

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian terdahulu yang pernah dilakukan Nurul Hidayat mahasiswa jurusan Filsafat Politik Islam, Fakultas Ushuluddin dan Filsafat Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Dalam penelitiannya mengangkat tentang “Kebijakan Pemerintahan Kota Dalam Memanfaatkan Ruang Terbuka Hijau Di Kota Surabaya”. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa kebijakan pemerintahan kota dalam memanfaatkan ruang terbuka hijau di Kota Surabaya sudah diatur dalam Peraturan Daerah No. 7 Tahun 2002 tentang pengelolaan Ruang Terbuka Hijau yang proporsinya haruslah mencapai 30% dari luasan kota. Ruang Terbuka Hijau tidak hanya berupa hutan kota, melainkan kawasan hijau yang berfungsi sebagai pertamanan, rekreasi, pemakamam, pertanian, jalur hijau, dan pekarangan. Di dalam ruang terbuka hijau diwajibkan sehingga terjadi perlindungan terhadap terhadap kondisi lahan. Akan tetapi di Kota Surabaya proporsi ruang terbuka hijau masih kurang lebih 23% dari luasan kota, belum mencapai target yang sudah ditetapkan pada peraturan daerah yaitu proporsi 30% dari luasan kota. Hal tersebut disebabkan system pemerintahan yang kurang transparan.

Implementasi kebijakan kondisi tata kelola taman sebagai wujud penerapan ruang terbuka hijau yaitu fasilitas taman yang dipergunakan untuk media edukasi dan banyaknya taman-taman kota yang jauh dari kata layak untuk

bisa dipergunakan sebagai media edukasi, dan bermain. Hal itu disebabkan merupakan lahan kontervensi, pemerintahan kota tidak berhak untuk membangun lagi, selain itu pemerintahan kota masih mengejar target 30% ruang terbuka hijau di wilayah Kota Surabaya, dengan menambah taman-taman, penanaman pohon dilahan kosong, dan lain-lain. Apabila target tersebut sudah mencapai 30%, pemerintahan Kota Surabaya merevilitasi taman-taman yang masih tertinggal.

Dan banyak faktor penghambat dari permasalahan pemerintahan terdahulu yaitu lahan kontervensi antara pihak pemerintah kota dan pihak swasta. Sehingga tidak leluasa rencana untuk mengindahkan ruang terbuka hijau. Serta dari tingkat kesadaran masyarakat yang kurang begitu memperhatikan manfaat dari menjaga lingkungan.

Perbedaan tujuan penelitian saat ini dengan penelitian terdahulu ada didalam fokus pembahasan dan jenis penelitian bilamana penelitian terdahulu menggunakan penelitian kualitatif (skripsi) dan sekarang menggunakan penelitian kuantitatif (Tugas Akhir). Pada penelitian saat ini lebih memfokuskan buku visual dengan teknik *Essay Photography* mempunyai daya tarik tersendiri untuk memberitahukan kepada masyarakat akan pentingnya kesadaran lingkungan hijau.

2.2 Ruang Terbuka Hijau (*Green Openspace*)

Ruang terbuka adalah ruang yang bisa diakses oleh masyarakat baik secara langsung dalam kurun waktu terbatas secara tidak langsung dalam kurun waktu tidak tertentu. Ruang terbuka itu sendiri bisa berbentuk jalan, trotoar, ruang

terbuka hijau seperti taman kota, hutan, dan sebagainya (Hakim dan Utomo, 2004). Bagian dari ruang-ruang terbuka (*Open Space*) suatu wilayah perkotaan yang disii oleh tumbuhan, tanaman, dan vegetasi guna mendukung manfaat langsung atau tidak langsung yang dihasilkan oleh RTRH dalam kota tersebut yaitu keamanan, kenyamanan, kesejahteraan dan keindahan wilayah perkotaan tersebut.

2.3 Kota Surabaya

Nama “Surabaya” muncul di era majapahit awal. Tercetusnya nama itu diyakini berasal dari kata Sura atau *Suro* (Hiu) dan *Boyo* (Buaya), dua makhluk yang dalam mitos local, berperang satu sama lain untuk mendapatkan gelar “yang terkuat dan paling kuat” di daerah sesuai dengan buatan Jayabaya. Sumber bersejarah lainnya menjelaskan bahwa symbol Sura (hiu) dan Baya (Buaya) sebenarnya untuk menggambarkan peristiwa heroic yang terjadi di Ujung Galuh (nama masa lalu Surabaya), yang merupakan pertempuran antara pasukan yang dipimpin oleh Raden Widjaja dan tentara pasukan Tartar pada 31 Mei 1293 yang diperingati sebagai hari jadi Kota Surabaya (Direktori Pariwisata Surabaya, 2013:7).

2.4 Definisi Tentang Buku

Buku adalah Sarana informasi yang efektif karena memuat informasi yang lebih lengkap (Muktiono dalam Jafar, 2014:3) dan sumber ilmu pengetahuan dan sumber pengembangun watak bangsa Buku dapat dijadikan pula sebagai sarana informasi untuk memahami sesuatu dengan mudah. Dalam masyarakat, buku

untuk anak-anak umumnya adalah buku bergambar, karena anak-anak lebih mudah memahami buku tersebut dengan banyak gambar daripada tulisan, sedangkan orang dewasa lebih fleksibel untuk memahami apa yang ada pada buku walaupun tanpa gambar sekalipun (Muktiono, 2003:25). Buku Memiliki kelebihan yaitu, dapat disentuh dan dirasakan dan membuat mata tetap rileks (Audinovic, 2013).

Secara bahasa, buku berarti lembar kertas yang berjilid, baik itu berisi tulisan/gambar maupun kosong (Depdiknas, 2001). Buku dapat berarti sekumpulan tulisan/ gambar yang dikumpulkan dan disusun sedemikian rupa hingga membentuk sebuah lembaran yang dijilid. Dengan begitu buku merupakan sarana yang tepat untuk menjelaskan tentang hasil Fotografi *Essay* yang dapat dilihat, disimak dan dinikmati keindahannya melalui seni fotografi.

