

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Desain Grafis**

Landa (2011) mendefinisikan desain grafis sebagai bentuk komunikasi visual yang digunakan untuk menginformasikan atau menyampaikan pesan kepada khalayak. Sebagai bentuk representasi visual dari suatu ide berdasarkan kreasi, pilihan, dan susunan elemen-elemen visual (hlm. 1).

##### **2.1.1 Prinsip Desain**

Untuk menyusun karya, desainer harus mengetahui prinsip-prinsip dasar desain (Landa, 2011, hlm. 29).

###### **2.1.1.1 Format**

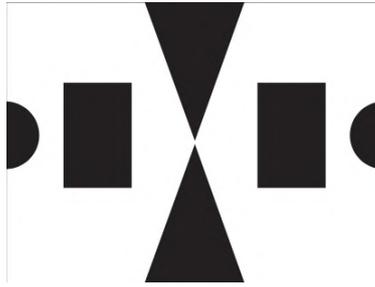
Format menjadi tolak ukur serta bidang yang menaungi bagian luar atau batas-batas dalam sebuah perancangan (hlm. 29).

###### **2.1.1.2 Balance**

*Balance* adalah keseimbangan atau harmoni yang diciptakan dari persebaran berat komponen visual dalam sisi masing-masing yang dibagi dengan satu sumbu pusat (hlm. 30).

###### **1. Simetris**

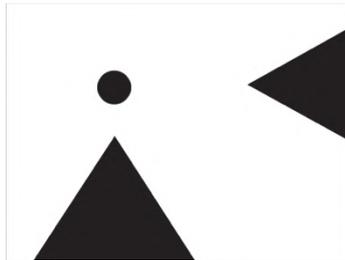
Simetri yaitu pencerminan dari elemen-elemen yang setara baik dari berat visual pada kedua sisi sumbu pusat. Serta dapat membuat khalayak bisa melihat distribusi berat visual yang setara di masing-masing sisi (hlm. 31).



Gambar 2.1 Keseimbangan Simetri  
(Landa, 2011)

## 2. Asimetris

Asimetris adalah distribusi setara yang didapatkan melalui menyeimbangkan satu elemen dengan berat visual sisi lainnya tanpa pencerminan elemen-elemen dalam sumbu tengah (hlm. 31).



Gambar 2.2 Keseimbangan Asimetris  
(Landa, 2011)

## 3. Radial

Simetri yang didapatkan melalui kombinasi keseimbangan secara horizontal dan vertikal (hlm. 33).



Gambar 2.3 Keseimbangan Radial  
(Landa, 2011)

### 2.1.1.3 Hierarki Visual

Sebagai panduan untuk khalayak, desainer menggunakan hierarki visual sebagai susunan untuk semua elemen grafis mengacu pada *emphasis* (hlm. 33).

### 2.1.1.4 *Emphasis*

*Emphasis* adalah penyusunan dari elemen-elemen visual berdasarkan pada kepentingan dan urgensi dari suatu elemen dibandingkan elemen-elemen lainnya. Membuat suatu elemen terlihat dominan dan mengarahkan elemen-elemen lainnya (hlm. 33). Untuk menentukan mendapatkan *emphasis*, desainer menggunakan beberapa faktor sebagai berikut:

1. *By Isolation*

Mengisolasi sebuah bentuk yang menjadi daya tarik (daya tarik sama dengan berat visual). Titik fokus biasanya membawa berat visual yang baik dan harus diimbangi mengikuti elemen-elemen lain di sebuah susunan (hlm. 34).

2. *By Placement*

Dengan meletakkan sebuah elemen grafis pada posisi tertentu pada susunan seperti di belakang, atas, tengah, dan lain sebagainya akan menarik mata khalayak lebih mudah (hlm. 34).

3. *By Through Scale*

Ukuran dan besar suatu bentuk atau objek berperan penting dalam *emphasis* serta menciptakan ilusi kedalaman spasial (hlm. 34).

4. *By Through Contrast*

Gelap melawan terang, lembut melawan kasar, cerah melawan kusamnya suatu elemen dapat membuatnya lebih menonjol daripada elemen grafis lainnya (hlm. 35).

5. *By Through Direction and Pointers*

Elemen berbentuk panah atau diagonal dapat mengarahkan mata pemirsa untuk mengerti ke mana mereka harus mengikutinya (hlm. 35).

6. *Through Diagrammatic Structures*

a. *Tree Structures*

Dengan menempatkan elemen paling besar di atas diikuti dengan yang lebih kecil di bawahnya membuat hubungan hierarki akan tercipta (hlm. 35).

b. *Nest Structures*

Digunakan teknik melapisi dengan elemen utama di lapisan pertama dan lainnya di lapisan belakangnya. Hierarki ini menjadi penting untuk memahami hubungan pada situs internet dan desain informasi (hlm. 35).

c. *Stair Structures*

Untuk mengilustrasikan hierarki, elemen-elemen disusun bertingkat dengan elemen utama di atas dan pendukungnya mengikutinya di bawah seperti anak tangga (hlm. 35).

#### **2.1.1.5 Rhythm**

Pada desain grafis, mirip seperti ketukan pada musik, sebuah pengulangan yang konsisten dan kuat, sebuah pola dapat membentuk suatu ritme yang menyebabkan mata khalayak dapat mengikuti alur halaman (hlm. 35)

#### **2.1.1.6 Unity**

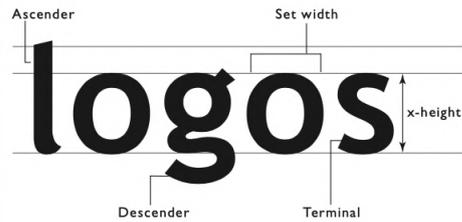
Banyak cara untuk mencapai *unity* atau keseragaman yaitu dengan menggabungkan semua elemen grafis dalam sebuah desain yang saling berhubungan. Sehingga jika mereka membentuk suatu desain mereka dapat terlihat saling memiliki (hlm. 36).

### **2.1.2 Tipografi**

Menurut Landa (2011, hlm. 44), *typography* atau tipografi adalah desain dari bentuk huruf-huruf dan susunannya dalam bidang dua dimensi (untuk media cetak dan layar) dan dalam sebuah bidang dan waktu (untuk gerakan film dan media interaktif).

#### **2.1.2.1 Anatomi**

Landa (2011) mengungkap anatomi suatu karakter atau susunan huruf memiliki *ascender*, *descender*, *terminal*, tinggi, dan jarak antar huruf.



Gambar 2.4 Anatomi Karakter  
(Landa, 2011)

### 2.1.1.2 Jenis Huruf

Sekarang sudah banyak *typeface* atau huruf yang tersedia. Namun dari banyaknya *typeface*, dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kategori besar yang didasarkan oleh gaya dan sejarahnya (hlm. 47).

#### 1. *Old Style*

Huruf bergaya Roman yang muncul pada akhir abad ke-15, ditulis dengan pena yang memiliki ujung lebar, dan memiliki *serif* (ekor kait) yang miring. Contoh *typeface* dari gaya ini adalah ‘Garamond’ dan ‘Times New Roman’ (hlm. 47).

#### 2. *Transitional*

Termasuk *typeface* yang memiliki *serif*, dikenalkan di abad ke-18, dan merupakan transisi dari *Old Style* ke *Modern*. Contoh *typefacenya* yaitu ‘Baskerville’ dan ‘Century’ (hlm. 47).

#### 3. *Modern*

Masih juga termasuk *typeface* ber-*serif*, berkembang pada akhir abad ke-18 dan awal abad ke-19, di mana saat itu bentuk-bentuk makin geometris namun tetap menampilkan tebal tipis goresan hurufnya. Contoh huruf yang tergolong antara lain ‘Didot’ dan ‘Bodoni’ (hlm. 47).

#### 4. *Slab Serif*

*Typeface* yang memiliki *serif* (kait) yang tebal, dan berkembang pada awal abad ke-19. Memiliki sub-kategori seperti *Egyptian* dan *Clarendons*. Contoh *slab serif* adalah 'Bookman' (hlm. 48).

#### 5. *Sans Serif*

*Typeface* yang tidak memiliki *serif*, terkenal di awal abad ke-19. Contoh yang terkenal dari tipe ini adalah 'Futura' dan 'Helvetica' (hlm. 48).



Gambar 2.5 Perbandingan Antara Berbagai Jenis Huruf  
(Landa, 2011)

### 2.1.3 *Layout*

Sebuah *layout* yang sukses dicapai dari sebuah *grid* yang menentukan *margin* halaman dan membaginya menjadi format untuk area yang akan digunakan. (Lauer dan Pentak, 2011, hlm. 40).

#### 2.1.3.1 Elemen-Elemen *Grid*

Tondreau (2019) mengungkapkan, sebuah *grid* mempunyai beberapa komponen-komponen penyusun yaitu *margin*, *column*, *marker*, *flowline*, *spatial zones*, dan *modules* (hlm. 10).

1. *Column*

Yaitu berupa wadah vertikal yang digunakan untuk meletakkan tulisan atau gambar (hlm. 10).

2. *Marker*

Membantu pembaca untuk menavigasi sebuah dokumen. Marker menandakan peletakkan sebuah bahan yang muncul di lokasi yang sama, seperti nomor halaman, *header* dan *footer*, dan ikon (hlm.10).

3. *Flowline*

Penyusunan yang memecah wilayah menjadi garis-garis horizontal. Garisnya bukan garis nyata, melainkan sebuah metode untuk menggunakan wilayah dan elemen sebagai pemandu pembaca dalam suatu halaman (hlm. 10).

4. *Spatial Zone*

Kelompok dari *module* atau *column* yang dapat membentuk wilayah tertentu untuk tulisan, iklan, gambar, atau informasi lainnya (hlm. 10).

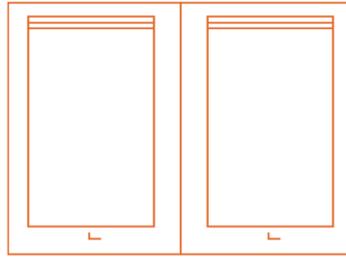
5. *Module*

Pembagian yang terpisah sendiri oleh wilayah yang konsisten, didukung oleh *grid* yang sudah ditentukan dan berulang (hlm. 10).

### **2.1.3.2 Struktur Dasar *Grid***

1. *Single-Column Grid*

Sering digunakan untuk tulisan yang tersusun terus menerus, seperti esai, laporan, atau buku (Tondreau, 2019, hlm. 11).

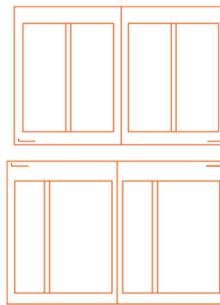


Gambar 2.6 *Single-Column Grid*

(Tondreau, 2019)

## 2. *Two Column Grid*

Dapat digunakan untuk mengatur tulisan yang sangat banyak atau untuk menampilkan berbagai macam jenis informasi pada kolom yang terpisah (hlm. 11).

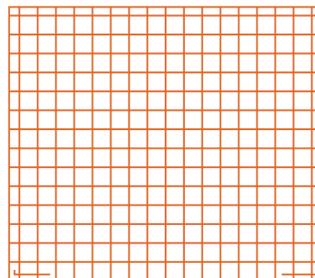


Gambar 2.7 *Two-Column Grid*

(Tondreau, 2019)

## 3. *Modular Grids*

*Modular grids* paling baik digunakan untuk mengatur informasi yang kompleks, seperti di surat kabar, kalender, *chart*, dan tabel (hlm. 11).

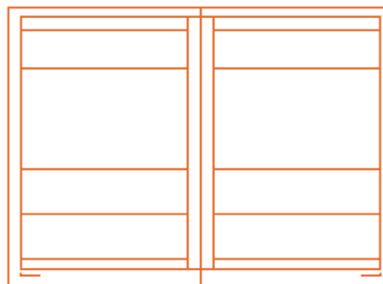


Gambar 2.8 *Modular Grids*

(Tondreau, 2019)

#### 4. *Hierarchical Grids*

Digunakan untuk membagi halaman menjadi beberapa wilayah. Banyak *hierarchical grids* yang terdiri dari kolom-kolom horizontal (hlm.11).



Gambar 2.9 *Hierarchical Grid*

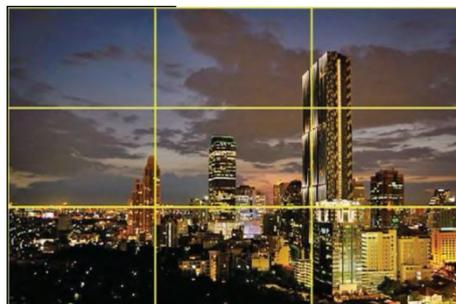
(Tondreau, 2019)

### 2.1.4 **Fotografi**

#### 2.1.4.1 **Komposisi**

##### 1. *Rules of Thirds*

Menurut Dharsito (2014), *Rules of Thirds* merupakan kaidah umum yang digunakan dalam komposisi seni visual. Seperti contohnya fotografi dengan membagi gambar menjadi tiga bagian (hlm. 51).



Gambar 2.10 Contoh Penggunaan *Rules of Thirds*

(Dharsito, 2014)

## 2. *Simplicity*

Fotografer harus menentukan *Point of Interest* (POI) dengan menonjolkan objek utama (POI), menghilangkan elemen yang tidak berhubungan, dan jangan sampai elemen pendukung mengganggu perhatian dari POI (hlm. 52).



