

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Referensi Karya

Referensi karya merupakan sumber yang telah ada sebelumnya yang dimanfaatkan sebagai sumber rujukan dalam proses pengembangan karya baru. melalui referensi tersebut, peneliti atau perancang karya dapat memperoleh gambaran menyeluruh mengenai konteks, pendekatan, dan temuan-temuan yang telah ada sehingga memudahkan dalam membandingkan, mengevaluasi, serta mengidentifikasi celah atau potensi pengembangan lebih lanjut dalam bidang yang sama. Dalam penyusunan *photobook* “Menjaga Masa Depan Cipurun”, penulis merujuk pada enam karya terdahulu sebagai acuan dalam perancangannya.



Gambar 2.1 Photobook Penjahit Taruna

Sumber: (Mustofa dkk., 2021)

Karya pertama adalah *photobook* yang berjudul “Penjahit Taruna” karya Zaenal Mustofa, Jozua F. Palandi, dan Ahmad Zakiy Ramadhan. Tujuan dari perancangan *photobook* ini adalah untuk mengangkat kisah inspiratif Muhammad Hasan, seorang mantan peserta seleksi TNI yang gagal, namun tetap melanjutkan hidup dengan menjadi penjahit seragam tentara. Karya ini ditujukan sebagai sumber motivasi dan inspirasi bagi calon pendaftar TNI yang mengalami kegagalan dalam seleksi, agar tetap semangat dan tidak mudah menyerah dalam meraih cita-cita. Konsep utama yang digunakan adalah *photostory*, yaitu teknik bercerita melalui

rangkaian foto yang disusun secara naratif dan visual. Pesan yang ingin disampaikan adalah bahwa kegagalan bukanlah akhir dari perjuangan. Persamaan antara karya ini dengan karya yang dirancang oleh penulis terletak pada upaya keduanya untuk membangkitkan sisi emosional pembaca. Karya ini berfokus pada upaya membangkitkan motivasi dan semangat melalui kisah inspiratif, sedangkan karya yang disusun oleh penulis bertujuan untuk menumbuhkan rasa kasih sayang serta dorongan untuk melindungi anak-anak dari ancaman bencana. Perbedaan karya ini dengan karya ini berfokus pada satu tokoh.



Gambar 2.2 Media Edukasi Digital Mitigasi Bencana

Sumber: (Lakoro dkk., 2021)

Karya kedua disusun oleh (Lakoro dkk., 2021). Tujuan dari perancangan ini adalah untuk mengembangkan media edukasi mitigasi bencana dengan melibatkan masyarakat secara aktif melalui pendekatan desain partisipatif. Media ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran, kesiapsiagaan, dan pemahaman masyarakat Bojongsoang terhadap bencana hidrometeorologi. Konsep utama yang digunakan adalah desain partisipatif, yaitu pendekatan yang melibatkan langsung komunitas lokal terutama komunitas protagonis seperti Pramuka dan warga Bojongsoang dalam proses penciptaan media. Selain itu, konsep human-centered design juga digunakan agar media benar-benar relevan dengan kebutuhan target sasaran. Persamaan karya ini dengan karya yang disusun penulis yakni memiliki tema tentang kebencanaan dan pendekatannya disesuaikan dengan masyarakat

setempat. Perbedaannya, pada karya ini lebih berfokus menghasilkan *output* berupa materi edukasi, sedangkan karya yang dibuat penulis berfokus pada pembuatan *photobook* yang ingin menggugah sisi emosional untuk meningkatkan kesadaran masyarakat. Perbedaan lainnya yaitu, karya ini menggunakan pendekatan partisipatif dalam perancangan media edukatif, sedangkan karya yang disusun penulis tidak menggunakan pendekatan partisipatif.



Gambar 2.3 Photobook Gendeng Tatah dan Sungging Wayang Kulit

Sumber: (Rigen Mandegani dkk., 2023)

Karya ketiga adalah *photobook* berjudul “Gendeng Tatah dan Sungging Wayang Kulit” yang dirancang oleh Anggit Rigen Mandegani, Daru Tunggul Aji, dan Fransisca Sherly Tajū. Tujuan perancangan ini adalah untuk mendokumentasikan dan memperkenalkan kerajinan wayang kulit di Dusun Gendeng sebagai upaya pelestarian budaya. Karya ini juga bertujuan membangkitkan kesadaran masyarakat, terutama generasi muda, mengenai nilai dan pentingnya mempertahankan warisan budaya nasional yang mulai terancam punah karena minimnya regenerasi pengrajin. Karya ini menggunakan konsep fotografi esai, yaitu penyajian visual dalam bentuk rangkaian foto yang dipadukan dengan narasi argumentatif dan analisis. Fotografi esai dipilih karena mampu memberikan gambaran nyata, mendalam, dan emosional tentang kehidupan dan proses pembuatan wayang kulit di Dusun Gendeng. Karya ini menyampaikan pesan

bahwa wayang kulit adalah warisan budaya yang layak dikenalkan secara luas dan dijaga keberlanjutannya. Persamaan karya ini dengan karya yang dibuat penulis yaitu fungsinya sama-sama untuk memperkenalkan sesuatu kepada masyarakat. Adapun perbedaannya, yaitu karya ini memiliki tema tentang pelestarian budaya serta target audiens usia 18-25 tahun, sementara karya yang dibuat penulis memiliki tema tentang mitigasi bencana dan target audiensnya para ibu usia 30-45 tahun.



Gambar 2.4 *Photobook* Ragam-Ragam Kebudayaan di Kepulauan Riau

Sumber: (Pratama & Jacky, 2022)

Karya keempat adalah *photobook* berjudul “Ragam-Ragam Kebudayaan di Kepulauan Riau” karya Jimmy Pratama dan Jacky. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk mendokumentasikan dan memperkenalkan budaya-budaya non-Islam di wilayah Bumi Melayu, khususnya di Kepulauan Riau, kepada masyarakat luas. Buku ini dimaksudkan sebagai media edukatif dan dokumentatif agar generasi muda tidak melupakan kekayaan budaya lintas suku yang ada di daerah tersebut, serta mendorong toleransi antar budaya dan agama. Konsep utama yang digunakan adalah buku foto dokumenter yang mengangkat keberagaman budaya non-Islam dari berbagai suku di Riau, antara lain Tionghoa, Batak, Sunda, dan Melayu, melalui pendekatan visual. Foto-foto yang disajikan mencerminkan kebudayaan seperti rumah adat, tempat ibadah, pakaian tradisional, makanan khas, seni pertunjukan, dan upacara adat. Persamaan karya ini dengan karya yang disusun penulis yaitu salah satu fungsinya sebagai media dokumentasi. Perbedaan karya ini dengan karya yang disusun penulis yaitu karya ini mengangkat tema kebudayaan, sedangkan karya penulis mengangkat tema kebencanaan



Gambar 2.5 *Photobook* Bola Mata: Story of Blind Semeton Dewata

Sumber: (Mahendra dkk., 2024)

Karya kelima adalah *photobook* berjudul “Bola Mata: *Story Of Blind Semeton Dewata*” karya I Made Itza Mahendra, I Made Bayu Pramana, dan Amoga Lelo Octaviano. Tujuan dari perancangan *photobook* ini adalah untuk mengangkat kisah inspiratif komunitas tunanetra pendukung Bali United, yaitu Blind Semeton Dewata, agar lebih dikenal masyarakat luas. Karya ini ingin menyampaikan pesan bahwa keterbatasan bukanlah penghalang untuk mencintai dan mendukung tim sepak bola kesayangan, serta untuk menumbuhkan rasa empati dan motivasi terhadap sesama. Konsep utama yang digunakan adalah foto dokumenter yang menceritakan keseharian Rivan, seorang tunanetra yang juga pendiri dan ketua komunitas *Blind Semeton Dewata*. Persamaan karya ini dengan karya yang dibuat penulis yaitu menggunakan narasi dengan *tone* emosional. Perbedaan karya ini dengan karya yang dibuat penulis yaitu karya ini merupakan dokumenter yang mengangkat kisah dari seorang tokoh, sementara karya yang dibuat penulis mengangkat latar belakang desa, kegiatan warga, dan anak-anak secara keseluruhan atau tidak berfokus pada satu orang.

