

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh Riyansa England Fernandez dalam jurnal tugas akhirnya yang berjudul "*Penciptaan Buku Esai Fotografi Kesenian Wayang Thengul Sebagai Upaya Melestarikan Budaya Tradisional Bojonegoro*". Dalam teknik yang diambil oleh penulis pada penelitian sebelumnya, Riyansa (2015:136), gagasan dalam penciptaan buku essay fotografi yang bertemakan tentang Kesenian Wayang Thengul ini bertujuan untuk melestarikan sekaligus mengenalkan Wayang Thengul yang ditetapkan sebagai icon Bojonegoro. Dengan menggunakan visual elegan dan rapi, perancang tersebut mengacu kepada buku essay fotografi dan berbagai media pendukung. Namun tetap pada konsep yang utama, media utama yang dipakai oleh Riyansa yaitu buku essay fotografi.

Yang membedakan terhadap penelitian ini dengan penelitian yang dirancang oleh Riyansa England Fernandez, penelitian ini berfokus pada Upacara Adat Kebo-Keboan di Desa Alasmalang, Kabupaten Banyuwangi. Dengan berbagai kesenian yang dimiliki bangsa Indonesia, upacara adat merupakan hal yang sangat sakral yang dilakukan turun temurun sejak dari nenek moyang maupun pendahulu. Penelitian kali ini akan lebih fokus terhadap proses upacara adat Kebo-keboan di desa Alasmalang, yang belum diketahui secara luas tentang tradisi ini di luar kabupaten Banyuwangi.

## 2.2 Kebudayaan Di Banyuwangi

Eksistensi kebudayaan ditengah-tengah interaksi kehidupan manusia, menunjukkan derajat dan tingkat peradaban. Selain itu, salah satu fungsi kebudayaan adalah menunjukkan ciri kepribadian manusia (bangsa) penduduknya. Adapun pengertian kebudayaan menurut *Koentjaraaningrat (1992: 17)* setiap kebudayaan yang di miliki manusia itu mempunyai 7 unsur-unsur kebudayaan yang bersifat universal. Yang di maksud 7 unsur kebudayaan yang bersifat universal ialah Bahasa, Sistem Pengetahuan, Organisasi Sosial, Sistem Peralatan Hidup dan teknologi, Sistem Mata Pencarian Hidup, Sistem Religi, dan Kesenian. Terjadinya multi tafsir dalam menginterpretasikan konsep kebudayaan tersebut, mempunyai bukti bahwa manusia sebagai objek *culture studies* yang bersifat unik dan kreatif.

Kebudayaan yang merupakan pribadi manusia atau bangsa yang didalamnya mengandung norma-norma, tatanan nilai atau system nilai dan nilai-nilai itu perlu kiranya di miliki dan di hayati oleh manusia. Penghayatan terhadap kebudayaan itu dapat di lakukan melalui proses sosialisasi. Kegiatan ini menyempatkan manusia sebagai makhluk individu, sejak masa kanak-kanak hingga masa tuanya belajar tentang pola-pola tindakan dalam hubungan pergaulan dengan individu individu lain di sekelilingnya yang menduduki beraneka ragam peranan sosio-kultural dalam realitas kehidupannya yang kompleks.

Kondisi sosial masyarakat tersebut tercermin dalam kehidupan rakyat Blambangan atau Banyuwangi dengan suku aslinya yaitu suku Using. Sejak zaman

feudal, colonial, sampai zaman modern sekarang, suku Using di kenal sebagai masyarakat pemegang teguh adat istiadatnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa sejak masa kerajaan Blambangan, suku Using tetap mempertahankan keaslian nilai-nilai budaya yang mereka miliki. Proses akulturasi maupun asimilasi kultural yang terjadi di Banyuwangi sangatlah dinamis, harmonis, dan bersifat simbiosis mutualisme. Indikator yang mendukung predikat tersebut, yakni masih eksisnya berbagai bentuk seni budaya pada masyarakat Banyuwangi. Baik seni tradisional, seni modern maupun ritual adat, semuanya mendapat ruang tersendiri dalam kehidupan sosio-kultural masyarakatnya. Sebut saja ritual/upacara adat kebo-keboan, seblang, barong, jaranan buto, dan lain-lain.

Apabila diruntut dari sejarahnya, tradisi-tradisi tersebut bermula dari kepercayaan masyarakat pada zaman pra-sejarah yang ada di pulau Jawa. Keadaan alam yang bergunung-gunung dan penuh pepohonan besar melahirkan rasa takut, kagum, serta hormat dalam masyarakat pada masa itu. Akibatnya melahirkan penyembahan kepada benda-benda alam serta roh nenek moyang yang lama kelamaan terbentuk dalam suatu system kepercayaan tertentu. Menurut Suseno dan Wardoyo (1980:89) selamatan merupakan ritual yang mengembalikan kerukunan dalam masyarakat dengan alam rohani. Dengan demikian hal itu dilakukan demi mencegah gangguan-gangguan terhadap keselarasan kosmis.

### **2.3 Upacara Adat**

Upacara adat merupakan ritual yang sudah ada dan diturunkan oleh nenek moyang sebagai salah satu cara untuk menelusuri sejarah yang telah terjadi pada

tiap-tiap kegiatan di dalam lingkup masyarakat itu sendiri. Selain melalui mitologi dan legenda, cara yang dapat dilakukan untuk mengenal kesadaran sejarah pada masyarakat yang belum mengenal tulisan yaitu melalui upacara. Upacara yang dimaksud bukanlah upacara dalam pengertian upacara yang secara formal sering dilakukan, seperti upacara penghormatan bendera. Upacara yang di maksud pada umumnya memiliki nilai sakral oleh masyarakat pendukung kebudayaan tersebut. Dalam serangkaian tindakan atau perbuatan yang terikat pada aturan tertentu berdasarkan adat istiadat, agama, dan kepercayaan. Upacara adat adalah suatu upacara yang dilakukan secara turun-temurun yang berlaku di suatu daerah. Dengan demikian, di setiap daerah tentunya memiliki kegiatan berupa ritual maupun upacara menurut keyakinan nenek moyang masing masing.

Pada dasarnya, upacara adat merupakan bentuk kesadaran rasa syukur yang di percayai bahwa pemberian kenikmatan atau kenyamanan berupa sandang, pangan maupun papan yang di peroleh dari kepercayaan dari nenek moyang. Sehingga tradisi ini berbagai macam bentuk cara yang di lakukan oleh nenek moyang seperti selamatan, arak-arakan, maupun pemberian sesajen yang di khususkan kepada para roh yang mereka yakini. Tentu saja dalam kegiatan tersebut masih ada kaitannya dengan anugrah dari Tuhan Yang Maha Esa. Dengan melakukan secara rutin, upacara tersebut di turunkan kepada para cucu yang akan mendatang. Rutin yang di maksud yaitu sudah di tentukan pada tanggal tanggal yang itu di yakini bahwa tanggal sakral seperti pada kalender jawa. Apabila upacara tersebut tidak dilakukan seperti selamatan atau yang lain, maka nenek

moyang meyakini bahwa terdapat efek negatif yang akan menimpa suatu daerah dalam lingkup besar maupun kecil.