Gambar 2.11 Penggunaan *Simplicity* Menampilkan POI

(Dharsito, 2014)

## 3. Isolasi

Salah satu cara untuk mendapatkan isolasi yaitu *Depth of Field* (DOF) yang berarti kedalaman ruang. Terlihat jarak antara titik terdekat dan titik terjauh pada gambar yang akan lebih fokus dan tidak fokus atau *blur* (hlm. 53).



Gambar 2.12 Contoh Penggunaan DOF Untuk Menciptakan Isolasi

(Dharsito, 2014)

## 4. *Framing*

*Framing* yaitu penggunaan material pendukung pada gambar yang akan terlihat sebagai bingkai dari subjek utama (hlm. 60).

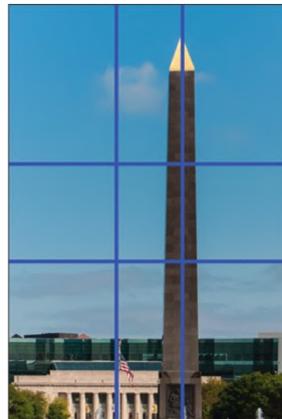


Gambar 2.13 Contoh *Framing* Untuk Menonjolkan Subjek Utama

(Dharsito, 2014)

#### 5. *The Golden Ratio*

Mirip dengan *Rules of Thirds*, tetapi dengan pembagian yang sedikit berbeda di garis tengah (King, 2020, hlm. 92).



Gambar 2.14 Contoh Penerapan *The Golden Ratio* Untuk Foto Bangunan

(King, 2020)

#### 6. *The Golden Triangle*

Sebuah bentuk variasi lainnya, yaitu dengan membagi bingkai menjadi beberapa bentuk segitiga (hlm. 92).



Gambar 2.15 Contoh Penggunaan *The Golden Triangle* Untuk Foto Alam

(King, 2020)

#### **2.1.4.2 *Landscape Photography***

*Landscape photography* menurut Dharsito (2014) adalah cara yang digunakan untuk mengambil objek pemandangan seperti pemandangan alami (hlm. 103).



Gambar 2.16 Contoh *Landscape Photography* Dengan *Slow Speed*

(Dharsito, 2014)

#### **2.1.5 Teori Warna**

Salah satu elemen desain yang paling kuat dan provokatif adalah warna. Menurut Landa (2011), warna terbentuk dari pantulan cahaya yang terserap oleh suatu benda dan cahaya yang tidak terserap dapat dilihat manusia (hlm. 23). Warna yang terlihat di objek sekitar disebut sebagai warna subtraktif atau warna pantulan. Sedangkan warna aditif, yaitu warna yang terpancar

dari media digital seperti komputer, televisi, dsb. Tidak mengenai benda tetapi warna aditif langsung mengenai mata manusia (hlm. 23).



Gambar 2.17 Sistem Warna Aditif  
(Landa, 2011)



Gambar 2.18 Sistem Warna Subtraktif  
(Landa, 2011)

### 2.1.5.1 Nomenklatur Warna

#### 1. *Hue*

*Hue* adalah nama dari sebuah warna. Seperti contoh warna itu memiliki nama merah, biru, atau kuning. Berbagai macam warna dapat digolongkan menjadi warna hangat atau warna dingin (hlm. 23)

#### 2. *Value*

*Value* mengacu pada tingkatan penerangan atau penggelapan suatu warna sehingga membentuk warna baru seperti biru muda atau

merah muda. Dipengaruhi oleh *shade, tone, tint* yang berbeda-beda nilainya (hlm. 23).

### 3. *Saturation*

*Saturation* adalah cerah atau kusamnya suatu warna sehingga membentuk kesan warna baru seperti biru keabu-abuan atau merah cerah (hlm. 23).

## **2.1.5.2 Pencampuran Warna**

### 1. Primer

Warna primer adalah warna-warna yang jika digabungkan akan membentuk cahaya putih. Pada warna subtraktif, warna primer terbagi menjadi warna merah, kuning, dan biru (RYB). Sedangkan pada warna aditif, warna primer adalah merah, hijau, dan biru (RGB) (hlm. 23).

### 2. Sekunder

Warna sekunder adalah warna yang tercipta dari pencampuran warna primer. Contohnya pada warna subtraktif, terbentuk warna sekunder seperti oranye, hijau, dan ungu. Jika warna-warna sekunder ini dicampur dengan beberapa warna primer maka akan terbentuk warna tersier (hlm. 24).

## **2.1.5.3 Saturasi**

Saturasi adalah cerah atau kusamnya sebuah warna atau *hue*. Semakin tinggi tingkat intensitasnya, sebuah warna memiliki saturasi yang murni (hlm. 27).

## **2.2 Desain Informasi**

Desain informasi menurut *Internasional Institute for Information Design* (IIID) adalah kegiatan menjelaskan, merencanakan, dan merancang sebuah pesan dan lainnya ke dalam beberapa konten yang akan ditampilkan, dengan maksud untuk memenuhi kebutuhan informasi yang diinginkan konsumen (Coates, dan Ellison, 2014, hlm. 10).

### **2.2.1 Jenis-jenis Desain Informasi**

Berdasarkan media dan fungsinya, ada tiga jenis desain informasi.

#### **2.2.1.1 Desain Informasi Cetak**

Informasi dalam bentuk cetak terlihat pada sebuah gambar atau susunan dari gambar-gambar yang menggambarkan data yang kompleks. Tidak hanya foto, tetapi juga dapat menggunakan ilustrasi, teks, atau diagram (Coates, dan Ellison, 2014, hlm. 22). Contoh dari informasi cetak adalah kertas instruksi untuk menyalakan perangkat elektronik.

#### **2.2.1.2 Desain Informasi Interaktif**

Berbeda dengan media cetak, pengguna dituntut untuk aktif dalam memberi keputusan, dan keputusan tersebut harus ditampilkan. Bukan lagi hanya menampilkan gambar statis di layar. Pengguna harus terlibat atau merasakan informasi tersebut (Coates, dan Ellison, 2014, hlm. 24). Contoh dari informasi interaktif adalah *website* yang dapat menampilkan kebutuhan data sesuai dengan keinginan pengguna.

### **2.2.1.3 Desain Informasi Lingkungan**

Bentuk desain informasi untuk lingkungan yang paling umum adalah *signage*. Dapat berupa *wayfinding*, desain pameran, dan desain instalasi yang masif (Coates, dan Ellison, 2014, hlm. 26).

### **2.2.2 Visualisasi Data**

Banyak cara untuk memvisualisasikan data, mulai dari chart, diagram, grafik, tabel, dan peta. Cara bagaimana mempresentasikan suatu data tergantung dari data itu sendiri dan tujuannya kepada khalayak (Coates, dan Ellison, 2014, hlm. 118). Banyak *software* yang dapat digunakan perancang untuk membantu dalam memvisualisasikan data, antara lain ‘Microsoft Word’ dan ‘Microsoft Excel’ untuk menyusun data. Sedangkan *software* untuk mendesain salah satunya adalah ‘Adobe Illustrator’.

### **2.2.3 Internet**

Menurut Pipes (2011, hlm. 10), internet adalah sebuah jaringan global yang terdiri dari komputer-komputer dan berarti menghubungkan antar komputer, TV, atau gawai ke komputer lainnya. Internet adalah sebuah medium.

### **2.2.4 Website**

*Website* menurut Kamus Merriam-Webster daring adalah sekelompok halaman *World Wide Web* yang saling berhubungan satu sama lain dan tersedia secara online oleh pribadi, perusahaan, lembaga pendidikan, pemerintah, atau organisasi (merriam-webster.com, (n.d)).

#### **2.2.4.1 World Wide Web (www)**

*World Wide Web* didasarkan pada model server-klien di mana klien (*browser*) mengkomunikasikan dengan server (situs yang menyimpan halaman web yang akan dilihat) menggunakan *Hypertext Transport Protocol* (HTTP) (Pipes, 2011, hlm. 13).

#### **2.2.4.2 Hosting**

*Website* yang telah dirancang, membutuhkan ‘rumah’ untuk dapat hidup. ‘Rumah’ itu harus dapat terhubung dengan internet selama 24 jam per hari. Dan untuk dapat meng’*host*’ sebuah *domain* setidaknya diperlukan minimal dua server (Pipes, 2011, hlm. 16).

#### **2.2.4.3 Domain**

*Domain* adalah ketersediaan dan aksesibilitas alamat web saat diakses. Jika *domain* sudah teregistrasi, maka website dapat diakses dalam beberapa cara yang berbeda. Salah satunya adalah *web forwarding* (Pipes, 2011, hlm. 17-18).

### **2.2.5 Desain Web**

Menurut Pipes, tugas desainer grafis dalam desain web adalah untuk mengkomunikasikan pesan yang ingin disampaikan klien dalam bentuk yang efektif, mudah digunakan oleh user, dan membuat halaman-halaman menjadi khusus, menarik, indah, dan menghibur (2011, hlm. 14). Untuk mendesain sebuah website, ada beberapa hal yang harus diperhatikan seperti berikut:

#### **2.2.5.1 Anatomi Halaman Web**

1. *Containing block*

Setiap halaman web memiliki wadah dalam bentuk tanda tubuh atau semua bagian tubuh halaman. Tanpa wadah, konten tidak dapat diletakkan dalam halaman (Beaird, dan George, 2014, hlm. 1).

## 2. *Logo*

Sebagai bagian dari identitas, desainer harus mengacu pada logo dan warna dari perusahaan seperti yang muncul pada kartu nama, kop surat, brosur, dan lain sebagainya (hlm. 1).

## 3. *Navigation*

Navigasi berada di bagian atas halaman. Dapat berupa menu vertikal di sisi halaman, atau horizontal berbanding dengan keseluruhan halaman. Navigasi harus sedekat mungkin dengan bagian atas *layout* (hlm. 2).

## 4. *Content*

Konten terdiri dari teks, gambar, atau video yang ada pada website. Pengunjung *website* biasanya akan keluar masuk dalam hitungan detik. Penting untuk menentukan konten utama sebagai fokus desain (hlm. 2).

## 5. *Footer*

Terletak di bagian bawah halaman, biasanya berisi hak cipta, kontak, informasi legal, maupun beberapa tautan ke utama bagian dari situs (hlm. 3).

## 6. *Whitespace*

Disebut juga wilayah negatif, yang berarti area yang tidak ada tulisan atau ilustrasi apapun. Tanpa *whitespace*, desain akan terasa penuh dan

sesak. *Whitespace* juga berfungsi untuk menciptakan keseimbangan satu konten dengan konten lainnya (hlm. 3).

### 2.2.5.2 Jenis Gaya Desain Website

#### 1. *Navigationless Magazine Style*

Pada jenis *website* ini navigasi harus cepat, dan efisien. Agar pembaca tidak melewatkan halaman ke halaman selanjutnya, maka informasi harus ditampilkan secara keseluruhan seperti majalah atau surat kabar (Beaird, dan George, 2014, hlm. 33).



Gambar 2.19 *Navigationless Magazine Style*  
(Beaird, dan George, 2014)

#### 2. *Expansive Footers*

Biasanya *footers* hanya digunakan untuk link penting atau pemberitahuan *copyright*, tetapi di *website* jenis ini *footer* dikembangkan untuk dapat memuat informasi kontak, navigasi, dan konten sosial media (hlm. 34).



Gambar 2.20 *Expansive Footers*  
(Beaird, dan George, 2014)

#### 3. *Bare-bones Minimalism*

Dengan gaya minimalis, maka ini dapat digunakan untuk *website single page* seperti untuk *portfolio*, kutipan, atau beberapa informasi kontak (hlm. 35).



Gambar 2.21 *Bare-bones Minimalism*  
(Beaird, dan George, 2014)

#### 4. *Full Screen Backgrounds*

Dengan ukuran foto yang besar, *website* menekankan pada kekuatan dominan dari foto yang indah, besar, dan kuat. Foto dapat diletakkan pada belakang konten *website* (hlm. 35).



Gambar 2.22 *Full Screen Backgrounds*  
(Beaird, dan George, 2014)

#### 5. *Flat Design*

Memberikan kesan lebih modern dan simpel. Flat design menggunakan bentuk-bentuk simpel dan diberikan *gradient* atau *shadow* untuk memberikan efek dimensional pada *website* (hlm. 36).

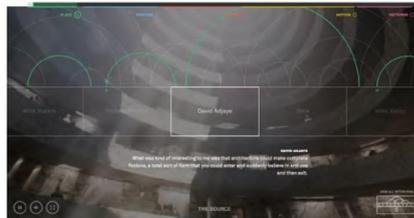


Gambar 2.23 *Flat Design*

(Beaird, dan George, 2014)

## 6. *Video Backgrounds*

Semua konten diletakkan diatas latar belakang video yang akan ditampilkan secara *full-screen* menjadi *background* (hlm. 37).

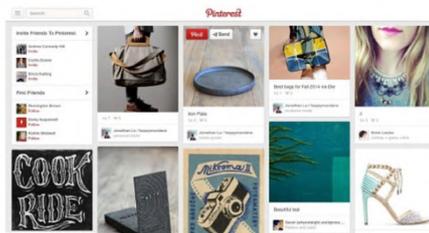


Gambar 2.24 *Video Backgrounds*

(Beaird, dan George, 2014)

## 7. *Masonry Layout*

Konten-konten disusun secara ditumpuk vertikal untuk sebisa mungkin muat dalam satu halaman (hlm. 38).



