



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Perancangan

Suprionon, R. (2010) mendefinisikan bahwa perancangan adalah suatu proses yang menggabungkan teknik satu dengan yang lainnya sehingga memberikan variasi di dalamnya. Selain itu perancangan adalah suatu proses untuk membuat sebuah keputusan desain atau proses tentang apa yang perlu dilakukan. Hal tersebut membuat keputusan yang struktur dan tertata (hlm.140).

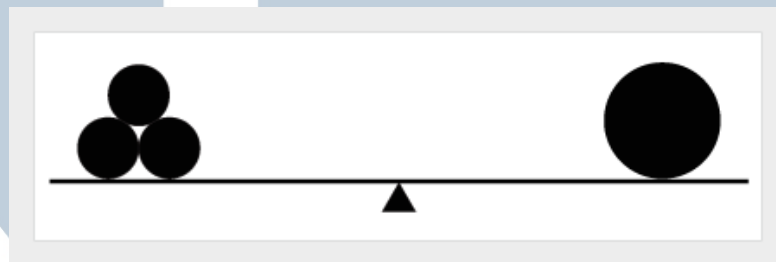
2.2. Prinsip-prinsip Desain

Menurut Supriyono, R. (2010) prinsip desain lebih mengandalkan kreativitas dan ide yang baik agar terciptanya desain yang terstruktur. Di dalam desain boleh menyimpang dan memvariasikan ide sehingga terciptanya kreativitas baru. Selain itu imajinasi yang tinggi juga mampu menciptakan prinsip desain, sehingga terkumpulnya ide-ide yang besar (hlm. 86).

2.2.1. Keseimbangan

Supriyono, R. (2010) mendefinisikan keseimbangan adalah pembagian yang adil dan sama berat, itupun berlaku secara visual. Komposisi desain dapat dikatakan seimbang jika titik satu dengan titik yang lainnya memiliki berat yang sama. Ada dua pendekatan agar terciptanya keseimbangan. Pertama dengan membagi sama berat setiap titik secara teratur atau setara, hal tersebut dapat dikatakan keseimbangan formal. Kedua dengan cara penyusunan elemen-elemen desain yang tidak sama berat namun terasa

seperti seimbang, hal tersebut dinamakan keseimbangan asimetris atau informal. Pencapaian keseimbangan asimetris dapat dilakukan melalui penyusunan ukuran, garis, warna, nilai, bidang, dan tekstur dengan menghitung beban visualnya. Keseimbangan asimetris terlihat lebih dinamis dan variatif. Sedangkan keseimbangan simetris atau formal mempunyai kesan yang tetap, kokoh dan terasa stabil (hlm.87-89).

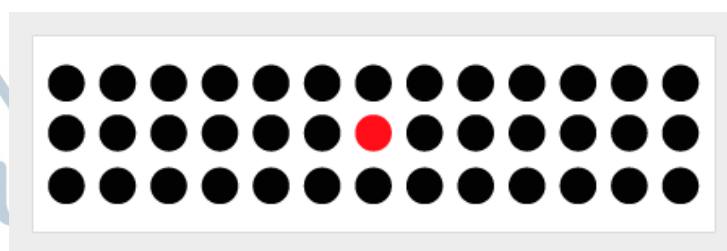


Gambar 2.1. Keseimbangan

(<https://www.jagodesain.com/2017/06/prinsip-desain-grafis.html>)

2.2.2. Tekanan

Menurut Supriyono, R. (2010) sebuah desain harus memiliki elemen yang kuat dengan menggunakan tekanan atau menonjolkan sebuah elemen visual. Antara lain dengan menggunakan warna yang mencolok, ukuran foto/ilustrasi dibuat paling berbeda dan besar, menggunakan huruf sans ukuran besar, dan dibuat berbeda dengan elemen-elemen lain (hlm. 89).

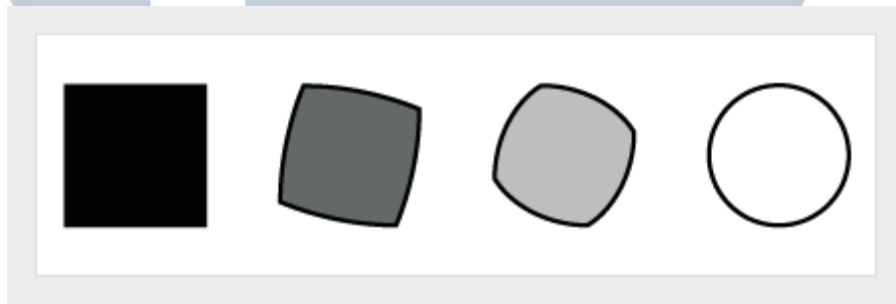


Gambar 2.2. Tekanan

(<https://www.jagodesain.com/2017/06/prinsip-desain-grafis.html>)

2.2.3. Irama

Supriyono, R. (2010) mendefinisikan irama adalah sebuah pola yang dibuat dengan cara menata elemen-elemen visual berupa variasi dan pengulangan. Pengulangan atau repetisi adalah irama yang dibuat dengan menata elemen secara berulang secara tetap dan sama dari sebelumnya. Sementara pada variasi adalah perulangan visual disertai perubahan bentuk ukuran, bentuk dan juga posisi. Penyusunan elemen dengan jarak yang teratur dapat menciptakan kesan diam atau statis (hlm. 95-96).

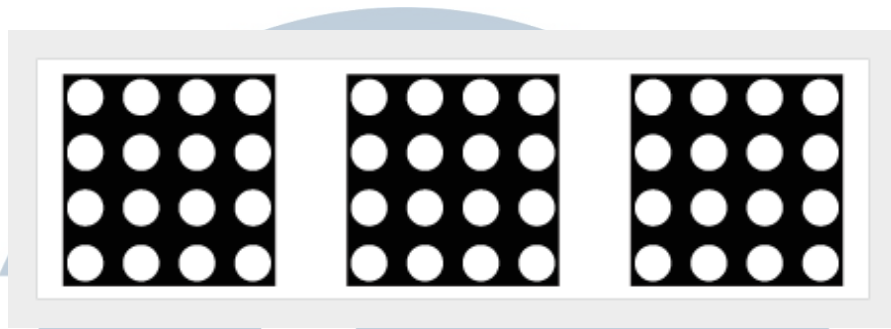


Gambar 2.3. Irama

(<https://www.jagodesain.com/2017/06/prinsip-desain-grafis.html>)

2.2.4. Kesatuan

Menurut Supriyono, R. (2010) desain dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan memiliki kesatuan dan tampak harmonis, ada kesatuan antara tipografi, warna, ilustrasi dan unsur desain lainnya. Menciptakan kesatuan pada desain yang hanya memiliki satu muka seperti poster, relative lebih mudah dibandingkan dengan buku yang memiliki banyak halaman.



Gambar 2.4. Kesatuan

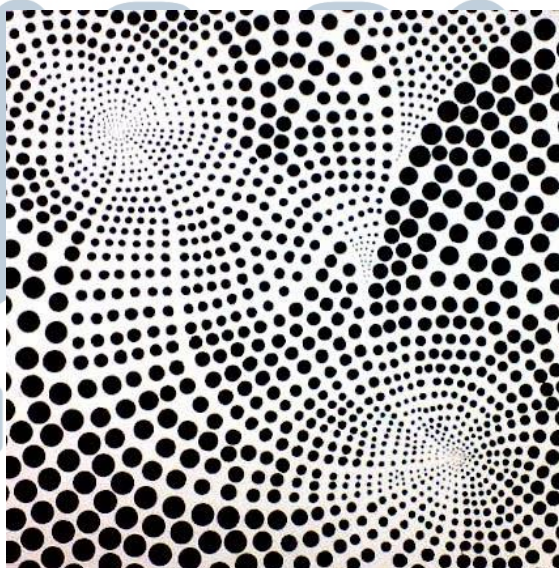
(<https://www.jagodesain.com/2017/06/prinsip-desain-grafis.html>)

2.3. Elemen-elemen Desain

Kusrianto (2007) berpendapat bahwa untuk mewujudkan suatu tampilan visual harus memiliki beberapa elemen-elemen dasar desain, diantaranya adalah:

2.3.1. Titik

Menurut Kusrianto (2007) titik adalah elemen terkecil dari sebuah tampilan visual, biasanya ditampilkan dalam keadaan berkelompok, susunan, dan kepadatan tertentu sehingga terkadang terbentuk sebuah bentuk tertentu (hlm. 30).



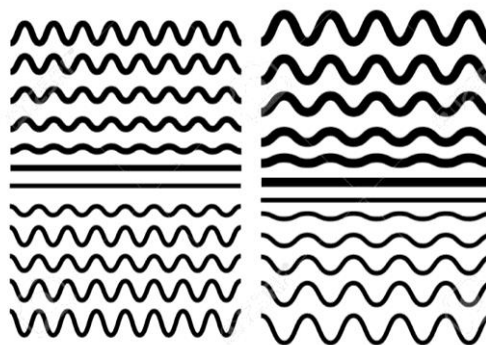
Gambar 2.5. Dot

(<https://buyxmetformin.com/dot-design-element/>)

2.3.2. Garis

Menurut Supriyono (2010) garis merupakan bagian dasar dari elemen desain yang memiliki banyak fungsi dalam bidang desain. Garis dapat membentuk sebuah objek atau desain dengan cara menyatukan serta membentuk suatu tarikan dari satu titik ke titik yang lain secara bertahap. Garis dapat membentuk sebuah pola lurus, lengkung, *zig-zag*, dan lainnya. Wujud garis sangat banyak modelnya, garis lurus mempunyai kesan yang sangat kaku tapi bisa bermakna formal, sedangkan garis lengkung memberi kesan luwes dan apa adanya, sementara garis *zig-zag* terkesan keras dan dinamis, garis tidak beraturan memiliki kesan fleksibel dan tidak formal. Berbagai macam garis tersebut dapat digunakan untuk mempresentasikan citra sebuah produk ataupun sebuah tempat.

Dalam dunia Desain Grafis, garis dapat diartikan lebih luas lagi. Secara semiotika rangkaian huruf atau teks juga dapat diartikan sebagai garis. Teks yang disusun rapih dengan arah vertikal, diagonal, lengkung dan membulat, selain dapat dibaca isinya dapat pula dirasakan citra visualnya. Garis memiliki kualitas tertentu, ada tiga hal yang mempengaruhi kualitasnya (hlm. 58-61).



