

2. ANALISIS DAN TINJAUAN TEORI

2.1. Studi Literatur

Studi literatur bersumber pada “bacaan – bacaan tentang teori penelitian, dan berbagai jenis dokumen (misalnya: biografi, koran, majalah). Dengan mengenali beberapa media cetak tersebut, kita akan memiliki banyak informasi tentang latar belakang yang menyebabkan kita peka terhadap fenomena yang kita teliti”.

Dalam Perancangan Buku Sebagai Media Promosi Wisata Kuliner Khas Kediri ini sebagian besar data diperoleh dengan studi literatur atau pustaka yang juga diperoleh melalui data elektronik , yang mengemukakan tentang buku bacaan, buku makanan, dan buku fotografi serta data – data lain yang berhubungan dengan tema perancangan yang akan dibuat.

2.1.1. Tinjauan Buku Perancangan

1. Perancangan

Berdasarkan (*Oxford Advanced Learner’s Dictionary 129*) . *Designing* berasal dari kata *design* yang berdasarkan berarti:

- a. *A drawing or an outline from which something may be made.*
- b. *The general arrangement or planning of a building, book, machine, etc.*
- c. *To decide how something will look, work, etc esp. by making plans, drawings or models of it.*

Sedangkan dalam bahasa Indonesia *designing* diterjemahkan perancangan, yang artinya adalah proses, cara, perbuatan merancang (*Kamus Besar Bahasa Indonesia 927*).

2. Buku

Menurut (*Webster’s New World Collage Dictionary Fourth Edition 167*), buku (*book*) adalah “*a number of sheets of paper, parchment, etc with writing or printing on them, fastened together along one edge, usually protective covers*”.

Sedangkan menurut (*Kamus Besar Bahasa Indonesia 172*), buku adalah lembar kertas berjilid, berisi tulisan atau kosong; kitab.

3. Media

Menurut *Webster's New World Collage Dictionary Fourth Edition*, media adalah “*all the means of communications, as newspaper, radio, TV, that provide the public with news, entertainment, etc, usually along with advertising*” (893).

Media adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, TV, film, poster dan spanduk (*Kamus Besar Bahasa Indonesia 726*).

4. Promosi

Menurut *Oxford Advanced Learner's Dictionary*, promosi (*promotion*) adalah:

- a. *The process of raising somebody or of being raised to higher position or more important job.*
- b. *Advertising or some other activity intended to increase the sales of a product.*

Sedangkan menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* edisi pertama, promosi berarti pengenalan (dalam rangka memajukan usaha, dagang, dsb.)

5. Wisata

Menurut *Buku Panduan Sadar Wisata (6)*, wisata merupakan kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata. Sedangkan menurut (*Kamus Besar Bahasa Indonesia 1274*), Wisata itu sendiri juga memiliki arti bepergian bersama – sama (untuk memperluas pengetahuan, bersenang – senang, dsb), bertamasya, dan piknik.

6. Kuliner

Istilah kuliner berasal dari bahasa Inggris yakni *culinary* yang berarti *connected with cooking or food* (*Oxford Advanced Learner's Dictionary sixth edition*).

2.1.2. Penjelasan Tema/Judul Buku yang diambil

Pengambilan tema buku yang diambil yaitu ingin memperkenalkan berbagai macam Wisata Kuliner yang khas pada daerah Kediri kepada masyarakat khususnya para wisatawan yang gemar mencoba sesuatu yang berkaitan dengan makanan tradisional. Sehingga diharapkan meningkatkan dan mempromosikan makanan tradisional sebagai Wisata Kuliner khas daerah Kediri. Selain itu, ingin

menambah dan memperkaya jenis buku mengenai makanan atau masakan yang diproduksi selama ini.

2.1.3. Tinjauan Buku Bacaan

2.1.3.1. Pengertian Buku Bacaan

Buku merupakan salah satu media komunikasi yang sangat umum dalam masyarakat saat ini. Buku banyak digemari oleh masyarakat, karena sifatnya yang praktis, dapat dibaca kapan saja, dan dimana saja dan karena buku mudah dibawa kemana – mana.

Berdasarkan *Oxford Advanced Learner's Dictionary* maka buku dapat didefinisikan sebagai sejumlah lembaran kertas yang ditulisi dan dicetak serta disatukan di dalam satu sampul buku, serta merupakan sebuah komposisi penulisan. Buku bacaan merupakan sebuah buku yang memiliki fungsi untuk dibaca sehingga akan memberikan berbagai manfaat yang bermacam – macam bagi setiap orang yang membacanya.

Buku bacaan juga bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan, pengetahuan, intelektual, dan kreativitas manusia serta membentuk pola pikir dan budaya suatu masyarakat. Buku bacaan menjadi berguna apabila buku itu memiliki informasi yang positif yang akan meningkatkan kemampuan orang yang membacanya. Namun buku juga dapat menjadi tidak bermanfaat apabila orientasi dari pembaca tersebut negatif. Karena itu bacaan dibagi menjadi berbagai *genre* yang berbeda, yang masing – masing ditujukan untuk *target audiencenya*. Pembagian *genre* itu dapat berupa usia, pendidikan, hobi, ekonomi, dan masih banyak macam lainnya.

Buku juga merupakan suatu media yang sangat penting dalam sebuah kehidupan manusia. Buku merupakan sarana yang sangat efektif dalam mengemukakan suatu pendapat dan gagasan. Buku dapat menceritakan banyak hal tanpa pembacanya ikut mengalami hal tersebut. Selain itu, buku juga mampu menyalurkan ilmu dari seseorang ke orang yang lain tanpa perlu bertatap muka.

2.1.3.2. Sejarah Buku bacaan

Pembicaraan mulut – mulut adalah perantara pesan dan cerita yang paling lama. Saat sistem penulisan telah diciptakan oleh peradaban kuno, hampir

semua bahan yang dapat ditulisi mulai dari batu, tanah liat, lembaran metal digunakan untuk menulis. Alfabet pertama kali digunakan di Mesir pada tahun 1880 sebelum masehi dan pada mulanya kata – kata dipisahkan satu sama lain dan tidak ada penggunaan tanda baca. Tulisan dari kanan ke kiri, maupun tulisan dari kiri ke kanan atau campuran keduanya.

Di Mesir kuno, daun *Papyrus* digunakan untuk menulis mungkin sejak dinasti pertama, tetapi bukti pertama bersal dari buku tentang Raja Neferirkare dari dinasti kelima sekitar tahun 2400 sebelum Masehi. Daun *Papyrus* ini ditempel bersama membentuk gulungan. Gulungan itu sendiri merupakan bentuk buku yang dominan dalam budaya Mesir, Roma, Cina maupun Yahudi sampai *codex* mulai diperkenalkan di Roma. Kemudian *codex* ini mendominasi di Roma hingga akhir jaman kuno, tetapi berlangsung lebih lama di Asia. Akar kata dari *codex* adalah sebatang kayu yang menyarankan bahwa ini mungkin dikembangkan dari tablet lilin dari kayu.

Seperti yang telah dibuktikan oleh penemuan *Papyrus Pompeii* gulungan masih dominan pada awal abad pertama Masehi. Pada akhir abad pertama, ada tulisan yang menjelaskan penggunaan *codex* sebagai buku oleh Martial di Apophoreta, dimana dia memuji kesederhanaanya. Namun, pada kerajaan seperti Mesir, *codex* tidak terlalu populer selain di dalam komunitas Kristiani. Perubahan perlahan untuk memilih *codex* daripada buku terjadi diantara abad ketiga dan keempat karena beberapa alasan: *codex* lebih ekonomis karena kedua sisi materialnya dapat dipakai, mudah untuk disembunyikan, dibawa, dan dicari. Ada kemungkinan bahwa penulis Kristiani sengaja menggunakan *codex* untuk membedakan tulisan mereka dari karya yang umumnya menggunakan gulungan.

Di abad ketujuh, Isidore dari Seville menjelaskan hubungan antara *codex*, buku, dan gulungan dalam *Etymologiae*, sebagai berikut: *Codex* disusun dari kumpulan beberapa buku, sebuah buku sama dengan satu gulungan. Nama *codex* memiliki metafora dari batang utama pohon atau tanaman merambat, seperti sekumpulan kayu, karena *codex* berisi beberapa buku seperti beberapa cabang pohon.

Sedangkan pada jaman pertengahan abad kelima Masehi kekaisaran romawi mengalami keruntuhan yang menyebabkan kebudayaannya juga ikut

runtuh akibatnya Romawi kehilangan kontak dengan Mesir dan *Papyrus* menjadi semakin sulit untuk didapatkan dan karena hal ini kulit kambing dijadikan sebagai bahan utama untuk pengganti *papyrus*.

Sebelum diciptakan mesin percetakan, hampir semua buku adalah salinan tangan, yang membuat buku menjadi mahal dan tergolong sangat langka. Biara – biara yang lebih kecil biasanya hanya memiliki beberapa lusin buku dan biara – biara ukuran menengah sekitar 200. Pada akhir abad kesembilan, koleksi yang lebih besar sekitar 500 buku. Sampai akhir zaman pertengahan menjadi 2000 buku. Dan karena hal ini orang menjadi dilarang masuk karena takut akan merusak buku – buku tersebut.

Di Indonesia perkembangan buku dibagi menjadi dua babak. Babak pertama teks bacaan yang pertama kali dimulai oleh golongan peranakan Eropa dan Tionghoa. Dan pada babak kedua orang – orang pribumi sudah mulai membaca dan menulis.

Dalam tulisan orang – orang peranakan Eropa maupun Tionghoa masih menampakan watak pembauran. Meskipun dalam beberapa hal mulai kritis terhadap sistem kolonial, tetapi secara keseluruhan isinya masih tetap mempertahankan aspek – aspek moral kolonial, terutama mengenai tulisan – tulisan hasil dari golongan Eropa. Hal ini yang menjadi daya tarik tersendiri pada masa itu.

Pada babak kedua bacaan – bacaan mulai ditulis oleh orang – orang pribumi yang juga sangat didukung oleh perkembangan pers pada abad ke – 20. salah seorang pelopor pergerakan nasional yang memproduksi bacaan – bacaan fiksi maupun non fiksi yakni R.M. Tirtodisoerjo yang mendorong tokoh – tokoh lainnya untuk menulis seperti Mas Marco Kartodikromo, Soeardi Soejadiningrat, Tjipto Mangunkusumo, Darsono, dan lainnya. Mereka mampu menghasilkan tulisan – tulisan yang bermanfaat untuk mendidik kaum miskin pada jaman tersebut. Bentuk bacaan yang banyak dihasilkan antara lain dalam bentuk novel, roman, surat perlawanan, juga cerita bersambung yang isinya menentang kolonial. Jadi sejarah sastra Indonesia menjadi berkembang bermula pada saat banyaknya protes yang dilancarkan lewat karya – karya sastra.

Dewasa ini klasifikasi buku sangat beragam, hal ini dikarenakan salah satu faktornya yaitu pemikiran manusia yang semakin maju dan perkembangan

ilmu pengetahuan dan teknologi yang menuntut buku menjadi sebuah media yang dapat memenuhi setiap kebutuhan mereka. Di Indonesia buku bacaan berkembang seiring dengan berkembangnya teknologi cetak dan *offset*.

Berikut jenis – jenis buku seperti di bawah ini menurut Ensiklopedia Encarta:

1. *Almanac*

Buku yang berisi kalender yang disertai dengan perhitungan berdasar astronomi.

2. *Audiobook*

Rekaman yang berisi suara seseorang yang membacakan buku, cerita atau teks tertulis lainnya. *Audiobook* dapat didengar di kaset atau *compact disc*.

3. *Textbook*

Buku yang berisi text – text yang telah ditentukan untuk keperluan studi.

4. Pembukuan atau Akunting

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

5. *Bibliography*

Kumpulan buku atau materi tertulis.

6. Komik

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

7. *Children's Literature* (bacaan anak)

Tulisan yang didesain 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, cerita rakyat yang diceritakan secara turun – temurun.

2.1.3.3. Jenis-jenis Buku

Buku seringkali dibagi menjadi 2 tipe, yaitu :

- Tipe buku berdasarkan isinya

- Tipe buku berdasarkan *covernya*

Tipe- tipe buku berdasarkan isinya mempunyai 3 kategori, yaitu:

a. Fiksi (fantasi dan imajinasi)

Contohnya: komik, novel

b. Non-fiksi (berisi informasi yang bertujuan untuk menceritakan sebuah cerita, uraian, pendapat seseorang, yang mana seringkali disebut sebagai buku referensi.)

Contohnya : ensiklopedia, kamus, jurnal, atlas, buku panduan, dll

c. Lainnya

Contohnya : album, buku not balok, buku untuk misa

Tipe- tipe buku berdasarkan *covernya* mempunyai 2 kategori, yaitu:

a. Buku dengan *hardcover*

Buku dengan *hardcover* mempunyai ketahanan yang kuat dan lama tetapi harganya relatif lebih mahal dibandingkan buku dengan *softcover*.

b. Buku dengan *softcover*

Buku dengan *softcover* harganya lebih murah, sampulnya lebih lentur dan fleksibel yang mana membuat ketahanan buku tersebut menjadi kurang. Buku *softcover* ini seringkali dilengkapi dengan '*glossy cover*', sampul yang mengkilap, yang mana juga seringkali ditemukan pada sampul- sampul buku dan buku-buku komik.

Selain sebagai sumber ilmu pengetahuan, ternyata buku mempunyai fungsi lain, yaitu:

a. Sebuah buku dapat dipelajari oleh para murid sebagai subject menulis dan latihan analisa dalam bentuk sebuah buku laporan (*book report*).

b. Sebuah buku dapat dievaluasi oleh seorang penulis profesional dalam rangka sebuah publikasi, atau seringkali disebut sebagai buku ulasan (*book review*).

c. Sebuah buku dapat dibaca oleh sekelompok orang yang mana digunakan sebagai sebuah topik dalam kegiatan sosial ataupun diskusi akademis, sebagai perkumpulan buku (*book club*).

- d. Buku kadang dapat digunakan sebagai dekorasi *exterior* sebuah ruangan, seperti ruang belajar.
- e. Sebuah buku dapat menjadi sebuah artefak yang bersifat artistik, yang mana seringkali disebut sebagai buku seniman (*artists' book*).

2.1.4. Tinjauan Fotografi

Pengertian fotografi menurut Ensiklopedi Indonesia Edisi kedua, berasal dari asal kata *photo* yang berarti cahaya dan *graphoo* yang berarti menulis. Pembuatan gambar dengan lensa dan film atau pelat pekat cahaya. Film yang digunakan terbuat dari plastik tembus cahaya, dilapisi dengan emulsi garam perak halide; misalnya perak klorida atau perak bromide. Lensa menghasilkan bayangan nyata pada film. Bagian film yang terkena cahaya akan menyebabkan terkumpulnya banyak partikel perak halida. Film ini kemudian dimasukkan ke larutan pengembang agar perak halide diubah menjadi partikel - partikel perak berwarna hitam. Bagian yang terkena cahaya mendapat banyak partikel perak sehingga berwarna lebih hitam dari pada yang mendapat banyak cahaya, dengan demikian gambar yang terjadi pada film adalah kebalikan (negatif daripada obyek yang diambil gambarnya). Partikel perak ini kemudian dibuat tetap dengan menggunakan larutan *fixer* yang biasanya dibuat dari natrium thiosulfat yang disebut *hypo*. Bahan kimia lain melarutkan perak halide yang tak terkena cahaya, yang kemudian dibasuh dengan air. Saat gambar positif, atau fotograf, dibuat diatas kertas yang peka cahaya, dengan memasang negatif yang telah siap diatas kertas foto tersebut, kemudian menyinarinya dengan cahaya. Bagian negatif yang paling terang meneruskan banyak cahaya dan menyebabkan penghitaman pada kertas foto. Menetapkan (*fixing*) dan membasuh gambar positif seperti yang dilakukan pada gambar negatif.