2.4.1 Anatomi Buku

Menurut Iyan Wibowo dalam bukunya berjudul “Anatomi Buku” (2007:37), disebutkan bahwa buku memiliki beberapa bagian-bagian yang menjadi kelengkapan buku antara lain :

1. *Cover* Buku (Sampul Buku)

a. *Cover* depan

Cover atau sampul sangat mempengaruhi daya tarik sebuah buku, sebab awal terhadap buku ada disini. Setiap datang ke toko atau sebuah pameran buku, yang terlebih pertama kali oleh pandangan kita adalah pajangan buku berbentuk sampul buku yang menarik. Sampul

depan biasanya berisi judul, nama penulis, nama pemberi pengantar atau sambutan, serta logo dan nama penerbit.

b. *Cover Belakang*

Biasanya berisi judul buku, sinopsis, biografi penulis, ISBN (*International Standard Book Number*) beserta *barcode*-nya, dan alamat penerbit sekaligus logonya.

c. *Punggung Buku*

Buku yang memiliki ketebalan tertentu biasanya memiliki punggung buku (khusus buku tebal). Punggung buku berisi nama pengarang, nama penerbit, dan logo penerbit.

d. *Endorsement*

Semacam dukungan atau pujian terhadap buku dari pembaca atau ahli atau orang terkenal untuk menambah daya pikat buku yang ditulis di *cover* buku atau *cover* belakang

e. *Lidah Cover*

Biasanya berisi foto beserta riwayat hidup pengarang dan atau ringkasan buku yang dihadirkan untuk kepentingan estetika dan keekklusifan buku

2. *Perwajahan Buku*

a. *Ukuran buku*

Masalah ukuran buku sangat berhubungan dengan materi (isi). Sebuah novel biasanya memiliki ukuran yang berbeda dengan buku pelajaran. Buku pelajaran biasanya lebih panjang dan lebar.

b. Bidang Cetak

Dlarna setiap halaman isi buku, kita melihat bagian yang kosong di setiap pinggiran-pinggirannya, atau biasa disebut *margin*. Selain untuk keindahan, bagian tersebut berfungsi mengamankan materi dari kesalahan cetak (misalnya terpotong). Sedangkan bagian yang berisi tulisan (materi) bisa dinamakan bidang cetak.

c. Pemilihan Huruf

Jenis huruf (*font*), ukuran huruf *edan* jarak antar baris (*lead*) sangat penting dalam pembuatan buku. Ketiga hal tersebut selain untuk kepentingan estetika, akan menentukan enak tidaknya buku dibaca.

d. Teknik penomoran halaman

Masalah halaman berkaitan dengan kemudahan pembaca dalam menandai materi (isi).

e. Pemilihan warna

Beberapa buku terkadang membutuhkan pewarnaan pada bagian gambar tertentu yang memang dibutuhkan, untuk penegasan atau sekedar keindahan

f. Keindahan dan Kesesuaian Ilustrasi

Beberapa buku, terutama yang diperuntukan bagi anak-anak banyak membutuhkan ilustrasi yang berfungsi menggambarkan materi, sehingga membantu imajinasi pembaca memahami pesan di dalam buku.

g. Kualitas kertas dan Penjilidan

Tidak semua buku dicetak dengan menggunakan kertas yang sama. Untuk buku anak-anak yang mengandung banyak ilustrasi dan berwarna, biasanya membutuhkan kertas yang lebih tebal. Hal ini memberngaruhi penjilidan di akhir proses penerbitan buku.

3. Halaman *Preliminaries* (Halaman Pendahulu)

a. Halaman Judul

Halaman ini berada di halaman wal, setelah kita membuka *cover* buku, antara lain berisi judul, sub judul, nama penulis, nama penerjemah, nama penerbit, dan logo. Akan tetapi, sebagian buku terbitan memiliki halaman perancis (sub judul) yang terletak sebelum halaman judul, dan hanya berisi judul buku.

b. Hak Cipta (*Copyright*)

Halaman hak cipta berisi judul, identitas penerbit, penulis, termasuk tim yang terlibat selama proses publikasi, misalnya editor, penata letak, desainer sampul, ilustrator, dan lain-lain. Halaman hak cipta ini biasanya juga disertai pernyataan larangan atau izin untuk memperbanyak (menggandakan) buku tersebut. Akan tetapi, kami pernah menemukan buku yang seakan-akan menolak hak cipta dengan menyebutkan bahwa buku tersebut boleh di fotokopi. Secara umum memang aneh tapi begitulah adanya perbedaan pendapat.

c. Halaman Tambahan

Halaman ini biasanya berisi *motto* dan atau ucapan terima kasih dari penulis.

d. Sambutan

Halaman ini berisi semacam sambutan yang disampaikan oleh lembaga atau perseorangan yang berkompeten. Ada pula yang menyebutnya sebagai sekapur sirih dan lain sebagainya.

e. Kata Pengantar

Kata pengantar berisi sedikit ulasan atas buku atau ulasan atas penulis, yang ditulis penerbit atau siapapun yang berkompeten dan berkaitan dengan isi buku.

f. Prakata

Prakata ditulis sendiri oleh penulis sebagai pemandu sebelum pembaca memasuki materi atau isi buku. Prakata biasanya berisi tentang uraian tujuan serta metode penulisan.

g. Daftar Isi

Memudahkan pembaca mencari halaman isi yang berkaitan dengan tema tertentu dari materi buku

h. Selain itu juga beberapa hal yang termasuk dalam halaman Preliminaries, tetapi tergantung kebutuhan sesuai dengan materi (isi) buku (tidak selalu ada), yaitu : Daftar Tabel, daftar singkatan, dan akronim, halaman daftar lambing, halaman daftar ilustrasi, halaman pendahuluan.