#### **2.4 Upacara Adat Kebo-keboan**

Di wilayah Kabupaten Banyuwangi, begitu kerap kaitannya dengan bermacam-macam kebudayaan di setiap kecamatan maupun masing masing desa. Tepat di Desa Alasmalang, Kecamatan Singojuruh, Kabupaten Banyuwangi, terdapat acara tiap tahunnya yang di adakan pada tanggal 1 Suro dalam kalender jawa. Acara ini di kenal sebagai Upacara Adat Kebo-Keboan. Kegiatan ini merupakan kegiatan yang di anggap sakral bagi penduduk-nya, memang dengan alasan kegiatan ini berbentuk sakral.

Kebo-keboan memiliki padanan kata dengan kerbau-kerbauan, yang di tinjau dari arti katanya dengan menirukan kebiasaan atau kegiatan kerbau pada umumnya. Dalam kegiatan tersebut, pemeran yang menjadi sosok kerbau melakukan kegiatannya dengan keadaan *trance* atau tidak sadar. Ritual ini merupakan kegiatan selamatan bersih dusun yang di laksanakan oleh komunitas masyarakat Using (suku asli Banyuwangi) dengan tujuan untuk menolak balak, memohon kepada Tuhan Yang Maha Esa atas keselamatan pada dusunnya. Kegiatan ini tidak jauh berbeda seperti Upacara Kasada yang di lakukan oleh suku tengger, dan Upacara Grebeg di Jogja dengan tujuan yang sama yaitu menolak balak. Selain itu juga, upacara ini sebagai ungkapan syukur terhadap Tuhan Yang Maha Esa atas rejeki atau hasil panen yang di peroleh. Di sisi lain, Upacara ini juga perwujudan ritual memuja Dewi Sri sebagai dewi Kesuburan.

Upacara adat Kebo-keboan merupakan warisan dari leluhur masyarakat desa Alasmalang, yaitu warisan dari Buyut Karti. Buyut Karti adalah tokoh pertama kali yang melaksanakan upacara adat Kebo-keboan di desa Alasmalang yang di yakini sebagai pawang yang sakti. Buyut Karti Hidup pada masa penjajahan Belanda yaitu sekitar tahun 1725. Semasa hidupnya, Buyut Karti terkenal memiliki ilmu *Linuwih* yang mampu memasuki alam gaib dan dapat menaklukkan kejahatan makhluk halus yang dapat mengancam keselamatan penduduk.

Pada masa itu, wilayah di sekitar Desa Alasmalang memiliki banyak lahan pertanian. Tidak hanya lahan pertanian saja, wilayah tersebut juga di kelilingi oleh hutan yang lebat. Dengan katalain, Desa Alasmalang ini berada di tengah-tengah lahan persawahan dan di kelilingi dengan pepohonan yang sangat rimbun. Sehingga masyarakat sekitar tidak berani untuk masuk ke wilayah dusun Krajan terutama masuk ke bukit karena warga meyakini bahwa bukit tersebut di kenal angker. Masing masing bukit tersebut terdapat batu besar yaitu *watu loso*. Dengan bentuk seperti loso atau kloso yang bermakna tikar, batu tersebut berada di sebelah timur laut desa. Kemudian terdapat *watu gajah* yaitu batu yang bentuknya mirip dengan gajah, letaknya terdapat di barat daya desa. Di sebelah barat laut terdapat *watu karangan* yaitu batu yang menyerupai karang. Dan *watu nogo* dan *watu tumpang*, batu yang mirip dengan bentuk naga ini terletak di tenggara desa. Menurut kepercayaan warga Desa Alasmalang, masing-masing batu tersebut ada penunggu di dalamnya.

Awal mula pelaksanaan upacara adat Kebo-keboan ini ketika masyarakat petani di Desa Alasmalang mengalami musim Paceklik. Sehingga pertanian mengalami rusak parah. Musim kemarau yang berkepanjangan, mengakibatkan seluruh tanaman pertanian tidak membuahkan hasil, atau bisa di bilang gagal panen. Selain itu, di desa tersebut terjadi wabah *pagebluk* yaitu wabah penyakit ganas yang menyerang masyarakat. Wabah *pagebluk* sendiri merupakan penyakit dengan gejala jika seseorang tersebut paginya sakit, maka malam harinya akan meninggal. Begitu sebaliknya, jika sorenya sakit, maka paginya akan meninggal. Tidak hanya manusia saja yang di serang oleh wabah tersebut, hewan ternak pun menjadi sasaran oleh wabah tersebut dan salah satunya adalah kerbau. Memang pada waktu itu, sebagian masyarakat menggunakan kerbau sebagai alat untuk membajak sawah. Terjadinya wabah *pagebluk* mengakibatkan hewan kerbau di daerah tersebut langka dan sulit di dapatkan. Hingga akhirnya, masyarakat tersebut kesusahan untuk mengerjakan sawahnya.

Menyikapi kondisi tersebut, Buyut Karti merasa terpanggil hatinya untuk berusaha mencari solusi atas permasalahan yang di alami oleh warganya. Kemudian Buyut Karti melakukan semedi untuk bisa melakukan interaksi dengan makhluk atau roh halus yang menunggu Desa Alasmalang. Hingga pada akhirnya, semedi dari Buyut Karti membuahkan hasil dan menemukan solusi untuk permasalahan pada warganya. Buyut Karti mengumpulkan seluruh penduduk Dusun Krajan Desa Alasmalang, tepatnya berlokasi pada pos kamling yang berada di perempatan jalan desa, dengan tujuan untuk mengajak seluruh penduduk

untuk melakukan *selamatan* atau tasyakuran, sebagai media untuk mengusir segala bentuk roh-roh yang mengancam keselamatan penduduk.

Buyut Karti mengajarkan suatu ritual kepada penduduk Dusun Krajan Desa Alasmalang. Sebelum pelaksanaan, penduduk di kumpulkan di perempatan jalan desa untuk melakukan doa dan selamatan dengan menggelar berbagai hasil bumi dan tumpeng. Tumpeng berjumlah 12 atau 6 buah. 12 tumpeng melambangkan jumlah bulan, dan tumpeng 6 melambangkan arah yaitu barat, timur, utara, selatan, atas dan bawah. Tumpeng tersebut diletakkan di tengah-tengah desa tepatnya di perempatan desa, karena di anggap sebagai pusat bumi. Prosesi ini langsung di pimpin oleh Buyut Karti sebagai pawang upacara. Pelaksanaan kegiatan mulai dari mengairi sawah, menyingkal atau mengolah tanah hingga menanam padi. Serta pawai ider bumi atau mengelilingi seluruh penjuru empat kampung, dan berakhir pada kegiatan utama pada upacara adat kebo-keboan tepat di tengah perempatan atau bisa di sebut pusat dari segala penjuru desa.