2.1.4.1. Bagian Kamera

1. Badan Kamera

Badan kamera adalah bagian yang sama sekali kedap cahaya. Di dalam bagian ini cahaya yang sudah difokuskan oleh lensa akan diatur agar tepat pada saat memasukkan cahaya ke film. Kamera yang ditujukan

untuk seni fotografi, biasanya ditambahkan beberapa tombol pengatur, antara lain :

- a. Pengatur ISO / ASA Film
- b. *Shutter Speed*
- c. *Aperture* (Bukaan Diafragma)
- d. Peralatan tambahan seperti *blitz / flash, tripod, dan lightmeter*

2. Lensa Kamera

Lensa kamera ini berbentuk silinder dan ditempatkan didepan badan kamera. Lensa akan memfokuskan cahaya sehingga dihasilkan bayangan yang sesuai dengan ukuran film. Lensa dikelompokkan sesuai panjang *focal length* (jarak antara kedua lensa). *Focal length* mempengaruhi besar komposisi gambar yang mampu dihasilkan. Dalam masyarakat umum, lebih dikenal dengan istilah *zoom*.

Untuk kamera SLR (*Single Lens Reflect*), lensa dilengkapi dengan diafragma yang mengatur banyaknya cahaya yang masuk sesuai dengan keinginan fotografer.

2.1.4.2. Pembagian Kamera Berdasarkan Medium Penangkap Cahaya

1. Kamera Film

Kamera ini menggunakan pita seluloid atau sejenisnya yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Butiran *silver halida*: yang menempel pada pita ini sangat sensitif terhadap cahaya. Saat proses pencucian film, *silver halida* yang telah terekspos cahaya dengan ukuran yang tepat akan menghitam, sedangkan yang kurang atau sama sekali tidak terekspos akan tanggal dan larut bersama dengan cairan *developer*.

Film yang digunakan dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu :

a. Berdasarkan Ukuran Film

1. *Small Format* (35 mm)
2. *Medium Format* (100-120 mm)
3. *Large Format*

b. Berdasarkan Jenis Bahan Film dan Kesensitifannya

1. Film Hitam Putih
2. Film Warna

3. Film Positif
4. Film Negatif
5. Film *Daylight*
6. Film *Tungsten*
7. Film *Infra Red*

2. Kamera Digital

Kamera Digital adalah sebuah alat elektronik untuk mengubah gambar atau video dengan mengganti pita film dengan sensor elektronik atau *microchip* semikonduktor yang disebut CCD (*Charged Couple Device*) sehingga data gambar yang dihasilkan tidak lagi optis, melainkan *digital*. Cara kerjanya, yaitu dengan cara CCD menyerap cahaya dari objek, lalu cahaya berubah menjadi titik – titik yang jumlahnya ribuan, bahkan jutaan. Titik – titik itu kemudian membentuk foto. Apabila jumlah titiknya banyak, berarti foto yang dihasilkan sangat bagus karena titiknya rapat, sedangkan jumlah titiknya sedikit akan menghasilkan foto yang kurang bagus karena titik – titiknya kurang rapat.

Jumlah titik ditentukan berdasarkan resolusi kamera. Jika CCD kamera bagus akan ditandai dengan kemampuan resolusi besar, misal 5 *mega pixels*, berarti kemampuan kamera dalam membaca dan memindahkan cahaya ke dalam kamera menjadi titik - titik yang membentuk foto maksimal 5 *mega pixels*. Hasil dari pengambilan foto tersebut akan disimpan ke tempat penyimpanan data yang disebut *memory card*. Kemampuan *memory card* tergantung merek, ukuran, dan kualitas foto yang dibuat. Kamera *digital* modern memiliki banyak fungsi dan alat yang sama dapat menyimpan foto, video, maupun suara. Pada tahun 2005 kamera digital mulai menyingkirkan kamera film tradisional dari pasaran. Ukurannya yang praktis dan kecil telah membuat kamera *digital* dapat dimuat pada ponsel dan PDA.

Jenis – jenis kamera *digital* :

a. Kamera Poket

Jenis yang paling populer digunakan masyarakat umumnya. Cahaya yang melewati lensa langsung membakar *medium*. Kelemahan film ini adalah gambar yang ditangkap oleh mata yang berbeda dengan yang akan dihasilkan film, karena ada perbedaan sudut pandang jendela pembidik (*viewfinder*) dengan lensa.

b. Kamera TLR (*Twin Lens Reflect*)

Kelemahan kamera poket diperbaiki oleh kamera TLR. Jendela bidik diberikan lensa yang identik dengan lensa di bawahnya. Namun tetap ada kesalahan paralaks yang ditimbulkan sebab sudut dan posisi kedua lensa tidak sama.

Dalam fotografi, kesalahan paralaks (*parallax error*) adalah kesalahan yang disebabkan adanya penyimpangan ukuran yang pada awal perencanaan diabaikan. Hal ini disebabkan ukuran tersebut biasanya sangat kecil, bahkan mendekati nol.

Kesalahan paralaks akan menjadi sangat besar pengaruhnya jika suatu alat digunakan melewati batas kemampuan penggunaan di dalam desain semula. Misalnya di dalam alat ukur, jarak antara jarum dan papan penunjuk sebenarnya bukan masalah besar jika alat ukur tersebut dilihat dengan sudut tegak lurus terhadap mata. Tetapi jika alat ukur tersebut dilihat dari samping akan menyebabkan penyimpangan pengukuran cukup besar. Kesalahan paralaks di dalam fotografi (pada desain kamera) menyebabkan fotografer kesulitan menentukan komposisi foto yang dihasilkan. Karena itu diciptakan kamera SLR yang menghilangkan kemungkinan adanya kesalahan paralaks. Namun untuk pemakaian umum, kamera poket yang mengandung kesalahan paralaks tetap bisa dipakai.

c. Kamera SLR (*Single Lens Reflect*)

Pada kamera SLR, cahaya yang masuk ke dalam kamera dibelokkan ke mata fotografer sehingga fotografer mendapatkan

bayangan yang identik dengan yang akan terbentuk. Saat fotografer memencet *shutter speed*, cahaya akan dibelokkan kembali ke *medium* (atau film).

2.1.4.3. Pembagian Kamera Berdasarkan Tata Letak

a. Komposisi

Komposisi adalah susunan dalam foto. Komposisi dilakukan berdasarkan

- *Point of Interest*

Pusat perhatian, hal atau sesuatu yang paling menonjol dalam foto, sehingga mampu membuat orang langsung melihat pada obyek tertentu.

- *Framing*

Kegiatan membingkai suatu obyek tertentu dalam *viewfinder*. Dilakukan dengan cara memutar *ring zoom* ke kanan kiri atau depan belakang untuk mendapatkan *balance* yang sesuai.

- *Balance*

Berkaitan dengan keseimbangan obyek foto yang akan dibidik.

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

- *Long Shot* (LS)

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

- *Medium Shot* (MS)

Komposisi yang dihasilkan adalah obyek 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*.

- *Close Up* (CU)

Komposisi yang terlihat hanya obyek yang dijadikan *point of interest*, digunakan untuk menggambarkan sebagian figur, elemen subyek ditampakkan dari bahu sampai kepala.

- *Extreme Close Up* (ECU)

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

- *High Angle*

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

- *Low Angle*

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

- *Foreground*

Pemotretan dengan menempatkan obyek lain di depan obyek utama. Dengan tujuan sebagai pembanding dan memperindah obyek utama. Obyek yang berada di depan obyek 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.

- *Horizontal dan Vertical*

Pemotretan dengan posisi kamera mendatar (*horizontal*) maupun *vertical*, sehingga didapat hasil pemotretan yang berbeda.

b. Fokus

Kegiatan untuk mengatur ketajaman obyek foto yang dijadikan *point of interest*, yang dilakukan dengan cara memutar ring fokus pada lensa. Kegiatan *focussing* ini dapat ditiadakan apabila kamera mempunyai *auto focus*, di mana kamera memfokuskan sendiri obyek dibidik.

c. Filter yang digunakan sebagai penunjang

Filter sering dikatakan sebagai penyaring sebagai berikut:

- Bentuk-bentuk

1. *Screw-Type*, memiliki ulir dan sepasang langsung pada bagian depan lensa.
2. *Cokin-Type* yang mempergunakan *filter holder* yang disekrup pada bagian depan lensa.

- Jenis Filter berdasarkan fungsinya
 1. Filter *Ultra Violet*, berfungsi menyaring sinar-sinar *ultra violet* yang banyak dijumpai di tempat-tempat terbuka, seperti pantai, pegunungan, terutama pada cerah hari.
 2. Filter *Sky Light*, fungsinya serupa dengan filter *ultra violet*, hanya saja lebih diajukan pada penggunaan foto warna.
 3. Filter Polarisasi, fungsinya menyaring sinar-sinar yang terpolarisir sehingga menjernihkan hasil foto, pada kondisi tertentu dapat membantu menambah kecemerlangan hasil gambar.
 4. Filter *Neutral Density*, digunakan untuk tujuan tertentu, seperti saat kita memakai bukaan diafragma besar atau kecepatan rana lambat.
 5. Filter Kreatif, mempunyai banyak variasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, antara lain filter *gradual*, *multi image*, *sunrise* dan *sunset* dan lain-lain.
 6. Filter untuk foto hitam-putih, antara lain: kuning (memberikan penampilan dengan kontras yang lebih baik antara langit, awan dan pemandangan), oranye (menyerap sinar warna biru dan hijau), hijau (menyerap sinar biru dan merah) dan merah (menyerap sinar biru total, menghasilkan warna langit gelap).
- Pengguna Lensa
 1. *Super Multi Coated Lens*

Membatasi refleksi-refleksi pada elemen-elemen lensa sehingga gambar yang dihasilkan lebih cemerlang dan lebih tajam menghadapi kondisi pemotretan menentang cahaya.
 2. Lensa Tele

Dikenal dengan lensa pelihat jauh, lensa ini memberikan keleluasaan untuk melakukan pemotretan jarak jauh.
 3. Lensa Normal

Lensa yang memiliki sudut pandang sekitar 46° , sehingga diperoleh obyek seperti obyek yang ditangkap dengan mata normal kita.
 4. Lensa *Wide-Angle*

Cenderung menangkap bidang lebih luas, sehingga praktis digunakan untuk pemotretan di tempat sempit dan pemandangan alam.

5. Lensa-lensa Khusus

Antara lain: *Fish Eye*, Makro dan lain-lain yang biasanya digunakan untuk pemotretan khusus.

2.1.4.4. Fotografi sebagai Ilustrasi berdasarkan Bidang Kajian

a. Fotografi Dokumenter

Jenis kegiatan fotografi yang merekam kejadian - kejadian yang terjadi, seperti rentetan peristiwa yang memuat informasi yang dapat dilihat dalam foto yang diambil. Disini, fotografi hanya memuat nilai informasinya saja, bukan nilai estesisnya.

b. Fotografi Piktorial

Jenis kegiatan fotografi yang lebih mengacu kepada kegiatan-kegiatan dalam menangkap segi estesis yang mana dapat dilihat dalam sebuah foto. Disini obyek fotonya haruslah memiliki komposisi yang unik dan menarik sehingga dapat memunculkan sisi estesisnya.

2.14.5. Fotografi sebagai Ilustrasi berdasarkan Teknik

Secara mendasar, beberapa teknik fotografi dapat dibagi menjadi 4, antara lain:

a. *Blurring*

Teknik foto yang menampilkan hasil yang mengalami percepatan gerak dimana objek yang akan ditangkap bergerak secara cepat sehingga terlihat efek *blur* (tidak fokus) pada bagian yang bergerak.

b. *Panning*

Teknik foto yang obyek utama yang terpotret tetap pada fokus, dan *blur* pada *backgroundnya*. *Panning* pada umumnya digunakan untuk memberi kesan adanya gerakan yang cepat, seperti contoh foto mobil yang sedang melaju.

c. *Depth of Field*

Teknik foto ini dibagi menjadi 2 macam, yaitu *Depth of Field* sempit dan *Depth of Field* luas. Pada teknik *Depth of Field* ini pengaturan dilakukan pada besarnya bukaan diafragma, yang tentunya akan mempengaruhi tampilan *background*. *Depth of Field* sempit akan menghasilkan fokus di obyek yang dekat, dan latar belakangnya tampak samar-samar. Sedangkan

pada *Depth of Field* luas, fokus terjadi dengan merata pada obyek dan *background*.

d. *Freezing*

Teknik foto yang menampilkan adanya pembekuan gerak yang cepat. Teknik ini dilakukan dengan pengaturan *speed* yang cepat agar dapat menangkap gerakan tersebut serta ditunjang dengan *lighting* (pencahayaan) yang cukup baik.

2.1.5. Tinjauan Pariwisata

Beberapa pengertian pariwisata yang diambil dari sumber yang berbeda-beda adalah sebagai berikut:

1. Secara umum: Pariwisata adalah perpindahan sementara yang dilakukan manusia dengan tujuan keluar dari pekerjaan-pekerjaan rutin, keluar dari tempat kediamannya. (Marpaung 13)
2. Menurut Undang-Undang nomor 9 tahun 1990 tentang Kepariwisataaan: Wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati obyek dan daya tarik wisata.
3. Menurut Hornby As: *Tour is a journey in which a short stays are made at a number of places and the traveller finally return to his or her own places.* (Wisata adalah sebuah perjalanan di mana seseorang dalam perjalanannya singgah sementara di beberapa tempat dan akhirnya kembali lagi ke tempat asal di mana ia mulai melakukan perjalanan).

Meskipun mempunyai banyak pengertian yang berbeda-beda, kepariwisataan mempunyai sifat dasar yaitu:

1. Pariwisata timbul di luar pergerakan manusia dan tempat tinggalnya dengan tujuan yang berbeda-beda.
2. Ada dua elemen dalam kepariwisataan, yaitu tujuan perjalanan dan lama tinggal wisatawan di tempat wisata.
3. Merupakan perjalanan dengan meninggalkan tempat asalnya dan tinggal di suatu tempat yang memberikan suatu suasana yang berbeda.

4. Lama tinggal di suatu tempat wisata bersifat sementara dan dalam waktu yang pendek untuk kemudian kembali ke tempat asalnya. (Suyitno 33)

Untuk memandang kompleksifitas kepariwisataan, ada 3 elemen kepariwisataan yaitu:

1. Wisatawan

Wisatawan merupakan pelaku utama dalam sistem ini. Pariwisata merupakan suatu pengalaman manusia yang menyenangkan dan membantu membuang rasa jenuh dari kehidupan sehari-hari yang bersifat rutin dan membosankan.

2. Letak Geografis

Dalam sistem ini, terdapat 3 daerah utama yaitu:

a. Daerah Asal Wisatawan

Daerah ini adalah daerah asal wisatawan, yaitu daerah yang membangkitkan kunjungan wisatawan menuju daerah atau negara tertentu. Di daerah ini wisatawan dirangsang dan dimotivasi untuk pergi ke suatu obyek dan daya tarik wisata tempat wisatawan memperoleh segala informasi yang dibutuhkan menyangkut kepergiannya dalam melakukan perjalanan wisata.

b. Daerah Tujuan Wisata

Dalam banyak hal, daerah tujuan wisata merupakan akhir dari perjalanan wisata. Di tempat wisata pengaruh yang kuat dari kepariwisataan akan banyak dirasakan. Di tempat inilah wisatawan mengimplementasikan rencana dan tujuan utama perjalanan wisatanya.

c. Daerah Rute Transit

Daerah ini merupakan daerah antara tempat persinggahan sementara bagi wisatawan yang sedang melakukan perjalanan. Tidak menutup kemungkinan bahwa daerah ini menjadi tujuan akhir dari perjalanan wisatawan dikarenakan beberapa alasan sehingga wisatawan tidak melanjutkan perjalanannya ke daerah wisata yang dituju.

3. Industri Pariwisata

Bagian ini dipandang sebagai kegiatan perusahaan dari organisasi yang menyangkut pengantar produk kepariwisataan. Adapun yang termasuk dalam industri pariwisata adalah industri yang terkait dengan penyelenggaraan kegiatan wisata untuk melayani wisatawan sejak keberangkatan dari tempat

asal hingga tiba di tempat tujuan, seperti: biro perjalanan wisata, transportasi, hotel, toko cinderamata, dan lain-lain. (Marpaung 31)

Menurut Keputusan Presiden Nomor 19 Tahun 1967 ditegaskan bahwa kepariwisataan merupakan kegiatan jasa yang memanfaatkan kekayaan alam dan lingkup hidup, seperti hasil budaya, peninggalan sejarah, panorama atau pemandangan alam yang indah dan iklim yang nyaman.

Pariwisata menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor Tahun 2002 tentang pokok kepariwisataan adalah sebagai berikut:

1. Wisata ialah segala kegiatan yang dilakukan dengan maksud menikmati atraksi alam dan budaya.
2. Wisatawan ialah setiap orang yang melakukan kegiatan wisata.
3. Pariwisata ialah usaha yang dilakukan agar wisatawan dapat menikmati karya cipta Tuhan dan memahaminya serta mensyukurinya sebagai bagian dari karunia Tuhan.
4. Kepariwisataan ialah kegiatan bersukacita yang dilakukan untuk menikmati karunia dan rahmat Tuhan.
5. Usaha bisnis Pariwisata ialah segala usaha yang dilakukan melayani kebutuhan wisatawan dengan dan untuk memperoleh untung.
6. Obyek wisata ialah segala sesuatu yang berupa dan berasal dari alam dan budaya masyarakat serta potensi ekonomi yang dapat ditawarkan untuk menarik minat wisatawan.
7. Penyelenggara Pariwisata ialah setiap lembaga, baik pemerintah dan masyarakat yang terlibat baik secara langsung dan tidak dalam memenuhi kebutuhan maupun kepentingan wisatawan.
8. Destinasi ialah wilayah administratif yang ditetapkan pemerintah sebagai daerah tujuan wisata.
9. Prasarana dan sarana ialah fasilitas yang dimaksudkan untuk melayani kebutuhan wisatawan selama dan agar ia dapat melakukan perjalanannya itu dari suatu tempat ke tempat tinggalnya hingga daerah tujuan wisata.
10. Komplain ialah keluhan yang disampaikan oleh wisatawan ketika ia tidak puas dengan pelayanan yang diberikan oleh pengelola usaha pariwisata.

11. Menteri ialah menteri yang ditunjuk membina dan bertanggung jawab dalam penyelenggaraan Kepariwisataaan.

2.1.6. Tinjauan Mengenai Makanan

2.1.6.1. Sejarah Makanan

Semua makhluk hidup di alam semesta ini tidak dapat hidup tanpa makanan. Demikian halnya dengan manusia, selama berabad – abad lamanya, manusia mengalami perkembangan pola hidup dan kebudayaan, begitu juga dengan pola makan dan jenis makanan yang dikonsumsi. Pada zaman pra sejarah, manusia memenuhi kebutuhan hidupnya dengan cara berburu dan seiring berjalannya waktu manusia berkembang menemukan cara baru yakni dengan bercocok tanam. Masa bercocok tanam ini merupakan masa penting dalam perkembangan masyarakat dan kebudayaan. Pada masa ini manusia tidak lagi hidup bergantung dari alam dengan berburu dan meramu (*hunting and gathering*), melainkan mampu mengolah alam untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Perubahan cara hidup ini diperkirakan berlangsung sekitar 7000SM. Bukti – bukti adanya aktivitas bercocok tanam pertama kali ditemukan di wilayah Afrika, Cina, Mesopotamia, Amerika Selatan, dan Asia Barat Daya. Tradisi bercocok tanam ini menyebar dari wilayah ini ke daerah – daerah sekitarnya dan perlahan – lahan meluas sampai ke daerah Asia Tenggara. Sementara itu bukti tertua aktivitas bercocok tanam di Indonesia dilakukan pada zaman prasejarah diperoleh di Gua Ulu Leang I berupa butiran – butiran dan sekam padi.

Perkembangan terus berlangsung dan muncul masa bercocok tanam, ditandai dengan adanya pembuatan alat dan hidup manusia yang mulai menetap. Gerabah mulai diciptakan sebagai alat pengolahan dan penyimpanan makanan dengan lebih baik.

2.1.6.2. Penggunaan Bahan Tambahan Pangan Pada Makanan

Makanan jajanan sudah menjadi hal yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat, baik di perkotaan maupun di pedesaan. Konsumsi jajanan terus meningkat mengingat makin terbatasnya waktu anggota keluarga untuk mengolah makanan sendiri. Keunggulan makanan jajanan adalah murah dan mudah didapat, serta cita rasanya yang enak dan cocok dengan selera kebanyakan

masyarakat. Tetapi saat ini juga perlu kita cermati berbagai jajanan yang ada disekitar kita, kandungan – kandungan yang ada di dalamnya, seperti pemanis buatan, pewarna buatan, dan bahan sintesis lainnya.

Penggunaan bahan tambahan pada makanan seringkali tidak begitu dipahami oleh para produsen makanan karena kurangnya pengetahuan. Dinas Kesehatan dan Badan Pengawasan Obat dan Makanan hendaknya memberikan penyuluhan kepada produsen makanan jajanan mengenai bahaya bahan tambahan sintetik. Selain itu pedagang atau produsen makanan juga dihibmabau untuk tidak menggunakan bahan tambahan makanan yang dilarang, serta perlu pula adanya perhatian dari para konsumen sendiri dalam memilih dan membeli jajanan yang sehat dan higienis.

2.1.6.3. Makanan Tradisional Indonesia

Banyak orang mungkin berpendapat membuat makanan tradisional sangat rumit dan merepotkan. Namun, saat ini dengan kemajuan budaya global, orang justru akan kembali ke alam untuk menggali dan melestarikan tradisi budayanya. Bangsa Indonesia sendiri adalah bangsa yang sangat kaya akan tradisi dan budaya. Dengan tetap setia mengkonsumsi makanan tradisional saja, maka masyarakat telah ikut serta melestarikan eksisitensi makanan tradisional.

Di Indonesia terdapat banyak macam makanan tradisional yang memiliki cirri khas tersendiri. Bahan, alat dan pembuatannya juga sangat sederhana dan alami tanpa bahan – bahan kimi yang membahayakan bagi tubuh. Perkembangan budaya, seiring dengan modernitas memberikan berbagai pengaruh terhadap perkembangan dan penerimaan makanan tradisional oleh masyarakat. Karena hal ini banyak makanan tradisional Indonesia yang mendekati kepunahan. Ini juga terkait dengan generasi muda yang senang dengan hal yang serba praktis dan instan.

Makanan Indonesia memiliki cita rasa yang unik dank has, percampuran bumbu – bumbu yang kompleks dapat menciptakan rasa yng khas. Indonesia adalah Negara yang subur serta menghasilkan banyak kekayaan alam, seperti juga halnya rempah – rempah yang menjadi andalan dalam masakan. Juga seperti halnya kelapa dan bumbu kacang yang sering dijadikan salah satu bumbu yang banyak digunakan.

2.1.6.4. Pergeseran Kultur dan Pola Makan

Kehidupan masyarakat Indonesia saat ini berangsur – angsur berubah seiring dengan berjalannya waktu. Di masa yang lampau masyarakat Indonesia terbiasa dengan makanan tradisional. Makanan tradisional sendiri terbentuk karena adanya proses perkembangan yang berjalan bertahun – tahun, yakni terjadi proses penyesuaian antara makanan yang di konsumsi dengan jenis – jenis bahan makanan yang ada serta bentuk aktivitas yang dijalankan masyarakat setempat. Ada daerah tertentu yang memiliki makanan tradisional yang sarat dengan kelapa (santan), juga ada daerah yang mayoritas makanannya sayuran atau makanan laut

Proses globalisasi yang saat ini terjadi melanda segala bidang, tidak terkecuali pola makan. Maraknya tempat makan waralaba (*franchise*) membuat peradaban kita dibanjiri pelbagai makanan siap saji asal Barat. Makanan ini memiliki segi positif, yakni serba praktis dan cepat, cukup enak dan hampir dapat diterima semua lapisan masyarakat. Sifat makanan siap saji sangat cocok dengan kehidupan modern yang menuntut orang serba cepat dan praktis. Namun, makanan modern ini juga banyak memiliki kelemahan. Karena makanan tersebut harus terasa enak, akibatnya pembuatan makanan tersebut mengandung gula dan lemak yang cukup tinggi, juga menggunakan penyedap makanan. Sebaliknya makanan siap saji sangat rendah kandungan seratnya, atau dengan kata lain gizinya tidak seimbang. Apabila makanan ini dikonsumsi dalam jumlah dan frekuensi yang wajar tentunya tidak menimbulkan masalah. Namun kini banyak orang yang tidak bisa menghindari untuk tidak sering mengkonsumsi makanan tiap saji.

Pada masyarakat lapisan bawahpun tidak lepas dari bahaya makanan. Misalnya penggunaan minyak goreng bekas yang disinyalir minyak goreng tersebut sudah berkali – kali dipakai dan seharusnya sudah dibuang, tetapi malah diperdagangkan kembali setelah disaring agar warnanya tampak jernih. Minyak goreng semacam ini sangat berbahaya, karena mengandung senyawa karsinogenik yang merupakan pemicu kanker dan minyak akan terserap kurang lebih 50 persen berat makanan.

2.1.6.5. Manfaat Makanan Tradisional

Makanan tradisional yang bahannya dari tumbuhan dapat diandalkan karena manfaatnya sangat baik untuk kesehatannya. Setidaknya tumbuhan yang digunakan untuk memasak dan dimakan banyak memberi manfaat bagi tubuh. Menurut Ahli Gizi Kuliner, Tuti Soenardi, makanan yang berasal dari tumbuhan sudah beribu tahun dikenal orang, seperti bawang putih, misalnya, merupakan makanan favorit bangsa Yunani, Romawi, serta Mesir. Jahe digunakan pada beberapa masakan oleh orang Asia. Minyak zaitun dimanfaatkan saat mengolah makanan oleh masyarakat Yunani. Dari kesemua hal tersebut ada satu hal yang paling menonjol. Mereka sama – sama menggunakan tumbuhan untuk masakan, selain untuk menambah rasa dan aroma, bumbu sayuran, maupun buah, juga bermanfaat bagi kesehatan.

Masyarakat Timur Tengah, mempunyai tradisi menggunakan minyak zaitun sebagai sumber lemak tidak jenuh untuk sejumlah masakan. Penggunaan minyak zaitun diyakini dapat memperkecil resiko terserang penyakit jantung, tekanan darah tinggi, diabetes, dan kanker. Rekomendasi sayur hasil penelitian menunjukkan bahwa serangan jantung akibat pola makan Barat dapat disembuhkan melalui diet makanan Timur Tengah. Hal ini dikarenakan makanan konsumsi sedikitnya 5 porsi buah dan sayur setiap hari. Kenyataan ini didasarkan pada pola makan Timur Tengah yang berisiko rendah terhadap penyakit kronis.

Selain penduduk Timur Tengah, masyarakat Jepang, juga mempunyai pola makan sehat. Kenyataan ini bisa dilihat dari rendahnya resiko penyakit jantung koroner, kegemukan, kanker payudara, prostat, dan osteoporosis. Keadaan ini tidak hanya berlaku bagi mereka yang tinggal di Jepang saja. Masyarakat Jepang yang tinggal di negara Barat, juga mempunyai tingkat kesehatan yang cukup tinggi. Kondisi tersebut disebabkan mereka masih bertahan pada pola makan tradisional, seperti nasi, ikan, kedelai, sayuran, dan buah. Pola makan masyarakat Indonesia perlu ditingkatkan konsumsi ikan dan sayuran, serta buah. Jadi pola makan tradisional Indonesia juga bisa digolongkan sebagai makanan sehat. Karena itu ada baiknya kita tetap mempertahankan pola makan tradisional di tengah gempuran makanan ala Barat.

2.1.6.6. Berkembangnya Makanan Impor

Produk makanan tradisional Indonesia belum secara maksimal dibuat dengan teknologi pengolahan sesuai sentuhan rasa boga yang menarik. Itulah sebabnya mengapa makanan tradisional masih kalah populer dibandingkan dengan jenis makanan – makanan impor. Berkat kemajuan dan teknologi pangan, berbagai jenis produk pangan baru berhasil dipasarkan oleh industri, misalnya, makanan instan (mie, kopi, sup), minuman penyegar berkarbohidrat, makanan rendah kalori, atau makanan untuk kelompok khusus, yakni balita, manula ataupun olahragawan, dan makanan cepat saji (*fast food*), *snack* atau makanan ringan hasil ekstruksi. Perkembangan teknologi pangan dapat pula diterapkan pada makanan tradisional. Sebagai contoh, dari penelitian, penggunaan *humektan sorbitol* dapat memperpanjang daya simpan *pudak* (makanan khas kota Gresik). Kemudian ubi jalar yang melimpah di daerah pedesaan dapat dikembangkan menjadi tepung ubi jalar dengan teknologi pengeringan sederhana. Namun dengan penggorengan yang tepat dapat dihasilkan kripik ubi jalar yang lebih mempunyai nilai tambah ekonomi.

Investasi pada riset dan pengembangan produk menciptakan situasi dimana industri makanan memiliki segmen pasar tertentu di pasar. Namun industri kecil selalu ketinggalan dalam menjawab keinginan pasar. Ada berbagai faktor penyebab, antara lain keterbatasan modal, sumber daya manusia yang rendah dan lemahnya motivasi jiwa bisnis. Industri kecil makanan olahan memproduksi makanan berdasarkan pengalaman dan keahlian yang hilang turun – temurun, termasuk industri jamu tradisional. Bila industri jamu tradisional sudah berskala besar, baru ada riset dan pengembangan produk, sehingga kemudian muncul jamu berbentuk pil, cair, dan bubuk instan.

2.1.6.7. Potensi Makanan Tradisional sebagai Makanan Fungsional

Makanan tradisional adalah makanan dan minuman, termasuk makanan jajanan serta bahan campuran yang digunakan secara tradisional dan telah lama berkembang secara spesifik di daerah atau masyarakat Indonesia. Biasanya makanan tradisional diolah dari resep yang sudah dikenal masyarakat setempat dengan bahan – bahan yang diperoleh dari sumber lokal. Makanan tradisional ini biasanya memiliki citarasa yang relatif sesuai dengan selera

masyarakat setempat. Banyak makanan tradisional yang berkhasiat bagi kesehatan. Dilihat dari sifatnya yang mempunyai karakteristik sensori, bergizi, dan mempunyai sifat fisiologis yang berkhasiat bagi kesehatan, maka seharusnya banyak makanan tradisional yang dapat dikategorikan sebagai makanan fungsional. Salah satu jenis makanan tradisional yang sudah terkenal bermanfaat bagi kesehatan adalah tempe dan tahu. Manfaat dari tempe sendiri sudah terkenal sampai ke manca Negara, khususnya di Negara Jepang, Amerika, Belanda, dan Jerman. Selain karena gizinya yang baik, khasiat lainnya tempe dapat memberikan pengaruh anti diare khususnya karena bakteri *E.coli* dan antioksidan. Sedangkan tahu berdasarkan bahan dasarnya, yakni kedelai mengandung vitamin E dan kadar protein yang tinggi yang baik bagi kesehatan. Disamping itu tahu juga berpotensi untuk menjadi bahan olahan berbagai jenis makanan. Seperti di Jepang, ada jenis olahan tahu yang sangat khas, namanya sapo tahu Jepang yang rasanya unik dan lembut teksturnya.

Berdasarkan beberapa uraian tadi, sebenarnya makanan tradisional jelas merupakan makanan fungsional yang dapat dikembangkan lebih lagi di Indonesia. Apabila makanan tradisional ini dijadikan sebagai wahana untuk industri pangan fungsional, maka hal pertama yang harus dilakukan adalah pengembangan makanan tradisional dengan promosi kepada masyarakat luas agar semua orang mengetahui kekayaan makanan tradisional Indonesia dan mereka memiliki rasa memiliki terhadap budaya bangsanya, serta dapat menikmati makanan tradisional di kehidupan yang modern saat ini.

2.1.6.8. Dukungan Pemerintah Terhadap Keberadaan Makanan Tradisional

Pemerintah mendorong peningkatan berbagai usaha produk makanan tradisional di Indonesia. Selain berkaitan dengan budaya bangsa, juga sebagai langkah untuk mempertahankan dan membuka lapangan kerja. Namun disamping itu upaya untuk mempromosikan makanan tradisional tersebut sangat diperlukan, agar macam – macam produk makanan dapat dikenal oleh masyarakat umum. Permasalahannya, banyak produsen makanan tradisional yang kemampuan promosinya tergolong masih rendah, sehingga dari pihak pemerintah perlu membantu mereka untuk dapat mempromosikan produk olahan mereka agar lebih dikenal oleh masyarakat luas.

Keberadaan usaha makanan tradisional diketahui merupakan salah satu lahan untuk membuka lapangan pekerjaan. Namun keberlangsungannya sangat tergantung pada kecintaan masyarakat terhadap makanan tradisionalnya. Oleh sebab itu, sudah seharusnya kita sebagai generasi muda ikut melestarikan keunikan makanan tradisional yang dimiliki oleh daerah tempat dimana kita tinggal. Dengan demikian makanan tradisional akan tetap dapat dinikmati baik oleh generasi tua maupun generasi muda dan tidak ditenggelamkan oleh perubahan jaman.

2.1.7. Unsur – Unsur Desain Komunikasi Desain

2.1.7.1. Gambar

2.1.7.1.1. Garis (*Line*)

Garis atau *line* merupakan suatu goresan, batas limit dari suatu benda, massa, ruang, warna, dan sebagainya. Dari pengertian di atas, garis dapat digolongkan menjadi 2 macam, yaitu :

- a. Garis nyata : Garis merupakan suatu goresan
- b. Garis semu : Garis merupakan suatu batas limit suatu benda, massa, ruang, dll.

Bahasa dari penggunaan garis antara lain :

- a. Daya Komunikatif (digunakan pada huruf, peta, grafik, kode, dll).
- b. Kekuatan Ekspresif (tebal, tipis, panjang, pendek, lengkung, berombak, dll).
- c. Menunjukkan Gerak Emosi (takut, marah, ragu, kesal, dll).
- d. Irama (gemulai, kaku, tajam, dll).

Bahasa garis yang secara tidak langsung berkaitan dengan elemen desain yang lainnya, yaitu arah.

a. Horisontal

Dibayangkan sebagai cakrawala yang mendatar jauh. Semuanya dapat kita asosiasikan dengan pasif, istirahat, tenang, dan damai. Contoh : lautan yang luas, pohon yang tumbang, dan lain-lain.

b. Vertikal

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

c. Diagonal

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

d. Lengkung

Garis lengkung atau “*line of beauty*” memberi kesan indah, dinamis, dan kelincahan. Seorang desainer menganggap garis ini paling indah. Penggunaan garis lengkung yang banyak menciptakan suatu efek yang samar-samar, keluyuran tanpa tujuan.

Garis lengkung mengapung, menggambarkan kekuatan dan keringanan. Misalnya garis pada awan, busa sabun, dan lainnya.

e. Garis *zig-zag*

Garis ini merupakan garis yang dibuat dengan spontanitas dan cepat sehingga mengesankan bahaya, konflik, kekerasan, dan perang.

Garis adalah suatu bentuk yang memiliki sifat memanjang, sebagai tanda tepi dari sebuah bentuk. Garis dapat berupa tepi tulisan, ataupun sebagai ungkapan-ungkapan ekspresif. Garis tidak memiliki ukuran tertentu, hanya memiliki dimensi memanjang dan berarah.

Fungsi garis, antara lain:

- a. Untuk membatasi atau membagi luas suatu bidang.
- b. Untuk menciptakan bentuk dengan garis tepi / “*contour*”.
- c. Untuk menciptakan suatu rencana atau persiapan gambar.
- d. Untuk menciptakan suatu pikiran atau lambang-lambang, misalnya : huruf, angka, dan sebagainya.
- e. Sebagai suatu penangkap dan pembimbing pandangan ke suatu arah.

2.1.7.1.2. Bentuk

Bidang terbentuk dari beberapa garis (minimal 3 buah) yang melintas pada bagian ujung pangkalnya dan pertemuan-pertemuan ujung pangkal ini akan membentuk bidang.

Bentuk bidang dibagi menjadi 2 macam, yaitu :

- a. Geometris (kotak, lingkaran, segitiga)

b. Non geometris(natural).

Kedudukan suatu bidang dengan bidang lainnya dibagi menjadi 6 bagian, yaitu:

- a. Bergandengan / bersinggungan
- b. Bertumpukan
- c. Transparan
- d. Berkaitan
- e. Berjarak
- f. Beranyam

Cara mengubah bidang yang sama :

- a. Mengubah letak
- b. Mengubah letak dan ukuran
- c. Mengubah letak, ukuran dan arah

2.1.7.1.3. Ruang

Ruang terbentuk dari beberapa bidang yang sisinya bersinggungan (minimal 3 bidang) sehingga membentuk suatu ruang. Sehingga ruang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Dalam desain elementer, ruang dikatakan sebagai bentuk dua atau tiga dimensional, bidang, atau keluasaan positif atau negatif yang dibatasi oleh limit. Ruang mempunyai gerakan, arah dan ciri-ciri umum, seperti: diagonal, horisontal, melengkung, dll. Jadi ruang merupakan keluasaan dari suatu bidang atau permukaan yang mempunyai bentuk dua atau tiga dimensional.

Cara membentuk ruang ke dalam dua dimensi:

a. Metode Perspektif

Dengan metode perspektif, akan tampak kesan kedalaman yang menjauh atau seolah-olah mendekat.

b. *Overlapping*

Kesan yang ditimbulkan adalah benda di belakang dan di depan seolah-olah saling menempel karena belum timbul kesan jarak antara benda yang berada di depan dengan benda yang berada di belakang.

c. Nilai garis

Garis yang tebal memberi kesan dekat, sedangkan semakin tipis sebuah garis, kesan yang tampak akan semakin menjauh.

2.1.7.1.4. Tekstur (*Texture*)

Dalam “desain elementer”, pengertian tekstur adalah nilai raba suatu permukaan, baik itu nyata atau semu.

Tekstur dapat dibedakan menjadi 2 jenis :

a. Tekstur nyata

Suatu permukaan apabila dilihat nilainya sama dengan diraba

b. Tekstur semu

Suatu permukaan apabila dilihat tidak sama dengan nilai rabanya.

Tekstur bertujuan untuk memberi kesan agar tampak maju / menjauh, mempercerah atau meredupkan suasana, memantulkan / menyerap cahaya dan untuk tujuan penguncian warna.

Nilai Tekstur :

- a. Tekstur memiliki nilai karakter yang berbeda-beda sesuai dengan nilai rasa. Misalnya: batu – pasir, *wool* – goni, kulit wanita – kulit pria, kulit bayi – kulit orangtua. Pada umumnya, tekstur kasar akan mempunyai karakter yang kuat dan kokoh, sedangkan tekstur yang halus mempunyai karakter yang halus dan lemah-lembut.
- b. Tekstur memiliki nilai artistik yang sangat membantu seorang desainer karena tekstur juga dapat memungkinkan untuk memperoleh nilai harmonis yang lebih dari biasanya.
- c. Tekstur memiliki nilai kekuatan

Jenis-jenis Tekstur :

- a. Tekstur alam, yaitu tekstur yang ada secara alami, terbentuk dengan sendirinya oleh alam.
Contoh: kulit kayu yang memiliki nilai arstistik tinggi, zebra yang memiliki loreng-loreng yang memperindah tubuhnya.
- b. Tekstur buatan, jenis ini dapat digolongkan lagi menjadi dua bagian, yaitu:

tekstur buatan manusia (sutera, *wool*, goni, dll) dan tekstur buatan hewan (sarang lebah)

2.1.7.1.5. Warna (*Colors*)

Beberapa pengertian tentang warna, antara lain :

- a. Warna adalah getaran/gelombang yang tertentu dari sesuatu yang diterima oleh selaput jala mata/retina.
- b. Warna adalah getaran yang dipancarkan suatu benda, ada sinar yang mengenai benda; langsung diterima oleh mata kita.

Klasifikasi Warna berdasarkan Spektrum Warna :

Kita dapat membedakan tiap warna, karena getaran atau gelombang yang dipancarkan oleh sebuah benda memiliki panjang gelombang yang berbeda-beda. Warna berdasarkan spektrum warna, dibedakan menjadi :

a. Warna Primer

Warna primer ini terdiri dari warna merah, kuning dan biru. Warna primer merupakan warna yang tidak dapat tercapai melalui pencampuran berbagai warna lainnya, atau dapat juga disebut warna yang paling mendasar, yang membentuk warna-warna lainnya.

b. Warna Sekunder

Warna-warna sekunder merupakan hasil dari pencampuran warna-warna primer. Sebagai contoh, merah yang dicampur dengan kuning akan menghasilkan warna jingga (*orange*), kuning dengan biru akan menghasilkan warna hijau, dan biru yang dicampur dengan merah akan menghasilkan warna ungu.

c. Warna Tertier

Warna tertier dapat diperoleh dari pencampuran warna primer dengan warna-warna sekunder, yang nantinya akan disebut lebih dari satu warna, seperti: merah kekuningan, merah keunguan, hijau kebiruan, dan seterusnya.

d. Warna Komplementer

Warna – warna komplementer ini merupakan warna- warna yang saling berlawanan di dalam lingkaran warna. Ciri atas perbedaan yang dapat

terlihat dengan jelas di warna ini yaitu adanya perbedaan yang kontras, dan bila kedua warna ini tercampur, maka akan menghasilkan warna abu – abu. Contoh warna komplementer yaitu: merah dengan hijau, ungu dengan kuning, biru dengan oranye, dsb.

e. Warna Analogus

Warna analogus hampir mirip sifatnya dengan *monochromatic*, tetapi bedanya terletak pada penggunaan warna yang saling berdekatan untuk warna analogus. Suasana yang tercipta dengan warna analogus yaitu keharmonisan dan menenangkan karena warna yang digunakan masih dalam satu konteks dengan warna utamanya.

Klasifikasi Warna berdasarkan Gambar / Ilustrasi

a. Warna *Monochrome*

Warna *monochrome* merupakan warna yang cukup dengan menambahkan atau mengurangi intensitas dari satu warna saja. Gambar *monochrome* merepresentasikan keseimbangan antara cahaya dan juga gelap – terang dari sebuah objek. Jenis warna ini juga memberi kesan adanya volume dari sebuah warna, selain itu juga kesan adanya kelonggaran dan ruang gerak yang bebas bagi pengamat untuk melihat dan memperluas imajinasinya tentang objek tersebut.

b. Warna *Polychrome / Optical Color*

Pada ilustrasi yang menggunakan teknik warna *polychrome* ini, tampilan yang dihasilkan menjadi lebih realistis dan ekspresif, karena banyaknya kandungan warna yang digunakan dalam pewarnaannya. Fungsinya yaitu untuk menambahkan intensitas serta kuat-lemahnya dari warna – warna yang ada.

Klasifikasi Warna berdasarkan Kualitasnya

Warna berdasarkan kualitasnya dibedakan menjadi :

a. *Hue*

Setiap warna mempunyai kepekaan berbeda terhadap harga atau nilai yang disebut hue dari warna itu sendiri, misalnya merah, hijau, biru, dll. Di mana

warna yang satu dengan warna lain mempunyai karakter tersendiri, terutama dibedakan dengan panas – dinginnya warna.

b. *Value*

Setiap warna yang terlihat mempunyai kepekaan terhadap kuat lemah cahaya yang mempengaruhinya. Tingkatan warna cerah ataupun gelap ini dapat terjadi dengan cara penambahan warna hitam atau putih.

c. *Chroma*

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

Warna yang berkesan menjerit atau berteriak, misal: merah, tapi dapat berkesan sopan jika merahnya diubah *chroma*-nya. Suatu warna akan menjadi suram apabila bercampur dengan komplementernya. Misal : hijau ditambah dengan sedikit merah akan memunculkan warna hijau yang suram.

Klasifikasi Warna berdasarkan Maknanya

Warna berdasarkan makna / filosofinya, yaitu :

- a. Merah, dapat berarti energi, kehangatan, kemarahan, keberanian, ganas, perang, segar, sehat, cinta, energik, agresif, bahaya, terlarang, kesalahan, nafsu, gairah, darah, setan, hati-hati.
- b. Oranye (jingga), dapat berarti energi, keseimbangan, kehangatan, berkah, anugerah, panas, gairah, bahaya, merdeka,.
- c. Kuning dapat dibedakan lagi menjadi beberapa macam, antara lain:
 - Kuning tua, berarti kebohongan, takut, iri, cemburu, rasa sakit.
 - Kuning cerah, berarti keramahan, supel, riang, hidup, kehangatan.
 - Kuning emas, berarti *glorious, super-power*.
- d. Hijau, dapat berarti alami, sehat, wangi, segar, kesuburan, pertumbuhan, keberuntungan, pembaharuan, pengharapan, simbol kebangkitan.
- e. Biru, dapat berarti setia, tenang, pasif, dingin, menjauhkan diri, kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, iman, kebenaran, hakekat, cerdas, keteduhan.
- f. Ungu, dapat berarti kebesaran, aristokrat, angkuh, misteri, spiritual, mitis, intuisi, transformasi, kekasaran, keangkuhan.

- g. Cokelat, dapat berarti rendah hati, sopan, bijaksana, maskulin, kenyamanan, daya tahan.
- h. Hitam, dapat berarti kegelapan, mengerikan, kematian, sihir, formal, canggih, keras hati, misteri.
- i. Putih, dapat berarti bersih, suci, damai.

2.1.7.1.6. Komposisi (*Lay Out*)

2.1.7.1.6.1. Definisi *Layout*

- a. *Layout* adalah format yang bertumpu pada garis-garis vertikal dan horisontal yang membagi bidang-bidang sehingga terkotak-kotak.
- b. *Layout* adalah cara menata *text* dan *image* agar terlihat semenarik mungkin di sebuah halaman.