Gambar 2.6. *Line*

(<https://buyxmetformin.com/line-design-element/>)

2.3.3. Bentuk

Menurut Supriyono, R. (2010) bentuk merupakan bagian dari elemen-elemen dasar desain yang terkadang terdiri dari sekumpulan garis untuk menciptakan sebuah bidang atau bentuk dua dimensi sehingga terlihat rata. Bentuk biasanya memiliki dimensi panjang dan lebar. Bidang bisa ditampilkan dengan menyusun sekumpulan titik maupun garis dalam kepadatan tertentu, dan dapat pula ditampilkan dengan mempertemukan potongan hasil goresan satu garis atau lebih. (hlm. 68)



Gambar 2.7. Shape

(<https://buyxmetformin.com/shape-design-element/>)

2.3.4. Warna

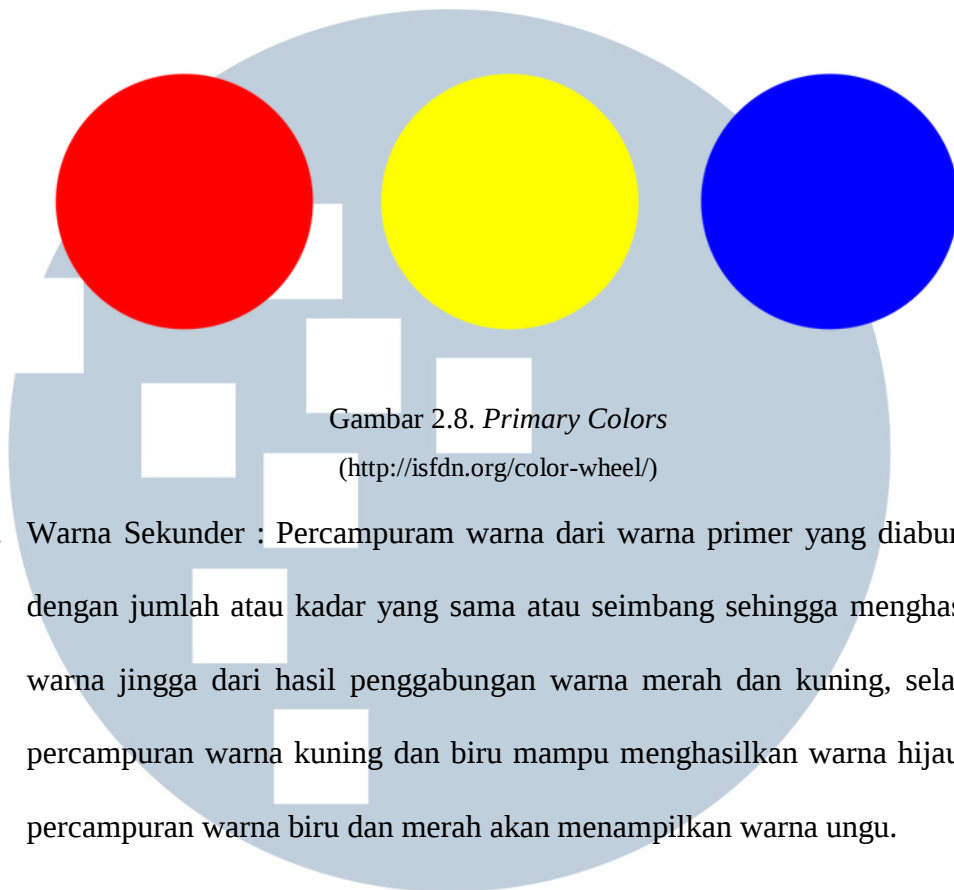
Menurut Supriyono, R. (2010) warna memiliki peran penting untuk desain salah satunya untuk menginformasikan pesan serta kesan yang terkandung dalam sebuah desain. Warna juga mampu menjadi elemen desain yang memiliki daya tarik dalam sebuah desain, sehingga yang melihat terpikat dengan daya tariknya.

Setelah itu mampu memahami maksud dari pesan yang ingin disampaikan dalam desain. Warna juga mampu menciptakan sebuah perasaan bagi yang melihatnya, contohnya sebuah desain yang menggunakan warna *soft* akan memberikan kesan yang romantic dan lembut. Berbeda dengan warna yang kontras lebih cenderung berkesan dinamis dan kemeriahan.

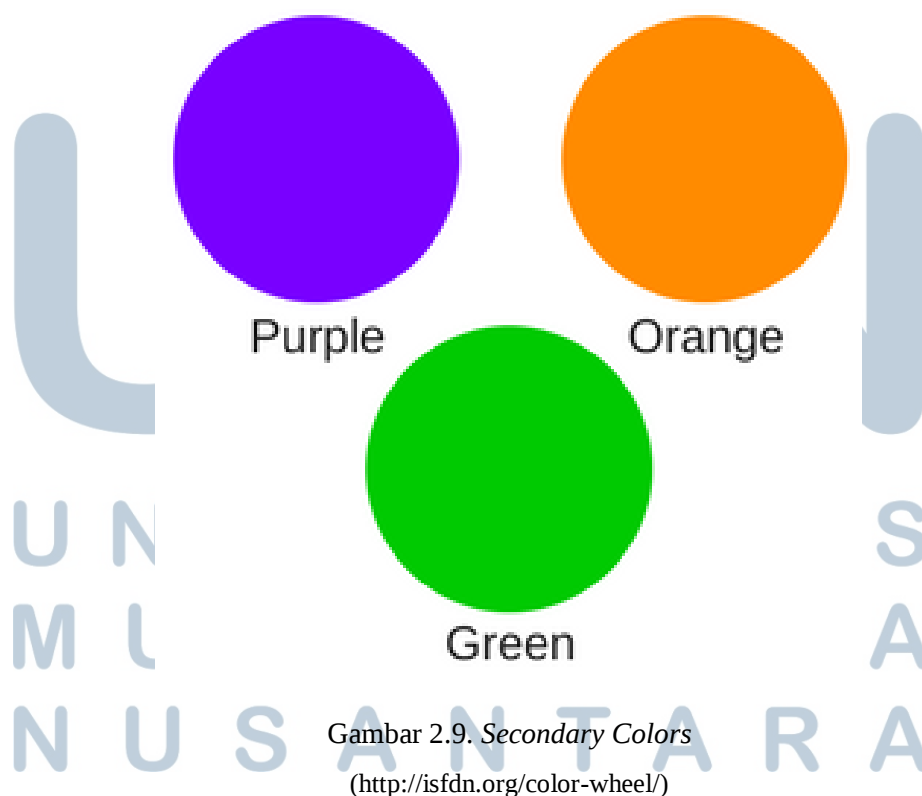
Kesalahan mendasar pada warna adalah spektrum warna, nilai kepekatan, nilai cahaya dari terang ke gelap. Ketiga unsur tersebut memiliki nilai dari nol hingga batas seratus. Hal yang paling utama pada unsur tersebut adalah nilai cahaya dari terang ke gelap, jika unsur itu diletakkan pada posisi nol maka palet warna akan berwarna hitam atau gelap semua. Sebaiknya jika diletakkan pada nilai seratus akan menampilkan silau atau terlalu terang pada palet warna. Sedangkan menggunakan nilai lima puluh akan menampilkan warna yang netral dan jelas dibanding dengan nilai sebelumnya. (hlm. 70)

Supriyono, R. (2010) menjelaskan bahwa spektrum warna memiliki setidaknya tiga golongan warna, yaitu warna primer, warna sekunder dan warna tersier. Dari tiga golongan tersebut memiliki rincian warna, diantaranya (hlm. 72-75):

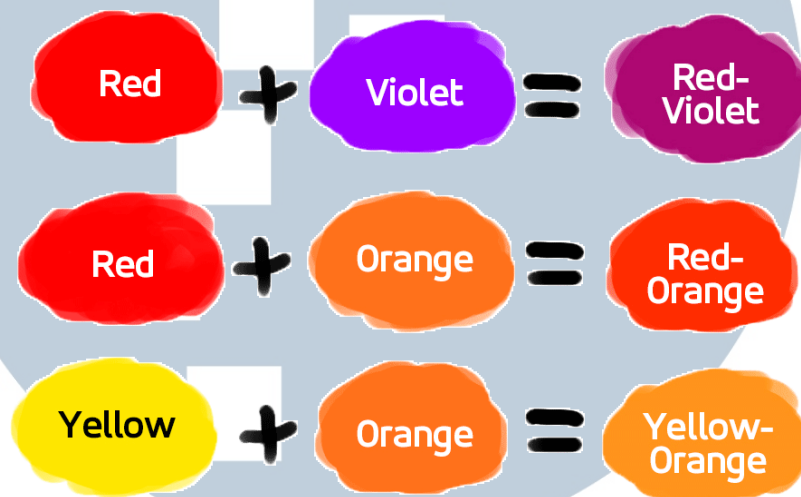
- a. Warna Primer : Terdiri dari tiga warna utama yang mendasari hampir semua warna yang berada di *color wheel* diantaranya adalah warna merah, kuning dan biru.



- b. Warna Sekunder : Percampuran warna dari warna primer yang diabungkan dengan jumlah atau kadar yang sama atau seimbang sehingga menghasilkan warna jingga dari hasil penggabungan warna merah dan kuning, selain itu percampuran warna kuning dan biru mampu menghasilkan warna hijau, dan percampuran warna biru dan merah akan menampilkan warna ungu.



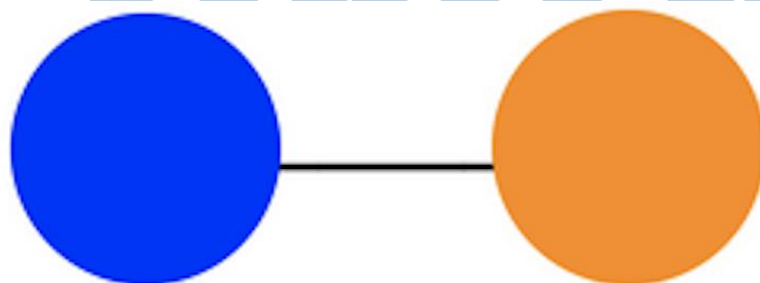
- c. Warna Tersier : Pergabungan dari warna primer dengan warna sekunder, salah satu contohnya adalah pergabungan warna jingga dengan kuning, merah dengan jingga, merah dengan ungu, biru dengan ungu, biru dengan hijau, dan kuning dengan hijau.



Gambar 2.10. *Tertiary Colors*

(<http://isfdn.org/color-wheel/>)

- d. Warna Komplementer : Komposisi antara dua warna yang bersebrangan pada *color wheel*, warna yang saling menetralkan keduanya. Contohnya seperti warna biru dan orange, merah dan hijau.



Gambar 2.11. *Complementary Color*

(<http://isfdn.org/color-wheel/>)

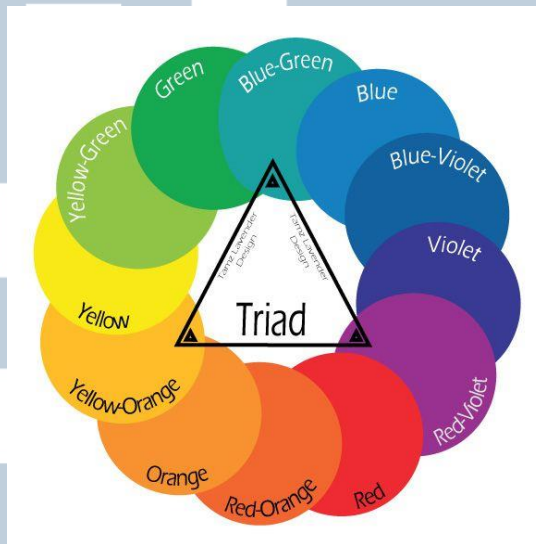
- e. Warna Monokromatik : Kumpulan beberapa warna yang tercipta dari values pada satu warna, dengan cara menambahkan hitam atau putih.



- f. Warna Analogus : Kumpulan beberapa warna yang terdiri dari tiga warna bersampingan pada color wheel, dan warna analogue lebih bervariasi dibandingkan warna monochromatic.

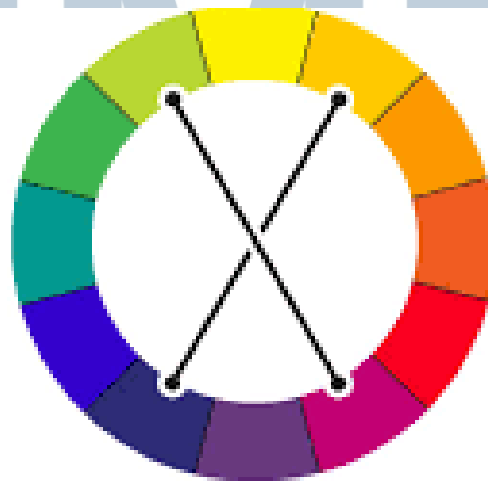


- g. Warna Triadik : Gabungan warna yang terlihat kuat dan dinamis, tercipta dari tiga warna yang bersebrangan membentuk segita sama sisi pada color wheel.



Gambar 2.14. *Triadic Colors*
(<http://isfdn.org/color-wheel/>)

- h. Warna Kuadratik : Kumpulan empat warna yang tergabung oleh bentuk persegi panjang pada color wheel.



Gambar 2.15. *Triadic Colors*
(<http://isfdn.org/color-wheel/>)

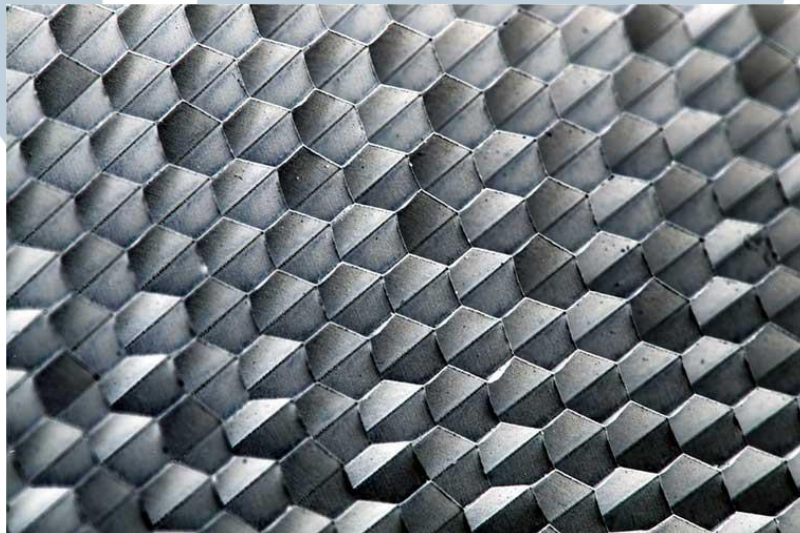
Supriyono, R (2010) mengungkapkan bahwa warna memiliki nilai dan makna tersendiri sehingga mempengaruhi citra orang yang melihatnya. Berikut adalah klasifikasi warna beserta makna yang terkandung di dalamnya (hlm. 72):

- a. Merah : Keberanian, perubahan, arogan, amarah, misterius
- b. Biru : Teknologi, kebersihan, keamanan, kepercayaan
- c. Hijau : Alami, kesehatan, pembaharuan, kecemburuan
- d. Kuning : Harapan, filosofi, kecurangan, optimis, pengecut
- e. Ungu : Keagungan, janda, perubahan bentuk
- f. Jingga : Keseimbangan, kehangatan, energi
- g. Putih : Kemurnian, kesucian, bersih, steril, kematian, cahaya
- h. Hitam : Seksualitas, kekuatan, mistis, kematian, kekuatan



2.3.5. Tekstur

Supriyono, R. (2010) mendefinisikan tekstur adalah tampilan dari permukaan sebuah objek nyata atau desain yang memiliki permukaan yang dapat diraba, sehingga lapisan objek atau desain ini dapat memberikan rasa dan kesan serta penilaian tersendiri bagi yang merasakan serta merasakannya. Selain itu tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan. Secara fisik tekstur dirubah menjadi tekstur kasar dan halus dengan beberapa kesan yang ditimbulkan.



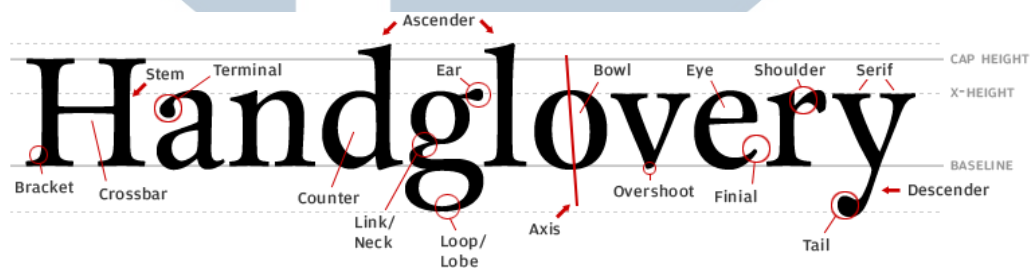
Gambar 2.17. Tekstur

(<https://buyxmetformin.com/texture-design-element/>)

Tekstur dapat digolongkan menjadi tekstur nyata dan tekstur tidak nyata. Disebut tekstur nyata bila ada kesamaan antara hasil raba dan penglihatan yang merasakan. Salah satu contohnya, jika sebuah permukaan terlihat kasar dan ketika diraba juga terasa kasar maka itu adalah tekstur nyata. Sedangkan pada tekstur tidak nyata terdapat perbedaan antara hasil penglihatan dan perabaan. Contohnya, jika dilihat tampak kasar tetapi ketika diraba ternyata terasa halus (hlm. 74).

2.4. Tipografi

Ambrose & Harris (2005) menjelaskan bahwa tipografi adalah suatu teknik menuliskan sebuah ide kedalam sebuah bentuk visual, mengacu kepada bentuk sebuah huruf. Tipografi dapat memberikan efek kesan kepada pembaca, sehingga dapat mempengaruhi ketika melihatnya, bisa berupa tulisan maupun slogan dan sebagainya. Tidak ada aturan pasti dalam menentukan jenis huruf tipografi karena setiap desain memiliki kebutuhan huruf dan gaya yang berbeda-beda. Untuk mencapai sebuah kesatuan, cukup menggunakan dua jenis huruf yang berasal dari keluarga huruf yang sama, hal ini tentunya dapat menciptakan sebuah tipografi yang tanpa melibatkan gaya huruf yang sulit (hlm. 124).



Gambar 2.18. Anatomi *Font*

(<http://www.caradesain.com/klasifikasi-font-belajar-tentang-tipografi/>)

2.4.1. Jenis-jenis Tipografi

Ambrose & Harris (2005) menjelaskan bahwa tipografi pada dasarnya dibagi dua bagian penting, contohnya adalah Serif dan Sans Serif. Penggunaannya juga tergantung gaya desain yang diinginkan, karena penggunaan tipografi sangat mempengaruhi hasil visual yang akan dibuat. Maka dari ini ada beberapa jenis tipografi, diantaranya (hlm. 125):

2.4.1.1. Script

Memiliki gaya huruf yang cenderung murni seperti tulisan menggunakan pena ataupun kuas. Biasanya huruf yang digunakan juga miring dan tidak terlalu teratur. Contohnya adalah *Segoe Script*, *Vivaldi* dan *Lucida Handwriting*.



Segoe Script
Vivaldi
Lucida Handwriting
Lucida Calligraphy

Gambar 219. Script

(<http://www.fontriver.com/font/script/>)

2.4.1.2. Sans Serif

Jenis huruf yang tidak memiliki kaki pada setiap ujung tipografinya. Biasanya memiliki tebal huruf yang stabil yang memiliki sebutan yaitu *monoweight*. Contohnya adalah *Arial*, *Verdana*, dan *Tahoma*.



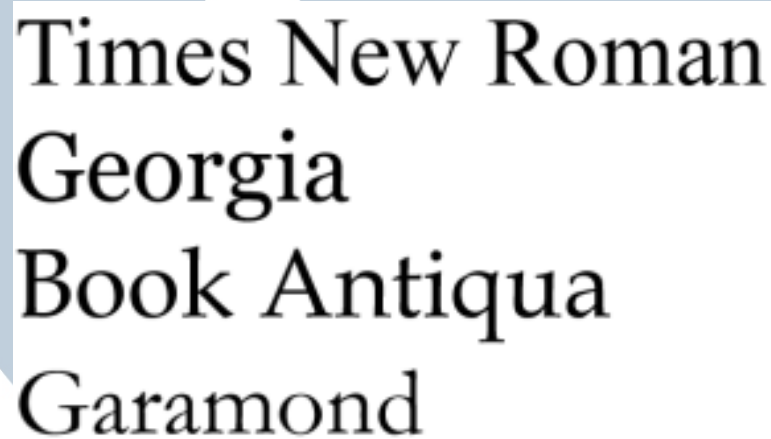
Helvetica Neue
Sans Serif
Museo Sans
Sans Serif

Gambar 2.20. Sans Serif

(http://www.fontriver.com/font/sans_serif/)

2.4.1.3. **Serif**

Jenis huruf yang memiliki kaki pada setiap ujung tipografinya. Biasanya digunakan untuk visual yang formal. Contohnya adalah Times New Roman, Georgia, Book Antiqua, dan Garamond.



Times New Roman
Georgia
Book Antiqua
Garamond

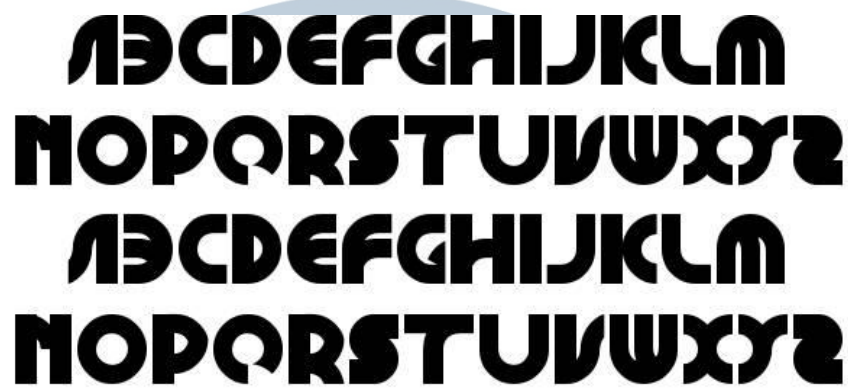
Gambar 2.21. *Serif*

(<http://www.fontriver.com/font/serif/>)

2.4.1.4. **Graphic**

Karakter yang identik pada jenis tipografi Graphic ini yaitu mempunyai banyak variasi bentuk grafis dan ilustrasi. Jenis Graphic pada umumnya digunakan untuk menafsirkan makna yang jelas maupun tersirat, maka dari itu seorang desainer grafis yang mempunyai tanggung jawab untuk bisa menentukan kapan jenis huruf digunakan menjadi salah satu elemen desain.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.22. Jenis Huruf *Graphic*
(http://www.fontriver.com/font/graphic_design/)

Menurut Poulin (2011) desainer mencoba untuk lebih mengenal tentang ilmu anatomi dari *letterforms* adalah tugas penting yang harus dilalui oleh desainer, dimana mengetahui dan memahami dari setiap variasi pada huruf. Sebab setiap jenis huruf mempunyai penampilan, fitur, dan klasifikasi yang berbeda-beda. Ada banyak variasi pada tipografi dan terdapat enam karakter yaitu sebagai berikut (hlm. 250):

2.4.1.5. *Case*

Terdapat dua variasi model yang membentuk huruf menjadi sebuah runtunan kata yaitu *Uppercase* dan *Lowercase*.

2.4.1.6. *Weight*

Ketebalan dan tipis dari *letterforms* yang menentukan berat *letterform* itu sendiri dan pada umumnya *weight* dari *letterforms* terdapat beberapa variasi yaitu *light*, *regular*, *medium*, *bold*, dan *black*.

2.4.1.7. Contrast

Kontras pada *letterform* adalah yang menunjukkan berat dari ketebalan sebuah stroke.

2.4.1.8. Posture

Hubungan antara baseline dengan *letterform* itu sendiri yang berorientasi secara vertikal, yang dimaksud apabila *letterform* berdiri tegak disebut roman, sedangkan *letterform* yang mempunyai postur miring, disebut dengan italic.

2.4.1.9. Width

Ketebalan yang diukur berdasarkan perbandingan dengan tinggi *letterform* itu sendiri.

2.4.1.10. Style

Berhubungan dengan konteks sejarah, terdorong oleh kebutuhan masyarakat pada suatu jaman, maka *letterform* bisa dibedakan menjadi serif dan sans serif, dan juga bisa dijabarkan menjadi beberapa klasifikasi.

2.4.2. Teori Gestalt

Menurut Anggraini (2014) pada Teori Gestalt membentuk sebuah visual yang melalui tiga hal kesamaan bentuk (*similarity*), kesinambungan pola (*continuity*), penutupan bentuk (*closure*), kedekatan posisi (*proximity*), figur (*figure*). Melalui tiga hal tersebut akan terbentuknya Teori Gestalt (hlm. 47).

2.4.2.1. *Similarity*

Membentuk persepsi visual yang menampilkan obyek seperti menjadi satu kesatuan sehingga terlihat berkelompok.

2.4.2.2. *Continuity*

Kumpulan beberapa obyek terlihat berkesinambungan saat mata diarahkan melihat dari satu obyek ke obyek yang lainnya.

2.4.2.3. *Closure*

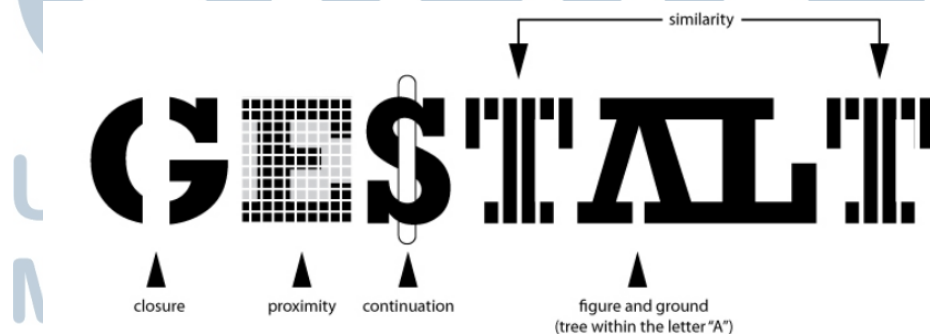
Terbentuknya sebuah visual yang terbentuk dari obyek yang tidak selalu sempurna.

2.4.2.4. *Proximity*

Beberapa elem yang saling berdampingan akan menghasilkan kesan visual bahwa elemen-elemen tersebut merupakan satu kesatuan yang padu.

2.4.2.5. *Figure*

Kumpulan beberapa elemen yang dapat digabungkan sehingga membentuk sebuah visual baru dan tak biasa.



Gambar 2.23. Gestalt

(<https://gatewaytosolutions.org/orientations-used/gestalt-therapy/>)

2.4.3. Sistem *Grid*

Menurut Poulin (2011) Desain Komunikasi Visual memberikan sebuah pesan dan arti yang dikemas dengan sebuah visual dari desain grafis. Kejelasan sebuah pesan akan didukung oleh beberapa elemen ataupun faktor, salah satu faktornya adalah *grid*. Arti dari *grid* adalah sebuah elemen desain yang terkumpul dari beberapa elemen desain lainnya dan bersifat mengikuti tujuan ataupun konsep yang dibuat oleh desainer. Salah satu banteng untuk mengatur elemen-elemen desain adalah *grid*. Maka dari itu *grid* sangat berguna dalam kelangsungan desain grafis, *grid* menjadi salah satu factor berdirinya elemen agar terstruktur dan rapih (hlm. 158).

Contoh media desain dengan konten yang memiliki berbagai macam elemen desain adalah *website*. Maka dari itu mengatur dan menyajikan desain karakter *grid* yang terstruktur sangat penting dalam membentuk sebuah desain yang beragam dan memiliki konten informasi di dalamnya. Dengan begitu *grid* akan menjadi pondasi awal dalam sebuah desain agar desain yang dikembangkan tertata rapih dan fungsional (hlm. 269).

Sedangkan Landa (2011) menyatakan bahwa fungsi *grid* adalah mempertahankan sebuah bentuk atau mempertahankan posisi suatu elemen desain. *Grid* adalah gabungan dari horizontal dan juga vertical yang membagi sebuah format ke dalam beberapa bagian penting. Contohnya mengatur desain tata letak pada *website*. Ada beberapa struktur yang dapat membantu pengunjung dengan mudah membaca dan memahami isi konten ataupun informasi yang disampaikan. Dalam hal ini pengelola ataupun desainer tidak dibatasi oleh peraturan yang ada, desainer boleh melanggar aturan-aturan yang ada pada *grid*

itu sendiri, karena kreatifitas sangat dibutuhkan agar terciptanya gaya desain yang baru sehingga tidak monoton. *Grid* memiliki beberapa anatomi yang penting dan perlu digunakan, diantaranya adalah (hlm. 158-189):

2.4.3.1. Margin

Sebuah *space* kosong yang berpada pada sebuah halaman, biasanya terdapat pada bagian kanan-kiri dan juga atas-bawah halaman. Fungsinya adalah memberikan batas isi ataupun konten agar tidak keluar dari lingkup yang sudah dibuat. Hal tersebut akan membuat elemen-elemen di dalamnya terlihat rapih dan terstruktur. Hal-hal yang dapat menentukan *margin* adalah bagaimana posisi *margin* untuk menyediakan isi yang jelas, batas keterbacaan, keseimbangan, dan memberikan batasan pada beberapa bagian sehingga tercipta penampilan secara visual dan *margin* akan tampak asimetris ataupun simetris.

2.4.3.2. Kolom dan Interval Kolom

Banyaknya kolom akan menentukan lebar dan juga beragam isi dari sebuah halaman yang bisa hanya diisi dengan tulisan atau gambar. Sedangkan kan jenjang antara kolom yang bersebalahan disebut dengan interval kolom.

2.4.3.3. Flowlines

Sebuah bidang horizontal yang terbagi oleh garis horizontal dan berfungsi untuk membantu arah marata secara visual agar tidak kesulitan dalam membaca sebuah elemen-elemen di dalam sebuah halaman. *Flowline*

biasanya digunakan untuk memecah bagian dari komposisi. Mereka membuat pemberhentian alami dan mulai mengambil tempat dalam desain.

2.4.3.4. *Grid Modules*

Grid Modules yang dibentuk dari komposisi garis dan blok-blok yang digabungkan di dalam *grid*.

2.4.3.5. *Spatial Zones*

Sebuah bentuk dari beberapa *grid modules* yang berfungsi untuk mengatur penempatan dari berbagai elemen desain, contohnya tulisan dan gambar. Memperhatikan posisi halaman dan beberapa banyak benda visual yang dimasukkan dalam sebuah halaman adalah hal yang perlu diperhatikan ketika membuat sebuah zona spasial.

2.4.3.6. *Gutter*

Kolom dan baris dibagi dengan jarak. Jarak yang dalam, ketegangan visual dibuat. Grid dengan jarak lebar menghasilkan layout menenangkan karena unsur-unsur komposisi tidak terlalu tegang atau tidak terlalu rapat di antara mereka.

Menurut Landa (2011) *grid* memiliki beberapa sistem yang terbagi menjadi beberapa jenis sehingga membantu mengatur penempatan agar terkonsep dan terstruktur dan saling berkaitan. Ada empat jenis sistem *grid*, diantaranya adalah:

2.4.3.7. *Manuscript Grid*

Manuscript grid adalah tipe *grid* yang paling tua yang digunakan pada media. Ini biasanya hadir sebagai persegi panjang yang berisi konten pada halaman atau layar. Atau biasa disebut dengan *grid* yang hanya menggunakan satu kolom saja pada satu halaman tertentu.

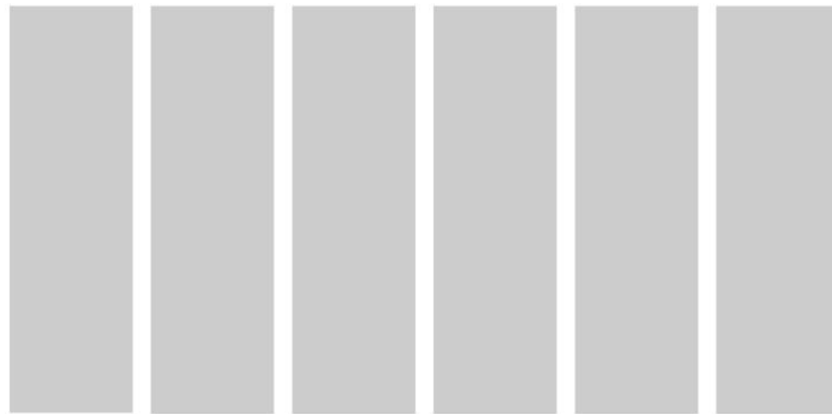


Gambar 2.24. *Manuscript Grid*

(<https://www.tutorial-webdesign.com/anatomi-sistem-grid-dalam-web-design/>)

2.4.3.8. *Column Grid*

Column grid adalah grid paling banyak digunakan dalam desain *website* karena lebar layar terbatas, tidak seperti tinggi, yang dapat berlangsung selamanya jika pengguna memiliki kemampuan untuk *scroll*. Kebanyakan *grid* kolom yang digunakan di *web* adalah 12 kolom, tapi yang seharusnya tidak menghentikan desainer dan pengembang untuk menjelajahi alternatif lain.

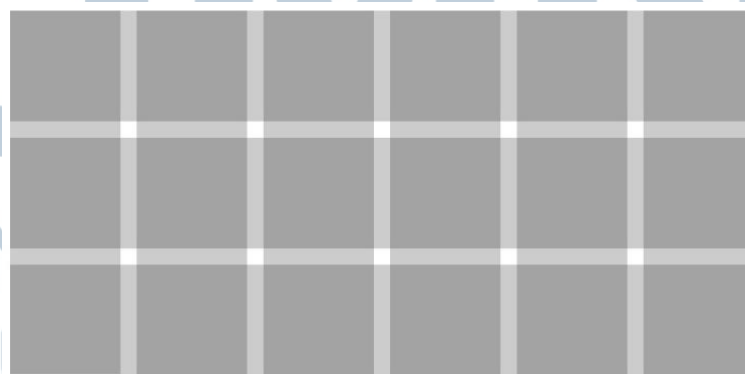


Gambar 2.25. *Column Grid*

(<https://www.tutorial-webdesign.com/anatomi-sistem-grid-dalam-web-design/>)

2.4.3.9. ***Modular Grid***

Modular grid dirancang oleh baris dan kolom yang membentuk modul tumpang tindih. *Modular grid* adalah jenis *grid* yang saling berhubungan. Ini harus digunakan bila ruang vertikal dan horizontal berada pada concern yang sama. Jenis grid ini menjadi lebih populer di media digital dengan timbulnya perangkat yang dapat dipakai yang mengandalkan ‘kartu’ untuk berkomunikasi.

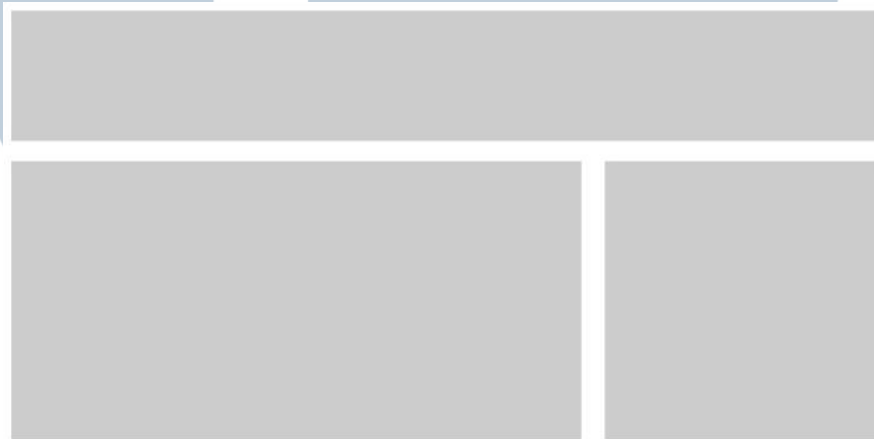


Gambar 2.26. *Modular Grid*

(<https://www.tutorial-webdesign.com/anatomi-sistem-grid-dalam-web-design/>)

2.4.3.10. *Hierarchichal Grid*

Hierarchichal grid adalah *grid* yang dibangun untuk berfokus pada proporsi unsur-unsur dalam desain. Jenis *grid* sering digunakan untuk konten yang tidak standar dan berulang-ulang. Biasa dipakai pada saat informasi dan visual yang ditujukan membutuhkan *grid* yang berbeda dari biasanya.



Gambar 2.27. *Hierarchichal Grid*

(<https://www.tutorial-webdesign.com/anatomi-sistem-grid-dalam-web-design/>)

2.5. **Ikon**

Landa (2011) mendefinisikan ikon adalah bentuk yang paling sederhana, karena hanya pola yang menampilkan obyek yang sederhana, sebagaimana bentuk fisik obyek itu namun dibuat minimalis. Ikon cenderung hanya menyederhanakan bentuk, tetapi mencoba menampilkan bagian yang paling esensial dari bentuk tersebut sehingga yang melihat masih mampu mengerti apa yang dimaksud oleh desainer (hlm. 109).

2.5.1. Simbol

Landa (2011) mengatakan bahwa simbol adalah sebagai sesuatu yang mewakili atau menjelaskan tentang sebuah bentuk yang sudah ada sebelumnya. Selain itu simbol juga dapat digunakan untuk tanda bagi sebuah obyek. Contoh nyatanya adalah bentuk love melambangkan sebuah cinta dan kasih sayang (hlm. 111).



Gambar 2.28. *Symbol and Icon*
(<https://www.designworkplan.com/read/symbol-signs>)

2.5.2. Piktogram

Piktogram atau *pictograph* adalah visual yang mewakili gagasan dan disampaikan melalui wujud dari bentuk fisik objek aslinya. Dalam beberapa rambu lalu lintas, digunakan piktogram sebagai bahasa yang digunakan. Piktogram dipahami karena bentuknya berupaya menyederhanakan dan tidak sekedar menyimbolkan.



Gambar 2.29. *Pictogram*

(<https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/set-of-yoga-poses-character-human-pictogram-icon-vector-6370706>)

2.6. Fotografi

Menurut Sudarma (2014) Fotografi adalah sebuah sistem dimana berbagai komponen dengan berbagai fungsi bersatu dan menciptakan sebuah gambar berupa foto. Komponen-komponen tersebut memiliki fungsinya masing-masing, yang sama pentingnya dan tidak dapat digantikan oleh komponen lain. Media foto yang sudah dihasilkan adalah salah satu media komunikasi yang penting dalam memberikan informasi. Sebuah foto tercipta dengan penggabungan semua komponen-komponen. Tidak ada komponen yang bisa menghasilkan foto sendiri, dan tidak bisa pula menghasilkan foto bila ada komponen yang cacat, semua komponen harus lengkap, dan berfungsi secara sempurna. Dalam menciptakan sebuah *event* pada foto, banyak faktor yang mempengaruhi karakteristik sebuah foto. Baik pengaturan *aperture*, *focus*, *shutter speed*, *camera angle*, bahkan arah datangnya cahaya akan sangat mempengaruhi hasil akhir foto dan karakteristiknya.

Tujuan utama dokumentasi adalah menjelaskan sebuah kejadian yang telah terjadi kedalam bentuk yang kompleks dan jelas. Dokumentasi menjadi bukti nyata sebuah kejadian yang sedang dan sudah berlangsung agar mampu diinformasikan sebanyak orang (hlm. 2-4).

2.6.1. Fotografi Sebagai Media Informasi

Sudarma (2014) mengatakan bahwa fotografi sebagai medium yang dapat memotret kejadian atau gambar yang tampak nyata. Fotografi mampu memberikan informasi berupa kejadian alam yang sedang terjadi. Tidak ada media massa cetak di negeri ini yang tidak menyertakan elemen foto di dalam memberikan informasi karena foto saling berkesinambungan dengan isi teks di dalamnya. Foto bisa menjadi daya tarik utama seseorang untuk mengunjungi suatu tempat dibandingkan hanya isi teks tanpa foto. Hal tersebut dikarenakan manusia adalah makhluk visual yang membutuhkan wujud nyata agar mampu mengetahui apa yang ingin diungkapkan oleh seorang fotografer (hlm. 19).

2.6.2. Jenis-jenis Fotografi

Sudarma (2014) mengatakan bahwa Fotografi juga berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu objek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai objek tersebut pada media yang peka terhadap cahaya.

Pada fotografi terdapat jenis-jenis fotografi, diantaranya (hlm 27-29):

2.6.2.1. Food Photography

Jenis-jenis fotografi makanan ini dalam pengertian sederhana adalah teknik memotret makanan menjadi lebih menggoda. Dalam industri

kuliner, seperti produsen makanan, rumah produksi, periklanan, hotel, kafe, dan lainnya, fotografi makanan mutlak dibutuhkan. Karena itu pelaku *food photography* semakin dicari karena biasanya digunakan untuk membuat kemasan suatu produk atau iklan. Hanya saja dibutuhkan keterampilan dan peralatan yang berkualitas baik untuk menangkap esensi dari makanan yang dijadikan sebagai objek foto.



Gambar 2.30. *Food Photography*
(<https://expertphotography.com/food-photography/>)

2.6.2.2. *Landscape Photography*

Jenis-jenis fotografi ini sangat cocok untuk seseorang yang suka *traveling* dan mengabadikan pemandangan di sekitar. *Landscape Photography* menunjukkan ruang dalam dunia yaitu pemandangan alam, kadang-kadang luasa dan tak berujung, tapi kadang mikroskopis. Foto *landscape* biasanya menangkap kehadiran alam tetapi juga dapat fokus pada buatan manusia.

Tipe foto ini biasanya digunakan pada kalender, kartu pos, dan memorabilia.



Gambar 2.31. *Landscape Photography*
(<https://expertphotography.com/landscape-photography/>)

2.6.2.3. Potrait Photography

Fotografi potret adalah penangkapan dengan cara fotografi serupa dengan seseorang atau sekelompok kecil orang (potret kelompok), di mana ekspresi wajah dan dominan. Tujuan dari jenis-jenis fotografi ini adalah untuk menampilkan rupa, kepribadian, dan bahkan mood subjek.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.32. *Portrait Photography*

(<https://expertphotography.com/portrait-photography/>)

Seperti jenis lain potret, fokus foto adalah wajah seseorang, meskipun seluruh tubuh dan latar belakang dapat dimasukkan. Sebuah potret umumnya tidak snapshot, tapi gambar yang terdiri dari orang dalam posisi masih. Sebuah potret sering menunjukkan orang yang melihat langsung pada kamera.

2.6.2.4. *Street Photography*

Street Photography atau fotografi jalanan adalah salah satu jenis-jenis fotografi yang menarik. Sedikit berbeda dengan foto jurnalistik yang fokusnya mengabadikan momen puncak/klimaks. Street photography bertujuan untuk merekam kegiatan sehari-hari. Street photography menggunakan sebuah teknik dari (straight photography atau pure photography) yang di dalamnya menunjukkan suatu visi atau tujuan yang murni dari suatu hal seperti cerminan dari kondisi masyarakat. Fotografi

jalanannya juga merupakan salah satu jenis-jenis fotografi yang dalam pengambilan gambarnya lebih mengutamakan objek.



Gambar 2.33. *Street Photography*

(<https://expertphotography.com/street-photography/>)

2.6.3. Teknik-teknik Fotografi

Sudarma (2014) mengatakan dalam fotografi memiliki teknik-teknik yang wajib diketahui dan juga diterapkan, diantaranya (hlm. 33-35):

2.6.3.1. *Zooming*

Zooming adalah sebuah Teknik yang membuat objek utama terlihat jelas, sementara background terlihat kabur. Teknik ini berfungsi untuk mempertegas objek dan membuatnya makin mencolok. Perubahan panjang fokus hanya dapat dilakukan dengan lensa zoom, gunakan kecepatan rana tidak lebih dari 1/30 detik untuk menghasilkan kesan gerak.

2.6.3.2. *Siluet*

Siluet artinya bayangan. Seperti sebutannya foto siluet hanya berupa bayangan. Siluet merupakan objek yang menutupi cahaya sehingga ia diterangi dari belakang secara total. Aturan dasar dari foto siluet adalah

objek harus benar-benar terlihat hitam. Ini artinya tidak ada berkas cahaya pun yang menerobos masuk.

2.6.3.3. *Freezing*

Teknik ini merupakan teknik memotret benda bergerak yang menggunakan kecepatan sangat tinggi. Teknik ini seolah membekukan gerakan benda tersebut. Hasil dari teknik ini berupa objek yang terlihat tajam saat ia sedang bergerak.

2.6.4. Sudut Pengambilan Gambar

Menurut Sudarma (2014) sudut pengambilan gambar merupakan cara pandang atau posisi kamera saat melakukan pemotretan. Terdapat lima sudut pengambilan gambar yang dikenal secara umum, diantaranya (hlm 37).

2.6.4.1. *Bird Eye*

Pengambilan gambar yang dilakukan dari atas di ketinggian tertentu sehingga memperlihatkan lingkungan yang sedemikian luas dengan benda-benda lain yang tampak di bawah begitu kecil.

2.6.4.2. *Eye Angel*

Pengambilan gambar ini dengan sudut pandang sejajar dengan mata objek, tidak ada kesan dramatik tertentu yang di dapat dari eye level ini, yang ada hanya memperlihatkan pandangan mata seseorang yang berdiri.

2.6.4.3. *Frog Angel*

Sudut pengambilan ini di ambil sejajar dengan permukaan tempat objek menjadi sangat besar.

2.6.4.4. *High Angel*

Teknik pengambilan gambarnya dengan sudut pengambilan gambar tepat diatas objek.

2.6.4.5. *Low Angel*

Pengambilan gambar teknik ini yakni mengambil gambar dari bawah objek, sudut pengambilan gambar ini merupakan kebalikan dari *high angle*.

2.7. *Software*

Menurut Landa (2011) penggunaan aplikasi ataupun *software* adalah hal yang penting untuk digunakan karena akan menunjang seorang desainer untuk membuat sebuah desain yang melingkupi warna, *layout*, *grid*, dan lain-lain (hlm. 117)

2.7.1. *Adobe Photoshop*

Sebuah *software* edit yang mengutamakan foto. Dalam penggunaannya seorang desainer mampu menghasilkan banyak warna, filter, *font* dan referensi. Desainer dibebaskan dalam mendesain atau merubah gambar secara kreatif.

2.7.2. Adobe Muse

Sebuah *software* untuk membuat *website* dengan teknik hampir menyerupai Adobe Illustrator. Dengan *tools* dan *assets* yang terbilang cukup lengkap menjadikan aplikasi tersebut memiliki target seorang desainer yang tidak memiliki keahlian *coding* dan sebagainya.

2.8. Media

Vivian (2008) mendefinisikan bahwa media adalah salah satu sarana untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam menemukan informasi. Media merupakan hasil produk teknologi *modern* sebagai sarana dalam menyebar informasi. Dengan perkembangan teknologi informasi mampu menyebar dengan luas dan cepat tanpa batasan waktu dan juga jarak. Selain itu media adalah perantara yang digunakan oleh penggunanya untuk menyampaikan informasi, ide atau gagasan dan juga berbagai macam pendapat kepada target yang sedang dituju. Kesimpulan yang didapat padat media adalah tempat komunikasi yang efektif dan juga efisien (hlm. 4).

2.8.1. Fungsi Media

Vivian (2008) menjabarkan bahwa media memiliki beberapa asumsi mendasar yang berperan di tengah kehidupan masyarakat saat ini, antara lain (hlm. 11):

- a. Media sebagai sebuah wadah informasi
- b. Media sebagai pengembangan budaya
- c. Media sebagai sebuah wadah hiburan

Di dalam media terdapat sebuah komunikasi yang harus dapat dipahami oleh orang yang akan dijadikan target, pada komunikasi juga harus memiliki fungsi yang serupa dengan media, diantaranya adalah:

- a. Komunikasi yang terdapat di dalam media harus terpercaya dan mampu meyakinkan target. Dengan terbentuknya sebuah media yang terpercaya dan mampu diandalkan akan mampu menarik minat dan menjadi andalan masyarakat.
- b. Komunikasi yang terdapat di dalam media juga harus mampu menginformasikan sehingga menjadi sumber informasi bagi masyarakat. Informasi yang terdapat di dalam media bisa bersifat lokal, nasional, maupun internasional kepada khalayak luas.
- c. Komunikasi yang menghibur juga menjadi sarana beberapa media sehingga tidak menimbulkan kecanggungan dan juga kemonotonan dalam memberikan sebuah konten yang akan dinikmati oleh masyarakat.
- d. Komunikasi harus membius target sehingga ketika media menyajikan informasi tentang sesuatu dan komunikasi dalam keadaan tidak aktif. Sehingga informasi yang disampaikan melekat pada pikiran masyarakat walau sedang tidak mengakses medianya.

2.8.2. Media Informasi

Widjajanto (2013) mendefinisikan media adalah susunan aktivitas yang menggabungkan teknologi dengan korelasi manusia dengan sosial untuk berbagi

bentuk media seperti audio, gambar, video dan sebagainya. Untuk melakukan komunikasi diperlukan sebuah media komunikasi. Terdapat enam jenis saluran komunikasi dalam memberikan sebuah informasi, diantaranya tatap muka, media cetak, media elektronik, audio, video, dan media online seperti *website* (hlm. 143).

Desain informasi dapat dibedakan menjadi beberapa tipe mendasar media yang digunakan untuk menampilkan informasi, diantaranya :

2.8.2.1. *Print-based Information Design*

Informasi yang dikemas dalam media cetak, dan digunakan dalam kebutuhan sehari-hari. Contohnya adalah buku pelajaran, buku sejarah dan buku ilustrasi.

2.8.2.2. *Interactive Information Design*

Media informasi bersifat interaktif yang mampu berinteraksi antara pengelola dan pengguna pada sebuah *website*. Oleh sebab itu pilihan-pilihan bagaimana mengoperasikan dan mendapatkan informasi harus diperhatikan dari cara pemakaian dan perilaku pengguna yang dijadikan target. Media membebaskan pengguna untuk *explore* informasi yang sedang dicari dalam bentuk tema yang sama (hlm. 152).

2.9. Internet

Menurut Turban, Rainer dan Potter (2005) internet merupakan sebuah jaringan yang menghubungkan jutaan jaringan komputer organisasi internasional lebih dari 200 negara di semua bagian, termasuk Antartica, yang menghubungkan jaringan

komputer bisnis, organisasi, agen pemerintahan, dan sekolah di seluruh dunia dengan cepat dan dengan biaya yang murah. Selain itu internet adalah jaringan komputer yang tumbuh cepat dan terdiri dari jutaan jaringan perusahaan, pendidikan, serta pemerintahan yang menghubungkan ratusan juta komputer, serta pemakainya lebih dari dua ratus negara (hlm. 478).

2.9.1. Data

Menurut Connolly & Begg (2010) data adalah sebuah catatan yang berisi kumpulan informasi yang berdasarkan fakta dan memiliki pengakuan dari berbagai institusi. Informasi yang didapatkan memiliki cukup bukti agar mampu dipercaya oleh masyarakat. Selain itu data adalah penghubung antara manusia dengan teknologi, sehingga memperluas jangkauan dengan meminimalisir penggunaan waktu agar lebih efektif dan juga efisien. Data yang baik adalah data yang mewakili simbol-simbol kuantitas, fakta, tidakan dan sebagainya (hlm. 36).

2.9.2. Database

Shelly, Gary, B. & Misty E, V (2012) mendefinikan bahwa *database* adalah kumpulan data yang dikelola untuk mempermudah pengguna sebuah media. Selain itu juga kumpulan data yang saling terkait sehingga mampu memenuhi kebutuhan media yang sedang dikembangkan, contohnya adalah media interaktif berbentuk *website*. Dengan adanya *database* akan memudahkan pengguna mencari sebuah data informasi yang sudah dikumpulkan dalam satu wadah, dengan begitu pengguna mampu mempersingkat waktu (hlm. 65).

2.9.3. *World Wide Web (WWW)*

Turban, Rainer dan Potter (2005) mendefinikan *Word Wide Web* merupakan sistem dengan standar yang telah diterima secara luas untuk menyimpan, mengambil, memformat, dan menampilkan informasi melalui arsitektur server dengan menggunakan fungsi transport dari media internet. Hal tersebut suatu bagian dari *internet* yang mendukung multimedia dan terdiri dari sekumpulan dokumen yang saling terhubung. Untuk mendukung multimedia, *web* sangat bergantung pada *Hypertext Transfer Protocol (HTTP)*.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa *World Wide Web (WWW)* adalah sebuah sistem yang menggunakan standar *hypertext HTML* untuk dapat menyimpan, mengambil format, dan menampilkan informasi melalui arsitektur server dengan menggunakan media internet untuk dapat diakses.

2.9.4. *Website*

Saputro (2007) mengatakan bahwa *website* adalah kumpulan halaman-halam yang digunakan untuk menampilkan informasi berupa gambar, tulisan, video, suara, dan sebagainya dimana masing-masing digabungkan dan dihubungkan dengan jaringan halaman bernama *hyperlink*. Dalam membuat sebuah *website*, harus tersedia unsur-unsur pendukungnya, diantaranya (hlm.1):

2.9.5. *Domain Name*

Domain Name adalah arti kata dari Nama *Domain* yang biasa disebut dengan *Uniform Resource Locator (URL)*. URL adalah sebuah nama alamat yang bisa dijadikan indentifikasi sebuah *website*. Nama *domain* diperjual belikan secara

bebas di internet dengan status sewa dalam jangka waktu bulanan hingga tahunan. *Domain* memiliki jenis dan fungsi yang berbeda-beda tergantung maksud tujuan terbentuknya *website*, diantaranya:

- a. co.id : Badan usaha yang memiliki badan hukum yang sah
- b. go.id : Lembaga pemerintahan Republik Indonesia
- c. ac.id : Lembaga Pendidikan Republik Indonesia
- d. sch.id : Sekolah atau pendidikan
- e. mil.id : Militer dan pertahanan Republik Indonesia
- f. war.net.id : Warung *Internet* di Indonesia
- g. or.id : Organisasi
- h. web.id : Pribadi

2.9.6. Web Hosting

Tempat menyimpan data-data berupa gambar, suara, video, dan sebagainya adalah sebuah *Web Hosting*. Disini memiliki kapasitas dari kecil hingga besar berupa *Mega Byte* (MB) dan *Giga Byte* (GB) tergantung dari pengelola dalam membuat sebuah *website*.

2.9.7. Scripts Program

Bahasa pemrograman adalah arti lain dari *Scripts Program*. Kata tersebut biasa dikenal para pengelola *website*. Ada beberapa jenis *Scripts Program* yang dipakai oleh pengelola *website* antara lain adalah:

- a. Hyper Text Markup Language (HTML)
- b. Active Server Pages (ASP)
- c. Java Server Pages (JSP)
- d. Programming Hypertext Processor (PHP)
- e. Java Scripts

Dasar dari *website* adalah HTML, dengan mengkombinasikan beberapa jenis bahasa pemrograman akan menjadikan *website* yang interaktif dan juga dinamis.

2.9.8. Website Design

Dengan adanya desain pada *website* akan membantu tampilan yang disuguhkan oleh pengelola agar mampu menarik minat pengunjung agar mau datang. Tak hanya tampilan, tapi juga konten dapat diberikan suguhan desain agar mudah ditangkap oleh pengunjung. Contoh *software* yang biasa digunakan adalah *Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator*. Sedangkan *Adobe Dreamweaver* dan *Adobe Muse* adalah *software* untuk membuat sebuah *website* berbentuk web ataupun ponsel.

2.9.9. Transfer Program

Transfer Program adalah berupa data-data yang terpisah seperti bahasa program, informasi teks, gambar dan sebagainya, dan dapat terpublikasi secara lengkap pada situs *web* setelah melakukan *browsing*.

2.9.10. Publikasi Website

Website sangat butuh dipublikasi agar pengunjung mampu mengetahui tampilan dan isi yang ada di dalamnya. Dengan efektif atau tidaknya sebuah *web* tergantung dari tanggapan dan kunjungan pengunjung. Dengan adanya publikasi akan menjadi langkah penting, selain itu promosi juga sangat dibutuhkan di media sosial dan beberapa media lainnya.

2.10. Pariwisata

Istilah pariwisata secara etimologi berasal dari bahasa Sangsekerta yang terdiri dari dua suku kata yaitu *pari* dan *wisata*. *Pari* memiliki arti banyak, berulang-ulang, berputar. Sedangkan *wisata* memiliki makna bepergian. Secara keseluruhan pariwisata dapat diartikan sebagai suatu perjalanan yang dilakukan berulang-ulang dari satu tempat ke tempat lainnya. Hal tersebut sudah diungkapkan pada UU no.10 tahun 2009 tentang Keparawisataan, yang dimaksud adalah suatu kegiatan wisata yang didukung oleh fasilitas serta layanan yang disediakan masyarakat setempat, wisatawan, pemerintah daerah dan pengusaha.

Pariwisata merupakan aspek industri yang terdapat di setiap negara maju maupun berkembang. Terciptanya industri tersebut karena masyarakat mulai sadar akan kepentingan untuk menikmati waktu luang dan keluar dari rutinitas dengan melakukan hal yang mereka suka. Industri ini mampu menjadi salah satu keuntungan besar karena dalam pelaksanaannya masyarakat yang berkunjung untuk berwisata rela untuk menyisihkan pendapatannya.

Definisi pariwisata memang tidak pernah sama persis dari para ahli satu dengan para ahli lainnya. Pada makna dasarnya pariwisata merupakan perjalanan dengan tujuan untuk menghibur yang dilakukan diluar kegiatan sehari-hari yang dilakukan guna untuk memberikan keuntungan yang bersifat permanen maupun sementara. Tetapi apabila dilihat dari segi konteks pariwisata bertujuan untuk menghibur dan juga bisa untuk mendidik.

2.10.1. Jenis-jenis Pariwisata

Menurut Suwena, I, K. (2017) pariwisata tidak hanya memiliki satu jenis dan macam. Hal tersebut dipengaruhi oleh motivasi yang ditujukan. Orang melakukan perjalanan untuk memperoleh berbagai motivasi dan memuaskan bermacam-macam keinginan. Di samping itu, untuk keperluan perencanaan dan pengembangan kepariwisataan itu sendiri, perlu pula dibedakan antara pariwisata dengan jenis pariwisata lainnya, sehingga jenis dan macam pariwisata yang dikembangkan akan dapat berwujud seperti yang diinginkan dari kepariwisataan itu sendiri. Sebenarnya pariwisata sebagai suatu gejala, terleksana dari beberapa bentuk yang antara lain (hlm. 19-22):

- a. Pariwisata Lokal : Jenis pariwisata yang wilayah jangkauannya sempit dan terbatas dalam tempat-tempat tertentu. Salah satunya adalah kepariwisataan kota Bandung.
- b. Pariwisata Regional : Kegiatan pariwisata yang dikembangkan dalam suatu wilayah tertentu, regional bukan berarti hanya dalam lingkup nasional

namun bisa berupa lingkup internasional. Contohnya adalah kepariwisataan Bali.

- c. Pariwisata Nasional : Kegiatan pariwisata yang lingkup jangkauannya lebih luas dari pariwisata lokal dan regional karena lingkupannya adalah sebuah negara. Karena pengunjungnya tidak hanya dari dalam negeri namun juga bisa dari luar negeri yang bertempat di negeri tersebut. Contohnya kepariwisataan yang ada di daerah dalam satu wilayah Indonesia.
- d. Pariwisata Regional-Internasional : Kegiatan pariwisata yang berkembang disuatu wilayah internasional yang cukup terbayas, tetapi melewati batas-batas lebih dari dua atau tiga negara dalam wilayah tertentu. Contohnya adalah kepariwisataan ASEAN.
- e. Pariwisata Internasional : Kegiatan pariwisata yang berkembang dan dijalankan di banyak negara tertentu.

2.10.2. Macam-macam Pariwisata

Menurut Muljadi (2009) wisata memiliki berbagai macam bentuk, diantaranya adalah Pariwisata Rekreasi, Pariwisata Kuliner, Pariwisata Alam, Pariwisata Budaya, dan Pariwisata Industri.

- a. Wisata Alam

Wisata alam adalah bentuk kegiatan rekreasi dan pariwisata yang memanfaatkan potensi sumberdaya alam, baik dalam keadaan alami

maupun setelah ada usaha budidaya, sehingga memungkinkan wisatawan memperoleh kesegaran jasmaniah dan rohaniah, mendapatkan pengetahuan dan pengalaman serta menumbuhkan inspirasi dan cinta terhadap alam

b. Wisata Kuliner

Wisata kuliner adalah Wisata yang menyediakan berbagai fasilitas pelayanan dan aktivitas kuliner yang terpadu untuk memenuhi kebutuhan wisatawan yang dibangun untuk rekreasi, relaksasi, pendidikan dan kesehatan.

c. Wisata Budaya

Wisata Budaya adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari daya tarik budaya dengan memanfaatkan potensi budaya dari tempat yang dikunjungi tersebut.

d. Wisata Rekreasi

Wisata rekreasi adalah kegiatan yang dibutuhkan setiap manusia dengan melakukan perjalanan ke suatu tempat. Rekreasi sebagai kegiatan untuk mengisi waktu luang untuk tujuan tertentu, di antaranya penyegaran sikap dan mental, kepuasan, serta kesenangan yang bisa memulihkan kekuatan fisik maupun mental.

e. Wisata Industri

Wisata Industri adalah kegiatan wisata yang membawa wisatawan ke tempat industri dan dijadikan sebagai pelajaran.

2.10.3. Menurut Angkutannya

Menurut Suwena, I, K. (2017) wisata terbagi juga menurut angkutannya karena angkutan atau transportasi menjadi salah satu hal penting dalam berwisata, diantaranya (hlm. 25):

- a. Wisata Darat: Jenis pariwisata yang dalam kegiatannya menggunakan transportasi darat, seperti bis, angkutan umum, dan kereta api.
- b. Wisata Laut : Jenis pariwisata yang menggunakan angkutan laut untuk mengunjungi suatu daerah tujuan wisata. Contohnya kapal laut dan sebagainya.
- c. Wisata Udara : Jenis pariwisata yang berkunjung ke suatu tempat menggunakan transportasi udara agar tempat yang dituju lebih cepat.

2.10.4. Menurut Usia

Menurut Suwena, I, K. (2017) wisata terbagi juga menurut usianya karena usia menjadi salah satu hal penting dalam berwisata, diantaranya (hlm. 26):

- a. Wisata Muda : Jenis pariwisata yang dikembangkan bagi para anak muda hingga remaja yang suka melakukan perjalanan wisata dengan harga relatif rendah. Biasanya terjadi di sekolah, perkuliahan, dan keluarga.

- b. Wisata Dewasa : Jenis pariwisata yang dilakukan oleh orang dewasa hingga usia lanjut. Biasanya dilakukan oleh wisatawan yang melakukan perjalanan masih bekerja hingga sudah pension.

2.10.5. Menurut Tingkat Sosial

Menurut Suwena, I, K. (2017) wisata terbagi juga menurut tingkat sosialnya, diantaranya (hlm. 27):

- a. Pariwisata Kelas Atas : Jenis pariwisata yang menggunakan fasilitas mewah, baik akomodasi dan tempat wisata yang dituju.
- b. Pariwisata Kelas Menengah : Jenis pariwisata yang wisatawannya memiliki motivasi untuk menggunakan fasilitas yang sedang-sedang saja, atau tidak terlalu murah dan tidak terlalu mahal.
- c. Pariwisata Kelas Bawah : Jenis pariwisata yang diperuntukan untuk wisatawan yang ingin menggunakan fasilitas semurah mungkin agar mampu menghemat pengeluaran yang terjadi di tempat wisata.

2.10.6. Sistem Pariwisata

Suwena, I, K. (2017) pariwisata adalah suatu aktivitas yang saling berhubungan, yang dapat dipandang sebagai suatu sistem yang besar, yang mempunyai berbagai komponen seperti ekonomi, politik, sosial, budaya, dan sebagainya. Pariwisata berhubungan langsung dengan aktivitas perpindahan dari satu tempat ke tempat yang lainnta, hal tersebut merupakan sebuah sistem dimana bagian-bagian yang ada tidak berdiri sendiri melainkan saling terkait dengan satu sama lain seperti

jaring laba-laba. Sistem pariwisata adalah susunan komponen dalam industri pariwisata di mana masing-masing elemen saling berhubungan dan membentuk sesuatu yang bersifat menyebar dan menyeluruh. Sistem juga sebagai satu kesatuan elemen yang saling berhubungan satu sama lain di dalamnya dan dengan lingkungannya. Secara umum sistem pariwisata mengandung tiga bagian penting (hlm. 29):

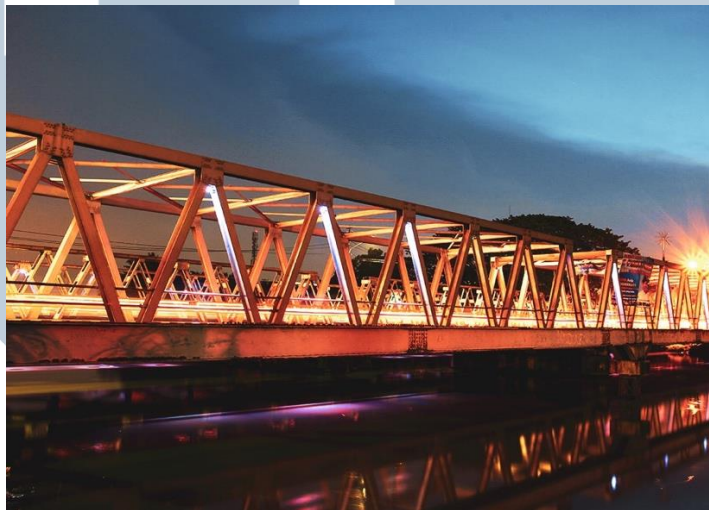
- a. Satu set elemen
- b. Himpunan keterkaitan dengan elemen
- c. Kumpulan hubungan elemen dengan lingkungan tersebut

Suwena, I, K. (2017) mengatakan bahwa melihat pariwisata sebagai suatu sistem, berarti analisis tentang berbagai aspek kepariwisataan tidak bisa dilepaskan dari komponen lain, seperti politik, ekonomi, budaya, dan sebagainya, dalam hubungan saling ketergantungan dan saling terkait. Sebagai sebuah sistem, antar elemen dalam sistem tersebut terjadi keterhubungan, dimana perubahan pada salah satu komponen sistem akan menyebabkan juga terjadinya perubahan pada komponen sistem yang lainnya, sampai akhirnya kembali ditemukan harmoni yang baru (hlm. 29).

2.11. Tangerang

Tangerang merupakan sebuah Kota yang terletak di bagian utara Banten, Kota ini memiliki pesona dan panorama alam yang menakjubkan. Tangerang mempunyai banyak *spot* objek wisata yang bisa dijadikan tempat wisata, mulai dari pariwisata

budaya, pariwisata alam, pariwisata rekreasi, pariwisata kuliner, dan pariwisata industri. Peningkatan wisatawan yang berkunjung ke Tangerang dari tahun 2016 hingga 2017 mencapai 819.120 wisatawan dan data tersebut terus meningkat. Dari rata-rata, jumlah wisatawan naik sekitar 218.808 wisatawan setiap tahun (“Tempat Wisata di Tangerang”, 2019).



Gambar 2.34. Kota Tangerang
(www.abouttng.com/jembatan-tangerang)

2.12. Wisata di Tangerang

Tangerang merupakan kota 1000 industri. Karenanya, pemerintah Tangerang terus gencar mengupayakan agar Tangerang mempunyai destinasi wisata khas. Tangerang sebagai kota 1000 industri perlahan mulai berubah dengan semakin banyaknya pilihan lokasi wisata yang terus dimunculkan. Keberhasilan ini diukur berdasarkan data peningkatan wisatawan yang berkunjung ke Kota Tangerang. Pada tahun 2017 Dinas Budaya dan Pariwisata (Disbudpar) Tangerang menargetkan sebanyak 350.000 wisatawan agar datang ke Kota Tangerang. Ternyata target tersebut terlampaui sampai tiga kali lipat, yaitu sebanyak

1.088.747 orang datang dan singgah ke Tangerang hanya untuk berlibur serta menikmati objek wisata. Saat ini dalam melakukan *branding*, Disbudpar Tangerang juga bersinergi dengan Generasi Pesona Indonesia (Genpi) dan Perhimpunan Hotel & Restoran Indonesia (PHRI). Dan dalam waktu dekat ini Disbudpar juga akan bekerjasama dengan ASITA (Association of Indonesian Tours and Travel Agencies). Tak hanya itu, penyediaan berbagai fasilitas, seperti penginapan yang lebih banyak pun sudah masuk ke dalam rencana pembangunan selanjutnya. Saat ini, baru terdapat 51 hotel berbintang maupun non bintang yang ada di Tangerang.

2.12.1. Jenis dan Tempat Wisata di Tangerang

Ada banyak jenis dan tempat wisata di Tangerang yang perlu wisatawan ketahui agar berminat untuk mengunjungi tempat wisata yang berada di Tangerang, diantaranya:

Wisata Kuliner	1. Rumah Makan Bambu Oju	Kota Tangerang
	2. Kampoeng Aer	Tangerang Selatan
	3. Gubug Makan Mang Engking	Kab. Tangerang
	4. Lubana Sengkol	Tangerang Selatan
	5. Kampung Nirwana	Tangerang Selatan
	6. Pasar Lama	Kota Tangerang

Tabel 2.1. Wisata Kuliner

Wisata Rekreasi	1. Gajah Tunggal	Kab. Tangerang
	2. Situ Gintung	Tangerang Selatan

	3. Scientia Square Park	Tangerang Selatan
	4. Potret Park	Kota Tangerang
	5. Bamboo Park	Kota Tangerang
	6. Kandang Jurank Doank	Tangerang Selatan
	7. Taman Buaya Tanjung Pasir	Kab. Tangerang
	8. Menteng Bintaro Park	Tangerang Selatan
	9. Branchsto	Tangerang Selatan

Tabel 2.2. Wisata Rekreasi

Tabel 2.3. Wisata Alam

Wisata Alam	1. Tebing Koja	Kab. Tangerang
	2. Danau Cigaru	Kab. Tangerang
	3. Danau Situ Cipondoh	Tangerang Selatan
	4. Sungai Cisadane	Kota Tangerang
	5. Kampung Bekelir	Kota Tangerang
	6. Danau Situ Bulakan	Kota Tangerang
	7. Tanah Tinggi	Tangerang Selatan
	8. Danau Tandon Ciater	Tangerang Selatan
	9. Kampoeng Konservasi Rimbung	Tangerang Selatan
	10. Pantai Tanjung Pasir	Kab. Tangerang
	11. Danau Situ Bulakan	Kota Tangerang
	12. Pantai Tanjung Berung	Kab. Tangerang
	13. Pantai Tanjung Kait	Kab. Tangerang
	14. Pulau Cangkir	Kab. Tangerang

Tabel 2.4. Wisata Budaya

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Wisata Budaya	1. Museum Heritage	Kota Tangerang
	2. Masjid Raya Al A'zom	Kota Tangerang
	3. Boen Tek Bio	Kota Tangerang
	4. Masjid Pintu Seribu	Kota Tangerang
	5. Boen Hay Bio Temple	Kota Tangerang
	6. Vihara Padumuttara	Kota Tangerang
	7. Monumen Palagan Lengkong	Tangerang Selatan
	8. Keramat Solear	Kab. Tangerang
	9. Boen San Bio	Kota Tangerang
	10. Keramat Tigaraksa	Kab. Tangerang
	11. Masjid Jami' Kalipasir	Kab. Tangerang

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA