

2. ANALISIS DAN TINJAUAN TEORI

2.1. Studi Literatur

2.1.1. Tinjauan Buku

2.1.1.1. Pengertian Buku

Buku adalah kumpulan beberapa atau banyak lembar kertas yang dijilid menjadi satu dan biasanya berisi gambar, tulisan atau kosong. Sedangkan membaca adalah melihat isi sesuatu yang tertulis serta memahaminya dengan melisankan dalam hati, dapat pula dengan mengeja atau mengatakan apa yang tertulis. (Salim, 156). Jadi dapat disimpulkan bahwa buku bacaan adalah lembaran kertas berjilid yang berisi gambar atau tulisan, untuk menyampaikan informasi dan dapat dipahami oleh orang yang membacanya.

Buku adalah media perantara antara penulis dengan pembacanya, sehingga hal-hal yang disampaikan oleh penulis dapat dimengerti dan dipahami oleh pembacanya. Tinggi rendahnya kualitas buku ditentukan oleh isi yang disampaikan oleh penulisnya. Sebuah buku dianggap berbobot apabila setelah membaca buku tersebut, pembacanya dapat merasakan suatu nilai tambah ataupun bahan pemikiran yang positif dan mengarah pada perbaikan.

Buku dapat dikategorikan dalam beberapa jenis. Buku kecil yang dijilid biasanya disebut *booklet*. Isi dari buku yaitu tulisan, gambar, tabel dan yang lainnya dapat dicetak oleh pencipta buku maupun ditulis oleh pemilik buku. Contoh buku yang dapat ditulis oleh pemiliknya adalah notes. Notes biasanya berukuran kecil dan dijilid secara sederhana atau di ring sehingga dapat dengan mudah disobek. Notes biasanya digunakan untuk mencatat jadwal atau hal-hal penting lainnya. Buku lain yang diisi sendiri oleh pemilik meliputi buku alamat, buku telepon, dan buku agenda untuk mencatat janji-janji penting.

Sedangkan untuk anak sekolah, menggunakan buku tulis kosong yang hanya berisi garis-garis yang nantinya akan diisi sendiri oleh mereka untuk catatan maupun untuk membuat pekerjaan rumah (PR). Buku pelajaran sekolah untuk pelajar bisa disebut sebagai buku teks.

Buku dengan doa-doa tertulis disebut buku doa atau buku misa. Buku dengan kumpulan lagu disebut buku pujian. Buku yang berisi kumpulan peta disebut sebagai atlas. Di dalam perpustakaan, secara umum buku non-fiksi yang memberikan informasi selain untuk bercerita, esai, komentar, maupun sebaliknya untuk mendukung suatu pandangan, disebut sebagai buku referensi. Ada beberapa tipe buku referensi. Buku yang berisi daftar kata, arti dari kata tersebut disebut sebagai kamus. Kamus adalah sejenis buku yang menerangkan makna kata-kata. Buku referensi umum biasanya terdiri dari satu volume yang memuat informasi mengenai banyak topik disebut sebagai buku primbon. Buku referensi yang lebih spesifik dengan tabel dan juga daftar data dan informasi mengenai topik tertentu, dan digunakan untuk kalangan profesional, disebut sebagai buku pegangan. Buku dengan informasi teknis mengenai bagaimana menggunakan sesuatu alat disebut sebagai buku manual. Buku yang memuat segala sesuatu mengenai hukum atau aturan di area tertentu disebut sebagai buku hukum, yang biasanya terdiri dari banyak volume.

Menerbitkan buku adalah sebuah proses untuk menghasilkan buku, majalah, koran dan lain sebagainya ataupun dicetak ulang untuk dibeli pembaca. Biasanya diterbitkan dalam jumlah besar oleh perusahaan penerbitan. Beberapa buku dapat dikategorikan sebagai fiksi (cerita non realita) ataupun non-fiksi (cerita realita). Cerita fiksi dalam format buku disebut novel. Novel adalah sebuah karya fiksi yang tertulis dan naratif, biasanya dalam bentuk cerita. Sedangkan komik adalah karya fiksi yang berisi gambar-gambar dan disertai dengan percakapan untuk menceritakan suatu kisah.

Majalah adalah buku berjilid yang berisi informasi-informasi yang disesuaikan dengan target marketnya dan diterbitkan secara berkala dalam periode waktu tertentu, misalnya terbit 3 bulan sekali. Sedangkan koran adalah kumpulan kertas tanpa dijilid yang berisi informasi-informasi terbaru dan terbit setiap hari.

Album adalah buku untuk menyimpan foto atau koleksi perangko. Sedangkan, buku untuk menyimpan data secara periodikal, seperti informasi pribadi harian pemiliknya bisa disebut dengan diari. Buku yang digunakan para pengusaha untuk mencatat data-data finansial yaitu buku akuntansi seperti jurnal dan buku kas induk.

Ensiklopedia adalah buku yang terdiri dari sejumlah seri buku dengan artikel mengenai banyak topik. Beberapa ensiklopedia mencakup semua topik umum di segala area, namun beberapa ensiklopedia lebih spesifik. Buku indeks adalah buku yang terdiri dari koleksi multi volume, yang berusaha untuk mendaftar referensi dan intisari dalam area yang luas. Contoh : Indeks Elektronika, ataupun Intisari Biologi, Intisari Kimia dan lain sebagainya.

Sebuah buku mempunyai 3 (tiga) elemen penting yaitu *cover* buku, jaket buku dan isi buku. Sampul buku merupakan bagian terluar dari buku yang berfungsi melindungi dan memberi identitas. Pada tahun 1883, penerbitan Inggris, *Longman's & Co* membuat terobosan dengan menciptakan jaket buku. Pada saat itu, jaket buku hanya berfungsi sebagai pembungkus saja agar buku tidak berdebu. Para pembaca memiliki kebiasaan untuk membuang pembungkus tersebut sebelum membaca buku. (Heller 45) Sejak saat itu, penggunaan jaket buku banyak ditiru dan berkembang hingga saat ini.

Sekitar abad ke-19, penggunaan gambar pada *cover* dan jaket buku terbatas pada buku-buku tertentu, seperti buku cerita anak-anak. Sebelum perang dunia pertama, persaingan di bidang penerbitan semakin meningkat sehingga para penerbit mulai menyewa para pelukis dan penggambar untuk menghiasi jaket buku dengan gambar. Seperti layaknya seorang wanita, buku akan tampil lebih menarik jika mengenakan pakaian yang tepat. Sejak saat itulah banyak penerbit yang menyadari bahwa *cover* memegang peranan penting dalam penjualan isi buku.

Seiring dengan perkembangan desain, muncullah beragam jenis tampilan *cover* buku dengan desain dan ilustrasi menarik. Saat ini sudah banyak sekali buku yang ditampilkan secara mewah dengan jaket buku yang eksklusif seperti pemanfaatan teknik pasca cetak seperti *hot print*, *emboss*, *die cut*, *spot UV* dan lain sebagainya yang dapat meningkatkan nilai jual buku tersebut.

Syarat utama yang harus dipertahankan oleh para desainer buku adalah kemampuan desain untuk tetap menampilkan judul buku dan nama pengarang dalam batas keterbacaan. Sebuah *cover* buku yang baik mampu menarik perhatian calon konsumen dan harus mempertimbangkan kesesuaian desain dengan isi buku, sehingga *cover* buku dapat mengidentifikasi buku tersebut. (Heller, 45)

2.1.1.2. Sejarah Buku

Berbicara mengenai buku, tak akan lepas dari kertas dan cetak, yang merupakan bahan dasar dan teknologinya. Sekitar tahun 2400SM, orang Mesir telah menemukan papirus sebagai media untuk menulis. Kertas papirus ini dibentuk seperti gulungan dan diyakini sebagai bentuk buku yang paling awal (Wikipedia Ensiklopedia Bebas). Kemudian sekitar tahun 200SM, Ts'ai Lun-Lah, seorang bangsa Cina, menemukan cara membuat kertas. Sedangkan di dunia barat, kertas baru diperkenalkan sekitar abad ke-12.

Dalam perkembangan selanjutnya, sejarah buku tak akan lepas dari sejarah percetakan, karena dua hal ini saling berkaitan. Pada awalnya percetakan ditemukan dan berkembang pertama kali di Cina dan Korea, yaitu dengan teknik cetak kayu (*woodblock*) primitif. Naskah tertua yang ditemukan baru-baru ini di Korea adalah naskah agama Budha yang berasal dari tahun 751. Sedangkan buku tertua yang ditemukan di Cina adalah Chinese Diamond Sutra yang berasal dari tahun 868.

Pada tahun 1041, masa kekaisaran Dinasti Song, di negeri Cina ditemukan teknik cetak *moveable type* dari bahan keramik oleh Bi Sheng. Kemudian pada tahun 1234, masa pemerintahan Dinasti Goryeo, Korea berhasil mengembangkan teknik cetak *moveable type* berbahan metal yang ditemukan oleh Chwe Yoon Eeye. Buku hasil cetakan *moveable type* yang masih ada hingga kini adalah buku yang berjudul *Jikji*, yang dicetak pada tahun 1377 di Korea. Teknologi cetak ini kemudian masuk ke Eropa melalui jalur perdagangan Cina ke Arab yang melewati India.

Tahun 1450, Johannes Gutenberg menemukan mesin cetak yang menggunakan tinta minyak yang merupakan revolusi besar dalam peradaban manusia. Oleh para jurnalis Amerika, Gutenberg dinobatkan sebagai "*Man of the Millenium*" dalam buku *1000 Years 1000 People*. Hasil cetakan pertamanya adalah sebuah *masterpiece* buku *Bible* yang dikenal dengan B42 atau *Mazarin Bible*. (Suss 11)

Pada tahun 1469, didirikan sebuah perusahaan percetakan besar di Venice. Kemudian tahun 1470 Johan Heynlin membuka percetakan di Paris. Tahun 1476 William Caxton membuka percetakan di Inggris. Pada tahun 1539, percetakan

mulai masuk ke Amerika, dibawa oleh Juan Pablo yang berkebangsaan Italia. Dia mendirikan perusahaan percetakan impor di Mexico City. Kemudian pada tahun 1628, Stephen Day membangun percetakan di Massachusetts Bay, Amerika Utara. Ia juga membantu mendirikan *Cambridge Press*.

Pada awal abad ke-16, Blake membuat relief dengan teknik Etsa, setelah adanya penemuan bahwa asam bisa digunakan untuk menampilkan ukiran diatas pelat metal. Teknik ini pernah juga dipakai oleh seniman-seniman terkenal seperti Rembrant Van Rijn, Fransisco Goya dan Pablo Picasso untuk menciptakan karya seninya.

Akhir abad ke-18, muncul beberapa inovasi dalam teknik cetak grafis. Bewick mengembangkan metode dengan menggunakan peralatan gravir pada ujung kayu. Kemudian Aloys Senefelder menemukan litografi pada tahun 1798. Teknik ini baru mendapat perhatian besar pada tahun 1890-an setelah Pierre Bonnard, Hendri de Toulouse-Lautrec dan seniman lainnya menciptakan cetak warna.

Pada awal abad ke-19, jenis baru cetak huruf diperkenalkan oleh Stanhope, George E. Clymer, Koenig dan lainnya. Dan saat ini teknologi percetakan telah tersebar di seluruh dunia.

2.1.1.3. Sejarah Buku Indonesia

Percetakan di Indonesia berawal dari kedatangan Belanda dan hubungannya dengan VOC (Suss 10-13). Pada tahun 1624, misionaris Gereja Protestan Belanda membeli sebuah mesin cetak dari Belanda untuk menerbitkan literatur kristen dalam bahasa daerah, untuk penginjilan. Tetapi mesin cetak tersebut menganggur karena tidak ada tenaga ahli yang mampu menjalankannya. Baru kemudia pada tahun 1659, Kornelis Pijl memprakarsai percetakan dengan membuat sebuah *Tjitboek*, atau kalender yang saat itu dikenal sebagai “buku waktu”.

Tahun 1668, Hendrik Brant mencetak dokumen sebagai produk pertama percetakan pemerintah, yaitu perjanjian Bongaya. Kemudian pada bulan Agustus tahun itu juga, ia mendapat kontrak mencetak dan menjilid buku atas nama VOC. Pada tahun 1971, VOC menandatangani kontrak dengan percetakan *Boeckdrucker*

der Edele Compagnie untuk didayagunakan secara maksimal. Salah satu terbitannya adalah sebuah kamus Latin-Belanda-Melayu yang disusun oleh Loderus sendiri.

Pada tahun 1718, pemerintah pusat mendirikan percetakan sendiri di Kasteel Batavia, untuk kepentingan cetak mencetak dokumen resmi. Kemudian, pada tahun 1743, Seminarium Theologicum di Batavia memperoleh satu unit alat percetakan, yang kemudian digunakan untuk menerbitkan Kitab Perjanjian Baru dan beberapa buku doa dalam terjemahan Melayu.

Pada perkembangan selanjutnya, teknologi percetakan di Indonesia berkaitan erat dengan industri surat kabar, baik terbitan pemerintah Belanda maupun milik bangsa Indonesia sendiri. Tahun 1921-1922, pabrik kertas pertama dibangun di Padalarang, dengan kapasitas produksi 9 ton per hari. Kemudian tahun 1939-1940, pemilik pabrik kertas yang sama mendirikan pabrik kertas kedua di Jawa Timur, yaitu di daerah Letjes (Leces), Probolinggo.

Pada tahun 1949, warga pribumi di Jakarta hanya memiliki 2 mesin *printing*, sedangkan percetakan milik warga asing hanya berproduksi untuk kepentingannya sendiri. Tahun 1950, terjadi perkembangan yang cukup pesat. Jumlah percetakan nasional atau milik masyarakat pribumi meningkat menjadi 23 buah. Sedangkan yang lainnya dimiliki oleh Belanda dan warga Tionghoa. Pada tahun 1951, dari data resmi, terdapat 150 perusahaan percetakan di Jawa Timur, yang meliputi Surabaya, Malang dan daerah sekitarnya.

Pada tahun 1953-1954, percetakan negara melakukan modernisasi dengan membeli mesin *web-offset* 4 warna. Sekitar tahun 1970-an, industri percetakan di seluruh dunia berganti dengan teknologi *offset*. Saat itu, bangsa Indonesia sedang berjuang untuk membangun negeri, dan pendidikan merupakan salah satu bidang yang menjadi perhatian utama. Buku-buku pelajaran sekolah dicetak di era ini dalam jumlah yang sangat besar untuk mengurangi biaya dan meningkatkan efisiensi. Seiring dengan kebutuhan akan proses cetak di tanah air, banyak percetakan yang mengimpor mesin-mesin cetak *offset* untuk pertama kalinya.

Di tahun 1992, muncul teknologi *computer to film* (CTF), kemudian teknologi *computer to plate* (CTP) pada tahun 2000. teknologi ini mengeliminasi pembuatan film dalam jalannya proses cetak, sehingga menguntungkan dari segi

efisiensi maupun biaya. Namun perkembangan percetakan yang cukup maju bukan menjadi jaminan majunya perkembangan buku bacaan di Indonesia. Faktor utama penghambat perkembangan buku bacaan di Indonesia adalah kurangnya minat baca masyarakat Indonesia. Bahkan, “menurut laporan UNESCO, Indonesia pernah mengalami masa buram dunia baca ketika sangat sedikit buku terbit pada rezim orde baru” (Fatwa 7).

2.1.1.4. Tinjauan Kondisi Buku Bacaan di Indonesia

Kontribusi buku-buku dan berbagai media cetak lainnya sangat berperan terhadap perjuangan kemerdekaan Indonesia pada masa kolonialisme.. hal ini dikarenakan buku dan media cetak tersebut dapat dijadikan sarana yang kritis untuk dapat menunjukkan kesadaran bahwa dibutuhkan suatu pergerakan bersama dan persatuan untuk mencapai kemerdekaan. Namun bagi pemerintah kolonial, buku merupakan ancaman yang dapat mengganggu situasi politik saat itu. Hal inilah yang menyebabkan mereka melakukan berbagai aksi penghancuran buku-buku. Dunia literatur selalu diawasi dan dimusuhi oleh pemerintah Belanda.

Hal yang sama terulang kembali pada masa pemerintahan orde baru. Berbagai buku bacaan di Indonesia mengalami pengekangan. Beberapa buku dianggap kritis dan membahayakan pemerintah sehingga dilarang beredar. Akibatnya masyarakat seperti “dibungkam”, tidak memiliki kebebasan untuk mengeluarkan pendapat dan seolah-olah pemerintah takut akan pemikiran kritis masyarakat akan membongkar suatu hal yang ditutup-tutupi. Buku-buku itu dianggap dapat mengganggu ketertiban umum, menghina pemerintah, tidak sesuai dengan ideologi negara, bertentangan dengan ajaran agama, merusak nilai agama, dan lain sebagainya. Berbagai media massa, baik cetak maupun elektronik dikontrol ketat dan selalu diawasi dengan ancaman pencabutan SIUPP jika dianggap melanggar. Pada saat itu, buku-buku yang boleh beredar terkesan datar dan menutup-nutupi apa yang ada dalam kenyataan. Semua aspek diseragamkan, dan segala perbedaan diharamkan dengan alasan demi persatuan dan kesatuan bangsa. (Setiono 1031)

Setelah rezim orde baru jatuh, barulah industri percetakan dan perbukuan mulai bangkit. Namun jika dibandingkan dengan negara-negara tetangga, produksi dan konsumsinya masih terpaut jauh. Sebagai contoh, di tahun 2000, perbandingan antara produksi buku dengan jumlah penduduk Indonesia adalah 203 juta jiwa dengan produksi buku hanya 2000 judul per tahun. Sedangkan di Malaysia, jumlah penduduknya hanya 21 juta namun produksi buku mencapai 15000 judul per tahun. Dari 2000 judul buku tersebut, buku yang berkaitan dengan ekonomi dan komputer, buku-buku agama Islam, komik-komik terjemahan luar negeri dan novel-novel untuk orang dewasa mendominasi.

2.1.1.5. Potensi Buku Bacaan di Indonesia

Membahas mengenai prospek penerbitan buku 25 tahun ke depan sangatlah riskan. Matabaca dalam artikelnya berjudul “Masa Depan Buku dan Dunia Perbukuan” menyebutkan bahwa:

“Faktor utama yang membuat resiko tersebut bukan perkembangan buku *an sich*, tetapi perkembangan di bidang lain yang sangat mempengaruhi perkembangan buku itu sendiri, terutama perkembangan dalam dunia komputer digital yang mengubah seluruh konsep orang tentang buku.”

Namun yang perlu diingat, buku tidak akan pernah mati, hanya saja buku atau penerbitan buku akan muncul dalam suatu kategori yang sangat selektif. Seperti kata Umberto Eco dalam artikel yang sama:

“Buku tetap tak tergantikan, bukan saja untuk karya sastra, akan tetapi untuk keperluan apa saja ketika seseorang perlu membaca lebih teliti, bukan saja untuk memperoleh informasi tetapi untuk berspekulasi secara teoritis dan membuat renungan tentang itu. Membaca layar komputer tidak sama dengan membaca buku.”

Dunia perbukuan di Indonesia saat ini sudah semakin maju. Bahkan menurut Frans Parera, seorang pengamat perbukuan mengatakan sebenarnya Indonesia memiliki kesempatan untuk menguasai pasar Asia. Keberadaan penulis lokal Indonesia dianggap modal untuk memperkenalkan berbagai buku dari Indonesia. Kendala bahasa sebenarnya tidak terlalu menjadi masalah karena buku Indonesia dapat diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris jika ingin diekspor hingga

keluar Asia. Jalan menuju kesana saati ini tengah dirintis. Frans Parera, seorang pengamat perbukuan, bersama ikatan penerbit Malaysia, membentuk Dewan Buku ASEAN dengan tujuan untuk mempromosikan buku Indonesia dan Malaysia di ASEAN. Dewan buku ASEAN ini nantinya akan mencoba untuk membuat pameran buku keliling negara-negara ASEAN atas kerja sama Indonesia-Malaysia. Yang menjadi persoalan adalah apakah upaya positif ini akan benar-benar dimanfaatkan oleh para penerbit untuk mengikibarkan buku-buku Indonesia di kancah internasional. (Kulsum 4).

2.1.1.6 Tinjauan Esai

Esai adalah tulisan berupa prosa yang menguraikan suatu masalah secara sepintas dari sudut pandang penulisnya. Sebuah esai adalah sebuah komposisi prosa singkat yang mengekspresikan opini penulis tentang subyek tertentu. Sebuah esai dasar dibagi menjadi tiga bagian: pendahuluan yang berisi latar belakang informasi yang mengidentifikasi subyek bahasan dan pengantar tentang subyek; tubuh esai yang menyajikan seluruh informasi tentang subyek; dan terakhir adalah konklusi yang memberikan kesimpulan dengan menyebutkan kembali ide pokok, ringkasan dari tubuh esai, atau menambahkan beberapa observasi tentang subyek.

Apa yang membedakan esai dan bukan esai? Untuk menjawab pertanyaan ini dapat dilakukan dengan merujuk pendapat-pendapat atau rumusan-rumusan yang telah ada, tetapi pendapat-pendapat atau rumusan-rumusan yang telah ada sering kali masih tidak lengkap dan kadang bertolak belakang sehingga masih mengandung kekurangan juga. Misal mengenai ukuran esai, ada yang menyatakan bebas, sedang, dan dapat dibaca sekali duduk; mengenai isi esai, ada yang menyatakan berupa analisis, penafsiran dan uraian (sastra, budaya, filsafat, ilmu); dan demikian juga mengenai gaya dan metode esai ada yang menyatakan bebas dan ada yang menyatakan teratur. Penjelasan mengenai esai dapat lebih "aman dan mudah dimengerti" jika ditempuh dengan cara meminjam pembagian model penalaran ala Edward de Bono. Menurut De Bono, penalaran dapat dibagi menjadi dua model. Pertama, model penalaran vertikal (memusatkan perhatian dan

mengesampingkan sesuatu yang tidak relevan) dan kedua model penalaran lateral (membukakan perhatian dan menerima semua kemungkinan dan pengaruh).

Dari pembagian model penalaran ini, esai cenderung lebih mengamalkan penalaran lateral karena esai cenderung tidak analitis dan acak, melainkan dapat melompat-lompat dan provokatif. Sebab, esai menurut makna asal katanya adalah sebuah upaya atau percobaan yang tidak harus menjawab suatu persoalan secara final, tetapi lebih ingin merangsang. Menurut Francis Bacon, esai lebih sebagai butir garam pembangkit selera ketimbang sebuah makanan yang mengenyangkan.

Tipe Esai

Esai Deskriptif : esai deskriptif biasanya bertujuan menciptakan kesan tentang seseorang, tempat, atau benda. Bentuk esai ini mencakup rincian nyata untuk membawa pembaca pada visualisasi dari sebuah subyek. Rincian pendukung disajikan dalam urutan tertentu (kiri ke kanan, atas ke bawah, dekat ke jauh, arah jarum jam, dll). Pola pergerakan ini mencerminkan urutan rincian yang dirasakan melalui penginderaan.

Esai ekspositori : esai ini menjelaskan subyek ke pembaca. Biasanya dilengkapi dengan penjelasan tentang proses, membandingkan dua hal, identifikasi hubungan sebab-akibat, menjelaskan dengan contoh, membagi dan mengklasifikasikan, atau mendefinisikan. Urutan penjelasannya sangat bervariasi, tergantung dari tipe esai ekspositori yang dibuat. Esai proses akan menyajikan urutan yang bersifat kronologis (berdasarkan waktu); esai yang membandingkan akan menjelaskan dengan contoh-contoh; esai perbandingan atau klasifikasi akan menggunakan urutan kepentingan (terpenting sampai yang tak penting, atau sebaliknya); esai sebab-akibat mungkin mengidentifikasi suatu sebab dan meramalkan akibat, atau sebaliknya, mulai dengan akibat dan mencari sebabnya.

Esai naratif : menggambarkan suatu ide dengan cara bertutur. Kejadian yang diceritakan biasanya disajikan sesuai urutan waktu. Esai persuasif berusaha mengubah perilaku pembaca atau memotivasi pembaca untuk ikut serta dalam suatu aksi/tindakan. Esai ini dapat menyatakan suatu emosi atau tampak

emosional. Rincian pendukung biasanya disajikan berdasarkan urutan kepentingannya.

Esai dokumentatif : memberikan informasi berdasarkan suatu penelitian di bawah suatu institusi atau otoritas tertentu. Esai ini mengikuti panduan dari *MLA*, *APA*, atau panduan *Turabian*.

2.1.2. Tinjauan tentang Gambar

Gambar dalam pandangan semiotik disebut tanda. Semiotik dalam Desain Komunikasi Visual (DKV) memberikan manfaat utamanya dalam menyusun konsep komunikasi melalui gambar. Gambar juga merupakan alat komunikasi yang efektif sesuai fungsi dari komunikasinya. Gambar merupakan bahasa universal yang dapat dimengerti dan dipahami oleh siapapun di dunia.

Gambar dapat dibagi-bagi menjadi beberapa jenis yaitu:

1. *Icon* (Ikon) yaitu tanda yang diartikan menurut hubungan kemiripan antara tanda tersebut dengan yang diwakili.

Contoh: Foto peristiwa, gambar wajah, lukisan alam

2. *Index* (Indek) yaitu tanda yang diartikan menurut hubungan keterkaitan sebab-akibat atau bukti atas sesuatu.

Contoh: Asap → bukti (index) api, jejak kaki → orang yang lewat

3. *Symbol* (Simbol) yaitu tanda yang diartikan menurut kesepakatan konvensi yang dibentuk secara bersama-sama oleh masyarakat dimana simbol itu berlaku.

Contoh: Bendera Merah Putih → simbol dari negara Republik Indonesia yang bermakna 'berani & suci'.

Dalam mengartikan sebuah gambar, dapat dilakukan dengan dua pendekatan yaitu :

1. Denotatif

Secara denotatif menunjuk pada data atau informasi yang tersurat pada gambar tersebut. Dalam hal ini gambar dibaca layaknya sebuah catatan atau keterangan yang menceritakan objek secara menyeluruh.

2. Konotatif

Secara konotatif menunjuk pada hal-hal yang tersirat yang muncul pada pikiran pengamat sesaat sesudah melihat sebuah gambar. Sering terjadi perbedaan konotasi dalam menangkap arti sebuah gambar. Hal ini dipengaruhi oleh perbedaan persepsi visual masing-masing pengamat yang mempengaruhi kemampuan berpikir visualnya.

2.1.2.1. Tinjauan tentang Unsur Gambar

A. Garis

Pengertian garis menurut Leksikon Grafika adalah benda dua dimensi tipis memanjang. Sedangkan Lillian Gareth (1986), mendefinisikan garis sebagai sekumpulan titik yang bila dideretkan maka dimensi panjangnya akan tampak menonjol dan sosoknya disebut dengan garis.

Garis atau line merupakan suatu goresan, batas limit dari suatu benda, massa, ruang, warna, dan sebagainya.

Dari pengertian garis diatas, garis dapat digolongkan menjadi 2 macam, yaitu:

1. Garis nyata : Garis yang merupakan suatu goresan
2. Garis semu : Garis yang merupakan batas limit suatu benda, massa, ruang, dan lain-lain.

Penggunaan garis sebagai berikut:

1. Garis mempunyai daya komunikatif, digunakan pada huruf, peta, grafik, kode, dan lain-lain.
2. Garis mempunyai kekuatan ekspresif, misalnya: tebal, tipis, panjang, pendek, lengkung, berombak, dan lain-lain. Sehingga orang dapat mengungkapkan rasa dari garis itu.

3. Garis dapat menunjukkan gerak emosi, misalnya: ketakutan, kemarahan, keraguan, kekesalan, dan sebagainya.
4. Garis mempunyai irama, misalnya: gemulai, kaku, tajam, dan lain-lain.

Berbicara masalah garis, sebenarnya secara tidak langsung kita telah mempelajari elemen desain yang lain yaitu arah. Arah dibagi menjadi beberapa yaitu:

1. Horizontal

Dibayangkan sebagai cakrawala yang mendatar jauh. Semuanya dapat diasosiasikan dengan pasif, istirahat, tenang, dan damai.

Contoh: Lautan yang luas, pohon yang tumbang, dan lain-lain.

2. Vertikal

Singkatan 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.

3. Diagonal

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

4. Garis Lengkung (*Line of Beauty*)

Memberikan kesan indah, dinamis, dan kelincihan. 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 lain sebagainya.

5. Garis Zig-Zag

Adalah garis yang dibuat dengan spontanitas dan cepat sehingga mengesankan bahaya, konflik, kekerasan, dan perang.

Garis juga dapat memberikan ekspresi. Ekspresi garis dibagi menjadi 11 macam yaitu:

1. *Bending Upright Line*

Garis tegak yang membengkok memberi kesan sedih, lesu, dan duka.

2. *Upward Swirls*

Olakan-olakan keatas memberi kesan aspirasi kekuatan spirituil dan semangat yang menyala-nyala, hasrat yang keras dan berkobar-kobar.

3. *Phytmic Horisontals*

Horisontal-horisontal berirama memberi kesan malas, tidur, ketenangan yang menyenangkan.

4. *Upward Spray*

Pancaran ke atas memberi kesan pertumbuhan, idealisme, spontanitas.

5. *Diminishing Perspective*

Perspektif yang melenyap memberi kesan adanya jarak, kejauhan, dan kerinduan.

6. *Invertei Perspektif*

Perspektif yang membalik, mengesankan keluasan tak terbatas, pelebaran ruang yang tak terhalang, kebebasan mutlak.

7. *Waterfall*

Air terjun memberi sugesti gaya berat, penurunan yang berirama.

8. *Consentric Arches*

Memberi kesan perluasan ke atas, gerakan mengembang, kegembiraan.

9. *Rounded Arches*

Kubah-kubah yang membulat, memberi kesan kuat dan kokoh.

10. *Pyramide*

Pyramide memberi kesan stabil, megah, kuat, dan masif.

11. *Gothic Arches*

Lengkung-lengkung *gothic* memberi kesan “spiritual uplift” kepercayaan dan harapan religius.

Garis juga mempunyai tugas, yaitu:

1. Menciptakan bentuk garis yang indah, karena tiap-tiap garis mempunyai keindahan tersendiri sehingga disebut garis seni yang digunakan untuk pengungkapan rasa (ekspresi).
2. Untuk membatasi atau membagi luas suatu bidang.
3. Untuk menciptakan bentuk dengan garis tepi (*contour*).
4. Untuk memberi warna dengan arsiran sehingga terdapat efek abu-abu atau gradasi warna.
5. Untuk menciptakan suatu rencana atau persiapan gambar.
6. Untuk menciptakan suatu pikiran atau lambang-lambang, misalnya: huruf, angka, dan sebagainya.
7. Sebagai suatu penangkap dan pembimbing pandangan ke suatu arah.

Nilai garis dapat dipengaruhi oleh:

1. Permukaan gambar: licin, halus atau kasar
 Jika kita menggambar di atas kertas yang mempunyai tekstur yang berbeda-beda, akan kita dapatkan efek yang lain pula. Misalnya dengan sebuah pena / kuas kita membuat suatu coretan di atas kertas yang halus, maka hasilnya akan terasa berbeda jika kita melakukannya di atas kertas yang sangat kasar.
2. Alat penggores: kuas, pena, pensil, kayu, dll
 Untuk menciptakan ekspresi yang keras dapat kita gunakan untuk menggoreskan warna-warna tertentu. Sedangkan untuk menghasilkan kesan yang lunak, kita gunakan kuas yang lunak pula.
3. *Mood* (suasana hati): senang, susah, marah, dll
 Orang yang dalam keadaan marah akan membuat coretan-coretan garis yang keras dan ekspresif secara ngawur atau tidak teratur. Sedangkan orang yang dalam keadaan senang, mungkin akan menggoreskan garis-garis yang luwes dan spontan.

Jadi permukaan gambar, alat penggores, dan suasana hati dapat mempengaruhi kualitas hasil karya seseorang. Bagi seorang desainer, pengaruh-pengaruh tersebut perlu diketahui dan diperhatikan. Misalnya saja seorang desainer yang dalam suasana hati yang kacau, marah-marah, dan kusut harus bisa mengendalikan moodnya agar tidak mempengaruhi karyanya yang bersifat lembut dan indah.

B. Bentuk dan Ruang (*Shape and Space*)

Pengertian wujud tidak menyangkut soal keteraturan, simetri, ataupun segala macam proporsi tertentu. Berbicara tentang wujud suatu hasil seni samalah halnya dengan membicarakan wujud seorang atlet yang dalam hal ini jasmaninya, bentuk seorang atlet dikatakan baik apabila padanya tidak terdapat daging yang berlebihan, uratnya kuat, sikapnya baik, dan gerakannya elastis.

Demikianlah halnya dengan likisan atau patung. Misalnya kita ambil sebuah hambar contoh. Lalu saksikan apa yang terjadi jika kita melihatnya kita mungkin menganggap gambar itu adalah gambar yang baik dan menggetarkan kita.

Jadi dengan demikian yang dimaksud dengan bentuk adalah wujud atau dengan istilah lain yaitu *visual form*. Bentuk yaitu suatu wujud yang mana terdapat garis yang bersentuhan dengan dirinya sendiri, sehingga terbentuklah suatu bidang atau ruang. Bidang adalah spot yang berpotongan dengan dirinya sendiri. Ruang dua dimensi adalah ruang pada bidang gambar yang disebut juga ruang imajinatif.

Ruang dalam bahasa Inggris disebut "*space*", *extents or area of ground, surface*, dan lain-lain. Artinya ruang adalah keluasan dari suatu bidang, permukaan, dan lain sebagainya.

Dalam desain elementer ruang dikatakan sebagai bentuk dua atau tiga dimensional, bidang, atau keluasan positif atau negatif yang dibatasi oleh limit.

Disamping mempunyai sifat-sifat yang sama seperti garis, ruang mempunyai dua dimensi tambahan, yaitu lebar dan dalam. Ruang mempunyai gerakan arah dan ciri-ciri umum, seperti: diagonal, horisontal, melengkung, dan lain-lain. Jadi ruang merupakan keluasan dari suatu bidang atau permukaan yang mempunyai bentuk dua atau tiga dimensional.

C. Tekstur (*Texture*)

Pengertian tekstur dalam desain elementer adalah nilai raba suatu permukaan, baik itu nyata atau semu. Suatu permukaan mungkin kasar, mungkin halus, keras, lunak, ataupun licin, dan lain-lain yang berdampak pada pemantulan cahaya. Kemudian dalam *Art and Introduction* disebutkan tentang pengertian tekstur, sebagai berikut:

Texture is quality of surface: smooth, rough, grainy, soft, or hard. In painting it may apply both to textures that are depicted. The painter, the sculpture, and the architect frequently of variety, focus, or unity.

Tekstur adalah tampilan permukaan (corak) dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Yang pada prakteknya, tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari suatu permukaan benda, misalnya permukaan karpet, baju, kulit kayu, dan lain sebagainya. Pelukis, pematung, dan arsitek sering menggunakan variasi tekstur, fokus, ataupun persatuan dari keduanya.

Dari pengertian diatas dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa tekstur merupakan nilai raba yang bersifat nyata dan semu, baik kasar, halus, lunak, keras, atau licin. Secara fisik kekasaran dari tekstur semu adalah tidak nyata, sedangkan tekstur nyata akan terasa benar-benar nyata bila diraba atau hanya dilihat saja.

1. Nilai Tekstur

- Tekstur mempunyai nilai karakter yang berbeda-beda sesuai dengan nilai rasa.
- Misalnya:
 - Wool dengan Goni
 - Batu dengan Pasir
 - Kulit Wanita dengan Kulit Pria
 - Kulit bayi dengan Kulit Orang Tua

Nilai raba pemisalan diatas masing-masing berbeda. Hal ini disebabkan karena tiap-tiap benda mempunyai karakter dan ekspresi sendiri-sendiri.

- Tekstur mempunyai nilai artistik.

Tekstur sangat membantu seorang desainer karena tekstur memungkinkan untuk lebih memperoleh nilai harmonis.

- Tekstur mempunyai nilai kekuatan.

2. Jenis-Jenis Tekstur

Dilihat dari cara beradanya, tekstur digolongkan sebagai berikut:

- Tekstur alam, yaitu tekstur yang ada secara alami.

Contoh:

- Kulit kayu mempunyai tekstur dengan nilai artistik tinggi.
- Zebra mempunyai loreng-loreng yang indah pada tubuhnya.
- Tekstur buatan, jenis ini dibagi menjadi 2 yaitu:
 - a. Tekstur buatan manusia. Contoh: sutera, Wool, Goni, dll.
 - b. Tekstur buatan hewan. Contoh: Sarang lebah.

3. Cara Membuat Tekstur Sederhana

- Tekstur semu buatan yang dibuat dengan goresan pena.
- Tekstur semu buatan yang dibuat dengan menitikkan tinta dari pena.
- Tekstur semu buatan yang dibuat dengan goyangan-goyangan pena.
- Tekstur semu buatan yang dibuat dengan kuas kering.

D. Warna

Warna adalah sifat cahaya yang bergantung dari panjang gelombang. (Sanyoto, 78). Warna suatu benda tergantung kepada panjang gelombang yang dipantulkan benda tersebut. Benda tersebut terlihat putih, benda yang sama sekali tidak memantulkan cahaya / sinar terlihat hitam. Dispersi terjadi bila sinar matahari melalui prisma dan membentuk spektrum. Kecepatan warna menjalar bergantung dari panjang gelombangnya. Warna utama dari cahaya atau spektrum adalah merah, hijau, dan biru, dengan kombinasi-kombinasi dapat terbentuk segala warna. Pigmen utama adalah merah, kuning, biru. Bila dua warna diacampur menghasilkan warna putih, disebut warna komplementer. Cahaya menimbulkan berbeda-beda kerucut warna pada retina manusia untuk bereaksi, yang memungkinkan untuk melihat warna. Sedangkan menurut ilmu bahan, warna

adalah berupa pigmen, dan dalam ilmu fisika adalah kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata.

Dari pengertian warna diatas dapat disimpulkan:

1. Warna adalah getaran / gelombang yan tertentu dari sesuatu yang diterima oleh selaput jala mata / retina.
2. Warna adalah getaran yang dipancarkan suatu benda, adalah sinar yang mengenai benda; langsung diterima oleh mata kita.

a. Klasifikasi Warna berdasarkan Spektrum Warna

1. Warna Primer adalah warna pokok yaitu warna yang tidak bisa dibuat dari warna lain tetapi dalam campurannya bisa dibuat warna lain.

Warna primer: merah, biru, kuning.

2. Warna Sekunder adalah warna yang didapat dari pencampuran dua warna primer. Contoh: oranye, violet, hijau.
3. Warna Tersier adalah pencampuran dua warna sekunder, terdiri dari: coklat merah, coklat biru, coklat kuning.
4. Warna Quartenair adalah pencampuran dua warna tersier, terdiri dari: Oranye Quartenair (OQ), Violet Quartenair (VQ), Green Quartenai (GQ).
5. Warna Intermediate adalah warna antara warna pokok dan warna sekunder, terdiri dari: Merah Violet (MV), Biru Violet (BV), Biru Hijau (BH), Kuning Hijau (KH), Kuning Oranye (KO), Merah Oranye (MO).
6. Warna Standart yaitu: 3 warna primer dan 2 warna sekunder atau warna pelangi (merah, jingga, kuning, hijau, biru, ungu).
7. Warna Anologoes yaitu warna yang saling berdekatan atau harmonis, misalnya warna biru dengan biru violet.

b. Klasifikasi Warna berdasarkan Sensasinya

1. High Major Key, mempunyai kesan positif, merangsang, bergairah, dan meriah.
2. High Minor Key, memberi kesan feminim, manis, dan lain-lain.
3. Intermediate Major, memberi kesan kuat, tegas, jantan, jujur, dan terbuka.
4. Intermediate Minor, memberi kesan pelik seperti dunia impian.

5. Low Major Key, mempunyai kesan berat.
6. Low Minor Key, memberi kesan muram dan mengerikan, sangat cocok untuk poster protes yang bernada berteriak, demonstrasi, dan lain-lain.

c. Klasifikasi Warna berdasarkan Karakteristiknya

Setiap warna mempunyai kepekaan berbeda terhadap harga atau nilai yang disebut hue dari warna itu sendiri, misalnya merah, biru, hijau, dan lain-lain. Dimana warna yang satu dengan warna yang lain mempunyai karakter sendiri, terutama dibedakan dengan panas dinginnya warna. Warna-warna panas (merah, kuning, oranye) berkesan mendekat, gembira, dan merangsang. Sedangkan warna-warna dingin (biru, hijau, ungu) berkesan menjauh, tenang, dan pasif.

d. Klasifikasi Warna Berdasarkan Kualitasnya

Setiap warna yang terlihat mempunyai kepekaan terhadap kuat lemahnya cahaya yang mempengaruhinya. Contoh: ada merah tenang, ada merah gelap. Dimensi ini mencakup terang gelapnya warna yang disebut value. Suatu warna akan menjadi terang jika ditambah dengan putih, dan akan menjadi gelap jika ditambah dengan hitam.

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

Warna pelangi adalah warna paling murni, paling kuat, dan paling cerah. Warna yang berkesan menjerit atau berteriak, misalnya: merah, tapi dapat berkesan sopan jika merah diubah chromanya.

Suatu warna akan menjadi suram apabila dicampur dengan komplemennya. Contoh: hijau + merah (sedikit) akan memunculkan warna hijau suram.

e. Klasifikasi Warna berdasarkan Maknanya

1. Merah, artinya: kemarahan, keberanian, ganas, perang, energik, agresif, sehat, bahaya, terlarang, kesalahan, darah, setan, nafsu, gairah.

2. Hijau, artinya: wangi, segar, kesuburan, pertumbuhan, pengharapan, simbol kebangkitan.
3. Biru, artinya: setia, tenang, dingin, pasif, menjauhkan diri, kepercayaan, iman, kebenaran, hakekat, cerdas, keteduhan.
4. Ungu, artinya: kebesaran, aristokrat, angkuh, mistis, intuisi, indra keenam.
5. Kuning Tua, artinya: kebohongan, takut, iri, cemburu, rasa sakit.
6. Kuning Cerah, artinya: keramahan, supel, riang, hidup, kehangatan.
7. Kuning Emas, artinya: glorious, superpower.
8. Oranye (Jingga), artinya: bahaya, merdeka, berkah / anugerah, panas, gairah.
9. Coklat, artinya: bijaksana, rendah hati, sopan, maskulin.
10. Hitam, artinya: kegelapan, kematian, sihir, keras hati, formal, canggih.
11. Putih, artinya: bersih, suci, damai.

2.1.3. Tinjauan Unsur Komposisi

Komposisi sering dikenal juga dengan istilah tata letak atau *layout*. Penyusunan *layout* merupakan penyatuan elemen-elemen ke dalam suatu area untuk menciptakan sebuah interaksi satu sama lainnya sehingga dapat mengkomunikasikan pesan dalam suatu konteks. Elemen-elemen tersebut dapat berupa garis, bidang, foto, gambar, tipografi, pemilihan warna, *grid system*, dan komposisi keseimbangan. Pesan tersebut dapat disampaikan atau bahkan dimanipulasi melalui permainan elemen-elemen tersebut dengan pertimbangan yang matang agar menghasilkan komposisi yang indah dan enak dilihat.

Dalam *layout* dikenal istilah *visual hirarki*, yaitu urutan-urutan tingkat kepentingan elemen-elemen visual dalam sebuah bidang kertas atau bidang *layout*. Seorang desainer grafis harus dapat mengatur atau menarik pandangan arah mata dari elemen yang terpenting menuju elemen lainnya tanpa menimbulkan kebosanan. Pemanfaatan visual hirarki yang baik dapat menyampaikan informasi dengan baik dan efektif.

Benda yang memiliki ukuran lebih besar akan cenderung terlihat lebih dahulu dibandingkan benda dengan ukuran yang lebih kecil. Begitu pula dengan warna. Warna yang mencolok akan lebih menarik perhatian terlebih dahulu

dibandingkan warna lainnya. Elemen desain yang dijadikan sebagai penarik perhatian atau penekanan disebut focal point, yaitu titik yang mampu menarik perhatian lebih awal dibandingkan dengan elemen-elemen lainnya.

Untuk menciptakan suatu layout yang baik, seringkali diperlukan garis maya yang biasanya dikenal dengan grid. Menurut Gavin Amborse dan Paul Harris (2005), sebuah grid diciptakan sebagai solusi terhadap permasalahan penataan elemen-elemen visual dalam sebuah ruang. Grid systems digunakan sebagai perangkat untuk mempermudah menciptakan sebuah komposisi visual. Melalui grid system seorang perancang grafis dapat membuat sebuah sistematika guna menjaga konsistensi dalam melakukan repetisi dari sebuah komposisi yang sudah diciptakan. Tujuan utama dari penggunaan grid systems dalam desain grafis adalah untuk menciptakan suatu rancangan yang komunikatif dan memuaskan secara estetik. Grid merupakan alat bantu untuk menata tipografi dan gambar, dan dipakai di semua aspek desain terutama pada bagian isi. Grid harus fleksibel untuk berbagai perubahan seperti perubahan layout dan tulisan, dan cukup fungsional untuk pemotongan kertas pasca cetak serta penjilidan akhir. Grid membagi bidang kerja kedalam beberapa bagian yang memberikan gambaran struktur dimana elemen desain akan diletakkan. Dalam hal ini, grid berfungsi untuk membantu menyatukan semua elemen desain (Dabner 100).

2.1.3.1. Jenis Layout

Pada dasarnya, *layout* dibagi menjadi dua macam gaya dasar, yaitu: simetris dan asimetris. Secara umum, *layout* simetris diasosiasikan dengan pendekatan desain tradisional dimana desain yang dihasilkan disusun terpusat pada satu titik suatu bidang kerja. Jenis *layout* ini awalnya digunakan pada penerbitan buku, yang mengambil kecenderungan dari manuskrip tulisan tangan dari abad pertengahan. Yang termasuk dalam jenis *layout* ini adalah *manuscript grid*, *coloumn grid*, *hierarchical grid*, *dynamic grid*, dan *modular grid*.

Layout yang asimetris sering pula disebut layout ungrid, mulai digunakan pada awal 1930, yang dipelopori oleh desainer dari sekolah Bauhaus, dan berkembang seiring jenis huruf sans serif. Pada masa sekarang layout yang

asimetris sering dipadukan dengan gaya yang asimetris dalam satu halaman (Dabner 102-103).

2.1.4. Tinjauan Fotografi

2.1.4.1. Sejarah Fotografi

Kata Fotografi berasal dari kata “foto” yang berarti cahaya dan “grafi yang berarti menulis atau melukis”. Jadi dalam fotografi kehadiran cahaya adalah mutlak. Kita dapat membuat foto apabila terdapat cahaya di lingkungan sekitar kita pada saat kita membuat foto. Fotografi dikenal 150 tahun yang lalu, dalam hal teknologi. Namun jika kita membicarakan masalah gambar dua dimensi yang dihasilkan dari peran cahaya, sejarah fotografi sangatlah panjang. Dari yang bisa dicatat setidaknya fotografi tercatat sebelum masehi.

Alma Davenport dalam bukunya yang berjudul *The History of Photography* terbitan *University of New Mexico Press* tahun 1991, menyebutkan bahwa pada abad ke-5 SM, seorang pria bernama Mo Ti sudah mengamati sebuah gejala. Apabila pada dinding ruangan yang gelap terdapat lubang, maka di bagian dalam ruang itu akan terefleksikan pemandangan di luar ruang secara terbalik lewat lubang tadi. Kemudian, pada abad ke-10, seorang ilmuwan Arab, Ibnu Al-Haitam menemukan fenomena yang sama pada tenda miliknya yang lubang. Kemudian dia menyampaikan sebuah prinsip yang menjadi dasar cara kerja kamera.

“Citra dari matahari pada saat gerhana, kecuali pada saat gerhana total, ketika cahayanya menerobos melewati sebuah lubang kecil bundar, citra dari rembulan dapat dibentuk dari cahaya yang ditangkap oleh suatu bidang dihadapannya. Citra matahari dan bulan tersebut hanya nampak jika lubang yang dilewatinya cukup kecil, jika lubang diperbesar, maka citranya akan hilang.”

Demikianlah, fotografi lalu tercatat dimulai resmi pada abad ke-19 dan terpacu bersama kemajuan-kemajuan lain yang dilakukan manusia sejalan dengan kemajuan teknologi yang sedang gencar-gencamya. Pada tahun 1839 yang dicanangkan sebagai tahun awal fotografi. Pada tahun itu, di Perancis dinyatakan secara resmi bahwa fotografi adalah sebuah terobosan teknologi. Saat itu,

rekaman dua dimensi seperti yang dilihat mata sudah bisa dibuat permanen. Penemu fotografi dengan pelat logam, Louis Jacques Mande Daguerre, sebenarnya ingin mematenkan temuannya itu. Tapi, pemerintah perancis, dengan dilandasi berbagai pemikiran politik, berpikir bahwa temuan itu sebaiknya dibagikan ke seluruh dunia secara cuma-cuma. Meskipun tahun 1839 secara resmi dicanangkan sebagai tahun awal fotografi, yaitu fotografi resmi diakui sebagai sebuah teknologi temuan yang baru, sebenarnya foto-foto telah tercipta beberapa tahun sebelumnya. Sebenarnya, temuan Daguerre bukanlah murni temuannya

Tahun 1880 ditemukan proses cetak halftone. Proses ini memungkinkan foto dapat dicetak pada surat kabar. Foto pertama yang ada di surat kabar adalah foto tambang pengeboran minyak Shantytown karya Hendry J. Newton yang muncul di surat kabar New York Daily Graphic di Amerika Serikat pada tanggal 4 Maret 1889 (Rambey 24).

Dihadapkan pada masalah rumit dan kompleksnya proses fotografi, seorang George Eastman (1890) terobsesi untuk membuat sistem yang sesederhana mungkin agar bisa dilakukan oleh semua orang bahkan seorang ibu rumah tangga sekalipun. Akhirnya ia menciptakan suatu media film negatif yang diberi nama KODAK (Triadi 2).

Fotografi masuk ke Indonesia sejak 150 tahun yang lalu dan mulai berkembang pesat sejak tahun 1930. Pada masa Perang Dunia II, fotografi di Indonesia berhenti berkembang, tetapi tahun 1960 mulai berkembang lagi, terutama pada akhir dasawarsa ini dimana peralatan fotografi yang ada dan dijual di pasaran sudah semakin canggih. Fotografi di Indonesia tidak hanya sebatas dokumentasi saja, tetapi sudah meningkat ke media komunikasi, jurnalistik, bidang seni foto, foto produk, interior, dan periklanan.

Seorang peneliti Perancis lain, Joseph Nicéphore Niépce, pada tahun 1826 sudah menghasilkan sebuah foto yang kemudian dikenal sebagai foto pertama dalam sejarah manusia. Foto yang berjudul *View from Window at Gras* itu kini disimpan di University of Texas di Austin, AS. Niépce membuat foto dengan melapisi pelat logam dengan sebuah senyawa buatannya. Pelat logam itu lalu disinari dalam kamera obscura sampai beberapa jam sampai tercipta imaji.

Metode Niepce ini sulit diterima orang karena lama penyinaran dengan kamera obscura bisa sampai tiga hari. Pada tahun 1827, Daguerre mendekati Niepce untuk menyempumakan temuan itu. Dua tahun kemudian, Daguerre dan Niepce resmi bekerja sama mengembangkan temuan yang lalu disebut heliografi. Dalam bahasa Yunani, helios adalah matahari dan graphos adalah menulis. Karena Niepce meninggal pada tahun 1833, Daguerre kemudian bekerja sendiri sampai enam tahun kemudian hasil kerjanya itu .diumumkan ke seluruh dunia.

Fotografi kemudian berkembang dengan sangat cepat. Tidak semata heliografi lagi karena cahaya apa pun kemudian bisa dipakai, tidak semata cahaya matahari. Penemuan cahaya buatan dalam bentuk lampu kilat pun telah menjadi sebuah aliran tersendiri dalam fotografi, Cahaya yang dinamai sinar-X kemudian membuat fotografi menjadi berguna dalam bidang kedokteran.

Pada tahun 1901, seorang peneliti bernama Conrad Rontgen menemukan pemanfaatan sinar-X untuk pemotretan tembus pandang. Temuannya ini lalu mendapat hadiah nobel dan peralatan yang dipakai kemudian dinamai peralatan rontgen. Cahaya buatan manusia dalam bentuk lampu sorot dan juga lampu kilat (blits) kemudian juga menegiring fotografi ke beberapa ranah lain. Pada tahun 1940, Dr Harold Edgerton yang dibantu Gjon Mili menemukan lampu yang bisa menyala mati berkali-kali dalam hitungan sepersekian detik. Lampu yang lalu disebut *strobe* ini berguna untuk mengamati gerakan yang cepat. Foto atlet loncat indah yang sedang bersalto, misalnya, bisa difoto dengan *sirobo* sehingga menghasilkan rangkaian gambar pada sebuah bingkai gambar saja.

Temuan teknologi makin maju sejalan dengan masuknya fotografi ke dunia jurnalistik. Karena belum bisa membawa foto ke dalam proses cetak, surat kabar mula-mula menyalin foto ke dalam gambar tangan. Dan surat kabar pertama yang memuat gambar sebagai berita adalah The Daily Graphic pada 16 April 1877. Gambar berita pertama dalam surat kabar itu adalah sebuah peristiwa kebakaran. Kemudian, ditemukanlah proses cetak half tone pada tahun 1880 yang memungkinkan foto dibawa ke dalam surat kabar. Foto pertama di surat -kabar adalah foto tarobang pengeboran minyak Shantytown yang muncul di surat kabar New York Daily Graphic di Amerika Serikat tanggal 4 Maret 1880. Foto itu adalah karya Henry J Newton.

2.1.4.2 Definisi dan Karakter Foto Jurnalistik

Menurut Guru Besar Universitas Missouri Amerika Serikat Cliff Edom, foto jurnalistik adalah paduan dari kata-kata dan gambar. Sementara menurut editor majalah *Life* dari 1937-1950, Wilson Hicks foto jurnalistik merupakan kombinasi dari kata dan gambar yang menghasilkan satu kesatuan komunikasi saat ada kesamaan antara latar belakang pendidikan sosial pembacanya. Ada delapan karakter foto jurnalistik menurut Frank P. Hoy pada bukunya yang berjudul *Photo Journalism The Visual Approach*. Delapan karakter tersebut ialah:

1. Foto jurnalistik adalah komunikasi melalui foto, dimana komunikasi tersebut akan mengekspresikan pandangan wartawan foto terhadap suatu objek, tetapi pesan yang disampaikan bukan merupakan ekspresi pribadi.
2. Medium foto jurnalistik adalah media cetak koran atau majalah dan media kabel atau satelitjuga internet seperti kantor berita.
3. Kegiatan foto jurnalistik adalah kegiatan melaporkan berita.
4. Foto jurnalistik adalah panduan dari foto dan teks foto.

Alwi, Audy Mirza. *Foto Jtinalistik: Metode Memotret dan Mengirim Foto ke Media Massa*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2004

5. foto jurnalistik mengacu pada manusia. Manusia adalah subjek sekaligus pembaca foto jurnalistik.
6. foto jurnalistik adalah komunikasi dengan orang banyak (*mass audience*) yang berarti pesan yang disampaikan harus singkat dan hams segera diterima orang yang beraneka ragam.
7. foto jurnalistik juga merupakan hasil kerja editor foto.
8. Tujuan foto jurnalistik adalah memenuhi kebutuhan mutlak penyampaian informasi kepada sesama, sesuai amandemen kebebasan berbicara dan kebebasan pers.

Foto Berita dan *Features*

Terdapat perbedaan dan persamaan antara foto berita dan *foto features*

Perbedaan dapat dilihat dari segi bobot dan waktu penyiarnya, yaitu:

Foto Berita

- Umumnya berisi politik, kriminal, olah raga dan ekonomi yang perkembangannya ingin segera diketahui oleh pembaca
- Waktu Penyiaran segera disiarkan.

Foto Features

- Topik yang diangkat kebanyakan lebih kepada masalah ringan yang menghibur dan tidak membutuhkan pemikiran yang mendalam.
- Waktu penyiaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

Sedangkan persamaannya ialah dalam pemuatannya dalam bentuk satu foto tunggal disertai teks yang disebut foto tunggal (*single picture*) dan foto seri atau foto esai (*Photo Story* atau *Photo Esai*)

2.1.4.3 Foto Tunggal dan Foto Seri

Foto tunggal dapat berdiri sendiri, yang biasanya banyak digunakan di kantor berita. Foto tunggal yang melengkapi berita atau *features* banyak digunakan dalam media koran atau majalah.

Foto seri atau esai adalah terdiri atas lebih dari satu. Foto-foto ini biasanya ada di koran-koran minggu atau majalah. Dalam pembuatannya foto seri atau esai ini memerlukan waktu yang cukup lama, namun keduanya memudahkan fotografer dalam menjelaskan suatu peristiwa dalam beberapa foto. Menurut Gerald D. Hurley dan Angus McDougall dalam bukunya *Visual Impact in Print* terdapat salah pengertian dalam mengartikan foto seri dan foto esai, dimana disebutkan bahwa foto esai lebih mengutamakan penyampaian argumentasi daripada narasi, lebih mengandung unsur pendidikan dan menganalisis suatu peristiwa secara kedua belah pihak. Selain itu penggambaran foto esai juga berbeda dengan foto seri, yaitu setiap foto esai tidak bergantung satu sama lain serta dapat berdiri sendiri, sebuah foto esai yang baik harus tetap bisa "berdiri" walaupun tulisan

pendukungnya tidak dibaca. Walau begitu, artikel pendukung tetap penting agar sebuah foto esai menjadi lengkap. Sebab, seperti kata ketua GFJA, Oscar Matuloh, foto esai merupakan bentuk konkret dari fungsi fotografi.

2.1.4.4 Teks Foto

Teks foto adalah kata-kata yang menjelaskan foto. Teks foto diperlukan untuk melengkapi suatu foto. Syarat-syarat teks foto menurut Lembaga Kantor Berita Antara, yaitu:

1. Teks foto harus dibuat minimal dua kalimat.
2. Kalimat pertama menjelaskan gambar. Kalimat kedua dan seterusnya menjelaskan data yang dimiliki.
3. Teks foto harus mengandung minimal unsur 5W + 1H
4. Teks foto dibuat dengan kalimat aktif sederhana
5. Teks foto diawali dengan keterangan tempat foto disiarkan, lalu tanggal penyiaran dan judul, serta diakhiri dengan tahun foto disiarkan serta nama pembuat dan editor foto.

2.1.4.5 Jenis-jenis Foto Jurnalistik

Dapat diketahui melalui kategori yang dibuat Badan Foto Jurnalistik Dunia (*World Press Photo Foundation*) pada lomba foto tahunan yang diselenggarakan bagi wartawan seluruh dunia. Kategori itu adalah sebagai berikut.

1. *Spot Photo*

Spot Photo adalah foto yang dibuat dari peristiwa yang tidak terjadwal atau tidak terduga yang diambil oleh fotografer langsung di lokasi kejadian. Misalnya foto peristiwa kecelakaan, kebakaran, perkelahian dan perang. Karena dibuat dari peristiwa yang jarang terjadi dan menampilkan konflik serta ketegangan maka foto spot harus segera disiarkan. Foto spot ini juga harus mampu memperlihatkan emosi subyek yang difotonya sehingga memancing juga emosi pembaca.

2. *General News Photo*

General News Photo adalah foto-foto yang diabadikan dari peristiwa yang terjadwal, rutin dan biasa dalam kehidupan masyarakat. Tema yang diambil bermacam-macam, antara lain politik, ekonomi dan humor. Contoh Menteri membuka pameran, Presiden menganugerahkan Bintang Mahaputra dan sebagainya.

3. *People in the News Photo*

People in the News Photo adalah foto tentang orang atau masyarakat dalam suatu berita. Yang ditampilkan adalah pribadi atau sosok orang yang menjadi berita. Tokoh-tokoh pada fotojenis ini bisa tokoh populer maupun tidak populer.

4. *Daily Life Photo*

Daily Life Photo adalah foto tentang kehidupan sehari-hari manusia dipandang dari segi kemanusiaan. Biasanya foto ini dapat diambil dilingkungan sekitar masyarakat pada umumnya, seperti foto pedagang kaki lima.

5. *Portrait*

Portrait adalah foto yang menampilkan wajah seseorang secara close up. Wajah yang ditampilkan karena adanya ciri khas pada wajah yang dimiliki seseorang atau ciri khas lainnya.

6. *Sport Photo*

Sport Photo adalah foto yang dibuat dari peristiwa olah raga. Foto ini biasanya menampilkan gerakan, ekspresi, atau hal lain yang menyangkut bidang olahraga.

7. *Science and Technology Photo*

Science and Technology Photo adalah foto yang diambil dari peristiwa-peristiwa yang ada kaitannya dengan ilmu pengetahuan dan teknologi. Misalnya foto penemuan mikro chip komputer baru, proses pengkloningan domba. Pada

pemotretan tertentu membutuhkan perlengkapan khusus, antara lain lensa mikro atau film *X-ray*.

8. *Art and Culture Photo*

Art and Culture Photo adalah foto yang dibuat dari peristiwa seni dan budaya. Foto menampilkan keunikan atau ciri khas suatu budaya tertentu, dan diambil pada tempat asal budaya yang bersangkutan.

9. *Social and Environment*

Social and Environment adalah foto tentang kehidupan sosial masyarakat serta lingkungan hidupnya. Foto ini diambil dari kehidupan sosial masyarakat dan lingkungan tempat tinggal masyarakat.

2.1.4.6 Syarat Foto Jumalistik

Syarat foto Jumalistik adalah mengandung berita, selain itu harus mencerminkan etika atau norma hukum, baik dari segi pembuatan maupun penyiarannya. Di Indonesia terdapat etika yang mengatur foto Jumalistik yaitu Kode Etik Jumalistik pasal 2 dan 3 :

- Pasal 2 berisi pertanggungjawaban, antara lain: Wartawan Indonesia tidak menyiarkan hal-hal yang sifatnya destruktif dan dapat merugikan bangsa dan negara, hal-hal yang dapat menimbulkan kekacauan, hal-hal yang dapat menyinggung perasaan susila, agama, kepercayaan atau keyakinan seseorang atau suatu golongan yang dilindungi undang-undang.
- Pasal 3 berisi cara pemberitaan dan menyatakan pendapat, antara lain: Wartawan Indonesia menempuh jalan dan cara yang jujur untuk memperoleh bahan-bahan berita. Wartawan Indonesia meneliti kebenaran suatu berita atau keterangan sebelum menyiarkan dengan juga memperhatikan kredibilitas sumber berita. Di dalam menyusun suatu berita, wartawan Indonesia membedakan antara kejadian (fakta) dan pendapat (opini).

2.2.1.1 Bagian Kamera

2.2.1.2 Badan (*Body*)

Adalah bagian kamera yang sama sekali kedap cahaya. Di dalam bagian ini cahaya yang sudah difokuskan oleh lensa akan diatur agar tepat membakar film (sensor untuk kamera digital)

Kamera fotografi, biasanya ditambahkan beberapa tombol pengatur, antara lain:

- Pengatur ASA (ISO)
- Kecepatan (*Shutter Speed*)
- Bukaannya Diafragma (*Aperture*)
- Penambahan alat-alat lain seperti Flash, Lampu studio, tripod, dan lain-lain.

2.2.1.3 Lensa

Alat berbentuk silinder dan ditempatkan di depan badan kamera, berfungsi untuk memfokuskan cahaya yang masuk ke dalam kamera sehingga menghasilkan yang sesuai ukuran film atau sensor. Lensa dikelompokkan sesuai panjang (*focal length*).

Focal length mempengaruhi besar komposisi gambar yang mampu dihasilkan oleh film atau sensor. Dalam masyarakat umum, lebih dikenal dengan istilah *zoom*.

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

2.3.1.1 Pembagian Kamera Berdasarkan Medium Penangkap Cahaya

2.3.1.2 Kamera Film

Kamera ini menggunakan pita seluloid (atau sejenisnya, sesuai perkembangan teknologi). Butiran *silver halida* yang menempel pada pita ini sangat sensitif terhadap cahaya. Saat proses cuci 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 cairan *developer*,

Film yang digunakan dibedakan atas beberapa jenis yaitu:

a. Berdasarkan Ukuran Film

- *Small Format* (35 mm)
- *Medium Format* (100-120 mm)
- *Large Format*

Angka di atas berarti ukuran diameter film yang digunakan. Setiap jenis ukuran film harus menggunakan kamera yang berbeda pula.

b. Berdasarkan Jenis Bahan Film dan Kesensitivannya

- Film Hitam Putih
- Film Warna
- Film Positif
- Film Negatif
- Film *Daylight*
- Film *Tungsten*

Film *Infra Red* (sensitif terhadap panas yang dipantulkan permukaan objek)

2.3.1.3 Kamera *Digital*

Kamera *digital* adalah sebuah alat elektronik untuk mengubah gambar (atau video) dengan mengganti pita film dengan sensor elektronik atau *micro chip* semi konduktor yang disebut CCD (*Charged Couple Device*) atau CMOS (*Complimentary Metal-Oxide Semiconductor*) sehingga data gambar yang dihasilkan tidak lagi optis, melainkan *digital*. Cara kerja kamera *digital*, yaitu sensor menyerap cahaya dari obyek, lalu cahaya diubah menjadi data berupa titik-titik yang jumlahnya ribuan, bahkan jutaan. Titik-titik itu kemudian membentuk foto. Kalau jumlah titik banyak, berarti foto yang dihasilkan bagus karena titiknya rapat. Sebaliknya kalau jumlah titik sedikit, maka gambar yang dihasilkan kurang bagus karena titiknya kurang rapat.

Jumlah titik ditentukan berdasarkan resolusi kamera. Jika sensor kamera bagus akan ditandai dengan kemampuan resolusi besar, misal, 10 *megapixels*, berarti kemampuan kamera dalam membaca cahaya dan memindahkan cahaya ke dalam kamera menjadi titik-titik yang membentuk foto juga maksimal 10 *megapixels*. Hasil dari pengambilan foto tersebut akan disimpan dalam penyimpanan data yang disebut *memory card*. Kemampuan *memory card* memiliki kemampuan yang berbeda-beda tergantung merek, ukuran dan kualitas foto yang dibuat. Kamera *digital modern* memiliki banyak fungsi dan alat yang sama dapat menyimpan foto, video atau suara. Pada 2007 kamera *digital* mulai menyingkirkan kamera berbasis film dari pasaran. Ukuran kamera digital dapat dibuat berbagai macam ukuran dari yang besar hingga yang kecil, sehingga kamera digital dapat diterapkan pada teknologi *Handphone*.

Kamera *digital* dapat dibagi menjadi beberapa grup:

a. Kamera *Digital Still Video*

Kamera *Digital Still Video* adalah kamera *digital* jenis gambar bergerak yang dihentikan. Kamera ini mirip dengan kamera video (*handycam*), yang menampilkan gambar bergerak pada monitor layar LCD berukuran kecil. Monitor pada kamera *digital still video* berfungsi selain untuk membidik juga untuk melihat hasil bidikan. Selain itu, untuk menyesuaikan cahaya saat pengambilan gambar terdapat tombol pengatur pencahayaan yang disebut *white balance*.

b. Kamera diam

Kamera diam *digital* adalah kamera yang digunakan untuk menangkap gambar diam.

Biasanya golongan ini dibagi lagi menjadi dua kelompok:

- Kamera *digital* standar: Ini merupakan kamera *digital* yang paling umum.
- Kamera SLR *digital* biasanya memiliki sensor sembilan kali lebih besar dari kamera *digital* standar (*Pocket Camera*), dan ditujukan untuk para fotografer profesional dan orang yang serius menekuni fotografi.

c. *Webcamera*

Webcamera adalah kamera *digital* yang dihubungkan ke komputer, digunakan untuk telekonferensi video atau tujuan lain. Webcam dapat menangkap gambar video gerak dan memiliki kemampuan *zoom*.

d. Kamera Polaroid

Sering disebut juga dengan kamera *instant*, sebab gambar langsung dihasilkan tanpa perlu melewati proses cuci film ataupun cetak foto. Berkerja dengan prinsip yang hampir mirip dengan kamera film.

2.3.1.4 Pembagian Kamera Berdasarkan Teknologi *Viewfinder*

a. Kamera Poket

Jenis kamera yang paling populer dikalangan masyarakat umum. Cahaya yang melewati lensa langsung membakar medium. Kelemahan film ini adalah gambar yang ditangkap oleh mata akan berbeda dengan yang akan dihasilkan film, karena ada perbedaan sudut pandang jendela pembidik (*viewfinder*) dengan lensa. Dengan semakin maraknya teknologi digital seperti sekarang ini kamera pocketpun sudah banyak beralih ke era digital.

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 dapat dipakai.

c. Kamera SLR (Single Lens Reflect)

Pada kamera SLR, cahaya yang masuk ke dalam kamera dibelokkan langsung ke mata fotografer sehingga fotografer mendapatkan bayangan yang identik dengan obyek yang akan terbentuk. Saat fotografer menekan tombol *shutter speed*, cahaya akan dibelokkan kembali ke film atau sensor.

2.3.1.5 Teknik Menciptakan Karya Fotografi yang Baik

1. Komposisi

Komposisi adalah susunan dalam foto. Komposisi disusun berdasarkan jarak pemotretan, keadaan cahaya dan kondisi lingkungan pada saat proses pemotretan.

2. *Point of Interest*

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

Focussing adalah 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*, dimana kamera secara otomatis memfokuskan ke obyek yang dibidik.

3. *Framing*

Kegiatan mengambil gambar dari suatu obyek tertentu dalam *viewfinder*. Dilakukan dengan cara memutar ring *zoom* untuk mendapatkan komposisi atau *balance* yang sesuai. *Balance* berkaitan dengan keseimbangan obyek foto yang akan dibidik.

2.3.1.6 Kategori komposisi berdasarkan tipe Shot

- *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 ditampilkan dari bahu sampai kepala.

- *Extreme Close Up (ECU)*

Digunakan untuk menggambarkan detail sebuah subyek yang hanya ditonjolkan elemen obyeknya, 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 didepan 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 didapatkan hasil pemotretan yang berbeda.

2.3.1.6 Peralatan Dalam Fotografi

1. Filter

Filter digunakan sebagai penunjang. Filter sering dikatakan sebagai penyaring. Bentuk-bentuk Filter :

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

Jenis Filter berdasarkan fungsinya

- Filter *Ultra Violet* : berfungsi menyaring sinar-sinar ultra violet yang banyak dijumpai di tempat-tempat terbuka, seperti pantai, pegunungan, terutama pada cerah hari.

- Filter *Skylight*, fungsinya serupa dengan filter *ultra violet*, hanya saja lebih diajukan pada penggunaan warna foto.

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

- Filter *Neutral Density*, digunakan untuk tujuan tertentu, seperti saat kita memakai bukaan diafragma besar atau kecepatan rana lambat.

- Filter Kreatif

Filter kreatif mempunyai banyak variasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, antara lain filter *gradual*, *multi image*, *sunrise* dan *sunset* dan lain-lain.

- Filter untuk foto hitam putih

Filter yang digunakan pada 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)

Berdasarkan fungsinya Lensa dibagi menjadi beberapa jenis yaitu :

Prime Lens : Lensa yang hanya mempunyai satu ukuran jarak (*focal length*).

Zoom Lens : Lensa dengan berbagai jarak sudut pandang (*focal length*).

Wide-Angel Lens : Lensa dengan jarak sudut pandang lebih pendek dari ukuran normal dan memiliki sudut pandang lebih lebar dari mata manusia.

Telephoto Lens : Lensa dengan sudut pandang lebih jauh dari normal, lensa ini memberikan keleluasaan untuk melakukan pemotretan jarak jauh, seperti pada pemotretan olah raga.

Fish Eye Lens : Lensa dengan jarak sudut pandang terlebar dengan tingkat distorsi yang tinggi sehingga foto menjadi lebih dramatis

Macro Lens :

2.3.1.7 Tokoh-tokoh yang Berjasa dalam Fotografi

Berikut ini tokoh-tokoh yang pernah mengadakan percobaan-percobaan mengenai fotografi:

1. Thomas Wedgwood (1771-1805)

Tokoh ini menemukan suatu metode untuk memindahkan gambar atau lukisan yang terdapat pada sebidang kaca dengan pancaran/ sorotan cahaya ke atas kertas atau kulit yang dibuatnya peka lebih dahulu. Dengan demikian bila gambar-gambar itu kena cahaya gambar-gambar tersebut lalu hilang lagi. Wedgwood belum dapat membuat gambar-gambar secara tetap

2. Joseph Nicéphore Niépce (1765-1833)

Tahun 1816, Joseph Nicéphore Niépce melakukan percobaan dengan kamera yang dilengkapi lensa, juga dengan bahan-bahan kimia. Dia berhasil membuat gambar negatif dengan cahaya di atas kertas yang dibuatnya peka lebih dahulu, kemudian pada tahun 1822 ia melumarkan larutan aspal dalam minyak lavender ke atas sebidang plat yang terbuat dari timah hitam dan timah putih. Sesudah itu

menyinari dalam kamera selama berjam-jam lamanya dengan cahaya matahari sehingga didapatnya gambar positif.

Daryanto, B.Sc. Teknik Fotografi. Semarang: Aneka Dmu, 2001

3. Louis Jacques Mande Daguerre(1787-1851)

Mula-mula ia membuat percobaan untuk membuat permanen hasil pemotretannya. Pada tanggal 15 Juni 1839 Raja Louis Philippe pemerintah Perancis menghadiahkan uang sebanyak 6000 franc setahun sebagai penghargaan.

4. William Henry Fox Talbot (1800-1877)

Dari Inggris, William Talbot juga melakukan percobaan yang pada akhirnya menemukan suatu proses untuk membuat foto dengan kamera yang dinamakan *pinhole camera* atau kamera lubang jarum. Tahun 1855 ia berhasil memotret rumahnya, dialah yang berhasil menggunakan obat penimbul untuk menimbulkan bayangan tetap dari hasil pemotretannya.

Dengan adanya urutan-urutan tahap yang dilakukan Talbot dalam menciptakan sebuah foto, yaitu memotret, mengembangkan bayangan paten, menetapkannya kemudian mencetak foto dari negatif pada selembar kertas yang peka, maka lengkaplah tahap-tahap pembuatan foto yang seperti sekarang umum dilakukan orang di seluruh dunia.

5. George Eastman (1854-1932)

Di Amerika Serikat, George Eastman, memulai karier dalam bidang fotografi sebagai tukang plat untuk mendapatkan bahan peka. Mula-mula ia hanya membuatnya dalam jumlah terbatas sehingga pada tahun 1879 ia berhasil membuat plat dalam jumlah banyak. Tahun 1888 ia memasarkan kamera box yang mudah cara penggunaannya. Apalagi setelah ia berhasil menjual gulungan film yang dapat dimasukkan ke dalam kamera pada cahaya terang (tidak di kamar gelap), sehingga memudahkan pekerjaan pemotret. ini terjadi pada tahun 1891. pada umur 77 tahun, Eastman memiliki suatu perusahaan yang besar yaitu *Eastman Kodak Company*.

2.4.1.1 Tinjauan Anak Jalanan

Keterbatasan pengetahuan dan pemahaman masyarakat terhadap 'anak' sering mengakibatkan kesalahpahaman. Pada kesempatan ini akan dijabarkan secara umum definisi beserta prinsip-prinsip umum yang kiranya mampu menghantar pada pemahaman dasar akan 'anak', baik pada lingkup nasional maupun internasional. Terlebih dahulu perlu diketahui bahwa Indonesia telah meratifikasi Konvensi Hak Anak sejak tahun 1990. Indonesia harus memajukan serta melindungi kepentingan dan hak anak sebagai manusia, yang tertera dalam konvensi tersebut. Dimulai dengan mendiseminasikan definisi 'anak' kepada masyarakat luas, seperti tercakup dalam pasal 1 Konvensi Hak Anak, yang mendefinisikan 'anak' sebagai: "...setiap manusia yang berusia dibawah 18 tahun kecuali berdasarkan undang-undang yang berlaku bagi anak ditentukan bahwa usia dewasa dicapai lebih awal" [sumber: buku Konvensi Hak Anak Seri Hak Asasi Manusia terbitan LSPP]. Meski begitu, kecenderungan timbulnya kebingungan akan masa pemberlakuan definisi tersebut membutuhkan penjelasan lebih lanjut.

Sebagai makhluk biologis dan psikologis, anak gambarkan sebagai manusia yang berada dalam tahap perkembangan yang belum sempurna.. Kondisi fisik, organ reproduksi, kemampuan motorik, kemampuan mental dan psikososialnya dianggap masih belum selesai. Sebagai makhluk sosial, karena tingkat perkembangan mental dan psikososialnya, dianggap tidak mempunyai kapasitas untuk melakukan tindak sosial tertentu. (Farid 2-3)

Fase peralihan manusia secara psikologis dari masa ke masa, berdasarkan Agus Sujanto (1996) sebagai berikut:

- Masa kanak-kanak, yaitu sejak lahir sampai usia 5 tahun.
- Masa anak, yaitu usia 6 sampai 12 tahun.
- Masa pubertas, yaitu usia 13 sampai kurang lebih 18 tahun bagi anak putri, dan sampai usia 22 tahun bagi anak putra.
- Masa adolessen, sebagai masa transisi ke masa dewasa. (Sujanto 51)

Pada UU Pengadilan Anak tahun 1997, disebutkan usia seseorang disebut anak adalah 16 tahun. Sedangkan untuk UU Kesejahteraan Keluarga 1974 disebutkan batasan usia tersebut adalah 21 tahun dan belum menikah. Tulisan ini akan mendefinisikan anak berdasarkan pada Konvensi Hak Anak tahun 1990.

Kehidupan jalanan bukanlah lingkungan yang baik untuk pertumbuhan dan perkembangan anak, baik secara fisik maupun psikologis, karena jalanan lebih banyak memberikan hal negatif dibandingkan hal positif. Resiko yang mereka alami di jalanan adalah penyiksaan fisik, kecelakaan lalu lintas, ditangkap polisi, korban kejahatan dan penggunaan obat, konflik dengan anak-anak jalanan lain dan terlibat dalam pelanggaran hukum baik sengaja ataupun tidak (CLC, Edisi II Tahun 4, Mei 1995).

Menurut survei DIA-YKAI (YKAI dan PACT, 1994) anak yang berada di jalan mudah dipengaruhi berbagai hal buruk seperti merokok, begadang, mabuk-mabukan dan lain-lain. Hal ini disebabkan anak belum mempunyai 'self control' untuk menghalau segala pengaruh buruk itu, terlebih karena dampingan dari orangtua sangat kurang jika tidak ada sama sekali. (Agustian 3)

Dalam UU no. 4 tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak, disebutkan pengertian kesejahteraan anak sebagai suatu tata kehidupan dan penghidupan anak yang menjamin pertumbuhan dan perkembangannya dengan wajar baik secara jasmani, rohani, maupun sosial. Anak yang berada di jalan jelas tidak terpenuhi pertumbuhan dan perkembangannya dengan baik karena orangtuanya tidak dapat memenuhi kewajibannya sehingga kebutuhan anak tidak dapat terpenuhi. Sehingga anak tersebut berhak mendapatkan asuhan oleh negara, orang ataupun badan lain.

Di berbagai lokasi jalan Surabaya banyak anak-anak jalanan yang berkeliaran. Sebuah kategori sosial, anak jalanan bukanlah satu kelompok yang homogen. Ada dua macam anak-anak jalanan, perbedaannya ditentukan berdasarkan kontak dengan keluarganya. Ada juga diantara mereka disuruh bekerja oleh orang tuanya, karena orang tuanya tidak bisa memenuhi kewajibannya. Anak yang bekerja di jalan masih memiliki kontak dengan orang tua sedangkan anak yang hidup di jalan sudah putus hubungan dengan orang tua.

Ketika pertama kali hadir di jalan, seorang anak menjadi anonim. Ia tidak mengenal dan dikenal oleh siapapun. Selain itu juga ada perasan kuatir bila orang lain mengetahui siapa dirinya, sehingga ada juga diantara mereka yang mengganti namanya. Hal ini disebabkan karena berbagai alasan, diantaranya adalah takut masuk didalam media massa sehingga dikenali masyarakat maupun aparat setempat. Proses penggantian nama itu dengan sendirinya menunjukkan bahwa ia bukan sekedar pergantian panggilan saja tetapi juga sebagai sarana menanggalkan masa lalunya. Anak jalanan menggunakan tubuhnya sendiri sebagai sarana untuk mengekspresikan diri. Pada tingkat permukaan ditunjukkan perbedaan-perbedaan oleh mereka sekaligus menegaskan pertentangan dengan negara dan masyarakat sekitarnya. Tubuh dijadikan sumber produksi dan aktivitas komunikasi dan menjadi lokasi pengetahuan yang krusial bagi komunitas dan hal ini membantu terjadinya produksi makna bagi kelompoknya. Melalui pencarian dan tingkah laku yang berbeda itu secara sengaja anak jalanan menolak dan mengejutkan kultur dominannya dengan mensub-versi nilai-nilai utamanya. Ketika mulai tumbuh lebih besar, menampilkan nilai-nilai kejantanan merupakan aspek yang vital bagi anak-anak jalanan. Mereka secara teratur mulai berpartisipasi menyusun konstruksi kejantanan dengan mendiskusikan berbagai peran yang dilakukan oleh anak lain serta mengomentari penampilannya. Meski secara sosial mereka dikategorikan sebagai anak, hampir semuanya mengadopsi bentuk-bentuk kedewasaan sebagai tanda pembangkangan dari harapan-harapan yang ditentukan oleh masyarakat. Mereka memainkan peran yang selama ini dijalankan oleh kaum dewasa yang ada di sekitarnya, menenggak minuman keras, ngepil, judi serta menggemari free sex. Kebiasaan-kebiasaan yang dianggap tidak cocok untuk dilakukan oleh anak justru dianggap mampu membuat mereka merasa tumbuh dewasa dan menjadi jantan.

Judi, misalnya, merupakan permainan yang populer, meski dianggap ilegal dan dimainkan di tempat-tempat tersembunyi. Rata-rata mereka mengaku menikmati permainan judi karena melibatkan resiko dalam pertarungan, ketrampilan serta konsentrasi dan bila memenangkan permainan, ada rasa bangga

menempati posisi puncak dari hasil permainan. Selain itu juga mendapatkan uang yang relatif banyak.

Seorang dewasa yang sering memperhatikan dan bergaul dengan anak-anak jalanan mengatakan bahwa jika dilarang untuk melakukan tindakan tertentu, maka anak-anak jalanan itu seperti disuruh. Apa pun akan dilakukan untuk menentangnya. Katanya, itu bagian dari identitas pembangkangan. Atau dalam kata lain menolak dianggap (anak) kecil terus.

2.4.1.2 Gaya Pakaian dan Dandanan Tubuh

Sebagai contoh A (umur 12 tahun) mempunyai pekerjaan mengamen, dari uang hasil mengamen tersebut A membeli sebuah baju baru. Dengan pakaian baru itu kemudian pergi mengamen lagi. Ternyata dengan pakaian bersih semacam itu, tak banyak orang yang mau memberi uang. Berbeda dengan ketika ia memakai pakaian kotor, justru banyak orang yang mau memberikan uang karena merasa iba. Hal ini menunjukkan adanya satu pertentangan, di satu sisi masyarakat umum menginginkan mereka tampil secara "bersih", namun bila tampil dengan cara semacam ini maka ia tidak mendapatkan uang yang cukup. Berbeda dengan bila ia menggunakan pakaian kotor, orang tidak menyukai tetapi merasa iba dan memberikan uang.

Situasi semacam itu menciptakan suatu trend cara berpakaian yang cukup khas. Mereka kemudian lebih banyak mengadopsi cara berpakaian dari pengamen dewasa, turis asing atau dari film atau majalah yang dilihat. Salah satu contohnya adalah memanjangkan rambutnya. Di Indonesia, rambut panjang merupakan kebalikan dari model rambut para orang tua. Tidak banyak orang tua yang berambut gondrong. Gondrong merupakan citra anak muda, gondrong sering diasumsikan sebagai preman. Bila tidak gondrong, sebagian diantaranya justru memilih melicinkan rambutnya. Artinya dari pilihan atas model rambutnya mereka tidak pernah sama dengan yang berlaku dalam masyarakat umum, potongan rambut yang rapi. Dalam kata lain untuk menunjukkan bahwa merekalah yang mengontrol urusan rambut.

Selain rambut, tatto merupakan satu bentuk lain dari cara menampilkan diri. Sebagian anak melawankan tubuh yang bertatto dengan tubuh yang "bersih". Meski dikalangan umum memiliki tatto disamakan dengan preman, namun dikalangan anak jalanan ia memiliki makna yang berbeda. Beberapa anak mengatakan bahwa tatto merupakan penanda dari "*show of force*" sekaligus lambang "keras" dan jantan. Sebagian dari mereka membuat tatto sebagai satu tanda untuk menyimpan ingatan tertentu. Beberapa anak membuat tatto sebagai satu ingatan atas peristiwa perginya seorang *volunter* ke negara asalnya dan juga peristiwa lain. Dalam beberapa hal bisa dikatakan bahwa kecenderungan berpakaian atau mentato tubuhnya juga menindik tubuhnya untuk dipasangi anting-anting baik di telinga, alis mata, pusar atau tempat lain tidak bisa dipisahkan dengan relasinya dengan cara penampilan yang normatif. Alternatif yang digunakan oleh anak jalanan tidak bisa tidak berada dalam dikhotomi bersih dan kumal. Menjadi "bersih" bisa jadi justru akan mengancam survival mereka di jalan. Artinya masyarakat dan anak-anak jalanan itu sendiri saling menjaga dengan tegas batas-batas yang mereka inginkan.

2.4.1.3 Penyalahgunaan Obat terlarang an Minuman Alkohol

Menenggak minuman keras dan pil adalah satu kebiasaan yang dilakukan selama di jalan. Alasan yang diberikan adalah untuk melupakan masalah. Beberapa studi mengenai anak jalanan secara gamblang menunjukkan berbagai tekanan yang dialami oleh anak jalanan. Secara ekonomi mereka harus bekerja dalam jam kerja yang cukup panjang, secara sosial ia diletakkan sebagai sampah masyarakat, secara hukum keberadaannya melanggar pasal 505 KUHP. Bukanlah satu hal yang mengada-ada bila mereka merasa tidak pernah merasa nyaman dalam kehidupan sehari-harinya. Tindakan-tindakan seperti ini akan membawa anak-anak pada masalah hukum.

Secara umum, tindakan semacam ini sering dikatakan sebagai penyalahgunaan obat. Namun demikian, bila di tilik dari sisi lain akan terlihat sebaliknya. Dalam masyarakat modern, dengan mudah dikenali bahwa salah satu jalan keluar untuk mengatasi situasi-situasi yang menekan individu adalah dengan penciptaan obat-obatan. Dengan demikian anak-anak jalanan itu sungguh

melakukan satu cara yang sudah disediakan oleh sistem dalam masyarakatnya. Dalam hal ini ia betul-betul memanfaatkan guna obat untuk mengatasi berbagai tekanan yang menimbulkan ketegangan dalam diri. Alat untuk mencapai satu kondisi nyaman.

2.5.1.1. Sejarah Kota Surabaya

2.5.1.2. Periode 1300 (Majapahit/Hindu)

Menurut hipotesis Von Faber, Surabaya didirikan tahun 1275 M oleh Raja Kertanegara sebagai tempat pemukiman baru bagi prajuritnya yang berhasil menumpas pemberontakan Kemuruhan tahun 1270 M. Hipotesis yang lain mengatakan bahwa Surabaya dulu bernama Ujung Galuh. Pada tanggal 31 Mei 1293 Raden Wijaya (Pendiri Kerajaan Majapahit) dengan keberanian dan semangat dan jiwa kepahlawanan berhasil menghancurkan dan mengusir tentara Tar-Tar, pasukan kaisar Mongolia dari bumi Majapahit. Tentara Tar-Tar meninggalkan Majapahit melalui Ujung galuh, sebuah desa yang terletak di ujung utara Utara Surabaya, di muara Kali Mas.

Dalam prasasti Trowulan I, berangka 1358 M terungkap bahwa Surabaya (churabhaya) masih berupa desa ditepian sungai Brantas sebagai salah satu tempat penyeberangan penting sepanjang sungai Brantas. Dari tahun 1483-1542 Surabaya merupakan bagian dari wilayah kerajaan Demak. Sesudah itu kurang lebih 30 tahun Surabaya ada di bawah kekuasaan supremasi Madura. dan antara 1570 sampai 1587 Surabaya ada di bawah dinasti Pajang. Pada tahun 1596, orang Belanda pertama kali datang ke Jawa Timur di bawah pimpinan Cornelis Houtman.

2.5.1.3. Periode 1600 (Islam)

Pada tahun 1612 Surabaya sudah merupakan bandar perdagangan yang ramai. Banyak pedagang Portugis membeli rempah-rempah dari pedagang pribumi. Pedagang pribumi membeli rempah-rempah secara sembunyi-sembunyi dari Banda, meskipun telah ada persetujuan dengan VOC yang melarang orang-orang Banda berdagang untuk kepentingannya sendiri.

Setelah tahun 1625 Surabaya jatuh ke tangan kerajaan Mataram. Setelah takluk dari kerajaan Mataram, tahun 1967 Surabaya mengalami kekacauan akibat

serangan para bajak laut yang berasal dari Makasar. Pada saat keadaan tidak menentu inilah muncul nama Trunojoyo, seorang pangeran dari Mataram dari suku Madura, yang memberontak terhadap Raja Mataram. Dengan pertolongan orang-orang Makasar Trunojoyo berhasil menguasai Madura dan Surabaya. Di bawah kekuasaan Trunojoyo, Surabaya menjadi pelabuhan transit dan tempat penimbunan barang-barang dari daerah subur, yaitu delta Brantas. Kalimas menjadi "sungai emas" yang membawa barang-barang berharga dari pedalaman. Dengan alasan ingin membantu Mataram, pada tahun 1677 Kompeni mengirim Cornelis Speelman yang dilengkapi dengan angkatan perang yang besar ke Surabaya. Benteng Trunojoyo akhirnya dapat dikuasai Speelman. Kemudian Gubernur Jenderal Couper mengembalikan Surabaya kepada Mataram.

Pada abad 18, tahun 1706, Surabaya menjadi ajang pertempuran antara Kompeni dibawah pimpinan Govert Knol dan Untung Surapati. Setelah peperangan terus menerus, tanggal 11 Nopember 1743 Paku Buwono II dari kerajaan Mataram dan Gubernur Jenderal Van Imhoff di Surakarta menandatangani sebuah persetujuan yang menyatakan bahwa ia menyerahkan haknya atas pantai utara Pulau Jawa dan Madura (termasuk diantaranya di Surabaya) kepada pihak VOC yang telah memberikan bantuan hingga ia berhasil naik tahta di kerajaan Mataram. Tetapi pasukan Hindia Belanda baru mengunjungi Surabaya pada tanggal 11-April-1746. VOC mendirikan struktur pemerintahan baru di daerah pantai utara Pulau Jawa dan Madura dengan kedudukan gubernur di Semarang. Di Surabaya diangkat seorang Gezaghebber in den Oosthoek (Penguasa Bagian Timur Pulau Jawa).

Antara Tahun 1794-1798 Penguasa Bagian Timur Pulau Jawa adalah Dirk van Hogendorp. Pada tanggal 6 September 1799, Fredrick Jacob Rothenbuhler menggantikan Van Hogendorp berkuasa sampai tahun 1809. Pada tahun 1807 Surabaya mendapat Serangan dari angkatan laut Inggris di bawah pimpinan Admiral Pillow yang akhirnya meninggalkan Surabaya. Setelah kebangkrutan VOC, Hindia Belanda diserahkan kepada pemerintah Belanda. Tahun 1808-1811 Surabaya di bawah pemerintahan langsung Gubernur Jenderal Herman Willem Daendels yang menjadikan Surabaya sebagai kota Eropa kecil. Surabaya dibangun menjadi kota dagang sekaligus kota benteng. Tahun 1811-1816 Surabaya berada

dibawah kekuasaan Inggris yang dijabat oleh Raffles. Tahun 1813 Surabaya menjadi sebuah kota yang dapat dibanggakan, sampai-sampai William Thorn dalam buku *Memoir of Conguest of Java* berpendapat bahwa Kota Gresik (pada masa sebelumnya menjadi kota pelabuhan yang ramai) sudah menjadi kuno bila dibandingkan dengan Surabaya. Setelah itu Surabaya kembali dikuasai Belanda.

Tahun 1830-1850, Surabaya betul-betul berbentuk sebagai kota benteng dengan benteng Prins Hendrik ada di muara Kalimas. Pada tahun 1870, Surabaya terus berkembang ke selatan menjadi kota modern.

2.5.1.4. Periode 1900

Tanggal 1 April 1906 Surabaya ditetapkan sebagai kotamadya (*gemeente*) berdasarkan peraturan 1 Maret 1906. Sejak saat itu semua pemerintahan dijalankan oleh Dewan Kota (*Gemeente Raad*), dibawah pimpinan Asisten Residen AR. Lutter yang merangkap sebagai walikota sementara.

Periode Penjajahan Jepang

Pada tahun 1942 sampai tahun 1945, kota Surabaya ada dibawah penguasaan Jepang. Pada masa penjajahan Jepang selama 3 tahun tersebut, keadaan kota boleh dikatakan tidak mengalami perkembangan sama sekali.

2.5.1.5. Periode Perang Kemerdekaan

Proklamasi 17 Agustus 1945 membakar semangat arek-arek Surabaya untuk melawan penjajah, hingga terjadilah Surabaya Inferno yang menggugah bangsa tertindas bangkit melawan penjajah. Pada hari Senin, 3 September 1945 Residen Soedirman memproklamasikan Pemerintahan RI di Jawa Timur dan di sambut aksi pengibaran bendera di seluruh pelosok Surabaya. Pesawat terbang Belanda menyebarkan pamflet pengumuman bahwa Sekutu/Belanda akan mendarat di Surabaya yang menyebabkan orang Belanda dengan sombong mengirbakan bendera Belanda di Orange Hotel pada tanggal 19 September 1945, hal ini menimbulkan kemarahan arek-arek Suroboyo sehingga terjadilah insiden berdarah dengan terbunuhnya Mr. Ploegman. Merah putih biru dirobek birunya dan berkibarlah Sang Merah Putih dengan megahnya di angkasa.

Tanggal 25 Oktober 1945 tentara Inggris mendarat di Surabaya, brigade ke-49 dengan kekuatan 6.000 serdadu dipimpin Brig. Jend. A.W.S. Mallaby, pasukan berpengalaman dari kancha perang dunia yang terdiri dari pasukan Gurkha dan Nepal dari India Utara. Esok harinya tanggal 26-27 Oktober 1945 beberapa pesawat Inggris menjatuhkan selebaran yang memerintahkan agar penduduk Surabaya dan Jawa Timur menyerahkan senjata. Tanggal 28 Oktober 1945 terjadilah insiden di seluruh pelosok kota. Puncaknya tanggal 30-31 Oktober 1945 tentara Inggris meninggalkan Gedung Internatio Brig. Mallaby meninggal, mobilnya meledak terbakar. Tanggal 9 Nopember 1945 ultimatum yang ditandatangani oleh May. Jend. E.S. Masergh Panglima Divisi Tentara Sekutu di Jawa Timur, minta rakyat menyerahkan senjata tanpa syarat sebelum jam 18.00 dan apabila tidak melaksanakan sampai jam 06.00 tanggal 10 Nopember 1945 pagi akan ditindak dengan kekuatan militer Angkatan darat, Laut dan Udara.

Berturut-turut pada jam 21.00 & 23.00 setelah lewat Pemerintah Pusat di Jakarta tidak berhasil merubah pendirian Pimpinan Tentara Inggris untuk mencabut ultimatumnya. Gubernur Soerjo berpidato yang merupakan penegasan, "Lebih baik hancur daripada dijajah kembali" . Tanggal 10 Nopember 1945, terjadi pertempuran dahsyat di pelosok kota, perlawanan massal rakyat Surabaya melawan tentara Sekutu, sehingga korban berjatuhan di mana-mana, selama 18 hari Surabaya bagaikan neraka. Dengan hancurnya kubu laskar rakyat di Gunungsari pada tanggal 28 Nopember 1945 menyebabkan sementara seluruh Kota Surabaya jatuh ke tangan Sekutu.

Mengenang kepahlawanan arek-arek Surabaya yang berjuang dengan gagah berani sampai titik darah penghabisan, demi kedaulatan dan tegaknya cita-cita bangsa Indonesia maka dibangun Monumen Tugu Pahlawan yang diresmikan tanggal 10 Nopember 1962 oleh Presiden RI. Selain itu juga dibangun Monumen Bambu Runcing untuk mengenang semangat arek-arek Suroboyo yang dengan gagah berani melawan penjajah dengan senjata seadanya walaupun hanya dengan sebilah bambu yang ujungnya diruncingkan

2.5.1.6 Geografis

Surabaya merupakan salah satu pintu gerbang perdagangan utama di wilayah Indonesia Timur. Dengan segala potensi, fasilitas, dan keunggulan geografisnya Surabaya memiliki potensi ekonomi yang sangat besar. Surabaya sendiri terletak di 07°21' Lintang Selatan dan 112° 36'-112° 54' Bujur Timur. Surabaya mempunyai batas wilayah bagian timur dan utara dengan Selat Madura, bagian selatan dengan Kabupaten Sidoarjo sedangkan sebelah barat dengan Kabupaten Gresik. Kota pahlawan ini mempunyai luas wilayah sebesar 33.306,30 Km², dengan jumlah kecamatan sebanyak 31 dan desa atau kelurahan sebanyak 163 bagian. Tanah kota Surabaya terdiri dari tanah aluvial, yang merupakan hasil endapan sungai dan pantai, di bagian barat Surabaya terdapat perbukitan yang mengandung kapur.

Topografi dari Surabaya sendiri 80% merupakan dataran rendah dengan ketinggian 3m-6m dengan kemiringan <3%, sedangkan sisanya 20 % permukaan perbukitan dengan kontur perbukitan dengan gelombang rendah, ketinggian < 30m dan kemiringan 5-15%.

2.5.1.7. Penduduk

2.5.2.1. Suku Bangsa

Suku Jawa adalah suku bangsa mayoritas di Surabaya. Dibanding dengan masyarakat Jawa pada umumnya, Suku Jawa di Surabaya memiliki temperamen yang sedikit lebih *keras* dan *egaliter*. Salah satu penyebabnya adalah jauhnya Surabaya dari Kraton yang dipandang sebagai pusat budaya Jawa.

Surabaya merupakan kota multi etnis yang kaya budaya. Beragam etnis ada di Surabaya, seperti etnis Melayu, Cina, India, Arab, dan Eropa. Etnis Nusantara pun dapat dijumpai, seperti Madura, Sunda, Batak, Kalimantan, Bali, Sulawesi yang membaaur dengan penduduk asli Surabaya membentuk pluralisme budaya yang selanjutnya menjadi ciri khas kota Surabaya. Ciri khas masyarakat asli Surabaya adalah mudah bergaul. Gaya bicaranya sangat terbuka. Walaupun tampak seperti bertemperamen kasar, masyarakat disini sangat demokratis, toleran dan senang menolong orang lain.

Sebagai pusat pendidikan, Surabaya juga menjadi tempat tinggal mahasiswa dari berbagai daerah dari seluruh Indonesia, bahkan di antara mereka juga membentuk wadah komunitas tersendiri. Sebagai pusat komersial regional, banyak warga asing (ekspatriat) yang tinggal di daerah Surabaya, terutama di daerah Surabaya Barat. Etnis terbesar adalah Tionghoa, Korea, dan Jepang.

2.5.2.2. Agama

Agama Islam adalah agama mayoritas penduduk Surabaya. Surabaya merupakan salah satu pusat penyebaran agama Islam yang paling awal di tanah Jawa. Masjid Ampel didirikan pada abad ke-15 oleh Sunan Ampel, salah satu pioner walisongo. Agama lain yang dianut adalah Kristen, Katolik, Hindu, Buddha, dan Konghucu. Di Surabaya juga dijumpai penganut Islam Syiah dalam jumlah yang cukup signifikan. Walaupun Islam merupakan mayoritas di Surabaya kerukunan umat Beragama saling menghormati, menghargai dan saling menolong untuk sesamanya cukuplah besar niat masyarakat Surabaya dalam menjalankan Amal Ibadahnya. Tidak hanya itu saja banyaknya yayasan-yayasan sosial yang berazaskan Agama juga banyak, mereka bekerja sama dalam kegiatan Bhakti sosial. Bahkan ada satu wadah Kerukunan Umat Beragama di Surabaya yang sering Exist dalam menyikapi suatu problem sosial manusia agar tidak mudah terprovokasi oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab yang akan merusak persatuan dan kesatuan Bangsa Indonesia pada umumnya serta masyarakat Jawa Timur khususnya.

2.5.2.3. Bahasa

Surabaya memiliki dialek khas Bahasa Jawa yang dikenal dengan *Boso Suroboyoan*. Dialek ini dituturkan di daerah Surabaya dan sekitarnya, dan memiliki pengaruh di bagian timur Provinsi Jawa Timur. Dialek ini dikenal egaliter, blak-blakan, dan tidak mengenal ragam tingkatan bahasa seperti Bahasa Jawa standar pada umumnya. Masyarakat Surabaya dikenal cukup fanatik dan bangga terhadap bahasanya. Tetapi oleh peradaban yang sudah maju dan banyaknya pendatang yang datang ke Surabaya yang telah mencampuradukkan

bahasa *suroboyo*, jawa ngoko dan madura ,bahasa asli *suroboyo* sudah punah. Contoh, *Ndherok*:Berhenti, *Gog*:Paklek/Om, *Maklik*:Bulek/tante.

2.5.2.4. Perekonomian

Sebagai kota metropolitan, Surabaya menjadi pusat kegiatan perekonomian di daerah Jawa Timur dan sekitarnya. Sebagian besar penduduknya bergerak dalam bidang jasa, industri, dan perdagangan. Banyak perusahaan besar yang berkantor pusat di Surabaya, seperti PT Sampoerna Tbk, Maspion, Wing's Group, Unilever, dan PT PAL. Kawasan industri di Surabaya diantaranya Surabaya Industrial Estate Rungkut (SIER) dan Margomulyo.

Dewasa ini terdapat belasan mal-mal besar dan puluhan supermarket besar. Pusat perbelanjaan modern ternama diantaranya: Tunjungan Plaza, Pakuwon Trade Center dan Supermall Pakuwon Indah (satu gedung), Golden City Mall (Carrefour), ITC, Bubutan Junction (BG Junction), Royal Plaza, Mal Galaxy, Plaza Marina (dahulu Sinar Fontana), Surabaya Town Square dan Plaza Surabaya yang oleh masyarakat Surabaya lebih dikenal dengan Delta Plaza. Sedangkan pusat perbelanjaan tradisional ternama diantaranya Pasar Turi, Pasar Atom, dan Darmo Trade Center (DTC) yang dahulunya adalah Pasar Wonokromo.

2.5.2.5. Budaya

Surabaya dikenal memiliki kesenian khas:

- Ludruk, adalah seni pertunjukan drama yang menceritakan kehidupan rakyat sehari-hari.
- Tari Remo, adalah tarian selamat datang yang umumnya dipersembahkan untuk tamu istimewa
- Kidungan, adalah pantun yang dilagukan, dan mengandung unsur humor

Selain kesenian khas diatas, budaya panggilan arek (sebutan khas Surabaya) diterjemahkan sebagai *Cak* untuk laki-laki dan *i* untuk wanita. Sebagai upaya untuk melestarikan budaya, setiap satu tahun sekali diadakan pemilihan *Cak & Ning* Surabaya. *Cak & Ning* Surabaya dan para finalis terpilih merupakan duta wisata dan ikon generasi muda kota Surabaya.

Setiap setahun sekali diadakan Festival *Cak Durasim* (FCD), yakni sebuah festival seni untuk melestarikan budaya Surabaya dan Jawa Timur pada umumnya. Festival *Cak Durasim* ini biasanya diadakan di Gedung *Cak Durasim*, Surabaya. Selain itu ada juga Festival Seni Surabaya (FSS) yang mengangkat segala macam bentuk kesenian misalnya teater, tari, musik, seminar sastra, pameran lukisan. pengisi acara biasanya selain dari kelompok seni di Surabaya juga berasal dari luar Surabaya. diramaikan pula pemutaran film layar tancap, pameran kaos oblong dan lain sebagainya. diadakan setiap satu tahun sekali di bulan Juni bertempat di Balai Pemuda

2.5.2.6. Makanan khas

Surabaya memiliki sejumlah makanan khas, diantaranya: Semanggi, Rujak Cingur, Gado-Gado, Tahu Tek, Krengsengan, Bebek Goreng, Tempe Penyet, Lontong Balap, Lontong Mie, Kupang Lontong, Rawon, Tahu Campur, Soto Madura, dan Sop KikilLeker / Kue Pisang Surabaya

2.5.3.1. Pendidikan

2.5.3.2. Perguruan tinggi negeri,

- Universitas Airlangga (UNAIR) merupakan perguruan tinggi yang paling tua, terletak di pusat kota.
- Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) merupakan salah satu perguruan tinggi teknik terkemuka di Indonesia, dan dikenal unggul dalam teknologi robotika dan perkapalan/maritim.
- Universitas Negeri Surabaya (Unesa, dahulu adalah IKIP Surabaya)
- IAIN Sunan Ampel.
- Akademi Angkatan Laut yang mencetak calon perwira Angkatan Laut Republik Indonesia terdapat di Surabaya.

2.5.3.3.. Perguruan tinggi swasta,

- Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi - Almamater Wartawan Surabaya (STIKOSA - AWS)
- Universitas Surabaya (Ubaya),

- Universitas Kristen Petra,
- Unika Widya Mandala,
- Universitas Ciputra,
- Universitas 17 Agustus 1945 (UNTAG) Surabaya.
- Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Teknik Komputer Surabaya (STIKOM),
- Sekolah Tinggi Teknik Surabaya (STTS),
- UPN "Veteran",
- Universitas Dr. Soetomo (Unitomo),
- Universitas Muhammadiyah Surabaya (UMS).
- Universitas Bhayangkara Surabaya (Ubhara Surya).
- Institut Teknologi Pembangunan Surabaya (ITPS).
- Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya (ITATS).
- Sekolah Tinggi Pariwisata " Satya Widya " Surabaya.
- Universitas Pelita Harapan

2.5.4.1. Transportasi

2.5.4.2. Jalan Raya

Surabaya merupakan pusat transportasi transportasi darat di bagian timur Pulau Jawa, yakni pertemuan dari sejumlah jalan raya yang menghubungkan Surabaya dengan kota-kota lainnya. Jalan tol termasuk ruas Surabaya-Gresik, Surabaya-Waru-Gempol, dan Waru-Bandara Juanda. Saat ini telah dikaji rencana pembangunan jalan tol dalam kota Lintas Tengah dan Lintas Timur untuk mengurangi kemacetan. Jalan tol yang akan segera dibangun adalah Surabaya-Mojokerto-Kertosono.

Saat ini tengah dibangun Jembatan Suramadu, yang menghubungkan Surabaya dengan Pulau Madura. Jembatan ini akan menjadi jembatan terpanjang di Indonesia.

2.5.4.3. Bus

Terminal Bus Purabaya atau lebih dikenal dengan Bungurasih, merupakan terminal bus tersibuk di Indonesia (dengan jumlah penumpang hingga 120.000 per

hari), dan terminal bus terbesar di Asia Tenggara. Terminal ini melayani rute jarak dekat dan menengah antara lain

- Surabaya-Malang-Blitar,
- Surabaya-Kediri-Trenggalek,
- Surabaya-Madiun-Yogyakarta,
- Surabaya-Semarang,
- Surabaya-Jember-Banyuwangi.

Sedangkan rute jarak jauh antara lain jurusan Bali/Lombok, Jakarta, dan Sumatera.

Terminal Bus Tambak Osowilangun melayani angkutan jarak dekat dan menengah lintas utara seperti lintas

- Surabaya-Bojonegoro-Cepu
- Surabaya-Tuban

2.5.4.4. Kereta Api

Kota Surabaya dihubungkan dengan sejumlah kota-kota di Pulau Jawa melalui jalur kereta api. Surabaya memiliki 4 stasiun kereta api besar: Wonokromo, Surabaya Gubeng, Surabaya Kota, Surabaya Pasar Turi. Jalur kereta api termasuk jurusan Surabaya-Malang-Blitar (Penataran), Surabaya-Kertosono-Blitar (Doho), Surabaya-Bojonegoro-Cepu (KRD), Surabaya-Jember-Banyuwangi (Mutiaratimur), Jember-Surabaya-Yogyakarta-Purwokerto (Logawa}, Banyuwangi-Yogyakarta (Sritanjung), Surabaya-Bandung (Pasundan), Surabaya-Yogyakarta-Jakarta (GBMS), Surabaya-Semarang-Jakarta (Kertajaya} dan kereta wisata surabaya kota-Porong (Komuter). Nama-nama kereta tersebut merupakan kereta kelas ekonomi (Kawula Alit)

2.5.5.1. Pesawat

Surabaya tidak memiliki Bandara di wilayah kota ini. Bandara Internasional Juanda yang terletak di sebelah selatan kota Surabaya (wilayah Kabupaten Sidoarjo) melayani kebutuhan transportasi udara kota ini.

2.5.5.2. Angkutan dalam kota dan regional

Angkutan dalam kota dilayani oleh taksi, bus kota (AC/Non AC), angkutan kota (lebih dikenal dengan sebutan *Bemo*), angkutan (seperti taksi namun tanpa AC, dan memiliki bentuk khas), dan becak (meski kini semakin dibatasi penggunaannya). Surabaya memiliki sejumlah terminal dalam kota, antara lain Joyoboyo, Bratang, dan Jembatan Merah.

Untuk angkutan skala regional, terdapat Kereta Komuter yang menghubungkan Surabaya-Sidoarjo-Porong, Surabaya-Gresik-Lamongan, dan saat ini juga dikembangkan kereta komuter jurusan Surabaya-Mojokerto-Jombang.

Dan juga akan direncanakan pembangunan monorel seperti yang sedang dikembangkan di Jakarta. Pembangunan monorel Surabaya akan mengikuti jalur Ujung (Perak)-Bundaran Waru.

2.5.6.1. Tempat menarik

Beberapa kawasan menarik di Surabaya antara lain:

- Kawasan minat khusus: Ampel (wisata religi), Gang Dolly, Taman Budaya Cak Durasim, Kya Kya Surabaya di kawasan Kembang Jepun dan Pantai Kenjeran.
- Monumen dan museum: Tugu Pahlawan, Monumen Kapal Selam, Museum Mpu Tantular
- Bangunan bersejarah dan cagar budaya: Grahadi, Balai Kota Surabaya, Balai Pemuda, Internatio, Jembatan Merah, Kantor Gubernur Jawa Timur, Hotel Majapahit Mandarin Oriental, Pelabuhan Kalimas, Kantor Pelni, Gedung PTPN XXII, Gedung Bank Niaga
- Atraksi: Kebun Binatang Surabaya

2.5.7.1. Pusat perbelanjaan:

- Mall: Golden City Mall (GoCi Mall), Jembatan Merah Plaza (JMP), Plasa Tunjungan (TP), Plasa Marina, Galaxy Mall (GM), Pakuwon Trade Center (PTC)/Supermall Pakuwon Indah (SPI), Surabaya Town Square (SuTos), Royal Plaza.

- Modern: Carrefour Golden City, Carrefour BG Junction, Makro Tandes, Makro Waru, Giant, Hi-Tech Mall (pusat komputer), Tunjungan Centre (pusat elektronik), WTC (pusat ponsel), Jembatan Merah Plaza (JMP)
- Tradisional: Pasar Atom, Pasar Turi, Darmo Trade Center (DTC), Pasar Tambah Rejo Baru

2.5.8.1. Media

2.5.8.2. Stasiun Televisi

- TVRI Jawa Timur. Televisi stasiun daerah pertama di Indonesia
- RCTI Jawa Timur (juga menayangkan berita lokal Jawa Timur, disamping merelai RCTI Nasional)
- SCTV Jawa Timur (juga menayangkan berita lokal Jawa Timur, disamping merelai SCTV Nasional). SCTV pertama kali didirikan di Surabaya pada tahun 1990, sebelum akhirnya menjadi televisi nasional.
- JTV, Situs JTV [1]. Televisi swasta lokal pertama di Indonesia
- Spacetoon Surabaya (TV Anak)
- Broadcast Media Group

2.5.8.3. Stasiun Radio

Surabaya memiliki puluhan radio swasta, di antaranya: Suara Surabaya 100.00 FM, Prambors 89,3 FM, Radio Giga FM 99,6 Mhz, 89.7 Hard Rock FM, 87.7 ColorsRadio, Istara 101.10 FM, Radio Suzana, 91.30 FM, myRadio 94.4 FM, Radio Kota 88.10 FM, Metro Female 88.50 FM, JT 88.9 FM, Media 90.10 FM, Pro2 95.2 FM, Sonora 98.0 FM, RRI 99.2 FM, Cakrawala 101.50 FM, Wijaya 103,5 FM, JJ 105.9 FM, EBS 105.9 FM, DJFM 94.8 FM

2.5.8.4. Media cetak

- Surat kabar: Jawa Pos, Radar Surabaya, Memorandum, Indonesia Daily News, Surabaya Post, Surabaya Pagi
- Majalah: Mentari (majalah anak-anak), VENUS (majalah wanita tren dan gaya hidup metropolis), Jayabaya (majalah berbahasa Jawa), Panyebar

Semangat (majalah berbahasa Jawa), Liberty, Darmo Insight (Majalah Gratis paling eksis), Al Mursyid.

- Tabloid: Tabloid Nyata (gaya hidup), Tabloid Bunda (keluarga), Tabloid Ototrend (otomotif), Tabloid Ultima (game), Tabloid Agrobis (pertanian), Tabloid Komputek (komputer), Tabloid Gugat (politik), Tabloid Posmo (mistis), Tabloid Nurani (religius-Islam), Tabloid Gloria (religius-Kristen)

2.6.1.1. Tinjauan Judul Perancangan

Judul Tugas Akhir ini yaitu: Perancangan Buku Cerita Esai Fotografi tentang Kehidupan Anak Jalanan di Surabaya. Dari uraian judul tersebut, maka masing-masing komponennya akan dijelaskan secara terperinci dengan tujuan untuk menguraikan:

2.6.1.2. Perancangan Buku Esai Fotografi berdasarkan Sifat dan jenis problematikanya:

- Tokoh yang diwujudkan atau dipertunjukkan dalam Fotografi.
- Tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal, peristiwa, kejadian dan sebagainya
- Karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, ataupun penderitaan orang, kejadian, dan sebagainya.

Fotografi adalah melukis dengan cahaya. Jadi dengan media fotografi dapat menggambarkan suatu cerita, situasi atau kondisi tertentu yang hendak disampaikan kepada orang lain.

2.6.1.3. Pokok soal yang dikaji/*subject matter*:

Fotografi sebagai upaya untuk memberikan penjelasan atau membuat sesuatu menjadi jelas dalam bentuk foto. Foto juga merupakan gambar yang digunakan sebagai penghubung dengan teks, untuk memperjelas makna yang disampaikan sebagai unsur dari desain komunikasi visual, Fotografi juga diartikan sebagai:

- a. Proses pengambilan gambar dengan teknik tertentu, seperti sudut foto, komposisi, dramatisasi, *point of interest* dengan menggunakan media alat-alat fotografi.
- b. Mengekspresikan pesan dan kesan secara visual yang ada di lingkungan sekitar kita sehingga orang lain mampu menangkap gagasan kita.
- c. Upaya untuk menjelaskan obyek dan lingkungan dengan mendetailkan suatu bentuk.
- d. Memahami, mengevaluasi dan mencari pemecahan dalam masalah desain. Misalnya menjadikan suatu bentuk menjadi bentuk lain.