## **2.5 Fotografi**

Fotografi adalah sebuah kegiatan atau proses menghasilkan suatu seni gambar/foto melalui media cahaya dengan maksud dan tujuan tertentu. Fotografi sering juga di sebut dengan teknik seni di bidang menggambar dengan menggunakan media cahaya. Fotografi berasal dari bahasa yunani dan terdiri dari *photos* dan *grafo*. Photos yang bermakna cahaya, dan grafo bermakna melukis. Dengan teknik yang memanfaatkan pantulan cahaya yang mengenai objek



terhadap media yang peka terhadap cahaya. Tentu saja kegiatan ini memerlukan sebuah alat. Salah satu alat yang paling populer di ranah fotografi ini adalah kamera yang sebagai perekam cahaya yang di tangkap. Sehingga, foto atau gambar yang dihasilkan oleh sebuah kamera merupakan media yang sangat berpengaruh dari berbagai alat komunikasi untuk menyampaikan informasi.

Dengan menggunakan media fotografi, informasi yang di dapat akan memudahkan para *audience* maupun orang lain untuk mendapat informasi yang lebih nyata dan jelas. Wijaya (2011:67) menyatakan dengan menggunakan fotografi, momen-momen sejarah dan cerita tentang kebudayaan Indonesia dapat kita pahami melalui media fotografi sebagai alat komunikasi masa. Peranan dari media komunikasi dalam beberapa aspek di kehidupan manusia, foto atau gambar yang di hasilkan dianggap memainkan peranan penting dalam aspek kehidupan seperti memuaskan kebutuhan fisik, identitas diri, dan kebutuhan sosial.

### **2.5.1 Tahapan Dalam Fotografi**

Menurut Alwi (2004:42) fotografi memiliki empat tahapan yaitu komposisi, fokus, kecepatan dan diafragma. Berikut penjelasannya:

#### **1. Komposisi**

Komposisi merupakan susunan yang ada dalam teknik foto. Susunan tersebut hanya fotografer lah yang mengerti dan memahami susunan tersebut.

Komposisi dilakukan berdasar poin tersendiri, yaitu :

a. *Rule of Thirds*

*Rule of third* atau sepertiga bagian dalam fotografi merupakan komposisi saat menempatkan objek pada sepertiga bagian bidang foto. Hal ini sangat berbeda dengan yang foto yang pada umumnya dilakukan. Dimana kita selalu menempatkan objek utama di sisi dari sepertiga bidang foto.

b. *Angle of View*

Dengan menggunakan berbagai sudut sudut pengambilan objek, hal ini ini sangat ditentukan oleh tujuan pemotretan. Dengan cara mengambil gambar dari berbagai sudut pandang seperti dari atas, bawah, samping sampai kepada sudut yang ekstrim.

c. Pola

Di dalam pemotretan Nature, pola dapat menjadi salah satu unsur yang dapat memperkuat objek foto. Pola yang sejajar dibangun dari perpaduan elemen-elemen lain yang ada didalam suatu objek. Segala aspek yang memenuhi pengulangan objek secara berpola, hal ini dapat membuat komposisi foto menjadi lebih seimbang dinamis dan tidak kaku.

d. *Background dan Foreground*

Latar belakang dan latar depan adalah benda-benda yang berada di belakang atau di depan objek inti dari suatu foto. Idealnya, *background*

dan *foreground* ini merupakan pendukung untuk memperkuat kesan dan fokus perhatian mata kepada objek.

## 2. Fokus

Fokus merupakan hal yang sangat penting dalam bidang fotografi. Ketajaman dari fokus yang di dapatkan dari sebuah foto, akan mendukung gambar atau hasil foto menjadi lebih baik dan menarik. Dengan memutar ring fokus yang berada pada lensa dan dengan ketelitian fotografer dalam pembidikan suatu objek, akan mempengaruhi bagus atau tidaknya sebuah objek gambar. Pada kamera dslr terdapat *setting* otomatis dalam memfokuskan suatu objek, dan berbeda dengan kamera *pocket*. Pada kamera *pocket* atau kamera digital mendapatkan titik fokus yang akan di ambil, seringkali akan berjalan otomatis dengan menentukan objek mana yang lebih di fokuskan.

## 3. Kecepatan (*speed*)

Kecepatan dalam pengambilan gambar akan di tentukan pada setting dalam sebuah kamera. Ketika kamera itu di setting secara manual, maka efektifitas kecepatan pengambilan gambar suatu objek akan di tentukan dengan cahaya yang di dapatkan. Ketika di siang hari, kecepatan pengambilan gambar pada kamera akan mudah untuk menangkap dalam kecepatan tinggi untuk menangkap cahaya. Namun ketika di malam hari dengan cahaya yang sangat minim, kecepatan kamera dalam menangkap cahaya akan melambat dan seringkali mendapatkan hasil yang kurang menarik seperti gambar yang buram, atau *shake*(bergerak).

#### 4. Diafragma (*aperture*)

*Aperture* atau sering di sebut dengan diafragma ini suatu komponen yang mengatur intensitas dari cahaya. Komponen ini berkaitan dengan kecepatan yang dihasilkan oleh sebuah pengambilan gambar. Diafragma ini diibaratkan pupil dari mata. Semakin besar lubang diafragma tersebut, maka cahaya yang ada pada sekitar akan terasa redup. Maka dari itu perlu bukaan yang lebar pada diafragma untuk mendapatkan lebih banyak cahaya. Begitu pula sebaliknya, semakin kecil lubang diafragma pada sebuah lensa, maka akan terlalu banyak cahaya yang ada di sekitar. Oleh karena itu, bukaan pada lubang diafragma akan mengecil dan menangkap sedikit dari cahaya yang di luar kamera. Hal ini di buktikan bahwa, semakin besar diafragma terbuka atau menangkap cahaya, maka dalam pengolahan sebuah gambar pada kamera

#### 2.5.2 Jenis Fotografi

Zaman teknologi informasi sekarang sangat memudahkan untuk mengambil gambar yang bagus dengan bantuan kamera seperti SLR, kamera DSLR, mirrorless atau kamera handphone yang tidak kalah canggihnya dengan kamera profesional. Tentunya dengan berbagai teknik dan jenis yang sudah di alami oleh para fotografer untuk mendapatkan tujuan tersendiri. Pada dasarnya sebelum memulai mengambil gambar atau memotret sebuah objek foto perlu diketahui macam-macam fotografi. Dengan memilih konsep atau tujuan dari masing masing fotografer dan jenisnya, fotografi di bagi dalam beberapa jenis, yaitu:

a. *Human Interest*

Subjek utama dalam human interest photography adalah manusia. Dimana dalam pengambilan foto lebih mendasar kepada sisi kehidupan dan interaksi manusia dengan lingkungan sekitarnya dalam kesehariannya lewat moment-moment yang dibidik, fotografer diharapkan mampu membangkitkan perasaan empati maupun simpati si penikmat foto.

b. *Portrait Photography*

Foto atau gambar yang menampilkan seorang dengan karakteristik dan kepribadian yang unik. Portrait Photography yang baik mampu menangkap ekspresi, mimik, kepribadian, suasana hati seseorang agar foto yang dihasilkan lebih berkesan.

c. *Aerial Photography*

Suatu objek foto yang ditampilkan atau pengambilannya melalui udara, foto aerial ini membuat penglihatan mata kita seperti terbang dengan angle pengambilan gambar dari atas. Dibutuhkan alat khusus untuk jenis fotografi ini yaitu dengan drone atau dengan menaiki helikopter.

d. *Stage Photography*

Jenis fotografi ini pengambilannya secara langsung di sebuah acara misalnya, konser musik, budaya, atau teater. Kecepatan mengambil moment yang tepat menjadi hal penting dalam stage photography.

e. *Landscape Photography*

Pengambilan foto yang biasanya menampilkan ruang dalam dunia pemandangan alam seperti gunung, pantai, atau pemandangan sebuah kota. Agar hasil landscape photography bagus, perlu moment yang tepat untuk memotret. Misalnya ketika saat matahari terbit atau tenggelam jika cuaca sedang cerah.

f. *Wildlife Photography*

Jenis fotografi yang menampilkan kehidupan satwa liar di habitat alami mereka. Pada fotografi ini dibutuhkan keberanian yang besar dikarenakan kita akan mengambil gambar hewan-hewan liar dan juga dibutuhkan keahlian khusus untuk mengetahui kebiasaan atau memprediksi tindakan hewan yang akan kita ambil.

g. *Macro Photography*

Macro photography yaitu membuat subjek berukuran kecil terlihat sangat dekat dan menampilkan detail yang tinggi, misalnya subjek yang berukuran kecil, serangga atau hewan kecil lainnya. Genre fotografi ini juga disebut fotografi close-up ekstrim.

h. *Fashion Photography*

Keindahan desain pakaian seperti baju dengan aneka motif, celana maupun aksesoris fashion lainnya menjadi titik fokus utama dalam fashion photography. Fotografi fashion sering dilakukan untuk iklan majalah fashion.

i. *Street Photography*

Realitas yang terjadi di jalanan merupakan prinsip utama dalam aliran street photography. Street photography merupakan suatu pendekatan yang berusaha menampilkan realitas sesungguhnya yang terjadi di ruang publik secara spontan.

j. *Photojournalism/Journalism Photography*

Tujuan utama journalism photography yaitu menyajikan foto yang memiliki cerita atau nilai berita. Prinsip utama dalam photojournalism yaitu foto yang dihasilkan merupakan kejadian sesungguhnya yang tanpa rekayasa dan tanpa memihak.

k. *Architectural Photography*

Architectural photography menampilkan keindahan bentuk bangunan atau gedung sebagai subjek utamanya. Pengambilan gambar juga penting agar foto terlihat memiliki estetika dari bangunan tersebut. Architectural photography, sering dipakai untuk keperluan komersial, misalnya untuk promosi hotel, apartment, maupun real estate.

l. *Still Life Photography*

Jenis fotografi yang bagaimana membuat benda mati menjadi benda yang terlihat lebih hidup. still life photography mampu bercerita kepada penikmat foto lewat komposisi, properti, dan pencahayaan yang bagus.

m. *Food Photography*

Pengambilan foto yang biasanya menampilkan sebuah produk makanan atau kemasan makanan yang ditata se menarik mungkin yang bertujuan

untuk menari minat konsumen. Seorang fotografer harus mampu menciptakan komposisi yang bagus dan memperlihatkan detail atau tekstur makanan. Untuk menampilkan tekstur makanan secara detail, faktor pencahayaan yang bagus menjadi hal yang mutlak diperlukan.

n. *Essay Photography*

*Essay Photograph* atau bisa di sebut Fotografi esai merupakan salah satu dalam jenis fotografi jurnalistik yang menceritakan sebuah kisah, dan biasanya yang memiliki tujuan seperti mengingatkan pemirsa akan bahaya narkoba, menceritakan pentingnya pelestarian lingkungan dan lain-lain. Foto-foto bisa dibuat di berbagai tempat dan dengan subjek foto yang berbeda-beda tapi dengan satu topik yang sama.

## 2.6 Fotografi Esai

Sebuah perubahan yang di munculkan dari sebuah media sangatlah mendukung untuk menjadikan pemikat bagi para pengguna atau penikmat. Seperti dalam hal fotografi tersebut. Perancangan sebuah bagian-bagian yang di susun dari berbagai hasil foto yang sudah di rancang oleh fotografer tersebut menjadikan kisah atau susunan yang teratur di setiap proses kejadian yang di usung atau di angkat. Dalam hal tersebut para fotografer menggunakan media buku untuk menjelaskan hasil konsep yang telah ia buat atau rancang. Salah satu teknik yang mudah untuk di lalui para fotografer untuk membukukan hasil konsepnya ialah *fotografi essay*. Menurut De Bono, esai adalah tulisan berupa prosa yang menguraikan suatu masalah secara sepintas dari sudut pandang perancang. Ada dua tipe penjelasan sehingga dapat memudahkan dalam pembagian esai.pertama,



tipe penalaran vertical yaitu memusatkan perhatian dan mengabaikan suatu yang tidak bersangkutan. Kedua, penalaran lateral. Yaitu membuka pusat perhatian pada suatu kemungkinan.

### **2.6.1 Foto Esay Sebagai Media Komunikasi**

Esai foto merupakan sebuah cabang dari foto jurnalistik. Esai foto di bedakan secara tegas dengan foto story di karenakan memiliki fungsi dan karakter yang berbeda. Foto story lebih menjelaskan suatu proses kejadian secara berurutan sebagai informasi utama. Sedangkan foto esai bertujuan untuk menyampaikan rangkuman informasi dari peneliti tentunya dengan fakta dan peristiwa sebagai pendukung dalam penelitian atau konsepnya. Dalam hal ini, foto esai lebih condong terhadap analisis daripada hanya melaporkan suatu hal. Esai foto juga di katakan berbagai rangkaian argument dari sudut pandang fotografer (<http://elearning.upnjatim.ac.id>).

### **2.6.2 Teknik Yang Digunakan Pada Foto Esai**

Di berbagai teknik dalam hal fotografi, tentunya memiliki berbagai dasar-dasar yang di aplikasikan pada foto esai tersebut. Unsur-unsur dasar yang perlu di perhatikan yaitu :

#### *a. Estabilishing Shoot*

Foto yang di gunakan untuk mengawali cerita pada buku yang sudah di rancang. Tentu saja bertujuan untuk menarik para pembaca dengan memasukkan semua elemen di setiap objek foto

*b. Relationship*

Hubungan antara objek dalam suatu bingkai dengan kejadian yang sedang berlangsung. Dengan cara ini, tentu saja lebih memudahkan bagi para pembaca untuk memaknai sebuah cerita yang di maksud

*c. Human Interest*

Penggambaran objek dengan seseorang yang sedang melakukan kegiatan dengan tahap kesulitan maupun resiko dari kegiatan tersebut.

*d. Potraits*

Menggambarkan tentang ekspresi suatu objek dengan mengambil foto baik itu medium frame maupun close-up wajah.

*e. Close-up*

Menggambarkan kedetailan suatu objek sebagai simbolis yang akan di ceritakan.

*f. Moment*

Penggambaran suatu kejadian yang sangat langka. Perlu keberuntungan dalam mengambil objek atau moment ketika kejadian itu berlangsung.

## 2.7 Buku

Buku adalah sekumpulan kertas bertulisan yang dijadikan satu. Kertas-kertas bertulisan itu mempunyai tema bahasan yang sama dan disusun menurut kronologi tertentu, dari awal bahasan sampai kesimpulan dari bahasan tersebut. Buku yang bersifat ilmu pengetahuan dan tahan dalam jangka waktu yang sangat lama maka dari itu, buku merupakan media yang sangat bermanfaat bagi masyarakat, karena buku tahan hingga jangka waktu yang sangat lama.

Buku adalah sumber ilmu pengetahuan dan sumber pembangunan watak bangsa (Muktiono, 2003:25). Buku dapat di jadikan pula sebagai wadah 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 di buku walaupun tanpa gambar sekalipun (Muktiono 2003:25).

Jenis buku ada bermacam-macam, bukan hanya buku ilmu pengetahuan saja, tetapi juga ada buku cerita, buku komik, buku novel, dan sebagainya. Biasanya buku mempunyai ukuran tertentu yang membedakannya dengan penyatuan kertas bertulisan lainnya. Umumnya buku mempunyai ukuran yang memudahkannya untuk digenggam atau dibawa-bawa oleh seseorang. Tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar, tidak terlalu tebal dan tidak terlalu tipis. Kepraktisan menjadi tujuan utama lain dari buku.

### **2.7.1 Anatomi Buku**

Pada umumnya, setiap buku memiliki anatomi atau bagian-bagian yang sama seperti pada buku bacaan pada umumnya. Tim LIPI press (2013:30) dalam bukunya yang berjudul “pedoman penerbit buku” menjelaskan bahwa buku memiliki beberapa struktur yang menjadi kelengkapan buku, antara lain :

## 1. Kover Buku (Sampul Buku)

- a. Kover depan : Bagian yang pertama kali dilihat yaitu suatu hal yang menarik. Kover depan berisi judul, nama pengarang, nama pengantar atau sambutan, serta logo dan nama penerbit.
- b. Kover Belakang : Berisikan judul buku, synopsis, biografi pengarang, ISBN (*International Standard Book Number*) beserta barcode-nya, dan alamat penerbit sekaligus logonya.
- c. Punggung Buku : Berisi nama pengarang, serta nama dan logo penerbit.
- d. Endorsement : Semacam rekomendasi buku dari pembaca atau ahli atau orang terkenal untuk menambah daya tarik buku yang di tulis di kover buku atau kover belakang.
- e. Lidah Buku (terdapat pada buku tertentu) : Berisikan riwayat hidup pengarang atau ringkasan buku yang di hadirkan untuk kepentingan estetika dan ke-*exclusive* an buku.

## 2. Perwajahan Buku

- a. Ukuran buku : Ukuran merupakan hal yang sangat penting untuk menggambarkan materi yang ada di dalamnya. Perbedaan dari sebuah novel dan buku pelajaran sebagai contohnya.
- b. Bidang Cetak : Di setiap halaman buku, terdapat bagian yang kosong pada tepinya atau di sebut margin. Hal ini berfungsi pada keindahan dan dapat juga berfungsi sebagai pengaman dari isi halaman agar tidak terjadi saat mencetak.

- c. Pemilihan Huruf : Jenis huruf, ukuran huruf, dan jarak antar baris sangat mempengaruhi tingkat kenyamanan para pembaca.
  - d. Teknik Penomoran Halaman : Berkaitan dengan kemudahan pembaca dalam menandai sebuah materi pada lembar tertentu.
  - e. Pemilihan Warna : Dalam sebuah buku tertentu, pada bagian gambar memiliki pewarnaan yang bertujuan untuk menegaskan atau sekedar memberi keindahan.
  - f. Keindahan dan Kesesuaian Ilustrasi : Beberapa buku yang di peruntukkan bagi anak-anak menampilkan ilustrasi untuk memudahkan dan membantu untuk memahami isi dari pesan di dalam buku tersebut.
  - g. Kualitas dan Penjilidan : dalam pencetakan sebuah buku, tidak semua buku menggunakan kertas yang sama. Kertas di gunakan sesuai dengan materi yang di angkat oleh perancang.
3. Halaman Preliminaries (Halaman Pendahuluan)
- a. Halaman Judul : bagian ini berada pada awal setelah kita membuka kover buku. Isi dari halaman judul meliputi judul, sub judul, nama perancang, nama penerjemah, nama dan logo penerbit.
  - b. Hak Cipta (*Copyright*) : Berisi judul, identitas penerbit, perancang, termasuk tim yang terlibat selama proses publikasi. Missal editor, penata letak, desainer sampul, ilustrator, dan lain-lain. Isi dari hak cipta yaitu berisi tentang larangan atau izin untuk memperbanyak buku tersebut.

- c. Halaman Persembahan : Pada halaman ini berisi tentang motto atau ucapan terimakasih dari pengarang.
- d. Kata Pengantar : Kata pengantar berisi sedikit ulasan yang di tulis oleh penerbit atau siapa pun yang berkompeten dan berkaitan dengan isi buku.
- e. Prakata : Hal ini di tulis sendiri oleh pengarang sebagai pemandu sebelum pembaca memasuki materi atau isi buku.
- f. Daftar Isi : Memudahkan para pembaca untuk mencari isi dari materi buku.
- g. Halaman Daftar Gambar : Halaman ini di sediakan jika dalam sebuah buku terdapat minimal 10 gambar. Dalam daftar ini memuat nomor, keterangan dan halaman gambar.

#### 4. Halaman Isi Buku

- a. Bab : Jenis beserta ukuran font (font size, lebih besar) judul bab dibuat lebih besar dari judul sub bab.
- b. Penomoran Bab : Penomoran ini memiliki kriteria sendiri pada beberapa buku. Pada buku yang berisi ilmu teoritis biasanya penomoran bab menggunakan angka Romawi atau angka Arab.
- c. Alenia : setiap paragraph baru akan di tandai dengan adanya alenia.
- d. Penomoran Teks : Dalam hal ini di tuntutan untuk selalu konsisten dan sesuai aturan dalam penomoran teks. Musal dengan huruf (A, 1, a, (1), (a)), dan dengan angka (1.1, 1.2, 1.2.1), atau dengan teknik lainnya
- e. Perincian : Hampir sama dengan system penomoran teks.

- f. Kutipan : Setiap kutipan harus mencantumkan sumber. Jika kutipan agak banyak maka harus di buat dengan font yang berbeda. Baik ukuran, dan jenis font-na, atau bias juga dengan di beri background.
- g. Ilustrasi : Ilustrasi sendiri harus memiliki keterkaitan dalam sebuah materi. Tujuan ilustrasi tersebut untuk membantu menjelaskan materi melalui gambar, entah melalui foto atau sketch.
- h. Tabel : Penempatan table harus berdekatan dengan materi yang berkaitan.
- i. Inisial : Inisial adalah huruf pertama di awal paragraph setelah judul bab yang di buat sangat besar melebihi ukuran huruf lain.
- j. Catatan Samping : Biasanya berada di akhir kalimat kutipan tidak langsung.
- k. Catatan kaki : Catatan ini dapat di temui di tiap buku tertentu dan letaknya berada di baris paling bawah halaman.

#### 5. Halaman *Postliminary* (akhir)

- a. Lampiran : memuat hal yang di anggap perlu sebagai penunjang pembahasan isi buku.
- b. Glosarium : Memuat daftar kata penting.
- c. Daftar Singkatan : Diletakkan setelah glosarium.
- d. Daftar Pustaka : Berisi tentang latar belakang peneliti yang membuat buku (Tim LIPI press, 2013:30)

### 2.7.2 Layout

Pada dasarnya, layout merupakan hal terpenting dalam pembuatan buku. Tentu saja hal ini sangat mempengaruhi para pembaca untuk menikmati suatu buku yang sedang di baca. Ustan menjelaskan bahwa prinsip layout juga prinsip desain grafis yaitu urutan, penekanan, keseimbangan dan kesatuan (Rustan, 2008:74). Dalam pembuatan buku foto esai pun desain dari layout ini harus di perhatikan. Layout dari sebuah buku ini tidak akka bisa berkomunikasi dan menyampaikan informasi secara tepat apabila tampilan atau desain layout kurang mendukung dan tidak sesuai dengan isi buku. Olivia (2011:22) menjelaskan jenis-jenis dari layout pada media cetak. Baik majalah, koran, tabloid maupun maupun buku. Di antaranya ialah :

#### 1. *Mondrian Layout*

Mengacu pada konsep seorang pelukis Belanda bernama Piet Mondrian, yaitu penyajian iklan yang mengacu pada bentuk-bentuk *square*, *landscape*, *portrait*, dimana masing-masing bidangnya sejajar dengan bidang penyajian dan memuat gambar atau *copy* yang saling berpadu sehingga membentuk komposisi.

#### 2. *Multi Panel Layout*

Bentuk sebuah iklan yang dalam satu bidang penyajian di bagi menjadi beberapa tema visual dalam bentuk yang sama.



### 3. *Picture Window Layout*

Tata letak iklan dimana produk yang di iklankan di tampilkan secara *close up*. Bisa dalam bentuk produk itu sendiri atau bisa juga menggunakan model (*public figure*).

### 4. *Copy Heavy Layout*

Tata letak yang mengutamakan pada bentuk *copy writing* (naskah iklan) atau dengan kata lain komposisi layout-nya di dominasi oleh penyajian teks.

### 5. *Frame Layout*

Suatu tampilan iklan dimana border/bingkai/frame-nya membentuk suatu narasi.

### 6. *Shihlouette Layout*

Sajian iklan yang berupa gambar ilustrasi atau teknik fotografi dimana hanya di tonjolkan pada bayangan saja.

### 7. *Type Specimen Layout*

Penataan iklan yang hanya menekankan pada penampilan jenis huruf dengan point size yang besar.

### 8. *Sircus Layout*

Penyajian iklan yang penataannya tidak mengacu pada ketentuan baku. Komposisi visual atau gambar dengan teks nya kadang tidak beraturan.

### 9. *Jumble Layout*

Penyajian iklan yang merupakan kebalikan dari sircus layout, yaitu penyusunan yang di tata secara teratur.

#### 10. *Grid Layout*

Penataan sebuah iklan yang mengacu konsep grid, yaitu desain iklan tersebut seolah-olah bagian per-bagian (gambar atau teks) berada dalam skala grid.

#### 11. *Bleed Layout*

Sajian iklan dimana sekeliling bidang menggunakan frame atau bingkai.

#### 12. *Vertical Panel Layout*

Penataan yang menghadirkan garis pemisah secara vertical dan membagi layout iklan tersebut.

#### 13. *Alphabet Inspired Layout*

Tata letak iklan yang menentukan pada susunan huruf atau angka yang berurutan atau membentuk suatu kata dan di improvisasikan sehingga menimbulkan kesan narasi.

#### 14. *Angular Layout*

Penyajian iklan dengan susunan elemen visualnya merupakan suatu perbandingan yang tidak seimbang.

#### 15. *Informal Balance Layout*

Ketidak seimbangan dari perbandingan penampilan visual pada penataan suatu iklan

Sebuah layout yang menarik bisa di sebut sebuah layout yang cantik, menghibur, mengejutkan, tidak biasa atau bisa juga layout yang sederhana dan lugas. Dari hal tersebut pentingnya sebuah layout untuk menarik perhatian dari

sebuah buku terhadap pembaca. Tentunya demi kepuasan pembaca, layout harus dirancang secara menarik.

## **2.8 Prinsip Dasar Desain**

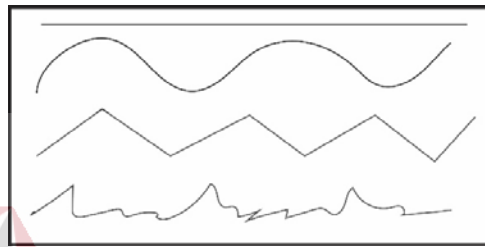
Pada dasarnya desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda. Desain merupakan langkah awal sebelum memulai membuat suatu benda, seperti baju, furniture, bangunan, dll. Melalui perancangan tersebut, pada akhirnya desain di aplikasikan melalui gambaran yang sudah di rancang sebelumnya. Tentu saja desain yang sudah di aplikasikan pada gambar tersebut memiliki elemen-elemen yang mendasari sebuah desain gambar. Hal ini yang memicu para desainer untuk mengembangkan ide kreatifnya melalui desain dan gambar tersebut.

Supriyono menjelaskan seorang desainer perlu menguasai unsur dari visual sebelum mengolahnya menjadi karya desain, seperti halnya orang memasak perlu mengenal bumbu sebelum mengolahnya menjadi makanan. Unsur atau elemen yang terdapat dalam sebuah desain yang perlu di kenal (Supriyono, 2010:57).

### **2.8.1 Garis (*Line*)**

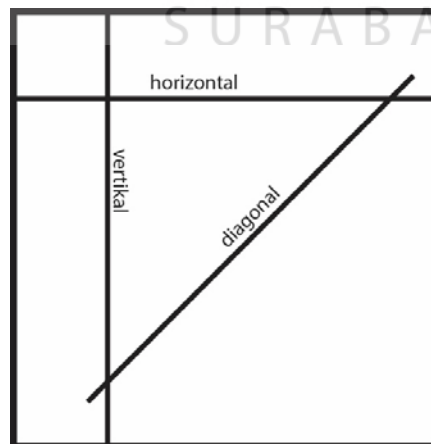
Dalam elemen desain yang pertama yaitu garis. Garis merupakan susunan titik-titik (bisa tak hingga) yang saling bersebelahan dan berderet memanjang ke dua arah (kanan/kiri, atas/bawah. Garis merupakan unsur seni rupa yang paling utama. Hal ini di sebabkan apabila suatu gambar atau pun desain, wujud yang pertama kali di torehkan adalah garis (Bambang, 2013:10). Perwujudan garis yang bermacam-macam ini sangat memenuhi kebutuhan dalam elemen desain maupun

gambar yang sudah di rancang. Garis sendiri memiliki makna tersendiri. Seperti garis lurus yang memiliki kesan kaku dan formal, garis lengkung yang menimbulkan kesan luwes dan lembut, kemudian terdapat garis zig-zag yang memiliki kesan keras dan dinamis, serta garis yang tak beraturan memiliki kesan yang flexible dan tidak normal.



Gambar 2.1 Garis Lurus, Bergelombang, zig-zag, Tak beraturan  
Sumber : Hasil Olahan Peneliti

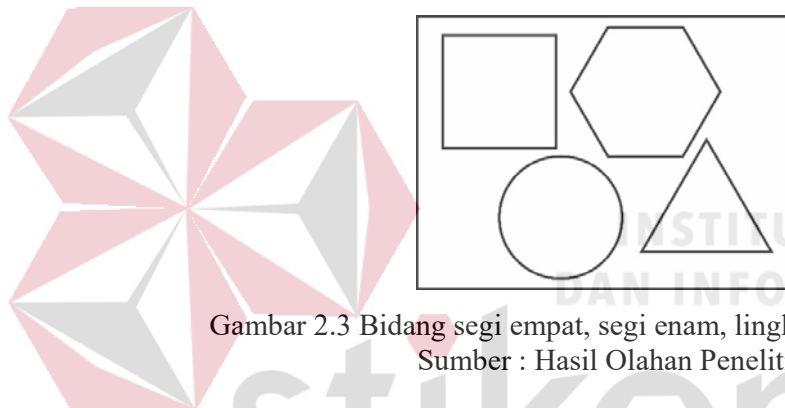
Arah garis juga dapat di atur sesuai dengan citra yang di inginkan. Garis horizontal memiliki kesan pasif, tenang dan damai. Garis vertical memiliki kesan stabil, gagah, dan elegan. Sementara garis diagonal memiliki kesan aktif, dinamis, bergerak dan menarik perhatian (Supriyono, 2010:58).



Gambar 2.2 Garis tegak (*vertical*), datar (*horizontal*), dan miring (*diagonal*).  
Sumber : Hasil Olahan Peneliti. 2017

### 2.8.2 Bidang (*Shape*)

Bidang merupakan unsur kedua setelah garis yang memiliki ruang atau dimensi dengan panjang dan lebar. Bidang bisa di hadirkan dengan menyusun titik-titik, maupun garis dalam kepadatan tertentu. Serta dengan mem-pertemukan potongan hasil goresan serta garis. Bidang geometris memiliki kesan formal dan non-geometris atau tak beraturan dan mempunyai kesan yang tidak formal, santai dan dinamis (Supriyono, 2010:66)



Gambar 2.3 Bidang segi empat, segi enam, lingkaran dan segitiga  
Sumber : Hasil Olahan Peneliti

### 2.8.3 Warna (*Colour*)

Salah satu unsur desain yang menambahkan unsur menarik yaitu warna. Warna adalah suatu unsur yang sederhana yang dapat dengan mudah dalam menarik perhatian.dengan memilih warna yang tepat dengan menciptakan keinginan melihat dan membuat teks lebih mudah terbaca. Supriyono menjelaskan bahwa kekuatan warna sangat di pengaruhi oleh background (Supriyono, 2010:70). Dalam warna dapat di lihat dari tiga dimensi, yaitu:

## 1. *Hue*

Pembagian warna berdasarkan nama-nama warna. Warna di pecah menjadi 3 jenis, yaitu :

### a. Warna Premier

Merupakan warna dasar yang bukan hasil dari percampuran dari berbagai warna. Warna tersebut di bagi menjadi tiga yaitu warna merah, kuning, dan biru.

### b. Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan hasil percampuran antara warna satu dengan warna lain. Dengan proporsi 1:1, percampuran antar warna ini akan membentuk warna baru selain warna premier. Contoh, warna biru dan kuning dengan takaran 1:1 akan menjadi warna hijau.

### c. Warna Tersier

Warna tersier tersebut merupakan hasil percampuran warna juga. Namun perbedaan yang di miliki ialah, warna tersier ini merupakan penggabungan antara warna premier dan warna sekunder.

## 2. *Value*

Value atau bisa di sebut gelap terang warna, dimana semua warna dapat di kuatkan atau di lemahkan karakteristik warna tersebut. Lebih pekat atau kuat warna tersebut akan menjadi warna gelap. Begitu juga dalam melemahkan warna, semakin melemah warna tersebut akan menjadi pudar dan terang.

### 3. *Intensity*

Di dalam suatu warna memiliki intensitas murni dalam masing masing warna apabila dicampur dengan warna lain. Intensitas ini bisa juga di sebut kejernihan atau kemurnian suatu warna. Dengan tujuan untuk meredupkan atau mencerahkan suatu warna, maka dapat menambahkan dengan warna lain.

Dalam penerapan warna, setiap warna memiliki makna atau dapat mencerminkan kepribadian seseorang. David telah menggolongkan warna berdasarkan sifat dan emosi manusia (Darmaprawira 2002:37), sebagai berikut:

- a. Merah : cinta, nafsu, kekuatan, berani, primitive, menarik, bahaya, dosa, pengorbanan dan vitalitas
- b. Merah Jingga : semangat, tenaga, kekuatan, pesat, hebat dan gairah.
- c. Jingga : hangat, semangat muda, ekstremis, dan menarik
- d. Kuning Jingga : kehangatan, penghormatan, kegembiraan, optimisme dan terbuka.
- e. Kuning : cerah, bijaksana, terang, bahagia, hangat, pengecut, dan penghianatan.
- f. Kuning Hijau : Persahabatan, muda, kehangatan, baru, gelisah dan berseri
- g. Hijau Muda : kurang pengalaman, tumbuh, cemburu, iri hati, kaya, segar, istirahat, dan tenang.
- h. Hijau Biru : tenang, santai, diam, lembut, setia dan percaya.

