

## 2. ANALISIS DAN TINJAUAN TEORI

### 2.1. Studi Literatur

#### 2.1.1. Fotografi

Fotografi terlahir dari keinginan manusia untuk mengabadikan sesuatu yang mereka alami. Fotografi merupakan usaha untuk mengenang kembali apa yang pernah diabadikan.

Fotografi lahir ketika Nicephore Niepce membuat foto pertama tahun 1826. Sejarah fotografi lalu berkembang mengikuti perkembangan ilmu fisika, kimia, dan teknologi informasi. Penemu fotografi dibagi menjadi dua bagian. Yaitu, perkembangan kamera, dan bagian penyimpanannya.

Hingga saat ini, fotografi terspesialisasikan menjadi lebih dari 20 kategori. Antara lain, *still life photography, fine art photography, art photography, abstract photography, street photography, fashion photography, model , architectural photography, landscape photography, travel photography, dan documentary photography. Selain itu, ada wedding photography, photojournalism, aerial photography, etnophotography, macro photography, micro photography, pinhole photography, underwater photography, painting photography, digital painting photography, nudes photography, infrared photography, dan astrophotography* (Abdi 5).

#### 2.1.1.1. Sejarah Fotografi

Pada abad ke-5 SM, seorang pria bernama Mo Ti sudah mengamati sebuah gejala alam. Apabila pada dinding ruangan yang gelap terdapat lubang, maka di bagian dalam ruang itu akan terefleksikan pemandangan di luar ruang secara terbalik lewat lubang tadi. Kemudian, pada abad ke-10 Masehi, seorang Arab bernama Ibn Al-Haitham menemukan fenomena yang sama pada tenda miliknya yang berlubang.

Fotografi lalu tercatat dimulai resmi pada abad ke-19. Tahun 1839 yang dicanangkan sebagai tahun awal fotografi. Bahkan di Perancis dinyatakan secara resmi bahwa fotografi adalah sebuah terobosan teknologi. Saat itu, rekaman dua

dimensi seperti yang dilihat mata sudah bisa dibuat permanen.

Penemu fotografi dengan pelat logam, Louis Jacques Mande Daguerre, sebenarnya ingin mematenkan temuannya itu. Tapi, Pemerintah Perancis, dengan dilandasi berbagai pemikiran politik, berpikir bahwa temuan itu sebaiknya dibagikan ke seluruh dunia secara cuma-cuma untuk kepentingan umat manusia. Sebenarnya, temuan Daguerre bukanlah murni temuannya sendiri. Seorang peneliti Perancis lain, Joseph Nicephore Niepce, pada tahun 1826 sudah menghasilkan sebuah foto yang kemudian dikenal sebagai foto pertama dalam sejarah manusia. Foto yang berjudul *View from Window at Gras* itu kini disimpan di University of Texas di Austin, AS.

Niepce membuat foto dengan melapisi pelat logam dengan sebuah senyawa buatannya. Pelat logam itu lalu disinari dalam kamera obscura sampai beberapa jam sampai tercipta imaji. Metode Niepce ini sulit diterima masyarakat karena lama penyinaran dengan kamera obscura bisa mencapai tiga hari. Pada tahun 1827, Daguerre mendekati Niepce untuk menyempurnakan temuan itu. Dua tahun kemudian, Daguerre dan Niepce resmi bekerja sama mengembangkan temuan yang lalu disebut heliografi. Dalam bahasa Yunani, helios adalah matahari dan graphos adalah menulis.

Karena Niepce meninggal pada tahun 1833, Daguerre kemudian bekerja sendiri sampai enam tahun kemudian hasil kerjanya itu diumumkan ke seluruh dunia. Fotografi kemudian berkembang dengan sangat cepat. Tidak semata heliografi lagi karena cahaya apa pun kemudian dapat dipakai, tidak semata cahaya matahari. Dalam perkembangannya kemudian dikenal Seni Fotografi yang menekankan estetika dalam pengambilan gambar (Kavalera, par 1-5).

Dalam fotografi, diperlukan kamera, sebagai alat untuk mengambil gambar, yang dapat disimpan dan diabadikan, ada macam-macam kamera dengan berbagai rupa dan bentuk, serta fungsi dan kegunaannya.

a. Berdasarkan jenis ukuran film, kamera terbagi menjadi 3 jenis, yaitu

- Kamera besar
- Kamera dengan film 120
- Kamera dengan ukuran 35 mm

- Kamera Instamatik (kamera pocket)
  - Kamera disc dengan film cakram
- b. Berdasarkan system pengamat, kamera terbagi menjadi
- Kamera Bidik/*view Camera*
  - Kamera Penemu Jarak/*Range Finder Camera*
  - Kamera Reflex
  - Kamera reflex Lensa Kembar/*Twin Lens Reflex Camera*

c. Kontrol Kamera

Sepintas kita melihat kamera memiliki beberapa tombol, tuas di permukaan kamera tetapi ada 3 hal penting yang perlu diingat dan dipelajari, yaitu

- Kecepatan Rana (*Shutter Speed*)  
Kecepatan rana yang menentukan berapa lama cahaya dibiarkan menyentuh film. Pada waktu kita menekan tombol untuk menjepret foto, terjadilah pembukaan rana, sehingga sinar dapat masuk dan mengenai film. Lama waktu bukaan tergantung dari pilihan kita. Pilihan kecepatan rana adalah: B, 1,2, 4, 8, 15, 30, 60, 125, 250, 500, 1000, 2000. Kecepatan rana yang cepat dapat membekukan gerakan dengan cepat, sedangkan kecepatan rana yang lambat seperti 1/15 detik, menghasilkan gambar yang kabur.
- Diafragma  
Diafragma adalah daun-daun yang dapat dilihat dalam lensa. Diafragma berfungsi menciutkan dan membuka lebar lensa sepenuhnya. Besar bukaan penting, dalam hal mengontrol percahayaan dan ruang tajam pada film. Pada saat bukaan besar, cahaya yang masuk akan lebih banyak, sehingga ruang tajam lebih sempit, begitu sebaliknya. Besar bukaan diafragma dinyatakan dalam f kecil berarti lubang bukaan besar, sedangkan f besar berarti lubang bukaan kecil. F terbagi menjadi f/2.8, f/4, f/5.6, f/8, f/11, f/16, f/22.
- Pengukur jarak  
Pengukur jarak adalah untuk menemukan jarak antara objek dengan film, hingga gambar yang terjadi pada film benar-benar tajam. Karena itu kamera dilengkapi dengan gelang pengatur jarak, yang jika diputar lensa akan bergerak

maju mundur, untuk menetapkan titik api supaya jatuh tepat pada film, yang biasa kita sebut focusing (Prajogo 2-10).

### **2.1.2. Pengertian Esai**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, esai didefinisikan sebagai “karangan prosa yang membahas suatu permasalahan secara sepintas, lalu dari sudut pandang pribadi penulisnya”(236). menurut Panuju esai adalah sebuah ekspresi ide yang dituangkan secara kreatif. Kreatif berarti tulisannya tidak terikat pada aturan teknis yang berlaku pada dunia ilmiah akademis. Penulisnya mempunyai kebebasan untuk menggunakan gaya penyampaian yang nyeleneh (tidak umum), juga tidak dilarang untuk menambahkan efek dramatis (psikologi bahasa). Walaupun demikian, sebuah esai yang baik (ideal) bila rentetan penuangannya mampu menjaga konsistensi gagasan pokoknya, sehingga kaitan antar sub-gagasan tidak tercerai berai. Baik tidak nya sebuah esai dapat diukur dari tingkat pemahaman pembaca terhadap pesan dan gagasan pokok yang disampaikan.

Goenawan Mohamad dalam sebuah tulisan catatan pinggirnya (TEMPO, 20 Maret 1993) membatasi pengertian esai sebagai berikut (“Panuju” 21-22):

Esai (atau essay dalam bahasa Inggris) berasal dari kata *essayer* dalam bahasa Perancis, yang berarti “berusaha” sebab bentuk ini memang terlihat erat dengan diri penulisnya.

#### **2.1.2.1. Foto esai/foto jurnalistik**

Foto Esai atau foto jurnalistik sesungguhnya juga foto berita, namun tidak harus dibuat oleh wartawan foto atau pekerja pers. Siapa pun bisa membuatnya. Oleh karena itu, tidak ada keharusan menyebarkan/mempublikasikannya, sehingga mungkin saja hanya disimpan dalam laci untuk koleksi (“Sugiarto” 19). Foto esai juga merupakan set foto atau foto berseri yang bertujuan untuk menerangkan cerita atau memancing emosi bagi orang yang melihat foto tersebut. Foto esai disusun dari karya fotografi murni menjadi foto yang memiliki tulisan atau catatan kecil sampai

tulisan esai penuh yang disertai beberapa atau banyak foto yang berhubungan dengan tulisan tersebut (“Marahimin”, par. 2).

Foto Jurnalistik atau esai yang baik adalah foto yang dapat menarik tapi tidak harus menampilkan wajah objek dari depan atau samping. Memotret dari belakang juga merupakan bagian dari foto yang baik, dan menarik (Sugiarto 74).

Di beberapa media massa cetak, baik Koran, tabloid, maupun majalah dan buku, sering kita liat halaman yang memuat foto peristiwa atau kejadian yang terdiri atas beberapa foto yang dicetak dalam ukuran besar. Sementara itu tulisan yang menjelaskan foto tersebut hanya berfungsi sebagai suatu pengantar saja yang membingkai penampilan foto tersebut.

Esai tulisan adalah karangan prosa yang membahas suatu masalah secara sepintas lalu dengan menonjolkan opini penulisnya. Secara umum esai foto tidak jauh berbeda dari definisi tersebut. Dengan kata lain esai foto adalah laporan yang mengandung opini pemotret tanpa ada tujuan untuk mencari penyelesaian atas peristiwa yang diangkatnya.

Yang membedakan esai tulisan dan esai foto sendiri adalah dengan media penyampaiannya. Kalaupun dalam esai foto terdapat tulisan, tetapi kehadiran tulisan ini hanya sebagai pelengkap yang membingkai tema serta sebagai keterangan mengenai hal-hal yang tidak terungkap secara mendetail dalam foto. Jadi dapat kita simpulkan, fokus utama esai foto terdapat pada foto itu sendiri (Sugiarto 80).

Sesungguhnya membuat esai foto bukan pekerjaan yang mudah, sebab dalam memotret perlu melakukan seleksi yang sangat ketat. Foto yang dipilih harus bisa bercerita secara tepat mengenai tema yang diangkat. Secara umum, esai foto dapat disusun dari beberapa foto. Yang pertama, foto untuk mengawali ide cerita. Sebaiknya pilih foto yang memikat, menonjol, dan dapat mencuri perhatian (*eye catching*) sebagai foto pertama. Foto pertama yang mengusik keingintahuan pengamat, dan foto ini sering pula disebut dengan foto pembuka. yang kedua foto yang menggambarkan pesan utama, oleh karena itu biasa disebut dengan foto utama. Foto ini biasa dicetak dalam ukuran yang besar. Yang ketiga, foto penutup yang

menyudahi rangkaian cerita. Tidak harus dicetak besar, foto ini boleh ditampilkan dalam ukuran kecil asalkan tidak keilangan fungsi dan perannya.

Dalam rangkaian yang terdiri atas tiga bagian ini, pemotret masih bisa menyelipkan beberapa foto yang berfungsi sebagai transisi untuk memasuki bagian lain. Tidak ada ketentuan foto seperti apa yang bisa dipakai disini, yang penting dari foto esai adalah foto tersebut bisa memberikan penjelasan yang mengikat cerita dan tidak kehilangan perannya.

Esai foto tidak hanya menampilkan peristiwa yang hebat atau orang terkenal saja. Esai foto bisa mengambil objek dan tema apapun, misalnya celah kehidupan orang kecil, buruh pekerja, tukang sampah, atau yang lain. Yang jelas umumnya esai foto berbicara tentang manusia, bisa mengenai tantangan kehidupan maupun penderitaannya.

Dari segi foto, pemotret boleh mengetengahkan simbol-simbol dengan komposisi dan *cropping* yang menarik. Kualitas esai foto sedikit banyak juga ditentukan oleh *Cropping*, tata letak, dan ukuran perbesaran foto-fotonya. Dengan perpaduan ini esai foto yang merupakan salah satu cara beropini, berkomunikasi, dan bercerita tentang suatu keadaan atau peristiwa yang terjadi kedalam bentuk foto tersebut, dan hal ini semakin mempertegas juga bahwa gambar mengandung berjuta makna yang lebih kaya daripada kata-kata (Sugiarto 81-83).

Menurut Sugiarto pada buku paparasi foto esai juga dapat disebut dengan foto berita, foto berita harus memuat hal yang sama dengan berita yang ditulis dengan 5W1H. bedanya foto berita menggunakan gambar, dengan kata lain gambar berfungsi sebagai berita yang dapat menimbulkan emosi, respond an emosional dari pembacanya.(19) Dengan teknik foto yang baik bisa dikatakan foto berita itu berhasil. Foto berita dapat dibagi dalam kategori sesuai dengan objek yang dibidik (Sugiarto 26-39):

a. Berita Olahraga

Merupakan wujud apresiasi semangat sportif. Kreatifita pemotret diuji dilapangan, bukan yhanya sekedar merekam aneka prestasi baru, tetapi juga bagaimana cara menangkap moment penting.

b. Berita Potret

Potret merupakan cabang fotografi. Pemotret dituntut untuk memunculkan karakter objek atau model, kemudian memindahkannya dalam bentuk foto. Berbeda dengan pas foto yang memiliki ciri dimana foto tersebut bersifat datar, kaku dan terkesan tegang, tetapi foto potret harus menampilkan karakter dan ekspresi wajah yang dipotret.

c. Berita Pariwisata

Mengangkat berita kegiatan suatu pariwisata. Foto ini harus menampilkan informasi bagi masyarakat, baik mengenai tempat dengan suasana yang unik, maupun adat budaya lokal yang dapat menambah pengalaman.

d. Berita Fashion

Tidak menutup kemungkinan hanya memfoto model diatas panggung. Objek di luar panggung, misalnya di dalam terbuka bisa diabaikan.

e. Berita Celah Kehidupan

Dalam memotret berita celah kehidupan, harus dapat menampilkan keunikan objek. Berita celah kehidupan berkaitan dengan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan aktifitas sehari-hari manusia. Biasanya diambil secara diam-diam agar foto tampak apa adanya.

f. Berita Lingkungan Hidup

Hampir semua kejadian di dunia berhubungan dengan masalah lingkungan. Untuk menghasilkan foto lingkungan yang bagus dibutuhkan pengamat yang gemar mempelajari masalah lingkungan.

g. Berita Satwa atau Binatang

Diperlukan tingkat kepekaan dan kejelian dalam memotret melihat dan mengabadikan dengan kamera. Hal ini dikarenakan binatang gerakannya tidak terduga dan sulit diatur.

h. Berita Humor

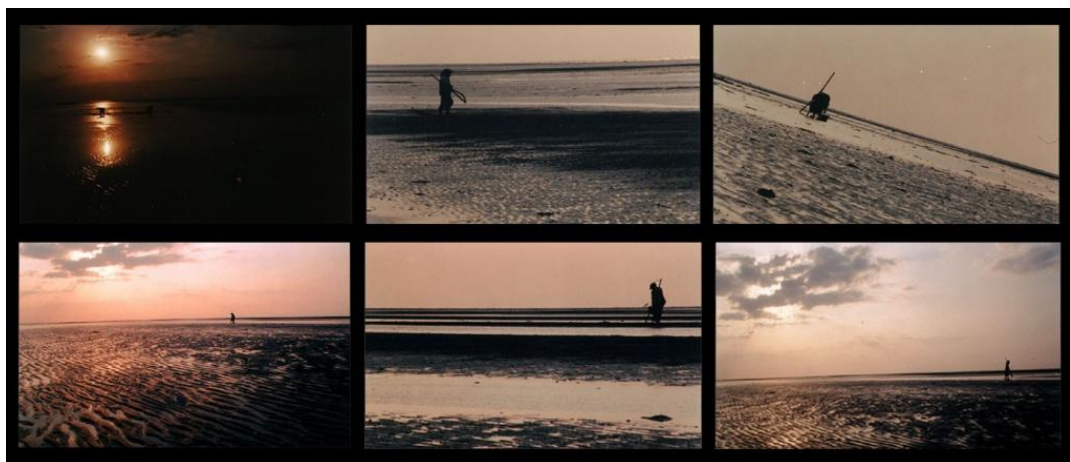
Berita humor sangat tergantung dengan selera humor yang dimiliki masyarakatnya. Foto yang bisa membuat masyarakatnya tersenyum bukanlah foto murahan. Humor dan kelucuan sebenarnya sangat sering terjadi di masyarakat. Pemotret

harus jeli menangkap kelucuan dan merekamnya menjadi suatu berita yang menghibur.



Gambar 2.1. Tommy Satria *photo*

Sumber: <<http://thomazphoto.multiply.com/photos/album/14/My-Project#photo=1>>



Gambar 2.2. Emak pulang

Sumber: Robjanuar <<http://wisata.kompasiana.com/jalan-jalan/2012/02/08/esai-foto-bebas-saja/>>



Gambar 2.3. Foto esai dalam media

Sumber: Dwi Oblo <<http://ardhialim.wordpress.com/2010/07/21/foto-esai/>>

### 2.1.2.2. Sejarah Foto Esai/ Foto Jurnalistik

Embrio foto jurnalistik muncul pertama kali pada hari Senin tanggal 16 April 1877, saat surat kabar harian *The Daily Graphic* di New York memuat gambar yang berisi berita kebakaran hotel dan salon. Terbitan ini menjadi tonggak awal adanya foto jurnalistik pada media cetak yang saat itu hanya berupa sketsa (Wijaya 1).

Tahun 1891 surat kabar harian *New York Morning Journal* memelopori terbitan surat kabar dengan foto yang dicetak menggunakan *halftone screen*, perangkat yang mampu memindai titik-titik gambar ke dalam plat cetakan. Pada tahun 1897 saat mesin cetak semakin canggih dibuat *halftone photographs* mampu dicetak dengan cepat secara massal.

Kemajuan teknologi percetakan foto kedalam penerbitan, diiringi kemajuan fotografi itu sendiri. Joseph Nicephore Niepce, seorang kebangsaan Prancis pada

1826 mampu membuat foto dengan media perekam plat logam yang dilapisi petroleum. Fotografi sendiri maju pesat setelah tahun 1884 George Eastman menciptakan film dan kamera boks pada 1888 yang diproduksi besar-besaran perusahaan *Kodak East-mannya*.

Pada tahun 1890 Jimmy Hare, asal Inggris meliput perang Spanyol-Amerika sampai akhir perang dunia 1 dengan dua kamera yang ditentang menyerupai tas jinjing dengan berbungkus kulit. Foto-fotonya di *illustrated American* dan mingguan *Collier's Weekly* meletakkan dasar-dasar kerja seorang jurnalis foto.

Perkembangan foto jurnalistik sampai pada era foto jurnalistik modern yang dikenal dengan "Golden Age" (1930-1950). Saat itu terbitan seperti *Sports Illustrated*, *The Daily Mirror*, *The New York Daily News*, *Vu*, dan *LIFE* menunjukkan eksistensinya dengan tampilan foto-foto yang menawan. Di era itu muncul nama-nama jurnalis foto seperti Robert Capa, Alfred Eisenstaedt, Margaret Bourke White, David Seymour dan W. Eugene Smith. Lalu ada Henry Cartier-Bresson dengan gaya candid dan dokumenternya.

Cartier-Bresson bersama Robert Capa, David Seymour, dan George Rodger kemudian mendirikan *Magnum Photos* pada 1947. *Magnum* adalah agensi foto berita pertama yang menyediakan fotojurnalistik dari berbagai isu dan belahan dunia (Wijaya 1-4).

Istilah foto jurnalistik dipopulerkan oleh Prof. Clifton Edom di AS tahun 1976 dengan bukunya "Photojournalism, Principles and Practices".

Fotografi sendiri masuk ke tanah air tahun 1841 oleh Juriaan Munich, seorang utusan kementerian colonial lewat jalan laut di Batavia. Kita mengenal nama Kassian Cephas, seorang pribumi anak angkat pasangan Belanda dengan foto pertamanya yang diidentifikasi tahun 1875.

Sejarah foto jurnalistik Indonesia diwakili agensi foto *Indonesia Press Photo Service (IPPHOS)*. Saat kedatangan Jepang pada tahun 1942 dalam misi penjajahan muncul kantor berita Domei sebagai alat propaganda. Mendur dan Umbas bersaudara sebagai fotografer yang merekam berbagai imaji pergerakan masyarakat pribumi dan situasi politik saat itu untuk kantor berita milik Jepang tersebut.

Alexius Mendur adalah kepala desk foto di Jakarta. Alex Mendur kemudian mendirikan IPPHOS pada 2 Oktober 1946 bersama saudaranya, Frans Mendur. Beberapa nama lain juga tercatat sebagai pendiri IPPHOS, JK Umbas, FF Umbas, Alex Mamusung, dan Oscar Ganda. Saat ibukota Indonesia dipindahkan ke Yogyakarta Frans Mendur memimpin “biro foto” disana.

IPPHOS merekam semangat dan pergolakan politik Indonesia dalam upaya mencapai kemerdekaannya (1945-1949) hal ini yang membuat foto-foto IPPHOS banyak digunakan sebagai arsip yang menandai momen bersejarah Indonesia seperti Proklamasi pada 17 Agustus 1945.

Perkembangan foto jurnalistik semakin konsisten dan berkelanjutan setelah kantor berita antara *Antara* mendirikan Galeri Foto Jurnalistik Antara (GFJA) tahun 1992, galeri pertama yang focus pada foto jurnalistik. Spesialisasi ini bahkan menjadi pionir di Asia Tenggara. Dan adanya kelas foto jurnalistiknya, Antara menjadi katalis lahirnya jurnalis foto muda. Lewat jalur pendidikan mereka mengembangkan minat dan wawasan jurnalistik.

Kini seiring lompatan teknologi yang canggih foto jurnalistik pun mengalami kemajuan yang pesat. (Wijaya 6-7).

## **2.2. Penyu**

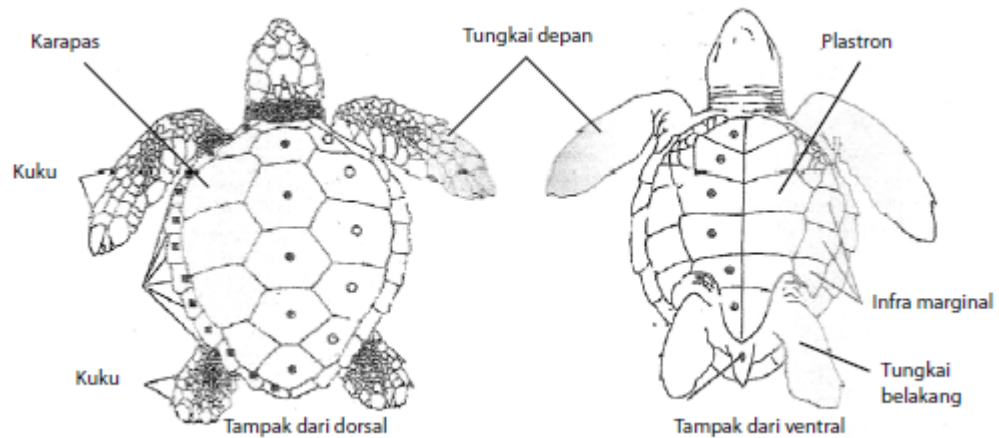
Penyu dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah kura-kura yang hidup di laut, apabila ingin bertelur Penyu akan naik ke darat dan menyimpan telurnya di pasir (666). Penyu telah ada sejak jaman Jura, merupakan binatang seperti kura-kura memiliki cangkang, berkaki empat yang mendayung, sehingga memiliki ketangkasan dalam berenang dan hidup di dalam air. Lamanya penyu di dalam air, pada setiap spesies penyu berbeda-beda. Banyak diantaranya yang hanya meninggalkan air untuk bertelur atau untuk berjemur sebentar, sedangkan ada jenis penyu yang menjelajah agak jauh ke daratan atau bahkan tinggal di darat bahkan sampai berbulan-bulan. Spesies penyu juga memiliki perbedaan makanan, ada penyu yang harus memakan daging, ada juga penyu yang hanya memakan tumbuhan saja seperti ganggang.

Pada saat penyu betina akan bertelur, maka penyu tersebut akan naik ke darat untuk bertelur, dengan menggunakan kaki belakangnya untuk menggali lubang di tanah didekat air. Hewan ini kemudian menggemburkan tanahnya dengan mengeluarkan isi cairan dari kantung anus, melalui kloaka pada ujung usus. Kemudian penyu tersebut akan merapatkan ekornya kedalam lubang, dan kemudian akan bertelur sebutir demi sebutir. Seusai bertelur, lubang itu ditutup lagi dan diratakan dengan perisai perutnya sampai tidak terlihat lagi bekasnya. Selanjutnya penyu betina akan kembali kedalam air, dan meninggalkan telur-telur tersebut. Dengan demikian pengeraman telurnya hanya dilakukan oleh panas matahari dari tanah saja (“Ensiklopedia Indonesia Seri Fauna Reptilia dan Amfibia” 30).

### **2.2.1. Identifikasi Jenis**

Pengenalan terhadap bagian-bagian tubuh penyu beserta fungsinya sangat diperlukan agar dapat melakukan identifikasi dengan baik. Tubuh penyu terdiri dari bagian-bagian:

- 1) Karapas, yaitu bagian tubuh yang dilapisi zat tanduk, terdapat di bagian punggung dan berfungsi sebagai pelindung.
- 2) Plastron, yaitu penutup pada bagian dada dan perut.
- 3) *Infra Marginal*, yaitu keping penghubung antara bagian pinggir karapas dengan plastrón. Bagian ini dapat digunakan sebagai alat identifikasi.
- 4) Tungkai depan, yaitu kaki berenang di dalam air, berfungsi sebagai alat dayung.
- 5) Tungkai belakang, yaitu kaki bagian belakang (*pore fliffer*), berfungsi sebagai alat penggali



Gambar 2. 4. Bagian-bagian tubuh penyu

Sumber: Direktorat Konservasi dan Taman Nasional laut, Direktorat Jendral Kelautan Pesisir dan Pulau-Pulau Kecil, Departemen Kelautan dan Perikanan RI 19

### 2.2.2. Jenis-Jenis Penyu

Penyu terbagi menjadi tujuh jenis , yaitu :

Family : Cheloniidae, meliputi :

Species 1) *Chelonia mydas* (penyu hijau)

2) *Natator depressus* (penyu pipih)

3) *Lepidochelys olivacea* (penyu abu)

4) *Lepidochelys kempi* (penyu kempi)

5) *Eretmochelys imbricata* (penyu sisik)

6) *Caretta caretta* (penyu karet atau penyu tempayan)

Species 7) *Dermochelys coriacea* (penyu belimbing)

Dari ketujuh spesies penyu di atas, penyu jenis *Lepidochelys kempi* (penyu kempi) tidak berada di Indonesia, tapi berada di Amerika Latin.

1) *Chelonia mydas* (penyu hijau)



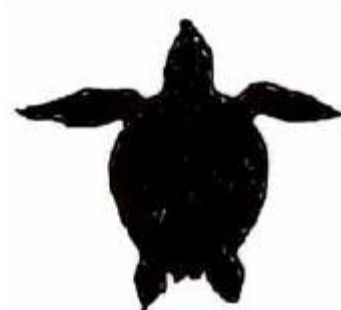
Tampak Atas

2) *Natator depressus* (penyu pipih)



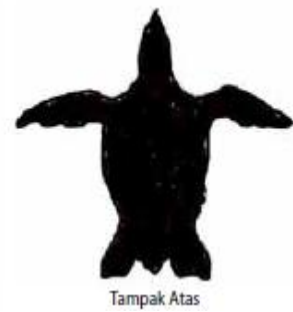
Tampak Atas

3) *Lepidochelys olivacea* (penyu abu)

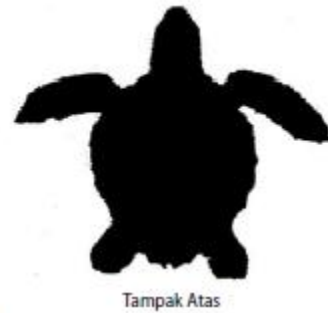


Tampak Atas

4) *Eretmochelys imbricata* (penyu sisik)



5) *Caretta caretta* (penyu karet atau penyu tempayan)



6) *Dermochelys coriacea* (penyu belimbing)



Gambar: 2.5. Perbedaan bentuk luar (morfologi) setiap jenis penyu

Sumber: Direktorat Konservasi dan Taman Nasional laut, Direktorat Jendral Kelautan Pesisir dan Pulau-Pulau Kecil, Departemen Kelautan dan Perikanan RI 19

Tabel 2.1 Identifikasi Berdasarkan Bentuk Luar (Morfologi) Jenis Penyu

NO.	JENIS PENYU	CIRI-CIRI MORFOLOGI
1	Penyu Hijau ( <i>Chelonia Mydas</i> )	Karapas berbentuk oval, berwarna kuning keabu-abuan, tidak meruncing dipunggung dengan kepala bundar.
2	Penyu Pipih ( <i>Natator Depressus</i> )	Karapas meluas berbentuk oval, bewarna kuning keabu-abuan, tidak meruncing dibelakang, kepala yang kecil dan bundar.
3	Penyu abu-abu ( <i>Lepidochelys Olivacea</i> )	Karapas yang berbentuk seperti kubah tinggi, terdiri dari lima pasang “Coastal scutes”, dimana setiap sisi terdiri dari 6-9 bagian. Bagian pinggir karapas lembut. Karapas berwarna hijau gelap (Dark olive green), dan bagian bawah berwarna kuning. Kepala penyu abu-abu tergolong besar
4	Penyu Sisik ( <i>Eretmochelys imbricate</i> )	Bentuk karapas seperti jantung (Elongate), meruncing di punggung, kepalanya sempit, serta karapas nya berwarna coklat dengan berbagai variasi terang mengkilat.
5	Penyu Belimbing ( <i>Dermochelys coriacea</i> )	Punggung memanjang berbentuk buah belimbing, kepalanya sedang, serta membulat; kaki depan panjang dengan punggung berwarna hitam hampir seluruhnya disertai bintik-bintik putih.
	Penyu Tempayan ( <i>Caretta caretta</i> )	Bentuk memanjang, meruncing di bagian belakang, kepala berbentuk “triangular” hampir seluruhnya berwarna coklat kemerah-merahan.

Sumber: Direktorat Konservasi dan Taman Nasional laut, Direktorat Jendral Kelautan Pesisir dan Pulau-Pulau Kecil, Departemen Kelautan dan Perikanan RI 19

### **2.2.3. Bio-Ekologi Penyu**

#### **2.2.3.1 . Reproduksi**

Reproduksi penyu adalah proses regenerasi yang dilakukan penyu dewasa jantan dan betina melalui tahapan perkawinan, peneluran sampai menghasilkan generasi baru (tukik). Tahapan reproduksi penyu dapat dijelaskan sebagai berikut:

##### **a. Perkawinan**

Penyu melakukan perkawinan dengan cara penyu jantan bertengger di atas punggung penyu betina. Tidak banyak regenerasi yang dihasilkan seekor penyu, dari ratusan butir telur yang dikeluarkan oleh seekor penyu betina, paling banyak 1–3% yang berhasil mencapai dewasa. Penyu melakukan perkawinan di dalam air laut, terkecuali pada kasus penyu tempayan yang akan melakukan perkawinan meski dalam penangkaran apabila telah tiba masa kawin. Pada waktu akan kawin, alat kelamin penyu jantan yang berbentuk ekor akan memanjang ke belakang sambil berenang mengikuti kemana penyu betina berenang. Penyu jantan kemudian naik ke punggung betina untuk melakukan perkawinan. Selama perkawinan berlangsung, penyu jantan menggunakan kuku kaki depan untuk menjepit tubuh penyu betina agar tidak mudah lepas. Kedua penyu yang sedang kawin tersebut timbul tenggelam di permukaan air dalam waktu cukup lama, bisa mencapai 6 jam lebih. Setiap jenis penyu melakukan kopulasi di daerah sub-tidal pada saat menjelang sore hari atau pada matahari baru terbit. Setelah 2-3 kali melakukan kopulasi, beberapa minggu kemudian penyu betina akan mencari daerah peneluran yang cocok sepanjang pantai yang diinginkan (Direktorat Konservasi dan Taman Nasional laut, Direktorat Jendral Kelautan Pesisir dan Pulau-Pulau Kecil, Departemen Kelautan dan Perikanan RI 41-43).

##### **b. Perilaku Peneluran**

Pada saat akan bertelur penyu akan naik ke pantai. Hanya penyu betina yang datang ke daerah peneluran, sedangkan penyu jantan berada di daerah sub-tidal. Penyu bertelur dengan tingkah laku yang berbeda sesuai dengan spesies masing-

masing. Setiap spesies penyu memiliki waktu (*timing*) peneluran yang berbeda satu sama lain. Lama antara jarak peneluran pada saat ini dan nanti (interval peneluran) dipengaruhi oleh suhu air laut. Semakin tinggi suhu air laut, maka interval peneluran cenderung makin pendek. Sebaliknya semakin rendah suhu air laut, maka interval peneluran cenderung makin panjang. Tahapan bertelur pada berbagai jenis penyu umumnya berpola sama. Tahapan yang dilakukan dalam proses bertelur adalah sebagai berikut:

- Penyu menuju pantai, muncul dari hampasan ombak
- Naik ke pantai, diam sebentar dan melihat sekelilingnya, bergerak melacak pasir yang cocok untuk membuat sarang. Jika tidak cocok, penyu akan mencari tempat lain dan tidak jadi bertelur.
- Menggali kubangan (lubang) untuk tumpuan tubuhnya (*body pit*), dilanjutkan menggali sarang telur didalam *body pit*.
- Penyu mengeluarkan telurnya satu per satu, kadangkala serentak dua sampai tiga telur. Ekor penyu melengkung ketika bertelur.
- Umumnya penyu membutuhkan waktu masing-masing 45 menit untuk menggali sarang dan 10– 20 menit untuk meletakkan telurnya.
- Sarang telur ditimbun dengan pasir menggunakan sirip belakang, lalu menimbun kubangan (*body pit*) dengan ke empat kakinya.
- Membuat penyamaran jejak untuk menghilangkan lokasi bertelurnya.
- Kembali ke laut, menuju deburan ombak dan menghilang diantara gelombang. Pergerakan penyu ketika kembali ke laut ada yang bergerak lurus atau melalui jalan berkelok-kelok.
- Penyu betina akan kembali ke ruaya pakannya setelah musim peneluran berakhir, dan tidak akan bertelur lagi untuk 2 – 8 tahun mendatang (Direktorat Konservasi dan Taman Nasional laut, Direktorat Jendral Kelautan Pesisir dan Pulau-Pulau Kecil, Departemen Kelautan dan Perikanan RI 43-44).

## 2.2.4. Penyu Hijau

### 2.2.4.1 Identifikasi Penyu Hijau

- Ciri-ciri bentuk luar  
Ciri-ciri bentuk luar dari penyu hijau adalah karapasnya melebar dan berwarna kehitaman.
- Jejak dan ukuran sarang  
Lebar jejak pada penyu hijau kurang lebih mencapai 100 cm, bentuk pintasan dan tanda diagonalnya berbentuk simetris, yang dihasilkan dari tungkai depan penyu hijau. Sedangkan ukuran sarang penyu hijau mencapai kedalaman 55 cm sampai 60 cm, dan diameter sarang mencapai 23 cm sampai 25 cm.
- Jumlah dan Ukuran Telur Penyu serta Ukuran Karakteristik Penyu Ketika Bertelur  
Penyu hijau bertelur pada saat malam hari, dan lamanya bertelur mencapai 2 hingga 3 jam, sedangkan selang waktu bertelur penyu hijau permusim adalah 10 hingga 17 hari
- Penyebaran penyu hijau  
Penyebaran penyu hijau terdapat di Samudra Pasifik, Samudra Atlantik, dan Samudra Hindia. Penyu hijau merupakan penyu yang banyak dijumpai di perairan Indonesia, mulai dari wilayah Indonesia bagian barat( Sumatra barat,Riau, Kepulauan Riau, Bangka-Belitung), bagian tengah (Kepulauan Seribu, Kalimantan Timur, dan Jawa Timur), hingga bagian timur (Bali, NTT,NTB,Sulawesi dan Papua) (Direktorat Konservasi dan Taman Nasional laut, Direktorat Jendral Kelautan Pesisir dan Pulau-Pulau Kecil, Departemen Kelautan dan Perikanan RI 25-34).

### 2.2.4.2. Bio-Ekologi Penyu Hijau

#### a. Taksonomi

Penyu hijau (*Chelonia Mydas*) merupakan satu-satunya penyu dari genus *Chelonia* dan tidak memiliki sub-spesies (*Grzimek's Animal Life Encyclopedia*, 2003). Klasifikasi ilmiah penyu hijau adalah sebagai berikut:

Kerajaan : Animalia  
Filum : Chordata  
Kelas : Reptilia  
Ordo : Testudinata  
Famili : Cheloniidae  
Genus : Chelonia  
Spesies : Chelonia Mydas (Linnaeus, 1758)

b. Morfologi

Penyu hijau merupakan penyu bercangkang keras terbesar. Ciri khas penyu ini adalah memiliki kepala yang kecil dan membulat, karapas yang licin dan memiliki empat pasang keping kostal. Nama penyu hijau diambil karena lemaknya yang berwarna kehijauan. Penyu ini memiliki ukuran besar, panjangnya kurang lebih mencapai 2,5 m meskipun ukuran rata-rata saat ini 1-1,5 m. Berat penyu ini bisa mencapai 315-340 kg dengan berat rata-rata 200 kg.

c. Perilaku

- Perilaku Makan

Penyu hijau sangat selektif memilih tapak untuk mencari makan dan kawin, selain itu semua generasi penyu hijau akan bermigrasi ke tapak yang sama untuk mencari makan dan kawin. Lokasi utama tempat peneluran penyu hijau berada di pantai-pantai di wilayah yang memiliki iklim tropis. Penyu ini dapat menempuh jarak lebih dari 3.000 km dari tempat mencari makan ke lokasi peneluran. Menurut Grzimek's Animal Life Encyclopedia (2003), perilaku makan penyu hijau berubah seiring dengan pertumbuhannya, tukik atau penyu remaja bersifat Carnivor, sedangkan penyu hijau bersifat herbivora. Makanan penyu hijau dewasa adalah lamun dan berbagai jenis alga.

- Perilaku Berkembang Biak

Usia kedewasaan penyu hijau tidak diketahui secara jelas, namun diduga usia kedewasaan penyu pada umur 20 sampai 30 tahun (Grzimek's Animal Life Encyclopedia 2003). Masa perkawinan akan dilakukan di daerah perairan disekitar tempat penyu hijau tersebut bertelur, karena penyu akan bertelur,

ditempat penyu hijau itu ditelurkan. Penyu betina bisa kawin dengan beberapa penyu jantan. Perkawinan dapat terjadi dilakukan di permukaan atau di dalam air (BKSDA,PHKA. Departemen Kehutanan vol.5).

#### **2.2.4.3. Jalur Migrasi Penyu Hijau**

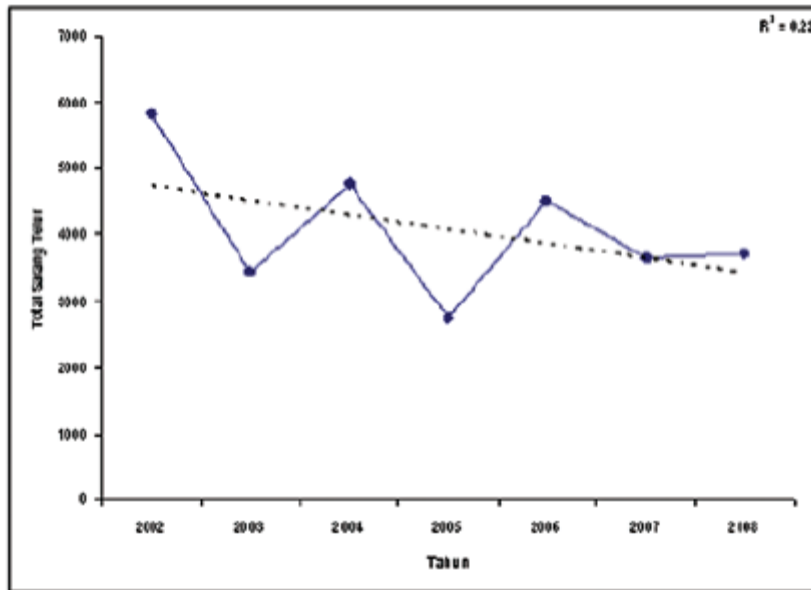
tentang migrasi pasca bertelur penyu hijau di Indonesia telah dilakukan di beberapa lokasi peneluran, yaitu menurut Gearheart *et al* adalah di Kepulauan Raja Ampat–Papua, menurut Jayaratha dan Adnyana terdapat di Pulau Misol–Papua, Berau - Kalimantan Timur serta Sukamade-Jawa Timur. Studi-studi tersebut menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil penyu ber-ruaya pakan di area yang dekat dengan area perkawinan maupun bertelurnya. Ini ditemukan pada sebagian penyu yang di *tag* di Raja Ampat dan di Pulau Misol–Papua. Sebagian besar lainnya bermigrasi ke area yang berjarak hingga ribuan kilometer dari lokasi bertelur dan menunjukkan jalur maupun tujuan yang relatif konsisten (dalam Direktorat Konservasi dan Taman Nasional laut, Direktorat Jendral Kelautan Pesisir dan Pulau-Pulau Kecil, Departemen Kelautan dan Perikanan RI 53).

“Pola pergerakan migrasi penyu hijau cenderung bergerak melalui pesisir. Pergerakan lintas samudera ditemukan pada penyu Hijau yang di *tag* di pantai Sukamade–Jawa Timur. Penyu hijau di Raja Ampat sebagian besar bermigrasi turun ke arah Laut Arafura, dan sebagian lainnya ke Laut Sulu-Sulawesi dan Laut Jawa (Kalimantan Selatan). Penyu hijau di Sukamade sebagian besar bermigrasi ke Western Australia dan sebagian lagi ke Kepulauan Tengah (antara Dompu–Sulawesi Selatan). Penyu hijau di Berau semuanya bermigrasi ke Laut Sulu, sebagian ke wilayah perairan Philipina dan sebagian lagi ke wilayah perairan Sabah–Malaysia” (dalam Direktorat Konservasi dan Taman Nasional laut, Direktorat Jendral Kelautan Pesisir dan Pulau-Pulau Kecil, Departemen Kelautan dan Perikanan RI 53).

#### **2.2.4.4. Kelimpahan Populasi Penyu Hijau di Kabupaten Berau, Kalimantan Timur**

Menurut Adnyana Kepulauan Derawan di Kabupaten Berau, Kalimantan Timur adalah salah satu lokasi peneluran dan ruaya pakan penyu hijau di Asia (dalam Direktorat Konservasi dan Taman Nasional laut, Direktorat Jendral Kelautan Pesisir dan Pulau-Pulau Kecil, Departemen Kelautan dan Perikanan RI 36). Kepulauan ini terletak di wilayah perairan seluas  $\pm 1.222.988$  ha, lokasinya mulai dari Pulau Panjang (di Utara) hingga semenanjung Mangkaliat (di Selatan). Di Perairan ini terdapat 31 pulau-pulau kecil dimana 9 diantaranya tempat penyu bertelur, yaitu Pulau Derawan, Sangalaki, Samama, Maratua, Bulang-Bilangan, Mataha, Sambit, Balikukup dan Pulau Kaniungan. Pulau Kaniungan adalah lokasi bertelur bagi penyu sisik. Situasi pulau-pulau penyu yang tersebar di seluruh perairan Berau tidak memungkinkan dilakukannya pemantauan populasi di semua tempat.

Menurut Tomascik *et al* Kelimpahan populasi bertelur penyu hijau di wilayah ini diperkirakan antara 4500–5000 ekor per tahun (dalam Direktorat Konservasi dan Taman Nasional laut, Direktorat Jendral Kelautan Pesisir dan Pulau-Pulau Kecil, Departemen Kelautan dan Perikanan RI 36). Menurut Adnyana *et al* Musim peneluran terjadi sepanjang tahun dengan musim puncak sekitar Bulan Mei–Oktober. Pulau Sangalaki adalah pulau dengan kepadatan bertelur tertinggi, menyumbang lebih dari 30% dari total keseluruhan populasi bertelur di Kabupaten Berau .Pemantauan populasi yang dilakukan di pulau ini sejak awal Tahun 2002 menunjukkan terjadinya kecenderungan populasi yang semakin menurun. Bahkan jika dibandingkan dengan total sarang telur penyu yang dicatat pada periode tahun 1985-1990, rerata ( $\pm$ SD) jumlah sarang pada periode 2002–2007 ( $4151 \pm 1088$ ) adalah sekitar 57,5% dari rerata yang diperoleh pada periode 1995 – 2000.( dalam Direktorat Konservasi dan Taman Nasional laut, Direktorat Jendral Kelautan Pesisir dan Pulau-Pulau Kecil, Departemen Kelautan dan Perikanan RI 36)



Gambar 2.6. Jumlah sarang telur (*nests*) penyu hijau (*Chelonia mydas*) per tahun di pulau Sangalaki, Kalimantan Timur. Garis putus-putus menunjukkan kecenderungan (penurunan) linier.

Sumber: Direktorat Konservasi dan Taman Nasional laut, Direktorat Jendral Kelautan Pesisir dan Pulau-Pulau Kecil, Departemen Kelautan dan Perikanan RI 19

Data penyu yang bertelur maupun yang tidak bertelur di TWA pulau sangalaki:

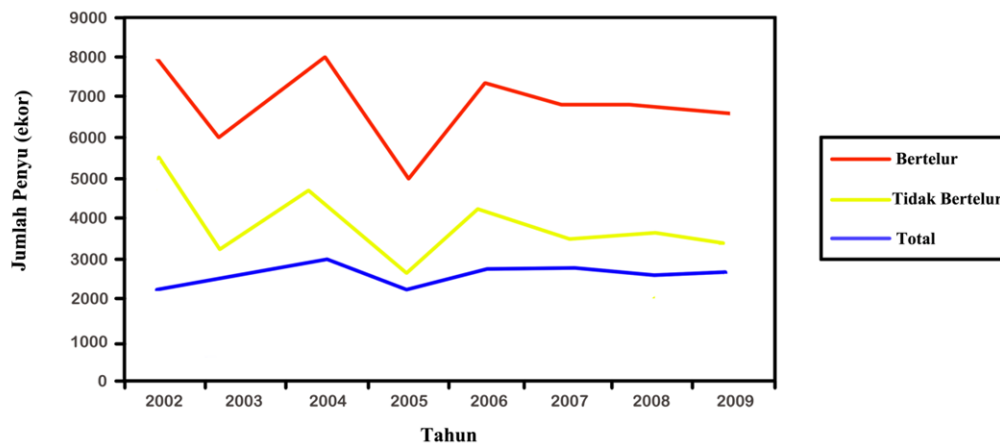
Tabel 2.2. Data Pendaratan Penyu di TWA Pulau Sangalaki Periode tahun 2002-2009

No	Bulan	Tahun								
		2002			2003			2004		
		Bertelur	Tidak bertelur	Total	bertelur	Tidak bertelur	Total	Bertelur	Tidak bertelur	total
	Januari	0	0	0	177	65	242	399	289	688
	Februari	439	227	666	97	67	164	319	189	508
	Maret	442	194	6367	113	110	223	406	274	680
	April	402	328	30	160	138	298	472	228	700

	Mei	631	211	842	210	164	374	471	245	716
	Juni	674	237	911	189	211	400	406	232	638
	Juli	664	260	924	265	241	506	587	356	943
	Agustus	812	170	982	341	459	800	413	342	755
	September	384	264	648	470	447	917	403	467	870
	Oktober	367	233	600	526	219	745	354	219	573
	November	298	179	477	476	301	777	285	177	462
	Desember	251	112	363	429	305	734	214	112	326
	Total	5364	2415	7779	3453	2727	6180	4729	3130	7859
	Bulan	2005			2006			2007		
	Januari	149	73	222	178	108	286	207	136	343
	Februari	113	83	196	162	96	258	172	158	330
	Maret	165	145	310	188	138	326	235	218	453
	April	211	159	370	275	212	487	282	207	489
	Mei	281	169	450	460	231	691	403	280	683
	Juni	320	191	511	447	228	675	463	304	767
	Juli	268	203	471	419	336	755	523	297	820
	Agustus	218	271	489	481	672	1153	394	366	760
	September	225	376	601	541	422	963	325	303	628
	Oktober	319	323	642	561	276	837	291	287	578
	November	283	164	447	283	164	447	211	203	414
	Desember	224	147	371	314	145	459	172	182	354
	Total	2776	2304	5080	4309	3028	7337	3678	2941	6619
		2008			2009					
	Januari	114	121	235	170	128	298			
	Februari	93	109	202	177	124	301			
	Maret	128	129	257	220	130	350			
	April	187	199	386	230	238	468			

	Mei	285	282	567	346	240	586			
	Juni	395	295	690	324	205	529			
	Juli	419	250	669	411	308	719			
	Agustus	582	453	1035	483	356	839			
	September	581	388	969	344	568	912			
	Oktober	457	243	700	327	250	577			
	November	328	195	523	287	177	464			
	Desember	225	134	359	194	96	290			
	Total	3794	2798	6592	3513	2820	6333			

Sumber: BKSDA,PHKA. Departemen Kehutanan vol.5



Gambar 2.7. Fluktuasi pendaratan penyu di pulau sangalaki tahun 2002-2009

Sumber: BKSDA,PHKA. Departemen Kehutanan vol.5

## **2.3. Sangalaki**

### **2.3.1. Letak dan Luas**

Secara administratif Taman Wisata Alam Pulau Sangalaki terletak di kecamatan Pulau Derawan kabupaten Berau. Propinsi Kalimantan Timur, dan letaknya pada koordinat geografis 02 derajat 1,11” Lintang Utara dan 115 Derajat 45’14” Bujur Timur. Luas TWA pulau Sangalaki termasuk wilayah perairannya adalah seluas kurang lebih 280 ha, sedangkan luas daratannya kurang lebih 15,9 ha.

### **2.3.2. Kondisi Fisik**

Secara Geologis, Pulau Sangalaki diidentifikasi sebagai gosong atau disebut juga timbunan pasir pantai dengan satuan morfologi berupa dataran pantai yang datar. Pulau Sangalaki mempunyai laguna dangkal berdasar pasir dan ditumbuhi oleh lamu dan karang. Lebar pantai antar 12-15 meter dengan material penyusun berupa fragmen karang dan butiran pasir yang kasar. Sistem lahan pulau Sangalaki merupakan Sistem Lahan Puting (PTG) yaitu pantai dengan kemiringan 2% dan tipe batuan yang berasal dari laut.

Kondisi iklim kawasan Konservasi Laut Berau (KKL Berau) termasuk didalamnya pulau Sangalaki, sangat dipengaruhi oleh kondisi iklim di Samudera Pasifik. Secara umum, kawasan ini memiliki iklim yang terdiri dari musim hujan dan musim kemarau. Musim hujan berlangsung pada bulan oktober hingga mei dengan jumlah hari hujan rata-rata 15-20 hari perbulannya. Curah hujan terbesar terjadi pada akhir atau awal musim hujan. Musim kemarau berlangsung antara bulan juli sampai September dengan curah hujan terendah pada bulan juli.

Suhu udara rata-rata berkisar antara 24,8-35,6 derajat celcius, sedangkan suhu udara maksimum berkisar antara 32-35,6 derajat celcius. Suhu harian rata-rata tidak menunjukkan fluktuasi yang signifikan antara siang dan malam hari. Perbedaan suhu udara maksimum dengan minimum berkisar antara 10-12 derajat celcius.

Arah angin secara umum mengikuti musim barat (angin utara) dan musim timur (angin selatan). Kecepatan angin paling rendah terjadi pada bulan oktober sampai November yang berada pada angka 4.3 knot dengan arah rata-rata 3300

(Kecepatan angin maksimum terjadi di bulan juli sampai dengan agustus dengan arah 2700.(BKSDA, Direktorat Jenderal PHKA, Departemen Kehutanan. 4-5).

## **2.4. Tinjauan Buku**

### **2.4.1 Sejarah Buku**

Ada berbagai sumber yang menguak sejarah tentang buku. Buku pertama disebutkan lahir di Mesir pada tahun 2400-an SM setelah orang Mesir menciptakan kertas papirus. Kertas papirus yang berisi tulisan ini digulung dan gulungan tersebut merupakan bentuk buku yang pertama. Ada pula yang mengatakan buku sudah ada sejak zaman Sang Budha di Kamboja karena pada saat itu Sang Budha menuliskan wahyunya di atas daun dan kemudian membacanya berulang-ulang. Berabad-abad kemudian di Cina, para cendekiawan menuliskan ilmu-ilmunya di atas lidi yang diikatkan menjadi satu. Hal tersebut memengaruhi sistem penulisan di Cina di mana huruf-huruf Cina dituliskan secara vertikal yaitu dari atas ke bawah.

Buku yang terbuat dari kertas baru ada setelah Cina berhasil menciptakan kertas pada tahun 200-an SM yang terbuat dari bahan dasar bambu dan ditemukan oleh Tsai Lun. Kertas memberikan banyak perubahan pada dunia. Pedagang muslim membawa teknologi penciptaan kertas dari Cina ke Eropa pada awal abad 11 Masehi. Disinilah industri kertas bertambah maju. Apalagi dengan diciptakannya mesin cetak oleh Gutenberg perkembangan dan penyebaran buku mengalami revolusi. Kertas yang ringan dan dapat bertahan lama dikumpulkan menjadi satu dan terciptalah buku ( Khoerunnisa, par.3,4).

### **2.4.2. Buku**

Menurut kamus besar bahasa Indonesia buku adalah lembar kertas yang dijilid, yang berisi tulisan atau kosong (133). Sedangkan menurut Khoerunnisa “buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman” (par 1).

### **2.4.3. Jenis Buku**

- **Novel**

Novel adalah sebuah karya fiksi prosa yang tertulis dan naratif; biasanya dalam bentuk cerita yang menarik perhatian pembacanya. Penulis novel disebut novelis. Kata novel berasal dari bahasa Italia novella yang berarti “sebuah kisah, sepotong berita”.

Novel setidaknya memiliki kurang 40.000 kata dan lebih kompleks dari cerpen, dikarenakan cerpen hanya berupa cerita pendek saja, dibandingkan cerita novel yang panjang, dan memiliki alur naik turun, dan tidak dibatasi keterbatasan struktural dan metrikal sandiwara atau sajak. Umumnya sebuah novel bercerita tentang tokoh-tokoh dan kelakuan mereka dalam kehidupan sehari-hari, dengan menitik beratkan pada sisi-sisi yang aneh dari naratif tersebut.

Novel dalam bahasa Indonesia dibedakan dari roman. Sebuah roman alur ceritanya lebih kompleks dan jumlah pemeran atau tokoh cerita juga lebih banyak.

- **Cergam**

Pada tahun 1986 Arswendo Atmowiloto mengungkapkan bahwa cergam sama dengan komik, gambar yang dinarasikan, kisah ilustrasi, picto-fiksi dan lain-lain.

- **Komik**

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri.

- **Ensiklopedi**

Ensiklopedia atau ensiklopedi, adalah sejumlah buku yang berisi penjelasan mengenai setiap cabang ilmu pengetahuan yang tersusun menurut abjad atau menurut kategori secara singkat dan padat.

Etimologi Kata “ensiklopedia” diambil dari bahasa Yunani yaitu enkyklios paideia (ἐγκύκλιος παιδεία) yang memiliki arti sebuah lingkaran atau pengajaran

yang lengkap. Maksudnya ensiklopedia itu sebuah pendidikan paripurna yang mencakup semua lingkaran ilmu pengetahuan. Seringkali ensiklopedia disamakan dengan kamus dan ensiklopedia-ensiklopedia awal memang berkembang dari kamus. Perbedaan utama antara kamus dan ensiklopedia ialah bahwa sebuah kamus hanya memberikan definisi setiap entri atau lemma dilihat dari sudut pandang linguistik atau hanya memberikan kata-kata sinonim saja, sedangkan sebuah ensiklopedia memberikan sebuah penjelasan lebih jelas. Sebuah ensiklopedia mencoba menjelaskan setiap artikel sebagai sebuah fenomena. Atau lebih singkat: kamus adalah daftar kata-kata yang dijelaskan dengan kata-kata lainnya sedangkan sebuah ensiklopedia adalah sebuah daftar hal-hal yang kadang kala dilengkapi dengan gambar untuk lebih menjelaskan.

- **Nomik**

Nomik adalah singkatan dari novel komik.

- **Antologi (kumpulan)**

Secara harfiah antologi diturunkan dari kata bahasa Yunani yang berarti “karangan bunga” atau “kumpulan bunga”, adalah sebuah kumpulan dari karya-karya sastra. Awalnya, definisi ini hanya mencakup kumpulan puisi (termasuk syair dan pantun) yang dicetak dalam satu volume. Namun, antologi juga dapat berarti kumpulan karya sastra lain seperti cerita pendek, novel pendek, prosa, dan lain-lain. Dalam pengertian modern, kumpulan karya musik oleh seorang artis, kumpulan cerita yang ditayangkan dalam radio dan televisi juga tergolong antologi. KBBI mendefinisikan antologi sebagai kumpulan karya tulis pilihan dr seorang atau beberapa orang pengarang.

- **Dongeng**

Dongeng, merupakan suatu kisah yang di angkat dari pemikiran fiktif dan kisah nyata, menjadi suatu alur perjalanan hidup yang memiliki pesan moral, dan mengandung makna hidup dan cara berinteraksi dengan makhluk lainnya. Dongeng juga merupakan dunia hayalan dan imajinasi, dari pemikiran seseorang yang kemudian di ceritakan secara turun-temurun dari generasi kegenerasi. Dalam satu

buku, bisa terdiri atas satu atau lebih dongeng. Sekarang, banyak buku-buku dongeng yang merupakan saduran.

- **Biografi**

Biografi adalah kisah atau keterangan tentang kehidupan seseorang. Sebuah biografi lebih kompleks daripada sekadar daftar tanggal lahir atau mati dan data-data pekerjaan seseorang, biografi juga bercerita tentang perasaan yang terlibat dalam mengalami kejadian-kejadian. Biografi yang ditulis sendiri oleh tokohnya dinamakan autobiografi.

- **Catatan harian (jurnal/diary)**

Catatan harian adalah buku yang isinya berdasarkan catatan harian atau catatan harian itu sendiri. Yang berarti buku tersebut dibuat dari keseharian seseorang.

- **Novelet**

Cerita tanggung, untuk dikatakan cerpen, cerita ini terlalu panjang, untuk dikatakan novel terlalu pendek. Jumlah halaman novelet diperkirakan memiliki kurang lebih 40-50 halaman. Namun, batasan ini sangat relative dan tidak mutlak.

- **Fotografi**

Fotografi berasal dari 2 kata yaitu *photo* yang berarti cahaya dan *graph* yang berarti tulisan atau lukisan. Dalam seni rupa, fotografi adalah proses melukis atau menulis dengan menggunakan media cahaya. Sebagai istilah umum, fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek tersebut pada media yang peka cahaya. Alat paling populer untuk menangkap cahaya ini adalah kamera.

- **Karya ilmiah**

Laporan penelitian, disertai, tesis, skripsi, dan sebagainya.

- **Tafsir**

Tafsir adalah keterangan atau penjelasan tentang ayat-ayat Al-quran agar maksudnya lebih mudah dipahami. Tafsir harfiah berarati tafsir kata demi kata, tafsir mimpi adalah penggunaan ciri-ciri modern untuk menguraikan arti mimpi. Buku yang berisi materi tentang hal ini dinamakan buku tafsir.

- **Kamus**

Kamus adalah buku acuan yg memuat kata dan ungkapan, biasanya disusun menurut abjad berikut keterangan tentang makna, pemakaian, atau terjemahannya. Kamus dapat pula diartikan sebagai buku yg memuat kumpulan istilah atau nama yang disusun menurut abjad beserta penjelasan tentang makna dan pemakaiannya (*KBBI*).

Kamus berfungsi membantu seseorang mengenal kosakata baru. Selain menerangkan maksud kata, kamus juga mungkin mempunyai pedoman sebutan, asal-usul (etimologi) kata dan juga contoh penggunaannya.

- **Panduan (*how to*)**

Disebut juga buku petunjuk, buku yang menjelaskan tentang bagaimana membuat sesuatu yang menunjukkan proses nya. misalnya buku tentang beternak ayam, berkebun kelapa sawit, kiat memperoleh dan kiat menjalani beasiswa di luar negeri, dan sebagainya.

- **Atlas**

Kumpulan peta yang disatukan dalam bentuk buku. Selain dalam bentuk buku, atlas juga ditemukan dalam bentuk multimedia, misalnya Google Earth. Atlas dapat memuat tentang informasi geografi, batas negara, statistik geopolitik, sosial, agama, serta ekonomi.

- **Ilmiah**

Buku yang disusun berdasarkan kaidah keilmiahan. Misalnya, buku yang disusun berdasarkan hasil penelitian dan disampaikan dengan menggunakan bahasa ilmiah.

- **Teks**

Sederhananya adalah buku pelajaran, diktat, modul.

- **Mewarnai**

Buku jenis ini identik dengan buku anak-anak, yang berisi berupa garis-garis yang membentuk gambar. Fungsinya, adalah membantu anak-anak untuk belajar mewarnai sebuah objek (Pinjembuku.com 1).

## 2.5. Tinjauan Layout

### 2.5.1. Sejarah Layout

Dimulai dari 25.000 tahun S.M. Dimana para pemburu yang hidupnya berpindah-pindah di jaman Paleolitikum sampai Neolitikum melukisi dinding gua dengan objek-objek binatang. Peristiwa perburuan. Dan bentuk-bentuk lain. Kurang lebih 1.500 tahun S.M, bangsa mesir mulai mengenal system tulisan yang disebut *hieroglyph* dan menggunakan papyrus sebagai kertasnya. Sementara itu di Cina, masyarakatnya mengembangkan system tulisan yang menggunakan lebih dari 40.000 karakter. Kemudian orang-orang terpelajar dari Phoenicia (sekitar Syria, Yordania, Israel, Palestina, dan Lebanon) melakukan suatu inovasi yang luar biasa yaitu menciptakan system tulisan yang tadinya menggunakan lebih dari 500 karakter menjadi hanya 22 karakter saja, dan system tulisan ini disebut *Cuneiform*. Bangsa Yunani lalu mulai mengadopsi system *Cuneiform* sekitar tahun 800-900 S.M. karakter dalam tulisan Yunani selanjutnya digunakan oleh Romawi dengan beberapa penyesuaian untuk menuliskan literatur mitologi, filsafat, dan kepercayaan mereka.

Di abad pertengahan hanya sedikit yang bisa dibaca, selain masih banyak orang yang buta huruf. Diseluruh eropa hanya ada kurang dari 50.000 literatur dan hanya para biarawan dan segelintir orang kaya saja yang memilikinya. Lalu pada pertengahan abad ke-12, setelah 600 tahun invasi, migrasi dan hubungan dagang dengan Cina, orang-orang Eropa mulai mengenal cara pembuatan kertas yang lebih murah. Dan akhirnya pabrik kertas pertama didirikan oleh Fabriano, di Italia pada tahun 1276. Lalu dibangun lagi di Troyes, Prancis pada tahun 1348.

Peristiwa paling bersejarah terjadi pada tahun 1450, dimana ada seseorang penemu berkebangsaan Jerman bernama Johann Gensfleisch Zum Gutenberg mengembangkan suatu system pencetakan: *moveable type*. Yang dapat memproduksi ribuan hasil cetakan diatas kertas dalam waktu yang sangat singkat. Dalam kurun waktu 13 tahun setelahnya, teknologi percetakan telah menyebar ke seluruh Eropa. Muncullah Broad-sides, yaitu selebar kertas yang dicetak pada salah satu sisinya, dan menjadi surat kabar yang pertama.

Perkembangan teknologi percetakan mendorong eksplorasi ide-ide baru dalam bidang desain dan tipografi. John Baskerville pada tahun 1600 an, dan Francois Didot serta Giambattista Bodoni tahun 1700-an menciptakan huruf yang lebih terkesan ringan, geometris, dan serif yang tebal tipisnya kontras. Pada tahun 1820-an muncul catalog pertama sebagai media penawaran produk. Jurnal-jurnal sastra dan filsafat banyak beredar di tengah masyarakat dan media-media tersebut yang kemudian menjadi cikal-bakal majalah modern yang kita kenal sekarang.. lalu pada tahun 1826 Joseph Niepce memperkenalkan fotografi yang pertama. Fotografi memberi dimensi baru terhadap materi cetakan, yang dulunya katalog hanya berisi teks saja, kini dapat melihat foto produknya.

*Art Nouveau* muncul di Prancis sebagai dampak teknologi percetakan warna lithography yang semakin berkembang. Tokoh-tokohnya antara lain: Jules Cheret yang dikenal sebagai pencetus seni poster modern, Henri de Toulouse Lautrec dan Alphonse Mucha. Gaya *Art Nouveau* lalu mengglobal sekitar tahun 1890-1910. Kemudian lahir aliran Kubisme pada seni rupa mulai bangkit berkat Pablo Picasso sekitar tahun 1907-an. Bentuk-bentuk berkembang ke arah abstrak.lalu muncul pula ekspresionisme yang menyanggah ide bahwa seni yang terutama adalah ekspresi diri.

Pembuatan *Corporate Identity* pertama dilakukan oleh desainer Jerman Peter Behrens untuk perusahaan AEG pada tahun 1907. Behrens juga mengerjakan arsitekturnya, periklanan, desain produk dan lain-lain. Kemudian lahir Modernisme di Eropa lewat berbagai pergerakan seperti *kubisme, futurism, plakastijl, supremaisme, dada,de stijl, Bauhaus, dan konstruktivisme*. Tahun 1917 Marcel Duchamp mengganti konteks barang keseharian sebagai benda seni hanya dengan memamerkannya.

Konstruktivisme muncul sekitar tahun 1917 di Rusia, Kasimir, Malevich, Alexander Rodchenko, El Lissitzky adalah tokoh-tokohnya. Kemudian muncul *de stijl* di Belanda dengan lebih mengutamakan perhatian pada estetika daripada fungsi. Bauhaus didirikan di Weimar, Jerman pada tahun 1919 oleh Walter Gropius. Dan menjadi tonggak sejarah yang memengaruhi desain pada abad ke 20, baik itu desain grafis, produk, furniture dan arsitektur. Surealisme muncul sekitar tahun 1920 dengan tokoh-tokoh yaitu Andre Breton, Rene Magritte, Max Ernst. Man Ray.

Herbert Bayer menciptakan universitas Type pada tahun 1925. Dan pada tahun yang sama muncullah gerakan *Art Deco* di Paris, yang dipengaruhi oleh gaya *Art Nouveau*, seni patung Afrika dan Kubisme. Lalu Laszlo Moholy-Nagy membua institute desain pertama di Amerika dengan kurikulum desain modern pada tahun 1938-1946. Desainer Amerika Paul Rand dengan karya-karya desainnya yang melegenda, yang dipengaruhi oleh gaya desain dan seni Eropa modern. Kesadaran akan pentingnya kurikulum desain di universitas dan di sekolah-sekolah seni sudah mulai bangkit ditahun 50-an, grid sebagai alat bantu untuk layout mulai terkenal sejak hadirnya karya-karya Josef Muller-Brockmann dan Richard Paul Lohse di Swiss. Helvetica dan Univers menjadi huruf yang paling banyak digunakan pada saat itu.

Kemudian pada tahun 1960-an desain majalah mulai marak, yaitu majalah Harper Bazaar yang terkenal mewakili sisi gemerlap pada masa itu. Desainer Lubalin dikenal juga lewat karya-karyanya saat menjadi art director majalah Avant Garde dan Eros. Dan pada tahun 1970-an dan 1980-an bangkitnya *corporate branding* dan maraknya dunia periklanan menjadikan kebutuhan akan layout dan percetakan materi-materi publikasi makin tidak terbatas. Tahun 1990-an perkembangan media digital sangat pesat. Internet merubah pola kehidupan masyarakat dunia. Tidak terkecuali desain grafis dengan segera menemukan lahan-lahan baru untuk dieksplorasi, yaitu grafis, tiga dimensi, animasi, website, *game offline*, dan *online*, chatting, online banking dan lain-lain. Teknologi internet dilanjutkan dengan tekinologi mobile pada tahun 2000-an, diwarnai dengan maraknya sms, mms, *ringtone*, *java game*, *mobile game*, *mobile banking*, dan segala macam pertukaran informasi dengan sangat mudah (Rustan 2-7).

### **2.5.2. Layout**

*Layout* merupakan tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu yang mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. *Me-layout* adalah satu proses atau tahapan kerja dalam desain. Dapat dikatakan bahwa desain adalah arsiteknya. Sedangkan *layout* adalah pekerjaanya. Namun definisi *layout* dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi

desain itu sendiri. Sehingga banyak orang yang mengatakan bahwa *me-layout* itu sam dengan mendesain (Rustan, par.1).

### Prinsip *Layout*

Prinsip dasar *layout* adalah juga prinsip dasar desain grafis, yang terdiri dari *Sequence*

### Elemen *layout*

Elemen *layout* dibagi menjadi 3 (Rustan 27-51):

#### a. Elemen Teks

#### b. Judul

Suatu artikel biasanya diawali oleh sebuah atau beberapa kata singkat yang disebut judul. Judul memiliki ukuran besar agar menarik perhatian pembaca, dan membedakannya dari elemen layout lainnya.

- *Deck*

*Deck* adalah gambaran singkat tentang topik yang dibicarakan pada *bodytext*, tetapi biasanya letak *bodytext* terdapat diantara judul.

- *Byline*

Berisi dengan nama penulis, terkadang diisi dengan jabatan maupun keterangan singkat lainnya. Letak *byline* berada di sebelum *bodytext*.

- Subjudul

Artikel yang cukup panjang biasanya dibagi lagi menjadi beberapa segmen sesuai dengan topiknya. Sub judul berfungsi sebagai judul pada segmen-segmen tersebut. Bukan termaksud paragraf tetapi satu topik/pokok pikiran yang sama.

- *Pull Quotes*

Pada suatu karya publikasi dapat berarti satu atau lebih kalimat singkat yang mengandung informasi penting yang ingin ditekankan. *Pull Quotes* merupakan sebagian isi *bodytext* yang dianggap sebagai pokok pemikiran pada naskah tersebut.

- *Caption*  
Keterangan singkat yang menyertai elemen visual dan *inset*. *Caption* biasanya dicetak dalam ukuran kecil dan dibedakan gaya atau jenis hurufnya dengan *bodytext* dan elemen teks lainnya.
- *Callouts*  
Seperti *Caption*, kebanyakan *Callouts* menyertai elemen visual yang memiliki lebih dari 1 keterangan.
- *Initial Caps*  
Huruf awal yang berukuran besar pada paragraf. Dan bersifat estetik, sehingga tidak jarang hanya terdiri dari 1 *initial caps* pada suatu naskah.
- *Lead Line*  
Beberapa kata pertama ataupun seluruh kata di baris pertama pada pada tiap paragraph.
- Spasi antar paragraf  
Untuk membedakan antara paragraf satu dengan paragraf lainnya
- *Header and Footer*  
*Header* adalah area yang terletak di antara sisi atas kertas dan margin atas.  
*Footer* adalah area diantara sisi bawah kertas dan margin bawah.
- *Running Head*  
Judul buku, bab ataupun topik yang sedang dibaca.
- Catatan kaki  
Catatan kaki merupakan catatan yang berisi tentang informasi dari sebagian tulisan tertentu di dalam naskah.
- Nomor Halaman  
Nomor halaman merupakan nomor yang terdapat di setiap lembar halaman.
- *Jumps*  
*Jumps* merupakan tulisan untuk memberi informasi kepada pembaca, dimana halaman selanjutnya dari artikel yang dibaca.
- *Signature*

Umumnya terdapat di *flier*

- *Nameplate*

Nama surat kabar, majalah, tabloid atau *newsletter*. Biasanya di buat dalam ukuran besar, diletakkan pada bagian atas halaman depan pada surat kabar, *newsletter*, tabloid atau cover depan majalah.

- *Masthead*

Area pada halaman surat kabar/majalah/*newsletter* yang berisikan informasi tentang penerbitnya.

- Elemen Visual

- Foto

- *Artworks*

- *Infographics*

- Garis

- Kotak

- Inset

- Point (Rustan 54-62)

- *Invincible Elements*

- *Margin*

*Margin* merupakan jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen-elemen pada *layout*.

- *Grid*

*Grid* adalah alat bantu dalam *me-layout*. *Grid* mempermudah kita menentukan dimana harus meletakkan elemen *layout* dan mempetahankan konsistensi dan kesatuan *layout* (Rustan 64-68).

## 2.6. Tinjauan Gaya Desain

### 2.6.1. Sejarah Gaya Desain

#### a. Gaya Desain

Pengertian dari gaya secara umum adalah: suatu ragam yang khas dari ekspresi, desain, arsitektur atau cara pelaksanaan suatu hal. Gaya dalam desain grafis berarti keindahan visual yang mempunyai pengaruh besar pada suatu masa dan tempat tertentu”. (“Gogor Bangsa”, par 1).

#### b. Victorian

Gaya Victorian adalah gaya yang berkembang di Amerika, Inggris dan sebagian besar benua Eropa sejak tahun 1820-an hingga tahun 1900. Gaya ini muncul karena reaksi senimanyang diakibatkan dan ditimbulkan oleh revolusi industri. Zaman itu merupakan kebangkitan dari pengertian gaya-gaya bersejarah dan pengenalan dari persilangan budaya yang masuk dari Timur tengah dan Asia.

Desain Victoria sendiri selalu identik dengan ornament bunga-bunga dan menggunakan latar warna primer, dan dicetak lagi dengan warna cokelat dan krem.

#### c. *Art and Craft*

*Art and Craft* merupakan gerakan yang terjadi pada akhir masa revolusi industry yang lebih mementingkan komitmen kerja dan keindahan. Penganutnya menolak estetika yang dihasilkan oleh produksi massal, yang dianggap sebagai penyebab utama dari hilangnya suatu keindahan individual. John Ruskin (1819-1900) adalah seorang seniman dan kritikus yang menyatakan bahwa bentuk-bentuk Gothic dan ornamen merupakan obat yang paling manjur untuk menyembuhkan semua penyakit estetika modern.

- *Early Modern*

Prinsip kerja mesin uap diempurnakan oleh James Watt 1769, pada masa revolusi industry di Inggris. Di London timbul reaksi menolak kehadiran mesin pada Pameran internasional 1 pada tahun 1851 karena dianggap sebagai dehumanisasi. Kemudian muncul gaya romantic yang berdasarkan pada perasaan serta kemuliaan dari hak individu.

Pada Tahun 1870-an hingga 1890-an merupakan masa di mana industri mengalami kemajuan yang pesat. Dan pada saat itu dunia periklanan mulai berkembang juga. Dimulailah era poster, kemasan dan iklan mendukung kegiatan-kegiatan kabaret, teater, sirkus, musik serta pertunjukan budaya lainnya.

#### d. Ekspresionisme

Ekspresionalisme berasal dari kata ekspresi/spontan, pelopor ekspresionalisme sendiri adalah Eduard Munch (1863-1944) dari Norwegia dengan karya berjudul *The Scream* yang memiliki arti harafiah ekspresionismenya adalah "binatang buas".

Ekspresionalisme menjadi aliran avant Garde pertama abad 20. Di Prancis, ditampilkan kelompok seniman Fauvisme, di Jerman ditampilkan oleh seniman Fauvisme, Die Brücke, Blaue Reiter, dan Neue Sachlichkeit menjadi cikal bakal ekspresionisme.

Kebebasan ekspresionisme dari sisi bentuk tampak pada kubisme, yang disusung Pablo Picasso dengan menghilangkan sudut pandang perspektif satu titik hilang, diganti dengan berbagai sudut pandang. Kebebasan pada Ekspresionisme makin kuat dengan munculnya dadaisme yang menolak semua hukum-hukum, keindahan, yang didalamnya termasuk bentuk dan warna, sebagai protes terhadap nilai-nilai yang kacau karena perang dunia 1.

#### e. Modern

Modernisme merupakan gaya yang terbentuk karena urbanisasi dan industrialisasi dari masyarakat barat. Dan yang menjadi nafas desain adalah "Form Follow Function" yang dilontarkan oleh Louis Sullivan. Simbol terkuat sendiri bagi kejayaan modernism adalah mesin yang juga diartikan sebagai masa depan bagi pengikutnya. Desain modern sendiri terbagi menjadi beberapa bagian:

- *Futurism*

seni di Italia didirikan oleh Filippo Marinetti. Gerakan ini diinspirasi dari kehidupan yang berubah karena penemuan mesin yang menghasilkan yang menghasilkan unsur gerak dan kecepatan yang sangat mempengaruhi kehidupan

manusia pada awal abad ke-20. Tipografi berkembang pada masa futurism yang merupakan media ekspresi di dalam desain.

- *Vorticism*

Sebuah gerakan seni di Inggris yang dimulai oleh Wyndham Lewis (1882 – 1957) pada tahun 1914, dimana terlihat penggabungan komposisi yang dinamis pada desain-desainnya serupa dengan gaya kubisme maupun futurisme. Nama *Vorticism* diberikan oleh Ezra Pound pada tahun 1913 untuk perubahan yang dilakukannya. Ilustrasi dan tipografi pada gaya desain ini menampilkan ketidakberaturan, memiliki bentuk yang kaku pada kontrasnya, serta garis-garis yang bergerigi dan dilawan dengan bidang diagonal. Seiring dengan berakhirnya Perang Dunia I Gerakan ini mengalami penurunan

- *Constructivism*

Sebuah Konstruksi yang mengatur pada system social, yang ditandai oleh penggunaan metode industry untuk menciptakan objek geometris. Gaya *constructivism* muncul pada gerakan seni Rusia yang radikal yang berkembang menjelang Revolusi Bolshevik tahun 1917. Dalam rangka ikut memperbaiki peran seniman dan memberikan kontribusi pada ‘konstruksi’ untuk sebuah negara komunis yang baru, menurut EL Lissitzky *constructivisme* merupakan pelopor avant garde yang merupakan seni di Rusia.

- *De Stijl*

Dimotori oleh Theo van Doesburg dan Piet Mondrian muncul fenomena seni yang disebut De stijl pada masa sebelum perang dunia 1. Juga sering disebut dengan the style. De Stijl yang dipengaruhi gerakan *avant-garde* pada tahun 1920-an yang berkomitmen menyatukan seluruh seni. Gerakan yang menarik perhatian para seniman, desainer dan arsitek ini memiliki ciri-ciri penampilan obyek-obyek abstrak melalui bentuk kotak dan warna-warna primer dipadukan dengan hitam, putih dan abu-abu.

- Bauhaus

Bauhaus adalah system sekolah yang menggabungkan seni seni terapan seperti seni, arsitektur, desain, dan Kriya sebagai suatu kesatuan dengan

teknologi. Dalam bahasa Jerman Bauhaus berarti Bangunan Rumah/*Building House* . Sebuah sekolah desain Jerman yang mencoba menyatukan antara seni dan industri dengan menolak segala rupa bentuk-bentuk dekoratif dan teknik-teknik konstruksional.

- New Typography

Dikembangkan di Eropa merupakan pendekatan revolusi terhadap desain tipografi pada tahun 1920 hingga awal 1930-an. Tokoh *New Typography* adalah Lazlo Moholy-Nagy yang membuat eksplorasi tipografi pada karyanya. *The New Typography* menggabungkan unsur-unsur karya dan tulisan dari William Morris dengan ditambah aspek-aspek gerakan seni lainnya, seperti *Cubism, Futurism, Dada, de Stijl dan Constructivism*.

f. *Art Deco*

*Art deco* muncul pada tahun 1925 di perancis, berasal dari *Paris Exposition des Art Decoratifs et Industries*. Dimana gaya cenderung menampilkan kemewahan, karena cenderung menggunakan bahan-bahan mahal. Pada warna-warna yang cerah dan hidup diantara motif-motif *floral, figuratif dan geometris*.

*Art deco* tidak dianggap sebagai aliran, namun dianggap sebagai gaya dan kecenderungan pada desain. Kehebatan mesin, transportasi, pesawat terbang, kapal, industri otomotif, yang menjadi inspirasi pada gaya ini. *Art deco* juga dipengaruhi oleh kubisme dan *fauvism* serta gaya mesir dan Indian Aztec.

g. Dada

Merupakan gerakan yang berkembang di Swiss di dunia sastra dan seni selama tahun 1916. Dada memiliki arti kuda kayu mainan oleh Hugo Ball, Tristan Tzara digunakan sebagai sikap protes terhadap penderitaan manusia pada perang dunia pertama. Sedangkan di Jerman dada dibuat sebagai media protes terhadap hegemoni militerisme dan protes antimedia pers. Dada merupakan sebuah gaya yang menantang segala aturan-aturan sosial dan artistik yang baku.

h. *Heroic Realisme*

Istilah ini kadang digunakan untuk mendeskripsikan tentang seni yang biasa digunakan untuk propaganda. Gaya *Heroic Realism* digunakan untuk propaganda revolusi terhadap Negara Uni Soviet yang dikenal dengan Rusia pada masa kepemimpinan Lenin yang meragukan bahwa orang-orang yang buta huruf akan mengerti terhadap gambar visual abstrak untuk dapat berkomunikasi.

#### *i. Late Modern*

Modernisme akhir (1945-1975-an) merupakan peralihan antara jaman modern ke jaman *postmodern*. Gaya yang digunakan merupakan gaya jaman dulu, namun telah dimodifikasi, sehingga tampak lebih modern. Masa ini merupakan reaksi terhadap gerakan *modernism*, dan juga menetapkan teknik *modernism* klasik secara luas tetapi tetap mengikuti dogma yang berhubungan dengan sekolah dan gerakan ortodog dibuang (Pranoto 39).

#### *j. Post Modern*

*Post modern* secara harfiah berarti “setelah gerakan Modernisme”. Gerakan ini mengikuti estetika, *literature*, politik maupun filosofi sosial, yang merupakan basis usaha untuk mendeskripsikan suatu kondisi, atau keadaan yang akan terwujud, atau sesuatu yang berhubungan dengan perubahan institusi dan kondisi seperti *post modernity* dan juga merupakan respon kritis atas dominasi dan kakunya aliran *Modernisme*. Dengan menerima bidang-bidang seni, arsitektur dan seni terapan, gerakan ini menyatakan ketertarikannya kembali pada ornamen, simbolisme dan humor visual. Terbebas dari ajaran-ajaran sebelumnya, para desainer *post-modern* menolak keinginan-keinginan aliran Modernisme dengan mengembangkan dan menantang keyakinan-keyakinan dasar tentang keteraturan dan disiplin yang dianut oleh Bauhaus dan pengikutnya. Dengan kata lain *post modern* merupakan fenomena cultural dan intelektual.

#### *k. Digital Era*

Merupakan perpanjangan dari Post modern. Era ini diangkat oleh Cranbrook Academy of Art, Michigan sebagai dekonstruksi yang diartikan sebagai meniadakan dan mengingkari tatanan (Setiawan 62-70) dan (“Gogor Bangsa”, par.1-32).

## 2.7. Analisis Data

Penyu merupakan hewan yang telah ada di jaman jura, yang merupakan hewan yang hidup di laut, merupakan hewan herbivora, yang memakan ganggang. Usia penyu mencapai ratusan tahun, waktu penyu akan bertelur, adalah di malam hari, penyu akan naik ke darat untuk bertelur, setelah penyu menemukan tempat yang tepat untuk bertelur, binatang ini akan mulai membuat lubang dan bertelur, kemudian telur tersebut akan ditutup kembali dengan pasir hingga telurnya tidak kelihatan dan pasir menjadi rata, lalu binatang ini akan membuat gundukan pasir di sekitar tempat perteluran, guna untuk menipu pemangsanya, dan kemudian penyu akan kembali ke laut, dan akan kembali ke daratan lagi hanya pada saat penyu tersebut akan bertelur kembali. Telur penyu akan menetas sekitar 50-60 hari, kemudian anak penyu (tukik) akan berjalan ke lautan, dan akan kembali pada saat bertelur. Penyu akan berproduksi pada umur 30 tahun.

Pulau Sangalaki merupakan pulau tempat pelestarian penyu yang dikelola oleh sehati, BKSDA, WWF. Di pulau ini setiap hari akan ada penyu yang bertelur, pada jumlahnya mencapai puluhan, di bulan agustus penyu yang naik untuk bertelur mencapai 50 ekor.

5W1H

*What:* Buku esai Fotografi tentang penyu di Sangalaki Kalimantan Timur

*When:* Buku ini akan dipromosikan agustus 2012

*Why:* Penyu pada saat ini mulai mengalami penurunan habitat, dikarenakan banyaknya perburuan yang dilakukan oleh manusia, oleh sebab itu diperlukan media buku esai fotografi yang berisi foto tentang penyu, yang dapat mengajak dan mendorong masyarakat untuk lebih peduli terhadap nasib penyu di pulau Sangalaki

*Where :* foto pada buku esai akan dilakukan di pulau Sangalaki, sedangkan akan dijual ke seluruh wilayah Indonesia di toko-toko buku Gramedia dan Togamas.

*Who:* Targetnya adalah seluruh masyarakat Indonesia.

*How :* Dengan membuat buku esai fotografi yang menarik minat masyarakat.

## **2.8. Kesimpulan Analisis Data**

Penyu merupakan hewan yang mulai mengalami kepunahan dikarenakan banyaknya pembunuhan terhadap penyu, terutama penyu hijau, baik itu binatang predator seperti biawak, elang, kepiting, dan ikan, maupun manusia sendiri yang selalu ingin membeli telur penyu dan dagingnya. Penyu memiliki telur yang banyak, dan bertelur hampir disetiap bulan, tetapi anak penyu atau tukik akan dapat berproduksi apabila telah mencapai usia sekitar 30 tahun, sehingga dalam kurun waktu yang panjang itu, penyu tersebut telah lebih dulu diburu sebelum binatang ini berproduksi, di Indonesia jumlah penyu masih lumayan banyak, tetapi pemburu penyu hijau juga banyak, yang mengakibatkan jumlah penyu hijau akan terus berkurang. Walaupun terdapat pusat pelestarian penyu di pulau Sangalaki, tetapi hal ini tidak dapat memberikan efek terhadap kemerosotan jumlah penyu hijau setiap tahunnya, maka dibutuhkan kesadaran masyarakat terhadap nasib penyu hijau di Indonesia khususnya di Sangalaki, Sehingga perlu dibuat media berupa buku esai fotografi tentang penyu yang dapat menyadarkan masyarakat dan menyentuh hati masyarakat teradap nasib habitat penyu tersebut.