4. Halaman Isi Buku

a. Judul Bab

Biasanya, jenis beserta ukuran *font* (*font size* lebih besar) judul bab dibuat berbeda dengan judul sub bab apalagi dengan isinya.

b. Penomoran Bab

Penomoran ini berbeda beda pada beberapa buku. Pada buku yang berisi ilmu pengetahuan teoritis biasanya penomoran bab menggunakan angka romawi atau angka arab. Akan tetapi, pada buku-buku sastra atau buku-buku ilmu pengetahuan populer, biasanya lebih banyak menggunakan simbol-simbol atau beberapa tulisan, satu, dua, tiga, dan seterusnya.

c. Alinea

Setiap paragraph baru akan ditandai dengan adanya alinea.

d. Penomoran Teks

Dalam penomoran teks, kita harus selalu konsisten dan sesuai aturan penomoran teks. Misalnya dengan huruf (A, 1, a, (1), (a)) dan dengan angka (1.1, 1.2, 1.2.3) atau dengan teknik lain

e. Perincian

Dalam melakukan perincian hampir sama dengan system penomoran teks. Perincian banyak dijumpai pada soal-soal ujian. Perincian dapat berupa penjabaran, dapat pula berupa pilihan, dapat menggunakan nomor, dan dapat pula menggunakan angka.

f. Kutipan

Setiap kutipan harus mencantumkan sumber. Jika kutipan agak banyak maka harus dibuat dengan *font* berbeda, baik ukuran, dan jenis *font* nya, atau bisa juga dengan cara diberi *background*.

g. Ilustrasi

Ilustrasi harus memiliki keterkaitan dengan materi. Sebab, pemberian ilustrasi bertujuan membantu menjelaskan materi melalui gambar.

h. Tabel

Penempatan table harus berdekatan dengan materi yang berkaitan. Jika tidak memungkinkan karena menyesuaikan *layout*, sebaiknya diberi nomor.

i. Judul Lelar

Judul lelar biasanya ditempatkan di atas atau dibawah teks, kadang diletakan bersebelahan dengan nomor halaman buku. Judul lelar biasanya berisi judul buku (pada setiap halaman genap) dan judul bab atau nama pengarang (pada setiap halaman ganjil).

j. Inisial

Inisial adalah huruf pertama dalam di awal paragraph setelah judul bab yang dibuat sangat besar melebihi ukuran huruf lain.

k. Catatan Samping

biasanya berada di akhir kutipan tidak langsung.

l. Catatan Kaki

Biasanya berada di baris paling bawah halaman, sbeelum judul lelar.

5. Halaman *Postliminary* (Penyudahan)

a. Catatan Penutup

Semacam catatan kaki yang berada di akhir materi atau setelah bab terakhir.

b. Daftar Istilah

Biasanya berisi istilah-istilah asing dan penjelasannya yang dipakai dalam materi buku

c. Indeks

Daftar kata istilah penting yang dilengkapi dengan nomor halman.

Indeks disusun secara alfabetis dan terletak pada bagian akhir buku.

Kita dapat mencari informasi dari istilah yang terdapat dalam indeks sebagaimana tidak semua buku memerlukan indeks

d. Daftar Pustaka

Berisi daftar buku-buku yang dijadikan referensi dalam menulis materi buku

e. Biografi penulis

Penjelasan tentang latar belakang penulis yang melahirkan buku

2.4.2 Karakter Buku dengan gambar

Dalam sebuah buku memiliki *content* yang banyak mengandung gambar atau foto sebaiknya tidka terlalu ekcil atau setidaknya tidak jauh dari ukuran 20 x 27 cm, 21 x 28 cm, 21 x 29,7 cm. Adapun peletakannya *page number* pada tiap halaman sebaiknya mengikuti aturan, untuk halaman ganjil diletakan pada bagian kiri buku, sedangkan pada halaman genap pada bagian halaman kanan buku. Unsur yang harus ada pada sebuah buku dengan gambar, antara lain adalah :

1. Gambar, dapat menyampaikan sesuatu informasi atau pesan dengan lebih jelas daripada teks
2. Mutu, bukan hanya dilihat dari segi estetika tetapi juga dari segi perkembangan target *audience* dari aspek *afektif* dan *kognitif*.
3. Urutan cerita atau fakta dari gambar-gambar yang dilihat perlu ada.
4. Bahasa, bahasa yang digunakan hendaklah yang mudah dipahami. Akan lebih baik jika terdapat unsur-unsur yang nantinya dapat menambah perbendaharaan kata
5. Perkataan dan ungkapan, hendaklah disajikan berulang-ulang sebagai tujuan pengukuhan
6. Gaya penyajian, perlu jelas dan teratur serta mempunyai unsur hiburan.
7. Keharmonisan antara teks dan gambar, mengingat hal ini sangat penting pastikan gabungan antara gambar dan tulisan saling melengkapi.
8. Ciri fisik buku ini adalah :
 - a. *cover* yang menarik
 - b. mutu kertas yang baik
 - c. penjilidan yang kuat
 - d. ukuran dan jenis huruf yang mudah dibaca dan dipahami
 - e. cetak huruf tidak menutupi gambar agar tidak membingungkan (iyan WB, 2007:87).