Namun yang dimaksud Fotografi dalam perancangan ini yaitu Foto yang menjelaskan suatu subjek dengan teknik gabungan antara foto, layout dan esai yang menjelaskan maksud dari pengarang.

2.6.1.4. Objek yang diteliti/dituju: Kehidupan Anak Jalanan

Indonesia mengenal beberapa definisi anak antara lain yang mengacu pada Konvensi Hak Anak yang telah diratifikasi oleh pemerintah Indonesia tahun 1990, dimana anak didefinisikan sebagai manusia yang berusia di bawah 18 tahun. (Sanic & Agustian 2).

Secara umum pemahaman yang berkembang di masyarakat mengenai anak jalanan adalah anak-anak yang berada di jalanan untuk mencari nafkah, dan menghabiskan waktu untuk bermain, tidak bersekolah kadangkala adapula yang menambahkan bahwa anak-anak itu adalah anak yang mengganggu kepentingan umum dan melakukan tindak kejahatan-kejahatan. (Sanic & Agustian 4).

2.6.1.5. Lokasi/daerah Observasi: Kota Surabaya

Surabaya adalah sebuah kota metropolitan dimana memiliki populasi penduduk terbanyak kedua setelah ibukota Indonesia, Jakarta.

2.7 Tinjauan Aspek Kultural

2.7.1 Tinjauan Aspek Kultural Fotografi

Sebagian besar masyarakat Surabaya suka membaca, dan dari target survey yang suka membaca ini sebagian besar mengaku masih menyukai buku cerita, buku foto, komik, majalah. Berdasarkan tema fotografi yang diangkat, buku esai

fotografi cocok untuk tema masalah sosial, karena foto dapat lebih banyak bercerita dari kata-kata.

2.7.2 Tinjauan Aspek Kultural Anak Jalanan di Surabaya.

Berdasarkan pengamatan penulis, gaya anak jalanan di Surabaya cukup beragam dengan jenis pekerjaan yang berbeda-beda. Pekerjaan yang melekat dari image anak jalanan adalah mengemis, mengamen, dan berjualan koran. Padahal masih ada beberapa pekerjaan yang kerap mereka jalani, antara lain sebagai pemulung, penangkap koin di pelabuhan, penyemir sepatu, bahkan pembersih kendaraan dengan peralatan sederhana (misal: kemujing atau lap) di persilangan lalu lintas kota Surabaya.

Banyak kultur yang terjadi di anak-anak jalanan. Dengan kondisi ekonomi yang rendah, dapat melahirkan rasa solidaritas yang tinggi satu sama lain. Bagi anak-anak jalanan yang tinggal dalam satu komunitas mereka bagaikan saudara sendiri. muncul karena kondisi fisik mereka. Semisal sebutan “pak gendut” karena kondisi kulit yang hitam dan gemuk.

Dari segi penampilan, beberapa di antara mereka yang memasang tindik pada telinga, dan tato di tubuhnya. Hal ini mereka lakukan karena ingin dianggap jantan lebih diterima oleh orang-orang di sekitarnya.

Judi, taruhan, dan drugs juga tidak lepas dari gaya hidup anak-anak jalanan di Surabaya. Pada kasus anak-anak jalanan di Surabaya Utara ini, biasanya mereka mendapatkan drugs dari anak jalanan yang lebih dewasa. Selain itu free sex juga jadi salah satu gaya hidup mereka.

Anak-anak jalanan pada kehidupan sehari-harinya mempunyai ancaman yang menjadi ketakutannya tersendiri. Orang-orang yang paling ditakuti oleh mereka antara lain, Satpol PP, polisi lalu lintas, satpam, dan orang tua mereka sendiri. Seringkali mereka mendapatkan perlakuan kasar dari orang-orang tersebut. Anak jalanan perempuan mempunyai resiko lebih besar dari anak jalanan laki-laki. Seringkali mereka mengalami pelecehan seksual dari anak-anak jalanan lain dan orang-orang dewasa yang ada di sekitar mereka, bahkan dari pengendara kendaraan bermotor di tempat-tempat mereka mencari nafkah. Hal ini memberikan dampak yang buruk pada kehidupan dan masa depan mereka.

2.8. Profil Yayasan Arek Lintang

2.8.1. Latar Belakang

Yayasan Arek Lintang atau dikenal juga dengan singkatan Alit didirikan oleh beberapa aktifis pelajar yang sebelumnya berkecimpung dalam kegiatan sosial dan kemanusiaan. Para pelajar tersebut tertarik dengan hal hak azasi anak-anak, karena mereka cenderung lebih dikesampingkan dalam konteks hak azasi manusia secara umum. Kebutuhan akan pembelaan terhadap hak azasi anak-anak di Indonesia menjadi lebih penting dikarenakan krisis moneter dan ekonomi yang terjadi pada tahun 1998, dimana banyak sekali anak-anak yang turut menanggung dampak dari krisis tersebut. Sebagian besar kegagalan memperjuangkan hak anak-anak dikarenakan kurangnya respon yang dilakukan oleh pemerintah dalam hal ini.

Ketidakpedulian dan eksploitasi yang dialami oleh anak-anak pada saat ini, meneguhkan Alit untuk menjalankan strategi dan pendekatan dengan cara menonjolkan kelebihan dari anak-anak untuk memperjuangkan hak anak-anak itu sendiri. Alit memfasilitasi diadakannya beberapa grup yang terdiri dari dan diusahakan oleh anak-anak supaya mereka dapat berinteraksi lebih baik dengan orang-orang dewasa disekitar mereka dan juga institusi pemerintah yang bersangkutan, untuk kepentingan anak-anak tersebut.

Dengan motto ‘kesetaraan untuk semua anak’, banyak cara dan usaha dilakukan untuk memperlengkapi anak-anak tersebut dalam memperjuangkan hak-haknya.

2.8.2. Visi dan misi

Visi Alit adalah untuk memperjuangkan diakui dan dipenuhinya hak azasi anak-anak oleh masyarakat dan pemerintah. Pendekatan Alit adalah dengan mendorong didirikannya grup anak-anak di masyarakat yang dapat memperoleh hak-hak tersebut dan sanggup memantau usaha pemerintah untuk memenuhi tanggung jawab mereka terhadap masyarakatnya.

2.8.3. Perspektif dan Strategi

Sebagai alat untuk mencapai visinya, Alit menggunakan beberapa langkah untuk diterapkan dalam beberapa programnya. Strategi dan pendekatan tersebut adalah:

- Pendekatan yang berdasarkan hak anak-anak

Alit sangat sadar akan adanya masalah yang dihadapi masyarakat saat ini adalah tanggung jawab penuh pemerintah. Hal ini mencakup juga pelanggaran hak azasi manusia termasuk anak-anak. Alit bekerja untuk menentukan apa saja yang perlu dilakukan oleh masyarakat untuk mendapatkan hak mereka dan apa saja yang perlu dilakukan oleh negara untuk melindungi hak-hak warganya. Penanganan secara langsung dilakukan hanya dalam situasi yang mendesak dan untuk mengevaluasi pada tahap mana pemerintah telah menjalankan tanggung jawabnya dalam hal ini. Evaluasi tersebut dirangkum sebagai informasi tentang sejauh mana usaha pemerintah telah berhasil (ataupun gagal) dalam menyediakan dan melindungi hak azasi manusia.

- Andragogi sebagai metode

Alit menganggap bahwa masyarakat telah mengetahui apa saja yang mereka perlu ketahui untuk menyelesaikan masalah mereka sendiri. Masalahnya adalah bagaimana memberikan mereka kesempatan untuk mengatasi masalah mereka sendiri dengan cara memberi dukungan dengan pilihan yang mereka ambil sendiri. Daripada mencoba untuk menjangkau kebawah dan menganggap mereka sebagai obyek kita, Alit percaya bahwa semua orang dapat bekerja sama dalam kesetaraan level untuk menyelesaikan masalah dalam masyarakat kita.

- Berpartisipasi

Grup yang turut berpartisipasi, baik dalam program partner atau target komunitas, harus ikut serta juga sejak semula hingga proses dari penerapan, monitor dan tahap evaluasi project yang ada. Pendekatan ini adalah dasar yang sangat penting untuk membangun kesadaran akan hak-hak mereka sendiri karena merekalah yang akan melanjutkan hubungan dengan pemerintah untuk mem-follow up tanggung jawab di dalam project yang diadakan.

2.8.4. Program dan Struktur Organisasi

Dari sekian banyak program yang ditangani oleh Alit, fokus utamanya adalah anak-anak jalanan. Bertolak belakang dengan hal-hal lain yang ditangani oleh Alit, anak-anak jalanan tetap menjadi pusat dari perhatian kami. Sebagai hasil dari pengalaman kami bekerja berdampingan dengan anak-anak jalanan, kami berkonsentrasi pada tiga area utama: anak-anak yang mengalami krisis; mengumpulkan anak-anak di komunitas mereka; dan pembelaan hak anak-anak yang pada umumnya dilakukan dengan bekerja sama dengan jaringan aktifis yang lebih besar. Beberapa aktifitas dan strategi yang bersangkutan dengan tiga area ini adalah:

- Pendekatan di Jalanan

Ini adalah prinsip dasar usaha kami dimanapun kami menangani anak-anak tersebut. Beberapa kategori anak-anak mengalami situasi yang cukup serius di jalanan; contohnya mereka memerlukan perawatan kesehatan segera karena kecelakaan atau karena penyakit yang diderita. Mereka juga memerlukan bantuan legal dan konseling psikologis pada situasi dimana ada yang melakukan tindak criminal (atau yang dituduh melakukannya), atau anak-anak tersebut menjadi korban kekerasan, pelecehan dan tindak criminal lainnya.

Usaha penjangkauan tersebut akan menjadi lebih luas dan efektif dengan diadakannya program ketrampilan hidup yang didukung oleh Novib.

- Pendekatan dalam Komunitas

Strategi ini membantu untuk mengembangkan partisipasi masyarakat dalam usaha mengenali dan memenuhi hak anak-anak. Sangat penting untuk diingat bahwa keluarga dan masyarakat tidak dapat melindungi hak anak-anak apabila mereka tidak mengerti dan mendapat pengetahuan tentang apa saja hak-hak tersebut. Alit mengadakan bermacam-macam aktifitas untuk menyadarkan keluarga dan masyarakat tentang hak azasi anak-anak. Aktifitas tersebut diikuti oleh dua

komunitas dimana Alit telah menjalankan program intensif (50-80 keluarga di satu komunitas).

Pendekatan yang dilakukan oleh Alit adalah untuk mencapai penurunan tingkat pelecehan terhadap anak-anak, peningkatan pelayanan umum terhadap masyarakat dan penurunan tingkat pelanggaran hak anak-anak (yang berhubungan dengan pendidikan, standar gizi anak-anak dan cukupnya layanan terhadap bayi dan balita).

Saat ini, salah satu komunitas yang ditangani oleh Alit telah mencapai tahap akhir dari project yang dilakukan dan mereka telah siap untuk melanjutkannya secara mandiri, sedangkan komunitas yang kedua sedang ada pada tahap awal program lima tahun yang dicanangkan.

Pembelaan Secara Hukum

Pembelaan yang dilakukan oleh Alit adalah hasil kerjasama dengan jaringan NGOs dan institusi yang relevan lainnya termasuk perwakilan dari pihak kepolisian. Banyak hal yang terjadi dalam Alit telah menjadi agenda jaringan-jaringan tersebut bahkan dalam konteks nasional.

Kerjasama yang baik dengan anggota NGO dan pihak Kepolisian sejak tahun 2002, telah membawa Alit untuk memulai pendekatan ini, yaitu pembelaan secara hukum pada anak-anak yang melakukan tindak criminal dan juga pada kasus jual beli anak-anak melalui diskusi public dan bantuan legal untuk anak-anak sementara mereka dalam proses hukum.

Untuk menjalankan aktifitas tersebut, struktur organisasi Alit menyesuaikan diri dengan tuntutan project yang sedang aktif. Saat ini struktur institusi terdiri dari:

1. Eksekutif Direktur yang bertanggung jawab akan keseluruhan lingkup dan dampak dari project yang sedang dijalankan dalam masyarakat maupun dalam

tingkat nasional. Juga bertanggung jawab atas semua program, staff dan keuangan.

2. Koordinator Program, terdiri dari dua individu yang berfokus pada pelayanan langsung untuk anak-anak dan Pembelaan Hukum untuk mereka.
3. Staff Pendukung mencakup keuangan, administrasi dan manajemen kantor.
4. Staff di lapangan yang bekerja pada setiap program.
5. Lima tenaga ahli yang terdiri dari dua dokter, satu paramedic, dan tiga pengacara, yang menyediakan layanan kesehatan dan bantuan hukum.
6. Satu staff database.

V. Kerjasama

Sejak berdiri pada tahun 1998, Alit telah bekerja sama dengan banyak Organisasi nasional dan internasional. Beberapa diantaranya adalah:

1. Pelatihan dan Pembuatan Modul untuk Pekerja Sosial, Intervensi terhadap Anak-anak Jalanan di Jawa Timur, bekerjasama dengan Plan International Indonesia Surabaya , 1999.
2. Pemetaan Sosial terhadap Anak Jalanan di Surabaya, bekerjasama dengan Departemen Sosial dan PKPM Unika Atmajaya Jakarta, Surabaya 1999.
3. Intervensi, Drop In Center sebagai model untuk Eksploitasi Komersial dan Seksual Anak-anak Jalanan di Surabaya, dengan Unika Atmajaya – Ausaid, 1999-2000.

4. *Intervention for Children in Communities, Protection of Child Rights in Participation*, di komunitas Widodaren-Surabaya, bekerjasama dengan Plan International Indonesia Surabaya , 2000-present.
5. Bantuan untuk anak-anak yang paling membutuhkan, Program Bantuan untuk Anak Jalanan melalui pengembangan ketrampilan khusus, bersama SAMIN-Novib, 2000-2002.
6. Bantuan untuk anak-anak yang mengalami krisis, Program Bantuan untuk remaja yang melakukan tindak criminal dan layanan kesehatan untuk anak jalanan, bersama BSS Novib, 2005-2008.
7. Kampanye Publik untuk CSEC, bersama Paguyuban Jawa Timur melawan Eksploitasi Komersial dan Seksual Anak Jalanan dan Plan International Indonesia Surabaya, 2002.
8. Fasilitator dan Peserta dalam mempersiapkan Rencana Tindakan Nasional terhadap Eksploitasi Komersial dan Seksual Anak Jalanan, bersama UNICEF-Departemen Pemberdayaan Wanita Indonesia, Yogyakarta dan Jakarta, 2002.
9. Member dari Forum Organisasi dalam evaluasi dan persiapan untuk laporan bayangan dari penerapan CRC di Indonesia, sejak 2003.
10. Tim Konsultasi, Pelatihan Organisasi Komunitas untuk Usaha Penyelamatan dan Pemberdayaan Anak Jalanan, 2003.
11. Tim Pelatihan, Program Pelatihan Hak-hak Anak untuk Plan International Indonesia Surabaya, sebagai staff pelaksana, Surabaya, 2003.
12. Paguyuban Anak Jalanan Surabaya, bertanggung jawab untuk memfasilitasi pengembangan SOP bagi anak-anak yang memerlukan perlindungan khusus (anak-anak yang bermasalah dengan hukum, anak korban pelecehan seksual dan

kekerasan dalam rumah tangga), bekerjasama dengan pihak kepolisian (Polwiltabes) Surabaya dan Plan International Indonesia Surabaya .

13. Program Bantuan, Pemulihan Psikologis Bagi Anak Jalanan, didukung secara finansial oleh Schmitz Hille Stiftung (SHS) Jerman, 2004 hingga saat ini.

14. Bantuan Hukum, Pelayanan Kesehatan untuk warga miskin, Project CSIAP, didukung secara finansial oleh The Asia Foundation, 2005-2006.

15. Member Internasional, mengatasi masalah pelecehan seksual terhadap anak-anak dan kasus jual beli anak-anak, didukung oleh Unifem, Singapura, 2005.

16. Anggota Aktif Nasional, Kerjasama Internasional dalam rangka Pencegahan Kekerasan Pada Anak-anak, didukung oleh WWSF, Jenewa, Swiss, 2005.

Nama Organisasi : Yayasan Arek Lintang (ALIT)
Alamat : Jl. Achmad Jais 68 Surabaya
Telp : 0315477843
Alamat Email : areklintang@sby.centrin.net.id