

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

Menurut Wahyuningsih (2015), desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari tentang cara mengungkapkan suatu pemikiran melalui hal kreatif yang di visualisasikan. Pesan tersebut dapat tersampaikan kepada target audiens dengan cara mengelola elemen grafis yang berbentuk huruf, komposisi warna, dan layout.

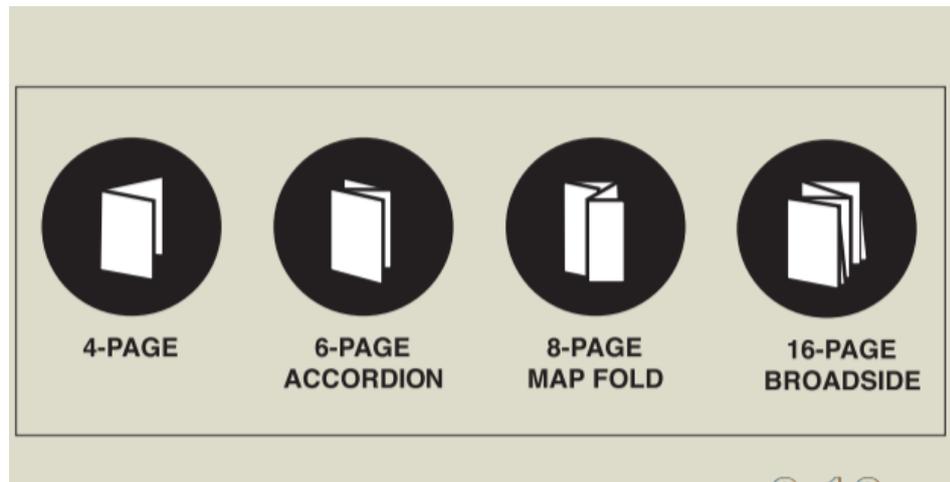
2.1.1 Prinsip Desain

Dalam perancangan tugas akhir ini, dibutuhkan suatu prinsip – prinsip desain agar perancangan media informasi ini dapat berjalan dengan baik. Menurut Landa (2014), prinsip desain saling berhubungan satu dan yang lain yaitu:

1. Format

Pada perancangan sebuah desain, penulis harus memiliki standar atau format, format memiliki arti dua hal yang berhubungan yaitu bidang desain atau substrat. Biasanya desainer menggunakan format untuk menggambarkan jenis – jenis pekerjaan yang dikerjakan seperti, poster, iklan, dan lainnya (hlm. 24-25).

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

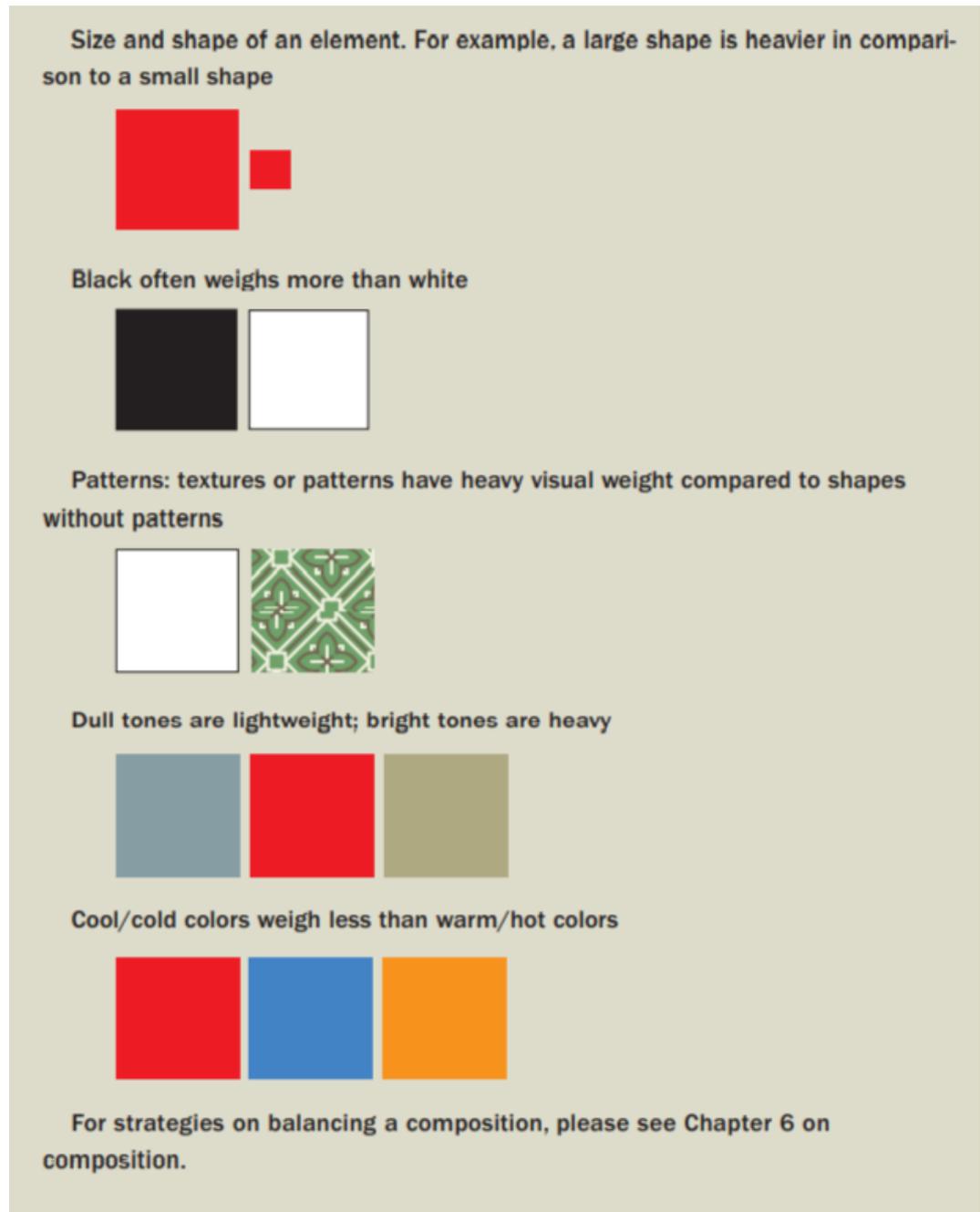


Gambar 2.1 *Folding Styles*
Sumber: Landa (2014)