Gambar 2.24 *Masonry Layout*

(Beaird, dan George, 2014)

## 8. *Parallax*

Sedang trending di masa kini, konsep *layout* ini adalah meletakkan gambar menjadi *background*, dan semua konten pada *website* dapat *discroll* di atas nya. Menimbulkan efek dimensional. (hlm. 39).



Gambar 2.25 *Parallax*  
(Beaird, dan George, 2014)

### 2.2.5.3 Jenis Pengukuran Layout Website

1. *Fixed Width Layouts* (hlm 40)

Disebut *fixed width layouts* karena memiliki lebar yang tetap pada keseluruhan halaman di situs web. Bagus untuk layar yang besar, tetapi jika diakses dengan gadget lain maka akan ada bagian yang terpotong (hlm. 40).

2. *Fluid Layouts* (hlm 40)

Dirancangan dengan lebar berdasarkan persentase, sehingga wadah akan membentang saat pembaca mengubah ukuran jendela browser. Biasanya tata letak ini mengandalkan lebar dan tinggi minimal dari CSS sehingga tidak akan terlalu sempit atau lebar (hlm. 40).

3. *Responsive Layouts* (hlm 41)

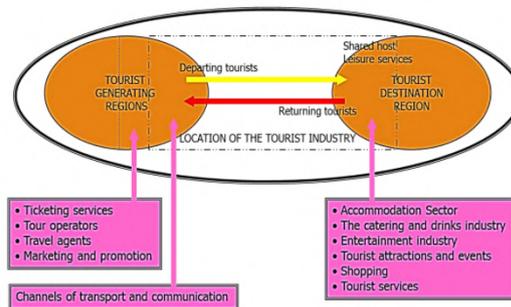
Paling tepat diterapkan pada *website* masa kini, desain responsif memungkinkan untuk *website* diakses dengan *smartphone* atau perangkat tablet. Layout responsif membuat desain *website* harus dapat beradaptasi di perangkat apapun agar konten tetap terlihat bagus (hlm. 41).

## 2.3 Pariwisata

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) daring, pariwisata adalah segala yang berhubungan dengan perjalanan untuk tujuan rekreasi, pelancongan, dan atau turisme (kbbi.web.id, (n.d.)).

### 2.3.1 Konsep Pariwisata

Menurut Mathieson, dan Wall (dikutip dari Kristiana, 2019, hlm. 4), pariwisata adalah perpindahan sementara menuju suatu tempat di luar tempat tinggal dan bekerja sehari-hari, dan melakukan berbagai aktivitas di tempat tersebut sehingga diperlukan fasilitas untuk mencukupi kebutuhan pelaku perjalanan.



Gambar 2.26 Konsep Pariwisata oleh Mathieson, dan Wall

(dalam Kristiana, 2019)

### 2.3.2 Ekowisata

Pengertian ekowisata menurut *The International Ecotourism Society* (TIES) adalah perjalanan wisata ke wilayah alam yang dilakukan dengan tujuan untuk mengkonservasi lingkungan dan melestarikan kehidupan serta menyejahterakan masyarakat setempat (dikutip oleh Kristiana, 2019, hlm. 90).

### 2.3.3 Komponen Utama Ekowisata

Berdasarkan pengertian di atas, maka terdapat tiga komponen utama penyokong ekowisata, yaitu:

1. Alam

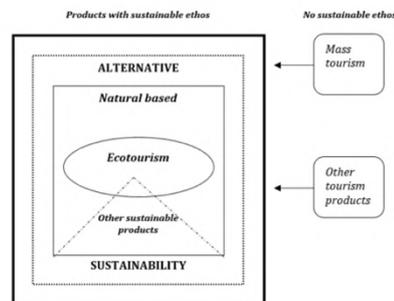
Pengalaman yang didapatkan dari ekowisata mengandung nilai-nilai seperti interaksi dengan alam dan kepekaan sosial. Seperti melihat burung, berenang, dan berkemah (Kristiana, 2019, hlm. 91)

## 2. Pendidikan

Selain itu, ekowisata juga menyediakan pengalaman yang mendidik seperti melakukan kegiatan yang berkontribusi terhadap konservasi, sehingga wisatawan menjadi sadar lingkungan (hlm. 91).

## 3. Berkelanjutan

Pembangunan ekowisata harus berkelanjutan artinya tidak hanya mendatangkan manfaat bagi masyarakat, tetapi juga harus tidak merusak sumber daya alam untuk masa depan (hlm. 91).



Gambar 2.27 *Positioning* Ekowisata oleh Diamantis

(dalam Kristiana, 2019)

### 2.3.4 Kriteria Ekowisata

Menurut Kristiana (2019, hlm. 93) kriteria kegiatan ekowisata ada lima, yaitu:

#### 1. Konservasi

Artinya melindungi lingkungan yang digunakan untuk kegiatan pariwisata (hlm. 93).