2.1.7.1.6.2. Jenis –jenis *Layout*

a. *Manuscript Grid*

Tampilan *layout* yang penempatan *body text*-nya berada dalam suatu ruang yang dikhususkan untuknya. Ruang yang disediakan cukup luas untuk menampung informasi yang diperlukan dalam halaman tersebut.

b. *Coloumn Grid*

Tampilan *layout* yang *image* dan *text*-nya terpisahkan oleh batas-batas *font* yang abstrak sehingga tercipta kolom-kolom. *Layout* ini dapat ditemukan pada halaman koran / surat kabar.

c. *Modular Grid*

Modular Grid memiliki sedikit kesamaan dengan *coloumn grid*, karena adanya bidang yang berkolom, tetapi perbedaannya terletak pada banyaknya bidang yang terbagi-bagi pada jenis modular. Bidang yang tercipta yaitu kotak-kotak dalam jumlah yang cukup banyak dalam suatu halaman, sehingga penggunaan dan aplikasinya dapat terlihat lebih dinamis.

d. *Hierarchical*

Jenis *layout* ini pada umumnya paling banyak digunakan pada tampilan *website*. Pembagian tiap bidangnya sangat teratur dan rapi, dengan tujuan memudahkan akses setiap pengguna internet dengan menyajikan tampilan yang cukup sederhana namun efektif.

e. *Un-grid*

Jenis *layout* ini timbul akibat perkembangan jaman dan banyaknya aksi “protes” ataupun pemberontakan oleh komunitas anak-anak muda yang anti terhadap kemapanan. Gaya ini seperti hendak menentang sesuatu yang beraturan dan pada akhirnya menciptakan suatu gaya baru yang tidak teratur, namun memiliki nilai seni tersendiri.

2.1.8. Gaya-gaya Desain

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

Munculnya gaya desain dipengaruhi oleh :

a. Perkembangan Tekno, Repro & Grafika

- Ditemukannya mesin, revolusi industri
- Ditemukannya teknik cetak separasi dan fotografi
- Digital imaging

b. Perkembangan pemikiran

- *Form follow meaning-function-fun*
- Gaya modern/aerodinamis
- Subjektifitas

c. Kritik, protes atau gugatan pada kecenderungan *mainstream*

- Kritik pada modernisme
- Kembali ke alam, *revival*, eklektik, retro,
- Anti Perang Dunia, Vietnam
- Anti kemapanan, gen-X, semangat *indie*, *underground*
- Dunia ketiga,
- Simulakrum (keterbatasan diri)

2.1.8.1. Perkembangan Gaya Desain Secara Umum

Sejarah gaya desain ini dimulai dari Era Klasik, Era Modern/Modernisme, Era Post Modernisme dan Eksperimental Digital (Neo Ekspresionisme).

A. Era Klasik

- Konsep *Form follow meaning*
- Desain menjadi alat ekspresi seniman
- Seniman menjadi komunitas eksklusif yang dekat dan mempengaruhi penguasa, sehingga produk seniman adalah eksklusif, dan sarat makna (untuk raja dan Tuhan)
- Sejak manusia mengenal tulisan (sejarah) sampai ke awal era modernisme
- Bukti-bukti ada pada kuil, piramida Mesir, kebudayaan Sumeria, Babil, Aztek, inca, Borobudur, dan lain – lain.
- Gelombang pertama, revolusi agraria (membangun kota di Sumeria dan menjadi acuan peradaban dunia

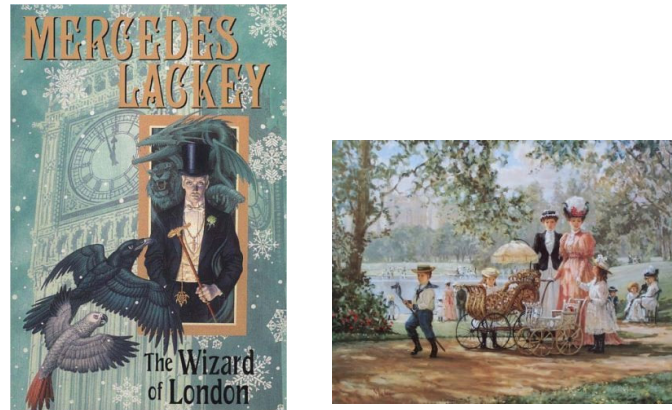
Gaya-gaya desain pada Era Klasik ini, antara lain :

a. *Victorian*

- Revolusi Industri di Inggris ketika prinsip kerja mesin uap disempurnakan oleh James Watt 1769
- Pada Pameran internasional I 1851 (Jaman Ratu Victoria) di London timbul reaksi menolak kehadiran mesin karena dianggap menciptakan dehumanisasi.
- Muncul gerakan romantik yang berdasarkan pada perasaan serta kemuliaan dari hak individu mengungkapkan pikiran dalam karya.
- Filsuf Hegel mengatakan bahwa seni dapat sembuhkan keresahan manusia akibat tekanan alam atau lingkungannya.

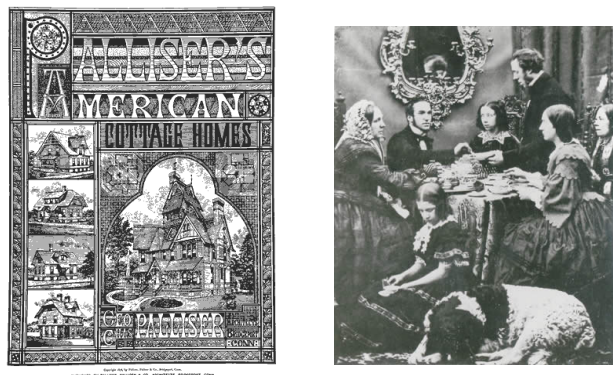
Ciri-ciri visual Desain :

- Iklan cetak diisi oleh ornamen
- Ilustrasi digambar secara kasar
- Lebih menitikberatkan pada berita verbal bahasa gambar
- *Type face fat face* dan *egyptian* sering dipakai



Gambar 2.1. Gaya Desain *British Victorian*

Sumber www.alpenglowart.com



Gambar 2.2. Gaya Desain *American Victorian*

Sumber www.housemouse.net

b. *Art and Craft*

Gerakan yang berusaha menghidupkan kembali ketrampilan tangan manusia dalam seni dan kriya sebagai penolakan industri yang menggunakan mesin.

Ciri – ciri visual desain:

- Bentuk, warna dan ornamen latar yang sederhana
- Menampilkan motif alam dan simbol penuh makna
- Tipografi sanserif dan menolak huruf klasik Roman



Gambar 2.3 Gaya Desain *British Art and Craft*

Sumber dearada.typepad.com



Gambar 2.4. Gaya Desain *American Art and Craft*

Sumber farm3.static.flickr.com

c. *Wiener Werkstatte*

- Gerakan ini dipengaruhi oleh gaya *Art and Craft* Inggris
- Berdiri di Austria 1903 oleh Josef Hoffmann, Koloman Moser dan Fritz Warndorfer.
- Keunikan dari gerakan ini adalah setiap produk dari bengkel *Wiener Werkstatte* selalu ada merk dagang.

Ciri – ciri visual desain :

- Pemanfaatan bidang dan keseimbangan antara bidang positif dan negatif
- Bentuk geometri yang sederhana
- Huruf *Gothic* asli dengan batas geometri dan huruf tulisan tangan

d. *Art Nouveau*

- *Art Nouveau* berarti ‘seni baru’, yang merupakan aliran seni yang memiliki gaya dekoratif tumbuhan (flora) yang meliuk-liuk.
- Gerakan ini muncul di Eropa dan Amerika 1819 hingga 1914.

- Gerakan ini masih merupakan reaksi terhadap industrialisasi dan gaya mesin yang dianggap menghilangkan sifat manusiawi dalam produksi barang kebutuhan manusia, sehingga seringkali malah tampil berlebihan dan menekankan sifat emosional.
- Nama *Art Nouveau* mula-mula dipakai pada sebuah toko di Paris 1895 oleh Siegfried Bing.
- Gaya *Art Nouveau* mula-mula sebagai karya seni populer yang dapat dinikmati orang kebanyakan, namun kenyataannya lebih banyak diterapkan pada seni dan barang untuk konsumsi orang kaya.

Aliran *Art Nouveau* di Eropa menggunakan beberapa nama:

- Jugendstil (*youth style*) di Jerman dari majalah *Die Jugend*.
- Vienna Secession di Austria
- Stile Liberty di Italia
- Modernista di Spanyol
- Glasgow School di Inggris

Ciri – ciri visual desain :

- Informal
- Bentuk yang mengambang
- Desain dengan irama gelombang
- Pola datar
- Keindahan garis-garis lengkung
- Naturalis dan menampilkan motif flora
- Simbolis
- Feminim dan sensual

B. Era Modern/ Modernisme

- Konsep *form follow function*
- Timbulnya rasionalisme, ‘Cogito Ergo Sum’ Rene Descartes (1596-1650) ‘saya berpikir maka saya ada’ menjadi semangat *aufklarung*, dan teknikalisisasi
- Timbulnya masalisasi industri (Revolusi Industri), harga jadi murah sehingga jiwa/eksklusivitas seni tidak ada.

- Mengesampingkan subjektifitas/lokal genius

Gaya-gaya desain pada Era Modern/ Modernisme ini, antara lain :

a. *Ekspressionisme*

- Berasal dari kata ekspresi/spontan, dimulai 1900-1906 ketika Van Gogh dengan warna-warni yang berani, Gogh dengan distorsi orang besar dan gemuk dan Paul Cezanne dengan kebebasan pada karyanya.
- Arti harafiah *Ekspressionisme* adalah 'binatang buas'. *Ekspressionisme* menjadi aliran *avant-garde* pertama abad 20
- Pelopor *Ekspressionisme* adalah Eduard Munch (1863-1944) dari Norwegia
- Tema utama berkisar masalah kematian, kesakitan, dan dorongan seksual.

Ekspressionisme dibagi menjadi 3 aliran lagi yaitu :

- *Fauvisme*

Mengandalkan kebebasan warna, dengan mendobrak aturan-aturan alam yang ada, seperti pada lukisan. Salah satu tokoh *Fauvisme* adalah Henry Mattise.

- *Kubisme*

Kebebasan *ekspressionisme* dari sisi bentuk seperti yang diusung oleh Pablo Picasso dengan menghilangkan sudut pandang perspektif satu titik hilang, diganti dengan berbagai sudut pandang.

- *Dadaisme*

'Kebebasan' yang menolak semua hukum-hukum, keindahan, yang didalamnya termasuk bentuk dan warna, sebagai protes nilai-nilai yg hancur akibat terjadinya Perang Dunia 1.

b. *Futurisme*

- Aliran seni di Italia yang didirikan oleh Filippo Marinetti.
- Gerakan ini diinspirasi dari kehidupan yang berubah karena penemuan mesin yang menghasilkan unsur gerak dan kecepatan yang sangat berpengaruh bagi kehidupan manusia di awal abad ke-20.
- Tipografi dalam *Futurisme* berkembang menjadi media ekspresi dalam desain, bukan makna tapi juga bentuknya divisualkan dengan puisi yang memakai bentuk-bentuk tipografi sebagai ungkapan perasaan yang mendukung karya puisi tersebut

. Ciri-ciri visual *Futurisme*:

- Abstrak
- Menampilkan kolase kubism
- Huruf ditampilkan sebagai gambar

c. *Konstruktivisme*

- Gerakan ini berkembang pada tahun 1914-1920 dan merupakan seni resmi untuk pemerintahan Bolshevik di Rusia yang mendapat pengaruh dari *Kubisme*.
- Estetika *Konstruktivisme* berkaitan dengan bentuk/bidang geometris kinetik sebagai cerminan jaman modern yang dikuasai mesin.

Ciri-ciri visual *Konstruktivisme* :

- Konstruksi geometri yang kuat
- Daerah luas berwarna murni
- Montage foto
- Huruf singkat dan mudah dibaca
- Tipografi san serif yang tebal



Gambar 2.5. Gaya Desain *Konstruktivisme*

Sumber www.sembilan30dt1a.wordpress

d. *de Stijl* (Holland Modernism)

de Stijl merupakan nama majalah seni Belanda (1917-1931) Gerakan ini dipelopori oleh Piet Mondrian.

Ciri-ciri visual *de Stijl*:

- Tidak representasional
- Tidak ilustratif ataupun naratif.
- Menggunakan bentuk-bentuk geometris, dengan konstruksi yang sangat teknis.
- Merupakan perkembangan dari aliran konstruktivisme.
- Mondrian membuat karya yang menghilangkan berbagai unsure garis lengkung dan hanya menyisakan garis vertikal dan horizontal yang pada akhirnya gaya ini disebut *Neo Plastisisme*.

e. *Bauhaus* (Germany Modernism)

- Berdiri 1919 di Weimar (Jerman)
- Berasal dari kata *Bauen* (*to build*) dan *Haus* (*house*). Oleh Walter Gropius.
- Bauhaus adalah sistem sekolah yang menggabungkan seni terapan, yakni arsitektur, seni, desain, dan kriya sebagai satu kesatuan bersama teknologi.
- Bauhaus adalah upaya membangun Jerman akibat perang dengan meningkatkan mutu desain di era industri dengan harga yang murah.

Ciri-ciri visual *Bauhaus* :

- Dipengaruhi *Ekspresionisme*, *Konstruktivisme* dan *De Stijl*
- Geometri, rapi, asimetri dan berdasarkan grid
- Warna primer
- Bahan modern
- Gambar realis digantikan dengan fotografi dan montase
- Tipografi *san serif* yang asimetri, bersih dan meyakinkan.



Gambar 2.6. Gaya Desain *Bauhaus*

Sumber www.princeton.edu

f. *New Typography*

- Gerakan ini merupakan pengembangan lanjutan dari gerakan *Bauhaus*.
- Tokoh gerakan ini adalah Lazlo Moholy-Nagy yang membuat eksplorasi tipografi pada karyanya, sebab tipografi adalah alat komunikasi yang kuat dari bentuknya. Untuk itu *clarity*, dan *legibility* sangat penting.

Ciri-ciri visual *New Typography* :

- Dipengaruhi oleh *Futurisme*, *Vorticisme* dan *Dadaisme*
- Geometris dan menolak semua ornament
- Mementingkan fotografi
- Memperhatikan *white space*
- Mengizinkan barisan huruf ditata secara miring atau vertical
- Pembatasan pada warna dasar
- Huruf *san serif*



Gambar 2.7. Gaya Desain *NewT ypography*

Sumber www.designdrivetrhu.com

g. *International Style*

Gerakan ini merupakan pengembangan lanjutan dari gerakan *Bauhaus*

Ciri-ciri visual :

- Dipengaruhi *de Stijl, Bauhaus, The New Typography* dan *Konstruktivisme*
- Seringkali memanfaatkan teknik fotomontage, sehingga berkesan nyata
- Menggunakan huruf sanserif dan italic sehingga berkesan modern
- Matematis dan berdasarkan *grid*
- Mengurangi ornamen

h. *Art Deco*

- Gerakan ini berasal dari Paris *Exposition des Art Decoratifs et Industries* 1925 di Perancis dimana perkembangannya dipengaruhi oleh dunia mode.
- *Art Deco* tidak dianggap sebagai aliran namun hanya gaya atau kecenderungan dalam desain serta gaya tanpa ideologi apapun
- Mayoritas pengaplikasian gaya ini terdapat pada desain grafis, arsitektur, produk industri, furnitur
- *Art Deco* tampil mewah, dan selera kelas atas.

Ciri-ciri visual *Art Deco*:

- Ornamen lebih beraturan dan menggunakan garis-garis lurus atau persegi.
- Gradasi warna yang halus, efek kilau atau lengkungan logam

Pengaplikasian *Art Deco* pada beberapa negara :

- *American Art Deco*

Di Amerika, *Art Deco* digunakan untuk arsitektur yang diaplikasikan pada gedung-gedung. Tujuannya yaitu untuk menekan biaya. *Art Deco* di Amerika disebut juga *Gaya Odeon*.

- *Germany Art Deco*

Art Deco di Jerman mengasimilasikan gaya Bauhaus dengan bentuk-bentuk ekspresif dan digunakan untuk menampilkan kesan futuristik.

- *Switzerland Art Deco*

Art Deco di Swiss adalah percampuran gaya *Art Deco* Perancis yang romantis dengan *Art Deco* Jerman.



Gambar 2.8. Gaya Desain *Switzerland Art Deco*

Sumber www.profile.myspace.com

i. *Streamline*

- *Streamline* digunakan pada desain alat rumah tangga yang tak berhubungan dengan hambatan karena alasan agar tampak modern pada kesan visualnya.

- Di Amerika, *Streamline* dianggap sebagai *a symbol of modernity, and was accepted as 'The American machine style'*.

- *Streamline* mempunyai konsep estetika relatif, yakni kecenderungan pada nilai estetis yang sementara/sesaat, cenderung cepat berubah sesuai dengan perkembangan jaman

Ciri-ciri visual *Streamline* :

- Berhubungan dekat dengan *Art Deco*
- Menerapkan bentuk aerodinamik
- Banyak menerapkan warna gradasi

j. *New York School*

- Berkembang tahun 1960 di Amerika Serikat dengan Paul Rand sebagai tokoh pelopornya.

- Mengeplorasi pesan yang divisualkan melalui simbol-simbol, sehingga pesan biasa menjadi unik.
- Di bidang tipografi, aliran ini berhasil memanfaatkan huruf sebagai sebuah ilustrasi dan logo yang menarik.

Ciri-ciri visual *New York School* :

- Tak berhias
- Gambar yang hemat
- Mengutamakan fotografi gerak

C. *Era Post Modernisme*

- Konsep *Form follow fun*
- Revolusi informasi, teknologi digital
- Gagalnya modernitas menjawab kebutuhan khusus manusia (*universalism vs individualism*)
- 'Ecstasy of Communication' (kemabukan komunikasi Jean Baudillard)
- Kaburnya makna dan matinya realitas

Gaya-gaya desain pada *Era Post Modernisme* ini, antara lain :

a. *Dada*

- Aliran seni anti estetis dan anti art yang berkembang di Swiss.
- Muncul sebagai reaksi dari perang dunia yang menghancurkan nilai-nilai yang ada di masyarakat
- Cenderung absurd dan nihilis.
- Dada dianggap sebagai penemu montage fotografi.

Ciri-ciri visual *Dada* :

- Mengkombinasikan kolase, Kubisme , tipografi Futurisme dan Konstruktivisme
- Kekontrasan antara halaman dengan kata-kata yang dicap melintang
- Menggunakan montase
- Memasang gambar siappakai
- Mencampur segala jenis huruf dan ornamen cetak pada susunan tipografi

b. *Pop-Art*

- Muncul sebagai protes terhadap *International Style* dan fungsionalisme
- Sifat Pop ini tampak pada penggunaan model selebritis (Marilyn Monroe, Elvis Presley)
- *Pop Art* sering juga disebut sebagai *popular culture* yang disebut ‘budaya rendah’ karena lebih mengedepankan hiburan, komersial dan selera masyarakat awam yang tak perlu intelektual tinggi.

Ciri-ciri visual *Pop- Art* :

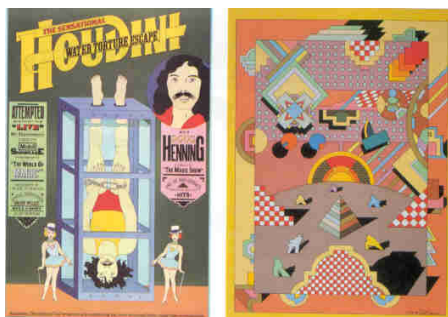
- Penggunaan elemen visualnya berupa dot/titik raster berasal dari teknik cetak, balon kata pada komik.
- Teknik reproduksi *Pop Art* menghalalkan penggandaan secara manual (*silk-screen*) ataupun mekanis (fotokopi)

c. *Revivalism*

- Gerakan ini masih dalam lingkup Pop-Art yang dipakai sebagai upaya mengangkat lagi unsur-unsur tradisional, seperti pemakaian teknik warna blok datar, *outline* pada komik, dan foto montase.
- Yang berkaitan dengan seni tradisional adalah: tipe huruf, ornamen tradisional, dan mengangkat kembali *Art Deco* dan *Art Nouveau*.

Ciri-ciri visual *Revivalisme* :

- Menggali motif-motif grafis kebudayaan populer, lukisan primitif, gaya *Victorian*, *Art Nouveau*, dan *Art Deco* sebagai sumber inspirasi



Gambar 2.9. Gaya Desain *Revivalisme*

Sumber www.wwnorton.com

d. *Psychadelic*

- Aliran ini masih dalam lingkup *Pop Art* dimana sering dikaitkan dengan gaya poster seperti orang kecanduan obat.
- Dampak *Pop Art* adalah maraknya memakai poster sebagai media ekspresi dari gerakan protes (hak asasi, lingkungan hidup, anti perang Vietnam, cinta damai, pembela hak wanita) masyarakat awam memberi stigma media ini dengan anti kemapanan, musik rock, obat-obat psikotropika yang kemudian gaya ini disebut *Psychadelic Art*

Ciri-ciri visual *Psychadelic*:

- Dipengaruhi *Art Nouveau*, simbol Indian dan tipografi *Victorian*
- Warna yang digunakan merupakan warna-warna terang, cerah dan kombinasi warna-warna komplementernya (hijau-merah, ungu dengan oranye)
- Menggunakan garis lengkung dan lentur yang membuat gambar menjadi tidak realis dan tidak jelas.
- Tipografi dibuat melengkung-lengkung berirama hingga sulit terbaca.
- Foto dibuat high contrast, *black and white* atau menggunakan warna komplementer.

e. *Punk* dan *New Wave*

Dalam desain grafis, postmodern erat kaitannya dengan kecenderungan musik, teknologi komputer dan elektronika.

Ciri –ciri *Punk* / Anti Desain

- Muncul pertama kali di Inggris
- Karya-karyanya cenderung memberontak untuk menciptakan kejutan.
- Menggunakan gaya kolase dari gambar-gambar yang telah terpakai, robekan kolase sering membawa kesan berani dan kasar walau tetap ada yang menggunakan komputer

Ciri –ciri *New Wave* :

- Berkembang di Amerika dan Eropa
- Masih menggunakan unsur/teknik desain Swiss modern.

2.2. Analisis Data

2.2.1. Data Responden

No.	Nama	L/P	Usia	Pekerjaan
1.	Haris	L	21-30	Tentara
2.	Andik	L	21-30	Tentara
3.	Saiful	L	21-30	Tentara
4.	Eko	L	21-30	Tentara
5.	Hafid	L	31-40	Wiraswasta
6.	Indah	P	51 keatas	PNS
7.	Herlina	P	21-30	Mahasiswa
8.	Sapora	P	51 keatas	Ibu rumah tangga
9.	Binti	P	31-40	Wiraswasta
10.	Sunarni	P	51 keatas	PNS
11.	Khodijah	P	51 keatas	PNS
12.	Marjiman	L	51 keatas	PNS
13.	Gunawan	L	51 keatas	PNS
14.	Nur Cholis	L	31-40	Wiraswasta
15.	Fanani	L	31-40	PNS
16.	Kusnan	L	41-50	PNS
17.	Suriyatemi	P	41-50	PNS
18.	Warsilah	P	51 keatas	Wiraswasta
19.	Lily	P	31-40	PNS
20.	Agustinus	L	31-40	Wiraswasta
21.	Yudha Kunianto	L	31-40	Wiraswasta
22.	Elliana	P	21-30	Mahasiswa
23.	Jovanka	P	21-30	Mahasiswa
24..	Yenny	P	21-30	Mahasiswa
25.	Yanti	P	41-50	Ibu rumah tangga
26.	Sri Murni	P	41-50	Ibu rumah tangga
27.	Ronald Laksono	L	21-30	Mahasiswa
28.	Yunita	P	21-30	Mahasiswa
29.	Yustus Gekisianto	L	21-30	Mahasiswa

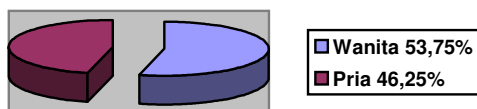
30.	Efata	L	21-30	Mahasiswa
31.	Djalu	L	21-30	Mahasiswa
32.	Melanie Wibowo	P	21-30	Mahasiswa
33.	Dewi Puspita	P	21-30	Mahasiswa
34.	Wulandari	P	31-40	Wiraswasta
35.	Rahmat	L	31-40	Wiraswasta
36.	Sri Uripah	P	31-40	Wiraswasta
37.	Adelia	P	21-30	Mahasiswa
38.	Rahayu	P	21-30	Mahasiswa
39.	Josephine	P	21-30	Mahasiswa
40.	Cindythia	P	21-30	Mahasiswa
41.	Agnes Sutanto	P	21-30	Mahasiswa
42.	Averisca	P	21-30	Mahasiswa
43.	Peter Darmawan	L	21-30	Mahasiswa
44.	Hino Saputra	L	21-30	Pegawai swasta
45.	Dicky	L	21-30	Mahasiswa
46.	Erastus	L	31-40	Pegawai swasta
47.	Sarjono Widiono	L	31-40	Dokter
48.	Kornelius	L	31-40	Pegawai swasta
49.	Ronny	L	31-40	Pegawai swasta
50.	Ferdinand	L	31-40	Pegawai swasta
51.	Lukman	L	31-40	Pegawai swasta
52.	Jing – jing	P	21-30	Mahasiswa
53.	Verawati	P	21-30	Mahasiswa
54.	Magdalena	P	21-30	Mahasiswa
55.	Mega	P	21-30	Mahasiswa
56.	Rose	P	31-40	Pegawai swasta
57.	Meriwati	P	41-50	Ibu rumah tangga
58.	Yuliana	P	41-50	Ibu rumah tangga
59.	Devi Permatasari	P	31-40	Pegawai swasta
60.	Febrianty	P	31-40	Pegawai swasta
61.	Kholik	L	31-40	Wiraswasta

62.	Wawan	L	31-40	Wiraswasta
63.	Nelly	P	31-40	Wiraswasta
64.	Likadia	P	31-40	Pegawai swasta
65.	Permadi Kusuma	L	41-50	Pegawai swasta
66.	Heru Bambang	L	41-50	Pegawai swasta
67.	Yohanes	L	41-50	Pegawai swasta
68.	Pujimin	L	51 keatas	PNS
69.	Lukito	L	31-40	Wiraswasta
70.	Wasti	P	41-50	PNS
71.	Nurul	P	41-50	PNS
72.	Henny	P	31-40	PNS
73.	Zulaikah	P	31-40	Wiraswasta
74.	Budi Bangsa	L	41-50	Wiraswasta
75.	Fandy Margono	L	41-50	Wiraswasta
76.	Taufik	L	21-30	Mahasiswa
77.	Rika	P	21-30	Mahasiswa
78.	Yustina	P	21-30	Mahasiswa
79.	Yoxsis	P	21-30	Mahasiswa
80.	Arsa Sagita	P	21-30	Mahasiswa

Tabel 2.1. Data Responden
Semua Responden bertempat tinggal di Kediri

2.2.2. Diagram Hasil Kuesioner

1. Diagram responden berdasarkan Jenis Kelamin

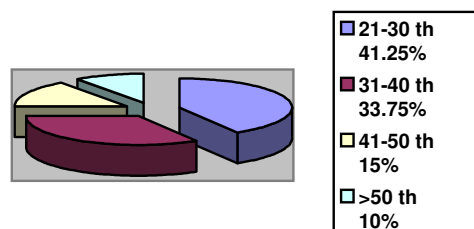


Tabel 2.2. Diagram berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan hasil kuisisioner yang diperoleh, maka dapat disimpulkan yang suka melakukan wisata kuliner berimbang antara laki – laki dan

perempuan, baik hanya untuk *refreshing* maupun benar – benar gemar menikmati makanan daerah.

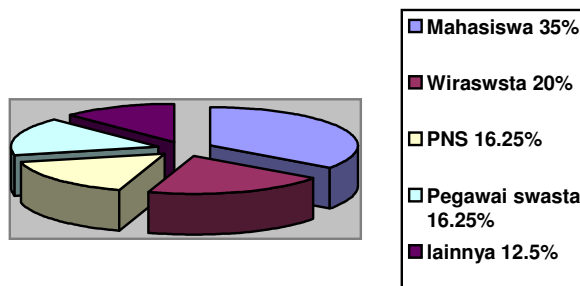
2. Diagram Responden berdasarkan Usia



Tabel 2.3. Diagram berdasarkan Usia

Berdasarkan hasil kuisiomer yang diperoleh dapat di lihat bahwa responden berusia 21 – 30 tahun yang paling sering melakukan wisata kuliner. Hal ini dikarenakan dengan rasa ingin tahu yang besar untuk mencoba sesuatu yang baru pada orang – orang di usia 21 – 30 tahun.

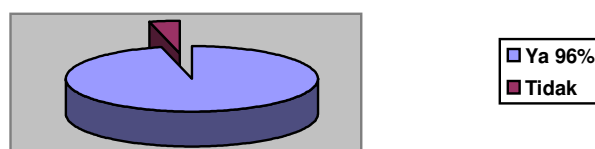
3. Diagram Responden berdasarkan Pekerjaan



Tabel 2.4. Diagram berdasarkan Pekerjaan

Berdasarkan hasil kuisiomer para responden dapat dilihat yang paling banyak melakukan wisata kuliner adalah para mahasiswa, kemudian para wiraswasta yang besar kemungkinannya sudah memiliki perekonomian yang cukup mapan.

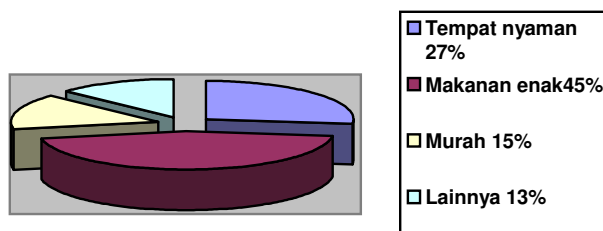
4. Diagram Responden berdasarkan mengetahui wisata kuliner



Tabel 2.5. Diagram berdasarkan Pengetahuan Wisata Kuliner

Berdasarkan kuisisioner yang dibagikan dapat disimpulkan banyaknya responden yang sudah mengetahui tentang wisata kuliner. Hanya sebagian kecil saja yang belum mengetahui tentang wisata kuliner.

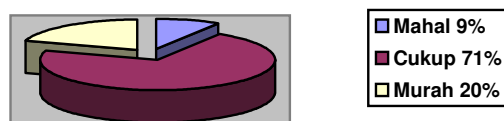
5. Diagram responden berdasarkan alasan memilih tempat wisata kuliner.



Tabel 2.6. Diagram berdasarkan Alasan Memilih Tempat

Berdasarkan kuisisioner yang dibagikan dapat disimpulkan alasan para responden memilih tempat wisata kuliner yang paling banyak adalah makanannya enak, kemudian diikuti dengan tempat yang nyaman, dan harga yang murah. Berarti responden kebanyakan lebih mementingkan rasa diatas faktor lainnya.

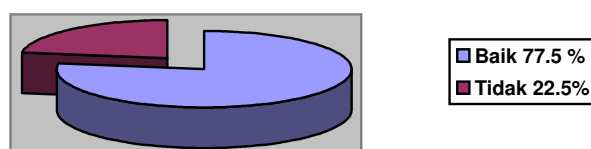
6. Diagram responden berdasarkan harga makanan



Tabel 2.7. Diagram berdasarkan Harga Makanan

Berdasarkan kuisisioner yang dibagikan para responden berpendapat harga makanan cukup tidak mahal tetapi juga tidak murah. Hanya sebagian kecil dari responden yang merasa harga makanannya mahal.

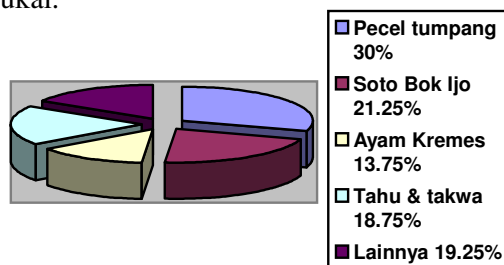
7. Diagram responden berdasarkan kondisi lingkungan sekitar tempat wisata kuliner.



Tabel 2.8. Diagram berdasarkan kondisi lingkungan sekitar tempat wisata kuliner.

Berdasarkan kuisisioner yang dibagikan dapat disimpulkan banyaknya responden yang merasa lingkungan di sekitar tempat wisata kuliner baik dari pada yang merasa tidak baik. Tapi perlu adanya peningkatan karena responden yang merasa tidak baik juga dirasa tidak terlalu minim sehingga perlu ditingkatkan lagi.

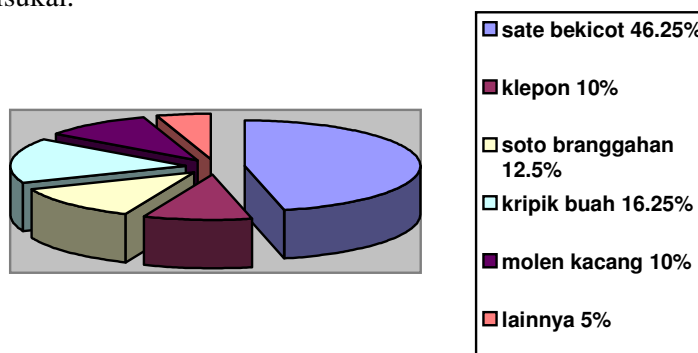
8. Diagram responden berdasarkan makanan Kotamadya Kediri yang paling disukai.



Tabel 2.9. Diagram berdasarkan makanan Kotamadya Kediri yang paling disukai.

Berdasarkan hasil kuisisioner yang dibagikan, dapat disimpulkan makanan di Kota Kediri yang paling banyak disukai adalah nasi pecel tumpang, kemudian soto Bok Ijo, tahu dan takwa, ayam kremes, dan lainnya.

9. Diagram responden berdasarkan makanan Kabupaten Kediri yang paling disukai.



Tabel 2.10. Diagram berdasarkan makanan Kabupaten Kediri yang paling disukai.

Keterangan :

- Kuisisioner yang dibagikan sebanyak 80 lembar kepada 80 responden
- Presentase dihitung dengan cara : banyak jumlah responden (n) / jumlah seluruh responden (80) x 100% = y%

2.3. Identifikasi Data

2.3.1. Data Profil

2.3.1.1. Profil Kediri

2.3.1.1.1. Sejarah Kediri

Kota ini awalnya berupa sebuah Kerajaan Kediri. Tapi pada akhirnya dipilah menjadi dua kerajaan, yaitu kerajaan Jenggala dan Panjalu. Raja kerajaan Kediri yang terkenal adalah Jayabaya. Raja ini terkenal dengan karyanya yang berupa Jangka Jayabaya yang berisi sebuah ramalan-ramalan yang akan terjadi pada negeri ini kelak. Setelah kejayaan tersebut, kerajaan Kediri perlahan-lahan tenggelam dan menurut sejarah Raja terakhir Kerajaan Kediri Kertajaya, beliau meninggal dalam petempuran di desa Tumapel dalam perlawanan melawan Ken Arok pada 1222, Ken Arok ialah Raja Singosari yang pertama yang wilayahnya menggantikan Kerajaan Kediri. Kediri pada masa Revolusi Kemerdekaan 1945-1949 pernah dilewati oleh Panglima Besar Jendral Sudirman, Kediri pun mencatat sejarah yang kelam juga ketika era

pemberontakan G-30 S, di mana banyak penduduk Kediri yang ikut menjadi korbannya.

2.3.1.1.2. Keadaan Geografis

Kota ini berjarak ± 128 km dari Surabaya, ibu kota provinsi Jawa Timur. Dari aspek topografi, Kota Kediri terletak pada ketinggian rata-rata 67 m di atas permukaan laut, dengan tingkat kemiringan 0-40%.

Struktur wilayah Kota Kediri terbelah menjadi 2 bagian oleh sungai Brantas, yaitu sebelah timur dan barat sungai. Wilayah dataran rendah terletak di bagian timur sungai, meliputi Kec. Kota dan Kec. Pesantren, sedangkan dataran tinggi terletak pada bagian barat sungai yaitu Kec. Mojoroto yang mana di bagian barat sungai ini merupakan lahan kurang subur yang sebagian masuk kawasan lereng Gunung Klotok (472 m) dan Gunung Maskumambang (300 m).

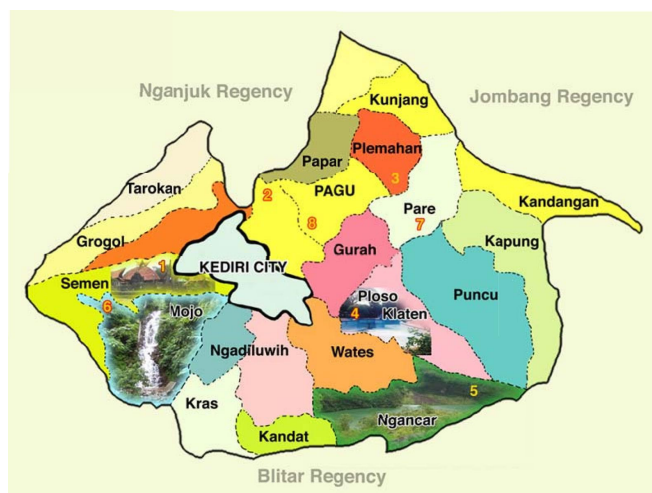
Wilayah kota Kediri mempunyai luas $63,40 \text{ Km}^2$ terbagi menjadi tiga wilayah kecamatan yaitu :

1. Kecamatan Mojoroto dengan luas $24,60 \text{ Km}^2$
2. Kecamatan Kota dengan luas $14,90 \text{ Km}^2$
3. Kecamatan Pesantren dengan luas $23,90 \text{ Km}^2$



Gambar 2.10. Logo Kota Kediri

Sumber www.kotakediri.go.id



Gambar 2.11. Peta Wilayah Kediri

Sumber www.kediri.eastjava.com

Kabupaten Kediri, adalah sebuah kabupaten di Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Ibukotanya adalah Kediri. Kabupaten ini berbatasan dengan Kabupaten Jombang di utara, Kabupaten Malang di timur, Kabupaten Blitar dan Kabupaten Tulungagung di selatan, Kabupaten Madiun dan Kabupaten Ponorogo di barat, serta Kabupaten Nganjuk di barat dan utara.

Kabupaten Kediri terdiri atas 23 kecamatan, yang dibagi lagi atas sejumlah desa dan kelurahan. Ibukota kabupaten ini adalah Kediri, namun kini pusat pemerintahan mulai dipindahkan secara bertahap ke kecamatan Pare.

Secara Administratif batas-batas wilayah kota dikelilingi wilayah Kabupaten Kediri yang terdiri :

- disebelah utara : Kec. Gampengrejo
- disebelah timur : Kec. Wates dan Kec. Gurah
- disebelah selatan : Kec. Ngadiluwih dan Kec. Kandat
- disebelah barat : Kec. Grogol dan Kec. Semen.

Tempat – tempat wisata yang menarik hampir keseluruhan berada di wilayah Kabupaten Kediri, yang diantaranya :

1. Gereja Batu Puh Sarang
2. Gunung Kelud
3. Air Terjun Irenggolo

4. Air terjun Dolo
5. Bendungan Gerak
6. Kalasan Ubalan
7. Petilasan Sri Aji Joyoboyo
8. Candi Telowowangi
9. Candi Surowono

Tempat wisata yang berada di wilayah Kabupaten Kediri yang paling terkenal sampai saat ini adalah Gereja Batu Puh Sarang dimana yang menjadi wisatawan tidak hanya orang Indonesia saja, bahkan banyak warga asing yang banyak menunjungi tempat wisata tersebut. Gereja ini sangat unik, berbeda dengan bangunan pada umumnya karena seluruh bangunannya terdiri dari batu – batu kali.

Selain Puh Sarang masih banyak juga tempat menarik lainnya yang mampu menarik para wisatawan untuk berkunjung mengisi hari liburan. Selain itu Kediri mempunyai potensi kuliner yang cukup besar baik dari Kotamadya maupun Kabupatennya. Berikut daftar makanan khas Kediri yang menjadi produk unggulan.

Makanan khas Kediri yang menjadi unggulan wilayah Kotamadya :

1. Tahu Pong
2. Tahu Takwa
3. Stik tahu
4. Gethuk pisang
5. Krupuk upil sambel
6. Pecel tumpang
7. Soto Bok Ijo

Sedangkan untuk wilayah Kabupaten :

1. Sate dan keripik bekicot
2. Soto ayam kampung Branggahan
3. Kripik buah
4. Molen kacang
5. Carang mas
6. Madu mongso

7. Opak gambir
8. Klepon khas Desa Wonosari

2.3.1.2. Data Profil Perusahaan dan Rumah Makan

2.3.3.2.1. Profil Soto Bok Ijo

Nama : Soto Bok Ijo, Cak Mik
Alamat : Terminal, Tamanan – Kota Kediri.
Nama Pemilik : Cak Mik

Hasil wawancara

Kawasan penjual Soto Bok Ijo ini mulai berdiri sejak tahun 1972 dan tadinya berada di luar terminal Kediri. Disebut “Bok Ijo” karena awal mula lokasinya berdekatan dengan sebuah gundukan yang dalam bahasa Jawa biasanya disebut “bok” berwarna hijau.

Cak Mik adalah salah satu pemilik stan soto yang biasa berjualan di deretan kawasan “Bok Ijo” yang sudah berkembang pesat usahanya sampai sudah membuka cabang di beberapa kawasan lain di kota Kediri. Ia memperoleh resep masakannya dari orang tuanya yakni Bapak Wagimin yang awalnya merintis usaha tersebut sejak tahun 1992.

Kawasan “Bok Ijo” ini terdapat 10 stan penjual soto yang semuanya menjual makanan yang sama, bahkan makanan pelengkapnyapun juga sama, seperti dada, paha, sayap, uritan, rempele, juga ayam bakar. Keistimewaan dari soto ini adalah rasanya yang khas karena mengandung santan yang menimbulkan rasa gurih, sangat pas dengan bumbu soto. Selain itu, tempatnya yang unik dan tradisional, juga harga yang relatif murah yang menjadi daya tarik kawasan soto “Bok Ijo” ini.

2.3.3.2.2. Profil Rumah Makan Ayam Kremes Bu Lany

Nama : Rumah Makan Ayam Kremes Bu Lany
Alamat : Jl. Soekarno – Hatta no 17. Kota Kediri
Nama Pemilik : Totok Kuntoro

Hasil wawancara

Rumah makan ayam kremes Bu Lany ini baru berdiri pada Oktober tahun 2005, akan tetapi sudah mengalami perkembangan yang luar biasa cepat bahkan sudah mulai membuka cabang – cabang di luar Kediri seperti di Jember dan Caruban.

Awal mendapatkan resep ayam kremes ini bermula dari hasil eksperimen sendiri Bu Lany dan suaminya Pak Totok, kemudian mereka membuat konsep rumah makan lesehan yang banyak terbuat dari bambu agar terkesan lebih natural dan tradisional. Rumah makan ini selain menyajikan menu andalan mereka yakni ayam kremes juga menyediakan aneka masakan lain terutama olahan ayam, ikan, dan juga sayur. Seperti ikan gurami, dorang, bawal, plecing kangkung, ayam bakar. Rumah makan Bu Lany ini juga melayani pesanan untuk acara – acara khusus, ada juga menu – menu paket yang harganya lebih ekonomis maupun porsi per ekor.

Pemilik juga memiliki visi yang jauh kedepan untuk terus mengembangkan usahanya bahkan ingin terus membuka cabang sampai ke seluruh Jawa dan Bali, maka dari itu pemilik selalu aktif melakukan promosi baik melalui media cetak maupun elektronik seperti radio lokal dan stasiun televisi lokal, juga aktif menjadi sponsor *event – event di Kediri*.

2.3.3.2.3. Profil Lesehan Pecel Tumpang Dhoho

Nama : Pecel Tumpang Dhoho

Alamat : Sepanjang jalan Dhoho, Kota Kediri

Nama Pemilik : Bu Winarti

Hasil wawancara

Pecel tumpang Bu Winarti ini selalu mangkal di depan toko emas di deretan jalan Dhoho. Buka jam 5 sore sampai jam 12 malam, rata – rata tiap harinya Bu Winarti dapat menjual sekitar 6 kg nasi atau kurang lebih 100 porsi nasi pecel tumpang. Ia memulai usahanya sejak tahun 1986, hasil rintisan sendiri.

Harga satu porsinya hanya 2500 rupiah, tapi selain itu lesehan ini jua menyediakan aneka makanan pelengkap seperti tahu goreng,

tempe goreng, ayam goreng, telur puyuh, sate usus yang harganya berkisar antara 500 – 2500 rupiah. Minuman yang tersedia antara lain teh hangat, es teh, dan kopi susu.

2.3.3.2.4. Profil Soto Ayam Kampung Branggahan

Nama : Warung Marinah

Alamat : Sepanjang jalan Branggahan–Ngadiluwih, Kabupaten Kediri.

Nama Pemilik : Bu Titin

Hasil wawancara

Kawasan soto ayam kampung Branggahan ini terkenal sejak tahun 1962, karena penyajiannya yang unik. Soto ayam kampung ini menggunakan mangkuk mini dan juga pendatang tidak perlu khawatir untuk dapat menikmati soto ini karena lebih dari 30 stan soto yang menjual produk yang sama dapat ditemui di kawasan ini.

Bu Titin sendiri mendirikan warungnya sejak 16 tahun yang lalu. Karena rumahnya yang memang berada di kawasan Branggahan dan ia merasa memiliki keahlian memasak membuatnya untuk membuka warung sendiri dan berkat warung sotonya Bu Titin dapat membiayai sekolah anak – anaknya sampai ke jenjang yang tinggi. Semua warung soto di kawasan ini buka mulai jam 10 pagi sampai jam 12 malam. Kebanyakan yang menjadi pelanggan adalah orang yang melintas dari Kediri menuju Tulungagung, seperti sopir – sopir truk.

2.3.3.2.5. Profil Perusahaan Gethuk Pisang Pemuda Dua

Nama : Perusahaan Gethuk Pisang Pemuda Dua

Alamat : Jl. P.Kusuma Bangsa no 11, Kota Kediri

Nama Pemilik : Bapak Sunarto dan Bu Wiwik

Hasil wawancara

Asal nama Pemuda Dua ini karena berdirinya dulu di jalan pemuda nomor 2, Kediri. Asal mula berdirinya perusahaan ini adalah ketika Bu Wiwik bersama ibunya yaitu Ibu Sutik Lamiyono berjalan ke pasar saat itu banyak penjual gethuk pisang yang menjajakan

dagangannya dengan hanya membungkus kertas. Dari situlah muncul ide untuk menjadikan gethuk pisang makanan yang dapat dijadikan oleh – oleh dengan penyajian yang lebih menarik dan juga tahan lama.