2.5 Fotografi

Perkembangan fotografi di Indonesia bermula dari masa penjajahan, dimana fotografernya sendiri berasal dari masyarakat Indonesia dengan kelas sosial menengah keatas sebagai penyalur hobi dan mengabadikan momen-momen penting perkembangan sejarah dan kebudayaan Indonesia pada saat itu. Fotografi menjadi populer hingga saat ini, karena proses penghasilan gambar dan cahaya pada film ini dapat diperbanyak dan hasilnya memberikan informasi serta pesan kepada orang lain sebagai sumber *Audience*. dengan menggunakan media fotografi, hingga saat ini monumen-monumen sejarah dan cerita tentang kebudayaan Indonesia dapat kita pahami melalui media fotografi sebagai alat komunikasi massa (Wijaya, 2011:67)

Fotografi atau gambar dianggap memainkan peran penting sebagai media komunikasi yang *integral* dari banyak aspek didalam kehidupan manusia, fungsi komunikasi dalam hal ini untuk melayani beragam fungsi yang penting. Komunikasi dapat memuaskan kehidupan kita yang ada dalam berbagai kebutuhan fisik, identitas diri, kebutuhan sosial dan praktis.

2.5.1 Tahapan dalam Fotografi

Tahapan dalam fotografi ada empat, yaitu komposisi, fokus, kecepatan dan diafragma (Alwi, 2004:42), Berikut penjelasannya:

1. Komposisi

Adalah susunan yang ada dalam foto. Bagaimana susunan itu hanya fotografer yang bisa mengetahui dan melakukannya. Komposisi dilakukan berdasarkan :

a. *Point Of Interest*

Merupakan sesuatu hal yang paling menonjol pada foto, yang membuat orang langsung melihat kepadanya dan tertarik untuk melihatnya atau disebut juga menjadi pusat perhatian *audience*.

a) Framing

Menggunakan lensa fix, dilakukan dengan cara fotografer maju-mundur, mendekat-menjauh dari objek. Tetapi dengan lensa zoom atau tele maka *framing* dilakukan dengan cara memutar *ring zoom* atau tele maka *framing* dilakukan dengan cara memutar *ring zoom* ke kanan-kiri atau ke depan-belakang searah dengan objek foto.

b) *Balance*

Adalah keseimbangan yang harus dipertimbangkan pada objek foto. Komposisi juga disusun berdasarkan jarak pemotretan yang dilakukan dengan variasi *long shot*, *medium shot*, dan *close u*. juga sudut pengambilan dengan variasi *hing angle* dan *low angle*, lalu penempatan objek lain dengan objek utama, dengan variasi *foreground* dan *background* dan posisi kamera yang di letakan *vertical* maupun *horizontal*.

2. Fokus

Adalah kegiatan mengatur ketajaman pada objek foto yang telah dijadikan *point of interest* pada saat komposisi. Dilakukan dengan cara memutar *ring* fokus pada lensa sehingga terlihat pada kaca pembidik, objek yang tadinya

tidak tajam dan tidak jelas, menjadi fokus dan tajam serta jelas bentuk dan tampilannya

3. Kecepatan (*speed*)

Adalah gerakan tirai yang membuka-menutup sesuai angka yang dipilih pada tombol kecepatan. Tirai ada pada bagian belakang dalam kamera.

Kecepatan diibaratkan kelopak mata manusia, kalau kelopak mata manusia membuka berarti manusia bisa melihat begitu juga sebaliknya bila kelopak

mata menutup. Rumus kecepatan adalah “makin besar kecepatan (ditunjukkan dengan angka yang besar), makin sebentar atau sedikit cahaya

yang bisa masuk ke kamera dengan membakar film”. Sebaliknya, “makin kecil (kecepatan (ditunjukkan dengan angka yang kecil), makin lama atau

banyak cahaya yang bisa masuk ke dalam kamera dan membakar film”.

4. *Diafragma (Aperture)*

Merupakan sama halnya dengan kecepatan, *Diafragma* juga diibaratkan bola mata manusia. Kalau bola mata membesar, berarti cahaya yang bisa

masuk ke dalam mata manusia banyak, terutama kalau manusia berada di dalam kegelapan. Sebaliknya, kalau bola mata manusia mengecil berarti

cahaya yang bisa masuk ke dalam mata manusia sedikit dan sebaliknya bila berada ditempat terang dimana manusia mengedip sehingga bola matapun

mengecil dan cahaya yang bisa masuk ke dalam mata manusia pun juga sedikit. Teori *diafragma* yaitu “makin besar *diafragma* (ditunjukkan dengan

angka kecil), makin banyak cahaya yang bisa lolos ke kamera melalui

lensa” sebaliknya, makin kecil *difragma* (ditunjukkan dengan angka besar), maka makin sedikit cahaya yang bisa lolos ke dalam kamera melalui lensa.

2.5.2 Teknik Memotret

Teknik memotret adalah suatu cara dalam memotret setelah diketahui bagaimana tahapan memotret (Alwi, 2004: 60-66). Teknik memotret bermacam-macam, tetapi yang paling banyak digunakan untuk pemotretan foto sebagai berikut :

1. *Freeze*

Merupakan teknik memotret pada objek bergerak yang menginginkan objek tersebut berhenti (diam atau *freeze*) setelah dipotret. Karena itu menggunakan kecepatan tinggi diatas 1/60 sesuai gerakan objek foto. Memotret *freeze* bisa dilakukan menggunakan lampu flash.

2. *Blur*

Merupakan teknik memotret pada objek bergerak untuk memperoleh hasil foto objek yang bergerak tersebut menjadi blur atau tidak fokus (goyang), sementara objek yang tidak bergerak diam dan tajam. Karena itu kecepatan yang digunakan adalah kecepatan rendah atau dibawah 1/60.

3. *Depth Of Field* (Ruang Tajam)

Merupakan teknik memotret pada objek yang tetap atau diam untuk memperoleh gambar yang tampak tajam dan terfokus. Semakin dekat jarak dengan subjek maka semakin sempit *Depth Of Field* (ruang tajam) dan sebaliknya semakin jauh kamera dengan subjek maka semakin lebar *Depth Of Field*nya.

4. *Panning*

Merupakan teknik memotret dengan menggerakkan kamera sesuai gerakan objek foto. Tujuannya adalah gerakan tersebut terekam oleh kamera hanya lintasannya saja pada latar belakang objek foto secara blur bergaris.

