

2. ANALISIS DAN TINJAUAN TEORI

2.1. Studi Literatur

2.1.1. Tinjauan Tentang Buku

2.1.1.1. Pengertian Buku

Buku merupakan kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu sisinya menggunakan berbagai cara. Pada tiap lembar kertas umumnya berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas dalam sebuah buku disebut sebuah halaman buku. Seiring dengan kemajuan teknologi, khususnya pada bidang informasi, kini dikenal pula istilah *e-book* atau buku-e (kependekan dari buku elektronik), yang memanfaatkan berbagai jenis komputer (dan internet). Pecinta buku biasanya disebut bibliofil atau kutu buku (“Buku,” par. 1).

Adapun pengertian buku menurut *Ensiklopedi Nasional Indonesia* (538-9) adalah semua tulisan dan gambar yang ditulis atau dilukis atas segala macam lembaran papirus, lontar, perkamen dan kertas dengan segala macam bentuknya: berupa gulungan, dilubangi dan diikat dengan atau dijilid muka belakangnya dengan kulit, kain, karton dan kayu. Buku merupakan hasil perekaman dan perbanyakan (multiplikasi) yang paling populer dan awet. Berbeda dengan majalah, apalagi surat kabar, buku direncanakan untuk dibaca dengan tak seberapa mempedulikan kebaruannya karena tanggal terbitnya kurang mempengaruhi. Dengan demikian buku merupakan alat komunikasi berjangka panjang dan mungkin yang paling berpengaruh kepada perkembangan kebudayaan manusia. Di dalam buku, dipusatkan dan dihimpun lebih banyak hasil pemikiran dan pengalaman manusia daripada di dalam sarana komunikasi lainnya. Sebagai alat pendidikan buku lebih berpengaruh kepada anak-anak daripada sarana-sarana lain. Dengan adanya sistem perbanyakan modern sekarang harga setiap eksemplar menjadi semakin murah.

Sebagai perbandingan lain, definisi buku menurut *Ensiklopedi Umum* (223) adalah lembaran kertas yang dicetak, dilipat dan diikat bersama pada punggungnya.

2.1.1.2. Sejarah dan Perkembangan Buku di Dunia

Dalam jaman purbakala bahan yang digunakan untuk buku bukan kertas, melainkan macam-macam lain. Di Eropa mula-mula orang menggunakan papirus, semacam kulit pohon yang dikeringkan, disambung dengan perekat dan digulung dalam silinder. Silinder ini disebut dalam bahasa Yunani *volume*, istilah yang sampai sekarang masih digunakan dalam bahasa Inggris dan Prancis untuk menunjukkan jilid. Papirus banyak terdapat di negeri-negeri sekitar Laut Tengah, terutama Mesir. Pada abad ke-7, orang Arab di Tanah Mesir mempersulit ekspor bahan papirus ke Eropa, sehingga kemudian di sana dipakai perkamen (kulit binatang (misalkan domba, anak sapi, keledai) yang dimasak menjadi tipis dan licin). Perkamen yang sudah ditulisi dengan tangan, dilipat dan disusun dalam bentuk seperti buku sekarang. Karena perkamen mahal sekali pembuatannya, lembaran buku lama acapkali digosok sampai bersih dan kemudian ditulisi kembali. Di India dan di Bali digunakan daun pohon lontar; di Babylon dan di Austria digunakan tanah liat yang dibuat persegi datar. Di Cina mula-mula digunakan sutra, kemudian ditemukan pembuatan kertas dari potongan-potongan kain. Pembuatan kertas ini dibawa oleh orang Cina ke Eropa pada abad ke-14. Pada jaman kebesaran Yunani dan Romawi, banyak budak diharuskan menyalin buku dengan tangan. Pada abad pertengahan di Eropa, pekerjaan ini umumnya dilakukan oleh biarawan. Demikian pula dengan negara-negara lain, kaum cendekiawan dan alim-ulama yang menyalin buku-buku dengan tangan. Dengan ditemukannya dasar-dasar pencetakan pada abad ke-15 oleh Johann Gutenberg di Mainz (Jerman) dan Laurens Janszoon Koster di Haarlem (Belanda), pembuatan buku berkembang pesat sekali (*Ensiklopedi Umum* 223).

2.1.1.3. Sejarah dan Perkembangan Buku di Indonesia

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

Buku-buku Islam karya berbagai ulama terkenal juga amat mewarnai dan mempengaruhi budaya dan kehidupan masyarakat saat itu. Sebut saja semisal Kitab Tajussalatin atau Mahkota Segala Raja yang dikarang oleh Bukhari Al-Jauhari pada tahun 1603. Bahkan dalam kitab seperti "Serat Centini" dan "Serat Cebilek" yang merupakan karya sastra Jawa kuno, yang tersusun pada abad ke-19, disebutkan bahwa sejak permulaan abad ke-16 di Nusantara telah banyak dijumpai pesantren besar yang mengajarkan kitab-kitab Islam klasik di bidang fikih, teologi, dan tasawuf.

"Serat Centini" yang ditulis oleh Raja Keraton Surakarta Hadiningrat, Paku Buwono V, tatkala menjadi putra mahkota pada 1814, malah dengan jelas menuliskan judul-judul kitab yang diajarkan pesantren sejak abad ke-16, seperti Mukarrar (al Muharrar, karya Imam Rafi'i), Sujak (mungkin kitab Taqrib karya Ibnu Suja), Ibnu Kajar (Ibnu Hajar al Haitami, penulis kitab Tuhfatul Muhtaj?), Samarqandi (Abu Laits Muhammad Abu Nasr as Samarqandi, penulis kitab Ushuludin, tanpa judul, sehingga terkenal dengan sebutan pengarangnya), Humuludin (Ihya Ulumuddin karya Imam Gazali), Sanusi (Abu Abdallah Muhammad Yusuf as Sanusi al Hasani, penulis kitab Ummul Barahin atau Durrah yang membahas akidah dari sudut pandang tarekat Sanusiyah), dll.

Sementara di luar Jawa terdapat lembaga pendidikan semodel pesantren dengan nama atau istilah lain, seperti meunasah di Aceh dan surau di Sumatra Barat. Mereka juga telah menggunakan kitab-kitab untuk dipelajari, yang nyaris sama dengan kitab-kitab di pesantren Pulau Jawa.

Prof. Dr. M.C. Ricklefs dalam makalahnya di sebuah seminar tahun 2000 menyebutkan, konon banyak buku yang diilhami oleh kebudayaan Islam diperkenalkan pada abad ke-17 ke dalam kesusastraan kraton Jawa, yaitu Carita Sultan Iskandar, Kitab Usulbiyah dan Serat Yusuf (versi panjang). Semua buku itu dianggap sebagai objek yang sakti dan hanya dikenal dalam lingkungan kraton, meskipun Serat Yusuf versi pendek dikenal dan tersebar luas di masyarakat Jawa. Menurut kolofon Carita Sultan Iskandar, buku itu berdasarkan atas versi bahasa Melayu, diciptakan dalam bahasa Jawa di Surabaya dan dibawa ke Mataram oleh Pangeran Pekik. Sementara menurut kolofon Serat Yusuf, versi itu ditulis di desa

Karang (disamping Tembayat) pada bulan Jumadilawal AJ 1555 (Anno Javonico: kalender Islam-Jawa) atau bulan Nopember 1633M.

Peristiwa-peristiwa penting dalam perkembangan buku di Indonesia dibagi menjadi beberapa titik:

a. Buku di Jaman VOC

Namun perkembangan yang menandai dimulainya kegiatan percetakan di tanah air terjadi ketika mesin cetak masuk ke Hindia Belanda abad ke -17 yang dibawa oleh VOC (*Verenigde Oostindische Compagnie*). Mereka mencetak banyak hal, mulai dari brosur, pamflet, hingga koran dan majalah (Kurniawan Junaedhi, 1995: *Rahasia Dapur Majalah di Indonesia*). Pada tahun 1778, berdiri perpustakaan Bataviaash *Genootschaap vor Kunsten en Watenschappen*, dengan koleksi naskah dan karya tulis bidang budaya dan ilmu pengetahuan di Indonesia. Budaya dan kebiasaan baca pada waktu itu, sebagaimana di daratan Eropa dan Amerika, terbatas pada kaum kolonial, bangsawan, kaum terpelajar, dan pemuka-pemuka agama.

Sejak Hindia-Belanda dikembalikan oleh Inggris tahun 1812, percetakan (surat kabar) dikendalikan sepenuhnya oleh negara, meski perusahaan percetakannya berlokasi di negeri Belanda. Waktu itu percetakan buku juga dikelola oleh swasta, dimulai pada tahun 1839, dipelopori oleh Cijveer & Company. Tiga tahun berselang, percetakan ini berubah nama menjadi Cijveer & Knollaert. Ia berpindah tangan lagi ke Ukeno & Company, dan terus berpindah tangan karena kegagalan dalam pemasaran produknya. Di tangan Bruyning Wijt kondisinya akhirnya membaik.

Misi agama juga memelopori pencetakan buku atau kitab suci. Zending Protestan dilaporkan pertama kali datang ke Indonesia tahun 1831. dan mendirikan sekolah di Tomohon, Minahasa, pada tahun 1850. Di sini mereka mencetak buku, selebaran, dan surat kabar.

Pada akhir abad ke-19, terutama di Jawa, tumbuh penerbit dan percetakan milik orang Tionghoa peranakan dan Indo-Eropa yang menerbitkan sekitar 3000 judul buku, pamflet, dan terbitan lainnya sebelum kemerdekaan. Terbitan mereka terutama buku-buku cerita dalam bahasa Melayu Tionghoa atau Melayu pasar. Mereka juga menerbitkan koran yang tumbuh dengan subur. Sastra Melayu

Tionghoa mulai berkembang jauh sebelum didirikannya Balai Pustaka pada tahun 1918. Golongan Tionghoa yang hidup lebih makmur dibandingkan dengan golongan bumiputra, dengan sendirinya lebih mampu membeli buku dan membayar langganan koran dan majalah secara teratur. Pada jaman pendudukan Jepang pers Melayu-Tionghoa dihapus. Beberapa bumiputra yang magang di penerbitan milik Tionghoa ini kemudian tumbuh sebagai jurnalis dan penerbit sekaligus, antara lain RM Tirtoadisoerjo dan Mas Marco Katrodikromo, yang dikenal dengan bukunya *Student Hidjo*.

Tahun 1906, pemerintah kolonial mengubah peraturan sensor barang terbitan. Sebelumnya, setiap penerbit harus menyerahkan naskah mereka kepada penguasa sebelum dicetak. Peraturan baru menerapkan sensor represif, yakni menindas dan membatasi barang cetakan setelah diedarkan. Ini menimbulkan akibat positif berupa maraknya berbagai terbitan, termasuk buku dan majalah.

b. Buku Anak-Anak

Terdapat fenomena menarik untuk buku buat anak-anak. Pada tahun 1916 saja ternyata sudah ada 61 judul, yakni dengan bahasa Jawa 36 judul dan bahasa Sunda 25 judul. Pada tahun 1921, buku cerita kanak-kanak berbahasa Melayu pertama diterbitkan, berjudul “Cerita Seekor Kucing yang Cerdik”, disadur dari cerita Prancis.

Sementara, monumen bersejarah penerbitan buku anak ditandai dengan terbitnya cerita “Si Samin”, yang merupakan cetak ulang dari buku yang awalnya berjudul “Pemandangan dalam Dunia Kanak-kanak” karangan M.Kasim, tahun 1924. Buku anak-anak kembali mengalami *booming* pada tahun 1990-an hingga sekarang, terutama dengan membanjirnya komik-komik asal Jepang.

c. Berdirinya Pabrik Kertas Pertama

Hubungan kolonial Belanda di Hindia Belanda dengan pusat yang terhambat karena Perang Dunia I tahun 1918 mengakibatkan suplai kertas dari negeri Belanda terhenti. Agar pasokan tetap seperti semula, NV Gelderland Papier Fabriek di Nijmegen berinisiatif membuka usaha di Hindia Belanda. Tempat yang dipilih sebagai pabrik adalah Padalarang, karena letaknya yang strategis antara

Bandung-Jakarta, dekat dengan jalur kereta api, sumber air dengan kualitas bagus untuk pengolahan kertas, dan banyaknya tersedia merang sebagai bahan baku kertas waktu itu. Perusahaan berkembang dan berubah nama menjadi NV Papier Fabriek Padalarang-Leces.

Ketika terjadi nasionalisasi perusahaan-perusahaan Belanda, pabrik ini diambil oleh pemerintah dan menjadi Perusahaan Negara (PN) Kertas Padalarang. Kertas dari daerah ini digunakan untuk pembuatan buku tulis, kertas uang, dan kertas lithdruk.

d. Balai Pustaka sebagai Tonggak

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

e. Buku Pasca Kemerdekaan

Periode setelah kemerdekaan ditandai dengan penerbitan buku-buku dsalam bahasa Indonesia. Terdapat tren melakukan cetak ulang buku-buku, di samping menerbitkan buku baru. Hingga tahun 1950, penerbitan seperti BP masih dominan dan berhasil menerbitkan dan mencetak ulang 128 judul buku dengan tiras 603.000 eksemplar. Pada saat ini pula muncul karya-karya sastra dari para penulis seperti Idrus dengan “Dari Ave Maria ke Djalan Lain ke Roma”; Tambera karya Utuy Tatang Sontani; Pramudya Ananta Toer dengan “Dia Jang Menjerah” dan “Bukan Poasar Malam”; Mochtar Lubis dengan “Si Djamal”. Selain karya anak negeri, BP juga menghadirkan karya para penulis dunia seperti Fyodor

Dostojevsky, John Steinbeck, Anton Chekov, dan lainnya. Di masa sekarang, penerbit BP rata-rata memproduksi buku sebanyak 320 judul pertahun, dengan porsi terbesar masih buku-buku yang cetak ulang dari tahun-tahun sebelumnya.

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

Tahun 1950 lahirlah Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI) di Jakarta. IKAPI adalah sebuah asosiasi penerbit buku nasional yang bertujuan membantu pemerintah dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa melalui buku. IKAPI kini memiliki sekitar 650 anggota di penjuru Nusantara. Di era awal 50-an ini pula sempat populer apa yang disebut buku roman atau majalah picisan berharga murah, yang kebanyakan dikeluarkan oleh berbagai penerbitan di Medan, misalnya Tjerdas, Lukisan Pudjangga, dan lain-lain. Sebagian lagi bertemakan misteri, yang banyak digemari pembaca.

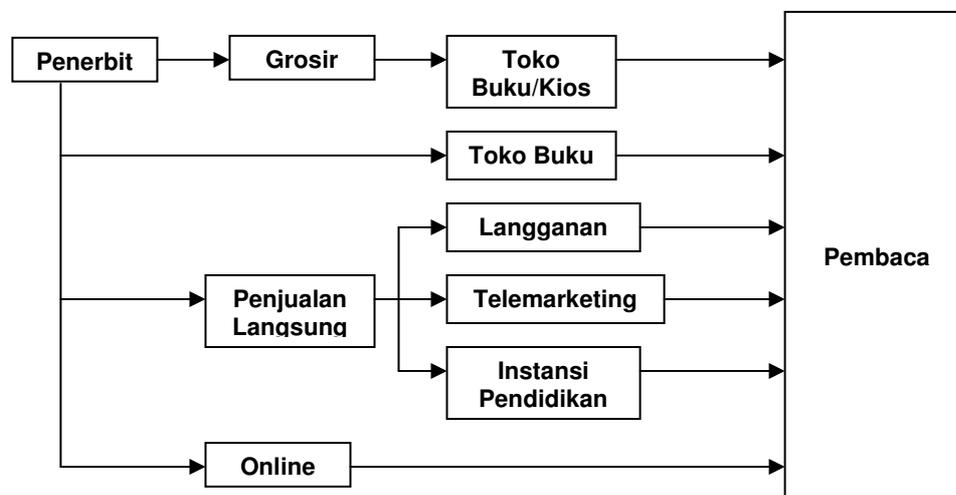
Dunia penerbitan buku agak memulih sejak 1973 dengan adanya proyek Buku Inpres, yakni pengadaan buku bacaan untuk anak sekolah. Untuk buku SD, misalnya, dibeli pemerintah dari 250 penerbit sekaligus dengan jumlah sekitar 500 judul, masing-masing 22.000 eksemplar. Jumlah itu ditingkatkan tahun berikutnya di masa Menteri P dan K, Daoed Joesoef, dengan pesanan masing-masing judul 160.000 eksemplar, merata di seluruh Indonesia. Ketika harga minyak turun drastis, pembelian buku ikut menurun terus, hingga akhirnya pada tahun 1995-1996 tinggal 17.000 eksemplar setiap judul. Untuk SLTP-SLTA, jumlah yang dipesan lewat Proyek Inpres jauh lebih sedikit, sekitar 5000-15.000 eksemplar.

f. Ekonomi Buku

Penjualan buku di Indonesia biasanya dilakukan dengan beberapa cara (Suriyanto dalam Taryadi, 1999):

- Melalui *display* toko buku
- Melalui grosir atau distributor (misalnya buku-buku komik terjemahan asing)
- Penjualan langsung (*direct selling*)
- *Online*

Penjualan lewat *display* dan distributor merupakan cara yang paling lazim dilakukan di Indonesia. Khusus tentang distributor, kebanyakan buku-buku komik asing (anak-anak, remaja, ataupun dewasa) menggunakan jalur ini sebelum sampai ke eceran (toko buku). Misalnya saja, Elex Media Komputindo menjadi agen/distributor bagi Kodansha Jepang untuk komik-komik asal negeri Matahari Terbit tersebut. Belakangan, penjualan dengan cara langsung juga digemari, seperti yang dilakukan pada buku terjemahan Harry Potter oleh Gramedia, buku Supernova oleh manajemen Dewi RSD, dan lain-lain.



Gambar 2.1. Diagram Distribusi Buku di Indonesia

Sumber: Alfons Taryadi, *Buku dalam Indonesia Baru* (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 1999)

Selama lima belas tahun terakhir, sirkulasi rata-rata per judul buku di Indonesia ditengarai terus menurun (Taryadi, 1999). Tahun 2003, IKAPI hanya memproduksi 4000 judul buku baru, jauh dibandingkan Malaysia 10.0000, Jepang 44.000, Inggris 61.000 judul, dan Amerika 65.000 judul.

g. Pembeli Buku dan Toko Buku

Prof. Sigeo Minowa dari Jepang pernah meneliti jumlah uang yang dikeluarkan oleh rakyat Indonesia untuk membeli buku. Dengan menggunakan parameter *Book Production Consumption* (BPC), diperoleh angka 0,144% untuk Indonesia, dengan asumsi produk buku tahunan 215 juta eksemplar, dan harga jual rata-rata Rp 4000. Angka ini masih lebih rendah dibandingkan Filipina (0,286%) dan negara-negara maju yang mencapai 0,35% (Laporan UNDP, 1994 dalam Taryadi, 1999).

Di internet, terdapat banyak situs buku dan penerbit yang memungkinkan pembeli memesan secara online. Demikian pula forum-forum diskusi buku bayak dibuat. Yang paling berpengaruh adalah *mailing list* pasar-buku@yahoogroups.com (Januari 2000) dengan jumlah anggota lebih dari 1700 orang yang datang dari berbagai kalangan, baik pembaca, penerbit, distributor buku, dan penulisnya.

Sedangkan jumlah toko buku, atau kios kecil buku yang ada di Indonesia sekitar 2000 buah. Jumlah itu dibandingkan luas kepulauan Nusantara dan jumlah penduduk masih kurang mencukupi. Toko yang disebut kebanyakan berupa toko kecil sederhana dengan luas rata-rata 10 meter persegi. Hanya sekitar 5% dari toko buku yang dikategorikan modern dan dibangun di kota-kota besar, seperti Gramedia dan Gunung Agung. Kini, toko seperti QB dan Aksara, yang menggabungkan antara bisnis, minat baca, dan gaya hidup mulai menarik banyak perhatian *audience*.

h. Tentang Daya Baca

Statistik menunjukkan bahwa 84% penduduk Indonesia (sekitar 168 juta) sudah melek huruf, jauh di atas rata-rata negara berkembang yang hanya 69%. Persoalannya, sehingga tingginya tingkat kemampuan baca tidak diiringi dengan

meningkatnya minat baca, juga daya beli dan ketersediaan buku yang akan dibaca. Ignas Kleden dalam Taryadi (1999) memberi fakta bahwa sebuah buku yang dicetak sebanyak 3000 eksemplar ternyata dalam satu tahun tidak habis terjual di pasar Indonesia yang berpopulasi 200 juta orang lebih.

Pemerintah telah berupaya mengatasi hal tersebut, antara lain dengan menetapkan Bulan Mei sebagai Bulan Buku, sebagaimana yang dicanangkan sejak 2 Mei 1995 oleh Pak Harto di Pontianak. Demikian juga bulan September dicanangkan sebagai Bulan Gemar Baca, berbarengan dengan Hari Aksara Internasional yang jatuh pada bulan sama. Akhir-akhir ini pertumbuhan klub-klub penggemar dan membaca buku cukup menggembirakan, terutama lewat milis-milis di internet.

Perpustakaan juga menjadi salah satu cara untuk menyediakan tempat membaca bagi seluruh warga. Indonesia saat ini masih kekurangan dalam jumlah perpustakaan. Tercatat ada 1 (satu) perpustakaan nasional dengan koleksi 1.976.150 buku, 2.583 perpustakaan umum, 117.000 perpustakaan sekolah dengan total koleksi 106 juta buku, 798 perpustakaan universitas, dan 326 perpustakaan khusus.

i. Teknologi Cetak Majalah dan Buku

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

Sejalan dengan ditemukannya litografi, yang proses cetak analognya menggunakan permukaan datar dan rata, produksi dapat dilakukan lebih cepat. Mulai tahun 1970-an, penggunaan mesin cetak offset mulai dilakukan di dalam negeri. Kelompok Kompas Gramedia (KKG), misalnya, awalnya hanya menerbitkan majalah Intisari dengan dibantu percetakan dari luar. Intisari dan Koran Kompas --yang terbit kemudian—ternyata oplahnya terus meningkat

sehingga memaksa mereka untuk membuat percetakan sendiri. Mesin-mesin cetak *web-offset* waktu itu antara lain datang dari merek Pacer (Inggris), *double width* Goss Urbanite (Amerika), dan Heidelberg (Jerman). Teknologi *offset* cukup lama bertahan bahkan hingga kini. Yang berubah adalah kemampuan mencetak ukuran kertas yang lebih beragam, kecepatan, dan kapasitas cetak yang jauh lebih besar dibanding sebelumnya.

Dengan masuknya era digitalisasi, proses percetakan juga ikut berubah. Yang sekarang lazim dilakukan untuk hampir seluruh buku dan majalah adalah *Computer to File* (CTP), yang halaman per halaman data digital dikonversi menjadi lembar film, kemudian dibuat plat-nya sebagai acuan cetak. Yang paling mutakhir adalah teknik CTP (*Computer to Plate*), yakni proses pembuatan image (citra/gambar) pada plat tanpa menggunakan proses pembuatan film fotografi. Citra atau gambar langsung dicetak pada plat langsung dari file komputer. Dengan ini, satu proses yaitu pembuatan film dapat dipotong sehingga mempersingkat waktu pencetakan. Teknik CTP ini sudah beredar di Indonesia dalam skala terbatas sekitar tahun 1995-1996, khususnya untuk mencetak buku atau brosur dalam waktu singkat (*annual report*, prospektus perusahaan *go public*, dan lain-lain). Penghematan ini bisa percetakan jadikan insentif bagi harga cetak dan menjadi faktor kompetisi untuk menarik pelanggan baru. Tahun 2004, kabarnya Majalah Pantau merupakan majalah yang dicetak dengan teknologi CTP.

Dengan digitalisasi ini muncul pula tren cetak sesuai permintaan (*print on demand*), yang mencetak buku dalam jumlah sedikit. Ini dimungkinkan dengan majunya teknologi *printer*, yang minimal menghasilkan tulisan dengan resolusi 600 *dot per inch* (dpi). Penerbit merasa lebih aman dengan cara ini, karena tidak harus mencetak banyak dengan resiko tidak terjual (sebagai contoh, di Amerika tingkat retur buku mencapai 40%). Cara ini juga lebih bersifat personalisasi, yang memanjakan calon pembeli. Di dalam negeri, belum ada informasi tentang penerbitan buku dengan model ini.

j. *E-Publishing*

Di Indonesia, pengaruh penerbitan elektronik di Amerika dan Eropa juga mengilhami penerbit lokal untuk melakukan hal sama. Penerbit pertama yang merilis *e-book* di Indonesia adalah Penerbit Mizan, pada awal tahun 2001. Buku

“Wasiat Sufi Imam Khomeini” yang dibuat dalam 3 jilid berformat PDF dapat diperoleh dengan mengakses www.ekuator.com. *E-book* ini dapat diperoleh tanpa biaya dengan mendaftarkan diri sebagai anggota. Karena sifatnya yang gratis tersebut, saat awal pertama diluncurkan, sudah ada 4 ribu orang yang men-download. Mizan memperkirakan hingga kini jumlahnya sekitar 30 ribu orang. Ekuator juga menerbitkan *e-book* gratis Pemberantasan Korupsi untuk Meraih Kemandirian, Kemakmuran, Kesejahteraan, dan Keadilan karya Kwik Kian Gie dan Lawan Dolar dengan Dinar karya Zaim Saidi.

Di kalangan anggota mailing list Indonesia, saat ini terkenal kelompok *mailing list* bu-el (bu-el@yahoo.com) yang menyediakan berbagai file gratis buku dan novel asing yang masih dipertanyakan keabsahan hak *copy* dari sumber aslinya.

Sementara Sanur Online Bookstore dikenal sebagai toko buku *online* pertama, bukan saja di Indonesia melainkan juga di Asia. Sanur berdiri pada tahun 1996 (www.sanur-online.com), namun tutup setelah dua tahun beroperasi akibat kekurangan pembeli. Pada tahun 2000, mereka muncul lagi dengan manajemen terpisah dari pendiri sebelumnya dan berpindah ke alamat www.sanur.co.id. Kini, mereka menyediakan 30 ribu judul buku untuk dijual, 85% adalah karya lokal. Sayangnya, perusahaan ini akhirnya mati juga. Ada pula Ekuator Book Gallery (www.ekuator.com) milik Mizan, yang selain menjual buku secara online, juga kerap menyediakan *e-book* gratis untuk di-download. Banyak penerbit yang juga tampil online dan menjual buku sekaligus, seperti Gramedia, Mizan, dan lain-lain.

k. Pelarangan Buku

Terdapat banyak buku, baik sebelum terbit maupun setelah beredar di pasaran, yang akhirnya harus dihentikan atau dilarang. Kolom Stanley di Tempo Interaktif tahun 1996 menunjuk angka 2000 buku. Demikian pula laporan Human Right Watch (<http://www.hrw.org/reports98/indonesia2/Boorneote-06.htm>) mencatat angka yang sama. Pelarangan itu disebabkan beberapa faktor, antara lain karena isi buku yang mengemukakan paham atau ideologi yang dianggap berbahaya (komunisme), pornografi, SARA, dan sebagainya. Yang terbanyak dilarang adalah buku karya Pramoedya Ananta Toer, yakni sebanyak 12 judul.

Beberapa judul buku terkenal yang sempat dilarang terbit atau ditarik dari peredaran tersebut antara lain: Tan Malaka: Pergulatan Menuju Republik, Vol. I (Tan Malaka: The Struggle for the Republic) oleh Harry A. Poeze.

- Di Bawah Lantera Merah (Under the Red Lantern), awal 1960-an, oleh Soe Hok Gie
- Sang Pemula, biografi politik Tirto Adhi Suriyo, oleh Pramoedya A. Toer
- Cina, Jawa, Madura dalam Konteks Hari Jadi Kota Surabaya
- A Story of Indonesian Culture, oleh Joebaar Ajoeb
- The Devious Dalang: Sukarno and *the So-Called* Untung Putsch
- Amerika Serikat dan Penggulingan Soekarno (terjemahan), karya Peter Dale Scott
- Primadosa: Wimanjaya dan Rakyat Indonesia Menggugat Imperium Soeharto, 1994 oleh Wimanjaya K. Liothe
- Kehormatan Bagi Yang Berhak: Bung Karno Tidak Terlibat G30S/PKI, karya Manai Sophiaan
- Nyanyi Sunyi Seorang Bisu, 1995, Pramoedya A. Toer
- Bayang-Bayang PKI.
- Memoar Oei Tjoe Tat, dll.

l. Hak Cipta

Peraturan tentang hak cipta sesungguhnya telah ada sejak jaman Belanda, yakni dengan diberlakukannya UU Hak Cipta tahun 1918. Undang-undang tersebut kemudian digantikan dengan UU No. 62 tahun 1982. Namun isinya dianggap kurang tegas terhadap pelaku tindak kejahatan pembajakan buku. Dalam UU ini ancaman hukuman yang berlaku adalah paling lama 9 bulan dengan denda Rp. 5 juta. Baru pada tahun 1987, muncul UU No 7 tentang Hak Cipta, yang menegaskan ancaman hukuman maksimal 7 tahun dengan maksimal denda Rp. 100 juta. Begitupun, ternyata pembajakan masih tetap merajalela (dikutip dalam Husein, par. 1-39).

2.1.2. Tinjauan Fotografi

2.1.2.1. Definisi dan Sejarah Fotografi

Fotografi adalah seni atau suatu proses penghasilan gambar dan cahaya yang dipantulkan oleh objek masuk ke lensa kemudian diteruskan ke bidang film, sehingga menghasilkan gambar (Kurniawan, par. 1).

Pengetahuan bahwa citra dapat terbentuk pada sebuah permukaan dalam sebuah ruang gelap (kamera obscura) diperkirakan berasal dari Cina Kuno. Dalam buku *The History of Photography* karya Alma Davenport, terbitan *University of New Mexico Press* tahun 1991, disebutkan bahwa pada abad ke-5 sebelum Masehi, seorang pria bernama Mo Ti sudah 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 (Rambey, par. 2). Dari sinilah kemudian sekitar Tahun 1000 M, seorang pelajar berkebangsaan Arab bernama Al-Hazen menulis bahwa citra dapat dibentuk dari cahaya yang melewati sebuah lubang kecil. Sekitar 400 tahun kemudian, Leonardo da Vinci, juga menulis mengenai fenomena yang sama. Seandainya tulisan da Vinci dipublikasi, kemungkinan ia dianggap sebagai penemu prinsip kerja kamera. Lanjut pada tahun 1558, Battista Della Porta, dianggap sebagai penemu prinsip kerja kamera melalui buku tentang *Camera Obscura* yang dipublikasikannya. Kemungkinan karyanya tersebut didasari pada penemuan-penemuan da Vinci. Dan pada awal abad ke-17 seorang ilmuwan berkebangsaan Italia bernama Angelo Sala menemukan bahwa bila serbuk perak nitrat dikenai cahaya, warnanya akan berubah menjadi hitam. Bahkan saat itu, dengan komponen kimia tersebut, ia telah berhasil merekam gambar-gambar yang tak bertahan lama. Masalah yang belum bisa diatasinya ialah menghentikan proses kimia, setelah gambar-gambar terekam agar permanen. Memasuki tahun 1727, Johann Heinrich Schuize, profesor farmasi dari Universitas di Jerman, juga menemukan hal yang sama pada percobaan yang tak berhubungan dengan fotografi. Ia memastikan bahwa komponen perak nitrat menjadi hitam karena cahaya dan bukan oleh panas. Kemudian sekitar tahun 1800, seseorang yang berkebangsaan Inggris bernama Thomas Wedgwood, bereksperimen untuk merekam gambar positif dari citra yang telah melalui lensa pada kamera obscura

(sekarang ini disebut kamera) tapi hasilnya sangat mengecewakan. Akhirnya ia berkonsentrasi sebagaimana juga Schuize, membuat gambar-gambar negatif (sekarang ini dikenal fotogram), pada kulit atau kertas putih yang telah disapu komponen perak dan menggunakan cahaya matahari sebagai penyinaran. Memasuki tahun 1824, setelah melalui berbagai proses penyempurnaan oleh berbagai orang, akhirnya pria Perancis bernama Joseph Nieephere Niepee, seorang litografer, berhasil membuat gambar permanen pertama yang dapat disebut foto (tak menggunakan kamera), melalui proses yang disebutnya Heliogravure (proses kerjanya mirip lithograf) dengan menggunakan sejenis aspal (yang disebutnya Bitumen of Judea) sebagai bahan kimia dasarnya. Kemudian ia pun mencoba menggunakan kamera (ada sumber yang menyebutkan Niepee sebagai orang pertama yang menggunakan lensa pada camera obscura. Pada masa itu lazimnya camera obscura hanya berlubang kecil), juga bahan kimia lainnya, tapi hasilnya tidak memuaskan. Setelah saling menyurati antara para penemu tadi, sekitar Agustus 1827, Niepee kemudian berjumpa dengan Louis Daguerre, pria Perancis dengan beragam keterampilan tapi dikenal sebagai pelukis. Mereka merencanakan kerjasama untuk menghasilkan foto melalui penggunaan kamera. Tapi sayangnya, kerjasama ini tidak dapat dilanjutkan karena Niepee meninggal pada tahun 1833.

Memasuki tahun 1839 pada 7 Januari, dengan bantuan seorang ilmuwan untuk memaparkan secara ilmiah, Daguerre mengumumkan hasil penelitiannya selama ini kepada Akademi Ilmu Pengetahuan Perancis. Hasil kerjanya yang berupa foto-foto yang permanen itu disebut *Daguerretype*, yang tak dapat diperbanyak/*reprint/repro*. Saat itu Daguerre telah memiliki foto studio komersil dan *Daguerretype* tertua yang masih ada hingga kini diciptakannya tahun 1837. Tak lama setelah itu pada 25 Januari, William Henry Fox Talbot, seorang ilmuwan Inggris, memaparkan hasil penemuannya (tepatnya tahun 1834) berupa proses fotografi modern kepada Institut Kerajaan Inggris. Berbeda dengan Daguerre, ia menemukan sistem negatif-positif (bahan dasar : perak nitrat, diatas kertas). Walau telah menggunakan kamera, sistem itu masih sederhana seperti apa yang sekarang kita istilahkan, *Contactprint* (print yang dibuat tanpa pembesaran /

pengecilan) dan dapat diperbanyak. Talbot juga memperkenalkan Calotype, perbaikan dari sistem sebelumnya, juga menghasilkan negatif diatas kertas.

Pada sekitar Oktober 1847, Abel Niepee de St Victor, keponakan Niepee, memperkenalkan penggunaan kaca sebagai base negatif menggantikan kertas yang sering digunakan. Kemudian seorang ahli kimia Inggris, Robert Bingham, memperkenalkan penggunaan Collodion sebagai emulsi foto, yang saat itu cukup populer dengan sebutan *wet plate photography*. Setelah berbagai perkembangan dan penyempurnaan, penggunaan rol film mulai dikenal.

Memasuki Juni 1888, George Eastman, seorang Amerika, menciptakan revolusi fotografi dunia hasil penelitiannya sejak 1877. Ia menjual produk baru dengan merek Kodak berupa sebuah kamera *box* kecil dan ringan, yang telah berisi roll film (dengan bahan kimia Perak Bromida) untuk 100 *exposure*. Bila seluruh film digunakan, kamera (berisi film) dikirim ke perusahaan Eastman untuk diproses. Setelah itu kamera dikirimkan kembali dan telah berisi rol film yang baru. Berbeda dengan kamera masa itu yang besar dan kurang praktis, produk baru tersebut memungkinkan siapa saja dapat memotret dengan leluasa. Hingga kini, perkembangan fotografi terus mengalami perkembangan dan berevolusi menjadi film-film digital yang mutakhir tanpa menggunakan rol film. Itulah perkembangan dunia fotografi hingga masuk era digital (“Menengok Sejarah Fotografi,” par. 1-4).

2.1.2.2. Peralatan Fotografi

Fotografi telah mengalami perkembangan dan penyempurnaan pesat. Banyak peralatan-peralatan dihasilkan untuk saling mendukung dalam menghasilkan kualitas foto berkualitas prima.

1. Kamera

Kamera merupakan peralatan utama dalam fotografi. Ada pun jenis-jenisnya adalah:

- *View camera*. Ukurannya besar dan berat, tidak praktis tetapi negatif yang dihasilkan besar dan dapat mengoreksi perspektif.
- *View finder camera*. Ukurannya relatif lebih kecil, ringan dan praktis dengan harga terjangkau namun memungkinkan terjadinya kesalahan *paralax*

(ketidaksamaan antara yang terlihat di jendela bidik dengan hasil yang terekam)

- TLR, *Twin Lens Reflex*. Kesalahan *paralax* minim tetapi masi dapat terjadi terutama pada pemotretan jarak dekat.
- SLR, *Single Lens Reflex*. Populer di kalangan profesional dan amatir. Umumnya mempunyai lensa yang dapat diganti.
- *Pocket/compact*/kamera saku. Populer bagi orang awam, sederhana dan mudah dioperasikan.
- *Rangefinder*/kamera pencari jarak. Kecil, sekilas mirip dengan kamera saku. Bedanya, kamera ini mempunyai mekanisme *focusing* (karenanya disebut *rangefinder*) (Soeprapto 5-9; Wibisono, par. 5).

2. Lensa

Lensa, mata dari kamera, secara umum menentukan kualitas foto yang dihasilkan lensa memiliki 2 *properties* penting yaitu panjang fokal dan aperture maksimum (Wibisono, par. 8).

Umumnya lensa dibagi menjadi lensa normal, lensa sudut lebar dan lensa tele. Lensa normal adalah lensa yang sudut pandangnya serupa mata kita. Sudut lebar adalah lensa yang panjang fokalnya lebih kecil dari normal. Dan lensa tele adalah lensa yang panjang fokalnya lebih besar dari normal. Gabungan dari ke tiga lensa disebut *zoom lens*. Selain itu masih ada lensa tambahan seperti lensa makro, dll. (Kurniawan, par. 3).

Secara khusus klasifikasinya adalah sebagai berikut:

- a. Berdasarkan *prime-vario*
 - *Fixed focal/Prime*, memiliki panjang fokal tetap, misal Fujinon 35mm F/3.5 memiliki panjang fokal 35 mm. Lensa prime kurang fleksibel, namun kualitasnya lebih tinggi daripada lensa zoom pada harga sama.
 - *Zoom/vario*, memiliki panjang fokal yang dapat diubah, misal Canon EF-S 18-55mm F/3.5-5.6 memiliki panjang fokal yang dapat diubah dari 18 mm sampai 55 mm. Fleksibel karena panjang fokalnya yang dapat diatur.
- b. Berdasarkan panjang fokal

- Wide, lensa dengan *field of view* lebar, panjang fokal 35 mm atau kurang. Biasanya digunakan untuk memotret *landscape*.
 - Normal, panjang fokal sekitar 50 mm. Lensa serbaguna, cepat dan harganya murah.
 - Tele, lensa dengan *field of view* sempit, panjang fokal 70mm atau lebih. Untuk memotret dari jarak jauh.
- c. Berdasarkan *aperture* maksimumnya
- Cepat, memiliki *aperture* maksimum yang lebar.
 - Lambat, memiliki *aperture* maksimum sempit.
- d. Lensa-lensa khusus
- Lensa makro, digunakan untuk memotret dari jarak dekat.
 - Lensa tilt and shift, bisa dibengkokkan ke atas dan bawah (Wibisono, par. 11).

3. Filter

Dalam meningkatkan mutu hasil pemotretan kita, banyak filter yang tersedia untuk digunakan.

- Filter *ultra violet* atau filter UV, yaitu filter yang berfungsi menyaring sinar-sinar *ultra violet* yang banyak dijumpai di tempat terbuka, seperti pantai atau pegunungan, terutama saat hari sedang cerah. Selain itu, karena filter ini memiliki *filter factor* 1, yaitu tidak membutuhkan penyesuaian pencahayaan, maka filter ini biasanya digunakan juga sebagai pelindung lensa.
- Filter *skylight* atau filter SL, yaitu filter yang fungsinya serupa dengan filter *ultra violet*, tetapi filter ini ditujukan terutama dalam penggunaan foto warna. Sinar *ultra violet* dapat memberikan kesan kebiru-biruan pada gambar. Dengan filter ini, sinar *ultra violet* disaring sehingga kesan kebiru-biruan bisa ditiadakan. Filter ini berwarna kemerah-merahan dan dapat juga digunakan untuk melindungi lensa karena *filter factor*-nya 1.
- Filter polarisasi atau filter PL adalah filter yang fungsinya menyaring sinar-sinar yang terpolarisir, yaitu sinar-sinar yang dipantulkan oleh benda bening, sehingga menjernihkan hasil foto sekaligus dapat membantu menambah kecermerlangan hasil gambar. Filter ini memiliki *filter factor* 4 dan dalam

penggunaannya harus diputar-putar untuk mencapai posisi ideal yang akan menyaring sinar yang terpolarisir.

- Filter *neutral density* atau filter ND, yaitu filter yang berfungsi mengurangi kuat sinar yang ada tanpa mengubah sifatnya.
- Filter *gradual*, yaitu filter yang sebagian bening dan sebagian lagi mengandung warna tertentu yang makin lama makin pekat.
- Filter *diffuser*, yaitu filter yang berfungsi untuk mengurangi ketajaman gambar dan menghasilkan gambar yang *soft*.
- Filter *cross screen*, yaitu filter yang berfungsi memendarkan sinar.
- Filter *multi image*, yaitu filter yang berfungsi menghasilkan gambar objek berulang dalam satu bidang.
- Filter *center spot*, yaitu filter yang berfungsi mengkonsentrasikan objek yang berada di posisi *center* dan mengurangi pengaruh dari objek lain yang ada di sekelilingnya.
- Filter *sunrise* dan *sunset*, yaitu filter yang berfungsi mengurangi kuat sinar pada bagian matahari dengan sekitarnya.
- Filter bidikan ganda, yaitu filter yang berfungsi menyajikan dua pemotretan pada satu bidang.

4. *Tripod*

Tripod diperlukan untuk pemotretan dengan kecepatan lambat. Pada kecepatan lambat, menghindari goyangan kamera jika dipegang dengan tangan (*handheld*). Secara umum kecepatan minimal *handheld* adalah $1/focal$. Membawa *tripod* saat hunting bisa merepotkan. Untuk keperluan hunting biasanya *tripod* yang dibawa adalah *tripod* yang ringan dan kecil. Jenis lain dari *tripod* adalah *Monopod*, mirip *tripod*, berkaki satu, lebih mudah dibawa tetapi hanya dapat menghilangkan goyangan vertikal saja (Wibisono, par. 13-4).

5. Lampu kilat

Digunakan untuk menerangi objek dalam kondisi gelap dan menangkap gerak (Wibisono, par. 15).

6. Media penyimpanan gambar digital

Menurut Makarios Soekojo (152), media penyimpanan data pada kamera digital adalah kartu memori (*memory card*). Jenisnya beragam, antara lain:

- *Compact Flash (CF card)*, dikembangkan oleh SanDisk Corporation pada tahun 1994. *Compact Flash* dikembangkan dalam 2 format, yaitu CF/1 dan CF/2. Kartu ini sekarang banyak digunakan karena kapasitasnya besar, yaitu mencapai 16GB.
- *xD-Picture Card (xD card)*, mampu menyimpan data dalam ukuran cukup besar dalam ukuran fisik kartu yang kecil dan dilengkapi dengan pengaman data. Penggunaan *xD-Picture* masih sangat terbatas.
- *Secure Digital Card (SD card)*, kartu ini banyak digunakan pada kamera saku karena ukurannya kecil.

2.1.2.3. Teknik Dasar Fotografi

Menurut Lesie Yuliadewi (31-2), ada banyak teknik pemotretan yang dapat dipelajari dan dikembangkan lebih lanjut.

- Dengan mengatur diafragma, semakin kecil diafragma, contoh $f/1,4$, maka makin besar bukaan, sehingga makin banyak cahaya yang masuk. Akibatnya latar belakang foto tampak lebih kabur, begitu pula sebaliknya.
- Dengan mengatur *shutter speed*, semakin lambat kecepatannya, maka makin banyak cahaya yang masuk, akibatnya objek pemotretan tampak seakan akan bergerak. Begitu pula sebaliknya, jika angka kecepatan besar, maka objek pemotretan tampak seakan-akan beku, tidak bergerak.
- *Freezing*, cara memotret dengan membidikkan kamera pada objek yang bergerak dengan memilih angka *shutter speed* yang besar, misalnya 2000, tanpa dibantu dengan penyangga kamera (*tripod*).
- *Panning*, cara memotret dengan membidikkan kamera dengan mengikuti gerak objek. Angka *shutter speed* yang dipilih kecil, mulai 30.
- *Movement*, cara memotret dengan membidikkan kamera pada objek yang bergerak dengan pilihan angka *shutter speed* kecil, misalnya 15. Pemotretan ini dibantu dengan *tripod*.

2.1.2.4. Komposisi Dalam Fotografi

Komposisi merupakan salah satu unsur penentu tingginya nilai estetika karya fotografi. Menurut Charpentier, komposisi adalah cara bagaimana gambar membagi sebuah bidang gambar (dikutip dalam Yuliadewi 50).

Unsur-unsur pendukung komposisi sebagai berikut:

- Ujud (*shape*), yaitu tatanan dua dimensional, mulai dari titik, garis lurus, poligon, dan garis lengkung. Contohnya adalah foto siluet orang.
- Bentuk (*form*), yaitu tatanan yang memberikan kesan tiga dimensional, seperti kubus, balok, prisma, dan bola. Dalam fotografi ditunjukkan dengan gradasi cahaya dan bayangan, dan kekuatan warna.
- Pola (*pattern*), tatanan dari kelompok sejenis yang diulang untuk mengisi bagian tertentu di dalam bingkai foto, sehingga memberikan kesan adanya keseragaman.
- Tekstur (*texture*), tatanan yang memberikan kesan tentang keadaan permukaan suatu benda (halus, kasar, beraturan, tidak beraturan, tajam, lembut, dan seterusnya). Contohnya adalah foto *close up* tekstur pohon.
- Kontras (*contrast*) atau disebut juga nada, yaitu kesan gelap atau terang yang menentukan suasana, emosi, dan penafsiran sebuah citra. Kontras warna disebabkan oleh warna-warna primer (merah, biru, dan kuning), atau akibat dari penempatan warna primer terhadap warna komplementernya (hijau, jingga, dan ungu).
- Warna (*colour*), unsur yang dapat membedakan objek, menentukan *mood* foto, serta memberikan nilai tambah untuk menyempurnakan daya tarik. Idealnya, sebuah foto mempunyai satu subjek dan warna utama, sedangkan subjek dan warna lain merupakan pendukung.

Ada beberapa macam komposisi yang dapat digunakan dalam memotret objek, antara lain:

- Komposisi simetris



Gambar 2.2. Contoh Komposisi Simetris dalam Foto

Sumber: Michael Freeman, *Complete Guide to Photography*

(Glasgow: HarperCollins Publishers, 1993)

- Komposisi asimetris



Gambar 2.3. Contoh Komposisi Asimetris dalam Foto

Sumber: Ibid.

- Komposisi sentral



Gambar 2.4. Contoh Komposisi Sentral dalam Foto

Sumber: Ibid.

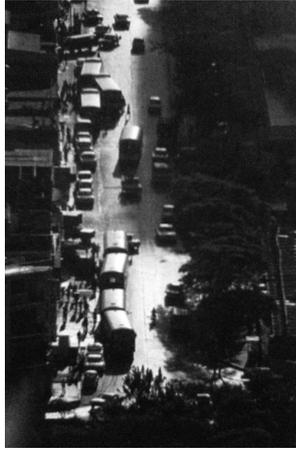
- Komposisi diagonal



Gambar 2.5. Contoh Komposisi Diagonal dalam Foto

Sumber: Ibid.

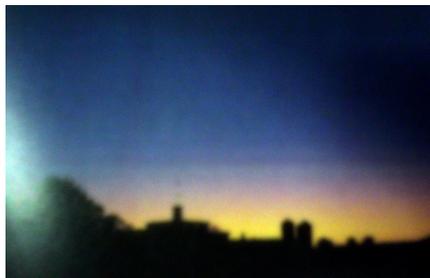
- Komposisi vertikal



Gambar 2.6. Contoh Komposisi Vertikal dalam Foto

Sumber: Ibid.

- Komposisi horizontal



Gambar 2.7. Contoh Komposisi Horizontal dalam Foto

Sumber: Ibid.

2.1.2.5. Tinjauan Fotografi sebagai Ilustrasi Berdasarkan Bidang Kajian

Dalam konteks ini, fotografi bersifat jurnalistik. Menurut Dillon Westbrook (par. 1-7), fotografi telah mempengaruhi cara banyak budaya mengerti dan mempelajari dunianya. Salah satu bidang utama dalam fotografi yang terkait dengan paradigma ini adalah fotojurnalistik. Fotojurnalistik merupakan penerapan fotografi untuk menyampaikan berita melalui media, seperti koran, majalah, televisi, dan internet. Penggabungan fotografi ke dalam laporan berita ini sudah sangat meluas dimana banyak *audience* sekarang merasa suatu berita kurang lengkap tanpa kehadiran foto dan mereka merasa hanya mampu menyerap berita itu hanya separuh. Konsumen bergantung pada fotojurnalistik untuk memberi mereka gambaran yang dapat membuat mereka merasa terhubung pada realita-realita yang jauh dan kemudian dapat dididik oleh realita-realita itu.

Fotojurnalistik berbeda dengan fotografi-fotografi profesional lainnya karena terikat pada prinsip-prinsip jurnalisme, yaitu ketepatan waktu, akurasi, penggambaran yang jujur konteks suatu peristiwa dan realita, serta dapat dipertanggungjawabkan pada publik. Berbeda dengan fotografi *wedding*, walaupun sifatnya mendokumentasikan realita suatu acara juga, tetapi tanggungjawabnya hanya terbatas pada klien. Di sisi lain, seorang fotojurnalis harus menghasilkan foto yang mampu melaporkan berita akurat ke publik.

Seorang fotojurnalis harus berhati-hati untuk tidak meniadakan bagian-bagian penting suatu realita yang diliputnya. Sebagai contoh, potret seorang perusuh yang memecahkan kaca sebuah toko bisa terlihat seperti seorang maling jika fotografernya tidak menampilkannya dalam konteks peristiwa sosial yang lebih besar, sehingga kejadian tersebut lebih terlihat seperti tindak kriminal yang bersifat individual.

Kemunculan dan kemajuan fotojurnalistik tergantung pada perkembangan teknologi pada kamera. Pada awal perang Crimean di pertengahan abad ke-19, para fotografer menggunakan *box camera* untuk merekam gambar tentara Inggris di medan perang. Bagaimanapun, penyebaran luas penggunaan kamera dalam jurnalistik belum banyak sampai ditemukannya kamera berukuran kecil yang mudah dibawa dan sudah mampu menggunakan film negatif untuk merekam

gambar. Pengenalan kamera Leica 35 mm di tahun 1930-an memungkinkan fotografer untuk memotret lebih leluasa dan berkembang lebih jauh.

Koran-koran dengan cepat mengambil keuntungan ini dan publikasi-publikasi, seperti *Life*, *Sports Illustrated*, dan *The Daily Mirror* mempertaruhkan reputasi mereka pada foto yang segar dan tepat waktu pada pembacanya. Pada jaman keemasan fotojurnalis yang berlangsung sekitar tahun 1930-an hingga 1950-an, fotografer seperti Robert Capa dan Alfred Eistenstaedt menjadi nama rumah tangga bagi publik pengonsumsi berita. Capa, bersama dengan tiga fotojurnalis lainnya, bernegosiasi dengan Magnum agency untuk mendapatkan hak paten pada foto-fotonya.

Pada akhir tahun 1970-an, fotojurnalistik mulai dikenal oleh dunia seni dan diberi kesempatan untuk dipamerkan, baik di pameran maupun museum atau galeri. Foto jurnalis, seperti Don McCullin mendapat banyak perhatian dalam hal retrospektif. Sekarang, kebanyakan museum besar mengadakan sebuah pameran atau lebih dalam setahun bagi fotojurnalis dan fotografer dokumenter.

Dengan diperkenalkannya kamera digital, fotojurnalistik memperbesar kapasitasnya dengan pesat dalam melaporkan berita yang *up-to-the-minute* ke seluruh dunia. Keunggulannya, yaitu tidak terbatas pada jumlah pemotretan, ribuan gambar dapat disimpan dengan ringkas, dan sensitivitasnya rendah terhadap *airport x-ray*. Dengan bantuan koneksi *wireless internet*, seorang fotojurnalis dapat mengirim foto-foto penting dari lapangan ke editornya dalam waktu singkat. Fotografi digital sekarang banyak diminati, terbukti dari munculnya banyak forum dan blog untuk mendiskusikan, menginformasikan hingga berjualan hal-hal yang berkaitan dengan fotografi. Tempat-tempat ini menunjukkan bertambah luasnya pasar diimbangi dengan cepatnya langkah-langkah penyebaran berita melalui foto untuk menjangkau dan mencakupnya.

2.1.2.6. Tinjauan Fotografi sebagai Ilustrasi Berdasarkan Sifat dan Fungsi

Berdasarkan sifatnya, menurut F.X. Arie Soeprpto (1-4), fotografi dibedakan menjadi tiga, yaitu:

- Fotografi yang bersifat dokumentatif, arahnya sangat terbatas, hanya berkaitan dengan apa atau siapa yang tertera pada foto itu dan tidak membutuhkan keindahan yang tinggi. Foto yang dihasilkan tampak apa adanya.
- Fotografi yang bersifat ilustratif, ruang lingkungannya lebih luas dan mengutamakan keindahan, serta mampu menggerakkan dan mensugesti orang untuk melakukan suatu kegiatan atau membeli suatu barang/jasa. Contohnya, foto-foto pada majalah hiburan, brosur-bosur pariwisata, dll.
- Fotografi yang bersifat interpretatif, sepenuhnya merupakan ekspresi diri fotografernya. Jadi karya yang dihasilkan cenderung melanggar norma-norma artistika dan tidak banyak yang bisa menikmatinya.

Sedangkan berdasarkan fungsinya, seseorang terlibat dalam dunia fotografi berdasarkan dorongan-dorongan antara lain sebagai berikut:

- Untuk sekedar memperoleh rekaman peristiwa-peristiwa, seperti foto perkawinan, ulang tahun, dll.
- Sebagai bahan informasi, seperti foto berita, dll.
- Untuk kebutuhan akan data-data tertentu yang melengkapi usaha pokok.
- Untuk keperluan-keperluan promosi, antara lain foto iklan, foto fashion, dll.
- Untuk mencari kesenangan/hiburan semata. Fotografi ini bersifat pribadi.
- Sebagai perwujudan ekspresi diri.

2.1.2.7. Tinjauan Fotografi sebagai Ilustrasi Berdasarkan Teknik

Merupakan teknik ilustrasi yang dipergunakan sejak ditemukannya alat atau kamera yang diperlukan untuk memotret pada tahun 1665. Yang merupakan penggambaran atau melukis objek dengan menggunakan cahaya. Pada fotografi terdapat dua macam, yaitu fotografi dokumentasi yang memotret objek atau peristiwa penting tanpa memperhatikan segi estetikanya, sedangkan yang kedua adalah fotografi yang sangat memperhatikan segi estetik dan keindahan dari objek yang akan dipotret. Hal ini kemudian menjadi media ekspresi keindahan dan seni baru yang disebut dengan fotografi piktorial (Sudianto 50).

2.1.3. Tinjauan Desain Grafis

2.1.3.1. Elemen Desain Grafis

Menurut Siebert dan Ballard (11), elemen-elemen dalam desain grafis meliputi garis, bentukan, tekstur, ruang, ukuran, *value* dan warna. Elemen-elemen tersebut diibaratkan sebagai bahan dalam membuat masakan. Dengan bahan-bahan yang sama, bisa dikomposisikan untuk membuat resep masakan yang berbeda-beda, sama seperti elemen-elemen desain yang ada bisa digunakan untuk membuat desain yang berbeda-beda, bergantung pada bagaimana mereka digunakan dan dikomposisikan.

a. Garis

Garis adalah unsur desain yang menggabungkan antara satu titik dengan titik lainnya. Garis merupakan unsur dasar yang membangun bentuk. Garis bisa berupa garis lurus (*straight*) maupun garis lengkung (*curve*). Garis bisa berbentuk tebal, tipis, atau titik-titik.

Garis pembatas (*rule*) adalah garis yang memisahkan sebagian layout dari bagian yang lain. *Vertical rule* dapat digunakan untuk memisahkan layout menjadi bentuk kolom-kolom. Garis titik atau garis putus-putus dapat digunakan untuk menghubungkan informasi, misalnya seperti daftar makanan yang dihubungkan dengan harga menggunakan garis titik-titik dalam buku menu. Garis lengkung memberi kesan elegan dan indah.

Dalam desain, garis dapat digunakan untuk mengatur informasi, memberi tekanan pada suatu kata, menghubungkan informasi, membentuk suatu bentukan, memberikan *outline* pada foto untuk memisahkannya dari elemen yang lain, membuat *grid*, membuat grafik, membuat pola atau ritme dengan membuat banyak garis, mengarahkan mata *audience*, dan memberikan kesan akan adanya suatu emosi (Siebert dan Ballard 12-3).

b. Bentuk dan Ruang

Bentukan adalah segala sesuatu yang memiliki panjang dan lebar. Ada tiga jenis bentukan yang berbeda, yaitu bentukan geometrik seperti segitiga, bujur sangkar, persegi panjang, dan lingkaran, yang teratur dan terstruktur, lalu bentukan alam (binatang, tumbuhan, manusia) yang tidak teratur dan berubah-ubah, serta bentukan abstrak yang merupakan versi sederhana dari bentukan alam. Contoh dari bentukan abstrak adalah simbol yang menunjukkan fasilitas untuk orang yang berhalangan secara fisik (sosok dalam kursi roda yang sudah disederhanakan).

Bentukan dapat digunakan untuk memotong sebuah foto dengan menarik (seperti dengan memotongnya berbentuk oval), menyimbolkan sesuatu (cinta dilambangkan dengan bentukan hati), membuat sebuah blok *copy* menjadi lebih menarik (misalnya *copy* dibuat berbentuk bintang), membuat *format* baru (misalnya membuat brosur dengan bentuk segitiga), menonjolkan informasi (membuat bentukan dengan tinta warna lain di belakang *copy* yang penting), menyiratkan huruf (misalnya menggunakan segitiga untuk mewakili huruf A), menyatukan desain dengan subjeknya (misalnya menggunakan bentukan geometris pada brosur seorang arsitek), dan menyatukan semua elemen dalam *layout*, misalnya dengan menggunakan blok *copy* berbentuk persegi, memotong foto berbentuk persegi, dan *bullet* berbentuk persegi dalam teksnya (Siebert dan Ballard 14-5).

Sedangkan menurut Purwosuwito (par. 2) berdasarkan pada kategori sifatnya, bentukan dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu huruf (*character*), simbol (*symbol*), dan bentuk nyata (*form*). Huruf direpresentasikan dalam bentuk visual yang dapat digunakan untuk membentuk tulisan sebagai wakil dari bahasa verbal dengan bentuk visual langsung, seperti A, B, C, dan sebagainya. Simbol direpresentasikan dalam bentuk visual yang mewakili bentuk benda secara sederhana dan dapat dipahami secara umum sebagai simbol atau lambang untuk menggambarkan suatu bentuk benda nyata, misalnya gambar orang, bintang, matahari dalam bentuk sederhana (simbol), bukan dalam bentuk nyata (dengan detail). Bentuk nyata betul-betul mencerminkan kondisi fisik dari suatu obyek. Seperti gambar manusia secara detil, hewan atau benda lainnya.

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

Meskipun ada banyak elemen dalam suatu desain, *white space* harus ada. *White space* adalah ruang kosong yang tidak terisi oleh teks maupun gambar. Ruang ini menyediakan peristirahatan bagi mata dan secara visual mengatur semua yang ada pada halaman, misalnya *white space* antar kolom teks (*gutter*) menyediakan batasan untuk membantu pembaca dalam membaca teks.

Peletakan dan gelap terang bentukan pada halaman menciptakan perbandingan ruang dan *focal point* (penarik perhatian). Bila sebuah kata dibuat dalam ukuran besar dan dikelilingi oleh *white space*, maka mata pembaca akan langsung terarah pada kata tersebut, meskipun banyak teks lain yang terdapat pada bagian lain dari halaman tersebut.

Ruang dapat digunakan untuk memberikan peristirahatan untuk mata, menciptakan pertautan antar elemen (pemberian ruang sempit antara elemen-elemen akan membuat elemen-elemen tersebut terlihat berhubungan), membentuk bentukan positif dan negatif, menonjolkan suatu elemen (dengan memberikan banyak ruang kosong di sekitarnya), membuat *layout* mudah untuk diikuti (misalnya dengan memberi *margin*), membuat sebuah halaman terlihat dinamis (memiliki ruang jeda yang tidak sama antara elemen-elemen), dan membuat tulisan terlihat sejelas mungkin misalnya dengan mengatur jeda antar huruf, kata, dan baris senyaman mungkin untuk dibaca. (Siebert dan Ballard 18-9).

c. Tekstur dan Pola

Menurut Wucius Wong, tekstur dapat dihasilkan menjadi beberapa variasi kuat lemah warna atau arsiran dan dapat diperoleh melalui percobaan dengan menggunakan alat-alat yang ada di sekitar kita secara kreatif. Tekstur dapat berbentuk seragam (seperti yang ada pada lukisan *pointilisme*), tekstur yang diperoleh melalui penemuan penggunaan spons, garam, dan sebagainya yang dicampurkan dengan cat, serta tekstur yang ekspresif (terkesan kasar dan unik) (dikutip dalam Sudianto 53).

Tekstur adalah tampilan dari permukaan yang terlihat maupun terasa. Tekstur dapat digunakan untuk menambahkan keragaman dan dimensi pada desain. Ada dua jenis tekstur yaitu *tactile texture* dan *visual texture*. *Tactile texture* adalah tekstur yang dapat dirasakan dengan diraba, misalnya tinta cetak pada kertas yang kasar dan *uncoated*, atau dengan menggunakan teknik *emboss*. *Visual texture* menciptakan ilusi akan adanya tekstur. *Wallpaper* biasanya biasae dicetak demikian sehingga terlihat seakan terbuat dari kain misalnya linen. Bahkan sekelompok teks juga memiliki *visual texture* dari pola gelap terang yang diciptakan oleh huruf-huruf dan ruang di antaranya.

Sebenarnya pola (*pattern*) adalah sejenis *visual texture*. Ketika sebuah gambar atau sebaris kata-kata diulang terus-menerus, misalnya dalam kertas pembungkus, ritme dari gelap terang menambahkan dimensi pada permukaan. Karena itulah pola bisa membuat *background* atau *border* yang indah pada *layout*.

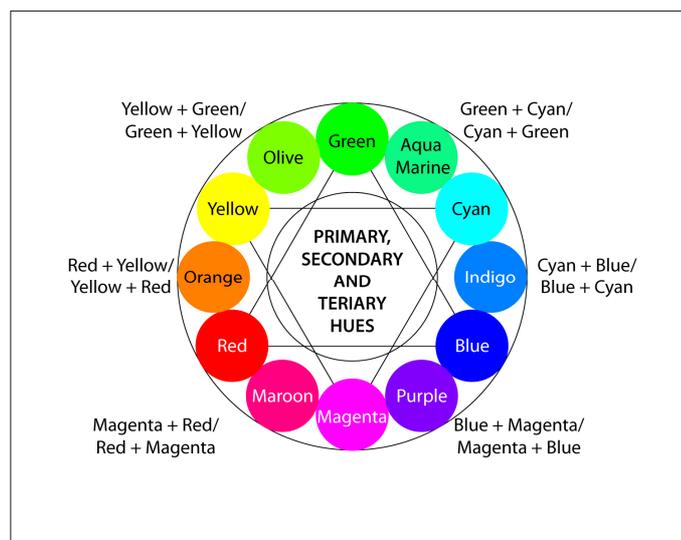
Tekstur dapat digunakan untuk menghubungkan gambar dengan background (misalnya memberi pola bunga-bunga sebagai *frame* di sekitar foto yang elegan), memberikan suatu nuansa pada *layout* (desain dengan menggunakan tekstur kertas yang lembut akan memberikan perasaan hangat), menciptakan kontras untuk menarik perhatian (memberikan blok warna di sekeliling ilustrasi atau foto di tempat yang bertekstur), menipu mata, menimbulkan emosi tertentu, menciptakan perasaan akan adanya keragaman dan kedalaman, serta menambahkan keaktifan (Siebert dan Ballard 16-7).

d. Warna

Warna merupakan fenomena yang terjadi karena adanya tiga unsur, yaitu cahaya, objek dan observer (dapat berupa mata ataupun alat ukur) (Dameria 10). Warna bersangkut paut dengan persepsi dan interpretasi subjektif. Bahkan jika melihat objek yang sama, orang akan menggambarkannya dengan referensi dan pengalaman yang berbeda dan akan mengekspresikan warna yang sama dengan istilah yang beragam (Dameria 8).

Dalam pembagian warna, kita menggunakan lingkaran warna (*color wheel*). Warna-warna dalam lingkaran warna terdiri atas tiga bagian, yaitu:

- Warna primer, terdiri atas warna merah, kuning, dan biru. Warna primer merupakan warna dasar dalam lingkaran warna.
- Warna sekunder, terdiri dari oranye, hijau, dan ungu. Warna sekunder merupakan percampuran dua warna primer dengan perbandingan yang sama. Warna oranye merupakan percampuran warna merah dan kuning, warna hijau merupakan percampuran warna biru dan kuning, sedangkan warna ungu merupakan percampuran warna merah dan biru.
- Warna tersier, merupakan percampuran antara warna primer dan sekunder disebelahnya dengan perbandingan yang sama. Warna tersier terlihat unik dan cantik, seperti hijau limau (*lime green/olive*) yang dihasilkan dari campuran warna hijau dan kuning (Dameria 15).



Gambar 2.8. 12 Hue Color Wheel

Sumber: Bonnie Skaalid, *Classic Graphic Design Theory*

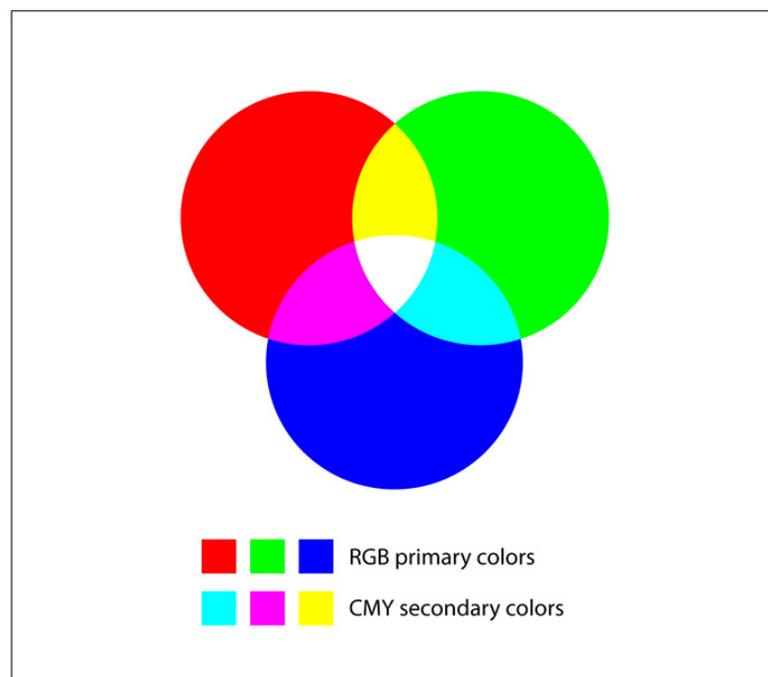
(Saskatchewan: University of Saskatchewan, 1999) (telah diolah kembali)

Available:

<http://www.usask.ca/education/coursework/skaalid/theory/cgdt/color.htm>

Dalam proses pencampuran warna yang diterapkan dalam peralatan atau perangkat *input* maupun *output*, kita mengenal ada dua macam cara, yaitu pencampuran warna *additive* dan warna *subtractive*.

- Percampuran warna *additive* adalah percampuran warna primer cahaya yang terdiri atas warna *red*, *green*, dan *blue* dimana percampuran ketiga warna primer dengan jumlah yang sama akan menghasilkan warna putih. Kombinasi antara dua warna primer akan menghasilkan warna sekunder. Warna sekunder tersebut, yaitu *cyan* (gabungan warna *green* dan *blue*), *magenta* (gabungan warna *blue* dan *red*), *yellow* (gabungan warna *red* dan *green*). Prinsip pencampuran warna *additive* diterapkan pada monitor, TV, video, scanner, dll. (Damera 16)

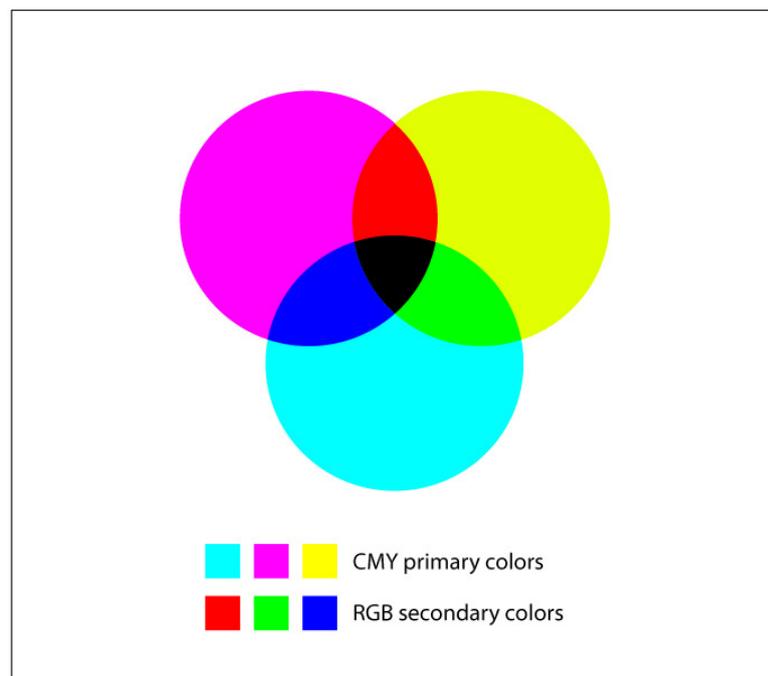


Gambar 2.9. *Additive Color System*

Sumber: Donald Johansson, *Colors on the Web*

Available: <http://www.colorsontheweb.com/colortheory.asp>

- Warna *subtractive* adalah warna sekunder dari warna *additive*, namun secara material warna *subtractive* berbeda dengan warna *additive*. Warna *additive* dibentuk dari cahaya, sedangkan warna *subtractive* dibentuk dari pigmen warna yang bersifat transparan. Tinta cetak adalah contoh dari pencampuran warna *subtractive*. Warna *subtractive* terdiri atas *cyan*, *magenta*, *yellow*. Secara teori, pencampuran ketiga warna *subtractive* akan menghasilkan warna hitam, tetapi kenyataan di lapangan adalah warna coklat tua (karena keterbatasan pigmen tinta cetak), oleh sebab itu, ditambahkan warna hitam (*black* yang dinyatakan dengan simbol K - berasal dari kata *key*) untuk menambah kekuatannya. Saat ini CMYK menjadi warna standar dalam proses cetak separasi warna di industri grafika (Dameria 17).



Gambar 2.10. *Subtractive Color System*

Sumber: Ibid.

Model warna merupakan suatu metode untuk menjelaskan metode pembentukan warna. Pada Adobe Photoshop, ada beberapa model warna yang disediakan. Setiap pilihan model warna akan menentukan jenis *output* dan jenis koreksi warna yang dilakukan.

- RGB, menggunakan 3 *channel*, yakni *red*, *green*, dan *blue* dalam memproduksi warna. Kamera digital, *scanner*, monitor, dan TV adalah contoh peralatan yang bekerja secara RGB. Gambar dalam bentuk RGB bekerja dengan 24 bit, dimana tiap *channel* warna mengandung 8 bit.
- CMYK, menggunakan 4 *channel*, yaitu *cyan*, *magenta*, *yellow*, dan *black* dalam memproduksi warna. Tinta cetak, *printer toner* adalah contoh peralatan yang bekerja secara CMYK. Umumnya, gambar dalam bentuk CMYK bekerja dengan 32 bit, dimana tiap *channel* warna mengandung 8 bit.
- Lab, merupakan model warna tiga dimensi yang terdiri atas L (*lightness*), A (jangkauan warna dari *red-green*), dan B (jangkauan warna dari *blue-yellow*). *Lightness* menandakan terang dan gelap, sementara A dan B adalah koordinat *chromaticity*, yaitu menunjuk kepada derajat intensitas warna. Satuan Lab dibuat oleh badan internasional (CIE) pada tahun 1976 dengan tujuan agar ada satu standar warna yang bisa membantu komunikasi warna dari berbagai peralatan yang berbeda (Dameria 18-19).

Warna memiliki karakteristik yang dinyatakan dalam istilah HSL.

- *Hue*, istilah yang dipakai dalam dunia warna untuk klasifikasi merah, kuning, biru, dll.
- *Saturation/chroma*, merupakan derajat intensitas suatu warna. Semakin tinggi nilai saturasinya, maka warna akan semakin *colorfull*, semakin rendah nilai saturasinya, warna semakin menuju ke abu-abu atau semakin pudar warnanya.
- *Lightness*, merupakan nilai terang gelapnya suatu warna (Dameria 20).

Dalam psikologi warna, persepsi psikologis terhadap warna adalah pengalaman subyektif. Maka dari itu, panjang gelombang akan menyebabkan dua orang yang menyatakan warna yang sama namun selalu sedikit berbeda. Dasar pengelihatannya warna yang dimiliki manusia secara biologis akan dapat pula menimbulkan derajat universalitas yang tinggi antar budaya dan bahasa dalam mempersepsi warna (*“Psychology of Color”* 28).

- Merah, melambangkan panas, api, darah, gairah, cinta, kehangatan, kekuasaan, kesenangan, dan agresi. Warna merah dapat meningkatkan tekanan darah dan riting pernafasan. Warna merah juga mampu menstimulasi seseorang untuk membuat keputusan secara cepat dan meningkatkan harapan. Merah adalah penarik perhatian. Kata dan objek dalam warna merah dapat menarik perhatian seseorang dalam seketika (*“Psychology of Color”* 29). Hal itu disebabkan karena dalam lingkaran warna, merah adalah warna paling panas dan memiliki gelombang warna paling panjang (Dameria 44).
- Kuning, melambangkan *playfulness*, ringan, kreativitas, kehangatan, dan sifat *easygoing* terhadap kehidupan (*“Psychology of Color”* 29). Sebagai salah satu warna primer, kuning adalah warna dengan efek yang kuat sehingga secara psikologis, warna ini sangat efektif diterapkan pada hal-hal yang membutuhkan motivasi dan menaikkan *mood* (Dameria 34).
- Biru, merepresentasikan kesedihan, depresi, kebajikan, kepercayaan dan loyalitas. Warna ini dapat merelekskan sistem saraf kita, memberikan ketenangan dan pilihan paling tepat untuk area yang membutuhkan konsentrasi atau suasana meditasi. (Dameria 30; *“Psychology of Color”* 30).
- Hijau, terkait dengan beberapa makna simbiotis yang mengarah pada konsep alam. Terkait dengan itu, maka warna hijau mencerminkan kehidupan, muda, dan harapan. Hijau merupakan warna yang ringan untuk mata dan dapat meningkatkan pengelihatannya. Hijau adalah warna yang kalem dan memiliki efek netral terhadap sistem saraf manusia (*“Psychology of Color”* 30). Selain itu, hijau juga melambangkan kesan sejuk, segar, ringan, menyenangkan, sejahtera dan beruntung (Dameria 32).
- Oranye, sering dihubungkan dengan kehangatan, keramahan, kesehatan, dan kesuksesan (*“Psychology of Color”* 31). Oranye merupakan warna yang paling

hangat karena memiliki energi dua warna, yaitu merah yang panas dan kuning yang hangat. Warna ini menebarkan energi, menghangatkan hati, sekaligus memancarkan keceriaan. Warna ini juga diasosiasikan pada kehangatan alam dan pada otak manusia, mampu merangsang kreativitas dan daya cipta (Dameria 42).

- Hitam, menggambarkan keheningan, kematangan berpikir, dan kedalaman akal yang menghasilkan karya, terutama yang bernilai seni. Hitam juga menampilkan kesan moderen, gaya, mewah, dan elegan (Dameria 36).
- Putih, melambangkan kesucian, kejujuran, dan keikhlasan. Warna ini juga mengasosiasikan kebersihan, kesehatan, higienis, segar dan dingin. Warna putih cocok sebagai latar belakang warna lainnya karena penggunaannya seperti tanpa warna (misalnya kertas, kanvas, dll.) (Dameria 50).
- Ungu, menjadi warna untuk *royalty*, kemewahan, kekayaan, kesan artistik dan kesempurnaan (“*Psychology of Color*” 32).
- Coklat, warna yang dapat menciptakan kesan alami dan nyaman. Selain itu juga mampu mengkomunikasikan kredibilitas, kepadatan, kedewasaan, dan kekuatan (“*Psychology of Color*” 32). Coklat juga warna yang mencerminkan tradisi dan segala sesuatu yang berbau kebudayaan (Dameria 46).
- Merah muda, mengasosiasikan keromantisan, kelembutan, kebebasan, karakter feminim, kehalusan, dan rasa sensitif (Dameria 40).
- Abu-abu, mempunyai kesan suram atau muram. Tetapi di sisi lain, juga melambangkan otoritas, kepraktisan, dan melambangkan mentalitas suatu perusahaan yang bersifat badan hukum (“*Psychology of Color*” 33).

e. *Value*

Value adalah gelap terang pada suatu daerah. *Value* memberikan bentuk dan tekstur pada segala sesuatu di sekeliling kita. Setiap elemen pada *layout* memiliki *value*. *Value* itu relatif, karena itu *value* dari sebuah elemen dapat dipengaruhi oleh *background* dan elemen-elemen lain yang ada di sekitarnya. *Value* merupakan sarana yang penting untuk mengekspresikan tema. Menggunakan sedikit variasi dari terang ke gelap (*low contrast value*) dapat

menciptakan nuansa tenang. Menggunakan variasi yang cukup besar dari terang ke gelap (*high contrast value*) memberikan perasaan dramatis atau kegemparan.

Value dapat digunakan untuk memisahkan secara visual antara teks yang berbeda (misalnya mengubah warna teks lain menjadi lebih tipis dan gelap), menuntun mata melalui halaman (menggunakan gradasi warna pada *background*), menciptakan pola misalnya papan catur, memberi ilusi akan adanya kedalaman dan isi (memberikan *shade* untuk membuat benda terlihat tiga dimensi), membuat suatu karya terasa lembut (hanya menggunakan *value* yang terang), membuat sebuah *layout* terlihat dramatis, menonjolkan suatu elemen, dan membuat obyek terlihat berada di depan atau di belakang lainnya (Siebert dan Ballard 20-1).

f. Ukuran

Ukuran adalah elemen yang mendefinisikan besar kecilnya suatu obyek. Ukuran memegang peranan penting dalam membuat *layout* yang fungsional, menarik dan teratur. Untuk membuat sebuah *layout* yang fungsional, ukuran huruf dan gambar yang dipilih harus memudahkan pembaca untuk melihat dan membaca dari jarak tertentu. Misalnya, dalam membuat brosur rumah yang ditargetkan untuk para pensiunan, ukuran *font* yang digunakan harus cukup besar untuk dapat dibaca oleh orang-orang tua. Hal yang kita inginkan untuk dilihat pertama kali oleh audience, tampilkan paling besar, dan hal-hal yang kurang penting lainnya ditampilkan lebih kecil. *Headline* biasanya lebih besar daripada teks yang mengikutinya.

Ukuran bisa digunakan untuk menunjukkan elemen mana yang terpenting dengan membuatnya berukuran paling besar, juga bisa memberikan kesadaran akan besar kecilnya sesuatu pada pembaca (dalam foto biasanya obyek dibandingkan dengan tangan untuk perbandingan), membuat semua elemen mudah dilihat (dengan menggunakan ukuran huruf dan gambar yang lebih besar untuk poster yang akan ditempel di dinding), mendapatkan perhatian (dengan menggunakan ukuran yang tidak sama dengan standar umumnya), membandingkan dua elemen untuk menjadikan menarik (misalnya meletakkan foto ukuran besar di sebelah sebaris teks kecil), menyela ruang dengan cara yang menarik, membuat elemen-elemen mengisi bidang desain dengan pas (misalnya

font dibuat berukuran kecil agar tersedia lebih banyak ruang untuk gambar), dan membentuk kesan konsisten sepanjang brosur atau koran, misalnya dengan membuat semua *headline* berukuran sama (Siebert dan Ballard 20-1).

2.1.3.2. Prinsip-prinsip Dasar Desain Grafis

Prinsip-prinsip desain menentukan apa yang akan dilakukan dengan elemen-elemen desain. Seandainya elemen-elemen desain tadi adalah bahan untuk memasak, maka prinsip desain adalah resep masakan yang memberitahu apa yang harus dilakukan dengan bahan-bahan tersebut. Prinsip-prinsip desain mempengaruhi setiap keputusan dalam membuat suatu *layout*, misalnya di mana harus meletakkan teks, gambar. Prinsip-prinsip desain antara lain adalah keseimbangan, aksentuasi, irama, dan kesatuan (Siebert dan Ballard 29).

a. Keseimbangan

Keseimbangan adalah pembagian beban secara merata. Keseimbangan sangat penting, sehingga perasaan tidak nyaman akan muncul saat melihat sesuatu yang tidak seimbang. Begitu pula dengan keseimbangan dalam *layout*. Bila *layout* tidak memiliki keseimbangan, pembaca akan merasa ada yang salah dengan halaman tersebut.

Ada dua pendekatan dalam mencapai keseimbangan. Yang pertama adalah keseimbangan simetris. Keseimbangan simetris tercapai ketika berat dari komposisi terbagi rata di sekitar sumbu vertikal maupun horizontal. Keseimbangan simetris dapat menyampaikan kekuatan dan kestabilan, cocok untuk karya yang tradisional dan konservatif. Keseimbangan simetris secara normal diasumsikan dengan bentuk yang identik ditinjau dari kedua sisi dari sumbunya.

Pendekatan satunya adalah asimetris, yang bisa dilakukan dengan cara menata obyek-obyek yang berlainan sehingga mencapai berat yang sama pada masing-masing sisi halaman. Untuk elemen penyeimbang dalam desain asimetris, bisa digunakan warna, *value*, ukuran, bentukan dan tekstur. Daerah yang gelap terlihat lebih berat daripada daerah yang terang, sehingga sebuah bentukan kecil berwarna hitam di sebelah kiri bisa menyeimbangkan ruang kosong besar di sebelah kanan. Keseimbangan asimetris menunjukkan perbedaan, variasi,

gerakan, kejutan dan ketidakformalan pada suatu karya. Asimetris cocok untuk karya yang harus menginformasikan dan menghibur, misalnya brosur perjalanan.

Ada berbagai cara untuk menciptakan keseimbangan, yaitu mengulang suatu bentuk dengan jeda yang teratur baik secara horizontal ataupun vertikal, memusatkan elemen-elemen pada satu halaman, meletakkan beberapa gambar kecil dalam satu area untuk menemani satu blok teks atau satu gambar ukuran besar, menggunakan satu atau dua bentuk tidak umum dan biarkan yang lainnya berbentuk biasa saja, mencerahkan karya yang berisi banyak teks dengan visual yang cerah dan berwarna-warni, berikan *white space* yang banyak di sekitar satu blok teks atau foto yang sangat gelap, penataan sebidang besar daerah terang di tengah karya dan secuil daerah gelap di bagian ujung, meletakkan beberapa cuil teks yang dikelilingi banyak *white space* untuk menemani foto atau ilustrasi yang besar dan gelap, dan membagi halaman dengan jumlah yang sama antara baris dan kolom (Siebert dan Ballard 30-1).

b. Irama

Irama adalah sebuah pola yang tercipta melalui pengulangan elemen-elemen yang bervariasi. Irama dapat menciptakan rasa bergerak, dan dapat membentuk pola dan tekstur. Irama dapat diciptakan melalui repetisi (*repetition*) dan variasi (*variation*). Repetisi adalah pengulangan elemen-elemen yang sama secara konsisten. Repetisi mempersatukan suatu karya. Tapi tanpa variasi, repetisi bisa jadi membosankan. *Variation* adalah perubahan pada bentuk, ukuran atau posisi elemen. Halaman-halaman dengan kolom teks yang identik harus diberi jeda dengan menggunakan *headline* atau gambar. Dengan menyeimbangkan antara repetisi dengan variasi, karya dapat terlihat sebagai satu-kesatuan namun ada elemen-elemen yang tetap membuat pembaca merasa tertarik.

Dalam sebuah karya, irama dapat menyatakan perasaan atau nuansa. Menempatkan elemen-elemen pada jarak dan jeda yang tetap dapat menimbulkan nuansa yang tenang dan menenangkan, dan membuat teks lebih mudah dibaca. Perubahan yang mendadak dalam ukuran dan jarak antar elemen (irama cepat dan hidup) membangun nuansa yang mengasyikkan. Iklan sering menggunakan irama cepat untuk menarik dan menahan perhatian *audience*.

Beberapa cara untuk menciptakan irama adalah dengan mengulang beberapa elemen yang bentuknya mirip dengan jeda di antaranya (*regular rhythm*), mengulang beberapa elemen dengan ukuran semakin lama semakin besar dan diberi jeda yang bertambah besar pula di antaranya (*progressive rhythm*), membuat semua teks berukuran sama tapi gambar-gambar ukurannya berbeda (*repetition with variation*), menyeling-nyelingkan teks besar dan gelap dengan teks yang tipis dan terang, menyeling-nyelingkan halaman-halaman berwarna gelap dengan halaman berwarna terang pada brosur, mengulang bentuk yang sama pada daerah yang berbeda-beda dalam satu *layout*, mengulang elemen yang sama di tempat yang sama pada setiap halaman koran (misalnya mengulang masthead dengan ukuran yang semakin mengecil), dan menggunakan banyak elemen dengan sedikit jeda di antaranya, atau sedikit elemen dengan banyak jeda di antaranya (Siebert dan Ballard 32-3).

c. Aksentuasi

Aksentuasi adalah penekanan pada apa yang diinginkan untuk dilihat pertama kali oleh *audience*. Untuk menarik perhatian pembaca, setiap *layout* membutuhkan *focal point*. Tanpa adanya focal point, pembaca akan berlalu dengan cepat. Namun bila terlalu banyak *point of interest*, pembaca tidak akan tahu yang mana yang harus dilihat terlebih dahulu, dan akan menyerah. Dengan kata lain, memberi tekanan pada semuanya berarti tidak menekankan pada apapun. Karena itulah maka elemen yang paling penting harus dipilih, berdasarkan pesan yang akan dikomunikasikan dan berdasarkan *target audience*. Setelah memilih elemen yang akan ditekankan, ada banyak metode yang bisa dilakukan untuk menarik perhatian ke sana. Aturan umumnya adalah bahwa *focal point* diciptakan ketika suatu elemen berbeda dengan yang lainnya. Pada suatu penataan di mana semuanya vertikal, elemen yang horizontal akan terlihat menonjol. Sebuah ilustrasi kecil dan detil yang dikelilingi bidang besar dan berwarna datar dapat membentuk *focal point*. (Siebert dan Ballard 35).

d. Kesatuan

Kesatuan adalah ketika semua elemen terlihat seperti saling berhubungan satu sama lain. Salah satu cara untuk menyatukan teks dan gambar adalah dengan mengelompokkannya. Elemen-elemen yang berdekatan akan terlihat menyatu. Cara lainnya adalah dengan pengulangan. Sebuah warna, bentuk atau tekstur yang diulang pada desain akan terlihat menyatu. Misalnya dengan mengambil warna dari foto untuk digunakan sebagai background. Variasi bisa digunakan untuk membuat kesatuan *layout* tidak membosankan. Untuk menciptakan kesatuan, berbagai hal bisa dilakukan misalnya dalam satu *layout* hanya menggunakan satu atau dua jenis *typeface* lalu divariasikan dalam ukuran dan ketebalan (Siebert dan Ballard 36-7).

2.1.4. Tinjauan *Layout*

Dalam mendesain isi buku, dikenal istilah *layout*. *Layout* didefinisikan sebagai menyatukan elemen-elemen menjadi satu dalam suatu area untuk menciptakan interaksi satu sama lain sehingga mengomunikasikan pesan dalam suatu konteks. Pesan tersebut dapat tersampaikan atau bahkan dimanipulasi melalui permainan elemen-elemen tersebut dengan pertimbangan yang matang. Elemen-elemen ini dapat berupa kata-kata, fotografi, ilustrasi, grafik, digabungkan dengan kombinasi kuat hitam, putih dan warna (Swann 11).

Lembaran yang kosong tidak memiliki arti, namun sangat potensial bagi desainer untuk membuatnya berarti. Warna, bentuk, gambar, ruang dan tipografi bergabung untuk menyampaikan suatu pesan. Dalam menata elemen-elemen visual, desainer memerlukan sistem penyusunan yang membantu *audience* mempertimbangkan sebuah desain. Sistem penyusunan, atau *hierarchy*, menetapkan tingkat aktivitas dan kepentingan setiap elemen dan menentukan susunannya dalam desain. Elemen yang dominan maupun kurang penting diatur untuk mencapai kejelasan pesan. Sebuah hirarki yang kuat dan sistematis menjadikan desain dapat diterima, berkesinambungan, terintegrasi, terarah, dan bervariasi (Cullen 73).

Hirarki dibentuk dengan cara menciptakan sebuah *focal point* yang jelas. *Focal point* adalah titik yang mampu menarik mata untuk memprakarsai interaksi

antara *viewer* dengan desain. Ketika *focal point* dan elemen subordinat bergabung, mata akan memusatkan perhatiannya pada desain tersebut. Lalu mata akan mulai merasakan sistem susunannya dan dituntun sesuai alur. Tanpa adanya *visual hierarchy*, elemen-elemen desain menuntut perhatian yang sama. Mata akan kacau dan bergerak terus menerus ke seluruh permukaan tanpa arah yang jelas, sehingga tidak ada yang terkomunikasikan. Menunjukkan pesan melalui hirarki merupakan pendekatan yang efektif untuk menyusun isi dan menambah nilai suatu desain (Cullen 74).

Pertama-tama dimulai dengan mengurutkan elemen-elemen visual berdasarkan tingkat kepentingannya. Sederhananya, desainer harus menentukan apa yang harus dilihat pertama, kedua, ketiga, dan sebagainya oleh *viewer*. Dengan demikian, desainer memberikan peranan bagi masing-masing elemen dalam menyampaikan pesan. Yang harus diingat dalam hal ini adalah elemen-elemen desain tidak bisa memiliki kekuatan visual yang sama, karena hal itu akan membuat desain kekurangan hirarki, dan *viewer* menjadi bingung menentukan elemen yang penting dan yang kurang penting. Meskipun desain itu membuat kesan pertama yang kuat pada *viewer*, namun tidak menyediakan titik awal untuk mengikat *viewer* (Cullen 76).

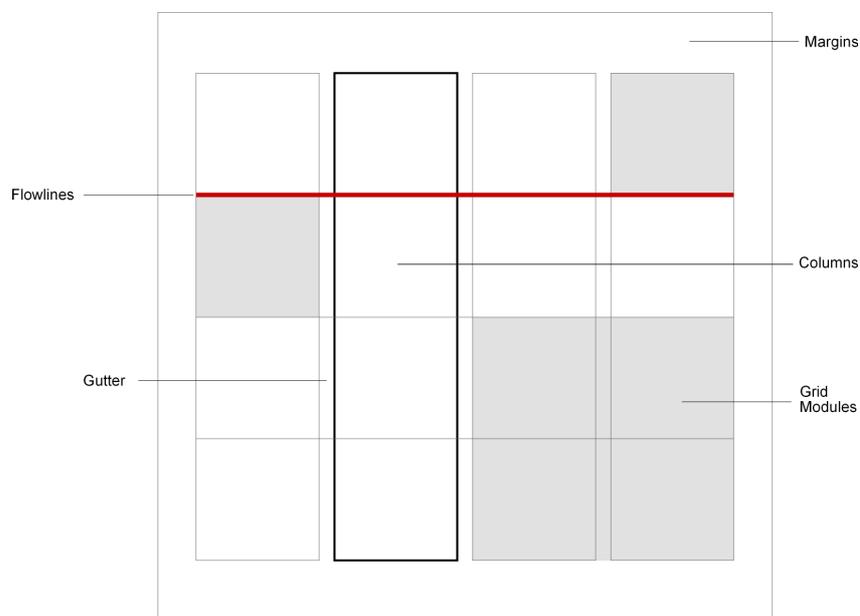
2.1.5. Tinjauan *Grid*

Kata *grid* digunakan untuk menjelaskan kekuatan struktural di balik sebuah desain. *Grid* adalah alat yang menjelaskan ruang aktif dari sebuah halaman dan membantu desainer membuat keputusan yang penuh pertimbangan mengenai komposisi dan penyusunan. *Grid* memungkinkan desainer untuk mempertahankan kendali, menciptakan hubungan visual, dan mempersatukan desain (Cullen 53).

Sederhananya, *grid* adalah rangkaian garis khayalan atau semu yang berpotongan dan membagi bidang desain secara horizontal dan vertikal dalam jumlah dan ukuran tertentu. *Grid* umumnya digunakan sebagai garis bantu pedoman peletakan elemen-elemen desain dalam bidang desain. Dengan adanya *grid*, *layout* dapat diolah menjadi lebih menarik dan teratur. Umumnya *grid* digunakan dalam merancang sebuah *layout* dalam jumlah halaman yang banyak

agar terdapat keutuhan dalam desain. *Grid* jarang digunakan untuk perancangan desain satu halaman saja (Sutopo 57).

Grid merupakan susunan baris yang fleksibel bukan mengikat. Sifatnya adalah sebagai panduan atau pedoman, bukan sebagai hukum. Dengan variasi penyusunan yang berbeda, satu kerangka *grid* dapat menghasilkan berbagai jenis *layout* yang berbeda-beda, yang ditujukan untuk menghindari kebosanan setelah membaca puluhan halaman dengan posisi yang sama. Karena itulah tidak ada susunan yang cukup baku dalam menyusun *grid*.



Gambar 2.11. Anatomi *Grid*

Sumber: Kristin Cullen, *Layout Design Workbook*
(Massachusetts: Rockport, 2005)

Margins menentukan area aktif dalam bidang komposisi dan mengarahkan pengamat menuju ke elemen-elemen visual. Ukuran *margin* bisa bervariasi tergantung pada format halaman dan isi desain. *Margin* yang lebih kecil meningkatkan luas area yang dapat digunakan untuk mendesain, yang mana memungkinkan desain yang lebih kompleks dengan elemen yang lebih bervariasi. *Margin* besar mengurangi area aktif pada halaman, namun meningkatkan luas *white space*, menciptakan sebuah lingkungan visual yang luas dan terbuka, yang ramah, mengundang, dan menenangkan. Sebagai contoh, buku dengan teks yang

berkesinambungan tanpa keluasan visual dari *margin* yang besar. *Margin* yang besar menyediakan ruang komposisional yang stabil, yang mengarahkan mata langsung ke area positif dalam desain, dan juga memberikan tempat bagi jari untuk memegang karya tersebut. *Margin* tidak dibuat untuk memerangkap elemen-elemen visual dalam ruang komposisional, namun dibuat untuk mengaktifkan daerah positif dari desain. Dalam banyak kasus, *margin* luar dapat dilanggar untuk membiarkan elemen visual mengarahkan ke halaman selanjutnya.

Columns atau kolom adalah bagian yang memanjang secara vertikal yang digunakan untuk menjajarkan elemen-elemen visual. Lebar dan jumlah kolom bergantung pada jumlah informasi yang ingin disampaikan baik dalam bentuk teks maupun gambar.

Gutter atau *column intervals* adalah pemisah antar kolom. *Gutter* berfungsi untuk mencegah bentrokan antar teks ataupun antar informasi visual dengan cara menyediakan ruang negatif yang memisahkan kolom yang satu dengan kolom berikutnya. *Gutter* sangat penting ketika elemen-elemen diletakkan pada posisi yang sama dari kolom ke kolom. Misalnya bila teks yang berkesinambungan diletakkan bersebelahan, *gutter* mencegah mata pembaca untuk bergerak dari baris yang satu ke baris paragraf di sebelahnya.

Flowlines membagi halaman menjadi bagian yang memanjang secara horizontal dan menciptakan titik-titik jajar untuk peletakan elemen-elemen visual.

Grid modules adalah bidang aktif yang memuat elemen-elemen visual. Desainer dapat menentukan modul tertentu untuk diisi dengan teks atau gambar, dan dapat diaplikasikan ke halaman-halaman selanjutnya. Dengan demikian dapat tercipta konsistensi, karena pembaca dapat berharap untuk melihat informasi sejenis di posisi modul yang sama. Namun dalam hal ini harus berhati-hati agar tidak menimbulkan kesan monoton. Meskipun mengulang posisi elemen-elemen visual membantu dalam mempertahankan konsistensi, hal itu juga mengurangi susunan desain yang aktif dan berirama. Desainer bisa juga memilih untuk membuat variasi dalam posisi teks dan gambar. Hal ini akan meningkatkan keharmonisan, irama, dan tekanan dari desain dan mengurangi pengulangan yang tidak efektif dan dapat diramalkan (Cullen 54-9).

2.1.6. Tinjauan Tentang Lombok

Pulau Lombok adalah satu pulau yang termasuk dalam untaian pulau-pulau Nusantara yang memanjang dari Pulau Sumatera, Jawa, Bali, dan Nusa Tenggara lainnya. Letaknya di antara Pulau Bali di sebelah baratnya dan Pulau Sumbawa di sebelah timurnya, dengan penduduk sekitar 2,5 juta orang dan luas 4.595 km² (Lukman v).

2.1.6.1. Tinjauan Aspek Historis

Menurut James Lyon dan Tony Wheeler (335), kelompok pertama di Lombok yang tercatat dalam sejarah adalah kerajaan kecil suku Sasak. Suku ini menganut agrikulturalisme dan animisme yang memuja roh dan leluhur. Suku sasak asli dipercaya datang dari Barat Laut India atau Burma dalam rombongan migrasi yang mendahului kelompok etnis Indo kebanyakan. Beberapa barang peninggalan masih terisa dari kerajaan animis kuno dan sebagian besar suku sasak sekarang menganut agama Islam meskipun animisme masih membekas dalam kebudayaannya.

Menurut Solichin Salam, Pulau Lombok sudah lama dikenal dalam sejarah sejak berabad-abad silam. Di dalam kitab *Negarakertagama*, karya Mpu Prapanca, nama Lombok sudah disebutnya dalam Pupuh XIV, bait 3 dan 4 sebagai Lombok Mirah. Pada saat itu Lombok merupakan bagian dari kerajaan Majapahit (dikutip dalam Safitri 84).

Pada masa keemasannya, di bawah pemerintahan Prabu Hayam Wuruk, Majapahit menguasai Lombok setelah lebih dahulu mengalahkan kerajaan Selaparang Hindu. Untuk menaklukkan Selaparang dan Dompu, Majapahit mengirim suatu ekspedisi yang dipimpin oleh Mpu Nala. Beberapa saat setelah itu, Gajah Mada datang pula ke Lombok sambil mengatur pemerintahan yang baru. Beberapa jabatan seperti raja dan patih kebanyakan diisi oleh para satria yang dibawanya dari Jawa. Sebagian dari mereka kemudian menjadi nenek moyang bangsawan di Bayan.

Babad Lombok menguraikan, suku Sasak yang awalnya beragama Budha pindah ke agama Wratsari (agama Hindu). Karena itu mereka dihukum oleh Yang Maha Kuasa. Ladang, sawah, dan perkampungan mereka hancur berantakan

tertimbun lahar yang dimuntahkan gunung Rinjani. Setelah itu mereka terpencah-
pencah ke seluruh wilayah Pulau Lombok dan kemudian membangun
perkampungan yang letaknya terpencah-
pencah pula. Beberapa tahun kemudian,
kampungan-kampungan tersebut berkembang. Namun semua berada di bawah
kekuasaan kerajaan Lombok.

Sekitar abad ke-14 timbul pula kerajaan Selaparang yang semula bernama
Watu Parang. Kerajaan ini dibangun oleh Raden Maspatih, seorang pangeran dari
Kraton Majapahit yang tidak berani kembali karena memperisteri puteri raja
Lombok, calon permaisuri raja Majapahit.

Akibat kecerobohnya itulah, baik Raden Maspatih maupun kerajaan
Lombok diserbu oleh Majapahit. Kerajaan Lombok hancur, tetapi Raden
Maspatih sempat melarikan diri ke dalam hutan. Sekeluanya dari persembunyian
itulah Raden Maspatih membangun kerajaan Selaparang Hindu dengan pusatnya
di desa Peresak, Selaparang yang sekarang.

Setelah kerajaan Selaparang ditaklukkan Mpu Nala pada pertengahan abad
ke-14 timbul lagi kerajaan Mumbul yang berpusat di bekas kerajaan Lombok.
Letaknya memang bagus, merupakan pelabuhan utama ketika itu. Pada jaman
pemerintahan Purwawisesa terjadi perang saudara. Beberapa orang Demung,
Rangga dan Nyaka berontak karena menuntut balas atas terbunuhnya Patih
Sandubaya yang dibunuh atas perintahnya.

Prabu Purwawisesa sendiri meninggal karena bunuh diri, kemudian diganti
oleh prabu Rangkesari. Pada pemerintahan Rangkesari inilah agama Islam masuk
ke Lombok, disebarkan oleh Sunan Prapen, putera Ratu Sunan Giri (dikutip dalam
Bau Nyale di Lombok 5-6).

Menurut Dr. E. Utrecht, S.H., setelah kerajaan Mumbul ditinggalkan oleh
Sunan Prapen ke Pulau Sumbawa untuk menyebarkan agama Islam di Sumbawa,
Bima, dan Dompu, ibu kota Kerajaan Mumbul dipindahkan ke Selaparang, bekas
kerajaan Selaparang Hindu. Dengan demikian lahirlah Kerajaan Selaparang Islam
pada pertengahan abad ke-16 (dikutip dalam *Bau Nyale di Lombok* 8).

Menurut Solichin Salam, pada awal abad ke-16, orang-orang Bali dari
Kerajaan Karangasem sebelah timur mendirikan koloni dan menguasai Lombok

Barat. Kekuasaan mereka meluas, dan sejak tahun 1740 seluruh Pulau Lombok ada di bawah kekuasaan mereka.

Pada tahun 1843, ditandatangani kontrak antara pihak Selaparang dengan Belanda, dimana disebutkan bahwa Belanda merupakan penguasa tunggal di Pulau Lombok. Tetapi pada kenyataannya, penguasa Bali tetap berkuasa penuh atas Pulau Lombok. Dalam hal ini, tokoh-tokoh masyarakat Lombok meminta kepada Pemerintah Hindia Belanda agar mengirimkan ekspedisi ke Lombok. Peringatan Belanda kepada Kerajaan Karangasem tidak digubris. Akhirnya, Gubernur Jenderal Hindia Belanda pada tanggal 3 Juli 1894 mengirim suatu ekspedisi militer ke Lombok dibawah pimpinan Mayor Jenderal J.A. Vetter sebagai panglima dan Mayor Jenderal P.P.H. Van Ham sebagai wakil panglimanya. Akhir tahun 1894, Lombok berhasil dikuasai mutlak oleh Belanda hingga 1942.

Sejak 1942-1945 Lombok berada di bawah penjajahan Jepang. Dengan berakhirnya Perang Dunia II dan Jepang kalah, praktis Lombok dikuasai oleh NICA (Belanda) yang datang membonceng tentara Sekutu.

Dengan terbentuknya Negara Indonesia Timur, maka Lombok termasuk di dalamnya sampai masa pemerintahan RIS. Pada waktu RIS bubar dan terbentuk Negara Kesatuan Republik Indonesia, sejak 1958, Lombok terbagi menjadi 3 kabupaten, yaitu Lombok Barat, Tengah, dan Timur, serta termasuk dalam propinsi NTB hingga sekarang (dikutip dalam Safitri 85-6).

2.1.6.2. Tinjauan Aspek Kultural

a. Agama

Menurut Solichin Salam, seperti diketahui, penduduk Lombok mayoritas memeluk agama Islam. Menurut buku Adat Istiadat Daerah Nusa Tenggara, pemeluk agama ini pun terbagi 80% menganut Islam Waktu Lima dan 20% menganut Islam Waktu Telu. Suku Bali yang mendiami pulau Lombok memeluk agama Hindu dan Budha. Sebagian kecil, umumnya para pendatang adalah pemeluk agama Kristen dan Katolik (dikutip dalam *Arsitektur Tradisional Daerah Nusa Tenggara Barat* 55; Safitri 89).

b. Pernikahan Adat

Pernikahan adat yang masih lestari hingga kini adalah:

- Kawin lamar (*mepadik lamar*), bentuk pernikahan dengan urutan-urutan, antara lain wakil dari pihak lelaki datang ke rumah pihak perempuan dengan menyerahkan sirih, jika sirih diterima artinya pinangan diterima. Selanjutnya, kedua calon mempelai diusung di atas “jarancungi” menuju rumah pamangku adat (orang yang bertugas mengurus acara-acara adat). Di sana kedua mempelai di kenakan perhiasan, disaksikan oleh para pemuka adat. Setelah itu mereka dimandikan oleh istri pamangku adat. Setelah itu upacara nikah dilaksanakan di kediaman mempelai lelaki.
- Kawin lari (*selarian/merariq*), bentuk pernikahan dengan cara menculik gadis yang akan dinikahinya. Dahulu, penculikan dilakukan tanpa sepengetahuan orang tua. Sekarang tindakan menculik tersebut hanya formalitas.
- Sorong serah, upacara nikah yang diadakan secara besar-besaran, dihadiri dan disaksikan oleh segenap keluarga, sahabat, kenalan dan pamong desa, karena setelah sah menjadi suami istri, mempelai wanita menjadi milik keluarga mempelai pria. Keluarga mempelai wanita tidak memiliki tanggung jawab terhadap anak gadisnya lagi.
- *Nyondol/nyongkol*, bentuk pernikahan dimana resepsi nikahnya diadakan sebulan setelah nikah. Setelah resepsi, pasangan suami istri mengunjungi pihak keluarga perempuan. Keluarga yang dikunjungi kemudian memberi mereka sekedarnya untuk bekal hidup baru. Biasanya berupa uang, piring, ranjang, dll. (*Arsitektur Tradisional Daerah Nusa Tenggara Barat* 49-52)

c. Kesenian

Kesenian di Lombok sangat beragam, yaitu meliputi musik dan tari. Seni musiknya terdiri dari:

- *Barong Tengkok*, musik orkestra khas Lombok yang sebagian besar terdiri dari alat musik pukul dan dua buah alat musik tiup (*Ensiklopedi Musik dan Tari Daerah Nisa Tenggara Barat* 1).

- *Cepung*, musik vokal tradisional khas Lombok yang dapat diiringi dengan bunyi-bunyi dari mulut (*Ensiklopedi Musik dan Tari Daerah Nisa Tenggara Barat* 6).
- *Cilokaq*, musik orkestra khas Lombok yang terdiri dari formasi alat petik (2 buah gambus), alat gesek (2 buah biola), alat tiup (suling dan pereret), dan alat pukul (3 buah gendang) (*Ensiklopedi Musik dan Tari Daerah Nisa Tenggara Barat* 13).
- *Gendang Beleq*, musik orkestra khas Lombok yang terdiri atas dua buah gendang besar, sebuah gendang kecil, dua buah reog, sebuah prembak besar (alat ritmis), delapan buah prembak kecil (alat ritmis), sebuah petuk (alat ritmis), sebuah gong besar, sebuah gong penyelak, sebuah gong oncer, dan dua buah bendera berwarna merah dan kuning (*Ensiklopedi Musik dan Tari Daerah Nisa Tenggara Barat* 29).
- *Gula Gending*, alat musik pukul khas Lombok yang juga digunakan untuk menjajakan manisan gula (*Ensiklopedi Musik dan Tari Daerah Nisa Tenggara Barat* 34).
- *Kamput*, musik orkestra khas Lombok yang terdiri atas sebuah pereret, dua buah suling, sebuah rincik, sebuah gendang, sebuah gong kaling, dan sebuah jidur (*Ensiklopedi Musik dan Tari Daerah Nisa Tenggara Barat* 45).
- *Klentang*, musik orkestra khas Lombok. Juga disebut Gamelan Klentang, karena salah satu alat musiknya bernama Klentang. Alat musik lainnya adalah sebuah rincik, sebuah gendang, dan sebuah gong kaling (*Ensiklopedi Musik dan Tari Daerah Nisa Tenggara Barat* 47).
- *Kendola*, alat musik tradisional Lombok yang terbuat dari padi (*Ensiklopedi Musik dan Tari Daerah Nisa Tenggara Barat* 51).
- *Mambole*, musik vokal yang dinyanyikan beramai-ramai saat sedang membajak sawah dengan sapi (*Ensiklopedi Musik dan Tari Daerah Nisa Tenggara Barat* 56).
- *Pereret*, alat musik tiup dengan membran khas Lombok (*Ensiklopedi Musik dan Tari Daerah Nisa Tenggara Barat* 60).

- *Petuk*, alat musik pukul khas Lombok. Pemukulnya terbuat dari kayu yang ujungnya dibungkus kain sedangkan alat musiknya dari logam (*Ensiklopedi Musik dan Tari Daerah Nisa Tenggara Barat* 63).
- *Rebana*, musik orkestra populer yang seluruh alatnya terbuat dari kulit dan kayu (*Ensiklopedi Musik dan Tari Daerah Nisa Tenggara Barat* 67).
- *Redep*, alat musik gesek khas Lombok yang terbuat dari tulang, tempurung kelapa, dan rambut ekor kuda (*Ensiklopedi Musik dan Tari Daerah Nisa Tenggara Barat* 73).
- *Tawaq-tawaq*, musik orkestra khas Lombok yang terdiri dari gong-gong kecil (*Ensiklopedi Musik dan Tari Daerah Nisa Tenggara Barat* 79).
- *Terompongan*, musik orkestra yang dimainkan sambil jalan untuk mengiringi acara perkawinan, khitanan, dll. (*Ensiklopedi Musik dan Tari Daerah Nisa Tenggara Barat* 82)

Menurut buku *Ensiklopedi Musik dan Tari Daerah Nisa Tenggara Barat*, beragam tari daerah Lombok juga melengkapi keunikan kesenian khas daerah ini, seperti *Angin Alus*, *Ayam Karata*, *Batu Ngangak*, *Dadara Bagandang*, *Gagak Mandiq*, *Kadal Nongaq*, *Oncer*, *Tanjung Menangis*, dll.

2.1.6.3. Tinjauan Aspek Sosial

a. Menurut Golongan Etnis

Perincian menurut golongan etnis, penduduk Lombok terbagi menjadi dua suku bangsa besar, yaitu suku Sasak dan suku Bali. Suku Sasak sebagai mayoritas berdiam di seluruh pulau Lombok. Suku Bali melakukan transmigrasi ke Lombok pada akhir abad ke-17 dan mendiami daerah sekitar Mataram dan Cakranegara, serta sebagian kecil di Kecamatan Tanjung dan Kecamatan Gerung (*Monografi Daerah Nusa Tenggara Barat* 63).

b. Menurut Komposisi Usia dan Jenis Kelamin

Setiap suku bangsa di Lombok mengenal pembagian penduduk menurut usia dan jenis kelamin. Menurut umur dibedakan menjadi golongan anak-anak, persiapan untuk menjadi pemuda, dewasa dan masa untuk berkawin, serta golongan tua.

Menurut jenis kelamin, ada golongan wanita (Sasak: *nina*; Bali: *luh*) dan laki-laki (Sasak: *mama*; Bali: *muani*). Menurut stratifikasi masyarakat, dibagi lagi menjadi golongan bangsawan, golongan orang merdeka, dan golongan tidak merdeka. Golongan-golongan tersebut menunjukkan perbedaan-perbedaan lahir, seperti cara berpakaian dan adat istiadat (*Monografi Daerah Nusa Tenggara Barat* 63).

2.1.6.4. Tinjauan Perkembangan Kepariwisata

Pulau Lombok merupakan daerah tujuan wisata yang lebih potensial di antara daerah tujuan wisata lainnya di Nusa Tenggara Barat karena:

- Letaknya strategis, yakni berdekatan dengan pulau Bali yang setiap tahunnya didatangi oleh berjuta-juta wisatawan, baik mancanegara maupun domestik.
- Kecenderungan wisatawan mencari alternatif daerah wisata yang masih alami.
- Kekayaan budaya, seperti kerajinan tangan, kesenian, dan adat istiadat yang unik dan khas.
- Keunikan dan keanekaragaman flora dan fauna.
- Keunikan perairan Lombok yang memiliki berbagai macam ekosistem laut, seperti terumbu karang, ikan hias, dll.

Daerah yang memiliki potensi kepariwisataan adalah:

- Daerah wisata Lombok Tengah, meliputi daerah wisata pedalaman, seperti Desa Sade/Rambitan, dll.
- Daerah wisata Lombok Timur, meliputi Desa Pringgasela, dll.
- Daerah wisata Lombok Barat, meliputi Suranadi, Banyumulek, Gili Trawangan, Gili Air, Gili Meno, Dusun Senaru, Dusun Segenter, Air terjun Sendang Gile, dll.

2.2. Analisa Data

2.2.1. Data Responden

Berikut adalah tabel 100 data responden kuesioner yang disebarakan di sekitar kota Surabaya:

Tabel 2.1. Data Responden

No.	Nama	L/P	Usia	Pekerjaan
1	Vabro Mambu	L	23	Mahasiswa
2	Yoko Liejaya	L	23	Pemusik
3	N. Siswanto	P	60	Wiraswasta
4	Fajar Perdhana	L	26	Dokter
5	Alhidayati	P	24	Mahasiswa
6	Indah	P	23	Mahasiswa
7	Yessi	P	22	Mahasiswa
8	E. Kurniawar	L	23	Mahasiswa
9	Desak Made B.I.	P	21	Mahasiswa
10	Ni Putu	P	21	Mahasiswa
11	Rena	P	21	Mahasiswa
12	Andina	P	22	Mahasiswa
13	Sherly	P	21	Mahasiswa
14	Galuh	P	22	Mahasiswa
15	Manda	P	22	Mahasiswa
16	Chaterina	P	22	Mahasiswa
17	Audi Matalino	L	22	Mahasiswa
18	Ivan P.	L	25	Pegawai Swasta
19	Budi	L	21	Mahasiswa
20	Erik J.T.	L	22	Mahasiswa
21	Immilia	P	21	Mahasiswa
22	Mita	P	21	Mahasiswa
23	Regina	P	21	Mahasiswa
24	Ana	P	22	Mahasiswa

25	Nicke	P	21	Mahasiswa
26	Ius	L	23	Mahasiswa
27	Angga	L	22	Mahasiswa
28	Eric S.	L	20	Mahasiswa
29	Annisa	P	21	Mahasiswa
30	Titik Qadarsih	P	22	Mahasiswa
31	Tenny	L	30	Pegawai Swasta
32	Liska	P	23	Mahasiswa
33	Putra E.	L	21	Mahasiswa
34	Frendy	L	20	Mahasiswa
35	Lisa	P	21	Mahasiswa
36	Lia	P	21	Mahasiswa
37	Resita O.	P	22	Mahasiswa
38	Mega Kusaladewi	P	22	Mahasiswa
39	Yurike	P	22	Mahasiswa
40	Lidya L.	P	21	Mahasiswa
41	Endriyana	P	21	Mahasiswa
42	Finzen T.	L	20	Mahasiswa
43	Esprit	L	25	Pegawai Swasta
44	Emanuel	L	23	Mahasiswa
45	Timmy	L	21	Mahasiswa
46	Frengky Hartanto	L	22	Mahasiswa
47	Arif S.	L	20	Mahasiswa
48	Garry	L	21	Mahasiswa
49	Mark	L	28	Wiraswasta
50	Amin	L	37	Wiraswasta
51	Mulyadi	L	42	Wiraswasta
52	Chandra P.	L	39	Wiraswasta
53	Setiadi	L	29	Wiraswasta
54	Darwan	L	29	Wiraswasta
55	Siswanto Halim	L	50	Wiraswasta

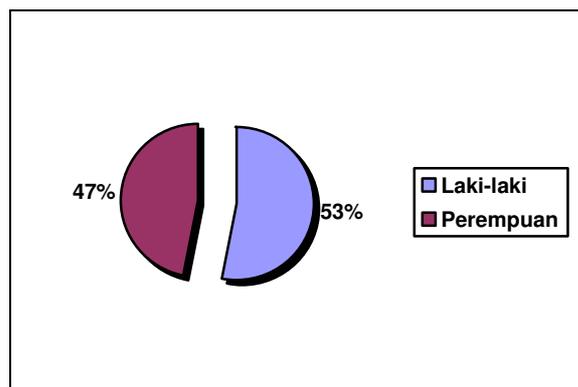
56	Camelia	P	22	Mahasiswa
57	Rani	P	22	Mahasiswa
58	Merlin	P	21	Mahasiswa
59	Handra	L	22	Mahasiswa
60	Lucy	P	50	Ibu Rumah Tangga
61	Boy Yahya	L	49	Wiraswasta
62	Jeanne	P	47	Wiraswasta
63	Megawati	P	49	Wiraswasta
64	Yenny Rusli	P	47	Wiraswasta
65	Elly	P	49	Guru
66	Amelia	P	20	Mahasiswa
67	Haryanto Wijaya	L	22	Mahasiswa
68	Novita	P	32	Guru
69	Ita	P	22	Mahasiswa
70	Stefano	L	22	Mahasiswa
71	Icank	L	22	Mahasiswa
72	Bibie	P	21	Mahasiswa
73	Dinda	P	21	Mahasiswa
74	Harry Iskandar	L	22	Mahasiswa
75	Ratri A.	P	22	Mahasiswa
76	Luci	P	22	Mahasiswa
77	Michael	L	21	Mahasiswa
78	Amel	P	20	Mahasiswa
79	Grace	P	22	Mahasiswa
80	Prawira Suryadinata	L	22	Mahasiswa
81	Adi	L	22	Mahasiswa
82	Roy	P	23	Pegawai Swasta
83	Leo	L	23	Pegawai Swasta
84	Ferry	L	22	Mahasiswa
85	Sigit Prabowo	L	22	Mahasiswa
86	Indra P.	L	27	Wiraswasta

87	Benny A.	L	33	Wiraswasta
88	Wayan Roy	L	37	Pegawai Swasta
89	Naryo	L	38	Pegawai Swasta
90	Nyoman	L	36	Pegawai Swasta
91	Ketut	L	40	Pegawai Swasta
92	Hairuddin	L	45	Pegawai Swasta
93	Untoro	L	27	Pegawai Swasta
94	Henny	P	28	Pegawai Swasta
95	Sudijanto Efendi	L	55	Wiraswasta
96	Asinata Wirya	L	57	Wiraswasta
97	Afatmaja Sagotra	L	55	Wiraswasta
98	Gunawan	L	49	Wiraswasta
99	Lilik	P	35	Wiraswasta
100	Darwin	L	35	Wiraswasta

2.2.2. Diagram Hasil Kuesioner

a. Jenis Kelamin Responden

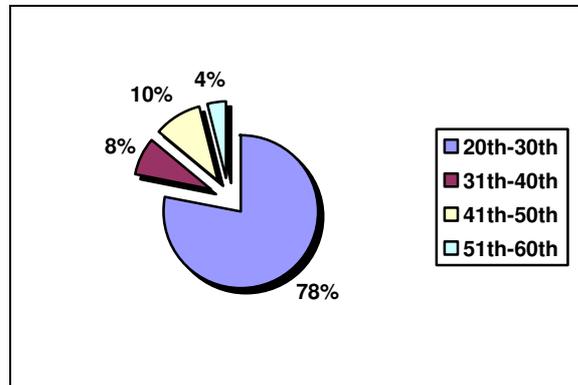
Kuesioner disebar secara acak ke 100 responden, terbagi 53 orang laki-laki dan 47 orang perempuan.



Gambar 2.12. Diagram Jenis Kelamin Responden

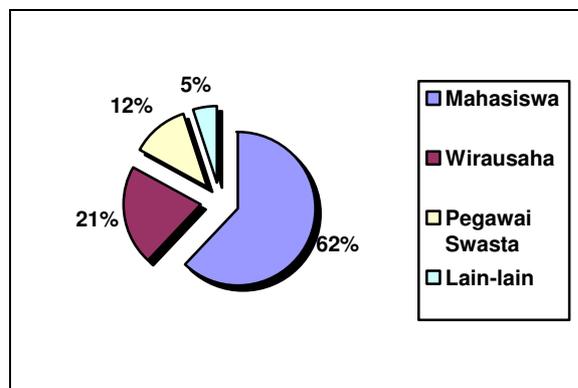
b. Usia Responden

Responden yang dipilih dominan berusia dewasa dengan rentang usia 20 hingga 60 tahun.



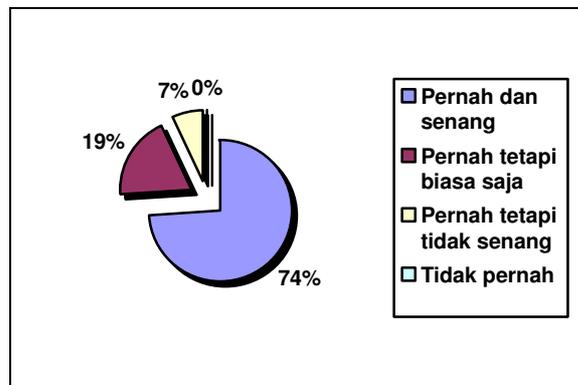
Gambar 2.13. Diagram Usia Responden

c. Pekerjaan Responden



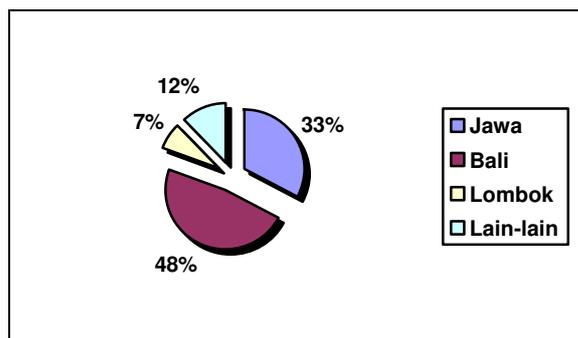
Gambar 2.14. Diagram Pekerjaan Responden

d. Apakah Anda pernah dan senang *traveling* (jalan-jalan)?



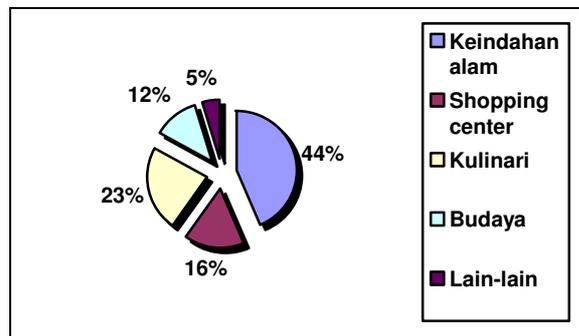
Gambar 2.15. Diagram Responden yang Pernah dan Gemar *Traveling*

e. Apa daerah tujuan *traveling* favorit Anda?



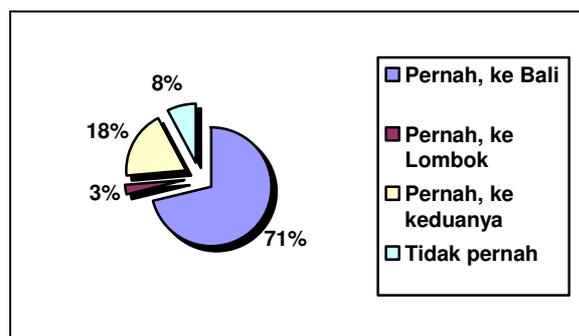
Gambar 2.16. Diagram Daerah Tujuan *Traveling Favorit* Responden

f. Apa yang Anda cari selama *traveling*?



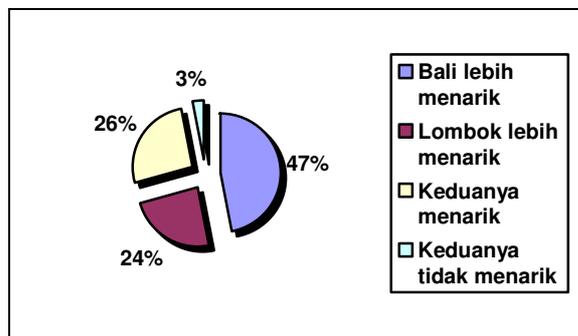
Gambar 2.17. Diagram Tujuan *Traveling* Responden

g. Apakah Anda pernah *traveling* ke Bali atau ke Lombok?



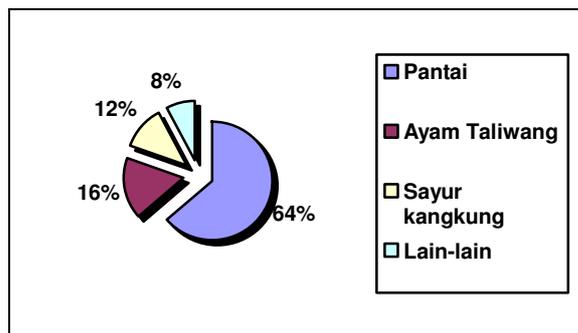
Gambar 2.18. Diagram Responden yang Pernah *Traveling* ke Bali atau ke Lombok

h. Menurut Anda, bagaimana jika Lombok dibandingkan dengan Bali?



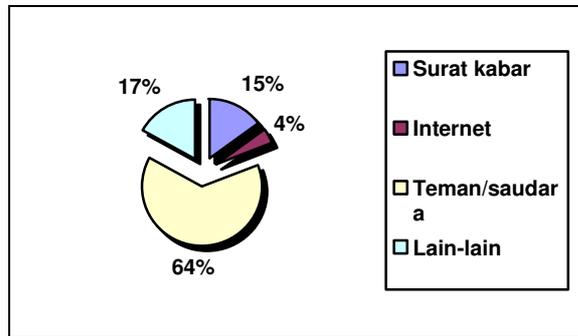
Gambar 2.19. Diagram Perbandingan Lombok dengan Bali

i. Apa yang pertama kali muncul dalam benak Anda saat mendengar “Pulau Lombok”?



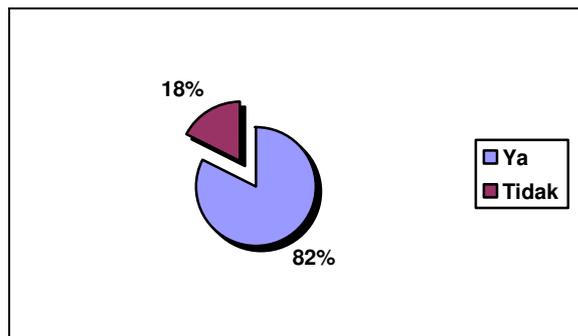
Gambar 2.20. Diagram Kesan Pertama Responden Saat Mendengar “Pulau Lombok”

j. Dari manakah Anda mendapat informasi tentang Lombok?



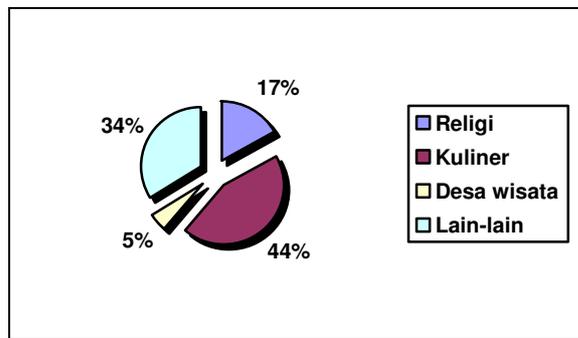
Gambar 2.21. Diagram Media Informasi Responden tentang Lombok

k. Apakah Anda tertarik *traveling* ke Lombok?



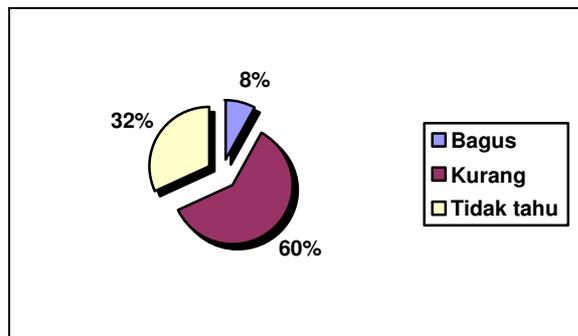
Gambar 2.22. Diagram Ketertarikan Responden *Traveling* ke Lombok

l. Wisata alternatif apa saja yang Anda ketahui di Lombok?



Gambar 2.23. Diagram Pengetahuan Resonden Tentang Wisata Alternatif di Lombok

m. Menurut Anda, bagaimana peran promosi wisata Lombok dalam mendukung kampanye nasional Visit Indonesia 2008?



Gambar 2.24. Diagram Peran Promosi Wisata Lombok dalam Mendukung Kampanye Nasional Visit Indonesia 2008

2.2.3. Kesimpulan

Dari hasil kuesioner tersebut dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- Responden adalah 100 orang berusia dewasa yang diasumsikan mampu melakukan *traveling* sendiri dan berdomisili di kota besar (Surabaya).
- Tidak ada responden yang tidak pernah *traveling* dan sebagian besar senang, artinya dapat diasumsikan bahwa seluruh penduduk perkotaan pernah melakukan *traveling*, sebagian besar senang.

- Daerah tujuan wisata terfavorit responden adalah Bali di urutan pertama, diikuti Jawa, Lombok dan lainnya (Singapore, Malaysia, Korea, dan Eropa). Karena itu dapat diasumsikan bahwa penduduk perkotaan lebih memilih daerah tujuan wisata yang masih alami. Asumsi tersebut semakin diperkuat dengan hasil kuesioner yang menyebutkan bahwa sebagian besar responden mencari keindahan alam selama melakukan *traveling*.
- Kesan pertama sebagian besar responden saat mendengar “Pulau Lombok” adalah pantai. Sebagian besar responden juga hanya pernah ke Bali saja. Karena itu dapat diasumsikan bahwa penduduk perkotaan lebih memilih pergi ke Bali karena menganggap Lombok memiliki wisata unggulan yang sama dengan Bali, yaitu pantai, meskipun demikian, mereka tetap tertarik ke Lombok sebagai wisata alternatif saat Bali ramai atau sebagai pelengkap liburan dengan tujuan wisata khas daerah tropis.
- Sebagian besar responden mendapatkan informasi tentang Lombok dari teman atau saudara. Dapat diasumsikan bahwa promosi Lombok melalui media sangat kurang.
- Mengenai objek wisata alternatif, sebagian besar responden menyebut kuliner. Hanya sebagian kecil responden yang mengetahui adanya desa wisata. Karena itu dapat diasumsikan bahwa penduduk perkotaan yang pernah ke Lombok, selain mencari pantai, juga berwisata kuliner, tetapi hanya sebagian kecil yang mendatangi desa-desa wisata.