

ANALISIS DAN TINJAUAN TEORI

2.1. Studi Literatur

2.1.1. Tinjauan Mengenai Pariwisata

2.1.1.1. Tinjauan Pariwisata dalam Segi Definisi

Berdasarkan UU No. 9 Tahun 1990 tentang Kepariwisata, “Definisi pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata, termasuk pengusahaan obyek dan daya tarik wisata serta usaha-usaha yang terkait di bidang tersebut” (Dinas Pariwisata Jawa Timur 9).

2.1.1.2. Bentuk Pariwisata

Menurut R.G. Soekadijo dari buku Anatomi Pariwisata, bentuk-bentuk pariwisata dibedakan menjadi beberapa kategori tentang mengenai cara orang melakukan atau mengadakan wisata, yaitu :

a. Menurut asal wisatawan

Pertama perlu diketahui asal wisatawan. Apakah wisatawan berasal dari dalam atau luar negeri. Kalau asalnya dari dalam negeri sendiri berarti wisatawan ini hanya pindah tempat sementara di dalam lingkungan wilayah negerinya sendiri selama mengadakan perjalanan, maka ini dinamakan pariwisata domestik, sedangkan kalau wisatawan berasal dari luar negeri dinamakan pariwisata internasional.

b. Menurut jumlah wisatawan

Perbedaan wisatawan yang datang diperhitungkan atas jumlahnya, apakah wisatawan datang sendiri atau beramai-ramai dalam suatu rombongan. Maka timbul sebuah istilah pariwisata tunggal dan pariwisata rombongan.

c. Menurut jangka waktu

Kedatangan seorang wisatawan di suatu tempat atau negara dibedakan menurut jangka waktu atau jangka lama ia tinggal di suatu tempat atau negara yang bersangkutan. Maka timbul sebuah istilah pariwisata jangka panjang dan pariwisata jangka pendek, yang mana ditentukan dari ketentuan setiap negara masing-masing.

- d. Menurut akibatnya neraca pembayaran
Kedatangan wisatawan dari luar negeri membawa dampak positif terhadap neraca pembayaran luar negeri suatu negara yang dikunjungi wisatawan ini disebut pariwisata aktif. Sedangkan kepergian seorang wisatawan memberikan dampak negatif terhadap neraca pembayaran luar negeri negaranya, ini disebut pariwisata pasif.
- e. Menurut alat angkut yang diperlukan
Kedatangan sang wisatawan dilihat dari alat angkut yang dipergunakan. Maka kategori ini dapat dibagi menjadi pariwisata udara, pariwisata laut, dan pariwisata darat.

2.1.1.3. Jenis-jenis Wisata

Menurut R.G. Soekadijo dari buku Anatomi Pariwisata, jenis – jenis wisata dapat digolongkan menjadi :

- a. Wisata Budaya
Merupakan perjalanan yang dilakukan atas dasar keinginan untuk memperluas pandang hidup seseorang dengan jalan mengadakan peninjauan ke tempat lain atau luar negeri, guna mempelajari keadaan rakyat, kebiasaan dan adat istiadat, cara hidup, budaya dan seni di suatu tempat.
- b. Wisata Sosial
Merupakan perjalanan yang dilakukan dengan cara perorganisasian. Perjalanan ini biasanya murah serta mudah untuk memberi kesempatan kepada golongan masyarakat ekonomi lemah.
- c. Wisata Religi
Merupakan perjalanan yang dilakukan atas dasar keinginan untuk mengetahui kebudayaan religi di suatu tempat atau luar negeri,
- d. Wisata Bahari
Jenis wisata ini banyak dikaitkan dengan kegiatan olah raga air, seperti berlayar, menyelam, kompetisi berselancar, balapan mendayung.

e. Wisata Cagar Alam

Wisata ini banyak dilakukan oleh para penggemar dan pencinta alam, taman lindung, hutan daerah pegunungan dan sebagainya yang kelestariannya dilindungi oleh undang-undang.

f. Wisata Pilgrim

Wisata ini banyak dilakukan oleh peorangan atau rombongan ke tempat-tempat suci, ke makam-makam orang besar atau pemimpin yang diagungkan.

g. Wisata Olahraga

Merupakan perjalanan yang dilakukan atas dasar untuk berolahraga atau ikut berpartisipasi dalam pesta olahraga disuatu tempat atau negara. Misalnya berburu, memancing, berenang dan berbagai cabang olahraga lain.

h. Wisata Kesehatan

Merupakan perjalanan yang dilakukan atas dasar keinginan untuk melihat keadaan dan lingkungan tempat sehari-hari dimana tempat tinggal demi kepentingan kesehatan jasmani maupun rohani.

i. Wisata Politik

Merupakan perjalanan yang dilakukan atas dasar untuk mengunjungi atau mengambil bagian dengan aktif dalam peristiwa kegiatan politik seperti perayaan ulang tahun kemerdekaan 17 Agustus di Jakarta.

j. Wisata Komersial

Merupakan perjalanan yang dilakukan atas dasar mengunjungi pameran dan pekan raya yang bersifat komersil, seperti pameran industri, pameran dagang.

k. Wisata Industri

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

l. Wisata Kuliner

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

m. Wisata Pertanian

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

n. Wisata Konvensi

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

2.1.2. Tinjauan Mengenai Makanan

2.1.2.1. Sejarah Makanan

Makanan adalah kebutuhan pokok manusia. Manusia tidak dapat hidup di dunia ini tanpa makanan. Selama berabad-abad lamanya, manusia telah mengalami perubahan perkembangan pola hidup dan kebudayaan, begitu juga dengan pola makan dan jenis makanan yang dikonsumsi. Pada zaman prasejarah, manusia memenuhi kebutuhan pokok hidupnya dengan cara berburu.

Kehidupan penduduk pada masa berburu dan mengumpulkan makanan secara tingkat yang sederhana sepenuhnya bergantung pada lingkungan. Mereka hidup mengembara dari satu tempat ke tempat lain. Daerah yang dipilih adalah daerah yang mengandung persediaan bahan makanan dan air yang cukup untuk menjamin kelangsungan hidup. Tempat semacam ini pada umumnya berupa padang rumput dengan semak belukar dan hutan kecil, serta memiliki sumber air untuk kebutuhan minum.

Pada akhirnya cara berburu mulai ditinggalkan dan kemudian ditemukan cara bercocok tanam. Masa bercocok tanam dianggap sangat penting dalam sejarah perkembangan masyarakat dan kebudayaan. Perubahan cara hidup manusia bercocok tanam diperkirakan berlangsung sekitar 11.000 – 9.000 tahun yang lalu.

Bukti aktivitas bercocok tanam diperoleh di Afrika, Cina, Mesopotamia, Amerika Selatan, dan Asia Barat Daya. Tradisi bercocok tanam kemudian menyebar dari wilayah di Asia Barat Daya dan perlahan-lahan meluas ke utara-

barat antara lain ke Asia Tenggara. Di Indonesia ditemukan buktinya adanya cara bercocok tanam yang dilakukan oleh manusia pada zaman prasejarah diperoleh dari Gua Ulu Leang I berupa sisa-sisa butiran dan sekam padi.

Perkembangan pola hidup dan kebudayaan manusia demi memenuhi kebutuhan pokoknya yang menggunakan cara bercocok tanam ditandai dengan meningkatnya penguasaan teknologi pembuatan alat dan pola hidup manusia menetap disuatu tempat. Alat-alat batu yang dibuat menggunakan bahan dengan kualitas yang lebih baik dan telah digosok dan diasah seperti beliung dan kapak lonjong. Banyak alat yang diproduksi untuk membantu bercocok tanam, salah satunya gerabah alat untuk menyimpan dan pengolahan makanan dengan lebih baik. Di samping itu, perkembangan cara bercocok tanam membuat manusia hidup secara berkelompok dalam suatu tempat tinggal yang lebih permanen membentuk kampung-kampung sederhana.

Awal mula cara bercocok tanam di Indonesia ditandai dengan perladangan sebagai tahap awal. Perladangan dianggap sebagai tahap yang istimewa dalam evolusi dari berburu sampai pada bercocok tanam yang menetap. Perladangan merupakan suatu sistem bercocok tanam sederhana yang pada umumnya memiliki karakteristik khusus, yaitu menggarap lahan secara berpindah-pindah di lahan hutan. Dengan cara menebang hutan untuk ditanami tanaman padi dan tanaman lainnya dalam kurun waktu singkat, kemudian lahan tersebut diistirahatkan dengan waktu cukup panjang hingga puluhan tahun.

2.1.2.2. Makanan Khas Indonesia

Indonesia memiliki bermacam-macam makanan khas disetiap daerah. Hampir di setiap daerah memiliki makanan khas yang berbeda-beda dengan beragam citarasa yang unik dan lezat. Bahan, alat dan cara pembuatannya juga sangat sederhana dan tidak menggunakan bahan-bahan kimia yang berbahaya bagi tubuh. Makanan-makanan ini mungkin bisa ditemukan di daerah lain di tempat-tempat pusat jajanan seperti pujasera misalnya, namun tentu saja rasa makanannya lebih enak dan lebih sedap apabila dikonsumsi langsung di tempat asalnya apalagi bila suasana rumah makannya masih kental unsur tradisional.

Makanan khas suatu daerah merupakan produk bercitarasa budaya tinggi yang memadukan kreasi mengolah makanan dengan hasil sumber daya alam lokal dan bumbu yang dibuat dan diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Makanan khas juga merupakan warisan nenek moyang yang telah mengalami penempaan zaman hingga terjamin keamanan dan ketahanan pangannya dalam menghidupi manusia sebagai penggunanya.

Hampir sebagian besar makanan khas Indonesia merupakan makanan yang pedas. Pemakaian cabe dan bumbu-bumbu lainnya tidak hanya disebabkan untuk menambah rasa dari makanan itu, namun bumbu juga dapat membuat makanan tahan lebih lama, sesuatu yang penting karena dalam cuaca yang panas seperti di Indonesia ini makanan lebih cepat basi. Buah kelapa merupakan bahan penting dalam makanan-makanan tradisional Indonesia, pohon kelapa biasa tumbuh di hampir semua pulau di Indonesia. Dan semua penduduk Indonesia selalu memanfaatkan kelapa dalam membuat makanan seperti kue-kue maupun untuk makanan lainnya. Daging dan sayur sering digoreng dengan menggunakan minyak kelapa atau direbus dalam santan untuk menghasilkan rasa yang gurih.

Namun Seiring perkembangan budaya yang mengikuti modernitas memberikan berbagai pengaruh terhadap perkembangan dan penerimaan makanan khas oleh masyarakat. Keadaan ini mengakibatkan berkurangnya peran beberapa makanan khas yang mengarah pada proses kepunahan dan jarang dipraktikkannya ritual kebudayaan untuk acara keluarga mendorong semakin tidak dikenalnya lagi makanan khas yang terkait dengan budaya oleh keluarga muda yang mengejar kepraktisan.

2.1.2.3. Makanan Khas Pulau Madura

Makanan khas di pulau Madura cukup beranekaragam, salah satunya yang selalu diingat oleh sebagian besar orang apabila berkunjung ke Pulau Madura adalah soto Madura. Soto Madura atau lebih tepatnya dikenal dengan nama soto daging Madura sebenarnya malah tidak ada di Madura, karena masyarakat Madura menyayangkan sekali apabila seekor sapi yang berasal dari pulau mereka diolah menjadi sajian makanan yang lezat. Sebab sapi-sapi tersebut sebenarnya dibuat untuk lomba karapan sapi, bukan untuk dibuat santapan. Lomba karapan

sapi merupakan salah satu *event* yang sangat menarik dan unik di Pulau Madura. Sehingga banyak sekali turis domestik maupun luar negeri sangat berantusias ingin menonton lomba karapan sapi ini.

Makanan khas di Pulau Madura adalah sate lalat dan gulai kambing. Makanan tersebut merupakan ciri khas asli kuliner buatan Pulau Madura yang bumbunya diracik dan diolah oleh etnis masyarakat Madura. Sehingga, sampai saat ini pun sate lalat dan gulai kambing khas Madura masih tetap terkenal akan rasanya yang lezat.

2.1.3. Tinjauan Mengenai Pulau Madura

Pulau Madura dikelilingi oleh pulau-pulau kecil yang jumlahnya kurang lebih terdiri atas 74 buah. Adapun Selat Madura sebagai pemisah antar Pulau Madura dan Pulau Jawa dan bentangan selat tersebut dijadikan sebagai batas pembentuk Pulau Madura.

Secara administratif, kabupaten Madura terbagi atas empat wilayah, yang terdiri atas Kabupaten Bangkalan, Pamekasan, Sampang, dan Sumenep. Luas keseluruhan wilayah Madura tidak kurang dari 5.304 km², dengan panjang mencapai kurang lebih 190 km dan jarak terlebar kurang lebih 40 km. Luas masing-masing kabupaten di Madura, meliputi : Bangkalan 1.260 km², Pamekasan 792 km², Sampang 1.233 km², serta Sumenep 1.989 km².

Jembatan Suramadu merupakan jalur utama untuk berpergian ke Madura. Selain itu jembatan ini merupakan jembatan terpanjang yang ada di Asia Tenggara.

2.2. Tinjauan Judul Perancangan

2.2.1. Perancangan Buku Wisata Kuliner Khas Madura

2.2.1.1. Perkembangan Buku

Sejak zaman pra sejarah buku sudah dikenal oleh manusia, melalui gambar-gambar yang ada pada dinding gua. Ini merupakan bukti peninggalan purba yang mengungkapkan rasa seni manusia pada saat itu. Abad ke-15, dimulailah perkembangan buku bacaan modern, dimana pada saat itu buku berupa tulisan dan ilustrasi yang diukir diatas balok. Sebelum teknik cetak ditemukan

maka buku biasanya dibuat dengan cara manual, ditulis diatas lembaran-lembaran perkamen. Baru pada tanggal 25 Januari 1456, industri percetakan lahir dengan dicetaknya *Injil Gutenberg* atau dikenal dengan nama *Mazarin Bible Injil*, cetakan pertama bentuknya seperti manuskrip. Pencetakan *Injil Gutenberg* ini merupakan hasil penemuan mesin cetak dengan huruf bergerak oleh Johannes Gutenberg pada tahun 1450.

2.2.1.2. Penjelasan Tema Judul yang Diambil

Perancangan buku wisata kuliner khas Madura ini berisikan mengenai tempat-tempat yang dapat dijadikan referensi ketika hendak mencari tempat untuk mengenyangkan perut. Sesuai dengan judul bukunya, maka tempat-tempat makan yang ditampilkan dalam buku ini hanya tempat-tempat makan yang menjual makanan-makanan khas Madura yang dibuat dengan bumbu dan cara turun-temurun dari generasi ke generasi oleh etnis Madura.

2.3. Tinjauan Buku Bacaan

2.3.1. Pengertian Buku Bacaan

Sekumpulan dari lembar kertas yang disatukan, mengandung teks, gambar ataupun informasi yang lain disebut buku. Halamannya disatukan kemudian diberi sampul. Buku sangat efektif, karena ukurannya yang kecil dan bisa dibawa, selain itu buku sudah menjadi alat untuk memindahkan informasi dari jaman dahulu. Definisi buku sebenarnya juga mencakup halaman-halaman kertas ataupun kulit yang digunakan pada zaman dahulu kala. Pada dasarnya buku adalah alat untuk memberikan informasi yang diterbitkan tidak dalam skala harian tetapi informasi berskala lama. Pada zaman sekarang perkembangan teknologi semakin maju memungkinkan buku untuk dikemas dalam bentuk yang tidak memakai kertas. Buku seperti ini disebut *e-book* ataupun *audio book*.

a. Buku yang ditulis tangan

a. *Codex*

Terbuat dari batu ataupun kayu yang digunakan sebagai buku sejak zaman sebelum masehi oleh bangsa Sumeria dan Babilon yang memuat berbagai informasi.

b. Buku Eropa abad pertengahan

Buku di zaman dan daerah Eropa ini dibuat dengan menggunakan tulis tangan dan umumnya diterbitkan sebagai Alkitab. Desain buku Eropa di abad pertengahan biasanya didominasi dengan desain mewah, bahkan beberapa diberi hiasan emas dan pola timbul. Karena itu buku hanya dapat terjangkau oleh beberapa kalangan kaya.

c. Buku dari Asia

Di Asia, buku dibuat dalam bentuk kayu bambu yang diikat dengan tali ataupun kain sutera. Umumnya sering digunakan untuk menulis dalam bentuk kaligrafi yang sukar.

b. Buku yang dicetak

a. *Renaissance*

Zaman *Renaissance*, buku ditandai dengan penemuan alat cetak fenomenal yang diciptakan oleh Johannes Gutenberg. Ukuran kertas yang digunakan yaitu ukuran kuarto, duodecimo, 16mo, 24mo, dan 32mo sudah digunakan. Ilustrasi pada gambar masih menggunakan balok kayu dan alat lukis.

b. Abad 19 dan 20

Penemuan mesin cetak massal pada abad 19 dan 20 memungkinkan produksi massal buku dengan harga murah pada era industri. Biaya buku menjadi sangat murah meskipun menggunakan sampul dari kain dan kertas, ini memungkinkan banyak orang mengkonsumsi buku untuk bacaan sehari-hari.

c. Buku teknologi

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

2.3.2. Sejarah Buku Bacaan di dunia

Asal mula bacaan berasal dari *picto graph* atau piktograf yang banyak ditemukan diberbagai gua dan prasasti purbakala, dimana banyak ditemukan gambar yang saling beruntutan merangkai cerita. Pada perkembangannya penulisan dilakukan diatas tempurung hewan seperti kura-kura namun dalam jumlah terbatas. Dalam perkembangan selanjutnya buku bacaan modem berasal dan abad ke- 15 yang saat itu berbentuk balok-balok kayu yang diukir, setiap halaman berisi teks maupu ilustrasi. Buku ilustrasi yang paling terkenal yaitu *Biblia Pauperum (Poor Man 's Bible)*.

Selama lima ratus tahun, buku telah memonopoli transmisi dan gudang informasi. Saat ini peran buku mulai terancam oleh munculnya teknologi baru seperti video, mikrofilm, komputer, serta media-media audio visual. Tetapi buku mempunyai suatu keunikan yang tidak tergantikan oleh media lain, seperti bau segar kertas dan tinta yang dikemas sangat menarik, dapat dimiliki secara lebih 'nyata', serta mudah untuk dibaca di mana saja dan kapan saja.

Buku cetak terkuno yang masih dapat ditemukan sekarang diproduksi di Cina pada tahun 868. Cetakannya terbuat dan balok kayu, dan dicetak di atas suatu gulungan perkamen. Bukti cetak *portable* pertama yang ditemukan mengarah pada mesin cetak dan Cina pada abad ke-13. Namun, perkembangan mesin cetak yang paling signifikan berasal dan Eropa. Hal tersebut menjadi kunci bagi perkembangan percetakan di masa selanjutnya, dengan memperkenalkan efisiensi produksi dan distribusi informasi tercetak secara massal.

2.3.3. Sejarah Buku Bacaan di Indonesia

Peran buku bacaan sangat besar dalam perjuangan kemerdekaan bangsa Indonesia, media cetak menjadi sarana pengungkapan suara hati rakyat pada masa penjajahan yang akhirnya dapat melahirkan rasa persatuan dan kesatuan untuk melawan penjajah dan meraih kemerdekaan. Namun karena buku bacaan dianggap sebagai salah satu media propaganda dan pengganggu situasi politik, maka pada masa penjajahan pemerintah kolonial sangat membatasi penerbitan dan peredaran buku-buku.

Pada masa pemerintah kolonial, kebebasan pers dan komunikasi semua diawasi gerak-geriknya, sampai pada masa orde baru kebebasan pers dan media masih terkekang. Pemerintah kolonial tidak akan menerbitkan semua buku dan media cetak yang isinya tidak sejalan dengan pemikiran pemerintah. Semua media sangat dikekang kebebasannya baik media cetak maupun media elektronik, semua dikontrol dan diawasi dengan sangat ketat dengan ancaman pencabutan SIUPP jika dianggap menyalahi peraturan yang berlaku.

Namun pada akhirnya ada pemberontakan terhadap pemerintahan orde baru dan diganti dengan era reformasi maka kebebasan pers dan media dapat diperoleh kembali, pada masa reformasi media bebas mengungkapkan apapun karena haknya dilindungi oleh pemerintah. Namun apabila ada kalangan tertentu yang menentang isi dari media tersebut atau tidak sejalan dengan ide dan pemikiran media tersebut maka tidak jarang terjadi demonstrasi penolakan media dan bahkan sampai dibawa ke jalur hukum.

2.3.4. Tinjauan Kondisi Buku Bacaan di Indonesia

Seiring dengan perkembangan zaman, kedudukan buku cetak semakin tergusur keberadaannya di mata dunia dikarenakan teknologi juga semakin berkembang pesat dan dengan munculnya era digital. Menurut Kompas terbitan Desember tahun 2000, jumlah produksi dan konsumsi buku bacaan di Indonesia bila dibandingkan dengan jumlah penduduk di Indonesia yang jumlahnya mencapai 203.000.000 jiwa, penjualannya hanya mencakup 2000 judul buku tiap tahunnya. Berbeda dengan negara-negara di Asia Tenggara lainnya, Malaysia penduduknya berjumlah 21.000.000 jiwa mampu mengkonsumsi buku bacaan sebanyak 15.000 judul buku per tahunnya. Angka penjualan buku di Indonesia tergolong rendah, dengan jenis buku yang paling populer adalah buku yang berkaitan dengan ekonomi dan komputer, buku agama Islam (khususnya pada bulan Ramadhan) dan komik serta novel yang banyak dikonsumsi oleh anak-anak maupun dewasa.