Karya keenam merupakan karya yang dirancang oleh Helena Benvita Nastiti Saputro, Dian Aspari, dan Ricky Azharyandi Siswanto. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk mengenalkan dan menumbuhkan rasa cinta terhadap batik Semarang di kalangan generasi muda usia 20–30 tahun di Pulau Jawa, mengingat rendahnya minat dan pengetahuan mereka terhadap batik ini, serta minimnya media informasi dan edukasi yang menarik mengenai batik Semarang. Konsep utama

yang diusung adalah edukasi budaya berbasis media interaktif dan visual menarik yang dikemas dalam bentuk *activity kit* bernama "Barang, Un-Sembarang, Angan, Semarang". Kit ini terdiri dari berbagai media seperti *zine*, *photobook*, poster, kartu pos, *card deck*, stempel, stiker, dan gantungan kunci. Persamaan karya ini dengan karya yang dibuat penulis yaitu membuat *photobook* sebagai salah satu media komunikasi untuk meningkatkan kesadaran. Sementara perbedaannya adalah karya ini menghasilkan beberapa karya sebagai media informasi menggunakan warna yang beragam dan mencolok, sedangkan penulis menghasilkan satu karya utama dengan warna yang senada.



Gambar 2.6 Desain *Photobook* sebagai Media Informasi Budaya Batik

Sumber: (Saputro dkk., 2025)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tabel 2.1 Referensi Karya

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
1.	Judul Artikel (Karya)	Perancangan <i>Photobook</i> Penjahit taruna Menggunakan Teknik <i>Photostory</i>	Perancangan Media Edukasi Mitigasi Bencana dengan Pendekatan Desain Partisipatif di Kecamatan Bojongsoang	Perancangan Buku Foto Esai Kerajinan Wayang Kulit di Dusun Gendeng, Bantul, Yogyakarta	Perancangan dan Pengembangan Buku Foto Dokumentasi Budaya Non-Islam di Bumi Melayu Menggunakan Metode R&D	<i>Photo Book</i> : “Bola Mata: <i>Story of Blind</i> Sameton Dewata”	Perancangan Media Informasi Budaya Tentang Batik Semarang untuk Generasi Muda dengan Usia 20-30 Tahun di Pulau Jawa
2.	Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit	Zaenal Mustofa, Jozua F. Palandi, Ahmad Zakiy Ramadhan, 2021, MAVIS	Rahmatsyam Lakoro, Agus Sachari, Agung Eko Budiwaspada, Setiawan Sabana, 2021, ANDHARUPA: Jurnal Desain	Anggit Rigen Mandegani, Daru Tunggul Aji, Fransisca Sherly Taju, 2023, Fenomen: Jurnal Fenomena Seni	Jimmy Pratama, Jacky, 2022, Jurnal Desain	I Made Itza Mahenndra, I Made Bayu Pramana, Amoga Lelo Octaviano, 2024, Retina Jurnal Fotografi	Helena Benvita Nastiti Saputro, Dian Aspari, Ricky Azharyandi Siswanto, 2025, <i>e-Proceeding of Art & Design</i>

			Komunikasi Visual & Multimedia				
3.	Tujuan Karya	Karya <i>photobook</i> pada jurnal pertama ini bertujuan untuk menginspirasi calon pendaftar TNI yang gagal melalui kisah Muhammad Hasan yang pantang menyerah meskipun tidak berhasil menggapai impiannya sebagai TNI.	Karya ini bertujuan untuk memberikan edukasi kebencanaan kepada masyarakat Kecamatan Bojongsoang dengan pendekatan sesuai nilai-nilai setempat.	Tujuan pembuatan <i>photobook</i> pada jurnal ketiga yaitu sebagai upaya melestarikan budaya Dusun Gendeng dengan menyajikan cerita kerajinan wayang kulitnya.	Tujuan pembuatan <i>photobook</i> pada jurnal keempat yaitu supaya para pembaca dapat mengetahui budaya-budaya yang terdapat di Kepulauan Riau sehingga bisa menghargai keberagaman suku dan budaya yang ada.	Karya <i>photobook</i> pada jurnal kelima ini bertujuan untuk mengenalkan <i>Blind Sameton</i> Dewata, yakni komunitas tunanetra pendukung sepak bola Bali United kepada masyarakat awam.	Tujuan pembuatan karya pada jurnal keenam yaitu menjadi media informasi dan edukasi yang menarik bagi generasi muda untuk melestarikan batik semarangan.

4.	Konsep	Menggunakan konsep perencanaan media, perencanaan kreatif, dan konsep tata desain. Landasan teori menggunakan teori-teori tentang fotografi, <i>photostory</i> , dan tata letak.	Pendekatan <i>human centered design</i> . Menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Menggunakan 3 elemen penelitian tindakan dari Greenwood & Levin (2007) yang terdiri dari aksi, penelitian, dan partisipasi.	Karya <i>photobook</i> pada jurnal ketiga ini bersifat sebagai dokumentasi yang menceritakan kerajinan wayang kulit di Dusun Gendeng agar tetap diingat dan tidak punah.	Menggunakan konsep buku foto dokumenter tentang keberagaman budaya	Karya <i>photobook</i> pada jurnal kelima ini secara fisik terinspirasi dari <i>book profile</i> formal yang mengangkat kisah seorang tokoh maupun komunitas. Pemilihan warna hitam untuk <i>cover</i> buku menggambarkan apa yang dirasakan penyandang tunanetra.	Konsep pesan yaitu menghadirkan rasa cinta terhadap batik semarangan. Konsep kreatif yang dilakukan adalah membuat <i>activity kit</i> tentang batik semarangan.
5.	Metode Perancangan karya	Menggunakan metode perancangan	Menggunakan metode perancangan	Melakukan observasi dan wawancara	Teknik pengumpulan data	Melakukan observasi dengan	Pengumpulan data dilakukan dengan

		dari Drs. Sadjiman Ebdi Sanyoto yang dimodifikasi sesuai kebutuhan. Peneliti memperoleh data dari wawancara dan studi literatur kemudian menghasilkan sintesis yang digunakan sebagai dasar konsep perancangan karya.	partisipasi melalui pemanfaatan media sosial. Melakukan eksperimen visual terhadap beberapa media edukasi kebencanaan hidrometrologi.	untuk mengumpulkan data primer, serta melakukan studi literatur untuk mendapatkan data sekunder. Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan panduan 5W + 1H.	menggunakan metode wawancara dan observasi	mengamati keseharian <i>Blind</i> Sameton Dewata dan melakukan wawancara terhadap pihak-pihak terkait.	wawancara, survei lapangan, studi literatur, dan menyebar kuesioner. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan analisis matriks perbandingan.
6.	Persamaan	Karya ini bertujuan untuk memberikan	Karya ini memiliki tema tentang kebencanaan dan	Kegunaannya untuk memperkenalkan	Salah satu fungsinya	Karya ini menggunakan	Menghasilkan <i>photobook</i> sebagai salah