2. *Balance*

Dalam perancangan desain ini, penulis akan memberikan stabilitas yang sama pada setiap *output*, sehingga tercipta suatu desain yang seimbang dalam hal visual, tidak berat sebelah dan indah dipandang oleh *viewers*. Pada prinsip *balance* ini terdapat dua jenis yaitu simetris dan asimetris, penulis akan menggunakan jenis simetris untuk perancangan ini (hlm. 25-26).

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.2 *Size and Shape of An Element*
Sumber: Landa (2014)

3. Hierarki Visual

Pada perancangan ini, hierarki visual merupakan prinsip penting yang mengatur penekanan pada visual, yang dimaksud disini adalah untuk

membuat beberapa elemen visual menjadi lebih dominan dari yang lain (hlm. 28).



Gambar 2.3 *Symmetrical, Assymetrical arrangement*
Sumber: Landa (2014)

4. *Rhythm*

Dalam sebuah perancangan pastinya memiliki sebuah pengulangan, pengulangan yang selaras dan konsisten adalah prinsip ritme. Pengulangan tersebut terus dilakukan hingga tercipta suatu pola (hlm. 30).

5. *Unity*

Penulis membutuhkan suatu prinsip yang dapat menyatukan berbagai macam elemen menjadi kesatuan agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh *viewers* (hlm. 31-32).

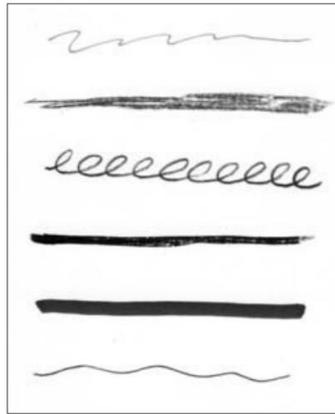
2.1.2 Elemen Desain

Menurut Landa (2014), dalam penyampaian informasi desain memiliki elemen – elemen penting. Penulis menggunakan elemen tersebut agar dalam penyampaian visual lebih mudah dimengerti. Elemen – elemen desain tersebut yaitu:

1. Garis

Garis merupakan gabungan dari titik, garis juga dianggap sebagai titik yang bergerak. Garis termasuk di dalam sebuah elemen desain karena memiliki banyak fungsi yaitu sebagai komposisi dan komunikasi. Garis memiliki banyak bentuk seperti lurus, tebal, tipis, melengkung, dan lainnya (hlm. 16).

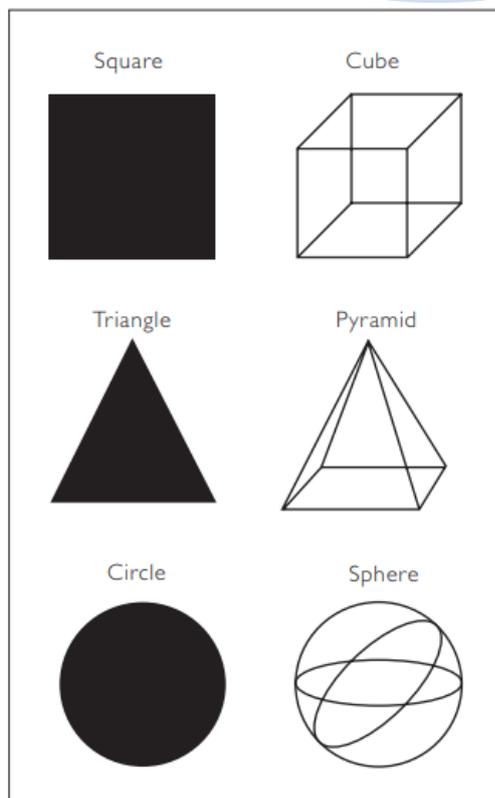
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.4 *Lines*
Sumber: Landa (2014)

2. Bentuk

Bentuk merupakan gabungan dari beberapa garis, pada dasarnya bentuk merupakan 2 dimensi yang diukur dengan tinggi dan lebar. Bentuk dasar yang ada bisa membentuk lingkaran, segitiga, dan persegi (hlm. 17).

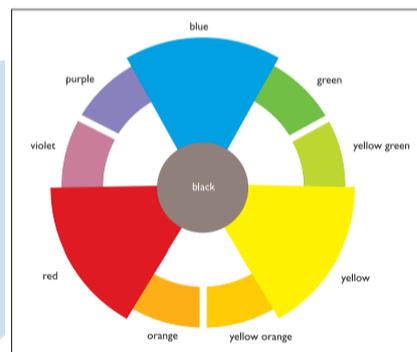


UNIVERSITAS
SITAS
MEDIA
TARA

Gambar 2.5 *Shapes*
Sumber: Landa (2014)

3. Warna

Dalam suatu desain, yang paling mempengaruhi adalah warna karena warna bersifat provokatif. Warna merupakan deskripsi dari energi cahaya, tanpa cahaya warna tidak dapat terlihat. Warna yang biasanya terlihat merupakan efek pantulan dari sebuah cahaya.



Gambar 2.6 *Color System*
Sumber: Landa (2014)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

a. *Color Nomenclature*

Warna bisa lebih spesifik jika dibagi menjadi 3 kategori yaitu rona, nilai, dan saturasi. Rona merupakan nama warna seperti warna merah, hijau, oranye. Rona juga dapat dianggap sebagai warna hangat atau warna dingin, warna yang hangat adalah warna oranye, merah, dan kuning. Sedangkan warna dingin adalah warna biru, hijau, dan ungu (hlm. 20).

b. Primary Colors

Warna dasar biasa disebut juga dengan warna primer, warna primer pada dasarnya adalah RGB (*Red, green, blue*) biasa juga disebut dengan warna primer aditif, disebut begitu karena jika digabungkan dengan persentase yang sama akan menghasilkan warna putih (hlm. 20).

Jika menggunakan model RGB,

- i. Merah + hijau = kuning
- ii. Merah + biru = magenta
- iii. Hijau + biru = cyan

Dan warna merah, kuning, dan biru disebut juga warna primer karena warna tersebut dapat dicampur dari warna lain.

- i. Merah + kuning = oranye
- ii. Kuning + biru = hijau
- iii. Merah + biru = ungu

c. Value

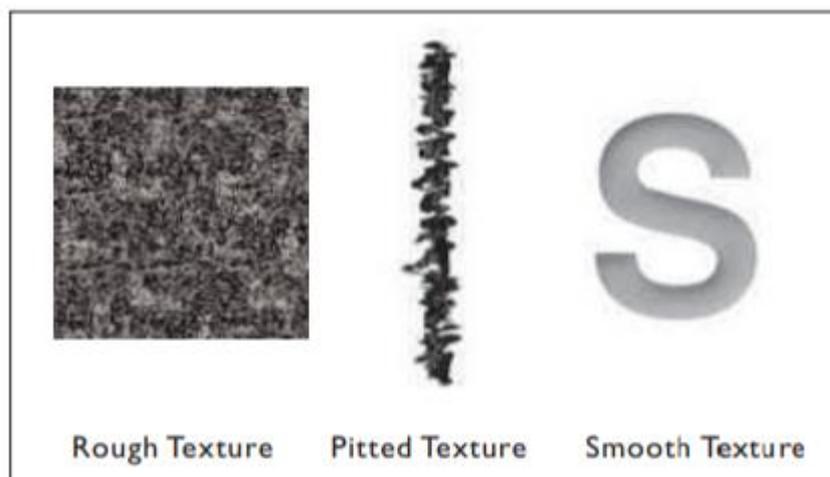
Value lebih diartikan sebagai terang atau gelapnya suatu warna, untuk menyesuaikan terang dan gelap dibutuhkan warna hitam dan putih, hitam dan putih termasuk warna tetapi tidak bisa disebut termasuk ke dalam rona, oleh karena itu warna ini disebut warna netral (hlm. 22).

d. Saturation

Saturasi merupakan kecerahan atau keburaman di dalam sebuah warna. Warna yang dapat mempengaruhi kecerahan dan keburaman adalah hitam, putih, dan abu – abu. Abu – abu bisa disebut sebagai warna utama dalam saturasi, karena dengan dimasukkannya warna abu, dapat membuat suatu warna menjadi jenuh (hlm. 22).

4. Tekstur

Tekstur merupakan suatu efek yang dapat mempengaruhi permukaan. Tekstur dibagi ke dalam 2 jenis, yaitu ada tekstur taktil dan juga tekstur visual. Tekstur taktil merupakan tekstur yang dapat dirasakan oleh indra peraba, tekstur yang nyata dan dapat disentuh. Sedangkan tekstur visual merupakan tekstur yang bisa disebut ilusi, karena hanya bisa dilihat tidak dapat terasa perbedaannya ketika di sentuh (hlm. 23).



Gambar 2.7 *Texture*
Sumber: Landa (2014)

2.1.3 **Tipografi**

Menurut Landa (2014) tipografi merupakan suatu perancangan huruf yang akan digunakan dalam dunia desain grafis. Perancangan huruf ini dapat digunakan dalam media cetak dan media digital.

Menurut Landa (2014) terdapat jenis - jenis klasifikasi typeface dengan bentuk yang berbeda yaitu *Transitional*, *Old Style*, *Modern*, *Slab Serif*, *Sans Serif*, *Script*, *Gothic*, dan *Display*. Pada perancangan tugas akhir ini, penulis dapat menggunakan beberapa jenis klasifikasi *typeface* seperti di bawah.

1. *Sans Serif*

Typeface yang tidak menggunakan *serif*. *Sans Serif* bisa digunakan pada *bodytext* dengan tujuan agar jelas untuk dibaca oleh *viewers*.



Gambar 2.8 *Font Sans Serif*
Sumber: Landa (2014)

2. *Display*

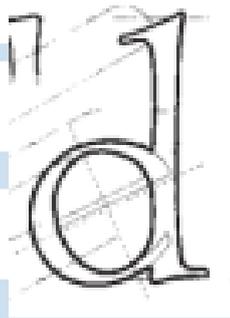
Typeface ini biasa digunakan pada headline, karena memiliki bentuk yang variatif.



Gambar 2.9 *Font Display*
Sumber: Landa (2014)

3. *Old Style*

Old style merupakan jenis font roman yang digambarkan melalui pena berujung lebar.



Gambar 2.10 *Font Old Style*
Sumber: Landa (2014)

4. *Transitional*

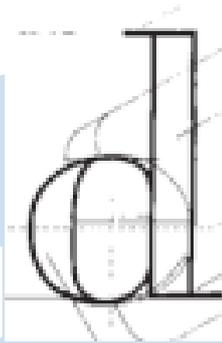
Transitional merupakan huruf yang terlahir setelah *old style* dan merupakan transisi *old style* ke jaman *modern*, merupakan jenis huruf *serif*.



Gambar 2.11 *Font Transitional*
Sumber: Landa (2014)

5. *Modern*

Modern merupakan huruf yang memiliki susunan lebih simetris dibanding dengan huruf dengan gaya lama.



