



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

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Desain Grafis

Landa (2014) mengatakan bahwa desain grafis adalah suatu bentuk dari komunikasi visual yang memiliki tujuan untuk memberikan pesan atau informasi kepada audiens target. Hal ini adalah bentuk representasi visual yang berawal dari ide yang mengandalkan suatu ciptaan, pemilihan, dan juga pengelompokkan suatu elemen visual.

##### 2.1.1 Elemen Desain

Menurut Landa (2014), elemen dalam desain dapat di kelompokkan menjadi empat elemen, antara lain adalah sebagai berikut:

###### 2.1.1.1 Garis

Garis merupakan titik yang memanjang, atau bisa di anggap sebagai titik yang bergerak. Garis adalah tanda yang dibuat oleh alat visualisasi saat ditarik melintasi sebuah permukaan. Landa juga membagi garis menjadi empat jenis, yaitu:

- *Solid line*: Tanda yang digambar pada suatu permukaan.
- *Implied line*: Garis tanpa henti yang menyirat pada suatu desain dan berkesinambungan.
- *Edges*: Titik temu atau garis batas antar bentuk dan corak.
- *Line of vision*: Garis yang terlihat seolah bergerak.

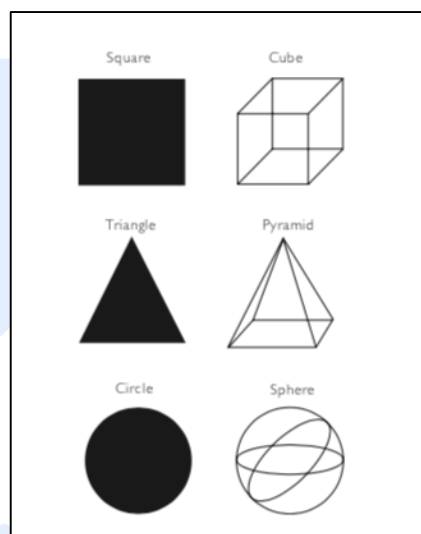
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



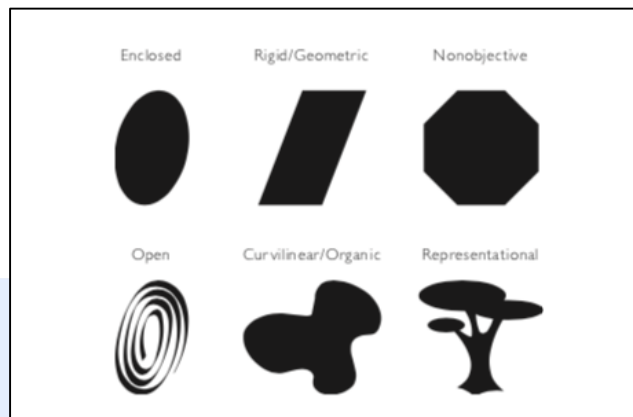
Gambar 2. 1 Garis  
Sumber: Landa (2014)

### 2.1.1.2 Bentuk

Bentuk dapat didefinisikan sebagai salah satu elemen visual yang terdiri dari garis, warna, atau tekstur yang memiliki dimensi panjang dan lebar. Semua bentuk pada dasarnya dapat dikembangkan dari tiga jenis penggambaran dasar antara lain yaitu bentuk persegi, bentuk segitiga, dan juga bentuk lingkaran. Setiap bentuk dasar ini memiliki bentuk yang volumetrik yang bisa dikatakan padat yang sama seperti bentuk kubus, bentuk piramida, dan bentuk bola.



Gambar 2. 2 Bentuk Dasar  
Sumber: Landa (2014)



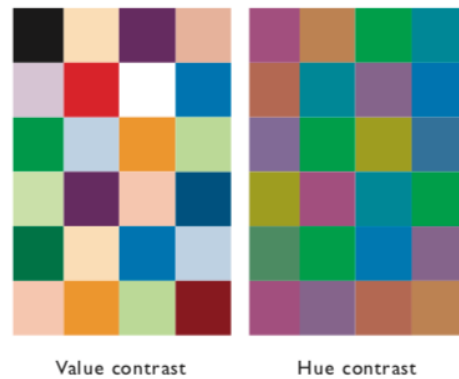
Gambar 2. 3 Ragam Bentuk  
Sumber: Landa (2014)

### 2.1.1.3 Warna

Warna dapat diartikan sebagai salah satu jenis dari elemen desain yang paling penting. Warna terbentuk antar pantulan cahaya dengan benda. Warna juga dapat dikelompokkan menjadi beberapa kategori yakni, *value*, *hue*, dan *saturation*. *Hue* adalah sebuah kesatuan ragam dari warna seperti warna biru, warna hijau, dan warna merah. *Hue* juga terbagi menjadi dua kategori persepsi warna atau *temperature* yakni kategori warna panas dan kategori warna dingin. *Value* merupakan sebuah petunjuk antar gelap terang daripada sebuah warna. Sedangkan *saturation* merupakan suatu tingkatan kecerahan atau bisa disebut juga kepuhutan yang terdapat pada warna.



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



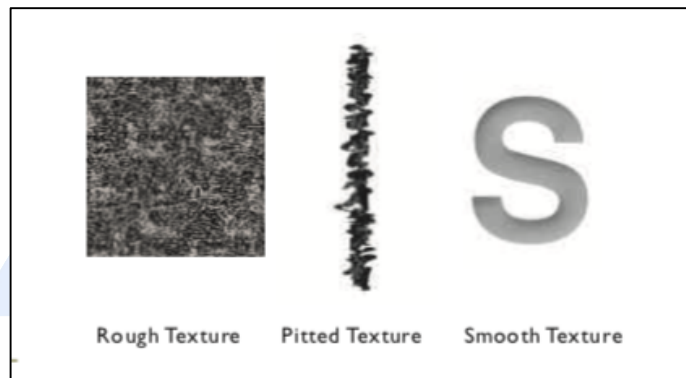
Gambar 2. 5 *Value Contrast dan Hue Contrast*  
 Sumber: Landa (2014)

#### 2.1.1.4 Tekstur

Sentuhan antar permukaan yang dapat dirasakan atau representasikan dari kualitas permukaan tersebut ialah tekstur. Dalam seni rupa, dapat di kelompokkan menjadi dua tekstur yaitu: *tactile* dan *visual*. Tekstur *tactile* memiliki kualitas yang nyata dan dapat disentuh juga dirasakan secara fisik. Dapat disebut sebagai *actual textures*. Sedangkan tekstur *visual* bisa didapat dari hasil *scan*, foto, maupun hasil ilustrasi manual. Dua kategori diatas dapat menjadi sebuah acuan desainer untuk mengaplikasikan tekstur di dalam karyanya.



Gambar 2. 6 *Tactile Texture*  
 Sumber: Landa (2014)



Gambar 2. 7 *Visual Texture*  
Sumber: Landa (2014)

### 2.1.2 Prinsip Desain

Prinsip dasar desain dapat digunakan untuk menyusun kombinasi antara tipografi, gambar dan visualisasi, dan elemen desain menciptakan prinsip desain pada setiap karya. Keseimbangan berperan penting untuk menciptakan stabilitas dalam sebuah komposisi. Pada buku *Graphic Design Solutions*. Landa (2014) membagi empat prinsip desain, yakni:

#### 2.1.2.1 Format

Format merupakan batasan yang ditetapkan untuk bidang yang dilingkupinya sebuah output visual ataupun batasan desain. Format mengacu pada bidang substrat (secarik kertas, layar ponsel, papan reklame luar ruang, dll. Untuk desain grafis. Tidak hanya itu, desainer kerap memakai sebutan format guna menggambarkan tipe proyek ialah poster, sampul CD, iklan seluler, serta sebagainya. Desainer grafis bekerja dengan bermacam format.

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. 8 *Aspect Ratio*  
Sumber: Landa (2014)

### 2.1.2.2 *Balance*

Keseimbangan adalah salah satu prinsip kesetabilan yang tercipta dari suatu berat pada visual rata di setiap sisi dan titik pusat, juga tercipta dari penyebaran berat elemen desain yang juga terjaga keseimbangannya di antara semua komposisi elemen. Suatu desain dapat dikatakan benar-benar seimbang jika desain tersebut mampu mencakup ekspektasi target *audiens*. Berbagai prinsip lain di dalam desain juga harus disertakan agar melengkapi prinsip keselarasan ini, karena keselarasan adalah salah satu hal yang penting dalam prinsip desain. Bobot yang terdapat pada desain dua dimensi dapat dikatakan sebagai kestabilan visual atau menjadi suatu berat visual. Bobot dalam visual berpacu kepada jumlah yang relatif dari suatu kepentingan, daya tarik visual, atau penekanan terhadap elemen yang terdapat pada satu komposisi. Pada setiap elemen yang termasuk dalam

komposisi memiliki kesan kekuatan, energi, ataupun bobot. Semua prinsip kestabilan juga terbagi menjadi tiga kategori, yaitu:

1. Keseimbangan simetri: Kesamarataan antar bobot visual satu dengan yang lain pada sisi sumbu pusat.
2. Keseimbangan asimetri: Penyebaran antar bobot visual lain pada setiap sisi namun tetap sama berat satu dengan yang lain.
3. Keseimbangan radial: Perpaduan simetri keseimbangan antar kedua sumbu yang berorientasi *horizontal* dan *vertical* dan terpusat pada satu titik yaitu titik pusat atau titik tengah.



Gambar 2. 9 Keseimbangan  
Sumber: Landa (2014)

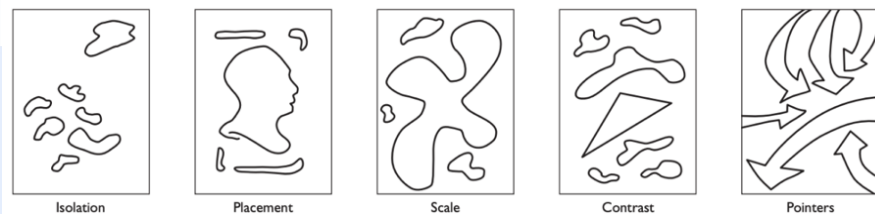
### 2.1.2.3 *Emphasis*

Pada Landa (2014) *emphasis* atau penekanan merupakan sebuah aturan yang ada didalam elemen desain gunanya sebagai pembeda antar satu elemen visual dengan yang lainnya. Penekanan juga bertujuan agar informasi atau pesan dapat tersampaikan kepada audiens. *Emphasis* juga dapat di kategorikan menjadi lima bagian antar lain:

1. *Emphasis by Isolation*: Merupakan suatu penekanan untuk tujuan mencari satu titik fokus sebagai tujuan utamanya.
2. *Emphasis by Placement*: Yaitu penekanan pada penempatan posisi elemen grafis guna dijadikan sebagai titik fokus.
3. *Emphasis through Diagrammatic Structures*: Sebuah struktur penekanan pada mula desain untuk menuju antar satu desain ke desain yang lain.
4. *Emphasis through Contrast*: Penekanan elemen grafis sebagai pembeda antar gelap dan terang. Atau penekanan pada

suatu warna kontras guna mencari suatu titik fokus didalam sebuah bidang.

5. *Emphasis through Direction and Pointers*: Elemen yang berfungsi sebagai petunjuk arah mata pembaca.



Gambar 2. 10 Penekanan  
Sumber: Landa (2014)

#### 2.1.2.4 Rhythm

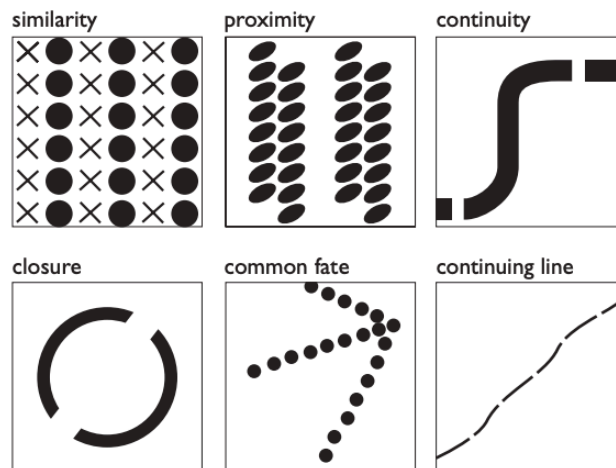
Landa (2014), ritme adalah suatu pengulangan yang kuat dan juga konsisten. Beragam faktor dapat mempengaruhi ritme pada desain, seperti *figure and ground*, warna, penekanan, tekstur dan juga keseimbangan. Ritme dapat ditentukan dengan dua cara, repetisi dan variasi. Repetisi adalah sebuah pengulangan antar elemen visual seara konsisten. Variasi merupakan penggabungan antar beberapa elemen visual dengan pengaplikasian seperti ukuran, warna, dan bobot visual.

#### 2.1.2.5 Unity

Unity merupakan satu kesatuan antar semua elemen grafis di dalam desain yang memiliki keterkaitan satu sama lain. Dari Gestalt, kita mendapatkan tentang hukum organisasi persepsi yang mengatur mengenai pemikiran visual dan memengaruhi bagaimana membangun kesatuan didalam sebuah komposisi. Untuk membuat suatu kesatuan, koneksi, dan menjadi suatu grup visual berdasarkan lokasi, orientasi, kemiripan, bentuk, dan warna. Berikut hukum persepsi tersebut antara lain:

1. *Similarity*: *Similarity* merupakan suatu elemen yang dapat mempunyai kesamaan dalam warna, tekstur, bentuk, atau arah.
2. *Proximity*: Merupakan Elemen yang saling berdekatan antar satu sama lain, dalam jarak kedekatan.

3. *Continuity*: Elemen yang muncul sebagai kelanjutan dari elemen sebelumnya atau dapat dikatakan memiliki suatu keterhubungan, dan menciptakan kesan bergerak.
4. *Closure*: *Closure* merupakan suatu hal yang tidak terhubung atau berkepanjangan, seperti bentuk suatu *pattern* yang baru atau suatu bentuk yang utuh.
5. *Common Fate*: Pergerakan elemen ke arah yang sama dan membentuk suatu kesatuan secara tidak langsung.
6. *Continuing Line*: *Continuing line* merupakan garis terputus dan jika di lihat, cenderung dapat merepresentasikan pandangan dan pikiran bahwa pada garis tersebut adalah satu kesatuan.



Gambar 2. 11 *Law of Perceptual Organization*  
 Sumber: Landa (2014)

## 2.2 Media Informasi

Menurut Widjajanto (2013) menyatakan bahwa media adalah sebuah susunan aktivitas yang menggabungkan teknologi, manusia dan sosial untuk saling berbagi beragam bentuk media seperti audio, gambar, video, teks, dan sebagainya. Dalam melakukan komunikasi maka dibutuhkan sebuah media komunikasi. Terdapat enam jenis saluran komunikasi dalam memberikan sebuah informasi, diantaranya tatap muka, media cetak, media elektronik, audio, video, dan media online

seperti website. Desain informasi dapat dibedakan ke dalam dua hal untuk memberikan sebuah informasi, yaitu:

- *Print-based Information Design*

Sebuah informasi yang dikemas dalam media cetak, dan digunakan dalam kebutuhan sehari-hari, seperti buku ilustrasi, buku sejarah, dan buku pelajaran.

- *Interactive Information Design*

Media informasi yang memiliki sifat interaktif, yang di mana membebaskan antara pengguna dan pengelola website untuk berinteraksi. Selain itu juga, media memberikan kebebasan bagi pengguna untuk mengeksplor sebuah informasi yang sedang dicari dalam bentuk digital.

## 2.3 Teori Buku

Menurut Andrew Haslam di dalam *Book Design* (2006) mengemukakan mengenai buku yang merupakan suatu media dokumentasi paling tua yang berisikan ide, serta berbagai gagasan, pengetahuan, dan juga keyakinan yang sudah ada di dunia, serta selaras dengan kehidupan normal manusia selama jangka waktu lebih dari 4.000 tahun (hlm.6). Menurut Haslam (2006), buku terbagi menjadi 3 bagian yang lebih spesifik, diantaranya adalah sebagai berikut:

### 2.3.1 *The Book Block*

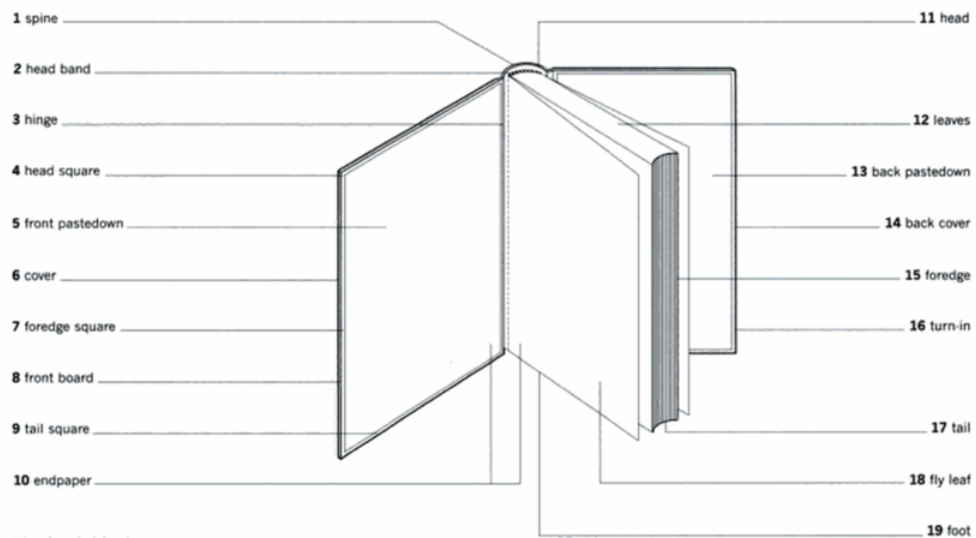
Merupakan suatu buku pendek yang memiliki kurang lebih 50 halaman yang di mana diukir untuk menyertakan teks dan ilustrasi.

