

Bab II

Tinjauan Pustaka Dan Landasan Teori

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Tinjauan terhadap Penelitian dan Perancangan Terdahulu

Tinjauan yang pertama dilakukan pada artikel yang berjudul “Perancangan Buku Fotografi Esai “*Exploring Batu*” untuk Usia 21-30 Tahun Guna Meningkatkan Daya Tarik Wisata Kota Batu” oleh Tjiptoraharjo dkk., (2021). Dalam artikel penulis mendapatkan metode yang digunakan dalam perancangan adalah metode observasi, kuisisioner, dokumentasi dan studi Pustaka. Pada data primer dilakukan dengan metode observasi, studi pustaka dan dokumentasi. Sedangkan penggunaan metode kuisisioner hanya digunakan pada data sekunder. Kemudian tujuan dari perancangan ini adalah melakukan perancangan buku dengan fotografi sebagai konten pendukung yang dapat memberikan informasi secara nyata tentang beberapa objek wisata di Kota Batu, sehingga dapat menarik perhatian wisatawan.

Artikel yang kedua berjudul “Pendataan Tempat-Tempat Pariwisata di Kota Balikpapan Serta Perbatasan Wilayah Kutai Kartanegara di Samboja” Oleh Janah, (2019). Dalam artikel tersebut, penulis mendapatkan informasi mengenai penelitian mengenai berbagai macam objek wisata di Kota Balikpapan yang dapat menjadi sumber penunjang pada daftar objek perancangan buku katalog nantinya. Selain itu juga terdapat referensi pada *angle* kamera dan juga *layout* buku.

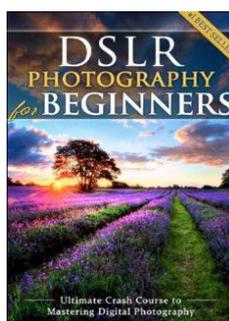
Artikel yang ketiga yang ditinjau berjudul “Perancangan Buku Katalog Produk sebagai Media Promosi Produsen Mebel Yasmieniture” oleh Ilham, (2022). Pada artikel ini, perancangan memiliki tujuan yaitu guna meningkatkan penjualan produk dan menyebarluaskan informasi mengenai Yasmieniture ke masyarakat, sehingga mampu bersaing dengan kompetitor lainnya. Metode perancangan yang digunakan yaitu metode kualitatif, dan teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, wawancara dan membuat kuisisioner. Kemudian didapatkan juga informasi mengenai *layout*, pendekatan analisis data berupa STP (*Segmenting, Targeting, Positioning*).

Artikel keempat yang untuk ditinjau yaitu berjudul “Analisis Faktor Motivasi Wisatawan Muda dalam Mengunjungi Destinasi Tempat Wisata Minat Khusus” oleh Sari, dkk., (2018). Pada artikel tersebut membahas mengenai faktor apa saja yang memotivasi dan mendominasi para wisatawan muda dalam berwisata. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif melalui pendekatan kuantitatif dengan data yang didapatkan pada kuisisioner. Penullis mendapatkan data mengenai tujuan wisatawan setiap mengunjungi destinasi tertentu, dan membantu penulis dalam menentukan target segmentasi pada perancangan nantinya.

Artikel yang terakhir yaitu berjudul “Perancangan Buku Wisata Alam Daerah Biduk-Biduk di Kabupaten Berau-Kalimantan Timur” oleh Purnamasari dkk., (2015). Artikel ini membahas tinjauan mengenai fungsi dan peran buku sebagai media dalam menyampaikan pesan dan didapatkan tujuan dari strategi kreatif. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu observasi, dokumentasi, dan wawancara. Selain itu, penulis mendapatkan referensi mengenai perancangan buku dengan gaya desain yang minimalis beserta teknik cetak yang digunakan.

Pembeda antara perancangan-perancangan tersebut adalah karya penulis yang nantinya akan menggunakan *layout* dan gaya fotografi yang akan digunakan. Selain itu, buku katalog tersebut akan berfokus pada hasil dari fotografi, dengan informasi yang singkat, namun tetap memadai.

2.1.2 Buku Referensi



Gambar 2. 18 Buku *DSLR Photography for Beginner*

(Sumber: <https://shorturl.at/sJPQ1>)

Buku referensi yang pertama adalah berjudul “DLSR Photography for Beginners: Take 10 Times Better Pictures in 48 Hours or Less! Best Way to Learn” (Black, 2015). Buku ini membahas pengenalan mengenai ISO, *shutter speed* dan *aperture*, hingga korelasi *Triangle Exposure* secara ringkas disertai panduan

langkah demi langkah pengambilan gambar menggunakan kamera agar dapat menghasilkan gambar yang maksimal dan menarik. Disertai panduan berupa contoh pengambilan gambar pada pemandangan, *portrait* dan berbagai objek lainnya. Buku ini memberi pengetahuan juga tentang komposisi seperti *rules of thirds*, *leading lines* dan *framing*. Melalui buku ini penulis mendapatkan rujukan tentang



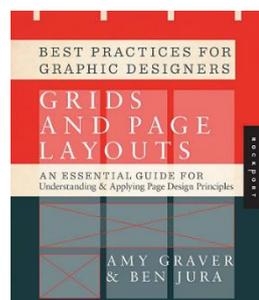
Gambar 2. 49 Performing Tourist Photography

(Sumber: <https://shorturl.at/dfgNO>)

bagaimana cara agar bisa memaksimalkan pengaturan pada kamera agar dapat mengambil gambar dengan kualitas yang maksimal.

Buku yang kedua adalah berjudul “Perfoming Tourist Photography” (Larsen et al., 2004). Buku ini menjadi rujukan penulis dalam mendapat pedoman mengenai etika dalam mengambil foto pada tempat pariwisata, karena terdapat aturan yang diterapkan pada beberapa tempat wisata.

Buku referensi yang ketiga berjudul “Best Practices for Graphic Designers, Grids dan Page Layouts” (Graver Amy dan Jura Ben, 2012). Buku ini menjadi rujukan bagi penulis dalam mengenal teori dasar *grids* dan *layout* dalam desain grafis. Disajikan juga mengenai fungsi dari *grids* dalam membantu perancangan *layout* pada suatu desain. Penulis juga mendapatkan beberapa referensi mengenai contoh-contoh *layout* dan *grids* yang baik. Selain itu, buku ini memberi pengetahuan mengenai cara untuk menciptakan desain grafis yang menarik untuk



Gambar 2. 50 Buku *Best Practices for Graphic Designers, Grids dan Page Layout*

(Sumber: <https://rb.gy/6u9pp0>)

dilihat dan lebih efektif. Terdapat beberapa contoh kasus studi mengenai penggunaan *layout* dan *grids* pada beberapa media seperti buku, majalah dan situs *website*.

2.1.3 Tinjauan Sumber Ide Perancangan

Pada perancangan ini penulis menggunakan beberapa tinjauan sumber ide perancangan yang berguna sebagai referensi dalam perancangan buku katalog. Terdapat beberapa sumber ide perancangan, yaitu sebagai berikut:

a. *Falls*

Sumber ide perancangan yang pertama yaitu berasal dari karya fotografi di *platform Behance* yang berjudul *Falls* oleh Muhhamad Javaid. Foto-foto pariwisata air terjun yang ditampilkan memiliki komposisi dan detail gambar yang baik, dan juga *tone* warna yang memadai disetiap foto objek air terjunnya. sehingga dapat dijadikan acuan pada konsistensinya.



Gambar 2. 81 *Falls*

(Sumber: <https://shorturl.at/yAiOS>)

b. *The Art of Smoke Book Design*

Sumber ide perancangan yang kedua yaitu berasal dari karya fotografi dan desain buku menu di *platform Behance* yang berjudul *The Art of Smoke Book Design* oleh Yuriy Horbachov. Karya tersebut memberi referensi pada penggunaan *layout* desain foto maupun teks. Selain itu karya tersebut

memberi referensi mengenai *font* yang digunakan, dan juga penyajian informasi yang minimalis dapat menjadi acuan bagi penulis.



Gambar 2. 82 *The Art of Smoke Book*
Design

(Sumber: <https://shorturl.at/atIN7>)

c. *My Mariupol Photobook*

Sumber ide perancangan yang ketiga yaitu berasal dari karya buku fotografi di *platform Behance* yang berjudul *My Mariupol Photobook* oleh Yuriy Horbachov. Karya tersebut memberi referensi pada penulis mengenai komposisi *layout* foto pada buku.



Gambar 2. 83 *My Mariupol Photobook*

(Sumber: <https://shorturl.at/suz45>)

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Fotografi

2.2.2 Definisi Fotografi

Fotografi merupakan salah satu karya seni yang berasal dari proses pengambilan gambar suatu objek dengan cahaya. Fotografi juga merupakan wadah untuk pencipta dapat berekspresi dan menyampaikan komunikasi yang kuat, tempat untuk menginterpretasikan sesuatu dan memberikan sudut pandang dunia (Erlyana dan Setiawan, 2019). Dimana fotografi itu sendiri tentu dapat membuat para *audience* yang melihat karya tersebut merasakan kesedihan, kesenangan, dan kasih

sayang. Sesuai dengan pesan apa yang ingin dikomunikasikan oleh fotografer tersebut. Menurut Elkins (2011) dalam bukunya yang berjudul “What Photography Is”, yang dapat membuat fotografi menjadi sesuatu hal yang *powerful* adalah kemampuannya yang dapat mengekspresikan perasaan yang tidak bisa disampaikan dengan perkataan, serta dapat mempengaruhi psikologis, emosional dan estetika bagi yang melihat.

2.2.3 Dasar Fotografi

Fotografi memiliki 3 hal dasar yang perlu dipahami oleh para fotografer, diantaranya yaitu dikenal dengan sebutan segitiga *exposure* yang terdiri dari diafragma, *shutter speed*, dan ISO:

a) *Exposure*

Exposure merupakan ukuran mengenai banyak atau sedikitnya cahaya yang terpapar ke sensor dan kemudian diterima oleh sensor tersebut yang berada di sebuah kamera yang bertujuan agar kita bisa mengambil foto dengan hasil yang bagus. Dalam pengaturan sebuah *exposure* akan menjadi penentu hasil akhir sebuah foto yang hasil gambarnya nanti diantara akan menjadi lebih bagus ataupun lebih buruk (Adi Susilo, 2019).



Gambar 2. 164 Foto hasil dari Cahaya *Under Exposure* hingga *Over Exposure*

b) *Exposure Triangle*

Exposure Triangle merupakan gabungan dan hasil antara perpaduan 3 hal utama dalam fotografi yaitu: *Shutter Speed*, *Aperture* dan ISO (*International Standardization Organization*). Jika ketiga kunci utama tersebut telah dipahami dan dapat diatur oleh fotografer akan berpotensi untuk

menghasilkan foto yang baik pula (Gunawan, 2013). Berikut penjelasan dari masing-masing 3 hal penting dalam *Exposure Triangle*:

1) *Shutter Speed*

Di dalam sebuah kamera terdapat suatu sistem yang memiliki fungsi untuk menjadi pengatur kecepatan waktu saat cahaya masuk disaat tirai rana (*shutter*) pada kamera terbuka dan tertutup (Gunawan, 2013).

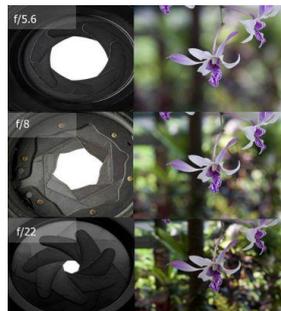


Gambar 2. 245 Shutter Speed

(Sumber: <https://shorturl.at/fyS18>)

2) *Diafragma (Aperture)*

Aperture merupakan bagian dari sebuah kamera yang memiliki peran dalam mengatur banyak dan sedikitnya jumlah cahaya yang masuk ke lubang pada lensa kamera (Adi Susilo, Setyawan dan Kristen Satya Wacana Salatiga, 2019). Banyak dan sedikitnya jumlah lensa dapat dilihat dari lebar atau sempitnya bukaan pada lensa. Diafragma memiliki huruf “f” dengan angka di depannya (f/2, yang berarti lensa tersebut sedang terbuka dengan diameter sebesar 50 mm).



Gambar 2. 326 Aperture

(Sumber: <https://shorturl.at/hyGY2>)

3) ISO (*International Standards Organization*)

ISO adalah ukuran seberapa sensitifnya sensor pada kamera terhadap cahaya. Angka yang terdapat di sebuah kamera DSLR umumnya memiliki angka yang berkelipatan dari angka tertinggi hingga terendah yaitu: 6400, 3200, 1600, 800, 400, 200, dan 100 (Gunawan, 2013). Semakin besar angkanya maka semakin besar sensitifitas sensor pada kamera hingga dapat memberi lebih banyak cahaya di sebuah foto.



Gambar 2. 407 ISO

(Sumber: <https://shorturl.at/egsIT>)

2.2.4 Angle

Angle merupakan sebutan untuk posisi kamera yang sedang diarahkan dan mengarah ke sebuah objek yang telah ditentukan (Bonafix, 2011). Posisi pada kamera tersebut memiliki fungsi dan perannya masing-masing dan berpengaruh pada makna yang ingin disampaikan. Macam-macam posisi kamera diantara lain:

a) *Low Angle*

Low angle merupakan posisi kamera yang berada lebih rendah dari keberadaan objek yang ingin difoto (Bonafix, 2011).

b) *High Angle*

High angle merupakan posisi kamera yang berada diatas objek. Memiliki fungsi untuk memaparkan suatu objek seperti manusia yang sedang tidak berdaya/hilang harapan, kemudian *high angle* bisa berfungsi juga dalam pengambilan tempat yang luas (Bonafix, 2011).

c) *Bird Eye*

Bird eye merupakan posisi pengambilan gambar yang memiliki ketinggian kamera berada di atas objek yang diambil (Bonafix, 2011). Sudut pandang

pengambilan gambar ini seperti sudut pandang hewan burung yang sedang terbang diatas langit melihat arah daratan.

d) *Frog Eye*

Frog eye merupakan teknik pengambilan gambar dengan posisi kamera berada sejajar dengan posisi dasar sebuah objek seperti contohnya; kamera ditaruh diatas aspal, jembatan dan lainnya. Posisi lensa kamera berada seperti cara hewan katak melihat suatu objek itu sendiri. *Angle* ini biasanya memiliki kesan yang dramatis (Bonafix, 2011).

e) *Eye Level*

Eye level adalah Teknik dalam pengambilan gambar dengan posisi yaitu sejajar arah pdanang mata. Teknik ini kurang bisa memberi kesan tertentu. Namun yang perlu diperhatikan pada *angle* ini adalah komposisi pada *frame*, agar enak dilihat (Bonafix, 2011).

2.2.5 Komposisi Fotografi

Tidak semua foto yang diambil dapat menarik perhatian semua orang. Foto yang baik bukan dilihat dari kejelasan, ketajaman dan warna dari fotonya. Namun juga diikuti dengan pencahayaan dan komposisi harus baik pula. Definisi komposisi dalam fotografi adalah serangkaian elemen gambar dalam satu *frame*. Sebuah komposisi jika digunakan dengan bijak, dapat menimbulkan dampak positif dari foto tersebut. Tidak semua fotografer memiliki bakat dalam mengatur komposisi, mengatur komposisi dibutuhkan pengalaman dan latihan yang konsisten sehingga dapat menumbuhkan rasa keseimbangan (*sense of balance*) yang efektif (Herlina Y., 2007). Terdapat beberapa metode dan elemen dalam mengatur komposisi pada fotografi, yaitu sebagai berikut:

a) *Point of Interest*

Salah satu elemen penting dalam sebuah foto yaitu harus terdapat objek yang menjadi pusat perhatian atau dikenal istilah *point of interest*. *Point of Interest* dapat memberi dampak besar dan mempengaruhi kekuatan sebuah gambar dan pesan yang ingin disampaikan pada foto tersebut (Herlina, 2007).



Gambar 2. 488 Point of Interest

(Sumber: <https://shorturl.at/ilETY>)

b) *Depth of Field*

Depth of field atau dalam bahasa Indonesia yaitu kedalaman ruang. Merupakan tingkat ketajaman pada suatu objek yang difoto dan biasanya objek tersebut menjadi fokus utama dalam suatu *frame*. *Depth of field* dapat diatur pada besar kecilnya ukuran diafragma/*aperture* dalam kamera. Suatu *background* dapat menjadi *blur* jika area ketajamannya dipersempit. *Background blur* tersebut biasanya dikenal dengan konsep *bokeh* yang dapat membantu meningkatkan estetika fotografi (Riyadi, 2014).



Gambar 2. 569 Depth of Field

(Sumber: iceldan-photo-tours.com)

c) *Rule of Thirds*

Komposisi *rule of thirds* merupakan salah satu rumus komposisi dalam fotografi yang paling terkenal dan diminati oleh para fotografer. *Rule of thirds* dapat digunakan saat pemotretan dengan cara membagi bidang gambar ke dalam tiga bagian kolom persegi panjang dengan empat titik perpotongan garis (Tomi dan Adharul&Aswin, 2014). Salah satu objek foto yang ingin menjadi *point of interest* dapat ditempatkan ke salah satu titik tersebut,

dengan posisi sebelah manapun tergantung selera, konteks, objek, dan pesan apa yang ingin ditonjolkan pada sebuah foto tersebut.



Gambar 2. 650 Rules of Thirds

(Sumber: <https://photutorial.com/rule-of-thirds/>)

d) Warna

Warna adalah salah satu elemen penting yang berperan dalam fotografi, walaupun tidak berarti fotografi tanpa warna (hitam dan putih) adalah fotografi yang tidak bagus. Namun, warna memiliki peran penting untuk mempengaruhi manusia melalui visual, dikarenakan setiap warna memiliki psikologi, memberikan emosi yang berbeda-beda pada setiap warnanya (Gunawan, 2012). Komposisi warna harus diikutsertakan dengan keseimbangan dan ritme yang baik pula agar warna tidak saling bertabrakan yang dapat mengganggu kualitas foto.



Gambar 2. 731 Warna

(Sumber: <https://shorturl.at/nBEX4>)

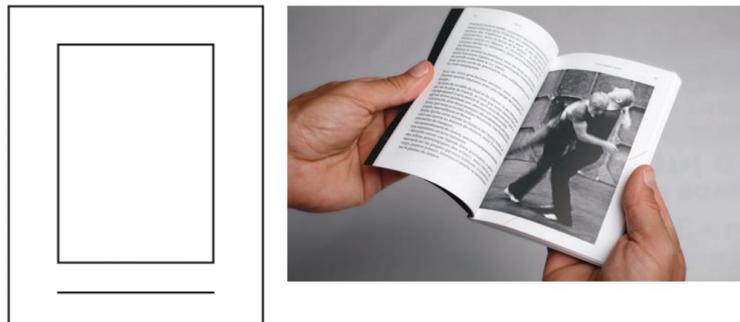
2.2.6 Layout

Menurut Graver dan Jura (2012), pada sebuah desain dibutuhkan proses mutlak berupa sistem penataan atau *layouting* dan elemen penataan pada desain tersebut disebut *layout*. Desainer menggunakan *layout* untuk mempermudah para pengamat karya dalam faktor struktur *eye tracking* dan lainnya. Selain itu, *layout* digunakan untuk membantu menciptakan nilai estetika pada sebuah desain, buku, dan media lainnya. Terdapat beberapa struktur *layouting* yang didapatkan pada

buku berjudul “*Best Practices for Graphic Designers, Grids and Page Layout*”. Diantaranya sebagai berikut:

a) *Singlecoloumn*

Menurut Graver dan Jura (2012), *singlecoloumn* merupakan penggunaan *layout* dengan struktur yang paling sederhana. *Singlecoloumn* menitik beratkan pada teks atau hanya berisi satu foto, biasa dapat dijumpai pada buku novel, buku cerita dan lainnya yang mengutamakan teks.

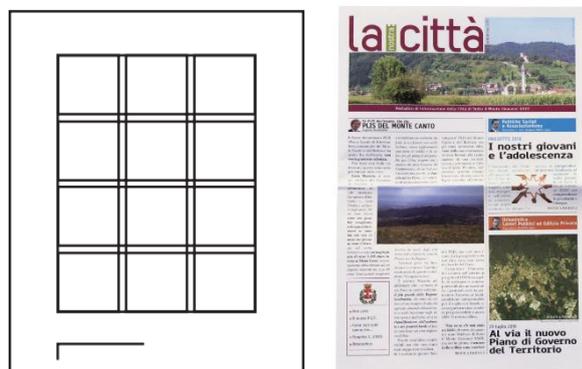


Gambar 2. 810 *Singlecoloumn* dan Contohnya

(Sumber: Buku *Best Practices for Graphic Designers, Grids and Page Layout*)

b) *Modular Grids*

Menurut Graver dan Jura (2012), *modular grids* merupakan gabungan elemen antar garis yang akhirnya membentuk kolom dan baris. Kombinasi tersebut menciptakan serangkaian area konten kecil yang disebut modul. *Modular grids* dapat ditemukan pada media publikasi seperti contohnya yaitu surat kabar. Jenis *layout* ini dapat diaplikasikan juga untuk berbagai media yang membutuhkan banyak komponen seperti brosur, tabel, dan formulir.

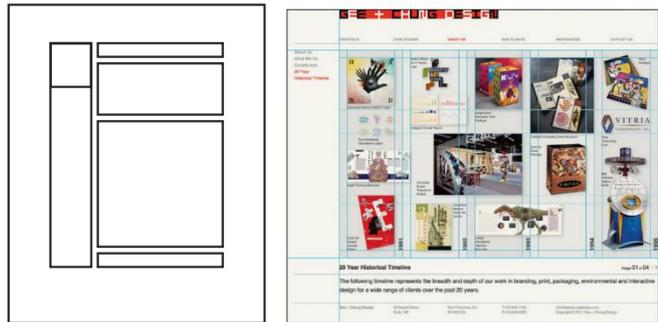


Gambar 2. 875 *Modular Grids* dan Contohnya

(Sumber: Buku *Best Practices for Graphic Designers, Grids and Page Layout*)

c) *Hierarchical Grids*

Menurut Graver dan Jura (2012), *hierarchical grids* adalah penataan *layout* yang memiliki kegunaan lebih mendalam, karena dengan adanya pembatasan pada konten melalui hirarki memudahkan pengamat untuk melihat informasi yang mana yang harus diperhatikan lebih dahulu sesuai tingkat keterbacaannya. *Layout* jenis ini dapat ditemukan pada *website*, *packaging* dan poster.



Gambar 2. 906 Hierarchical Grids dan Contohnya

(Sumber: Buku Best Practices for Graphic Designers, Grids and Page *Layout*)