Gambar 2.12 *Font Modern*
Sumber: Landa (2014)

6. *Slab serif*

Slab serif merupakan huruf yang memiliki bentuk yang tebal, *slab serif* masuk sebagai huruf *serif*.



Gambar 2.13 *Font Slab Serif*
Sumber: Landa (2014)

7. *Script*

Script merupakan jenis huruf yang menyerupai tulisan manusia. Jenis huruf ini juga biasa disebut sebagai jenis huruf *handwriting*.



Gambar 2.14 *Font Script*
Sumber: Landa (2014)

8. *Gothic*

Gothic merupakan huruf yang terdapat pada abad-13 hingga abad-15. *Gothic* juga bisa disebut dengan *blackletter*, bentuk dari *gothic* biasa tebal dan berlekuk.



Gambar 2.15 *Font Gothic*
Sumber: Landa (2014)

2.1.4 **Layout**

Menurut Haslam (2006) suatu desain akan terlihat berantakan jika tidak menggunakan *layout* yang tepat, meskipun elemen desain yang digunakan sangat baik. Penggunaan *layout* yang tepat akan memberikan fungsi agar *viewers* dapat membaca dan menikmati desain yang ada dengan baik.

2.1.5 **Grid**

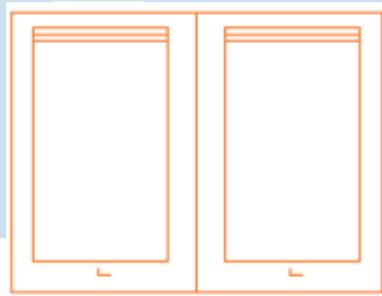
Menurut Landa (2014) untuk memberikan *space* pada suatu desain yang memiliki gambar dan huruf, dibutuhkan grid agar desain terlihat rapi dan indah dipandang. Bagi penulis, grid dapat membantu untuk membuat desain terlihat lebih konsisten dan rapi.

2.1.5.1 **Klasifikasi Grid**

Menurut Tondreau (2009) terdapat 5 klasifikasi grid di dalam bukunya yang berjudul *Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids*, yaitu:

1. *Single Column Grid*

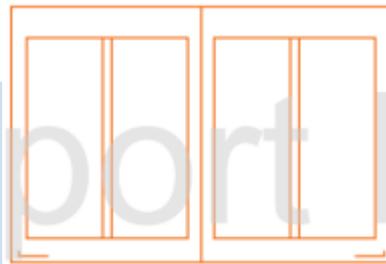
Single Column grid biasa digunakan pada desain yang memiliki teks informatif yang panjang.



Gambar 2.16 *Single Column Grid*
Sumber: Tondreau (2009)

2. *Two Column Grid*

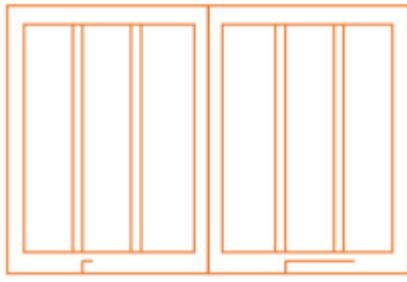
Two Column grid biasa digunakan pada konten desain yang beragam di dalam 1 halaman, biasa terbagi menjadi 2 di dalam 1 halaman.



Gambar 2.17 *Two Column Grid*
Sumber: Tondreau (2009)

3. *Multicolumn Grid*

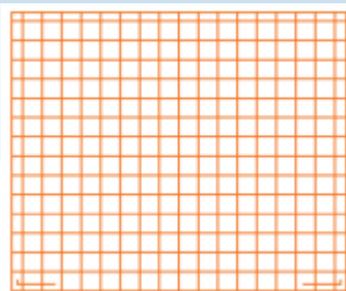
Multicolumn grid biasa digunakan pada majalah atau website, di dalam 1 halaman biasa digunakan lebih dari 2 kolom. Penggunaan grid jenis ini lebih fleksibel dibanding 2 grid yang disebutkan sebelumnya.



Gambar 2.18 *Multicolumn Grid*
Sumber: Tondreau (2009)

4. *Modular Grid*

Modular grid biasa digunakan pada halaman yang memiliki banyak variasi konten, modular grid menggunakan perpaduan antara garis vertical dan horizontal yang banyak sebagai garis bantu dalam pembuatan konten.



Gambar 2.19 *Modular Grid*
Sumber: Tondreau (2009)

5. *Hierarchical Grid*

Berbeda dengan grid yang lain, hierarchial grid membagi dengan garis – garis horizontal.



Gambar 2.20 *Hierarchical Grid*
Sumber: Tondreau (2009)

2.1.5.2 Komponen Grid

Menurut Tondreau (2009) penggunaan grid sangat penting, agar terlihat jarak antar pesan yang ingin disampaikan. Berikut komponen grid.

1. **Kolom**
Kolom merupakan materi yang tegak vertical atas bawah, dapat berisi visual dan teks. Kolom dapat terdiri lebih dari satu, disesuaikan dengan konten.
2. *Modules*
Modul merupakan tempat dari diisinya konten informasi yang disampaikan.
3. *Margin*
Margin merupakan jarak tepi teks. Margin juga bisa dijadikan tempat informasi tertentu.
4. *Spatial Zone*
Tempat penempatan sebuah informasi yang membutuhkan *space* besar, bisa merupakan gambar dan sejenisnya yang membutuhkan *space* besar.
5. *Flowline*
Fungsi dari *flowline* merupakan pemberi jarak agar viewers dapat membaca secara urut sesuai kemauan desainer.
6. *Markers*
Sebuah informasi penanda yang berfungsi untuk mengarahkan *viewers* agar mengetahui isi konten dan halaman.

2.2 Media Informasi

Menurut Baer (2008), desain informasi memiliki arti menerjemahkan data – data yang kompleks agar lebih mudah dimengerti dan terstruktur sehingga memiliki pemahaman yang dimengerti (hlm. 12). Isi dari konten media informasi harus bersifat komunikatif kepada *viewers* agar lebih mudah dicerna, dan sesuai dengan tujuan dari desain informasi. Membuat sebuah desain informasi memerlukan penggunaan elemen dan prinsip desain yang tepat (hlm. 22).

2.3 Buku

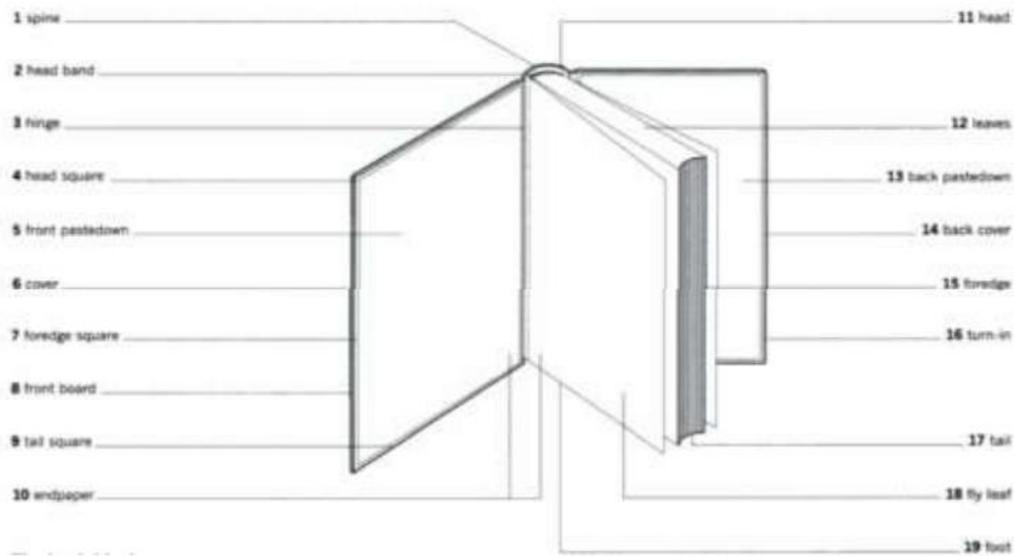
Menurut Haslam (2006), buku merupakan media informasi yang berbentuk serangkaian halaman dan dicetak lalu dijilid, sebagai sebuah media penyaluran informasi ataupun pengetahuan kepada pembacanya tanpa dibatasi oleh waktu (hlm.9).

Menurut Guan (2012) dalam merancang desain sebuah buku, penting bagi seorang desainer untuk mengerti konten apa yang disalurkan ke dalam buku tersebut, karena mengerti apa isi konten buku tersebut merupakan sebuah proses mendesain. Selain mengerti konten yang ada di dalam buku tersebut, Guan (2012) juga mengatakan bahwa tampilan visual dan pemilihan elemen – elemen desain yang akan digunakan juga penting agar dapat membawa pembaca untuk mengerti dan memahami apa yang disampaikan oleh desainer konten dari buku tersebut. Hal – hal lain seperti penataan konten dan gambar pada buku juga harus diatur sedemikian rupa agar isi konten menjadi jelas dan dapat *blend* dengan elemen yang ada (hlm. 6-7).

2.3.1 Anatomi Buku

Menurut Haslam (2006) buku memiliki komponen – komponen yang terbagi menjadi 3 bagian komponen besar yaitu blok buku, halaman, dan grid. Masing – masing dari komponen buku tersebut memiliki penamaan khusus agar mempermudah proses pencetakan. Berikut komponen yang terdapat pada blok buku yang terdiri dari Sembilan bagian yaitu:

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 2.21 *Book Component*
 Sumber: Haslam (2006)

2.3.2 Komponen Desain Buku

Menurut Guan (2012), komponen – komponen desain yang ada di dalam buku terdiri dari *cover*, punggung buku, *fly page*, konten, *layout*, dan halaman *copyright* (hlm. 8-11).

1. Cover

Cover merupakan bagian buku yang sangat penting, dengan *cover* yang menarik buku bisa menjadi sangat laku dan diminati oleh calon pembaca. *Cover* juga berfungsi sebagai penarik perhatian bagi orang yang melihat. Desain *cover* bisa dibilang sukses bukan hanya karena menjelaskan konten yang ada di dalam buku tersebut, melainkan juga dapat memberikan fungsi estetika pada buku dan juga perlindungan yang baik untuk isi dari buku tersebut.

Halaman *cover* dapat berisi judul buku, nama penulis, gambar dekoratif, warna warna, dan juga penerbit. Pada saat mendesain *cover*

buku, desainer diharuskan untuk mengerti isi konten dari buku agar dapat mengerti untuk apa *cover* buku itu dibuat, dibutuhkan juga imajinasi yang kuat agar dapat menggambarkan dan memainkan elemen visual dengan baik (hlm. 6 dan 8).

2. Spine

Setelah *cover*, desain punggung buku atau *spine* adalah desain yang sangat penting, hal ini karena jika diletakkan di rak buku, bagian punggung buku adalah bagian yang sangat terlihat dan menonjol. Sehingga bagian punggung buku merupakan bagian yang sangat penting karena terlihat pertama saat berada di dalam rak.

Dalam mendesain punggung buku, desainer sangat tertantang karena harus menggunakan ilmu layout dengan sangat baik karena ruang untuk berkreasi hanya sedikit di bagian punggung buku. Ruang visual yang sempit tersebut jika dimaksimalkan akan menghasilkan desain yang luar biasa menonjol dibandingkan dengan buku lainnya.

3. Fly Page

Fly page merupakan halaman antara isi dari buku dan juga cover buku tersebut. Biasanya fly page digunakan sebagai halaman kosong, halaman judul, ucapan terima kasih, halaman copyright dan lainnya. Demi membuat buku tersebut memiliki kesan khusus, biasanya halaman ini digunakan bahan kertas yang berbeda dan dekoratif yang tergolong unik dari halaman lainnya.

4. Contents

Agar desain konten tidak terlalu terkesan padat, desainer harus memaksimalkan permainan komposisi dan *layout*, dan penerapan blank *space* atau ruang kosong, sehingga tidak terkesan berantakan dan saling tabrakan isi konten buku tersebut.

5. Layout

Desain *layout* merupakan desain yang mengutamakan peletakan keseluruhan teks pada buku. Desain *layout* yang terkesan rapi bisa membangkitkan gairah pembaca agar dapat terus lanjut membaca menuju

halaman selanjutnya. Dalam proses mendesain, desainer tidak boleh terlalu berbeda dalam mendesain *layout*, nanti akan terkesan tidak konsisten dan berantakan.

Buku yang menggunakan gambar dan teks sebagai kontennya dapat mempermudah pembaca untuk memahami apa isi konteks dari buku tersebut, karena penggunaan elemen gambar dan teks pada buku tersebut saling menopang satu sama lain.

Buku dapat menampilkan kesan tiga dimensi jika penataan *layout* yang digunakan pada visual dan teks tersebut dimainkan dengan variasi ukuran teks, permainan warna, serta penyesuaian elemen desain yang digunakan. Dengan penataan yang rapi dan bagus akan memperjelas penyampaian informasi dan menambah ketertarikan pembaca akan buku ini.

6. Copyright Page

Halaman ini berisi informasi berupa judul buku, editor, nama pengarang, kritikus, penerbit, lokasi buku diterbitkan, nama percetakan, nomor buku, jumlah halaman, format, dan jumlah kata yang ada di dalam buku tersebut. Pada buku tertentu juga terlampir tanggal penerbitan, nomor edisi, ISBN, serta harga buku. Dalam mendesain *copyright page*, desainer harus menggunakan prinsip hirarki berdasarkan urutan klasifikasinya (hlm. 8-11).

2.3.3 Penjilidan

Menurut Haslam (2006), dalam kasus buku penjilidan dibagi menjadi dua yaitu *hardbacks* dan *softbacks* sebagai material yang digunakan pada cover buku tersebut. Jenis jenis penjilidan ini adalah *library binding*, *case binding*, *perfect binding*, dan *loose leaf binding* (hlm. 233-238).

1. *Library binding*

Library binding memiliki ciri – ciri dikerjakan secara manual oleh manusia menggunakan tangan. Penjilidan ini ditujukan agar buku dapat tahan lebih lama karena lebih sering digunakan. Penjilidan ini dilakukan

dengan menjahit setiap kertas secara *vertical* keudian disatukan, *cover* buku umumnya menggunakan kulit atau kain serupa.

2. *Case-binding*

Pada penjilidan ini *cover* yang digunakan berupa *hard cover* yang berarti *hardbacks*, tetapi Teknik ini sudah dijilid menggunakan mesin. Pada proses penjilidan ini menggunakan 3 bagian yaitu bagian *cover* depan, punggung buku, dan juga *cover* belakang. Pada bagian penjilidan ini diberi finishing berupa *foil emboss*, *edge finish*, penambahan pita dan dekoratif serupa lainnya.

3. *Perfect binding*

Perfect binding bisa dibidang jenis penjilidan yang paling cepat dan efisien, ditambah dengan modal yang ekonomis sudah bisa menjilid buku. Pada penjilidan ini, tidak ada bagian buku yang dijahit melainkan semuanya di lem. Beda dengan binding yang sebelumnya dibahas, pada *perfect binding* ini ukuran *cover* sama dengan isi buku (tidak lebih besar).

4. *Concertina Books*

Jenis penjilidan ini juga biasa dikenal sebagai Chinese / French binding. Pada penjilidan jenis ini, halaman isi dibuat memanjang sehingga pada saat buku dibuka seluruh halaman dapat terlihat. Halaman buku tersebut dapat dilipat untuk menutup buku tersebut.

5. *Saddle-wire stitching*

Untuk jenis penjilidan yang ini menggunakan staples sebagai penyatu bagian buku, umumnya jenis penjilidan ini digunakan untuk beberapa jenis buku seperti majalah, pamphlet, dan juga katalog. Pada buku dengan jumlah halaman yang sedikit, biasanya digunakan stapler pada bagian tengah buku, tetapi dengan kasus buku yang memiliki banyak halaman, penjilidan ini biasanya menggunakan bantuan kawat di bagian samping buku agar dapat menopang berat buku tersebut.

6. *Spiral binding*

Pada spiral binding buku yang dijilid bisa terbuka seutuhnya per halaman, tidak seperti jenis jilid yang sebelumnya. Penjilidan ini menggunakan kawat berbentuk spiral untuk menyatukan halaman buku.

7. *Loose leaf binding*

Pada penjilidan ini sama seperti *spiral binding* tetapi dapat menambahkan dan mengurangi jumlah halaman sesuai dengan keinginan karena halaman pada buku tersebut dapat dilepas dan dipasang. Spiral kawat yang ada di tengah dapat dibuka dan ditutup. Jenis buku ini biasa disebut binder.

2.4 Wisata

Menurut Inskeep (1991), wisata memiliki berbagai jenis daya Tarik yaitu: Natural attraction, Cultural attraction, dan special types of attraction yang memiliki pengertian sebagai berikut.

1. *Natural attraction*

Daya tarik alam yang alami sudah ada disana sejak awal, yang dimaksud disini adalah seperti bentuk lingkungan alami. Seperti iklim, flora, fauna, pemandangan, dan keindahan alam unik lainnya.

2. *Cultural attraction*

Daya tarik disini adalah daya tarik budaya yang berfokus pada aktivitas manusia. Contohnya adalah arkeologi, kehidupan tradisional, religiusitas, dan juga sejarah.

3. *Special types of attraction*

Daya tarik yang dimaksud di dalam jenis ini adalah seperti daya tarik buatan seperti mall, sirkus, dan lainnya.

