

2. LANDASAN TEORI & IDENTIFIKASI DATA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Tinjauan Mengenai Pariwisata

2.1.1.1. Defenisi Pariwisata

Pariwisata merupakan suatu konsep umum yang sejarahnya mengacu pada tahun 1811, atau sebelumnya, dengan rumusan yang terus berubah. Istilah “*tourism*” (kepariwisataan) mencakup orang-orang yang melakukan/pergi dari rumahnya, dan perusahaan-perusahaan yang melayani mereka, untuk memperlancar dan mempermudah perjalanan mereka, atau membuatnya lebih menyenangkan. Seorang wisatawan didefinisikan sebagai seorang yang berada jauh dari tempat tinggalnya. Pengertian jarak jauh dirumuskan secara berbeda-beda diantara pakar dan praktisi.

Definisi tentang pariwisata Menurut Cristhoper Holloway, pariwisata adalah:

kepergian orang-orang sementara dalam jangka waktu pendek ke tempat-tempat tujuan diluar tempat tinggal dan bekerja sehari-harinya serta kegiatan-kegiatan mereka selama berada di tempat tujuan tersebut (2-3).

Sedangkan pengertian pariwisata yang diajukan oleh dua pakar pariwisata kebangsaan Swiss, Prof. Hunziker dan Prof. Karpf. Kedua pakar wisata ini memberikan rumusan sebagai berikut:

Tourism is the sum of the phenomena and relationship arising from the travel and stay of non-residents, in so far they do not lead to permanent residence and are not connected with any earning activity.

Terjemahan bebas dalam bahasa Indonesia adalah sebagai berikut:

Pariwisata adalah keseluruhan fenomena dan hubungan-hubungan yang ditimbulkan oleh perjalanan dan persinggahan manusia di luar tempat tinggalnya. Dengan maksud bukan untuk tinggal menetap (di tempat yang disinggahinya) dan tidak berkaitan dengan pekerjaan-pekerjaan yang menghasilkan upah.

Rumusan yang diajukan kedua pakar Swiss tersebut kemudian diterima oleh Asosiasi Internasional, para pakar pariwisata (*The Internasional Association Of scientific Experts in Tourism*) (Kodhyat 3-4).

Menurut Lundber-Stevenga-Krishnamoorthy (1997), pariwisata sebagai suatu konsep dapat dipandang dari berbagai perspektif yang berbeda. Pariwisata merupakan suatu kegiatan melakukan perjalanan dari rumah, terutama untuk maksud bisnis atau bersantai. Pariwisata merupakan suatu bisnis dalam penyediaan barang dan jasa bagi wisatawan dan menyangkut setiap pengeluaran oleh atau untuk wisatawan/pengunjung dalam perjalanannya. Kepariwisataan mencakup suatu lingkup usaha yang terdiri atas ratusan komponen usaha, besar ataupun kecil, termasuk didalamnya angkutan udara, kapal pesiar (*cruise*), kereta api, agen penyewaan mobil, pengusaha *tour* dan biro perjalanan, hotel, *restaurant* dan pusat-pusat konvensi. Terdapat juga bisnis penerimaan tamu dan perusahaan perkemahan serta toko pengecer, toko makanan dan lain-lain.

Pariwisata merupakan suatu kegiatan ekonomi yang menyangkut peredaran rupiah dan valuta asing (*valas*) setiap hari, suatu ilmu kemasyarakatan yang perlu dianalisisi, kecenderungan-kecenderungan yang perlu dipahami, dan biaya/manfaat yang perlu diperhitungkan.

Kamus-kamus yang sekarang, tidak banyak membantu merumuskan pariwisata karena rumusnya sama seperti pada abad ke-19 yang mendefinisikan pariwisata sebagai “orang yang mengadakan perjalanan untuk kesenangan melancong, karena rasa ingin tahu dan karena tidak mempunyai pekerjaan lain yang lebih baik untuk dipekerjakan”. Kamus Webster masih memberi batasan pariwisata pada praktek berwisata untuk rekreasi.

Dalam leksikon pemerintah Amerika Serikat, wisatawan dan orang yang berpergian (melakukan perjalanan) adalah sama yaitu setiap orang yang tinggal lebih dari 25 jam atau tinggal bermalam jauh dari rumahnya. Ada beberapa pengecualian seperti perjalanan militer, mahasiswa yang menetap, imigran, mahasiswa yang bertempat tinggal, diplomat dan orang yang bekerja jauh dari rumahnya tidak dianggap sebagai wisatawan.

Berbagai jenis bisnis yang berkaitan dengan wisatawan, termasuk yang dianggap yang paling sentral adalah angkutan umum, angkutan udara (*air lines*), perusahaan penyewaan mobil, kapal pesiar angkutan umum rel dan bis, hotel, pusat-pusat konvensi dan penginapan umum lainnya (Lundberg-Stevenga-Krishnamoorthy, 1997).

2.1.1.2. Definisi Wisatawan atau Pelancong

Sejalan dengan rumusan kedua pakar tersebut maka *IUOTO* (*Internasional Union of Official Travel Organizations*) memberikan rumusan tentang pengertian wisatawan (*tuorist*) sebagai berikut:

- Pesiar (*leisure*), yaitu untuk keperluan liburan, kesehatan, studi, agama (ziarah), dan olahraga.
- Hubungan dagang (*Business*), kunjungan keluarga, konperensi dan missi.

Rumusan tentang pengertian wisatawan tersebut diberikan oleh *IUOTO* untuk membedakan dari pengertian pelancong atau *excursionist* yang dirumuskan sebagai berikut:

Pelancong adalah penunjang sementara yang tinggal di negara yang dikunjungi kurang dari 24 jam (termasuk yang datang dengan kapal pesiar). (Sejarah Pariwisata dan perkembangannya di Indonesia 4). Dapat disimpulkan bahwa perjalanan yang dilakukan manusia, dalam kaitannya dengan pengertian pariwisata, merupakan kegiatan yang bersifat konsumtif. Selama kegiatan itu dilakukan, orang yang melakukan kegiatan tersebut (wisatawan) membelanjakan uangnya untuk memenuhi kebutuhan yang bersifat konsumtif. Maksudnya, selama dalam perjalanan dan persinggahannya itu, wisatawan tersebut mengeluarkan biaya untuk memenuhi berbagai kebutuhan. Tanpa mendapatkan penghasilan ditempat-tempat yang di kunjungi atau di singgahi (Kodhyat 5-6).

2.1.1.3. Bentuk Pariwisata

Menurut Nyoman S. Pedit, bentuk-bentuk pariwisata dibedakan menjadi kategori sebagai berikut:

a. Menurut asal wisatawan

Pertama-tama perlu diketahui apakah asal wisatawan ini dari dalam atau luar negeri. Kalau asalnya adalah dalam negeri sendiri yang berarti bahwa sang wisatawan ini hanya pindah tempat sementara di dalam lingkungan wilayah negerinya sendiri selama ia mengadakan perjalanan, maka ini dinamakan pariwisata domestik, sedangkan kalau ia datang dari luar negeri dinamakan pariwisata internasional.

- b. Menurut akibatnya terhadap neraca pembayaran
Kedatangan wisatawan dari luar negeri adalah membawa mata uang asing. Pemasukan valuta asing ini berarti memberi efek positif terhadap neraca pembayaran luar negeri suatu negara yang dikunjungi wisatawan ini disebut pariwisata aktif. Sedangkan kepergian seorang warga negara ke luar negeri memberikan efek negatif terhadap neraca pembayaran luar negeri negaranya. Ini disebut pariwisata pasif.
- c. Menurut jangka waktu
Kedatangan seorang wisatawan di suatu tempat atau negara diperhitungkan pula menurut jangka lamanya ia tinggal di tempat atau negara yang bersangkutan. Hal ini menimbulkan istilah-istilah pariwisata jangka pendek dan pariwisata jangka panjang, yang mana ditentukan tergantung dari ketentuan setiap negara masing-masing.
- d. Menurut jumlah wisatawan
Perbedaan jumlah ini diperhitungkan atas jumlahnya wisatawan yang datang. Apakah sang wisatawan datang sendiri atau beramai-ramai dalam suatu rombongan. Maka timbulah istilah pariwisata tunggal dan pariwisata rombongan.
- e. Menurut alat angkut yang diperlukan
Dilihat dari segi penggunaan alat pengangkutan yang dipergunakan oleh sang wisatawan, maka kategori ini dapat dibagi menjadi pariwisata udara, pariwisata laut, dan pariwisata darat.

2.1.1.4. Jenis Pariwisata

Jenis-jenis wisata dapat digolongkan menurut motif wisata yang dilakukan oleh wisatawan (R.G. Soekadijo, 1997 ; 38) :

- a. Wisata Budaya
Merupakan perjalanan yang dilakukan atas dasar keinginan untuk memperluas pandang hidup seseorang dengan jalan mengadakan peninjauan ke tempat lain atau luar negeri, guna mempelajari keadaan rakyat, kebiasaan dan adat istiadat, cara hidup, budaya dan seni di suatu tempat.

- b. Wisata Sosial
Merupakan perjalanan yang dilakukan dengan cara perorganisasian. Perjalanan ini biasanya murah serta mudah untuk memberi kesempatan kepada golongan masyarakat ekonomi lemah.
- c. Wisata Religi
Merupakan perjalanan yang dilakukan atas dasar keinginan untuk mengetahui kebudayaan religi di suatu tempat atau luar negeri,
- d. Wisata Bahari
Jenis wisata ini banyak dikaitkan dengan kegiatan olah raga air, seperti berlayar, menyelam, kompetisi berselancar, balapan mendayung.
- e. Wisata Cagar Alam
Wisata ini banyak dilakukan oleh para penggemar dan pencinta alam, taman lindung, hutan daerah pegunungan dan sebagainya yang kelestariannya dilindungi oleh undang-undang.
- f. Wisata Pilgrim
Wisata ini banyak dilakukan oleh peorangan atau rombongan ke tempat-tempat suci, ke makam-makam orang besar atau pemimpin yang diagungkan.
- g. Wisata Olahraga
Merupakan perjalanan yang dilakukan atas dasar untuk berolahraga atau ikut berpartisipasi dalam pesta olahraga disuatu tempat atau negara. Misalnya berburu, memancing, berenang dan berbagai cabang olahraga lain.
- h. Wisata Kesehatan
Merupakan perjalanan yang dilakukan atas dasar keinginan untuk melihat keadaan dan lingkungan tempat sehari-hari dimana tempat tinggal demi kepentingan kesehatan jasmani maupun rohani.
- i. Wisata Politik
Merupakan perjalanan yang dilakukan atas dasar untuk mengujungi atau mengambil bagian dengan aktif dalam peristiwa kegiatan politik seperti perayaan ulang tahun kemerdekaan 17 Agustus di Jakarta.
- j. Wisata Komersial
Merupakan perjalanan yang dilakukan atas dasar mengunjunggi pameran dan pekan raya yang bersifat komersil, seperti pameran industri, pameran dagang.

k. Wisata Industri

Merupakan perjalanan yang dilakukan oleh rombongan pelajar atau mahasiswa atau orang-orang awam ke daerah industri atau kompleks dimana terdapat pabrik atau bengkel dimaksudkan atas dasar untuk mengadakan peninjauan atau penelitian.

l. Wisata Kuliner

Jenis wisata ini merupakan jenis wisata yang baru populer dewasa ini, wisata ini merupakan wisata yang dilakukan dengan motif untuk mencicipi makanan yang dijual di daerah tujuan.

m. Wisata Pertanian

Merupakan perorganisasian perjalanan yang dilakukan ke proyek-proyek pertanian, perkebunan, ladang pembibitan dan sebagainya dimana wisata rombongan dapat mengadakan kunjungan dan peninjauan dengan tujuan studi atau sekedar menikmati pemandangan saja.

n. Wisata Konvensi

Merupakan perjalanan yang dimaksudkan atas dasar untuk menarik organisasi atau badan-badan nasional maupun internasional untuk mengadakan persidangan mereka di berbagai fasilitas yang telah disediakan.

2.1.1.5. Peran Pariwisata

Wisatawan yang tiba di suatu negara lain, baik secara individu maupun dalam kelompok, apapun tujuan perjalanannya tentu akan membelanjakan uangnya selama menetap di negara atau kota lain, untuk membayar jasa atau barang-barang wisata, dan juga untuk membeli jasa-jasa atau barang yang tidak berkaitan dengan wisata. Seluruh jumlah uang yang dibelanjakan ini, akan merupakan jumlah penerimaan negara dari sektor pariwisata, dan menjadi pola konsumsi wisatawan di negara tersebut. Semakin bertambah konsumsi wisatawan, semakin banyak pula jasa-jasa wisata yang diproduksi dan begitu pula sebaliknya.

Karena itu, selalu diperlukan untuk menentukan apa yang menjadi sasaran pembelanjaan uang para wisatawan. Semua biaya tersebut adalah “belanja wisata” (*tourist spending*). Mata anggaran pengeluaran yang pertama yakni : akomodasi,

makanan atau minuman, transportasi, pembelian barang atau jasa, ekskursi atau *tour* singkat keliling kota (*sight seeing tour*). Dalam konteks ini, biasanya ada kesatuan motivasi yang meliputi beragam unsur pembelanjaan wisata, misalnya jumlah uang yang akan dibelanjakan, komponen barang atau jasa yang akan dibeli, dan perkembangan barang menurut waktu dan tempat wisata berlangsung.

Perkiraan yang tepat mengenai pembelanjaan wisatawan di suatu negara, sulit sekali dilakukan karena kurangnya data statistik dari hotel-hotel, usaha-usaha perjalanan, alat-alat angkutan, dan perumahan-perumahan lain yang menerima wisatawan. Kesukaran kedua terletak pada fluktuasi harga-harga wisata yang menyebabkan perhitungan jumlah pengeluaran wisatawan dengan tingkat harga-harga yang terakhir, akan menyesatkan, dan sama sekali tidak cermat. Terbitan-terbitan dari lembaga-lembaga statistik yang diakui resmi (misalnya : Badan Pusat Statistik) tentu sangat membantu dalam perhitungan indeks pengeluaran wisatawan.

Dampak kegiatan pariwisata dari segi ekonomi, tidak saja lebih berpengaruh dibandingkan dari segi-segi lain (sosiologi, budaya, psikologi), tetapi juga sebagai sesuatu dambaan yang ditunggu-tunggu umum. Alasannya yaitu hampir disetiap negara secara otomatis cenderung mengukur posisi dan manfaat pariwisata dalam kaitannya dengan penerimaan ekonominya.

2.1.1.6. Dampak Pariwisata

Dampak utama kegiatan pariwisata dari segi ekonomi pada tingkat nasional (makro), dapat ditinjau dari dua segi :

- Akibat langsung dalam terhadap bidang ekonomi meliputi:
 - Dampak terhadap neraca pembayaran

Manfaat pariwisata internasional dapat dikaji dalam kaitannya dengan masing-masing negara, dengan cara meneliti neraca pembayaran yang membayarkan suatu sistem pembukuan dari semua transaksi negara tersebut yang dilakukan dengan semua negara lain. Kegiatan pariwisata merupakan bagian produk yang “tidak kelihatan”, dan tergolong ekspor yang tidak kelihatan (*invisible*), yaitu jasa pengapalan, penerbangan, asuransi, perbankan dan sebagainya.

- Dampak terhadap kesempatan kerja
Banyak kegiatan yang ditimbulkan oleh sektor pariwisata dalam suatu negara, yang mendatangkan banyak kesempatan kerja. Alasannya karena industri pariwisata umumnya berorientasi pada penjualan jasa. Industri pariwisata bersifat padat karya.
- Dampak dalam distribusi ulang pendapatan
Pariwisata mendatangkan dampak langsung yang lain kepada daerah-daerah terpencil yang sedang berkembang, asal saja daerah-daerah tersebut memiliki daya tarik wisata yang cukup.
- Akibat tidak langsung mencakup:
 - Hasil ganda (*multiplier*)
Banyak pakar ekonomi dan peneliti pariwisata umumnya sependapat bahwa pengeluaran wisatawan mengakibatkan pengaruh ganda (*multiplier effect*) pada ekonomi negara penerima wisatawan atau suatu daerah pembelanjaan wisata dinegara itu. Setiap *unit* mata uang yang diterima, membuahkan beberapa transaksi yang jualnya bergantung pada keadaan ekonomi itu.
 - Pemasaran produk-produk tertentu
Tidak dapat diingkari, bahwa pariwisata mempunyai daya komersial yang dinamis, yang mendorong konsumsi produk-produk pertanian, minuman, tembakau dan lain-lain. Suatu survei pengeluaran wisatawan telah membuktikan, bahwa wisatawan berbelanja secara bervariasi atas anggaran wisatanya untuk membeli berbagai barang dan jasa dari negara yang dikunjungi.
 - Terhadap sektor pemerintah
Pariwisata seperti halnya kegiatan ekonomi lain, mendatangkan pendapatan bagi pemerintah dalam bentuk pajak langsung dan tidak langsung. Dampak dari penerimaan pajak bagi setiap negara, sangat bervariasi. Namun dampak khusus dari pariwisata ialah didirikannya berbagai badan usaha dan bangunan yang menghasilkan berbagai pajak. Semua ini mendatangkan pendapatan yang tidak sedikit, baik untuk Pemerintah Pusat maupun Pemerintah Daerah (Wahab 28).

