

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Desain Grafis

Menurut Landa (2014) Desain Grafis merupakan bentuk komunikasi visual yang berperan selaku penyampaian suatu pesan atau informasi kepada audiens, dan representasi visual yang tergantung pada penciptaan, seleksi dan penyusunan elemen visual. Solusi desain grafis yaitu mampu persuasif, menginformasikan, mengenali, memotivasi, meningkatkan, mengorganisasi, merek, membangunkan, menciptakan, terlibat dan menyampaikan banyak makna. Solusi desain dapat menjadi efektif bertujuan audiens mampu terpengaruh untuk memilih merek tertentu karena desain kemasannya atau melakukan donasi setelah melihat iklan masyarakat (hlm.1).

2.1.1 Prinsip Desain

Menurut Robin Landa (2011) tahapan dalam merancang suatu desain, desainer mempertimbangkan konsep dan juga melakukan prinsip dalam desain yang akan diterapkan bertujuan untuk menghasilkan karya yang dirancang.

2.1.1.1 Keseimbangan (*Balanced*)

Menurut Robin Landa (2011) keseimbangan adalah bagian dalam prinsip desain yang dapat menimbulkan stabilitas yang tercipta oleh elemen desain serta dapat mempengaruhi desain yang dihasilkan. Keseimbangan dalam merancang suatu desain dapat mempengaruhi ciri khas dan karakter dari desain yang dibuat.

Keseimbangan terdiri dari dua jenis yaitu keseimbangan simetris dan juga keseimbangan asimetris. Keseimbangan simetris digunakan untuk karakter desain berbasis formal dan keseimbangan simetris dalam hal ini

berarti bahwa desain memiliki visual elemen-elemen dalam komposisi yang stabil dan seimbang.

Keseimbangan Asimetris berlawanan dengan keseimbangan simetris. Pada keseimbangan asimetris desain dapat dirancang dengan lebih bebas, bervariasi tanpa adanya batasan dan juga aturan garis dan juga tidak dengan gaya yang formal. Dengan begitu desain yang dirancang dapat memiliki karakter yang tidak kaku.

2.1.1.2 Hierarki Visual (*Visual Hierarchy*)

Seorang desainer menggunakan visual untuk mengatur semua elemen grafis sesuai dengan titiknya. Pada intinya yaitu menyusun elemen visual menurut kepentingannya, menekankan bahwa beberapa elemen lebih dominan dan lebih rendah dari elemen lainnya (hlm.33).

2.1.1.3 Irama (*Rhythm*)

Irama adalah prinsip desain yang berarti dalam suatu perancangan suatu desain. Perancangan desain membutuhkan irama sebagai karakter desain tersebut dan menentukan identitas dalam suatu desain. Desain yang dirancang menggunakan pengulangan elemen visual akan menghasilkan irama yang konsisten (hlm.193).

2.1.1.4 Kesatuan (*Unity*)

Desainer harus memahami dalam penempatan elemen visual secara teratur, dalam suatu desain kesatuan adalah hal yang harus diperhatikan karena dapat memaksimalkan penyampaian visual dan juga membuat desain menjadi menarik (hlm.212).

2.1.2 Elemen Desain

Robin Landa (2011) menyatakan perancangan suatu desain memerlukan elemen desain yang mendukung proses perancangan desain. Elemen suatu desain dibagi menjadi bagian-bagian dasar peranan penting dalam perancangan suatu desain.

2.1.2.1 Garis (*Line*)

Garis adalah titik yang memanjang. Garis dibuat oleh alat visualisasi saat digambar melintasi permukaan. Garis dapat digambarkan melalui berbagai alat seperti pensil, kuas runcing, atau benda lain yang dapat membuat suatu garis atau tanda. Fungsi dasar garis yaitu menentukan bentuk, tepi untuk gambar, huruf atau suatu pola. Fungsi garis yaitu menggambarkan batas dan penentuan area dalam komposisi serta membantu pengaturan komposisi secara visual serta menciptakan garis. Selain itu, garis dapat membangun mode ekspresi *linear* dan gaya *linier* (hlm.19-20).