1. *Spine*: Suatu bagian sampul yang terdapat pada bagian punggung dari sebuah buku dan menutupi buku pada bagian tepi.
2. *Head Band*: Merupakan suatu benang pipih yang memiliki warna yang berfungsi sebagai salah satu bagian yang memperindah sebuah buku.
3. *Hinge*: Suatu lipatan pada sebuah kertas yang terdapat diantara bagian *paste down* dan *paste leaf*

4. *Head Square*: Merupakan suatu bagian yang berfungsi melindungi bagian tepi dari lekukan yang terdapat pada sampul sebuah buku.
5. *Front Pastedown*: Sebuah kertas tipis yang melekat pada sisi dalam sampul buku.
6. *Cover*: Kertas yang berukuran lebih tebal yang terdapat pada sisi paling awal sebuah buku yang bertujuan untuk menjaga isi buku.
7. *Foredge Square*: Pelindung yang berfungsi untuk menjaga buku yang berada di bagian depan pada tepian buku.
8. *Front Board*: Kertas berukuran lebih tebal yang terdapat terletak di sisi depan buku
9. *Tail Square*: Merupakan suatu pelindung yang terdapat pada sisi bawah atau biasa disebut foot buku.
10. *Endpaper*: Penahan suatu lipatan pada kertas yang terdapat diantara pastedown dan pasteleaf dari kertas yang berukuran tebal yang menaungi sisi sampul bagian dalam.
11. *Head*: Sisi teratas yang terdapat pada sebuah buku.
12. *Leaves*: Halaman yang dengan dua sisi yang terdapat pada buku yang dijilid.
13. *Back Pastedown*: Sebuah kertas yang ditempelkan pada sampul bagian dalam.
14. *Back Cover*: Kertas berukuran lebih tebal yang bertujuan untuk menjaga buku bagian belakang.
15. *Foredge*: Merupakan bagian yang terdapat pada bagian bawah buku.
16. *Turn-in*: Sisi pada kertas yang dapat terlipat ke sampul belakang buku bagian dalam.
17. *Tail*: Tepi pada buku yang terdapat pada sisi bawah buku.

18. *Fly Leaf*: Suatu bagian halaman yang kosong yang terdapat setelah sampul buku sebelum pada beranda buku bagian awal.

19. *Foot*: Bagian yang terdapat pada sisi bawah sebuah buku.

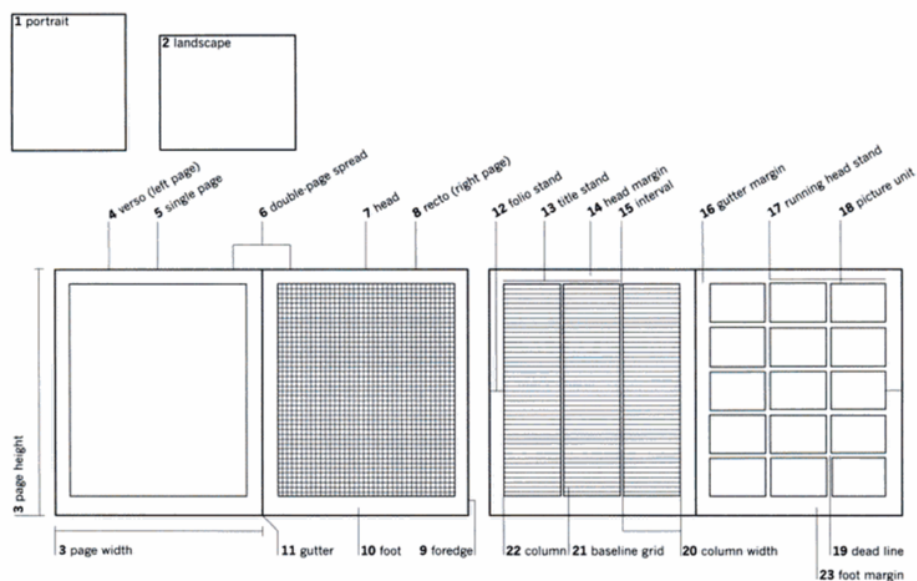


Gambar 2. 12 Bagian Buku  
Sumber: (Haslam, 2006)

### 2.3.2 *The Page*

*The page* atau halaman merupakan satu sisi yang terdapat pada lembaran kertas, perkamen, atau bahan lainnya, seperti pada buku, majalah, koran dan rangkaian lembaran lainnya yang di mana terdapat suatu tulisan maupun gambar dalam bentuk cetakan, dituliskan, maupun digambarkan. Halaman dapat digunakan sebagai suatu penanda atau batas antar lembar kertas yang terdapat pada suatu buku, koran, ataupun majalah.

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



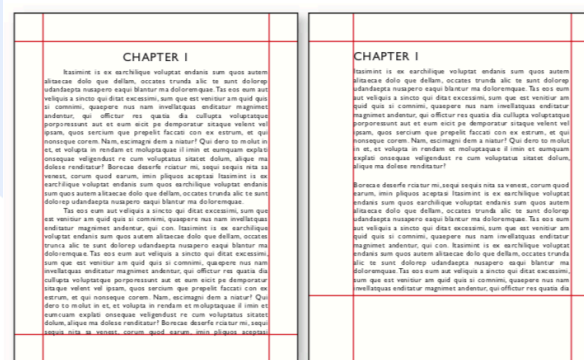
Gambar 2. 13 Halaman  
Sumber: Haslam, 2006

- *Portrait*: Merupakan salah satu *instrument* yang terdapat pada sebuah buku, memiliki ukuran tinggi yang jauh lebih panjang daripada lebar.
- *Landscape*: Suatu *template* pada sebuah buku yang menyediakan berbagai fitur untuk mengatur lebar yang berukuran lebih panjang daripada tinggi.
- *Page Height and Width Size*: Merupakan format yang dapat digunakan untuk mengubah suatu halaman.
- *Verso*: Halaman yang terdapat pada sebelah kiri buku.
- *Single Pag*: Halaman yang hanya dibuat satu halaman.
- *Double Page Spread*: Dua halaman yang di design atau saling berhadapan pada halaman yang sama.
- *Head*: Sisi atas yang terdapat pada buku.
- *Recto*: Halaman yang terdapat pada sebelah kanan buku.
- *Foredge*: Sisi depan yang terdapat pada buku.
- *Foot*: Merupakan suatu bagian bawah pada halaman buku.
- *Gutter*: Fitur yang digunakan untuk ruang lipatan dari kertas halaman buku

### 2.3.3 The Grid

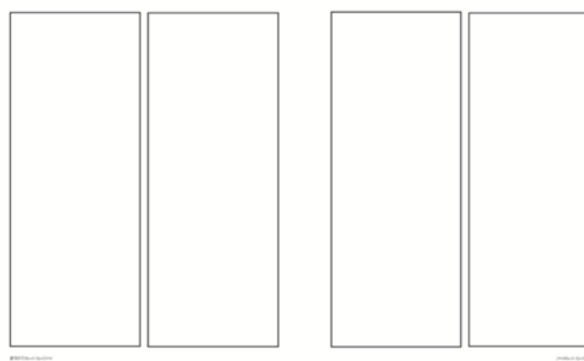
Menurut Landa (2014) *grid* adalah sebuah panduan struktur komposisional yang terbentuk antara verticals dan horizontal juga terbagi menjadi sebuah format antar kolom dan margin. *Grid* juga memberi kita kesempatan untuk merangkai setiap halaman secara seponan, tetapi juga memberikan struktur kerangka secara kontinuitas, keselarasan, kesatuan dan aliran visual di banyak halaman cetak atau digital. *Grid* juga dapat dikelompokkan menjadi 4 jenis antara lain sebagai berikut:

- **Single Column Grid:** Merupakan suatu komposisi grid simetris sederhana yang mempunyai satu kolom dengan dua margin vertikal dan dapat diterapkan pada suatu teks berkelanjutan dalam buku.



Gambar 2. 14 *Single Column Grid*  
Sumber: Landa (2014)

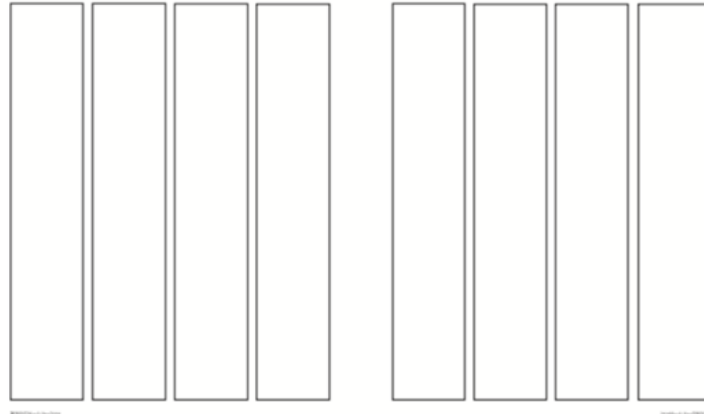
- **Two Column Grid:** Yaitu dua kolom dengan ukuran yang sama antar halaman namun lebarnya disesuaikan dengan kebutuhan konten visual, teks, dan juga informasi.



Gambar 2. 15 *Two Column Grid*

Sumber: Landa (2014)

- **Multicolumn Grids:** Merupakan susunan antar beberapa kolom yang sesuai berdasarkan lebar, proporsi, jarak, ukuran, dan margin antar susunan konten visual atau naratif dan memiliki variasi menjadi suatu rekomendasi untuk kebutuhan editorial.



Gambar 2. 16 *Multicolumn Grids*  
Sumber: Landa (2014)

- **Modular Grid:** Merupakan penyatuan dari sebuah kolom horizontal dan vertikal yang berguna untuk menyusun informasi.



Gambar 2. 17 *Modular Grid*  
Sumber: Landa (2014)

### 2.3.4 Layout

Suatu pola susunan elemen desain didalam ruang kosong yang bertujuan untuk mempermudah komunikasi, sehingga informasi dapat lebih

di pahami. *Layout* merupakan sebuah tatanan informasi yang di sampaikan dengan jelas untuk dicerna oleh audiens. Ambrose dan Harris (2011).

## 2.4 Tipografi

Robin Landa di dalam *Graphic Design Solutions* (2014), mengatakan bahwa ada beberapa factor yang harus di perhatikan didalam menentukan tipografi yakni:

- 1) *Visual Intrest: Aesthetic and Impact*: Jenis *typeface* ditentukan berdasarkan nilai estetika yang akan di gunakan dalam pengaplikasiannya di dalam desain.
- 2) *Appropriatness: Concept*: Sebuah *typeface* dipilih berdasarkan konsep yang akan digunakan di dalam desain.
- 3) *Relationship: Intergration with Visual*: Keterkaitan antar *typeface* di dalam penempatan pada suatu desain. Menurut Landa (2014) jenis-jenis tipografi sendiri dapat dibagi menjadi:

- ***Slab Serif***

Jenis huruf bernama *slab serif* yang juga termasuk kepada *Memphis, Bookman, American Typewriter, ITC Lubalin Graph, dan Clarendo*.

- ***Sans Serif***

Beberapa bentuk pada huruf yang tidak menggunakan *serif* yang mempunyai goresan berukuran tebal dan juga tipis, contohnya yaitu *Grotesque, Universal, Futura, Franklin Gothic, dan Frutiger*. Subkategori jenis huruf *San serif* termasuk *Grotesque, Humanist, Geometric*, dan lainnya.

- ***Blackletter***

Blackletter memiliki karakteristik yaitu bobot goresan yang berat dan huruf padat dengan sedikit lekukakan. Berikut jenis-jenis huruf yang memiliki ciri tersebut *Textura, Rotunda, Schwabacher, dan Fraktur*.

- **Script**

Jenis skrip yang dapat meniru bentuk tulisan tangan seperti pada pensil, pena, dan kuas. Berikut contoh typeface antara lain *Brush Script*, *Shelley Allegro Script*, dan *Snell Roundhand Script*.

- **Display**

*Display* merupakan suatu bentuk rancangan dengan pengaplikasian dalam ukuran yang lebih besar terutama juga digunakan terutama untuk headlines dan judul.

- **Old Style or Humanist**

Dicirikan oleh serif bersudut dan tanda kurung serta tegangan bias, beberapa contohnya adalah Caslon, Garamond, Hoefler Text, dan Times New Roman.

- **Transitional**

Tipografi *serif*, yang berasal dari abad kedelapan belas, mewakili transisi dari gaya lama ke modern, menunjukkan karakteristik desain dari keduanya, dapat di kategorikan antaranya *Baskerville*, *Century*, dan *ITC Zapf International*.

- **Modern**

Memiliki ciri goresan kontras antara tebal tipis terbesar dan tekanan vertikal, dengan tingkat kesimetrisan yang tinggi diantara semua tipografi roman, contohnya termasuk Didot, Bodoni, dan Walbaum.



Gambar 2. 18 *Typeface*  
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

## 2.5 Jenis-Jenis Buku

Berdasarkan pada Campbell, Martin, dan Fabos di dalam Media & Culture (2016) mengelompokan jenis buku secara modern ialah sebagai berikut:

- 1) **Trade Books:** Merupakan jenis buku pada umumnya yang sering kita jumpai pada sebuah industri bidang percetakan. Buku yang memiliki sampul tebal dan juga buku yang memiliki sampul lebih tipis termasuk ke dalam kategori *trade books*. Berikut contohnya yaitu buku Biografi, Buku Klasik, Buku Fiksi, buku Non-fiksi, Buku Hobi, Buku Sains Populer, Buku Komik, dan Novel Grafis.
- 2) **Professional Books:** Jenis suatu buku dengan fokus utama kepada suatu kelompok di bidang terkait yang menggunakan perkembangan di dunia professional dan spesialisasi.
- 3) **Textbooks:** Buku yang memiliki keterkaitan terhadap tingkat literasi dan pendidikan. Contoh: Jurnal, Buku Pelajaran Sekolah, dan Buku teks berisi.
- 4) **Mass Market Paperbacks:** Jenis buku berisi informasi atau panduan yang bisa kita temui di Supermarket, Bandara, Toko obat, dan tempat umum lainnya.
- 5) **Religious Books:** Buku yang memuat mengenai pedoman hidup atau keyakinan tiap – tiap manusia.
- 6) **Reference Books:** Buku yang ditulis berdasarkan buah pemikiran, sejarah, dan sebagai media dokumentasi melalui sebuah literasi. Berikut merupakan beberapa contoh dari *Reference Book* yaitu Abstrak, Ensiklopedia, Buku Pedoman, dan Buku Petunjuk.
- 7) **University Press Books:** Buku yang memiliki kepentingan untuk suatu kelompok kecil pembaca yang memiliki minat pada bidang tertentu secara spesifik.

## 2.6 Teori Fotografi

Fotografi merupakan suatu seni melukis dengan cahaya, faktor cahaya merupakan salah satu unsur terpenting dalam seni fotografi. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal diperlukan unsur cahaya yang tepat. Menurut Sudarma (2014) memberikan pengertian bahwa fotografi adalah salah satu media

komunikasi, yakni media yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan ataupun ide kepada orang lain. Media foto atau istilahnya dengan fotografi merupakan sebuah media yang bisa digunakan untuk mendokumentasikan suatu momen atau peristiwa penting. Tujuan utama dokumentasi adalah untuk memberikan gambaran atau menjelaskan sebuah kejadian yang telah terjadi kedalam bentuk yang kompleks dan jelas. Dokumentasi akan menjadi bukti nyata untuk sebuah kejadian yang sedang atau sudah berlangsung agar mampu diinformasikan kepada masyarakat luas (hlm. 2-4).

### **2.6.1 Fotografi Sebagai Media Informasi**

Fotografi suatu media yang dapat mengabadikan sebuah momen kejadian atau gambar dengan tampak nyata. Fotografi mampu memberikan informasi berupa kejadian nyata yang sedang atau sudah terjadi. Oleh sebab itu bagi sebagian orang, fotografi dipandang sebagai suatu hal yang indah, karena foto memiliki daya tarik tersendiri bagi seorang pembaca sebelum membaca isi berita.

### **2.6.2 Jenis Fotografi**

Sudarma (2014) fotografi merupakan suatu bentuk proses atau bisa disebut juga metode dalam menghasilkan sebuah foto atau gambar dari suatu objek dengan merekam pantulan cahaya yang menyentuh suatu objek pada sebuah media yang respon terhadap cahaya. Pada fotografi terdapat jenis-jenis fotografi, diantaranya yaitu:

#### **1) *Food Photography***

Sederhananya, jenis fotografi ini adalah suatu teknik memotret makanan agar terlihat lebih menarik konsumen. Dalam dunia kuliner saat ini bagi para produsen atau pemilik kafe, fotografi makanan sangatlah dibutuhkan. Hal itu bertujuan untuk dapat menarik perhatian konsumen, karena semakin terlihat indah difoto, maka konsumen pun akan merasapenasaran dengan produk yang ditawarkan. Contohnya seperti foto menu makanan untuk menjangkau kebutuhan informasi dan juga promosi.

## 2) *Landscape Photography*

*Landscape photography* ini sangatlah cocok bagi orang yang menyukai traveling atau mengabadikan sebuah pemandangan. Hal ini dikarenakan *landscape photography* memberikan ruang yang luasa dan tak berujung, tapi terkadang mikroskopis. Seperti misalnya foto-foto pemandangan alam yang biasa kita jumpai di daerah rekreasi atau wisata.

## 3) *Portrait Photography*

Teknik fotografi potret ini merupakan penangkapan dengan cara fotografi serupa, dengan seseorang atau sekelompok kecil orang (potret kelompok) menjadi objeknya dan di mana ekspresi wajah dominan. Biasanya fotografi jenis ini di aplikasikan untuk mengabadikan momen seperti pernikahan atau untuk kebutuhan jurnal.

## 4) *Street Photography*

Fotografi jalanan merupakan salah satu jenis fotografi yang menarik perhatian banyak orang. Berbeda dengan jenis fotografi lainnya yang berfokus pada mengabadikan momen tertentu, fotografi jalanan ini bertujuan untuk merekam kegiatan sehari-hari. Fotografi jalanan merupakan salah satu jenis fotografi yang dalam proses pengambilan gambarnya mengutamakan sebuah objek. Jenis fotografi ini biasanya memiliki *output* berupa gambar-gambar yang ada di sekitaran wilayah perkotaan seperti gedung-gedung, keadaan sekitar jalanan, serta suasana perkotaan.

### 2.6.3 Teknik-teknik Fotografi

Menurut Sudarma (2014) fotografi sendiri memiliki teknik-teknik yang wajib untuk diketahui dan juga diterapkan, diantaranya yaitu:

#### 1) *Zooming*

*Zooming* merupakan salah satu teknik yang membuat suatu objek yang berada lebih jauh dari titik pengambilan gambar menjadi lebih jelas, namun pada bagian sisi-sisi tertentu atau pada bagian background gambar akan terlihat kabur.



Gambar 2. 19 *Zooming*  
sumber: (<https://pxhere.com/id/photo/1434267>)

## 2) Siluet

Foto dengan teknik siluet ini akan menghasilkan sebuah bayangan hitam, yang di mana adanya perbedaan yang cukup signifikan antara pantulan cahaya pada objek bagian depan gambar dengan latar belakangnya.



Gambar 2. 20 Siluet  
Sumber: (<https://pixabay.com/photos/silhouette-woman-sunset-female-sky-5585331/>)

U  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3) *Freezing*

Teknik ini merupakan salah satu teknik yang dapat membekukan suatu benda yang sedang bergerak dengan kecepatan tinggi dan menghasilkan foto yang tajam.



Gambar 2. 21 *Freezing*

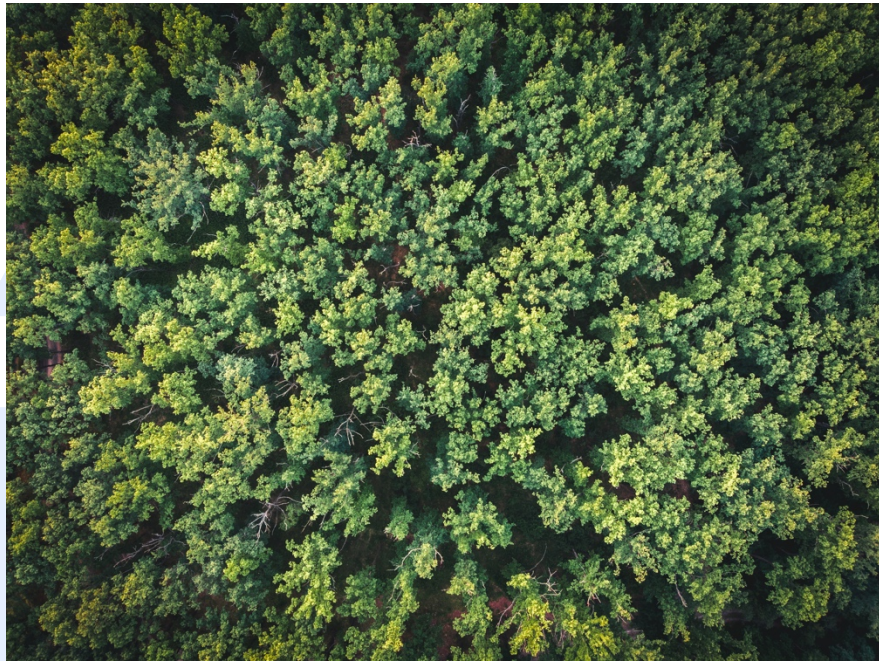
Sumber: (<https://pixabay.com/photos/nissan-drift-car-race-fast-speed-848897/>)

## 2.6.4 Sudut Pengambilan Gambar

Dalam dunia fotografi terdapat beberapa cara untuk mengambil sebuah gambar dari berbagai macam sudut yang ada. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Sudarma (2014), sudut pengambilan gambar merupakan cara pandang atau posisi kamera saat melakukan pemotretan. Terdapat lima sudut pengambilan gambar yang dikenal secara umum, diantaranya yaitu:

### 1) *Bird Eye*

Pengambilan gambar yang dilakukan dari suatu tempat yang tinggi, sehingga dapat memperlihatkan seluruh keadaan lingkungan sekitar. Sudut pengambilan gambar ini juga tidak memfokuskan terhadap suatu objek, sudut pandang dalam pemotretan ini dapat dikatakan mirip dengan apa yang dilihat oleh seekor burung ketika sedang terbang di langit bebas.



Gambar 2. 22 *Bird Eye*  
Sumber: (<https://depositphotos.com/>)

## 2) *Eye Angle*

Pengambilan gambar ini menggunakan sudut pandang yang sejajar dengan tinggi sebuah objek.



Gambar 2. 23 *Eye Angle*  
Sumber: (<https://www.piqsels.com/>)

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

### 3) *Frog Angle*

Sudut pengambilan ini di ambil sejajar dengan permukaan tempat objek menjadi terlihat sangat besar.



Gambar 2. 24 *Frog Angle*  
Sumber: (<https://www.freepik.com/>)

### 4) *High Angle*

Teknik pengambilan gambar yang dilakukan dengan cara sudut pengambilan gambar tepat berada di atas objek.



Gambar 2. 25 *High Angle*  
Sumber: (<https://www.freepik.com/>)

### 5) *Low Angle*

Teknik pengambilan gambar ini dilakukan dengan cara mengambil gambar dari bawah objek, sudut pengambilan gambar ini merupakan kebalikan dari sudut pengambilan gambar *high angle*.



Gambar 2. 26 *Low Angle*  
Sumber: (<https://www.freepik.com/>)

## 2.7 *Street Art*

*Street art* merupakan salah satu seni yang berupa coretan-coretan pada dinding. Meskipun begitu, *street art* kerap kali disalah artikan oleh masyarakat karena dianggap sebagai suatu hal yang merusak keindahan suatu tempat. Pada dasarnya *street art* merupakan suatu bentuk dari ekspresi seorang individu maupun kelompok terhadap suatu keadaan tertentu. Selain itu juga, *street art* bukan hanya bentuk representasi diri, melainkan *street art* juga dapat berisi berbagai macam informasi yang ingin disampaikan oleh kelompok tertentu. Meskipun begitu, banyak masyarakat yang merasa senang dengan kehadiran *street art* sebagai salah satu bentuk penyampaian informasi, karena dengan keindahan nilai estetika yang dimiliki, informasi yang disampaikan dapat dengan mudah diterima oleh masyarakat. Dikarenakan penyampaian informasi berupa visual yang memiliki nilai estetika, sosialisasi yang dilakukan akan lebih komunikatif untuk masuk ke ruang publik. Saat ini banyak kelompok yang menggunakan seni sebagai bentuk ekspresifnya, karena diharapkan masyarakat yang melihat hal

tersebut dapat memperoleh sebuah informasi terhadap suatu hal yang ingin disampaikan.



Gambar 2. 27 Kampung Bekelir Kota Tangerang  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Menurut Susanto (2002), seni jalanan merupakan sebuah estetika yang dibuat untuk mendukung memperindah ruang publik. Definisi tersebut bila diterjemahkan lebih lanjut, maka seni jalanan sebenarnya tidak bisa dilepaskan dari bangunan dalam hal ini yaitu ruang publik. Ruang publik dipandang tidak hanya sebagai pembatas ruang maupun sekedar unsur yang harus ada dalam bangunan rumah atau gedung, namun ruang publik juga dipandang sebagai medium untuk memperindah estetika tata kota atau bangunan.

### 2.7.1 Fungsi Seni

Saat ini secara garis besar keberadaan karya seni secara teoritis memiliki tiga macam fungsi, yaitu:

#### 1) Fungsi personal

Dilakukan sebagai bentuk instrumen ekspresi diri sendiri, dikerjakan tidak secara eksklusif yang berdasarkan emosional pribadi. Namun pada sisi lain, hal tersebut bertolak belakang dengan pandangan personal menuju persoalan-persoalan umum yang dimana seniman tersebut tinggal, dan akhirnya akan diterjemahkan seniman lain melalui lambang atau simbol

yang umum pula. Saat ini, dalam seni modern, unsur personal mendapat penghargaan yang tinggi, terutama karya seni yang mengutamakan estetika sebagai tujuan utama kehadiran karya Mulyadi (2004).

## **2) Fungsi Sosial**

Berbagai macam karya seni akan selalu memiliki keterkaitan dengan masyarakat, hal ini dikarenakan karya seni yang diciptakan memiliki pesan yang ingin disampaikan. Meskipun demikian, karya seni yang dibuat mungkin terlihat sebagai bentuk karya yang dibuat untuk dirinya sendiri (seniman). Tapi pada sisi lain, seorang seniman berharap ada sesuatu dari masyarakat mengenai karya yang dibuatnya, apakah masyarakat dapat menerima dan mengagumi karya yang dibuatnya. Sebagai konsekuensi karya seni yang mereka susun atau ciptakan merupakan respons social dengan dorongan personal, sekaligus mempunyai fungsi sosial.

## **3) Fungsi Fisik**

Maksud dari fungsi fisik ini merupakan kreasi yang secara fisik dapat digunakan untuk kebutuhan yang praktis sehari-hari, selain dari nilai keindahan karya atau barang itu sendiri.

Dari ketiga poin yang sudah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi dari seni mural merupakan seni yang diciptakan oleh seorang seniman, kemudian diaplikasikan pada media tembok maupun pada ruang-ruang publik yang pada akhirnya akan menjadi konsumsi bagi masyarakat. Dan selain itu, seni mural juga memiliki kebutuhan praktis bagi masyarakat, yaitu dapat secara langsung menikmati nilai estetis yang telah divisualkan secara artistik.

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