		inspirasi atau menyentuh sisi emosional pembacanya.	pendekatannya disesuaikan dengan masyarakat setempat.	sesuatu kepada masyarakat	sebagai media dokumentasi.	narasi dengan <i>tone</i> emosional	satu media informasi.
7.	Perbedaan	Menggunakan konsep <i>photostory</i> ..	Perancangan karya ini menggunakan unsur partisipasi, hasil karya dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif.	Karya ini memiliki tema tentang pelestarian budaya serta target audiens usia 18-25 tahun.	Karya ini mengangkat tema kebudayaan, sedangkan karya penulis mengangkat tema kebencanaan	Karya ini mengangkat cerita dari satu tokoh	Menghasilkan beberapa karya sebagai media informasi menggunakan warna yang beragam dan mencolok.
8.	Hasil Karya	<i>Photobook</i> Penjahit Taruna yang memaparkan kisah inspiratif seorang	Kampanye tentang mitigasi bencana di media sosial dengan desain partisipatif dapat	Hasil karya berupa buku foto esai “Gendeng: Tatah dan Sungging Wayang Kulit”	Karya ini membantu pembaca untuk mengenal lebih dalam tentang suku dan budaya	Karya ini menceritakan kisah Pande Putu Rivan, seorang <i>supporter</i> tim	Karya yang dihasilkan berupa zine, poster, kartu pos, card deck, <i>photobook</i> ,

		penjahit melalui dokumentasi aktivitas kesehariannya mampu memberikan inspirasi bagi pembaca.	dikembangkan lebih jauh dengan melibatkan partisipan di wilayah bencana karena mereka memiliki pengetahuan dan pengalaman yang dapat digunakan sebagai informasi dalam perancangan desain.	menjadi media dokumentasi bagi pengrajin wayang kulit dan masyarakat umum.	yang terdapat di Kepulauan Riau.	Bali United untuk mengenalkan <i>Blind</i> Sameton Dewata.	stempel, stiker, dan gantungan kunci sebagai pelengkap.
--	--	---	--	--	----------------------------------	--	---

2.2 Landasan Konsep

Landasan konsep merupakan kumpulan prinsip dan definisi dasar yang membentuk dasar pemahaman untuk perancangan dan pembuatan karya. Landasan membangun sebuah kerangka konseptual yang perancangan dan pembuatan karya, memastikan bahwa karya yang dirancang dalam konteks yang jelas dan terstruktur. Serta, landasan konsep perlu dikaitkan aspek komunikasi melalui konsep yang relevan di bidang ilmu komunikasi.

2.2.1 Komunikasi Visual

Istilah komunikasi visual terdiri dari dua kata utama, yaitu “komunikasi” dan “visual”. Komunikasi merujuk pada proses penyampaian pesan dari seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan) melalui suatu media atau saluran tertentu, yang kemudian menghasilkan tanggapan atau umpan balik. Sementara itu, “visual” mengacu pada segala sesuatu yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan atau dilihat oleh mata. Berdasarkan kedua pengertian tersebut, maka komunikasi visual dapat dimaknai sebagai proses pertukaran pesan yang disampaikan dalam bentuk visual dari komunikator kepada komunikan, yang bertujuan untuk menghasilkan pemahaman atau respons tertentu (Andhita, 2021).

Lebih jauh, komunikasi visual juga dapat dipahami sebagai suatu bentuk aktivitas linguistik, di mana proses produksi dan pemaknaan dilakukan melalui elemen-elemen bahasa visual. Dalam hal ini, tanda menjadi unsur penting yang berperan dalam menyusun pesan. Tanda-tanda tersebut dapat berupa elemen grafis dasar seperti tulisan, gambar, warna, garis, dan simbol lainnya. Sebagai proses komunikasi yang bersifat linguistik, komunikasi visual menuntut penyusunan produk visual yang memiliki muatan makna tertentu. Makna yang dimunculkan sangatlah beragam dan sarat nilai, sehingga tidak dapat dibiarkan sepenuhnya bergantung pada interpretasi bebas dari komunikan. Oleh karena itu, diperlukan upaya dari komunikator untuk merancang produk visual secara strategis dan relevan, agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dan dimaknai sesuai dengan maksud yang diinginkan. Proses ini mencakup pemilihan lambang, simbol,

warna, teks, serta unsur grafis lainnya yang mampu mengarahkan interpretasi komunikasi secara tepat (Andhita, 2021).

Sementara itu, menurut (Baldwin & Roberts, 2019), komunikasi visual merupakan bentuk komunikasi yang paling sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan tanpa menggunakan bahasa verbal atau memikirkan tata bahasa, manusia tetap dapat saling memahami melalui komunikasi visual, karena visual memiliki bahasa yang bersifat universal. Dalam konteks komunikasi massa, komunikasi visual memainkan peran penting sebagai media penyampai pesan sosial dan budaya. Visual tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap informasi, melainkan menjadi elemen aktif yang memengaruhi persepsi, sikap, dan pemahaman audiens terhadap pesan yang disampaikan.

2.2.2 Literasi Visual

Pesan visual telah hadir jauh sebelum manusia mengenal sistem komunikasi dalam bentuk tulisan. Di era digital saat ini, kehadiran foto memungkinkan seseorang untuk merasakan keberadaan di berbagai tempat dalam waktu yang bersamaan. Kemampuan untuk memahami pesan visual, atau yang dikenal dengan literasi visual, menjadi penting agar individu mampu membangun makna melalui gambar dan sekaligus memiliki sikap kritis dalam melihat foto, sehingga tidak mudah terpengaruh atau tertipu oleh tampilan visual semata (Wijaya, 2018). Menurut hasil penelitian Henrik Enquist yang dikutip dalam Wijaya (2021), teks visual tidak dapat dipandang sekadar sebagai simbol-simbol pasif yang menunggu untuk diterjemahkan. Sebaliknya, teks visual memiliki potensi yang kuat untuk mendorong tindakan. Dalam hal ini, mendorong tindakan berarti memicu respons aktif dari audiens, tidak hanya dalam bentuk pemikiran, tetapi juga aksi nyata.

Dalam bukunya yang berjudul *Literasi Visual*, Wijaya (2021) secara khusus membahas fotografi sebagai bentuk utama dari representasi visual. Ia menjelaskan bahwa fotografi memiliki dua fungsi penting, yaitu sebagai bukti visual dan sebagai alat dokumentasi. Melalui kedua fungsi tersebut, fotografi membantu manusia dalam merekam serta mengingat kembali berbagai peristiwa yang telah terjadi di masa lalu.

2.2.3 Layout

Layout adalah proses pengaturan elemen visual dalam suatu ruang desain, baik pada media cetak maupun digital, agar terbentuk keselarasan, keterbacaan, dan efektivitas komunikasi. Dalam desain grafis, *layout* mengacu pada penempatan teks, gambar, warna, dan ruang kosong (*white space*) agar desain menarik dan fungsional. *Layout* tidak hanya estetika, tetapi juga memainkan peran penting dalam mengarahkan perhatian dan memahami isi.

Secara umum, dalam perancangan tata letak atau *layout*, terdapat tiga jenis elemen utama yang membentuk struktur keseluruhan dari sebuah desain, yaitu elemen teks, elemen visual, dan *invisible elements*. Masing-masing elemen tersebut memiliki fungsi dan karakteristik yang berbeda, namun saling mendukung dalam menciptakan komposisi visual yang harmonis dan komunikatif (Rustan, 2018).