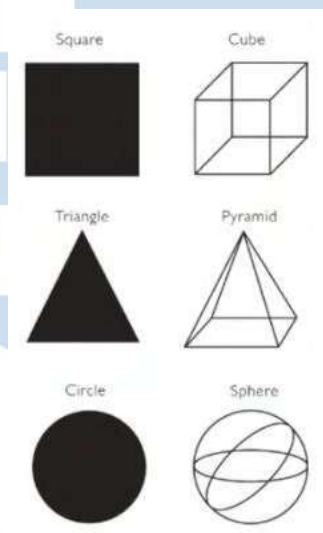


Gambar 2. 1 Garis
Sumber: Landa (2014)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.1.2.2 Bentuk (*Shape*)

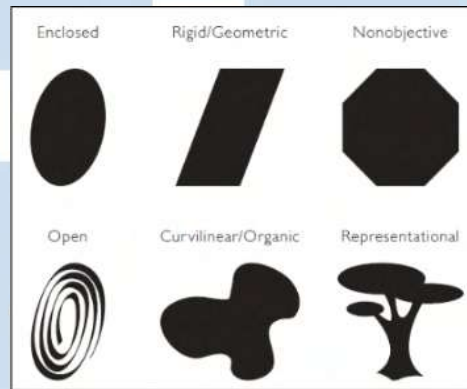
Bentuk merupakan wujud umum yang dibentuk melalui warna, tekstur dan garis. Bentuk merupakan hasil konfigurasi atau hasil gambaran area pada permukaan dua dimensi yang dibuat sebagian atau seluruhnya dengan garis (garis besar, kontur) atau dengan warna, nada atau tekstur. Kualitas suatu bentuk akan ditentukan berdasarkan bagaimana suatu bentuk digambarkan (hlm.20). Semua bentuk pada awalnya dimulai dari bentuk-bentuk dasar antara lain kotak, segitiga dan lingkaran. Berdasarkan bentuk dasar tersebut, bentuk dapat dikembangkan lagi menjadi :



Gambar 2. 2 *Shape and Form*
Sumber: Landa (2014)

1. Bentuk geometris merupakan bentuk yang dibuat dengan lurus, dapat diukur sudut, atau kurva yang tepat.
2. Bentuk *curvilinear* atau *organic* yaitu bentuk lengkung oleh kurva yang ditandai dengan tepi bernuansa naturalistik.
3. Bentuk *non objective* adalah bentuk yang diciptakan tidak berasal dari apapun secara visual, tidak berhubungan dengan objek manapun di alam.

4. Bentuk *representational* yaitu bentuk yang dapat dikenali dan suatu lambang dari suatu benda yang ada di alam sehingga dikenal juga sebagai bentuk figuratif.



Gambar 2. 3 Shape
Sumber: Landa (2014)

Dalam desain grafis, juga dikenal sebagai bentuk *figure and ground* yaitu prinsip dasar visual dan mengarah terhadap bentuk, dari *figure* ke *ground*, pada permukaan dua dimensi. Secara dasarnya, pikiran akan melihat dan membedakan suatu elemen grafis yang dianggapnya sebagai latar belakang atau *ground* untuk memahami apa yang digambarkan dan seorang desainer mampu mempertimbangkan latar belakang sebagai elemen yang tidak terpisahkan dari komposisi. Tipografi yang terdiri dari huruf, angka, dan tanda baca juga dikenal sebagai bentuk dan dapat ditranslasikan ke dalam bentuk seperti bujur sangkar, lengkung, geometris atau organik (hlm.21).

2.1.2.3 Warna (*Color*)

Warna suatu elemen desain yang domain. Ketika cahaya menembus suatu objek, beberapa cahaya diserap dan sebagian cahaya yang tidak diserap akan dipantulkan. Cahaya yang dipantulkan adalah apa yang kita lihat sebagai warna. Dan warna yang dipantulkan disebut warna subtraktif (hlm.23).

Elemen warna terdiri dari *hue*, *value* dan *saturation*. *Hue* adalah warna yang mengarah seperti merah atau hijau, biru atau oranye. *Value* mengarah pada tingkat terang atau gelapnya suatu warna misalnya biru muda atau biru tua. *Shade*, *tone* dan *tint* adalah aspek *value* yang berbeda. *Saturation* atau dikenal juga dengan *chroma* dan *intensity* adalah tingkat kecerahan atau kejemuan suatu warna misalnya merah terang atau merah kusam (hlm. 23-24).

Dalam warna terdapat warna primer seperti pekerjaan yang menggunakan layer, tiga warna primer ini yaitu warna merah, hijau dan biru atau RGB. Warna primer dikenal dengan primer aditif karena ketika dicampur bersama akan menghasilkan warna putih. Warna subtraktif digunakan pada media berbasis *offset printing* dimana terdiri dari warna oranye, hijau dan ungu yang merupakan warna sekunder. Ketika warna tersebut dicampur akan menghasilkan banyak variasi warna. Warna CMYK yang terdiri dari *cyan* (C), *magenta* (M), dan kuning (Y) dan hitam (K) digunakan untuk memproduksi foto dan ilustrasi yang penuh warna. Hitam ditambahkan untuk meningkatkan kontras (hlm. 24).



Gambar 2. 4 Warna Aditif
Sumber: Landa (2014)

2.1.2.4 Tekstur

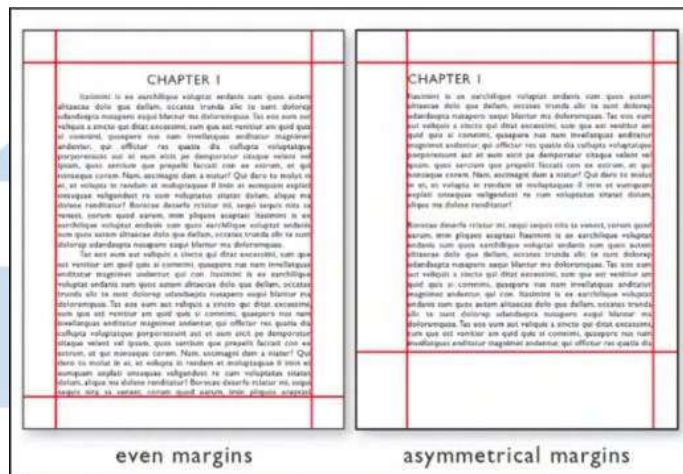
Tekstur adalah suatu sentuhan permukaan. Dalam seni, tekstur terdapat dua jenis yaitu taktil dan visual. Tekstur taktil memiliki rasa seperti sentuhan sebenarnya serta secara fisik dapat disentuh dan dirasakan juga disebut sebagai tekstur aktual. Tekstur taktil pada desain dapat dihasilkan melalui beberapa teknik percetakan seperti teknik *embossing* dan *debossing*, *stamping*, ukiran, dan *letterpress*. Tekstur visual adalah ilusi tekstur nyata yang dibuat dengan tangan, dipindai dari tekstur aktual (seperti renda), atau difoto. Tekstur mampu diciptakan dengan memanfaatkan keterampilan menggambar, melukis, fotografi dan media lainnya (hlm.28).

2.1.3 Grid

Landa (2014) menyebutkan bahwa grid adalah elemen desain yang mengatur jenis dan gambar serta membantu desainer dalam merancang desain halaman baik secara cetak maupun digital. Berikut merupakan jenis-jenis grid (hlm.174):

1. *Single-Column Grid*

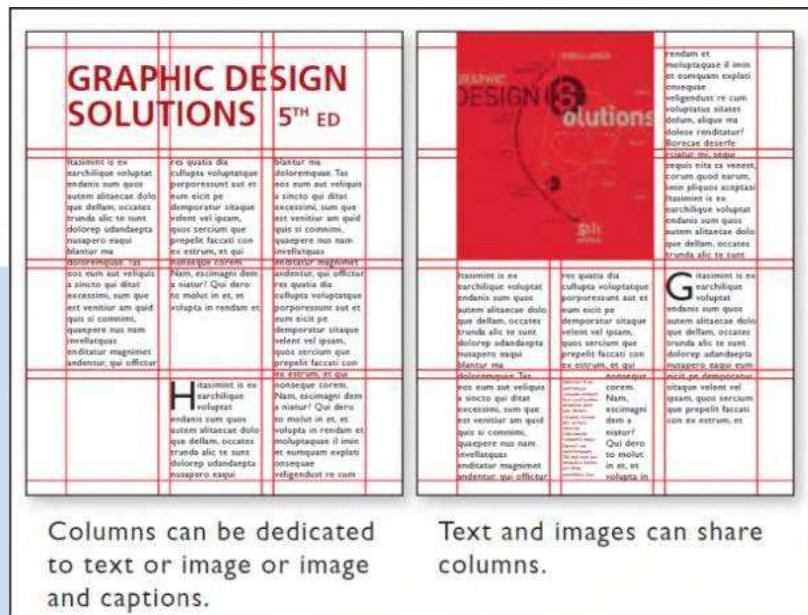
Struktur *grid* yang dikenal paling dasar untuk halaman dan juga disebut sebagai manuscript grid. Struktur ini menggunakan satu kolom atau blok teks yang dikelilingi oleh *margin* di sisi tepi kiri, kanan, atas dan bawah. *Margin* ini berfungsi untuk membuat struktur proposional di sekitar konten visual dan tipografi, memastikan konten tetap aman dalam format dan juga sebagai bidang spasial untuk catatan, folio, *running head*, *running feet*, *figure number* dan keterangan. Dalam segi estetika, *margin* menentukan simetris atau asimetris, lebar atau sempit dalam penyajian konten (hlm.175).