5. *Zooming*

Merupakan teknik memotret untuk memperoleh hasil foto dengan kesan objek mendekat atau menjauhi kamera, untuk itu digunakan lensa *zoom* kecepatan yang dipakai adalah kecepatan rendah dibawah 1/60.

6. *Multi Exposure*

Merupakan teknik memotret untuk memperoleh hasil foto dengan kesan menumpuk objek yang difoto lebih dari satu kali berada pada satu *frame* (bingkai film).

7. *Window Light*

Merupakan teknik memotret dengan memanfaatkan cahaya dari satu sumber, bisa dari cahaya jendela (*window*), bisa juga cahaya dari sumber lain yang searah seperti halnya cahaya jendela.

8. *Silhouete*

Merupakan teknik memotret dengan menetapkan kamera menghadap langsung sumber cahaya, sementara objek foto di tengah-tengah sumber cahaya dengan kamera. Hasil fotonya, objek foto gelap sementara latar belakang (sumber cahaya) terang.

2.6 **Esai Fotografi (*Photography Essay*)**

Esai foto atau foto esai adalah sebuah “cabang” dari fotografer jurnalistik. Esai foto menampilkan lebih dari satu foto yang menggambarkan sebuah permasalahan kepada publik. Arti yang lebih sederhana, esai foto adalah sebuah narasi yang berbentuk sekumpulan foto kemudian dirangkai dalam satu topik dan bertujuan untuk menyampaikan pendapat atau opini secara sekaligus, fakta dan peristiwa (duniaesai.com).

Michael Davis, mantan picture editor di National Geographic mengatakan foto *essay* cenderung mengenai satu tipe atau aspek dari banyak tempat, banyak hal, atau orang dan membutuhkan alur yang menyatu. Dalam membuat foto *essay* membutuhkan “kejernihan melihat”. Dalam menentukan sudut pandang secara keseluruhan, melihat duduk perkara, terkadang dengan mengaitkan hal-hal yang sering kali tidak tampak terlalu jelas kaitannya antara satu hal dengan hal yang lainnya, bisa juga dengan kaitan waktu atau kaitan kejadian

Dalam membuat sebuah esai foto, dibutuhkan seleksi dan pengaturan yang sesuai agar foto dapat membentuk suatu cerita lewat satu tema. Secara keseluruhan, permasalahan yang diangkat lebih dalam, lebih utuh, lebih *imajinatif* dan memberikan ruang dimensi yang luas dibandingkan yang dapat dicapai foto tunggal. Subjek untuk foto esai bisa beragam bisa dari kejadian, tokoh, gagasan atau suatu tempat. Cara penuturannya juga beragam dari segi kronologis dan tematik. Esai bentuknya fleksibel yang terpenting adalah foto-foto tersebut saling melengkapi dan menjadi satu tema dalam bentuk alur cerita.

Secara umum, foto *essay* seperti dalam foto-foto yang disusun menjadi satu cerita yang memiliki narasi atau alur. Foto pertama biasanya memikat,

memancing pembaca untuk ingin tahu kelanjutan dari cerita tersebut. Selanjutnya foto-foto yang membangun badan cerita dan emngiringi pembaca untuk tetap membacanya. Kemudian foto yang melengkapi cerita dan foto penutup yang berfungsi mengikat sekaligus memberikan kesan dan arti.

Beberapa jenis foto yang ada dalam rangkaian esai fotografi:

1. *Establishing shot* menggambarkan tempat atau setting tempat kejadian yang menggunakan lensa wide angle untuk memberikan kesan tiga dimensi
2. *Detail shot* foto detail dari benda atau bagian dari orang yang penting misalnya close-up wajah orang atau benda-benda yang melekat pada manusia, menggunakan lensa makro atau tele.
3. *Interaction shot* berisikan tentang interaksi antara dua orang atau lebih sedang berbicara maupun melakukan suatu kegiatan, menggunakan lensa tele.
4. *Climax* sebuah foto yang menggambarkan puncak dari sebuah acara atau kegiatan.
5. *Closer* atau *clincher* foto yang menutup cerita yang memberikan kesan, pesan, insipirasi atau motivasi

2.6.1 Perbedaan Esai Foto dengan Sekumpulan Foto Biasa

Ada beberapa hal mendasar yang membedakan esai foto dengan kumpulan foto biasa, menurut Budi Andana Marahimin (lifestyle.kompasmania.com). Hal ini dapat dirumuskan menjadi empat point yang dapat disampaikan sebagai berikut :

1. Esai foto memiliki tema

Bisa saja kita memotret suatu acara dan menghasilkan suatu foto yang kuat secara tunggal. Namun apabila tidak didukung tema yang kuat, foto-foto tersebut tidak dapat dirangkai. Sehingga tema merupakan sebuah keharusan dalam membuat suatu esai foto

2. Esai foto cenderung berbau opini dan menggali emosi bagi yang melihat. Fotografer sebaiknya melakukan pendalaman dengan melakukan pengungkapan ke lokasi dan terjun langsung ketengah problema serta menangkap secara detail baik itu secara simbolik maupun *snapshot*. Sehingga sang fotografer tidak kehilangan momen-momen penting dan yang sering tidak terdeteksi dalam satu kali sesi pemotretan saja.
3. Esai foto memerlukan narasi agar memperkuat tema. Narasi atau *copywrite* atau teks foto adalah sebuah keharusan dalam membuat suatu esai foto bisa menjadi sulit dimengerti maknanya oleh yang melihat.
4. Esai foto mendapat nilai tambah bila tampil dengan tata letak yang diperhitungkan baik, Tata letak yang baik (ukuran, jenis, *font*, dll) akan menonjolkan interaksi antara foto dan membentuk kesatuan yang utuh.

2.6.2 Merangkai Esai Foto

Menurut Nonot S. Utama dalam kutipan sebuah “Majalah Foto Media” (2002:58) selama melakukan pemotretan, beberapa hal dibawah ini dapat menjadi panduan dalam merangkai foto :

1. Foto *Long Shot*

Dipakai untuk menggambarkan suasana objek dan lingkungan disekelilingnya.

2. Foto *Medium Shot*

Digunakan untuk memperlihatkan suatu kejadian

3. Foto *Close Up*

Digunakan untuk memperlihatkan emosi dari subjek itu

4. Foto Utama atau *Lead*

Foto yang paling menonjol dari keseluruhan.

5. Foto *Potrait*

Menggambarkan tokoh kunci dari sebuah foto esai.

6. Foto Interaksi

Menggambarkan bagaimana subjek melakukan interaksi hubungan dengan lingkungan

7. Foto *Sekuen*

Memamparkan tahapan perkembangan pada subjek dalam pemotretan

8. Foto *Detail*

Bertujuan sebagai foto yang memperkuat emosi

9. *Close*

Digunakan sebagai penutup foto. Sebuah foto dalam esai foto tidak harus menampilkan semua ketentuan diatas hanya saja foto utama dan penutup amat penting disajikan sebaik mungkin. Sementara foto lainnya dapat disesuaikan dengan keadaan lapangan.

2.7 Layout

Dalam buku layout yang ditulis oleh Gavin Ambrose dan Paul Harris (2005:11), *Layout* adalah pengaturan elemen desain dalam kaitannya dengan ruang atau bidang dimana elemen tersebut berada, dan dalam keserasian dengan tampilan secara keseluruhan dari segi *estetis*. Sasaran utama dalam layout adalah untuk menampilkan elemen visual maupun tekstual tersebut yang di komunikasikan dengan cara yang teratur, sehingga memungkinkan pembaca untuk menangkapnya dengan mudah. Tidak ada aturan emas dalam mengatur *layout*, karena ada berbagai penanganan yang berbeda bagi tiap media yang berbeda.

Menurut Lia Anggraini dan Kirana Nathalia (2014:74-86) dalam bukunya “Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula” secara umum, layout merupakan tata letak ruang atau bidang, *layout* dapat dilihat pada majalah, *website*, iklan televisi, bahkan susunan furniture di salah satu ruangan kita. Dalam desain komunikasi visual, *layout* merupakan salah satu hal yang utama. Sebuah desain yang baik harus mempunyai *layout* terpadu.

Dalam sebuah *layout*, terdapat beberapa elemen seperti elemen teks, elemen visual, dan elemen lainnya. Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dan dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan. Berikut ini prinsip-prinsip layout :

1. *Sequence*

Yakni urutan perhatian dalam *layout* atau aliran pandangan ketika melihat *layout*. *layout* yang baik dapat mengarahkan kita ke dalam informasi yang disajikan pada *layout*. maka disini urutan *pe-layout-an* sebaiknya diatur sesuai prioritas. Misalnya dari informasi paling penting hingga ke informasi yang kurang penting.

2. *Emphasis*

Yaitu penekanan di bagian-bagian tertentu pada *layout*. penekanan ini berfungsi agar pembaca dapat lebih terarah atau focus pada bagian yang kurang penting. *Emphasis*/penekanan dapat diciptakan dengan cara berikut

- a. memberikan ukuran huruf yang jauh lebih besar dibandingkan elemen-elemen *layout* lainnya pada halaman tersebut
- b. menggunakan warna yang kontras/berbeda dengan latar belakang elemen lainnya.
- c. Meletakkan hal yang penting tersebut pada posisi yang menarik perhatian.
- d. Menggunakan bentuk atau *style* yang berbeda dengan sekitarnya

3. Keseimbangan (*balance*)

Teknik mengatur keseimbangan terhadap elemen *layout*. prinsip keseimbangan terbagi menjadi dua jenis, keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Pada keseimbangan simetris, sisi berlawanan harus sama persis agar tercipta sebuah keseimbangan. Sementara itu, pada

keseimbangan asimetris obyek-obyek yang berlawanan tidak sama atau seimbang. Bisa saja salah satu sisi obyek lebih kecil ukurannya atau lebih sedikit jumlahnya dari sisi yang berlawanan. Keuntungan dari keseimbangan asimetris adalah dapat memberikan kesan yang tidak kaku atau snatai (*casual*).

4. *Unity*

Yaitu menciptakan kesatuan desain keseluruhan. Seluruh elemen yang digunakan harus saling berkaitan dan disusun secara tepat.

2.7.1 Penerapan Sistem Grid

Grid merupakan garis-garis *vertical* maupun *horizontal* yang membagi halaman menjadi beberapa unit. Melalui system grid ini, seorang perancang grafis dapat membuat sebuah sistematis guna menjaga konsistensi dalam pengulangan komposisi yang sudah diciptakan. Setiap proyek desain mempunyai keadaan atau masalah yang berbeda-beda. Oleh karena itu, sistem grid ini dapat menunjukkan elemen-elemen tertentu yang diperlukan oleh desainer.

2.7.2 Anatomi Grid

1. *Format*

format adalah area dimana nantinya desain akan berada. Mislanya, format dalam sebuah majalah adalah halaman majalah itu sendiri. Namun, pada *website*, formatnya berupa *browser website*. Format menentukan letak area elemen desain seperti *teks*, *image*, dan media lain.

2. *Margins*

Margins adalah ruang negative antara sisi luar format dan batas luar dari konten. *Margin* yang lebih besar menciptakan banyak spasi. Selain itu, *margin* yang besar dapat membantu pembaca memusatkan perhatian pada ruang positif (konten).

3. *Flowlines*

Flowlines adalah agris *horizontal* yang memecah ruang menjadi beberapa bidang *horizontal*.

4. *Modules*

Modules adalah unit individu ruang yang dipisahkan oleh interval yang teratur. *Modules* merupakan blok bangunan dasar dari grid. Ketika *modules* diulang-ulang maka akan tercipta kolom dan baris. Idealnya lebar modul disesuaikan ukuran baris teks.

5. *Spatial Zones* (zona spasial)

Zona spasial adalah bidang modul yang berdekatan. Setiap bidang diberi fungsi tertentu dalam desain. Sebagai contoh, sebuah bidang *horizontal* yang panjang dapat digunakan untuk menempatkan gambar yang *horizontal* panjang. Sementara itu, sebuah bidang *vertical* yang panjang dapat digunakan untuk membuat *bold* teks panjang, dan lain-lain.

6. *Columns* (kolom)

Kolom adalah modul dalam barisan *vertical*. Semakin banyak jumlah kolom maka pembuatan grid akan semakin fleksibel. Akan tetapi, banyaknya kolom juga dapat mempersulit desainer dalam menggunakan elemen desain pada grid. Lebar kolom bisa sama atau berbeda-beda tergantung pada jenis grid.

7. *Rows* (baris)

Rows merupakan baris yang sama dengan kolom, tetapi dalam format *horizontal*.

8. Folio

Folio tercipta saat nomor halaman ditempatkan secara konsisten dalam *margin*, biasanya diatas atau di bawah komposisi

9. *Running header & footer*

Running Header adalah panduan bagian atas untuk naskah yang dibaca. Di sini, kita akan menemukan informasi seperti judul, bab judul, judul bagian, penulis, dan lain-lain. *Running footer* merupakan informasi yang sama seperti *running header*, tetapi ditempatkan di bagian bawah format.

10. *Marker*

Marker adalah indikator penempatan informasi subordinat atau informasi yang harus tampil secara konsisten. *Marker* dapat digunakan untuk menunjukkan lokasi folio, nomor halaman, dan lain-lain.

2.7.3 Jenis-Jenis Grid

1. *Manuscript Grid*

Manuscript Grid adalah *grid* dengan struktur yang paling sederhana. Grid ini hanya menggunakan satu kolom. Struktur utama pada grid ini ditentukan oleh satu kotak kolom di tengah. Pada grid ini dapat diletakan seperti catatan kaki, nomor halaman dan informasi skunder lainnya. Walaupun *manuscript Grid* ini terbilang sangat sederhana bukan berate pengolahannya tidak membutuhkan perhatian khusus ketertarikan visual pembaca, kenyamanan saat membaca, dan

stimulasi merupakan factor-faktor yang sangat penting agar pembaca tetap tertarik pada isi bacaan.

2. *Column Grid* (Grid Kolom)

Untuk Jenis layout yang satu ini menempatkan beberapa kolom dalam formatnya, lebih fleksibel. Kolom-kolom pada grid ini, bisa saling berhubungan atau saling terlepas. Pada grid kolom ini dapat diletakan elemen teks dan visual baik pada kolom yang sama maupun yang terpisah, dan bisa hanya meletakan gambar di salah satu kolom sementara dikolom lainnya hanya teks. Bisa juga di dalam satu kolom tidak diisi penuh.

3. *Modular Grid* (Grid Modular)

Modular Grid adalah *Column Grid* dengan penambahan divisi *horizontal* (row/baris). Dengan demikian akan terlihat pembagian yang konsisten antara kolom dan barisnya. Pertemuan antara devisi *vertical* dan *horizontal* itulah yang disebut dengan istilah modul. Grid ini digunakan pada formal publikasi yang lebih kompleks, yang membutuhkan pengaturan lebih daripada *column grid*.

2.8 Warna

Warna merupakan unsur penting dalam objek desain, karena warna memiliki kekuatan yang mampu memberikan respon secara psikologis (Supriyono, 2010:58). Warna juga unsur yang sangat penting dalam desain grafis, warna memegang peranan penting dalam desain grafis. Warna merupakan bagian terpenting dalam sebuah desain. Penggunaan dan pemilihan warna yang tepat dapat memberikan kesan yang baik, bahkan bisa menjadi desain yang kita buat

berubah sebagai karya yang luar biasa. Oleh karena itu kita harus mengerti arti warna.

Warna-warni tercipta karena adanya cahaya. Tanpa adanya cahaya, manusia tidak akan dapat membedakan warna. Seperti halnya jika kita memasuki sebuah ruangan yang gelap dan tertutup tanpa adanya cahaya, maka mata kita tidak akan dapat membedakan warna-warni yang ada di dinding tersebut. Pada tahun 1666 pengetahuan tentang warna di definisikan oleh Sir Isaac Newton. Dimana ketika itu Newton secara tidak sengaja melihat spectrum warna yang dihasilkan oleh cahaya yang terpancar melalui sebuah gelas prisma (Nuryawan 2009:101). Warna di kelompokkan menjadi beberapa kelompok warna, yaitu :

- a. Warna primer menurut teori warna pigmen dari Brewster adalah warna-warna dasar. Warna-warna lain dibentuk dari kombinasi warna-warna primer. Warna merah, biru, kuning adalah warna primer yang dikenal dan dipakai dalam dunia seni rupa.
- b. Warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari campuran dua warna primer dalam sebuah ruang warna. Contohnya seperti, merah + hijau = kuning, merah + biru = magenta dan hijau + biru = cyan
- c. Warna netral, adalah warna-warna yang tidak lagi memiliki kemurnian warna atau dengan kata lain bukan merupakan warna sekunder maupun primer
- d. Warna kontras atau komplementer adalah warna yang berkesan berlawanan satu dengan yang lainnya. Contoh warna kontras adalah merah dengan hijau, kuning dengan ungu dan biru dengan jingga.

- e. Warna panas adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari merah hingga kuning. Warna ini menjadi symbol riang, semangat, marah dan lain-lain.
- f. Warna dingin adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkran warna mulai dari hijau jingga ungu. Warna ini menjadi symbol kelembutan, sejuk, nyaman dan lain-lain.

2.8.1 Psikologi Warna

Seluruh warna spectrum telah disiapkan untuk suatu rangsangan sifat dan emosi manusia. Menurut Marian L. David (1987:135), warna mempunyai asosiasi dengan pribadi seseorang. Mengingat pentingnya warna maka kita perlu mengetahui arti warna, yaitu :

- a. Kuning Jingga : Kebahagiaan, penghormatan, kegembiraan, optimisme, terbuka.
- b. Kuning : Cerah, bijaksana, terang, bahagia, hangat, penegcut, gelisah, berseri.
- c. Kuning Hijau : Persahabatan, muda, kehangatan, baru, gelisah, berseri.
- d. Hijau Biru : tenang, santai, diam, lembut, setia, kepercayaan.
- e. Hijau Muda : Kurang pengalaman, tumbuh, cemburu, iri hati, kaya, segar, istirahat, tenang.
- f. Biru : damai, setia, konservatif, pasif terhormat, depresi, lembut, menahan diri, ikhlas.
- g. Biru Ungu : spiritual, kelelahan, hebat, kesuraman, kematangan, sederhana, rendah hati, keterasingan, tersisih, tenang, sentosa.

- h. Ungu : misteri, kuat, supremasi, formal, melankolis, pendiam, agung (mulia).
- i. Merah Ungu : tekanan, intrik, drama, terpencil, penggerak, teka-teki.
- j. Coklat : hangat, tenang, alami, bersahabat, kebersamaan, tenang, sentosa, rendah hati.
- k. Hitam : kuat, duka cita, resmi, kematian, keahlian, tidak menentu.
- l. Abu-abu : tenang dan netral
- m. Putih : senang, harapan, murni, lugu, bersih, spiritual, pemaaf, cinta, terang.

2.9 Tipografi (*Typhography*)

Typhography sama halnya dengan warna. *Typhography* merupakan salah satu elemen yang penting dalam desain. *Typhography* berfungsi sebagai elemen pelengkap dalam desain, bisa dikatakan *typhography* merupakan *visual language* atau bahasa yang dapat dilihat. Tipografi dibagi menjadi 2 macam, yaitu tipografi dalam logo (*latter marks*), dan tipografi yang digunakan dalam media-media aplikasi logo (*corporate typeface* atau *corporate typhograph*).

Menurut Adi Kusrianto (2010:45) ada beberapa juta *typeface* yang beredar di pasaran dan dimiliki oleh *designer graphic*. Agar mudah untuk mengenali jenis tipografi sesuai bentuk dan fungsinya. Maka sejak dulu para ahli tipografi telah mengelompokan aksara-aksara menurut kriteria masing-masing, berikut ini beberapa kriteria utama sesuai bentuk anatomi yang diharapkan akan membantu pembaca untuk mengenalinya kemudian dapat memanfaatkan fungsinya dengan tepat.

- 1. Tipografi *Serif*

Huruf serif memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke* pada ujung hampir semua *letter*. Garis-garis kecil itu posisinya berdiri *horizontal* terhadap badan tipografi. Huruf serif ini dikenal lebih *legible* dan *readable* karena garis-garis *horizontal* pada masing-masing kaki huruf itu untuk menuntun pandangan mata pembaca pada baris teks yang tengah di bacanya.

2. Tipografi *Sans Serif*

Huruf *sans serif* adalah huruf yang tanpa serif (garis kait) dan bersifat solid.

Huruf tanpa kait ini memiliki sifat yang *streamline*, fungsional, dan kontemporer. Dalam dunia desain, *typography* terdiri dari berbagai macam jenis huruf. Tampilan fisik dari jenis-jenis huruf yang berbeda dan memiliki karakter masing-masing memiliki potensi dalam merefleksikan sebuah kesan. Jenis-jenis huruf tersebut digunakan sesuai dengan kebutuhan dan karakter dari sebuah desain. Ada pula huruf-huruf yang khusus diciptakan untuk keperluan sebuah rancangan grafis. Huruf ini disebut dengan *custom typeface* (Sihombing 2001:53-71).

2.9.1 Prinsip dalam Tipografi

Menurut Sihombing (2001:53-71) ada dua prinsip pokok tipografi yang sangat mempengaruhi keberhasilan suatu desain yaitu *Legibility*, dan *Readability*.

1. *Legability*

Merupakan kualitas pada huruf yang membuat huruf tersebut dapat terbaca.

Dalam suatu karya desain, dapat terjadi *cropping*, *overlapping*, dan lain sebagainya., yang dapat menyebabkan kurangnya *legability* daripada suatu

huruf. Untuk menghindari hal ini, maka seorang desainer harus mengenal dan mengerti karakter daripada bentuk suatu huruf dengan baik.

2. *Readability*

Merupakan penggunaan huruf dengan memperhatikan hubungannya dengan huruf yang lain sehingga terlihat jelas. Dalam menggabungkan huruf dan huruf baik untuk membentuk suatu kata, kalimat atau tidak harus memperhatikan hubungan antara huruf yang satu dengan yang lain.

Khususnya spasi antar huruf. Jarak antar huruf tersebut tidak dapat diukur secara matematika, tetapi harus dilihat dan dirasakan. Ketidaktepatan menggunakan spasi dapat mengurangi kemudahan membaca suatu keterangan yang membuat informasi yang disampaikan pada suatu desain komunikasi visual terkesan kurang jelas. Huruf-huruf yang digunakan mungkin sudah cukup *legible*, tetapi apabila pembaca merasa cepat capai dan kurang dapat membaca teks tersebut dengan lincer, maka teks tersebut dapat dikatakan tidak *readable*.