2.1.1.7. Perkembangan Pariwisata di Indonesia

Seperti yang dibahas di atas, kegiatan wisata dan pembangunan sarana, serta fasilitas kepariwisataan di Indonesia telah dilakukan sejak dahulu. Namun demikian, kepariwisataan modern seperti yang juga dikenal di Indonesia dewasa ini, dapat dikatakan merupakan hal yang relatif baru. Pentahapan dan periodisasi perkembangan pariwisata di Indonesia sesuai dengan pentahapan dan periodisasi dalam tongak-tongak sejarah bahasa Indonesia

- Periode Hindia Belanda

Kegiatan kepariwisataan dalam bentuk seperti yang kita kenal dewasa ini, sudah di kenal di Indonesia sejak jaman kolonial belanda, yaitu semasa Hindia Belanda. Walaupun yang dapat menikmatinya baru terbatas pada orang-orang Belanda, Indo Belanda, dan beberapa orang asing lainnya.

Kunjungan wisatawan asing (wisatawan mancanegara) dapat dikatakan agak terbatas. Selain masalah transportasi yang masih terbatas, pemerintah Hindia Belanda merasa khawatir bangsa-bangsa (Eropa) lain akan terpicat oleh kekayaan alam kita. Oleh karena itu, mereka membatasi dan mengawasi secara ketat kunjungan dan ruang gerak orang-orang asing non-Belanda. Apalagi setelah Sir Thomas Stamford Raffles pada tahun 1811 hingga tahun 1816 pernah merebut, sebagai wilayah Hindia Belanda, khusus Jawa dan Bengkulu.

Kiranya dapat dikatakan bahwa pemerintahan Belanda pada waktu itu memperlakukan wilayah jajahannya (sekarang Indonesia) seolah-olah anak gasis yang dipingit. Walaupun demikian, kadang-kadang ada juga bangsa lain yang melakukan kegiatan wisata di wilayah Hindia Belanda (Indonesia). Pada tahun 1897, seorang wanita berkebangsaan Amerika. Eliza Ruhamah Scidmore, menulis sebuah buku berjudul *Java, The Golden of the East*. Dalam buku itu, ia mengisahkan kunjungan dan pengalaman-pengalamannya sewaktu melakukan perjalanan di Jawa, Madura, dan Bali. Dalam penghantar bukunya itu, Eliza RS menyinggung soal diterbitkannya sebuah buku berjudul *Guide to the Dutch East Indies*. Buku itu ditulis oleh DR. J.F. Van Bemmelen dan kolonel J.B. Hoover, dan diterjemahkan dalam bahasa Inggris oleh Rev, B.J. Berrington. Hal di atas menunjukkan pada akhir abad ke 19 Indonesia sudah dikunjungi wisatawan asing, yang sekarang disebut wisatawan mancanegara. Dari buku *Java, The Golden of*

the East dapat diketahui bahwa pada waktu itu, sudah ada paling tidak satu buku petunjuk wisata tentang Indonesia (Kodhyat 45-47).

- Periode Pendudukan Jepang

Perang dunia II dan masa pendudukan Jepang menghentikan segala kegiatan wisata, baik wisata internasional maupun domestik. Objek-objek wisata terbengkalai dan lebih parah lagi, segala sarana wisata diambil ahli oleh bala tentara Jepang. Hotel-hotel peninggalan Belanda dijadikan rumah sakit atau asrama tentara. Hotel-hotel yang terbaik dijadikan tempat pemukiman para perwira dan pembesar Jepang (Kodhyat 53).

- Periode 1945-1955

Terhentinya kegiatan pariwisata selama Perang Dunia II dan pendudukan Jepang, berlanjut ke masa mempertahankan Proklamasi Kemerdekaan 17 Agustus 1945. Walaupun demikian, pemerintah Indonesia tampaknya cukup tanggap. Segera memberi perhatian terhadap kepariwisataan sebagai salah satu sektor yang dapat menunjang perekonomian negara (Kodhyat 54).

- Periode 1955-1965

Tahun 1955 dapat dikatakan merupakan batu loncatan atau tonggak sejarah bagi perkembangan kepariwisataan di Indonesia. Seperti diselenggarakan Konferensi Asia Afrika di Bandung pada tanggal 18-24 April 1955. Berpengaruh positif bagi kepariwisataan Indonesia. Negara kita semakin dikenal secara internasional sehingga sedikit banyak meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan asing ke Indonesia. (Kodhyat 56-57).

- Periode 1965-1969 (Periode Transisi)

Tahun 1965-1969, situasi dan kondisi kepariwisataan sangat lesu, merupakan suatu masa atau periode transisi antar periode pemerintahan orde lama dan pemerintahan orde baru.

Masa transisi terjadi dalam situasi serba tidak menentu yang ditimbulkan oleh berbagai gejolak politik di Indonesia sebagai akibat peristiwa G-30S/PKI tanggal 30 September dan 1 Oktober 1965. Selain situasi yang serba tidak menentu periode ini juga diwarnai oleh perubahan kabinet yang terjadi sangat cepat sehingga banyak terjadi hal-hal yang bersifat kontroversial (Kodhyat 74).

- Periode 1969-1983 (Periode Awal Repelita)

Tahun 1969 merupakan awal Repelita pertama. Situasi dalam negeri masih dipengaruhi berbagai gejolak politik sebab pemerintahan Orde Baru melakukan penataan politik nasional berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. Akan tetapi, pemerintah sama sekali tidak melepaskan perhatiannya terhadap sektor pariwisata. Pada tanggal 22 Maret 1969, dikeluarkan Keputusan R.I. No. 30 Tahun 1969, tentang Kepariwisata Nasional.

Tanggal 6 Agustus 1969, dikeluarkan Instruksi Presiden R.I. No. 9 sebagai pedoman pelaksanaan kebijakan pemerintah dalam membina perkembangan kepariwisataan nasional. Dalam instruksi tersebut Presiden menetapkan sebagai berikut:

- Batasan tentang pengertian pariwisata
- Tujuan, sifat, usaha, untuk dan sistem pengembangan pariwisata
- Ruang lingkup tugas pemerintah pusat dan daerah
- Peranan swasta
- Peranan pemerintah dalam hubungan dengan swasta
- Tentang koordinasi pembinaan pengembangan pariwisata, dan berbagai ketentuan lainnya.

Meskipun pemerintah telah memberikan perhatian, namun pengembangan sektor pariwisata tampaknya belum dianggap cukup penting. Untuk dimasukkan dalam skala prioritas Pembangunan Nasional sehingga tidak di cantumkan dalam GBHN (ketetapan MPR No.IVIMPRJ1973) (Kodhyat 81-3).

- Periode 1983-1993 (Periode Bebas Visa)

Kesungguhan pemerintah untuk mendorong perkembangan pariwisata ternyata tidak berhenti sampai di sana. Pada tanggal 9 Maret 1983 dikeluarkan Keputusan Presiden No.15 Tahun 1983 tentang Kebijakan Pengembangan Kepariwisata. Dalam Keppres tersebut di tetapkan, wisatawan asing yang berkunjung ke Indonesia, pada dasarnya dibebaskan dari kewajiban memiliki visa. Keppres tersebut di kenal sebagai Kebijakan Bebas Visa.

Disusul dengan Keputusan Menteri Kehakiman R.I. No.M.01IZO1.02-83, tentang Pentunjuk Pelaksanaan pembebasan Keharusan Memiliki Visa bagi Wisatawan asing yang ditetapkan pada tanggal 23 Maret 1983.

Dalam kedua peraturan pelaksanaan dari Keppres itu, ditetapkan pembebasan keharusan memiliki visa bagi wisatawan dari 26 negara sahabat. Jumlah negara itu kemudian ditambah lagi sehingga berlaku hampir semua negara di Eropa, Amerika, dan Asia termasuk Australia dan Selandia Baru (Kodhyat 90-1).

2.1.2. Tinjauan Buku Bacaan

2.1.2.1. Definisi Buku Bacaan

Kamus *Oxford Advanced Learner's Dictionary* mendefinisikan buku sebagai sejumlah lembaran kertas yang ditulisi dan dicetak serta disatukan didalam satu sampul buku,serta merupakan sebuah komposisi penulisan. Maka dapat disimpulkan secara sederhana bahwa buku bacaan merupakan karya tulis yang dikomposisikan memiliki fungsi untuk memberikan informasi baik pengetahuan maupun yang bersifat hiburan bagi orang yang membacanya.

Definisi lain dari buku sebenarnya juga mencakup halaman-halaman kertas ataupun kulit yang digunakan pada zaman dahulu kala. Pada zaman dahulu di Mesir, gulungan kertas yang terdiri dari banyak halaman bisa disebut buku. Pada dasarnya buku adalah alat untuk memberikan informasi yang diterbitkan tidak dalam skala harian. Tidak seperti Koran yang merupakan alat komunikasi harian.

Pada zaman sekarang perkembangan teknologi memungkinkan buku untuk dikemas dalam bentuk yang tidak memakai kertas. Buku seperti ini disebut *e-book* ataupun *audio book*. *Audio book* adalah buku yang dikemas dalam bentuk suara (CD) dan *e-book* adalah buku yang ditampilkan di layar komputer.

Buku bacaan memiliki tujuan untuk menyajikan keseluruhan cerita secara berurutan dengan kualitas yang maksimal, yang di tunjukkan dari aspek verbal dan visualnya. Kualitas disini dimaksudkan bahwa antara visual dan verbal dapat tampil secara maksimal dan saling mendukung karena selain pembaca dapat menikmati kualitas estetis buku bacaan, ia juga harus dapat menikmati pula pada saat membaca kata-kata verbal yang disampaikan.

Buku yang memberikan nilai positif dengan memberi pengetahuan dan dorongan visi kedepan, juga akan membangun semangat positif namun demikian

pula sebaliknya. Buku bacaan merupakan alat dan sarana yang tepat untuk mempropagandakan ide baik itu positif maupun negatif. Buku bacaan bermanfaat untuk menumbuh kembangkan masyarakat yang semakin cerdas, mengembangkan intelektualitasnya, juga kreatifitas serta membentuk pola pikir dan budaya masyarakat.

Buku juga dapat menjadi tidak berguna apabila berorientasi pada kepentingan pribadi dan tidak berorientasi kepada kepentingan dan manfaatnya bagi masyarakat umum. Oleh karena itu buku bacaan harus memperhatikan segmennya, tujuan apa yang dikehendaki dan metode apa yang dipergunakan serta apakah dengan metode tersebut segmen konsumennya dapat menyerap dengan baik isi buku tersebut.

a. Buku yang ditulis tangan

- *Codex*

Tablet dari batu ataupun kayu yang memuat informasi digunakan sebagai buku sejak zaman sebelum masehi oleh bangsa Sumeria dan Babylon. Di Mesir bahkan dari tanaman yang tumbuh di sungai Nil, kertas sudah diciptakan dalam bentuk *papyrus*.

- Buku Eropa abad pertengahan

Buku didaerah ini ditulis tangan dan umumnya di terbitkan sebagai Alkitab. Buku di Eropa abad pertengahan di dominasi dengan desain mewah, bahkan beberapa diberi hiasan emas dan pola timbul. Karena itu buku didaerah ini hanya dapat terjangkau oleh kalangan kaya.

- Buku dari Asia

Buku di Asia pertama dibuat dalam bentuk kayu bambu yang diikat dengan tali ataupun kain sutera. Para cendekiawan yang menulis buku di Asia umumnya menulis dalam bentuk kaligrafi yang sukar karena menggunakan alat tulis dari pena tanaman.

b. Buku yang dicetak

- *Renaissance*

Buku pada zaman *Renaissance* ditandai dengan adanya penemuan alat cetak fenomenal dari Johannes Gutenberg. Dimana ukuran kertas kuarto *duodecimo*,

16mo, 24mo, dan 32mo sudah digunakan. Ilustrasi pada gambar masih menggunakan balok kayu dan alat lukis.

- Abad 19 dan 20

Penemuan mesin cetak massal pada daerah industri memungkinkan produksi massal buku dengan harga murah. Sampul buku dari kain dan kertas memungkinkan biaya buku menjadi sangat murah dan banyak orang mengkonsumsi buku untuk bacaan sehari-hari.

- Buku Teknologi

Pada abad 20, alat-alat teknologi seperti radio, televisi dan film telah menjadi barang umum sehingga mulai menantang keberadaan buku konvensional. Keberadaan hutan-hutan yang ditebang untuk mendapatkan kertas masih memperkuat isu untuk diterbitkan buku teknologi, sehingga teknologi mulai mencari jalan untuk menggantikan kertas. Sebagai hasilnya maka terbitlah *e-book* yaitu buku elektronik yang bisa dibaca di komputer.

2.1.2.2. Sejarah Buku di Dunia

- Zaman Purba

Pembicaraan dari mulut ke mulut adalah perantara pesan yang paling tua. Saat sistem penulisan telah diciptakan oleh peradaban kuno, hampir semua bahan dapat ditulisi dari batu, tanah liat, bahkan lembaran metalpun dapat digunakan untuk menulis. Di Mesir kuno, daun *Papyrus* digunakan untuk menulis mungkin sejak dinasti pertama, tetapi bukti pertama berasal dari buku tentang Raja Nefertikare Kaka dari dinasti kelima sekitar tahun 2400 sebelum masehi. Daun *papyrus* ini ditempel bersama membentuk gulungan. Kemudian *codex* ini mendominasi Roma hingga akhir zaman kuno, tetapi berlangsung lebih lama di Asia. Selain itu juga ada pula bukti penggunaan kulit pohon dan bahan lainnya. Menurut Herodotus, Pheonician memperkenalkan tulisan pada daun *papyrus* ke Yunani sekitar 9 atau 10 abad sebelum masehi.

Di sekolah-sekolah, dalam akuntansi dan catatan, tablet lilin adalah bahan umum yang digunakan. Tablet lilin mempunyai kelebihan yaitu dapat digunakan kembali, lilin dilelehkan dan tulisan baru dituliskan lagi di atasnya. Tradisi menyambungkan beberapa tablet lilin mempunyai kemungkinan asal

mula buku modern. Akar kata *codex* adalah sebatang kayu yang memungkinkan bahwa ini mungkin dikembangkan dari tablet lilin dari kayu.

Di abad ketujuh, Isidore dari Seville menjelaskan hubungan antara *codex*, buku, dan gulungan dalam *Etymologiae*, sebagai berikut: *Codex* disusun dari kumpulan beberapa buku, sebuah buku sama dengan satu gulungan. Nama *codex* memiliki metafora dari batang utama pohon atau tanaman merambat, seperti kumpulan kayu, karena *codex* berisi beberapa buku, seperti beberapa cabang pohon.

- Zaman Pertengahan

Runtuhnya kekaisaran Romawi pada abad kelima masehi juga sama dengan runtuhnya kebudayaan Romawi kuno. Karena kurangnya kontak dengan Mesir, *papyrus* menjadi susah didapat dan kulit kambing mulai menjadi bahan menulis utama. Pada kaerajaan Romawi Barat banyak Biara yang terus menggunakan tradisi menulis latin, karena Cassiodorus di biara Vivarum (sekitar tahun 540) menekankan pentingnya proses penyalinan karya-karya dan dikemudian hari, Santo Benedict Adri Nurisa, dalam tulisannya *Regula Monachorum* mempromosikan membaca. Pemerintahan Santo Benedict yang menyisihkan waktu tertentu untuk membaca, sangat berpengaruh pada kebudayaan zaman pertengahan, dan salah satu alasan orang klergi (orang yang menyerahkan hidupnya untuk Tuhan dan gereja) adalah orang yang mayoritas membaca buku. Pertama kali penulisan alfabet ditemukan di Mesir sekitar tahun 1800 SM dan kata-katanya tidak dipisahkan satu dengan yang lainnya dan tidak ada simbolnya. Tulisan dari kiri ke kanan atau bahkan dapat dengan alteratif yang lainnya tetapi yang bisa dibaca dari arah yang kebalikan.

2.1.2.3. Sejarah Buku Bacaan di Indonesia

Kontribusi buku-buku dan berbagai media cetak lainnya pada masa kolonialisme, sangat besar didalam perjuangan kemerdekaan karena dapat menjadi sarana yang kritis untuk menumbuhkan kesadaran bahwa dibutuhkan suatu bentuk pergerakan bersama. Namun, hal tersebut tidak berjalan lama karena pemerintah kolonial melakukan aksi penghancuran buku-buku yang dianggap mengganggu situasi politik.

Pada saat ini situasi dunia literatur selalu diawasi dan dimusuhi oleh pemerintahan sehingga pengekan banyak ditemui di zaman ini. Kejadian tersebut terulang kembali pada pemerintahan orde baru, berabagai buku bacaan di Indonesia mengalami pengekan, beberapa buku yang dianggap kritis dan dianggap membahayakan pemerintahan dilarang beredar. Akibatnya rakyat seperti ‘dibungkam’ tidak ada kebebasan untuk mengeluarkan pendapat seolah-olah pemerintahan mengalami ketakutan akan pemikiran kritis oleh rakyat. Seluruh media massa, baik cetak maupun elektrtonik di kontrol ketat, dan apabila menghadirkan wacana yang terlampau kritis dan berani maka akan dilakukan pencabutan yang dilakukan oleh Departemen Penerangan. Buku-buku yang diperbolehkan untuk beredar menjadi terkesan datar dan menutup-nutupi apa yang ada dalam kenyataan. Alasan-alasan bertujuan untuk tidak mengakui perbedaan perspektif, kemajemukan sudut pandang dan keragaman pendapat pribadi serta upaya pelecehan dan pembodohan masyarakat.

2.1.2.4. Jenis Buku

Dewasa ini klasifikasi buku semakin beragam, hal ini karenakan salah satu faktornya yaitu pemikiran manusia yang semakin maju, juga perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi buku sebagai salah satu media massa atau publikasi dituntut untuk memenuhi setiap kebutuhan mereka. Di Indonesia perkembangan buku mengalami kemajuan yang cukup pesat mesti masih banyak buku-buku yang mengadopsi dari luar negeri.

Selain itu ada pula yang membagi jenis-jenis buku seperti tercantum dibawah ini :

- *Almanac*

Buku yang berisi kalender yang disertai dengan perhitungan berdasarkan astronomi.

- *Audio Book*

Rekaman yang berisi suara orang yaang membaca buku, cerita, atau teks tulis lainnya. Audio Book dapat didengar pada kaset atau *compact disc*.

- *Textbook*

Buku yang berisi teks–teks untuk keperluan studi.

- Akunting dan pembukuan
Proses mengidentifikasi, menghitung, merekam dan mengkomunikasikan keadaan ekonomi dari suatu organisasi atau badan lainnya.
- *Bibliography*
Kumpulan buku atau materi tertulis.
- Komik
Gambar berseri yang disusun untuk menyapaikan suatu cerita. Sebagian besar komik membuat teks dalam bentuk dialog.
- *Children's Literature* (bacaan anak)
Tulisannya didesain untuk anak-anak, dapat dibaca atau oleh mereka, termasuk didalamnya antara lain : fiksi, kumpulan puisi, biografi, sejarah, kumpulan teka-teki, ajaran-ajaran, *fable*, legenda, mitos , dan cerita rakyat yang diceritakan seara turun temurun.

2.1.2.5. Potensi Buku Bacaan di Indonesia

Saat ini minat baca masyarakat Indonesia tergolong rendah bila dibandingkan dengan negara maju lainnya. Hasil survey pada tahun 2004 yang di muat pada sejumlah media cetak berkaitan dengan Hari Buku Nasional ke-3 di Bandung menyebutkan bahwa daya baca orang Indonesia tergolong rendah, yaitu berada di urutan ke-39 dari 41 negara yang diteliti.

Menurut sebuah artikel di kompas *Cyber Media* menyebutkan bahwa minat baca sebagian masyarakat di Indonesia yang telah rendah kondisinya semakin diperparah oleh terpaan krisis. Harga buku melambung tinggi dan semakin tidak terjangkau masyarakat karena harga kertas dan ongkos cetak naik berlipat-lipat kali akibat krisis. Di sisi lain, baik perorangan maupun lembaga, untuk terjun dan membantu meringankan persoalan tersebut dengan membuat suatu program, yang diantaranya dengan pemberian sumbangan berupa buku, pengumpulan buku-buku bekas, pendirian taman baca, perpustakaan keliling, dan juga dengan kegiatan lain diharapkan dapat mendorong minat baca masyarakat.

2.1.3. Tinjauan Gambar

Dalam setiap diri manusia terdapat nalur untuk mengekspresikan diri yang disebut dengan seni. Wujud dari seni yang kita kenal sebenarnya tidak terbatas jumlahnya, namun yang umumnya kita kenal antara lain adalah melalui gambar, tulisan, musik, lagu, pahatan, patung, tarian, pertunjukan sulap, dan lainnya.

Definisi gambar dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan sebagai tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan dan sebagainya) yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas dan sebagainya. Media kertas bukanlah hal yang mutlak karena dalam perkembangannya kita dapat melihat bahwa gambar dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk dan media, demikian juga pensil. Apapun sebenarnya memungkinkan untuk dijadikan alat mencipta sebuah gambar, sehingga tidaklah heran bahwa yang disebut tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan dan sebagainya) dianggap wajar jika mirip dengan keadaan dengan sesungguhnya. Tidak sedikit seniman (pelukis) dunia yang mengembangkan pemikiran seperti ini. Sebut saja Pablo Picasso sebagai salah satu pelukis yang karya-karyanya tidak mungkin menampilkan benda yang 'benar' secara ragawi sehingga dikenal aliran-aliran seperti kubisme, abstrak, dadaisme dan lain-lain. Bukan karena ketidak mampuan para seniman tersebut dalam menggambarkan benda-benda sesuai wujud aslinya, namun seni bukanlah ilmu pasti yang dapat diukur benar atau salahnya, karena mengekspresikan ide, pemikiran dan konsep dibalik suatu karya yang menjadikan karya tersebut berharga dan bernilai tinggi.

2.1.3.1. Tinjauan Tentang Unsur Gambar

Ada beberapa hal yang dapat diamati dalam sebuah gambar, karena dalam gambar atau ilustrasi yang indah dalam proses pembuatannya melalui banyak sekali pertimbangan, baik secara rasional dan emosional.

a. Garis (*line*)

Garis secara hakekat merupakan titik yang digerakkan membentuk guratan sepanjang tempat dimana titik tersebut digerakkan. Garis merupakan unsur dalam gambar yang memiliki peranan sangat penting karena dapat dipergunakan untuk menjelaskan bentuk-bentuk dan observasi visual atau pengungkapan secara

subjektif akan gagasan, membangkitkan berbagai pengalaman, pemikiran/paham, dan intuisi (Mendelowitz 64).

Garis yang sederhana menggambarkan suatu arah, membagi ruang, memiliki panjang, lebar, corak atau warna dan tekstur/kontur. Garis yang tergambar mampu mengungkapkan emosi dan temperamen yang secara natural diekspresikan oleh subjek yang digambar. Garis dapat dibedakan menjadi :

- Garis kontur

yaitu garis yang melukiskan bagian tepi dari suatu bentuk sehingga memisahkan setiap *volume* atau *area* yang ada disekitarnya. Garis kontur yang sangat sederhana umumnya tidak bervariasi dari segi ketebalan, tidak diperkuat dengan gradasi gelap terang ataupun bayangan. Sedangkan garis kontur yang ekspresif akan mengajak mata pengamat untuk menerima garis tersebut sebagai sebuah bentuk karena dengan variasi tebal tipis garis serta memiliki ketebalan.

- Garis Kaligrafi atau penulisan indah

Garis kaligrafi terjadi jika keindahan dari garis menjadi aspek utama bagi keindahan gambar. Garis ini menunjukkan karakteristik masing-masing pribadi yang menggambarkannya karena garis ini bersifat ekspresif. Garis kaligrafi menggunakan kekuatan tebal dan tipis untuk mempersepsikan bentuk, tepi yang berpotongan, terang dan gelap. Misalnya garis yang membentuk objek digambarkan dengan ringan, kemudian menjadi lebih tebal dan berat akhirnya ringan dan tipis kembali.

b. Kualitas Terang atau Gelap (*value*)

Putih merupakan tekanan warna paling terang dan hitam merupakan tekanan warna paling gelap, diantara keduanya terdapat abu-abu. Benda walaupun tidak berwarna putih dan hitam, tetap saja memiliki tingkatan warna terang maupun gelap yang dapat dianalisa dan dikategorikan sebagai *value*. Bila garis mendeskripsikan bentuk objek, maka *value* akan memperjelas dan memperkaya garis sehingga bentuk 3 dimensi dapat menjadi lebih hidup, tempat dan hubungan antar bentuk dapat ditentukan, membentuk pola untuk dapat menggambarkan tekstur objek serta memberikan kesan dramatis. Derajat perubahan *value* tergantung dari kesamaan antar bayangan dengan cahaya, juga dari sumber cahaya yang menimpa objek.

c. Bentuk dan Ruang (*Shape and Space*)

Bentuk merupakan sebuah presentasi abstrak, sebuah garis imajinasi yang menggambarkan suatu objek idalam hubungannya dengan latar belakang, karakter 3 dimensi yang membentuk seperti bola, piramida, kepala manusia, dan sebagainya. Sedangkan ruang merupakan aspek negatif dari sebuah bentuk. Ruang rapat dapat dikenali dengan adanya gelapterang cahaya sehingga objek menjadi bentuk yang terpisah dari suatu ruang.

d. Pola (*Pattern*)

Merupakan bentuk dekoratif yang bersifat datar dan tidak memiliki gradasi gelap terang sehingga menyerupai siluet dan meminimalkan *volume* objek. Apabila pola bersifat dekoratif maka hanya bertujuan untuk memperindah seperti pola dekoratif pada tekstil dapat diaplikasikan dalam bentuk pengulangan/repetisi pada suatu bentuk atau desain. Pola umumnya terdapat dalam gaya desain *art nouveau* yang sangat menonjolkan dekoratif yang diatur.

e. Tekstur (*Texture*)

Kualitas permukaan benda dapat dirasakan, lebih kasar maupun halus, keras maupun lembut, disebut tekstur. Tekstur merupakan elemen desain yang bersifat ekspresif dan emosional serta menggambarkan ciri khas pelukisnya (wolf 8).

Tekstur dapat menimbulkan pesan ekspresif, jika tekstur kurang maka gambar menjadi lemah. Tekstur dapat dijadikan menjadi beberapa variasi kuat lemah warna atau arsiran dan dapat diperoleh melalui percobaan dengan menggunakan alat-alat yang ada disekitar kita secara kreatif. Tekstur dapat membentuk seragam (seperti yang ada pada lukisan pointilisme), tekstur dapat diperoleh melalui penemuan (penggunaan alat-alat seperti spons, garam, dan sebagainya yang dicampur dengan cat), serta tekstur yang ekspresif (terkesan kasar dan unik).

f. Warna (*Colors*)

Warna merupakan elemen yang bercahaya dari sebuah objek yang memiliki berbagai kualitas yang memberikan kesan *volume* dan kompleksitas dari objek (Wilco Internasional, 33). Warna dihasilkan dari gelombang cahaya, sejenis radiasi elektromagnetik yang terukur dalam suatu mikron. Warna-warna yang kita

lihat berada antara 400-700 mikron, namun ada juga warna-warna yang tidak terjangkau untuk dilihat karena panjang gelombangnya berada diluar jangkauan kita.

- Klasifikasi warna berdasarkan spektrum warna
- Warna primer
Merupakan warna-warna dasar terdiri dari merah (*Magenta Red*), kuning (*Lemon Yellow*) dan biru (*Turquoise Blue*). Warna-warna lainnya merupakan kombinasi dari ketiga warna tersebut.
- Warna Sekunder
Warna-warna sekunder merupakan hasil dari percampuran bersama antara berbagai warna primer, misalnya percampuran antara warna merah dan biru menghasilkan warna ungu, pencampuran warna kuning dan merah menghasilkan warna jingga, pencampuran warna kuning dan biru menjadikan warna hijau.
- Warna Tertier
Warna tertier merupakan warna yang berada diantara berbagai warna-warna yang ada, biasanya lebih dari satu nama warna seperti hijau kekuningan, biru keunguan dan sebagainya.
- Warna Komplamenter
Warna-warna yang saling berlawanan di dalam lingkaran warna merupakan warna komplamenter. Warna-warna komplamenter selalu berlawanan secara kontras dan jika keduanya bercampur maka akan dihasilkan warna seperti kelabu. Misalnya ungu dengan kuning, merah dengan hijau, biru dengan jingga dan sebagainya. Warna komplamenter dapat menetralkan intensitas warna yang terlalu kuat.
- Warna Analogus
Warna-warna yang mempergunakan terang gelap dan intensitas dari warna terdekat, misalnya kuning kehijauan, kuning jingga (didominasi kuning) dan sebagainya. Sekalipun lebih berwarna dari pada monokromatik, namun warna analogus juga menciptakan keharmonisan dan suasana hati yang tenang karena hubungan dekat warna-warna yang dipakai.

- Klasifikasi Warna berdasarkan Gambar/Illustrasi
 - Warna *Monochrome*

Warna yang menambahkan atau mengurangi intensitas dari suatu warna saja. Gambar yang memiliki satu warna (*monochrome*) dan kedalamannya tergambarkan pada kualitas terang maupun gelap. Gambar *monochrome* tidak mempresentasikan kenyataan/realitas yang ada, namun mengidentifikasi sebuah keseimbangan antara cahaya juga gelap dari suatu objek, bukan warna-warna tersebut. Gambar *monochrome* memberikan kesan *volume* dari sebuah warna, memberikan kesan kelonggaran dan kebebasan bagi pengamatnya untuk memiliki imajinasi tentang objek gambar serta partisipasi dalam memahami objek.
 - Warna *Polychrome/Optical Color*

Warna yang banyak menggunakan kandungan warna yang dicampurkan, tidak semata menggambarkan intensitas dan kuat lemahnya seperti halnya monokromatik. *Polychrome* membuat objek menjadi realis dan ekspresif sebab pencampuran warna didasarkan kepada warna-warna yang sesungguhnya dilihat.
- Klasifikasi Warna berdasarkan Sensasinya
 - Warna Panas

Yang termasuk warna panas diantaranya adalah merah, kuning, dan pencampuran diantaranya.
 - Warna Dingin

Yang termasuk warna dingin diantaranya biru, hijau, serta pencampuran diantaranya.
 - Warna Netral

Yang termasuk warna netral yaitu putih, abu-abu dan hitam.
- Klasifikasi Warna berdasarkan Karakteristiknya
 - Warna Positif atau Aktif

Yaitu kuning, merah, kuning kemerahan (jingga), ada juga merah kekuningan. Warna-warna ini memberikan kesan sifat dan karakter yang aktif.

- Warna Negatif atau Pasif
Yaitu biru, biru kemerahan, merah kebiruan. Warna-warna ini mengidentifikasi kegelisahan, kepatuhan, kegairahan, pemikiran yang lemah lembut.
- Klasifikasi Warna berdasarkan Kualitasnya
 - *Hue*
Yaitu posisinya dalam lingkaran warna yang mengacu pada nama-nama dari warna tersebut (misalnya: biru, merah, kuning, dan sebagainya). *Hue* merupakan kualitas yang membedakan antara warna satu dengan yang lainnya/keunikan masing-masing warna.
 - *Chorama*
Adalah kekuatan dan kelemahan warna mengacu pada intensitas warna, misalnya warna kuning memiliki intensitas warna yang kuat, sedangkan warna ungu kurang kuat.
 - *Value*
Yaitu kualitas terang atau gelap dibandingkan dengan warna hitam atau putih. Penambahan warna hitam dapat menyebabkan warna menjadi gelap, sedangkan penambahan warna putih menyebabkan warna dapat menjadi terang. *Value* warna dapat dibedakan menjadi:
 - *Tint*, warna dengan *value* tinggi, warna-warna yang dianggap lebih ringan dan terang karena penambahan warna putih.
 - *Shade*, warna dengan *value* rendah, warna-warna yang lebih berat oleh karena penambahan warna berunsur hitam.

2.1.4. Tinjauan Komposisi /Layout

2.1.4.1. Definisi *layout*

Layout adalah tata letak dari sebuah desain, *layout* yang juga menjadi pendukung penilaian terhadap suatu karya, jika *layout*-nya baik, maka penyampaian pesan dari karya tersebut menjadi lebih mudah dipahami dari pada suatu karya desain yang *layout*-nya terlalu rumit dan berantakan. *Layout* juga dapat berarti penataan huruf dan gambar diatas kertas pada suatu karya desain.

Layout yang baik adalah *layout* yang memenuhi kriteria sebagai berikut: *layout* tersebut bekerja sesuai dengan fungsinya, yaitu untuk mempermudah pemahaman terhadap suatu karya desain, *layout* tersebut tersusun secara jelas, rapi dan efisien dan yang terakhir *layout* tersebut dapat menarik perhatian publik. Untuk menjadi sebuah *layout* yang baik, *layout* maka *layout* haruslah memenuhi ketiga kriteria tersebut, bukan hanya satu atau dua saja.

Agar sebuah *layout* dapat bekerja sesuai fungsinya dengan baik, maka sebelum mendesain, kita haruslah mengetahui terlebih dahulu tujuan pembuatan karya desain itu, ditujukan untuk siapa, dan dimana akan ditempatkan karya desain itu.

Yang kedua agar sebuah *layout* tersusun secara baik maka haruslah ada urutan informasi mana yang harus ditempatkan pertama, kedua, dan seterusnya. Informasi yang ditempatkan pada urutan pertama yaitu informasi yang paling yang dapat menarik perhatian orang, baru informasi pendukung lainnya. Kita harus dapat menagatur informasi-informasi yang hendak kita sampaikan sebaik-baiknya agar pesan dalam karya desain kita dapat tangkap se jelas mungkin.

Yang terakhir agar *layout* dapat menarik perhatian, maka *layout* harus disusun semenarik mungkin, agar dapat tetap mencolok diantara keramaian maka haruslah lain dari pada yang lain. Janganlah takut untuk memulai segala sesuatu yang berbeda. Bila biasanya penempatan judul utama berada diatas, maka kita tidak perlu untuk menempatkannya dibawah, atau mungkin disamping, selama itu bukanlah suatu masalah dan selama desain kita dapat menarik perhatian dan keseluruhan desain masih dapat memenuhi asas-asas desain yang berlaku.

2.1.4.2. Sejarah *layout*

Secara umum komposisi dibedakan menjadi dua, yaitu vertikal dan horisontal. Komposisi vertikal pada umumnya digunakan untuk memberikan penekanan pada unsur ketinggian, misalnya proporsi tubuh manusia saat berdiri tegak. Sedangkan komposisi horisontal digunakan untuk menggambarkan skematik atau pemandangan.

2.1.4.3. Perkembangan *layout*

Komposisi kemudian berkembang, tidak hanya melalui vertikal atau horisontal saja, namun juga dalam penataan miring atau bahkan objek yang digambarkan ditepi atau dipinggir media gambar. Demikian halnya dengan penggambaran wajah atau proporsi tubuh manusia, tidak lagi digambarkan secara *frontal*, tetapi juga digambarkan secara menyamping ataupun posisi $\frac{3}{4}$.

Dalam perkembangannya, dalam *layout* juga terdapat aturan-aturan yang berlaku yang disebut dengan hukum *layout* menurut Frank F. Jefkins (*Introduction to Marketing, Advertising and Public Relation*, 33):

- *The law of unity* (kesatuan) adalah cara pengorganisasian yang membentuk kesatuan di antara unsur-unsur pendukung *layout*.
- *The law of variety* (variasi) untuk menghindari kesan monoton/ membosankan, salah satu unsur dapat ditampilkan lebih menonjol dari unsur lainnya sebagai fokus.
- *The law of balance* (keseimbangan) suatu keseimbangan dalam *layout* dapat dicapai bila unsur-unsurnya disusun secara sepadan, serasi, dan selaras atau dengan pengertian lain jika bobot setiap elemen *layout* itu setelah diorganisir menghasilkan kesan yang mantap. Terdapat 2 jenis keseimbangan yaitu:
 - *Formal Balance* (simetris), apabila unsur-unsur bentuknya sama posisinya pada kedua belah sisi dari garis poros (tengah) ruang *layout*.
 - *Biformal Balance* (asimetris), apabila unsur-unsur pendukung bentuk *layout* pada kedua belah sisinya sedikit tidak sama dari garis poros ruang *layout*.
- *The law of rhythm* (ritme atau irama), irama perlu diperhatikan dalam perancangan sebuah *layout*, sebab suatu irama diperlukan untuk mencapai kesatuan. Irama dapat dicapai dengan:
 - Kesamaan pengulangan penempatan unsur-unsur *layout*
 - Pengulangan bentuk atau unsur-unsur *layout*
 - Pengulangan warna
- *The law of harmony*, adalah keselarasan atau keserasian antara unsur-unsur *layout* yang memberikan kesan kenyamanan dan keindahan.
- *The law of proportion*, proporsi merupakan suatu perbandingan yang menunjukkan hubungan antara satu unsur dengan unsur lainnya, serta

hubungan antara unsur *layout* dengan dimensi ruang *layoutnya* (bidang gambar).

- *The law of scale* (kontras), adalah merupakan perpaduan antara warna gelap dan warna terang, hitam dan putih, besar dan kecil, dari unsur-unsur *layout* dalam suatu hubungan yang tidak seimbang (kontras). (Riyanto 20).

2.1.4.4. Jenis *Layout*

Dalam penataan tipografi, *layout* dapat dibagi menjadi beberapa bagian, menurut penataan barisnya, yaitu sebagai berikut:

- Rata kiri (*Flush left*)

Layak digunakan untuk naskah yang panjang atau pendek. Bagian kanan susunan huruf menghasilkan bentuk *irregular* yang memberikan kesan dinamis.

Contoh : -----

- Rata kanan (*Flush right*)

Hanya layak digunakan untuk naskah yang pendek dengan penataan jumlah huruf-huruf perbarisnya hampir setara.

Contoh : -----

- Rata tengah (*Centered*)

Hanya layak digunakan untuk jumlah naskah yang pendek dengan penataan jumlah huruf yang seimbang pada tiap barisnya.

Contoh : -----

- Rata kiri-kanan (*Justified*)

Layak digunakan untuk naskah yang panjang. Keteraturannya memberikan kesan bersih dan rapi. Namun, jarak antara kata harus diperhatikan bila jumlah huruf tidak sebanding dengan jumlah kolom.

Contoh : -----

- Asimetris (*Random*)

Penataan ini berbeda dengan empat cara penataan yang telah dijelaskan diatas. Setiap baris disusun secara acak (*random*) sehingga tidak ada pola baris yang dapat diprediksikan panjangnya ataupun penempatannya.

Contoh : -----

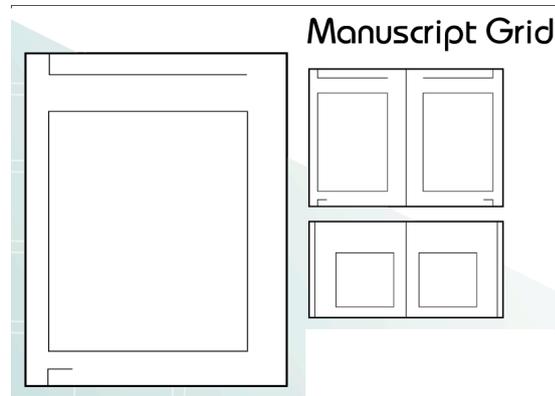
Dalam penataan gambar dan tipografi secara bersamaan, *layout* juga dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu :

- *Grid*

Grid dapat diartikan garis khayalan atau semu yang membagi-bagi bidang desain dalam jumlah tertentu dan ukuran tertentu. *Grid* ini umumnya digunakan sebagai garis bantu sebagai pedoman peletakan elemen-elemen desain dalam tata letak, termasuk didalamnya adalah teks sebagai *body copy*. Dengan bantuan *grid* system tampilan tata letak dapat diolah menjadi lebih menarik dan lebih teratur. Pada umumnya *grid* ini digunakan bila seorang desainer merancang sebuah tata letak dengan jumlah halaman yang banyak seperti buku atau brosur, agar terdapat keutuhan desain. *Grid* jarang digunakan untuk perancangan desain satu halaman saja. Sistem *grid* format *layout* yang bertumpu pada garis-garis vertikal dan horisontal yang membagi bidang menjadi kotak-kotak. Sebuah *grid* diciptakan sebagai solusi terhadap permasalahan penataan elemen-elemen visual dalam sebuah ruang. *Grid* sistem digunakan untuk mempermudah menciptakan sebuah komposisi visual. Tujuan utama dari penggunaan sebuah sistem *grid* dalam sebuah desain grafis adalah untuk menciptakan suatu rancangan yang komunikatif dan memuaskan secara estetik. Sistem *grid* juga dibagi menjadi beberapa jenis :

- *Manuscript Grid*

Dimana *layout* dimulai dengan penempatan judul utama baru disertai dengan isinya, berkesan rapi dan resmi.

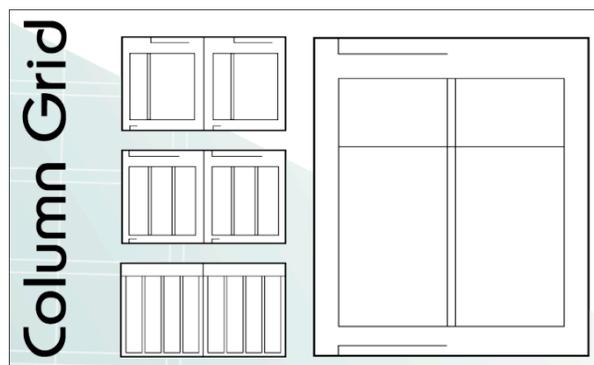


Gambar 2.1. *Manuscript Grid*

Sumber: www.philclass.com/02handouts/pdf/pageGrids.pdf

- *Column Grid*

Dimana *layout* digolongkan menjadi bagian-bagian vertikal, dengan tujuan untuk mengelompokkan data agar lebih mudah pemahamannya.

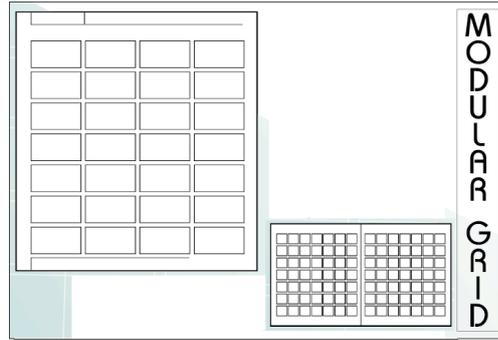


Gambar 2.2. *Column Grid*

Sumber: www.philclass.com/02handouts/pdf/pageGrids.pdf

- *Modular Grid*

Dimana *layout* dibagi berupa kotak-kotak agar lebih menarik.

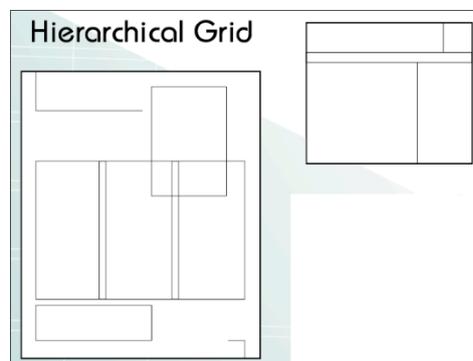


Gambar 2.3. *Modular Grid*

Sumber: www.philsclass.com/02handouts/pdf/pageGrids.pdf

- *Hierarchical Grid*

Layout disusun sedemikian rupa agar menarik perhatian, tetapi masih tetap berkesan rapi dan teratur.



Gambar 2.4. *Hierarchical Grid*

Sumber: www.philsclass.com/02handouts/pdf/pageGrids.pdf

- *Dynamic grid*

Layout yang dinamis, pembagian kolomnya kurang jelas, dipengaruhi oleh tipografi dan beralur.

• *Ungrid*

Merupakan sebuah susunan *layout* yang dinamis, dimana pengaturan kolomnya dilakukan secara bebas dan dipengaruhi oleh tipografi dan beralur.

2.1.5. Tinjauan Gambar Ilustrasi

2.1.5.1. Tinjauan gambar Ilustrasi Berdasarkan Bidang Kajian

Gambar ilustrasi berdasarkan bidang kajiannya dapat digolongkan menjadi beberapa jenis, sebagai berikut:

a. Ilustrasi Editorial

Yang merupakan ilustrasi buku yang sering dijumpai pada buku-buku novel, buku-buku bacaan anak atau orang dewasa, buku olahraga, kartun, karikatur politik dan sebagainya. Yang mana selain untuk memperjelas cerita atau penyampaian pesan dalam buku tersebut sebagai visualisasi pesan, ilustrasi ini juga dapat digunakan sebagai jaket atau sampul luar buku yang dapat berguna untuk menarik perhatian konsumen.

b. Ilustrasi Periklanan

Merupakan ilustrasi yang ditujukan pada fungsi promosi dan pemasaran, yang meliputi:

- Ilustrasi *fashion*, ilustrasi ini dapat berbentuk fotografi maupun gambar untuk mempromosikan dan menjual produk *fashion*.
- Ilustrasi produk, berfungsi untuk menggambarkan berbagai produk yang diproduksi semenarik mungkin untuk dipromosikan dan ditawarkan kepada konsumen.
- Ilustrasi pariwisata, yang pada umumnya menggambarkan pemandangan alam, arsitektur dan figur-figur tertentu pada daerah yang dipromosikan.

c. Ilustrasi Medis

Berkaitan dengan pengetahuan kedokteran yang menggambarkan berbagai macam dalam bidang kedokteran seperti penggambaran anatomi tubuh, bakteri, jamur dan sebagainya.

d. Ilustrasi Ilmiah

Seperti halnya ilustrasi media, ilustrasi ini juga menggambarkan berbagai macam hal yang berhubungan dengan bidang kajian ilmiah yang sangat membutuhkan ketepatan, kejelasan, kerapian dan sebagainya.

2.1.5.2. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Sifat dan Fungsi

Berdasarkan sifat dan fungsinya, gambar ilustrasi dapat dibedakan sebagai berikut:

- a. Gambar ilustrasi yang bertujuan untuk menggambarkan keadaan yang dilihat, baik berupa sketsa kasar berupa garis-garis yang cepat maupun gambar yang detail. Contoh: Sketsa cepat atau bahkan realisme, yaitu penggambaran objek yang mirip dengan foto dengan detail akurat.
- b. Gambar ilustrasi yang menggambarkan apa yang diimajinasikan yaitu, penggambaran objek pada keadaan yang tidak ada didalam kenyataan. Penggambaran objek dapat berupa penggambaran yang abstrak.
- c. Gambar ilustrasi yang memvisualisasikan suatu ide dan konsep yang berbentuk simbolisasi. Gambar ilustrasi ini tidak hanya memerlukan teknik dan kemampuan, namun lebih menuntut kedalaman isi yang digambarkan untuk menghadirkan sudut pandang, perasaan dan emosi, interpretasi, dan ekspresi orang yang menggambarannya.
- d. Gambar ilustrasi yang berfungsi untuk menghias atau dekoratif yang mengisi komposisi atau bidang yang ada sehingga memberikan daya tarik besar dan memenuhi kepuasan estetis pengamatnya.
- e. Gambar ilustrasi yang menggambarkan dan menjelaskan, yang berfungsi sebagai jembatan penjelas didalam pemahaman bahasa verbal. Biasanya ilustrasi ini dan verbalisasi berdampingan dan saling mendukung, mengarahkan pembaca sesuai keinginan penulis, dimana ilustrasi dapat memperluas cerita dan mempermudah pemahaman atas suatu yang abstrak.

2.1.5.3. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Alat

Tinjauan ilustrasi berdasarkan alat yang digunakan dapat dibedakan menjadi sebagai berikut:

- a. Perlengkapan sketsa yang meliputi pensil 2B atau HB, *charcoal* atau pensil arang, *ballpoint* dan penghapus.
- b. Perlengkapan warna dapat menggunakan berbagai macam media warna seperti cat air, cat minyak, pensil warna, *crayon*, pastel dan sebagainya.

- c. Kertas yang digunakan untuk peralatan cat air, pensil, *crayon*, sketsa dan sebagainya. Kanvas yang digunakan untuk cat minyak. Media ini terdiri dari berbagai macam jenis ukuran.
- d. Macam-macam kuas antara lain: kuas yang berujung bulat dan kuas yang berujung datar dengan berbagai ukuran. Pada kuas yang berujung bulat, apa bila dalam keadaan basah maka ujungnya akan meruncing yang cukup baik untuk menciptakan detail serta mampu menahan banyak cat dan air sekaligus. Sedangkan pada kuas yang berujung datar, tidak dapat menahan cat dan air yang begitu banyak, kuas ini sangat baik apabila digunakan untuk menciptakan efek semburan cat.
- e. Palet dan air. Palet digunakan untuk membuat campuran cat yang dikehendaki sedangkan air berfungsi sebagai media pencampur cat untuk mengurangi kepekatannya.

2.1.5.4. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Teknik

Tinjauan ilustrasi berdasarkan teknik dapat dibagi berdasarkan sebagai berikut:

- a. Fotografi, merupakan teknik ilustrasi yang dipergunakan sejak ditemukannya alat atau kamera yang diperlukan untuk memotret pada tahun 1665. Yang merupakan penggambaran atau melukis objek dengan menggunakan cahaya. Fotografi terbagi menjadi dua macam, yaitu fotografi dokumentasi yang memotret objek atau peristiwa penting tanpa memperlihatkan segi estetisnya. Sedangkan yang kedua adalah fotografi yang sangat memperlihatkan estetis dan keindahan objek yang akan dipotret serta hasil fotografi tersebut kemudian menjadi media ekspresi keindahan dan seni baru yang disebut sebagai *pictorial*.
- b. Manual merupakan teknik gambar yang hanya dapat dihasilkan dengan keterampilan dan kreatifitas tangan, yang dapat menciptakan karakteristik dan keunikan gaya masing-masing seniman yang tercermin dalam gaya dan ciri khas goresan. Oleh karena itu teknik ini memiliki kelebihan dalam hal nilai estetisnya dibandingkan dengan menggunakan komputer.

- c. Komputer merupakan teknik menggambar yang berbasis teknologi. Dengan adanya teknik komputer maka secara perlahan teknik manual menjadi tergeser karena sifatnya yang serba otomatis dan terkontrol dengan cepat, namun goresan seniman sama sekali tidak terasa nilainya.
- d. Kubisme Sintetik atau Kolase atau Photomontage. Kolase berarti menempel, yaitu teknik yang menggunakan kertas, kain, gambar dan bermacam-macam benda lainnya yang ditempelkan pada suatu permukaan dan menjadi satu kesatuan. Gaya gambar ini pertama kali dipergunakan oleh aliran Kubisme. Sedangkan Photomontage, menerapkan prinsip yang sama seperti Kolase namun teknik ini menggunakan fotografi. Photomontage banyak digunakan pada gaya *Punk*, *Surrealisme*, *Pop Art* dan *Dadaisme*.

2.1.5.5. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Goresan

Tinjauan gambar ilustrasi berdasarkan goresan terbagi menjadi sebagai berikut:

- a. Arsir, merupakan teknik yang menggambarkan bentuk objek dengan mengisi daerah-daerah yang tidak terkena cahaya atau bayangan objek, sehingga volume tiga dimensi objek dapat dideskripsikan, teknik arsir itu dibedakan menjadi:
 - Arsiran garis lurus, antara lain: garis-garis paralel (*hatching*) yaitu goresan garis dengan pola sejajar, garis-garis berpotongan (*cross hatching*) yaitu pola garis yang memotong garis-garis yang sejajar, garis bervariasi (*scribbling*) yaitu garis-garis yang bersifat abstrak dan acak ke segala arah.
 - Arsiran mengikuti bentuk atau melengkung, antara lain: garis-garis kontur (*contour hatching*) berupa garis-garis lengkung yang mengikuti perubahan objek baik berupa bentuk melingkar maupun perspektifnya, serta garis-garis kontur yang saling mendorong (*cross contour hatching*) yang mendeskripsikan *volume* dan detail-detail benda.
 - *Dry Brush*, merupakan teknik menggambar dengan sapuan kuas yang setengah kering atau tanpa campuran air hanya menggunakan kepekatan cat saja, hal ini dilakukan dengan cara menyapukan kuas tanpa air tersebut ke permukaan kertas

yang kasar dengan tujuan menghasilkan efek pecah-pecah atau tidak rata, hal ini untuk mendapatkan tekstur gambar.

- *Blocking*, atau disebut dengan pengecatan plakat yang menggunakan jenis cat poster, gaya gambar ini disebut juga dengan *plakatstill* karena ditemukannya cat poster di era *modern*. Pewarnaan ini terkesan datar, sedikit, tanpa gradasi dan pada umumnya minim ornamen karena bertujuan untuk memusatkan perhatian pada objek utama yang sederhana.
- *Pointilism* atau *texture* merupakan gaya penggambaran dengan memanfaatkan kualitas permukaan suatu bidang, baik kasar maupun halus, keras atau lembut dan sebagainya. Teknik ini bersifat ekspresif, representasional dan inovatif yang ditentukan oleh material, teknik serta kreatifitas seniman. Bidang gambar diberikan titik berwarna sesuai dengan bentuk objeknya yang kejauhan seakan-akan menyatu dan dapat mencapai tiga dimensi yang menggambarkan cahaya dan bayangan serta suasana melalui pewarnaan kuat dan lemah, bahkan tidak menggunakan *outline* pada objek karena sudah menggunakan tekstur. Bentuk pola tekstur yang terkenal yaitu *Pointilism* oleh George Seurat.
- b. Kubisme Analiti atau *Cubism* merupakan teknik menggambar yang ditemukan oleh Pablo Picasso dan Georges Baroque pada awal abad ke-20. Kubisme walaupun menggambar objek yang realistik namun ilustrasinya bersifat abstrak dan geometris, bersifat dua dimensi dan datar.
- c. Dekoratif atau *Decorative* merupakan teknik menggambar yang menarik dengan penuh *ornament*, namun tidak semuanya memiliki kegunaan karena hanya memenuhi fungsi estetis atau penghias. Gaya dekoratif ini akhirnya berkembang sebagai bentuk gerakan yang menghidupkan kembali keterampilan tangan manusia dalam seni dan karya serta menolak kehadiran industri yang menggunakan tenaga mesin. Beberapa gaya dekoratif yang terkenal yaitu gaya *Victorian*, *Art and Craft* dan *Art Nouveau*.
- d. Kartun atau *Cartoon* merupakan bentuk gambar yang lucu dan menghibur yang biasanya disajikan dalam bentuk gambar maupun cerita baik berupa komik maupun film animasi. Penggambaran jenis ini lebih banyak diindentikkan untuk anak-anak karena sifatnya yang lucu dan kekanak-kanakan. Namun demikian gambar kartun juga banyak dibuat untuk orang remaja dan dewasa,

karena sifatnya yang menghibur dan mudah untuk dipahami. Bentuk figur kartun bersifat lucu dan digambarkan dengan bebas sesuai dengan apa yang diinginkan oleh seniman dan sekiranya dapat menghibur orang lain. Oleh sebab itu figur kartun digambarkan bebas tanpa memperdulikan bentuk yang proposional.

- e. Karikatur atau *Caricature*. Penggambaran ini sebenarnya memiliki kemiripan dengan kartun, bahkan seringkali dikategorikan sebagai bagian dari gambar kartun. Karikatur biasanya digambarkan dengan tujuan menyindir atas berita-berita yang aktual atau tokoh-tokoh yang sedang hangat diperbincangkan masyarakat. Namun disamping itu penggambaran ini memiliki ciri-ciri yang lucu dan menghibur. Dalam penggambaran karikatur ini memiliki berbagai macam prioritas yang diutamakan seperti proporsi yang tepat, kemiripan figur yang akurat dan realistis, menjadi diputar balikkan dalam teknik penggambaran karikatur. Figur yang digambarkan kemungkinan sangat jauh dari keadaan realitanya, hal ini justru tetap diterima dan dianggap sebagai simbol yang mewakili dan mengingatkan pengamat terhadap orang yang digambarkan.

2.1.6. Tinjauan Fotografi

2.1.6.1. Definisi Fotografi

Fotografi merupakan kata serapan dari bahasa asing yaitu "*Photon*" yang berarti Cahaya dan "*Graphos*" yang berarti gambar, dalam bahasa Indonesia sendiri diartikan sebagai suatu proses bagaimana merekam atau menggambar dengan bantuan cahaya untuk menghasilkan suatu gambar atau foto (Mustapha 9). Sehingga dari sana dapat kita ketahui bahwa aspek terpenting dari fotografi merupakan cahaya, karena tanpa menggunakan cahaya maka foto tidak akan terjadi atau terbentuk.

Secara umum orang terjun ke dunia fotografi atau melibatkan diri dikarenakan oleh: Untuk sekedar memperoleh rekaman peristiwa- peristiwa, bahan informasi foto-foto berita, terutama dengan melihat motto "sebuah gambar bernilai ribuan kata-kata", kebutuhan akan data-data tertentu yang melengkapi usaha atau kerja pokok, keperluan promosi, hanya untuk mancarai kesenangan (hiburan), dan ekspresi diri (Soeprapto 1-2).

2.1.6.2. Sejarah Fotografi

Fotografi secara umum baru dikenal sekitar 150 tahun yang lalu. Dalam buku *The History of Photography* karya Alma Davenport, terbitan *University of New Mexico Press* tahun 1991, disebutkan bahwa pada abad ke-5 sebelum masehi, seorang pria bernama Mo Ti sudah mulai mengamati sebuah gejala. Apabila pada dinding ruangan yang gelap terdapat lubang, maka di bagian dalam ruang itu akan terefleksikan pemandangan di luar ruang secara terbalik lewat lubang tadi. Kemudian, pada abad ke 10 masehi, seorang Arab bernama Ibnu Al-Haitham menemukan fenomena yang sama pada tendanya yang bolong.

Pada tahun 1839 yang dicanangkan sebagai tahun awal fotografi. Pada tahun itu, di Prancis dinyatakan secara resmi bahwa fotografi adalah sebuah terobosan teknologi. Saat itu, rekaman dua dimensi seperti yang dilihat mata sudah bisa di buat permanen. Penemu fotografi dengan pelat logam, Louis Jacques Mande Daguerre, sebenarnya ingin mematenkan temuannya itu, tapi pemerintah Prancis, dengan dilandasi berbagai pemikiran politik terpikir bahwa temuan ini sebaiknya dibagikan keseluruh dunia secara cuma-cuma.

Meskipun pada tahun 1839 secara resmi ditetapkan sebagai tahun resmi awal fotografi, sebenarnya fotografi bukan murni temuan Daguerre. Seorang peneliti Prancis, Joseph Nicéphore Niépce, pada tahun 1826 sudah menghasikan sebuah foto yang dikenal sebagai foto pertama dalam sejarah manusia. Foto yang berjudul *View From Window at Gras* itu kini di simpan oleh *University of Texas* di Austin, As. Niépce membuat foto dengan melapisi pelat logam dengan senyawa buatannya. Pelat logam tersebut kemudian disinari dengan kamera obscura sampai beberapa jam sehingga tercipta *image*. Metode Niépce ini sulit diterima orang karena lama penyinaran bisa sampai tiga hari. Pada tahun 1827, Daguerre mendekati Niépce untuk menyempurnakan temuannya itu. Dua tahun kemudian, Daguerre dan Niépce resmi bekerja sama dan memberi nama penemuan mereka heliografi. Dalam bahasa Yunani, *Helios* adalah matahari dan *graphos* adalah menulis. Karena Niépce meninggal pada tahun 1833, Daguerre bekerja sendiri sampai enam tahun kemudian hasil kerjanya itu diumumkan keseluruh dunia. Fotografi kemudian berkembang sangat pesat, tidak bernama heliografi lagi karena semua cahaya apa pun bisa digunakan, tidak semata cahaya matahari.

Penemuan cahaya buatan dalam bentuk lampu kilat pun telah menjadi sebuah aliran tersendiri dalam fotografi.

Pada tahun 1901, seorang peneliti bernama Conrad Rontgen menemukan pemanfaatan sinar-X untuk pemotretan tembus pandang. Temuannya ini menghadiahi dia sebuah nobel dan peralatan yang dipakai kemudian dinamai peralatan *Rontgen*. Cahaya buatan manusia dalam bentuk lampu sorot dan juga lampu kilat (*blits*) kemudian juga mengiring fotografi kebeberapa ranah lain. Pada tahu 1940, Dr Harold Edgerton yang di bantu Gjon Mili menemukan lampu yang dapat menyala berkali-kali dalam hitungan sepersekian detik. Lampu yang disebut strobo ini berguna untuk mengamati gerakan yang cepat.

Temuan teknologi makin maju sejalan dengan masuknya fotografi kedunia jurnalistik. Karena belum bisa membawa foto dalam proses cetak, surat kabar mula-mula menyalin foto kedalam gambar tangan. Kemudian, ditemukan proses cetak *half tone* pada tahun 1880 yang memungkinkan foto dibawa ke dalam surat kabar. Foto pertama adalah tambang pengeboran minyak *Shantytown* yang muncul di surat kabar *New York Daily Graphic* di Amerika Serikat tanggal 4 Maret 1880. Foto tersebut merupakan karya Henry J Newton.

2.1.6.3. Jenis-Jenis Fotografi

a. Fotografi Komersial

Fotografi Komersial dapat dibagi menjadi beberapa kategori: Fotografi *Advertising*, Fotografi *Fashion* dan *Glamour*, Fotografi *Still Life*, Fotografi *Food*, Fotografi Pengarang Rencana (Editorial), Fotografi Foto jurnalistik (*Photojournalism*), Fotografi *Potrait* dan Fotografi Perkawinan, Fotografi *Fine Art* dan Fotografi *Landscape* ("Fotografi").

Fotografi di zaman modern ini sudah sangat berkembang pesat, ini ditunjukkan dengan banyaknya jenis kamera yang sudah berformat digital yang mudah digunakan dan juga murah, selain itu juga banyak *website* yang menggunakan foto sebagai objek utama untuk membentuk komunitas fotografi.

b. Fotografi Berdasarkan Lokasi

Menurut tempat pengambilan foto dapat dibagi menjadi 2 yaitu foto *outdoor* atau luar ruang dan foto *indoor* atau dalam ruang.

- Foto *Outdoor* lebih banyak menggunakan cahaya alami yaitu matahari walaupun terkadang ditambahi dengan lampu untuk mendapatkan efek tertentu. Foto *outdoor* sendiri sangat susah ditebak hasilnya terkadang bisa bagus terkadang biasa-biasa saja, ini disebabkan oleh sumber cahaya yang berasal dari alam yang sangat sulit diprediksi. Untuk jenis foto ini sangat banyak banyak peminatnya terutama dari fotografer pemula yang belum menguasai lampu dan masih belum mempunyai studio.
- Foto *Indoor* merupakan hasil pemotretan yang dilakukan didalam ruang yang gelap dan menggunakan lampu untuk menghasilkan foto tertentu. Foto *indoor* akan lebih aman karena pengaruh alam sangatlah kecil dalam pemotretan.

2.1.6.4. Bagian Kamera

- Bagian Utama
- Badan (*Body*)

adalah bagian yang sama sekali kedap cahaya. Di dalam bagian ini cahaya yang sudah difokuskan oleh lensa akan diatur agar tepat membakar film. Untuk kamera dengan tujuan seni fotografi, biasanya ditambahkan beberapa tombol pengatur, antara lain:

- ISO

Merupakan standar internasional yang digunakan untuk menunjukkan kepekaan suatu film, semakin besar angka yang ditunjukkan maka semakin besar *speed* yang dapat digunakan. Namun pada ISO tinggi akan muncul titik-titik berbentuk seperti pasir yang sering disebut *noise* (F.X. Arie Soeprapto 27-9).

- Rana

Sering juga disebut sebagai *shutter speed*, merupakan kecepatan buka tutupnya jalan masuk cahaya ke film. Angka yang ditunjukkan merupakan waktu yang digunakan oleh rana, untuk membuka dan menutup lagi, dalam hitungan sepersekian detik.

- Diafragma

Merupakan pintu masuknya cahaya, yang mengatur intensitas cahaya yang masuk ke film agar proses perekaman gambar pada film berlangsung

sempurna. Semakin kecil bilangan yang ditunjukkan pada kamera maka semakin besar bukaan diafragma, sebaliknya semakin besar angka yang ditunjukkan maka semakin kecil bukaan diafragma.(F.X. Arie Soeprapto 18-21)

- Lensa

Berbentuk silinder dan ditempatkan didepan badan kamera. Lensa akan memfokuskan cahaya sehingga dihasilkan banyangan sesuai dengan ukuran film. Lensa dikelompokkan sesuai dengan panjang *focal length* (jarak antara kedua lensa). *Focal length* mempengaruhi besar komposisi gambar yang akan dihasilkan. Untuk SLR, lensa dilengkapi dengan diafragma yang dapat mengatur banyaknya cahaya yang masuk kedalam badan kamera.

- Pelengkap

Selain *body* dan lensa ada juga aksesoris pelengkap kamera yang nantinya merupakan sarana pendukung untuk menghasilkan foto agar lebih baik misalnya:

- *Tripod* merupakan sanggahan yang berkaki tiga yang digunakan untuk menopang kamera sewaktu mengambil gambar dengan kecepatan yang amat lambat. Normalnya, pada kecepatan 1/30 kebawah tangan manusia sudah tidak dapat menopang kamera, sehingga hasil foto terkadang tidak fokus atau sering dikatakan *blur* dalam istilah fotografi. Ada pun yang berkaki satu disebut monopod.
- *Vertikal grip* merupakan baterai cadangan yang sekaligus berguna untuk mempermudah mengambil gambar pada posisi vertikal.
- *Flash build-up* merupakan tambahan lampu yang tenaganya lebih besar dari pada *flash* yang sudah tersedia pada kamera. *Flash* ini mempunyai keuntungan selain dayanya besar, menghemat baterai kamera dan dapat diubah-ubah posisinya sehingga hasil foto dapat lebih menarik.
- *Memory card* yaitu tempat penyimpanan *file* foto. Semakin besar *memory card* maka semakin besar pula foto yang dapat disimpan.
- *Filter* merupakan lapisan kaca atau plastik yang mana biasa digunakan untuk memberi efek pada foto. *Filter* sendiri terletak di depan lensa.

- *Lens hood* yaitu sebuah alat yang dipasang di depan lensa berfungsi sebagai pelindung lensa terhadap kemungkinan-kemungkinan terbentur atau masuknya cahaya yang mengganggu pengambilan gambar (*fler*).
- *Charger* merupakan alat yang digunakan untuk mengisi kembali daya listrik ke baterai kamera, agar kamera dapat digunakan kembali.
- Kabel data merupakan alat untuk memindahkan *file* dari kamera ke komputer
- *Blower* yaitu alat membersihkan kamera berbentuk seperti pompa kecil. Selain *blower* juga digunakan kuas untuk membersihkan debu pada kamera bagian luar.
- Tas digunakan untuk menyimpan semua peralatan dan kamera. Tas ini biasanya dibuat dengan bahan tahan air sehingga pada saat hujan air tidak merusak kamera dan asesoris yang lain (Michael Freeman 34-5).

2.1.6.5. Jenis-jenis kamera

a. Kamera Berdasarkan Medium Penangkap Cahaya, dibagi menjadi 2 yaitu:

- Kamera Film, kamera ini menggunakan pita seluloid (atau sejenisnya, sesuai perkembangan teknologi). Butiran *silver halida* yang menempel pada pita ini sangat sensitif terhadap cahaya. Saat proses cuci film, *silver halida* akan terekspos cahaya dengan ukuran yang tepat akan menghitam, sedangkan yang kurang atau sama sekali tidak terekspos akan tinggal dan larut bersama cairan *developer*.

Film dibedakan menjadi beberapa jenis yaitu:

Berdasarkan ukuran film:

- *Small format* (35mm).
- *Medium Format* (100-120mm).
- *Large format*.

Angka diatas menunjukkan diameter film yang digunakan. Setiap jenis ukuran film harus menggunakan kamera yang berbeda pula.

Berdasarkan Jenis bahan film dan kesensitivannya: Film hitam putih, film warna, film positif, film negatif, film *daylight*, film *tungsten*, dan film *infra red* (sensitif terhadap panas yang dipantulkan permukaan objek).

- Kamera *Digital*, kamera yang menggunakan perangkat elektronik, yang mengubah gambar (video) dengan mengganti pita *film* dengan sensor elektronik atau *micro chip* semi konduktor yang disebut *CCD (charged couple device)* sehingga data gambar yang dihasilkan tidak optis, melainkan *digital*. Cara kerja kamera digital, yaitu *CCD* menyerap cahaya dari objek, lalu cahaya diubah berupa titik-titik yang jumlahnya ribuan, bahkan jutaan. Titik-titik tersebut kemudian membentuk foto. Kalau jumlah titik banyak, berarti foto yang dihasilkan bagus karena titiknya rapat dan juga sebaliknya. Hasil tersebut akan disimpan dalam penyimpanan data yang disebut *memory card*. Kemampuan *memory card* ini tergantung merek, ukuran dan kualitas foto yang dibuat.

b. Kamera *Digital*, dapat dibagi menjadi beberapa jenis:

- Kamera *Digital Still Video*
Adalah kamera digital jenis gambar bergerak yang di hentikan. Kamera ini mirip dengan kamera video (*handycam*), yang menampilkan gambar bergerak pada monitor berupa layar *LCD* berukuran kecil. Monitor pada layar juga untuk melihat hasil bidikan. Selain itu, untuk menyesuaikan cahaya saat pengambilan gambar terdapat tombol pengatur pencahayaan yang disebut *white balance*.
- Kamera Diam
Adalah kamera yang digunakan untuk menangkap gambar diam. Biasanya digolongkan menjadi 2 kelompok yaitu:
 - Kamera digital standar, merupakan kamera digital yang paling umum.
 - *SLR* digital biasanya memiliki sensor sembilan kali lebih besar dari pada kamera digital standar, dan ditujukan untuk para fotografer profesional dan antusias.
- *Web Camera*, merupakan kamera *digital* yang dihubungkan ke komputer, digunakan untuk telekonferensi video atau tujuan lain. *Webcam* dapat menangkap gambar video gerak penuh dengan beberapa model termasuk mikrofon dan kemampuan *zoom*.

- Kamera Polaroid, sering disebut kamera instan, sebab gambar langsung dihasilkan tanpa perlu melewati proses cuci *film* dan juga cetak foto. Bekerja dengan prinsip yang hampir sama dengan kamera *film*.
- c. Kamera Berdasarkan Teknologi *Viewfinder*, kamera dibagi menjadi:
- Kamera Poket

Jenis kamera ini merupakan kamera yang populer di masyarakat umum. Cahaya yang melewati lensa langsung membakar medium atau *film*. Kelemahan *film* ini adalah gambar yang ditangkap oleh mata akan berbeda dengan yang dihasilkan oleh *film*, karena ada sedikit perbedaan sudut pandang jendela pembidik (*viewfinder*) dengan yang ditangkap oleh lensa.
 - Kamera *TLR (Twin Lens Reflect)*

Kelemahan kamera poket diperbaiki oleh *TLR*, jendela bidik diberikan lensa yang identik dengan lensa dibawahnya. Namun tetap ada kesalahan paralaks yang ditimbulkan sebab sudut dan posisi kedua lensa yang tidak sama. Dalam fotografi kesalahan paralaks adalah kesalahan yang disebabkan adanya penyimpangan ukuran yang pada awal perencanaan diabaikan. Hal ini disebabkan karena ukuran tersebut biasanya sangat kecil, bahkan mendekati nol. Kesalahan paralaks akan menjadi besar pengaruhnya jika suatu alat digunakan melewati batas kemampuan penggunaan didalam desain semula. Misalnya didalam alat ukur, jarak antara jarum dan papan penunjuk sebenarnya bukan masalah yang besar jika alat ukur tersebut dilihat dengan sudut tegak lurus terhadap mata. Tetapi jika alat ukur dilihat dari samping maka akan menyebabkan penyimpangan yang cukup besar. Kesalahan paralaks di dalam fotografi (pada desain kamera) menyebabkan fotografer kesulitan untuk menentukan komposisi foto yang dihasilkan.
 - Kamera *SLR (Single Lens Reflect)*

Pada kamera *SLR*, cahaya yang masuk kedalam kamera dibelokan ke mata fotografer sehingga fotografer mendapatkan bayangan yang identik dengan yang akan terbentuk. Saat fotografer menekan *shutter speed*, cahaya akan dibelokan kembali ke medium atau *film*.

2.1.6.6. Jenis-jenis Lensa

- a. Jenis lensa berdasarkan panjang fokus dibagi menjadi beberapa bagian yaitu:
- Lensa *Wide* atau Sudut Lebar yaitu lensa dengan panjang fokus kurang dari 35mm. lensa ini biasa digunakan untuk mengambil objek yang besar dan luas, mengambil gambar di tempat sempit, dan objek yang banyak. penggunaan lensa ini dapat mengakibatkan cacat gambar (distorsi).
 - Lensa *Tele* atau Pelihat Jauh yaitu lensa dengan panjang fokus lebih dari 60mm. lensa ini biasanya digunakan untuk mengambil objek yang jauh agar terlihat lebih dekat
 - Lensa Normal atau Standart yaitu lensa yang panjang fokus berada diantara lensa *wide* dan *tele*, antara 35mm-60mm
 - Lensa Makro yaitu lensa yang didesain khusus untuk mengambil gambar benda-benda kecil agar terlihat besar. Lensa ini dapat di gunakan untuk mengambil gambar objek yang bukan makro, tetapi untuk lensa biasa tidak dapat digunakan untuk mengambil benda-benda kecil.
 - Lensa Mata Ikan atau *Fish Eye* yaitu lensa dengan sudut pandang 180 derajat berbentuk seperti matanya ikan yang menonjol keluar. Akan menghasilkan foto dengan bentuk yang aneh, distorsi-distorsi hadir secara maksimal (Soeprapto 14).
- b. Jenis lensa berdasarkan jenis range, dibedakan menjadi 2 yaitu
- Lensa *Zoom* yaitu lensa yang mana mempunyai *range* panjang fokus.
 - Lensa *Fix* yaitu lensa yang hanya mempunyai 1 panjang fokus (Cris weston 49-50).

2.1.6.7. Jenis-jenis Filter

Filter yang sebagai penunjang seperti:

- Bentuk-bentuk filter
 - *Screw-type*, memiliki ulir dan dipasang langsung pada bagian depan lensa.
 - *Cokin-type*, yang menggunakan *filter holder* yang diskrup pada bagian depan lensa.

- Jenis filter berdasarkan fungsinya.
- Filter *Ultra Violet (UV)*, fungsinya menyaring sinar-sinar ultra violet yang banyak kita jumpai di tempat terbuka seperti pantai atau pegunungan, terutama pada cerah hari.
- Filter *Skylight*, fungsinya serupa dengan filter ultra violet, hanya saja lebih lebih diajukan pada penggunaan foto warna.
- Filter *Polarisasi (PL)*, fungsinya menyaring sinar-sinar yang terpolarisir sehingga menjernihkan hasil foto sekaligus dapat dikatakan pada kondisi tertentu dapat membantu menambah kecermarlangan hasil gambar.
- Filter *Neutral Density (ND)*. Berfungsi untuk mengurangi kuat sinar yang ada tanpa mengubah sifatnya.
- Filter *Gradual*, merupakan filter yang sebagian bening dan yang sebagiannya lagi berwarna.

2.1.6.8. Komposisi

Merupakan elemen penting yang sangat berpengaruh terhadap bagus tidaknya suatu foto. Peletakan objek pada posisi berbeda akan memberi kesan penampilan yang berbeda pula. Dengan satu objek yang sama dapat dibuat beberapa foto dengan komposisi yang menarik, oleh karena itu tidak ada hukum pasti dalam membuat sebuah foto. Komposisi dilakukan berdasarkan :

- *Point of Interest*

Pusat perhatian, hal atau sesuatu yang paling menonjol pada foto, sehingga mampu membuat orang langsung melihat pada objek tertentu.

- *Framing*

Kegiatan membingkai suatu objek tertentu dalam *view finder*. Dilakukan dengan cara memutar *ring zoom* ke kanan kiri atau depan belakang untuk mendapat *balance* yang sesuai.

- *Balance*

Berkaitan dengan keseimbangan objek foto yang akan di bidik.

Namun dibalik semua itu ada beberapa komposisi dasar yang mengikat semua itu, yaitu:

- a. *Off Center* merupakan pertimbangan untuk tidak meletakkan objek tepat ditengah-tengah frame, kecuali terpaksa.
- b. Keseimbangan dengan mengusahakan unsur pendukung yang berada di seberang dari objek utama, sehingga komposisi ideal dapat di capai.
- c. Arah pandang dan arah gerak dapat di gunakan dengan memberikan ruangan sesuai dengan arah tujuan atau pandangan orang.
- d. Hukum Pertigaan, merupakan tata letak penempatan objek yang ideal dengan membagi frame menjadi 9 kotak sama besar oleh 2 garis vertikal dan 2 garis horisontal. Titik perpotongan antara garis-garis tersebutlah merupakan tempat ideal untuk menempatkan objek utama.
- e. Komposisi L merupakan komposisi yang di atur menyerupai huruf “L”
- f. Komposisi lengkung S merupakan komposisi yang diatur menyerupai huruf “S”
- g. Komposisi Diagonal merupakan komposisi yang diatur agar foto yang tercipta mempunyai garis khayal diagonal
- h. Komposisi Oval merupakan komposisi yang diatur menyerupai bentuk oval
- i. Komposisi Segitiga dapat dilakukan jika ada 3 objek foto yang ingin di masukan dalam satu foto yang jika dirangkai membentuk segitiga.

Semua komposisi diatas hanyalah sebuah aturan umum yang menjadi patokan, namun bukan sebuah keharusan.

Komposisi juga disusun berdasarkan jarak pemotretan yang di lakukan dengan variasi pengambilan gambar, antara lain:

a. *Extreme Long Shot*

Digunakan untuk menggambarkan keseluruhan area yang luas atau untuk mengorientasikan suatu bentuk pemandangan

b. *Medium Long Shot*

Digunakan untuk mengganbarkan seluruh figure ataupun sosok seseorang tetepi tidak keseluruhan setting.

c. *Long Shot*

Digunakan untuk menggambarkan seluruh area dari sebuah aksi.

d. *Medium Shot*

Digunakan untuk menggambarkan seseorang atau beberapa pemain, dari bawah lutut sampai ke kepala.

e. *Medium Close Up*

Digunakan untuk menggambarkan sebagian figur, dari perut sampai kepala.

f. *Close Up*

Digunakan untuk menggambarkan sebagian figur, elemen subjek yang maupun pemain ditampilkan dari bahu sampai kepala.

g. *Extreme Close Up*

Digunakan untuk menggambarkan detail sebuah subjek yang hanya ditonjolkan elemen tubuhnya, seperti mata, hidung, dll.

Angle sendiri di bagi menjadi 3, yaitu:

- a. *Low Angle* merupakan teknik pengambilan gambar dibawah titik normal manusia. Sering juga disebut *angle* mata kodok. *Angle* ini dapat mengakibatkan efek tinggi pada objek yang di foto.
- b. *Normal Angle* merupakan sudut pengambilan yang diambil sebatas mata normal manusia.
- c. *High Angle* merupakan teknik pengambilan gambar diatas titik normal manusia. Sering juga disebut *angle* mata burung. *Angle* ini dapat mengakibatkan efek pendek pada objek yang di foto.

2.1.7. Tinjauan Gaya Desain

Gaya desain (*graphic style*) adalah suatu ragam atau hias atau jenis atau model visualisasi karya visual/grafis yang merujuk pada pola atau gaya tertentu sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat.

2.1.7.1. Sejarah Gaya Desain

a. Ekspresionisme

Berasal dari kata ekspresi/spontan, dimulai 1900-1906 ketika Van Gogh dengan warna-warni yang berani, Gaugin dengan distorsi orang besar dan gemuk dan Paul Cezanne dengan kebebasan pada karyanya. Pelopor Ekspresionisme

adalah Eduard Munch (1863-1944) dari Norwegia dengan karya berjudul ‘*The Scream*’. Arti harafiah Ekspresionisme adalah ‘binatang buas’. Ekspresionisme kemudian menjadi aliran avant-garde pertama abad 20.

Tema utama berkisar masalah kematian, kesakitan, dan dorongan seksual. Sejalan dengan teori psikoanalisa Sigmund Freud (perilaku dewasa adalah dorongan bawah sadar pengalaman yg terbentuk dari masa kecilnya).

Di Prancis, ditampilkan oleh kelompok seniman Fauvisme, di Jerman ditampilkan oleh seniman Fauvisme, *Die Brucke*, *Blaue Reiter*, dan *Neue Sachlichkeit*. *Die Brucke*, *Blaue Reiter*, dan *Neue Sachlichkeit* menjadi cikal bakal Ekspresionisme. Menurut Wassily Kandisky ada 3 sumber inspirasi bagi lahirnya lukisan:

- Impresi, kesan dari luar diri si seniman.
- Improvisasi, ekspresi yang spontan dan spiritual sifatnya.
- Komposisi, ekspresi dari perasaan yang timbul belakangan dan secara sadar, sekalipun tetap memakai perasaan dan tidak rasional.

Ekspresionisme diperlihatkan juga oleh seniman-seniman golongan Fauvisme dengan cirinya mengandalkan kebebasan warna, dengan mendobrak aturan-aturan alam yang ada, seperti pada lukisan Henry Matisse.

Kebebasan ekspresionisme dari sisi bentuk tampak pada kubisme, yang diusung oleh Pablo Picasso dengan menghilangkan sudut pandang perspektif satu titik hilang, diganti dengan berbagai sudut pandang. Kubisme dan Picasso mencari definisi sendiri menentang konsep-konsep awam yang ada, misalnya wanita cantik, di gambarkan Picasso justeru jauh dari cantik. ‘Kebebasan’ pada Ekspresionisme makin menjadi dengan munculnya Dadaisme yang menolak semua hukum-hukum, keindahan, yang didalamnya termasuk bentuk dan warna, sebagai protes nilai-nilai yang runyam karena Perang Dunia I.



Gambar 2.5. Gaya Desain Ekspresionisme.
Sumber: *Graphic Style*

b. Konstruktivisme

Tokohnya adalah El Lissitzky yang mengatakan konstruktivisme adalah pelopor *avant garde* seni di Rusia. Seni harus dinikmati semua kelas secara merata. Konstruktivisme adalah seni resmi untuk pemerintahan Bolshevik di Rusia.

Berkembang tahun 1914-1920, merupakan pengaruh Kubisme yang berkembang di Rusia. Estetika konstruktivisme berkaitan dengan bentuk/bidang geometris kinetik sebagai cerminan jaman modern yang dikuasai mesin. Awalnya hanya mengeksplorasi bentuk geometris saja, namun karena pesan menjadi kurang efektif dan efisien maka dipakailah sosok dan figur manusia, sehingga dikenal dengan istilah *Sosial Realisme*.

Konstruktivisme menjadi seni propaganda komunis Soviet, sarat dengan muatan-muatan kampanye pemerintahan baru pasca Revolusi Bolshevik. Konstruktivisme yang lahir dan terpengaruh oleh ekspresionisme ini kemudian berkembang lagi menjadi produktivisme yang lebih memvisualkan daya guna pada masyarakat/sosial dibandingkan menjadi alat propaganda kepentingan pemerintah Soviet.

Konstruktivisme banyak mempengaruhi desain grafis ketika seniman-seniman aliran ini mengajar di sekolah Bauhaus, Republik Weimar (sekarang Jerman). El Lissitzky banyak bereksperimen dengan fotogram (memotret tanpa kamera, namun dengan kertas foto dan cahaya di kamar gelap).

Karya yang terkenal adalah *'Beat The White With the Red Wedge'* oleh Lissitzky yang kemudian dipakai oleh Lenin sebagai poster propaganda Revolusi Bolshevik.



Gambar 2.6. Gaya Desain *Konstruktivisme*.
Sumber: *Graphic Style*

c. *De Stijl (Holland Modernism)*

Nama majalah seni Belanda (1917-1931). Tokohnya Piet Mondrian. Ciri dari aliran *De Stijl* adalah : Tidak representasional, tidak ilustratif ataupun naratif. Menggunakan bentuk-bentuk geometris, dengan konstruksi yang sangat teknis. Merupakan perkembangan dari aliran konstruktivisme.

Mondrian awalnya dipengaruhi oleh kubisme Picasso, namun ia menghilangkan berbagai garis lengkung dan hanya menyisakan garis vertikal dan horisontal. Gaya ini disebut *Neo Plastisisme*.

Neo Plastisisme adalah bagian dari *De Stijl* yang menekankan kelenturan bidang dengan memanfaatkan garis vertikal-horisontal dan warna biru-merah-kuning-hitam-putih. Karyanya yang terkenal adalah *Composition with Red, Yellow, Blue and Black Composition* (1921).



Gambar 2.7. Gaya Desain *De Stijl*.
Sumber: *Graphic Style*

d. *New Typography*

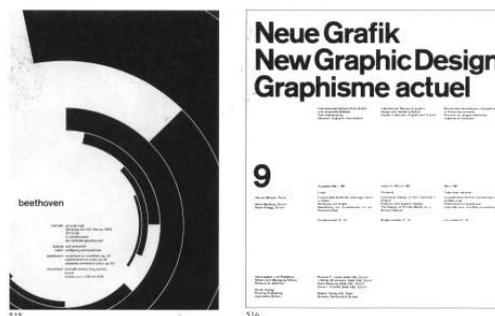
Tokohnya adalah Lazlo Moholy-Nagy yang membuat eksplorasi tipografi pada karyanya, sebab tipografi adalah alat komunikasi yang kuat dari bentuknya. Untuk itu *clarity*, dan *legibility* sangat penting. Tokoh yang lain adalah Jan Tschichold yang terkenal dengan buku tentang dasar-dasar desain tipografi. Beberapa pemikiran yang diaplikasikan pada karyanya adalah : susunan huruf asimetris, variasi ukuran dan ketebalan pada *stroke*, dengan susunan desain vertikal/horisontal. Pada awalnya aplikasi *International Style* mendapat kritik tajam dari desainer Amerika yang menggunakan gaya tradisional yang lebih ‘lentur’.



Gambar 2.8. Gaya Desain *New Typography*.
Sumber: *Graphic Style*

e. *International Style*

Gaya ini seringkali memanfaatkan teknik *photo montage* yang dikembangkan El Lissitzky, sehingga berkesan nyata, menggunakan huruf *sans-serif*, dan *italic* sehingga berkesan *modern* sesuai standar khas *international style*.



Gambar 2.9. Gaya Desain *Swiss International Style*.
Sumber: *Graphic Style*

f. Indonesia Tempo Doeloe

Gaya ini merupakan adaptasi dari berbagai gaya visual yang dibawa terutama dari pemerintah kolonial Belanda. Ada *plakatstijl*, *de stijl*, *art deco*, *art nouveau*, *art and craft*, bahkan gaya modernisme yang mengedepankan pendekatan persuasi untuk mempromosikan suatu produk.

Ciri-ciri khusus gaya Indonesia Tempo Doeloe (*Indische Mooi*) adalah :

- Memvisualkan bentuk, ornamen, figur, karakteristik yang khas Indonesia yang mewakili komunitas *target market*-nya (bahasa, aksara, figur priyayi, rakyat jelata pribumi, dan peranakan tionghoa, arab).
- Tema komunikasinya berkisar penawaran produk sehari-hari, perjuangan kemerdekaan, lowongan kerja/karir, sampul buku, brosur wisata, sampai poster *film*.
- Gaya bertuturnya '*hard sell*' dengan kadang-kadang memakai pendekatan dramatisasi, memvisualkan bagian dari cerita rakyat/legenda, atau sosok ideal masa itu seperti tentara, wartawan, priyayi, dan lain-lain sebagai pendekatan verbal visual pesannya.
- Teknik produksi memakai sablon, teknik cetak *offset*, teknik brush/semprot, duplikasi manual, komik strip, maupun *foto montage*.

g. Eklektisme

Adalah suatu gaya desain yang dipengaruhi oleh suatu upaya atau pemikiran untuk menggabungkan nilai dan unsur lama dengan unsur baru, tradisional dengan lokal. Eklektik eropa adalah mengangkat kembali gaya klasik Yunani, untuk Indonesia dapat berarti mengangkat dan memadukan unsur tradisional Jawa, Sumatera, Bali, dan lain sebagainya.

2.1.7.2. Perkembangan Gaya Desain Secara Umum

Munculnya gaya desain disebabkan karena adanya perkembangan yang dialami seiring dengan berkembangnya pola pikir dan pola kehidupan manusia, yang diantaranya meliputi :

- Perkembangan Teknologi Reproduksi dan Grafika
Yang ditandai dengan ditemukannya mesin, revolusi industri, ditemukannya teknik cetak separasi dan fotografi serta *digital imaging*.

- Perkembangan pemikiran
Ada beberapa perkembangan pemikiran manusia yang mendasari munculnya gaya desain, antara lain paham-paham *Form follow meaning-function-fun*, gaya *modern/aerodinamis*, dan subjektifitas.
- Kritik, protes atau gugatan pada kecenderungan *mainstream*
Kritik pada *modernisme*, kembali ke alam, revival, eklektik, retro, anti perang dunia, dan perang Vietnam, anti kemapanan, gen-X, semangat indie, *underground*, dunia ketiga, simulakrum (keterbatasan diri).

2.1.7.3. Perkembangan Gaya Desain Buku di Indonesia

Desain buku di Indonesia mengalami banyak sekali perkembangan bila dibandingkan dengan zaman awal buku diterbitkan. Desain buku yang semula hanya berupa teks saja dan diketik menggunakan mesin ketik kini telah berkembang menjadi buku yang menarik dengan penggunaan foto-foto sebagai elemen pendukung.

Dewasa ini muncul pengaruh baru dalam mendesain buku, yaitu dengan menggunakan *layout* yang minimalis, dimana banyak *white space* dan memaksimalkan fungsi sebuah foto atau ilustrasi sebagai elemen penarik perhatian utama disamping artikel yang bersangkutan. Elemen penghias buku lebih dikesampingkan dan hanya dibuat sebagai tambahan saja.

Desain buku tergantung dari jenis bukunya, apabila buku anak-anak maka desainnya tentu lebih ceria dan berwarna-warni untuk menarik perhatian anak, apabila buku untuk orang dewasa maka desainnya disesuaikan dengan konteks dari buku tersebut. Untuk buku pelajaran maka desainnya tentu disesuaikan dengan kebutuhan proses belajar mengajar yang bersangkutan.

2.2. Identifikasi Data

2.2.1. Tinjauan Judul Perancangan

2.2.1.1. Perancangan Buku

- Perkembangan Buku

Sejak zaman pra sejarah buku sudah dikenal oleh manusia, melalui gambar-gambar yang ada pada dinding gua. Ini merupakan bukti peninggalan

purba yang mengungkapkan rasa seni manusia pada saat itu. Abad ke-15, dimulailah perkembangan buku bacaan modern, dimana pada saat itu buku berupa tulisan dan ilustrasi yang diukir diatas balok. Sebelum teknik cetak ditemukan maka buku biasanya dibuat dengan cara manual, ditulis diatas lembaran-lembaran perkamen. Baru pada tanggal 25 Januari 1456, industri percetakan lahir dengan dicetaknya *Injil Gutenberg* atau dikenal dengan nama *Mazarin Bible Injil*, cetakan pertama bentuknya seperti manuskrip. Pencetakan *Injil Gutenberg* ini merupakan hasil penemuan mesin cetak dengan huruf bergerak oleh Johannes Gutenberg pada tahun 1450.

- **Penjelasan Tema Judul yang Diambil**

Perancangan buku wisata Tomohon ini berisikan tempat-tempat wisata yang terdapat di Tomohon yang dapat dijadikan referensi untuk mengenal dan mengetahui objek-objek wisata apa saja yang terdapat di Tomohon serta memudahkan dalam pencarian lokasinya.

2.2.2. Tinjauan Tentang Tomohon

2.2.2.1. Sejarah Tomohon

Dikutip dalam buku

"Minahasa, Negeri, Rakyat dan Budayanya".

" tanah liar telah dibangun menjadi ladang, perkampungan yang kotor menjadi negeri yang bersih. Jalan, hutan yang sempit dan kasar menjadi mudah dilalui ...

ada keadaan damai dan tenang

dan kerajaan kegelapan diganti oleh kerajaan terang yang diberkati.

Itulah kesan pertama yang anda peroleh pada saat memasuki Negeri Tomohon

Dan bila anda melihat gerakan lalu lalang pedati, orang dan penunggang kuda yang gemuruh dan tidak sabar, tentu mudah anda bayangkan bahwa anda dipindahkan ke suatu negeri yang besar dan makmur di suatu jalan perdagangan yang ramai."

Tomohon sejak dahulu telah dituliskan dalam beberapa catatan sejarah. Salah satunya terdapat dalam karya etnografis Pendeta N. Graafland yang ketika pada tanggal 14 Januari 1864 di atas kapal Queen Elisabeth, ia menuliskan tentang suatu negeri yang bernama Tomohon yang dikunjunginya pada sekitar tahun 1850.

Perkembangan peradaban dan dinamika penyelenggaraan pembangunan dan kemasyarakatan dari tahun ke tahun menjadikan Tomohon sebagai salah satu ibukota kecamatan di Kabupaten Minahasa.

Dekade awal tahun 2000-an masyarakat di beberapa bagian wilayah kabupaten Minahasa melahirkan inspirasi dan aspirasi kecenderungan lingkungan strategis baik internal maupun eksternal untuk melakukan pemekaran daerah. Berhembusnya angin reformasi dan diimplementasikannya kebijakan otonomi daerah, semakin mempercepat proses akomodasi aspirasi masyarakat untuk pemekaran daerah dimaksud. Melalui proses yang panjang secara yuridis dan pertimbangan yang matang dalam rangka akselerasi pembangunan bangsa bagi kesejahteraan masyarakat secara luas, maka Pemerintah Kabupaten Minahasa beserta Dewan Perwakilan Daerah Kabupaten Minahasa merekomendasikan aspirasi masyarakat untuk pembentukan Kabupaten Minahasa Selatan, Kota Tomohon, dan Kabupaten Minahasa Utara yang didukung oleh Pemerintah Propinsi Sulawesi Utara. Pembentukan Kabupaten Minahasa Selatan dan Kota Tomohon ditetapkan Pemerintah Pusat dengan dikeluarkannya Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2003, dan pembentukan Kabupaten Minahasa Utara melalui Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2003.

Terbentuknya lembaga legislatif Kota Tomohon hasil Pemilihan Umum Tahun 2004, menghasilkan Peraturan Daerah Kota Tomohon Nomor 22 Tahun 2005 tentang Lambang Daerah dan Peraturan Daerah Kota Tomohon Nomor 29 Tahun 2005 tentang Hari Jadi Kota Tomohon.

Kota Tomohon diresmikan oleh Menteri Dalam Negeri Harry Sabarno atas nama Presiden Republik Indonesia pada tanggal 4 Agustus 2003.

Pelantikan Walikota dan Wakil Walikota hasil Pemilihan Kepala Daerah langsung, Jefferson S. M. Rumajar, SE dan Linneke S. Watoelangkow pada tanggal 4 Agustus 2005 oleh Pejabat Gubernur Sulut Ir. Lucky Korah, M.Si

berdasarkan SK Menteri Dalam Negeri No. 131.51-494 Tahun 2005, tanggal 13 Juli 2005 (Walikota) dan No. 131.51-495 tanggal 13 Juli 2005 (Wakil Walikota).

Penjabat Walikota Tomohon berturut-turut adalah:

- Drs. Boy S. Tangkawang, MSc (Pejabat Walikota), 4 Agustus 2003 sampai dengan 8 Maret 2005.
- Jefry Korengkeng, SH (Pelaksana Tugas Pejabat Walikota), 8 Maret 2005 sampai dengan 17 Mei 2005.
- Nico Pelealu, SH, MSi (Pejabat Walikota), 17 Mei 2005 sampai dengan 4 Agustus 2005.
- Jefferson S.M.Rumajar, SE (Walikota definitif) dan Linneke S. Watoelangkow (Wakil Walikota definitif), 4 Agustus 2005 - 2010.

2.2.2.2. Visi dan Misi Kota Tomohon

- Visi Kota Tomohon

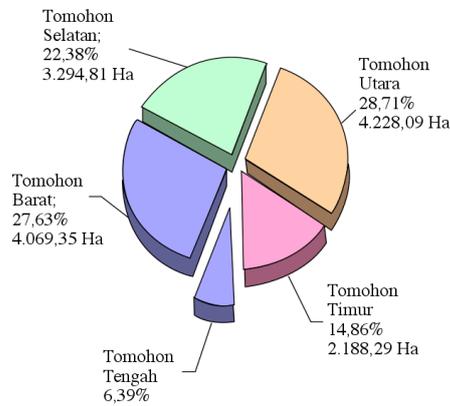
Menjadikan Tomohon kota budaya yang indah, dimana masyarakat merasa nyaman, bangga dan bersatu. Masyarakat menjunjung tinggi norma kehidupan beriman, mapalus dan demokrasi. Menjadikan Kota Tomohon sebagai tempat yang menarik bagi investor, bebas KKN, aman, bersih dan ramah lingkungan hidup.

- Misi Kota Tomohon

- Pembuatan rencana tata ruang jangka panjang yang mencakup semua aspek berkaitan dengan kebutuhan manusia dan kelestarian lingkungan hidup.
- Mengembangkan rasa kebersamaan masyarakat yang bangga dengan sejarah dan budaya Toumbulu yang demokratis dan mapalus (bekerja bersama dan saling bantu ini telah berakar dan membudaya di kalangan masyarakat Minahasa) sebagai bagian dari masyarakat tanah Minahasa.
- Mengembangkan potensi ekonomi yang selama ini belum digarap dan menciptakan lapangan kerja jenis baru terutama di sektor pelayanan, ekowisata dan jenis produk pertanian dan hortikultura khas.
- Menciptakan pemerintahan kota yang bersih dan adil, dengan transparansi dan akuntabilitas total, yang melindungi kepentingan rakyat Tomohon.

2.2.2.3. Geografi Tomohon

Kota Tomohon terletak pada 1015' LU dan 1240 50' BT dengan luas wilayah sebesar 147,2178 km² atau 14.721,78 Ha. Kota Tomohon terdiri dari 5 (lima) kecamatan dan 35 kelurahan/desa.



Gambar 2.10. Diagram Luas Wilayah Kota Tomohon Per Kecamatan.
Sumber: Dinas Kehutanan dan Lingkungan Hidup Kota Tomohon.

Secara geografis Kota Tomohon dikelilingi oleh wilayah Kabupaten Minahasa. Artinya, dari bagian utara, selatan, timur dan barat, berbatasan langsung dengan Kabupaten Minahasa. Secara umum, Kota Tomohon terletak pada jalur sirkulasi utama yang menghubungkan antara Kota Manado sebagai ibukota propinsi dan kota-kota lainnya yang berada di wilayah Kabupaten Minahasa.

Jarak Kota Tomohon dengan beberapa kota lainnya di Sulawesi Utara adalah:

- Tomohon – Bitung berjarak ± 55,0 kilometer
- Tomohon – Manado berjarak ± 22,0 kilometer
- Tomohon – Tondano berjarak ± 15,0 kilometer

Kota Tomohon dapat dicapai secara langsung dari Kota Manado dan pencapaian dari Bitung menuju Tomohon dapat melalui Kota Tondano atau melintasi Manado. Aksesibilitas ke kota-kota lain di Propinsi Sulawesi Utara cukup lancar, melalui jalan-jalan dengan kualitas yang baik.

2.2.2.4. Topografi Tomohon

Wilayah Kota Tomohon memiliki karakteristik topografi yang bergunung dan berbukit yang membentang dari utara ke selatan. Akibat kondisi topografi tersebut maka pengembangan wilayah kota menjadi terbatas.

Terdapat empat buah gunung di Kota Tomohon dan dua diantaranya adalah gunung berapi yang masih aktif, yaitu Gunung Lokon dan Gunung Mahawu dimana Gunung Lokon adalah gunung tertinggi di Kota Tomohon, memiliki ketinggian 1.580 meter.

Gunung	Ketinggian (meter)
Lokon	1.580
Tampusu	1.500
Tatawiran	1.474
Mahawu	1.311

Tabel 2.1. Tinggi Gunung di Kota Tomohon.
Sumber: *Draft* Kota Tomohon Dalam Angka Tahun 2005.

No	Kecamatan	Datar	Berbukit- bukit	Jumlah
1.	Tomohon Utara	5	4	9
2.	Tomohon Timur	7	10	17
3.	Tomohon Barat			
4.	Tomohon Tengah			
5.	Tomohon Selatan	5	4	9
Jumlah		17	18	35

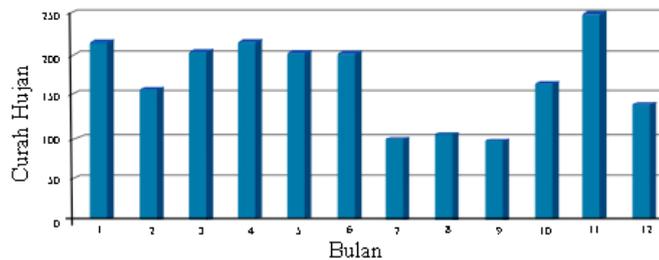
Tabel 2.2. Jumlah Kelurahan Menurut Topografi dan Kecamatan.
Sumber: *Draft* Kota Tomohon Dalam Angka Tahun 2005.

2.2.2.5. Iklim Tomohon

Hasil pengamatan unsur-unsur iklim yakni, curah hujan, suhu udara, kelembaban udara, kecepatan dan arah angin yang mewakili Tomohon diperoleh dari BMG Stasiun Manado.

- Curah hujan

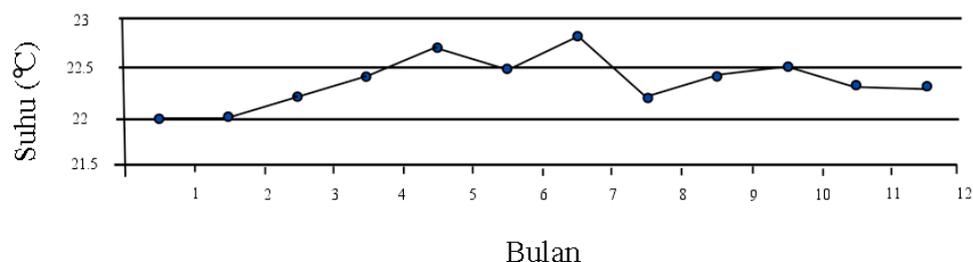
Gambaran kondisi curah hujan rata-rata bulanan selama tahun 1993-2004 diamati oleh Stasiun Geofisika Tondano, memperlihatkan curah hujan maksimum pertama terjadi pada bulan April dan maksimum kedua terjadi pada bulan Nopember sebesar 245 mm. Sedangkan curah hujan terendah terjadi pada bulan Agustus sebesar 98 mm. Berdasarkan peta iklim Oldeman tipe iklim untuk lokasi Tomohon dan sekitarnya termasuk tipe iklim D1.



Gambar 2.11. Curah Hujan Rata-rata Bulanan (mm) Mewakili Lokasi Tomohon. Sumber: Stasiun Geofisika Tondano.

- Suhu udara

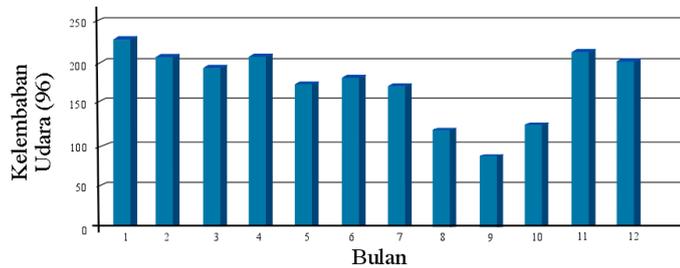
Suhu udara rata-rata bulanan dari bulan ke bulan sepanjang tahun relatif kecil variasinya. Suhu rata-rata bulanan mencapai maksimum sekitar bulan Juli dan suhu rata-rata bulanan terendah sekitar bulan Januari. Suhu rata-rata hanya berfluktuasi antara 22.02oC pada bulan Januari sampai 22.8oC.



Gambar 2.12. Suhu Udara Rata-rata Bulanan di Kota Tomohon. Sumber: Stasiun Geofisika Tondano.

- Kelembaban udara

Pola kelembaban udara Tomohon dari bulan ke bulan cukup tinggi walaupun pada musim kemarau. Kelembaban udara pada Bulan Juli, Agustus dan September lebih besar dari 80%, dengan demikian berarti pada bulan-bulan tersebut kadar uap air di udara cukup tinggi.



Gambar 2.13. Kelembaban Udara Rata-rata Bulanan Kota Tomohon.
Sumber: Stasiun Geofisika Tondano.

- Kecepatan dan arah angin

Kondisi kecepatan dan arah angin disajikan dalam bentuk mawar angin yang melukiskan distribusi frekuensi arah dan kecepatan angin (%). Distribusi frekuensi arah dan kecepatan angin pada Bulan Desember dan Januari sebagian besar berhembus angin barat dengan kecepatan dari 2 km/jam hingga lebih besar dari 11 km/jam yang memiliki kisaran 2%-33% dan sebagian lagi angin Utara dengan kisaran 2%-37%. Pada Bulan Februari, Maret dan April didominasi oleh angin Utara dengan kisaran 2%-37%, sedangkan Bulan Mei sampai dengan Oktober didominasi oleh angin selatan dengan kisaran sebesar 2%-50%. Pada bulan Juni, Juli dan Agustus berhembus angin selatan dengan kecepatan cukup kencang. Bulan Nopember berhembus angin barat juga cukup kencang dan sebagian angin selatan dan utara. Kecepatan angin rata-rata berkisar antara 0.5 Km/Jam sampai dengan 36 Km/Jam.

2.2.2.6. Demografi Tomohon

Penduduk Kota Tomohon pada tahun 2004 dalam Draft Kota Tomohon Dalam Angka Tahun 2005 berjumlah sebanyak 86.997 jiwa. Jumlah ini mencakup penduduk yang bertempat tinggal tetap maupun penduduk yang tidak bertempat

tinggal tetap. Tabel di bawah memperlihatkan komposisi penduduk laki-laki dan perempuan di tiap kecamatan.

No.	Kecamatan	Jumlah Penduduk Tahun 2004 (Jiwa)		
		Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	Tomohon Utara	12.137	11.821	23.958
2.	Tomohon Timur	4.954	4.753	9.707
3.	Tomohon Barat	9.489	9.945	19.434
4.	Tomohon Tengah	6.778	6.432	13.210
5.	Tomohon Selatan	10.578	10.110	20.688
Jumlah		43.936	43.061	86.997

Tabel 2.3. Jumlah Penduduk Kota Tomohon Tahun 2004.
 Sumber: *Draft Kota Tomohon Dalam Angka Tahun 2005*
 (BPS & Bappeda Kota Tomohon).

Komposisi penduduk yang dirinci menurut jenis kelamin di Kota Tomohon memperlihatkan bahwa jumlah penduduk laki-laki lebih banyak dari jumlah penduduk perempuan dengan angka ratio mencapai 102. Dari kelima kecamatan hanya satu kecamatan dengan jumlah penduduk laki-laki lebih sedikit yaitu di Kecamatan Tomohon Tengah.

Pertumbuhan penduduk :

Data estimasi hasil Survey Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) menunjukkan Penduduk Tomohon pada tahun 2003 sebanyak 83.544 jiwa dengan laju pertumbuhan penduduk rata-rata 2,79% pertahun (pertumbuhan penduduk sebelum tahun 2003).

Tahun	Jumlah Penduduk (Jiwa)	Angka Pertumbuhan (%)
2000	76.423	-
2001	76.943	0,68
2002	79.031	2,71
2003	83.544	5,7
2004	86.997	4,13
Rata-rata		4,13

Tabel 2.4. Jumlah Penduduk Kota Tomohon Tahun 2000-2004.
 Sumber: *Draft Kota Tomohon Dalam Angka Tahun 2005*
 (BPS & Bappeda Kota Tomohon).

Secara umum apabila dihitung sejak tahun 2000 maka angka pertumbuhan rata-rata penduduk di Kota Tomohon (2000-2004) adalah 3,31 %.

2.2.2.7. Budaya Tomohon

Pengaruh budaya dan adat istiadat terhadap kehidupan masyarakat Tomohon terjadi pada pola pengelompokan sosial, dimana pada umumnya masyarakat di Kota Tomohon ber-etnis Minahasa, maka kebiasaan dan adat istiadat Minahasa yang hidupnya berkelompok dan mengumpul dalam sebuah lingkungan kecil terbawa dan teraplikasikan dalam kondisi bermasyarakat saat ini, yaitu lingkungan permukiman menjadi padat dan bahkan pada kondisi asli tidak memiliki batas yang jelas antara satu rumah dengan rumah yang lainnya. Pola pengelompokan berdasar ikatan kekeluargaan dan kekerabatan terlihat jelas dalam permukiman.

a. Mapalus

Masyarakat Kota Tomohon sama seperti masyarakat Minahasa pada umumnya memiliki adat istiadat dan budaya yang dikenal dengan sebutan Mapalus. Budaya mapalus atau bekerja bersama dan saling bantu ini telah berakar dan membudaya di kalangan masyarakat Minahasa. Budaya tersebut sampai saat

ini masih terjaga dan terpelihara. Pada kehidupan sehari-hari masih bisa dirasakan sikap suka membantu dan bekerjasama. Kecuali beberapa kegiatan yang merupakan rangkaian dari 'mapalus' seperti memakai alat tiup ketika mengajak kelompok untuk ber'mapalus' sudah mulai hilang. Perlahan keaslian mulai terkikis dengan modernisasi.

b. Syukuran

Di samping itu di seluruh tanah Minahasa setiap tahunnya di setiap kecamatan atau kawasan diadakan upacara syukuran yang dikaitkan dengan upacara keagamaan. Kegiatan ini dipusatkan di gereja-gereja yang ada di kecamatan atau kawasan tersebut. Maksud diadakannya upacara syukuran adalah untuk mengucapkan syukur atas segala berkat dan anugerah yang telah Tuhan berikan di Tanah Minahasa termasuk masyarakat Tomohon dalam setahun, upacara syukuran ini memiliki kemiripan dengan upacara "Thanksgiving" di Amerika.

c. Naik Rumah Baru

Selain upacara syukuran di atas, di tanah Minahasa juga dikenal memiliki upacara-upacara adat yang lain seperti jika seseorang/keluarga akan menempati sebuah rumah atau menempati tempat kediaman baru maka orang/keluarga tersebut akan melaksanakan upacara syukuran "Naik Rumah Baru", hal ini dianalogikan dengan bentuk rumah tradisional Minahasa yang berbentuk rumah panggung sehingga untuk memasukinya harus menaiki sejumlah anak tangga.

d. Tari

- Tari Perang Kabasaran

Kota Tomohon yang penduduknya sebagian besar adalah suku Minahasa, mempunyai tarian perang yang bernama Kabasaran. Kabasaran adalah sekelompok pria yang memakai baju adat perang Minahasa. Kabasaran juga sering disebut dengan Cakalele, tapi sebutan Cakalele adalah sama dengan tarian perang dari daerah Maluku. Pada saat ini Tarian Perang Kabasaran dipertunjukkan pada saat-saat pawai dan juga pada waktu penjemputan tamu-tamu penting daerah.

e. Musik

- Musik Bambu

Musik bambu juga adalah musik tradisional dari Minahasa satu regu terdiri 30-40 orang bahkan ada yang lebih. Musik bambu dari Minahasa juga sudah sangat terkenal di Indonesia bahkan tidak jarang acara dari luar Sulawesi Utara yang mengundang 1 regu musik bambu.

f. Bahasa

Dalam kehidupan sehari-hari masyarakat di Kota Tomohon selain menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa percakapan juga menggunakan bahasa daerah Minahasa. Seperti diketahui di Minahasa terdiri dari delapan macam jenis bahasa daerah yang dipergunakan oleh delapan etnis yang ada, seperti Tountemboan, Toulour, Tombulu, dll. Bahasa daerah yang paling sering digunakan di Kota Tomohon adalah bahasa Tombulu, karena memang wilayah Tomohon termasuk dalam etnis Tombulu. Selain bahasa percakapan di atas, ternyata ada juga masyarakat di Minahasa dan Kota Tomohon khususnya para orang tua yang menguasai Bahasa Belanda karena pengaruh jajahan dari Belanda serta sekolah-sekolah jaman dahulu yang menggunakan Bahasa Belanda. Saat ini, semakin hari masyarakat yang menguasai dan menggunakan Bahasa Belanda tersebut semakin berkurang seiring dengan semakin berkurangnya masyarakat berusia lanjut.

2.2.2.8. Agama Penduduk Tomohon

Masyarakat Kota Tomohon memeluk beragam agama dan menjadi pusat penyebaran agama Kristen di Minahasa. Kini pembangunan Kantor Pusat Sinode Gereja Masehi Injili di Minahasa (GMIM) dalam tahap penyelesaian. Gereja Katolik Roma juga memiliki banyak pemeluk dengan sejarah yang panjang di Tomohon. Gereja Masehi Advent Hari Ketujuh untuk wilayah Tomohon dan Minahasa Selatan berpusat di Tomohon. Di Tomohon juga terdapat pemeluk agama Buddha yang memiliki vihara di Kelurahan Kakaskasen III, dan pemeluk agama Islam.

Agama Kristen adalah agama mayoritas masyarakat Tomohon, terdiri dari beberapa golongan atau aliran: Katolik Roma, Protestan, Advent Hari Ketujuh, Pentakostal: Bethany, Bethel, Sidang Jemaat Allah.

2.2.2.9. Lambang Tomohon



Gambar 2.14. Lambang Tomohon.

Arti Gambar-gambar dalam lambang daerah :

- a. Kata "TOMOHOON" yang terletak pada pita berwarna merah putih berarti kota Tomohon berada dalam ikatan negara kesatuan Indonesia
- b. Burung Manguni melambangkan kemandirian, kegotong royongan, keuletan dan memiliki arti Keminahasan.
- c. Tumbuhan Tawaang yang berdiri di samping kiri dan kanan bangunan rumah, yang mengartikan kejujuran, kebenaran, dan keadilan.
- d. Rumah adat mengartikan Tomohon sebagai kota budaya, jasa dan perdagangan.
- e. Gunung melambangkan Kota Tomohon berada di pegunungan yang memiliki keindahan alam yang sejuk, kekayaan alam, pariwisata, dan ketentraman.
- f. Pena emas yang berdiri tegak melambangkan pendidikan.
- g. Kitab suci berwarna putih melambangkan masyarakat yang religius.
- h. Tanah/lahan pertanian melambangkan kesuburan tanah kota Tomohon sebagai sumber mata pencaharian dan kesejahteraan masyarakat kota Tomohon.
- i. Warna dasar putih melambangkan kerukunan dan kesejahteraan masyarakat.

Pemberian warna lambang daerah :

- a. Kota Tomohon berwarna hitam dengan dasar pita merah putih.
- b. Burung Manguni berwarna hitam dengan mata dan paru berwarna putih, serta sayap-sayap bergaris putih
- c. Tumbuhan Tawaang berwarna merah dan tangkai berwarna coklat.
- d. Rumah Adat berwarna coklat yang berdiri di atas pondasi bergaris hitam.
- e. Gunung berwarna hijau.
- f. Pena berwarna kuning emas yang berdiri tegak di atas kitab suci.
- g. Kitab suci memakai warna putih.
- h. Tanah/lahan pertanian dengan bergelombang berwarna coklat dan bergaris-garis putih.
- i. Latar belakang dari burung Manguni dan gunung berwarna putih.

2.2.2.10. Wisata Tomohon

- Wisata alam

- Air terjun Tinoor

Air terjun ini memiliki keunikan tersendiri yaitu memiliki tiga air terjun yang berdekatan dengan ketinggian yang sama yaitu 50 m. Lokasi berada 15 km dari pusat Kota Tomohon. Di sekelilingnya di terdapat hutan lindung yang menjadi habitat bagi monyet hitam khas Sulawesi. Bagi pencinta alam sekaligus pecinta olahraga menantang seperti panjat tebing dan hiking. Tempat ini merupakan lokasi yang ideal untuk menguji nyali anda.

- Gunung Lokon

Terletak di sebelah barat dengan ketinggian 1.580 meter. Gunung berapi aktif yang luar biasa. Menyajikan panorama pegunungan dengan kawah yang begitu indah. Waktu yang tepat untuk memulai perjalanan dari Kakaskasen, Tomohon adalah sekitar jam 7 pagi, dan dapat tiba di kawah pada saat udara pagi masih sejuk.

- Gunung Mahawu

Berada berlawanan arah dengan Gunung Lokon, memiliki lereng yang cukup landai dengan ketinggian 1.311 meter. Memiliki pemandangan yang menakjubkan, dengan danau kawah berwarna hijau dengan kuning belerang.

- Danau Linow

Danau kecil ini unik karena mengandung kadar belerang tinggi ini memiliki warna yang selalu berubah tergantung pada sudut pandang dan pencahayaan danau. Di sekitar danau ini terdapat satwa endemik berupa burung blibis dan serangga yang oleh penduduk setempat dinamakan “sayok” atau “komo”. Serangga unik yang hidup di air tapi bersayap dan bisa terbang ini menjadi konsumsi penduduk setempat. Kadang-kadang terdengar kicauan burung burung kecil dan burung putih besar yang melintasi danau.

- Hutan wisata Lahendong

Kawasan hutan pinus yang mengitari hamparan kolam. Yang dikelilingi sumber mata air panas alami bercampur dengan lumpur belerang dan tempat pemandian air panas alami. Ini merupakan tempat yang ideal untuk mengusir kepenatan di kala senja.

- Bukit inspirasi Tomohon

Letaknya berada di Kelurahan Kakaskasen III kecamatan Tomohon Utara, 1 km dari pusat Kota Tomohon. Dari puncak bukit ini kita bisa menyaksikan keindahan alam. Dengan gunung Lokon yang begitu megah menjulang tinggi membentengi dan memberi kemakmuran lewat pertanian dan pariwisata. Tempat ini ideal untuk melihat keindahan matahari terbenam dengan pemandangan laut yang menakjubkan menanti anda.

- Eko wisata di desa Ruruan

Terdapat di sebelah timur Kota Tomohon, ke arah gunung Mahawu terdapat lokasi agrowisata, dengan hamparan kebun pertanian yang dikelola oleh penduduk setempat secara tradisional. Dengan peralatan sederhana lokasi pertanian ini terletak diantara lereng-lereng bukit yang dibuat bedengan bedengan secara terasering, pada saat tanaman hortikultura ini mulai tumbuh, akan melahirkan pemandangan indah yang menyejukkan. Tempat ini juga berudara sejuk dan nyaman.

- Wisata religi

- Gereja Zion

Arsitektur bangunan bergaya Eropa, merupakan karya arsitektur Belanda. Saat ini kita dapat menyaksikan bangunannya yang kokoh. Obyek wisata

peninggalan zaman penjajahan Belanda berada tepat di pusat Kota Tomohon. Di belakang rumah sakit Bethesda. Sampai sekarang di gunakan oleh jemaat sekitar untuk beribadah.

- Jalan Salib

Terdapat di lereng gunung Mahawu dari Desa Kakaskasen II, dibuat lokasi jalan salib serta di puncak terdapat Gereja. Lokasi ini banyak dikunjungi oleh peziarah terutama di bulan Oktober dan bulan Mei.

- Pagoda Ekayana

Berdiri megah di Kelurahan Kaskasken Dua, Pagoda ini menjadi salah satu icon penting bagi Kota Tomohon. Selain sebagai tempat beribadah bagi Umat Budha, para pengurus Vihara Ekayana juga berhasil menyatukan keselarasan alam dan lingkungan mereka dengan sangat baik.

- Wisata Sejarah

- Waruga

Waruga adalah makam tradisional leluhur suku Minahasa yang terbuat dari 144 jenis batu alam yang terletak di Desa Sawangan. Bentuk makamnya adalah persegi empat dengan lubang ditengah sebelah atas yang ditutup dengan cungkup prisma. Batu makam ini diukir dengan berbagai motif yang menandakan pekerjaan dan jenis kelamin dari manusia yang dikubur didalamnya. Rata-rata usia waruga adalah ratusan sampai dengan ribuan tahun. Di seluruh Minahasa terdapat sekitar 2.000 waruga.

- Wisata minat khusus

- *Flower street*

Perkampungan bunga ini terletak di kelurahan Kakaskasen kecamatan Tomohon Utara yang merupakan cikal bakal lokasi pengembangan florikultura Kota Tomohon. Dari pusat KotaTomohon jaraknya 3 km. Di sekitarnya terdapat berbagai hotel dan resort yang menarik dengan pemandangan dua gunung api yang aktif yaitu Lokon dan Mahawu. Di lokasi ini kita dapat menikmati beragam tanaman hias pot dan bunga potong yang di kelolah secara turun-temurun dan ditempatkan dalam kios-kios dan ditawarkan kepada pengunjung. Bunga-bunga ini merupakan sumber kehidupan dan kemakmuran bagi masyarakat.

- Anyaman bamboo di Kinilow

Lokasi ini berada di pinggiran jalan utama kota yang terletak di kelurahan Kinilow kecamatan Tomohon Utara. Merupakan pintu masuk ke Kota Tomohon. Jaraknya 6 km dari pusat kota. Beragam kerajinan, anyaman tradisional yang terbuat dari bamboo seperti topi petani, keranjang buah, tempat lampu di jual kepada pengunjung. Bambu ini juga digunakan sebagai media masak masakan khas minahasa. Seperti nasi jahe, sayur pakis, daun pepaya dan beragam jenis daging dimasak dengan menggunakan kayu bakar.

- Pasar tradisional Tomohon

Pasar Tomohon adalah pasar tradisional terbesar di Minahasa. Di mana dijual berbagai macam jenis bahan makanan dan jenis daging antara lain: daging sapi, babi, anjing, tikus pohon, kelelawar dan ayam. Daging yang dijual sangat segar dan dijagal di situ juga. Di pasar tersebut juga dijual berbagai jenis ikan laut dan ikan air tawar. Karena Pasar Tomohon lebih lengkap, lebih murah, dan lebih segar dagingnya, banyak orang dari luar kota untuk khusus datang berbelanja di Pasar Tomohon.

- Rumah panggung kayu

Tempat pembuatan rumah kayu tradisional yang menarik ini berada di desa Woloan. Rumah dengan menggunakan sistem *knock-down* ini dirancang untuk dapat dibongkar pasang agar dapat dibawah untuk dibangun kembali di tempat yang diinginkan oleh pembeli.

Selain objek-objek wisata tersebut, terdapat tempat-tempat wisata lain di daerah sekitar Kota Tomohon yang relatif dekat untuk dikunjungi seperti Danau Tondano, pemandian air panas mineral Karumenga di Langowan, objek wisata sejarah Watu Pinawetengan. Kemudian juga ada Bukit Kasih Kanonang dimana disekitar bukit ini dibangun Monumen Bukit Kasih memiliki tinggi 22 meter, berbentuk segi lima sama sisi dan sama tinggi, mencerminkan kebersamaan, persaudaraan lima agama; Kristen Protestan, Katolik, Islam, Hindu dan Budha di Sulut.