Gambar 2. 5 Single - Column Grid
Sumber: Landa (2014)

2. Multicolumn grid

Multicolumn grid adalah jenis *grid* yang mengutamakan *alignment* atau pemerataan dan berfungsi sebagai batasan yang menjaga konten tetap dalam urutan (hlm. 177). Grid ini disusun berdasarkan ukuran dan proporsi format, dimana ditentukan jumlah kolom dan kombinasi kolom dalam mendukung judul dan visual yang besar atau dibagi untuk mendukung teks dan visual yang lebih kecil. *Multicolumn* juga dapat dirancang dengan kolom khusus untuk teks dan visual besar. Kolom dapat juga berjumlah genap atau tidak rata sesuai dengan konten dan fungsi (hlm. 177 – 179).



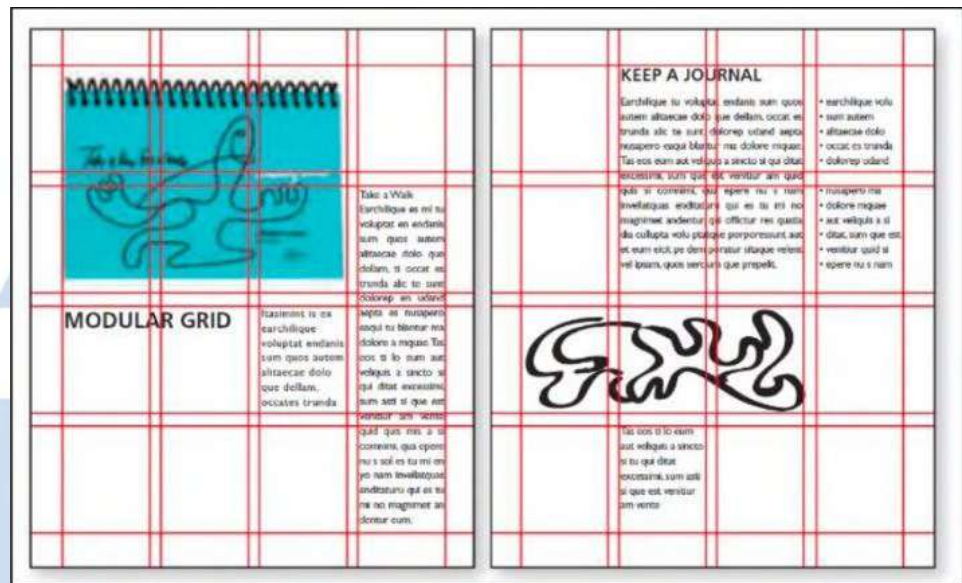
Gambar 2. 6 Multicolumn Grid
Sumber: Landa (2014)

3. Modular Grid

Modular grid terdiri dari modul, unit individu yang dibuat oleh persimpangan kolom dimana teks dan gambar dapat menempati satu atau beberapa modul. Manfaat fungsional *modular grid* adalah bagaimana informasi dapat dipotong ke dalam modul individu atau dikelompokkan bersama menjadi zona. Zona harus dirancang untuk menghasilkan hierarki visual yang jelas.