- i. Biru : damai, setia, konservatif, pasif, terhormat, depresi, lembut, menahan diri dan ikhlas.
- j. Biru Ungu : spiritual, kelelahan, hebat, kesuraman, kenangan, sederhana, rendah hati, keterasingan, tersisih, tenang, dan sentosa.
- k. Ungu : misteri, kuat, puremasi, formal, melankolis, pendiam, dan mulia.
- l. Merah Ungu : tekanan, intrik, drama, terpengcil, penggerak, dan teka-teki.
- m. Coklat : hangat, tenang, alami, bersahabat, kebersamaan, tenang, sentosa dan rendah hati.
- n. Hitam : kuat, duka, cita, resmi, kematian, keahlian, dan tidak menentu.
- o. Abu-abu : tenang
- p. Putih : senang, harapan, murni, lugu, bersih, spiritual, pemaaf, cinta, dan terang.

#### 2.8.4 Tekstur

Tekstur merupakan bentuk dari lapisan atau bidang kasar atau timbul atau bisa di sebut juga struktur 3 dimensi yang merupakan unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan suatu bahan. Penerapan tekstur sendiri berpengaruh terhadap unsur visual lainnya yaitu kejelasan titik, kualitas garis, keluasan bidang dan ruang, serta intensitas warna. Supriyono menjelaskan tekstur dalam konteks desain komunikasi visual lebih cenderung pada tekstur semu, yaitu kesan visual dari suatu bidang (Supriyono, 2010:83).



## 2.9 Tipografi

Tipografi merupakan salah satu hal yang mendukung dalam bidang media cetak entah itu buku, koran, majalah, atau media cetak lainnya. Tipografi tersebut merupakan salah satu seni yang menggunakan aturan atau tata cara menggunakan huruf, kata, maupun paragraf. Fungsi dari tipografi ini yaitu untuk menciptakan kesan-kesan tertentu. Salah satunya yaitu untuk membuat para pembaca agar lebih nyaman dan maksimal dalam membaca dan dapat menikmati suatu halaman yang mereka baca.

Supriyono (2010:19) menyatakan bahwa cara memilih dan mengelola huruf dalam desain grafis sudah menjadi disiplin ilmu tersendiri, di sebut Tipografi (*Thypography*). Tipografi berasal dari kata Yunani yaitu *Tupos* yang berarti di guratkan, dan *graphoo* yang berarti tulisan. Tipografi adalah salah satu dari elemen desain yang mempengaruhi dan di pengaruhi oleh elemen desain yang lain serta dapat mempengaruhi keberhasilan desain yang di ciptakan. Dalam perkembangannya istilah tipografi lebih di kaitkan dengan gaya atau model huruf cetak, pemilihan jenis dan karakter huruf, serta cara pengelolannya akan menentukan keberhasilan Desain Komunikasi Visual (Supriyono,2010:20).

Supriyono (2010:25) menyatakan bahwa berdasarkan fungsinya, huruf dapat di pilah menjadi dua jenis, yaitu Huruf Teks (*text type*) dan huruf judul (*display type*).

Huruf tersebut dapat di golongan menjadi tujuh gaya atau *style*, yaitu:

1. Huruf Klasik (*Classical Typeface*)

Huruf yang memiliki kait (serif) lengkung ini juga dapat di sebut Old Style Roman. Dengan memiliki bentuk yang cukup menarik, kemudahan membaca yang cukup tinggi, salah satu contohnya adalah Times New Roman.



Gambar 2.4 Huruf Klasik  
 Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

2. Huruf Transisi (*Transisional*)

Hampir sama dengan Old Style Roman, namun yang membedakan ialah ujung dari font tersebut. Font yang termasuk jenis transisi adalah Century.



Gambar 2.5 Huruf Transisi  
 Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2017

### 3. Huruf *Modern Roman*

Memiliki ketebalan yang sangat kontras pada bagian vertikal. Dengan kekontrasan ini untuk teks yang berukuran kecil sulit untuk di baca, bahkan sering tak terbaca.



Gambar 2.6 Huruf *Modern Roman*  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2017

### 4. Huruf *Sans Serif*

Jenis ini memiliki bagian tubuh yang sama tebalnya. Dengan tanpa adanya ekor (serif) pada font tersebut, hal ini yang membedakan dengan huruf jenis serif atau Old Style Roman. Jenis yang sangat populer pada huruf sans serif tersebut yaitu Arial.



Gambar 2.7 *Sans Serif*  
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

5. Huruf Berkait Balok

Font jenis Rockwell memiliki kait atau serif yang membentuk balok.

Dengan tubuh yang sedang, huruf ini terkesan kaku dan tegas.



Gambar 2.8 Huruf Berkait Balok  
 Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2017

6. Huruf Tulis (*Hand-writing*)

Dengan tampilan yang seperti tulisan latin atau tulisan tangan, jenis huruf ini juga bisa di sebut *Script*. Namun huruf ini tidak efektif jika di pakai dalam teks yang panjang karena sangat sulit di baca dan melelahkan.



Gambar 2.9 *Script*  
 Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2017

7. Huruf Hiasan (*Decorative*)

Jenis ini tidak termasuk huruf teks. Sehingga sangat tidak tepat jika di gunakan untuk menulis teks. Namun jenis ini dapat atau cocok digunakan untuk judul atau satu kata.



Gambar 2.10 Huruf Dekoratif  
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2017

## 2.10 Prinsip-prinsip Desain

Dalam buku yang sudah di rancang oleh Supriyono (2010:86), prinsip-prinsip desain komunikasi visual adalah sebagai berikut:

### a. Keseimbangan

Dalam dasar yang ada pada desain, keseimbangan ini memiliki pendekatan dasar untuk menyeimbangkan. Hal yang perlu di perhatikan yaitu keseimbangan simetris yang terdiri dari susunan elemen agar seimbang dan merata dari semua sudut. Unsur yang digunakan meliputi warna, nilai, ukuran, bentuk dan tekstur.

### b. Penekanan

Penekanan yang dimaksud yaitu menitik pusatkan sebuah inti atau hal yang perlu di tonjolkan dan akan menjadi pusat perhatian dalam sebuah desain. Sebuah layout-pun memerlukan titik fokus untuk menarik mata pembaca kepada bagian yang di anggap penting. Sehingga, pada umumnya titik fokus akan muncul ketika sebuah elemen terlihat berbeda dari yang lain.

c. Irama

Irama merupakan sebuah pola layout yang di buat oleh elemen-elemen secara berulang-ulang tentunya dengan variasi tersendiri. Kunci utama dalam irama ialah pengulangan (mengulangi unsur dengan serupa dan konsisten) dan variasi (perubahan dalam bentuk irama).

d. Kesatuan

Kesatuan atau unity adalah suatu prinsip yang menekankan pada keselarasan dari berbagai unsur yang berbeda dan di susun baik dalam wujudnya maupun hanya sebatas ide yang menjadi landasannya. Dengan kesatuan ini, elemen-elemen yang ada dapat saling mendukung sehingga diperlukan adanya titik fokus yang di tuju.

e. Kontras

Untuk menonjolkan titik fokus yang di tujukan oleh para pembaca pada suatu materi, maka perlu adanya kontras dalam suatu desain atau layout. Di sisi lain, kontras juga dapat menjadi titik fokus atau pusat perhatian dalam sebuah desain atau layout, tentunya berasal dari pesan utama yang akan di sampaikan.