacara mertuwi
 19. Upacara sungkeman

2.7. Makanan upacara pernikahan

Makanan dalam upacara pernikahan Jawa Tengah terbagi berdasarkan kebutuhan upacaranya. Makanan biasa terdapat dalam bentuk suguhan/sajian biasa maupun dalam bentuk sajen. Sebelum upacara pernikahan dimulai, terdapat sesaji yang disediakan yaitu :

1. Sajen Bucalan

Sajen ini merupakan sajen penolak bala, yang dipersembahkan kepada roh leluhur, agar pelaksanaan pernikahan berjalan lancar. Sajen ini diletakkan di tempat-tempat tertentu seperti pojok rumah. Isi dari sajen bucalan adalah :

- a. Tumpeng kecil lima warna
- b. Wadah berisi polo gumantung & pala kependem, seperti timun, bengkoang, ubi, jambu, pisang
- c. Wadah berisi sekerat daging, bumbu cabai merah
- d. Wadah berisi bunga, buntalan daun sirih, sebatang rokok

Makanan-makanan pada upacara pernikahan terdiri sebagai berikut:

2. Makanan upacara siraman

a. Sajen siraman

- (1) Tumpeng robyong, tumpeng nasi putih berbentuk kerucut berisi lauk pauk seperti tempe, daging, ikan dsb. Memiliki makna agar tamu yang datang robyong-robyong atau ramai.
- (2) Jajanan pasar, isinya bisa beragam, namun umumnya terdapat makanan seperti seperti wajik, jadah.
- (3) Polo kependem dan gemandul
- (4) Aneka bubur, biasanya berupa bubur merah-putih sebanyak 7 buah.

b. Sajen ngerik

Digunakan untuk acara ngerik, atau memotong Sebagian rambut di tengkuk calon pengantin wanita. Sajen ngerik terdiri dari :

- (1) Nasi urap dan lauk pauknya

(2) Buah-buahan, seperti nanas, pisang, apel dsb, yang ditata dengan nanas diletakkan di tengah-tengah.

(3) Telur rebs, bothok, bongko, sambel wijen, memiliki makna kebahagiaan dan kesejahteraan

c. Dawet

pada saat upacara siraman, orang tua calon pengantin melakukan dodol dawet atau berjualan dawet, yang berupa minuman cendol. Para tamu yang datang akan membeli dawet dengan menggunakan kepingan koin yang bernama 'kreweng'

3. Makanan upacara midodareni

a. Sajen midodareni

Saat midodareni, pada tengah malam, mempelai wanita melakukan ritual 'merogoh perut ingkung ayam'. Ritual ini memiliki arti seorang istri harus bisa mengambil hati sang suami sebagai pendamping hidup.

Makanan yang disajikan berupa tumpeng atau nasi gurih, berwarna putih beserta ayam ingkung dan lauk pauk lainnya.

4. Makanan upacara panggih

a. Tumpeng dhahar klimah

Dhahar klimah atau prosesi suap menyuap ini dilakukan saat upacara panggih oleh mempelai pria dan wanita. Tumpeng untuk dhahar klimah menggunakan nasi kuning, yang dilengkapi dengan lauk seperti irisan telur, kering tempe, abon, perkedel, dsb.

b. Rujak degan

Minuman rujak degan disantap saat upacara ngunjuk rujak degan. Biasanya dilaksanakan apabila mempelai wanita yang menikah merupakan anak sulung. Rujak degan terbuat dari kelapa muda yang dicampur dengan air kelapa dan gula merah.

5. Makanan resepsi :

Makanan resepsi atau makanan yang disajikan kepada para tamu setelah pernikahan berlangsung ;

1. Berbahan dasar ketan (wajik, jadah, jenang dan lemper)

Makanan – makanan tersebut memiliki filosofi berdasarkan sifat bahannya. Beras ketan yang lengket, memiliki makna agar pengantin terus lengket atau memiliki hubungan yang terus erat. Selain itu, pembuatan makanan ini juga membutuhkan proses yang lama, sehingga menjadi ajaran bagi pengantin agar dalam pernikahannya nanti tidak cepat putus asa dan dapat bekerja sama dalam membangun rumah tangga.

2. Sup Manten

Berisi kembang kol, wortel, ayam dan kentang goreng. Makanan ini memiliki makna menghargai perbedaan dan kesederhanaan. Aneka bahan yang ada pada sup melambangkan perbedaan dalam manusia, khususnya calon pengantin yang memiliki latar belakang berbeda-beda, namun dapat menjadi satu. Kemudian bahan-bahan yang digunakan dalam sup adalah bahan yang sederhana, dan dapat ditemukan. Ini melambangkan ajaran kepada pengantin agar tidak sombong.