

2. ANALISIS DAN TINJAUAN TEORI

2.1. Studi Literatur

2.1.1. Tinjauan Buku Bacaan

2.1.1.1. Pengertian Buku Bacaan

Buku adalah kumpulan beberapa atau banyak lembar kertas yang dijilid menjadi satu dan biasanya berisi gambar, tulisan atau kosong. Sedangkan membaca adalah melihat isi sesuatu yang tertulis serta memahaminya dengan melisankan dalam hati, dapat pula dengan mengeja atau mengatakan apa yang tertulis. (Salim 156). Jadi dapat disimpulkan bahwa buku bacaan adalah lembaran kertas berjilid yang berisi gambar atau tulisan, untuk menyampaikan informasi dan dapat dipahami oleh orang yang membacanya.

Buku adalah alat perantara antara penulis dengan pembacanya, sehingga hal-hal yang disampaikan oleh penulis dapat dimengerti dan dipahami oleh pembacanya. Tinggi rendahnya kualitas buku ditentukan oleh isi yang disampaikan oleh penulisnya. Sebuah buku dianggap berbobot apabila setelah membaca buku tersebut, pembacanya dapat merasakan suatu nilai tambah ataupun bahan pemikiran yang positif dan mengarah pada perbaikan.

Buku dapat dikategorikan dalam beberapa cara. Buku kecil yang dijilid dalam cara sederhana biasanya disebut *booklet*. Isi dari buku yaitu tulisan, gambar, tabel dan yang lainnya dapat dicetak oleh pencipta buku maupun ditulis oleh pemilik buku. Contoh buku yang dapat ditulis oleh pemiliknya adalah notes. Notes biasanya berukuran kecil dan dijilid secara sederhana atau di ring sehingga dapat dengan mudah disobek. Notes digunakan untuk mencatat hal-hal penting. Buku lain yang diisi sendiri oleh pemilik meliputi buku alamat, buku telepon, dan buku agenda untuk mencatat janji-janji penting.

Sedangkan untuk anak sekolah, menggunakan buku tulis kosong yang hanya berisi garis-garis yang nantinya akan diisi sendiri oleh mereka untuk catatan maupun untuk membuat pekerjaan rumah (PR). Buku pelajaran sekolah untuk pelajar bisa disebut sebagai buku teks.

Buku dengan doa-doa tertulis disebut buku doa atau buku misa. Buku dengan kumpulan lagu disebut buku pujian. Buku yang berisi kumpulan peta disebut sebagai atlas.

Di dalam perpustakaan, secara umum buku non-fiksi yang memberikan informasi selain untuk bercerita, esai, komentar, maupun sebaliknya untuk mendukung suatu pandangan, disebut sebagai buku referensi. Ada beberapa tipe buku referensi. Buku yang berisi daftar kata, arti dari kata tersebut disebut sebagai kamus. Kamus adalah sejenis buku rujukan yang menerangkan makna kata-kata. Buku referensi umum biasanya terdiri dari satu volume yang memuat informasi mengenai banyak topik disebut sebagai buku primbon. Buku referensi yang lebih spesifik dengan tabel dan juga daftar data dan informasi mengenai topik tertentu, dan digunakan untuk kalangan profesional, disebut sebagai buku pegangan. Buku dengan informasi teknis mengenai bagaimana menggunakan sesuatu alat disebut sebagai buku manual. Buku yang memuat segala sesuatu mengenai hukum atau aturan di area tertentu disebut sebagai buku hukum, yang biasanya terdiri dari banyak volume.

Menerbitkan buku adalah sebuah proses untuk menghasilkan buku, majalah, koran dan lain sebagainya ataupun dicetak ulang untuk dibeli pembaca. Biasanya diterbitkan dalam jumlah besar oleh perusahaan penerbitan. Beberapa buku dapat dikategorikan sebagai fiksi (cerita non realita) ataupun non-fiksi (cerita realita). Cerita fiksi dalam format buku disebut novel. Novel adalah sebuah karya fiksi yang tertulis dan naratif, biasanya dalam bentuk cerita. Sedangkan komik adalah karya fiksi yang berisi gambar-gambar dan disertai dengan percakapan untuk menceritakan suatu kisah.

Majalah adalah buku berjilid yang berisi informasi-informasi yang disesuaikan dengan target marketnya dan diterbitkan secara berkala dalam periode waktu tertentu, misalnya terbit 3 bulan sekali. Sedangkan koran adalah kumpulan kertas tanpa dijilid yang berisi informasi-informasi terbaru dan terbit setiap hari.

Album adalah buku untuk menyimpan foto atau koleksi perangko. Sedangkan, buku untuk menyimpan data secara periodikal, seperti informasi pribadi harian pemiliknya bisa disebut dengan diari. Buku yang digunakan para

pengusaha untuk mencatat data-data finansial yaitu buku akuntansi seperti jurnal dan buku kas induk.

Ensiklopedia adalah buku yang terdiri dari sejumlah seri buku dengan artikel mengenai banyak topik. Beberapa ensiklopedia mencakup semua topik umum di segala area, namun beberapa ensiklopedia lebih spesifik. Buku indeks adalah buku yang terdiri dari koleksi multi volume, yang berusaha untuk mendaftar referensi dan intisari dalam area yang luas. Contoh : Indeks Elektronika, ataupun Intisari Biologi, Intisari Kimia dan lain sebagainya.

Sebuah buku mempunyai 3 (tiga) elemen penting yaitu *cover* buku, jaket buku dan isi buku. *Cover* buku merupakan bagian terluar dari buku yang berfungsi melindungi dan memberi identitas. Pada tahun 1883, penerbitan Inggris, *Longman's & Co* membuat terobosan dengan menciptakan jaket buku. Pada saat itu, jaket buku hanya berfungsi sebagai pembungkus saja agar buku tidak berdebu. Para pembaca memiliki kebiasaan untuk membuang pembungkus tersebut sebelum membaca buku. (Heller 45) Sejak saat itu, penggunaan jaket buku banyak ditiru dan berkembang hingga saat ini.

Sekitar abad ke-19, penggunaan gambar pada *cover* dan jaket buku terbatas pada buku-buku tertentu, seperti buku cerita anak-anak. Sebelum perang dunia pertama, persaingan di bidang penerbitan semakin meningkat sehingga para penerbit mulai menyewa para pelukis dan penggambar untuk menghiasi jaket buku dengan gambar. Seperti layaknya seorang wanita, buku akan tampil lebih menarik jika mengenakan pakaian yang tepat. Sejak saat itulah banyak penerbit yang menyadari bahwa *cover* memegang peranan penting dalam penjualan isi buku.

Seiring dengan perkembangan desain, muncullah beragam jenis tampilan *cover* buku dengan desain dan ilustrasi menarik. Saat ini sudah banyak sekali buku yang ditampilkan secara mewah dengan jaket buku yang eksklusif seperti pemanfaatan teknik pasca cetak seperti *hot print*, *emboss*, *die cut* dan lain sebagainya yang dapat meningkatkan nilai jual buku tersebut.

Syarat penting dan terutama yang harus dipertahankan oleh para desainer buku adalah kemampuan desain untuk tetap menampilkan judul buku dan nama pengarang dalam batas keterbacaan. Sebuah *cover* buku yang baik mampu

menarik perhatian calon konsumen dan dapat terlihat dan terbaca dari jarak sekitar 5 kaki (1,524 meter). Selain itu, desainer juga harus mempertimbangkan kesesuaian desain dengan isi buku, sehingga *cover* buku dapat mengidentifikasi buku tersebut. (Heller 45)

2.1.1.2. Sejarah Buku Bacaan Dunia

Berbicara mengenai buku, tak akan lepas dari kertas dan cetak, yang merupakan bahan dasar dan teknologinya. Sekitar tahun 2400SM, orang Mesir telah menemukan papirus sebagai media untuk menulis. Kertas papirus ini dibentuk seperti gulungan dan diyakini sebagai bentuk buku yang paling awal (Wikipedia Ensiklopedia Bebas). Kemudian sekitar tahun 200SM, Ts'ai Lun-Lah, seorang bangsa Cina, menemukan cara membuat kertas. Sedangkan di dunia barat, kertas baru diperkenalkan sekitar abad ke-12.

Dalam perkembangan selanjutnya, sejarah buku tak akan lepas dari sejarah percetakan, karena dua hal ini saling berkaitan. Pada awalnya percetakan ditemukan dan berkembang pertama kali di Cina dan Korea, yaitu dengan teknik cetak kayu (*woodblock*) primitif. Naskah tertua yang ditemukan baru-baru ini di Korea adalah naskah agama Budha yang berasal dari tahun 751. Sedangkan buku tertua yang ditemukan di Cina adalah Chinese Diamond Sutra yang berasal dari tahun 868.

Pada tahun 1041, masa kekaisaran Dinasti Song, di negeri Cina ditemukan teknik cetak *moveable type* dari bahan keramik oleh Bi Sheng. Kemudian pada tahun 1234, masa pemerintahan Dinasti Goryeo, Korea berhasil mengembangkan teknik cetak *moveable type* berbahan metal yang ditemukan oleh Chwe Yoon Eeye. Buku hasil cetakan *moveable type* yang masih ada hingga kini adalah buku yang berjudul *Jikji*, yang dicetak pada tahun 1377 di Korea. Teknologi cetak ini kemudian masuk ke Eropa melalui jalur perdagangan Cina ke Arab yang melewati India.

Tahun 1450, Johannes Gutenberg menemukan mesin cetak yang menggunakan tinta minyak yang merupakan revolusi besar dalam peradaban manusia. Oleh para jurnalis Amerika, Gutenberg dinobatkan sebagai "*Man of the Millenium*" dalam buku *1000 Years 1000 People*. Hasil cetakan pertamanya

adalah sebuah *masterpiece* buku *Bible* yang dikenal dengan B42 atau *Mazarin Bible*. (Suss 11)

Pada tahun 1469, didirikan sebuah perusahaan percetakan besar di Venice. Kemudian tahun 1470 Johan Heynlin membuka percetakan di Paris. Tahun 1476 William Caxton membuka percetakan di Inggris. Pada tahun 1539, percetakan mulai masuk ke Amerika, dibawa oleh Juan Pablo yang berkebangsaan Italia. Dia mendirikan perusahaan percetakan impor di Mexico City. Kemudian pada tahun 1628, Stephen Day membangun percetakan di Massachusetts Bay, Amerika Utara. Ia juga membantu mendirikan *Cambridge Press*.

Pada awal abad ke-16, Blake membuat relief dengan teknik Etsa, setelah adanya penemuan bahwa asam bisa digunakan untuk menampilkan ukiran diatas pelat metal. Teknik ini pernah juga dipakai oleh seniman-seniman terkenal seperti Rembrant Van Rijn, Fransisco Goya dan Pablo Picasso untuk menciptakan karya seninya.

Akhir abad ke-18, muncul beberapa inovasi dalam teknik cetak grafis. Bewick mengembangkan metode dengan menggunakan peralatan gravir pada ujung kayu. Kemudian Aloys Senefelder menemukan litografi pada tahun 1798. Teknik ini baru mendapat perhatian besar pada tahun 1890-an setelah Pierre Bonnard, Hendri de Toulouse-Lautrec dan seniman lainnya menciptakan cetak warna.

Pada awal abad ke-19, jenis baru cetak huruf diperkenalkan oleh Stanhope, George E. Clymer, Koenig dan lainnya. Dan saat ini teknologi percetakan telah tersebar di seluruh dunia.

2.1.1.3. Sejarah Buku Bacaan Indonesia

Percetakan di Indonesia berawal dari kedatangan Belanda dan hubungannya dengan VOC (Suss 10-13). Pada tahun 1624, misionaris Gereja Protestan Belanda membeli sebuah mesin cetak dari Belanda untuk menerbitkan literatur kristen dalam bahasa daerah, untuk penginjilan. Tetapi mesin cetak tersebut menganggur karena tidak ada tenaga ahli yang mampu menjalankannya. Baru kemudia pada tahun 1659, Kornelis Pijl memprakarsai percetakan dengan

membuat sebuah *Tjitboek*, atau kalender yang saat itu dikenal sebagai “buku waktu”.

Tahun 1668, Hendrik Brant mencetak dokumen sebagai produk pertama percetakan pemerintah, yaitu perjanjian Bongaya. Kemudian pada bulan Agustus tahun itu juga, ia mendapat kontrak mencetak dan menjilid buku atas nama VOC. Pada tahun 1671, VOC menandatangani kontrak dengan percetakan *Boeckdrucker der Edele Compagnie* untuk didayagunakan secara maksimal. Salah satu terbitannya adalah sebuah kamus Latin-Belanda-Melayu yang disusun oleh Loderus sendiri.

Pada tahun 1718, pemerintah pusat mendirikan percetakan sendiri di Kasteel Batavia, untuk kepentingan cetak mencetak dokumen resmi. Kemudian, pada tahun 1743, Seminariium Theologicum di Batavia memperoleh satu unit alat percetakan, yang kemudian digunakan untuk menerbitkan Kitab Perjanjian Baru dan beberapa buku doa dalam terjemahan Melayu.

Pada perkembangan selanjutnya, teknologi percetakan di Indonesia berkaitan erat dengan industri surat kabar, baik terbitan pemerintah Belanda maupun milik bangsa Indonesia sendiri. Tahun 1921-1922, pabrik kertas pertama dibangun di Padalarang, dengan kapasitas produksi 9 ton per hari. Kemudian tahun 1939-1940, pemilik pabrik kertas yang sama mendirikan pabrik kertas kedua di Jawa Timur, yaitu di daerah Letjes (Leces), Probolinggo.

Pada tahun 1949, warga pribumi di Jakarta hanya memiliki 2 mesin *printing*, sedangkan percetakan milik warga asing hanya berproduksi untuk kepentingannya sendiri. Tahun 1950, terjadi perkembangan yang cukup pesat. Jumlah percetakan nasional atau milik masyarakat pribumi meningkat menjadi 23 buah. Sedangkan yang lainnya dimiliki oleh Belanda dan warga Tionghoa. Pada tahun 1951, dari data resmi, terdapat 150 perusahaan percetakan di Jawa Timur, yang meliputi Surabaya, Malang dan daerah sekitarnya.

Pada tahun 1953-1954, percetakan negara melakukan modernisasi dengan membeli mesin *web-offset* 4 warna. Sekitar tahun 1970-an, industri percetakan di seluruh dunia berganti dengan teknologi *offset*. Saat itu, bangsa Indonesia sedang berjuang untuk membangun negeri, dan pendidikan merupakan salah satu bidang yang menjadi perhatian utama. Buku-buku pelajaran sekolah dicetak di era ini

dalam jumlah yang sangat besar untuk mengurangi biaya dan meningkatkan efisiensi. Seiring dengan kebutuhan akan proses cetak di tanah air, banyak percetakan yang mengimpor mesin-mesin cetak *offset* untuk pertama kalinya.

Di tahun 1992, muncul teknologi *computer to film* (CTF), kemudian teknologi *computer to plate* (CTP) pada tahun 2000. teknologi ini mengeliminasi pembuatan film dalam jalannya proses cetak, sehingga menguntungkan dari segi efisiensi maupun biaya. Namun perkembangan percetakan yang cukup maju bukan menjadi jaminan majunya perkembangan buku bacaan di Indonesia. Faktor utama penghambat perkembangan buku bacaan di Indonesia adalah kurangnya minat baca masyarakat Indonesia. Bahkan, “menurut laporan UNESCO, Indonesia pernah mengalami masa buram dunia baca ketika sangat sedikit buku terbit pada rezim orde baru” (Fatwa, para.7).

2.1.1.4. Tinjauan Kondisi Buku Bacaan di Indonesia

Kontribusi buku-buku dan berbagai media cetak lainnya sangat berperan terhadap perjuangan kemerdekaan Indonesia pada masa kolonialisme.. hal ini dikarenakan buku dan media cetak tersebut dapat dijadikan sarana yang kritis untuk dapat menunjukkan kesadaran bahwa dibutuhkan suatu pergerakan bersama dan persatuan untuk mencapai kemerdekaan. Namun bagi pemerintah kolonial, buku merupakan ancaman yang dapat mengganggu situasi politik saat itu. Hal inilah yang menyebabkan mereka melakukan berbagai aksi penghancuran buku-buku. Dunia literatur selalu diawasi dan dimusuhi oleh pemerintah Belanda.

Hal yang sama terulang kembali pada masa pemerintahan orde baru. Berbagai buku bacaan di Indonesia mengalami pengekanan. Beberapa buku dianggap kritis dan membahayakan pemerintah sehingga dilarang beredar. Akibatnya masyarakat seperti “dibungkam”, tidak memiliki kebebasan untuk mengeluarkan pendapat dan seolah-olah pemerintah takut akan pemikiran kritis masyarakat akan membongkar suatu hal yang ditutup-tutupi. Buku-buku itu dianggap dapat mengganggu ketertiban umum, menghina pemerintah, tidak sesuai dengan ideologi negara, bertentangan dengan ajaran agama, merusak nilai agama, dan lain sebagainya. Berbagai media massa, baik cetak maupun elektronik dikontrol ketat dan selalu diawasi dengan ancaman pencabutan SIUPP jika

dianggap melanggar. Pada saat itu, buku-buku yang boleh beredar terkesan datar dan menutup-nutupi apa yang ada dalam kenyataan. Semua aspek diseragamkan, dan segala perbedaan diharamkan dengan alasan demi persatuan dan kesatuan bangsa. (Setiono 1031)

Setelah rezim orde baru jatuh, barulah industri percetakan dan perbukuan mulai bangkit. Namun jika dibandingkan dengan negara-negara tetangga, produksi dan konsumsinya masih terpaut jauh. Sebagai contoh, di tahun 2000, perbandingan antara produksi buku dengan jumlah penduduk Indonesia adalah 203 juta jiwa dengan produksi buku hanya 2000 judul per tahun. Sedangkan di Malaysia, jumlah penduduknya hanya 21 juta namun produksi buku mencapai 15000 judul per tahun. Dari 2000 judul buku tersebut, buku yang berkaitan dengan ekonomi dan komputer, buku-buku agama Islam, komik-komik terjemahan luar negeri dan novel-novel untuk orang dewasa mendominasi.

2.1.1.5. Potensi Buku Bacaan di Indonesia

Membahas mengenai prospek penerbitan buku 25 tahun ke depan sangatlah riskan. Matabaca dalam artikelnya berjudul “Masa Depan Buku dan Dunia Perbukuan” menyebutkan bahwa:

“Faktor utama yang membuat resiko tersebut bukan perkembangan buku *an sich*, tetapi perkembangan di bidang lain yang sangat mempengaruhi perkembangan buku itu sendiri, terutama perkembangan dalam dunia komputer digital yang mengubah seluruh konsep orang tentang buku.”
(22)

Namun yang perlu diingat, buku tidak akan pernah mati, hanya saja buku atau penerbitan buku akan muncul dalam suatu kategori yang sangat selektif. Seperti kata Umberto Eco dalam artikel yang sama:

“Buku tetap tak tergantikan, bukan saja untuk karya sastra, akan tetapi untuk keperluan apa saja ketika seseorang perlu membaca lebih teliti, bukan saja untuk memperoleh informasi tetapi untuk berspekulasi secara teoritis dan membuat renungan tentang itu. Membaca layar komputer tidak sama dengan membaca buku.” (23)

Dunia perbukuan di Indonesia saat ini sudah semakin maju. Bahkan menurut Frans Parera, seorang pengamat perbukuan mengatakan sebenarnya Indonesia memiliki kesempatan untuk menguasai pasar Asia. Keberadaan penulis lokal Indonesia dianggap modal untuk memperkenalkan berbagai buku dari Indonesia. Kendala bahasa sebenarnya tidak terlalu menjadi masalah karena buku Indonesia dapat diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris jika ingin diekspor hingga keluar Asia. Jalan menuju kesana saat ini tengah dirintis. Frans Parera, seorang pengamat perbukuan, bersama ikatan penerbit Malaysia, membentuk Dewan Buku ASEAN dengan tujuan untuk mempromosikan buku Indonesia dan Malaysia di ASEAN. Dewan buku ASEAN ini nantinya akan mencoba untuk membuat pameran buku keliling negara-negara ASEAN atas kerja sama Indonesia-Malaysia. Yang menjadi persoalan adalah apakah upaya positif ini akan benar-benar dimanfaatkan oleh para penerbit untuk mengikibarkan buku-buku Indonesia di kancah internasional. (Kulsum, para.4)

2.1.2. Tinjauan tentang Gambar

Gambar dalam pandangan semiotik disebut tanda. Semiotik dalam Desain Komunikasi Visual (DKV) memberikan manfaat utamanya dalam menyusun konsep komunikasi melalui gambar. Gambar juga merupakan alat komunikasi yang efektif sesuai fungsi dari komunikasinya. Gambar merupakan bahasa universal yang dapat dimengerti dan dipahami oleh siapapun di dunia.

Gambar dapat dibagi-bagi menjadi beberapa jenis yaitu:

1. *Icon* (Ikon) yaitu tanda yang diartikan menurut hubungan kemiripan antara tanda tersebut dengan yang diwakili.
Contoh: Foto peristiwa, gambar wajah, lukisan alam
2. *Index* (Indek) yaitu tanda yang diartikan menurut hubungan keterkaitan sebab-akibat atau bukti atas sesuatu.
Contoh: Asap → bukti (index) api, jejak kaki → orang yang lewat
3. *Symbol* (Simbol) yaitu tanda yang diartikan menurut kesepakatan konvensi yang dibentuk secara bersama-sama oleh masyarakat dimana simbol itu berlaku.

Contoh: Bendera Merah Putih → simbol dari negara Republik Indonesia yang bermakna 'berani & suci'.

Dalam mengartikan sebuah gambar, dapat dilakukan dengan dua pendekatan yaitu :

1. Denotatif

Secara denotatif menunjuk pada data atau informasi yang tersurat pada gambar tersebut. Dalam hal ini gambar dibaca layaknya sebuah catatan atau keterangan yang menceritakan objek secara menyeluruh.

2. Konotatif

Secara konotatif menunjuk pada hal-hal yang tersirat yang muncul pada pikiran pengamat sesaat sesudah melihat sebuah gambar. Sering terjadi perbedaan konotasi dalam menangkap arti sebuah gambar. Hal ini dipengaruhi oleh perbedaan persepsi visual masing-masing pengamat yang mempengaruhi kemampuan berpikir visualnya.

2.1.2.1. Tinjauan tentang Unsur Gambar

A. Garis

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 .

Garis atau line merupakan suatu goresan, batas limit dari suatu benda, massa, ruang, warna, dan sebagainya.

Dari pengertian garis diatas, garis dapat digolongkan menjadi 2 macam, yaitu:

1. Garis nyata : Garis yang merupakan suatu goresan
2. Garis semu : Garis yang merupakan batas limit suatu benda, massa, ruang, dan lain-lain.

Penggunaan garis sebagai berikut:

1. Garis mempunyai daya komunikatif, digunakan pada huruf, peta, grafik, kode, dan lain-lain.
2. Garis mempunyai kekuatan ekspresif, misalnya: tebal, tipis, panjang, pendek, lengkung, berombak, dan lain-lain. Sehingga orang dapat mengungkapkan rasa dari garis itu.
3. Garis dapat menunjukkan gerak emosi, misalnya: ketakutan, kemarahan, keraguan, kekesalan, dan sebagainya.
4. Garis mempunyai irama, misalnya: gemulai, kaku, tajam, dan lain-lain.

Berbicara masalah garis, sebenarnya secara tidak langsung kita tela mempelajari elemen desain yang lain yaitu arah. Arah dibagi menjadi beberapa yaitu:

1. Horizontal

Dibayangkan sebagai cakrawala yang mendatar jauh. Semuanya dapat diasosiasikan dengan pasif, istirahat, tenang, dan damai.

Contoh: Lautan yang luas, pohon yang tumbang, dan lain-lain.

2. Vertikal

Singkatan dari benda / bentuk yang berdiri tegak, dan dalam keadaan seimbang penuh. Bentuk tersebut diasosiasikan dengan sesuatu yang dalam keadaan tegak tak bergerak, kestabilan, keagungan, kemegahan, dan kekuatan.

3. Diagonal

Seolah-olah seperti hujan yang tertiuip angin, menggambarkan suasana yang tidak seimbang, labil. Untuk menunjukkan suatu gerakan / dinamika, kelincahan, gerakan yang gesit, dan sebagainya.

4. Garis Lengkung (*Line of Beauty*)

Memberikan kesan indah, dinamis, dan kelincahan. Seorang desainer menganggap garis ini paling indah. Penggunaan garis lengkung yang banyak menciptakan suatu efek yang samar-samar, keluyuran tanpa tujuan. Garis lengkung mengapung, menggambarkan kekuatan dan keringanan. Misalnya: garis pada awan, busa sabun, dan lain sebagainya.

5. Garis Zig-Zag

Adalah garis yang dibuat dengan spontanitas dan cepat sehingga mengesankan bahaya, konflik, kekerasan, dan perang.

Garis juga dapat memberikan ekspresi. Ekspresi garis dibagi menjadi 11 macam yaitu:

1. *Bending Upright Line*

Garis tegak yang membengkok memberi kesan sedih, lesu, dan duka.

2. *Upward Swirls*

Olakan-olakan keatas memberi kesan aspirasi kekuatan spirituil dan semangat yang menyala-nyala, hasrat yang keras dan berkobar-kobar.

3. *Phytmic Horisontals*

Horisontal-horisontal berirama memberi kesan malas, tidur, ketenangan yang menyenangkan.

4. *Upward Spray*

Pancaran ke atas memberi kesan pertumbuhan, idealisme, spontanitas.

5. *Diminishing Perspective*

Perspektif yang melenyap memberi kesan adanya jarak, kejauhan, dan kerinduan.

6. *Invertei Perspektif*

Perspektif yang membalik, mengesankan keluasan tak terbatas, pelebaran ruang yang tak terhalang, kebebasan mutlak.

7. *Waterfall*

Air terjun memberi sugesti gaya berat, penurunan yang berirama.

8. *Consentric Arches*

Memberi kesan perluasan ke atas, gerakan mengembang, kegembiraan.

9. *Rounded Arches*

Kubah-kubah yang membulat, memberi kesan kuat dan kokoh.

10. *Pyramide*

Pyramide memberi kesan stabil, megah, kuat, dan masif.

11. *Gothic Arches*

Lengkung-lengkung *gothic* memberi kesan “spiritual uplift” kepercayaan dan harapan religius.

Garis juga mempunyai tugas, yaitu:

1. Menciptakan bentuk garis yang indah, karena tiap-tiap garis mempunyai keindahan tersendiri sehingga disebut garis seni yang digunakan untuk pengungkapan rasa (ekspresi).
2. Untuk membatasi atau membagi luas suatu bidang.
3. Untuk menciptakan bentuk dengan garis tepi (*contour*).
4. Untuk memberi warna dengan arsiran sehingga terdapat efek abu-abu atau gradasi warna.
5. Untuk menciptakan suatu rencana atau persiapan gambar.
6. Untuk menciptakan suatu pikiran atau lambang-lambang, misalnya: huruf, angka, dan sebagainya.
7. Sebagai suatu penangkap dan pembimbing pandangan ke suatu arah.

Nilai garis dapat dipengaruhi oleh:

1. Permukaan gambar: licin, halus atau kasar
Jika kita menggambar di atas kertas yang mempunyai tekstur yang berbeda-beda, akan kita dapatkan efek yang lain pula. Misalnya dengan sebuah pena / kuas kita membuat suatu coretan di atas kertas yang halus, maka hasilnya akan terasa berbeda jika kita melakukannya di atas kertas yang sangat kasar.
2. Alat penggores: kuas, pena, pensil, kayu, dll
Untuk menciptakan ekspresi yang keras dapat kita gunakan untuk menggoreskan warna-warna tertentu. Sedangkan untuk menghasilkan kesan yang lunak, kita gunakan kuas yang lunak pula.
3. *Mood* (suasana hati): senang, susah, marah, dll
Orang yang dalam keadaan marah akan membuat coretan-coretan garis yang keras dan ekspresif secara ngawur atau tidak teratur. Sedangkan orang yang dalam keadaan senang, mungkin akan menggoreskan garis-garis yang luwes dan spontan.

Jadi permukaan gambar, alat penggores, dan suasana hati dapat mempengaruhi kualitas hasil karya seseorang. Bagi seorang desainer, pengaruh-pengaruh tersebut perlu diketahui dan diperhatikan. Misalnya saja seorang desainer yang dalam suasana hati yang kacau, marah-marah, dan kusut harus bisa mengendalikan moodnya agar tidak mempengaruhi karyanya yang bersifat lembut dan indah.

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

Pengertian wujud tidak menyangkut soal keteraturan, simetri, ataupun segala macam proporsi tertentu. Berbicara tentang wujud suatu hasil seni samalah halnya dengan membicarakan wujud seorang atlet yang dalam hal ini jasmaninya, bentuk seorang atlet dikatakan baik apabila padanya tidak terdapat daging yang berlebihan, uratnya kuat, sikapnya baik, dan gerakannya elastis.

Demikianlah halnya dengan likisan atau patung. Misalnya kita ambil sebuah hambar contoh. Lalu saksikan apa yang terjadi jika kita melihatnya kita mungkin menganggap gambar itu adalah gambar yang baik dan menggetarkan kita.

Jadi dengan demikian yang dimaksud dengan bentuk adalah wujud atau dengan istilah lain yaitu *visual form*. Bentuk yaitu suatu wujud yang mana terdapat garis yang bersentuhan dengan dirinya sendiri, sehingga terbentuklah suatu bidang atau ruang. Bidang adalah spot yang berpotongan dengan dirinya sendiri. Ruang dua dimensi adalah ruang pada bidang gambar yang disebut juga ruang imajinatif.

Ruang dalam bahasa Inggris disebut "*space*", *extents or area of ground*, *surface*, dan lain-lain. Artinya ruang adalah keluasan dari suatu bidang, permukaan, dan lain sebagainya.

Dalam desain elementer ruang dikatakan sebagai bentuk dua atau tiga dimensional, bidang, atau keluasan positif atau negatif yang dibatasi oleh limit.

Disamping mempunyai sifat-sifat yang sama seperti garis, ruang mempunyai dua dimensi tambahan, yaitu lebar dan dalam. Ruang mempunyai gerakan arah dan ciri-ciri umum, seperti: diagonal, horisontal, melengkung, dan

lain-lain. Jadi ruang merupakan keluasan dari suatu bidang atau permukaan yang mempunyai bentuk dua atau tiga dimensional.

C. Tekstur (*Texture*)

Pengertian tekstur dalam desain elementer adalah nilai raba suatu permukaan, baik itu nyata atau semu. Suatu permukaan mungkin kasar, mungkin halus, keras, lunak, ataupun licin, dan lain-lain.

Kemudian dalam *Art and Introduction* disebutkan tentang pengertian tekstur, sebagai berikut:

Texture is quality of surface: smooth, rough, grainy, soft, or hard. In painting it my apply both to textures that are depicted. The painter, the sculpture, and the architect frequently of variety, focus, or unity. (Kurt 34)

Tekstur adalah tampilan permukaan (corak) dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Yang pada prakteknya, tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari suatu permukaan benda, misalnya permukaan karpet, baju, kulit kayu, dan lain sebagainya. Pelukis, pematung, dan arsitek sring menggunakan variasi tekstur, fokus, ataupun persatuan dari keduanya.

Dari pengertian diatas dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa tekstur merupakan nilai raba yang bersifat nyata dan semu, baik kasar, halus, lunak, keras, atau licin. Secara fisik kekasaran dari tekstur semu adalah tidak nyata, sedangkan tekstur nyata akan terasa benar-benar nyata bila diraba atau hanya dilihat saja.

1. Nilai Tekstur

- Tekstur mempunyai nilai karakter yang berbeda-beda sesuai dengan nilai rasa. Misalnya:
 - Wool dengan Goni
 - Batu dengan Pasir
 - Kulit Wanita dengan Kulit Pria
 - Kulit bayi dengan Kulit Orang Tua

Nilai raba pemisalan diatas masing-masing berbeda. Hal ini disebabkan karena tiap-tiap benda mempunyai karakter dan ekspresi sendiri-sendiri.

- Tekstur mempunyai nilai artistik.
Tekstur sangat membantu seorang desainer karena tekstur memungkinkan untuk lebih memperoleh nilai harmonis.
- Tekstur mempunyai nilai kekuatan.

2. Jenis-Jenis Tekstur

Dilihat dari cara beradanya, tekstur digolongkan sebagai berikut:

- Tekstur alam, yaitu tekstur yang ada secara alami.
Contoh:
 - Kulit kayu mempunyai tekstur dengan nilai artistik tinggi.
 - Zebra mempunyai loreng-loreng yang indah pada tubuhnya.
- Tekstur buatan, jenis ini dibagi menjadi 2 yaitu:
 - a. Tekstur buatan manusia. Contoh: sutera, Wool, Goni, dll.
 - b. Tekstur buatan hewan. Contoh: Sarang lebah.

3. Cara Membuat Tekstur Sederhana

- a. Tekstur semu buatan yang dibuat dengan goresan pena.
- b. Tekstur semu buatan yang dibuat dengan menitikkan tinta dari pena.
- c. Tekstur semu buatan yang dibuat dengan goyangan-goyangan pena.
- d. Tekstur semu buatan yang dibuat dengan kuas kering.

D. Warna

Warna adalah sifat cahaya yang bergantung dari panjang gelombang. (Sanyoto 78). Warna suatu benda tergantung kepada panjang gelombang yang dipantulkan benda tersebut. Benda tersebut terlihat putih, benda yang sama sekali tidak memantulkan cahaya / sinar terlihat hitam. Dispersi terjadi bila sinar matahari melalui prisma dan membentuk spektrum. Kecepatan warna menjalar bergantung dari panjang gelombangnya. Warna utama dari cahaya atau spektrum adalah merah, hijau, dan biru, dengan kombinasi-kombinasi dapat terbentuk segala warna. Pigmen utama adalah merah, kuning, biru. Bila dua warna diacampur menghasilkan warna putih, disebut warna komplementer. Cahaya menimbulkan berbeda-beda kerucut warna pada retina manusia untuk bereaksi, yang

memungkinkan untuk melihat warna. Sedangkan menurut ilmu bahan, warna adalah berupa pigmen, dan dalam ilmu fisika adalah kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata.

Dari pengertian warna diatas dapat disimpulkan:

1. Warna adalah getaran / gelombang yan tertentu dari sesuatu yang diterima oleh selaput jala mata / retina.
2. Warna adalah getaran yang dipancarkan suatu benda, adalah sinar yang mengenai benda; langsung diterima oleh mata kita.

a. Klasifikasi Warna berdasarkan Spektrum Warna

1. Warna Primer adalah warna pokok yaitu warna yang tidak bisa dibuat dari warna lain tetapi dalam campurannya bisa dibuat warna lain.

Warna primer: merah, biru, kuning.

2. Warna Sekunder adalah warna yang didapat dari pencampuran dua warna primer. Contoh: oranye, violet, hijau.
3. Warna Tersier adalah pencampuran dua warna sekunder, terdiri dari: coklat merah, coklat biru, coklat kuning.
4. Warna Quartenair adalah pencampuran dua warna tersier, terdiri dari: Oranye Quartenair (OQ), Violet Quartenair (VQ), Green Quartenai (GQ).
5. Warna Intermediate adalah warna antara warna pokok dan warna sekunder, terdiri dari: Merah Violet (MV), Biru Violet (BV), Biru Hijau (BH), Kuning Hijau (KH), Kuning Oranye (KO), Merah Oranye (MO).
6. Warna Standart yaitu: 3 warna primer dan 2 warna sekunder atau warna pelangi (merah, jingga, kuning, hijau, biru, ungu).
7. Warna Anologoes yaitu warna yang saling berdekatan atau harmonis, misalnya warna biru dengan biru violet.

b. Klasifikasi Warna berdasarkan Sensasinya

1. High Major Key, mempunyai kesan positif, merangsang, bergairah, dan meriah.
2. High Minor Key, memberi kesan feminim, manis, dan lain-lain.
3. Intermediate Major, memberi kesan kuat, tegas, jantan, jujur, dan terbuka.

4. Intermediate Minor, memberi kesan pelik seperti dunia impian.
5. Low Major Key, mempunyai kesan berat.
6. Low Minor Key, memberi kesan muram dan mengerikan, sangat cocok untuk poster protes yang bernada berteriak, demonstrasi, dan lain-lain.

c. Klasifikasi Warna berdasarkan Karakteristiknya

Setiap warna mempunyai kepekaan berbeda terhadap harga atau nilai yang disebut hue dari warna itu sendiri, misalnya merah, biru, hijau, dan lain-lain. Dimana warna yang satu dengan warna yang lain mempunyai karakter sendiri, terutama dibedakan dengan panas dinginnya warna. Warna-warna panas (merah, kuning, oranye) berkesan mendekat, gembira, dan merangsang. Sedangkan warna-warna dingin (biru, hijau, ungu) berkesan menjauh, tenang, dan pasif.

d. Klasifikasi Warna Berdasarkan Kualitasnya

Setiap warna yang terlihat mempunyai kepekaan terhadap kuat lemahnya cahaya yang mempengaruhinya. Contoh: ada merah terang, ada merah gelap. Dimensi ini mencakup terang gelapnya warna yang disebut value. Suatu warna akan menjadi terang jika ditambah dengan putih, dan akan menjadi gelap jika ditambah dengan hitam.

Setiap warna yang terlihat sedikit banyak dipengaruhi oleh kepekaan terhadap kemurnian warna itu. Misalnya warna biru cerah, biru suram, dan lain-lain. Dimensi ini merupakan dimensi cerah suramnya warna yang disebut chroma.

Warna pelangi adalah warna paling murni, paling kuat, dan paling cerah. Warna yang berkesan menjerit atau berteriak, misalnya: merah, tapi dapat berkesan sopan jika merah diubah chromanya.

Suatu warna akan menjadi suram apabila dicampur dengan komplemennya. Contoh: hijau + merah (sedikit) akan memunculkan warna hijau suram.

e. Klasifikasi Warna berdasarkan Maknanya

1. Merah, artinya: kemarahan, keberanian, ganas, perang, energik, agresif, sehat, bahaya, terlarang, kesalahan, darah, setan, nafsu, gairah.

2. Hijau, artinya: wangi, segar, kesuburan, pertumbuhan, pengharapan, simbol kebangkitan.
3. Biru, artinya: setia, tenang, dingin, pasif, menjauhkan diri, kepercayaan, iman, kebenaran, hakekat, cerdas, keteduhan.
4. Ungu, artinya: kebesaran, aristokrat, angkuh, mistis, intuisi, indra keenam.
5. Kuning Tua, artinya: kebohongan, takut, iri, cemburu, rasa sakit.
6. Kuning Cerah, artinya: keramahan, supel, riang, hidup, kehangatan.
7. Kuning Emas, artinya: glorious, superpower.
8. Oranye (Jingga), artinya: bahaya, merdeka, berkah / anugerah, panas, gairah.
9. Coklat, artinya: bijaksana, rendah hati, sopan, maskulin.
10. Hitam, artinya: kegelapan, kematian, sihir, keras hati, formal, canggih.
11. Putih, artinya: bersih, suci, damai.

2.1.3. Tinjauan Unsur Komposisi

Komposisi sering dikenal juga dengan istilah tata letak atau *layout*. Penyusunan *layout* merupakan penyatuan elemen-elemen ke dalam suatu area untuk menciptakan sebuah interaksi satu sama lainnya sehingga dapat mengkomunikasikan pesan dalam suatu konteks. Elemen-elemen tersebut dapat berupa garis, bidang, foto, gambar, tipografi, pemilihan warna, *grid system*, dan komposisi keseimbangan. Pesan tersebut dapat disampaikan atau bahkan dimanipulasi melalui permainan elemen-elemen tersebut dengan pertimbangan yang matang agar menghasilkan komposisi yang indah dan enak dilihat.

Dalam *layout* dikenal istilah *visual hirarki*, yaitu urutan-urutan tingkat kepentingan elemen-elemen visual dalam sebuah bidang kertas atau bidang *layout*. Seorang desainer grafis harus dapat mengatur atau menarik pandangan arah mata dari elemen yang terpenting menuju elemen lainnya tanpa menimbulkan kebosanan. Pemanfaatan visual hirarki yang baik dapat menyampaikan informasi dengan baik dan efektif.

Benda yang memiliki ukuran lebih besar akan cenderung terlihat lebih dahulu dibandingkan benda dengan ukuran yang lebih kecil. Begitu pula dengan warna. Warna yang mencolok akan lebih menarik perhatian terlebih dahulu

dibandingkan warna lainnya. Elemen desain yang dijadikan sebagai penarik perhatian atau penekanan disebut focal point, yaitu titik yang mampu menarik perhatian lebih awal dibandingkan dengan elemen-elemen lainnya.

Untuk menciptakan suatu layout yang baik, seringkali diperlukan garis maya yang biasanya dikenal dengan grid. Menurut Gavin Amborse dan Paul Harris (2005), sebuah grid diciptakan sebagai solusi terhadap permasalahan penataan elemen-elemen visual dalam sebuah ruang. Grid systems digunakan sebagai perangkat untuk mempermudah menciptakan sebuah komposisi visual. Melalui grid system seorang perancang grafis dapat membuat sebuah sistematika guna menjaga konsistensi dalam melakukan repetisi dari sebuah komposisi yang sudah diciptakan. Tujuan utama dari penggunaan grid systems dalam desain grafis adalah untuk menciptakan suatu rancangan yang komunikatif dan memuaskan secara estetik. Grid merupakan alat bantu untuk menata tipografi dan gambar, dan dipakai di semua aspek desain terutama pada bagian isi. Grid harus fleksibel untuk berbagai perubahan seperti perubahan layout dan tulisan, dan cukup fungsional untuk pemotongan kertas pasca cetak serta penjilidan akhir. Grid membagi bidang kerja kedalam beberapa bagian yang memberikan gambaran struktur dimana elemen desain akan diletakkan. Dalam hal ini, grid berfungsi untuk membantu menyatukan semua elemen desain (Dabner 100).

2.1.3.1. Jenis Layout

Pada dasarnya, *layout* dibagi menjadi dua macam gaya dasar, yaitu: simetris dan asimetris. Secara umum, *layout* simetris diasosiasikan dengan pendekatan desain tradisional dimana desain yang dihasilkan disusun terpusat pada satu titik suatu bidang kerja. Jenis *layout* ini awalnya digunakan pada penerbitan buku, yang mengambil kecenderungan dari manuskrip tulisan tangan dari abad pertengahan. Yang termasuk dalam jenis *layout* ini adalah *manuscript grid*, *coloumn grid*, *hierarchical grid*, *dynamic grid*, dan *modular grid*.

Layout yang asimetris sering pula disebut layout ungrid, mulai digunakan pada awal 1930, yang dipelopori oleh desainer dari sekolah Bauhaus, dan berkembang seiring jenis huruf sans serif. Pada masa sekarang layout yang

asimetris sering dipadukan dengan gaya yang asimetris dalam satu halaman (Dabner 102-103).

2.1.4. Tinjauan Fotografi

2.1.4.1. Sejarah Fotografi

Frase “*Photography*” dipresentasikan pertama kali secara luas pada tahun 1839. *Photography* berasal dari dua kata bahasa Yunani, yaitu *Photos* yang berarti cahaya dan *Grafos* yang berarti menulis. Jadi *Photography* dapat diartikan sebagai menulis atau melukis dengan cahaya.

Alma Davenport dalam bukunya yang berjudul *The History of Photography* terbitan *University of New Mexico Press* tahun 1991, menyebutkan bahwa pada abad ke-5 SM, 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. Kemudian, pada abad ke-10, seorang ilmuwan Arab, Ibnu Al-Haitam menemukan fenomena yang sama pada tenda miliknya yang lubang. Kemudian dia menyampaikan sebuah prinsip yang menjadi dasar cara kerja kamera.

“Citra dari matahari pada saat gerhana, kecuali pada saat gerhana total, ketika cahayanya menerobos melewati sebuah lubang kecil bundar, citra dari rembulan dapat dibentuk dari cahaya yang ditangkap oleh suatu bidang dihadapannya. Citra matahari dan bulan tersebut hanya nampak jika lubang yang dilewatinya cukup kecil, jika lubang diperbesar, maka citranya akan hilang.”

Fotografi baru mulai resmi tercatat dalam sejarah pada abad ke-19 dan kemudian berpacu bersama kemajuan-kemajuan lain yang ditemukan oleh manusia. Akhirnya fotografi perlahan-lahan dari tahun ke tahun menjadi semakin modern dan canggih.

Tahun 1839, Perancis secara resmi menyatakan bahwa fotografi merupakan suatu terobosan teknologi. Saat itu, rekaman dua dimensi seperti yang dilihat mata sudah bisa dibuat permanen. Penemu fotografi dengan pelat logam Louis Jacques Mande Daguerre sebenarnya ingin mematenkan temuannya itu,

tetapi pemerintah Perancis dengan dilandasi berbagai pemikiran politik, berpikir bahwa temuan itu sebaiknya dibagikan ke seluruh dunia secara cuma-cuma. Fotografi kemudian berkembang dengan sangat cepat. Penemuan cahaya buatan dalam bentuk lampu kilat pun telah menjadi sebuah aliran tersendiri dalam dunia fotografi. Cahaya yang dinamai sinar X kemudian membuat fotografi menjadi berguna dalam bidang kedokteran.

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 tanggal 16 April 1877. gambar berita pertama dalam surat kabar itu adalah sebuah peristiwa kebakaran.

Tahun 1880 ditemukan proses cetak halftone. Proses ini memungkinkan foto dapat dicetak pada surat kabar. Foto pertama yang ada di surat kabar adalah foto tambang pengeboran minyak Shantytown karya Hendry J. Newton yang muncul di surat kabar *New York Daily Graphic* di Amerika Serikat pada tanggal 4 Maret 1889 (Rambey, para.24).

Dihadapkan pada masalah rumit dan kompleksnya proses fotografi, seorang George Eastman (1890) terobsesi untuk membuat sistem yang sederhana mungkin agar bisa dilakukan oleh semua orang bahkan seorang ibu rumah tangga sekalipun. Akhirnya ia menciptakan suatu media film negatif yang diberi nama KODAK (Triadi 2).

Fotografi masuk ke Indonesia sejak 150 tahun yang lalu dan mulai berkembang pesat sejak tahun 1930. Pada masa Perang Dunia II, fotografi di Indonesia berhenti berkembang, tetapi tahun 1960 mulai berkembang lagi, terutama pada akhir dasawarsa ini dimana peralatan fotografi yang ada dan dijual di pasaran sudah semakin canggih. Fotografi di Indonesia tidak hanya sebatas dokumentasi saja, tetapi sudah meningkat ke media komunikasi, jurnalistik, bidang seni foto, foto produk, interior, dan periklanan.

2.1.4.2. Teknik Fotografi

Untuk menghasilkan karya fotografi yang baik ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu komposisi, fokus, pencahayaan, filter dan lensa.

Komposisi adalah susunan objek-objek yang terekam dalam bidang gambar. Dasar-dasar pengaturan komposisi antara lain adalah Point of Interest atau pusat perhatian, framing, balance, atau keseimbangan objek-objek dalam bidang gambar. Selain itu komposisi juga dapat disusun berdasarkan jarak pemotretan yang dilakukan dengan variasi pengambilan gambar, seperti *Long Shot (LS)*, *Medium Shot (SM)*, *Close Up (CU)*, *Extreme Close Up (ECU)*, *High Angle*, *Low Angle*, *Foreground*, *Background*, dan format *Horizontal* dan *Vertical*.

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

Pencahayaan adalah merupakan kombinasi dari kecepatan rana dan bukaan diafragma. Permasalahan yang umum sering terjadi dalam proses pengambilan foto adalah:

- 1) Kesalahan *speed* menyebabkan tidak seluruh bagian film *terekspose*.
- 2) Pencahayaan yang tidak tepat menyebabkan hasil foto *over* dan *under*.

Pencahayaan lebih membuat film menjadi *over*, foto menjadi tidak detail, dan *image* cenderung putih dan terlalu terang.

Pencahayaan yang kurang membuat film *under*, *image* cenderung gelap.

Penggunaan filter sering dikatakan sebagai penyaring. Beberapa filter yang mampu mendukung proses pemotretan diantaranya adalah filter *Ultra Violet*, filter *Skylight*, filter Polarisasi, filter *Natural Density*, dan filter Kreatif.

Penggunaan lensa juga turut mempengaruhi hasil akhir foto yang didapat. Beberapa lensa yang digunakan antara lain *super multi coated lens*, lensa tele, lensa normal, lensa *wide-angle*, dan lensa-lensa khusus lainnya seperti *fish-eye*, *macro*, dan lain sebagainya yang biasanya digunakan untuk pemotretan khusus, seperti pemotretan gedung dan makanan.

2.1.5. Tinjauan Buku Panduan Wisata

Buku panduan wisata adalah buku yang dipergunakan oleh turis atau pelancong, berisi detail tentang lokasi geografis, tujuan wisata ataupun rencana perjalanan. Buku panduan wisata setara dengan pemandu wisata. Buku ini memuat informasi mendetail mengenai nomor telepon, alamat, harga, dan data mengenai hotel dan motel, restoran serta acara ditempat tujuan wisata. Peta dan detail lain sering termasuk di dalam buku ini pula. Beberapa informasi sejarah dan budaya juga diberikan. Buku panduan yang berbeda dapat berbeda pula fokus yang diangkat tergantung pada aspek pariwisatanya, dari pariwisata dengan tujuan petualangan sampai dengan pariwisata dengan tujuan relaksasi, dapat pula dibagi menurut biaya yang disediakan besar ataupun kecil.

Buku panduan wisata dapat mengangkat masalah-masalah faktual, informasi yang terkandung di dalamnya boleh saja bukan informasi yang baru (terutama untuk daerah yang masih berada dalam pertumbuhan), penulis dari buku ini diperbolehkan untuk memiliki agenda tersembunyi (sebagai contohnya makan atau kamar gratis sebagai pertukaran karena telah memasukkan hotel atau restoran mereka sebagai tempat favorit penulis di buku panduan pariwisata tersebut). Buku panduan wisata biasanya bertujuan untuk digunakan dengan perjalanan yang sesungguhnya, meskipun ada beberapa orang yang membeli buku panduan wisata tanpa tujuan untuk benar-benar mengunjungi tempat tersebut biasanya disebut sebagai *armchair tourism*. (Wikipedia. 2007)

2.1.5.1. Perkembangan Buku Panduan Wisata

Panduan wisata modern pertama diciptakan secara terpisah oleh Karl Baedeker di Jerman pada tahun 1835 dan oleh John Murray III di Inggris pada tahun 1836. Baedeker dan Murray bertanggung jawab atas penciptaan buku panduan wisata yang non-personal dan obyektif seperti yang dapat dilihat pada masa sekarang ini sebagai kombinasi yang aneh antara buku panduan wisata yang faktual dengan refleksi pribadi penulis. Pada realitanya Baedeker dan Murray yang tanpa sadar saling menajamkan dan memformalkan buku masing-masing, terlepas dari beban buku panduan wisata. Buku panduan wisata Baedeker dan

Murray menjadi sangat populer dan dikenal oleh hampir seluruh wisatawan pada abad ke 19.

Seperti yang dikatakan oleh William Wetmore pada tahun 1860 yaitu setiap orang Inggris yang melancong akan membawa Murray sebagai sumber informasi dan Byron sebagai sumber pendapat. Dan memberikan pada mereka apa yang seharusnya mereka ketahui dan apa yang harus mereka rasakan langkah demi langkah. Dan menurut Eugene Fodor pada pertengahan abad ke 20 bahwa buku panduan wisata yang mengenalkan para pembaca dari Inggris mengenai benua Eropa. Sedangkan Arthur Frommer dengan bukunya yang berjudul *Europe on \$5 a Day* (1957), mengenalkan kepada pembaca mengenai pariwisata di Eropa dengan *budget* tertentu.

Seiring dengan kemajuan teknologi dan perkembangan internet, banyak dari buku panduan tradisional dibuat agar dapat diakses secara *digital*. Banyak *website*, bahkan yang dulunya merupakan penerbit dari buku panduan wisata yang masih tradisional juga menawarkan panduan wisata yang dapat diakses berupa format digital melalui dunia maya. Tak hanya itu saja, panduan wisata digital juga ditawarkan untuk dapat dibuka melalui *ipod*.

2.1.6. Tinjauan Gaya Desain

2.1.6.1. 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 masyarakat. Pada perkembangan masyarakat atau jaman selanjutnya, gaya desain atau visualisasi menjadi titik acuan dan wacana untuk menciptakan gaya berikutnya.

Munculnya gaya desain dipengaruhi oleh beberapa hal seperti Revolusi Industri yang memunculkan pemikiran mendukung teknologi dan eksplorasi ratio manusia (*Futurism, Konstruktivism, Bauhaus, Vorticism, DeStijl, Streamline, Simplicity*, dan lain-lain). Selain itu juga dipengaruhi oleh kalangan masyarakat yang menolak Revolusi Industri karena dampaknya merugikan. Mereka menentang Revolusi Industri dengan cara mencari gagasan baru yang berbeda (post-strukturalis, ekspresif, berbeda dengan yang sebelumnya) dan mencari

makna baru dengan romantisme masa lalu atau nostalgia. (*Eklektik, Art Nouveau, Art and Craft, Revival, Retro*, dan lain-lain).

Modernisme ialah konsep yang berhubungan dengan hubungan manusia dengan lingkungan sekitarnya di jaman modern. Konsep modernisme ini meliputi banyak bidang ilmu (termasuk seni dan sastra) dan setiap bidang ilmu tersebut memiliki perdebatan mengenai apa itu 'modernisme'. Walaupun demikian, 'modernisme' pada umumnya dilihat sebagai reaksi individu dan kelompok terhadap dunia '*modern*', dan dunia modern ini dianggap sebagai dunia yang dipengaruhi oleh praktek dan teori kapitalisme, industrialisme, dan negara-bangsa.

Sesungguhnya, modernisme seni di Eropa telah dimulai sejak tahun 1800an dimana pada era ini, ditemukan teori relativitas, dimulainya industrialisasi serta ilmu pengetahuan sosial yang memancing gaya – gaya baru dalam bidang seni. Pergerakan seni pada era ini sejalan dengan hal – hal diatas, gebrakan – gebrakan dapat terlihat pada 15 tahun pertama abad ke 19. Bisa dilihat dari munculnya gaya lukisan abstrak ekspresionis di tahun 1903 yang dipelopori oleh Wassily Kandinsky dan bangkitnya *cubism* di tahun 1908 yang dipelopori Pablo Picasso dan Georges Braque.

Di awal Perang Dunia ke 1, tekanan dan ketidaknyamanan keadaan sosial yang terjadi seperti saat Revolusi Rusia, telah memunculkan pergerakan – pergerakan radikal dalam seni yang menolak kebiasaan – kebiasaan lama. Dimulai ketika Komposer ternama Rusia Igor Stravinsky di tahun 1913 mencoba memunculkan pertunjukan yang menunjukkan manusia yang menjadi korban, serta Pablo Picasso dan Paul Matisse yang menolak sistem perspektif tradisional yang menjadi ciri khas lukisan terstruktur, hal seperti ini bahkan belum pernah dilakukan oleh para pelukis impresionis sekelas Cezanne sekalipun. Inilah yang mulai memperjelas apa yang sebenarnya diistilahkan sebagai "*Modernism*", yaitu penolakan serta pergerakan terhadap kesederhanaan gaya Realis dalam literature dan seni, serta mengubah tonality dalam musik. 1920, Modernisme yang di era sebelum perang hanyalah sebuah efek minoritas mulai menegaskan dirinya sebagai hal yang dapat merubah jaman. Modernisme di Eropa terlihat dalam pergerakan – pergerakan seni yang kritis seperti Dadaism dan selanjutnya dalam pergerakan konstruktivisme seperti Surrealism, seperti juga dalam pergerakan –

pergerakan kecil seperti *Bloomsburry Group* (kelompok pelajar Bohemian di Inggris). Masing masing pergerakan ini menunjukkan metode – metode baru untuk menghasilkan hasil yang baru. Gaya – gaya yang muncul, terutama *Surrealis*, *Cubis*, *Ekspresionisme*, *Fauvisme*, *Futurisme* serta *Leninisme* secara cepat diadopsi daerah daerah luar yang jauh dari daerah asalnya. Yang cukup menonjol peranannya serta tidak dapat dilupakan ialah 2 kelompok besar era Modernisme yang menggusung kuat *Modern art* di Eropa dan belakangan diadopsi sampai ke Amerika, berbeda dengan gaya – gaya di atas yang lebih berkategori anti – art, 2 Kelompok ini lebih dikenal sebagai pengembang ide – ide baru yang berkaitan dengan seni, arsitektur, desain dan pendidikan seni. 2 Kelompok ini ialah *Bauhaus* (Jerman) dan *De Stijl* (Belanda)

Di tahun 1930, Modernism di Eropa telah memperoleh posisi penting baik dalam politik dan seni. Namun demikian, Modernisme sendiri pada saat ini telah sedikit banyak berubah. Banyak reaksi yang mengatakan Modernism setelah tahun 1918 bersifat keterlaluhan, tidak masuk akal serta lebih emosional. Pada periode setelah perang dunia Modernism kembali berbelok ke arah sitematisasi serta nihilism, seperti terlihat pada gerakan yang paling paradigmatis yaitu Dada.

Key Movement dalam era Modernisme di Eropa, dua gerakan yang dapat dibilang menjadi pergerakan utama ialah *Bauhaus* di Jerman dan *De Stijl* di Belanda. Bauhaus yang dalam bahasa Jerman berarti “*Architecture House* “ ialah sekolah seni dan arsitektur yang berdiri di Jerman dari tahun 1919 sampai dengan 1933 sebelum pindah ke Amerika, gaya desain *Bahaus* menjadi salah satu gaya paling berpengaruh dalam gaya arsitektur serta interior era Modernisme di eropa. Beberapa tokoh terkenal dari Bauhaus ialah Gropius, Adolf Meyer, Mart Sam dan Marcel Breuer lewat karya karyanya yaitu “*Wasily Chair*”, “*Chicago Tribune Tower*” dan “*Cantilever Chair*”.

Pergerakan lainnya adalah *De Stijl* di Belanda, *De Stijl* ialah pergerakan seni di Belanda yang dimulai tahun 1917 belakangan gaya *De Stijl*-lah yang akan banyak mempengaruhi gaya desain dari *Bauhaus*, *De Stijl* dikenal juga dengan nama neoplasticism. Pada awalnya *De Stijl* ialah sebuah jurnal yang dipelopori oleh seorang pelukis dan kritikus seni Theo van Doesburg, baru kemudian Piet Mondrian, Bart van Der Leck, Gerrit Rietveld, J.J.P Oud dan seniman seniman

lainnya bergabung dalam *De Stijl*. Filosofi seni yang menjadi dasar pekerjaan kelompok ini ialah “*New Plastic Art*”. *De Stijl* sedikit banyak terpengaruh oleh gaya cubisme, mysticism serta ideal geometric dari golongan neoplatonic . Para seniman *De Stijl* coba mengekspresikan keidealan impian serta keharmonisan spiritual serta tatanan dengan cara mengajukan suatu abstraksi dan keuniversalan dengan menyederhanakan bentuk dan warna dalam desain – desain mereka. Mereka menyederhanakan susunan visual berdasar arah vertikal dan horisontal, dan memakai hanya warna pokok serta hitam putih. Hal tersebut dapat dilihat dalam beberapa contoh karya mereka, seperti “*Rietveld Schroeder House* serta *Red Blue Chair*” .

Gaya *De Stijl* seperti yang telah disebutkan di awal, telah mempengaruhi gaya dari *Bauhaus* serta gaya arsitektur Internasional, dan juga gaya desain interior dan fashion desain dunia. (Sihombing 26).

Art Deco adalah sebuah gerakan desain yang populer dari 1920 hingga 1939, yang mempengaruhi seni dekoratif seperti arsitektur, desain interior, dan desain industri, maupun seni visual seperti misalnya fashion, lukisan, seni grafis, dan film. Gerakan ini, dalam pengertian tertentu, adalah gabungan dari berbagai gaya dan gerakan pada awal abad ke-20, termasuk Konstruksionisme, Kubisme, Modernisme, Bauhaus, Art Nouveau, dan Futurisme. Popularitasnya memuncak pada 1920-an. Meskipun banyak gerakan desain mempunyai akar atau maksud politik atau filsafati, *Art Deco* murni bersifat dekoratif. Pada masa itu, gaya ini dianggap anggun, fungsional, dan ultra modern.

Setelah Eksposisi Dunia 1900, berbagai seniman Perancis membentuk sebuah kolektif resmi, La Société des artistes décorateurs. Para pendirinya antara lain adalah Hector Guimard, Eugène Grasset, Raoul Lachenal, Paul Follot, Maurice Dufrene dan Emile Decour. Para seniman ini sangat mempengaruhi prinsip-prinsip *Art Deco* pada umumnya. Maksud perhimpunan ini adalah memperlihatkan tempat terkemuka dan evolusi seni dekoratif Perancis secara internasional. Wajarlah bila mereka mengorganisir *Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels Modernes* (Eksposisi Internasional untuk Seni Industri dan Dekoratif Modern) pada 1925, yang menampilkan seni dan kepentingan bisnis Perancis. Gerakan awal ini disebut *Style Moderne*. Istilah *Art*

Deco diambil dari Eksposisi 1925, meskipun baru pada 1960-an istilah ini diciptakan, ketika terjadi kebangkitan kembali *Art Deco*. (Amborse, Harris 74).

2.1.6.2. Perkembangan Gaya Desain Secara Umum

Secara garis besar ada tiga tahap perkembangan peran desain:

- Perkembangan peran desain diawali dengan masa *Form Follow Meaning* (bentuk mengikuti arti atau makna). Desain sebagai penghias yang mengacu kepada subjek tertentu sehingga lebih dikaitkan pada masalah ornamen saja, desain sebagai barang atau aktivitas tambahan, misalnya: kursi untuk raja harus dibuat seindah mungkin sesuai dengan kesan mewah, berbeda dengan kursi untuk rakyat biasa. Contoh desain di zaman ini: gaya *Victorian* dan *Art and Craft*.
- Sangat menonjolkan unsur makna dan dekoratif yang dominan. Sedangkan bagi gaya *Art Nouveau*, *Jugendstil*, dan *Glassgow*, unsur dekoratif telah mengalami perkembangan menjadi bentuk lengkungan sehingga merupakan generasi baru dan inovatif. Hal ini menyebabkan *Art Nouveau* menjadi lava peralihan yang tidak lagi full meaning dan dikategorikan sebagai awal dari desain modern (*Early Modern*).
- Pada awal tahun 1950-an, zaman strukturalis *Form Follow Function* (bentuk mengikuti kegunaan / fungsi) ungkapan visual dalam desain tidak lagi melihat pola-pola masa lalu sebagai acuan. Desain tidak dekoratif namun mencari kemungkinan-kemungkinan lain sehingga mengalami penambahan dan perubahan total. Desain hanya mengacu kepada fungsi atau kegunaan semata. Pada zaman ini, gaya desain termasuk gaya modern, yaitu: *Plakatstijl*, *Futurism*, *Constructivism*, *Bauhaus*, dan sebagainya.
- Pasca Perang Dunia, *Post Strukturalis* atau *Post Modern*, peran desain komunikasi visual berubah menjadi *Form Follow Fun* (bentuk mengikuti konsep) sesuai dengan selera pribadi, bersifat subjektif dan sebagai reaksi avti logika yang menjadi penyebab Perang Dunia. Desain bersifat pemberontakan dan sindiran dan hanya dapat dimengerti oleh desainer pembuatnya saja. Fase ini merupakan gejala timbulnya *Postmodernisme*.

Gaya Postmodernisme meliputi: American New Wave, Memphis, American Punk, American Post-Modern, European New Wave.

2.2. Tinjauan Jawa

2.2.1. Tinjauan Jawa Timur

Jawa Timur adalah sebuah provinsi di bagian timur Pulau Jawa, Indonesia. Ibukotanya adalah Surabaya. Luas wilayahnya 47.922 km², dan jumlah penduduknya 37.070.731 jiwa (2005). Jawa Timur merupakan provinsi terluas diantara 6 provinsi di Pulau Jawa, dan memiliki jumlah penduduk terbanyak kedua di Indonesia setelah Jawa Barat. Jawa Timur berbatasan dengan Laut Jawa di utara, Selat Bali di timur, Samudra Hindia di selatan, serta Provinsi Jawa Tengah di barat. Wilayah Jawa Timur juga meliputi Pulau Madura, Pulau Bawean, serta sejumlah pulau-pulau kecil di Laut Jawa dan Samudera Hindia. Kebudayaan dan adat istiadat Suku Jawa di Jawa Timur bagian barat menerima banyak pengaruh dari Jawa Tengah, sehingga kawasan ini dikenal sebagai Mataraman; menunjukkan bahwa kawasan tersebut dulunya merupakan daerah kekuasaan Kesultanan Mataram. Daerah tersebut meliputi eks-Karesidenan Madiun (Madiun, Ngawi, Magetan, Ponorogo, Pacitan), eks-Karesidenan Kediri (Kediri, Tulungagung, Blitar, Trenggalek) dan sebagian Bojonegoro. Seperti halnya di Jawa Tengah, wayang kulit dan ketoprak cukup populer di kawasan ini.

Kawasan pesisir barat Jawa Timur banyak dipengaruhi oleh kebudayaan Islam. Kawasan ini mencakup wilayah Tuban, Lamongan, dan Gresik. Dahulu pesisir utara Jawa Timur merupakan daerah masuknya dan pusat perkembangan agama Islam. Lima dari sembilan anggota walisongo dimakamkan di kawasan ini.

Adat istiadat di kawasan Tapal Kuda banyak dipengaruhi oleh budaya Madura, mengingat besarnya populasi Suku Madura di kawasan ini. Adat istiadat masyarakat Osing merupakan perpaduan budaya Jawa, Madura, dan Bali. Sementara adat istiadat Suku Tengger banyak dipengaruhi oleh budaya Hindu (*Wikipedia. 2007*).

2.3. Tinjauan Tentang Kota Banyuwangi

2.3.1. Tinjauan Tentang Geografi Kota Banyuwangi

Banyuwangi adalah kabupaten terluas di Jawa Timur. Wilayahnya cukup beragam, dari dataran rendah hingga pegunungan. Kawasan perbatasan dengan Kabupaten Bondowoso, terdapat rangkaian Dataran Tinggi Ijen, dengan puncaknya Gunung Raung (3.282 m) dan Gunung Merapi (2.800 m), keduanya adalah gunung api aktif.

Bagian selatan terdapat perkebunan, peninggalan sejak jaman Hindia Belanda. Di perbatasan dengan Kabupaten Jember bagian selatan, merupakan kawasan konservasi yang kini dilindungi dalam sebuah cagar alam Meru Betiri. Pantai Sukamade, merupakan kawasan pengembangan penyu. Semenanjung Blambangan juga terdapat cagar alam Taman Nasional Alas Purwo.

Pantai timur Banyuwangi (Selat Bali) merupakan salah satu penghasil ikan terbesar di Jawa Timur. Di Muncar terdapat pelabuhan perikanan.

2.3.2. Tinjauan Tentang Transportasi Kota Banyuwangi

Ibukota Kabupaten Banyuwangi berjarak 239 km sebelah timur Surabaya. Banyuwangi merupakan ujung paling timur jalur pantura, serta titik paling timur jalur kereta api Pulau Jawa.

Pelabuhan Ketapang terletak di kota Banyuwangi bagian utara, menghubungkan Jawa dan Bali dengan kapal ferry.

Dari Surabaya, Kabupaten banyuwangi dapat dicapai dari dua jalur jalan darat, jalur utara dan jalur selatan. Jalur utara merupakan bagian dari jalur pantura yang membentang dari ujung kulon hingga pelabuhan ketapang. Sedangkan jalur selatan merupakan pecahan dari jalur pantura dari Kabupaten Pasuruan melewati Kabupaten Lumajang dan Kabupaten Jember.

2.3.3. Tinjauan Tentang Penduduk Kota Banyuwangi

Penduduk Banyuwangi cukup beragam. Mayoritas adalah Suku Osing, namun terdapat Suku Madura dan Suku Jawa yang cukup signifikan, serta terdapat minoritas Suku Bali dan Suku Bugis. Suku Osing merupakan penduduk asli kabupaten Banyuwangi dan bisa dianggap sebagai sebuah sub-suku dari suku

Jawa. Mereka menggunakan Bahasa Osing, yang dikenal sebagai salah satu ragam tertua Bahasa Jawa. Kesenian asal Banyuwangi adalah kuntulan, gandrung, jaranan, barong, janger dan seblang.

Bahasa dan budaya suku Osing banyak dipengaruhi oleh bahasa dan budaya Bali.

2.3.4. Tinjauan Tentang Sejarah Kota Banyuwangi

Sejarah Banyuwangi tidak lepas dari sejarah Kerajaan Blambangan. Pada pertengahan abad ke-17, Banyuwangi merupakan bagian dari Kerajaan Blambangan yang dipimpin oleh Pangeran Tawang Alun. Pada masa ini secara administratif VOC menganggap blambangan sebagai wilayah kekuasaannya, atas dasar penyerahan kekuasaan jawa bagian timur (termasuk blambangan) oleh Pakubuwono II kepada VOC. Namun VOC tidak pernah benar-benar menancapkan kekuasaannya sampai pada akhir abad 17, ketika pemerintah Inggris menjalin hubungan dagang dengan Kerajaan Blambangan. Daerah yang sekarang dikenal sebagai kompleks Inggris adalah tempat dimana pemerintah inggris mendirikan kantor dagangnya.

VOC segera bergerak untuk mengamankan kekuasaannya atas Blambangan pada akhir abad 17. Hal ini menyulut perang besar selama 5 tahun (1767-1772). Dalam peperangan itu terdapat satu pertempuran dahsyat yang disebut Puputan Bayu sebagai merupakan usaha terakhir Kerajaan Blambangan untuk melepaskan diri dari belenggu VOC. Pertempuran Puputan Bayu terjadi pada tanggal 18 Desember 1771 yang akhirnya ditetapkan sebagai hari jadi Banyuwangi. Namun pada akhirnya VOC lah yang memperoleh kemenangan dengan diangkatnya R. Wiroguno I (Mas Alit) sebagai bupati Banyuwangi pertama dan tanda runtuhnya kerajaan Blambangan.

2.3.5. Tinjauan Tentang Seni dan Budaya Kota Banyuwangi

Kabupaten Banyuwangi selain menjadi perlintasan dari Jawa ke Bali, juga merupakan daerah pertemuan berbagai jenis kebudayaan dari berbagai wilayah. Budaya masyarakat Banyuwangi diwarnai oleh budaya Jawa, Bali, Madura,

Melayu, Eropa dan budaya lokal yang saling isi mengisi dan akhirnya menjadi tipikal yang tidak ditemui di wilayah manapun di Pulau Jawa.

2.3.6. Tinjauan Tentang Kesenian Tradisional Kota Banyuwangi

Kesenian tradisional khas Banyuwangi antara lain :

- Gandrung Banyuwangi
- Seblang
- Janger
- Rengganis
- Hadrah Kunthulan
- Patrol
- Mocopatan Pacul Goang
- Jaranan Butho
- Barong
- Kebo-Keboan
- Angklung Caruk
- Gedhogan

Jenis kesenian tadi merupakan sebagian dari kesenian khas Banyuwangi yang masih hidup dan berkembang di kalangan masyarakat setempat.

2.3.7. Tinjauan Tentang Musik Khas Kota Banyuwangi

Gamelan Banyuwangi khususnya yang dipakai dalam tari Gandrung memiliki kekhasan dengan adanya kedua biola, yang salah satunya dijadikan sebagai pantus atau pemimpin lagu. Menurut sejarahnya, pada sekitar abad ke-19, seorang Eropa menyaksikan pertunjukan Seblang (atau Gandrung) yang diiringi dengan suling. Kemudian orang tersebut mencoba menyelaraskannya dengan biola yang dia bawa waktu itu, pada saat dia mainkan lagu-lagu Seblang tadi dengan biola, orang-orang sekitar terpesona dengan irama menyayat yang dihasilkan biola tersebut. Sejak itu, biola mulai menggeser suling karena dapat menghasilkan nada-nada tinggi yang tidak mungkin dikeluarkan oleh suling.

Selain itu, gamelan ini juga menggunakan "kluncing" (*triangle*), yakni alat musik berbentuk segitiga yang dibuat dari kawat besi tebal, dan dibunyikan dengan alat pemukul dari bahan yang sama.

Kemudian terdapat "kendhang" yang jumlahnya bisa satu atau dua. Kendhang yang dipakai di Banyuwangi hampir serupa dengan kendhang yang dipakai dalam gamelan Sunda maupun Bali. Fungsinya adalah menjadi komando dalam musik, dan sekaligus memberi efek musical di semua sisi.

Alat berikutnya adalah "kethuk". Terbuat dari besi, berjumlah dua buah dan dibuat berbeda ukuran sesuai dengan larasannya. "Kethuk estri" (*feminine*) adalah yang besar, atau dalam gamelan Jawa disebut Slendro. Sedangkan "kethuk jaler" (*maskulin*) dilaras lebih tinggi satu kempyung (kwint). Fungsi kethuk disini bukan sekedar sebagai instrumen 'penguat atau penjaga irama' seperti halnya pada gamelan Jawa, namun tergabung dengan kluncing untuk mengikuti pola tabuhan kendang.

Sedangkan "kempul" atau gong, dalam gamelan Banyuwangi (khususnya Gandrung) hanya terdiri dari satu instrumen gong besi. Kadang juga diselengi dengan "saron bali" dan "angklung".

Selain Gamelan untuk Gandrung ini, gamelan yang dipakai untuk pertunjukan Angklung Caruk agar berbeda dengan Gandrung, karena ada tambahan angklung bambu yang dilaras sesuai tinggi nadanya. Untuk patrol, semua alat musiknya terbuat dari bambu. Bahkan untuk pertunjukan Janger, digunakan gamelan Bali, dan Rengganis gamelan Jawa lengkap. Sedang khusus kesenian Hadrah Kunthulan, digunakan rebana, beduk, kendhang, biola dan kadang bonang (atau dalam gamelan Bali disebut Reong).

Modernisasipun tidak terelakkan dalam seni musik Banyuwangi, muncul berbagai varian musik yang merupakan paduan tradisional dan modern, seperti Kunthulan Kreasi, Gandrung Kreasi, Kendhang Kempul Kreasi dan Janger Campursari yang memasukkan unsur elekton kedalam musiknya, dan menjadi kesenian populer di kalangan masyarakat. Namun demikian, sebagian pakar kebudayaan mengkhawatirkan seni kreasi ini akan menggeser kesenian klasik yang sudah berkembang selama beratus-ratus tahun.

2.4. Analisis Data Kompetitor

2.4.1. Kompetitor Langsung

Nama Buku	Srength	Weakness	Opportunity	Threat
Buku wisata kota Medan	Mudah dibawa kemana-mana, menggunakan bahasa Indonesia.	Bukan berupa buku, tapi berupa brosur. Hanya disertai dengan sedikit foto.	Menjadi satu-satunya sumber informasi bagi tentang wisata kota medan yang mudah dicari.	Melengkapi buku Pesona Alam Banyuwangi ini dengan gambar / foto yang dapat lebih menjelaskan.

2.4.2. Kompetitor Tidak Langsung

Majalah	Srength	Weakness	Opportunity	Threat
Malaysia My Destination	Kualitas kertas dan gambar bagus. Membahas tentang wisata Negara Malaysia.	Harga cukup mahal, hanya terjangkau kalangan menengah keatas.	Menjadi buku wisata yang cukup diminati karena lengkap.	Membuat majalah yang juga dapat dijangkau oleh kalangan menengah kebawah.
Guest Book Hong Kong	Banyak membahas tentang keindahan kota Hongkong.	Menggunakan bahasa inggris saja.	Menjadi salah satu buku paling laris di Hongkong.	Melengkapi setiap artikel tentang tempat-tempat wisata dengan lebih dalam lagi.

2.4.3. Buku Panduan Wisata Kota Banyuwangi

Nama Buku	Strength	Weakness	Opportunity	Threat
Pesona Alam Banyuwangi	<p>Dilengkapi dengan foto tempat-tempat wisata yang indah.</p> <p>Dibuat dalam bentuk <i>hardcover</i> dengan desain yang lebih modern dan minimalis.</p> <p>Ukuran sedang sehingga mudah dibaca dan dibawa.</p>	Foto-foto yang ada didalamnya tidak murni, tetapi melalui proses editing komputer.	Menjadi salah satu sumber informasi tentang tempat-tempat wisata di Banyuwangi.	