2.5 *Photography*

Menurut Ensenberg (2011) fotografi merupakan salah satu bentuk komunikasi bahasa yang mudah menjangkau banyak orang ataupun audiens. Namun fotografi juga merupakan penilaian dari personal, hal ini dikarenakan dokumentasi setiap orang berbeda – beda dan setiap individu mempunyai perspektif dan cara ekspresi diri mereka sendiri.

2.5.1 *Rules of Composition*

Bedasarkan teori yang juga diutarakan oleh Ensenberg (2011), *Rules of Composition* adalah peraturan yang berlaku secara visual yang diaplikasikan kepada sebuah foto. Peraturan komposisi berfungsi sebagai panduan, yang diaplikasikan pada saat proses pengambilan foto melalui *viewfinder* kamera.

1) *Rule of Third*



Gambar 2.22 Contoh penggunaan teknik *Rule of Third*
Sumber: Ensenberg (2011)

Salah satu aturan komposisi visual terdasar, dimana sebuah *frame* dibagi menjadi 3 kolom dan 3 baris, membentuk 9 persegi panjang sama besar. Subjek utama foto biasa diposisikan sejajar dengan *grid*, atau pada titik interseksi 2 garis. *Rule of Thirds* bertujuan agar foto mempunyai komposisi gambar yang baik.

2) *Rule of Space*



Gambar 2.23 Contoh penggunaan teknik *Rule of Space*
Sumber: Ensenberg (2011)

Aturan komposisi *Rule of Space* biasa diaplikasikan pada subjek foto yang tidak statis, dimana aturan komposisi ini dapat membantu menonjolkan pergerakan dari objek tersebut, dengan memberi kesan bebas, juga mengurangi fokus pada elemen latar belakang agar tidak menjadi fokus perhatian. Untuk mengaplikasikan aturan komposisi *Rule of Space*, frame dibagi menjadi 9 persegi layaknya *Rule of Thirds*, kemudian komposisi dibagi berdasarkan arah subjek utama foto bergerak. Jika subjek sedang melihat ke titik sekitar kiri frame, sisakan 2-3 area dari frame yang ada di sebelah kanan, dan juga sebaliknya.

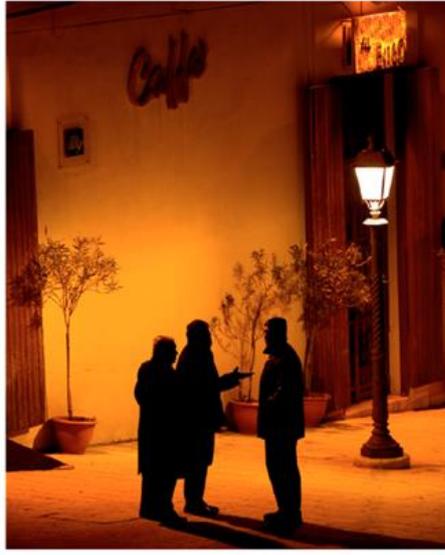
3) *Rule of Odds*



Gambar 2.24 Contoh penggunaan teknik *Rule of Odds*
Sumber: Ensenberg (2011)

Aturan komposisi ini dipertujukan untuk subjek foto dengan jumlah ganjil, sebagaimana objek foto dengan jumlah ganjil dianggap lebih menarik secara estetika. Aturan komposisi ini bertujuan agar komposisi foto terlihat lebih geometris dan simetris. Secara umum, foto dengan komposisi yang simetris dan geometris terlihat lebih nyaman dibandingkan sebuah foto yang hanya berfokus pada 1 elemen atau subjek. Foto yang mengaplikasikan *rule of odds* adalah sebuah foto yang menggambarkan 1 subjek utama dengan 2 atau lebih subjek pendukung, dengan jumlah total subjek angka ganjil.

4) *Gestalt Theory*



Gambar 2.25 Contoh penggunaan teknik *Gestalt Theory*
Sumber: Ensenberg (2011)

Salah satu peraturan yang lebih kompleks, *gestalt theory* merupakan peraturan komposisi yang mengandalkan stimulus dan respons natural manusia untuk memberi makna kepada sebuah elemen atau komposisi foto yang abstrak. Contohnya, gumpalan awan di langit dapat terlihat seperti sebuah binatang, hanya karena bentuk abstrak dari awan tersebut mengingatkan audiens terhadap bentuk binatang tersebut. Dalam praktik, *gestalt theory* justru mengandalkan audiens untuk menggunakan imajinasi mereka saat diberikan hasil foto yang dianggap tidak selesai, sebagai stimulasi agar audiens dapat menyelesaikan cerita dan interpretasi mereka masing-masing terhadap hasil foto tersebut, alhasil menimbulkan rasa puas saat melihat foto tersebut.

2.5.2 *Photography Composition*

Menurut Ang (2013) *photography composition* adalah bagaimana sang fotografer memosisikan kamera saat ingin mengambil foto, tanpa ketergantungan terhadap elemen tertentu. Menurutnya, ada 7 pertimbangan yang dapat memaksimalkan hasil akhir dari foto tersebut.

1) *Format and Proportion*

Pengaturan proporsi (*Format and Proportion*) adalah 2 cara untuk mengatur komposisi dalam sebuah foto. Format merupakan ukuran layar atau ukuran frame yang akan digunakan untuk mengambil foto. 2 contoh format yang umum digunakan untuk memotret adalah rasio 16:9 dan rasio 16:7. Proporsi (*proportion*) adalah bagaimana sang fotografer memposisikan subjek foto agar dapat menimbulkan efek visual tertentu, seperti memfokuskan pada satu subjek atau menghilangkan fokus pada objek tertentu.

2) *Balance and Imbalance*

Keseimbangan dalam foto (*Balance and Imbalance*) adalah sebagaimana seimbangnnya tatanan elemen dan subjek foto dalam sebuah *frame* secara keseluruhan. Proporsi dan tata letak setiap elemen atau subjek foto dalam sebuah *frame* dapat mempengaruhi kesan dinamis yang terlihat pada hasil akhir foto.

3) *Shape within The Image*

Bentuk dalam gambar (*Shape within The Image*) adalah bingkai atau bentuk yang terlihat pada sebuah foto. Bingkai ini tidak harus ditunjukkan dengan eksplisit (contoh: subjek foto yang difoto didalam sebuah kotak atau bingkai kayu), namun bisa juga ditunjukkan melalui tata letak elemen lain yang bersinggungan mengelilingi objek utama dan membentuk bingkai secara tidak langsung.

4) *Suggesting Movement*

Teknik komposisi foto ini bertujuan agar audiens dapat mendapatkan kesan pergerakan subjek foto yang dinamis pada foto yang bersifat statis. Teknik komposisi foto ini membuat audiens melihat foto secara keseluruhan, tidak hanya terfokus pada 1 titik atau 1 elemen foto. Efek *suggesting movement* pada foto dapat dimanipulasi melalui perspektif, sudut pandang audiens, ukuran, lekukan garis dan efek paralel.

5) *Working with Picture Planes*

Teknik komposisi foto *Working with Picture Frames* adalah bagaimana seorang fotografer menunjukkan sebuah objek foto sebagai objek yang 3 dimensional, kedalam sebuah *frame* foto yang 2 dimensional (*flat*). Untuk memberikan efek 3D, dapat dimanipulasi melalui tata letak dan posisi subjek foto, dan banyak elemen lain.

6) *Position and Perspective*

Tata letak dan Perspektif (*Position and Perspective*) adalah 2 faktor yang saling berketergantungan dalam suatu komposisi. Kedua faktor ini mempengaruhi bagaimana perspektif audiens dalam mengartikan sebuah hasil akhir foto. Hasil akhir dari tata letak dan perspektif dipengaruhi oleh efek *parallax*, *zoomin* dan *clean background*.

7) *Composing with Color*

Permainan warna pada elemen-elemen di sebuah foto berpengaruh kepada hasil akhir foto. Komposisi warna dapat mempengaruhi emosi dari audiens yang melihat sebuah hasil foto. Contohnya, warna yang terang dan berlawanan (kontras) seperti merah dan hijau atau kuning dan biru memberikan kesan hidup dan energetik kepada hasil akhir foto yang dihasilkan.

2.5.3 Jenis Fotografi

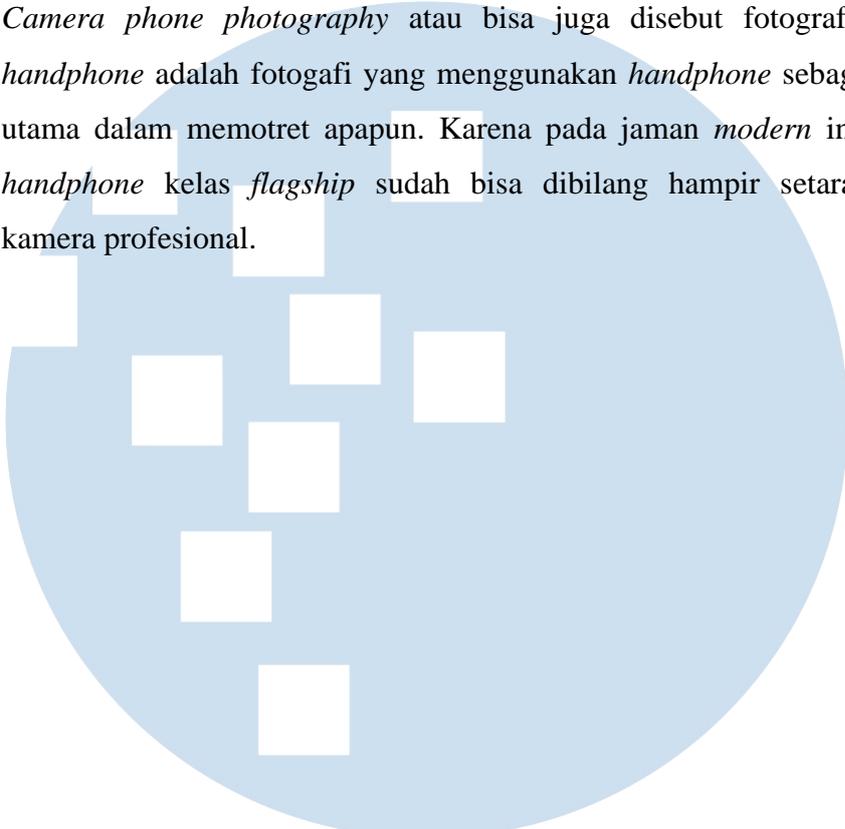
Menurut Ang (2018) ada beberapa jenis fotografi, yaitu *abstract imagery*, *architecture*, *documentary photography*, *vacations and travel*, *street photography*, *children*, *wedding*, *landscapes*, *cityscapes*, *low-light photography*, *panoramas*, *animals*, *live events*, *portraits*, dan *camera phone photography*. Dibawah ini merupakan penjelasan lebih detail mengenai jenis fotografi yang penulis paai pada perancangan ini.

1) *Landscapes*

Landscapes atau fotografi yang lebih mengutamakan objek luar ruangan adalah fotografi yang ingin mengkomunikasikan kepada *audiens* bahwa dari fotografi saja, *audiens* dapat merasakan alam yang ada di dalam foto tersebut.

2) *Camera phone photography*

Camera phone photography atau bisa juga disebut fotografi dengan *handphone* adalah fotografi yang menggunakan *handphone* sebagai media utama dalam memotret apapun. Karena pada jaman *modern* ini kamera *handphone* kelas *flagship* sudah bisa dibilang hampir setara dengan kamera profesional.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA