

BAB II

IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1. Studi Literatur

2.1.1. Pengertian Buku

Menurut H.G. Andriese dkk, buku merupakan sekumpulan beberapa kertas yang terdiri dari sampul depan dan sampul belakang serta halaman isi dan pada salah satu ujungnya dijilid, atau direkatkan kemudian dijadikan satu dengan halaman lain, dimana susunan kertas-kertas tersebut berupa tulisan-tulisan mengenai informasi tertentu yang akan dibahas di dalam buku tersebut (<http://bintangsitepu.wordpress.com>).

Biasanya buku memiliki judul tertentu dan memiliki sinopsis yang terletak pada sampul belakang buku dan menjelaskan sekilas tentang isi buku yang berfungsi untuk mempersuasi masyarakat agar membeli atau tertarik dengan buku tersebut. Selain itu buku juga mempunyai kekuatan tersendiri di tengah marak dan berkembangnya teknologi *e-book* saat ini (<http://nulisbuku.com>).

2.1.2. Fungsi dan Peranan Buku

Buku sejatinya berfungsi sebagai salah satu media yang berisi mengenai berbagai macam informasi-informasi yang berkaitan dengan dunia IPTEK, Sains, dan perkembangan-perkembangan lain yang muncul di sekitar kita. Melalui buku, kita dapat mengetahui berbagai informasi menarik mengenai perkembangan saat ini (<http://kamusbahasaindonesia.org>).

Sampai saat ini keberadaan dan fungsi buku sebagai jendela dunia masih tetap terealisasi dan berjalan dengan baik walaupun teknologi saat ini sudah cukup canggih, seperti dengan kehadiran *electronic book* yang kemudian dikenal dengan *e-book* yang berbasis internet dan mengandalkan alat komunikasi seperti tab dan laptop ataupun *gadget* tertentu dimana alat komunikasi tersebut juga harus mengunduh atau setidaknya memiliki *software* khusus yang mendukung aplikasi *e-book* tersebut (<http://www.slideshare.net>).

2.1.3. Bentuk dan Jenis Buku

Seiring dengan berkembangnya zaman dari waktu ke waktu, semakin banyak pula literatur-literatur yang tercipta dalam bentuk sebuah buku 3D. Buku-buku tersebut dapat terbagi menjadi beberapa jenis yang telah kita kenal sebelumnya, yakni:

a. Dongeng

Dongeng adalah salah satu bentuk buku yang di dalamnya menceritakan hal-hal berkaitan dengan moral, seperti cerita rakyat yang mana hal-hal tersebut sering terjadi di dalam kehidupan kita sehari-hari dan buku dongeng inipun berfungsi sebagai alat untuk memberitahu mengenai perilaku baik dan perilaku buruk yang tercemin di dalam setiap jalan cerita melalui salah satu tokoh di dalam cerita tersebut (<http://www.kajianteor.com>).

b. Novel

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia 1996 (dalam Siswanto 2008:141), Novel merupakan sebuah karangan prosa yang panjang mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang-orang di sekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat pelaku. Biasanya novel menceritakan peristiwa pada masa tertentu dengan menggunakan bahasa sehari-hari sehingga dapat dengan mudah dimengerti oleh pembaca (<http://kmbsi.blogspot.com>).

c. Ensiklopedi

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) pengertian ensiklopedi adalah serangkaian buku yang menghimpun keterangan atau uraian-uraian mengenai berbagai hal atau ilmu-ilmu dalam bidang tertentu, baik itu seni, teknologi, alam semesta, dan ilmu kedokteran yang tersusun menurut abjad atau menurut lingkungan dan sub-sub ilmu (<http://kamusbahasaindonesia.org>).

d. Kamus

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah sebuah buku yang memuat istilah atau kata dan ungkapan yang biasanya di susun berdasarkan urutan abjad berikut tentang keterangan, pemakaian, terjemahannya (<http://kamusbahasaindonesia.org>).

2.1.4. Elemen-elemen Buku

Dalam penyusunan sebuah buku yang baik, tentunya ada beberapa komponen atau elemen-elemen penting yang perlu diketahui oleh kaum awam, yakni:

a. Cover Buku

Bagian ini memiliki setidaknya dua sisi yakni sisi depan dan belakang. Namun, ada beberapa buku yang juga memiliki punggung pada bagiannya. *Cover* depan biasanya berisi judul buku, pengarang dan ada juga yang disertai dengan penerbitnya, namun umumnya, *cover* depan hanya berisi judul buku dan nama pengarang buku (www.halamanmoeka.net).

Untuk *cover* belakang buku berisi No. ISBN dan *barcode*, *endorsement* penulis buku dan *blurb* (sinopsis) dari isi buku tersebut dimana sinopsis ini mengandung kalimat persuasif yang bertujuan agar menarik minat pembaca buku untuk membeli buku dan untuk mengetahui lebih jauh lagi mengenai isi buku tersebut (www.halamanmoeka.net).

b. Punggung Buku

Punggung buku terletak di salah satu sisi buku dimana ukurannya bisa bermacam-macam sesuai tebal buku yang ingin di buat. Biasanya terdiri atas judul buku dan logo penerbit. Tulisannya pun dibuat menyamping, sesuai dengan jarak yang ditentukan oleh penerbit dan merupakan bagian dari *cover* karena terletak di bagian luar buku dengan tujuan ketika buku tersebut ditata sedemikian rupa di dalam rak dapat dengan mudah dibaca oleh kaum awam (<http://formaxprinting.com>).

c. Lidah Buku

Lidah buku biasanya terletak di 2 sisi, yakni di depan dan di belakang buku. Sisi depan biasanya berisi mengenai sekilas tentang isi buku (sinopsis), sedangkan sisi belakangnya yaitu berkaitan dengan biografi singkat sang penulis (www.halamanmoeka.net).

d. Isi Buku

Isi buku merupakan sekumpulan halaman yang berisi mengenai objek yang akan dibahas oleh pengarang. Dimana isi buku ini termasuk di dalamnya yaitu prolog, kata pengantar, daftar isi, dan beberapa lampiran tertentu yang berkaitan mengenai serial buku dan info penerbit (<http://ilmu-fakta.blogspot.com>).

2.1.5. Prosedur Perancangan Buku

Untuk merancang sebuah buku yang baik, maka diperlukan prosedur-prosedur yang harus digunakan oleh pembuat buku agar buku yang dibuat tidak mengalami kerancuan dalam aspek sasaran dan sesuai dengan undang-undang mengenai hak cipta sebuah buku. Berikut prosedur dalam perancangan sebuah buku, diantaranya:

a. Sasaran Pembaca

Sasaran pembaca disini bisa merujuk pada sebuah kelompok tertentu, atau dapat juga dikelompokkan menurut gender, tingkat pendidikan (TK, SD, SMP, SMA atau umum), usia, golongan darah, atau mengenai sosial dan budaya tertentu. Penentuan sasaran pembaca ini hendaknya selaras dengan point of interest yang akan menjadi bahasan dalam sebuah buku (<http://terbitbuku.blogspot.com>).

b. Hak Cipta

Menurut DJHKI (Direktorat Jendral Hak Kekayaan Intelektual), hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberi izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku (<http://www.dgip.go.id>).

Prosedur Permohonan Hak Cipta

1. Permohonan pendaftaran ciptaan diajukan dengan cara mengisi formulir yang disediakan untuk itu dalam Bahasa Indonesia dan diketik rangkap 2 (dua).
2. Pemohon wajib melampirkan;
 - a. Surat kuasa khusus. Apabila permohonan diajukan melalui kuasa;
 - b. Contoh ciptaan dengan ketentuan sebagai berikut:
 - Buku dan karya tulis lainnya: 2 (dua) buah yang telah dijilid dengan edisi terbaik;
 - Apabila suatu buku berisi foto seseorang harus lampirkan surat tidak keberatan dari orang yang difoto atau ahli warisnya;
 - Program komputer: 2 (dua) buah disket disertai buku petunjuk pengoperasian dari program komputer tersebut;
 - CD/VCD/DVD: 2 (dua) buah disertai dengan uraian ciptaannya;
 - Alat peraga: 1 (satu) buah disertai dengan buku petunjuknya;
 - Lagu: 10 (sepuluh) buah berupa notasi dan atau syair;
 - Drama: 2 (dua) buah naskah tertulis atau rekamannya;
 - Tari (koreografi): 10 (sepuluh) buah gambar atau 2 (dua) buah rekamannya;
 - Pewayangan: 2 (dua) buah naskah tertulis atau rekamannya.
(<http://hki.bppt.go.id>).

2.2. Tinjauan mengenai Barong Ider Bumi Kemiren, Banyuwangi

2.2.1. Kota Banyuwangi

Banyuwangi merupakan salah satu kota di Jawa Timur yang terletak di paling ujung Provinsi Jawa Timur. Kota Gandrung adalah sebutan bagi Kota Banyuwangi. Kata “Gandrung” berasal dari salah satu tarian khas Banyuwangi atau Bumi Blambangan. Tarian ini adalah salah satu tarian yang paling digemari atau digandrungi oleh kalangan anak-anak hingga dewasa, merekapun juga dapat memainkannya. Selain itu, tarian ini pulalah yang menjadi budaya nasional bagi masyarakat Blambangan. Sebagai kota yang terletak paling ujung timur Pulau

Jawa, saat ini Banyuwangi sendiripun memiliki sebuah julukan baru yakni *The Sunrise of Java*.

Banyuwangi memiliki berbagai jenis kesenian yang sangat indah dan menarik masyarakat kota lain hingga mancanegara untuk berkunjung ke daerah ini. Selain tempatnya yang mudah diakses wisatawan, karena jaraknya yang dekat dengan Bali yang dapat ditempuh melalui jalur laut, maka tidak heran di kota ini banyak sekali turis-turis yang menikmati waktu luang mereka di sini. Apalagi di Banyuwangi juga terdapat beraneka ragam potensi dan keindahan alam lain sehingga banyak wisatawan yang senang berkunjung ke tempat ini hanya untuk menikmati keindahan alam yang tidak pernah mereka lihat di tempat asal mereka. Salah satunya adalah Kawah Ijen. Hampir setiap hari ada saja pengunjung dari berbagai negara datang untuk menikmati indahnya tempat wisata tersebut. Banyak turis yang sangat terkesan dengan pesona wisata di Kota Banyuwangi ini, walaupun mereka harus menempuh perjalanan yang cukup panjang untuk sampai di Kota ini, namun mereka mengaku puas bisa berkunjung ke Kota ini.

Gambar 2.1. (a). Watu Dodol (b). Pantai Pulau Merah (*dok. Pribadi*)

Karena itu, dengan adanya berbagai sektor pariwisata dan kesenian di kota ini, secara otomatis membawa keuntungan bagi pendapatan daerah Banyuwangi sendiri. Dimana keuntungan-keuntungan dari adanya peningkatan jumlah wisatawan mancanegara dapat dimanfaatkan dengan bijak untuk lebih

mengembangkan potensi-potensi yang ada di kota Banyuwangi sendiri. Karena masih banyak tempat wisata yang indah dan menarik untuk dikunjungi namun akses jalan yang cukup rumit jika orang tidak terbiasa mengunjungi lokasi tersebut masih menjadi kendala hingga saat ini. Akan tetapi bagi turis asing, ini adalah sebuah perjalanan yang sangat menyenangkan (Purwati 3, 31-32)

Banyuwangi mencakup wilayah yang cukup luas dengan lokasinya yang membentang dari utara hingga selatan. Dengan berbagai wilayah cakupan tersebut, banyak tempat-tempat yang cukup terpencil namun cukup indah dan tentunya mampu membuat orang awam berdecak kagum akan keindahan alam yang dimilikinya. Akan tetapi hanya ada satu tempat wisata adat yang cukup terkenal di Bumi Blambangan, yakni Kemiren.

2.2.2. Desa Kemiren

Gambar 2.2. Sketsa Desa Kemiren;

Desa Kemiren, sejatinya berasal dari singkatan Kemiri, *Duren* (Durian) dan *Aren* (sejenis palma). Konon pada masa dahulu desa ini dipenuhi dengan tanaman Kemiri, buah Durian dan Aren, maka dari itu tersebutlah Desa ini menjadi Kemiren. Kemiri sejenis tanaman yang buahnya digunakan untuk bumbu masakan, durian tanaman buah yang buahnya memiliki nilai jual tinggi sebagai komoditi ekspor, sedangkan Aren merupakan sejenis tanaman palma yang air

niranya (*legen*) dibuat menjadi gula yang dapat diperjualbelikan. Kini, desa ini terkenal dengan Durian khasnya, dengan daging buah berwarna merah dan sangat lezat.

Dalam majalah *BKM-Berita Keuskupan Malang dalam Rubrik Berita Paroki* dikatakan bahwa Kemiren merupakan salah satu desa di Kota Banyuwangi. Berada di 144 m di atas permukaan laut dimana desa ini termasuk dalam topografi rendah dengan curah hujan 2000 mm/tahun. Suhu udara di Desa Kemiren berkisar antara 22°C – 26°C. Desa Kemiren terletak di Kecamatan Glagah, sekitar 5 km dari Kota Banyuwangi (Aekano 50).

Di tempat inilah berbagai kesenian tradisional tersebut berada. Dan orang-orang atau masyarakat Kemiren biasa disebut dengan suku Osing (Using). Desa Kemiren sendiri oleh Bupati Banyuwangi saat ini, Abdullah Azwar Anas disematkan sebagai Desa Wisata Using berikut kesenian dan ritual adat yang terdapat di dalamnya dan orang yang tinggal atau memiliki rumah di sana haruslah masyarakat desa setempat, sehingga orang luar tidak boleh memiliki tanah sedikitpun di tempat tersebut, sekalipun ia adalah orang Banyuwangi. Inilah yang akhirnya disambut gembira oleh warga setempat. Karena dengan adanya Perda tersebut, maka orang asing tidak lagi dapat mengambil alih daerah mereka.

Kesenian Tradisional Banyuwangi hampir seluruhnya berada di daerah ini walaupun masih terbagi lagi dengan desa-desa lain disekitarnya, akan tetapi orang awam biasa menyebut lokasinya dengan sebutan Kemiren. Berbagai Kesenian Tradisional dan Ritual Adat atau Upacara yang terdapat di sekitar wilayah desa Kemiren antara lain Barong Ider Bumi (terletak di desa Kemiren), Tumpeng Sewu dan masih banyak ritual lain yang menjadi tradisi di tempat tersebut. Dari berbagai ritual atau upacara adat yang ada di Kemiren, penulis memutuskan untuk mengambil salah satu Ritual Adat di daerah tersebut, yakni Barong Ider Bumi.

Masyarakat Kemiren, seperti halnya masyarakat tradisional, menurut ahli sejarah Belanda, Jan Romain dalam bukunya mengenai “Pola Kehidupan Manusia” mengatakan bahwa individu-individu tidak bisa dipisahkan dari lingkungan mereka, baik itu yang berhubungan dengan alam semesta secara langsung maupun dengan alam semesta berserta dengan kekuatan-kekuatannya.

Gambar 2.3. Kegiatan warga desa di pagi hari (*dok. Pribadi*)

Di dalam masyarakat tradisional, orang-orang berpartisipasi dalam suatu keseluruhan yang berarti hidup, tetapi secara mental mereka tidak bisa terlepas begitu saja dari kehidupan itu sendiri. Mereka hanya bisa membedakan atas dasar pangkat sosial, karena kekuasaan manusia atas alam sangatlah lemah. Kekuasaan tertinggi bagi masyarakat ini terdapat pada komponen-komponen kosmologis yang menguasai dan mengatur segala proses alamiah dan kondisi manusiawi, dimana pengetahuan mengenai kekuasaan itu merupakan senjata manusia yang paling tepat dan rasional.

Hakekat alamiahnya bergantung pada kekuasaan-kekuasaan yang berada di luar kemampuan manusia biasa, sedangkan hakekat sosialnya terletak pada hirarki masyarakatnya dimana alam dan masyarakat terletak di bawah kekuasaan kosmologis. Karena itu, manusia tidak boleh menyimpang daripadanya dan formalisasi tersebut mengambil suatu kekuatan otonom yang mengatur mengenai kehidupan orang dan masyarakat, dimana kemajuan masyarakat berarti kemajuan kebudayaan, yakni kemajuan pengertian religius dan kosmologis (Murder 54-55).

2.2.2.1. Buyut Cili dalam Pandangan Masyarakat Kemiren

Bagi Masyarakat Kemiren, Buyut Cili merupakan sebuah mitos dimana mereka meyakini bahwa ini merupakan sebuah pedoman bagi kehidupan mereka dan berakar pada suatu tingkah laku atau kelakuan tertentu dan mempengaruhi sistem nilai budaya yang berkembang saat itu. Sebelum menelisik lebih jauh

mengenai mitos Buyut Cili bagi masyarakat Kemiren, ada baiknya kita pahami terlebih dahulu mengenai istilah “mitos” itu sendiri, dan fungsinya secara umum.

Istilah “mitos” pada dasarnya telah kita kenal sejak zaman dahulu kala dan seringkali kita mengaitkannya dengan hal-hal gaib yang bersifat supranatural dan terkadang tidak mampu dikaji secara lebih mendetail secara rasional. Mitos, merupakan sebuah hasil dari pemikiran mistis manusia yang bersifat manusiawi dan hingga saat ini sangat menarik sekali untuk dikaji secara mendalam mengenai hal-hal yang bersangkutan dengan objek yang menjadi pusatnya. Sedangkan mitis, merupakan suatu istilah yang muncul karena sebuah sikap atau tindakan manusia yang didasari oleh sebuah proses dari alam pikiran manusia mengenai “mitos” itu sendiri yang menganggap bahwa kehidupan ini ada, ajaib, berkuasa dan penuh dengan daya kekuatan (van Peursen 42).

Jadi, istilah mitos itu sendiri pada intinya adalah sebuah ketegangan antara manusia yang langsung berhubungan dengan daya-daya alam yang bersifat sangat rahasia, namun biasanya berkaitan dengan cerita-cerita mistik dan upacara-upacara magis. Pada masyarakat primitif, jika ditelisik lebih mendalam akan ada banyak hal yang menarik untuk diketahui entah itu berkaitan dengan kaidah-kaidah salah satu suku, adat istiadat, maupun upacara-upacara dari suku tersebut. Upacara-upacara adat yang lahir dari suku-suku primitif, tidak hanya berfungsi untuk menangkis marabahaya, tetapi juga sebagai salah satu persiapan untuk menahan sesuatu hal, seperti wabah-wabah, musim kering, dan lain sebagainya (van Peursen 34-35).

Dewasa ini dengan seiring perkembangan zaman bagi masyarakat awam, mitos selalu dikait-kaitkan dengan hal-hal berbau mistik dan bersifat supranatural, padahal di masa lampau, yakni pada zaman prasejarah hadirnya mitos justru dianggap sebagai dasar kehidupan sosial dan budaya pada masa itu. Mitos, tidak hanya sebagai pedoman bagi kebijaksanaan manusia, namun lebih dari itu, mitos dapat membantu manusia untuk lebih menghayati daya-daya itu sebagai kekuatan yang mempengaruhi dan menguasai alam dan kehidupan sukunya. Mitos juga berfungsi sebagai perantara manusia dengan daya kekuatan yang terdapat di alam.

Dengan kata lain, alam ini bersatu padu dengan alam atas, dunia gaib. Selain itu, dunia mitis manusiapun terbagi atas dua hal, yakni kehidupan sakral

dan profan, dimana pada kehidupan yang bersifat sakral (angker) ini banyak dilangsungkan upacara-upacara suci, seperti tari-taran untuk menangkis marabahaya, peresmian rumah dan khitanan. Sedangkan pada kehidupan profan, cenderung terjadi di kehidupan sehari-hari namun tidak jarang selalu dihubungkan dengan dunia sakral dimana hal ini merupakan sebuah kesadaran mitis manusia yang percaya bahwa dunia ini dikuasai oleh hukum-hukum alam dan hukum-hukum yang mengatasi alam (van Peursen 38-39).

Karena itu, sebagai wujud penghormatan masyarakat setempat berkaitan dengan mitos-mitos yang ada tersebut mereka mengadakan upacara atau ritual yang bersifat sakral dimana di dalamnya terkandung unsur-unsur penting dalam kehidupan mereka, yaitu lambang dan simbol yang menunjuk kepada kekuasaan yang ada di atas (Tuhan) dan kepada kekuasaan yang ada di luar jangkauan manusia awam (kekuatan transenden). Kekuatan transenden ini umumnya merupakan kekuatan yang berkaitan dengan dunia supranatural dan biasanya hanya dimiliki oleh beberapa orang saja. Kekuatan ini membuat mereka dapat dengan mudah berkomunikasi baik secara langsung maupun tidak langsung dengan makhluk gaib tersebut, salah satu caranya, yakni dengan metode “kesurupan”. Di sini, roh atau arwah seseorang akan masuk ke tubuh kita (merasuki) dan mereka membawa pesan-pesan penting berkaitan dengan apa yang harus dilakukan oleh masyarakat sekitar atau mengenai hal-hal yang penting dan akan terjadi di masa datang untuk kemudian dilaksanakan oleh warga atau masyarakat setempat.

Dalam tradisi Kejawen, orang Jawa selalu mengacu pada budaya leluhur. Leluhur (leluhur: Jawa= telah meninggal) dianggap memiliki kharisma tertentu dan mempunyai kekuatan tertentu. Karena itu sadar atau tidak, orang Jawa banyak memanfaatkan karya leluhur sebagai pijakan & pijaran bagi hidupnya. Dari karya-karya tersebut kemudian diramu dengan pengalaman batin, sehingga kemudian muncullah karakteristik kehidupan Kejawen.

Hal yang menonjol diantaranya adalah tradisi mistik dengan ritual slametan. Slametan dimaksudkan untuk memohon keselamatan hidup. Mistik Kejawen: pelaku budaya Jawa yang berusaha mendekatkan diri pada Tuhan, itu berarti Mistik Kejawen, kepercayaan, dan kebatinan adalah 3 sisi kultural yang saling

melengkapi. Mistik Kejawen merupakan perwujudan dari salah satu laku yang dilaksanakan oleh sebuah aliran kebatinan dan kepercayaan. Dengan kata lain, mistik adalah bagian dari jurus kebatinan dalam praktek kultural. (Endraswara).

Dimensi gaya hidup kebatinan yang sarat laku mistik meliputi semua bentuk kebudayaan Jawa seperti, kepercayaan tentang ramalan terhadap kejadian yang akan datang, penafsiran lambang-lambang, serta kesaktian barang keramat & makam. Dalam kaitannya dengan kebatinan, maka kemudian dilaksanakan upacara untuk mengadakan kontak fisik dengan alam gaib dengan segala aspeknya dan dengan segala hirarki roh-rohnya, malaikat, setan, dewa, dan leluhur. Aktivitas hidup kebatinan juga meliputi simbolisme magis dan kepercayaan akan karma, yakni hukum yang menegaskan bahwa semua perbuatan ada konsekuensinya dalam hidup sekarang atau yang akan datang (Endraswara).

Dalam hal ini, penjelasan di atas sama persis dengan apa yang dilakukan oleh masyarakat adat di Desa Kemiren di dalam kehidupannya. Masyarakat Osing mempercayai Buyut Cili sebagai Penguasa Desa Kemiren, karena itu semua ritual adat dan upacara-upacara yang terdapat di daerah tersebut keseluruhannya berpusat kepada Buyut Cili. Hal ini dilakukan masyarakat setempat karena mereka percaya bahwa Beliaulah yang telah berperan sebagai “pembuka jalan” atau cikal bakal munculnya sebuah Desa yang bernama Kemiren.

Bagi masyarakat Kemiren, mitos Buyut Cili merupakan simbol kekuatan kosmos dan sebuah wacana sakral yang selalu dihadirkan di dalam seluruh upacara adat sebagai pusat kehidupan religi mereka. Karena itu, segala sesuatu yang berimplikasi pada hal-hal yang bersifat kebaikan, baik personal maupun komunal selalu dimohonkan kepada Buyut Cili. Mereka percaya bahwa arwah dari Buyut Cili sangat dekat dengan Tuhan, sehingga bagi masyarakat Kemiren yang segala hajatnya ingin terkabul maka harus melalui perantara Buyut Cili, bahkan nama Buyut Cili sebagai pepundhen desa harus disebutkan pertama kali untuk memulai suatu pekerjaan yang dianggap berta dan penting.

Misalkan pada saat akan menanam padi, membangun rumah baru (baik rumah warga atau tempat ibadah), hendak menikah maupun mengadakan hajatan, dan yang lain sebagainya harus disyarati dengan cara slametan di makam Buyut Cili untuk memohon perlindungan dari hal-hal yang akan mengundang

malapetaka. Biasanya, roh Buyut Cili akan “meminjam” tubuh seseorang untuk menyampaikan wejangan-wejangaannya yangmana keseluruhan dari wejangan-wejangan tersebut seluruhnya haruslah dipenuhi oleh masyarakat setempat karena kalau tidak, maka Buyut Cili akan marah dan mengakibatkan terjadinya malapetaka di desa tersebut (Hariyanto 102).

Mitos mengenai Buyut Cili ini dianggap sebagai suatu kebenaran yang nyata adanya dan sangat sakral serta keramat sehingga masyarakat setempat sangat menghormatinya.

2.3. Barong Ider Bumi

2.3.1. Asal Usul Upacara Adat Ider Bumi

Ider Bumi adalah salah satu ritual yang dilakukan oleh masyarakat Using sebagai salah satu dari rangkaian Ritual Bersih Desa. Upacara adat ini dilaksanakan karena sebagai ujud syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rejeki yang telah dianugerahkan; juga sebagai pembersihan atau penyucian desa dari segala sesuatu yang tidak baik dan dianggap “mengotori” desa (Baya, Suryanto and Qowim 29).

Menurut Buku Barong Using halaman 106, menyatakan “*sampek-sampek rakyat Kemiren turunane pada ngumpul krana wedi diserang penyakit iki mau. Isuk lara sore mati, sore lara isuk mati. Waktu kala semana uga para petani sawahe akeh kang pada diserang tikus, tekane pada nyang penyakit pageblug mau. Terus salah sawijine uwong tuwhek ana kang njaluk tulung nyang kuburane Buyut Cili, hasile wong mau dikongkon nganakaken arak-arakan sak ubenge desa. Insya allah wong-wong kang lara pada seger maning. Terus wong-wong mau ana kang pada selamatan nyang kuburane Buyut Cili pada adus nyang kedhung rum, kabeh rakyat uga pada selamatan ring lingkungane dhewek-dhewek. Sampek saiki kebiasaan saben lebaran rong dino dianakake arak-arakan Barong Ider Bumi. Kala semana sampek saiki selamatan Ider Bumi dadi adat istiadate wong kemiren. Adat istiadat kang kaya ngono iku wong kemiren sing wani ninggalaken, krana weluring wong kuna makuna. Wong tani uga sing ninggal nyang selamatan sawah lan angklung paglake, saiki uga diduduhaken*

nyang para pengujung kabeh. Iku wujud selamatan ider bumi ring Deso Wisata Using yaiku Desa Kemiren.”

Upacara atau Ritual Bersih Desa ini bertujuan untuk memohon kepada Sang Maha Kuasa agar desa dan seluruh warga dijauhkan dari segala mara bahaya; agar seluruh warga dilancarkan rejekinya oleh Tuhan; dan mensyukuri segala apa yang telah dikaruniakan kepada seluruh warga (Baya, Suryanto and Qowim 29).

Gambar 2.4. Saat Upacara Ider Bumi dilaksanakan, tradisi “mangan pisang” dalam Upacara tersebut, dan memainkan alat musik tradisional
(dok. Pribadi)

2.3.2. Barong Ider Bumi dan Perkembangannya saat ini

Berdasarkan sumber dari buku Pelangi Budaya banyuwangi halaman 30, Upacara bersih desa tidak hanya dilakukan oleh masyarakat Using saja tapi juga masyarakat lain yang ada di Pulau Jawa.

Banyak cara yang digunakan untuk melakukan ritual adat ini ada yang menggunakan Barong, ada yang membawa obor dan membaca ayat-ayat suci dimana ritual ini dilakukan dengan cara mengelilingi kampung. Mengelilingi Kampung inilah yang kemudian disebut dengan istilah Ider Bumi, yang berarti mengitari Bumi. Bumi merupakan sebutan untuk tanah desa. Ritual ini umumnya dijalankan dengan berlawanan arah jarum jam yangmana hal ini diyakini dapat menolak bala (Baya, Suryanto and Qowim 30-31).

Menurut Pakar Barong Using yang beberapa waktu lalu bercerita kepada penulis, mengatakan bahwa perkembangan Barong pada masa kini berbeda dengan Barong pada zaman dahulu, dimana ider Bumi pada zaman dahulu disebut

dengan arak-arakan Barong Prejeng. Perjalanannya dimulai dari Timur sampai ke barat sampai ke timur lagi kira-kira hanya memakan waktu selama 1 jam.

Sedangkan pada masa kini, karena Ider Bumi merupakan ritual untuk menyelamatkan Desa Kemiren, maka Kepala Desa kemudian ikut serta untuk mengiringi arak-arakan Barong tersebut untuk kepentingan bersama (masyarakat desa setempat). Barong berjalan, masyarakat kemudian antusias untuk mengiringi arak-arakan ini di belakang Barong (personal conversation, 12 Agustus 2014). Menurut kepercayaan warga setempat, masyarakat desa dilarang keras untuk berjalan didepan Barong, karena hal itu dapat mengakibatkan malapetaka pada dirinya sendiri.

Semakin bertambahnya desa, kemudian perkembangan desa tersebut mulai ada Perda, Kuntulan, Macaan Lontar Yusuf, itulah perkembangan Desa Kemiren dari dulu hingga kini. Dahulu kala, di Desa Kemiren tidak terdapat Macaan Lontar Yusuf atau Kuntulan. Karena inilah pertanda berdirinya Desa Kemiren, maka kita bersama-sama menyongsong Ider Bumi untuk menyelamatkan Desa Kemiren (personal conversation, 12 Agustus 2014).

2.4. Elemen-elemen Barong Ider Bumi

Elemen-elemen dalam Upacara Ritual Adat Barong Ider Bumi ini merupakan satu kesatuan dari perarakan Ritual adat dimana hal ini dapat terlihat dari Urut-urutan Upacara Adat tersebut, yakni (personal conversation 12 Agustus 2014):

1. Barong Using dari Kemiren;
 - Didepannya terdapat ayam-ayaman yang berjumlah 2 (dua)
 - Dibelakangnya, yakni:
Penabuh Gendang (1), Kethuk (2), Kecrek (1), Gong (1) dari Kemiren.
2. Sembur Uthik-Uthik;
 - Terdiri dari sesepuh Desa yang berjumlah 3 orang : Pak Timbul, Pak Serat, Pak Sapi'i.
 - Sedang saya (Man Ucip) ditugaskan untuk mengiringi Barong-barong tersebut.
 - Pakaian yang digunakan sama dengan pakaian sesepuh Desa.

3. Kuntulan
4. Barong Sawung Alit;
Terdiri dari Barong, ayam-ayaman, Gamelan: sama dengan Barong Tua
5. Macaan Lontar Yusuf;
Terdiri dari 1 (satu) rombongan berjumlah 18-22 orang.
6. Barong di Tengah
7. Kuntulan
8. Barisan Barong Lancing, Barong Sapu Jagad, dibelakangnya terdapat kuntulan lagi.

Keterangan (personal conversation, 12 Agustus 2014):

- Kuntulan di Kemiren ada 3 (tiga), semuanya ikut dalam rombongan arak-arakan. Kalau pendatang seperti Bupati, wakil Bupati, dan Kapolres berada di tengah atau di barisan ke-2. Itu adalah rencana desa Kemiren.
- Rombongan tersebut biasanya naik kuda; karena di Kemiren ada Kuda. Jadi, kuda sebagai lambang perkembangan desa Kemiren.
- Kuda ditunggangi oleh orang-orang yang datang dari Pemerintah Kabupaten Banyuwangi saja.

Esensi dari adanya kuda tersebut adalah:

- Merestui bahwa semakin pekatnya Ider Bumi, semakin kemajuan zaman Ider Bumi, dia antusias ikut melestarikan budaya Desanya sendiri atau Kabupatennya sendiri yangmana diwaktu ini Bupati yang berkewenangan untuk memimpinnya (personal conversation 12 Agustus 2014).

2.5. Tata Cara Upacara Ider Bumi

2.5.1. Tahap-tahap Pelaksanaan Upacara Ider Bumi

Di dalam setiap Upacara adat, selalu diikuti oleh sebuah proses ritual dimana proses ritual ini sangat penting bagi kelangsungan sebuah upacara adat. Berikut ini adalah proses ritual yang dilakukan saat sebelum hingga Ider Bumi selesai digelar (personal conversation 12 Agustus 2014).

1. Karena Ider Bumi mengutamakan sesepuh Kemiren, yang memegang tampuk kepemimpinan sesepuh, seperti Pak Sapi'i antara dan saya. Sekarang Barong saya yang pegang, kita bersama-sama ke makam. Yang dibawa hanya kembang telon, (terdiri dari kembang Wangsa, Pecari, Reguluk, dan Melathi).
2. Minta doa restu dari Mbah Buyut karena ini adalah tugas Desa Kemiren. Kami sebagai sesepuh desa minta doa restu mudah-mudahan diberi keselamatan, diberi kesuksesan, apa yang direncanakan oleh sesepuha atau masyarakat desa Kemiren *muga* bisa sukses semuanya.
Ritual-ritual itu kita bina mulai dari berdirinya kampung, ditetapkan khusus untuk Ketua. Cara-cara kita oleh sesepuh yang dititipkan, kita lakukan demi kelancaran Desa Kemiren. Lalu kami pulang.
3. Disitu sudah menanti kedatangan kita, Ider Bumi. Setelah sampai, kita sama-sama mengeluarkan Barong. Perbedaannya kalau dulu hanya 1 jam, sekarang acar dimulai pada pukul 14.00 WIB.
4. Lalu, Barong Tua (Barong yang sakral) tersebut keluar. Nah saat itulah, dimulailah iring-iringan barisan, Bupati kemudian menabuh Gong, tanda iring-iringan dimulai, lalu iring-iringan tersebut berjalan.

2.5.2. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Upacara Ider Bumi

Perayaan ritual adat Ider Bumi ini awalnya diadakan pada tanggal 1 Bulan Sura (dalam sistem penanggalan Jawa) namun saat ini, pelaksanaan upacara adat tersebut jatuh pada Bulan Syawal tanggal 2 atau tepatnya pada Hari Raya ke-2 dan diadakan setiap tahunnya.

2.6. Sesajen dalam Ritual Upacara Adat Ider Bumi

(a) (b) (c)
Gambar 2. 5. (a). Sesajen Upacara Ider Bumi, (b). Uang logam dalam sesajen, (c).
Beras Kuning dalam Sesajen Upacara Ider Bumi-Sembur Uthik-Uthik
(dok. Pribadi)

Sesajen yang digunakan dalam Upacara adat Ider Bumi adalah Kembang telon, Uang logam dan Beras Kuning. Dimana masing-masing sesajen tersebut memiliki arti sendiri-sendiri dan tentunya sangat berperan penting selama berlangsungnya Upacara tersebut. Kembang telon (Kembang Wangsa, Pecari, Reguluk, dan Melathi) hanya digunakan pada saat ritual di makam Mbah Buyut. Sedang Beras Kuning, dibuat oleh para sesepuh Desa. Uang Logam berasal dari masyarakat, siapa saja boleh menyumbangkan, yang penting ikhlas lewat Ider Bumi, boleh *ngasih* Rp 1.000, 500 atau uang ratusan lain, yang penting berupa uang logam (personal conversation 12 Agustus 2014).

Uang logam dikumpulkan untuk Sembur Uthik-Uthik. Dimana, satu minggu sebelum upacara (Ider Bumi) dilakukan, ada yang berjalan, berkeliling, memberi informasi untuk kepentingan Desa Kemiren. Uang logam dicampur dengan Beras Kuning. Uang Logam dan Beras Kuning itu digunakan berurutan sejak zaman dulu, yang penting Ider Bumi dilestarikan. Budaya Desa Kemiren tetap apa adanya saja. Kira-kira usia Barong Ider Bumi ini sudah mencapai 350 tahun (personal conversation 12 Agustus 2014).

2.7. Tinjauan mengenai Layout dalam sebuah buku

2.7.1. Pengertian Layout

Layout merupakan salah satu elemen dalam dunia desain grafis dimana hal ini berkaitan erat dengan suatu tata letak elemen-elemen yang terdapat dalam suatu desain utama terhadap media tertentu sebagai salah satu alat untuk mendukung serta menyampaikan beberapa pesan ataupun kesan yang ingin disampaikan oleh penulis atau pembuatnya agar dapat sesuai dengan konsep yang

dibawanya. Akan tetapi, banyak orang mendefinisikan me-layout sama halnya dengan mendesain (Rustan , 0).

2.7.2. Sejarah dan Perkembangan Layout

Pada masa dahulu, kurang lebih 1.500 S.M. orang-orang terpelajar dari Phoenicia (sekitar Syria, Yordania, Israel, Palestina, dan Lebanon) melakukan suatu inovasi, yakni menciptakan sistem tulisan yang hanya berjumlah 22 karakter, yang kemudian dikenal dengan sistem *Cuneiform*. Sekitar tahun 800-900 S.M. Bangsa Yunani kemudian mengadopsi sistem tulisan ini, dan selanjutnya digunakan oleh orang-orang Romawi dengan beberapa penyesuaian tertentu (Rustan 2).

Pertengahan abad-12, orang-orang Eropa mulai mengenal cara pembuatan kertas, sehingga pabrik kertas pertama pun didirikan di Fabriano, Italia tahun 1276, lalu di Troyes, Prancis tahun 1348. Pada tahun 1450, seorang berkebangsaan Jerman, Johann Gensfleisch mengembangkan sistem percetakan *movable*, yang mana sistem ini mampu memproduksi kertas dalam waktu singkat. Karena adanya perkembangan teknologi pencetakan, hal ini kemudian mendorong munculnya eksplorasi ide-ide dalam bidang desain dan tipografi dan John Baskerville (1600), Francois Didot dan Giambattista Bodoni (1700), menciptakan huruf yang berkesan ringan, gemotris, dan serif, dimana garis tebal tipisnya terlihat kontras (Rustan 3).

Tahun 1820, muncullah katalog pertama sebagai media penawaran produk, dilanjutkan dengan terbitnya jurnal-jurnal sastra dan filsafat yang pada akhirnya pun menjadi cikal bakal munculnya majalah modern saat ini. Tahun 1826, Joseph Niepce memperkenalkan fotografi pertama yang kemudian memberi dimensi baru dalam materi pencetakan dimana orang dapat melihat foto produk pada katalognya (Rustan 4).

Setelah itu, grid sebagai alat bantu untuk layout mulai terkenal sejak hadirnya karya-karya Josef Muler-Brockman dan Richard Paul Lohse di Swiss. *Font* yang sering digunakan masih Helvetica dan Univers (Rustan 6).

Tahun 1960, desain majalah mulai bermunculan. Pada tahun ini pula, Desainer Herb Lubalin terkenal melalui karya-karyanya saat menjadi Art Director

majalah *Avant Garde* dan *Eros*. Tahun 1970-an dan 1980-an, budaya *corporate branding* mulai bangkit dan kemudian maraknya dunia periklanan menjadikan kebutuhan akan layout dan pencetakan materi-materi publikasi makin tidak terbatas (Rustan 7).

2.7.3. Macam-macam Layout

Karena layout merupakan elemen desain, maka peran dan fungsi layout sangat penting untuk membuatnya menarik perhatian kaum awam sehingga pesan yang dibawanya dapat dengan mudah dimengerti. Dalam buku “*Menyusun Layout Iklan dengan Corel Draw*”, berikut ini adalah ulasan dari jenis-jenis layout yang ada.

1. *Frame Layout*

Frame layout merupakan suatu bentuk susunan layout dimana tampilan border/ bingkai/ *frame*-nya membentuk suatu naratif (punya alur cerita). Kelemahan layout ini adalah pesan-pesan yang akan disampaikan relatif sulit dan memerlukan penjelasan rinci secara visual (Kusrianto 100-105).

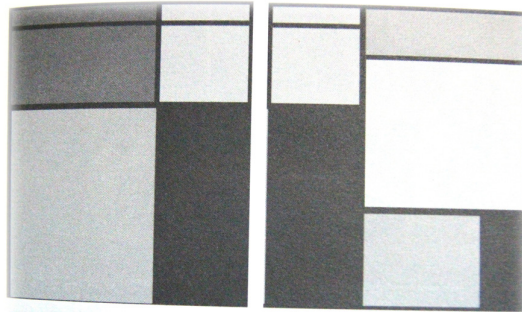


Gambar 2. 6 Aplikasi *Frame Layout*

2. *Mondrian Layout*

Mondrian Layout ditemukan oleh seorang pelukis Belanda, yakni Piet Mondrian. Penyajiannya berupa bentuk-bentuk *square/landscape/portrait*

dimana masing-masing bidangnya sejajar dengan bidang penyajian dan memuat gambar atau copy yang saling berpadu sehingga membentuk suatu komposisi yang konseptual (Kusrianto , 54).



Gambar 6-2: Pembagian bidang seperti inilah yang menjadikan acuan dari Mondrian Layout.

Gambar 2. 7. *Grid Mondrian Layout*

Gambar 2.8. Aplikasi *Mondrian Layout*

3. *Multipanel Layout*

Multipanel layout merupakan bentuk layout yang menyampaikan iklannya menggunakan bahasa visual, yakni melalui gambar, dimana gambar-gambar tersebut menggambarkan pencitraan objek yang akan diiklankan dengan berbagai bentuk yang menarik. Pada majalah wanita, layout ini sering disebut dengan *window display* (Kusrianto 68).

Gambar 2. 9. Aplikasi *Multipanel Layout*

4. *Jumble Layout*

Jumble layout adalah susunan layout dimana terdapat komposisi gambar dan teks yang disusun secara teratur. Penyajiannya bebas sehingga memungkinkan untuk menyusun elemen-elemen grafis lain menjadi satu kesatuan (Kusrianto 142, 152).

Gambar 2.10. Aplikasi *Jumble Layout*

5. *Bleed Layout*

Bleed layout merupakan susunan layout dimana sekeliling bidangnya menggunakan frame sehingga terlihat seolah-olah pembatas tersebut belum terpotong (Kusrianto 164).

Gambar 2.11. Aplikasi *Bleed Layout*

6. *Angular Layout*

Angular layout adalah penyajian layout dimana susunan elemen visualnya membentuk sudut kemiringan antara $40-70^\circ$. Dapat direalisasikan dengan pembagia bidangnya atau bisa juga mengatur arah gambar dengan kemiringan diagonal (Kusrianto 188).

Gambar 2.12. Aplikasi *Angular Layout*

2.8. Tinjauan Komposisi Layout

2.8.1. Elemen-elemen Layout

Dalam desain sebuah layout yang baik, tentunya ada beberapa elemen-elemen yang sangat mendasar dan bisa dikatakan sebagai kerangka bagian dari sebuah desain yang baik. Dari keseluruhan elemen-elemen yang ada tersebut kemudian dapat dikelompokkan lagi menjadi 3 sub bagian, yakni *invisible elements*, *visual elements*, dan *text elements*.

A. Invisible Elements

Invisible Element merupakan sebuah fondasi atau kerangka dalam sebuah karya desain yang berfungsi sebagai acuan penempatan semua elemen layout lainnya, yakni:

1. Margin

Margin berfungsi untuk menentukan jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen-elemen layout. Margin mencegah agar elemen-elemen layout tidak terlalu jauh ke pinggir halaman (Rustan 64).

2. Grid

Grid adalah alat bantu untuk meletakkan elemen-elemen layout dan mempertahankan konsistensi dan kesatuan layout khususnya untuk karya desain yang terdiri dari beberapa halaman. Kadangkala, untuk membuat layout sebuah karya desain yang mempunyai banyak halaman seperti *company profile*, katalog, majalah, atau *newsletter*. Dalam mendesain sebuah layout boleh menggunakan kombinasi dari beberapa sistem grid (Rustan 68).

B. Visual Elements

Beberapa hal yang termasuk di dalam kelompok elemen visual (*visual element*) dalam suatu layout adalah semua elemen yang bukan berupa teks yang ada dalam suatu layout. Diantaranya:

1. Foto

Kekuatan terbesar dari fotografi pada media periklanan khususnya adalah kredibilitasnya atau kemampuannya untuk memberi kesan “dapat dipercaya”. Fotografi juga dapat digunakan sebagai ilustrasi. Menurut penelitian Poynter

Institute-sebuah sekolah jurnalisme dia Amerika: Orang lebih tertarik pada foto berwarna daripada hitam putih (Rustan 54-55).

2. Infographic

Infographics biasanya berupa fakta-fakta dan data statistic yang berasal dari hasil *survey* dan penelitian yang disajikan dalam bentuk grafik, tabel, peta atau diagram. Akan tetapi, banyak desainer pembuat grafik merasa angka-angka dan detail adalah sesuatu yang membosankan, maka kemudian mereka menghias grafiknya supaya terlihat lebih indah (Rustan 58).

3. Artworks

Artworks adalah segala jenis karya seni yang bukan merupakan fotografi baik itu berupa ilustrasi, kartun, sketsa yang dibuat dengan cara manual ataupun dengan komputer. *Artworks* juga dapat mengandung pesan yang sangat dalam dan membuatnya terlihat lebih akurat, bahkan tidak jarang pula *artworks* lebih dapat berbicara daripada fotografi (Rustan 56-57).

C. Text Elements

Dalam *text element*, terdapat beberapa bagian yang biasanya terdapat dalam sebuah karya desain, diantaranya adalah:

1. Judul (Headline)

Judul biasanya diberi ukuran besar untuk menarik perhatian pembaca dan membedakannya dari elemen layout lainnya. Dapat menggunakan huruf-huruf dekoratif, serif, dan sans serif dan tidak terlalu formal karena kesemuanya disesuaikan dengan isi pesan keseluruhan (Rustan 28).

2. Body Text (Body Copy)

Body Copy atau isi merupakan elemen yang paling banyak memberikan informasi terhadap topik bacaan tersebut. Tingkat keberhasilannya tentunya didukung oleh judul, *deck* dan gaya penulisan yang dibuat semenarik mungkin (Rustan 35).

3. Initial Caps

Initial Caps adalah huruf awal yang berukuran besar dari kata pertama pada paragraf. *Initial Caps* biasanya berfungsi sebagai penyeimbang komposisi suatu layout (Rustan 44).

2.8.2. Prinsip Penggunaan Layout

Prinsip dasar penggunaan layout ada 4, yakni:

a. Sequence

Sequence berfungsi untuk mengarahkan mata pembaca sesuai runtutan yang diinginkan secara otomatis yang bisa dicapai dengan pemberian *emphasis*, atau perbedaan pada objek, seperti warna, ukuran, dan *style* (Rustan 74).

b. Emphasis

Emphasis atau penekakan biasanya berupa kontras, ukuran, posisi, warna, bentuk, dan konsep yang bertujuan untuk membangun *sequence* (Rustan 78).

c. Balance

Balance dibagi menjadi 2, yakni *balance* simetris dan *balance* asimetris. *Balance* simetris dicapai dengan cara pencerminan dan dapat dibuktikan secara matematis, sedangkan *balance* asimetris keseimbangannya bersifat optis atau hanya terkesan “seimbang” sehingga terlihat lebih dinamis dan tidak kaku (Rustan 80, 82).

d. Unity

Unity biasanya berupa kesatuan antara elemen-elemen yang ada dalam suatu karya desain baik itu berupa fisik ataupun non-fisik, yakni pesan yang dibawa dalam konsep desain tersebut (Rustan 84).

2.9. Tinjauan mengenai Fotografi

2.9.1. Sejarah dan Perkembangan Fotografi

Dalam buku *The History of Photography* karya Alma Davenport, terbitan *University of New Mexico Press* tahun 1991, disebutkan bahwa pada abad ke-5 S.M. seorang pria bernama Mo Ti mengamati sebuah gejala apabila pada dinding

ruangan yang gelap terdapat lubang kecil (pinhole), maka di bagian dalam ruang itu akan terefleksikan pemandangan di luar ruang secara terbalik lewat lubang tadi. Mo Ti adalah orang pertama yang menyadari fenomena *camera obscura*.

Pada abad ke-17 seorang ilmuwan berkebangsaan Italia bernama Angelo Sala menemukan bila serbuk perak nitrat dikenai cahaya, warnanya akan berubah menjadi hitam. Sekitar tahun 1800, dalam sejarah fotografi di Inggris, Humprey Davy melakukan percobaan lebih lanjut dengan *chloride* perak, tapi bernasib sama dengan Schulse. Platnya dengan cepat berubah menjadi hitam walaupun sudah berhasil menangkap imaji melalui *camera obscura* tanpa lensa.

Akhirnya pada tahun 1824 seorang seniman *lithography* Prancis, Joseph-Nicéphore Niepce (1765-1833), setelah 8 (delapan) jam meng-*exposed* pemandangan dari jendela kamarnya, melalui proses yang disebutnya *Hellogravure* (proses kerjanya mirip *lithograph*) di atas pelat logam yang dilapisi aspal, berhasil melahirkan sebuah imaji yang agak kabur, berhasil pula mempertahankan gambar secara permanen. Kemudian ia pun mencoba menggunakan kamera *obscura* berlensa, proses yang disebut "*hellogravure*". Tahun 1826 akhirnya menjadi sejarah awal fotografi yang sebenarnya. Foto yang dihasilkan itu kini disimpan di *University of Texas* di Austin, AS.

Merasa kurang puas, tahun 1827 Niepce mendatangi desainer panggung opera yang juga pelukis, Louis-Jacques Mande' Daguerre (1787-1851) untuk mengajaknya berkolaborasi. Dan jauh sebelum eksperimen Niepce berhasil, mereka pernah meramalkan bahwa: "fotografi akan menjadi seni termuda yang dilahirkan zaman".

Namun sebelum menunjukkan hasil yang optimal, Niepce meninggal dunia. Pada tanggal 19 Agustus 1839, Daguerre dinobatkan sebagai orang pertama yang berhasil membuat foto yang sebenarnya: sebuah gambar permanen pada lembaran plat tembaga perak yang dilapisi larutan Iodin yang disinari selama 1,5 jam cahaya langsung dengan pemanas merkuri (neon). Proses ini disebut daguerreotype. Untuk membuat gambar permanen, plat dicuci larutan garam dapur dan air suling.

Tahun 1839, dicanangkan sebagai tahun awal fotografi. Pada tahun yang sama pula, di Prancis dinyatakan secara resmi bahwa fotografi adalah sebuah

terobosan teknologi. Saat itu, rekaman dua dimensi seperti yang dilihat mata sudah bisa dibuat permanen.

Fotografi kemudian berkembang dengan sangat cepat. Menurut Szarkowski dalam Hartoyo (2004: 22), arsitek utama dunia fotografi modern adalah seorang pengusaha, George Eastman. Melalui perusahaannya yang bernama Kodak Eastman, George Eastman kemudian mengembangkan fotografi dengan menciptakan serta menjual roll film dan kamera boks yang praktis, sejalan dengan perkembangan dalam dunia fotografi melalui perbaikan lensa, *shutter*, *film*, dan kertas foto.

Pada 1950 mulai digunakan prisma untuk memudahkan pembidikan pada kamera *Single Lenns Reflex* (SLR), dan pada tahun yang sama, Jepang mulai memasuki dunia fotografi dengan produksi kamera NIKON. Tahun 1972 mulai dipasarkan kamera *polaroid* yang ditemukan oleh Edwin Land. Kamera *Polaroid* mampu menghasilkan gambar tanpa proses pengembangan dan pencetakan film (<http://www.slideshare.net>).

2.9.2. Prinsip Dasar dalam Fotografi

Dalam dunia fotografi, tentunya dikenal berbagai macam istilah yang mempunyai peran penting bagi orang awam dimana hal ini berkaitan dengan prinsip yang harus selalu diperhatikan bagi para pengguna kamera untuk dapat menghasilkan kualitas foto yang baik. Prinsip-prinsip tersebut adalah:

a. *Shutter Speed*

Merupakan kecepatan saat rana terbuka dan tertutup, memungkinkan cahaya yang diperlukan masuk untuk meng-capture sebuah objek. *Shutter speed* yang diperlukan bergantung dengan *available light* dan subjek pemotretan. Beberapa kamera memiliki *shutter speed range* antara 10 *seconds* dan 1/1000th/ *seconds* (Owen 26).

b. *Aperture*

Merupakan ukuran dari *hole* (lubang) dimana cahaya dapat masuk atau melewatinya. Aperture ini biasanya dikenal dengan sebutan *f' stops*, dimana hal

ini berkaitan langsung dengan hasil pemotretannya, yakni *DOF (Depth of Field)* pada sebuah gambar (Owen 27).

c. Exposure

Exposure biasanya terlihat dari *bright (overexposed) or dark (underexposed)* dari sebuah objek. *Exposure* biasanya di dapat dari penggabungan antara *Shutter speed* dan *f' stops (aperture)*. Efek *underexposed* atau *overexposed* bergantung dengan tingkat ISO yang digunakan (Owen 28).

d. Angle

Angle atau sudut pengambilan gambar berfungsi untuk menentukan “rasa” dalam sebuah foto. Dalam dunia Fotografi, dikenal beberapa jenis *angle* atau sudut pengambilan gambar, antara lain:

1. Eye Level

Eye level adalah sudut normal mata terhadap objek bidik, dimana hasil pemotretannya akan sama dengan pandangan mata kita terhadap objek (Permana and Parapaga 56).

2. Bird Eye

Bird Eye adalah sudut pengambilan gambar dimana kamera berada jauh diatas objek bidik sehingga kamera menunduk ke bawah saat akan melakukan pemotretan. Jika membidik seseorang menggunakan *angle* ini, maka bagian wajahnya akan terlihat lebih lebar dan mengecil pada bagian badan hingga kaki (Permana and Parapaga 55).

3. Frog Eye

Frog Eye adalah sudut pengambilan gambar dimana posisi kamera berada di bawah objek bidik sehingga kamera akan mendongak ke atas seperti seekor katak, dan memberikan kesan besar pada objek bidik (Permana and Parapaga 57).

2.9.3. Jenis-jenis Fotografi

Semakin berkembangnya dunia fotografi, tentunya juga dibarengi dengan beberapa teknik-teknik tertentu yang pada akhirnya menjadikan fotografi memunculkan berbagai macam jenis, diantaranya:

a. *Macro Photography*

Macro Photography adalah pemotretan yang dilakukan dalam jarak dekat, membutuhkan keterampilan dari sang fotografer. Fotografi *macro* ini dapat berupa serangga, bulir air, atau apapun yang memiliki detail yang baik jika dibidik melalui jarak dekat (<http://otodidakfotografi.blogspot.com>).

b. *Photo Journalism*

Foto jurnalistik adalah pemotretan dengan objek yang nyata atau sesuai dengan fakta, tanpa ada manipulasi apapun di dalamnya. Dalam pemotretan ini, sang fotografer harus memiliki *feeling* yang kuat, dan menangkap emosi asli dari sang objek agar foto yang dihasilkan mampu melibatkan pemirsa dapat masuk ke dalam sebuah cerita (<http://otodidakfotografi.blogspot.com>).

c. *Documentary Photography*

Documentary Photography merupakan foto yang bercerita mengenai sebuah peristiwa melalui gambar. Foto dokumenter biasanya berisi mengenai cerita sejarah era politik atau sosial. Sedangkan foto jurnalistik berisi peristiwa tertentu dan kejadian tertentu saja. Pada foto dokumenter ini juga menunjukkan kebenaran tanpa memanipulasi gambar (<http://otodidakfotografi.blogspot.com>).

d. *Action Photography*

Action Photography lebih menghususkan diri dalam mengambil setiap aksi dalam bentuk objek yang berbeda. Pengambilang gambar pada fotografi ini, snag fotografer harus dapat mengambil moment yang tepat sehingga foto yang dihasilkan pun dapat menarik (<http://otodidakfotografi.blogspot.com>).