1. Elemen teks

Elemen teks mencakup segala bentuk tulisan atau huruf yang digunakan dalam sebuah desain. Setiap jenis huruf memiliki karakter visual yang unik dan mampu menyampaikan kesan emosional atau nuansa tertentu. Oleh karena itu, pemilihan jenis huruf harus disesuaikan dengan tema, konteks, dan tujuan komunikasi dari desain tersebut. Misalnya, untuk tema yang bersifat formal atau akademik, penggunaan huruf yang berkesan serius dan profesional lebih tepat dibandingkan dengan huruf yang bersifat dekoratif atau kasual.

2. Elemen visual

Elemen visual mencakup seluruh komponen non-teks yang dapat dilihat secara langsung dalam desain *layout*. Unsur-unsur ini meliputi foto, ilustrasi, *artwork*, infografis, garis, bentuk kotak, *inset*, serta simbol atau ikon berupa titik-titik atau poin. Fungsi utama elemen visual adalah untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan serta menarik perhatian audiens secara visual. Elemen ini juga dapat berfungsi sebagai penyeimbang atau pelengkap dari elemen teks, sehingga tercipta harmoni dalam penyajian informasi.

- Foto

Fotografi memiliki kekuatan utama dalam menyampaikan informasi secara faktual karena sifatnya yang memberikan kesan nyata dan dapat dipercaya. Foto sering kali digunakan sebagai ilustrasi visual yang mendukung narasi atau informasi dalam suatu karya. Namun demikian, dalam beberapa konteks tertentu, ilustrasi bisa dianggap lebih sesuai dan akurat untuk menggambarkan hal-hal yang sulit didokumentasikan secara langsung melalui kamera.

- *Artworks*

Artworks merujuk pada semua bentuk karya seni rupa non-fotografi, seperti ilustrasi, kartun, sketsa, dan bentuk visual lainnya yang dapat dihasilkan secara manual dengan tangan maupun digital menggunakan perangkat lunak komputer. Elemen ini memberikan kebebasan ekspresi visual dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan secara kreatif dan komunikatif.

- Infografis

Infografis merupakan representasi visual dari data, informasi, atau hasil penelitian dalam bentuk grafik, tabel, diagram, bagan, peta, dan format visual lainnya. Tujuan utamanya adalah menyederhanakan informasi kompleks agar mudah dipahami oleh audiens. Infografis sering digunakan untuk menyampaikan statistik atau temuan hasil survei secara ringkas namun tetap informatif.

- Garis

Garis adalah elemen dasar dalam desain yang memiliki fungsi tidak hanya sebagai pemisah antar bagian, tetapi juga sebagai alat untuk menciptakan komposisi visual yang seimbang dan estetis. Dalam tata letak, garis dapat digunakan untuk membagi area, menuntun arah pandangan pembaca, serta memperkuat struktur visual secara keseluruhan agar tampak harmonis.

- Kotak

Penggunaan kotak dalam *layout* bertujuan untuk menata dan memisahkan elemen-elemen informasi agar tampil lebih rapi dan terorganisir.

- *Inzet*

Inzet adalah elemen visual berukuran kecil yang ditempatkan di dalam elemen visual utama, misalnya foto atau ilustrasi yang lebih besar. Fungsinya adalah untuk memberikan informasi tambahan atau pelengkap yang memperkuat konteks dari visual utama, tanpa mengganggu fokus utama gambar tersebut.

- *Poin*

Poin atau *bullet points* merupakan daftar informasi yang disusun secara vertikal dalam beberapa baris. Format ini memudahkan pembaca dalam menyerap informasi secara cepat dan sistematis. Dalam desain *layout*, *poin* sering digunakan untuk menyajikan informasi dalam bentuk ringkas dan langsung ke inti, sehingga lebih mudah dipahami.

3. *Invisible* elemen

Elemen yang termasuk dalam kategori *invisible* elemen adalah komponen yang secara fisik tidak akan terlihat pada hasil akhir desain, namun memiliki peran yang sangat penting sebagai struktur dasar atau kerangka kerja dari *layout* tersebut. Elemen-elemen ini berfungsi sebagai panduan atau acuan bagi penempatan elemen-elemen lainnya, baik itu teks maupun visual. Dalam praktik desain, *invisible* elemen biasanya dirancang terlebih dahulu oleh desainer sebelum elemen lain disusun. Contoh dari *invisible* elemen adalah *margin* dan *grid*. Meskipun tidak tampil secara eksplisit dalam hasil cetak atau tampilan digital, keberadaan *invisible elements* sangat menentukan keteraturan, keseimbangan, dan keterbacaan dari suatu desain.

- *Margin*

Margin adalah ruang kosong yang terletak di antara tepi halaman dengan area yang digunakan untuk menempatkan elemen-elemen desain. Fungsi utama *margin* adalah menjaga agar elemen-elemen

seperti teks dan gambar tidak terlalu dekat dengan batas tepi halaman. Penempatan elemen terlalu dekat ke pinggir halaman dapat mengurangi nilai estetika dan kenyamanan visual pembaca.

- *Grid*

Grid merupakan sistem garis bantu yang digunakan dalam proses penataan *layout*. *Grid* berfungsi sebagai panduan untuk menentukan posisi dan proporsi peletakan elemen-elemen desain agar terlihat terstruktur dan konsisten. Penggunaan *grid* sangat membantu terutama dalam karya desain yang terdiri atas banyak halaman, seperti buku, majalah, atau laporan untuk memastikan keseragaman dan keselarasan antar halaman.

2.2.4 Warna

Warna merupakan salah satu elemen penting dalam perancangan *layout* yang berfungsi tidak hanya sebagai pemanis visual, tetapi juga sebagai alat komunikasi yang efektif. Dalam desain publikasi, warna mampu menyampaikan suasana hati atau *mood*, menarik perhatian audiens terhadap elemen tertentu, serta membantu dalam mengidentifikasi objek-objek yang ditampilkan dalam halaman desain. Ketika menentukan warna yang akan digunakan dalam suatu karya desain, desainer harus terlebih dahulu memahami apa yang ingin dicapai melalui visual tersebut. Dengan demikian, warna yang dipilih dapat mendukung pesan yang ingin disampaikan (Basuki & Kristien, 2019).

Warna dapat digunakan untuk:

1. Menekankan elemen penting dan utama

Warna dapat diterapkan untuk memberikan penekanan pada elemen-elemen kunci dalam halaman, seperti sub judul, kutipan penting, atau informasi utama. Dengan warna yang mencolok atau kontras, pembaca akan lebih mudah menangkap bagian yang menjadi fokus utama.

2. Menarik perhatian mata

Penggunaan warna yang tepat dapat menarik mata pembaca secara instan ke area tertentu dalam halaman. Warna memiliki kemampuan alami untuk

mengarahkan perhatian, terutama bila digunakan dengan cerdas dalam kontras dan penempatan strategis.

3. Memberi sinyal urutan pandangan

Warna juga dapat digunakan sebagai penanda visual untuk membantu pembaca menentukan urutan pandangan atau *reading flow*. Misalnya, elemen dengan warna lebih kuat dapat diletakkan di bagian atas atau kiri halaman untuk mengarahkan perhatian pertama kali ke titik tersebut, sebelum melanjutkan ke bagian lainnya.

4. Membangun suasana atau *mood*

Warna memiliki asosiasi psikologis yang kuat terhadap emosi dan perasaan. Melalui kombinasi warna yang dipilih, sebuah *layout* dapat menciptakan nuansa tertentu, seperti hangat, tenang, energik, serius, atau menyenangkan.