Setelah merintis selama kurang lebih 26 tahun, saat ini Pemuda Dua sudah sangat terkenal di Kediri karena kualitas rasanya. Bahkan demi menjaga kualitasnya pemilik tidak mau menitipkan gethuknya di toko – toko atau pusat oleh – oleh karena khawatir waktu yang terlalu lama di toko akan mempengaruhi kualitas produk mereka. Terbukti sampai saat ini Gethuk Pisang Pemuda Dua mempunyai citra yang terbaik dan juga memiliki pelanggan yang setia bahkan dari luar kota juga luar negeri.

Pemasaran dari produk mereka adalah dari pesanan dan juga membuka toko sendiri. Selain gethuk pisang produk lain yang dijual yang juga hasil buatan sendiri adalah sambel pecel, rempeyek, keripik pisang, keripik sukun, dan keripik paru. uniknya toko ini juga menjual hasil kerajinan dari Yogyakarta, karena suami dari Bu Wiwik adalah seorang pengerajin dari Yogyakarta. Setiap hari buka jam 5 pagi sampai jam 8 malam.

Rencana jangka panjang pemilik adalah akan membuka kedai untuk pengunjung yang ingin menikmati sajian langsung dan mengembangkan kerajinan khas Yogyakarta di Kediri. Selain itu pemilik sudah sering melakukan promosi di televisi lokal dan juga promosi di tabloid Bank Jatim.

2.3.3.2.6. Profil Perusahaan Klepon Wonosari

Nama : Perusahaan Miroso
Alamat : Wonosari, Pagu – Kabupaten Kediri
Nama Pemilik : Bapak Sujito dan Bu Srinatun
Hasil wawancara

Wonosari adalah sebuah desa yang hampir seluruh penduduknya memiliki mata pencaharian sebagai penjual klepon. Bermula dari pemilik Perusahaan Miroso yakni ibu Suparmi ibu dari bapak Sujito yang merintis sejak tahun 1978, dengan menjual produk

klepon dan lupis. Ia menjajakan dagangannya dengan berkeliling dari desa ke desa, kemudian setelah berkembang ibu Suparmi mulai memperkerjakan beberapa tetangganya untuk ikut menjajakan keliling dagangannya. Sampai berkembang menjadi 25 orang penjaja keliling klepon dan lupis buatan Miroso.

Kemudian lambat laun banyak penjual keliling ibu Suparmi yang mulai merintis usahanya sendiri dengan berjualan produk yang sama, sampai saat ini sudah berkembang menjadi desa yang hampir seluruh penduduknya menjadi penghasil klepon dan lupis.

Perusahaan Miroso sendiri juga telah dilengkapi dengan warung yang buka mulai jam 8 pagi sampai jam 8 malam dan hanya ada 1 pekerja keliling saja yang tetap setia menjajakan klepon dan lupis buatan Miroso. Pelanggannya banyak dari Kota dan Kabupaten Kediri sendiri, dan juga daerah Nganjuk, Tulungagung, Blitar.

2.3.3.2.7. Profil Warung Sate dan Keripik Bekicot Plosoklaten

Nama : Warung Mbak Sri

Alamat: Ds. Jengkol, Plosoklaten – Kabupaten Kediri

Nama Pemilik : Ibu Murti Sri sayekti

Hasil wawancara

Awal mulanya warung ini menjual nasi pecel yang dirintis oleh mertua dari Mbak Sri, yaitu Ibu Tini. Kemudian Ibu Tini mencoba untuk mengolah bekicot sebagai makanan tambahan untuk warung pecel miliknya. Tidak disangka banyak orang yang menggemari masakannya tersebut, kemudian ia juga mengembangkan olahannya dengan sambel goreng bekicot dan keripik bekicot.

Saat ini makanan ini sudah sangat terkenal dimana – mana karena banyaknya para ahli kesehatan yang mengatakan banyaknya kandungan protein pada bekicot. Selain itu, secara tradisional bekicot juga dipercaya mampu menyembuhkan penderita sesak napas dan alergi. Tiap harinya dari jam 7 pagi sampai jam 8 malam warung ini tidak pernah sepi pengunjung. Tidak hanya pecel dan olahan bekicot saja yang dapat ditemukan disini, melainkan berbagai macam makanan

lainnya seperti kare ayam, semur daging, lele goreng, dan aneka sayuran yang dimasak ala tradisional dan dengan penyajian prasmanan.

2.3.3.2.8. Profil Perusahaan Tahu Super Pong LYM

Nama : Perusahaan Tahu Super Pong LYM

Alamat : Jl. Yos Sudarso no 88, Kota Kediri

Nama Pemilik : Bambang Suyendro

Hasil wawancara

Pendiri dari perusahaan tahu LYM ini adalah bapak Liem Ga Moy, yakni ayah dari bapak Bambang Suyendo pada tahun 1950. Produk yang dijual tahu pong, takwa, dan juga stik tahu. Keistimewaan yang paling menonjol dibanding kompetitornya adalah tekstur tahu pong yang sangat halus.

Saat ini perusahaan tahu LYM sudah sangat berkembang bahkan membuka cabang di mana – mana sampai ke daerah luar Kediri. Toko utama yang ada di Kediri beroperasi setiap hari mulai jam 7 pagi sampai jam 9 malam. Selain menjual produk – produk dari perusahaan tahu LYM sendiri toko ini juga sekaligus menjadi pusat oleh – oleh yang menyediakan berbagai macam produk lainnya untuk dijadikan oleh – oleh.

Pendistribusiannya sudah sangat berkembang bahkan sudah memiliki agen sampai ke Jakarta, Bogor, Surabaya, Tulungagung. Juga menggunakan sales yang menyuplai produk LYM di toko – toko di Jawa Timur. Mengenai promosi yang dilakukan pemilik sudah aktif melakukan promosi dengan partisipasi menjadi sponsor acara – acara di wilayah Kediri, mengikuti pameran, pecan budaya, juga rutin beriklan di televisi lokal dan radio lokal.

Baru – baru ini perusahaan ini juga membuka cabang baru yang letaknya berada di wilayah Kabupaten, dan oleh melalui hal tersebut terjadi penggabungan produk antara produk unggulan Kabupaten dan Kotamadya. Untuk rencana jangka panjang pemilik ingin menjadi perusahaan yang lebih besar dan memiliki nama besar mengalahkan kompetitornya yang cukup banyak di Kota Kediri.

2.3.3.2.9. Profil Perusahaan Krupuk Sambel SURIP

Nama : Perusahaan Krupuk Sambel SURIP

Alamat : Jl. Yos Sudarso

Nama Pemilik : Pak Surip

Hasil wawancara

Pak Surip mengawali usahanya dengan mencoba untuk menjual krupuk upil yang sudah biasa dijual dibanyak tempat dengan cara yang berbeda, agar bida lebih enak dan praktis untuk dijadikan makanan kecil. Akhirnya pada tahun 1998 hasil coba – coba tersebut membuahkan hasil. Bersama sang istri akhirnya Pak Surip berhasil menghasilkan krupuksambel yang dikemas dan dapat dijadikan oleh – oleh.

Karena rasanya yang enak dan harga yang relatif murah saat ini sangat banyak peminat dari produk ini. Dalam 1 hari Pak Surip bisa menjual 750 – 1000 bungkus krupuk sambel. Padahal itu sudah hasil yang merosot sehubungan dengan banyaknya orang yang mengikuti jejaknya dengan menjual produk yang sama persis dan tempat yang berdekatan juga. Stan Pak Surip ini buka mulai jam 5 pagi sampai jam 5 sore, macam – macam produknya antara lain krupuk upil dan plompong dengan rasa pedas manis dan bumbu kacang.

Pemilik belum pernah melakukan promosi apapun dan untuk rencana ke depan pemilik ingin membuka cabang di beberapa tempat di Kediri dan juga ingin meluaskan pendistribusian sampai ke luar kota.

2.3.3.2.10. Profil Perusahaan Molen Kacang Baroni Langgeng

Nama : Perusahaan Molen Kacang Baroni Langgeng

Alamat : Jl. Pahlawan 77, Purwoasri, Kab. Kediri

Nama Pemilik : Ibu Musriah

Hasil wawancara

Pada tahun 1997 Ibu Musriah bersama dengan kakak iparnya merintis usaha bersama. Awalnya dari hasil coba – coba sendiri yang

terus disempurnakan untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Sampai akhirnya produk ini berkembang menjadi beberapa variasi rasa antara lain rasa pedas, manis pedas, jahe, dan asin.

Setiap harinya dalam keadaan normal dapat menghasilkan 40 kg molen kacang, dan didistribusikan dengan cara titip ke toko – toko dan juga swalayan – swalayan yang ada di Kediri. Selain itu juga menerima pesanan untuk acara tertentu maupun hari – hari besar.

Promosi yang pernah dilakukan mengikuti pameran dan bazar yang diadakan Kabupaten maupun swasta. Mengenai rencana ke depan pemilik ingin memperluas distribusinya dan memperbesar perusahaan. Sayangnya perusahaan ini terakhir sampai kesulitan untuk beroperasi dikarenakan harga minyak goreng dan bahan – bahan lainnya yang melambung tinggi. Adapun demikian Ibu Musriah tetap bertahan untuk tetap melayani pelanggannya.

2.3.3.2.11. Profil Perusahaan Selera Tradisional Indonesia

Nama : Perusahaan Selera Tradisional Indonesia

Alamat : Ds. Jarak, Plosoklaten - Kab. Kediri

Nama Pemilik : Ibu Tipah

Hasil wawancara

Perusahaan Selera Tradisional Indonesia ini memiliki produk utama yaitu madu mongso, yang dirintis sendiri oleh Ibu Tipah pada tahun 2006 dan mampu menjadi produk unggulan Kabupaten Kediri. Selain madu mongso juga ada produk lainnya yaitu opak gambir dan badek yang dihasilkan dari tape bahan utama pembuatan madumongso.

Ibu Tipah sendiri yang memasarkan produk – produk hasil dari perusahaannya sampai ke Blitar, Tulungagung, Malang, dan Surabaya dengan titip jual ke toko – toko dan pusat oleh – oleh di kota – kota tersebut. Bahkan rencana jangka panjang yang ingin dicapai oleh Ibu Tipah produknya dapat dipasarkan sampai ke seluruh Jawa.

Produksi perusahaan dalam sehari mampu menghasilkan 2500-3000 biji madumongso dan 9 kg opak gambir. Pemilik juga sudah mulai melakukan promosi dengan mengikuti pameran – pameran yang diadakan Kabupaten, juga sesekali beriklan di koran lokal.

2.3.3.2.12. Profil Perusahaan Kripik Buah DIAN

Nama : Perusahaan Kripik Buah DIAN

Alamat : Desa Ringinrejo, Kabupaten Kediri

Nama Pemilik : Ibu Setiasih

Hasil wawancara

Perusahaan ini berdiri Mei tahun 1999, berkat keuletan Ibu Setiasih dan suaminya perusahaan ini sekarang menjadi besar dan menghasilkan produk – produk yang selalu diminati oleh masyarakat. Awalnya hanya menjual sale pisang yang berbentuk seperti anggur. Kemudian Ibu Setiasih merasa penting untuk mencoba memproduksi makanan lainnya. Kemudian dari hasil percobaan yang cukup akhirnya perusahaan ini menambah produknya berupa kripik yang terbuat dari buah – buahan pada tahun 2002. Bahkan saat ini memiliki banyak penggemar.

Selain dapat menghasilkan kripik buah, suami dari Ibu Setiasih juga mampu membuat alat untuk memprosesan kripik buah tersebut. Dan perusahaan ini masih terus berkembang pesat dengan berbagai inovasi produk yang terus dilakukan pemilik. Antara lain sale basah dan kering, kripik buah pisang, nangka, dan nanas, kripik tempe, kripik tahu, juga kacang pedas yang punya kekhasan tersendiri.

Visi kedepan pasangan ini benar – benar ingin perusahaannya lebih berkembang dan mampu mencakup seluruh Indonesia pemasarannya. Saat ini mereka terus aktif promosi melalui pameran, basar, juga televisi lokal. Pendistribusiannya juga sudah mencakup kota – kota penting di Jawa Timur dan beberapa kota di Jawa Tengah.

2.3.3.2.13. Profil Perusahaan Carang Mas WILIS

Nama : Perusahaan Carang Mas WILIS

Alamat : Desa Plaosan, Wates – Kab. Kediri

Nama Pemilik : Ibu Sunarti

Hasil wawancara

Berdiri pada tahun 2006, Ibu Sunarti mendapatkan resep membuat carang mas ini dari seseorang yang sudah tidak mau melanjutkan usaha membuat carang mas lagi. Kemudian Ibu Sunarti terus berusaha mengembangkan usahanya. Ia juga aktif mengikuti pameran – pameran dan saat ini pendistribusiannya masih hanya di sekitar wilayah Kediri.

Rencana kedepan yang diinginkan adalah perluasan distribusi sampai ke Surabaya. Dan ingin membuka toko sendiri untuk menjual produk – produk lain hasil olahan dari perusahaannya. Cukup banyak pesaing yang menjual makanan sejenis yakni carang mas membuat Ibu Sunarti ingin terus meningkatkan kualitas produknya yang saat ini menjadi produk unggulan Kabupaten Kediri.

2.3.2. Produk

Produk yang dikenalkan berupa informasi makanan – makanan khas Kediri dan penyajiannya, serta dilengkapi peta tempat makanan tersebut dapat ditemukan melalui visualisasi dengan metode fotografi dengan aplikasi pembuatan buku sebagai promosi wisata kuliner khas Kediri.

2.3.3. Identifikasi Kompetitor

Buku promosi tentang makanan masih sangat jarang ditemui, kebanyakan buku yang membahas tentang makanan adalah buku cara membuat makanan tersebut. Selain itu juga ada buku panduan wisata kuliner di wilayah tertentu. Tetapi buku mengenai makanan khas suatu daerah khususnya wilayah Kediri masih belum pernah ada.

2.3.4. Analisis SWOT

2.3.4.1. *Strenghts* (Keunggulan)

Keunggulan buku sebagai Promosi Wisata Kuliner :

- Memiliki daya tarik terhadap masyarakat, karena belum pernah ada buku yang mengulas tentang wisata kuliner khas Kediri.
- Menjadi buku panduan wisata khususnya dalam hal makanan di Kediri untuk para wisatawan.

- Memakai sarana foto sebagai visual dan informasi sebagai verbal, jadi mudah bagi pembaca untuk memahami dengan jelas.

2.3.4.2. *Weakness* (Kelemahan)

Kelemahan Buku sebagai Promosi Wisata Kuliner :

- Membutuhkan biaya yang cukup besar untuk mendapat informasi.

2.3.4.3. *Opportunities* (Peluang)

Peluang Buku sebagai Promosi Wisata Kuliner :

- Merupakan buku promosi tentang wisata kuliner khas Kediri yang pertama dan satu – satunya yang ada. Maka dari itu masih besar peluangnya untuk menjadi daya tarik tersendiri.

2.3.4.4. *Threats* (Ancaman)

Ancaman Buku sebagai Promosi Wisata Kuliner :

- Kemungkinan untuk bermunculan buku sejenis yang mengupas lebih dalam dan lebih lengkap.

2.3.5. USP

Buku promosi ini memberikan bonus seperti peta, pembatas buku, gantungan *handphone* dan gantungan kunci yang di kemas secara menarik. Selain itu kemasan buku ini juga didesain unik.