Keterpurukan kondisi buku bacaan di Indonesia juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan komputer yang sangat tinggi dalam jangka waktu 25 tahun terakhir. Hal ini sangat mempengaruhi konsep terhadap buku secara radikal,

buku yang ada di dalam dunia maya adalah buku tanpa kertas dan pada dunia maya setiap pengunjung website tersebut dapat dengan bebas menambahkan titik, koma, komentar, saran dan kritik. Sedangkan konsep awal sebuah buku adalah sebagai sebuah media dimana orang dapat membaca lebih teliti dan merenungkan makna yang terkandung dalam setiap kata-katanya dan kalimat di dalamnya.

2.3.5. Potensi Buku Bacaan di Indonesia

Budaya gemar membaca harus digalakkan di Indonesia. Karena dengan membaca buku maka dapat mengetahui banyak sekali informasi dan pengetahuan karena buku merupakan jendela dunia, tempat mendapat informasi, pengetahuan tentang alam, teknologi, seni, budaya, dan hal-hal lainnya. Dalam menggalakkan budaya gemar membaca perlu dukungan dari berbagai pihak, baik swasta maupun dari pemerintah agar masyarakat sadar mengenai keuntungan yang didapat dari membaca buku.

Menuju era globalisasi budaya gemar membaca harus ditanamkan sejak dini terutama sejak anak-anak, maka sumber daya manusia yang pintar dan berpengetahuan luas akan sangat berguna sekali bagi bangsa dan negara juga selain bagi dirinya sendiri. Sehingga masyarakat Indonesia menjadi masyarakat yang maju dan mempunyai pola pikir yang *modern* yang tidak mudah terpengaruh dengan ajaran-ajaran maupun budaya buruk dari berbagai pihak.

2.3.6. Pengertian Buku Wisata Kuliner

Buku wisata kuliner adalah sebuah buku panduan dalam berwisata yang berisikan mengenai tempat-tempat kuliner yang ada di daerah tertentu sesuai dengan judul buku yang bersangkutan. Buku wisata kuliner berisikan informasi-informasi sedemikian rupa yang bertujuan memberikan informasi bagi pembacanya mengenai suatu tempat kuliner (rumah makan atau kedai) dan juga untuk menarik minat wisatawan untuk mengunjungi tempat tersebut serta mencicipi makanan yang disediakan oleh tempat tersebut.

Dalam sebuah buku wisata kuliner selain terdapat foto mengenai makanan serta tempat (visual) juga didukung dengan adanya narasi (verbal) yang menjelaskan mengenai kelebihan-kelebihan yang ditawarkan dari suatu tempat

makan yang dapat menarik minat pembacanya agar berkunjung kesana. Fungsi dari narasi tersebut juga sebagai pendukung dari gambar/foto yang tertera agar memberikan penjelasan bagi pembacanya.

2.3.7. Tinjauan Kondisi Buku Wisata Kuliner di Indonesia

Dahulu, kata pariwisata mencakup hal yang luas sekali, meliputi objek wisata, hotel dan restoran serta transportasi, namun seiring dengan berjalannya waktu maka pariwisata mulai mempunyai cabang sendiri-sendiri disesuaikan dengan motif wisatawan melakukan perjalanan wisata. Maka tak heran saat ini muncul sebuah istilah baru “wisata kuliner” dimana tujuan utama dari wisata ini adalah untuk ber-kuliner atau mencicipi makanan khas serta yang yang terkenal dari daerah tujuan wisata tersebut.

Tidak seperti jenis wisata yang lainnya, dalam berwisata kuliner umumnya para wisatawan tidak mempunyai panduan khusus dan biasanya hanya mendapat referensi dari teman atau kenalan yang biasanya bertempat tinggal di tempat tujuan wisata tersebut atau dari wisatawan lain yang pernah mengunjungi daerah tersebut. Buku wisata kuliner sampai saat ini masih sangat jarang dan bahkan langka untuk dijumpai di toko buku, namun untuk panduan dalam wisata kuliner saat ini ada sebuah program di salah satu stasiun televisi nasional yang membahas tentang wisata kuliner.

2.3.8. Potensi Buku Wisata Kuliner di Indonesia

Indonesia merupakan negara tujuan para wisatawan asing. Karena negara Indonesia memiliki kaya aneka ragam budaya. Salah satunya citarasa masakan khas Indonesia sangat unik dan merupakan daya tarik yang tinggi bagi wisatawan yang menyebabkan Indonesia pernah dijajah hanya karena ingin menguasai perdagangan rempah-rempah yang ada di Indonesia.

Kota-kota tujuan wisata kuliner di Indonesia sebagian besar berada di Jawa Tengah dan di Jawa Timur. Potensi sebuah buku wisata kuliner di Indonesia sangat besar sekali karena pada umumnya setiap perjalanan wisata pasti melibatkan unsur kuliner, setiap wisatawan yang berkunjung ke suatu daerah pasti ingin merasakan makanan khas dari daerah tersebut, namun sayangnya biasanya

para wisatawan tersebut tidak tahu harus mencari kemana makanan tersebut karena mereka tidak tahu jalan atau arah di kota yang asing yang belum pernah dikunjungi sebelumnya. Maka dengan hadirnya sebuah buku wisata kuliner tentu dapat membantu memberikan referensi bagi para wisatawan yang hanya sekedar ingin mencari makan maupun bagi wisatawan yang benar-benar sedang melakukan perjalanan wisata kuliner.

Namun makanan yang enak tidak bisa otomatis terkenal. Dia harus dipublikasikan. Dengan buku, terbukti memiliki peran terbesar. Buku tentang wisata kuliner, memiliki kredibilitas tinggi dalam merekomendasikan dan merepresentasikan makanan atau tempat makan di suatu daerah tertentu. Apalagi jika buku itu dilengkapi dengan unsur wisata yang lain, seperti *route map*, sarana transportasi, hotel, atau penginapan. Kelemahan buku adalah harga relative mahal, distribusi sulit, dan tidak mudah memuat hal-hal yang temporer atau insidental. Oleh karena itu, buku tentang wisata kuliner perlu digarap sungguh-sungguh dalam hal penampilan grafis, serta ilustrasi fotonya.

2.4. Tinjauan tentang Gambar

Dalam setiap diri manusia memiliki naluri untuk mengekspresikan diri yang disebut dengan seni. Wujud dari seni yang kita kenal tidak terbatas jumlahnya, namun yang umumnya kita kenal antara lain adalah melalui gambar, tulisan, musik, lagu, dan lainnya.

Definisi gambar dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan sebagai tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas dan sebagainya. Media kertas bukanlah hal yang mutlak untuk menggambar karena dalam perkembangannya dapat dilihat bahwa gambar dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk media. Apapun sebenarnya memungkinkan untuk dijadikan alat mencipta sebuah gambar, sehingga tidaklah heran bahwa yang disebut tiruan barang (orang, tumbuhan, hewan, dan sebagainya) dianggap wajar jika mirip dengan keadaan yang sesungguhnya. Tidak sedikit seniman dunia yang mengembangkan pemikiran seperti ini. Pablo Picasso sebagai salah satu pelukis yang karya-karyanya tidak pernah menampilkan benda yang “benar” secara ragawi. Bukan karena

ketidakmampuan para seniman tersebut dalam menggambarkan benda-benda sesuai wujud aslinya, namun seni bukanlah ilmu pasti yang dapat diukur benar atau salahnya, karena seni mengungkapkan pengekspresian ide, pemikiran dan konsep dibalik suatu karya-lah yang menjadikan karya tersebut berharga dan bernilai seni tinggi.

2.4.1. Tinjauan tentang Unsur Gambar

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

2.4.1.1. Garis (Line)

Garis secara hakekat merupakan titik yang digerakan membentuk guratan sepanjang tempat dimana titik tersebut digerakan. Garis merupakan unsur dalam gambar yang memiliki peranan sangat penting karena dapat dipergunakan untuk menjelaskan bentuk-bentuk dan observasi visual atau pengungkapan secara subjektif akan gagasan, membangkitkan berbagai pengalaman, pikiran/paham, dan intuisi. (Mendelowitz 64).

Garis dapat dibedakan menjadi 2, yaitu :

a. Garis kontur

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

b. Garis kaligrafi

Keindahan adalah aspek utama dari garis kaligrafi. Garis ini bersifat ekspresif karena menunjukkan karakteristik masing-masing pribadi yang menggambarkannya. Garis kaligrafi menggunakan kekuatan tebal dan tipis untuk mempresepsikan bentuk, tepi yang berpotongan, terang dan gelap.

Pengertian garis menurut *Leksikon Grafika* adalah benda dua dimensi tipis memanjang. Sedangkan *Lillian Gareth* mendefinisikan garis sebagai sekumpulan titik yang bila dideretkan maka dimensi panjangnya akan tampak menonjol dan sosoknya disebut dengan garis.

Beberapa jenis garis beserta suasana yang ditimbulkannya seperti, garis lurus mengesankan kekuatan, arah dan perlawanan. Garis lengkung mengesankan keanggunan, gerakan dan pertumbuhan. Beberapa jenis garis beserta asosiasi yang ditimbulkannya menurut Lillian :

- Horizontal : Memberi sugesti ketenangan atau hal yang tak bergerak.
- Vertikal : Stabilitas, kekuatan atau kemegahan.
- Diagonal : Tidak stabil, sesuatu yang bergerak atau dinamika.
- Lengkung : *Grace*, keanggunan.
- Zig-zag : Bergairah, semangat, dinamika atau gerak cepat.
- *Bending up right* : Sedih, lesu atau kedukaan.
- *Diminishing Perspective*: Adanya jarak, kejauhan, kerinduan dan sebagainya.
- *Concentric Arcs* : Perluasan, gerakan mengembang, kegembiraan.
- *Pyramide* : Stabil, megah, kuat atau kekuatan yang masif.
- *Conflicting Diagonal* : Peperangan, konflik, kebencian dan kebingungan.
- *Spiral* : Kelahiran atau *generative forces*.
- *Rhythmic horizontals* : Malas, ketenangan yang menyenangkan.
- *Upward Swirls* : Semangat menyala, berkobar-kobar, hasrat yang tumbuh.
- *Upward Spray* : Pertumbuhan, spontanitas, idealisme.
- *Inverted Perspective* : Keluasan tak terbatas, kebebasan mutlak, pelebaran tak terhalang.
- *Water Fall* : Air terjun, penurunan yang berirama, gaya berat.
- *Rounded Archs* : Lengkung bulat mengesankan kekokohan.
- *Rhythmic Curves* : Lemah gemulai, keriangangan.
- *Gothic Archs* : Kepercayaan dan religius.
- *Radiation Lines* : Pemusatan, peletupan atau letusan.

2.4.1.2. Kualitas Terang Gelap (Value)

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

2.4.1.3. Bentuk dan Ruang (Shape and Space)

Bentuk merupakan sebuah presentasi abstrak. Yang dibuat dari sebuah garis imajinasi yang menggambarkan suatu objek di dalam hubungannya dengan latar belakang dan karakter 3 dimensi. Sedangkan ruang merupakan aspek negatif dari sebuah bentuk. Ruang dapat dikenali dengan adanya gelap terang cahaya sehingga objek menjadi bentuk yang terpisah dari suatu ruang.

Beberapa contoh bentuk dan asosiasi yang ditimbulkannya berdasarkan buku *Handbook of Design & Devices* yang dikarang oleh Clarence, yaitu :

- Segitiga, merupakan lambang dari konsep Trinitas. Sebuah konsep religius yang mendasarkan pada tiga unsur alam semesta, yaitu Tuhan, manusia dan alam.
- *Yin Yang*, merupakan bentuk yang termasuk dalam jenis *Monad*, yakni bentuk yang terdiri dari *figure* geometris bulat yang terbagi oleh dua bentuk bersinggungan dengan masing-masing titik pusat yang berhadapan.

2.4.1.4. Pola (Pattern)

Menurut Brainard, pola atau yang disebut dengan *pattern* adalah pengulangan dari suatu motif yang diletakkan antara secara sembarangan atau diatur. Biasanya bersifat dekoratif. Pola juga merupakan salah satu variasi dalam desain yang menggunakan kekontrasan bentuk, garis, *value*, ataupun tekstur.

Pola dibedakan menjadi dua, yaitu :

- Pola secara random atau sembarangan (*random pattern*)
Pengulangan bentuk motif secara terpisah atau acak (tidak terkontrol) sebagai pola secara keseluruhan.
- Pola secara keseluruhan (*all-over pattern*)
Pola yang dibentuk ketika sebuah bentuk atau motif digunakan secara tertata rapi, berurutan.

2.4.1.5. Tekstur (Texture)

Kualitas permukaan benda dapat dirasakan, lebih kasar maupun halus, keras maupun lembut, disebut tekstur. Tekstur merupakan elemen desain yang bersifat ekspresif dan emosional serta menggambarkan ciri khas pelukisnya. (Wolf 8). Berdasarkan hubungannya dengan indera penglihatan, tekstur dapat dibedakan menjadi dua, yaitu :

- Tekstur nyata
Tekstur yang jika diraba maupun dilihat secara fisik terasa kasar dan halus.
- Tekstur semu
Tekstur yang tidak memiliki kesan yang sama antara dilihat dan diraba.

2.4.1.6. Warna (Colors)

Warna merupakan elemen yang bercahaya dari sebuah objek yang memiliki berbagai kualitas yang memberikan kesan volume dan kompleksitas dari objek (Wilco International, 33). Warna dihasilkan dari gelombang cahaya, sejenis radiasi elektromagnetik yang terukur dalam satuan mikron. Warna-warna yang dapat kita lihat berada antara 400-700 mikron namun ada juga warna-warna yang tidak terjangkau untuk dilihat karena panjang gelombangnya berada di luar jangkauan kita.

a. Klasifikasi Warna berdasarkan Spektrum Warna

- Warna Primer
Merupakan warna-warna dasar terdiri dari merah (*Magenta red*), kuning (*lemon yellow*) dan biru (*turquoise blue*).

- **Warna Sekunder**
Warna-warna sekunder merupakan hasil dari pencampuran bersama antara berbagai warna primer.
- **Warna Tertier**
Warna tertier merupakan warna yang berada diantara berbagai warna-warna yang ada, biasanya lebih dari satu nama warna seperti hijau kekuningan, biru keunguan, dan sebagainya.
- **Warna Komplementer**
Warna-warna yang saling berlawanan di dalam lingkaran warna merupakan warna komplementer. Warna-warna komplementer selalu berlawanan secara kontras dan jika keduanya bercampur maka akan dihasilkan warna kelabu. Warna komplementer dapat menetralkan intensitas warna yang terlalu kuat.
- **Warna Analogus**
Warna-warna yang mempergunakan terang gelap dan intensitas dari warna terdekat. Sekalipun lebih berwarna daripada monokromatik, namun warna analogus juga menciptakan keharmonisan dan suasana hati yang tenang karena hubungan dekat warna-warna yang dipakai.

b. Klasifikasi Warna berdasarkan Gambar atau Ilustrasi

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

- *Warna Polychrome*

Warna yang menggunakan banyak kandungan warna yang dicampurkan, tidak semata-mata menambah intensitas dan kuat lemahnya seperti halnya monokromatik. Polychrome membuat objek menjadi lebih realistis dan ekspresif sebab pencampuran warna didasarkan kepada warna-warna yang sesungguhnya dilihat.

c. **Klasifikasi Warna berdasarkan Sensasinya**

Kemampuan warna menciptakan impresi, mampu menimbulkan efek-efek tertentu. Secara psikologis diuraikan oleh J. Linschoten dan Drs. Mansyur bahwa warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna dapat mempengaruhi kelakuan, memegang peranan penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya kita akan bermacam-macam benda. Klarifikasi warna menurut sensasi dibagi menjadi tiga, yaitu :

- **Warna Panas**

Yang termasuk warna panas diantaranya adalah : merah, kuning dan percampuran diantaranya.

- **Warna Dingin**

Yang termasuk warna dingin diantaranya adalah : biru, hijau serta kombinasi-kombinasi diantaranya.

- **Warna Netral**

Yang termasuk warna netral yaitu putih, abu-abu dan hitam.

d. **Klasifikasi Warna berdasarkan Karakteristiknya**

- **Warna Positif atau Aktif**

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

- **Warna Negatif atau Pasif**

warna-warna ini mengidentifikasikan kegelisahan, kepatuhan, kegairahan, pemikiran yang lemah lembut. Yaitu biru, biru kemerahan, merah kebiruan.

e. Klasifikasi Warna berdasarkan Kualitasnya

- Hue

Yaitu dimensi nama dari warna dan merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna seperti merah, kuning, biru dan lain-lain.

- Chroma

Yaitu dimensi mengenai cerah atau suramnya warna yang merupakan kualitas dari keberadaan suatu warna. Perubahan dalam intensitas dapat dibuat melalui pencampuran warna komplementernya.

- Value

Yaitu dimensi petunjuk gelap atau terangnya warna. Maksud dari tingkatan value untuk membuat kesan cahaya yang ditimbulkan oleh warna yang diterima mata. Value yang berada di atas middle disebut high value sedangkan yang berada di bawah middle disebut low value.

f. Klasifikasi Warna berdasarkan Maknanya

- Merah

Warna api dan darah, jadi warna merah diasosiasikan dengan tenaga, perang, bahaya, kekuatan, kekuasaan, tekad dan juga keinginan, hasrat dan cinta. Dapat menstimulasi rasa lapar.

- Kuning

Warna dari sinar matahari. Warna kuning sering diasosiasikan dengan kegembiraan, kebahagiaan, kepintaran dan kekuatan.

- Biru

Warna dari langit dan laut. Warna biru sering diasosiasikan dengan kedalaman dan stabilitas. Warna biru menyimbolkan kepercayaan, kesetiaan, kebijaksanaan, keyakinan, kepintaran, kepercayaan, kebenaran dan surga.

- Jingga

Menggabungkan kekuatan dari merah dan kebahagiaan dari kuning. Warna jingga diasosiasikan dengan sinar matahari dan daerah tropis.

Jingga menggambarkan antusiasme, daya tarik, kebahagiaan, kreativitas, kebulatan tekad, atraksi, sukses, dorongan dan pendorong.

- Hijau
Warna dari alam. Menyimbolkan pertumbuhan, harmoni, kesegaran dan kesuburan. Hijau mempunyai hubungan yang kuat dengan keamanan. Hijau tua juga sering diasosiasikan dengan uang.
- Ungu
Warna ungu menggabungkan stabilitas dari biru dan kekuatan dari merah. Ungu diasosiasikan dengan royalti. Warna ungu melambangkan kekuatan, kebangsawanan, kemewahan dan ambisi. Warna ungu menyampaikan kekayaan dan kelebihan. Ungu diasosiasikan dengan kebijaksanaan, gengsi, kebebasan, kreatifitas, misteri dan sihir.
- Putih
Diasosiasikan dengan muda, kebaikan, ketidak bersalahan, kemurnian dan keperawanan. Warna putih dianggap sebagai warna kesempurnaan.
- Hitam
Diasosiasikan dengan kekuatan, keindahan, formalitas, kematian, iblis dan misteri.

2.5. Tinjauan untuk Komposisi

2.5.1. Layout

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

Layout yang baik adalah *layout* yang memenuhi kriteria sebagai berikut : *layout* harus bekerja sesuai dengan fungsinya, yaitu membantu untuk mempermudah pemahaman terhadap suatu karya desain, *layout* harus tersusun secara jelas, rapi dan efisien, dan yang terakhir *layout* harus dapat menarik perhatian publik.

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

Yang kedua agar sebuah *layout* tersusun secara baik maka haruslah ada urutan informasi mana yang harus ditempatkan pertama, kedua, dan seterusnya. Informasi yang ditempatkan pada urutan pertama yaitu informasi yang paling penting yang dapat menarik perhatian orang, baru informasi pendukung lainnya. Informasi-informasi yang hendak disampaikan harus tersusun baik agar pesan dapat ditangkap sejelas mungkin.

Yang terakhir agar *layout* dapat menarik perhatian, maka *layout* harus disusun semenarik mungkin, dan agar dapat tetap mencolok diantara keramaian maka haruslah lain daripada yang lain. Janganlah takut untuk memulai sesuatu yang berbeda.

2.5.1.1. Sejarah Layout

Komposisi dibedakan menjadi dua, yaitu vertikal dan horisontal. Komposisi vertikal umumnya digunakan untuk memberi penekanan pada unsur ketinggian. Sedangkan komposisi horisontal umumnya digunakan untuk menggambarkan skematik atau pemandangan.

2.5.1.2. Perkembangan Layout

Komposisi kemudian berkembang, tidak hanya melalui vertikal atau horisontal saja, namun juga dalam penataan miring atau bahkan objek yang digambarkan di tepi atau di pinggir media gambar.

Dalam perkembangannya, dalam *layout* juga terdapat aturan-aturan yang berlaku yang disebut dengan Hukum *Layout*. Hukum *Layout* menurut Jefkins :

- *The law of unity* (kesatuan), adalah cara pengorganisasian yang membentuk kesatuan di antara unsur-unsur pendukung *layout*.
- *The law of variety* (variasi), untuk menghindari kesan monoton atau membosankan, salah satu unsur dapat ditampilkan lebih menonjol dari unsur lainnya sebagai focus.

- *The law of balance* (keseimbangan), suatu keseimbangan dalam *layout* dapat dicapai bila unsur-unsurnya disusun secara sepadan, serasi dan selaras atau dengan pengertian lain jika bobot setiap elemen *layout* itu setelah diorganisir menghasilkan kesan yang mantap
- *The law of Rhythm* (ritme atau irama), irama perlu diperhatikan dalam perancangan sebuah *layout*, sebab suatu irama diperlukan untuk mencapai kesatuan.
- *The law of harmony*, adalah keselarasan atau keserasian antara unsur-unsur *layout* yang memberikan kesan kenyamanan dan keindahan.
- *The law of proportion*, proporsi merupakan suatu perbandingan yang menunjukkan hubungan antara satu unsur dengan unsur lainnya, serta hubungan antara unsur *layout* dengan dimensi ruang *layout* nya (bidang gambar).
- *The law of scale* (kontras), adalah merupakan perpaduan antara warna gelap dan terang, hitam dan putih, besar dan kecil dari unsur-unsur *layout* dalam suatu hubungan yang tidak seimbang (kontras). (Riyanto, 20).

2.5.1.3. Jenis Layout

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

- Rata kiri

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

Contoh : -----

- Rata kanan

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

Contoh : -----

- Rata kiri-kanan

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

Contoh : -----

- Rata tengah

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

Contoh : -----

- Asimetris

Penataan ini berbeda dengan empat cara penataan yang telah dijelaskan di atas. Setiap baris disusun secara acak (*random*) sehingga tidak ada pola baris yang dapat diprediksi panjangnya ataupun penampatannya.

Contoh : -----

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

- Grid

Sistem Grid merupakan format *layout* yang bertumpu pada garis-garis vertikal dan horizontal yang membagi bidang menjadi kotak-kotak. Sebuah grid diciptakan untuk menjadi solusi terhadap permasalahan penataan elemen-elemen visual dalam sebuah ruang. Grid sistem digunakan untuk mempermudah menciptakan sebuah komposisi visual. Tujuan utama dari penggunaan sistem grid dalam sebuah desain grafis adalah untuk menciptakan suatu rancangan yang komunikatif dan memuaskan secara estetis. Sistem Grid juga dibagi menjadi beberapa jenis :

- *Manuscript Grid* :

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

- *Column Grid* :

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

- *Modular Grid* :

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

- *Hierarchical Grid* :

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

- *Dynamic Grid* ;

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

- Ungrid

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

2.6. Tinjauan Gambar Ilustrasi

2.6.1. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Bidang Kajian

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

a. Ilustrasi Editorial

Merupakan ilustrasi buku yang sering dijumpai pada buku-buku novel, buku-buku bacaan anak atau orang dewasa, buku olahraga, kartun dan karikatur politik.

b. Ilustrasi Periklanan

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

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

c. Ilustrasi Medis

Berkaitan dengan pengetahuan kedokteran yang menggambarkan berbagai macam dalam bidang kedokteran.

d. Ilustrasi Ilmiah

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

2.6.2. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Sifat dan Fungsi

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

- Gambar ilustrasi yang menggambarkan dan menjelaskan, yang berfungsi sebagai jembatan penjelas di dalam pemahaman bahasa verbal. Biasanya ilustrasi ini dan verbalisasi berdampingan dan saling mendukung,

mengarahkan pembaca sesuai dengan keinginan penulis, dimana ilustrasi dapat memperluas cerita dan mempermudah pemahaman atas sesuatu yang abstrak

- Gambar ilustrasi yang bertujuan untuk menggambarkan keadaan yang dilihat, baik berupa sketsa kasar berupa garis-garis yang cepat maupun gambar yang detail.
- Gambar ilustrasi yang menggambarkan apa yang diimajinasikan, yaitu penggambaran objek pada keadaan yang tidak ada di dalam kenyataan.
- Gambar ilustrasi yang berfungsi untuk menghias atau dekoratif yang mengisi komposisi atau bidang yang ada sehingga memberikan daya tarik besar dan memenuhi kepuasan estetis pengamatnya.
- Gambar ilustrasi yang memvisualisasikan suatu ide dan konsep yang berbentuk simbolisasi. Gambar ilustrasi ini tidak hanya memerlukan teknik dan kemampuan, namun lebih menuntut kedalaman isi yang digambarkan untuk menghadirkan sudut pandang, perasaan dan emosi, interpretasi, dan ekspresi orang yang menggambarinya.

2.6.3. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Alat

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

- Kertas yang digunakan untuk peralatan cat air, pensil, *crayon*, sketsa, dan sebagainya. Kanvas yang digunakan untuk cat minyak. Media ini terdiri dari berbagai macam jenis dan ukuran.
- Perlengkapan sketsa yang meliputi : pensil 2B atau HB, *charcoal* atau pensil arang, *ballpoint*, dan penghapus.
- Perlengkapan warna dapat menggunakan berbagai macam media warna seperti cat air, cat minyak, pensil warna, *crayon*, pastel, dan sebagainya.
- Palet dan air. Palet digunakan untuk membuat campuran cat yang dikehendaki sedangkan air berfungsi sebagai media pencampur cat untuk mengurangi kepekatannya.
- Kuas. Macam-macam kuas antara lain : kuas yang berujung bulat dan kuas yang berujung datar dengan berbagai ukuran yang sangat beragam.

2.6.4. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Teknik

Tinjauan gambar ilustrasi berdasarkan teknik dapat dibagi berdasarkan, sebagai berikut :

- Manual merupakan teknik gambar yang hanya dapat dihasilkan dengan ketrampilan dan kreatifitas tangan, yang dapat menciptakan karakteristik dan keunikan gaya masing-masing seniman yang tercermin dalam gaya dan ciri khas goresan.
- Kubisme sintetik atau kolase atau *photomontage*. Kolase berarti menempel, yaitu teknik yang mempergunakan kertas, kain, gambar, dan bermacam-macam benda lainnya yang ditempelkan pada satu permukaan dan menjadi satu kesatuan.
- Komputer merupakan teknik menggambar yang berbasiskan teknologi. Dengan teknik adanya penggunaan komputer maka secara perlahan teknik manual menjadi tergeser karena sifatnya yang serba otomatis dan terkontrol dengan cepat, namun goresan seniman sama sekali tidak terasa nilainya.
- Fotografi, merupakan penggambaran atau melukis objek dengan menggunakan cahaya. Fotografi terbagi menjadi dua macam, yaitu : fotografi dokumentasi dan fotografi yang sangat memperhatikan estetis dan keindahan dari objek.

2.6.5. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Goresan

Tinjauan gambar ilustrasi berdasarkan goresan terbagai menjadi sebagai berikut :

- Arsir, merupakan teknik yang menggambarkan bentuk objek dengan mengisi daerah-daerah yang tidak terkena cahaya atau bayangan objek, sehingga *volume* tiga dimensi objek dapat dideskripsikan.
- Kubisme Analiti teknik menggambar objek yang realistis namun ilustrasinya bersifat abstrak dan geometris, bersifat dua dimensi dan datar. Teknik menggambar ini ditemukan oleh Pablo Picasso dan Georges Baroque pada awal abad ke-20.

- Dekoratif merupakan teknik menggambar yang menarik dengan penuh ornamen, namun tidak semuanya memiliki kegunaan karena hanya memenuhi fungsi estetis atau penghias.
- Kartun merupakan bentuk gambar yang lucu dan menghibur yang biasanya disajikan dalam bentuk gambar maupun rangkaian cerita baik berupa komik maupun film animasi. Penggambaran jenis ini lebih banyak diindentikkan untuk anak-anak karena sifatnya yang lucu dan kekanak-kanakan.
- Karikatur penggambaran ini sebenarnya memiliki kemiripan dengan kartun, bahkan sering kali dikategorikan sebagai bagian dari gambar kartun. Karikatur biasanya digambarkan dengan tujuan menyindir atas berita-berita yang aktual dan tokoh-tokoh yang sedang hangat diperbincangkan masyarakat. Namun memiliki ciri penggambaran yang lucu dan menghibur.

2.6.6. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Gaya Gambar

Macam-macam gaya ilustrasi, yaitu (Curtis Tappenden, Luke Jefford, Stella Farris 64) :

- Ilustrasi Dekoratif (*Decorative Illustration*)
Ilustrasi ini sering digunakan untuk menghiasi bahan karangan untuk menciptakan ketertarikan visual pada sebuah karya. Huruf-huruf dekoratif merupakan perlengkapan favorit dalam ilustrasi. Ilustrasi yang sempit atau perlengkapan ilustratif, contohnya untuk menandai awal dan/atau akhir dari sebuah bab, bisa menambahkan karakter dan atmosfer.
- Jurnalis (*Reportage*)
Reportage merupakan jenis ilustrasi yang biasanya terdapat pada foto jurnalis. Paul Hogarth, Feliks Topolski dan Ben Shahn, adalah orang-orang yang mahir dalam bidang ilustrasi jurnalistik.
- Periklanan (*Advertising*)
Dari semua jenis ilustrasi, ilustrator yang bekerja pada bidang *advertising* ini merupakan bidang yang paling menguntungkan. Kelompok ini bekerja untuk memajukan nilai jual sebuah produk. Seperti yang terdapat dalam publikasi dan kemasan, gambar periklanan digunakan pada billboard, televisi, dan di dalam bioskop. Kampanye ini sering kali berlarut-larut, termasuk banyak

disiplin kreatif dan tim kerja diperlukan untuk meyakinkan kesuksesan sebuah proyek.

- Buku-buku (*Books*)

Dalam pengerjaan antara fiksi dan non-fiksi, buku ilustrasi berpikir dan bekerja dengan cerita, rangkaian-rangkaian ide, menghubungkan mereka terhadap isi teks. Seperti penceritaan cerita bergambar, gambar yang terbaik adalah gambar yang bisa "berbicara", menambahkan warna, dan rasa.

- Ilustrasi Teknik (*Technical Illustration*)

Bentuk ilustrasi ini digunakan untuk menyampaikan keakuratan yang tinggi dan informasi yang spesifik. Bagaimanapun media dikerjakan, diperhatikan dengan sungguh-sungguh hingga detail melalui interpretasi yang artistik. Ilustrasi teknik dekat hubungannya dengan spesialisasi desain dalam grafik informatika.

- Time-based Media

Urutan dalam gambar grafis yang digunakan dalam film, musik, animasi dan *website*. Pada dasarnya, poin awal pada disiplin ini merupakan penyusunan kisah gaya tua, dimana satu set sketsa tidak memperbolehkan seorang desainer atau sutradara untuk merencanakan segmen cara pemikiran mereka pada pemindahan gambar, yang diketahui sebagai kerangka. Daya tarik dan kegunaan pada penyusunan cerita harus banyak dilakukan dengan cara menghasilkan ide visual mereka. Ketika penggambaran kerangka dikombinasikan dengan dialog dan pemikiran, maka terciptalah sebuah bidang baru yang dinamakan kartun. Penyusunan cerita dan bidang kartun telah banyak pada umumnya, dan format penyusunan cerita telah mempengaruhi pandangan terhadap banyak tipe dalam grafik informatika.

- Grafik Koran (*Newspaper Graphics*)

Kebutuhan untuk memberitahukan kepada para pembaca menggunakan kejelasan, kemudahan untuk mengikuti visual terletak pada jantung pengiriman para seniman grafik koran. Gambar harus cukup berwarna tetapi juga tidak begitu terlalu berwarna, karena desainer dalam bidang ini harus mampu membuat para pembaca tertarik dengan konflik-konflik antara berita dengan desain yang ditampilkan.

2.7. Tinjauan Fotografi sebagai Ilustrasi

2.7.1. Tinjauan Fotografi sebagai Ilustrasi berdasarkan Bidang Kajian

Kata fotografi berasal dari kata “*foto*” yang berarti cahaya dan “*grafi*” yang artinya adalah menulis atau melukis. Maka dalam fotografi kehadiran cahaya adalah mutlak. Kita baru dapat membuat foto apabila terdapat cahaya di lingkungan kita saat membuat foto.

Fotografi secara umum baru dikenal sekitar 150 tahun yang lalu. Ini apabila konteksnya berhubungan dengan teknologi. Namun bila mengenai gambar dua dimensi yang dihasilkan melalui peran cahaya, maka sejarah fotografi sangatlah panjang, paling tidak fotografi sudah tercatat sebelum masehi.

Fotografi resmi tercatat pada abad ke-19 dan berkembang bersama peradaban manusia dan teknologi lainnya yang pada masa itu sedang berkembang dengan pesatnya. Tahun 1839 kemudian dicanangkan sebagai tahun awal fotografi, pada tahun itu di Perancis dinyatakan resmi bahwa fotografi adalah sebuah terobosan teknologi. Pada masa itu, rekaman dua dimensi seperti yang dilihat mata sudah bisa dibuat permanen. Penemu fotografi dengan plat logam, Louis Jacques Mande Daguerre, sebenarnya ingin mematenkan temuannya itu, tapi pemerintah Perancis dengan dilandasi berbagai pemikiran politik berpikir bahwa penemuan itu sebaiknya dibagikan ke seluruh dunia dengan cuma-cuma.

Pada tahun 1827, Daguerre mendekati Niepce untuk menyempurnakan temuan itu. Dua tahun kemudian, Daguerre dan Niepce resmi bekerja sama mengembangkan temuan yang lalu disebut heliografi. Dalam bahasa Yunani, *helios* adalah matahari dan *graphos* adalah menulis. Karena Niepce meninggal pada tahun 1833, Daguerre kemudian bekerja sendiri sampai enam tahun kemudian hasil kerjanya diumumkan ke seluruh dunia.

Fotografi kemudian berkembang dengan sangat cepat. Tidak semata heliografi lagi karena cahaya apapun kemudian dapat dipakai, tidak harus cahaya matahari. Penemuan cahaya buatan dalam bentuk lampu kilatpun telah menjadi sebuah aliran tersendiri dalam fotografi. Cahaya yang dinamai sinar-X kemudian membuat fotografi menjadi berguna dalam bidang kedokteran.

Pada tahun 1901, seorang peneliti bernama Conrad Rontgen menemukan pemanfaatan sinar-X untuk pemotretan tembus pandang. Temuannya ini lalu

mendapat hadiah nobel dan peralatan yang dipakai kemudian dinamai peralatan rontgen. Cahaya buatan manusia dalam bentuk lampu sorot dan juga lampu kilat (blitz) kemudian juga turut membawa fotografi berkembang lebih luas.

Pada tahun 1940, Dr. Harold Edgerton yang dibantu Gjon Mili menemukan lampu yang bisa menyala-mati berkali-kali dalam hitungan sepersekian detik. Lampu yang lalu disebut strobo ini berguna untuk mengamati gerakan yang cepat. Foto atlet loncat undah yang sedang bersalto misalnya, bisa difoto dengan *strobo* sehingga menghasilkan rangkaian gambar pada sebuah bingkai gambar saja.

Temuan teknologi makin maju sejalan dengan masuknya fotografi ke dunia jurnalistik. Karena belum bisa membawa foto ke dalam proses cetak, surat kabar mula-mula menyalin foto ke dalam gambar tangan. Dan surat kabar pertama yang memuat gambar sebagai berita adalah *The Daily Graphic* pada 16 April 1877. Gambar berita pertama dalam surat kabar itu adalah sebuah peristiwa kebakaran.

Kemudian ditemukanlah proses cetak *half tone* pada tahun 1880 yang memungkinkan foto dibawa ke dalam surat kabar. Foto pertama di surat kabar adalah foto tambang pengeboran minyak Shantytown yang muncul di surat kabar *New York Daily Graphic* di Amerika Serikat tanggal 4 Maret 1880. Foto tersebut merupakan karya dari Henry J. Newton.

Menurut bidang kajiannya, fotografi juga dapat dibedakan menjadi :

a. Fotografi Dokumentasi

Fotografi ini menceritakan jalannya suatu peristiwa atau acara melalui media fotografi. Fotografi ini tidak boleh dibuat secara sembarangan dan tidak dibuat-buat karena harus mampu merekam keadaan di sekeliling fotografer, baik keadaan manusia maupun keadaan alamnya.

b. Fotografi *Human of Interest*

Fotografi ini merupakan fotografi dari kehidupan sehari-hari manusia yang menyampaikan sesuatu kepada pengamat foto untuk dapat merasakan sendiri apa yang dialami oleh objek fotografi. Dalam fotografi ini dibutuhkan kesigapan dan kecepatan fotografer dalam bertindak ketika melihat sebuah peristiwa yang dirasa menarik untuk diabadikan.

c. Fotografi *Still Life*

Fotografi ini mengabadikan objek tak bergerak dan menampilkan detail dari objek tersebut. Komposisi yang baik dibutuhkan agar hasil fotografi dapat dinikmati dengan nyaman dan indah.

2.7.2. Tinjauan Fotografi sebagai Ilustrasi berdasarkan Sifat dan Fungsi

Fotografi didasarkan pada tiga sifat yang paling penting, sifat-sifat tersebut menentukan ruang lingkup peralatan dan pembatasan mengenai apa yang dapat dan apa yang tidak dapat dilakukan. Sifat-sifat tersebut antara lain :

- a. Otentik, sifat utama setiap pemotretan adalah otentik, dimana suatu hasil pemotretan lebih bermakna daripada ribuan kata-kata.
- b. Kecepatan pencatatan, waktu yang dibutuhkan untuk sebuah pengambilan foto hanyalah sepersekian detik, pencatatan dengan kecepatan tinggi ini merupakan keunggulan besar yang tidak dapat digantikan oleh media komunikasi apapun, namun kelemahan dengan cepatnya catatan waktu ini adalah dapat mengakibatkan pengambilan gambar yang terkesan tergesa-gesa tanpa pertimbangan aspek-aspek lainnya.
- c. Kecermatan melukiskan pembatasan, dimana dalam sebuah foto dapat menghasilkan bagian-bagian yang detail dimana tidak dapat ditangkap langsung oleh mata pada saat itu. Namun ada juga foto yang sengaja dikaburkan bagian-bagian detail-nya hanya untuk mengedepankan unsur seni.

2.7.3. Tinjauan Fotografi sebagai Ilustrasi berdasarkan Teknik

Untuk menyampaikan informasi yang terekam melalui sebuah foto, diperlukan kejelian agar dapat menghasilkan foto yang berkualitas tinggi. Hal tersebut tentunya juga harus didukung dengan pengetahuan tentang dasar-dasar fotografi dan fungsi kamera. Dalam menghasilkan sebuah foto yang baik maka harus memperhatikan beberapa ketentuan sebagai berikut :

a. Komposisi

Komposisi adalah susunan yang ada dalam suatu foto. Komposisi yang baik ditentukan berdasarkan :

- *Balance*
Hal yang berkaitan dengan keseimbangan objek foto yang akan dibidik.
- *Point of Interest*
Pusat perhatian, hal atau sesuatu yang paling menonjol pada foto, sehingga dapat membuat orang langsung melihat pada objek tertentu.
- *Framing*
Kegiatan membingkai suatu objek tertentu ke dalam *view finder*.

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

- *Close Up*
Komposisi yang terlihat hanya objek yang dijadikan *point of interest*, digunakan untuk menggambarkan sebagian figur, elemen subjek ditampakkkan dari bahu sampai kepala.
- *Extreme Close Up*
Digunakan untuk menggambarkan detail sebuah subjek yang hanya ditonjolkan elemen tubuhnya, misal mata saja, hidung.
- *Long Shot*
Komposisi yang dihasilkan adalah objek kecil, digunakan saat menggambarkan seluruh area dari sebuah aksi.
- *Medium Shot*
Komposisi yang dihasilkan adalah objek yang difoto sudah terlihat lebih besar dibandingkan pada *long shot*, digunakan untuk menggambarkan seluruh figur maupun sosok seseorang dari bawah lutut sampai kepala, tetapi tidak keseluruhan *setting*.
- *High Angel*
Pemotretan dengan menempatkan objek foto lebih rendah daripada kamera, sehingga yang terlihat pada kaca pembidik objek foto terkesan mengecil. Disebut juga dengan "sudut pandang mata burung".

- *Low Angel*
Pemotretan dengan kamera yang ditempatkan lebih rendah daripada objek foto, sehingga objek foto terkesan membesar. Disebut juga dengan "sudut pandang mata kodok".
- *Foreground*
Pemotretan dengan menempatkan objek lain di depan objek utama dengan tujuan sebagai pembanding dan memperindah objek utama. Objek yang berada di depan objek utama ini dapat dibuat tajam (fokus) maupun tidak tajam (*blurring*).
- *Background*
Kebalikan dari *foreground*, dengan tujuan yang sama dan dapat pula dibuat tajam atau tidak.
- *Vertical and Horizontal*
Pemotretan dengan posisi kamera mendatar (horizontal) maupun vertikal, sehingga didapatkan hasil pemotretan yang berbeda.

b. Fokus

Kegiatan mengatur ketajaman objek foto yang dijadikan *point of interest*, yang dilakukan dengan cara memutar ring fokus pada lensa. Kegiatan *focusing* ini dapat ditiadakan apabila kamera memiliki kemampuan *auto focus*, dimana kamera dapat memfokuskan sendiri objek yang akan dibidik.

c. Penggunaan filter penunjang

Penggunaan filter sering dikatakan sebagai penyaring. Beberapa filter yang mampu mendukung proses pemotretan diantaranya :

- *Filter Ultra Violet*
Berfungsi menyaring sinar-sinar *ultra violet* yang banyak dijumpai di tempat terbuka seperti pantai dan pegunungan.
- *Filter Skylight*
Serupa dengan filter UV, hanya saja lebih diajukan pada penggunaan foto berwarna.
- *Filter Natural Density*
Digunakan untuk tujuan tertentu, seperti saat kita memakai bukaan diafragma besar atau kecepatan rana lambat.

- Filter Polarisasi
Fungsinya menyaring sinar-sinar yang terpolarisir sehingga menjernihkan hasil foto, pada kondisi tertentu dapat membantu menambah kecemerlangan hasil gambar.
- Filter Kreatif
Mempunyai banyak variasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, antara lain filter *gradual*, *multi image*, *sunrise*, *sunset*.

2.8. Tinjauan Gaya Desain

2.8.1. Sejarah Gaya Desain

Gaya Desain (*graphic style*) adalah suatu ragam hias atau model visualisasi karya visual atau grafis yang merujuk pada pola atau gaya tertentu sesuai dengan perkembangan kehidupan di masyarakat. Pada zaman selanjutnya, gaya desain atau visualisasi menjadi titik acuan dan wacana untuk menciptakan gaya berikutnya.

Munculnya gaya desain dipengaruhi oleh:

- Revolusi Industri, yang memunculkan pemikiran mendukung teknologi dan eksplorasi rasio manusia. Pada perkembangannya, dengan eksplorasi teknologi industri muncullah gaya desain baru.
- Menolak revolusi industri karena dampaknya merugikan, dengan cara mencari gagasan baru yang berbeda (post-strukturalis, ekspresif, berbeda dengan sebelumnya) dan mencari makna baru dengan romantisme masa lalu atau nostalgia.

Sejarah perkembangan komunikasi visual ditinjau dari perkembangan gaya desainnya dimulai dari era klasik hingga pos-modern yaitu:

- *Victorian* (1820-1900), gaya ini muncul pertama kali di Inggris sebagai reaksi dari revolusi industri yang terjadi pada abad ke-18. Tidak hanya di Eropa saja, dampak dari revolusi industri juga sampai ke Amerika. Karakteristik yang paling terlihat di dalam gaya ini adalah merupakan reaksi estetis terhadap industrialisasi yang saat itu diperdebatkan. Sangat menonjolkan nilai estetis dibandingkan nilai fungsionalnya dan terlihat sangat klasik. Bentuknya yang gemuk, enak dilihat, dan ornamen yang menjadi simbol kenyamanan.

- *Art and Craft* (1850-1900), merupakan gaya yang muncul sebagai usaha untuk menghidupkan kembali ketrampilan tangan manusia dalam seni dan kriya (*craft*) sebagai penolakan industri yang menggunakan mesin. Pelopornya adalah John Ruskin dan diteruskan oleh muridnya William Morris. Tujuannya sangat sederhana dan jelas bahwa Inggris ingin mempertahankan keunggulannya di bidang kriya (*handycrafts*). Gerakan ini berjaya sekitar tahun 1888 hingga tahun 1910.
- *Art Nouveau* (1880-1915), adalah sebuah aliran seni yang memiliki gaya dekoratif tumbuhan yang meliuk-liuk. Aliran ini muncul di Eropa dan Amerika mulai tahun 1918 hingga menjelang perang dunia pertama (1914). Nama *Art Nouveau* diambil dari sebuah toko di Paris yang dibuka tahun 1895 oleh Siegfried Bing. Gaya ini pada awalnya dimaksudkan sebagai sebuah seni yang dapat dinikmati oleh kebanyakan orang (*popular art*), namun pada kenyataannya lebih banyak diterapkan untuk konsumsi orang-orang kaya.
- *Early Modern*, pada masa modernisme awal, desain sudah menekankan pada aspek fungsional. Karya desain yang dibuat tidak hanya menekankan pada aspek visualnya saja. Pada era ini ada suatu usaha untuk mengatasi kesenjangan antara seni dan industri, meninggalkan simbolisme dan beralih ke rasionalisme.
 - *Plakatstil*, pada dasarnya adalah seni poster yang lahir di Berlin, Jerman untuk mempromosikan suatu produk. Ciri-ciri visualnya adalah memanfaatkan ruang kosong untuk menonjolkan produk dan tidak memiliki ornamen.
 - *Wiener Werkstatte*, dipengaruhi oleh gaya *Art and Craft* di Inggris, berdiri di Austria pada tahun 1903 oleh Josef Hoffmann, Koloman Wiener dan Fritz Warndover. Keunikannya adalah setiap produk dari bengkel Wiener Werkstatte selalu memiliki merek dagang dan cap.
 - *Expressionism*, berasal dari kata ekspresi atau spontan, dimulai pada tahun 1900-1906, ketika Van Gogh berkarya dengan warna-warni yang berani, Gauguin dengan distorsi orang besar dan gemuk, dan Paul Cezanne dengan kebebasan pada karyanya. Pelopor aliran ini adalah Eduard Munch (1863-1944) dari Norwegia dengan karyanya yang berjudul *The*. Ekspresionisme

mengangkat tema utama seputar masalah kematian, kesakitan, dan dorongan seksual.

- *Modern*, berasal dari kata latin *Modo* yang berarti ‘barusan’. Namun pengertiannya harus dibedakan dengan pengertian kita sehari-hari tentang sesuatu yang paling baru dan mutakhir. Modern sebagai isme adalah serangkaian pemikiran dan gerakan dalam berbagai bidang kehidupan yang muncul sejak tahun 1900 hingga 1950. Pada zaman ini karya desain yang dibuat sudah mengutamakan segi atau aspek fungsinya, selain itu karyanya juga bersifat rasional dan objektif sehingga menghasilkan kecenderungan baru dalam desain seperti bentuk geometris dan terukur, menghilangkan elemen dekoratif, *layout* atau tata letak yang asimetris namun teratur, sistem *grid* yang jelas, warna-warna dengan intensitas redup dan dingin, serta *background* yang bersih. Sebenarnya ciri visual pada modernisme hampir sama dengan modernisme awal, karena masa waktu yang berlangsung tidak terpaut waktu yang lama, bahkan mungkin terjadi secara bersamaan.
 - *Futurism*, yaitu aliran seni di Italia yang didirikan oleh Filippo Marinetti. Gerakan ini diinspirasi dari kehidupan yang berubah karena penemuan mesin yang menghasilkan unsur gerak dan kecepatan yang sangat berpengaruh bagi kehidupan manusia di awal abad ke-20. Ciri-ciri visual dari gaya ini yaitu sedikit abstrak, kolase kubisme, dan pemakaian huruf yang ditampilkan sebagai gambar.
 - *Vorticism*, gaya ini cenderung menggunakan kombinasi warna yang memusingkan, gaya ini juga mendapat pengaruh kubisme. Kubisme pada dasarnya adalah perubahan cara melukis yang sebelumnya menggunakan aya dengan pendekatan perseptual atau penginderaan ke gaya dengan pendekatan konseptual. Upaya-upaya seniman kubisme menampilkan obyek dalam bentuk geometri serta cara pemotongan citra dari obyek tanpa ekspresi menandakan lahirnya gaya visual modern, fotografi, teknologi mesin dan arsitektur.
 - *Constructivism*, berkembang pada tahun 1914-1920 dan merupakan pengaruh kubisme yang berkembang di Rusia. Estetika konstruktivisme berkaitan dengan bentuk atau bidang geometris kinetik sebagai cerminan

zaman modern yang dikuasai mesin. Tokoh dari aliran ini adalah El Lissitzky yang mengatakan konstruktivisme adalah pelopor Avant Garde seni di Rusia, dimana seni harus dapat dinikmati semua kelas secara merata. Ciri visual dari konstruktivisme adalah daerah luas warna murni, konstruksi geometri yang kuat, *photomontage*, tipografi sans serif yang tebal, serta huruf yang singkat dan mudah dibaca.

- *De Stijl*, adalah aliran seni yang tidak representasional, tidak ilustratif, ataupun naratif. *De Stijl* menggunakan bentuk-bentuk geometris dengan susunan konstruksi yang sangat teknis. Tokoh yang terkenal pada masa ini adalah Piet Mondrian. Gaya di dalam *De Stijl* yang menekankan kelenturan bidang dengan cara memanfaatkan garis vertikal-horisontal dan warna disebut *Neo Platicism*. Ciri-ciri visual dari *De Stijl* adalah huruf tebal dan sedikit, dengan warna datar dan bentuk yang geometris.
- *Bauhaus*, diterapkan pada karya desain Walter Gropius, Lazlo Moholy-Nagi, dan Bayer-Schmidt. Sangat dipengaruhi oleh gaya ekspresionisme, konstruktivisme, dan *De Stijl*, dimana bentuk geometrinya rapi, asimetris dan berdasarkan pada *grid*. Penggunaan warna-warna primer dengan gambar yang biasanya realis menjadi montase atau fotografi, tipografi sans serif yang asimetris, bersih dan meyakinkan. Selain itu gaya ini juga menggunakan bahan yang modern.
- *New Typography*, merupakan ciri lain yang timbul dari aliran *The New Typography* yang diterapkan pada karya-karya Lissitzky, Moholy-Nagi, Renner, Tschichold, Sutnar, dan Zwart. Gaya ini masih dipengaruhi oleh Futurisme, Vortisme, dan Dada. Terlihat pada karyanya yang geometris dan menolak semua ornamen, mementingkan fotografi, memperhatikan *white-space*, mengizinkan barisan huruf yang ditata secara miring atau vertikal, juga adanya pembatasan pada warna dasar, dan huruf tetap sama yakni sans serif.
- *Art Deco* (1924-1937), nama ini berawal dari pameran yang berjudul *Paris Exposition des Art Decoratifs et Industries* pada tahun 1925 di Perancis. Dalam kamus karya Guy Julier, *Art Deco* tidaklah dianggap sebagai sebuah gerakan namun hanyalah gaya atau kecenderungan dalam desain.

Perancis sebagai pusat *Art Deco* telah memiliki sekolah seni dekoratif *The Martine School* sejak tahun 1911. Di Perancis, perkembangan *Art Deco* juga dipengaruhi oleh dunia mode. Ciri-ciri visualnya adalah di dalam beberapa karya desain *Art Deco* menggunakan gaya *Streamline*, yang berarti garis arus, dengan bentukan yang ramping dan lurus dengan ujung meruncing atau membulat sehingga dapat mengikuti alur atau arus air dan udara, pada masa ini juga desainnya juga menerapkan bentuk yang aerodinamik dan banyak menggunakan warna gradasi yang halus, serta warna yang mengesankan efek kilauan atau lengkungan logam. Gaya *Art Deco* seringkali juga memanfaatkan bahan-bahan yang sederhana tetapi tetap menampilkan kesan mewah.

- *Dada*, adalah sebuah aliran seni anti estetis dan anti seni yang berkembang antara tahun 1916 di Zurich, Swiss hingga tahun 1922. Aliran ini cenderung menganut pemikiran absurd dan nihilis, yang disebabkan kekecewaan para seniman pada masa itu terhadap penderitaan umat manusia akibat Perang Dunia I. Mereka beranggapan bahwa bencana itu disebabkan oleh pengagungan berlebih terhadap logika dan rasionalisme. Oleh sebab itu cara menyelamatkan diri dalam situasi kacau (*chaos*) tersebut adalah dengan anarki politik, emosi alamiah, intuisi, dan rasionalitas. Karena sikapnya tersebut, maka aliran ini dianggap dekonstruktif.
- *Late Modern* (1945-1975an), hampir merupakan peralihan antara zaman modern ke zaman posmodern. Gaya-gaya yang dipakai merupakan gaya-gaya yang dipakai pada zaman terdahulu, namun sudah dimodifikasi sehingga tampak lebih modern. Masa ini merupakan reaksi terhadap gerakan modernisme, juga menerapkan teknik neo-modernisme klasik secara luas tetapi tetap dengan dogma yang berhubungan dengan sekolah dan gerakan ortodok dibuang, adanya penggabungan ide-ide keabstrakan, dinamisme dan asimetri dari Eropa. Selain itu adanya keinginan untuk menciptakan suatu desain yang tidak perlu universal dan dapat lekang oleh waktu, dan menitik beratkan pada keinginan konsumen. Boleh dikatakan pada zaman ini desainer

bukanlah segalanya, dan bukanlah seniman yang “bekerja” untuk dirinya sendiri.

- *Swiss International Style*, gaya ini terpengaruh oleh gaya *De Stijl*, *Bauhaus*, *New Typography*, dan *Constructivism*. Desainnya cenderung matematis dan berdasarkan *grid*, dan mengurangi ornamen. Obyek yang digunakan tidak lagi berupa gambar tetapi fotografi, namun tipografi yang digunakan tetap *san serif*.
- *Corporate Style*, gaya desain ini cenderung tidak berhias, dengan gambar yang hemat, dan mengutamakan fotografi gerak.
- *Revivalism-Eclecticism*, gaya ini lebih menonjolkan motif-motif grafis, kebudayaan populer, lukisan primitif, gaya *Victorian*, *Art Nouveau*, dan *Art Deco* sebagai sumber inspirasinya.
- *Polish*, berbekal simbolisme dalam seni rupa tradisionalnya, komunitas kota yang rekat, maraknay dunia teater, dan lemahnya garis keras Stalin, membuat seniman poster Polandia berhasil mengembangkan corak artistik yang kaya dengan tafsir dan gaya personal senimannya. Pada poster Polandia, unsur art yang kental, metafora visual yang aneh dan ganjil dengan campuran antara gaya *Art Nouveau*, *Pop Art*, dan *Surrealism* yang terlihat bau membuat gaya desain poster Polandia terasa agak janggal, aneh dan lain dari biasanya. Intinya, gaya desain poster yang berkembang di Polandia tidak mengikuti aturan yang ada, tetapi para desainernya membuat patokan tersendiri bagaimana seni poster Polandia seharusnya. Ciri visual desain ini adalah teknik visualisasinya sebagian besar bercirikan manual, jarang sekali menggunakan teknik fotografi, untuk *font* biasanya menggunakan *hand-writing font* dan sebisa mungkin singkat, padat, dan jelas karena minim instruksi, warna-warna yang dipakai merupakan warna-warna kusam atau warna tanah, dan karya desainnya cenderung berimajinasi secara liar.
- *Psychedelic*, gaya ini sangat dipengaruhi oleh *Art Nouveau*, simbol Indian dan tipografi *Victorian*. Desainnya ditampilkan dengan warna yang mencolok, dan banyak ditemukan di jalanan yang nantinya melahirkan gaya *Punk*.

- *Japanese*, gaya ini menampilkan area tiga dimensi yang antigun dengan fotografi dan komputer, nilai-nilai barat seperti *Pop Art*, komik, televisi, dan film diubah menjadi bentuk yang kontemporer yang mencerminkan Jepang yang berteknologi tinggi. Desain ini juga berangkat dari metode *Constructivism* dan *Bauhaus*, dan meniru kecenderungan New Wave dan Postmodernisme.
- *Post Modernism* (1975 – sekarang) pada masa ini desain sudah masuk ke dalam era digital atau digitalisasi. Masa ini terjadi karena sebagai dampak dari revolusi sains dan teknologi. Masa Postmodernisme bersifat radikal dan *form follow fun*. Secara sederhana definisi Postmodernisme adalah sebuah pemikiran yang mengkritik pandangan Modernisme melalui cara pandang yang cenderung pada keanekaragaman, kejenuhan, berantakan, dan cenderung pada penggambaran walaupun terkadang juga memiliki keteraturan geometris. Menurut pemikiran postmodernisme, universalisme melupakan atau menganggap tidak penting latar belakang sosial-budaya dari suatu masyarakat. Pemikiran Postmodernisme lebih percaya pada konsep yang kontekstual dengan situasi dan kondisi yang ada, tidak bersifat universal. Desain Postmodernisme secara garis besar terbagi menjadi 2 yaitu *Punk* dan *New Wave*. Gaya ini lebih cenderung ke arah historisme, eklektik/*pastiche*, *pluralism* dan *parody*, *Kisch*, *Camp*, juga reaksi terhadap teknologi komputer. Desain Postmodernisme memiliki ciri visual yaitu bentuk geometrik yang tampak main-main, bentuk yang mengapung, memiliki banyak lapisan, tidak berdasarkan dogma, berwarna meriah, memakai tipografi dengan *letter space* yang bertentangan.
 - *Memphis*, Tokohnya antara lain Ettore Sottsass, Michele de Lucchi, Andrea Branzi, Arata Isozaki, Shiro Kuramata, serta Michael Graves. Aplikasi desain ini banyak terletak pada *furniture*, perlengkapan lampu dan keramik.
 - *New Wave*, dibagi menjadi dua yaitu *American New Wave* dan *European New Wave*. Pada *American New Wave*, desainnya banyak menggunakan teknik fotografi, teknologi elektronik, dan desain yang berlapis-lapis. Pada

European New Wave ciri desainnya adalah era digital, efek fotografis, efek animasi, desain berlapis, dan eksperimen terhadap gambar dan huruf.

- *Punk*, merupakan keturunan spiritual langsung dari *Psychedelic*. Ciri-ciri visualnya adalah memiliki ciri penataan yang kasar, anti kemapanan, dan desainnya terlihat seperti asal tempel.
- *Deconstructivism*, merupakan reaksi terhadap modernisme dalam pengembangan ilmu pengetahuan, seni dan filsafat. Dekonstruksi hadir dengan latar belakang postmodernisme yang berdasarkan pemikiran filsafat bahwa susunan pemikiran yang begitu terpadu, yang tersusun rapi, kini dipilah-pilah sampai ke dasarnya. Kehadiran dekonstruksi dilihat sebagai bagian dari postmodernisme yang secara epistemologi atau filsafat ilmu pengetahuan, harus menerima sesuatu kenyataan bahwa manusia tidak boleh terpaku pada suatu sistem pemikiran yang begitu ketat dan kaku. Dalam sikap dekonstruksi, apabila ada sesuatu yang tertutup (*closer*), harus ada yang terbuka (*discloser*), sehingga menjadi majemuk, kembali ke dasar. Dalam kaitan ini, dekonstruksi ingin memilah atau memecahkannya. (Freddy H. Istanto, 51).

2.8.2. Perkembangan Gaya Desain secara umum

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

- Perkembangan Teknologi Reproduksi dan Grafika
Yang ditandai dengan ditemukannya mesin, revolusi industri, ditemukannya teknik cetak separasi dan fotografi serta *digital imaging*.
- Perkembangan pemikiran
Ada beberapa perkembangan pemikiran manusia yang mendasari munculnya gaya desain, antara lain paham-paham *Form follow meaning-function-fun*, gaya *modern/aerodinamis*, dan subjektifitas.

- Kritik, protes atau gugatan pada kecenderungan *mainstream*
Kritik pada *modernisme*, kembali ke alam, revival, eklektik, retro, anti perang dunia, dan perang Vietnam, anti kemapanan, gen-X, semangat indie, *underground*, dunia ketiga, simulakrum (keterbatasan diri).

2.8.3. Perkembangan Gaya Desain Buku di Indonesia

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

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

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

2.9. Tinjauan Aspek Historis

Indonesia sebagai negara kepulauan yang terdiri dari beragam penduduk suku dan budaya memiliki kekayaan kuliner yang sangat beragam. Hampir disetiap daerah mempunyai makanan khas sendiri-sendiri. Makanan juga merupakan salah satu kekayaan budaya bangsa, dimana makanan merupakan perpaduan antara citarasa dan selera dari suatu masyarakat. Kekayaan kuliner yang dimiliki setiap daerah yang ada di Indonesia dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan baik asing maupun lokal untuk mengunjungi daerah tersebut.

Makanan tradisional yang dimiliki setiap daerah harus dipertahankan ciri khasnya dengan menjaga mutu dan rasa dari resep asli yang telah dipertahankan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Makanan tradisional yang masih eksis dari puluhan tahun yang lalu hingga sekarang tentu mempunyai nilai plus tersendiri apabila dibandingkan dengan makanan lebih *modern* yang ikut berkembang dengan perkembangan zaman.

2.10. Tinjauan Aspek Kultural

Pulau Madura menjadi salah satu kota tujuan wisata kuliner di Indonesia. Pada zaman dahulu semua makanan tradisional menggunakan lontong. Karena tidak mudah basi ketika disimpan dibandingkan nasi putih, oleh karena itu lontong lebih digemari sebagai pengganti nasi. Makanan pokok penduduk Madura yaitu nasi jagung. Namun dengan berkembangnya zaman, lontong mulai ditinggalkan karena tidak puas dan kenyang saat mengkonsumsinya apabila belum makan nasi. Nasi dianggap sesuatu yang esensial. Seseorang dapat dikatakan belum makan apabila belum makan nasi meskipun sebenarnya telah makan banyak sekali makanan lainnya.

Budaya memakan nasi sudah ditekankan pada anak-anak. Budaya ini dipegang secara turun-temurun hingga saat ini, sehingga di setiap kedai yang menjual makanan di Madura selalu menyediakan nasi putih untuk teman makan.

2.11. Tinjauan Aspek Kehidupan

Makanan tidak dapat lepas dari kehidupan setiap makhluk hidup, khususnya manusia. Karena makanan merupakan unsur pendukung kehidupan yang paling utama, tanpa makanan manusia dapat mati lama-kelamaan.

Seiring perkembangan zaman, perkembangan dunia kuliner pun semakin beragam, banyak muncul kreasi-kreasi menu baru dalam kehidupan manusia. Seperti dahulu manusia belum mengenal nasi dan hanya memakan singkong sebagai makanan pokok, namun saat ini sudah ada yang namanya nasi goreng. Ini dikarenakan keinginan manusia yang terus berubah-ubah mengikuti perkembangan zaman yang terus berubah pula.

Beberapa makanan tradisional mempunyai rasa dan citarasa yang khas yang berbeda dengan tempat lain, sehingga makanan tradisional tersebut turut menjadi ikon dari suatu kota atau daerah tertentu. Seperti sate dan gulai kambing tidak pernah lepas dari Pulau Madura. Dimana disebut kata sate kambing pasti dibenak juga muncul nama Pulau Madura.

Tingkat kebutuhan manusia akan makanan sangat tinggi. Dalam 24 jam kehidupan manusia selalu dapat dijumpai penjual makanan, terutama di kota-kota besar, penjual makanan seolah tak pernah habis. Mulai dari restoran cepat saji yang buka 24 jam sampai tempat makan yang ada dipinggir jalan.