Ketika merancang konten yang menitikberatkan pada ilustrasi, *modular grid* dinilai paling fleksibel. Dalam hal desain standar konten bergambar, kotak modular dapat menampung satu kolom untuk *running text*. Banyak desainer percaya *grid modular* adalah yang paling fleksibel, memungkinkan untuk lebih besar variasi (hlm.181).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2. 7 Modular Grid

Sumber: Landa (2014)

2.2 Tipografi

Menurut Robin Landa (2014), tipografi adalah bentuk huruf yang dihasilkan oleh gaya visual yang konsisten. Setiap tipografi memiliki karakter tertentu dengan tujuan dapat dikenali apabila jenis huruf memiliki perubahan. Jenis huruf terdapat huruf, angka, simbol, tanda, tanda baca, dan aksen atau tanda diakritik. Zaman sebelumnya, tipografi dibuat menggunakan relief logam tiga dimensi dan diberi tinta lalu dicetak, definisi *font* adalah serangkaian karakter, angka, simbol, dan jenis huruf tertentu dalam satu ukuran. Seiring perkembangan waktu, *Font* adalah *file* digital yang memiliki karakter dan jenis huruf yang lengkap dalam semua ukuran.

Readability dan *legibility* juga berperan dalam aspek penentuan tipografi dan *readability* atau keterbacaan yang berfungsi memastikan unsur keterbacaan harus mudah dibaca oleh audiens dan pemilihan jenis huruf, pertimbangan ukuran, jarak, warna serta pemilihan kertas mempengaruhi. *Legibility* yaitu seberapa mudah audiens dapat mengenali huruf dari jenis huruf yang digunakan. Hal ini perlu diperhatikan sehingga komunikasi dapat berjalan secara efektif (hlm. 44).

2.2.1 Jenis Tipografi

Menurut Robin Landa (2014) tipografi terdiri dari beberapa jenis sebagai berikut :

1. *Old Style or Humanist*

Tipografi roman yang diperkenalkan pada akhir abad kelima belas, sebagian besar secara langsung dibuat dalam bentuk surat yang digoreskan dengan pena bermata lebar. Tipografi ini memiliki ciri-ciri yaitu serif dengan sudut, terdapat kurung dan penekanan bias pada penulisan. Contohnya adalah Caslon, Garamond, Hoefler Text dan Times New Roman (hlm.47).

2. *Transitional*

Transitional adalah tipografi serif pada abad kedelapan belas yang merupakan transisi dari gaya tradisional menuju modern. Contohnya yaitu Baskerville, Century dan ITC Zapf International (hlm.47).

3. *Modern*

Modern adalah jenis tipografi serif yang berkembang pada akhir abad kedelapan belas dan awal abad kesembilan belas. Bentuk konstruksi dari tipografi lebih geometris dan hal ini bertentangan dengan gaya tipografi lama, yang dibuat tetap dekat dengan bentuk yang dibuat oleh pena bermata pahat. Karakteristik dari huruf ini adalah kontras stroke tebal-tipis terbesar dan stres vertikal, dan merupakan huruf yang paling simetris dari semua tipografi romawi. Contohnya adalah Didot, Bodoni, dan Walbaum (hlm.47).

4. *Slab Serif*

Karakteristik tipografi serif ini ditandai seperti lempengan dan muncul pada awal abad kesembilan belas. Subkategori huruf ini adalah Egyptian dan Clarendon. Contohnya adalah American Typewriter, Memphis, ITC Lubalin Graph, Bookman, dan Clarendon (hlm.47).

5. Sans Serif

Tipografi yang diperkenalkan pada awal abad kesembilan belas dan memiliki ciri dengan tidak adanya serif. Contohnya adalah Futura, Helvetica, dan Univers. Beberapa bentuk huruf tanpa serif memiliki goresan tebal dan tipis, seperti Grotisque, Franklin Gothic, Universal, Futura, dan Frutiger. Subkategori jenis huruf ini meliputi Grostesque, Humanist, Geometric dan lainnya (hlm.47).

6. Blackletter

Tipografi ini mendapat pengaruh dari letterform naskah abad pertengahan antara abad ketiga belas hingga kelima belas yang dikenal dengan gothic. Karakteristik Blackletter memiliki goresan garis atau stroke yang berat dan huruf kental dengan sedikit kurva. Alkitab Gutenberg dicetak dalam jenis huruf Textura, sebuah buletin hitam gaya. Contoh lainnya adalah Rotunda, Schwabacher, dan Fraktur (hlm.47).

7. Script

Tipografi ini memiliki kekhasan serupa dengan tulisan tangan. Jenis huruf Script ini dapat diciptakan dengan menggunakan pena bermata pahat, pena fleksibel, runcing pena, pensil, atau kuas. Contohnya adalah Brush Script, Shelley Allegro Script, dan Snell Roundhand Script (hlm.47).

8. Display

Tipografi ini dirancang untuk digunakan dalam ukuran yang lebih besar digunakan terutama untuk berita utama dan judul dan akan lebih banyak sulit dibaca sebagai tipe teks; mereka sering lebih rumit, dihiasi, buatan tangan, dan jatuh ke klasifikasi yang lain (hlm.47).

2.3 Media Informasi

Menurut Baer (2008), media informasi merupakan ilmu yang menerjemahkan data rumit, tidak terstruktur atau tidak beraturan menjadi informasi yang mudah

dimengerti bagi pembaca. Semakin rumit suatu informasi, maka diperlukannya media informasi untuk perancangan suatu desain. Data yang dimuat dalam desain media informasi adalah teks, gambar, dan suara (hlm. 12-13).

2.3.1 Jenis Media Informasi

Menurut Baer (2008) media informasi berkaitan dengan berbagai jenis media informasi, mulai dari media cetak hingga media online, *environmental design* sampai eksperimental (hlm.12). Terdapat jenis media informasi diantaranya:

2.3.1.1 Printed Matter

Jenis media informasi berbasis cetak seperti buku, majalah, brosur mampu ditemukan di mana saja dan sangat bervariasi jenisnya. Dalam merancang media informasi cetak mampu menarik pembaca untuk membaca atau mengkomunikasi suatu pesan yang mudah dimengerti (hlm.123-146).



Gambar 2. 8 Media Informasi Cetak

Sumber: Baer (2008)

2.3.1.2 Screen-based

Merupakan media informasi yang dimana pengguna menjelajah suatu konten dengan berbagai cara. Media informasi yang bertujuan untuk menjelajah informasi sangat rumit dan akan berevolusi, peran

desain penting untuk membuat media informasi yang lebih baik (hlm.171-194).



Gambar 2. 9 Screen - Based

Sumber: Baer (2008)

2.3.1.3 Environmental

Media informasi yang memberikan suatu informasi tentang arah mengenai lokasi yang akan dituju seperti *signage*, *environmental* dan *exhibition design*. Dalam memberikan informasi yang dimuat, cara yang ditampilkan, dan cara audiens menterjemakan dalam suatu media informasi adalah hal yang perlu dipertimbangkan (hlm.195-217).

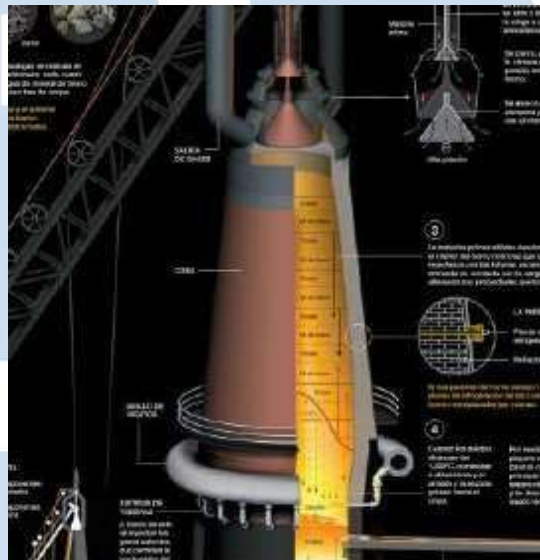


Gambar 2. 10 Media Informasi *Environmental*

Sumber: Baer (2008)

2.3.1.4 *Information Graphics*

Yang merupakan menyajikan informasi berbentuk infografis, grafik dan diagram. Contoh media informasi yang menggunakan infografis atau grafik yaitu peta, diagram dan infografis (hlm.147-170).



Gambar 2. 11 *Information Graphics*

Sumber: Baer (2008)

2.4 Buku

Menurut Haslam (2006), buku adalah kumpulan lembaran kertas berupa cetak maupun jilid yang digunakan sebagai media dalam menyampaikan informasi kepada pembacanya dan dapat diakses kapanpun tanpa batas ruang dan juga waktu. Selain itu buku juga dikatakan sebagai media tertua yang digunakan untuk menyimpan dan menyampaikan informasi, pengetahuan maupun dokumentasi.

2.4.1. Anatomi Buku

Haslam (2006) memaparkan mengenai anatomi dari sebuah buku yaitu:

1. *Spine*

Spine adalah sampul yang berfungsi sebagai penutup bagian ujung jilid

2. *Head Band*

Tali yang mengikat halaman buku dan memiliki warna tertentu untuk melengkapi penjiilidan buku.

3. Hinge

Lipatan sendi di endpaper antara pastedown dan fly leaf.

4. Head Square

Bagian pinggir yang ada di sisi atau buku untuk melindungi buku.

5. Pastedown Depan

Halaman kosong atau dekoratif dari buku yang direkat pada front board

6. Sampul

Biasanya terbuat dari kertas atau karton tebal yang melekat dan melindungi buku secara keseluruhan.

7. Foredge Square

Bagian pinggir yang ada di sisi pinggang buku untuk melindungi buku.

8. Front Board

Karton yang berfungsi untuk menebalkan sampul dan melindungi bagian depan buku.

9. Tail Square

Bagian pinggir yang ada di sisi bawah buku untuk melindungi buku.

10. Endpaper

Lembaran kertas tebal yang digunakan untuk melapisi bagian dalam cover board dan menyangga sendiri (hinge). Salah satu sisinya merupakan pastedown.

11. Head

Bagian atas dari buku.

12. Leaves

Satu lembar kertas dari buku yang terdiri dari dua atau empat halaman.

13. Pastedown Belakang

Halaman kosong atau dekoratif dari buku yang direkat pada back board.

14. Sampul Belakang

Sampul tebal yang melindungi bagian belakang buku.

15. Foredge

Bagian pinggang dari badan buku.

16. Turn-in

Ujung kertas yang dilipat dari luar ke dalam sampul.

17. Tail

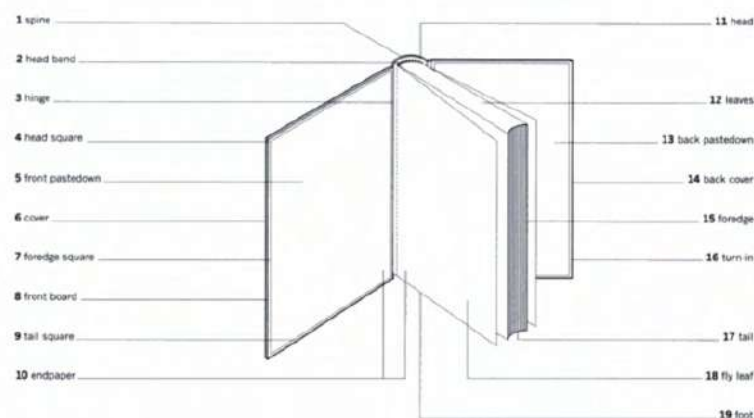
Bagian bawah dari buku.

18. Flye Leaf

Sisi balik dari akhir kertas.

19. Foot

Terletak di bagian bawah buku.



Gambar 2. 12 Anatomi buku

Sumber: Haslam (2006)

2.4.2. Format Buku

Haslam (2006) mengatakan bahwa sebuah buku terdiri atas 3 jenis format. Hal ini perlu dijelaskan karena banyaknya persepsi mengatakan bahwa format buku identik dengan ukuran buku. Sedangkan dalam buku terdapat format *portrait*, *landscape* dan *square* (hlm.30).

2.4.3. Fungsi Buku

Buku adalah media komunikasi yang pada umumnya digunakan dalam dunia Pendidikan dan lain-lain. Buku mudah untuk diakses tanpa dibatasi oleh apapun. Menurut Haslam (2006), buku juga berfungsi sebagai media untuk menyimpan ilmu pengetahuan dengan jangka waktu yang panjang (hlm. 6).

2.4.4. Aspek Buku

Suwarno mengatakan (2011), buku memiliki beberapa aspek didalamnya meliputi aspek karya, informasi dan juga pengetahuan. Aspek karya ialah buku yang dibuat oleh seseorang atau badan khusus. Pada biasanya konten yang ada di dalam buku ini berupa pemikiran yang diinformasikan oleh penulis. Berikutnya aspek informasi berisi informasi yang ingin disampaikan oleh penulis kepada pembaca. Pemakaian tutur bahasa yang dipakai dan dicocokkan dengan sasaran pembaca dengan memakai bahasa yang mudah dipahami dan dibaca. Aspek buku yang terakhir yaitu aspek pengetahuan. Dalam aspek ini pada umumnya berisi mengenai informasi intelektual pengetahuan yang ingin diberikan dan disampaikan kepada pembaca (hlm.53-54).

2.4.5. Storytelling

Menurut Miller, E. (2011), *storytelling* adalah penyampaian informasi dan juga konten dengan cara komunikasi berupa bercerita. Kata “cerita” dikatakan sebagai suatu kejadian atau peristiwa. Sedangkan kata “bercerita” adalah penyampaian komunikasi informasi cerita tersebut.

2.4.6. Interaktivitas

William, Rice dan Rogers (dalam Jancowski & Hanssen, 1996) menyatakan, interaktivitas adalah kegiatan yang digunakan dalam suatu sarana informasi untuk meningkatkan interaksi dengan pengguna. Interaktif sendiri juga dibagi menjadi beberapa tingkatan seperti interaktifitas tinggi, interaktif rendah dan interaktif melalui media.

2.4.7. Buku Interaktif

Menurut Lynch-Brown & Tomlison (2014), Buku interaktif merupakan buku yang memiliki fitur interaksi dengan penggunanya. Pada umumnya buku interaktif merupakan buku bersifat inovasi. Buku interaktif adalah buku sebagai inovasi karena seiring dengan berjalannya perkebembangan zaman, interaktif dapat meningkatkan kualitas dan membuat buku menjadi lebih menarik juga mengatakan bahwa buku interaktif pada umumnya memancing pembaca berpartisipasi untuk melakukan aksi seperti menekan objek dalam halaman buku dan sebagainya.

2.4.8. Buku Digital

Menurut Oxford Dictionaries, buku digital adalah buku cetak yang bisa dibaca melalui bentuk digital maupun elektronik. Bersamaan dengan kemajuan teknologi, buku digital juga bermanfaat dalam keadaan sehari-hari. Buku digital juga mengarah lebih efisien serta bisa diakses dengan mudah. Buku digital serta bisa diakses melalui komputer dan juga perangkat genggam seperti *mobile phone*.

2.5. Fotografi

Menurut Dharsito (2015), menjelaskan bahwa fotografi terdiri atas dua kata yaitu *Fos* yang berarti cahaya dan *Grafi* yang berarti gambar. Dengan kata lain, fotografi merupakan suatu proses yang menghasilkan gambar dan cahaya.

2.5.1. Food photography

Food photography yaitu proses fotografi yang dilakukan untuk produk makanan atau minuman. Cara pengambilan foto yang digunakan dalam *food photography* ini pada umumnya tidak berbeda dengan teknik pengambilan foto pada umumnya. Dalam pengambilan foto untuk produk makanan dibutuhkan penggunaan properti yang mendukung untuk meningkatkan nilai estetis serta nilai visual dipadukan dengan pengaturan ISO, frekuensi dan pengaturan cahaya (Young, 2011).

2.5.2. Teknik Fotografi

Sudarma (2014) mengatakan dalam proses untuk fotografi, dibutuhkan beberapa teknik fotografi yang harus diterapkan dengan tujuan menghasilkan hasil foto yang baik seperti berikut (hlm. 33-35):

1. Zooming

Teknik *zooming* merupakan teknik pengambilan gambar atau objek utama dalam sebuah situasi dengan tujuan menonjolkan objek utama sebagai pusat perhatian dari foto tersebut.

2. Silhouette

Teknik *silhouette* adalah teknik foto yang menghasilkan suatu foto berupa bayangan hitam. Objek dalam foto pada umumnya sejajar menutupi cahaya. Hal ini dilakukan dengan tujuan mendapatkan bayangan dari objek yang menutupi cahaya tersebut.

3. Freezing

Metode ini ialah metode yang dipakai bertujuan menangkap suatu objek yang sedang bergerak dengan cepat. Hasil dari metode ini memunculkan objek utama yang seakan-akan berhenti diikuti dengan latar tempat dari situasi objek utama yang kabur.