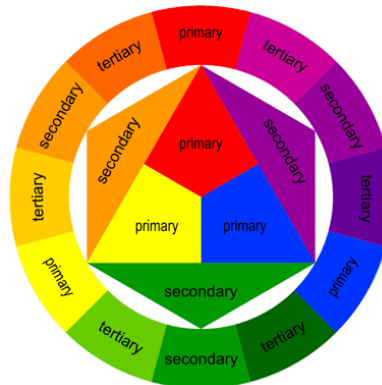
5. Mengelompokkan dan mengisolasi elemen

warna dapat dimanfaatkan untuk mengelompokkan elemen-elemen yang berkaitan serta memisahkannya dari bagian lain. Teknik ini berguna untuk memperjelas struktur informasi dan mempermudah pemahaman pembaca terhadap isi desain.

6. Membangkitkan respons emosi

warna juga dapat memicu respons emosional dari audiens. Warna-warna tertentu memiliki asosiasi budaya dan psikologis yang mampu membangkitkan rasa semangat, ketenangan, kepercayaan, atau kebahagiaan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.7 Klasifikasi Warna

Sumber: Sasa Ghaita (2023)

Secara umum, warna dapat diklasifikasikan ke dalam tiga kelompok utama, yaitu warna primer, sekunder, dan tersier:

1. Warna pokok (primer)

Warna primer merupakan warna dasar yang menjadi acuan dalam sistem pewarnaan. Dalam desain grafis, yang dipakai adalah pigmen yang terdiri dari biru, merah, dan kuning. Ketiga warna ini tidak dapat diperoleh melalui pencampuran warna lain dan menjadi dasar bagi pembentukan warna-warna lainnya.

2. Warna sekunder

Warna sekunder terbentuk melalui pencampuran dua warna primer dalam proporsi yang seimbang. Kombinasi warna primer akan menghasilkan warna-warna baru sebagai berikut:

- Merah + biru = ungu/violet
- Merah + kuning = oranye/jingga
- Kuning + biru = hijau

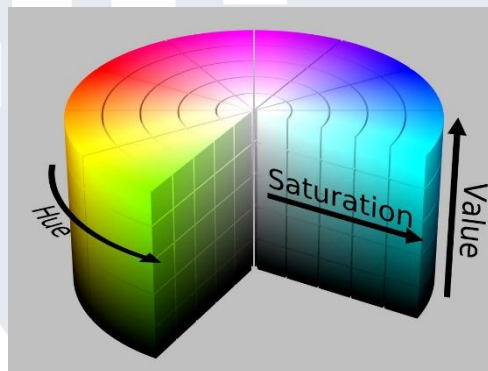
3. Warna tersier

Warna tersier diperoleh dari pencampuran antara satu warna primer dengan satu warna sekunder yang berdekatan dalam roda warna. Beberapa contoh warna tersier antara lain:

- Merah + ungu = merah ungu
- Ungu + biru = ungu biru

- Biru + hijau = hijau biru
- Hijau + Kuning = kuning hijau
- Kuning + oranye = oranye kuning

Selain klasifikasinya, warna juga memiliki karakteristik mendasar yang disebut sebagai dimensi warna. Dimensi ini menjelaskan sifat-sifat esensial dari setiap warna dan memengaruhi bagaimana warna tersebut dipersepsikan secara visual oleh mata manusia.



Gambar 2.8 Dimensi Warna

Sumber: Grace Fussel (2024)

Tiga dimensi warna utama adalah sebagai berikut:

1. *Hue*

Hue berkaitan dengan panas-dinginnya warna, termasuk di dalamnya warna primer, sekunder, dan tersier.

2. *Value*

Value menggambarkan tingkat kecerahan suatu warna. Sifat ini menunjukkan seberapa banyak cahaya yang dipantulkan oleh warna tersebut. *Value* dapat diubah dengan menambahkan warna putih untuk menghasilkan warna yang lebih terang, atau menambahkan warna hitam untuk menghasilkan warna yang lebih gelap.

3. *Intensity*

Intensity atau disebut juga sebagai saturasi, merujuk pada seberapa kuat atau lemah suatu warna tampak. Warna dengan intensitas tinggi terlihat cerah dan mencolok, sedangkan warna dengan intensitas rendah tampak lebih

kusam atau suram. Pengurangan intensitas dapat dilakukan dengan mencampurkan warna murni dengan warna-warna netral seperti putih, hitam, abu-abu.

2.2.5 Tipografi

Tipografi merupakan cabang ilmu dalam desain komunikasi visual yang berkaitan dengan pemilihan, penataan, dan pengaturan huruf di dalam ruang yang tersedia, dengan tujuan untuk menciptakan keterbacaan yang optimal sekaligus memberikan kesan visual tertentu. Dengan perencanaan tipografi yang baik, pembaca dapat memperoleh kenyamanan dalam membaca serta memahami pesan yang ingin disampaikan secara lebih efektif. Secara etimologis, istilah tipografi berasal dari bahasa Yunani, yaitu kata *typos* yang berarti "bentuk" dan *graphein* yang berarti "menulis". Tipografi merupakan bidang keilmuan yang mempelajari seni serta rancangan bentuk huruf dan simbol, khususnya dalam penggunaannya sebagai elemen komunikasi visual dengan tujuan untuk menyampaikan pesan secara jelas, efektif, dan sesuai dengan maksud komunikasi yang diinginkan (Basuki & Kristien, 2019).

Berikut ini istilah-istilah dalam tipografi:

a. Karakter

Karakter merupakan unit terkecil dalam sistem penulisan. Huruf, angka, tanda baca, serta berbagai simbol lainnya termasuk dalam karakter.

b. Alfabet

Alfabet adalah serangkaian huruf yang digunakan sebagai sistem dasar dalam bahasa tulis. Sebagai contoh, alfabet Latin yang digunakan dalam bahasa Indonesia dan Inggris terdiri dari 26 huruf, yang mencakup 21 huruf konsonan (huruf mati) dan 5 huruf vokal (huruf hidup). Alfabet menjadi struktur utama dalam pembentukan kata dan kalimat.

c. Huruf

Dalam tipografi, istilah "huruf" memiliki makna yang lebih luas dibandingkan definisinya secara harfiah. Huruf tidak hanya merujuk pada

26 karakter dalam alfabet, tetapi juga mencakup angka, tanda baca, dan berbagai simbol lain yang digunakan dalam penulisan.

d. *Lettering*

Lettering berbeda dengan tipografi. Berdasarkan pendapat desainer dan penulis Phil Baines serta Andrew Haslam, *lettering* adalah seni menggambar huruf secara manual menggunakan alat seperti pena, kuas, atau pahat. Proses *lettering* tidak dimaksudkan untuk produksi massal, melainkan diciptakan secara khusus dan unik untuk keperluan tertentu, seperti desain logo, judul poster, atau karya artistik lainnya.

Terdapat empat buah prinsip dalam tipografi yang sangat memengaruhi keberhasilan suatu desain, yaitu:

1. *Legability*,

Legibility merujuk pada sejauh mana suatu huruf atau karakter dapat dikenali dan dibaca secara jelas oleh mata manusia. Keterbacaan ini berfokus pada bentuk huruf secara individual, apakah bentuk huruf tersebut cukup mudah dikenali sebagai karakter tertentu tanpa membingungkan pembaca. *Legibility* dapat terganggu oleh berbagai elemen visual seperti teknik pemotongan gambar (*cropping*), tumpang tindih antar elemen (*overlapping*), atau efek-efek visual lainnya yang menyebabkan bentuk huruf menjadi kabur atau sulit dibedakan.

2. *Readability*

Readability mengacu pada tingkat kenyamanan dan kemudahan dalam membaca rangkaian huruf yang membentuk kata, kalimat, atau paragraf. Prinsip ini menekankan pentingnya hubungan antar huruf, termasuk perhatian terhadap spasi antar huruf (*letter spacing*), jarak antar kata (*word spacing*), dan pengaturan antar baris (*line spacing*). Penilaian terhadap *readability* sering kali bersifat visual dan intuitif. Seorang desainer harus mampu “merasakan” keseimbangan spasial di antara huruf dan kata agar teks tampil proporsional dan nyaman dibaca oleh audiens.

3. *Visibility*

Visibility merupakan kemampuan teks untuk dapat dikenali atau terbaca dari jarak pandang tertentu. Prinsip ini sangat penting dalam desain komunikasi visual yang ditampilkan di ruang publik atau media berukuran besar, seperti poster, spanduk, papan reklame, maupun tampilan digital. Desainer harus memastikan bahwa teks masih dapat dibaca dengan jelas dari jarak jauh maupun sudut pandang yang berbeda. Pemilihan ukuran huruf, kontras warna, dan penempatan elemen sangat memengaruhi tingkat *visibility*. Tanpa *visibility* yang baik, pesan yang ingin disampaikan bisa saja tidak tersampaikan secara efektif kepada audiens

4. *Clarity*

Clarity merujuk pada tingkat kejelasan dan keterpahaman pesan yang disampaikan melalui tipografi. Bukan hanya dapat dibaca secara fisik, tetapi pesan yang dikandung dalam teks juga harus mudah dimengerti oleh audiens sasaran. Untuk mencapai *clarity*, desainer perlu memperhatikan konteks komunikasi, karakteristik target audiens, serta gaya bahasa yang digunakan. Huruf-huruf yang dipilih harus sesuai dengan pesan dan suasana yang ingin dibangun. Misalnya, huruf bergaya formal cocok untuk komunikasi resmi, sementara huruf bergaya kasual lebih tepat digunakan pada desain yang bersifat santai atau menghibur.

Adapun jenis-jenis huruf menurut James Craig (seperti dikutip dalam Basuki & Kristien, 2019), sebagai berikut:

1. Huruf berkait (Roman/Serif)

Huruf berkait ditandai dengan adanya elemen tambahan berupa garis-garis kecil seperti "kaki" atau "sirip" pada ujung-ujung huruf. Ciri khas lainnya adalah kontras ketebalan garis yang cukup mencolok antara bagian tebal dan tipis dalam struktur huruf. Gaya huruf ini memunculkan kesan yang klasik, elegan, anggun, dan cenderung feminin. Salah satu contoh paling umum dari jenis huruf ini adalah Times New Roman.

2. Huruf tak berkait (Sans Serif)

Jenis huruf ini tidak memiliki "sirip" atau elemen tambahan di ujung huruf, sehingga tampilannya lebih bersih dan tegas. Garis-garis pada huruf Sans Serif umumnya memiliki ketebalan yang seragam. Gaya ini mencerminkan kesan modern, efisien, dan kontemporer. Contoh dari jenis huruf ini adalah Helvetica dan Arial

3. Huruf Tulis/Latin (Script)

Huruf jenis script menyerupai bentuk tulisan tangan manusia yang dibuat dengan pena, kuas, atau alat tulis lainnya. Umumnya, huruf ini memiliki kemiringan ke arah kanan dan goresan yang lembut. Jenis huruf ini memberikan kesan personal dan akrab.

4. Monospace

Monospace adalah tipe huruf di mana setiap karakter menempati ruang horizontal yang sama, tanpa memedulikan bentuk atau lebar aslinya. Dengan demikian, huruf "W" dan "I" memiliki lebar ruang yang identik. Jenis huruf ini lazim digunakan dalam mesin ketik dan pemrograman. Contoh huruf monospace adalah Courier.

5. Decorative/Miscellaneous

Huruf dekoratif adalah jenis huruf yang dikembangkan dari bentuk dasar huruf yang sudah ada, namun ditambahkan elemen-elemen hiasan seperti ornamen, lengkungan, atau detail artistik lainnya. Huruf ini cenderung menonjol secara visual dan digunakan untuk menarik perhatian. Karena sifatnya yang mencolok, huruf dekoratif umumnya diaplikasikan pada judul, bukan untuk teks isi.

2.2.6 Fotografi

Fotografi berasal dari bahasa Inggris *photography*, yang akarnya diambil dari dua kata dalam bahasa Yunani, yaitu *photos* yang berarti cahaya dan *grapho* yang berarti melukis atau menulis. Secara etimologis, fotografi dapat dimaknai sebagai proses melukis atau menulis dengan menggunakan media cahaya. Dalam pengertian yang lebih luas, fotografi merujuk pada proses atau metode dalam

menghasilkan gambar dari suatu objek dengan cara merekam pantulan cahaya yang mengenai objek tersebut, kemudian menangkapnya melalui media yang sensitif terhadap cahaya. Alat utama yang digunakan dalam proses ini adalah kamera, yang menjadi perangkat paling umum dan populer dalam dunia fotografi. Tanpa kehadiran cahaya, proses fotografi tidak dapat dilakukan, karena cahaya merupakan elemen kunci dalam pembentukan gambar.

Secara teknis, prinsip kerja fotografi didasarkan pada kemampuan memfokuskan cahaya melalui pembiasan yang kemudian diarahkan ke media penangkap cahaya. Proses ini akan membentuk bayangan yang menyerupai objek sebenarnya, sesuai dengan karakter cahaya yang masuk melalui lensa sebagai alat pembias. Untuk memperoleh hasil gambar yang baik, fotografer perlu mengukur intensitas cahaya yang diterima menggunakan alat pengukur cahaya (*lightmeter*). Setelah mendapatkan ukuran yang sesuai, fotografer dapat menyesuaikan pencahayaan dengan mengatur tiga komponen utama dalam fotografi, yaitu ISO (tingkat sensitivitas terhadap cahaya), diafragma (*aperture*), dan kecepatan rana (*shutter speed*). Ketiga elemen ini dikenal sebagai unsur pembentuk pajanan atau *exposure*, yang akan menentukan kualitas akhir dari foto yang dihasilkan (Yunianto, 2021).

Menurut Rubinsten (2024), fotografi tidak hanya merekam kenyataan, melainkan juga membentuk cara manusia memahami dan memaknai dunia di sekitarnya. Ia menyebut bahwa fotografi telah mengubah cara berpikir manusia, karena gambar mampu menyampaikan ide dan eksistensi dengan cara yang tidak bisa digantikan oleh kata-kata.

2.2.7 Teknik Fotografi

Dalam praktik fotografi, pemahaman mengenai variasi teknik pengambilan gambar sangat penting untuk mendukung tujuan visual, membangun narasi, serta mengarahkan fokus audiens pada elemen yang dianggap utama. Setiap jenis pengambilan gambar memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda, sehingga dapat digunakan sesuai kebutuhan konteks dan pesan visual yang ingin disampaikan (Faturahman dkk., 2023).

Berikut ini beberapa jenis pengambilan gambar dalam fotografi:

e. *Full Shot*

Full shot merupakan tipe pengambilan gambar yang menampilkan subjek secara utuh dari kepala hingga kaki, beserta sebagian elemen latar belakang di sekitarnya. Teknik ini digunakan untuk menunjukkan hubungan antara subjek dengan lingkungan dan memperlihatkan keseluruhan pose tubuh.

f. *Medium Shot*

Medium shot memotret subjek dari area pinggang ke atas. Jenis pengambilan gambar ini menyeimbangkan detail ekspresi wajah dengan gerak tubuh bagian atas, sehingga sering digunakan untuk menangkap interaksi sosial atau aktivitas subjek dengan tetap mempertahankan sebagian latar belakang di sekitarnya.

g. *Medium Close-Up Shot*

Medium close-up shot memiliki cakupan lebih sempit dibanding Medium Shot, yakni membingkai subjek dari dada atau bahu ke atas. Fokus utamanya adalah pada ekspresi wajah dengan tetap menyisakan sedikit ruang bagi bahu.

h. *Close-Up Shot*

Close-up shot menangkap bagian wajah subjek secara mendetail dari dagu hingga dahi sehingga ekspresi, tekstur kulit, hingga detail emosional dapat terlihat jelas.

i. *Extreme Close-Up Shot*

Extreme close-up shot merupakan tipe pengambilan gambar dengan jarak sangat dekat sehingga hanya bagian kecil dari subjek yang tampak, misalnya mata, bibir, atau detail tekstur lainnya. Teknik ini bertujuan menonjolkan detail-detail yang sering terabaikan oleh penglihatan normal.

j. *Over the Shoulder*

Over the shoulder dilakukan dengan memosisikan kamera di belakang bahu atau pundak seseorang, sehingga sebagian bahu atau sisi kepala subjek pertama tetap masuk dalam bingkai, sementara titik fokus utama diarahkan pada subjek atau objek lain yang berada di depannya. Pengambilan gambar dengan sudut *over the shoulder* bertujuan menciptakan perspektif sudut

pandangan pihak ketiga atau sudut pandang subyektif, sehingga penonton merasa seolah-olah melihat adegan dari posisi orang pertama.

2.2.8 Editing

Setelah seluruh materi foto berhasil dikumpulkan, langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah *editing*. *Editing* merupakan proses seleksi secara kritis terhadap foto-foto yang telah diambil untuk kemudian disusun menjadi rangkaian foto yang utuh dan bermakna. Proses *editing* ini sering kali dianggap sebagai tahapan yang cukup sulit dan menantang, bahkan bisa terasa “kejam” bagi seorang fotografer. Hal ini disebabkan karena fotografer dituntut untuk bersikap objektif dan berani mengambil keputusan untuk membuang beberapa foto, meskipun foto-foto tersebut memiliki nilai emosional atau kenangan pribadi yang mendalam. Dalam praktiknya, tidak jarang fotografer merasa terikat secara emosional dengan foto-foto tertentu, baik karena usaha dan perjuangan yang diperlukan untuk mendapatkan gambar tersebut, momen yang sangat berkesan di baliknya, kedekatan dengan subjek yang difoto, besarnya biaya yang telah dikeluarkan, maupun risiko dan tantangan teknis yang dihadapi saat pengambilan gambar (Wijaya, 2016). Setiap foto yang dipilih harus mampu mendukung alur cerita atau narasi yang disusun dan memperjelas pesan yang ingin disampaikan kepada audiens. Tahap pemilihan foto ini sering disebut dengan kurasi. Sebelum foto-foto ditampilkan ke media visual seperti *photobook*, foto-foto tersebut melewati tahap seleksi atau kurasi sehingga dapat menguatkan pesan yang ingin dibangun (Suratni dkk., 2024).

2.2.9 Photobook

Photobook merupakan jenis buku yang ditujukan untuk dinikmati secara visual melalui kumpulan foto yang disajikan di dalamnya. Proses pembuatan *photobook* diawali dengan pemilihan dan penyusunan foto-foto sebagai elemen utama, sementara elemen lain seperti teks atau narasi bersifat pelengkap dan ditambahkan setelahnya. Secara konsep, *photobook* berbeda dengan *album* foto, meskipun keduanya sama-sama memuat gambar. *Album* foto bersifat lebih personal dan biasanya disusun secara bertahap dari waktu ke waktu, mencerminkan riwayat

hidup seseorang, keluarga, atau momen-momen tertentu yang memiliki nilai emosional. Penyusunan *album* foto umumnya dilakukan dengan cara memilih foto-foto tertentu yang dianggap paling bermakna, sehingga isinya cenderung menampilkan peristiwa-peristiwa yang menyenangkan dan berkesan. Oleh karena itu, *album* foto dapat dianggap sebagai bentuk representasi personal atau narasi visual yang bersifat selektif. Jarang sekali ditemukan foto-foto yang menggambarkan momen sulit atau tidak menyenangkan dalam *album*, karena tujuan pembuatannya lebih untuk menyimpan kenangan baik secara pribadi, bukan untuk disebarluaskan atau dipublikasikan secara umum. Dalam penyusunannya, *photobook*, menekankan pada susunan gambar yang membentuk narasi visual yang utuh. Penempatan setiap foto dan desain memiliki peran penting dalam menciptakan keterkaitan antar gambar, sehingga keseluruhan isi *photobook* menjadi lebih dari sekadar kumpulan gambar yang berdiri sendiri (Colberg, 2016).

2.2.10 Jenis Photobook

Jenis jenis *photobook* menurut Colberg:

1. Katalog

Katalog merupakan jenis *photobook* yang berfungsi sebagai dokumentasi resmi dari sebuah pameran fotografi. Buku ini menyajikan karya-karya yang ditampilkan dalam pameran secara terstruktur. Selain foto, katalog biasanya memuat teks-teks pendamping seperti esai, kritik seni, atau analisis akademis yang ditulis oleh pakar di bidangnya. Tujuan utama katalog adalah memberikan konteks, memperluas pemahaman, serta menjadi arsip permanen dari peristiwa pameran tersebut. Pembiayaan penerbitan katalog umumnya berasal dari lembaga penyelenggara pameran, galeri, atau sponsor terkait.

2. Monograf

Monograf adalah bentuk *photobook* yang menyajikan satu rangkaian karya dari seorang fotografer, biasanya dalam satu tema, gaya, atau periode tertentu. Tujuannya bukan untuk menyampaikan analisis kritis secara mendalam, melainkan untuk memperkuat nilai visual dan narasi personal yang

terkandung dalam karya-karya tersebut. Monograf sering menjadi medium bagi fotografer untuk membangun identitas visual dan portofolio mereka secara utuh. Dalam banyak kasus, pembiayaan monograf dilakukan secara independen oleh fotografer, baik sebagian maupun penuh, sehingga buku ini juga mencerminkan kemandirian artistik pembuatnya.

3. Jurnalistik

Photobook jurnalistik adalah jenis buku foto yang berfokus pada isu atau topik tertentu, dan biasanya dilengkapi dengan narasi atau penjelasan yang mendalam. Gaya penyajiannya dipengaruhi oleh praktik jurnalisme, baik dari segi sudut pandang maupun cara menyampaikan informasi kepada audiens. Beberapa *photobook* jenis ini berupaya menjaga netralitas dan keakuratan data, sementara yang lain menggunakan pendekatan yang lebih bebas dan interpretatif. Gaya *photobook* jurnalistik bisa beragam, tergantung bagaimana fotografer memilih untuk menampilkan realitas dan fakta melalui karya mereka.

- Foto Jurnalistik

Photobook ini berasal dari tradisi jurnalisme foto dan disusun dengan mengikuti aturan jurnalistik secara ketat. Setiap foto biasanya disertai keterangan yang menjelaskan fakta secara langsung. Selain itu, teks tambahan digunakan untuk memberi latar belakang atau konteks yang tidak bisa disampaikan hanya melalui gambar. Baik foto maupun teks dalam *photobook* ini bertujuan menyampaikan informasi yang akurat dan jelas, serta berusaha menghindari makna ganda atau interpretasi yang ambigu.

- Dokumenter

Photobook dokumenter mengikuti gaya penceritaan yang biasa digunakan dalam karya dokumenter, seperti film atau tulisan nonfiksi. Walaupun umumnya menggunakan alur cerita yang terstruktur, banyak pembuat *photobook* jenis ini mencoba mencari cara baru untuk

menyampaikan narasi secara visual. Teks tetap memiliki peran penting, namun hubungannya dengan foto tidak selalu ketat atau kaku seperti dalam *photobook* jurnalistik. Adanya ketidakjelasan atau makna yang terbuka justru dianggap sebagai bagian alami dari cerita. Biasanya, teks dalam *photobook* ini ditulis oleh penulis lain yang bekerja sama dengan fotografer.

- *Investigative/Research Based*

Jenis *photobook* ini masih berada dalam ranah dokumenter, namun fokus utamanya adalah pada riset mendalam dan penyajian data yang kuat. Baik foto maupun teks disusun dengan pendekatan yang menyerupai format penelitian ilmiah atau laporan institusi. Saat ini, banyak *photobook* investigatif menggunakan materi arsip sebagai sumber utama. Bahkan, beberapa foto sengaja dibuat dengan gaya visual yang menyerupai dokumen resmi atau laporan penelitian untuk memperkuat kesan faktual dan sistematis.

- Ensiklopedia

Photobook ensiklopedia menggunakan pendekatan yang menyerupai gaya penulisan akademik atau institusional. Baik foto maupun teks disajikan secara objektif dan fokus langsung pada inti topik yang dibahas. Walaupun tema yang diangkat mungkin tidak umum dalam konteks akademik, cara penyampaiannya tetap mengikuti format yang rapi, formal, dan jelas, mirip seperti dalam dokumen arsip atau laporan ilmiah

4. *Lyrical*

Photobook lyrical mengutamakan kekuatan visual sebagai cara utama dalam menyampaikan pesan atau makna. Teks mungkin tetap digunakan, tetapi hanya sedikit dan tidak langsung berkaitan dengan tiap foto. Jika terdapat esai panjang, biasanya disajikan secara terpisah dan tidak menjadi bagian utama

dari narasi visual. Bila teks digunakan, fungsinya lebih untuk menambah kesan atau nuansa misterius yang melengkapi gambar. Photobook jenis ini memiliki beberapa bentuk turunan, dan batas antarjenisnya sering kali tidak tegas karena ada banyak tumpang tindih dalam pendekatannya.

- *Poetic*

Photobook poetic tidak disusun untuk membentuk cerita yang utuh dari awal hingga akhir, melainkan menyajikan potongan-potongan visual yang jika dikaitkan bersama, membentuk kesan atau makna yang lebih luas. Jenis *photobook* ini memiliki kemiripan dengan monograf, namun penyusunannya lebih bebas dan tidak terlalu terikat pada struktur tertentu. Walaupun foto tidak bisa dianggap sebagai puisi dalam arti sebenarnya, *photobook poetic* menjadi bentuk visual yang paling mendekati ekspresi puisi dalam dunia fotografi.

- *Elliptical*

Photobook elliptical menyajikan cerita secara tidak langsung dengan membiarkan beberapa bagian sengaja tidak dijelaskan, sehingga pembaca diajak untuk menafsirkan dan melengkapi sendiri bagian yang hilang. Alur ceritanya tidak disusun secara linier, melainkan muncul dalam fragmen atau potongan yang tampak acak. Untuk membantu pembaca memahami keterkaitan antar gambar, biasanya disisipkan simbol-simbol visual yang saling terhubung, sehingga benang merah cerita baru terlihat secara keseluruhan di akhir.

- *Linear*

Photobook linear dalam kategori *lyrical* mengandalkan susunan foto sebagai elemen utama dalam membangun cerita. Foto-foto disusun secara berurutan untuk membentuk alur, baik sebagai satu rangkaian utuh maupun dalam beberapa bagian yang tidak selalu diberi penanda teks. Cerita berkembang secara perlahan dari foto pertama hingga

terakhir, sehingga pembaca dapat memahami narasinya hanya dengan mengikuti urutan visual yang disajikan.

- *Stream of conciousness*

Jenis ini merupakan bentuk *photobook* linear yang tidak menyusun cerita secara runtut atau terstruktur. Meskipun foto-foto ditata secara berurutan, tidak ada alur cerita yang jelas yang menghubungkan satu gambar dengan gambar lainnya. Penyajiannya lebih seperti aliran pikiran spontan, di mana setiap foto mengalir bebas tanpa batasan naratif. Pengalaman visual yang dihadirkan menyerupai puisi bebas dalam sastra, yang mengutamakan suasana, emosi, dan impresi dibandingkan plot atau kejadian tertentu.

5. *Narrative-Driven*

Photobook ini berfokus pada penyampaian cerita yang kuat dan terstruktur. Teks memiliki peran penting dalam membangun narasi, berbeda dengan *photobook lyrical* yang menggunakan teks hanya sebagai pelengkap visual. Hubungan *photobook* ini dengan *photobook* jurnalistik dapat diibaratkan seperti hubungan antara fiksi dan nonfiksi, jika *photobook* jurnalistik menyajikan fakta, maka jenis ini lebih bebas menciptakan realitas sendiri. Dalam *photobook* ini, teks dan gambar saling mendukung dan membentuk satu kesatuan untuk memperkuat penyampaian cerita kepada pembaca.

- *Photonovel*

Photonovel merupakan salah satu bentuk tradisional dalam bercerita menggunakan foto. Biasanya, cerita yang disajikan bersifat fiktif dan menampilkan tokoh serta latar tempat yang muncul berulang kali. Teks digunakan untuk mendukung alur dan menjadi elemen penting dalam membangun serta menggerakkan jalannya cerita.

- Linear

Jenis *photobook* ini memiliki kemiripan dengan versi linear dalam kategori *lyrical*, namun yang menjadi fokus utama adalah alur cerita. Setiap foto disusun mengikuti urutan peristiwa yang membentuk suatu narasi. Dalam penyajiannya, kilas balik bisa saja dimasukkan di tengah-tengah alur, tetapi tetap menjaga kesinambungan cerita agar tetap mudah dipahami oleh pembaca.

- *Elliptical*

Jenis *photobook* ini menyampaikan cerita dengan cara tidak langsung, di mana beberapa bagian cerita sengaja tidak dijelaskan secara lengkap. Meskipun mirip dengan jenis *elliptical lyrical*, *photobook* ini tetap mengangkat rangkaian peristiwa sebagai inti cerita. Kekosongan atau bagian yang tidak ditampilkan secara terang-terangan justru memberi ruang bagi pembaca untuk menafsirkan sendiri makna dan hubungan antar peristiwa dalam cerita.

- *Subjective Documentary*

Photobook ini merupakan perpaduan antara pendekatan dokumenter dan naratif, tetapi tidak terlalu terikat pada aturan-aturan jurnalisme yang ketat. Isi ceritanya lebih banyak dipengaruhi oleh pandangan pribadi pembuatnya. Teks dalam *photobook* ini digunakan untuk memperkuat sudut pandang tersebut, sehingga pembaca bisa memahami cerita dari sisi yang lebih personal dan subyektif.

- *First-Person Narration*

Photobook ini disusun berdasarkan pengalaman pribadi pembuatnya dan diceritakan langsung dari sudut pandang "aku". Isi cerita tidak berusaha mewakili kebenaran umum atau pandangan objektif, melainkan berfokus pada apa yang dirasakan, dipikirkan, atau dialami oleh pembuat secara langsung. Teks memiliki peran penting untuk menyampaikan isi hati dan perspektif pembuat secara mendalam,

sehingga penonton bisa lebih memahami sisi personal dari cerita yang disampaikan.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA