

2. TINJAUAN TEORI DAN ANALISA DATA

2.1 Tinjauan Tentang Kepariwisata

2.1.1 Definisi Pariwisata

Menurut *Institute of Tourism in Britain* (sekarang *Tourism Society in Britain*), pariwisata adalah kepergian orang-orang sementara dalam jangka waktu pendek ke tempat-tempat tujuan di luar tempat tinggal dan pekerjaannya sehari-hari serta kegiatan-kegiatan selama berada di tempat-tempat tujuan tersebut; yang mencakup kepergian untuk berbagai maksud, termasuk kunjungan seharian atau darmawisata/ekserkusi (dalam Pendit 33). Sedangkan menurut Robert McIntosh dan Shashikant Gupta menjelaskan bahwa pariwisata adalah gabungan gejala dan hubungan yang timbul dari interaksi wisatawan, bisnis, pemerintah tuan rumah serta masyarakat tuan rumah dalam proses menarik dan melayani wisatawan-wisatawan serta para pengunjung lainnya. E. Guyer-Fleuler dalam bukunya yang berjudul *Handbuch des Schweizerischen Volkswirtschaft*, merumuskan bahwa pariwisata dalam arti modern adalah merupakan gejala jaman sekarang yang didasarkan atas kebutuhan akan kesehatan dan pergantian hawa, penilaian yang sadar dan menumbuh terhadap keindahan alam, kesenangan dan kenikmatan alam semesta, dan pada khususnya disebabkan oleh bertambahnya pergaulan berbagai bangsa dan kelas dalam masyarakat sebagai hasil perkembangan perniagaan, industri dan perdagangan serta penyempurnaan alat-alat pengangkutan (dalam Pendit 34).

Di Indonesia istilah pariwisata mulai digunakan pada awal tahun 1960-an. Dua orang budayawan Indonesia, yaitu Prof. Mr. Moh. Yamin dan Prof. Dr. Prijono memberikan istilah pariwisata untuk mengganti istilah *tourism* atau *travel*, yang konotasinya dapat terkait dengan selera rasa *pleasure*, *excitement*, *entertainment*, *adventura*, dan sejenisnya. Istilah pariwisata berasal dari bahasa Sanskerta yang terdiri dari *pari* yang memiliki arti penuh, lengkap, berkeliling; *wis (man)* yang memiliki arti rumah, properti, kampung, komunitas; dan *ata* yang memiliki arti pergi terus-menerus, mengembara (*roaming about*). Ketiga kata ini

apabila dirangkai menjadi satu kata akan melahirkan istilah pariwisata yang berarti pergi secara lengkap meninggalkan rumah (kampung) berkeliling terus-menerus. Dalam penggunaannya istilah pariwisata sebagai pengganti istilah *tourism* dan *travel* diberi makna oleh pemerintah Indonesia, yaitu mereka yang meninggalkan rumah untuk mengadakan perjalanan tanpa mencari nafkah di tempat-tempat yang dikunjungi sambil menikmati kunjungan mereka (dalam Pendit 3).

2.1.2 Sejarah dan Perkembangan Kepariwisata di Dunia

Pada awalnya pariwisata memiliki arti mengadakan perjalanan, atau sering disebut *travel* atau *tourism*. Pada jaman Yunani Kuno (600 SM - tahun 200 M), pariwisata dilakukan oleh para ahli pikir dan guru, seperti Socrates, Xenophon dan lain-lain, yang melakukan perjalanan dari satu tempat ke tempat lain. Sedangkan di Negara timur dilakukan oleh para *rishi* dan guru agama (dibuktikan oleh peninggalan Mahenjo Daro dan Harappa di daratan Bengawan Sindu). Pada jaman pemerintahan Alexandria Agung (30-200 M) perjalanan dilakukan oleh para tentara, pahlawan dan para petualang dalam jarak yang jauh melebihi batas negara. Pada jaman kebangkitan Islam, perjalanan dilakukan oleh kaum *sufi*, ahli agama, kiai dan para haji sampai ke Afrika Utara, Semenanjung Gibraltar dan Eropa. Sedangkan di Timur, (850-1200 M) perjalanan dilakukan oleh para sejarawan, kaum cendekiawan, petualang, ahli pikir (seperti Chang Kun, Fa Hien, I Tsing, Ibnu Batuta, Marcopolo, Bernie dan lain-lain). Selanjutnya pada jaman kebangkitan nasional, perjalanan dilakukan oleh para ahli pikir, seniman, guru, sejarawan, ilmuwan dan mencapai setiap orang yang ingin ‘menemukan sesuatu’ yang baru (1450-1550 M). Baru pada pertengahan abad 19, perjalanan mempunyai bentuk yang agak jelas (Pendit 5).

Pada tanggal 5 Juli 1841, Thomas Cook menyelenggarakan apa yang sekarang dinamakan paket wisata atau *inclusive tour* yang pertama. Paket wisata yang diselenggarakan yaitu berupa perjalanan pulang pergi dengan menggunakan kereta api dari Leicester ke Loughborough untuk melihat sebuah pameran. Berkat promosi yang dilakukan lewat iklan, jumlah peserta paket wisata tersebut

mencapai 570 orang. Selanjutnya Thomas Cook mendirikan sebuah perusahaan perjalanan wisata dengan menggunakan namanya sendiri, yaitu Thomas Cook. Pada tahun 1855, Thomas Cook memperluas penyelenggaraan paket wisata ke daratan Eropa dengan tujuan memasarkan sebuah pameran di Paris. Paket wisata berkeliling dunia diselenggarakan pertama kali oleh Thomas Cook pada tahun 1872.

Salah satu faktor psikologis yang menunjang keberhasilan paket wisata Thomas Cook, yaitu sifat konvensional yang ada pada setiap orang. Sifat konvensional tampil dalam bentuk pertentangan batin, yaitu keinginan untuk melihat dan mengalami hal-hal baru, namun di lain pihak ada rasa cemas dan takut terhadap hal yang tidak dikenal karena merupakan produk baru. Pada waktu itu, kereta api (KA) masih merupakan produk baru. Banyak orang yang merasa cemas dan takut berpergian dengan menggunakan KA. Sehubungan dengan sifat kontroversi tersebut, maka dalam melakukan kegiatan wisata, diperlukan jaminan keamanan dalam menghadapi hal-hal yang tidak dikenalnya. Jaminan keamanan tersebut diberikan melalui paket wisata Thomas Cook. Dengan mengikuti paket wisata bersama banyak orang, maka kecemasan terhadap KA sebagai produk baru menjadi berkurang. Selain itu, dalam paket wisata semua telah diurus dan diatur oleh perusahaan perjalanan yang bersangkutan, sehingga menimbulkan rasa puas pada para pesertanya.

Dengan makin meluasnya jaringan jalur KA, maka kegiatan wisata makin berkembang, baik secara perseorangan maupun dengan mengikuti paket-paket wisata. Selain itu, kapal uap juga berperan penting terhadap perkembangan kegiatan wisata internasional, khususnya perjalanan antar benua yang terpisah oleh lautan. Pelayaran ke timur (termasuk Indonesia dan Australia) makin meningkat sejak dibukanya Terusan Suez pada tahun 1858.

2.1.3 Sejarah dan Perkembangan Kepariwisata di Indonesia

Pembangunan prasarana, sarana dan fasilitas untuk keperluan rekreatif pada jaman dahulu juga terjadi di Indonesia. Dari buku-buku sejarah, dapat diketahui bahwa pada abad ke-5, Raja Tarumanegara membuat kapal yang cukup

besar untuk keperluan pengairan, transportasi dan rekreasi. Tidak hanya itu, banyak raja-raja lain di Indonesia yang memerintah pada jaman dahulu membangun berbagai sarana untuk keperluan yang bersifat rekreatif. Sarana yang dibangun antara lain:

- a. Taman Narmada, yang dibangun pada abad ke-17 sebagai tempat peristirahatan raja-raja Lombok.
- b. Kolam Segaran di Trowulan, dekat Mojokerto, Jawa Timur, yang dibangun pada jaman kejayaan Kerajaan Majapahit untuk keperluan rekreasi, selain digunakan untuk persediaan air di musim kemarau.
- c. Tasi Ardi di Banten Lama, yang dibangun oleh Maulana Jusuf pada abad ke-16 untuk keperluan irigasi, persediaan air minum bagi keraton Surosowan, dan untuk keperluan rekreasi.
- d. Gunongan, yang dibangun oleh Sultan Iskandar Muda sebagai tempat peristirahatan dan bersantai bagi permaisurunya.

Secara garis besar, perkembangan pariwisata di Indonesia dibagi menjadi masa pra-kemerdekaan dan masa pasca kemerdekaan. Masa pra-kemerdekaan terbagi menjadi periode masa Hindia Belanda dan periode pendudukan jepang. Sedangkan masa pasca kemerdekaan terbagi menjadi periode 1945-1955, periode 1955-1965, periode 1965-1969 (periode transisi), periode 1969-1983 (periode awal pelita), dan periode 1983-1993 (periode bebas visa atau periode akhir PJP-I) (Ferbianty 1).

2.1.3.1 Periode Hindia Belanda

Kegiatan kepariwisataan yang dikenal sekarang ini telah ada sejak jaman pemerintahan Hindia Belanda. Namun pada saat itu yang menikmatinya hanya terbatas pada orang-orang Belanda dan beberapa orang asing lainnya. Pada masa ini, kunjungan wisatawan asing masih agak terbatas. Selain karena masalah transportasi yang terbatas, pemerintah Hindia Belanda merasa khawatir bangsa lain akan tertarik dengan kekayaan alam Indonesia. Oleh karena itu pemerintah

Hindia Belanda membatasi dan mengawasi dengan ketat kunjungan dan ruang gerak dari orang-orang asing non Belanda.

Pada tahun 1897, seorang wanita berkebangsaan Amerika, Eliza Ruhamah Scidmore menulis sebuah buku yang berjudul *Java, The Garden of the East*. Dalam bukunya menceritakan akan kunjungan dan pengalaman Eliza sewaktu melakukan perjalanan di Jawa, Madura dan Bali. Dalam pengantar bukunya, Eliza menyinggung tentang buku yang berjudul *Guide to the Dutch East Indies* yang ditulis oleh Dr. J.F. Van Bemmelen dan Kolonel J.B. Hoover. Buku tersebut diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris oleh Rev. B.J. Berrington. Hal ini menunjukkan bahwa pada akhir abad 19, Indonesia sudah dikunjungi oleh wisatawan asing dan juga diketahui bahwa pada masa itu telah ada buku petunjuk wisata tentang Indonesia.

a. Organisasi dan Publikasi Kepariwisata

Pada tahun 1910, Gubernur Jenderal A.W.F. Idenburg (1909-1916) membentuk *Vereeniging voor Toeristen Verkeer* (VTV), yang merupakan sebuah badan resmi Pemerintahan Hindia Belanda yang mengatur arus lalu lintas dan kegiatan kepariwisataan di Hindia Belanda sekaligus juga berfungsi sebagai biro perjalanan resmi (*officieel touristen bureau*), menyelenggarakan kegiatan pariwisata (*tours*), menerbitkan informasi wisata baik dalam bentuk brosur maupun buku. Pada tahun 1913, telah ada buku penuntun wisata (*guide books*) yang menjelaskan daerah Jawa Barat, Jawa Tengah, Jawa Timur, Bali, Lombok, Sumatera Utara, Sumatera Barat, Sumatera Selatan, Toraja, dan Banten, yang semuanya ditulis dalam bahasa Inggris. Informasi wisata tidak hanya diterbitkan oleh VTV saja. Banyak organisasi, Kantor Informasi Wisata, dan biro perjalanan yang menerbitkan bahan-bahan informasi wisata serupa, misalnya Kantor Informasi Wisata Garut menerbitkan *Java Tour Guide*; rubrik *Where to go and what to see, Hints for tourist, Recommended hotels, Snapshots and Photographs* yang dimuat dalam koran mingguan *Weekly Illustrated Newspaper*; Hotel Dieng Wonosobo yang menerbitkan *Guide to see Dieng Plateau* (1923).

b. Biro Perjalanan Pertama

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa pemerintah kolonial Belanda khawatir kekayaan Indonesia diincar oleh bangsa lain, sehingga kunjungan dan ruang gerak orang asing non Belanda diawasi dan dibatasi oleh pemerintah Belanda. Walaupun demikian kunjungan wisatawan asing nampaknya dianggap cukup penting bagi keuangan pemerintah Hindia Belanda, sehingga dibuka kantor-kantor kepariwisataan di beberapa negara lain, salah satunya adalah *Official Tourist Bureau for Holland and The Netherlands Indies* di Paris yang berdiri pada tahun 1920. Perkembangan transportasi laut pada saat itu juga meningkatkan minat masyarakat Belanda dan Eropa untuk berkunjung ke Hindia Belanda atau yang sekarang dikenal dengan sebutan Indonesia. Kegiatan wisata di Hindia Belanda makin meningkat setelah Van Weerden Poelman, Van Der Hoop, dan Van Den Broele memelopori perhubungan udara antar negara Belanda dan Hindia Belanda dengan menggunakan pesawat Fokker F-VII "H-NACC" pada tahun 1924. Dengan meningkatnya kegiatan wisata ke Hindia Belanda maka sebuah perusahaan perjalanan Belanda *Lissonne Lindermann* (disingkat Lisind) membuka cabang di Batavia pada tahun 1926. Makin meningkatnya sarana transportasi antara Eropa dan Hindia Belanda mengakibatkan makin meningkatnya arus kunjungan wisatawan asing ke Indonesia. Menurut catatan *the Netherland Indies Official Tourist Bureau* yang dikutip oleh Himpunan Perintis Kepariwisata periode Juni-Desember 1926, wisatawan asing yang berkunjung ke Hindia Belanda berjumlah 8147 orang. Sehubungan dengan hal tersebut, di kota-kota pelabuhan mulai didirikan hotel-hotel berstandar internasional, misalnya Hotel *Des Indies* di Batavia, Grand Hotel di Makassar. Selain itu, prasarana jalan raya dan sarana transportasi kereta api di Jawa mulai dikembangkan. Kemajuan ini didukung dengan perkembangan sarana akomodasi di daerah pedalaman dan pegunungan yang berhawa sejuk.

2.1.3.2 Periode Pendudukan Jepang

Pada masa Perang Dunia II dan masa pendudukan Jepang, segala bentuk kegiatan wisata, baik internasional maupun domestik dihentikan. Obyek-obyek wisata terbengkalai dan segala sarana wisata diambil alih oleh tentara Jepang, untuk dijadikan rumah sakit atau asrama tentara. Sedangkan hotel-hotel terbaik dijadikan tempat pemukiman para perwira dan pembesar Jepang.

2.1.3.3 Periode 1945-1955

Setelah kegiatan wisata sempat terhenti pada masa Perang Dunia II dan masa pendudukan Jepang, perkembangan wisata di Indonesia mulai terlihat titik terang pada masa kemerdekaan Indonesia.

a. Honet

Pada tahun 1946, dengan dikeluarkannya Surat Keputusan Wakil Presiden Indonesia, Drs. Moh. Hatta, maka dalam lingkungan Kementerian Perhubungan dibentuk bagian Hotel dan *Tourisme* yang disingkat menjadi Honet. Tugas dari Honet adalah melanjutkan pengelolaan hotel-hotel bekas milik Belanda. Tindakan pertama yang dilakukan Honet adalah mengganti nama hotel-hotel bekas milik Belanda menjadi Hotel Merdeka. Namun pada tahun 1949, setelah perjanjian Konferensi Meja Bundar dilaksanakan, semua perusahaan bekas milik Belanda yang dinasionalisir harus kembali kepada pemiliknya, sehingga Honet tidak berfungsi lagi dan akhirnya dibubarkan.

b. Sergahti

Pada tahun 1952, dibentuk Keppres Pembentukan Panitia Inter Departemental Urusan *Tourisme*. Tugas dari kepanitiaan ini adalah mengusahakan kemungkinan dijadikannya Indonesia sebagai *Tourist Destination* atau Daerah Tujuan Wisata (DTW). Namun pada kenyataannya, panitia yang telah dibentuk ini tidak dapat bekerja dengan maksimal, sehingga pada tahun 1953 didirikan Serikat Gabungan Hotel dan *Tourisme* Indonesia atau disingkat Sergahti. Hampir semua hotel utama di Indonesia masuk dalam keanggotaan Sergahti. Namun organisasi ini tidak berjalan lama, dikarenakan pengurusnya

merasa tidak berhasil dalam menjalankan misi dan menyelesaikan masalah penetapan harga atau tarif hotel yang diberlakukan oleh pemerintah.

2.1.3.4 Periode 1955-1965

Periode ini merupakan tonggak dan batu loncatan bagi perkembangan kepariwisataan di Indonesia. Pada Tahun 1955, dengan diadakannya Konferensi Asia Afrika (KAA), Negara Indonesia makin dikenal di dunia internasional sehingga sedikit meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan asing ke Indonesia. Selanjutnya, Bank Industri Negara atau sekarang dikenal dengan nama Bapindo, mendirikan sebuah perusahaan komersial bernama PT. NATOUR Ltd. (*National Hotels and Tourism Corp. Ltd.*). Sebagai anak perusahaan dari bank milik pemerintah, maka PT. NATOUR termasuk sebagai BUMN. Pada tahun 1955, dibentuk Direktorat Pariwisata yang diikuti dengan kelahiran Yayasan *Tourisme* Indonesia (YTI) yang bersifat non komersial. Selanjutnya, YTI melakukan kampanye “sadar wisata” dengan tujuan untuk memasyarakatkan pariwisata. Dalam kampanye itu, S. Brata yang merupakan salah satu pendiri YTI, beserta seluruh wartawan ibu kota sangat berperan dalam menciptakan “demam *tourisme*” selama beberapa tahun kemudian. YTI juga berhasil melakukan kerjasama dengan pemerintah sehingga dapat mempermudah pengaturan keimigrasian dan bea cukai. YTI juga tergabung dalam anggota *Pasific Area Tourism Association* (PATA) dan ASTA. Selanjutnya, YTI meminta agar pemerintah mengakui YTI sebagai satu-satunya badan yang bertugas untuk membina dan membimbing kepariwisataan di Indonesia. Menteri perhubungan Suchyar Tedjasusmana menyanggupi permintaan tersebut dengan syarat YTI harus menyelenggarakan kongres kepariwisataan nasional. Sehubungan dengan syarat tersebut, maka pada tanggal 12-14 januari 1957 diadakan Musyawarah Nasional *Tourisme* I di Tugu, Bogor. Musyawarah Nasional *Tourisme* I tersebut menghasilkan lahirnya sebuah badan tunggal swasta yang bergerak di bidang kepariwisataan, yaitu Dewan *Tourisme* Indonesia (DTI). DTI dibentuk dengan Keputusan Menteri Perhubungan No. H2/2/21 tanggal 8 April 1957. Pada musyawarah Nasional *Tourisme* II di Tretes, Jawa Timur, pada acara penutupan, Presiden Soekarno meresmikan

penggunaan istilah pariwisata sebagai pengganti istilah *tourisme*. Sejak saat itu, istilah pariwisata makin populer di masyarakat. Pada akhirnya, setelah dikeluarkannya SK Menteri Perhubungan No. H2/3/19 pada tanggal 14 maret 1960, seluruh pendiri YTI mengundurkan diri.

2.1.3.5 Periode 1965-1969

Periode ini merupakan masa transisi antara pemerintahan orde lama ke pemerintahan orde baru. Pada masa ini, situasi dan kondisi kepariwisataan sangat lesu. DTI mengalami banyak perubahan, yang pada awalnya menjadi Dewan Pariwisata Indonesia (Depari). Kemudian pada awal tahun 1966, berubah menjadi Lembaga Pariwisata Republik Indonesia (GATARI). Pada akhirnya, sesuai dengan SK Presidium Kabinet No. 103/U/KEP/12/1966 pada tanggal 7 Desember 1966, GATARI digantikan oleh Lembaga Pariwisata Nasional (LPN).

2.1.3.6 Periode 1969-1983 (Periode Awal Pelita)

Pada tanggal 22 Maret 1969, dikeluarkan Keputusan Presiden RI No. 30 tahun 1969 tentang Pengembangan Kepariwisata Nasional. Salah satu isi dari Keppres tersebut adalah di dalam Deperhub diadakan Ditjen Pariwisata. Selanjutnya pada tanggal 6 Agustus 1969, dikeluarkan Inpres RI No. 9 sebagai pedoman pelaksanaan kebijaksanaan pemerintah dalam membina pengembangan kepariwisataan nasional. Pembinaan dan pengembangan pariwisata mulai dijadikan sebagai bagian dari GBHN dalam ketetapan MPR No. IV/MPR/1978.

Menjelang akhir periode ini, jumlah kunjungan wisatawan asing mengalami penurunan, dikarenakan resesi ekonomi yang berkepanjangan akibat krisis energi pada awal dan akhir tahun 1970-an. Pada awal tahun 1982, Joop Ave diangkat menjadi Direktur Jenderal Pariwisata. Pada tanggal 23-26 November 1982, Joop Ave menyelenggarakan loka karya dan rapat kerja Ditjen Pariwisata di TMII.

2.1.3.7 Periode 1983-1993 (Periode Bebas Visa)

Pada tanggal 9 maret 1983, dikeluarkan Keppres No. 15 tahun 1983 tentang Kebijakan Pengembangan Kepariwisata, yang menetapkan wisatawan asing yang berkunjung ke Indonesia dibebaskan dari kewajiban memiliki visa. Selain itu, Keppres juga memuat beberapa peraturan, yang karena diumumkan pada tanggal 1 April 1983, maka sering disebut Paket Kebijakan 1 April 1983. Sejak dikeluarkannya Keppres tersebut, pariwisata dijadikan sebagai penghasil utama devisa negara. Pihak pemerintah mendorong dan memberi peranan yang besar sekali kepada bidang-bidang usaha komersial untuk mengembangkan pariwisata.

Agar upaya pengembangan pariwisata dapat dilakukan dengan lebih intensif, maka Departemen Perhubungan dibagi menjadi dua departemen, yaitu Departemen Perhubungan yang meliputi Direktorat Jenderal Perhubungan Darat, Direktorat Jenderal Perhubungan Laut, Direktorat Jenderal Perhubungan Udara dan Departemen Wisata, dan Departemen Pos dan Telekomunikasi yang meliputi Direktorat Jenderal Pariwisata dan Direktorat Jenderal Pos dan Telekomunikasi. Sejak dikeluarkannya Keppres No. 15 tahun 1983, jumlah wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Indonesia meningkat drastis. Hal ini mengakibatkan peranan pariwisata sebagai penghasil devisa naik dari urutan ke-7 menjadi urutan ke-4.

2.1.4 Bentuk Pariwisata

Bentuk-bentuk pariwisata dapat dibagi menurut kategori sebagai berikut (Pendid 36-37):

a. Menurut asal wisatawan

Pertama-tama perlu diketahui asal dari wisatawan, apakah berasal dari dalam atau luar negeri. Jika berasal dari dalam negeri berarti wisatawan tersebut hanya berpindah tempat sementara di dalam lingkungan wilayah negaranya sendiri. Perjalanan yang dilakukan oleh wisatawan yang berasal dari wisatawan dalam negeri disebut pariwisata domestik. Sedangkan perjalanan yang dilakukan oleh wisatawan luar negeri disebut pariwisata internasional.

- b. Menurut akibatnya terhadap neraca pembayaran
Kedatangan wisatawan dari luar negeri adalah membawa mata uang asing. Pemasukan valuta asing memberikan dampak positif terhadap neraca pembayaran luar negeri suatu negara yang dikunjungi oleh wisatawan, yang disebut sebagai pariwisata aktif. Sedangkan kepergian seorang warga negara ke luar negeri memberikan dampak negatif terhadap neraca pembayaran luar negerinya, disebut sebagai pariwisata pasif.
- c. Menurut jangka waktu
Kedatangan seorang wisatawan di suatu tempat atau negara diperhitungkan pula menurut waktu lamanya wisatawan tersebut tinggal di suatu tempat atau negara yang bersangkutan. Hal ini menimbulkan istilah pariwisata jangka pendek dan pariwisata jangka panjang. Untuk mengukur pendek atau panjangnya waktu yang dimaksud, tergantung kepada ketentuan-ketentuan yang berlaku pada suatu negara.
- d. Menurut jumlah wisatawan
Perbedaan ini diperhitungkan atas jumlah wisatawan yang datang, apakah wisatawan datang sendiri atau bersama-sama dalam suatu rombongan. Maka timbulah istilah pariwisata tunggal dan pariwisata rombongan.
- e. Menurut alat angkut yang dipergunakan
Dilihat dari segi penggunaan alat angkut yang dipergunakan oleh wisatawan, maka kategori ini dapat dibagi menjadi pariwisata darat, pariwisata udara, pariwisata laut.

2.1.5 Jenis Pariwisata

Jenis-jenis pariwisata yang dikenal sekarang ini, adalah sebagai berikut (Pendit 38-42):

- a. Wisata Budaya
Perjalanan yang dilakukan adalah atas dasar keinginan untuk memperluas pandangan hidup seseorang dengan jalan mengadakan kunjungan atau peninjauan ke suatu tempat atau ke luar negeri, mempelajari keadaan

masyarakat, kebiasaan dan adat istiadat, cara hidup, serta seni dan budaya yang dimiliki.

b. Wisata Kesehatan

Perjalanan yang dilakukan adalah dengan tujuan untuk menukar keadaan dan lingkungan tempat sehari-hari dimana wisatawan tersebut tinggal, demi kepentingan untuk beristirahat baik secara jasmani maupun rohani.

c. Wisata Olahraga

Perjalanan yang dilakukan adalah dengan tujuan berolahraga atau sengaja mengambil bagian aktif dalam pesta olahraga di suatu tempat atau negara, seperti *Asian Games, Olympiade, Thomas Cup, Uber Cup, Tour de France, F1* dan lain-lain.

d. Wisata Komersial

Perjalanan yang dilakukan adalah untuk mengunjungi pameran-pameran dan pekan raya yang bersifat komersial, seperti pameran industri, pameran dagang, dan lain-lain.

e. Wisata Industri

Perjalanan yang dilakukan oleh rombongan pelajar atau mahasiswa, atau orang awam ke suatu kompleks atau daerah perindustrian dimana terdapat pabrik-pabrik atau bengkel-bengkel besar dengan tujuan untuk mengadakan peninjauan atau penelitian.

f. Wisata Politik

Perjalanan yang dilakukan adalah untuk mengunjungi atau mengambil bagian secara aktif dalam peristiwa kegiatan politik seperti perayaan 17 Agustus di Jakarta, perayaan 10 Oktober di Moscow, penobatan Ratu Inggris di London dan sebagainya, dimana fasilitas akomodasi, sarana angkutan dan atraksi diadakan secara megah dan meriah bagi para pengunjung, baik dalam maupun luar negeri.

g. Wisata Konvensi

Perjalanan yang dimaksudkan atas dasar untuk menarik organisasi atau badan-badan nasional maupun internasional untuk mengadakan persidangan di pusat konvensi yang menyediakan berbagai fasilitas yang menarik.

h. Wisata Sosial

Perjalanan yang dilakukan dengan cara pengorganisasian suatu perjalanan murah dan mudah untuk memberi kesempatan kepada golongan masyarakat ekonomi lemah atau dengan kata lain tidak mampu membayar segala sesuatu yang bersifat eksklusif.

i. Wisata Pertanian

Merupakan pengorganisasian perjalanan yang dilakukan ke proyek-proyek pertanian, perkebunan, ladang pembibitan, dan sebagainya, dimana wisatawan dapat mengadakan kunjungan atau peninjauan untuk tujuan studi ataupun sekedar menikmati pemandangan saja.

j. Wisata Maritim (marina) atau Bahari

Jenis wisata ini banyak dikaitkan dengan kegiatan olahraga air, seperti memancing, berlayar, menyelam sambil melakukan pemotretan, kompetisi berselancar, balapan mendayung, dan lain-lain.

k. Wisata Cagar Alam

Jenis wisata ini biasanya banyak diselenggarakan oleh agen atau biro perjalanan yang mengkhususkan usaha-usahanya dengan jalan mengatur wisata ke tempat atau daerah cagar alam, taman lindung, hutan daerah pegunungan dan sebagainya, yang kelestariannya dilindungi oleh undang-undang.

l. Wisata Buru

Jenis wisata ini banyak dilakukan di negara-negara yang memiliki daerah atau hutan tempat berburu yang diijinkan oleh pemerintah dan digalakkan oleh berbagai agen atau biro perjalanan. Wisata buru ini diatur dalam bentuk safari buru ke daerah atau hutan yang telah ditetapkan oleh pemerintah negara yang bersangkutan, seperti negara Afrika, India, dan lain-lain.

m. Wisata Pilgrim

Jenis wisata ini seringkali dikaitkan dengan agama, sejarah, adat istiadat dan kepercayaan umat dan kelompok dalam masyarakat. Wisata pilgrim banyak dilakukan secara perorangan maupun rombongan ke tempat-tempat suci, makam-makam orang besar atau pemimpin yang diagungkan, bukit atau

gunung yang dikeramatkan, tempat pemakaman tokoh atau pemimpin, dan lain-lain.

n. Wisata Bulam Madu

Merupakan suatu penyelenggaraan perjalanan yang dilakukan oleh pasangan-pasangan pengantin baru, yang sedang berbulan madu dengan fasilitas-fasilitas khusus dan tersendiri demi menikmati perjalanan dan kunjungan yang diadakan.

o. Wisata Petualangan

Dikenal dengan istilah *Adventure Tourism*, yang merupakan perjalanan yang dilakukan oleh wisatawan yang memiliki jiwa petualang seperti menelusuri hutan belantara yang belum pernah dijelajahi (*off the beaten rock*) dan penuh binatang buas, mendaki terbing yang amat terjal, bungy jumping, arung jeram (*rafting*) di sungai-sungai liar, dan lain-lain.

p. Wisata Kuliner

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

2.1.6 Pariwisata dan Kebudayaan

Hubungan antara pariwisata dan kebudayaan diartikan dua hal yaitu (Yoeti 26-27):

a. Wisata budaya sebagai salah satu jenis wisata

Wisata budaya diartikan sebagai jenis kegiatan pariwisata yang obyeknya adalah kebudayaan. Obyek yang menjadi daya tarik dari wisata budaya adalah berkisar pada beberapa hal seperti kesenian (seni rupa dan segala bentuk seni pertunjukan), tata busana, tata boga, upacara adat, demonstrasi kekebalan dan komunikasi dengan alam gaib, lingkungan binaan, serta keterampilan-keterampilan khusus fungsional seperti membuat alat-alat dan lain-lain. Selain itu, termasuk di dalam obyek wisata budaya adalah benda cagar budaya, yaitu keseluruhan benda-benda hasil kebudayaan masa lalu berupa monumen

bersejarah, rumah ibadah seperti pura, candi, masjid, gereja, museum, peralatan musik, tempat pemakaman, kuburan dan lain-lain.

b. Pengaruh pariwisata terhadap kebudayaan.

Mengenai pengaruh wisata terhadap kebudayaan pada masyarakat tuan rumah dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

- Pengaruh dalam kehidupan ekonomi apabila kegiatan pariwisata tersebut dapat meningkatkan kesempatan kerja dan tingkat kemakmuran.
- Pengaruh kehadiran wisatawan mancanegara dengan kebiasaan dan busananya yang sebenarnya asing bagi masyarakat tuan rumah.

2.1.6.1 Potensi Pariwisata Budaya di Indonesia

Pengembangan pariwisata di Indonesia pada dasarnya menggunakan konsep pariwisata budaya (*cultural tourism*) seperti yang telah ditetapkan dalam Undang-Undang No. 9 tahun 1990. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa Indonesia memiliki potensi seni dan budaya yang beraneka ragam yang tersebar di setiap Daerah Tujuan Wisata (DTW) di Indonesia (Yoeti 1).

Salah satu alasan kedatangan wisatawan mancanegara di Indonesia adalah juga karena ingin melihat keanekaragaman seni dan budaya masyarakat Indonesia. Hal ini didasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan oleh *Pacific Area of Travel Association* (PATA) pada tahun 1961 di Amerika Utara, bahwa lebih dari 50% jumlah wisatawan yang berkunjung ke Asia (termasuk di dalamnya adalah Indonesia) dan daerah Pasifik memilih dan dan menghendaki untuk melihat kehidupan masyarakat beserta adat istiadat, sejarah, bangunan dan barang peninggalan kuno yang dimiliki (Yoeti 142).

Sektor pariwisata sebagai salah satu sumber devisa negara tidak lepas dari peran budaya. Oleh karena itu, sesuai dengan isi GBHN 1999-2004, bidang sosial dan budaya menjelaskan bahwa kesenian dan kebudayaan tradisional dijadikan sebagai wahana bagi pengembangan pariwisata nasional. Potensi budaya yang dimiliki, menjadi kekuatan yang besar bagi Indonesia sebagai daerah tujuan wisata di dunia. Hal ini didukung dengan hasil pertemuan para pakar pariwisata dunia di Sydney, Australia, pada Januari 2000, yang menyatakan bahwa wisata

masa depan di era milenium akan lebih mengarah kepada wisata budaya (Yoeti 115).

2.1.6.2 Potensi Pariwisata Budaya di Provinsi Sulawesi Tengah

Provinsi Sulawesi Tengah memiliki peluang untuk menjadi salah satu daerah tujuan wisata utama di Indonesia. Hal ini dikarenakan terdapatnya destinasi-destinasi wisata andalan, baik berupa wisata bahari maupun wisata budaya, serta wisata lain yang akan berkembang dan memperkuat daya saing Indonesia dalam merebut pasar wisata mancanegara.

Tabel 2.1 Responden Penelitian Menurut Obyek yang Ingin Dilihat

Tujuan Wisata	Jumlah	Persen (%)
<i>Beach</i>	10	8,70%
<i>Coral, fish</i>	21	17,39%
<i>Mountain, water</i>	5	4,35%
<i>Nature, culture, island</i>	10	8,70%
<i>Nature, friendly people</i>	10	8,70%
<i>Underwater, national park</i>	10	8,70%
<i>Underwater, nature, culture</i>	52	43,48%
Jumlah	120	100%

Sumber: Sulawesi Tengah, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (2008, p.56)

Berdasarkan *survey* yang dilakukan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sulawesi Tengah pada tahun 2008 menyatakan bahwa sebagian besar wisatawan mancanegara (*wisman*) ingin melihat obyek wisata bahari, dan wisata budaya yang ada di Provinsi Sulawesi Tengah. Hal ini dapat dilihat pada tabel 2.1 bahwa sebanyak 43,48% responden melakukan wisata ke Provinsi Sulawesi Tengah dengan tujuan untuk melihat *underwater, nature* dan *culture*.

Adapun potensi budaya yang ada di Provinsi Sulawesi Tengah dapat dilihat dari kehidupan masyarakat penduduk asli Sulawesi Tengah yang terdiri dari 12 kelompok suku bangsa (etnik), yaitu Etnik Kaili, Etnik Kulawi, Etnik Lore, Etnik Pamona, Etnik Mori, Etnik Saluang dan Loinang, Etnik Buol, Etnik Balantak, Etnik Bungku, Etnik Tolitoli, Etnik Banggai dan Etnik Tomini. Selain itu, Provinsi Sulawesi Tengah kaya akan budaya yang diwariskan secara turun temurun. Tradisi yang menyangkut aspek kehidupan dipelihara dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Kepercayaan lama adalah merupakan warisan budaya yang tetap terpelihara dan dilakukan dalam beberapa bentuk dengan berbagai pengaruh modern serta pengaruh agama (Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sulawesi Tengah 5).

2.2 Tinjauan Tentang Tanah Kaili

2.2.1 Asal Mula Tanah Kaili

Menurut cerita yang ada, asal mula Tanah Kaili yang sekarang ini dikenal dengan sebutan Lembah Palu dikaitkan dengan legenda Sawerigading. Berdasarkan cerita serta dikuatkan dengan bukti-bukti yang ada, bahwa pada jaman dahulu seluruh Lembah Palu yang ada sekarang ini adalah merupakan lautan, yang disebut Laut Kaili atau Teluk Kaili. Diperkirakan waktu itu berkisar pada abad ke-15. Pada waktu itu, penduduk di daerah ini mendiami lereng-lereng gunung di sekeliling Laut Kaili. Konon pada masa itu, di sebelah timur Laut Kaili terdapat sebatang pohon besar, tumbuh kokoh, tegak dan menjulang tinggi yang dinamakan "Pohon Kaili". Pohon ini adalah merupakan tanda pengenal daratan bagi pelaut yang memasuki Teluk Kaili. Pohon ini terletak diantara negeri Kalinjo dan negeri Sigipulu.

Pada suatu hari Teluk Kaili mendapat kunjungan dari seorang pelaut luar negeri yang bernama Sawerigading. Adapun pada waktu itu, Sawerigading dalam perjalanannya pulang dari Tanah Cina, menemui dan mengawini seorang wanita yang bernama We Codai. Tempat pertama yang disinggahi oleh perahu Sawerigading adalah negeri Ganti, ibu negeri Kerajaan Banawa (sekarang Donggala). Terjalinlah ikatan persahabatan antara raja Banawa dan Sawerigading,

yang dikokohkan dengan perjanjian yang menyatakan kesediaan masuk dalam lingkungan persahabatan dengan Kerajaan Bone di Sulawesi Selatan. Selanjutnya, Sawerigading melanjutkan perjalanannya menelusuri Teluk Kaili lebih dalam ke arah selatan. Sampailah Sawerigading dengan perahunya di pantai negeri Sigipulu, yang merupakan wilayah Kerajaan Sigi. Perahu Sawerigading berlabuh di pelabuhan Uwe Mebere, yang sekarang disebut Ranoromba. Kerajaan Sigi dipimpin oleh seorang raja wanita yang bernama Ngginayo atau Ngili Nayo. Raja perempuan ini berparas cantik dan belum menikah. Setibanya di Sigi, Sawerigading bertemu langsung dengan raja Ngili Nayo. Sawerigading pun jatuh cinta pada pandangan pertama dan menyampaikan peminangannya. Raja Ngili Nayo bersedia menerima pinangan Sawerigading dengan syarat ayam aduannya yang bernama Gabalai dapat dikalahkan oleh ayam aduan Sawerigading yang bernama Bakka Cimpolong. Syarat ini diterima oleh Sawerigading dan disepakati upacara adu ayam akan dilangsungkan sepulangnya Sawerigading dari perjalanan ke pantai barat, sambil menunggu arena (*wala-wala*) adu ayam dipersiapkan. Di pantai barat, perahu Sawerigading berlabuh di pelabuhan Bangga. Raja Bangga adalah seorang perempuan bernama Wumbulangi. Menurut cerita, dijelaskan bahwa Wumbulangi adalah keturunan *To Manuru* (penjelmaan dewa-dewa). Selanjutnya, Sawerigading menemui Wumbulangi dan mengadakan persahabatan yang diikat dalam satu perjanjian. Dalam perjalanan kembali ke Sigi, perahu Sawerigading singgah di salah satu pulau kecil yang bernama Bingintanga yang artinya pulau tengah. Untuk menambatkan perahunya, dipancang tonggak yang panjang. Ketika Sawerigading meneruskan perjalanannya pulang ke Sigi, anak buah perahunya lupa mencabut tonggak tempat menambatkan perahu. Tonggak tersebut bertumbuh dan sampai sekarang dipercaya oleh penduduk, bahwa bekas-bekas tonggak yang disebut *Kabangga* atau *Bululanga* itu terletak di kampung Kaleke. Setibanya di Sigi, arena (*wala-wala*) adu ayam telah siap. Pada malam harinya telah diumumkan kepada segenap lapisan masyarakat, bahwa akan diadakan peraduan ayam antara Cabalai milik raja ngili Nayo dan Bakka Cimpolong milik Sawerigading di halaman istana raja Sigi pada keesokan harinya. Akan tetapi sesuatu diluar dugaan terjadi pada malam

sebelum pertarungan tersebut diadakan, yang merupakan penyebab dibatalkannya pertarungan itu. Anjing Sawerigading yang bernama Labolong (*Buri*) turun dari perahu untuk berjalan-jalan di daratan Sigi. Labolong berjalan ke arah selatan dan terperangkap ke dalam satu lubang besar, tempat tinggal seekor belut yang amat besar. Belut dalam bahasa Kaili disebut *Lindu*. Melihat kedatangan Labolong tanpa sepengetahuannya, maka belut tersebut menjadi marah dan menyerang Labolong. Maka terjadilah pertarungan yang hebat antara belut dan Labolong, seolah-olah terjadi gempa bumi dan penduduk kampung menjadi ketakutan. Labolong berhasil menarik belut keluar dari lubangnya. Lubang bekas tempat tinggal belut tersebut, setelah kosong dan runtuh kemudian menjadi danau yang besar, yang hingga kini disebut Danau Lindu. Labolong membawa lari belut tersebut ke arah utara dalam keadaan meronta-ronta. Gerakan perlawanan yang dilakukan oleh belut sepanjang perjalanan menjadikan lubang berupa saluran yang dialiri oleh air laut yang mengalir dengan deras. Lautan yang mengalir turun tersebut menjadi kering dan terbentuklah daratan yang dikenal dengan Tanah Kaili (Lembah Palu). Akibat dari kejadian tersebut, pertarungan ayam raja Ngili Nayo dan Sawerigading dibatalkan dan keduanya mengangkat sumpah hidup sebagai saudara kandung yang saling menghormati dan bekerja sama untuk membimbing masyarakat yang mendiami Lembah Palu, bekas Teluk Kaili yang telah menjadi daratan. Air yang mengalir deras ke laut lepas Selat Makassar, menghanyutkan perahu Sawerigading dan akhirnya terdampar di Somba. Menurut cerita rakyat menyebutkan bahwa gunung yang menyerupai perahu di Somba tersebut adalah merupakan bekas perahu Sawerigading, yang hingga sekarang dikenal dengan sebutan Bulusakaya, yang berarti gunung yang berbentuk perahu. Sedangkan alat-alat perlengkapan perahu lainnya, yaitu layarnya terdampar di pantai sebelah timur. Tempat tersebut kini dinamakan Bulumasomba, yang berarti gunung menyerupai layar. Di Baiya Tawaeli, ditemukan sebuah batu berbentuk gong. Menurut cerita rakyat, benda tersebut adalah gong dari perahu Sawerigading. Di pantai Banawa ditemukan batu yang menyerupai jangkar, yang menurut cerita rakyat adalah bekas jangkar perahu Sawerigading (Matullada 21-27; *Mengenal Tanah Kaili* 9-14).

Sebuah versi lain menceritakan bahwa pada malam menjelang diadakannya penyambungan ayam, diadakanlah pesta yang dikunjungi oleh sebagian besar penduduk Kerajaan Sigi. Semua anak buah di perahu Sawerigading diturunkan ke darat sambil membawa semua alat kesenian berupa tambur, gong, dan seruling untuk menghibur raja Ngili Nayo dan rakyatnya. Pada saat inilah menjadi kesempatan bagi Labolong untuk turun ke darat dan menimbulkan perkelahian dengan belut, seperti yang telah diceritakan sebelumnya. Bunyi-bunyian yang dipalu memeriahkan pesta tersebut dan dalam waktu singkat, tempat kediaman raja dibanjiri oleh rakyatnya yang datang berbondong-bondong dari seluruh pelosok untuk melihat permainan yang dipertontonkan pada malam itu. Yang mengagumkan adalah semua orang sakit serentak bangun menuju tempat diadakannya pesta setelah mendengar bunyi-bunyian tersebut. Mulai saat inilah dikenal pengobatan melalui jiwa dengan mendengar nyanyian mengikuti irama bunyi-bunyian dan tari-tarian. Pengobatan dengan cara tersebut disebut *Balia*. Puncak dari acara pada malam itu adalah peresmian atau pengukuhan sumpah setia persaudaraan antara raja Ngili Nayo dan Sawerigading. Seluruh perangkat alat bunyi-bunyian diserahkan oleh Sawerigading kepada saudaranya yaitu raja Ngili Nayo. Sesudah itu, Sawerigading beserta anak buahnya kembali ke perahu. Pada saat itu mereka merasakan adanya getaran bumi yang dashyat, disertai deru air yang menyerupai topan. Dikatakan bahwa yang menjadi penyebabnya adalah pertarungan antara Labolong dan belut seperti yang telah diceritakan sebelumnya. Perahu sawerigading terlepas dari tambatannya dan hanyut mengikuti air ke laut lepas Selat Makassar. Dengan ketangkasan anak buah perahu Sawerigading, sehingga perahunya lolos dari malapetaka itu dan terus keluar dari Teluk Kaili yang sudah menjadi daratan dan meneruskan perjalanannya kembali ke Tanah Bone (Sulawesi Selatan) (Matullada 27-28; *Mengenal Tanah Kaili* 14-15).

Berdasarkan legenda Sawerigading yang telah dijelaskan diatas, maka kawasan Tanah Kaili menyangkut seluruh kawasan yang berada dalam lingkaran pegunungan yang mengelilingi seluruh permukiman di Tanah Kaili. Kawasan tersebut sekarang ini dikenal dengan sebutan Lembah Palu. Terdapat beberapa

versi yang menjelaskan mengenai asal mula sebutan “Palu” sebagai pengganti sebutan “Kaili” yang dikenal sekarang ini, baik itu Teluk Palu (Teluk Kaili), Lembah Palu (Lembah Kaili), Sungai Palu dan Kota Palu.

Menurut cerita Orang Bugis yang turun-temurun telah tinggal di Tanah Kaili menjelaskan bahwa Palu berasal dari kata “*Palue*” yang berarti dikosongkan, dalam hal ini adalah mengosongkan Teluk Kaili dari air laut yang dinamakan *Ri-Palu-E*. Cerita ini dikaitkan dengan legenda Sawerigading (asal mula Tanah Kaili) yang telah dijelaskan sebelumnya. Selain itu, ada yang menafsirkan Palu berasal dari kata *Palo* yang dalam Bahasa Kaili berarti pantat. Pantat (*Palo*) yang dimaksud adalah merupakan pantat dari sungai atau muara sungai yang mengarah ke laut. Sedangkan dalam buku yang ditulis oleh M. Djaruddin, menyebutkan bahwa Palu diambil dari nama perusahaan yang ada pada jaman dulu, yaitu *Po Palu Ase*, yang berarti tempat memalu besi, sebagai tempat membuat alat-alat dari besi, terutama senjata tajam. Tempat perusahaan pandai besi itu terletak di pinggir sungai, sehingga gampang dijangkau dengan alat transportasi. Sebutan *Po Palu Ase* tersebut yang kemudian dijadikan nama permukiman bernama Palu, yang sekarang dikenal dengan sebutan Kota Palu. Tidak diketahui mana yang benar dari berbagai versi yang menjelaskan asal mula sebutan Palu. Namun seperti itulah cerita dari *To-Kaili*, yang dalam tradisi pemberian nama suatu tempat atau nama orang dalam masyarakat di Tanah Kaili pada jaman dahulu selalu dikaitkan dengan suatu peristiwa penting yang terjadi pada saat itu. Hal ini dimaksud untuk memudahkan dalam mengingat nama dan peristiwa yang terjadi. Selain itu, sering juga digunakan nama tumbuhan yang dikenal pada masa itu sebagai nama tempat suatu permukiman (Abubakar 16-17).

2.2.2 To-Kaili (Orang Kaili)

To-Kaili atau Orang Kaili merupakan salah satu suku bangsa terbesar diantara puluhan suku bangsa yang ada di Provinsi Sulawesi Tengah. *To-Kaili* pada masa sekarang ini mendiami Tanah Kaili yang meliputi daerah Kota Palu, Kabupaten Donggala, Kabupaten Sigi dan sebagian wilayah Kabupaten Parigi. Orang Kaili mengidentifikasi diri sebagai *To-Kaili* karena adanya persamaan

dalam bahasa dan adat istiadat dari satu leluhur, yang dipandang sebagai sumber asalnya (Mattulada 21). Bahasa Kaili yang dalam arti *Lingua Franca* digunakan secara umum dalam kalangan *To-Kaili*. Sebagaimana diketahui bahwa terdapat banyak dialek Bahasa Kaili yang menjadi identifikasi dari sub-kultur atau sub-etnik *To-Kaili*, namun Bahasa Kaili yang disebut juga Bahasa *Ledo* merupakan satu bahasa besar bagi orang Kaili. Hal ini dikarenakan Bahasa Kaili merupakan bahasa pemersatu dari semua dialek bahasa sub etnik *To-Kaili*. (Mattulada 21; Abubakar 16; Mengenal Tanah Kaili 35).

To-Kaili terdiri atas beberapa kelompok sub etnik dengan dialek bahasa masing-masing, sesuai dengan nama tempat permukimannya, yaitu (Mattulada 21-23; 31-37):

a. *To-Palu (To-ri Palu)*

To-Palu berasal dari pegunungan sebelah timur. Di pegunungan tempat asal *To-Palu*, terdapat yang bernama Buluwatumpalu. Di tempat tersebut banyak tumbuh tanaman bambu. Untuk mengingat asal nama negeri Buluwatumpalu yang berarti ‘bambu kecil’, maka tempat yang dipilih untuk bermukim adalah di muara sungai besar yang sekarang bernama Sungai Palu, yang berasal dari kata *mPalu* (kecil).

b. *To-Biromaru*

To-Biromaru diduga berasal dari leluhur yang sama dengan *To-Palu*. Kedua subetnik ini sama-sama menggunakan dialek Kaili *Ledo*. *To-Biromaru* mendiami tempat yang lebih kedalam, di daerah lereng dalam lembah yang subur. Pemisahan menjadi kedua kelompok sub etnik tersebut terjadi sebelum abad 17.

c. *To-Sigi (To-ri Sigi)*

To-Sigi bermukim di Lembah Palu, yaitu di Bora, Watunonju, Oloboju dan Sigi. Leluher *To-Sigi* bermukim di sebelah utara Danau Lindu, di tempat-tempat permukiman di lereng-lereng gunung yang disebut Leu, Silonga, Wowolau, Ue Malaei dan Sigipulu.

d. *To-Dolo (To-ri Dolo)*

To-Dolo diduga berasal dari leluhur yang sama dengan *To-Sigi*. Kedua sub etnik ini sama-sama menggunakan dialek *Ija*. Namun sejarah kehidupan keduanya selalu diwarnai oleh permusuhan dan peperangan antar keduanya. *To-Dolo* berasal dari daerah yang lebih utara, di tempat-tempat permukiman yang bernama Dolo, Maru, dan Pompewajo.

e. *To-Pakuli, To-Banggai, To-Baluase, To-Sibalaya, To-Sidondo*

Merupakan kelompok sub etnik dalam komunitas yang kecil, yang bermukim di sebelah selatan wilayah permukiman *To-Sigi*. Kelompok sub etnik ini menggunakan dialek bahasa Kaili yang disebut *Ado* atau *Edo*. Dialek *Ado* dekat dengan dialek *Ija* yang digunakan oleh *To-Sigi* dan *To-Dolo*.

f. *To-Lindu*

To-Lindu bermukim di sekitar Danau Lindu. *To-Lindu* percaya bahwa nenek moyangnya berasal dari Lembah Palu. Para pemimpin adat atau keturunan yang ada sekarang, menyatakan diri berasal dari Sigi di Lembah Palu.

g. *To-Banggakoro*

To-Banggakoro mendiami daerah pegunungan, jauh di sebelah barat Kulawi. Dapat dikatakan bahwa secara kebudayaan, *To-Banggakoro* banyak bersentuhan dengan kebudayaan Mamuju di Pantai Barat dan kebudayaan Lembah Palu di sebelah utara. Tidak diketahui asal mula penduduk *To-Banggakoro*, namun *To-Banggakoro* memiliki kesamaan dengan *To-Bangga* yang berasal dari bagian selatan Lembah Palu.

h. *To-Tamungkolowi dan To-Baku*

Kedua sub etnik ini mendiami wilayah di atas pegunungan sebelah barat negeri Kulawi. Tidak diketahui asal-usul dari kedua sub etnik ini. Akan tetapi berdasarkan berbagai ungkapan dan benda-benda kebudayaan sub etnik ini, sama dengan yang umumnya terdapat di Lembah Palu.

i. *To-Kulawi*

To-Kulawi berdiam di sebelah selatan Danau Lindu. Menurut cerita, *To-Kulawi* berasal dari Bora dan Sigi di Lembah Palu.

j. *To-Tawaeli (To-Payapi)*

Pada jaman dahulu, di lembah sebelah utara Napu hidup suatu kelompok yang menamakan diri *To-Tawaeli* atau *To-Payapi*. *To-Tawaeli* kemudian berpindah melewati sebelah utara Danau Lindu, melintasi negeri Sigi dan sampai ke Budong-Budong, di sebelah selatan Donggala di Pantai Selat Makassar. Sebagian lainnya menetap di Sausu, Dolago dan Parigi. Pada jaman sekarang ini, *To-Tawaeli* bermukim di wilayah kecamatan Tawaeli yang terletak di sebelah utara Kota Palu. Menurut cerita, *To-Tawaeli* berasal dari bagian selatan Pantai Selat Makassar.

k. *To-Sausu, To-Balinggi, To-Dolago*

Di antara Sungai Tambarana dan Parigi di Pantai Timur Sulawesi Tengah, terdapat negeri Sausu, Tanah Boa, dan Dolago. Di negeri itulah terdapat kelompok sub etnik yang menyebutkan diri *To-Balinggi* dan *To-Sausu*. Menurut cerita, *To-Sausu* dan *To-Balinggi* berasal dari keturunan yang sama yang disebut *To-Lopontato*, yang bermukim di lereng-lereng gunung. *To-Lopontato* erat hubungannya dengan *To-Parigi*, adapun *To-Dolago*, menurut cerita, berasal dari keturunan yang sama dengan *To-Sausu*, namun selanjutnya keduanya hidup memisahkan diri karena lingkungan alam.

l. *To-Petimbe*

m. *To-Rarang Gonau*

n. *To-Parigi*

Negeri Parigi terletak di sebelah utara Sausu di Teluk Tomini. Pada umumnya masyarakat negeri Parigi yang disebut sekarang ini, banyak terjadi hubungan dengan kelompok etnik Pamona dari wilayah Poso. Hal tersebut membuat beberapa pengamat menduga bahwa *To-Parigi* dapat digolongkan kedalam kelompok etnik Pamona-Poso.

Dalam kalangan sub-etnik yang telah dijelaskan di atas, sering terjadi penggolongan yang lebih kecil lagi, dengan ciri-ciri khusus, yang lebih dekat kepada kelompok kekerabatan yang menunjukkan sifat satuan neologisnya.

2.2.3 Sejarah di Tanah Kaili

2.2.3.1 Jaman *Tomalanggai* (Diktator)

Manusia pada jaman ini sama sekali belum mengenal pakaian, kecuali kulit kayu yang dijadikan celana dalam. Untuk laki-laki disebut *tembeba* dan untuk perempuan disebut *pewo*. Pokok kehidupan dari manusia pada jaman ini adalah dari hasil berburu di hutan dengan menggunakan sumpit dan tombak. Pada jaman ini, belum ada tata aturan yang dipakai untuk mengatur tata cara kehidupan masyarakat, dan berlaku hukum rimba ‘siapa yang kuat dialah yang berkuasa dan dapat berbuat sesuka hatinya’. Kekuasaan tertinggi terletak di tangan orang yang dianggap paling berani dan mempunyai keluarga yang besar serta pengikut yang banyak, yang disebut *Tomalanggai* atau ayam jago.

Pada jaman ini nampak unsur kekuasaan dari seorang penguasa yang bersifat diktator. Hukum yang berlaku harus sesuai dengan keinginan *Tomalanggai*, sedangkan hukum adat yang menjadi benteng untuk mencegah kesewenang-wenangan pada jaman ini belum dikenal. Jaman ini berakhir ketika manusia mulai mengenal dewa-dewa atau roh-roh halus (animisme) dalam wujud manusia dari khayangan yang dikenal dengan istilah *Tomanuru* (*Adat Istiadat Daerah Sulawesi Tengah* 16; *Mengenal Tanah Kaili* 16-17).

2.2.3.2 Jaman *Tomanuru* (Manusia Keturunan Dewa dari Khayangan)

Pada jaman ini, keadaan mengalami perubahan yang sangat besar sejak manusia mulai menganut kepercayaan akan adanya satu kekuasaan yang lebih tinggi di luar batas kekuasaan manusia. Banyak versi mengenai asal-mula *Tomanuru* dalam cerita rakyat Kaili. Salah satu versi yang ada adalah sebagai berikut.

Pada suatu hari, *Tomalanggai* dan pasukannya mengadakan perjalanan ke hutan untuk berburu rusa. Di tengah hutan, *Tomalanggai* dan pasukannya menemukan serumpun bambu kuning emas yang dalam bahasa Kaili disebut *Bolowatu mbulawa* yang artinya ‘bambu berwarna kuning emas’. Karena baru pertama kali melihatnya, *Tomalanggai* sangat tertarik pada bambu tersebut dan memerintahkan pasukannya untuk menebangnya. Pada saat rumpun bambu

tersebut ditebang, tiba-tiba langit berubah menjadi gelap dan turun hujan lebat disertai guntur dan halilintar yang sambung-menyambung. Tidak lama kemudian, cuaca berubah menjadi terang-benderang dan bambu tersebut terbuka. Dari dalamnya terlihat seorang wanita yang sangat cantik. Melihat kejadian tersebut, *Tomalanggai* sangat takjub dan mengakui bahwa wanita tersebut adalah penjelmaan dewa dari khayangan (*Tomanuru*) yang nantinya akan menjadi permaisuri *Tomalanggai*. Keturunan dari *Tomalanggai* dan *Tomanuru* menjadi cikal-bakal raja-raja dan bangsawan *To-Kaili*.

Dengan turunnya putri dari khayangan, maka kekuasaan *Tomalanggai* makin hari makin berkurang. Hal ini dikarenakan *Tomalanggai* sendiri percaya bahwa di luar dirinya masih ada kekuasaan dan kekuatan lain yang lebih besar, yaitu kekuasaan dewa. Sejak saat itu, *Tomalanggai* beserta seluruh rakyatnya menyembah dewa. Kepercayaan ini makin hari makin melekat pada kehidupan masyarakat. Masyarakat kemudian menganggap bahwa dewa-dewa menempati rumpun-rumpun bambu, pohon-pohon besar, gunung-gunung, bahkan seluruh alam raya yang ada, sehingga tempat-tempat tersebut dijadikan tempat pemujaan untuk meminta berkah, keselamatan, rejeki, dan lain-lain.

Cerita *Tomanuru* yang telah dijelaskan di atas bukan hanya berasal dari rumpun bambu kuning saja, namun menurut cerita rakyat di Tanah Kaili dikenal juga manusia dari khayangan yang berasal dari daun Tawawako, pohon Bomati dan ikan Tingaru (*Adat Istiadat Daerah Sulawesi Tengah* 16-17; Mattulada 45; *Mengenal Tanah Kaili* 17-20).

2.2.3.3 Jaman Kekuasaan Raja-Raja

Pada jaman ini dikenal raja-raja yang merupakan keturunan dari *Tomalanggai* dan *Tomanuru*. Masing-masing raja menguasai dan memerintah suatu kelompok masyarakat dalam suatu wilayah teritorial tertentu. Secara umum, dikenal kerajaan lokal yang disebut “*Kagaukang*” atau “*Kagau*”. Kerajaan-kerajaan lokal di Tanah Kaili berlaku sistem pemerintahan adat yang terdiri dari dua badan kekuasaan yaitu badan legislatif dan badan eksekutif. Badan legislatif dikenal dengan *Kotapitunggota*, yang dipimpin oleh seorang *Baligau* (kepala

adat). *Baligau* mempunyai kekuasaan besar dalam menentukan jalannya pemerintahan. Badan eksekutif disebut *Libu Nu Maradika* dalam sebutan adat atau dikenal dengan Dewan Kerajaan, yang terdiri atas:

- a. *Magau* (Raja), yang dipilih dan dilantik oleh adat.
- b. *Madika Malolo* (Raja Muda), sebagai wakil *Magau* yang dipilih dan dilantik oleh adat.
- c. *Madika Matua* (Perdana Menteri), sebagai mangkubumi pemerintahan umum, merangkap urusan luar negeri dan ekonomi. Diangkat dan diberhentikan oleh *Magau* atas persetujuan *Baligau*.
- d. *Ponggawa* (Menteri Dalam Negeri), sebagai penyelenggara kekuasaan dalam negeri dan adat perkauman dalam kerajaan.
- e. *Galara* (Menteri Kehakiman), sebagai penyelenggara kekuasaan peradilan dan adat-istiadat dalam kerajaan.
- f. *Tadulako* (Menteri Pertahanan dan Keamanan), sebagai penyelenggara urusan pertahanan dan keamanan kerajaan.
- g. *Pabicara* (Menteri Penerangan), sebagai penyelenggara penertiban adat atau hukum dan tata kehidupan dalam masyarakat. Pejabat inilah yang memberikan keadilan sebagai hakim dalam kerajaan.
- h. *Sabandara* (Menteri Perhubungan Laut), sebagai bendahara kerajaan yang mengurus penghasilan perdagangan (laut).

Kerajaan-kerajaan lokal Tanah Kaili yang pernah ada sebelum pemerintahan penjajahan Belanda (abad 16) adalah sebagai berikut:

- a. Kerajaan Banawa
- b. Kerajaan Sigi
- c. Kerajaan Biromaru
- d. Kerajaan Tawaeli
- e. Kerajaan Pantoloan
- f. Kerajaan Sindue
- g. Kerajaan Dolo
- h. Kerajaan Bangga

- i. Kerajaan Tatangan
- j. Kerajaan Palu
- k. Kerajaan Sibalaya
- l. Kerajaan Parigi

Kerajaan-kerajaan lokal Tanah Kaili pada jaman ini memiliki hubungan yang erat dengan Kerajaan Bugis Luwu di Sulawesi Selatan. Kerajaan Luwu dikenal sebagai kerajaan Bugis tertua di Sulawesi Selatan. Adanya hubungan yang erat antar kedua kerajaan tersebut, mengakibatkan kebudayaan di Tanah Kaili mendapat pengaruh dari kebudayaan Bugis di Sulawesi Selatan.

Pada jaman ini dikenal tiga lapisan sosial dalam masyarakat yaitu raja dan keturunannya, masyarakat pada umumnya, dan budak. Masyarakat pada jaman ini belum mengenal agama dan masih mengikatkan diri kepada kepercayaan animisme, menyembah dewa-dewa dan makhluk-makhluk halus (*Adat Istiadat Daerah Sulawesi Tengah* 17-18; Mattulada 43, 45-46, 48; *Mengenal Tanah Kaili* 21-23).

2.2.3.4 Masuknya Agama Islam

Penyebaran agama Islam di Sulawesi Tengah dilakukan oleh para pedagang dari Bugis-Makassar, yang telah lama melakukan hubungan perdagangan dengan Tanah Kaili. Agama Islam mulai masuk di Tanah Kaili pada awal abad 17, dibawa oleh Abdullah Ragie yang diberi gelar Datuk Karama, yang berasal dari daerah Minangkabau. Hubungan yang baik yang dibangun oleh Datuk Karama membuat raja-raja dan penduduk di Tanah Kaili tertarik dan mengikutinya sebagai ulama yang meletakkan dasar-dasar ajaran Islam di Tanah Kaili. Raja pertama yang memeluk agama Islam di Tanah Kaili adalah Raja Kabonena I Pue Nidji.

Cerita mengenai kesaktian Datuk Karama ketika tiba di Tanah Kaili membuat masyarakat pada waktu itu berbondong-bondong memeluk agama Islam. Dengan cepat agama Islam tersebar di seluruh Tanah Kaili. Datuk Karama masuk ke Teluk Palu dengan menggunakan perahu bersama para pengikutnya

yang berjumlah kurang lebih lima puluh orang. Perahu Datuk Karama masuk ke Teluk Palu diiringi dengan bunyi-bunyian (*kakula*, gong, dan alat kesenian tradisional di Tanah Kaili). Menurut kepercayaan, Datuk Karama adalah seorang yang keramat, sehingga pada waktu memasuki Teluk Palu, perahu yang ditumpanginya terdampar dengan deras ke daratan. Perahu tersebut pecah dan berubah menjadi tikar yang membentang, layarnya berubah menjadi suatu perkemahan. Pantai tempat terdamparnya perahu Datuk Karama disebut Karampe yang berarti ‘tempat perahu terdampar’. Di tempat tersebut sekarang didirikan Rumah Sakit Undata Palu. Datuk Karama dan rombongannya bermukim di sebelah barat Sungai Palu yang diberi nama *Ri Lalere* yang sekarang dikenal dengan sebutan Kampung Lere.

Datuk Karama datang bersama istrinya yang bernama Ince Djille dan dua orang putrinya yang masing-masing bernama Ince Dongko dan Ince Saharibanong. Ince Dongko mendapat jodoh dengan Putera Kaili, dan Ince Saharibanong mendapat jodoh dengan Putera Sulawesi Selatan. Segala adat kebesaran Datuk Karama yang dibawa dari negeri asalnya berupa bendera kuning, panji orang-orangan, *puade*, *jijiri*, *bulo*, dan bunyi-bunyian, dipersembahkan kepada raja sebagai tanda mempererat ikatan keluarga, setelah terjadi perkawinan. Datuk Karama dan keluarganya wafat dan dimakamkan di Kampung Lere.

Masuknya agama Islam di Tanah Kaili juga diakibatkan adanya hubungan antara Tanah Kaili dan Sulawesi Selatan dan Kerajaan Ternate. Pada tahun 1580, Sultan Ternate yang bernama Baabulla datang berkunjung ke Tanah Kaili melewati Makassar (Kerajaan Goa). Pada saat itu Kerajaan Goa belum secara resmi menerima Islam sebagai agama kerajaan. Namun dikalangan masyarakat Bugis Makassar, terutama para pedagang dan pelaut sudah banyak memeluk agama Islam. Ketika berkunjung ke Tanah Kaili, Sultan Ternate juga menyebarkan agama Islam dikalangan pemuka-pemuka Tanah Kaili.

Dilihat dari proses masuknya agama Islam di Tanah Kaili melalui para pedagang, menyebabkan adanya perbedaan sosio kultural. *To-Kaili* yang memeluk agama Islam umumnya tinggal di daerah pesisir, dan mendapat pengaruh dari

kebudayaan orang Bugis Makassar di Sulawesi Selatan (*Adat Istiadat Daerah Sulawesi Tengah* 19-21; Mattulada 49-52; *Mengenal Tanah Kaili* 20-21).

2.2.3.5 Jaman Pemerintahan Hindia-Belanda dan Jepang

Sebelum Belanda masuk di Tanah Kaili, bangsa Portugis telah banyak melakukan hubungan dagang dengan raja-raja di Tanah Kaili. Selain itu, Tanah Kaili juga mendapat kunjungan dari orang-orang Melayu tua yang selanjutnya masuk ke pedalaman dan menetap di sana. Pada tahun 1667, pedagang VOC Belanda datang ke Tanah Kaili dan melakukan hubungan dengan raja-raja yang berkuasa di Donggala, Tawaeli, dan Parigi. Para pedagang Belanda datang untuk mencari emas. Selanjutnya pada tahun 1850, dua buah kapal Belanda yaitu Argo dan Bromo, di bawah pimpinan Kapten dan der Hart berlabuh di Parigi. Tentara Belanda memberikan Naskah Perjanjian Lang Verdrag kepada raja Parigi yang bernama Iskandar Abd. Muhammad untuk ditanda tangani. Selanjutnya gubernur Belanda di Makassar mengirim seorang utusan ke Sulawesi Tengah untuk memberikan perjanjian atau kontrak yang merupakan pengakuan terhadap kekuasaan Belanda atas raja-raja Tanah Kaili, yaitu Kerajaan Banawa, Palu, dan Tawaeli. Raja-raja tersebut menanda tangani perjanjian pengakuan kekuasaan Belanda, namun bukan berarti raja-raja Tanah Kaili wajib menaati kekuasaan Belanda atas negeri Tanah Kaili. Raja-raja tersebut tetap bersikap bebas dan berlaku sebagai negara yang merdeka. Pemerintah Belanda yang berkedudukan di Makassar, menganggap sikap dan perilaku raja-raja Tanah Kaili sebagai suatu pemberontakan. Maka pada tahun 1888, gubernur Belanda yang telah lama berkuasa di Makassar mengirim pasukan dengan kapal laut ke Tanah Kaili. Pasukan tersebut pertama kali merapat di Pantai Kayumalue dan langsung menembakkan meriam, sehingga menimbulkan banyak korban. Melihat kekerasan Belanda, maka raja-raja di Tanah Kaili bersama rakyatnya melakukan perlawanan, namun hasilnya tidak seimbang.

Setelah terjadi beberapa perlawanan, akhirnya Hindia-Belanda berhasil memaksa raja-raja di Tanah Kaili untuk menanda tangani perjanjian dengan pemerintah Belanda. Pada tahun 1888 inilah awal penanda tanganan Plakat

Panjang yang pertama ditanda tangani oleh raja Palu yang bernama Yojokodi (Toma I Sema) pada tanggal 1 Mei 1988. Selanjutnya penanda tanganan Plakat Panjang diikuti oleh raja-raja Tanah Kaili lainnya seperti Makkagili (raja Banawa), Yangge Bodu (raja Tawaeli), raja Biromaru, raja Sigi, raja Dolo, dan Ijengi Ntonambaru (raja Parigi). Pemerintah Hindia-Belanda selanjutnya menempatkan pejabat pemerintahan *Bhienenland Bestuur* yang disebut *Controleur* atau *Gezahebbe* untuk mendampingi raja dalam menjalankan pemerintahan. Penanda tanganan perjanjian dengan pemerintah Hindia-Belanda bukan berarti bahwa raja-raja di Tanah Kaili menyetujui kekuasaan Belanda, namun hal tersebut dilakukan hanya karena keterpaksaan. Hal ini dapat dilihat dengan adanya perlawanan-perlawanan yang dilakukan baik oleh raja yang telah menanda tangani perjanjian maupun raja yang belum menanda tangani perjanjian.

Pada tahun 1900, pemerintah Belanda resmi tinggal di Donggala (Kerajaan Banawa). Pada tahun 1903, Belanda membentuk *Midden Celebes* yang berkedudukan di Donggala dengan Asisten Residen pertama, M. J. Negelengberg. Pada tahun 1903 sampai 1918, Pulau Sulawesi dibagi menjadi dua bagian, yaitu *Afdeling* Makassar dan *Afdeling* Manado. Keresidenan Manado dengan Ibukota Manado dibagi lagi atas dua *Afdeling*, yaitu *Afdeling* Manado dan *Afdeling* Donggala. *Afdeling* Donggala membawahi lima *Onder Afdeling*, yaitu *Onder Afdeling* Donggala, *Onder Afdeling* Poso, *Onder Afdeling* Parigi, *Onder Afdeling* Toli-toli dan *Onder Afdeling* Palu. Setiap *Onder Afdeling* ini membawahi lagi beberapa *Landschap*.

Selama Hindia-Belanda berkuasa di Tanah Kaili, terjadi penaklukan-penaklukan terhadap kerajaan-kerajaan di Tanah Kaili, namun sekaligus juga terjadi perlawanan-perlawanan. Dalam catatan sejarah di Tanah Kaili, perlawanan terhadap Belanda yang dikenal oleh masyarakat hingga sekarang ini antara lain adalah Perang Sigi yang dipimpin oleh Karajalemba (Toi Dompou), Perang Gunung Momi di Kerajaan Kulawi yang dipimpin oleh Tomai Torengke, perlawanan Kerajaan Dolo yang dipimpin oleh Dato Pamusu, dan perlawanan-perlawanan lain yang umumnya dipimpin oleh raja-raja dan tokoh-tokoh agama

(masyarakat). Beberapa pahlawan Kaili yang gugur dalam perlawanan melawan pemerintah Hindia-Balanda antara lain:

- a. Aru Bale Malonda.
- b. Raja Banawa, Makkagili-Toii Doda (Pue Nggeu), yang diasingkan oleh Belanda di Makassar dan gugur sebagai pahlawan bangsa pada tahun 1902.
- c. Raja Moutong, Tombolotutu, gugur di Tinombo pada tahun 1902.
- d. Raja Sigi, Karajalemba-Toi Dampo, yang diasingkan oleh Belanda ke Sukabumi, Jawa Barat pada tahun 1908 dan gugur sebagai pahlawan bangsa pada tahun 1917 di perasingan.
- e. Malasengi, putera Raja Toi Dampo, yang gugur di medan perang Watunonju dalam usaha membela penangkapan ayahnya.
- f. Raja Kulawi, Toitorengke, gugur sebagai pahlawan bangsa pada tahun 1908 ketika terjadi Perang Kulawi.

Pada saat pemerintahan Belanda berakhir, dan kemudian digantikan oleh Jepang, kesengsaraan rakyat di Tanah Kaili masih tetap terjadi. Kedatangan Jepang di Tanah Kaili pada tahun 1942-1945 tidak banyak melakukan perubahan struktur pemerintahan dan pembagian wilayah bentukan Belanda, kecuali perubahan nama tempat atau jabatan. Meskipun pemerintah Jepang tidak lama berkuasa, namun meninggalkan penderitaan bagi rakyat akibat tindakan kekerasan yang diterapkan berupa kerja paksa (Abubakar 10-13; Mattulada 55-58; *Mengenal Tanah Kaili* 24-25).

2.2.3.6 Masuknya Agama Kristen

Masuknya agama Kristen di Tanah Kaili didahului oleh masuknya penjajah Belanda yang memberi kesempatan kepada bangsa Belanda lainnya yang bergerak di bidang penyebaran agama Kristen (*Zending*). *Zending-zending* masuk ke Tanah Kaili, sambil mempelajari adat-istiadat, bahasa, dan tata cara hidup masyarakat, dan selanjutnya mengembangkan agama Kristen. Pada saat itu di Tanah Kaili dikenal seorang pendeta kulit putih yang tidak diketahui namanya, namun karena selalu memakai kacamata, sehingga oleh masyarakat setempat

diberi kehormatan sebagai Tuan Padoma, artinya Tuan yang berkacamata. Tuan Padoma adalah pembawa agama Kristen yang pertama di Tanah Kaili. Tuan Padoma menetap di kampung Kalawara di Kerajaan Sigi-Biromaru, sebagai tempat yang strategis untuk menyebarkan agama Kristen sampai di Kerajaan Kulawi, Bada, dan seterusnya kebagian selatan.

Dilihat dari proses masuknya agama Kristen lewat bangsa Belanda (*Zending*), maka *To-Kaili* yang memeluk agama Kristen pada umumnya berdiam di pedalaman dan pegunungan, dan mendapat pengaruh dari kebudayaan penduduk Sulawesi Utara (*Adat Istiadat Daerah Sulawesi Tengah* 21; Mattulada 50; *Mengenal Tanah Kaili* 32-33).

2.2.3.7 Jaman Kemerdekaan

Setelah Jepang menyerah tanpa syarat kepada Sekutu pada tanggal 15 Agustus 1945, maka pada tanggal 17 Agustus 1945 Soekarno-Hatta memproklamkan kemerdekaan Indonesia atas nama rakyat Indonesia. Pergolakan di daerah-daerah mulai berkobar dengan sendirinya. Demikian halnya yang terjadi di Tanah Kaili. Seluruh pemuka agama dan tokoh masyarakat di Tanah Kaili segera mengadakan hubungan satu sama lain untuk mengadakan kegiatan penggemblengan seluruh rakyat, baik laki-laki maupun perempuan, tua dan muda, ke arah persatuan dan kesatuan yang kokoh dan teguh serta bahu-membahu mendukung dan mempertahankan kemerdekaan Negara Indonesia.

Pada masa kemerdekaan, Sulawesi menjadi sebuah provinsi dalam wilayah Republik Indonesia dengan Ibu Negeri Makassar. Sesudah tahun 1957, Provinsi Sulawesi dibagi menjadi dua provinsi, yaitu Provinsi Sulawesi Selatan-Tenggara dengan Ibu Negeri Makassar, dan Provinsi Sulawesi Utara-Tengah dengan Ibu Negeri Manado. Pada tanggal 13 April 1964, berdasarkan Undang-Undang no. 13 tahun 1964, dibentuklah daerah Provinsi Sulawesi Tengah dengan Ibukota Palu. Provinsi Sulawesi Tengah pada saat itu terdiri dari beberapa daerah tingkat II, yaitu Kabupaten Donggala, Kabupaten Buol Toli-toli, Kabupaten Poso, dan Kabupaten Banggai. Sampai dengan saat ini, wilayah Provinsi Sulawesi Tengah terdiri dari Kota Madya Palu dan beberapa daerah tingkat II, yaitu

Kabupaten Donggala, Kabupaten Poso, Kabupaten Banggai, Kabupaten Toli-toli, Kabupaten Buol, Kabupaten Morowali, Kabupaten Banggai Kepulauan, Kabupaten Parigi, Kabupaten Sigi dan Kabupaten Tojo Una-Una. Secara Geografis, Tanah Kaili berada dalam wilayah Provinsi Sulawesi Tengah, yang meliputi Kota Palu, Kabupaten Donggala, Kabupaten Sigi dan sebagian wilayah Kabupaten Parigi (Abubakar 13; Mattulada 85, 115; *Mengenal Tanah Kaili* 38-39).

2.2.4 Kebudayaan di Tanah Kaili

Secara umum, kebudayaan di Tanah Kaili terbagi menjadi dua, yaitu kebudayaan asli dan kebudayaan adopsi. Kebudayaan asli merupakan kebudayaan yang berasal dari *To-Kaili* itu sendiri. Sedangkan kebudayaan adopsi merupakan kebudayaan luar yang masuk ke Tanah Kaili seperti pengaruh masuknya agama Islam beserta kebudayannya di Tanah Kaili. Selain itu hubungan antara kerajaan-kerajaan di Tanah Kaili dengan kerajaan-kerajaan di Sulawesi Selatan, membuat kebudayaan di Tanah Kaili juga mendapat pengaruh dari kebudayaan Bugis Makassar di Sulawesi Selatan dan kebudayaan Melayu di Sumatera dan Malaka. Walaupun kebudayaan adopsi bukan merupakan kebudayaan murni *To-Kaili*, namun masyarakat di Tanah Kaili tetap menganggap kebudayaan adopsi sebagai ciri khas Kaili (Iksam, 17 April 2009).

2.2.4.1 Arsitektur Tradisional

Pada jaman dahulu, arsitektur tradisional untuk rumah tinggal di Tanah Kaili dibuat berdasarkan strata sosial pemiliknya, yang terbagi menjadi:

a. *Banuambaso* atau *Banua Magau* (*Souraja*)

Banuambaso merupakan rumah tinggal raja atau bangsawan., yang didirikan di atas tiang-tiang kayu segi empat berals beton. Kayu yang dipakai adalah kayu bermutu tinggi, misalnya kayu ulin. Atapnya terbuat dari seng berpenampang segitiga. Bagian depan dan belakang penampang atap ditutupi selempar papan berukir yang disebut *panapiri*. Di ujung bumbungan depan dan belakang, di atas *panapiri*, dipasang *bangko-bangko* (mahkota) berukir.

Lantai dan dindingnya terbuat dari papan kayu ulin, bayam atau kapur. Ruangan terdepan *banuambaso* disebut *lonta karavana*, ruang tengah disebut *lonta tatangana*, dan ruang belakang disebut *lonta rarana*. *Lonta karavana* merupakan ruang kosong dan terbuka, berdinding separuh. Ruangan ini digunakan untuk menerima tamu laki-laki dan sekaligus sebagai tempat tidur tamu yang menginap. Di bagian depan *lonta karavana* terdapat *palantarara* yang merupakan teras sekaligus sandaran tangga. *Palantara* digunakan sebagai ruang tunggu tamu. *Lonta tatangana* terdiri atas tiga ruang yang dibatasi oleh dinding papan. Bagian pertama dengan luas separuh ruangan digunakan sebagai tempat musyawarah, sedangkan separuh ruangan sisanya terbagi menjadi dua kamar tidur. Kamar tidur depan merupakan kamar tidur raja, sedangkan kamar tidur belakang merupakan kamar tidur keluarga. Sebagian besar *lonta rarana* berfungsi sebagai ruang makan dan sebagian lagi berfungsi sebagai kamar khusus perempuan atau anak-anak raja. Ruang makan ini juga digunakan sebagai tempat untuk menerima tamu perempuan, sahabat, atau kenalan dekat.

b. *Kataba* atau rumah papan

Kataba merupakan rumah tinggal bangsawan menengah. Bentuk, susunan dan fungsi ruangnya sama seperti *banuambaso*, hanya ukurannya lebih kecil.

c. *Tinja Kanjai* atau rumah ikat

Tinja Kanjai merupakan rumah tinggal rakyat biasa. *Tinja kanjai* berada sekitar 75-100 sentimeter di atas tanah, biasanya berlantai bambu dan beratap rumbia. Tiang-tiang penyangga serta dinding *gaba-gaba*-nya diikat tali. *Tinja kanjai* terbagi atas tiga atau empat bagian meliputi kamar tidur, ruang tamu, dapur dan ruang makan.

Berdasarkan tempat tinggal masyarakat, rumah tinggal di Tanah Kaili terbagi menjadi dua, yaitu *kataba* yang merupakan rumah tinggal di pesisir pantai dan *palava* yang merupakan rumah tinggal di dataran rendah. Selain rumah tinggal, arsitektur tradisional lainnya di Tanah Kaili adalah *gampiri*, yang merupakan rumah tempat menyimpan persediaan makanan. *Gampiri* berbentuk

rumah panggung segi empat yang ditopang dengan batang kelapa sebagai tiangnya. *Gampiri* biasanya tidak berjendela dan hanya memiliki satu pintu dan beratap rumbia. *Gampiri* terdiri atas dua lantai. Lantai atas yang berdinding *gaba-gaba* berfungsi sebagai tempat menyimpan padi sampai sebatas atap. Lantai bawah yang tidak berdinding biasanya digunakan sebagai tempat istirahat petani serta tempat menyimpan lesung dan alu. Di bawah lantai atas dipasang kayu bundar sebagai penahan agar tikus tidak masuk ke dalam lumbung (*Ensiklopedia Nasional Indonesia* 15:335-336).

2.2.4.2 Tarian Tradisional

Tarian tradisional yang dipandang asli dan dimiliki oleh *To-Kaili* hingga sekarang ini adalah tari pergaulan *Modero* atau yang sekarang dikenal dengan sebutan Tari Dero. Tarian ini dilakukan dengan berpegangan tangan, berselang-seling antara pria dan wanita, membentuk lingkaran dan bergerak berputar ke arah kanan, dengan gerakan kaki dan tangan yang seirama. Hingga sekarang ini, Tari Dero digemari dan sering dilakukan untuk meningkatkan keakraban. Tarian ini diiringi oleh tabuhan bunyi dari gong kecil yang berirama lincah.

Tarian tradisional Kaili memiliki banyak persamaan dengan tarian Bugis-Makassar dari Sulawesi Selatan, baik gerak tari, maupun instrumen bunyi dan hiasan para penari (Mattulada 110-111).

2.2.4.3 Alat Musik Tradisional

Salah satu alat musik tradisional di Tanah Kaili adalah *Kakula*. Alat musik *Kakula* mulai dikenal di Tanah Kaili sekitar tahun 1618, ketika agama Islam masuk di Tanah Kaili dengan membawa serta kebudayaannya termasuk di dalamnya adalah alat musik yang terbuat dari tembaga atau kuningan yang dikenal dengan *Kakula*. Alat musik ini berbentuk bulat dan pada bagian tengahnya menonjol, sama dengan Bonang di Pulau Jawa.

Jauh sebelum alat musik *Kakula* masuk, Tanah Kaili sudah mengenal alat musik yang terbuat dari kayu yang pipih dengan panjang sekitar 60 cm, lebar 6 cm, dan tebal 2 cm. Alat musik tersebut sering dikatakan sebagai *Gamba-gamba*,

yang menjadi salah satu bentuk embrio atau awal dari alat musik *Kakula*. Hal ini dikarenakan nada yang ada pada alat musik *Kakula* yang terbuat dari tembaga atau kuningan persis dengan nada yang ada pada *Gamba-gamba* atau *Kakula* kayu.

Pada awalnya, alat musik *Kakula* terdiri dari tujuh buah *Kakula* dengan nada masing-masing mengikuti tangga nada, dilengkapi dengan dua buah gong dengan nada A dan C, serta dua buah gendang masing-masing satu buah gendang besar dan satu buah gendang kecil (*Diskripsi Musik Kakula* 4-6).

2.2.4.4 Pakaian Tradisional

Pakaian tradisional Suku Kaili pada umumnya dapat dilihat dalam upacara adat perkawinan Suku Kaili. Pakaian ini dikenal dengan sebutan pakaian adat pengantin Suku Kaili, dengan nama Busana *Patima*. Busana *Patima* pada umumnya terbuat dari bahan baku berupa kain beludru warna kuning. Pemilihan warna kuning yang dominan dalam pakaian adat pengantin Suku Kaili didasari atas kepercayaan bahwa warna kuning adalah warna yang diidentikan dengan status kebangsawanan. Pemikiran tersebut diyakini karena adanya persepsi bahwa warna kuning adalah emas. Busana *Patima* merupakan pakaian yang telah dimodifikasi dan keberadayaannya disesuaikan dengan konsep ajaran agama Islam yang menginginkan seluruh aurat tertutup. Walaupun demikian, busana *Patima* tetap dipadukan dengan budaya lokal Tanah Kaili, sehingga dapat terlihat akulturasi budaya yang saling menguntungkan antara budaya Islam sebagai pendatang dan budaya Kaili sebagai penerima.

Adapun busana pengantin pria terdiri dari:

- a. *Sigara*, adalah topi berbentuk perahu dan bundar yang diberi hiasan manik-manik.
- b. Baju *Banjara*, adalah baju lengan panjang dan berleher tegak.
- c. *Puruka Ndate* (celana panjang), *Buya Bomba* (sarung Donggala), dan *Guma Kalama* (senjata tradisional) sebagai simbol kebesaran.

Adapun busana pengantin wanita terdiri dari:

- a. *Dadasa*, adalah hiasan kepala berbentuk bulan sabit yang terbuat dari kain beludru hitam dan kerudung berwarna merah yang terbuat dari kain kaca dan dihiasi dengan manik-manik berbentuk daun yang berjumbai-jumbai.
- b. Baju *Patima*, adalah baju yang mempunyai panjang sampai ke mata kaki, berleher bundar tanpa pembatas lengan, yang menandai adanya unsur budaya Islam yang harus menutup aurat. Baju *Patima* dilapisi dengan *Sampo Dada* (penutup dada) berwarna hitam dan selendang berwarna merah.
- c. Dilengkapi dengan aksesoris berupa Dali Taroe (anting-anting), *Pawala* (gelang pendek), *Pende* (ban pinggang), *Geno* (kalung), *Jimavalu* (hiasan lengan tangan), dan *Ponto Ndate* (gelang panjang) (*Upacara Adat Perkawinan Suku Kaili* 43-47).

2.2.4.5 Makanan Tradisional

Salah satu makanan tradisional di Tanah Kaili adalah Kaledo. Pada awalnya masakan Kaledo hanya diperuntukkan untuk makanan keluarga *To-Kaili*. Namun sekarang ini masakan Kaledo diminati oleh masyarakat umum, bahkan telah menjadi makanan khas provinsi Sulawesi Tengah. Kaledo terbuat dari tulang kaki sapi yang telah diambil dagingnya. Tulang-tulang tersebut kemudian dimasak menjadi sup tulang dengan menggunakan kayu bakar. Kaledo disantap bersama ubi kayu rebus.

Kata 'Kaledo' tidak terdapat dalam perbendaharaan bahasa Kaili. 'Kaledo' merupakan singkatan dari 'Kaki Lembu Donggala'. Hal ini disebabkan pada jaman pemerintahan Hindia-Belanda, Donggala sangat terkenal sebagai daerah perdagangan, yang tidak hanya dikenal dengan hasil kopronya, namun juga dikenal dengan sapinya atau lebih dikenal dengan sebutan Lembu Donggala. Tulang kaki sapi yang digunakan dalam masakan Kaledo dikenal paling enak dan lezat dibandingkan tulang lain. Bahkan sebagian orang percaya bahwa daging yang melekat pada tulang kaki sapi serta sum-sum dalam tulang kaki sapi dapat menambah stamina (Abubakar 50-51; *Adat Istiadat Daerah Sulawesi Tengah* 54-55).

2.2.4.6 Kerajinan Tradisional

a. Kain Tenun Donggala

Kain tenun Donggala merupakan salah satu kerajinan tradisional yang ada di Tanah Kaili. Pembuatan kain tenun Donggala berada di Kabupaten Donggala, yaitu di Kampung Watusampu, Kampung Wani, Kampung Banawa, Kampung Salubomba, Kampung Kabonga, Kampung Lero, Kampung Towale dan Kampung Labuan. Pada umumnya, daerah-daerah tempat pembuatan kain tenun Donggala ini berada di sekitar pantai di sepanjang Teluk Palu. Pembuatan kain tenun donggala masih dilakukan secara tradisional di rumah-rumah penduduk. Pekerjaan menenun merupakan pekerjaan tambahan, namun pekerjaan ini dilakukan secara terus-menerus, karena selain untuk memenuhi kebutuhan pakaian adat anggota keluarga itu sendiri, kain tenun Donggala juga diperjual belikan. Ada beberapa jenis kain tenun Donggala berdasarkan teknik pembuatan dan corak kain, yaitu:

- Kain *Buya Cura* atau Kain pelekat *Garusu*
- Kain *Buya Bomba*
- Kain *Buya Subi*
- Kain kombinasi *Bomba* dan *Subi*
- Kain *Buya Bomba Kota*
- Kain *Buya Awi*

Lama pembuatan kain tenun Donggala tergantung pada corak yang dibuat. Rata-rata pembuatan satu buah kain tenun Donggala memakan waktu dua minggu. Semakin sulit corak yang dibuat akan menambah waktu pengerjaan. Harga kain tenun Donggala juga tergantung pada corak yang dibuat. Harga rata-rata kain tenun Donggala berkisar Rp 300.000. Untuk kain tenun Donggala pesanan khusus dengan corak yang sulit, mencapai harga sebesar Rp 500.000 (Kartiwa 2-3, 11).

b. Kerajinan Kayu Hitam

Kayu hitam atau dikenal dengan sebutan kayu ebony merupakan kayu khas yang ada di Provinsi Sulawesi Tengah, termasuk juga di Tanah Kaili. Kayu hitam dikenal sebagai kayu pilihan dan berharga mahal, bahkan bagi masyarakat luar negeri seperti di negara Jepang menganggap kayu hitam sebagai sesuatu yang sangat berharga seperti halnya emas. Kerajinan kayu hitam merupakan salah satu ciri khas cinderamata di Provinsi Sulawesi Tengah termasuk juga di Tanah Kaili. Harga kerajinan kayu hitam sangat beragam, tergantung pada pemakaian bahan dan kesulitan dalam pembuatan. Selain untuk cinderamata, kerajinan kayu hitam telah mencapai tingkat penjualan ekspor. Negara-negara yang menjadi tujuan ekspor kerajinan kayu hitam antara lain adalah Malaysia, Roma, Jepang dan lain sebagainya.

2.2.5 Peninggalan Sejarah di Tanah Kaili

2.2.5.1 Watunonju (Lumpang Batu)

Watunonju atau lumpang batu merupakan benda peninggalan sejarah berupa batu yang digunakan oleh masyarakat pada jaman Megalithikum sebagai alat untuk menumbuk ramuan. Lumpang batu diperkirakan telah ada pada abad 5 SM. Peninggalan Lumpang batu dapat ditemukan di:

- Situs Cagar Budaya Watunonju, Desa Watunonju, kecamatan Biromaru. Terdapat 13 buah lumpang batu.
- Situs Cagar Budaya Bangga, Kecamatan Bangga. Terdapat 42 buah lumpang Batu
- Desa Loru, Kecamatan Biromaru. Terdapat 9 buah lumpang batu.

Dilihat dari tempat ditemukannya lumpang batu yang berada di dataran tinggi atau pegunungan, dan tidak ditemukan di sekitar Lembah Palu, menandakan bahwa masyarakat pada jaman dahulu hidup di daerah dataran tinggi atau pegunungan. Hal ini mendukung asal mula Tanah Kaili, yang menjelaskan bahwa pada jaman dahulu seluruh Lembah Palu yang ada sekarang ini adalah

merupakan lautan (*Buku Data Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sulawesi Tengah* 36).

2.2.5.2 Makam Datuk Karama

Makam ini merupakan saksi sejarah masuknya agama Islam pertama ke Tanah Kaili. Makam Datuk Karama berada di Kelurahan Kampung Lere, Kota Palu. Makam ini dianggap keramat oleh masyarakat setempat. Tidak hanya masyarakat yang beragama muslim yang datang berziarah ke makam ini, namun beberapa masyarakat non-muslim seperti etnis Tionghoa juga datang berziarah ke makam ini.

Situs Cagar Budaya Makam Datuk Karama ini memuat 15 buah makam yang terdiri dari makam Datuk Karama, makam istri Datuk karama, makam putera Datuk Karama, dua buah makam puteri Datuk Karama, empat buah makam pengikut Datuk Karama yang datang bersama-sama dengan Datuk Karama ketika pertama kali masuk ke Tanah Kaili, dan beberapa makam keluarga dan kerabat Datuk Karama. Pada Situs Cagar Budaya Makam Datuk Karama ini memiliki ciri khas pada bentuk batu nisan. Batu nisan berbentuk lancip menandakan pria sedangkan batu nisan berbentuk tumpul menandakan wanita (*Buku Data Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sulawesi Tengah* 8-9).

2.2.5.3 Kota Tua Donggala

Donggala adalah sebuah kota tua yang pernah menjadi pusat pemerintahan kolonial Belanda pada abad 18. Dalam buku “Tenggelamnya Kapal Van der Wijck” karya Buya Hamka, nama Donggala disebut sebagai tempat persinggahan bagi para pelaut nusantara dan mancanegara. Pada masa kolonial Belanda, Donggala lebih dikenal sebagai kota pelabuhan dan perdagangan. Tidak heran masih banyak bangunan tua dengan gaya arsitektur Belanda yang masih menghiasi kota ini.

Hingga sekarang ini, Donggala masih tetap dikenal sebagai kota pelabuhan. Salah satu pelabuhan yang ada di Kota Donggala adalah pelabuhan rakyat Tanjung Batu. Setiap harinya pelabuhan ini ramai dengan aktivitas

masyarakat yang melakukan pembongkaran dan transaksi jual beli ikan. Di salah satu sudut pelabuhan ini, terlihat bangunan yang menyerupai hangar pesawat. Konon, bangunan ini telah berdiri sejak tahun 1897 pada jaman pemerintahan Kolonial Belanda. Hangar ini digunakan oleh Belanda sebagai tempat untuk menampung kopra, hasil perkebunan paksa, sebelum dikirim ke Netherland.

2.3 Tinjauan Buku

2.3.1 Pengertian Buku

Definisi buku adalah beberapa helai kertas yang terjilid (berisi tulisan untuk dibaca atau halaman-halaman kosong untuk ditulisi) (Poerwadarminta 161). Dilihat dari penampilannya, buku dapat didefinisikan sebagai kumpulan lembaran kertas empat persegi panjang yang satu sisinya dijilid bersama-sama; bagian depan dan belakang lembar-lembar kertas ini dilindungi oleh sampul yang terbuat dari bahan yang lebih tahan terhadap gesekan, kelembapan dan lain-lain. Sedangkan dilihat dari fungsinya, buku dapat didefinisikan sebagai alat komunikasi tulisan yang dirakit dalam satu satuan atau lebih, agar pemaparannya dapat bersistem dan isi maupun perangkat kerasnya dapat lebih lestari (*Ensiklopedia Nasional Indonesia* 3:517-518).

2.3.2 Sejarah dan Perkembangan Buku di Dunia

Pada jaman dahulu, masyarakat masih berkomunikasi secara lisan. Komunikasi secara lisan memiliki banyak kekurangan yaitu banyaknya pesan yang ingin disampaikan, namun masyarakat tidak mampu untuk menghafalkan semua pesan yang ada. Oleh karena itu terpikirlah untuk menuangkannya dalam bentuk tulisan. Maka lahirlah yang disebut dengan buku kuno. Pada waktu itu buku kuno masih berupa tulisan-tulisan di atas keping-keping batu (prasasti) atau juga di atas kertas yang terbuat dari daun papyrus (*papyrus*). Papyrus adalah sejenis alang-alang yang tumbuh di tepi Sungai Nil. Peradaban Mesir Kuno menyumbangkan papyrus sebagai media tulis menulis pada masa pemerintahan Firaun. Mesir merupakan bangsa pertama yang mengenal tulisan *haeroglif* yang bentuk hurufnya berupa gambar-gambar. Mereka menuliskannya di batu-batu

maupun di atas kertas papirus. Kertas papirus yang bertulisan dan berbentuk gulungan ini disebut sebagai bentuk awal buku atau buku kuno. Dari kata papirus inilah dikenal sebagai *paper* dalam bahasa Inggris, *papier* dalam bahasa Belanda, bahasa Jerman dan bahasa Perancis, atau *papel* dalam bahasa Spanyol yang kesemuanya memiliki arti kertas.

Selain di Mesir, bangsa Romawi juga memanfaatkan papirus untuk membuat tulisan. Panjang gulungan papirus terkadang mencapai puluhan meter. Keadaan ini menyebabkan masyarakat mengalami kesulitan dalam menulis maupun membacanya. Kesulitan menggunakan gulungan papirus, mengantarkan perkembangan buku di kemudian hari. Pada awal abad pertengahan, gulungan papirus digantikan oleh lembaran kulit domba terlipat yang dilindungi oleh kulit kayu yang keras yang dinamakan *codex*. Bangsa Timur Tengah menggunakan kulit domba yang dimasak dan dibentangkan. Lembar ini disebut *pergameum* yang kemudian disebut perkamen, yang artinya kertas kulit. Perkamen lebih kuat dan lebih mudah dipotong. Setelah ditulisi dengan tangan, perkamen dilipat dan disusun dalam bentuk buku yang berjilid. Karena pembuatan perkamen memerlukan biaya yang besar, lembaran buku lama seringkali digosok hingga bersih dan kemudian ditulisi kembali.

Tecat dalam sejarah adalah peradaban Cina yang menyumbangkan kertas bagi Dunia. Adalah Tsai Lun yang menemukan kertas dari bahan bambu yang mudah ditemukan diseluruh wilayah Cina pada tahun 101 Masehi. Penemuan ini akhirnya menyebar ke Jepang dan Korea seiring menyebarnya bangsa Cina ke timur.

Pada akhirnya, teknik pembuatan kertas jatuh ke tangan bangsa Arab pada masa Abbasiyah terutama setelah pasukan Dinasti Tang kalah dalam pertempuran Sungai Talas pada tahun 751 Masehi. Para tawanan perang mengajarkan cara pembuatan kertas kepada bangsa Arab, sehingga di jaman abbasiyah, munculah pusat-pusat industri kertas baik di Baghdad maupun Samarkand dan kota-kota industri lainnya, kemudian menyebar ke Italia dan India lalu Eropa khususnya setelah Perang Salib dan jatuhnya Geranada dari bangsa Moor ke tangan orang-orang Spanyol serta ke seluruh dunia.

Pada tahun 1799, seorang berkebangsaan Perancis bernama Nicholas Louis Robert menemukan proses untuk membuat lembaran-lembaran kertas dalam satu *wire screen* yang bergerak, dengan melalui perbaikan-perbaikan alat yang kini dikenal sebagai mesin *fourdrinier*. Penemuan mesin silinder oleh John Dickinson pada tahun 1809 menyebabkan meningkatnya penggunaan mesin *fourdrinier* dalam pembuatan kertas-kertas tipis. Pada tahun 1826, untuk pertama kali digunakan *steam cylinder* dalam pengeringan dan pada tahun 1927 negara Amerika Serikat mulai menggunakan mesin *fourdrinier*.

Peningkatan produksi oleh mesin *fourdrinier* dan mesin silinder telah menyebabkan meningkatnya kebutuhan bahan baku kain bekas yang makin lama makin berkurang. Pada tahun 1814, Friedrich Gottlob Watt dan Hugh Burgess mengembangkan pembuatan kertas dengan menggunakan proses soda. Pada tahun 1857, seorang kimiawan dari Amerika Serikat bernama Benjamin Chew Tilghman mendapatkan *british patent* untuk proses sulfit. *Pulp* yang dihasilkan dari proses sulfit ini bagus dan siap diputihkan. Proses *kraft* dihasilkan dari eksperimen dasar oleh Carl Dahl pada tahun 1884 di Danzig. Proses ini disebut proses sulfat, karena Na_2SO_4 digunakan sebagai *make-up* kimia untuk sisa larutan pemasak (kertas). Kertas adalah bahan yang tipis dan rata, yang dihasilkan dengan kompresi serat yang berasal dari *pulp*.

Sebagai tindak lanjut dari pembuatan kertas, penemuan mesin cetak pertama kali merupakan tahap perkembangan selanjutnya yang signifikan dari dunia perbukuan. Penemu mesin cetak pertama adalah seorang berkebangsaan Jerman yang bernama Johannes Gensleib Zur Laden Zum Gutenberg. Gutenberg telah berhasil mengatasi kesulitan pembuatan buku yang dibuat dengan tulisan tangan. Gutenberg menemukan cara pencetakan buku dengan huruf-huruf logam yang terpisah yang bisa dibentuk menjadi kata atau kalimat. Selain itu, Gutenberg juga melengkapi penemuannya dengan mesin cetak. Namun tetap saja untuk menyelesaikan satu buah buku masih memerlukan waktu yang lama karena mesinnya kecil dan jumlah huruf yang digunakan terbatas. Kelebihannya, mesin Gutenberg mampu menggandakan cetakan dengan cepat dan dalam jumlah yang banyak. Gutenberg memulai pembuatan mesin cetak pada abad ke-15. Teknik

cetak yang ditemukan Gutenberg bertahan hingga abad ke-20 sebelum akhirnya ditemukan teknik cetak yang lebih sempurna, yakni pencetakan *offset*, yang ditemukan pada abad ke-20. Di jaman modern sekarang ini perkembangan teknologi semakin canggih. Mesin *offset* raksasa yang mampu mencetak ratusan ribu eksemplar buku dalam waktu singkat telah dibuat. Hal ini diikuti pula dengan penemuan mesin komputer sehingga memudahkan untuk *setting* (menyusun huruf) dan *layout* (tata letak halaman). Diikuti pula dengan penemuan mesin penjilidan, mesin pemotong kertas, *scanner*, dan juga printer laser. Semua penemuan yang menakjubkan tersebut telah menjadikan buku-buku sekarang ini mudah dicetak dengan sangat cepat, dijilid dengan sangat rapi, serta hasil cetakan dan desain yang sangat bagus (*Ensiklopedia Nasional Indonesia* 3:520-521).

2.3.3 Sejarah dan Perkembangan Buku di Indonesia

Sejak jaman kerajaan-kerajaan di Indonesia, sebenarnya telah terdapat banyak naskah berbentuk buku ataupun lembaran-lembaran yang ditulis tangan, baik berupa karya sastra, kenegaraan (naskah perjanjian), hingga ayat-ayat suci. Kitab-kitab seperti Nagara Kertagama yang ditulis oleh Mpu Prapanca pada abad 14, Kitab Sutasoma yang ditulis oleh Mpu Tantular, dan kitab-kitab lainnya cukup dikenal masyarakat sebagai peninggalan berharga dari sejarah Indonesia.

Buku-buku Islam hasil tulisan berbagai ulama terkenal juga mewarisi dan mempengaruhi budaya dan kehidupan masyarakat pada saat itu. Misalnya Kitab Tajussalatin atau Mahkota Segala Raja yang ditulis oleh Bukhari Al-Jauhari pada tahun 1603. Termasuk juga kitab seperti “Serat Centini” dan “Serat Cebolek” yang merupakan karya sastra Jawa Kuno, yang ditulis pada abad ke-19 menyebutkan bahwa sejak awal abad ke-16 di nusantara telah banyak dijumpai pesantren besar yang mengajarkan kitab-kitab Islam klasik di bidang fikih, teologi, dan tasawuf. Sementara di luar Pulau Jawa, terdapat lembaga pendidikan semodel pesantren dengan nama atau istilah lain, seperti meusanah di Aceh dan surau di Sumatera Barat, yang telah menggunakan kitab-kitab untuk dipelajari. Kitab-kitab yang digunakan hampir sama dengan kitab-kitab di pesantren yang ada di Pulau Jawa.

Prof. Dr. M.C. Ricklefs dalam makalahnya di sebuah seminar pada tahun 2000 menyebutkan, konon banyak buku yang diilhami oleh kebudayaan Islam diperkenalkan pada abad ke-17 ke dalam kesusasteraan Jawa, yaitu Carita Sultan Iskandar, Kitab Usulbiyah dan Serat Yusuf (versi panjang). Semua buku ini dianggap sebagai obyek yang dikeramatkan dan hanya dikenal dalam lingkungan keraton, meskipun serat Yusuf versi pendek dikenal dan tersebar luas di masyarakat Jawa (Husein, par. 1-5).

Peristiwa-peristiwa penting dalam perkembangan buku di Indonesia dibagi ke dalam beberapa bagian (Husein 1):

2.3.3.1 Buku Pada Jaman VOC

Perkembangan yang menandai dimulainya kegiatan percetakan di tanah air terjadi ketika mesin cetak masuk ke Hindia Belanda pada abad ke-17 yang dibawa oleh VOC (*Verenigde Oostindische Compagnie*). Mesin cetak digunakan untuk mencetak banyak hal, mulai dari brosur, pamflet, hingga koran dan majalah. Pada tahun 1778, berdiri perpustakaan *Bataviaash Genootschaap vor Kunsten en Watenschappen*, dengan koleksi naskah dan karya tulis bidang budaya dan ilmu pengetahuan di Indonesia. Budaya membaca pada waktu itu, sebagaimana di daratan Eropa dan Amerika, hanya terbatas pada kaum kolonial, bangsawan, kaum terpelajar, dan pemuka-pemuka agama.

Sejak Hindia-Belanda diserahkan kembali oleh Inggris pada tahun 1812, percetakan (surat kabar) dikendalikan sepenuhnya oleh Negara, meskipun perusahaan percetakannya belokasi di negeri Belanda. Pada waktu itu, percetakan buku juga dikelola oleh pihak swasta. Dimulai pada tahun 1839 yang dipelopori oleh Cijveer & Company. Kemudian berpindah tangan ke Ukeno & Company, dan terus berpindah tangan karena kegagalan dalam pemasaran produknya. Kondisi akhirnya membaik pada saat dipegang oleh Bruying Wijt. Misi agama juga memelopori percetakan buku atau kitab suci. *Zending* Protestan datang pertama kali ke Indonesia pada tahun 1831, dan mendirikan sekolah di Kota Tomohon, Minahasa pada tahun 1850. Pada masa itu juga dilakukan proses percetakan berupa buku, selebaran dan surat kabar.

Pada akhir abad ke-19, khususnya di Pulau Jawa, mulai muncul penerbit dan percetakan milik masyarakat Tionghoa peranakan dan Indo-Eropa yang menerbitkan sekitar 3000 judul buku, pamflet dan terbitan lainnya sebelum jaman kemerdekaan. Sebagian besar hasil cetakan adalah berupa buku-buku cerita yang ditulis dalam bahasa Melayu Tionghoa atau Melayu Pasar. Selain itu juga diterbitkan koran yang berkembang dengan baik. Sastra Melayu Tionghoa mulai berkembang jauh sebelum didirikannya Balai Pustaka pada tahun 1918. Masyarakat Tionghoa yang hidupnya lebih berkembang dibandingkan masyarakat pribumi pada saat itu, dengan sendirinya lebih mampu membeli buku dan berlangganan koran dan majalah secara teratur. Pada jaman pendudukan Jepang, perusahaan milik masyarakat Melayu Tionghoa dihapuskan. Beberapa masyarakat pribumi yang bekerja di penerbitan milik masyarakat Tionghoa ini kemudian tumbuh sebagai jurnalis dan penerbit sekaligus, seperti RM Tirtoadisoerjo dan Marco Katrodikromo yang dikenal dengan bukunya yang berjudul *Student Hidjo*.

Pada tahun 1906, pemerintahan kolonial mengubah peraturan sensor barang terbitan. Sebelum melakukan proses cetak, setiap penerbit harus menyerahkan naskah terlebih dahulu kepada pemerintah. Peraturan baru menerapkan sensor represif, yaitu menindak dan membatasi barang cetakan setelah diedarkan. Hal ini menimbulkan akibat positif berupa maraknya berbagai terbitan, termasuk buku dan majalah.

2.3.3.2 Berdirinya Pabrik Kertas Pertama

Hubungan pemerintahan kolonial di Hindia Belanda dengan pusat yang terhambat karena Perang Dunia I pada tahun 1918 mengakibatkan penyaluran kertas dari negara Belanda terhenti. Untuk menyediakan pasokan kertas seperti semula, *NV Gelderland Papier Fabriek* di Nijmegen berinisiatif membuka usaha di Hindia Belanda. Tempat yang dipilih sebagai pabrik kertas adalah Padalarang, dikarenakan letaknya yang strategis yang berada diantara kota Bandung dan Jakarta, dekat dengan jalur kereta api, memiliki sumber air dengan kualitas yang baik untuk pengolahan kertas, dan banyak tersedia merang sebagai bahan baku kertas pada waktu itu. Perusahaan semakin berkembang dan berganti nama

menjadi *NV Papier Fabriek* Padalarang-Leces. Ketika terjadi nasionalisasi, perusahaan-perusahaan Belanda, pabrik ini diambil oleh pemerintah dan menjadi Perusahaan Negara (PN). Hasil produksi kertas dari daerah ini digunakan untuk pembuatan buku tulis, kertas uang, dan kertas *lichtdruk*.

2.3.3.3 Lahirnya Balai Pustaka

Penerbit Balai Pustaka (BP) dapat dikatakan sebagai tonggak penerbitan buku secara massal. Penerbitan ini muncul dari pembentukan *Commissie Voor de Inlandsche Chool en Volkslectuur* (Komisi Bacaan Rakyat) melalui keputusan pemerintah No. 12 tanggal 14 September 1908. Pada tahun 1917, komisi ini berganti nama menjadi Balai Pustaka dan mulai mencetak ratusan karya, mulai dari buku dalam berbagai bahasa. Puluhan karya sastra masyarakat pribumi berbahasa Melayu terbit, seperti “Siti Noerbaja” karya Marah Rusli, “Azab dan Sengsara” karya Merari Siregar, “Salah Asuhan” karya Abdul Muis, “Lajar Terkembang” karya Sultan Takdir Alisjahbana, “Atheis” karya Achdiat Kartamihardja, dan masih banyak yang lainnya. Setelah empat tahun berdiri, BP memiliki mesin cetak sendiri untuk keperluan seluruh terbitannya.

2.3.3.4 Buku Pasca Kemerdekaan

Periode setelah kemerdekaan ditandai dengan penerbitan buku-buku dalam bahasa Indonesia. Terdapat kebiasaan melakukan cetak ulang buku-buku, disamping menerbitkan buku baru. Hingga tahun 1950, penerbitan seperti BP masih dominan dan berhasil menerbitkan dan mencetak ulang 128 judul buku dengan produksi 603.000 eksemplar. Pada saat itu juga muncul karya-karya sastra dari para penulis seperti Idrus dengan karya yang berjudul “Dari Ave Maria ke Djalan Lain ke Roma”, Pramudya Ananta Toer dengan karya “Dia Jang Merah” dan “Bukan Poasar Malam”, Mochtar Lubis dengan karya “Si Djamal”. Selain karya anak negeri, BP juga menerbitkan karya para penulis dunia seperti Fyodor Dostojevsky, John Steinbeck, Anton Chekov dan lain-lain. Pada masa sekarang, penerbit BP rata-rata memproduksi buku sebanyak 320 judul pertahun, dengan

porsi terbesar adalah merupakan buku-buku yang dicetak ulang dari tahun-tahun sebelumnya.

Pasca pengakuan kedaulatan Indonesia pada tahun 1949, kebutuhan akan buku-buku sekolah sudah dapat dibeli di pasar, meskipun banyak dari buku-buku tersebut masih dalam bahasa Belanda. Sejumlah kecil penerbit nasional mulai muncul dengan menerbitkan buku-buku pelajaran sekolah, di antaranya adalah Pustaka Antara, Pustaka Rakyat (sekarang Dian Rakyat), Endang, dan beberapa lainnya, yang semua berpusat di kota Jakarta. Di kota Bandung dapat dijumpai penerbit Ganaco yang mengambil alih percetakan Nix. Kondisi yang masih sulit dimanfaatkan oleh segolongan anggota masyarakat yang jeli melihat kesempatan, dengan menstensil buku yang banyak dibutuhkan namun tidak ada di pasaran. Menyalin buku dengan cara menstensil ini kemudian berkembang dengan membuat salinan dari buku aslinya berkat teknologi grafika yang semakin canggih dengan lahirnya mesin cetak *offset*.

Pada tahun 1950, lahir Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI) di Jakarta. IKAPI adalah sebuah asosiasi penerbit buku nasional yang bertujuan membantu pemerintah dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa melalui buku. IKAPI memiliki sekitar 650 anggota di penjuru nusantara. Pada awal tahun 1950-an, sempat populer dengan apa yang disebut buku roman atau majalah 'picisan' berharga murah, yang kebanyakan dikeluarkan oleh berbagai penerbitan di Medan, misalnya Tjerdas, Lukisan Pudjangga, dan lain-lain.

Dunia penerbitan buku mulai pulih sejak tahun 1973, dengan adanya proyek Buku Inpres, yaitu pengadaan buku bacaan untuk anak sekolah. Misalnya untuk buku SD, dibeli pemerintah dari 250 penerbit sekaligus dengan jumlah sekitar 500 judul, masing-masing 22.000 eksemplar. Jumlah ini ditingkatkan pada tahun berikutnya di masa Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Daoed Joesoef, dengan pesanan masing-masing judul sebanyak 160.000 eksemplar, merata di seluruh Indonesia.

2.3.3.5 Teknologi Cetak Majalah dan Buku

Perkembangan teknologi cetak buku dan majalah di Indonesia secara langsung mengikuti perkembangan yang terjadi di dunia, khususnya daratan Eropa dan Amerika. Dimulai dengan penggunaan mesin cetak hasil pengembangan Guttenberg, yang baru masuk ke Indonesia (waktu itu Hindia Belanda) pada abad 17. Hingga tahun 1960-an, percetakan menggunakan mesin *typesetting* atau *letter press* (proses cetak dengan permukaan timbul atau menonjol). Sejalan dengan ditemukannya litografi, yang proses cetak analognya menggunakan permukaan datar dan rata, produksi dapat dilakukan lebih cepat.

Sejak tahun 1970-an, penggunaan mesin cetak *offset* dapat dilakukan di dalam negeri. Kelompok Kompas Gramedia (KKG), awalnya hanya menerbitkan majalah Intisari dengan dibantu oleh percetakan dari luar. Intisari dan Koran Kompas yang terbit kemudian memiliki permintaan yang terus meningkat, sehingga memaksa KKG untuk membuat percetakan sendiri. Mesin-mesin cetak *web-offset* pada waktu itu diantara lain datang dari merek Pacer (Inggris), *double width Goss Urbanite* (Amerika), dan Heidelberg (Jerman). Teknologi *offset* cukup lama bertahan bahkan masih digunakan hingga saat ini. Yang berubah adalah kemampuan mencetak ukuran kertas yang lebih beragam, kecepatan, dan kapasitas cetak yang jauh lebih besar dibanding sebelumnya.

Dengan masuknya era digitalisasi, proses percetakan juga ikut berubah. Yang sekarang ini biasa dilakukan untuk hampir seluruh buku dan majalah adalah *Computer to File* (CTF), yang halaman per halaman data digital dikonversi menjadi lembaran film, kemudian dibuatlah pelat sebagai acuan cetak. Teknologi yang paling mutakhir adalah teknik CTP (*Computer to Plate*), yaitu proses pembuatan *image* (citra/gambar) pada pelat tanpa menggunakan proses pembuatan film fotografi. Citra atau gambar langsung dicetak pada pelat langsung dari *file* komputer. Dengan ini, satu proses yaitu pembuatan film dapat dipotong sehingga mempersingkat waktu pencetakan. Teknik CTP telah beredar di Indonesia dalam skala terbatas sekitar tahun 1995-1996, khususnya untuk mencetak buku atau brosur dalam waktu singkat (*annual report, prospectus*

perusahaan *go public*, dan lain-lain. Penghematan ini bisa menjadi insentif bagi harga cetak dan menjadi faktor kompetisi untuk menarik pelanggan baru.

Dengan adanya teknologi digitalisasi ini, muncul pula tren cetak sesuai dengan permintaan (*print on demand*), yang mencetak buku dalam jumlah sedikit. Hal ini didukung dengan kemajuan teknologi printer, yang minimal dapat menghasilkan tulisan dengan resolusi 600 dpi. Penerbit merasa lebih aman menggunakan cara ini, karena tidak harus mencetak banyak dengan resiko tidak terjual. Cara ini juga lebih bersifat personalisasi, yang lebih memanjakan calon pembeli. Di dalam negeri, belum ada informasi tentang penerbitan buku yang menggunakan model ini.

2.3.3.6 E-Publishing

Di Indonesia, pengaruh penerbitan elektronik di Amerika dan Eropa juga mengilhami penerbit lokal untuk melakukan hal yang sama. Penerbit pertama yang merilis *e-book* di Indonesia adalah penerbit Mizan, pada awal tahun 2001. *E-book* adalah buku yang dapat diperoleh melalui media internet, dan kebanyakan tidak dipungut biaya (gratis). Sementara Sanur *Online Bookstore* dikenal sebagai toko buku *online* pertama yang berdiri pada tahun 1996. Sanur bukan hanya berada di Indonesia saja melainkan juga di Asia. Ada pula Ekuator *Book Gallery* milik Mizan, yang selain menjual buku secara *on-line*, juga seringkali menyediakan *e-book* gratis untuk di-*download*. Banyak penerbit yang juga tampil *online* dan menjual buku sekaligus, seperti Gramedia, Mizan, dan lain-lain.

2.3.4 Jenis Buku

Dilihat dari macamnya, buku dapat dikelompokkan sebagai berikut (*Ensiklopedia Nasional Indonesia* 3:518):

- a. Buku pelajaran, mencakup buku ajar di sekolah dasar hingga fakultas pasca sarjana; baik umum, kejuruan maupun berbagai kursus.
- b. Buku umum, mencakup buku sastra, buku fiksi (umumnya novel), dan nonfiksi (seperti biografi, dan buku yang mengupas masalah politik dan kemasyarakatan).

- c. Buku rujukan, adalah berbagai kamus dan ensiklopedia serta buku pegangan.
- d. Buku pesanan, di Amerika Serikat dan banyak negara maju terdapat banyak klub buku yang mencetak buku dalam jumlah tertentu sesuai dengan pesanan. Umumnya harga buku ini jauh lebih rendah karena berupa cetakan ulang sehingga hak cipta diperoleh tanpa harga tinggi. Buku cetakan ulang ini dapat bersifat penuh, atau singkatan, atau dalam satu jilid yang terdiri atas gabungan beberapa buku yang disingkat.

2.4 Tinjauan Desain

2.4.1 Elemen Desain

2.4.1.1 Garis (*Line*)

Garis merupakan sekumpulan titik yang dimensi panjangnya akan tampak menonjol bila dideretkan. Terbentuknya garis merupakan gerakan dari suatu titik yang membekaskan jejaknya dengan pensil, pena, kuas dan alat yang lain, sehingga terbentuk suatu goresan. Dalam bidang seni dan desain, garis merupakan elemen yang memiliki peranan terpenting, karena garis memiliki peran ganda, yaitu garis sebagai goresan nyata yang dapat menghasilkan nilai tersendiri, dan garis sebagai goresan semu yang dapat membantu membentuk keindahan suatu karya seni, yang kesemua garis-garis tersebut memiliki karakter-karakter tertentu.

Berikut adalah beberapa jenis garis beserta efek yang ditimbulkannya (Sanyoto 77):

- a. Garis horisontal, memberi kesan tenang, damai, tetapi pasif.
- b. Garis vertikal, memberi kesan stabil, megah, kuat, tetapi statis dan kaku.
- c. Garis diagonal, memberi kesan bergerak lari, meluncur, dinamik, tetapi tampak tidak seimbang.
- d. Garis lengkung, memberi kesan ringan, dinamik, kuat.
- e. Garis *zig-zag*, memberi kesan semangat, gairah, tetapi ada kesan bahaya dan mengerikan.
- f. Garis lengkung berombak atau lengkung S, memberi kesan indah, dinamis, luwes, lemah gemulai.

- g. Garis saling memotong, memberi kesan keras, kontradiksi, pertentangan, kuat, tajam.

2.4.1.2 Bentuk (*Shape*)

Bentuk dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang memiliki tinggi dan lebar. Bentuk dihasilkan dari garis-garis yang tersusun sedemikian rupa. Pada proses perancangan, bentuk menempati posisi yang tidak kalah penting dibanding elemen-elemen desain lainnya. Ada tiga jenis bentuk, yaitu:

- a. Bentuk geometri (*geometric shape*), seperti segitiga, bujur sangkar, persegi panjang dan lingkaran. Bentuk geometri merupakan bentuk yang teratur dan terstruktur.
- b. Bentuk alam (*natural shape*), seperti binatang, tumbuhan dan manusia. Bentuk alam merupakan bentuk yang tidak teratur dan berubah-ubah.
- c. Bentuk abstrak (*abstracts*), yang merupakan versi sederhana dari bentuk alam. Bentuk ini dapat dirubah, disederhanakan, diperbesar, atau apapun, akan tetapi subyeknya masih dapat dikenali.

Berdasarkan pada kategori sifatnya, bentuk dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu:

- a. Huruf (*character*), direpresentasikan dalam bentuk visual yang dapat digunakan untuk membentuk tulisan sebagai wakil dari bahasa verbal dengan bentuk visual langsung, seperti A, B C, dan sebagainya.
- b. Simbol (*symbol*), direpresentasikan dalam bentuk visual yang mewakili bentuk benda secara sederhana (simbol), bukan dalam bentuk nyata (dengan detail).
- c. Bentuk nyata (*form*), adalah bentuk yang benar-benar mencerminkan kondisi fisik dari suatu obyek.

2.4.1.3 Ruang (*Space*)

Ruang adalah jarak atau daerah di antara atau di sekitar bentukan-bentukan, yang mana pada praktek desain dapat dijadikan unsur untuk memberi

efek estetika desain. Ruang dapat dibedakan menjadi dua jenis, ruang positif dan ruang negatif. Ruang positif adalah ruang yang berada di dalam benda yang berongga, atau juga ruang di bagian dalam dari penempatan dua masa atau lebih (yang berjarak satu sama lainnya). Dikatakan pula bahwa ruang positif terjadi karena dibatasi oleh dua masa atau lebih. Sedangkan ruang negatif adalah ruang yang berada di luar ruang positif

2.4.1.4 Pola (*Pattern*)

Pola merupakan merupakan bentuk dekoratif yang bersifat datar dan tidak memiliki gradasi gelap terang sehingga menyerupai siluet dan meminimalkan volume obyek. Umumnya pola hanya bertujuan untuk memperindah seperti misalnya pola dekoratif pada tekstil, yang dapat diaplikasikan dalam bentuk pengulangan atau repetisi pada suatu bentuk atau desain.

2.4.1.5 Tekstur (*Texture*)

Tekstur merupakan elemen desain yang memiliki nilai raba suatu permukaan, baik itu nyata maupun semu. Tekstur adalah nilai atau ciri khas suatu permukaan atau raut. Pada umumnya orang menyebut tekstur dihubungkan dengan permukaan yang kasar. Padahal sesungguhnya permukaan yang halus juga merupakan tekstur. Dengan demikian sifat-sifat permukaan kasar-halus, kasab-licin, keras-lunak, bermotif-polos, cemerlang-suram, dan lain-lain semua adalah tekstur (Sanyoto 62).

Secara sederhana tekstur dapat dikelompokkan sebagai berikut (Sanyoto 62-64):

a. Tekstur Kasar Nyata

Tekstur kasar nyata adalah tekstur yang dilihat nampak kasar, diraba pun juga nyata kasar. Tekstur kasar nyata dapat berwujud tekstur alam dan tekstur buatan. Tekstur alam dapat ditemukan pada batu, kayu dan kulit binatang, dan sebagainya. Sedangkan tekstur buatan dapat dibuat dengan apa saja, dengan kekasaran secara bebas, ditata, diukir, atau dibuat meniru alam.

b. **Tekstur Kasar Semu**

Tekstur kasar semu adalah tekstur yang kekasaran rautnya bersifat semu, artinya terlihat kasar tetapi jika diraba halus.

c. **Tekstur Halus**

Tekstur halus adalah tekstur yang dilihat halus diraba pun halus. Tekstur halus bisa licin, kusam atau mengkilat. Tekstur halus tidak banyak diketahui, bahkan tidak dianggap sebagai tekstur karena pada umumnya jika dikatakan tekstur selalu dihubungkan dengan sifat permukaan kasar.

Tekstur dalam bidang seni dan desain digunakan sebagai alat ekspresi sesuai dengan karakter tekstur itu sendiri. Karakter tekstur antara lain, tekstur halus berkarakter lembut, ringan, dan tenang, sedangkan tekstur kasar berkarakter kuat, kokoh, berat dan keras.

2.5.1.6 Ukuran

Ukuran adalah elemen yang mendefinisikan besar kecilnya suatu obyek. Ukuran yang dimaksud bukan yang diukur dengan besaran sentimeter atau meter, tetapi ukuran yang bersifat nisbi, yang artinya ukuran yang dibandingkan dengan area dimana obyek berada. Suatu obyek dikatakan besar ketika diletakkan pada area yang sempit, dan obyek yang sama dikatakan kecil apabila diletakkan pada area yang luas. Demikian pula untuk ukuran panjang-pendek, dan tinggi-rendah. Ukuran diperhitungkan sebagai elemen desain karena dengan memperhitungkan ukuran dapat diperoleh hasil-hasil keindahan tertentu (Sanyoto 93).

2.4.1.7 Kualitas Gelap Terang (*Value*)

Value adalah dimensi mengenai terang gelap atau tua muda warna, yang disebut pula dengan istilah *brightness* atau ke-terang-an warna. *Value* merupakan nilai gelap terang untuk memperoleh kedalaman karena pengaruh cahaya. *Value* dapat juga disebut suatu gejala cahaya yang menyebabkan perbedaan pancaran warna suatu obyek. Adapun kegunaan *value* dalam desain, yaitu (Sanyoto 47-48):

- a. Untuk mengubah cahaya yang mengenai obyek ke dalam bentuk tiga dimensi semu atau menciptakan sifat keruangan, misalnya untuk memberi gelap terang pada bentuk.
- b. Untuk menciptakan atau menilai karya desain dilihat dari karakter *value* antara lain:
 - *Value* terang (*tint*), berkarakter positif, bergairah, meriah, feminim, manis, ringan, tetapi memiliki kesan murung.
 - *Value* normal (*tone*), berkarakter tegas, jujur, jantan, murni, terbuka, dan galak.
 - *Value* gelap (*shade*), berkarakter berat, dalam, muram, mengerikan dan menakutkan.

2.4.1.8 Warna

Secara obyektif atau fisik, warna dapat didefinisikan sebagai sifat cahaya yang dipancarkan. Warna dapat diperikan oleh panjang gelombang. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang nampak oleh mata merupakan salah satu bentuk merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian yang sempit dari gelombang elektromagnetik. Secara subyektif atau psikologi, warna didefinisikan sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Penampilan warna dapat diperikan ke dalam *hue* (rona warna atau corak warna), *value* (gelap terang warna), *chroma* (intensitas warna) (Sanyoto 9-10).

Sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan, warna adalah merupakan pantulan cahaya dari sesuatu yang nampak, yang diterima oleh mata. Proses terlihatnya warna adalah dikarenakan adanya cahaya yang menimpa suatu obyek, dan obyek tersebut memantulkan cahaya ke mata (retina). Menurut kejadiannya, warna dibagi menjadi dua, yaitu warna *additive* dan warna *subtractive*. Warna *additive* adalah warna yang berasal dari cahaya yang disebut *spectrum*. Warna pokok *additive* adalah warna merah (*red*), warna hijau (*green*), dan warna biru (*blue*), yang dalam komputer disebut warna model RGB. Warna *subtractive* merupakan warna yang berasal dari bahan yang disebut pigmen. Warna pokok *subtractive* menurut teori adalah warna sian (*cyan*), warna magenta,

dan warna kuning (*yellow*), dan hitam (*black*) sebagai penambah kepekatan warna, yang dalam komputer disebut warna model CMYK (Sanyoto 11).

a. Klasifikasi Warna Berdasarkan Spektrum Warna

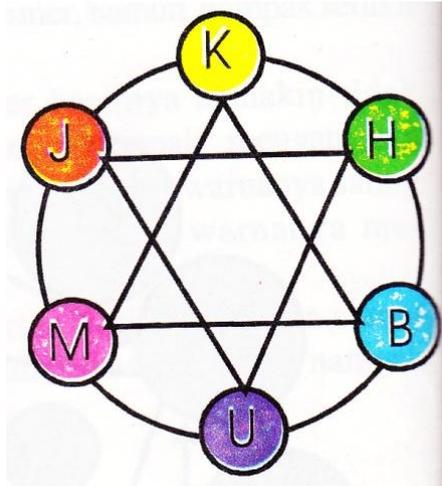
- Warna Primer

Warna primer atau disebut warna pertama, atau warna pokok. Disebut warna primer karena warna tersebut tidak dapat dibentuk dari warna lain. Disebut warna pokok karena warna tersebut dapat digunakan sebagai pokok pencampuran untuk memperoleh warna-warna yang lain. Warna primer terdiri dari warna merah (*magenta red*), warna kuning (*lemon yellow*), dan warna biru (*torquise blue*) (Sanyoto 19-20).

- Warna Sekunder

Warna sekunder atau disebut warna kedua adalah warna jadian dari pencampuran dua warna primer. Yang termasuk dalam warna sekunder adalah:

- Warna jingga, merupakan hasil pencampuran antara warna merah dan warna kuning.
- Warna ungu, merupakan hasil pencampuran antara warna biru dan warna merah.
- Warna hijau, merupakan hasil pencampuran antara warna kuning dan warna biru.



Gambar 2.1 Enam Warna Standard

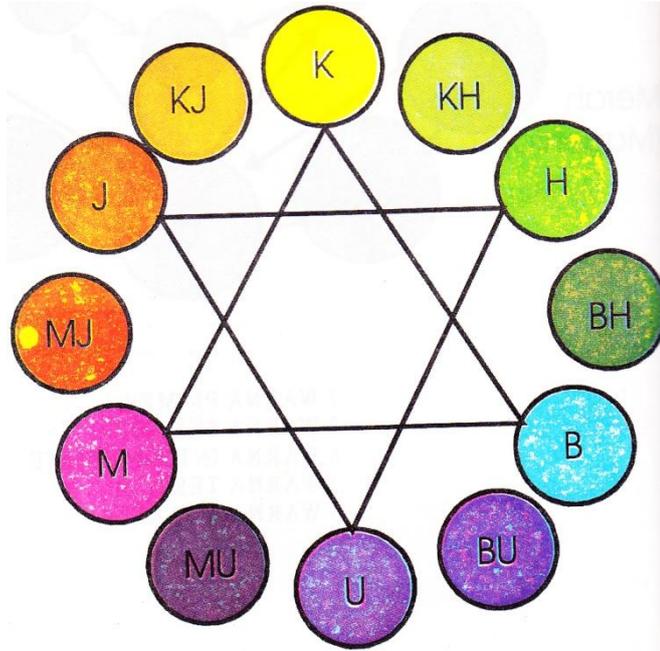
Sumber: Sanyoto (2005, p.24)

Tiga warna primer dan tiga warna sekunder ini sering disebut enam warna *standard* (Sanyoto 20).

- *Warna Intermediate*

Warna *intermediate* adalah warna perantara, yaitu warna yang ada diantara warna primer dan warna sekunder pada lingkaran warna. Yang termasuk kedalam warna *intermediate* antara lain:

- Kuning hijau (sejenis *Moon Green*), yaitu warna yang ada diantara warna kuning dan warna hijau.
- Kuning jingga (sejenis *Deep Yellow*), yaitu warna yang ada diantara warna kuning dan warna jingga.
- Merah jingga (*Red/Vermilion*), yaitu warna yang ada diantara warna merah dan warna jingga.
- Merah ungu (*Purple*), yaitu warna yang ada diantara warna merah dan warna ungu.
- Biru ungu (sejenis *Blue/Indigo*), yaitu warna yang ada diantara warna biru dan warna ungu.
- Biru hijau (sejenis *Sea Green*), yaitu warna yang ada diantara warna biru dan warna hijau.



Gambar 2.2 Lingkaran Warna

Sumber: Ibid

Enam warna *standard* dan enam warna *intermediate* disusun ke dalam bentuk lingkaran, yang selanjutnya digunakan sebagai dasar teori warna (Sanyoto 20-21).

- Warna Tersier

Warna tersier, atau warna ketiga adalah hasil pencampuran dari dua warna sekunder. Yang termasuk dalam warna tersier antara lain (Sanyoto 21):

- Coklat kuning, disebut juga *siena* mentah, kuning tersier, *yellow ochre* atau *olive*, yaitu pencampuran warna jingga dan warna hijau.
- Coklat merah, disebut juga *siena* bakar, merah tersier, *burnt siena*, atau *red brown*, yaitu pencampuran warna jingga dan warna ungu.
- Coklat biru, disebut juga *siena* sepia, biru tersier, zaitun, atau *navy blue*, yaitu pencampuran warna hijau dan warna ungu.

- Warna Kuarter

Warna kuarter, atau warna keempat adalah warna hasil pencampuran dari dua warna tersier. Yang termasuk dalam warna kuarter antara lain (Sanyoto 21):

- Coklat jingga, atau jingga kuarter, atau semacam *brown*, adalah hasil pencampuran warna kuning tersier dan warna merah tersier.
- Coklat hijau, atau hijau kuarter, atau semacam *moss green*, adalah hasil pencampuran warna biru tersier dan kuning tersier.
- Coklat ungu, atau ungu kuarter, atau semacam *deep purple*, adalah hasil pencampuran warna merah tersier dan biru tersier.

b. Klasifikasi Warna Berdasarkan Gambar/Illustrasi

- Warna *Monochrome*

Warna *monochrome* adalah warna yang menambahkan atau mengurangi intensitas dari satu warna saja. Gambar yang hanya memiliki satu warna dan kedalamannya tergambarkan dengan kualitas gelap maupun kualitas terang. Gambar *monochrome* tidak merepresentasikan kenyataan atau realitas yang ada, namun mengidentifikasi sebuah keseimbangan antara cahaya dan juga gelap dari sebuah obyek bukan warna-warni dari sebuah obyek yang sesungguhnya ataupun gradasi dari warna-warna tersebut.

- Warna *Polychrome/Optical Color*

Warna *polychrome* adalah warna yang menggunakan banyak kandungan warna yang dicampurkan, tidak semata-mata menambah intensitas dan kuat lemahnya seperti halnya warna *monochrome*. Warna *polychrome* membuat obyek menjadi lebih realistis dan lebih ekspresif sebab pencampuran warna didasarkan pada warna yang dilihat.

c. Klasifikasi Warna Berdasarkan Sensasi

- Warna Panas

Yang termasuk dalam warna panas adalah warna merah, warna jingga, dan warna kuning, atau warna-warna yang berada diantara ketiga warna tersebut. Warna panas berkesan panas dan efeknya juga panas. Warna panas memberikan kesan semangat, kuat, dan aktif. Terlalu banyak warna

panas akan merangsang dan menjerit. Warna panas terasa dekat dan terasa menambah ukuran (Sanyoto 26).

- **Warna Dingin**

Yang termasuk dalam warna dingin adalah warna biru, warna ungu dan warna hijau, atau warna-warna yang berada diantara ketiga warna tersebut. Warna dingin kesannya dingin dan efeknya juga dingin. Warna dingin memberikan kesan tenang, kalem dan pasif. Terlalu banyak warna dingin akan terasa sedih dan melankoli. Warna dingin terasa jauh dan terasa mempersempit ukuran (Sanyoto 26).

- **Warna Netral**

Yang termasuk dalam warna netral adalah warna putih, warna abu-abu dan warna hitam. Warna netral berkesan netral dan efeknya juga netral.

d. **Klasifikasi Warna Berdasarkan Karakteristik**

- **Warna Positif (Aktif)**

Yang termasuk dalam warna positif adalah warna-warna yang berada diantara warna kuning, warna merah, dan warna jingga. Warna-warna ini memberikan kesan sifat dan karakter yang aktif.

- **Warna Negatif (Pasif)**

Yang termasuk dalam warna negatif adalah warna-warna yang berada diantara warna biru dan warna ungu. Warna-warna ini memberikan kesan sifat dan karakter yang pasif.

e. **Klasifikasi warna berdasarkan kualitas**

- *Hue*

Hue adalah rona warna atau corak warna yang merupakan sebutan terhadap warna dengan berbagai-bagai nama-nama warnanya, yang memiliki skala *hue* berupa lingkaran warna yang terdiri dari enam warna standard dan enam warna *intermediate* (Sanyoto 57).

- *Chroma*

Chroma merupakan kekuatan dan kelemahan warna yang mengacu pada intensitas warna, yaitu mengenai cemerlang-suram warna atau murni-kotor warna, yang sering disebut *saturation* atau penyerapan warna, atau

peredaman warna, yang memiliki skala *chroma* berupa jari-jari dari lingkaran warna menuju ke titik pusat (Sanyoto 57).

- *Value*

Value merupakan kualitas warna yang dalam hal ini adalah derajat keterangan warna atau gelap terangnya warna, yang memiliki skala *value* mulai dari warna hitam sampai pada warna putih (Sanyoto 57).

f. Klasifikasi Warna Berdasarkan Makna

- Merah

Warna merah memiliki karakter kuat, energik, berani, bahaya, positif, merangsang, panas (Sanyoto 39). Warna merah melambangkan panas, api, darah, gairah, cinta, kehangatan, kekuasaan, kesenangan, dan agresi. Warna merah dapat meningkatkan tekanan darah dan rating pernafasan. Warna merah juga mampu menstimulasi seseorang untuk membuat keputusan secara cepat dan meningkatkan harapan. Merah adalah penarik perhatian. Kata dan obyek dalam warna merah dapat menarik perhatian seseorang dalam seketika.

- Jingga

Warna jingga melambangkan kemerdekaan, anugerah, kehangatan (Sanyoto 38). Warna jingga sering dihubungkan dengan keramahan, kesehatan, dan kesuksesan. Warna jingga merupakan warna yang paling hangat karena memiliki energi dua warna, yaitu warna merah yang panas dan warna kuning yang hangat. Warna jingga menebarkan energi, menghangatkan hati, sekaligus memancarkan keceriaan.

- Kuning

Warna kuning memiliki karakter terang, gembira, ramah, supel, riang, cerah. Warna kuning melambangkan kecerahan, kehidupan, kemenangan, kegembiraan, kemeriahan, kecemerlangan. Kuning cerah adalah warna emosional yang menggerakkan energi dan keceriaan, kejayaan, dan keindahan. Warna kuning emas melambangkan keagungan, kemewahan, kejayaan, kemegahan, kemuliaan, kekuatan. Warna kuning sutera adalah warna marah, sehingga tidak populer. Warna kuning tua dan warna kuning

kehijauan mengasosiasikan sakit, penakut, iri, cemburu, bohong, luka. Bendera kuning kadang-kadang digunakan pada kapal karantina atau rumah sakit. Pada masyarakat barat khususnya yang beragama Kristen, warna kuning digunakan dalam gereja-gereja, pada mahkota suci Yesus, sebagai hiasan altar dan sebagainya untuk melambangkan keagungan. Warna kuning juga digunakan pada upacara-upacara agama Hindu dan Budha, sebagai lambang keagungan (Sanyoto 38).

- Hijau

Warna hijau memiliki karakter segar, muda, hidup, tumbuh. Warna hijau relatif lebih netral pengaruh emosinya, sehingga cocok untuk istirahat. Warna hijau sebagai pusat spektrum menghadirkan keseimbangan yang sempurna dan sebagai sumber kehidupan. Warna hijau melambangkan kesuburan, kesetiaan, keabadian, kebangkitan, kesegaran, kemudaan, keremajaan, keyakinan, kepercayaan, keimanan, pengharapan, kesanggupan, keperawanan, kementahan, belum pengalaman. Di Jawa, keraton banyak menggunakan warna hijau dengan pernik warna merah dan kuning. Masjid banyak menggunakan warna hijau sebagai lambang keimanan (Sanyoto 40).

- Biru

Warna biru memiliki karakter dingin, pasif, melankolis, sayu, sedih, tenang, berkesan jauh, tetapi cerah. Warna biru dihubungkan dengan langit sebagai tempat tinggal para dewa yang maha tinggi, surga, atau khayangan, sehingga warna biru melambangkan keagungan, keyakinan, keteguhan iman, kesetiaan, kebenaran, kemurahan hati, kecerdasan, perdamaian. Lambang PBB menggunakan warna biru sebagai lambang perdamaian. Kalangan gereja menghubungkan warna biru dengan pengharapan. Warna biru juga melambangkan aristokasi, darah bangsawan, darah ningrat, darah biru (Sanyoto 39).

- Violet

Warna *Violet* lebih dekat dengan warna biru. Wataknya dingin, negatif, diam. Warna *violet* hampir sama dengan warna biru tetapi lebih menekan

dan lebih meriah. Warna ini memiliki karakter melankolis, kesusahan, kesedihan, belasungkawa, bahkan bencana (Sanyoto 39).

- Ungu

Warna ungu sering disamakan dengan warna *violet*, tetapi warna ungu memiliki kecenderungan kemerahan. Sedangkan warna *violet* cenderung kebiruan. Warna ungu memiliki karakter keangkuhan, kebesaran, kekayaan. Warna ungu adalah warna raja, yang memang digemari oleh raja-raja kuno. Permata banyak dipajang dengan warna ini untuk memperoleh kesan tersebut. Ungu melambangkan kebesaran, kejayaan, keningratan, kebangsawanan (Sanyoto 39).

- Putih

Warna putih memiliki karakter positif, merangsang, cerah, tegas, mengalah. Warna putih melambangkan sinar kesucian, kemurnian, kakanak-kanakan, kebenaran, kesopanan, keadaan tidak bersalah, kehalusan, kelembutan, kewanitaan. Di negara barat, warna putih dipakai sebagai pakaian pengantin wanita yang melambangkan kesucian, tetapi juga digunakan sebagai simbol peletakan senjata dan menyerah. Di Indonesia, warna putih diasosiasikan pada sinar putih yang berkilauan dan juga digunakan pada kain kafan, sehingga dapat memberi kesan menakutkan pada anak-anak (Sanyoto 40). Warna putih juga mengasosiasikan kebersihan, kesehatan, higienis, segar dan dingin, Warna putih cocok digunakan sebagai latar belakang warna lainnya karena penggunaannya seperti tanpa warna (misalnya kertas, kanvas, dll.) (Dameria 50).

- Hitam

Warna hitam diasosiasikan pada kegelapan malam, kesengsaraan, bencana, perkabungan, kebodohan, misteri, ketiadaan, keputusan. Warna hitam memiliki karakter menekan, tegas, dalam, depresif. Warna hitam melambangkan kesedihan, malapetaka, kesuraman, kemurungan, kegelapan, kematian, teror, kejahatan, keburukan ilmu sihir, kedurjanan, kesalahan, kekejaman, kebusukan, rahasia. Warna hitam adalah warna

misterius, karena warna hitam yang berdiri sendiri memiliki karakter buruk, tetapi jika dikombinasikan dengan warna-warna lain akan berubah total karakternya. Sebagai latar belakang warna, warna hitam mengasosiasikan kuat, tajam, formal, bijaksana. Warna hitam dipadukan dengan warna putih memiliki makna kemanusiaan, resolusi, tenang, sopan, keadaan mendalam, kebijaksanaan (Sanyoto 40-41). Warna hitam juga menggambarkan keheningan, kematangan, berpikir, kedalaman akal yang menghasilkan karya, terutama yang bernilai seni. Warna hitam juga memberikan kesan moderen, gaya, mewah, dan elegan (Dameria 36).

- Coklat

Warna coklat memiliki karakter kedekatan hati, sopan, arif, bijaksana, hemat, hormat, tetapi sedikit terasa kurang bersih atau tidak cemerlang karena warna ini berasal dari percampuran beberapa warna seperti halnya warna tersier (Sanyoto 41). Warna coklat dapat menciptakan kesan alami dan nyaman. Selain itu juga mampu mengkomunikasikan kredibilitas, kepadatan, kedewasaan, dan kekuatan. Warna coklat mencerminkan tradisi dan segala sesuatu yang berbau kebudayaan (Dameria 46).

- Abu-abu

Warna abu-abu memiliki kesan suram atau muram. Tetapi di sisi lain, juga melambangkan otoritas, kepraktisan, dan melambangkan mentalitas suatu perusahaan yang bersifat badan hukum. Warna abu-abu cocok digunakan sebagai latar belakang semua warna, terutama untuk warna-warna pokok seperti warna merah, warna kuning, dan warna biru (Sanyoto 41).

- Merah muda

Warna merah muda mengasosiasikan keromantisan, kelembutan, kebebasan, karakter feminim, kehalusan, dan rasa sensitif (Dameria 40).

2.4.2 Prinsip Desain

2.4.2.1 Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan yang berasal dari kata *balance* (Inggris) adalah merupakan salah satu prinsip desain. Suatu karya desain harus memiliki keseimbangan, agar

enak dilihat, tenang, tidak berat sebelah, tidak menggelisahkan. Keseimbangan menurut ilmu matematika adalah keadaan yang dialami oleh sesuatu (benda) jika semua daya yang bekerja saling meniadakan. Dalam bidang desain, keseimbangan lebih bersifat perasaan, tetapi pengertiannya hampir sama, yaitu suatu keadaan di mana semua bagian pada sebuah karya desain tidak ada yang lebih dibebani. Jadi suatu karya desain dikatakan seimbang jika disemua bagian pada karya bebannya sama, sehingga membawa rasa tenang dan enak dilihat (Sanyoto 187). Dalam desain, keseimbangan terbagi menjadi beberapa jenis, antara lain:

a. Keseimbangan Simetris (*Symmetrical Balance*)

Merupakan keseimbangan antar dua ruang sebelah kiri dan kanan sama persis atau setangkap. Komponen desain seakan dicerminkan pada garis sumbu khayal. Dengan demikian terlihat komponen yang sama pada kedua daerah dari garis sumbu. Desain dengan keseimbangan simetris akan relatif lebih mudah ditangkap mata (Hendratman 30). Desain dengan keseimbangan simetris memberikan kesan formal, tenang, statis, tidak bergerak, tetapi terlihat kaku, tradisional/kuno dan juga membosankan.

b. Keseimbangan Memancar (*Radial Balance*)

Meskipun hampir mirip dengan keseimbangan simetris, namun kesan yang ditampilkan seperti ada pancaran dari tengah lingkaran. Keseimbangan radial sangat mudah ditangkap mata karena seakan diarahkan fokus ke titik pusat lingkaran (Hendratman 31). Dalam keseimbangan radial, ruang kiri, kanan, atas dan bawah terlihat sama persis. Desain dengan keseimbangan radial memberikan kesan yang sama dengan keseimbangan simetris.

c. Keseimbangan Sederajat (*Obvius Balance*)

Merupakan keseimbangan antara ruang kiri dan kanan memiliki beban yang sederajat (besaran sama tetapi bentuk rautnya berbeda). Desain dengan keseimbangan sederajat memberi kesan tidak terlalu resmi dan ada sedikit dinamika (Sanyoto 187).

d. Keseimbangan Tersembunyi (*Axial Balance*)

Keseimbangan tersembunyi sering disebut juga sebagai keseimbangan asimetris. Keseimbangan asimetris merupakan keseimbangan ruang kiri dan

kanan tidak memiliki beban yang sama besaran maupun bentuk rautnya tetapi tetap dalam keadaan seimbang (Sanyoto 188). Keseimbangan asimetris memberi kesan informal, modern, hidup, dinamis dan berani.

2.4.2.2 Irama (*Rythm*)

Irama adalah pengulangan atau variasi dari elemen-elemen desain. Pengulangan tersebut dapat membentuk urutan gerakan dan pola tertentu. Irama merupakan prinsip yang hakiki pada semua karya seni, baik itu seni musik, seni tari, dan juga termasuk seni rupa dan desain. Secara umum, irama dalam semua karya seni mempunyai dasar yang sama, hanya berbeda pada media yang digunakan. Musik memakai media aural, sedangkan pada desain menggunakan media visual.

Prinsip irama dalam desain sesungguhnya merupakan hukum “hubungan pengulangan” elemen desain seperti bentuk raut, ukuran, warna, arah, *value*, tekstur, kedudukan, gerak, jarak, dan lain-lain. “Hubungan pengulangan” dalam desain melahirkan jenis irama tertentu, yaitu (Sanyoto 136-162):

a. Repetisi (Irama laras monoton/tunggal)

Repetisi atau biasa disebut *similarity* (kesamaan) merupakan suatu pengulangan dengan dasar ekstrim, kesamaan pada semua elemen-elemen desain yang digunakan dan hasilnya monoton. Irama dengan repetisi menimbulkan efek rapi, tenang, resmi, berwibawa, namun cenderung monoton, kaku, statis, sehingga berkesan menjemukan. Irama repetisi dapat ditemukan pada susunan motif kain batik, motif pada tekstil, kain tenun, *wallpaper*, kain gordena, ubin lantai, pagar-pegar besi/beton cetak, kertas kadu dan lain-lain.

b. Transisi (Irama laras harmonis)

Transisi adalah hubungan pengulangan dengan perubahan-perubahan dekat atau variasi-variasi dekat pada satu atau beberapa elemen desain yang digunakan, dan hasilnya harmonis. Harmoni adalah suatu kombinasi dari unit-unit yang memiliki kemiripan dalam satu atau beberapa hal. Harmoni dapat dicapai dengan cara mengadakan pengubahan dekat (transisi) satu atau

beberapa elemen desain. Macam-macam susunan transisi pada desain yaitu transisi bentuk raut, transisi arah, transisi warna, transisi *value*, transisi tekstur, transisi gerak, transisi jarak dan lain-lain.

c. Oposisi (Irama laras kontras)

Oposisi atau pertentangan adalah hubungan pengulangan dengan ekstrim perbedaan pada satu atau beberapa elemen desain yang digunakan dan hasilnya kontras. Repetisi adalah kesamaan ekstrim, maka oposisi adalah kekontrasan ekstrim. Kontras memberi penekanan yang menghidupkan sebuah karya desain, membuat desain menjadi ‘menggigit’ (menyentuh jiwa yang paling dalam), memberi gairah yang dinamik pada desain. Dalam membuat sebuah karya desain harus diketahui bahwa elemen raut dan warna yang oposisi tidak dapat disebut pengulangan, misalnya oposisi raut segi empat dengan raut lingkaran, atau oposisi warna merah dengan warna hijau, bukan merupakan pengulangan karena keduanya tidak memiliki hubungan. Oposisi yang tidak ada hubungan atau disebut *discord* (berselisih) adalah merupakan kontras yang kontradiktif atau kontras yang berselisih dan tidak sedap dipandang. Kontras *discord* tidak memiliki nilai irama karena bukan merupakan pengulangan. Kontras *discord* akan bernilai irama jika kontras tersebut diulang-ulang atau dijembatani dengan gradasi. Sedangkan kontras ekstrim adalah suatu jenis kontras yang masih memiliki hubungan, misalnya ukuran besar-kecil, arah vertikal-horisontal, *value* gelap-terang, tekstur kasar-halus, bisa memiliki nilai irama tetapi sifatnya ekstrim (keras).

Terdapat dua kemungkinan untuk memperoleh irama kontras yaitu dengan mengadakan pengulangan-pengulangan kontras, dan dengan memberi jembatan kontras dengan gradasi.

2.4.2.3 Skala dan Proporsi

Skala adalah perubahan ukuran tanpa perubahan perbandingan ukuran panjang, lebar dan tinggi. Sedangkan proporsi adalah adanya perubahan perbandingan antara panjang, lebar dan tinggi (Hendratman 34). Proporsi pada dasarnya menyangkut perbandingan ukuran yang bersifat matematis. Proporsi yang bersifat matematis sesungguhnya telah banyak diciptakan sejak jaman

Yunani, yang pada umumnya dianggap sebagai proporsi yang ideal, seperti proporsi tubuh manusia, proporsi bentuk bangunan, proporsi bentuk ruang dwimatra, proporsi bentuk ruang trimatra, dan lain-lain. Proporsi dalam suatu karya desain merupakan salah satu prinsip dasar desain untuk memperoleh keserasian. Tujuan mempelajari proporsi dalam desain adalah untuk melatih ketajaman rasa, yang selanjutnya dengan *feeling* dapat dengan cepat mengetahui apakah suatu obyek serasi atau tidak (Sanyoto 195- 196).

2.4.2.4 Fokus dan Dominan

Tidak semua elemen desain sama pentingnya. Sebuah karya desain harus difokuskan atau diarahkan pada satu titik. Ada beberapa tahap fokus, yaitu (Hendratman 35):

- a. Dominan, adalah obyek yang paling menonjol dan paling menarik.
- b. Sub dominan, adalah obyek yang mendukung penampilan obyek dominan
- c. Sub ordinat, adalah obyek yang kurang menonjol, bahkan tertindih oleh obyek dominan dan sub dominan. Contohnya adalah *background*.

Secara keseluruhan, fokus dalam sebuah karya desain diperoleh pada tahap dominan. Dominan pada sebuah karya desain dapat dikatakan sebagai penjajah atau yang menguasai. Namun dominan juga disebut keunggulan, keistimewaan, keunikan, keganjilan, atau kelainan. Dominan dalam sebuah karya desain memiliki tujuan tertentu yaitu untuk menarik perhatian, menghilangkan kebosanan, dan memecah keberaturan atau rutinitas (Sanyoto 178-180).

2.4.2.5 Kesatuan (*Unity*)

Suatu karya desain harus menyatu, antara elemen desain yang satu dengan yang lainnya tidak dapat dipisah-pisah, semuanya menjadi satu kesatuan. Karya desain yang tidak memiliki kesatuan akan mengakibatkan karya tersebut tidak enak dipandang. Untuk membuat sebuah karya desain yang memiliki kesatuan, dapat menggunakan pendekatan prinsip-prinsip, antara lain (Hendratman 37-42):

- a. Kedekatan dan Penutup (*Closure*)
Merupakan sebuah kesatuan dengan mendekatkan obyek-obyek. Mata akan menangkap obyek-obyek yang disusun berdekatan sebagai sebuah kesatuan.
- b. Kesenambungan (*Continuity*)
Merupakan sebuah kesatuan dengan menyusun obyek-obyek secara berkesinambungan. Mata seakan diarahkan pada obyek tertentu. Kesenambungan juga dapat diperoleh dengan perspektif dan dibantu dengan garis-garis yang membantu untuk mengarahkan mata menuju obyek lain.
- c. Kesamaan (*Similarity*) dan Konsisten (*Consistency*)
Merupakan kesatuan dengan menyusun obyek yang memiliki bentuk, ukuran, proporsi dan warna yang sama.
- d. Perataan (*Alignment*)
Merupakan suatu kesatuan dengan menggunakan garis bantu (*grid*). Penggunaan *grid* dan *guideline* akan menghasilkan desain yang rapi.

2.5 Tinjauan *Layout*

2.5.1 Definisi *Layout*

Layout dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya (Rustan 0). *Layout* adalah sebuah usaha untuk menyusun, menata atau memadukan elemen-elemen desain menjadi media komunikasi visual yang komunikatif, estetik dan menarik (Hendratman 85).

2.5.2 Sejarah *Layout*

Sebenarnya desain dan *layout* adalah hasil perjalanan dari proses eksplorasi kreatif manusia yang tiada henti di masa lalu. Dimulai dari 25.000 tahun SM dimana para pemburu pada jaman *Paleolitikum* hingga *Neolitikum*, yang hidupnya berpindah-pindah melukisi dinding gua dengan obyek-obyek binatang, peristiwa perburuan dan bentuk lain-lain. Kurang lebih sekitar 1.500 tahun SM bangsa Mesir sudah mulai mengenal sistem tulisan *hieroglyph* dan menggunakan *papyrus* sebagai kertasnya. Sementara itu di Cina, masyarakatnya

mengembangkan sistem tulisan yang menggunakan lebih dari 40.000 karakter. Sekitar 1.000 tahun S.M. orang-orang terpelajar dari *Phoenicia* (sekitar Syria, Yordania, Israel, Palestina, dan Lebanon) melakukan suatu inovasi yang luar biasa, yaitu menciptakan sistem tulisan yang tadinya menggunakan lebih dari 500 karakter menjadi hanya 22 karakter saja. Sistem tulisan ini disebut *Cuneiform*. Bangsa Yunani kemudian mulai mengadopsi *Cuneiform* sekitar tahun 800-900 SM Karakter dalam tulisan Yunani selanjutnya digunakan oleh orang Romawi dengan beberapa penyesuaian untuk menuliskan literatur mitologi, filsafat, dan kepercayaan mereka.

Di abad pertengahan masih sedikit yang dapat membaca, selain masih banyak yang buta huruf. Di seluruh dunia hanya kurang dari 50.000 literatur dan hanya para biarawan dan segelintir orang kaya yang mampu membelinya. Pada pertengahan abad ke-12, setelah 600 tahun inovasi, migrasi dan hubungan dagang dengan Cina, orang-orang Eropa mulai mengenal cara pembuatan kertas yang lebih murah. Pabrik kertas pertama didirikan di Fabriano, Italia, pada tahun 1276. Kemudian dilanjutkan di Troyes, Perancis, pada tahun 1348.

Peristiwa yang paling bersejarah adalah pada tahun 1450, saat Johann Gensfleisch, seorang berkebangsaan Jerman mengembangkan suatu sistem percetakan yaitu *moveable type*, yang dapat memproduksi ribuan hasil cetakan di atas kertas dalam waktu yang sangat singkat. Dalam kurung waktu 13 tahun setelahnya, teknologi percetakan telah menyebar ke seluruh Eropa. Pada saat ini munculah *Broad sides* yaitu selembarnya kertas yang dicetak pada salah satu sisinya yang merupakan surat kabar pertama.

Perkembangan teknologi percetakan mendorong eksplorasi ide-ide dalam bidang desain dan tipografi. John Baskerville pada tahun 1600-an, dan Francois Didot serta Giambattista Bodoni pada tahun 1700-an menciptakan huruf yang lebih berkesan ringan, geometris, dan *serif* yang tebal tipisnya kontras. Pada tahun 1820-an muncul *catalog* pertama sebagai media penawaran produk. Jurnal-jurnal sastra dan filsafat banyak beredar di tengah masyarakat dan media-media tersebut menjadi cikal-bakal majalah modern yang dikenal sekarang ini.

Pada tahun 1862 Joseph Niepce memperkenalkan fotografi yang pertama. Fotografi memberikan dimensi baru terhadap materi cetakan yang dulunya sebuah *catalog* hanya berisi teks saja, kini dapat disertakan foto mengenai produknya. Sekitar tahun 1890-1910 gaya *Art Nouveau* mulai mengglobal. *Art Nouveau* muncul di Perancis sebagai dampak teknologi percetakan warna *lithography* yang makin berkembang. Sekitar tahun 1907-an aliran kubisme pada seni rupa mulai bangkit berkat Pablo Picasso. Bentuk-bentuk berkembang ke arah abstrak. Lalu muncul pula ekspresionisme yang menyanggah ide bahwa seni yang terutama adalah ekspresi diri.

Pembuatan *Corporate Identity* pertama dilakukan oleh Jerman Peter Behrens untuk perusahaan AEG pada tahun 1907. Behrens juga mengerjakan arsitekturnya, periklanan, desain produk dan lain-lain. Selanjutnya modernisme muncul di Eropa lewat berbagai pergerakan seperti kubisme, futurisme, *plakatstijl*, suprematisme, dada, *de stijl*, bauhaus, dan konstruktivisme. Konstruktivisme muncul sekitar tahun 1917-an di Rusia. Kemudian *de stijl* muncul di Belanda dengan lebih mengutamakan perhatian pada estetika daripada fungsi. Pada tahun 1919 Bauhaus didirikan di Jerman oleh Walter Gropius, yang selanjutnya menjadi tonggak sejarah dan mempengaruhi desain abad 20. Sekitar tahun 1920 muncul aliran *Surrealism*.

Pada tahun 1925 Herbert Bayer menciptakan Universal Type. Pada tahun yang sama juga muncul gerakan *Art Deco* di Paris yang dipengaruhi oleh gaya *Art Nouveau*, seni patung Afrika dan kubisme. Pada tahun 1938-1946 Lazlo Moholy-Nagy membuka Institut Desain pertama di Amerika dengan kurikulum desain modern. Kesadaran akan pentingnya kurikulum desain di universitas dan sekolah-sekolah seni mulai bangkit di tahun 50-an. *Grid* sebagai alat bantu untuk layout mulai terkenal sejak hadirnya karya Muller-Brockmann dan Richard Paul Lohse di Swiss.

Desain majalah mulai marak di tahun 1960-an. Majalah Harper Bazaar terkenal mewakili sisi gemerlap masa itu. Desainer Herb Lubalin dikenal lewat karya-karyanya saat menjadi *art director* majalah Avant Garde dan Eros. Tahun 1970-an dan 1980-an budaya *corporate branding* bangkit kembali dan maraknya

dunia periklanan menjadikan kebutuhan akan layout dan percetakan materi-materi publikasi makin tidak terbatas. Pada tahun 1990-an perkembangan media digital sangat pesat. Internet merubah pola kehidupan masyarakat dunia. Tidak terkecuali desain dengan segera menemukan lahan-lahan baru untuk dieksplorasi seperti grafis tiga dimensi, game *offline* dan *online*, *chatting*, *online banking* dan lain-lain. Teknologi internet selanjutnya dilanjutkan dengan teknologi *mobile*. Tahun 2000-an diwarnai dengan maraknya SMS, MMS, *ringtone*, *java games*, *mobile game*, *mobile banking* dan segala macam pertukaran informasi dengan sangat mudah (Rustan 2-8).

2.5.3 Elemen *Layout*

Layout tersusun atas elemen-elemen yang saling mendukung. Secara umum, elemen dalam *layout* bertujuan untuk menyampaikan informasi dengan lengkap dan tepat. Selain itu juga dapat memberikan kenyamanan dalam membaca termasuk di dalamnya kemudahan mencari informasi yang dibutuhkan, navigasi dan estetika. Elemen-elemen *layout* antara lain (Rustan 27-72):

2.5.3.1 Elemen Teks

a. Judul (*head*, *heading*, *headline*)

Dalam sebuah artikel biasanya diawali dengan sebuah atau beberapa kata singkat yang disebut judul. Dalam sebuah *layout*, judul diberi ukuran besar untuk menarik perhatian pembaca dan membedakannya dari elemen *layout* lainnya. Selain dari ukuran, pemilihan sifat yang tercermin dari jenis huruf tersebut juga harus dapat menarik perhatian. Karena itu segi estetis pada judul lebih diprioritaskan. Misalnya dengan menggunakan huruf-huruf dekoratif dan tidak terlalu formal.

b. *Deck* (*blurb*, *standfirst*)

Deck adalah gambaran singkat tentang topik yang dibicarakan di *bodytext*. Letaknya bervariasi, biasanya berada antara judul dan *bodytext*. Fungsi *deck* berbeda dengan judul, yaitu sebagai pengantar sebelum orang membaca *bodytext*. Perbedaan fungsi antara *deck* dan judul harus dapat ditangkap oleh

pembaca dengan jelas. Ukuran huruf untuk *deck* rata-rata lebih kecil dari judul, tetapi tidak sekecil *bodytext*. Jenis/*style* huruf yang dipakai berbeda dengan yang digunakan untuk judul. Begitu juga dengan penggunaan warna pada *deck* yang berbeda dengan judul dan *bodytext*. Keberadaan *deck* dipengaruhi oleh luas area halaman yang tersedia serta panjang-pendeknya artikel. *Deck* dapat ditiadakan bila area layout yang tersedia sangat terbatas. *Deck* seringkali disalah artikan dengan sub judul.

c. *Byline (credit line, writer's credit)*

Berisi nama penulis yang terkadang disertai dengan jabatan atau keterangan singkat lainnya. *Byline* diletakkan sebelum *bodytext*, namun ada juga yang meletakkannya di akhir naskah.

d. *Bodytext (bodycopy, copy, copytext)*

Bodytext adalah bacaan yang ada pada topik bacaan utama maupun pada artikel tambahan pada *box* atau *sidebar*. Keberhasilan suatu *bodytext* ditentukan oleh dukungan judul dan *deck* yang menarik sehingga memancing pembaca meneruskan keingintahuan akan informasi yang lengkap dan gaya penulisan yang menarik dari naskah itu sendiri.

e. Subjudul (*subhead, crosshead*)

Artikel yang cukup panjang biasanya dibagi menjadi beberapa segmen sesuai topiknya. Sub judul berfungsi sebagai judul segmen-segmen yang ada. Segmen yang dimaksud di sini bukan paragraf melainkan satu topik atau pokok pikiran yang sama, Satu segmen dapat terdiri dari beberapa paragraf.

f. *Pull quotes (liftouts)*

Pada awalnya *pull quotes* adalah cuplikan perkataan atau tulisan seseorang, namun sekarang ini telah mengalami perluasan arti. Pada suatu karya publikasi, *pull quotes* dapat berarti satu atau lebih kalimat singkat yang mengandung informasi penting yang ingin ditekankan. Terkadang *pull quotes* diambil dari sebagian isi *bodytext* yang dianggap sebagai pokok pikiran naskah tersebut. Sesuai dengan arti katanya, sering kali *pull quotes* dibuka dan ditutup dengan tanda petik (“), ada juga yang diberi *box* supaya keberadaannya dapat dibedakan dengan elemen-elemen *layout* lainnya.

Apabila pada halaman *layout* hanya terdapat satu elemen visual yang harus diterangkan, maka hanya memerlukan satu *caption* sederhana. Namun bila elemen visualnya lebih dari satu, maka *caption* dapat didesain dengan cara:

- *Caption* yang saling terpisah letaknya dan masing-masing berada di dekat elemen visualnya.
- *Caption* yang dijadikan satu dan merujuk kepada elemen visualnya masing-masing dengan cara menggunakan petunjuk arah (kiri, kanan, atas, bawah), tanah panah, atau angka (angka yang sama terdapat pada elemen visualnya masing-masing).

g. *Caption*

Caption adalah keterangan singkat yang menyertai elemen visual dan *inset*. *Caption* biasanya dicetak dalam ukuran kecil dan dibedakan gaya atau jenis hurufnya dengan *bodytext* dan elemen teks lainnya.

h. *Callouts*

Pada dasarnya sama seperti *caption*, kebanyakan *callouts* menyertai elemen visual yang memiliki lebih dari satu keterangan, misalnya pada diagram. *Callouts* biasanya memiliki garis-garis yang menghubungkannya dengan bagian-bagian dari elemen visualnya. *Ballon* adalah salah satu bentuk *callouts*.

i. *Kickers (eyebrows)*

Kickers adalah salah satu atau beberapa kata pendek yang terletak di atas judul. *Kickers* berfungsi untuk memudahkan pembaca menemukan topik yang diinginkan dan mengingatkan lokasinya saat membaca artikel tersebut. Berbeda dengan *running head*, *kickers* tidak berulang-ulang ada di setiap halaman. Ada juga yang mendesain *kickers* tidak menggunakan tulisan tetapi memakai unsur lain seperti warna atau gambar.

j. *Initial caps*

Initial caps adalah huruf awal yang berukuran besar dari kata pertama pada paragraf. Karena lebih bersifat estetis, tidak jarang hanya terdapat satu *initial caps* dalam satu naskah. *Initial caps* dapat berfungsi sebagai penyeimbang komposisi suatu *layout*. Beberapa jenis *initial caps* antara lain:

- *Drop caps (dropped caps, drop initial, cut-in initial, sink, sunken initial)*
Drop caps memiliki ciri-ciri ‘masuk/tenggelam’ ke dalam paragraf, umumnya sekitar dua atau tiga baris.
- *Raised caps (raised initial, extended caps)*
Merupakan kebalikan dari *drop caps*. *Raised caps* tidak ‘tenggelam’ ke dalam paragraf melainkan muncul ke permukaan. *Baselinenya* sejajar dengan *baseline* teks di baris pertama paragraf.
- *Adjacent caps*
Berada di luar paragraf sebelah kiri. Sisi kiri baris-baris teks pada paragraf tetap rata dari atas ke bawah.
- *Decorative initial*
Berasal dari era manuskrip Kristen jaman dahulu. Saat ini *decorative initial* dibuat tidak rumit dan bergaya lebih modern.

k. *Indent*

Merupakan penanda antar paragraf yang memiliki ciri baris pertama paragraf menjorok masuk ke dalam. Sedangkan *hanging indent* adalah kebalikannya, baris pertama tetap pada posisi, sedangkan baris-baris berikutnya menjorok masuk ke dalam.

l. *Lead line*

Merupakan penanda antar paragraf yang beberapa kata pertama atau seluruh kata di baris pertama pada tiap paragraf dibedakan atribut hurufnya. Atribut yang dibedakan bisa berupa jenis huruf, *style*, ukuran, *letter spacing*, *leading*. Fungsi *lead line* sama dengan penanda antar paragraf lainnya yaitu agar mudah menangkap paragraf berikutnya.

m. Spasi

Untuk paragraf yang satu dengan yang lainnya, antar paragraf diberi spasi.

n. *Header* dan *Footer*

Header adalah area di antara sisi atas kertas dan margin atas. *Footer* adalah area di antara sisi bawah kertas dan margin bawah. *Header* dan *Footer* bisa berisi *running head*, catatan kaki, nomor halaman, dan informasi lainnya.

- o. *Running head* (*running headline, running title, running feet, runners*)
Running head adalah judul buku, bab atau topik yang sedang dibaca, nama pengarang dan informasi lainnya yang berulang-ulang ada pada setiap halaman dan posisinya tidak berubah. *Running head* biasanya terletak di *header*, namun ada juga yang meletakkannya di *footer*.
- p. *Footnote* (catatan kaki, referensi, sumber, *resource*)
Footnote berisi detail informasi dari segala tulisan tertentu di dalam naskah. Informasi yang ada bisa berupa referensi atau bahan acuan tulisan, rekomendasi bacaan lanjutan, dan lain-lain. Sesuai dengan namanya, *footnote* terletak di *footer*.
- q. *Page number* (nomor halaman)
Untuk materi publikasi yang memiliki lebih dari delapan halaman dan memuat banyak topik yang berbeda, digunakan *page number* untuk memudahkan pembaca mengingat lokasi artikel. Lebih baik lagi bila disertakan dengan daftar isi atau indeks di halaman depan.
- r. *Jumps* (*jumplines, continuation lines*)
Artikel yang panjang pada halaman yang terbatas, dibuat sambungan di halaman lain. Untuk itu diperlukan teks singkat pada halaman asal untuk menginformasikan kepada pembaca, yang dikenal dengan *jumps*. Keterangan teks pada halaman sambungan dikenal dengan *continuation lines*. Untuk mengingatkan kepada pembaca akan naskah yang bersambung, biasanya pada halaman sambungan, selain ada *continuation lines* diletakkan juga *continuation heads* atau *jumps heads*, yaitu judul yang terdapat pada halaman asal tetapi dengan ukuran yang lebih kecil dan ada juga yang kalimatnya dipersingkat.
- s. *Signature* (*mandatories*)
Signature pada umumnya dijumpai di *flyer*, brosur, poster, dan lain-lain. *Signature* berisi alamat, nomor telepon atau orang yang bisa dihubungi atau informasi tambahan lainnya. Bila menyangkut sebuah acara atau event, biasanya disertai dengan logo-logo penyelenggara, *partner* dan sponsor.

t. *Nameplate*

Nameplate merupakan nama surat kabar, majalah, tabloid atau *newsletter*. *Nameplate* biasa dibuat dalam ukuran yang besar diletakkan pada bagian atas halaman depan pada surat kabar, *newsletter*, tabloid atau di *cover* depan majalah.

u. *Masthead*

Masthead adalah area pada surat kabar, majalah, *newsletter* yang berisi informasi tentang penerbit, nama-nama staf, kontributor, cara berlangganan, alamat dan logo penerbit, dan lain-lain. Kebanyakan *masthead* ditempatkan pada halaman kedua, ketiga, atau lebih, dan letaknya biasanya berdekatan dengan kata pengantar dari redaksi. Gaya dan susunan *masthead* tergantung dari karakter yang dibawa oleh majalah, surat kabar, *newsletter* tersebut. *Masthead* mengalami perluasan arti, orang sering menyamakan artinya dengan *nameplate*.

2.5.3.2 Elemen Visual

a. Foto

Foto merupakan salah satu elemen visual yang sering ditemui di dalam sebuah *layout*. Kekuatan terbesar dari sebuah foto adalah kredibilitas atau kemampuan untuk memberi kesan sebagai ‘dapat dipercaya’. Menurut penelitian Poynter Institute, sebuah sekolah jurnalisisme di Amerika, mengatakan bahwa orang lebih tertarik pada foto berwarna dibandingkan foto hitam putih. Foto berwarna dalam sebuah *layout* mendapatkan perhatian 20% lebih besar dibandingkan foto hitam putih.

b. *Artworks*

Artworks adalah segala jenis karya seni bukan fotografi, baik itu berupa ilustrasi, kartun, sketsa dan lain-lain yang dibuat secara manual maupun dengan komputer. Terkadang untuk menyampaikan suatu pesan tertentu, *artworks* lebih dapat ‘berbicara’ dibandingkan fotografi. Pada majalah atau buku cerita anak-anak, *artworks* lebih banyak digunakan, karena lebih dapat memancing imajinasi dibandingkan fotografi yang terlalu real.

c. *Infographics (Informational graphics)*

Infographics adalah fakta-fakta dan data-data statistik hasil *survey* dan penelitian yang disajikan dalam bentuk grafik (*chart*), tabel, diagram, bagan, peta, dan lain-lain.

d. Garis

Garis merupakan elemen desain yang dapat menciptakan kesan estetis pada suatu karya desain. Di dalam sebuah *layout*, garis mempunyai sifat yang fungsional antara lain membagi suatu area, menyeimbangkan berat dan sebagai elemen pengikat sistem desain supaya terjaga kesatuannya.

e. Kotak (*box*, bingkai, border, *frame*)

Kotak berisi artikel yang bersifat tambahan dari artikel utama. Bila letaknya di pinggir halaman disebut *sidebar*. Dengan adanya kotak, setiap informasi tambahan baik berupa teks maupun visual dapat dibedakan dengan jelas oleh pembaca.

f. *Inzet (inset, inline graphics)*

Inzet merupakan elemen visual berukuran kecil yang diletakkan di dalam elemen visual yang lebih besar. Fungsi *inzet* adalah untuk memberi informasi pendukung. *Inzet* banyak terdapat pada *informational graphic*. *Inzet* kadang juga disertai dengan *caption* maupun *callouts*.

g. Poin (*bullets*)

Suatu *draft* atau *list* yang mempunyai beberapa baris berurutan ke bawah, biasanya di depan tiap barisnya diberi penanda angka atau pin. *Dingbats* juga sering digunakan sebagai poin. *Dingbats* adalah simbol tanda baca, dan ornamen-ornamen.

2.5.3.3 Invisible Elements

Elemen-elemen yang tergolong sebagai *invisible elements* ini merupakan fondasi atau kerangka yang berfungsi sebagai acuan penempatan semua elemen *layout* lainnya. Dalam pembuatan sebuah *layout*, elemen inilah yang dirancang terlebih dahulu, baru kemudian menyusul elemen-elemen teks dan visual. Sesuai

dengan namanya, *invisible elements* ini tidak akan terlihat pada hasil produksi. Walaupun demikian elemen-elemen ini mempunyai fungsi yang sangat penting.

a. *Margin*

Margin berfungsi untuk menentukan jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen-elemen *layout*. Margin mencegah agar elemen-elemen *layout* tidak terlalu jauh ke pinggir halaman. Penempatan elemen-elemen *layout* yang terlalu ke pinggir halaman dapat menyebabkan elemen *layout* terpotong pada saat pencetakan.

b. *Grid*

Grid adalah alat bantu yang sangat bermanfaat dalam *melayout*. *Grid* membantu dalam menentukan posisi peletakan elemen *layout* dan mempertahankan konsistensi dan kesatuan *layout* terlebih untuk karya desain yang mempunyai beberapa halaman. Dalam membuat *grid*, halaman dapat dibagi menjadi beberapa kolom dengan garis-garis vertikal dan horisontal. Untuk merancang peletakan *grid* harus mempertimbangkan beberapa faktor, yaitu ukuran dan bentuk bidang *layout*, konsep dan gaya desain, ukuran huruf yang akan dipakai, jumlah informasi yang ingin dicantumkan, dan lain-lain.

2.5.4 Prinsip *Layout*

Secara umum, prinsip dasar *layout* adalah juga merupakan prinsip dasar desain, antara lain (Rustan 76-84):

a. *Sequence* (urutan)

Sequence atau biasa dikenal dengan *hierarki/flow/aliran* merupakan urutan elemen-elemen dalam sebuah *layout* dengan tujuan untuk mengarahkan pandangan pembaca sesuai dengan urutan yang diinginkan oleh pembuat *layout*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dr Mario R. Garci dan Pegie Stark pada tahun 2007, di wilayah-wilayah pengguna bahasa dan tulisan latin, orang membaca dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Karena itu pada materi-materi publikasi, urutan atau alur pembacaan kebanyakan didesain berdasarkan kecenderungan tersebut. Namun tidak hanya itu saja, arah gerak mata juga dipengaruhi oleh hal-hal lain berupa pemberian

emphasis/penekanan pada suatu obyek seperti warna, ukuran, *style*, dan lain-lain. Kecenderungan lain adalah membaca dengan *sequence* seperti huruf Z. Selain itu banyak juga *sequence* lainnya yang supaya lebih mudah mengingatnya diwakilkan dengan huruf-huruf C, L, T, I dan banyak lagi lainnya.

b. *Emphasis* (Penekanan)

Salah satu pembentuk *emphasis* adalah kontras. Kontras tersebut bertujuan untuk membangun *sequence*. Ada berbagai cara menciptakan kontras yaitu lewat ukuran, posisi, warna, bentuk, konsep yang berlawanan, dan lain-lain. Selain kontras, *emphasis* dapat diciptakan melalui elemen *layout* yang mengandung pesan-pesan yang unik, emosional atau kontroversial, dan efeknya akan lebih kuat dalam menarik orang untuk membacanya.

c. *Balance* (keseimbangan)

Ada dua macam *balance*, yaitu *balance* simetris dan *balance* asimetris. Keseimbangan yang dicapai secara simetris adalah dengan pencerminan, yang dapat dibuktikan dengan tepat secara matematis. Sedangkan keseimbangan asimetris lebih bersifat optis atau 'kelihatannya seimbang'. Jan Tschichold, seorang tipografer, desainer, guru dan penulis, mengatakan bahwa *layout* yang asimetris memiliki kelebihan yaitu secara optis keseluruhan penampilannya jauh lebih efektif dibandingkan *layout* yang simetris. Namun yang pasti *layout* dengan keseimbangan asimetris memberi kesan adanya gerakan sehingga lebih dinamis dan tidak kaku. Penggunaan keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris sangat tergantung pada konsep desain yang dibawanya. Kesan formal dari keseimbangan simetris cocok untuk desain yang membawa pesan konvensional, berpengalaman, terpercaya, kokoh. Sedangkan keseimbangan asimetris cocok untuk desain yang modern, *hi-tech*, bersahabat dan muda.

d. *Unity* (Kesatuan)

Unity tidak hanya berarti kesatuan dari elemen-elemen yang secara fisik kelihatan, namun juga kesatuan antara yang fisik dan yang non-fisik, yaitu pesan atau komunikasi yang dibawa dalam konsep desain tersebut.

2.6 Tinjauan Gambar Ilustrasi

2.6.1 Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Bidang Kajian

a. Ilustrasi Editorial

Merupakan ilustrasi buku, yang sering dijumpai pada buku-buku novel, buku bacaan anak atau orang dewasa, buku olah raga, kartun, karikatur politik, dan sebagainya. Selain bertujuan untuk memperjelas cerita atau penyampaian pesan dalam buku, ilustrasi editorial juga dapat digunakan sebagai jaket atau sampul buku yang dapat berguna dalam menarik perhatian konsumen.

b. Ilustrasi Periklanan

Ilustrasi yang ditujukan sebagai promosi dan pemasaran, meliputi:

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

c. Ilustrasi Media

Ilustrasi media berkaitan dengan ilmu kedokteran yang menggambarkan berbagai macam hal dalam bidang kedokteran, seperti penggambaran anatomi tubuh, bakteri, jamur, dan sebagainya.

d. Ilustrasi Ilmiah

Ilustrasi ilmiah menggambarkan berbagai macam hal yang dengan bidang kajian ilmiah yang sangat membutuhkan ketepatan, kejelasan, kerapian, dan sebagainya.

2.6.2 Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Sifat dan Fungsi

Berdasarkan sifat dan fungsinya, gambar ilustrasi dapat dibedakan menjadi:

- #### **a. Gambar Ilustrasi yang berfungsi untuk menggambarkan keadaan yang dilihat, baik berupa sketsa kasar maupun dalam bentuk gambar yang detail. Contoh:**

sketsa cepat atau bahan *photo realism*, yaitu penggambaran obyek yang mirip foto dengan detail yang akurat.

- b. Gambar ilustrasi yang berfungsi untuk menggambarkan sesuatu yang diimajinasikan, yaitu penggambaran obyek pada keadaan yang tidak ada di dalam kenyataan. Penggambaran dapat berupa penggambaran yang abstrak.
- c. Gambar ilustrasi yang berfungsi untuk memberi bentuk pada pemikiran visual dan memperjelasnya. Gambar ilustrasi ini tidak hanya memerlukan teknik dan kemampuan, namun juga menuntut kedalaman isi yang digambarkan dengan menghadirkan sudut pandang, perasaan, emosi, interpretasi, dan ekspresi orang yang menggambarannya (ekspresif).
- d. Gambar ilustrasi yang berfungsi untuk menghias atau dekoratif yang mengisi komposisi atau bidang yang ada, sehingga memberikan daya tarik yang besar dan memenuhi kepuasan estetis pengamatnya.
- e. Gambar ilustrasi untuk menggambarkan dan menjelaskan, yang berfungsi sebagai jembatan penjelas di dalam pemahaman bahasa verbal. Biasanya ilustrasi ini berdampingan dengan verbalisasi dan saling mendukung dalam mengarahkan pembaca sesuai dengan keinginan penulis, dimana ilustrasi tersebut dapat memperluas cerita dan mempermudah pemahaman atas sesuatu yang abstrak (Ching 28-33, 137-143).

Selain diatas, gambar ilustrasi memiliki fungsi khusus, antara lain:

- Memberikan bayangan setiap karakter di dalam cerita.
- Memberikan bayangan bentuk alat-alat yang digunakan di dalam tulisan ilmiah.
- Memberikan bayangan langkah kerja.
- Mengkomunikasikan cerita.
- Menghubungkan tulisan dengan kreativitas dan individualitas manusia.
- Memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi kebosanan.
- Menimbulkan daya tarik dan minat pembaca.
- Mempermudah pengertian dari sesuatu yang bersifat abstrak.
- Menyingkat suatu uraian dengan bahasa gambar.

2.6.3 Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Alat

a. Perlengkapan Sketsa

Perlengkapan untuk membuat sketsa meliputi pensil, *charcoal* atau pensil arang, pulpen dan penghapus pensil.

b. Perlengkapan Warna

Perlengkapan warna meliputi berbagai macam media warna, seperti cat air, cat minyak, pensil warna, *crayon*, pastel dan sebagainya.

c. Kuas

Terdapat berbagai macam jenis kuas, antara lain kuas yang berujung bulat dan kuas yang berujung datar dengan berbagai macam ukuran yang beragam. Kuas yang berujung bulat apabila berada dalam keadaan basah, ujung kuas akan meruncing sehingga cukup baik untuk menciptakan detail, serta mampu menahan air dan cat sekaligus. Sedangkan kuas yang berujung datar tidak dapat menahan air dan cat dengan baik.

d. Palet dan air

Palet digunakan sebagai wadah untuk membuat campuran cat yang dikehendaki. Sedangkan air berfungsi untuk menambah atau mengurangi kepekatan cat tersebut.

e. Kertas

Kertas digunakan sebagai media untuk membuat gambar ilustrasi dengan menggunakan peralatan cat air, pensil warna, *crayon*, dan pastel. Sedangkan kanvas digunakan untuk membuat gambar ilustrasi dengan menggunakan peralatan cat minyak.

2.6.4 Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Teknik

a. Manual

Merupakan teknik gambar ilustrasi yang hanya dapat dihasilkan dengan keterampilan dan kreatifitas tangan. Teknik manual dapat menciptakan kekhasan dan keunikan gaya masing-masing seniman yang tercermin dalam gaya dan ciri khas goresan.

b. Fotografi

Merupakan teknik gambar ilustrasi yang mulai dipergunakan sejak ditemukannya kamera pada tahun 1665. Teknik kamera merupakan penggambaran atau melukis obyek dengan menggunakan cahaya.

c. Komputer

Merupakan teknik gambar ilustrasi yang berbasis teknologi, yaitu dengan menggunakan komputer. Dengan adanya teknik komputer maka secara perlahan teknik manual menjadi tergeser, karena sifatnya yang serba otomatis dan terkontrol dengan cepat. Kekurangan dari teknik komputer adalah goresan seniman tidak terasa nilainya.

d. Kubisme Sintetik atau Kolase atau *Photomontage*

Kolase berarti menempel. Teknik kolase merupakan teknik gambar ilustrasi dengan menggunakan kertas, kain, gambar, maupun bermacam-macam benda lainnya yang ditempelkan pada suatu media dan menjadi satu kesatuan. Teknik ini pertama kali dipergunakan oleh aliran Kubisme. Sedangkan teknik *photomontage*, menerapkan prinsip yang sama dengan teknik kolase namun teknik ini menggunakan fotografi. Teknik *photomontage* banyak dipergunakan pada gaya *Punk*, *Surrealism*, *Pop Art*, dan *Dadaism*.

2.6.5 Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Goresan

a. Arsir

Arsir merupakan teknik goresan yang menggambarkan bentuk obyek dengan mengisi daerah-daerah yang tidak terkena cahaya atau bayangan obyek sehingga volume tiga dimensi dari obyek dapat terlihat. Teknik arsir dibedakan menjadi:

- Arsir garis halus

Yang termasuk dalam arsir garis halus antara lain:

- Garis-garis paralel (*hatching*), yaitu arsiran garis dengan pola sejajar.
- Garis-garis berpotongan (*cross hatching*), yaitu pola garis yang memotong arsiran garis sejajar.

- Garis bervariasi (*scribbling*), yaitu arsiran garis yang bersifat abstrak dan acak ke segala arah.
- Arsir mengikuti bentuk atau melengkung
Yang termasuk dalam arsir mengikuti bentuk atau melengkung antara lain:
 - Garis-garis kontur (*contour hatching*), yaitu arsiran garis yang mengikuti perubahan bentuk obyek, baik bentuk melingkar maupun perspektifnya.
 - Garis-garis kontur yang saling memotong (*cross contour hatching*), yaitu arsiran garis yang memperlihatkan volume dan detail dari obyek.

b. *Dry Brush*

Dry Brush merupakan teknik goresan dengan sapuan kuas dalam keadaan setengah kering atau tanpa campuran air. Teknik ini hanya menggunakan kepekatan cat yang dilakukan dengan cara menyapukan kuas tanpa air ke permukaan kertas yang kasar, dengan tujuan untuk menghasilkan tekstur gambar dengan efek pecah-pecah atau tidak rata.

c. *Blocking*

Blocking disebut juga dengan pengecatan plakat yang menggunakan jenis cat poster. Gaya gambar dengan menggunakan teknik ini disebut plakatstil. Perwanaan *blocking* ini berkesan datar, sedikit tanpa gradasi, dan pada umumnya sedikit ornamen karena bertujuan untuk memusatkan perhatian pada obyek utama yang sederhana.

d. *Pointilism* atau *Texture*.

Merupakan teknik goresan dengan memanfaatkan kualitas permukaan suatu bidang, baik kasar maupun halus, keras atau lembut, dan sebagainya. Teknik goresan ini bersifat ekspresif, representasional, dan inovatif, yang ditentukan oleh material, teknik, serta kreatifitas seniman. Bidang gambar diberikan titik berwarna sesuai dengan bentuk obyeknya yang dari kejauhan seakan-akan menyatu, sehingga dapat mencapai tiga dimensi yang menggambarkan cahaya dan bayangan serta suasana melalui pewarnaan kuat dan lemah. Teknik goresan ini bahkan tidak menggunakan *outline* pada obyek, karena sudah menggunakan tekstur.

2.6.6 Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Gaya Gambar

a. Realis

Merupakan gaya gambar yang mengutamakan kesesuaian dengan keadaan yang sesungguhnya dalam kehidupan nyata. Realis yang sempurna memiliki tingkat kemiripan yang akurat dengan obyek aslinya. Hali ini disebut juga *photorealism*, yang terlihat sama dengan foto.

b. Kubisme Analitik

Merupakan gaya gambar yang ditemukan oleh Pablo Picasso dan George Braque pada awal abad ke-2. Dalam kubisme, walaupun menggambar obyek yang realistik namun ilustrasinya bersifat abstrak dan geometris serta bersifat dua dimensi dan datar.

c. Dekoratif

Merupakan gaya gambar yang penuh dengan ornamen. Namun tidak semua ornamen memiliki kegunaan, karena hanya memenuhi fungsi estetis atau penghias. Gaya dekoratif berkembang sebagai bentuk gerakan yang menghidupkan kembali keterampilan tangan manusia dalam seni dan kriya, serta menolak kehadiran industri yang menggunakan tenaga mesin.

d. Kartun

Merupakan gaya gambar dengan bentuk gambar yang lucu dan menghibur yang biasanya disajikan dalam bentuk rangkaian cerita baik berupa komik maupun film animasi. Gaya gambar ini lebih banyak digunakan untuk anak-anak karena sifatnya yang lucu dan kekanak-kanakan. Walaupun demikian gambar kartun juga banyak dibuat oleh remaja dan orang dewasa, karena sifatnya yang menghibur dan ringan serta mudah dimengerti. Bentuk figur kartun digambarkan secara bebas sesuai dengan keinginan seniman tanpa memperdulikan bentuk yang proporsional.

e. Karikatur

Gaya gambar ini memiliki kemiripan dengan gaya gambar kartun, bahkan seringkali dikategorikan sebagai bagian dari gambar kartun. Karikatur biasanya digambarkan dengan tujuan menyindir tokoh-tokoh yang sedang hangat diperbincangkan di masyarakat. Gaya gambar karikatur memiliki ciri

yang lucu dan menghibur. Penggambaran karikatur memiliki beberapa prioritas yang diutamakan seperti proporsi yang tepat, kemiripan figur yang akurat dan realis diputarbalikkan dengan teknik penggambaran karikatur. Figur yang digambarkan kemungkinan sangat jauh dari keadaan realisnya. Walaupun demikian, hal ini justru tetap diterima dan dianggap sebagai simbol yang mewakili dan mengingatkan pengamat terhadap orang yang digambarkan. Karikatur yang ekstrim bersifat melebih-lebihkan keunikan seseorang. Penggambaran figur dalam karikatur biasanya memiliki proporsi ukuran yang tidak seimbang antara kepala dengan tubuh figur yang digambarkan. Karikatur sering dibuat dengan goresan dan arsiran dengan menggunakan pulpen atau pena hitam sehingga berkesan monumental.

2.7 Tinjauan Fotografi

2.7.1 Pengertian Fotografi

Istilah fotografi pertama kali dikemukakan oleh seorang ilmuwan Inggris yang bernama Sir John Herschell pada tahun 1839. Fotografi berasal dari kata *photos* yang berarti sinar atau cahaya, dan *graphos* yang berarti mencatat atau melukis. Secara harafiah fotografi berarti mencatat atau melukis dengan sinar atau cahaya. Pada awalnya fotografi dikenal dengan lukisan matahari, karena sinar matahari yang digunakan untuk menghasilkan gambar. Saat ini, fotografi telah melekat erat dengan fungsi komunikasinya dan model ekspresi visual yang menyentuh kehidupan manusia di berbagai bidang (Darmawan 19-20).

2.7.2 Sejarah dan Perkembangan Fotografi

Dalam buku *The History of Photography* karya Alma Davenport, terbitan *University of New Mexico Press* tahun 1991, menyebutkan bahwa pada abad ke-5 sebelum masehi, seorang pria bernama Mo Ti sudah 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.

Prinsip kamera obscura telah ditemukan oleh Aristoteles sejak 200 tahun yang lalu dimana ia menjelaskan bahwa cahaya matahari yang melewati lubang-lubang kecil (disebut *pinhole*) dapat menimbulkan bayangan (biasa disebut *image* atau citra). Pada abad ke-10, seorang sarjana berkebangsaan Arab bernama Alhajen menjelaskan bagaimana peristiwa gerhana matahari dipantulkan dalam kamera obscura, yang pada waktu itu merupakan ruangan besar seperti kamar yang gelap dengan lubang kecil terbuka di bagian luarnya. Pada tahun 1490, Leonardo da Vinci yang pertama kali menulis deskripsi detil dari kamera obscura, dan digunakan sebagai alat bantu melukis bagi para seniman.

Pada masa Renaisans, sebuah lensa diletakkan pada lubang untuk memperbaiki citra dan ukuran kamera obscura. Pada abad ke-17, ukuran kamera obscura semakin mengecil, yang sebelumnya berbentuk ruangan menjadi bentuk kotak kecil yang mudah dibawa kemana saja (*portable*), sehingga lebih banyak digunakan oleh seniman sebagai alat bantu melukis. Pada waktu itu, banyak pengguna kamera obscura memimpikan cara menetapkan gambar secara permanen. Pada awal tahun 1604, seorang ilmuwan Italia bernama Angelo Sola menemukan bahwa bila serbuk perak nitrat dikenai cahaya, warnanya akan berubah menjadi hitam. Bahkan saat itu, dengan komponen kimia tersebut, ia berhasil merekam gambar-gambar yang tidak bertahan lama. Hanya saja masalah yang belum dapat diatasinya adalah menghentikan proses kimia setelah gambar terekam agar menjadi permanen. Memasuki tahun 1727, Johan Heinrich Schulze, seorang profesor ilmu kedokteran dari Universitas Altdorf di Jerman, juga menemukan hal yang sama pada percobaan yang tidak berhubungan dengan fotografi. Ia memastikan bahwa komponen perak nitrat berubah menjadi hitam karena cahaya dan bukan oleh panas. Seorang berkebangsaan Inggris bernama Thomas Wedgwood, melakukan eksperimen yang serupa pada awal abad ke-19, namun kedua-duanya tidak berhasil membuat perubahan warna tersebut menjadi permanen. Akhirnya pada tahun 1826, pria berkebangsaan Perancis bernama Joseph Nicéphore Niépce, seorang litografer, berhasil membuat gambar permanen pertama, melalui proses yang disebut *Heliogravure* dengan menggunakan aspal Judea sebagai bahan kimia dasarnya, yang akan mengeras jika terkena cahaya.

Bentuk permanen yang ditemukan Niepce bukan seperti bentuk fotografi sekarang ini, melainkan baru terbentuk berupa klise di atas lembaran timah. Prosesnya adalah dengan mencelupkan lembaran timah yang telah ditaburkan pernis peka cahaya yang telah dicahayai terlebih dahulu ke dalam larutan asam. Niepce juga melakukan percobaan menggunakan kamera dan bahan kimia lainnya, tetapi hasilnya tidak memuaskan. Sekitar tahun 1827, Niepce berjumpa dengan Louis Daguerre dan merencanakan kerjasama untuk menghasilkan foto melalui penggunaan kamera. Namun sayangnya, kerjasama tidak dapat dilanjutkan karena Niepce meninggal pada tahun 1840.

Daguerre melakukan percobaan lanjutan dan akhirnya pada 7 Januari 1839, Daguerre mengumumkan hasil penelitiannya selama ini kepada Akademi Ilmu Pengetahuan Perancis. Terciptalah *daguerreotype*, suatu pelat tembaga yang ditaburi bahan peka cahaya dan berfungsi sebagai film yang sekaligus menjadi foto. Foto-foto permanen tersebut tidak dapat diperbanyak/*reprint/repro*. Secara lebih terperinci, pembuatan *daguerreotype* adalah mula-mula pelat tembaga pada satu sisinya dilapisi perak. Kemudian permukaannya digosok sedemikian rupa, sehingga terlihat seperti cermin. Setelah itu ditaburi bahan kimia yang peka terhadap cahaya. Pelat ini kemudian dipakai sebagai film dan dipasang pada kamera. Pelat yang sudah tercahayai kemudian dikembangkan dengan cara diberi uap merkuri yang sedang mendidih sampai gambarnya timbul. Untuk menjadikan gambar permanen, pelat ini dicelupkan ke dalam larutan hipo, kemudian dicuci dengan air. Karena permukaannya seperti cermin, *daguerreotype* ini sulit dipandang dari depan. Untuk melihatnya harus berdiri membuat suatu sudut tertentu, namun ada kalanya yang terlihat hanya gambar negatifnya saja. Permukaan foto selalu lembab, sehingga harus dilindungi dengan bingkai kaca.

Walaupun *daguerreotype* masih digunakan untuk beberapa dekade, prosesnya sebenarnya sudah kuno pada saat diperkenalkan. Pada 25 Januari 1839, seorang ilmuwan Inggris bernama William Henry Fox Talbot memperkenalkan sistem negatif-positif (menggunakan bahan dasar perak nitrat di atas kertas). Walau telah menggunakan kamera, sistem ini masih sederhana seperti yang sekarang ini di istilahkan dengan *contacprint*, yaitu print yang dibuat tanpa

pembesaran atau pengecilan, dan dapat diperbanyak. Pada Juni 1840, Talbot mengumumkan kemajuan revolusioner yang disebut *calotype*. *Calotype* merupakan perbaikan dari sistem sebelumnya yang juga menghasilkan negatif di atas kertas. Namun ada satu kekurangan yang pada kertas negatif yaitu serat pada kertas menahan cahaya selama poses pencetakan sehingga menghasilkan gambar yang terlalu lembut, akhirnya foto menjadi tidak tajam dan tipis (kabur).

Pada Oktober 1847, Abel Niepce de St. Victor, sepupu Nicephore Niepce, mengumumkan hasil penemuan barunya di Akademi Sains Paris. Niepce de St. Victor memperkenalkan penggunaan kaca sebagai dasar dari negatif menggantikan kertas yang sering digunakan. Pelat kaca dilapisi dengan emulsi senyawa perak dengan putih telur. Namun pelat putih telur ini mudah rusak dan waktu eksposur tidak lebih cepat dari *calotype*. Kualitas gambar bervariasi tergantung dari kebaruan telur, pelat lebih berat, aneh dan mudah pecah.

Beberapa penemu mengetahui bahwa jika film negatif dapat terbuat dari kaca, maka persoalan ketajaman gambar akan teratasi. Namun yang menjadi masalah adalah belum ditemukan bahan yang dapat menempelkan bahan-bahan kimia peka cahaya ke atas permukaan kaca. Maka sekitar tahun 1846, ahli kimia Perancis Louis Menard, menemukan bahwa *gun-cotton* (nitrat selulosa) dapat menghilangkan campuran eter dan alkohol untuk menghasilkan cairan kental yang saat dikeringkan berubah menjadi keras, tidak berwarna dan transparan. Zat kimia ini disebut *collodion*. Ide untuk menggunakan *collodion* sebagai emulsi fotografi diperkenalkan kemudian oleh Robert Bingham, seorang ahli kimia Inggris, pada tahun 1850. Pada saat yang bersamaan, seorang pemahat berkebangsaan Inggris, Scott Archer menciptakan metode yang disebut *collodia* atau dikenal dengan proses pelat basah. Proses pelat basah adalah pertama-tama kaca dileburi dengan campuran kimia. Setelah kering, akan terbentuk lapisan film yang menyerupai kulit dan melekat pada kaca. Film *collodia* ini diberi emulsi dengan cara dicelupkan ke dalam larutan kimia peka cahaya dan dipakai untuk memotret pada keadaan basah. Setelah tercahayai harus segera dikembangkan, karena apabila bahan kimia dibiarkan sampai mengering, maka akan kehilangan kepekaannya terhadap cahaya. Lahir pula *ambrotype* yang terbuat dari kaca yang telah dilapisi

dengan emulsi *collodia* yang sengaja dibuat kurang tercahayai. Akibat kurangnya cahaya, gambar yang dihasilkan menjadi sangat pucat. Gambar pucat ini bila dilihat di atas permukaan putih akan terlihat sebagai negatif yang kurang tercahayai, dan bila dilihat dengan latar belakang hitam, gambarnya akan terlihat menjadi gambar positif yang memadai. Pada tahun 1870an lahir *tintype*, yang merupakan variasi dari *ambrotype*. Perbedaannya adalah pelatnya terbuat dari timah. Terdapat variasi dari proses *collodian*, yaitu *carte de visite*, yang prosesnya menggunakan negatif kaca.

Sejak *daguerreotype* hingga *carte de visite*, semua mengharuskan pemotret untuk berada dekat dengan kamar gelap. Hal ini disebabkan karena pelat-pelat peka cahaya harus dileburi dengan bahan peka cahaya dan diproses pada sekitar lokasi yang sama dengan foto-foto yang akan dibuat. Bersamaan dengan penemuan kamera pertamanya pada tahun 1877, George Eastman sependapat dengan ketidakpraktisan proses pelat basah. Sebuah artikel di salah satu media di Inggris tentang emulsi gelatin yang bisa digunakan ketika kering menginspirasi Hartman untuk mengatasi kekurangan dari proses pelat basah. Baru pada tahun 1880, Eastman menemukan pembuatan pelat kering. Dasar pertama untuk mengeringkan pelat basah menjadi pelat kering adalah melapisi permukaan kaca dengan gelatin yang mengandung bahan peka cahaya (emulsi). Pelat-pelat kaca ini akhirnya dapat dijual kepada konsumen biasa. Pengembangannya juga tidak harus segera dilakukan, namun dapat dilakukan kapan saja setelah tercahayai. Eastman juga menyadari bahwa yang dibutuhkan dalam fotografi adalah sesuatu yang ringan, tidak mahal, dan cukup fleksibel untuk meletakkan rol-rol film. Tidak ada hal baru mengenai konsep rol film, tetapi tidak seorangpun memproduksinya secara komersil hingga Eastman menciptakan peralatan untuk memproduksi film secara massal. Hasilnya tercipta film buatan Eastman berupa rol kertas yang dilapisi dengan emulsi gelatin tipis. Setelah film melalui proses pengembangan, emulsi dilepas dari kertas tidak tembus cahaya dan menghasilkan film negatif di mana cahaya dapat tembus melewatinya untuk membuat gambar positif pada saat pencetakan. Film baru ini membuat kegemparan besar diantara fotografer, dan yang terpenting hal ini menyebabkan

diproduksinya jenis kamera baru yang murah, ringan dan sederhana dalam mengoperasikannya. Pada Juni 1888, Eastman mengenalkan hasil penemuan dari penelitiannya sejak tahun 1877. Sebuah produk baru dengan merek Kodak berupa sebuah kamera *box* kecil dan ringan, yang telah berisi rol film untuk 100 *exposure*. Bila seluruh film telah habis digunakan, kamera dikirim ke perusahaan Eastman untuk diproses. Setelah itu kamera dikirimkan kembali dan telah berisi rol film yang baru.

Pada tahun 1901, seorang peneliti bernama Conrad Rontgen menemukan pemanfaatan sinar X untuk pemotretan tembus pandang. Temuannya ini kemudian mendapatkan hadiah nobel dan peralatan yang dipakai kemudian dinamai peralatan *rontgen*. Cahaya buatan manusia dalam bentuk lampu sorot dan lampu kilat menggiring fotografi ke beberapa ranah lain. Pada tahun 1904, Dr Harold Edgerton dibantu oleh Gjon Mili menemukan lampu yang bisa menyala dan mati berkali-kali hanya dalam hitungan sepersekian detik. Lampu yang kemudian disebut strobo ini berguna untuk mengamati gerakan yang sangat cepat.

Seiring dengan perkembangan jaman, fotografi pun masuk ke era digital. Fotografi digital merupakan lawan dari fotografi film, dimana fotografi digital adalah proses fotografi dengan menggunakan media perekam digital. Fotografi digital menggunakan sensor elektronik untuk merekam gambar, dan dilengkapi dengan fasilitas penyimpanan data. Hal ini memungkinkan gambar diolah terlebih dahulu dengan menggunakan komputer sebelum dicetak menjadi gambar akhir, dan memungkinkan pengguna untuk melihat dan menghapus foto langsung melalui kamera atau perangkat lunaknya.

Sebenarnya konsep mendigitalkan gambar pada *scanner* dan konsep mendigitalkan video mendahului konsep pembuatan gambar diam dengan sinyal digital dari sebuah sensor elektronik. Eugene F. Lally, ilmuwan laboratorium Jet Propulsion di bawah NASA, memperkenalkan gambaran awal bagaimana menghasilkan foto diam dalam bentuk digital dengan menggunakan kepingan sensor foto. Tujuannya adalah untuk memberikan informasi navigasi kepada para astronot selama melakukan misi ke planet-planet. Kepingan tersebut secara periodik mengirimkan foto lokasi bintang dan planet selama melintas dan

mendekati sebuah planet, serta memberikan informasi tambahan mengenai garis edar (orbit) dan petunjuk pendaratan. Konsep ini meliputi elemen desain kamera yang mendasari kamera digital pertama.

Texas *Instruments* mendesain sebuah kamera analog tanpa film pada tahun 1972. Namun masyarakat tidak pernah mengetahui bahwa kamera ini pernah dibuat. Usaha pertama dalam membuat kamera digital dilakukan oleh Steven Sasson, seorang insiyur dari Eastman Kodak. Kamera dibuat dengan menggunakan *chip* CCD (*charge couple device*) yang dikembangkan Fairchild Semiconductor pada tahun 1973. Berat kamera mencapai 3,6 kg dan mampu merekam gambar hitam putih pada pita kaset, memiliki resolusi 0.01 *megapixel* (10.000 *pixel*), dan waktu pengambilan gambar mencapai 23 detik. Prototipe kamera hanya digunakan sebagai penelitian dan tidak untuk diproduksi. Pada tahun 1981, muncul kamera Sony Mavica (*magnetic video camera*). Kamera ini merupakan kamera analog yang menggunakan teknologi televisi yang dapat merekam dengan menggunakan disket 1,4 Mb sebagai media penyimpanannya. Pada dasarnya kamera ini merupakan kamera video yang merekam *frame-frame* tunggal. Kualitas gambar sama dengan televisi pada waktu itu. Kamera ini tidak dapat dikatakan sepenuhnya sebagai kamera digital karena gambar ditampilkan melalui televisi.

Kamera digital murni pertama yang dapat merekam gambar layaknya *file* komputer adalah Fuji DS-1P yang muncul pada tahun 1988. Kamera ini disertai dengan kartu memori internal sebesar 16 Mb dan menggunakan baterai untuk menyimpan data pada memori. Dengan berkembangnya format digital, memicu standarisasi *file* JPEG dan MPEG pada tahun 1988, dengan tujuan agar *image* digital dapat digunakan di komputer manapun dan memudahkan pemindahan gambar melalui internet. Pada tahun 1991, Kodak memperkenalkan DCS 100, yang merupakan kamera komersil pertama berjenis kamera SLR. Dikarenakan harganya yang relatif mahal, kamera ini hanya digunakan oleh para jurnalis foto atau para fotografer profesional saja. Namun sejak saat itu lahirlah fotografi digital komersial pertama. Kemudian pada tahun 1992, Kodak mengenalkan DCS 200 yang lebih kompak dibandingkan pendahulunya. Kamera ini dilengkapi

dengan hardisk 80 Mb *built in* yang dapat menyimpan 50 gambar dengan resolusi 1,54 *megapixel*. Selanjutnya pada tahun 1994, Kodak bekerjasama dengan *Associated Press* meluncurkan kamera digital professional pertama yang dikhususkan untuk jurnalis foto, yaitu NC-2000 dan Nc-2000e. Pada waktu itu disadari bahwa kamera ini merupakan alat yang revolusioner bagi industri surat kabar dan jasa telegram, dan bagi para jurnalis foto. Perkembangan selanjutnya adalah kerjasama Fuji dan Nikon yang melahirkan kamera murni digital pertama di Jepang, yaitu Nikon E2 dan E2s (Fuji DS-505 dan DS-515). Kamera ini dilengkapi dengan memori penyimpanan PCMCIA (*Personal Computer Memory Card International Association*), dengan kemampuan 1,3 *megapixel*. Kemudian pada tahun 1995, para produsen kamera berlomba-lomba memproduksi kamera digital. Canon misalnya memproduksi Canon EOS DCS 3. Pada tahun yang sama Kodak yang bekerjasama dengan Nikon mengeluarkan Kodak DCS 420 dan DCS 460 yang dipasangkan pada kamera Nikon N90. Perkembangan fotografi terus berlanjut hingga sekarang ini seiring dengan perkembangan teknologi di era digital.

Sebenarnya tidak ada yang lebih baik antara kamera digital dan kamera film, karena pada awalnya karakteristik keduanya berbeda. Beberapa fotografer memilih menggunakan kamera digital karena kepraktisannya. Sementara beberapa yang lain memilih tetap menggunakan kamera film atas pertimbangan kualitas. Namun batas ini semakin memudar seiring perbaikan kualitas yang dialami sensor digital. Di sisi lain perkembangan ini menyebabkan terlalu banyak fasilitas yang ditambahkan pada kamera digital sehingga sisi kepraktisannya tidak jauh berbeda dengan kamera film (Darmawan 1-17, 130-135; Rambey, par. 2; “Menengok Sejarah Fotografi”, par. 1-4).

2.7.3 Peralatan Fotografi

2.7.3.1 Kamera

Kamera sebenarnya berarti ruang atau kotak cahaya. Terdapat ratusan model kamera yang berbeda-beda, namun secara garis besar diklasifikasikan

menjadi empat model utama dilihat dari sistem jendela bidik yang digunakan (Darmawan 23-29).

a. *View Camera*

Pada *view camera*, sinar yang dipancarkan oleh obyek langsung melewati lensa dan berakhir di jendela bidik yang terdapat di belakang kamera. Bayangan yang diterima pada jendela bidik terbalik. Sebagai alat untuk membantu penyusunan komposisi gambar, pada permukaan layar penemu jaraknya terdapat garis yang halus membentuk kisi-kisi. Bentuk *view camera* mirip akordion, dengan lensa di bagian depan dan jendela bidik di ujung belakang. Untuk memfokuskan gambar dilakukan dengan menggeserkan lensa maju mundur sampai ketajaman gambar terpenuhi pada jendela bidik.

- Kelebihan
 - Bayangan pada jendela bidik merupakan proyeksi langsung dari obyek yang ditangkap lensa, sehingga apa yang dilihat oleh fotografer sama persis dengan apa yang ada pada film negatif (tidak terjadi *paralax*).
 - Jendela bidik sangat besar sehingga memudahkan untuk memfokus ketajaman gambar.
 - Menggunakan film ukuran besar sehingga memberikan detail yang tajam ketika hasil cetaknya diperbesar.
 - Kamera sangat fleksibel dan dapat dimiringkan atau dibelokkan untuk membuat fokus atau distorsi.
- Kekurangan
 - Kamera jenis ini berukuran besar, sehingga memerlukan tripod untuk menyangganya.
 - Bayangan yang dipantulkan pada jendela bidik tidak begitu terang sehingga untuk melihatnya membutuhkan kain penutup kepala yang diletakkan di belakang kamera.
 - Bayangan yang muncul pada layar jendela bidik terbalik atas dan bawahnya, sehingga cukup membingungkan bagi fotografer pemula.

b. *View Finder Camera*

Dari keempat jenis kamera, *view finder camera* atau kamera saku merupakan kamera yang paling kecil dan paling mudah digunakan. *View finder camera* memiliki ciri yaitu lensa kamera tidak dapat dilepas, sehingga tidak dapat diganti dengan lensa lain.

- Kelebihan
 - Harganya murah.
 - Pada jenis yang paling modern, memiliki sistem fokus yang sangat baik. Terutama ketika memotret di tempat yang gelap, dimana sistem jendela bidik pada jenis kamera yang lain tidak dapat berfungsi dengan baik.
- Kekurangan
 - Terjadi *paralax*, yaitu apa yang dilihat oleh mata melalui jendela bidik berbeda dengan apa yang ditangkap oleh lensa. Sehingga pada kamera ini tidak dapat digunakan untuk foto portrait dan foto obyek dari jarak dekat.
 - Gambar yang ditangkap oleh jendela bidik sangat kecil sehingga susah untuk dilihat.

c. SLR (*Single Lens Camera*)

Cara terbaik untuk mendapatkan hasil foto yang sesuai dengan apa yang ditangkap oleh lensa adalah dengan menggunakan kamera jenis ini. Dengan menggunakan SLR, setiap bagian dari foto (latar depan sampai latar belakang) akan nampak tajam ataupun *blur* sebagian. SLR dengan cermin pantul dan prisma memungkinkan fotografer menggunakan berbagai jenis lensa untuk mengatur dan memfokus gambar.

- Kelebihan
 - Kamera jenis ini mengilangkan *paralax*.
 - Dapat menggunakan berbagai jenis lensa dengan sama baiknya.
 - Sangat baik digunakan untuk foto *candid*.
- Kekurangan
 - Jika dibandingkan dengan *view finder camera*, SLR lebih berat

- SLR lebih kompleks dalam penggunaannya.
- Karena menggunakan cermin pantul, maka terjadi *nois* (membuat suara ‘klik’ yang lebih keras dibandingkan *view finder camera*). Sehingga menjadi suatu kekurangan jika memotret binatang liar.

d. TLR (*Twins Lens Camera*)

Kamera ini merupakan kamera medium format, karena menggunakan film 120 atau 220. Seperti jenis *view finder camera*, TLR memiliki jendela bidik dan lensa yang terpisah. Letak lensa berada di bawah jendela pembidik. Seperti SLR, TLR juga memiliki cermin yang memantulkan bayangan ke layar jendela pembidik. Namun cermin pada TLR bersifat permanen, dimana satu untuk lensa dan satu untuk jendela bidik. Keduanya dihubungkan secara mekanis sehingga apabila salah satu lensanya tidak fokus, maka yang lainnya juga tidak fokus.

- Kelebihan
 - Jendela bidik TLR memungkinkan membuat komposisi yang akurat dengan baik sekali, karena fotografer melihat jendela bidik dari atas kamera sehingga dapat merendahkan posisi kamera hingga di bawah pinggang, bahkan sampai di atas tanah.
- Kekurangan
 - Secara prinsip terjadi *paralax*, walaupun pada jenis TLR yang baik telah memiliki alat pengoreksi *paralax* otomatis.
 - Gambar yang diterima oleh jendela bidik terbalik kiri dan kanannya.
 - Ukuran TLR besar dan menggunakan film yang besar sehingga tidak cocok untuk membuat foto *candid*.
 - Pada umumnya, lensa pada TLR tidak dapat dilepas dan ditukar.

2.7.3.2 Lensa

Lensa merupakan bagian terpenting dari kamera. Sebuah lensa yang bagus pada dasarnya akan menghasilkan gambar yang bagus pula. Kualitas lensa ditandai dengan ketajaman dan keakuratan gambar yang didapat. Lensa terdiri dari beberapa keeping kaca khusus yang sifatnya cembung, cekung atau

kombinasi keduanya. Lensa berfungsi untuk menyalurkan cahaya atau sinar dari luar tubuh kamera ke dalam kamera. Lensa bertugas untuk memperbesar pengumpulan cahaya atau sinar yang dapat disalurkan ke dalam tubuh kamera dan kepada film. Pada permukaan lensa terdapat lapisan atau selaput tipis yang terbuat dari uap logam tertentu yang disebut *coating*, yang berfungsi mempertinggi daya salur lensa dan menghilangkan kekaburan mata (Darmawan 39).

Ada beberapa penggolongan lensa, antara lain adalah sebagai berikut (Darmawan 40-45):

a. Lensa Normal (50mm, 55mm)

Lensa dengan pandangan yang sesuai dengan pandangan mata, bersudut pandang 45 derajat. Lensa ini sangat cocok digunakan untuk memotret dokumentasi, benda yang tidak terlalu kecil, pemandangan, pemotretan *outdoor* ataupun *indoor*. Apabila memotret manusia pada jarak dekat, akan menimbulkan distorsi perspektif, yaitu terjadi penyimpangan dari bentuk yang sebenarnya.

b. Lensa Sudut Lebar atau *Wide Angle* (28mm, 35mm)

Memiliki jarak fokus kurang dari 50mm. Lensa ini memiliki sifat meluaskan pandangan dengan menjauhkan obyek, ruang tajam yang dalam, dan terjadi distorsi (garis vertikal melengkung, perspektif menjadi longgar). Kelebihan lain dari lensa jenis ini adalah ruang ketajaman gambar yang sangat luas.

c. Lensa Panjang atau Lensa Tele

Lensa panjang memiliki kemampuan mendekatkan pandangan sehingga dapat memotret obyek yang jauh atau hal-hal yang dapat menimbulkan bahaya. Pemakaian lensa panjang menimbulkan distorsi perspektif, yaitu benda-benda yang kelihatan berjauhan seakan-akan berhimpitan. Lensa panjang juga menyebabkan ruang ketajaman menjadi pendek dan mengurangi sudut pandang. Beratnya lensa membutuhkan sandaran untuk menyangga kamera agar kamera tidak berguncang (*camera shake*). Jarak fokus yang biasanya digunakan adalah 75mm, 105mm, 200mm, 300mm, 1000mm, dan lain-lain.

d. Lensa *Zoom* atau Lensa Vario

Kemampuan lensa ini dapat mencapai jarak fokus yang berubah-ubah (*variable focus*). Lensa *zoom* memiliki daya rentang terpendek dan terpanjang. Penggunaan lensa *zoom* memungkinkan untuk melakukan pemotretan *zoom-in* atau *zoom-out*. Ada beberapa pilihan rentang lensa *zoom* yaitu 75-300mm, 35-75mm, 35-105mm, dan lain-lain.

e. Lensa Makro

Lensa ini digunakan untuk memotret benda-benda pada jarak sangat dekat tanpa menimbulkan distorsi. Misalnya untuk pemotretan serangga, untuk pemotretan repro atau *still life*.

f. Lensa *Fish Eye* (16mm, 20mm)

Merupakan lensa jenis lain dari lensa sudut lebar, dengan kemampuan memotret obyek secara luas dan menyeluruh. Memiliki sudut pandang 180 derajat atau lebih. Gambar yang dihasilkan dari penggunaan lensa ini adalah menjadi bulat, tidak segi empat.

2.7.3.3 Filter

Selain berfungsi sebagai pelindung lensa, filter juga dapat dipakai untuk memunculkan efek-efek tertentu dalam karya fotografi. Filter pada intinya dibagi menjadi dua jenis. Pertama, filter koreksi (*CC/Color Corection*) yang digunakan apabila suhu cahaya yang ada tidak sesuai dengan jenis atau karakter film. Jenis kedua adalah filter kreatif yang digunakan untuk menambah efek kreatif pada foto (Darmawan 83). Dilihat dari bentuknya ada dua macam filter yang sering digunakan, antara lain:

- a. *Screw-type*, memiliki ulir dan dipasang langsung pada bagian depan lensa.
- b. *Cokin-type*, yang mempergunakan *filter holder* (penahan filter) yang disekrup pada bagian depan lensa. Filter ini berbentuk segi empat dan terbuat dari bahan gelas organik.

Berikut adalah beberapa jenis filter berdasarkan fungsinya:

a. Filter Koreksi

- Filter UV (*Ultra Violet*)

Filter ini paling banyak digunakan oleh fotografer. Selain sebagai pelindung lensa juga sangat cocok untuk pemotretan pada tempat yang mendapatkan sinar UV berlebih seperti di pantai atau di puncak gunung. Filter ini tidak mempengaruhi pewarnaan pada film, jadi umumnya filter UV tidak pernah dilepas dari lensanya (Darmawan 83).

- Filter SL (*skylight*)

Filter ini hampir sama dengan filter UV, namun filter ini ditujukan terutama dalam penggunaan foto warna. Sinar UV dapat memberikan kesan kebiru-biruan pada gambar. Dengan filter ini, sinar UV akan disaring sehingga kesan kebiru-biruan dapat ditiadakan. Filter ini berwarna kemerah-merahan dan dapat juga digunakan untuk melindungi lensa (Darmawan 84).

- Filter PL (*Polarizing*)

Filter ini berfungsi untuk menyaring sinar-sinar yang terpolarisasi, yaitu sinar-sinar yang dipantulkan oleh benda bening, sehingga menjernihkan hasil foto sekaligus dapat membantu menambah kecermelangan hasil gambar. Dapat juga digunakan untuk menggelapkan warna langit (Darmawan 84).

- Filter ND (*Neutral Density*)

Filter ini cukup baik dalam mengurangi cahaya yang berlebihan namun tidak mempengaruhi warna pada pemotretan yang menggunakan film warna. Filter ini terutama digunakan pada siang hari bila menggunakan film ber-ASA tinggi (Darmawan 86).

b. Filter Kreatif

- *Diffuser* atau *Soft*

Filter ini sering digunakan dalam pemotretan model, baik *indoor* maupun *outdoor*. Filter ini berfungsi untuk mengurangi ketajaman gambar dan menghasilkan gambar yang *soft*. Bila digunakan untuk memotret

pemandangan (*landscape*) akan menghasilkan efek berkabut. Ada dua macam filter *soft*, pertama *soft focus* atau softon yang berfungsi untuk memberikan efek lembut pada keseluruhan karya foto. Kedua adalah *center spot* yang berfungsi untuk memberikan efek lembut pada sekeliling foto dengan bagian tengah foto tetap tampak tajam (Darmawan 84-85).

- Filter *Graduated*
Filter ini berguna untuk mengimbangi warna langit yang terlalu kontras. Penggunaan filter ini sangat cocok untuk pemotretan *landscape*, *sunshine* atau *sunset*. Filter ini terbagi dalam dua bagian. Bagian atas tersedia dalam bermacam-macam warna, sedangkan bagian bawahnya bening. Dalam menggunakan filter ini harus jeli menempatkan posisi filter untuk menghindari hasil foto yang tidak wajar pada garis horisontal (Darmawan 85).
- Filter CU (*Close Up*)
Filter ini biasanya digunakan untuk pemotretan makro atau reproduksi. Penggunaan filter ini berfungsi mendekatkan obyek atau benda kecil sehingga terlihat lebih detail (Darmawan 86).
- Filter *Cross screen*
Merupakan filter yang berfungsi untuk memendarkan sinar.
- Filter *Multi Image*
Merupakan filter yang berfungsi untuk menghasilkan gambar obyek secara berulang dalam satu bidang.
- Filter *Sunrise* dan *Sunset*
Merupakan filter yang berfungsi untuk mengurangi kuat sinar pada bagian matahari dengan sekitarnya.
- Filter Bidikan Ganda
Merupakan filter yang berfungsi untuk menyajikan dua pemotretan pada satu bidang.

c. Filter Foto Hitam Putih

- Filter Kuning

Filter ini berfungsi untuk memberikan penampilan dengan kontras yang lebih baik antara langit, awan dan pemandangan.

- Filter Oranye

Filter ini berfungsi untuk menyerap sinar biru dan hijau.

- Filter Hijau

Filter ini berfungsi untuk menyerap sinar biru dan merah.

- Filter Merah

Filter ini berfungsi untuk menyerap sinar biru secara keseluruhan, menghasilkan warna langit gelap, sehingga foto-foto akan tampil dramatis.

2.7.3.4 Tripod

Tripod diperlukan untuk pemotretan dengan kecepatan lambat. Pada kecepatan lambat, menghindari goyangan kamera jika dipegang dengan tangan (*handheld*). Secara umum kecepatan minimal *handheld* adalah $1/focal$. Membawa tripod saat *hunting* sangat merepotkan. Untuk keperluan *hunting* biasanya tripod yang dibawa adalah tripod yang ringan dan kecil. Jenis lain dari tripod adalah Monopod, mirip tripod, namun hanya memiliki satu tiang penyangga. Monopod lebih mudah dibawa namun dalam penggunaannya hanya dapat menghilangkan goyangan vertical (Wibisono, par. 13-14).

2.7.3.5 Lampu Kilat (*Blitz*)

Lampu kilat atau sering disebut *flash* atau *blitz* adalah alat *portable* yang berfungsi untuk memproduksi kilatan cahaya. Kekuatan cahaya yang dihasilkan lampu kilat berbeda-beda. Kekuatan lampu kilat ditentukan oleh angka GN (*Guide Number*), di mana makin besar angka GN maka makin kuat daya tembak dari lampu kilat. Sekarang ini, lampu kilat sudah dilengkapi dengan fasilitas penataan otomatis. Hampir semua lampu kilat pada bagian depannya terdapat ‘mata peka cahaya’ yang mampu mendeteksi intensitas cahaya (Darmawan 63).

2.7.3.6 Film

Film merupakan bahan *cellulose* yang dilapisi emulsi yang peka cahaya (*photo sensitive*). Emulsi ini membentuk bayangan-bayangan berupa gambar-gambar sesuai dengan obyek yang dipotret. Ada beberapa ukuran film yang digunakan dalam pemotretan, antara lain:

- a. Tipe 135, biasa disebut film 35mm, menghasilkan negatif 3x4 cm.
- b. Tipe 120, (leber film 6cm), film dengan negatif yang besar. Bagus untuk pembesaran foto.
- c. Tipe 127, negatif 4x4 cm.
- d. Tipe 126, negatif 26x26 cm.
- e. Tipe 110, negatif mini

Berdasarkan jenisnya, film terbagi kedalam dua golongan yaitu (Darmawan 51):

a. Film Negatif

Gambar yang terekam berbentuk gambar negatif yang memerlukan proses pencetakan foto.

b. Film Positif

Gambar yang terekam berbentuk gambar positif. Hasil yang diperoleh setelah pemrosesan berupa bentuk transparansi dan tidak memerlukan proses pencetakan foto. Biasanya disebut *film slide* atau *chrome*.

2.7.3.7 Media Penyimpanan Gambar Digital

Pada kamera digital, fungsi film digantikan dengan kartu memori. Kelebihan dari kartu memori pada kamera digital adalah dapat menghapus gambar dan digunakan kembali. Saat ini telah banyak ragam dan kapasitas kartu memori yang tersedia, antara lain sebagai berikut (Darmawan 142-144):

a. PCMCIA Card

Kartu PCMCIA yang digunakan pada kamera digital sama dengan kartu PCMCIA yang digunakan pada *notebook*. Media penyimpanan data PCMCIA

hanya dapat digunakan pada kamera digital SLR, dan tidak dapat digunakan pada kamera digital *pocket*, Karena memori ini memiliki ukuran yang besar.

b. *Compact Flash*

Kartu memori jenis ini dikembangkan oleh Scandisk pada tahun 1994. Ukuran kartu memori ini lebih kecil dibandingkan dengan PCMCIA. *Compact flash* memiliki *chipset* pengendali sehingga dapat mengurangi panas *hardware* ketika melakukan proses.

c. *Smart Media*

Ukuran *smart media* lebih kecil dibandingkan dengan *compact flash*. Hal ini disebabkan karena *chipset* pengendali tidak dipasang pada kartu. *Smart media* dikembangkan pada tahun 1966 oleh Toshiba dan dikenal dengan nama SSFDC (*Solid State Floppy Disk Card*).

d. MMC dan SD Card

Multimedia Card (MMC) merupakan memori pertama yang kemudian dikembangkan menjadi *Secure Digital* (SD Card) yang memasukkan desain *security circuit* untuk mencegah pembajakan dan distribusi ilegal material. Kemampuan baca/tulis dari SD Card lebih cepat dibanding MMC Card. Bentuk keduanya lebih kecil, sehingga lebih banyak digunakan pada kamera digital *pocket*.

e. *Memorystick* Sony

Sony merancang media penyimpanan data dengan *basic compact flash* yang diberi nama *memorystick*. Saat ini terdapat beberapa jenis *memorystick* yaitu pro, pro duo dan *micro*.

2.7.4 Dasar Fotografi

2.7.4.1 *Lighting* (Pencahayaan)

Ketika melakukan pemotretan, dalam tubuh kamera terjadi proses pencahayaan pada film. Proses pencahayaan yang terdapat dalam tubuh kamera disebut proses eksposur. Sedangkan proses pencahayaan yang terjadi di luar tubuh kamera disebut *lighting* atau pencahayaan. Dalam fotografi terdapat dua macam pencahayaan, yaitu (Darmawan 56-72):

a. *Natural Light* (cahaya alami)

Cahaya alamiah yang sering digunakan dalam pemotretan adalah cahaya matahari. Saat yang paling baik untuk memotret adalah pada waktu matahari terbit hingga jam 9-10 pagi dan jam 3 sore hingga matahari terbenam. Sinar yang datang pada jam-jam tersebut masih lemah dan bayangan yang ditimbulkan lembut. Ada beberapa jenis cahaya yang dihasilkan oleh sinar matahari, yaitu:

- *Direct Light*

Cahaya matahari langsung jatuh menimpa obyek. Berkas cahayanya kuat, terjadi kontras yang mencolok antara bagian yang terkena sinar matahari dengan yang tidak.

- *Reflected Light*

Pencahayaan ini terjadi ketika *direct light* memantul dari permukaan tertentu. Air adalah salah satu *reflector* yang paling dikenal. Selain itu pasir atau dinding yang putih juga dapat menjadi *reflector*.

- *Window Light*

Bila sinar matahari jatuh melalui jendela, akan menimbulkan efek yang hampir sama dengan *direct light*. *Window light* menghasilkan kontras yang kuat antara bayangan dengan bagian yang terkena cahaya. Obyek yang tercahayai akan lebih menonjol dan langsung menarik perhatian mata karena sekitarnya terlihat gelap. Efek yang dihasilkan oleh *window light* sangat baik untuk pemotretan *still life*.

- *Diffused Light*

Cahaya baur terjadi ketika sinar matahari tertutup awan, berkabut atau karena debu yang berterbangan. Pada kondisi ini cahaya datang dari berbagai arah, menghasilkan cahaya yang lembut dan merata dengan *tone* yang halus.

b. *Artificial Light* (cahaya buatan)

Cahaya buatan adalah segala jenis sinar yang dibuat oleh manusia, seperti lampu neon, petromak, lampu *blitz/flash*, lilin dan sebagainya.

- Lampu Kilat (*Blitz*)

Terdapat beberapa teknik pemotretan dengan menggunakan lampu kilat yang dapat menghasilkan gambar yang lebih baik, antara lain:

- Teknik *Bounce* (pantulan lampu kilat)

Teknik ini adalah dengan mengarahkan lampu kilat ke atap (langit-langit) ruangan sehingga cahaya yang dihasilkan berupa iluminasi lembut dan alami. Teknik ini efektif jika pemotretan dilakukan di dalam ruangan dengan atap yang tidak terlalu tinggi, berwarna putih atau berwarna cerah lainnya. Cahaya yang memantul dari atap akan menyebar ke segala arah, menimbulkan cahaya lembut dan bayangan lunak.

- Teknik *Flash Fill*

Teknik ini bertujuan untuk memperlunak bayangan atau mengisi bagian dari obyek bayangan. Biasanya teknik ini digunakan pada pemotretan di luar ruangan yang dalam kondisi cahaya yang sangat terang, seperti pemotretan *direct light*. Dalam hal ini fungsi lampu kilat adalah seperti *reflector*.

- Teknik *Open Flash*

Teknik ini hampir sama dengan *flash fill*, hanya saja menggunakan *shutter speed* lebih rendah, untuk menciptakan efek suram (*blur*). Teknik ini sangat bagus untuk memotret kegiatan malam hari atau *nightclub*. Proses dari teknik ini adalah ketika lampu kilat menimpa obyek dan *shutter* terbuka cukup lama hingga dapat menangkap lebih banyak detail pada latar belakang obyek. Jika obyek bergerak persis pada waktu itu, maka akan muncul efek *blur*.

- *Lighting studio*

Pada dasarnya, lampu yang digunakan pada studio memiliki prinsip kerja yang sama dengan lampu kilat. Namun yang membedakan adalah kekuatan cahaya serta terdapat berbagai macam aksesoris *studio flash* yang mampu menghasilkan beragam bentuk pencahayaan, diantaranya:

- *Ultra wide angle (umbrella reflector)*

Reflektor ini dirancang untuk memberikan pencahayaan yang lebar. Penggunaannya dapat mencegah timbulnya *hot spot*.

- *Standard reflector*

Reflektor ini memiliki sudut pancaran yang lebih sempit, tetapi dirancang untuk memancarkan cahaya terarah dan terkonsentrasi ke depan.

- *Honeycomb (Grid Spots)*

Honeycomb adalah alat tambahan berbentuk seperti sarang lebah yang biasanya diletakkan di depan *standard reflector*. Alat ini merupakan alat untuk menciptakan efek pencahayaan terpusat dengan pinggiran yang lembut. Alat ini sangat efisien sehingga kekuatan lampu kilat tetap terjaga.

- *Snoot*

Alat ini dirancang untuk dipasang pada lampu kilat tanpa *reflector*. Efek yang dihasilkan hampir sama dengan *honeycomb*, hanya sifatnya lebih keras sehingga memberikan gambaran tekstur dengan bayangan tajam.

- *Barndoors*

Alat ini dipasang pada *accessories holder* (alat tambahan untuk meletakkan berbagai macam aksesoris), berbentuk lempengan pelat berwarna hitam *doff* sehingga tidak reflektif. Alat ini berfungsi untuk mengarahkan cahaya sehingga efek yang diinginkan tercapai.

- *Soft Box*

Alat yang berguna untuk mengubah karakter pencahayaan menjadi lebih lembut dengan cara menyaring cahaya melalui dua lembar lapisan kain.

- Payung *Translucent*

Cahaya yang dihasilkan oleh alat ini memberikan cahaya pantulan dengan kekuatan yang maksimal. Alat ini bermanfaat untuk pemotretan suatu kelompok dimana mementingkan pencahayaan yang luas.

2.7.4.2 Komposisi

Komposisi merupakan seni menempatkan gambar, benda-benda dan menyusun garis-garis dalam batas-batas bidang gambar sedemikian rupa, sehingga enak untuk dipandang. Tahap penyusunan komposisi dimulai pada saat melihat obyek foto melalui jendela bidik (Darmawan 74). Unsur-unsur pendukung dalam komposisi adalah sebagai berikut:

a. Garis (*line*)

Garis digunakan untuk membawa perhatian pengamat kepada subyek utama. Garis juga dapat menimbulkan kesan kedalaman dan memperlihatkan kesan gerak pada gambar (Darmawan 78-79) .

b. Bentuk (*shape* dan *form*)

Shape memberikan prioritas pada suatu elemen visual untuk menjadi titik perhatian. *Shape* juga memberikan kontras antara obyek dengan sekitarnya. Ketika *shape* membentuk dimensi tersendiri sebagai *outline* pada obyek foto, maka *form* juga memberikan kesan padat dan tiga dimensi. Hal ini merupakan faktor penting dalam menciptakan kedalaman dan realistis. Faktor penting yang menentukan *form* terbentuk adalah arah dan kualitas cahaya yang mengenai obyek (Darmawan 77-78).

c. Pola (*pattern*)

Pola merupakan pengulangan garis, *shape* dan warna. Keberadaan pola menimbulkan kesan ritmik dan harmoni dalam gambar. Namun terlalu banyak keseragaman akan mengakibatkan kebosanan (Darmawan 79).

d. Tekstur (*texture*)

Tekstur adalah tatanan yang memberikan kesan tentang keadaan permukaan suatu benda (haus, kasar, beraturan, tidak beraturan, tajam, lembut, dan lain-lain) (Darmawan 80).

e. Warna (*color*)

Merupakan unsur yang dapat membedakan obyek, menentukan *mood* foto, serta memberikan nilai tambah untuk menyempurnakan daya tarik. Idealnya, sebuah foto mempunyai satu obyek dan warna utama, sedangkan obyek dan warna lain merupakan pendukung.

Teknik yang sering disarankan dalam pengaturan komposisi yang baik adalah penggunaan '*rule of thirds*'. Pada dasarnya sebuah foto terdiri dari tiga bagian yaitu *foreground*, *middleground*, dan *background*. *Rule of thirds* bagi para fotografer adalah membagi bingkai gambar menjadi sembilan bagian dimana titik pertemuan garis-garis itu merupakan tempat yang baik bagi obyek foto. Ada beberapa macam komposisi yang dapat digunakan dalam memotret obyek, antara lain:

a. Komposisi Simetris



Gambar 2.3 Contoh Komposisi Simetris dalam Foto

b. Komposisi Asimetris



Gambar 2.4 Contoh Komposisi Asimetris dalam Foto

c. Komposisi Diagonal



Gambar 2.5 Contoh Komposisi Diagonal dalam Foto

d. Komposisi Vertikal



Gambar 2.6 Contoh Komposisi Vertikal dalam Foto

e. Komposisi Horizontal.



Gambar 2.7 Contoh Komposisi Horizontal dalam Foto

2.7.5 Bahasa Fotografi

Bahasa fotografi (*language photography*) adalah tata bahasa yang digunakan dalam fotografi untuk menyampaikan pesan tertentu. Ada beberapa macam bahasa fotografi yang akan dibahas satu persatu.

2.7.5.1 Bahasa Penampilan (*performance language*)

Bahasa penampilan diperlihatkan oleh aspek dari tubuh kita, yang meliputi (Darmawan 94-95):

- a. Bahasa ekspresi muka (*facial expression*), yaitu ekspresi wajah obyek yang memperlihatkan kegembiraan, kesedihan, ketakutan, terkejut, dan lain-lain.
- b. Bahasa isyarat (*gestural language*), yaitu gerakan tubuh atau obyek yang memperlihatkan makna. Misalnya kemenangan, persetujuan, dan lain-lain.
- c. Bahasa pendengaran (*vocal language*), yaitu obyek yang sedang mendengarkan sesuatu.
- d. Bahasa tindakan (*action language*), yaitu memperlihatkan tindakan yang dilakukan obyek. Bahasa tindakan dibagi menjadi dua yaitu *visible* (terlihat oleh mata), dan *non visible* (tidak terlihat oleh mata namun ada kesan yang tersirat).

2.7.5.2 Bahasa komposisi (*composition language*)

Bahasa komposisi adalah peletakan unsur-unsur komposisi yang tepat sehingga menimbulkan makna tertentu. Unsur-unsur komposisi terdiri dari (Darmawan 96-98):

- a. Bahasa warna (*color language*), yaitu setiap warna yang ditampilkan akan menimbulkan kesan atau makna tersendiri.
- b. Bahasa Tekstur (*texture language*), yaitu bahasa tentang permukaan untuk menampilkan kesan halus atau kasar.
- c. Bahasa garis (*line language*), yaitu bahasa yang menampilkan suatu arti tertentu dengan garis-garis.
- d. Bahasa sinar (*lighting language*), terdiri dari:

- *High key*
Merupakan konsep pemotretan dengan pencahayaan yang terang. Latar belakang putih atau warna terang dengan tata lampu yang merata.
 - *Low key*
Konsep pencahayaan yang cenderung gelap dengan menggunakan latar belakang hitam atau warna gelap, tata cahaya hanya menggunakan satu atau dua lampu saja.
- e. Bahasa tata letak (*lay out language*), yaitu bahasa yang ditunjukkan oleh penampilan obyek yang bervariasi sebagai kesan lebih menarik dan tidak monoton.
- f. Bahasa bentuk (*form language*), yaitu bahasa yang menunjukkan kesatuan, kokoh atau lemah dengan bentuk-bentuk.

2.7.5.3 Bahasa Obyek

Suatu foto menampilkan suatu obyek tertentu sehingga orang yang melihatnya akan mengetahui dimana lokasi obyek itu berada (Darmawan 98).

2.7.5.4 Bahasa Konteks (*contextual language*)

Bahasa ini berkaitan antara ruang dan waktu. Misalnya pada gambar memperlihatkan hubungan antara layar televisi yang menampilkan gambar pantai dengan pemandangan pantai sebagai latar belakang televise tersebut, seolah-olah layar TV tersebut seindah pantai aslinya (Darmawan 98).

2.7.5.5 Bahasa Tanda (*sign language*)

Foto yang menggunakan tanda-tanda atau lambang-lambang yang khas, sehingga hanya dengan melihat gambar, dapat dimengerti maksud dari gambar tersebut (Darmawan 99).

2.7.5.6 Bahasa gerak (*motion language*)

Bahasa gerak ditunjukkan dalam sebuah karya foto yang menampilkan macam-macam gerak dengan menggunakan berbagai teknik tertentu. Ada beberapa teknik pemotretan dalam bahasa gerak, yaitu (Darmawan 99-104):

- a. *Panning*, yaitu memperlihatkan suatu gerakan obyek foto pada suatu kesempatan tertentu dimana hasil fotonya mempunyai obyek yang tegas dengan latar belakang yang buram.
- b. *Blurring*, yaitu memperlihatkan suatu gerakan obyek yang prinsipnya adalah kebalikan dari *panning*. Hasil fotonya adalah obyek buram dengan latar belakang jelas.
- c. *Freezing*, yaitu memperlihatkan suatu obyek yang bergerak, seolah-olah dibekukan.
- d. *Exposure Time*, yaitu suatu karya foto yang terlihat hanya cahaya yang mewakili obyek tersebut, misalnya cahaya lampu mobil yang bergerak atau lukisan cahaya.
- e. *Multiple Exposure*, yaitu suatu karya foto yang memperlihatkan kontinuitas dari individu dengan memotret berulang-ulang gerakan yang berbeda pada satu *frame* yang sama. Hasil foto dengan menggunakan teknik ini menghasilkan ada bagian tertentu dari obyek yang bergerak saling bertumpuk dan gerakan yang berbeda itu terlihat rapi.
- f. *Multiple Printing*, yaitu secara prinsip sama dengan *multiple exposure*, hanya menggunakan teknik yang berbeda. Pada *multiple printing*, beberapa negatif yang memperlihatkan gerakan dicetak bersama-sama dalam kertas yang sama untuk memperlihatkan kesatuan gerak.
- g. *Zooming*, yaitu memperlihatkan suatu gerakan dimana suasana obyek jelas dan tajam (biasanya ditengah-tengah gambar) sedangkan latar belakang dan latar depan keduanya dibuat buram.

2.7.6 Tinjauan Fotografi Sebagai Ilustrasi

2.7.6.1 Tinjauan Fotografi Sebagai Ilustrasi Berdasarkan Bidang Kajian

Berdasarkan bidang kajiannya, fotografi dapat dibagi ke dalam beberapa bagian, yaitu:

a. Foto tunggal dan foto seri

Foto tunggal adalah foto yang berdiri sendiri, yang biasanya banyak digunakan di kantor berita. Foto tunggal yang melengkapi berita atau *features* banyak digunakan dalam media koran atau majalah. Foto seri atau foto esai adalah foto yang terdiri atas lebih dari satu foto namun memiliki satu tema. Biasanya dimuat pada koran-koran mingguan atau majalah. Dalam pembuatannya foto seri atau foto esai ini memerlukan waktu yang cukup lama, namun memudahkan fotografer dalam menjelaskan suatu peristiwa dalam beberapa foto.

b. Foto berita dan foto *features*

Foto berita umumnya berisi politik, kriminal, olahraga dan ekonomi yang perkembangannya ingin segera diketahui oleh pembaca, dengan waktu penyiaran *short term*. Sedangkan foto *features* mengangkat topik yang lebih ringan yang menghibur dan tidak membutuhkan pemikiran yang mendalam. Dengan waktu penyiaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

c. Foto jurnalistik

Foto jurnalistik berdasar atas kata jurnalistik (mengumpulkan, mengedit, dan mempublikasikan materi pada media massa atau media penyiaran) yang menciptakan gambar-gambar atau menceritakan sebuah peristiwa atau kejadian (Darmawan 165). Dalam buku metode jurnalistik “Metode Memotret dan Mengirim Foto ke Media Massa”, Badan Foto Jurnalistik Dunia (*World Press Photo Foundation*) mengkategorikan foto jurnalistik ke dalam beberapa bagian:

- *Spot Photo*

Merupakan foto yang dibuat dari peristiwa yang tidak terjadwal atau tidak terduga, yang diambil oleh fotografer langsung di lokasi kejadian. Misalnya peristiwa kecelakaan, kebakaran, perkelahian, dan perang.

Karena dibuat dari peristiwa yang jarang terjadi dan menampilkan konflik serta ketegangan, maka foto *spot* harus segera diberitakan. Foto *spot* ini juga mampu memperlihatkan emosi obyek yang difoto sehingga memancing emosi orang yang melihat foto tersebut.

- *General News Photo*
Merupakan foto yang diabadikan dari peristiwa yang terjadwal, rutin dan biasa. Tema yang diambil bermacam-macam, antara lain politik, ekonomi dan humor. Misalnya peristiwa menteri meresmikan pameran, presiden menganugerahkan Bintang Mahaputra dan lain-lain.
- *People in the News Photo*
Merupakan foto mengenai orang atau masyarakat dalam suatu berita. Yang ditampilkan dalam foto ini adalah pribadi atau sosok orang yang menjadi berita, baik tokoh populer maupun tokoh yang tidak populer.
- *Daily Life Photo*
Merupakan foto mengenai kehidupan sehari-hari manusia yang dipandang dari segi kemanusiaan. Misalnya foto tentang pedagang asongan.
- *Potrait*
Merupakan foto yang menampilkan wajah seseorang secara *close up*. Wajah yang ditampilkan karena adanya kekhasan pada wajah yang dimiliki atau kekhasan lainnya.
- *Sport Photo*
Merupakan foto yang dibuat dari peristiwa olahraga. Menampilkan gerakan dan ekspresi atlet dan hal lain yang menyangkut olahraga.
- *Science and Technology Photo*
Merupakan foto yang diambil dari peristiwa yang ada kaitannya dengan ilmu pengetahuan dan teknologi. Misalnya foto penemuan *micro chip* komputer baru, proses pengkloningan pada domba. Pada pemotretan tertentu membutuhkan perlengkapan khusus, antara lain adalah lensa mikro atau film *x-ray*.

- *Art and Culture Photo*
Merupakan foto yang diambil dari peristiwa yang ada kaitannya dengan seni dan kebudayaan.
- *Social environment*
Merupakan foto yang diambil dari peristiwa kehidupan sosial masyarakat serta lingkungan hidupnya.

2.7.6.2 Tinjauan Fotografi Sebagai Ilustrasi Berdasarkan Sifat dan Fungsi

Ada tiga hal praktis yang sering dipergunakan untuk menilai berhasil tidaknya sebuah foto, yaitu teknik (keterampilan menggunakan peralatan), artistik (rasa keindahan yang dapat ditampilkan), dan isi (arti/makna/cerita/kesan yang diungkapkan).

Berdasarkan sifatnya, fotografi terbagi ke dalam beberapa bagian, antara lain (Soeprapto 1-4):

a. Foto-foto yang bersifat dokumentatif

Merupakan foto yang pemanfaatan fotografinya memiliki arah yang sangat terbatas, yaitu yang berkaitan dengan apa saja atau siapa yang tertera pada foto itu, jelas tidak membutuhkan rasa keindahan yang tinggi. Termasuk dalam hal 'isi' (dalam artian fotografis) bisa dikatakan tidak ada sama sekali. Pada foto dokumentatif, diterapkan ketepatan teknik. Diharapkan mampu menghasilkan foto yang jelas dan terang dan diusahakan tampak seperti apa adanya.

b. Foto-foto yang bersifat ilustratif

Foto-foto ini mempunyai arah ruang lingkup yang lebih luas secara umum. Sebagai contoh, foto yang terpampang di majalah hiburan, brosur pariwisata, dan lain-lain. Dengan demikian tuntutan persyaratan haruslah lebih berat. Kreatifitas seorang pemotret diuji dalam hal ini. Ketepatan penerapan teknik yang menghasilkan foto-foto yang jelas dan terang, tajam serta cemerlang saja belum cukup untuk membuatnya benar-benar menarik. Isi mulai mengambil bagian, yang dapat berupa pesan dan kesan ataupun hanya sekedar menggerakkan hati, harapan atau ajakan untuk ikut bersama menikmati

sesuatu atau membeli sesuatu (mempersuasi). Segi artistik diberi bagian yang lebih besar, hukum-hukum komposisi mulai dipegang dan diterapkan. Teknik-teknik khusus mulai dicari. Cara penyajian gambar juga dipertimbangkan.

c. Foto-foto yang bersifat interpretatif

Foto jenis ini umumnya merupakan sepenuhnya ekspresi diri dari seorang pemotret. Perhatian utamanya adalah pada isi, yang dapat berupa ungkapan perasaan terhadap sesuatu hal atau kejadian tertentu, pandangan, dan lain-lain. Untuk mencapai hasil yang efektif, terkadang norma-norma estetika dilanggar, begitu pula dengan hal-hal teknis yang dimanipulasi sedemikian rupa untuk mencapai hasil, pengaruh dan efek yang maksimal.

Berdasarkan fungsinya, fotografi terbagi ke dalam beberapa bagian, antara lain:

- a. Hanya sekedar untuk memperoleh rekaman peristiwa. Misalnya untuk foto perkawinan atau ulang tahun. Dalam hal ini keterampilan akan teknik dasar sudah mencukupi.
- b. Kebutuhan akan data-data tertentu yang melengkapi usaha atau kerja pokok.
- c. Untuk kebutuhan-kebutuhan promosi, seperti foto iklan, foto brosur wisata, fashion dan lain-lain. Foto dibuat semenarik mungkin mengingat fungsi dan tujuannya. Jika perlu maka akan dibuat sedemikian rupa sehingga lebih menarik daripada asalnya.
- d. Hanya untuk kesenangan atau hiburan saja
- e. Sebagai bagian dari ekspresi diri.

2.7.6.3 Tinjauan Fotografi Sebagai Ilustrasi Berdasarkan Teknik

Fotografi merupakan teknik ilustrasi yang dipergunakan sejak ditemukannya alat atau kamera yang diperlukan untuk memotret pada tahun 1665. Penyusunan ilustrasi pada sebuah foto, didasarkan pada:

a. *Point of Interest*

Merupakan pusat perhatian atau sesuatu yang paling menonjol pada sebuah foto, sehingga mampu membuat orang langsung melihat pada obyek tertentu.

b. *Framing*

Merupakan sebuah kegiatan membingkai suatu obyek tertentu dalam *view finder*. Dilakukan dengan cara memutar *ring zoom* ke kanan dan ke kiri atau depan belakang untuk mendapatkan *balance* yang sesuai.

c. *Balance*

Berkaitan dengan kesimbangan obyek foto yang akan dipotret.

Ada beberapa teknik yang dapat digunakan dalam menyusun ilustrasi pada sebuah foto, yaitu:

a. *Extreme Long Shoot*

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

b. *Medium Long Shoot*

Digunakan untuk menggambarkan seluruh obyek atau figur namun tidak keseluruhan *setting*.

c. *Long Shoot*

Digunakan untuk menggambarkan seluruh obyek atau figur.

d. *Medium Shoot*

Digunakan untuk menggambarkan obyek atau figur (seseorang atau beberapa pemain), dari bawah lutut sampai ke kepala.

e. *Medium Close Up*

Digunakan untuk menggambarkan sebagian obyek atau figur dari perut sampai kepala.

f. *Close Up*

Digunakan untuk menggambarkan sebagian obyek atau figur yang ditampilkan mulai dari bahu sampai kepala.

g. *Extreme Close Up*

Digunakan untuk menggambarkan detail dari obyek yang akan ditonjolkan elemen tubuhnya, seperti mata, hidung dan lain-lain.

h. *High Angle*

Pemotretan dengan kamera yang ditempatkan lebih tinggi dari obyek foto, sehingga pada kaca pembidik obyek foto terkesan mengecil. Disebut juga dengan ‘sudut pandang mata burung’.

i. *Low Angle*

Pemotretan dengan kamera yang ditempatkan lebih rendah dari obyek foto, sehingga pada kaca pembidik obyek foto terkesan membesar. Disebut juga dengan ‘sudut pandang mata kodok’.

j. *Foreground*

Pemotretan dengan menempatkan obyek lain di depan obyek utama, dengan tujuan sebagai pembanding dan memperindah obyek utama. Obyek yang berada di depan obyek utama ini dapat dibuat fokus.

k. *Background*

Merupakan kebalikan dari *foreground*, dengan tujuan yang sama dan dapat pula dibuat tajam atau tidak.

l. Horisontal dan Vertikal

Merupakan pemotretan dengan posisi kamera mendatar (horisontal) maupun berdiri (vertikal), sehingga didapatkan hasil pemotretan yang berbeda.

2.8 Tinjauan Tipografi

2.8.1 Pengertian Tipografi

Secara umum tipografi adalah ilmu yang mempelajari tentang huruf (Hendratman 63). Tipografi merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat semaksimal mungkin menolong pembaca dalam kenyamanan membaca. Dikenal pula seni tipografi, yaitu karya atau desain yang menggunakan pengaturan huruf sebagai elemen utama.

2.8.2 Sejarah Tipografi

Sejarah perkembangan tipografi dimulai dari penggunaan *pictograph*. Bentuk bahasa ini antara lain dipergunakan oleh bangsa bangsa Viking Norwegia

dan Indian Soux. Di Mesir berkembang jenis huruf *hieratia*, yang terkenal dengan nama *hieroglif* pada sekitar abad 1300 SM. Bentuk tipografi ini merupakan akar dari bentuk *demotia*, yang mulai ditulis dengan menggunakan pena khusus. Bentuk tipografi tersebut akhirnya berkembang sampai di Kreta, kemudian menyebar ke Yunani dan akhirnya menyebar ke seluruh Eropa.

Puncak perkembangan tipografi, terjadi kurang lebih pada abad 8SM di Roma saat orang Romawi mulai membentuk kekuasaannya. Karena bangsa Romawi tidak memiliki sistem tulisan sendiri, mereka mempelajari sistem tulisan etruska yang merupakan penduduk asli Italia serta menyempurnakannya sehingga terbentuk huruf-huruf Romawi.

Saat ini tipografi mengalami perkembangan dari fase penciptaan dengan tangan hingga mengalami komputerisasi. Fase komputerisasi membuat penggunaan tipografi menjadi lebih mudah dan dalam waktu yang lebih cepat dengan jenis pilihan huruf yang banyak.

2.8.3 Jenis Huruf

Secara garis besar, huruf-huruf digolongkan ke dalam beberapa jenis, antara lain (Hendratman 66-67):

a. *Serif* (Huruf berkait)

Serif adalah jenis huruf yang memiliki kaki atau kait (*hook*) pada bagian ujungnya. Huruf jenis *Serif* sifatnya formal, elegan, mewah, anggun, intelektual. Huruf *serif* kurang mudah dibaca dibandingkan dengan huruf *sans serif*. Huruf *serif* cocok digunakan sebagai huruf desain pada media cetak seperti koran, skripsi, brosur dan lain-lain.

b. *Sans Serif* (Huruf tidak berkait)

Sans serif adalah jenis huruf yang tidak memiliki kait (*hook*) atau kaki, hanya batang dan tangkainya saja. Huruf jenis *sans serif* sifatnya kurang formal. Sederhana dan akrab. Keuntungan dari penggunaan huruf *sans serif* adalah sangat mudah untuk dibaca. Huruf *sans serif* cocok digunakan sebagai huruf desain di layar komputer (*web, e-book, CD Profile*), desain untuk pertelevisian dan media elektronik lainnya).

c. *Script* (Huruf Tulis)

Script adalah jenis huruf yang setiap hurufnya saling terkait seperti tulisan tangan. Huruf jenis *script* sifatnya anggun, tradisional, pribadi dan informal. Huruf *script* kurang mudah dibaca, sehingga jarang dipakai terlalu banyak ataupun dalam ukuran yang kecil. Huruf *script* cocok digunakan untuk desain undangan pernikahan, ulang tahun, keluarga, upacara tradisional, dan lain-lain.

d. Huruf Dekoratif

Huruf dekoratif merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Setiap huruf dibuat secara detail, kompleks dan rumit. Jenis huruf dekoratif sifatnya mewah, bebas, anggun, dan tradisional. Huruf dekoratif sangat sulit dibaca sehingga hanya baik ditampilkan satu huruf saja. Huruf dekoratif cocok untuk aksen, hiasan, huruf pada awal alinea artikel, logo pernikahan, logo perusahaan, dan lain-lain.

2.8.4 Karakteristik Huruf

Seperti yang diketahui pada *software* pengolah kata seperti *Word* dan *software* grafis pada umumnya, tersedia beberapa karakteristik huruf, antara lain (Hendratman 71):

a. Huruf Miring (*Italics*)

Huruf *italic* akan menarik mata karena kontras dengan huruf normal. Penggunaan huruf *italic* pada kalimat yang panjang akan sulit dibaca. Teks *italic* biasanya digunakan jika ada kata asing.

b. Huruf Tebal (*Bold*)

Huruf tebal juga mengundang perhatian karena kontras dengan huruf normal. Huruf tebal biasa dipakai pada judul atau sub judul. Terlalu banyak huruf tebal akan mengaburkan fokus pada makna.

c. Huruf Bergaris Bawah (*Underline*)

Garis bawah menandakan adanya sesuatu yang penting. Biasa dipakai pada *hyperlink* di *web*.

d. Huruf Berwarna

Warna dapat digunakan untuk membedakan teks, walaupun tidak sekuat dengan huruf tebal. Penggunaan teks berwarna pada *website* dapat mengelabui pengunjung karena mirip *hyperlink*. Penggunaan teks berwarna cenderung sulit karena harus mempelajari komposisi warna terlebih dahulu.

e. Huruf Kapital

Huruf kapital dapat diartikan sebagai ‘perintah’ atau ‘amarah’. Namun apabila ditambahkan komponen garis putus-putus, maka artinya menjadi sesuatu yang dibisikkan.

2.8.5 Tipografi Dalam *Layout*

Selain berperan sebagai penyampai pesan komunikatif, huruf mempunyai dampak pada ruang dalam *layout* dua dimensi. Tipografi dalam sebuah *layout* dapat berfungsi dengan baik dipengaruhi oleh penentuan *letter spacing*, *word spacing* dan *leading* yang baik. *Letter Spacing* adalah jarak antar huruf/karakter, sedangkan istilah *kerning* adalah pengaturan ruang/jarak antara karakter yang satu dan yang lain dengan tujuan untuk meningkatkan keterbacaan. Semakin kecil sebuah ukuran huruf, maka sebaiknya jarak antar huruf makin diperbesar. Sebaliknya apabila ukuran huruf lebih besar dari ukuran normal, sebaiknya jarak antar hurufnya diperkecil.

Word Spacing adalah jarak antar kata. *Word spacing* sebaiknya mengikuti *letter spacing*. *Word spacing* harus diatur untuk menghindari terjadinya *river*. *River* adalah efek seperti aliran sungai yang dapat mengganggu kenyamanan membaca dan sering terjadi pada paragraph yang rata kiri kanan (*justified*) dengan lebar baris yang sempit.

Leading adalah jarak antar baris. Yang terpenting dalam menentukan *leading* adalah *descender* huruf di baris atas tidak boleh sampai berhimpitan dengan *ascender* huruf di baris bawahnya, terutama untuk *bodytext*, kecuali konsep desainnya mengharuskan demikian. Lebar paragraf juga mempengaruhi besar *leading*. Semakin lebar paragraf (semakin banyak teks dalam satu baris), semakin besar ukuran *leading* yang diperlukan untuk memudahkan pembaca

mencari baris baru di bawahnya. Namun untuk paragraf yang sempit di bawah rata-rata seperti pada *caption*, disarankan mempunyai *leading* yang cukup besar.

Lebar paragraf juga merupakan faktor yang menentukan tingkat kenyamanan tipografi dalam *layout*. Baris yang terlalu panjang dapat melelahkan mata dan menyulitkan pembaca menemukan baris berikutnya. Lebar paragraf ditentukan oleh ukuran huruf. Untuk ukuran huruf yang kecil, dapat digunakan dalam ukuran lebar paragraf yang sempit, sebaliknya bila menggunakan ukuran huruf yang lebih besar, lebar paragraf harus ditambah (Rustan 19-21).

2.9 Tinjauan Gaya Desain

2.9.1 Victorian (1820-1900)

Gaya *Victorian* timbul sebagai reaksi penolakan kehadiran mesin karena dianggap menolak kehadiran dehumanisasi. Pada jaman ini muncul gerakan romantik yang berdasarkan pada perasaan serta kemuliaan dari hak individu dalam mengungkapkan pikiran pada sebuah karya. Karakteristik dari gaya *Victorian* adalah:

- Iklan cetak diisi oleh ornamen-ornamen
- Ilustrasi digambar secara kasar
- Lebih menitik beratkan pada berita verbal daripada bahasa gambar
- Antara ornamen dan desain memiliki fungsi yang sama
- Bentuk ornamen yang gemuk dan menyegarkan mata
- Ornamen menjadi simbol kenyamanan
- *Type face, fat face, egyptian* sering dipakai
- Tipografi sedikit
- Font Bodoni, Didot (18th elegan)
- Sempel (menggunakan mesin cetak 1 warna)
- Simetris
- Fokus jelas

2.9.2 *Art and Craft* (1850-1900)

Art and Craft berawal dari protes karena Revolusi Industri yang menjadikan desain menjadi gampang dibuat dan tidak bermakna. *Art and Craft* lahir dari usaha untuk menghidupkan kembali keterampilan tangan manusia dalam seni dan kriya sebagai penolakan industri yang menggunakan mesin. Gaya *Art and Craft* mengutamakan kepuasan seniman dalam berkarya.

2.9.3 *Art Nouveau* (1880-1915)

Art Nouveau memiliki arti ‘seni baru’. *Art Nouveau* merupakan aliran seni dekoratif bergaya tumbuhan (flora) yang meliuk-liuk. Sebagian orang beranggapan bahwa gaya *Art Nouveau* sebagai penghubung antara desain jaman dulu dengan desain jaman yang akan datang. Gaya *Art Nouveau* masih merupakan reaksi terhadap industrialisasi dan mesin yang dianggap menghilangkan sifat manusiawi dalam produksi barang kebutuhan manusia, sehingga seringkali malah tampil berlebihan dan menekankan sifat emosional. Gaya *Art Nouveau* bukanlah sepenuhnya ide yang orisinal. Pada kenyataannya, meminjam dengan meniru garis lengkung dari seni Barok, tetapi diubah menjadi pola dasar dan alami. *Gaya Art Nouveau* juga mendapat pengaruh dari Seni Jepang dan gambaran kehidupan sehari-hari. Gaya *Art Nouveau* mula-mula sebagai karya seni populer yang dapat dinikmati banyak orang, namun pada kenyataannya lebih banyak diterapkan pada seni dan barang untuk konsumsi kalangan atas (orang kaya). Gaya *Art Nouveau* menggunakan ukiran dan ulir flora yang tampil berlebihan untuk menunjukkan ketrampilan yang bersifat sangat emosional. Beberapa aliran gaya *Art Nouveau* menggunakan beberapa nama:

- Glasgow School di Inggris
- Jugendstil di Jerman
- Nieuwe di Belanda
- Vienna Secession di Austria
- Stile Liberty di Italia
- Modernista di Spanyol

2.9.4 *Early Modern* (1890-1940)

Early Modern muncul untuk mengatasi kesenjangan antara seni dan industri. Gaya *Early Modern* menciptakan desain yang lebih fungsional, meninggalkan simbolisme dan beralih ke rasionalisme. Beberapa gaya *Early Modern* yang ada antara lain:

- Beggarstaff
- Plakatstil
- Wiener Werkstatte

2.9.5 Ekspresionisme (1900-1906)

Ekspresionisme berasal dari kata ekspresi atau spontan. Arti harafiah Ekspresionisme adalah ‘binatang buas’. Ekspresionisme menjadi aliran *avant-garde* pertama pada abad 20. Tema utama yang diangkat pada gaya Ekspresionisme berkisar masalah kematian, kesakitan, dan dorongan seksual. Ekspresionisme diperlihatkan juga oleh seniman-seniman golongan Fauvisme dengan ciri visual yang mengandalkan kebebasan warna, dan mendobrak aturan-aturan alam yang ada.

2.9.6 Modernisme (1908-1940)

a. Futurisme

Futurisme atau Italia Modernisme merupakan aliran seni di Italia yang didirikan oleh Filippo Marinetti. Gaya Futurisme diinspirasi dari kehidupan yang berubah karena penemuan yang menghasilkan unsur gerak dan kecepatan yang sangat berpengaruh bagi kehidupan manusia di awal abad 20. Penggunaan tipografi dalam gaya Futurisme berkembang menjadi media ekspresi dalam desain, bukan hanya makna namun juga bentuknya. Gaya Futurime divisualkan dengan puisi yang memakai bentuk-bentuk tipografi sebagai ungkapan perasaan yang mendukung karya puisi tersebut.

b. Vorticisme

Gaya Vorticisme dipengaruhi oleh Kubisme dan menggunakan kombinasi warna yang memusingkan.

c. Konstruktivisme

Gaya Konstruktivisme merupakan pelopor *avant garde* seni di Rusia. Seni harus dinikmati oleh semua kelas secara merata. Gaya Konstruktivisme berkembang pada tahun 1914-1920, dan merupakan pengaruh Kubisme yang berkembang di Rusia. Estetika Konstruktivisme berkaitan dengan bentuk/bidang geometris kinetik sebagai cerminan jaman modern yang dikuasai mesin. Gaya Konstruktivisme awalnya hanya mengeksplorasi bentuk geometri saja, namun karena pesan menjadi kurang efektif dan efisien maka dipakailah sosok dan figur manusia, sehingga dikenal dengan istilah Sosial Realisme. Konstruktivisme yang lahir dan dipengaruhi oleh Ekspresionisme ini kemudian berkembang lagi menjadi Produktivisme yang lebih memvisualkan daya guna pada masyarakat dibandingkan menjadi alat propaganda kepentingan pemerintah Soviet. Konstruktivisme banyak mempengaruhi desain ketika seniman-seniman aliran ini mengajar di sekolah Bauhaus.

d. *De Stijl*

Merupakan Modernisme yang berkembang di Belanda. *De Stijl* merupakan perkembangan dari aliran Konstruktivisme. Yang termasuk dalam *De Stijl* adalah gaya Neo Plastisisme, yang menekankan kelenturan bidang dengan memanfaatkan garis vertikal-horisontal dan warna biru, merah, kuning, hitam dan putih. Ciri Visual *De Stijl* antara lain:

- Tidak representasional
- Tidak ilustratif ataupun naratif

e. Bauhaus

Merupakan Modernisme yang berkembang di Jerman. Bauhaus adalah sistem sekolah yang menggabungkan seni terapan yaitu arsitektur, seni, desain dan kriya sebagai satu kesatuan bersama teknologi, dengan tujuan menghasilkan karya rancangan yang dapat menjawab permasalahan sosial dan budaya industri moderen. Konsep dari Bauhaus adalah industrialisasi hanya dapat diterima melalui kemampuan seni dan ide yang cemerlang. Bauhaus merupakan upaya untuk membangun Jerman akibat perang dengan

meningkatkan mutu desain di era industri dengan harga yang murah. Prinsip dari pengajaran Bauhaus adalah:

- Dipengaruhi oleh Ekspresionisme
- Menggunakan ‘garis bauhutte’
- Menggabungkan seniman dan kriyawan
- Pendekatan rasionalisme dan desain untuk mesin.

f. *New Thyptography*

Tokoh *New Thyptography* adalah Lazlo Moholy-Nagy yang membuat eksplorasi tipografi pada karyanya, sebab tipografi merupakan alat komunikasi yang kuat dari bentuknya. Ciri dari gaya *New Typography* adalah:

- Dipengaruhi oleh Futurisme, Dada, Vorticisme dan geometri
- Menolak semua ornamen
- Mementingkan tipografi
- Memperhatikan *white space*
- Mengijinkan barisan huruf yang ditata secara miring

2.9.7 Art Deco (1924-1937)

Art Deco adalah gaya yang sangat dipengaruhi oleh arsitektur dan seni dekoratif. Gaya *Art Deco* tidak dianggap sebagai aliran, namun hanya gaya atau kecenderungan dalam desain, yang berkembang di Perancis untuk mengantisipasi perkembangan teknologi. Gaya *Art Deco* banyak diaplikasikan pada desain grafis, produk industri, dan furnitur. Gaya *Art Deco* tampil mewah dan selera kelas atas. Gaya *Art Deco* banyak menggunakan bahan-bahan mahal dan sedikit ornamen hias. Ornamen yang digunakan lebih beraturan dan menggunakan garis-garis lurus atau persegi. *Art Deco* banyak menggunakan gradasi warna warna yang halus, efek kilau atau lengkungan logam. *Art Deco* tidak selalu berhubungan dengan kemewahan, namun menggunakan bahan sederhana untuk menampilkan kesan mewah. Gaya *Art Deco* di Perancis dipengaruhi oleh dunia mode. Gaya *Art Deco* di Amerika justru dipakai untuk menekan biaya produksi. Gaya *Art Deco* di Jerman mengasimilasikan gaya Bauhaus dengan bentuk-bentuk ekspresif, dan digunakan untuk menampilkan kesan futuristik.

2.9.8 Dada (1916-1923)

Gaya Dada adalah sebuah gerakan artistik Eropa yang tidak menghormati nilai estetika dan nilai budaya dengan cara terbuka menentang untuk mengikuti aturan tersebut dengan menghasilkan karya yang ditandai dengan kepalsuan, representasi palsu dan ketidakharmonisan dengan semua yang ada di sekitar. Gaya Dada menolak semua bentuk seni yang 'berkelas' termasuk Ekspresionisme.

Gaya Dada sebenarnya adalah gaya yang bersifat main-main, tidak serius, anarki, tidak bisa dimengerti dan destruktif. Tetapi untuk tampilan visualnya tidak ada batasnya. Gaya Dada dianggap sebagai penemu montase fotografi, yaitu menggabungkan gambar atau foto untuk sebuah susunan yang menghasilkan pengertian berbeda dari sebelumnya. Gaya Dada mengadopsi prinsip abstrak, spontanitas serta menggunakan gambar dan tulisan dengan teknik kolase dan mengkomposisikannya dengan unik.

2.9.9 Heroic Realism (1916-1923)

Karakteristik gaya *Heroic Realism* adalah:

- Gambar ideal dari pemimpin dan pekerja menggantikan bentuk abstrak
- Gambar romantik dan sentimentik orang-orang Aryal
- Menghindari huruf-huruf sans serif modern
- Tipografi tenang

2.9.10 Late Modern (1945-)

a. Swiss *International Style*

Gaya ini disebut juga gaya Swiss, karena berkembang di Swiss hingga Jerman sesudah PD II. Gaya ini sangat kuat pengaruhnya bahkan sampai saat ini. Gaya Swiss *International* sering dikaitkan dengan Konstruktivisme, *De Stijl*, Bauhaus dan *New Typography*. Ciri dari gaya ini antara lain:

- Letaknya asimetris
- Menggunakan sistem *grid* yang berdasarkan pada psikologi persepsi, harmonisasi penyusunan huruf, sans serif (Helvetica dan Futura) yang disusun *justify*.

- Kolom teks yang sempit untuk melegakan mata.
- Mengutamakan foto bukan gambar sebagai konsep ‘lebih faktual’.
- Pemecahan masalah desain lebih mengacu pada obyektivitas, keilmuan dan universal.

b. *Coorporate Style*

Logo menjadi sistem tanda dan sistem pembangun citra dalam ingatan konsumen. Pada perkembangan selanjutnya muncul logo-logo yang hebat dan terkenal sampai sekarang. Periklanan pada jaman ini berkembang pesat dengan pendekatan baru yang memakai simbolisasi.

c. *Pop Art*

Muncul karena protes terhadap *International Style* dan fungsionalisme yang menggugat desain yang memiliki nilai estetik selamanya sementara barang yang diproduksi memakai pendekatan relatif. Timbul pemikiran bahwa estetika barang konsumtif harus berangkat dari budaya populer. Kata populer berasal dari Yunani yang artinya ‘populis’ (rakyat). Aliran ini mendukung media massa yang populer seperti koran, iklan, televisi, komik, dan sebagainya. Sifat *Pop Art* dari seni tampak pada:

- Penggunaan model slebritis (Marilyn Monroe, Elvis Presley)
- Penggunaan elemen visual berupa dot/titik raster yang berasal dari teknik cetak, dan balon pada komik.
- Umumnya cenderung menekankan pada sensasi visual.
- Penggunaan unsur rupa berupa barang konsumsi sehari-hari masyarakat perkotaan.
- Dapat berupa kolase, penyusunan ulang, atau pembesaran obyek.

Teknik reproduksi Pop art menghalalkan penggandaan secara manual (*silk screen*) ataupun mekanis (fotokopi). Di Jepang, *Pop Art* dipakai dalam poster pementasan kelompok teater bawah tanah Kashimaki Oshen dengan menggunakan visualisasi campur aduk antara ragam tradisional dan gaya komik, sebagai pemberontakan terhadap estetika modern yang ‘rapi dan bersih’. *Pop Art* sering juga disebut sebagai *popular culture* yang disebut

‘budaya rendah’ karena lebih mengedepankan hiburan, komersial dan selera masyarakat awam yang tidak memerlukan intelektual tinggi. Hal ini berlawanan dengan konsep *high culture* di kalangan atas yang berintelektual tinggi dan berpemikiran idealis.

d. *Revivalism*

Merupakan gaya *Pop Art* yang berkembang di Amerika, yang dipakai sebagai upaya mengangkat kembali unsur-unsur tradisional Amerika atau idiom-idiom dalam koran dan komik, seperti pemakaian teknik warna blok datar, *outline* pada komik, dan foto montase. Gaya *Revivalism* berkaitan dengan seni tradisional seperti tipe huruf dan ornamen tradisional, serta mengangkat kembali gaya *Art Deco* dan *Art Nouveau*.

e. *Eclectism*

Eclectism merupakan upaya atau pemikiran untuk menggabungkan nilai dan unsur lama dengan unsur baru, tradisional dengan lokal. Untuk Indonesia dapat berarti mengangkat dan memadukan unsur tradisional Jawa, Sumatera, Bali, dan lain-lain.

f. *Psychadelic*

Gaya *Psychadelic* sering dikaitkan dengan gaya poster seperti orang kecanduan obat. Seniman gaya *Psychadelic* adalah terbentuk secara otodidak, yang kliennya adalah grup *rock* dan promoter tari. Ciri dari gaya *Psychadelic* antara lain:

- Menggunakan warna-warna yang terang, cerah dan kombinasi warna-warna komplementer.
- Menggunakan garis lengkung dan lentur yang membuat gambar menjadi tidak realistis dan tidak jelas.
- Tipografi dibuat melengkung-lengkung berirama sehingga sulit untuk dibaca.
- Foto dibuat *high contrast*, hitam-putih atau menggunakan warna komplementer.

g. Jepang Modern

Ciri dari gaya Jepang modern adalah:

- Nilai dari barat seperti pop art, komik, televisi dan film diubah menjadi bentuk kontemporer yang mencerminkan Jepang yang berteknologi
- Berangkat dari Bauhauss dan meniru kecenderungan *new wave* dan *post modern*
- Menampilkan area tiga dimensi yang anggun dengan fotografi dan komputer.

2.9.11 *Post Modern* (1975-)

Post Modern adalah sebuah pemikiran yang mengkritik pandangan Modernisme melalui cara pandang yang cenderung pada keanekaragaman bukan homogenitas, pada kejenuhan bukan serius, cenderung pada keberentakan daripada bersih, cenderung pada penggambaran walaupun terkadang juga memiliki keteraturan geometris.

a. *Basel*

Gaya *Basel* mengutamakan elektisisme, pemulihan gaya, dekoratifisme, ironi dan kesenangan. Karakter gaya *Basel* cenderung pada warna-warna yang terang. Permainan warna, kontras yang benar-benar hidup, pembatahan bentuk, rak-rak atau tempat yang miring, desain yang mirip dengan *label print* dengan pola seperti susunan mi atau berbentuk butiran-butiran

b. *New Wave*

New Wave menggunakan fotografi dan teknologi elektronik mutakhir untuk mengolah bentuk-bentuk lama atau sebaliknya mengabaikan sama sekali dengan membuat semacam *Art Nouveau* fotografi dan elektronik. Dengan komputer, desainer dapat menghasilkan hubungan makna yang kompleks melalui *superimposition* dan unsur-unsur yang berlapis-lapis antara teks dan gambar di dalam sebuah *grid* horisontal dan vertikal.

c. *Punk*

Punk merupakan keturunan spiritual dari gaya *Psychadelic* tahun 1960-an, dan estetika anti desainnya. Gaya *Punk* berasal dari Inggris sebagai sebuah ranting

dari musik rock. Gaya *Punk* berkembang sebagai suatu bentuk yang disusun oleh berbagai kebudayaan lokal. Desain *Punk* dipengaruhi oleh pemberontak, kecepatan, dan penghematan. Karya-karyanya cenderung memberontak untuk menciptakan kejutan. Menggunakan gaya-gaya kolase yang telah terpakai, robekan kolase sering membawa kesan berani dan kasar walau tetap ada yang menggunakan komputer.

d. *Retro* dan *Vernacular*

Gaya *Retro* membangkitkan gaya desain lama dan kemudian mengembangkan dengan menggunakan aliran *Post Modern*. Bagaimana pun masih berhubungan dengan *Retro*, *Vernacular* mengadopsi komersil lama dan *clip art* dan menggunakannya untuk menyesuaikan isi dan keadaan.

2.9.12 Era Digital (1981-)

a. *Fontism*

Gaya *Fontism* muncul sejak ditemukannya program Fontografer yang memudahkan orang dalam mendesain huruf secara digital. Muncul kecenderungan untuk mengekspresikan dengan menggunakan huruf tanpa memperdulikan struktur tradisi, sehingga muncul jenis huruf yang aneh, *unlegible* dan *costum type*.

b. *Controlled Chaos*

Merupakan salah satu ciri dari Postmodern dalam sebuah karya desain, yaitu kacau, rusuh dan membingungkan, namun menjadi terstruktur karena menggunakan komputer yang di dalamnya menggunakan program yang terstruktur, berbasis matematis dan selalu di-*update*.

c. *Rave*

Rave merupakan gaya desain yang memadukan *Neo Psychadelic*, *Japanimation*, dan *image video game* dengan sentuhan *techno* yang memadukan musik serta grafis. Gaya *Rave* diusung oleh grup musik, tari, dan klub-klub santai *after hours*. Aplikasi dari gaya *Rave* adalah dalam bentuk poster, kartu pos, undangan dan brosur yang kemudian menjadi souvenir dari event yang diadakan.

d. *Kinetics*

Gaya ini muncul sejak ditemukannya *website* sebagai *new media*, sehingga komputer dipakai sebagai alat bantu untuk memvisualkan efek-efek gerak tersebut.

e. *New Simplicity*

Merupakan gaya yang ‘berlawanan’ dengan gaya dekonstruksi. Ciri dari gaya ini adalah meminimalisasi layer bidang teks dan gambar pada desain sehingga visualisasi nampak polos dan sederhana. Gaya *New Simplicity* berbeda dengan gaya *Swiss International*. Perbedaannya terletak pada konsep personalitas (subyektifitasnya). *New Simplicity* menggunakan warna pastel, dan memiliki bentuk sederhana untuk memudahkan produksi pencetakan dan kecepatan navigasi pada internet.