#### 2. Partisipasi

Masyarakat di lingkungan tersebut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pariwisata (hlm. 93).

#### 3. Edukasi dan Rekreasi

Edukasi dan rekreasi berarti menyajikan produk yang layak ditampilkan dan bermuatan pendidikan, pembelajaran, dan rekreasi dari nilai-nilai budaya lokal (hlm. 93).

#### 4. Ekonomi

Dapat memberi nilai tambah positif terhadap pengembangan ekonomi daerah (hlm. 93).

#### 5. Kendali

Kegiatan yang dilakukan dapat menekan dampak negatif dari rangkaian kegiatan pariwisata (hlm. 93).

### **2.3.5 Kerangka Kerja Ekowisata**

Ekowisata adalah wisata minat khusus atau alternatif yang kembali ke alam, mengunjungi komunitas etnis, berfokus pada pengalaman, menambah wawasan dan mengembangkan diri, serta meningkatkan semangat konservasi juga memperkuat komunitas lokal (Kristiana, 2019, hlm. 101).

Ekowisata dibagi menjadi dua, yaitu:

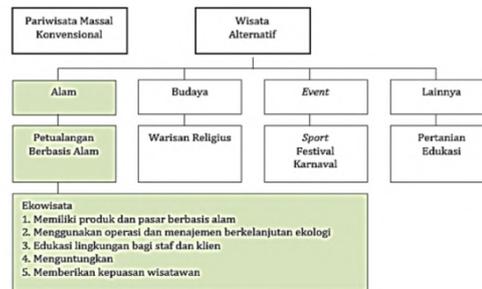
#### **2.3.5.1 *Hard Ecotourism***

Bentuk ideal dari aktivitas ekowisata. Biasanya wisatawan yang datang secara khusus untuk tujuan ekowisata saja. Berfokus pada perjumpaan dengan alam secara terus menerus, pribadi, dan lama. Alam masih liar dan murni. Tetapi untuk akses layanan dan fasilitas terbatas (hlm. 101)

#### **2.3.5.2 *Soft Ecotourism***

*Soft ecotourism* biasanya berjangka pendek. Tidak berinteraksi langsung melainkan menggunakan perantara. Kegiatan wisata dengan tujuan yang

banyak, serta komitmen terhadap lingkungan tidak terlalu kuat. Wilayah yang dikunjungi tidak terlalu alami dan fasilitas serta layanannya tinggi (hlm. 101).



Gambar 2.28 Kerangka Kerja Ekowisata oleh Fennel, dan Dowling (dikutip oleh Kristiana, 2019)

### 2.3.6 Segmentasi Pasar Ekowisata

Wisatawan ekowisata disebut juga sebagai *ecotourist*. Sama seperti wilayah ekowisata, jenis wisatawan juga dapat dibedakan antara *hard ecotourist* dan *soft ecotourist* (Kristiana, 2019, hlm. 158).

<i>Hard</i> (aktif, mendalam)	Spektrum Ekowisata	<i>Soft</i> (pasif, dangkal)
Komitmen lingkungan yang kuat.....		Komitmen lingkungan moderat.....
Meningkatkan keberlanjutan.....		Keberlanjutan yang tetap.....
Perjalanan istimewa.....		Perjalanan dengan banyak tujuan.....
Perjalanan panjang.....		Perjalanan pendek.....
Kelompok kecil.....		Kelompok besar.....
Aktif secara fisik.....		Pasif secara fisik.....
Tantangan fisik.....		Kenyamanan fisik.....
Layanan sedikit.....		Mengharapkan layanan.....
Penekanan pada pengalaman individu.....		Penekanan pada interpretasi.....
Mengatur perjalanan sendiri.....		Banyak menggunakan agen perjalanan pada <i>tour operator</i> .....

Gambar 2.29 Perbedaan *Hard Ecotourist* dan *Soft Ecotourist* oleh Weaver

(dikutip oleh Kristiana, 2019)

### 2.3.7 Taman Nasional

Salah satu daya tarik ekowisata adalah daerah konservasi. Taman nasional termasuk satu dari beberapa jenis kawasan konservasi. Menurut Kristiana

(2019) taman nasional adalah area pelestarian alam yang memiliki ekosistem asli, dirawat dengan sistem zonasi dan ditujukan untuk tujuan penelitian, ilmu pengetahuan, pendidikan, menunjang budidaya, pariwisata, serta rekreasi (hlm. 103).