

2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1. Tinjauan Teori

2.1.1. Tinjauan Mengenai Buku

2.1.1.1. Pengertian Buku Bacaan

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. Buku memiliki berbagai macam fungsi sejak jaman dahulu, dimana buku dapat memindahkan dan menyimpan informasi. Sehingga informasi dapat disebar luaskan dan berguna bagi banyak orang. Buku terus berkembang dan semakin maju, sekarang terdapat buku yang tidak terdiri dari kertas yaitu e-book maupun audio book.

Beberapa jenis buku menurut Encarta yaitu :

a. Almanac

Buku yang berisi kalender yang disertai dengan perhitungan berdasarkan astronomi.

b. Audio Book

Rekaman yang berisi suara seseorang yang membacakan buku, cerita atau teks tulis lainnya. Audio book dapat didengar di kaset atau compact disc.

c. Textbook

Buku yang berisi teks-teks yang telah ditentukan untuk keperluan studi.

d. Akunting dan pembukuan

Proses mengidentifikasi, menghitung, merekam dan mengkomunikasikan keadaan ekonomi dari suatu organisasi atau badan lainnya.

e. Bibliography

Kumpulan buku atau materi terlulis.

f. Komik

Gambar berseri yang disusun untuk menyampaikan suatu cerita. Sebagian besar komik memuat teks dalam bentuk dialog.

g. Children's literature (bacaan anak)

Tulisan yang di desain untuk anak-anak, dapat dibaca untuk atau oleh mereka, termasuk di dalamnya, antara lain : fiksi, kumpulan puisi, biografi, sejarah, kumpulan teka-teki, ajaran-ajaran, fabel, legenda, mitos, dan cerita rakyat yang diceritakan secara turun temurun

2.1.1.2. Perkembangan Buku

Pada saat buku belum digunakan, tradisi komunikasi masih mengandalkan lisan. Penyampaian informasi, cerita-cerita, nyanyian, doa-doa, maupun syair, disampaikan secara lisan dari mulut ke mulut, sehingga segala informasi harus dihafalkan karena tidak adanya media yang dapat menyimpan informasi. Dengan banyaknya informasi yang dihafalkan, manusia mulai tidak dapat mengingat informasi , sehingga terpikirlah untuk menuangkan informasi dalam tulisan.

Penduduk sungai Nil, memanfaatkan batang papirus yang banyak tumbuh di pesisir Laut Tengah dan di sisi sungai Nil untuk membuat buku. Gulungan batang papirus inilah yang melatarbelakangi adanya gagasan kertas gulungan. Orang Romawi juga menggunakan model gulungan dengan kulit domba. Model dengan kulit domba ini disebut parchment (perkamen).

Bentuk buku berupa gulungan ini masih dipakai hingga sekitar tahun 300 Masehi. Kemudian bentuk buku berubah menjadi lenbar-lembar yang disatukan dengan sistem jahit. Model ini disebut codex, yang merupakan cikal bakal lahirnya buku modern seperti sekarang ini.

2.1.1.3. Sejarah buku Bacaan di Indonesia

Awalnya buku masih berupa gulungan daun lontar di Indonesia. Lalu penerbitan buku di Indonesia mulai bermuculan yang didahului dengan usaha penerbitan buku pelajaran, usaha penerbitan buku bacaan umum dan usaha penerbitan bukuagama.

Pada masa penjajahan Belanda, penulisan dan penerbitan buku masih dikuasai oleh orang Belanda. Orang pribumi biasanya hanya menjadi pembantu untuk menulis buku pelajaran.

Dalam usaha penerbitan buku bacaan, umumnya terdapat buku bacaan berbahasa Melayu yang dikuasai oleh orang Cina. Terdapat pula orang pribumi

yang melakukan usaha penerbitan buku bacaan berbahasa daerah, mulai dari penulisan hingga penerbitan dilakukan murni oleh orang pribumi.

Karena khawatir dengan perkembangan usaha penerbitan tersebut, pemerintah Belanda lalu mendirikan penerbit Buku Bacaan Rakyat. Tujuannya untuk mengimbangi usaha penerbitan yang dilakukan kaum pribumi. Pada tahun 1908, penerbit ini diubah namanya menjadi Balai Pustaka. Hingga Jepang masuk ke Indonesia, Balai Pustaka belum pernah menerbitkan buku pelajaran karena bidang ini dikuasai penerbit swasta Belanda.

Sekitar tahun 1950-an, penerbit swasta nasional mulai bermunculan. Sebagian besar berada di pulau Jawa dan selebihnya di Sumatera. Pada awalnya, mereka bermotif politis dan idealis. Mereka ingin mengambil alih dominasi para penerbit Belanda yang setelah penyerahan kedaulatan di tahun 1950 masih diijinkan berusaha di Indonesia.

Pada tahun 1955, pemerintah Republik Indonesia mengambil alih dan menasionalisasi semua perusahaan Belanda di Indonesia. Kemudian pemerintah berusaha mendorong pertumbuhan dan perkembangan usaha penerbitan buku nasional dengan jalan memberi subsidi dan bahan baku kertas bagi para penerbit buku nasional sehingga penerbit diwajibkan menjual buku-bukunya dengan harga murah.

Pemerintah kemudian mendirikan Yayasan Lektor yang bertugas mengatur bantuan pemerintah kepada penerbit dan mengendalikan harga buku. Dengan adanya yayasan ini, pertumbuhan dan perkembangan penerbitan nasional dapat meningkat dengan cepat. Menurut Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI) yang didirikan 1950, penerbit yang menjadi anggota IKAPI yang semula berjumlah 13 pada tahun 1965 naik menjadi 600-an lebih.

Pada tahun 1965 terjadi perubahan situasi politik di tanah air. Salah satu akibat dari perubahan itu adalah keluarnya kebijakan baru pemerintah dalam bidang politik, ekonomi dan moneter. Sejak akhir tahun 1965, subsidi bagi penerbit dihapus. Akibatnya, karena hanya 25% penerbit yang bertahan, situasi perbukuan mengalami kemunduran.

Sementara itu, pemerintah melalui Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Mashuri, kemudian menetapkan bahwa semua buku pelajaran di sediakan kan

oleh pemerintah. Keadaan tidak bisa terus-menerus dipertahankan karena buku pelajaran yang meningkat dari tahun ke tahun. Karena itu, diberikan hak pada Balai Pustaka untuk mencetak buku-buku yang dibutuhkan dipasaran bebas. Para penerbit swasta diberikan kesempatan menerbitkan buku-buku pelengkap dengan persetujuan tim penilai

Hal lain yang menonjol dalam masalah perbukuan selama Orde Baru adalah penerbitan buku yang harus melalui sensor dan persetujuan kejaksaan agung. Tercatat buku-buku karya Pramudya Ananta Toer, Utuj Tatang Sontani dan beberapa pengarang lainnya, tidak dapat dipasarkan karena mereka dinyatakan terlibat G30S/PKI. Sementara buku-buku “Siapa Menabur Angin Akan Menuai Badai”, kemudian “Era Baru, Pemimpin Baru” tidak bisa dipasarkan karena dianggap menyesatkan, terutama mengenai cerita-cerita seputar pergantian kekuasaan pada tahun 1966.

Pemerintah kemudian mendirikan Yayasan Lektur yang bertugas mengatur bantuan pemerintah kepada penerbit dan mengendalikan harga buku. Dengan adanya yayasan ini, pertumbuhan dan perkembangan penerbitan nasional dapat meningkat dengan cepat.

2.1.1.4. Potensi Buku Bacaan di Indonesia

Dewasa ini, buku cetak semakin terancam karena semakin berkembangnya teknologi. Menurut kompas.com, jumlah terbitan buku di Indonesia tergolong rendah, tidak sampai 18.000 judul buku per tahun. Jumlah tersebut tidak sebanding dengan jumlah penduduk Indonesia yang berjumlah 240.000.000 jiwa. Berbeda dengan Negara Jepang yang mencapai 40.000 judul buku per tahun, India 60.000, sedangkan China sekitar 140.000 judul buku per tahun.

Ketua Ikatan Penerbit Indonesia Cabang DKI Jakarta HE Afrizal Sinaro mengatakan, hingga saat ini untuk satu judul buku baru rata-rata dicetak di kisaran 3.000 eksemplar atau 5.000 eksemplar jika buku diyakini bakal laris. ”Keadaan ini belum beranjak dibandingkan 10-15 tahun lalu. Hal ini bisa menggambarkan pertumbuhan minat baca masyarakat yang belum signifikan,” ujar Afrizal.

Kurangnya buku cetak di Indonesia juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan computer yang berkembang pesat. Banyak informasi yang bisa didapatkan secara gratis oleh pembaca, maka pembaca lebih memilih untuk membaca di internet dari pada membeli buku.

2.1.1.5. Tinjauan Kondisi Buku Panduan Wisata Kuliner di Indonesia

Pariwisata merupakan hal yang luas, mencakup objek wisata, restoran, transportasi, hotel dan lainnya. Dulu, wisatawan umumnya memiliki tujuan untuk mengunjungi objek wisata saja. Namun dunia pariwisata semakin berkembang dan mempunyai cabang atau jenis pariwisata tersendiri, sesuai dengan tujuan dan minat wisatawan. Wisata kuliner menjadi lebih dikenal dan mulai dilakukan oleh penggemar dan pecinta makanan, dimana wisata kuliner bertujuan untuk memakan makanan khas atau makanan terkenal dari suatu daerah.

Wisatawan yang melakukan wisata kuliner umumnya mendapatkan informasi mengenai tempat makanan hanya dari mulut ke mulut saja, wisatawan biasanya mendapatkan refrensi dari teman atau kerabat yang tinggal di tempat tujuan tersebut. Buku yang dapat memandu wisatawan untuk melakukan wisata kuliner masih jarang ditemukan di toko buku.

2.1.2. Tinjauan Mengenai Pariwisata

2.1.2.1. Tinjauan Pariwisata dalam Segi Definisi

Berdasarkan Salah Wahab, pariwisata adalah salah satu jenis industri baru yang mampu mempercepat pertumbuhan ekonomi dan penyediaan lapangan kerja, peningkatan penghasilan, standar hidup serta menstimulasi sektor-sektor produktif lainnya. Selanjutnya, sebagai sektor yang kompleks, pariwisata juga merealisasi industri-industri klasik seperti industri kerajinan tangan dan cinderamata, penginapan dan transportasi (Manajemen Kepariwisata 5).

2.1.2.2. Bentuk Pariwisata

Menurut Salah Wahab, Ph.d. dari buku Manajemen Parawisata

- a. Menurut jumlah orang yang berpergian

Terdapat pariwisata individu dan pariwisata rombongan. Dimana pariwisata individu hanya dilakukan oleh seorang atau satu keluarga, sedangkan pariwisata rombongan dilakukan oleh sekelompok orang yang biasanya terkait oleh hubungan-hubungan tertentu, seperti klub, sekolah atau tour yang diorganisasi oleh suatu usaha perjalanan. Dan biasanya rombongan didampingi oleh seorang pemimpin perjalanan.

b. Menurut maksud berpergian

Kategori ini dibedakan menjadi lima, yaitu :

- h. Pariwisata Rekreasi atau pariwisata santai, bertujuan untuk memulihkan kemampuan fisik dan mental dan memiliki kesempatan rileks dari kebosanan dan kelelahan kerja.
- i. Pariwisata budaya memiliki tujuan untuk memperkaya informasi dan pengetahuan tentang Negara lain.
- j. Pariwisata pulih sehat, mengunjungi perawatan medis daerah seperti sumber air panas, perawatan pasir hanga, dan lain-lain.
- k. Pariwisata sport, untuk memuaskan hobi orang-orang seperti menyelam, berburu, mendaki gunung, dan lain-lain.
- l. Pariwisata temu wicara, pariwisata konvensi yang mencakup pertemuan-pertemuan ilmiah, seprofesi, dan bahkan politik.

c. Menurut alat transportasi

Berdasarkan alat pengangkutan yang digunakan oleh wisatawan, maka dapat dibagi menjadi pariwisata darat (bis, mobil pribadi, kereta api), pariwisata tirta (laut, danau, sungai) dan pariwisata dirgantara.

d. Menurut letak geografis

- Pariwisata Domestik Nasional, yang menunjukkan arus wisata yang dilakukan oleh warga dan penduduk asing yang bertugas di sana, yang terbatas dalam suatu Negara tertentu.
- Pariwisata Regional, apabila kepergian wisatawan terbatas pada beberapa negara yang membentuk suatu kawasan pariwisata, seperti perjalanan di Negara-negara Eropa Barat.
- Pariwisata Internasional, yang meliputi gerak wisatawan dari satu negara ke negara lain di dunia.

- e. Menurut Umur
Umur membedakan kebutuhan dan kebiasaan, maka kategori ini dapat dibagi menjadi pariwisata remaja dan pariwisata dewasa.
- f. Menurut jenis kelamin
Disesuaikan dengan jenis kelamin maka terdapat pariwisata pria dan pariwisata wanita.
- g. Menurut tingkat harga dan tingkat sosial
Berdasarkan kategori ini dapat dibagi menjadi pariwisata tariff lux, pariwisata taraf menengah dan pariwisata taraf jelata.

2.1.2.3. Jenis Pariwisata

Jenis pariwisata dapat digolongkan menjadi:

- a. Wisata Budaya
Wisata budaya merupakan perjalanan yang dilakukan atas dasar keinginan untuk memperluas pandangan hidup seseorang dengan jalan mengadakan kunjungan atau peninjauan ketempat lain atau ke luar negeri, mempelajari keadaan rakyat, kebiasaan adat istiadat mereka, cara hidup mereka, budaya dan seni suatu daerah.
- b. Wisata Maritim atau Bahari
Wisata ini banyak dikaitkan dengan kegiatan olahraga di air, seperti di danau, pantai, teluk atau laut seperti memancing, berlayar, menyelam, melihat-lihat taman laut dan sebagainya. Wisata ini banyak dilakukan didaerah–daerah atau negara–negara maritim.
- c. Wisata Cagar Alam (Taman Konservasi)
Wisata ini biasanya banyak diselenggarakan oleh agen atau biro perjalanan, tempat tujuan wisata ini adalah tempat atau daerah cagar alam, taman lindung, hutan daerah pegunungan dan sebagainya yang kelestariannya dilindungi oleh undang–undang. Wisata cagar alam ini banyak dilakukan oleh para penggemar dan pecinta alam.
- d. Wisata Konvensi
Wisata konvensi adalah wisata yang berhubungan dengan politik. Banyak Negara membangun wisata konvensi dengan menyediakan fasilitas bangunan

dengan ruangan–ruangan tempat bersidang bagi para peserta suatu konferensi, musyawarah, konvensi atau pertemuan lainnya baik yang bersifat nasional maupun internasional. Indonesia mempunyai Balai Sidang Senayan di Jakarta untuk tempat penyelenggaraan sidang–sidang pertemuan besar dengan perlengkapan modern.

e. Wisata Pertanian (Agrowisata)

Wisata pertanian adalah pengorganisasian perjalanan yang dilakukan ke proyek–proyek pertanian, perkebunan, ladang pembibitan dan sebagainya. Wisata ini memiliki tujuan untuk studi maupun melihat–lihat keliling sambil menikmati segarnya tanaman beraneka warna dan suburnya pembibitan.

f. Wisata Buru

Wisata buru banyak dilakukan di negeri–negeri yang memiliki daerah atau hutan tempat berburu yang dibenarkan oleh pemerintah dan digalakan oleh berbagai agen atau biro perjalanan. Di Indonesia, pemerintah membuka wisata buru untuk daerah Baluran di Jawa Timur dimana wisatawan boleh menembak banteng atau babi hutan.

g. Wisata Ziarah

Jenis wisata ini dikaitkan dengan agama, sejarah, adat istiadat dan kepercayaan umat atau kelompok dalam masyarakat. Wisata ziarah banyak dilakukan ke tempat–tempat suci, ke makam–makam orang besar atau pemimpin yang diagungkan, ke bukit atau gunung yang dianggap keramat, tempat pemakaman tokoh atau pemimpin sebagai manusia ajaib penuh legenda. Tujuan wisata ini dipercayai untuk memperoleh restu, kekuatan batin, keteguhan Iman dan untuk memperoleh berkat dan kekayaan melimpah.

h. Wisata Komersial

Wisata ini dilakukan dengan mengunjungi pameran dan pekan raya yang bersifat komersil, seperti pameran industri, pameran dagang dan sebagainya.

i. Wisata Bulan Madu

Merupakan wisata bagi pasangan–pasangan pengantin baru yang sedang melakukan perjalanan bulan madu dengan fasilitas–fasilitas khusus.

j. Wisata Kesehatan

Memiliki tujuan untuk meninggalkan keadaan lingkungan tempat tinggal sehari-hari, agar dapat beristirahat baik jasmani maupun rohani. Dengan mengunjungi tempat peristirahatan seperti mata air panas yang mengandung mineral yang dapat menyembuhkan atau tempat yang menyediakan fasilitas kesehatan lainnya.

k. Wisata sosial

Wisata perjalanan yang murah dan mudah untuk memberi kesempatan kepada masyarakat ekonomi lemah untuk mengadakan perjalanan, seperti misalnya kaum buruh, pemuda, pelajar, mahasiswa, petani, dan sebagainya.

l. Wisata Kuliner

Wisata kuliner adalah wisata yang populer baru-baru ini. Wisata ini merupakan wisata yang dilakukan dengan motif untuk mencicipi makanan yang dijual di daerah tujuan.

2.1.2.4. Pariwisata di Indonesia

Pariwisata di Indonesia merupakan sektor ekonomi penting di Indonesia. Berdasarkan data tahun 2010, jumlah wisatawan mancanegara yang datang ke Indonesia sebesar 7 juta lebih atau tumbuh sebesar 10,74% dibandingkan tahun sebelumnya, dan menyumbangkan devisa bagi negara sebesar 7.603,45 juta dolar Amerika Serikat.

Kekayaan alam dan budaya merupakan komponen penting dalam pariwisata di Indonesia. Pantai-pantai di Bali, tempat menyelam di Bunaken, Gunung Rinjani di Lombok, dan berbagai taman nasional di Sumatera merupakan contoh tujuan wisata alam di Indonesia. Tempat-tempat wisata itu didukung dengan warisan budaya yang kaya yang mencerminkan sejarah dan keberagaman etnis Indonesia yang dinamis dengan 719 bahasa daerah yang dituturkan di seluruh kepulauan tersebut. Candi Prambanan dan Borobudur, Toraja, Yogyakarta, Minangkabau, dan Bali merupakan contoh tujuan wisata budaya di Indonesia. Hingga 2010, terdapat 7 lokasi di Indonesia yang telah ditetapkan oleh UNESCO yang masuk dalam daftar Situs Warisan Dunia. Sementara itu, empat wakil lain juga ditetapkan UNESCO dalam Daftar Representatif Budaya Takbenda Warisan Manusia yaitu wayang, keris, batik dan angklung.

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik, sebelas provinsi yang paling sering dikunjungi oleh para turis adalah Bali, Jawa Barat, Jawa Tengah, Jawa Timur, DKI Jakarta, Sumatera Utara, Lampung, Sulawesi Selatan, Sumatera Selatan, Banten dan Sumatera Barat. Sekitar 59% turis berkunjung ke Indonesia untuk tujuan liburan, sementara 38% untuk tujuan bisnis. Singapura dan Malaysia adalah dua negara dengan catatan jumlah wisatawan terbanyak yang datang ke Indonesia dari wilayah ASEAN. Sementara dari kawasan Asia (tidak termasuk ASEAN) wisatawan Jepang berada di urutan pertama disusul RRC, Korea Selatan, Taiwan dan India. Jumlah pendatang terbanyak dari kawasan Eropa berasal dari negara Britania Raya disusul oleh Perancis, Belanda dan Jerman.

2.1.2.5. Tinjauan Mengenai Manado

Kota Manado adalah ibu kota dari provinsi Sulawesi Utara. Kota Manado seringkali disebut sebagai Manado. Luas wilayah daratan adalah 15.726 hektar. Manado juga merupakan kota pantai yang memiliki garis pantai sepanjang 18,7 kilometer. Kota ini juga dikelilingi oleh perbukitan dan barisan pegunungan. Wilayah daratannya didominasi oleh kawasan berbukit dengan sebagian dataran rendah di daerah pantai. Interval ketinggian dataran antara 0-40% dengan puncak tertinggi di gunung Tumpa.

Wilayah perairan Kota Manado meliputi pulau Bunaken, pulau Siladen dan pulau Manado Tua. Pulau Bunaken dan Siladen memiliki topografi yang bergelombang dengan puncak setinggi 200 meter. Sedangkan pulau Manado Tua adalah pulau gunung dengan ketinggian \pm 750 meter.

Sementara itu perairan teluk Manado memiliki kedalaman 2-5 meter di pesisir pantai sampai 2.000 meter pada garis batas pertemuan pesisir dasar lereng benua. Kedalaman ini menjadi semacam penghalang sehingga sampai saat ini intensitas kerusakan Taman Nasional Bunaken relatif rendah.

2.1.2.6. Pariwisata Manado

Manado memiliki banyak pariwisata ekowisata, dimana terdapat banyak keindahan alam yang dapat ditonjolkan. Menurut buku “Mengetahui 33 Provinsi Indonesia, Sulawesi Utara”, Bunaken merupakan salah satu pariwisata yang

paling menarik di Manado, taman laut Bunaken merupakan salah satu terumbu karang terindah di dunia dan biota laut Bunaken merupakan salah satu yang terbanyak di dunia. Bunaken sering dijadikan sebagai lokasi penyelaman oleh turis-turis mancanegara. Selain keindahannya, bunaken juga sangat mudah untuk dijangkau, letaknya hanya sekitar 8 km dari daratan kota Manado dan dapat ditempuh dalam sekitar setengah sampai 2 jam.



Gambar 2.1 Pemandangan Bunaken saat melakukan snorkeling.
Sumber : <http://visitmymanado.blogspot.com/p/beautiful-islands-in-manado.html>

Selain Bunaken, Manado juga memiliki wisata alam seperti kota Manado Tua, Pulau Siladen, Gunung Tumpa, Pantai Malalayang Dua, dll. Wisata alam yang juga terkenal dan memiliki keunikan adalah Pantai Malalayang Dua. Pantai Malalayang dua sangat terkenal bagi masyarakat Manado, dimana pantai ini merupakan tempat bersantai atau tempat nongkrong yang banyak disinggahi. Keunikan dari pantai ini adalah selain menikmati keindahan pantai, terdapat banyak pedagang yang menjual pisang goreng dan makanan khas Manado lainnya di pondok-pondok sepanjang pantai. Dengan tiupan angin sepoi-sepoi dan keindahan pantai, menambah kenikmatan dari pisang goreng yang biasa disantap dengan dabu-dabu, sambal khas Manado. Banyak juga anak-anak yang bermain dan berenang di pinggiran pantai. Wisata ini dapat ditempuh selama 30 menit dari pusat kota Manado dengan menggunakan transportasi darat.



Gambar 2.2 Jajanan di pasar malalayang dua
Sumber : <http://radiomontini.blogspot.com/2012/10/nikmati-pisang-goreng-di-pantai.html>

Pantai malalayang telah memiliki 2 rekor dunia dan tercatat dalam Guinness Book of Record, yaitu rekor dunia penyelaman massal dan upacara peringatan detik-detik HUT ke-64 proklamasi kemerdekaan republik Indonesia di bawah laut. Senin, 17 Agustus 2009, upacara dalam rangka memperingati detik-detik proklamasi HUT ke-64 RI diikuti 2827 orang, yang terdiri dari 2700 penyelam lokal, penyelam VIP dan 76 penyelam partisipan dari manca negara. Peserta yang ikut adalah marinir dari Australia, Inggris, Filipina, juga diikuti mahasiswa dan seluruh club selam di Nusantara serta angkatan laut, angkatan darat, angkatan udara dan kepolisian RI maupun masyarakat umum.

Rekor upacara di bawah laut yang masuk dalam Guinness Book of Record ini menjadi kado HUT ke-64 kemerdekaan RI. Pemecahan rekor ini disaksikan langsung oleh wakil Guinness Book of Record dari London, Inggris. Juga ikut disaksikan oleh mantan Menteri Kelautan dan Perikanan, Freddy Numberi.



Gambar 2.3 Upacara peringatan HUT ke-64 di bawah laut
Sumber : <http://mtsraudlatulhasaniyah.blogspot.com/2010/03/pengibaran-bendera-bawah-laut-masuk.html>

Rekor lainnya yang dipecahkan di pantai Malalayang adalah penyelaman massal. Diikuti 2861 penyelam termasuk 51 penyelam partisipan dari manca negara dan 35 orang VIP. Para penyelam masuk ke dalam air laut pantai Malalayang mulai pukul 10.00 WITA. Mereka duduk di dasar laut selama 31 menit dan berhasil memecahkan rekor dunia sebelumnya di Maladewa tahun 2006 yang melibatkan 979 penyelam.



Gambar 2.4 Penyelam duduk dibawah laut Malalyang selama 31 menit
Sumber : http://manadotraveling.blogspot.com/2014/03/pantai-malalayang-dan-rekor-dunia_25.html

Objek wisata lain yang menonjol di kota manado adalah kelenteng Ban Hin Kiong yang dibangun awal abad ke 19 dan diperbaiki pada tahun 1970. Klenteng ini terdiri dari bangunan yang dihiasi dengan ukiran-ukiran naga dan tongkat kayu berapi. Saat yang paling baik untuk mengunjungi klenteng ini yaitu pada saat Tahun Baru Imlek, saat dipertunjukkannya tarian tradisional Tionghoa. Juga pada saat kedatangan parade tradisional Tionghoa, Tai Pei Kong yang berasal dari abad ke-14. Peristiwa tersebut merupakan festival "Taoist" tahunan terbesar yang diadakan di Asia Tenggara, sehingga menarik pelancong dari negara lain.

Karena potensi wisata yang besar tersebut maka industri pariwisata di kota Manado telah semakin tumbuh dan berkembang yang antara lain ditandai dengan cukup banyaknya hotel dan sarana pendukung lainnya. Sampai tahun akhir tahun

2001, terdapat 67 buah hotel/penginapan, 15 buah biro perjalanan, 223 buah restoran dan rumah makan dari berbagai kelas.

2.1.3. Tinjauan Mengenai Makanan

2.1.3.1. Wisata Kuliner Manado

Manado memiliki makanan yang beraneka ragam dan unik. Makanan Manado yang paling terkenal di berbagai macam daerah adalah bubur Manado atau disebut tinutuan. Tinutuan memang sangat banyak ditemui di Manado, terutama pada pagi hari dimana banyak orang yang mengkonsumsi bubur unik ini. Bubur ini terdiri dari berbagai macam sayur mayur yang dimasak menjadi satu.

Keunikan makanan Manado terdapat pada cara pembuatan, bahan dan bumbu yang digunakan. Banyak makanan Manado yang dalam proses pembuatannya di masukkan kedalam bambu kemudian dibakar, seperti nasi jaha dan isi di bulu, bulu merupakan bambu dalam Bahasa Manado. Makanan manado biasanya memiliki bumbu rempah yang kuat dan pedas. Sebagian besar makanan Manado bercita rasa sangat pedas, hal tersebut karena warga Manado sangat menggemari makanan pedas. Karena kegemaran makanan pedas ini, hampir semua makanan disantap dengan sambal oleh warga Manado, seperti pisang goreng. Pisang goreng biasanya disantap begitu saja, atau ditambahkan coklat dan keju, namun di Manado pisang goreng di santap bersama dengan sambal atau biasa disebut rica-rica di Manado.

2.1.3.2. Wisata Kuliner Ekstrim Manado

Manado memiliki keunikan dan ekstrim dalam hal kulinernya. Daging yang dimasak dan disantap oleh masyarakat Manado sama seperti penduduk di kota lain, namun terdapat beberapa daging yang tidak lazim untuk dimakan, Daging-daging tersebut adalah daging anjing, kucing, ular, kelelawar dan tikus. Terdapat juga babi yang dinikmati 1 ekor secara utuh, biasanya terdapat di pesta-pesta dan disantap oleh banyak orang.

Kelelawar merupakan salah satu binatang yang dagingnya dikonsumsi oleh warga Manado, sebutan untuk makanan dari daging kelelawar adalah Paniki.

Kelelawar yang dikonsumsi didapatkan dengan diburu di alam liar, kelelawar hasil buruan akan dijual dipasar-pasar.

Kelelawar dijual dalam keadaan sudah dibakar terlebih dahulu, sehingga kelelawar nampak kehitaman. Tujuan dari membakar kelelawar ini adalah untuk membersihkan bulu dari badan kelelawar, sehingga tidak terdapat bulu saat kelelawar dijual. Cara membakar kelelawar adalah dengan menusukkan kayu yang panjang dari mulut kelelawar sampai ke badannya, kemudian kelelawar dibakar satu per satu. Oleh karena itu, kelelawar yang dijual selalu nampak membuka mulut lebar-lebar. Sayap kelelawar dibakar terpisah dari badannya, caranya adalah dengan menusukan sayap beberapa kelelawar pada sebatang kayu kemudian di bakar bersamaan. Sayap tidak dibakar bersamaan dengan badan kelelawar karena sayap kelelawar sangat tipis, sehingga akan terbakar habis apabila dibakar dengan badan kelelawar. Kelelawar akan dibersihkan isi badannya oleh pedagang jika telah terdapat pembeli. Kelelawar akan dipotong menjadi dua bagian, agar isinya dapat ditarik keluar dan dibuang. Kepala kelelawar juga akan dipotong dari badan kelelawar.



Gambar 2.5, Cara membakar kelelawar

<http://www.tribunnews.com/images/regional/view/393732/bakar-paniki-di-pasar-ekstrim-tomohon#.U5iQ2yg3C2Y>

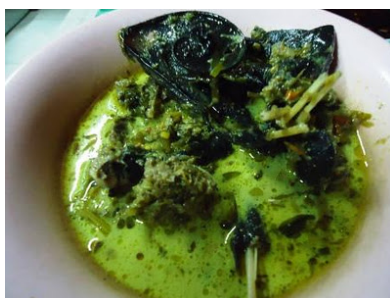


Gambar 2.6 Kelelawar saat di jual di pasar tradisional

Sumber : <http://www.memobee.com/pasar-ini-jual-daging-anjing-babi-kucing-kelelawar-mau-coba-foto-8514-eij.html>

Sebelum dimasak, kelelawar harus dibersihkan dahulu dengan air, kemudian dipotong menjadi beberapa bagian agar mudah dimakan. Kelelawar memiliki bau yang sangat kuat, oleh karena itu kelelawar direbus terlebih dahulu dengan air selama satu jam, kemudian air dibuang. Air yang digunakan untuk merebus menjadi sangat bau.

Bumbu utama paniki adalah kelapa atau santan, bawang merah, bawang putih, cabai merah, cabai rawit, daun serai, jahe dan lainnya. Melalui bumbu-bumbu tersebut, dapat dinikmati makanan khas Manado yang terbuat dari daging kelelawar yaitu Paniki. Paniki memiliki rasa yang kaya berasal dari rempah-rempah bumbunya dan tentunya pedas.



Gambar 2.7, Paniki saat dihidangkan

Sumber : <http://wisata.kompasiana.com/kuliner/2012/02/04/masakan-paniki-dari-manado-sensasinya-ada-di-sayapnya-432771.html>

Daging kelelawar saat disajikan masih terlihat bentuk sayapnya yang tipis dan sedikit melebar, namun bagian badan kelelawar sudah tidak terlihat jelas saat

dijual dipasar. Paniki biasanya disantap dengan nasi putih dan menggunakan tangan, karena tidak terdapat banyak daging pada kelelawar.

Selain daging kelelawar, daging anjing yang biasanya dijadikan sebagai hewan peliharaan juga disantap oleh orang Manado, makanan dari anjing biasanya disebut RW (singkatan dari "rintek wuuk" yang dalam bahasa Tombulu berarti bulu halus). Tidak seperti kelelawar yang diburu, anjing diternak untuk dijadikan makanan. Daging anjing biasanya dijual dipasar sudah dalam keadaan dibakar. Pertama-tama, anjing dibunuh dengan dimasukan didalam karung kemudian dipukuli dengan kayu. Kemudian anjing yang sudah mati dan masih berada didalam karung di masukan kedalam air, tujuannya adalah agar darah tidak keluar dari tubuh anjing.

Sama seperti kelelawar, anjing dijual dalam keadaan sudah dibakar agar bulu-bulunya sudah terbakar. Banyak pedagang yang menjual anjing dalam keadaan utuh, terdapat juga pedagang yang menjual kiloan. Cara membersihkan isi perut anjing adalah dengan membelah bagian perut anjing. Kemudian isinya ditarik dan dikeluarkan dari badan anjing.



Gambar 2.8, (kiri) Anjing saat dibakar dan (kanan) anjing saat di jual di pasar tradisional

Sumber :

<http://www.tribunnews.com/images/regional/view/393832/penjual-daging-anjing-di-pasar-ekstrim-tomohon#.U5iRZig3C2Y>

Cara memasak daging anjing adalah dengan memotong daging menjadi kecil-kecil berbentuk dadu. Bumbu-bumbu untuk memasak RW adalah cabe, jahe,

lengkuas, bawang, daun jeruk, tangkai kemangi, sereh, cengkeh, dan garam secukupnya.

Daging lainnya yang dimakan oleh masyarakat Manado adalah daging tikus, makanan dari bahan tikus biasa disebut kawok. Tikus yang disantap oleh masyarakat Manado adalah tikus ekor putih, tikus ini ditangkap di hutan-hutan. Tikus yang disantap bukanlah tikus got yang kotor.

Sama seperti kelelawar, tikus juga dibakar sebelum dijual. Namun tidak seperti kelelawar dimana kayu ditusukkan pada bagian mulut, pada tikus kayu ditusuk pada bagian dubur. Bagian ekor tikus tidak dibakar, karena ekor tikus merupakan bukti bahwa tikus tersebut merupakan tikus ekor putih. Sehingga pembeli yakin dan tidak ragu untuk membeli tikus putih.



Gambar 2.9, Tikus di pasar tradisional

Sumber : <http://oblonkqdistro.blogspot.com/2012/07/uniknya-pasar-tomohon-di-minahasa.html>

Tikus dapat dimasak menjadi berbagai jenis masakan seperti rica-rica, kawok isi dibulu (dimasak menggunakan bambu), dan ada juga yang menggunakan santan. Daging tikus memiliki tekstur yang halus dan lembut.

Babi merupakan salah satu daging yang sudah biasa dikonsumsi oleh masyarakat Indonesia. Namun di Manado, babi dikonsumsi secara utuh (1 ekor), dan biasa di dagangkan di pasar tradisional maupun supermarket. Babi yang dikonsumsi secara utuh disebut babi putar, babi putar biasanya dikonsumsi hanya pada saat ada perayaan atau pesta karena porsinya yang besar sehingga harus

dikonsumsi oleh banyak orang. Makanan ini diberi nama babi putar karena saat proses pembakaran babi, babi ditusukkan ke sebatang kayu dan diputar terus menerus.



Gambar 2.10, Babi yang dijual di Pasar Tomohon

Sumber : <http://www.cumilebay.com/2013/02/mual-trus-muntah-di-pasar-tomohon.html>



Gambar 2.11 Babi Putar siap disantap

Sumber : <http://www.sekenhen.com/ragam/babi-putar/>

Ular juga merupakan salah satu daging yang dikonsumsi masyarakat Manado, namun makanan ini sekarang mulai jarang ditemukan karena ular susah didapatkan. Ular yang dikonsumsi adalah ular piton. Ular biasanya dijual di pasar per kilo. Ular biasanya dimasak menjadi ular piton rica-rica, makanan ini memiliki rasa gurih dan pedas.



Gambar 2.12 Pedagang yang menjual daging ular di pasar tradisional
<http://foto.okezone.com/view/8796/pasar-beriman-tomohon-pasar-kuliner-terekstrem>

Beberapa makanan ekstrim Manado lainnya adalah kucing dan kera. Namun kucing jarang ditemukan dan tidak banyak yang mengkonsumsi. Sedangkan kera, susah didapatkan karena telah termasuk binatang langka. Namun kadang ditemukan pedagang yang menjual kedua binatang ini, namun rumah makan yang menyediakan kucing dan kera terbilang sangat jarang dan sulit ditemukan.



Gambar 2.13 Kucing yang siap dibeli
Sumber : <http://forum.kompas.com/teras/76099-uniknya-pasar-tomohon-di-minahasa.html>

2.1.3.3. Penjelasan Tema Judul yang Diambil

Perancangan buku panduan wisata kuliner ekstrim di Manado ini berisikan mengenai panduan tempat-tempat wisata kuliner yang menyediakan kuliner

ekstrim di Manado. Tempat-tempat makan yang ditampilkan adalah yang menyediakan menu ekstrim dan memiliki cita rasa memuaskan yang pantas untuk dicoba. Buku ini akan memandu para wisatawan yang berada di luar Manado khususnya bagi mereka yang merupakan penggemar makanan-makanan yang ekstrim.

Wisata kuliner ekstrim ini diangkat agar menjadi daya tarik dan keunikan Manado. Sehingga banyak wisatawan yang tertarik untuk melakukan kunjungan ke Manado. Selain itu, pecinta kuliner dewasa ini semakin bertambah, sehingga melalui buku ini dapat dikenalkan wisata kuliner yang baru, unik dan ekstrim. Sehingga ada makanan baru yang bisa diicipi oleh pecinta kuliner.

Buku ini nantinya akan digunakan wisatawan ketika melakukan perjalanan di Manado, sehingga buku ini akan menjelaskan letak restoran atau rumah makan dengan jelas sehingga buku ini berhasil sesuai dengan fungsinya yaitu menuntun wisatawan.

2.1.3.4. Potensi Buku Panduan Wisata Kuliner di Indonesia

Indonesia memiliki beragam wisata kuliner yang unik, lezat dan menarik, namun masih banyak masyarakat yang menyadari akan keunikan ini. Dengan adanya buku panduan wisata kuliner, pecinta makanan akan mengetahui bagaimana cara untuk mendapatkan informasi mengenai makanan yang baru dan lezat. Sehingga akan mempermudah pecinta makanan untuk menikmati kuliner ditempatnya.

Buku panduan wisata kuliner nantinya akan dicari oleh pecinta makanan yang menginginkan makanan yang baru dan lezat, sehingga buku panduan wisata kuliner memiliki potensi yang besar mengingat pecinta kuliner semakin bertambah.

2.2. Tinjauan tentang Gambar

2.2.1. Tinjauan tentang Unsur Gambar

2.2.1.1. Garis (Line)

Pengertian garis sebagai media ialah sesuatu yang memiliki bentuk yang bersifat memanjang, tanda tepi suatu bentuk, juga sebagai bentuk yang bersifat

tulisan, sebagai ungkapan ekspresi gerakan-gerakan emosional (Mudjiono dan B. Irawan 5).

Garis dapat dibedakan menjadi 2, yaitu :

a. Garis kontur

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

b. Garis kaligrafi

Garis kaligrafi terjadi jika keindahan dari garis menjadi aspek utama bagi keindahan gambar. Garis ini bersifat ekspresif karena menunjukkan karakteristik masing-masing pribadi yang menggambarannya. Garis kaligrafi menggunakan kekuatan tebal dan tipis untuk mempresepsikan bentuk, tepi yang berpotongan, terang dan gelap.

Menurut Sadjiman Ebdi Sanyoto (95) “Karakter garis merupakan Bahasa rupa dari unsur garis, baik untuk garis nyata maupun semu. Bahasa garis ini sangat penting dalam penciptaan karya seni atau desain untuk menciptakan karakter yang diinginkan”. Beberapa karakter garis adalah :

• Horizontal :

Mengasosiasikan cakrawala, benda-benda yang panjang mendatar, memberi karakter tenang, damai, pasif, kaku. Garis ini melambangkan ketenangan, kedamaian dan kemantapan.

• Vertikal :

Mengasosiasikan benda-benda yang berdiri tegak lurus seperti orang berdiri, batang pohon, tugu, dan lain-lain. Garis vertikal mengesankan keadaan tidak bergerak yang melsat menusuk langit, mengesankan agung, jujur, tegas, serah. Memberikan karakterseimbang, megah, kuat, tetapi statis dan kaku. Melambangkan kestabilan, kekokohan, kekuatan, dan kejujuran.

- Diagonal :

Mengasosiasikan orang lari, kuda meloncat, dan lain-lain yang mengesankan objek dalam keadaan tak seimbang dan menimbulkan gerakan. Garis diagonal memberikan karakter gerakan, dinamis, tidak seimbang, lincah, menggetarkan. Melambangkan kedinamisan, kegesitan, kelincahan dan kekenesan.

- Lengkung :

Garis lengkung mengesankan gaya ringan dan dinamis. Memberikan karakter ringan, dinamis, kuat dan melambangkan kemegahan, kekuatan dan kedinamisan.

- Zig-zag :

Garis zig-zag diasosiasikan sebagai petir atau kilat, letusan, dan sebagainya sehingga mengesankan bahaya. Garis zig-zag memiliki karakter gairah, semangat, bahaya, dan kengerian. Garis ini melambangkan semangat kegairahan dan bahaya.

- Lengkung S :

Lengkung S merupakan garis terindah dari semua bentuk garis, memberikan asosiasi gerakan ombak, gerakan lincah, dan sebagainya. Garis ini memberikan karakter indah, dinamis, luwes, melambangkan keindahan, kedinamisan dan keluwesan.

2.2.1.2. Kualitas Terang Gelap (Value)

Value adalah alat ukur untuk mengukur derajat ke-terang-an suatu warna, yaitu seberapa terang atau gelapnya suatu warna jika dibandingkan dengan skala value atau tingkatan value

Putih merupakan tekanan yang paling rendah dan hitam merupakan kualitas yang paling gelap, diantara keduanya terdapat abu-abu. Benda walaupun tidak berwarna putih dan hitam, tetap saja memiliki tingkatan gelap dan terang yang dapat dianalisa dan dikategorikan sebagai value. Bila garis mendeskripsikan bentuk objek, maka *value* akan memperjelas dan memperkaya garis sehingga bentuk 3 dimensi menjadi lebih hidup, tempat dan hubungan antar bentuk dapat ditentukan, membentuk pola untuk menggambarkan tekstur objek serta

memberikan kesan dramatis. Derajat perubahan value tergantung dari kesamaan antar bayangan dengan cahaya, juga dari sumber cahaya yang menimpa objek (Knight 79).

2.2.1.3. Bentuk dan Ruang (Shape and Space)

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

2.2.1.4. Pola (Pattern)

Merupakan bentuk dekoratif yang bersifat datar dan tidak memiliki gradasi gelap terang sehingga menyerupai siluet dan meminimalkan volume objek. Apabila pola bersifat dekoratif maka hanya bertujuan untuk memperindah seperti pola dekoratif pada tekstil dapat diaplikasikan dalam bentuk pengulangan atau repetisi pada suatu bentuk atau desain. Pola umumnya terdapat pada gaya desain *art nouveau* yang sangat menonjolkan dekoratif yang diatur.

Pola dibedakan menjadi dua, yaitu :

- Pola secara random atau sembarangan (*random pattern*)

Pengulangan bentuk motif secara terpisah atau acak (tidak terkontrol) sebagai pola secara keseluruhan.

- Pola secara keseluruhan (*all-over pattern*)

Pola yang dibentuk ketika sebuah bentuk atau motif digunakan secara tertata rapi, berurutan.

2.2.1.5. Tekstur (Texture)

Setiap bentuk atau benda apa saja di alam ini termasuk karya seni mesti memiliki permukaan atau raut. Setiap permukaan atau raut tentu memiliki nilai atau ciri khas. Nilai atau ciri khas permukaan tersebut dapat kasar, halus, polos, bermotif atau bercorak, mengkilat, buram, licin, keras, lunak, dan sebagainya.

Itulah tekstur atau ada yang menyebut barik. Dengan demikian tekstur adalah nilai atau ciri khas suatu permukaan atau raut (Sanyoto, Sadjiman Ebd 120).

Berdasarkan hubungannya dengan indera penglihatan, tekstur dapat dibedakan menjadi dua, yaitu :

a. Tekstur nyata

Tekstur yang jika diraba maupun dilihat secara fisik terasa kasar dan halus.

b. Tekstur semu

Tekstur yang tidak memiliki kesan yang sama antara dilihat dan diraba.

2.2.1.6. Warna (Colors)

Warna dihasilkan dari gelombang cahaya, sejenis radiasi elektromagnetik yang terukur dalam satuan mikron. Warna-warna yang dapat kita lihat berada antara 400-700 mikron namun ada juga warna-warna yang tidak terjangkau untuk dilihat karena panjang gelombangnya berada di luar jangkauan kita.

a. Klasifikasi Warna berdasarkan Spektrum Warna

- Warna Primer

Merupakan warna-warna dasar atau pokok terdiri dari merah (*Magenta*), kuning (*yellow*) dan biru (*cyan*).

- Warna Sekunder

Warna-warna sekunder merupakan hasil dari pencampuran dua warna primer, yaitu :

- a. Jingga : pencampuran antara warna merah dan kuning.
- b. Ungu : pencampuran antara warna kuning dan biru.
- c. Hijau : pencampuran antara warnakuning dan biru.

Tiga warna primer

- Warna Tersier

Warna tersier adalah hasil pencampuran dari dua warna sekunder atau warna kedua.

- Warna Komplementer

Warna-warna yang saling berlawanan di dalam lingkaran warna merupakan warna komplementer. Warna-warna komplementer selalu

berlawanan secara kontras dan jika keduanya bercampur maka akan dihasilkan warna kelabu. Warna komplementer dapat menetralkan intensitas warna yang terlalu kuat.

- **Warna Analogus**

Warna-warna yang mempergunakan terang gelap dan intensitas dari warna terdekat. Sekalipun lebih berwarna daripada monokromatik, namun warna analogus juga menciptakan keharmonisan dan suasana hati yang tenang karena hubungan dekat warna-warna yang dipakai.

2.2.2. Tinjauan untuk Komposisi

2.2.2.1. Layout

Menurut Gavin Ambrose dan Paul Harris, layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

Layout adalah tata letak dari sebuah desain, *layout* juga yang menjadi pendukung penilaian terhadap suatu karya, jika *layout*nya baik, maka penyampaian pesan dari karya tersebut menjadi lebih mudah dipahami dari pada suatu karya desain yang *layout*nya terlalu rumit dan berantakan. *Layout* juga dapat berarti penataan huruf dan foto atau gambar diatas kertas pada suatu karya desain. Layout yang baik adalah layout yang memenuhi kriteria sebagai berikut : *layout* tersebut bekerja sesuai dengan fungsinya, yaitu untuk mempermudah pemahaman terhadap suatu karya desain, *layout* tersebut tersusun secara jelas, rapi dan efisien, dan yang terakhir layout tersebut harus dapat menarik perhatian publik. Untuk menjadi sebuah *layout* yang baik, maka *layout* haruslah memenuhi ketiga kriteria tersebut, bukan hanya satu atau dua saja.

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

iklan rokok yang akan ditempatkan di jalan yang relatif sepi, dimana mobil melaju dengan kecepatan tinggi, maka dalam penyusunan *layout* yang diutamakan adalah kalimat atau gambar yang menarik perhatian para pengendara kendaraan, bisa berupa gambar dengan ukuran yang besar atau kalimat dengan penggunaan warna yang mencolok. Bila desain tersebut sudah menarik perhatian para pengendara kendaraan bermotor, maka mereka pasti tertarik untuk mengetahui lebih lagi isi keseluruhan dari iklan tersebut, dan bila hal itu sudah tercapai, maka *layout* tersebut bisa dikatakan bekerja dengan baik.

Yang kedua agar sebuah *layout* tersusun secara baik maka haruslah ada urutan informasi mana yang harus ditempatkan pertama, kedua, dan seterusnya. Informasi yang ditempatkan pada urutan pertama yaitu informasi yang paling penting yang dapat menarik perhatian orang, baru informasi pendukung lainnya. Kita harus dapat mengatur informasi-informasi yang hendak kita sampaikan sebaik-baiknya agar pesan dalam karya desain kita dapat ditangkap se jelas mungkin.

Yang terakhir agar *layout* dapat menarik perhatian, maka *layout* harus disusun semenarik mungkin, dan agar dapat tetap mencolok diantara keramaian maka haruslah lain daripada yang lain. Janganlah takut untuk memulai sesuatu yang berbeda. Bila biasanya penempatan judul utama berada di atas, maka kita tidak perlu takut untuk menempatkannya di bawah, atau mungkin di samping, semua itu bukanlah masalah selama desain kita dapat menarik perhatian dan keseluruhan desain masih tetap memenuhi azas-azas desain yang berlaku.

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

a. *Grid*

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

- *Manuscript Grid*
Layout dimulai dengan penempatan judul utama baru disertai dengan isinya, berkesan rapi dan resmi.
- *Column Grid*
Layout digolongkan menjadi bagian-bagian vertikal, dengan tujuan untuk mengelompokkan data agar lebih mudah pemahamannya.
- *Modular Grid*
Layout dibagi berupa kotak-kotak agar lebih menarik.
- *Hierarchical Grid*
Layout disusun sedemikian rupa agar menarik perhatian, tetapi masih tetap berkesan rapi dan teratur.
- *Dynamic Grid*
Layout yang dinamis, pembagian kolomnya kurang jelas, dipengaruhi oleh tipografi, beralur.

b. *Ungrid*

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

2.3. Tinjauan Fotografi

2.3.1. Sejarah Fotografi

Istilah fotografi berasal dari dua kata dalam Bahasa Yunani, yaitu *photos* yang berarti cahaya dan *graphein* yang berarti menggambar. Sedangkan kamera berasal dari Bahasa latin *Camera Obscura* yang berarti kamar gelap atau “*dark room*”. *Camera Obscura* telah ditemukan beratus-ratus tahun lalu sebelum fotografi dikenal seperti saat ini.

Prinsip *Camera Obscura* ini ditemukan pada saat pemerintahan Yunani kuno oleh Aristoteles pada tahun 384 SM-322 SM, dan kemudian ditulis ulang oleh Leonardo DaVinci (1452-1519).

Pada abad 16, dilakukan perbaikan pada system kamar gelap dan lubang *pin-hole* kamera. Sistem ini menghasilkan gambar yang terlalu gelap sehingga ditambahkan lensa optis untuk meningkatkan kecerahan gambar. Prinsip ini dilakukan di Inggris pada tahun 1770 dengan ukuran kotak 6 cm x 6 cm. Tipe

kamera itulah yang mendassari terbentuknya kamera SLR dengan menempatkan beberapa cermin untuk menghasilkan gambar yang semakin baik. Sistem ini semakin berkembang dan menjadi perkembangan awal fotografi.

Setelah konsep fotografi, ditemukan teknik media yang mampu merekam cahaya fotografi oleh Frenchman Joseph Nicehore (1765-1833). Teknik tersebut dinamakan Heliography, yang berarti melukis dengan cahaya matahari. Dibutuhkan cahaya matahari sebagai sumber sinarnya untuk melakukan proses cetak. Namun dibutuhkan waktu 8 jam untuk penyinaran, dan objek yang dihasilkan masih kurang sempurna. Proses ini tidak praktis sehingga penggunaannya kurang begitu populer.

Teknik perekaman objek fotografi semakin berkembang dengan ditemukannya *plate* perak oleh Jacques Mande Daguerre (1787-1851). Teknik ini hanya memerlukan 30 menit untuk melakukan developing gambar. Kamera dengan teknik ini menghasilkan gambar yang cukup baik sehingga diproduksi secara komersial pada tahun 1839. Era teknologi film telah dimulai sejak populernya kamera tersebut.

Pada awal ditemukannya teknologo fotografi, kecepatan terbentuknya gambar masih sangat rendah. Dibutuhkan waktu yang sangat lam untuk mengambil sebuah gambar, sehingga objek foto harus diam tanpa bergerak dalam waktu yang lama.

Pada tahun 1884, George Eastman menghasilkan gambar *half-tone* pertama. Munculnya kamera berfilm pertama yaitu kamera *brownie*. Pengguna kamera tidak perlu lagi melakukan proses cetak film sendiri, tetapi hanya melakukan proses perekaman objek kedalam sebuah film terlebih dahulu.

Foto bidikan tidak lagi dituntut menampilkan sosok gambar, tetapi telah merambah ke warna yang sesuai dengan warna aslinya. Tuntutan ini menghasilkan sebuah teknologi baru terhadap kamera dan reproduksi filmnya. Film berwarna pertama dihasilkan oleh Kodak pada tahun 1936. Film itu diberi nama "*Kodachrome*".

Menurut bidang kajiannya, fotografi juga dapat dibedakan menjadi :

- a. Fotografi Dokumentasi

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

b. Fotografi *Human Interest*

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

c. Fotografi *Still Life*

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

2.3.2. Peralatan Fotografi

2.3.2.1. Kamera

1. Pembidik

Salah satu bagian yang penting pada kamera adalah pembidik (*viewfinder*). Ada dua sistem bidikan, yaitu: jendela bidik yang terpisah dari lensa (*Viewfinder type*) bidikan lewat lensa (*Reflex type*). Kamera DSLR, sesuai dengan namanya (*Digital Single Lens Reflex*), menggunakan sistem bidikan jenis kedua. Mata fotografer melihat subjek melalui lensa, sehingga tidak terjadi parallax, yaitu keadaan dimana fotografer tidak melihat secara akurat indikasi keberadaan subjek melalui lensa sehingga ada bagian yang hilang ketika foto dicetak. Keadaan *parallax* ini pada dasarnya terjadi pada pemotretan sangat *close up* dengan menggunakan kamera *viewfinder*.

2. Jendela Pembidik

Jendela bidik adalah kaca yang berfungsi untuk menentukan komposisi dalam suatu pemotretan, di dalam jendela bidik juga terdapat banyak informasi seperti diafragma, kecepatan dan tighmeter.

3. Lensa

Memiliki bentuk silinder dan ditempatkan di bagian depan kamera. Lensa akan memfokuskan cahaya sehingga dihasilkan bayangan sesuai dengan ukuran film. Lensa ada bermacam-macam sesuai dengan kegunaannya dan fungsinya. Macam-macam lensa antara lain :

- Lensa Standar. Lensa ini disebut juga lensa normal. Berukuran 50 mm dan memberikan karakter bidikan natural.
- Lensa Sudut-Lebar (*Wide Angle Lens*). Lensa jenis ini dapat digunakan untuk menangkap subjek yang luas dalam ruang sempit. Karakter lensa ini adalah membuat subjek lebih kecil daripada ukuran sebenarnya. Dengan menggunakan lensa jenis ini, di dalam ruangan kita dapat memotret lebih banyak orang yang berjejer jika dibandingkan dengan lensa standar. Semakin pendek jarak fokusnya, maka semakin lebar pandangannya. Ukuran lensa ini beragam mulai dari 17 mm, 24 mm, 28 mm, dan 35 mm.
- Lensa Fish Eye. Lensa fish eye adalah lensa wide angle dengan diameter 14 mm, 15 mm, dan 16 mm. Lensa ini memberikan pandangan 180 derajat. Sehingga gambar yang dihasilkan melengkung.
- Lensa Tele. Lensa tele merupakan kebalikan lensa *wide angle*. Fungsi lensa ini adalah untuk mendekatkan subjek, namun mempersempit sudut pandang. Yang termasuk lensa tele adalah lensa berukuran 70 mm ke atas. Karena sudut pandangannya sempit, lensa tele akan mengaburkan lapangan sekitarnya. Namun hal ini tidak menjadi masalah karena lensa tele memang digunakan untuk mendekatkan pandangan dan memfokuskan pada subjek tertentu.
- Lensa *Zoom*. Merupakan gabungan antara lensa standar, lensa *wide angle*, dan lensa *tele*. Ukuran lensa tidak *fixed*, misalnya 80-200 mm. Lensa ini cukup fleksibel dan memiliki range lensa yang cukup lebar. Oleh karena itu lensa *zoom* banyak digunakan, sebab pemakai tinggal memutar ukuran lensa sesuai dengan yang dibutuhkan.
- Lensa Makro. Lensa makro biasa digunakan untuk memotret benda yang kecil. Hal ini dikarenakan lensa jenis ini memiliki jarak fokus yang dekat

dengan benda. Fokus adalah bagian yang mengatur jarak ketajaman lensa, sehingga gambar yang dihasilkan tidak berbayang.

4. Kecepatan Rana

Kecepatan rana (*shutter speed*) artinya penutup (*to shut* = menutup). Pada waktu kita menekan tombol untuk memotret, terjadi pembukaan lensa sehingga cahaya masuk dan mengenai film. Fungsi rana(*shutter*) adalah membuka dan menutup jalan masuknya cahaya, sebelum – pada waktu- dan sesudah pengambilan foto dilakukan.

Kecepatan rana adalah kecepatan *shutter* membuka dan menutup kembali. *Shutter speed* dapat kita atur. Jika kita memilih 1/100, maka ia akan membuka selama 1/100 detik.

Skala *shutter speed* bervariasi. Ada yang B, 1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/15, 1/30, 1/60, 1/125, 1/250, 1/500, 1/1000, dan seterusnya. Mulai dari 1/2 sampai 1/1000 biasanya hanya disebut angka-angka dibawah saja. Artinya 100 = 1/100 dan 2 artinya 1/2 detik. Namun jika angka 2 itu berwarna, maka artinya adalah 2 detik. Sedangkan B artinya *bulb*, yaitu jika tombol ditekan maka *shutter* membuka, dan ketika tombol dilepaskan maka *shutter* menutup.

Yang perlu diingat adalah, semakin lama kecepatan *shutter*, jumlah cahaya yang masuk akan semakin banyak. Semakin besar angkanya, maka kecepatan *shutter* akan semakin tinggi(*shutter* akan semakin cepat membuka dan menutup).

Dalam praktisnya, kecepatan rana ini dibagi 2, yaitu *speed* cepat dan *speed* lambat. *Speed* cepat digunakan saat kita akan memotret benda yang bergerak. Semakin cepat pergerakan benda tersebut, maka semakin besar angka *speed shutter* yang kita butuhkan. Sedangkan Jika benda yang bergerak cepat dipotret dengan *speed shutter* rendah, maka hasilnya ialah gambar akan tampak kabur, seakan-akan disapu, namun latar belakangnya jelas. Efek ini terkadang bagus dan menimbulkan *sense of motion* dari benda yang dipotret. Ada beberapa teknik dalam pemotretan yang berkaitan dengan kecepatan rana seperti *blurring*, *freezing* dan *panning*.

Blurring adalah mengaburkan bagian objek yang bergerak, sedang bagian lain yang tidak bergerak tetap tajam. *Freezing* adalah membekukan gerak objek yang bergerak. Sehingga objek yang bergerak menjadi jelas. *Panning* adalah

objek yang bergerak ditampilkan jelas dan tajam sedang yang kabur untuk menimbulkan kesan gerak adalah latar belakangnya.

5. Diafragma

Diafragma atau *aperture* (atau sering disebut bukaan) berfungsi untuk mengatur banyak sedikitnya cahaya yang boleh masuk menuju bidang film sehingga perekaman gambar berlangsung sempurna). Alat ini biasanya terdapat di belakang lensa. Terdiri dari 5-8 lempengan logam yang tersusun dan dapat membuka lebih lebar atau lebih sempit. Bukaan diafragma dapat mempengaruhi ruang tajam (*depth of field*). Ruang tajam adalah jumlah jarak antara subjek yang paling dekat dan yang paling jauh yang dapat muncul di fokus tajam sebuah foto. Misalnya, jika kita memotret pohon-pohon yang berdiri bersaf-saf, maka yang akan tampak pada foto yang telah dicetak adalah beberapa pohon di depan tampak jelas kemudian makin ke belakang makin kabur. Ada faktor yang mempengaruhi ruang tajam, antara lain diafragma, jarak fokus lensa, dan jarak pemotretan.

2.3.3. Tinjauan Fotografi sebagai Ilustrasi berdasarkan Teknik

Untuk menghasilkan foto yang baik, maka beberapa hal yang harus diperhatikan adalah :

1. Komposisi

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

- *Balance*

Hal yang berkaitan dengan keseimbangan objek foto yang akan dibidik.

- *Point of Interest*

Pusat perhatian, hal atau sesuatu yang paling menonjol pada foto, sehingga dapat membuat orang langsung melihat pada objek tertentu.

- *Framing*

Kegiatan membingkai suatu objek tertentu ke dalam *view finder*.

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

- *Close Up*

Komposisi yang terlihat hanya objek yang dijadikan *point of interest*, digunakan untuk menggambarkan sebagian figur, elemen subjek ditampakkkan dari bahu sampai kepala.

- *Extreme Close Up*

Digunakan untuk menggambarkan detail sebuah subjek yang hanya ditonjolkan elemen tubuhnya, misal mata saja, hidung.

- *Long Shot*

Komposisi yang dihasilkan adalah objek kecil, digunakan saat menggambarkan seluruh area dari sebuah aksi.

- *Medium Shot*

Komposisi yang dihasilkan adalah objek yang difoto sudah terlihat lebih besar dibandingkan pada *long shot*, digunakan untuk menggambarkan seluruh figur maupun sosok seseorang dari bawah lutut sampai kepala, tetapi tidak keseluruhan *setting*.

- *High Angel*

Pemotretan dengan menempatkan objek foto lebih rendah daripada kamera, sehingga yang terlihat pada kaca pembidik objek foto terkesan mengecil. Disebut juga dengan "sudut pandang mata burung".

- *Low Angel*

Pemotretan dengan kamera yang ditempatkan lebih rendah daripada objek foto, sehingga objek foto terkesan membesar. Disebut juga dengan "sudut pandang mata kodok".

- *Foreground*

Pemotretan dengan menempatkan objek lain di depan objek utama dengan tujuan sebagai pembanding dan memperindah objek utama. Objek yang berada di depan objek utama ini dapat dibuat tajam (fokus) maupun tidak tajam (*blurring*).

- *Background*

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

- *Vertical and Horizontal*

Pemotretan dengan posisi kamera mendatar (horizontal) maupun vertikal, sehingga didapatkan hasil pemotretan yang berbeda.

2. Fokus

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

3. Penggunaan filter penunjang

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

- Filter *Ultra Violet*

Berfungsi menyaring sinar-sinar *ultra violet* yang banyak dijumpai di tempat terbuka seperti pantai dan pegunungan.

- Filter *Skylight*

Serupa dengan filter UV, hanya saja lebih diajukan pada penggunaan foto berwarna.

- Filter *Natural Density*

Digunakan untuk tujuan tertentu, seperti saat kita memakai bukaan diafragma besar atau kecepatan rana lambat.

- Filter Polarisasi

Fungsinya menyaring sinar-sinar yang terpolarisir sehingga menjernihkan hasil foto, pada kondisi tertentu dapat membantu menambah kecemerlangan hasil gambar.

- Filter Kreatif

Mempunyai banyak variasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, antara lain filter *gradual*, *multi image*, *sunrise*, *sunset*.

2.4. Tinjauan Gaya Desain

Gaya desain (*graphic style*) adalah suatu ragam atau hias atau jenis atau model visualisasi karya visual/grafis yang merujuk pada pola atau gaya tertentusesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat.

Gaya desain yang digunakan adalah gaya desain Modern. Gaya desain ini muncul di era modern (tahun 70-an) dan masih dominan hingga sekarang. Sudah berani meninggalkan batasan-batasan lama seperti kolom tunggal yang cukup panjang. Usaha untuk menarik perhatian pembaca adalah dengan menonjolkan unsur visual, seperti menampilkan gambar lebih banyak. Termasuk juga alat bantu tipografi, seperti unsur garis tebal yang berguna untuk memberikan stressing pada bidang publikasi. Pemakaian ruang kosong telah mulai memperoleh porsi yang cukup.

2.4.2. Perkembangan Gaya Desain Buku di Indonesia

Dahulu, buku di Indonesia hanya menggunakan mesin ketik dan berupa teks saja. Sekarang buku di Indonesia telah mengalami kemajuan. Adanya penggunaan foto-foto sebagai penunjang dan penggunaan elemen desain.

Buku di Indonesia sekarang telah mengenal layout, dimana banyak menggunakan white space. Desain buku juga disesuaikan dengan target audience, seperti warna-warni untuk buku anak, desain yang simple untuk orang tua, dan lain-lain.

2.5. Tinjauan Permasalahan

2.5.1. Latar Belakang Pemikiran

2.5.1.1. Tinjauan Faktor Eksternal

a. Faktor Trend

Penggemar kuliner dewasa ini semakin bertambah, banyak orang yang suka mencicipi berbagai makanan yang terkenal sedap dan unik. Berbagai jenis makanan baru pun banyak bermunculan dimana-mana, banyak restoran maupun rumah makan baru yang bersaing untuk memberikan makanan yang terbaik. Beberapa trend masakan yang digemari saat ini adalah:

- Makanan Jepang

Banyak restoran Jepang yang berdiri akhir-akhir ini, terutama restoran Jepang yang menjual ramen. Ramen adalah mi kuah asal Jepang yang memiliki rasa kuah yang kuat. Masakan ini memiliki banyak penggemar,

dan sedang berkembang di Surabaya. Bukan hanya restoran, tapi banyak depot-depot yang khusus menjual mi ramen ini.

- Makanan Korea

Karena drama dan penyanyi Korea sedang naik daun di Indonesia, makanan Korea pun mulai masuk dan berkembang di Indonesia. Banyak restoran Korea yang berdiri dan diminati oleh banyak orang, terutama oleh pecinta Korea.

- Terang Bulan

Terang bulan sudah terkenal sejak lama, dengan berisi kacang, meses, keju, wijen dapat menarik banyak konsumen. Baru-baru ini, terdapat banyak pedagang yang menjual terang bulan dengan topping lain dan baru. Pedagang menggunakan berbagai jenis coklat seperti silverqueen, toblerone, dll. Hal tersebut banyak menarik perhatian masyarakat yang ingin mencoba rasa baru terang bulan tersebut, karena sebelumnya terang bulan hanya menggunakan topping yang terbatas dan hanya itu-itu saja.

- b. Faktor Needs

Makanan sangat penting untuk manusia agar tubuh mendapatkan gizi dan kekuatan. Dahulu makanan hanya diolah dengan sederhana, hanya sekedar untuk memenuhi kebutuhan. Sekarang makanan telah diolah dengan berbagai macam cara agar dihasilkan cita rasa yang sedap dan lezat. Berbagai daerah di Indonesia memiliki jenis makanan yang berbeda yang memiliki keunikannya masing-masing. Orang yang berasal dari tempat berbeda pasti memiliki rasa ingin tahu dan ingin mencoba makanan yang baginya unik dan menarik.

- c. Faktor Opportunity

Pecinta kuliner di Indonesia semakin banyak, banyak makanan yang mulai dikenal dan digemari oleh masyarakat. Makanan yang unik pun dapat menarik perhatian pecinta kuliner, namun makanan ekstrim Manado masih belum dikenal oleh masyarakat. Dengan menawarkan keunikan dan keekstriman makanan Manado yang tidak dapat ditemukan di tempat lain,

maka dapat membuka lebar peluang untuk untuk memperkenalkan kepada pecinta kuliner.

d. **Faktor Ekonomi/Bisnis**

Dengan dikenalnya makanan ekstrim yang unik, akan semakin banyak pengunjung wisata kuliner di Manado. Makanan ekstrim akan lebih dikenal oleh masyarakat terutama makanan yang khas dan tidak dapat ditemui ditempat lain, maka akan menjadi peluang bisnis yang menjanjikan.

2.5.2. Tinjauan Tentang Profil Media

2.5.2.1. Nama/Judul Buku

Nama/judul yang digunakan pada buku panduan ini adalah “Shocking Food”. Dengan subjudul penjelajahan kuliner ekstrim di Manado.

2.5.2.2. Jenis Buku

Buku panduan yang menjelaskan makanan ekstrim di Manado

2.5.2.3. Isi Buku

Buku akan berisi panduan mengenai restoran atau tempat makan yang memiliki menu ekstrim di Manado. Terdapat pengantar, testimony atau pendapat makanan, peta lokasi, foto, dan sekilas tentang potensi wisata Manado.

2.5.2.4. Visi, Misi dan Tujuan Buku

Visi yang dimiliki dari perancangan Buku Panduan Wisata Kuliner Ekstrim di Manado adalah :

- a. Masyarakat Indonesia dapat mengenali keunikan Manado yaitu kuliner ekstrim khas Manado.

Misi dari perancangan Buku Panduan Wisata Kuliner Ekstrim di Manado adalah :

- a. Merancang buku yang dapat menonjolkan keunikan kuliner Manado yang ekstrim.
- b. Merancang buku yang dapat memandu wisatawan yang akan melakukan wisata kuliner di Manado.

Tujuan dari perancangan Buku Panduan Wisata Kuliner Ekstrim di Manado adalah :

- a. Meningkatkan jumlah wisatawan Manado

2.5.2.5. Karakteristik Media

Media berupa buku ini akan menjadi bacaan ringan yang simple, populer, menghibur dan menuntun pembaca ke arah objek wisata yang belum banyak diketahui wisatawan.

2.5.2.6. Penerbit

Buku ini akan diterbitkan oleh PT. Petra Press.

2.5.2.7. Pembaca/Target Audience

- a. Primer

- a. Demografis

Dari segi demografis buku ini ditujukan kepada khalayak tanpa memandang gender yaitu wanita dan pria berusia 17 sampai 30 tahun. Hal ini dikarenakan pada usia tersebut umumnya telah dapat melakukan perjalanan wisata, baik individu maupun kelompok. Target audience dimulai pada usia 17 tahun karena pada usia ini telah memasuki SMA. Pada usia muda tersebut adanya keinginan untuk melakukan rekreasi atau perjalanan, terdapat rasa ingin tahu yang besar dan menyukai tantangan. Tantangan yang terdapat pada buku ini adalah keberanian untuk mencoba makanan yang terbuat dari daging yang tidak lazim.

- b. Geografis

Sasaran geografis dari buku ini adalah semua kawasan di Indonesia, khususnya Sulawesi dan Jawa

- c. Psikografis

Sasaran buku ini apabila ditinjau dari segi psikografis adalah orang yang menyukai hal-hal yang berbau kuliner, menyukai tantangan, menyukai hal yang baru, memiliki hobi traveling, jalan-jalan, berpetualang dan memiliki rasa ingin tahu yang besar

d. Behavioural

Buku panduan wisata kuliner ekstrim di Manado ini nantinya digunakan untuk orang yang belum mengenal wisata kuliner ekstrim di Manado.

b. Sekunder

Untuk kategori sekunder maka yang dituju adalah yang tidak termasuk dalam kategori primer, yaitu yang berada dibawah usia 17 tahun serta berada diatas usia 30 tahun. Usia ini dimasukan dalam kategori sekunder karena adanya keterbatasan untuk melakukan perjalanan sendiri.

2.5.2.8. Wilayah Edar

Buku ini akan didistribusikan diseluruh toko – toko buku di seluruh Indonesia, terutama di kota Surabaya dan sekitarnya.

2.6. Analisis Data

2.6.1. Analisis SWOT Buku

Strength atau yang menjadi kekuatan dari buku ini adalah keunikan kuliner yang akan dibahas didalam buku, dimana kuliner merupakan makanan ekstrim yang terbuat dari daging-daging yang tidak lazim. Sehingga terdapat keunikan yang tidak dapat ditemukan di buku lain.

Weakness atau kelemahan dari buku ini adalah tidak semua orang menyukai kuliner ekstrim, sehingga tidak tertarik untuk membeli.

Opportunity atau peluang dari perancangan ini adalah dengan bertambah banyaknya pecinta kuliner di Indonesia dewasa ini, maka pecinta kuliner sudah banyak mencoba berbagai jenis makanan dan bosan pada makanan yang ada di sekitarnya, buku ini dapat memperkenalkan wisata kuliner baru yang belum banyak diketahui oleh masyarakat.

Threat atau ancaman dari buku ini adalah orang takut untuk mencoba makanan ekstrim sehingga ragu untuk membeli buku.

2.6.2. Analisis SWOT Wisata Kuliner Ekstrim

Strength atau yang menjadi kekuatan penunjang dari perancangan buku wisata kuliner ekstrim ini adalah :

- a. Manado sangat terkenal dengan wisata kuliner yang lezat.
- b. Selain wisata kuliner, Manado juga memiliki wisata alam yang sangat berpotensi dan indah, Salah satu wisata alam yang terkenal di Manado adalah keindahan taman laut Bunaken. Sehingga selain wisata kuliner ekstrim, dapat meningkatkan ketertarikan wisatawan melalui wisata alam Manado.

Weakness atau kelemahan dari wisata kuliner ekstrim ini adalah :

- a. Bagi orang tua atau orang yang tidak menyukai tantangan, tidak akan menyukai wisata kuliner ekstrim ini.
- b. Penganut agama yang tidak menghalalkan makanan ekstrim.

Opportunity atau peluang dari wisata kuliner ekstrim ini adalah :

- a. Dengan bertambah banyaknya pecinta kuliner di Indonesia dewasa ini, maka pecinta kuliner sudah banyak mencoba berbagai jenis makanan dan bosan pada makanan yang ada di sekitarnya, buku ini dapat memperkenalkan wisata kuliner baru yang ekstrim dan belum banyak diketahui oleh masyarakat.

Threat atau ancaman dari wisata kuliner ekstrim ini adalah:

- a. Adanya beberapa organisasi pecinta binatang seperti World Wide Fund atau WWF dimana mereka tidak mengizinkan untuk memakan binatang seperti anjing.

2.6.3. Analisis Potensi Pasar

Makanan ekstrim Manado yang termasuk baru bagi masyarakat di luar Manado dapat berkembang dan terkenal di kota-kota lain, karena makanan ini termasuk makanan unik yang ekstrim yang tidak banyak dijumpai ditempat lain. Maka restoran makanan ekstrim bisa berkembang di kota-kota lain selain Manado.

2.6.4. Analisis Prospek Bisnis

Makanan yang unik dan ekstrim memiliki prospek yang bagus dikalangan anak muda yang menyukai tantangan. Selain itu anak muda juga memiliki rasa

ingin tahu yang besar pada suatu hal yang baru, adanya rasa penasaran terhadap hal yang unik dan ekstrim.

2.6.5. Analisis Karakteristik/Profil Pembaca

Sasaran buku ini apabila ditinjau dari segi psikografis adalah orang yang menyukai hal-hal yang berbau kuliner, menyukai tantangan, menyukai hal yang baru, memiliki hobi traveling, jalan-jalan, berpetualang dan memiliki rasa ingin tahu yang besar.

2.7. Kesimpulan

Makanan ekstrim Manado merupakan makanan unik yang baru bagi pecinta makanan di luar Manado. Makanan ini akan memiliki ciri khas tersendiri karena terdapat tantangan untuk menikmati makanan ini. Selain itu Manado juga memiliki keindahan alam yang dapat menambah ketertarikan wisatawan untuk mengunjungi Manado. Di sisi lain, terdapat orang yang ragu untuk memakan makanan ekstrim karena jijik dan takut.