



### **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. Ilustrasi

Sebagai sebuah teori, ilustrasi berada diantara desain grafis dan seni. Ilustrasi dapat disebut sebagai *graphic art* dan merupakan sebuah bentuk langsung dari komunikasi visual. Dalam eksistensinya, ilustrasi membantu masyarakat untuk menyimpan, mendeskripsikan, dan mengkomunikasikan kerumitan pada kehidupan. Pada saat ini, ilustrator mempunyai tugas yang cukup kompleks untuk bisa mengekspresikan ide dan pesan dalam sebuah gambar karena tidak hanya untuk menginformasikan dan mengedukasi masyarakat, namun juga untuk mencapai hasil dengan tampilan, kejelasan, gaya gambar, dan kadang interpretasi secara personal (Lawrence Zeegen, 2009, hlm.6).

Menurut Supriyono (2010) bahwa sebuah ilustrasi diperlukan pada sebuah desain untuk memperjelas informasi dan untuk menarik perhatian pembaca. Suatu ilustrasi yang menarik memiliki ciri sebagai berikut:

1. Komunikatif, informatif, dan mudah dipahami.
2. Menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca.
3. Ide baru, orisinal, bukan merupakan plagiat atau tiruan.
4. Punya daya paku (*eye catcher*) yang kuat.
5. Jika berupa foto atau gambar harus memiliki kualitas yang memadai, baik dari aspek seni maupun teknik pengerjaan (hlm. 50-51).

### 2.1.1. Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi berfungsi untuk menjelaskan permasalahan yang kompleks secara jelas sehingga dapat menyampaikan informasi. Alasan digunakannya ilustrasi pada sebuah informasi adalah untuk membantu dalam memperjelas instruksi, memperlihatkan bagaimana cara melakukan (*how to*), menunjukkan arah, melampaui halangan bahasa atau kata, menghasilkan respon emosional, dan bahkan dapat mengilustrasikan scenario yang belum ada. Ilustrasi juga dapat berfungsi sebagai penerjemah kalimat kompleks, sulit, dan membosankan. (Dabner, 2003, hlm.70).

Tujuan diperlukannya sebuah ilustrasi pada sesain adalah sebagai berikut:

1. Menangkap perhatian pembaca.
2. Memperjelas isi yang terkandung dalam teks.
3. Menunjukkan identitas perusahaan.
4. Meyakinkan pembaca terhadap informasi yang disampaikan melalui teks.
5. Membuat pembaca untuk tertarik membaca judul (Supriyono, 2010, hlm.52).

### 2.1.2. Jenis-jenis Ilustrasi

Menurut Mendelowitz,dkk (2003), ilustrasi terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. *Editorial Illustration*
  - a. *Book Illustration*
  - b. *Children's Book*
  - c. *Magazine and Newspaper illustration*

- d. *Spot Drawings*
- e. *Sport Illustration*
- f. *Editorial Cartoons and Caricature*

## 2. *Advertising Illustration*

- a. *Fashion Illustration*
- b. *Product Illustration*
- c. *Travel Illustration*
- d. *Medical Illustration*
- e. *Scientific Illustration*

### **2.1.3. Media Ilustrasi**

Media ilustrasi terbagi menjadi tiga yaitu:

#### 1. Pena dan pensil

b. *Graphite Pencil*: Merupakan pensil pada umumnya yang terbuat dari kayu. Terdiri dari 22 level kehitaman pensil graphite.

c. *Mechanical Pencil*: Merupakan pensil yang berisi sebuah isi pensil dengan kuran 1 milimeter. Pensil ini bisa diisi ulang.

d. *Coloured Pencil*: Tersedia hingga 72 warna, biasanya digunakan untuk mendeskripsikan ide awal dan hasil akhir.

e. *Chinagraph Pencil*: Bentuk pensil yang lebut dan terbuat dari lilin sehingga bisa digunakan pada permukaan yang halus seperti pada kaca.

f. *Nib Pens*: merupakan pena yang kokoh dengan tekanan pena yang sensitive sehingga dapat membuat garis yang berkarakter.

- g. *Fountain Pens*: Merupakan pena yang menampung tinta pena yang cair. Biasanya tepat digunakan untuk membuat sebuah gambar.
- h. *Ballpoint Pens*: Merupakan pena dengan tinta yang permanen, tebal, dan hasil yang konstan.
- i. *Fineliner and Rolling Ball Pens*: Merupakan pena yang memproduksi garis yang lebih konsisten, tersedia beberapa jenis ujung pena yang bisa diganti sesuai kebutuhan.
- j. *Stylo-tipped Pens*: Merupakan pena untuk gambar yang dibuat dengan teknis dan ukuran yang tepat sehingga pena ini menghasilkan garis yang tajam. Contohnya adalah *radiograph* dan *isograph*.
- k. *Felt-tip Pens*: Merupakan pena dengan ujung yang lembut dan tinta yang pekat.
- l. *Markers*: Merupakan pena dengan ujung yang membulat atau datar yang menghasilkan warna berbasis dasar air.

## 2. Kertas

- a. *Cartridge Paper*: Merupakan kertas yang dibuat menggunakan mesin dan harganya cukup mahal.
- b. *Watercolour Paper*: Merupakan kertas untuk penggunaan cat air. Ada dua jenis kertas *hot pressed* dan *cold pressed*.
- c. *Tracing Paper*: Merupakan kertas yang tipis untuk membuat sebuah reproduksi dari gambar pada kertas yang ada di bawah tracing paper.
- d. *Detail Paper*: Merupakan kertas *heavy-duty* yang cocok digunakan untuk pena dan *marker*.

- e. *Pastel Paper*: Merupakan kertas yang permukaannya berbintik-bintik (grainy), yang ideal digunakan untuk membuat sebuah gambar bertekstur. Kertas ini tersedia dalam berbagai warna.
  - f. *Hand-made Paper*: Merupakan kertas bertekstur yang dibuat untuk membuat kolase dan latar belakang.
  - g. *Coloured Paper*: Kertas berwarna yang digunakan untuk kolase sehingga membentuk sebuah area yang berwarna
  - h. *Acetate*: Merupakan kertas plastik yang transparan dengan permukaan mengkilap untuk fotokopi dan cetak.
3. Kuas dan cat
- a. *Watercolours*: Biasanya cat air berada di dalam tube. Cat ini merupakan sebuah cat yang berbahan dasar air.
  - b. *Gouache*: Merupakan sebuah cat yang biasa disebut sebagai designer colour, yang biasa digunakan oleh para desainer grafis. Cat ini berwarna *opaque*.
  - c. *Acrylic*: Merupakan sebuah cat yang melekat permanen pada permukaan. Penggunaan cat bisa secara *solid* atau tebal maupun lembut (*soft*).
  - d. *Brushes*: Kuas untuk menggambar terdiri dari dua bentuk utama, yang bulat dan datar. Kualitas kuas yang bagus adalah yang dapat bertahan dalam jangka waktu yang lama (Tappenden dkk, 2004, hlm.14-19).

#### **2.1.4. Cat air (*Watercolor*)**

Meurut Whitney (2001), penggunaan cat air memiliki tiga kelebihan dalam penggunaannya, yaitu ritme yang lebih fleksibel ketika melakukan sapuan kuas, presipitasi yang lebih rapi ketika menggunakan air dengan cat, dan penggunaan kertas cat air yang berwarna putih sehingga dapat memberikan hasil yang lebih cerah atau terang (hlm.12).

Alat-alat yang digunakan untuk membuat sebuah ilustrasi atau gambar menggunakan cat air diantaranya, kuas, *coldpressed paper*, dan pensil. Penggunaan cat air lebih disarankan menggunakan kertas *cold pressed* karena bisa memberikan hasil yang lebih halus.

#### **2.1.5. Gaya Visual**

Menurut Yoyok R.M. (2008), mengatakan bahwa gaya visual terdiri dari Sembilan macam, yaitu:

1. Seni abstrak

Merupakan seni yang menyimpang dari realita dan kebenaran dan tidak dapat direpresentasikan. Seni abstrak menggambarkan ide dan konsep yang disertai emosi untuk menunjukkan keindahannya.

2. Seni kartun

Merupakan seni yang umumnya cocok bagi anak-anak. Seni karyanya cenderung lucu dan unik.

3. Seni ekspresionisme

Merupakan seni yang mengekspresikan emosi yang terdapat pada suatu objek. Penampilan seni ini cenderung realistis, tetapi muka dan garis struktur di lebih-lebihkan dan terdistorsi.

4. Seni Impresionisme

Merupakan seni yang menunjukkan goresan dan tekanan kuas, biasanya dibuat dengan warna yang cerah.

5. Seni Folk

Merupakan seni yang mengekspresikan tradisi, untuk mencerminkan kepercayaan, nilai, dan kebudayaan. Biasanya diberikan dari generasi ke generasi.

6. Seni Naif

Merupakan sebuah gaya seni yang menggambarkan suatu objek dengan gambar dua dimensi yang datar. Hasil karya gaya seni naif biasanya disertai dengan sedikit detail dan tidak ada perhitungan anatomi.

7. Seni realisme

Merupakan seni yang menggambarkan objek dan kehidupan sehari-hari secara nyata dan detail yang akurat.

8. Seni Romantisme

Merupakan seni yang menggambarkan sebuah objek secara tegas dan dramatis, cenderung menggambarkan suasana mewah.

9. Seni Surealisme

Merupakan sebuah seni yang imajinatif dan provokatif disertai dengan detail. Gambar surealisme bisa dikatakan sebagai gambar yang ajaib (hlm.35-39).

## **2.2. Tipografi**

Menurut Yongky Safanayong (seperti dikutip oleh Rustan, 2011), mengatakan bahwa tipografi sudah menjadi sebuah bentuk komunikasi visual yang sangat kuat karena bahasa yang terlihat oleh penglihatan manusia menghubungkan pikiran dan informasi sehingga menjadikan tipografi sebagai unsur penting dalam efektifitas media cetak dan elektronik.

Seperti yang dikatakan oleh Squire (2006), bahwa tipografi berfungsi dalam penyusunan dan pengaturan kata-kata menjadi tulisan, sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat dikomunikasikan dengan tepat (hlm.10).

### **2.2.1. Fungsi Tipografi**

Tipografi memiliki fungsi sebagai berikut:

1. *Type as Text*: Merupakan fungsi tipografi untuk menyampaikan pesan. Keterbacaan teks merupakan faktor yang penting ketika ingin menyampaikan teks sebagai pesan.
2. *Type as Information Delivery*: Merupakan fungsi tipografi untuk menyampaikan informasi, tanda pengenalan, dan penunjuk arah.
3. *Type as Image*: Merupakan fungsi tipografi untuk menyampaikan ekspresi dan pandangan kreatif (Rustan, 2011, hlm.126).

### 2.2.2. Klasifikasi huruf

Menurut Anggraini dan Kirana Nathalia (2014), tipografi terbagi menjadi beberapa klasifikasi sebagai berikut:

1. Serif

Merupakan tipe huruf yang memiliki kail atau kaki. Umumnya tipe huruf serif memiliki tebal tipis kontras pada garis hurufnya sehingga memiliki kemudahan dari sisi keterbacaan (*readability*).

Contoh: Times New Roman, Garamond, Bodoni.

2. Sans Serif

Merupakan tipe huruf yang tidak memiliki kail atau kaki, umumnya jenis huruf ini memiliki ketebalan huruf yang hampir sama. Huruf ini memberikan kesan sederhana.

Contoh: Arial, Trebuchet, Helvetica.

3. Script

Merupakan tipe huruf yang memberikan tampilan seperti goresan pena, kuas, dan pensil. Tipe huruf ini menyerupai goresan tangan.

Contoh: Brush Script, Kunstler Script, Sheley Script.

4. Dekoratif

Merupakan tipe huruf yang disertai dengan hiasan dan ornamen sehingga berfungsi untuk memperindah sebuah tulisan. Penggunaan tipe huruf ini hanya bersifat dekoratif karena tingkat keterbacaan (*readability*) cenderung sulit.

Contoh: : Rosewood, Bermuda, Umbra (hlm.58-63).

### 2.3. Elemen Dasar Layout pada Buku Ilustrasi

Elemen-elemen layout terbagi menjadi empat bagian, yaitu sebagai berikut:

1. *Sequence* atau urutan

Merupakan suatu urutan atau hirarki yang digunakan dalam proses membuat layout, kegunaan dari urutan ini adalah agar pembaca mengetahui informasi apa saja yang harus dibaca atau dilihat terlebih dahulu.

2. *Emphasis* atau penekanan

Jika dalam suatu desain layout ada pesan atau teks yang ingin ditampilkan terlebih dahulu kepada pembaca, diperlukan sebuah penekanan pada informasi yang ingin dibaca pertama oleh pembaca. *Emphasis* dibuat dengan menggunakan ukuran yang lebih besar dibanding elemen lainnya, pemberian warna yang kontras, peletakan posisi yang strategis, dan menggunakan bentuk atau style yang berbeda dari elemen lainnya.

3. *Balance* atau keseimbangan

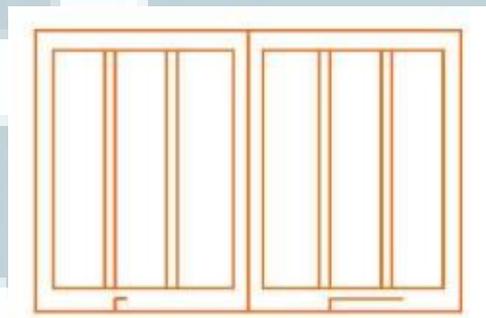
Diperlukan letak yang tepat pada elemen-elemen desain yang ada sehingga membentuk suatu keseimbangan. Ada dua macam keseimbangan, yaitu keseimbangan simetris (*symmetrical balance*) dan keseimbangan asimetris (*asymmetrical balance*).

4. *Unity* atau kesatuan

Seluruh elemen desain yang digunakan pada sebuah desain layout juga harus saling berkaitan dan disusun dengan tepat sehingga membentuk suatu kecocokan (Surianto Rustan, 2010, hlm.74-75).

### 2.3.1. Grid

Grid yang digunakan oleh penulis adalah tipe *multicolumn grids*, yaitu grid yang fleksibel sehingga dapat membuat kombinasi antara gambar dan teks lebih variatif. Biasanya juga digunakan untuk menyampaikan informasi yang kompleks dan beragam (Tondreau, 2009, hlm.11).



Gambar 2.1.Multicolumn Grids

(Layout Essentials 100 Design Principles for Using Grids/Beth Tondreau, 2009)



Space can set off introductory text. A cartoon speaks to a number of cultures.



Gambar 2.2. Contoh penggunaan multicolumn grid  
 (Layout Essentials 100 Design Principles for Using  
 Grids/Beth Tondreau, 2009)

## **2.4. Buku**

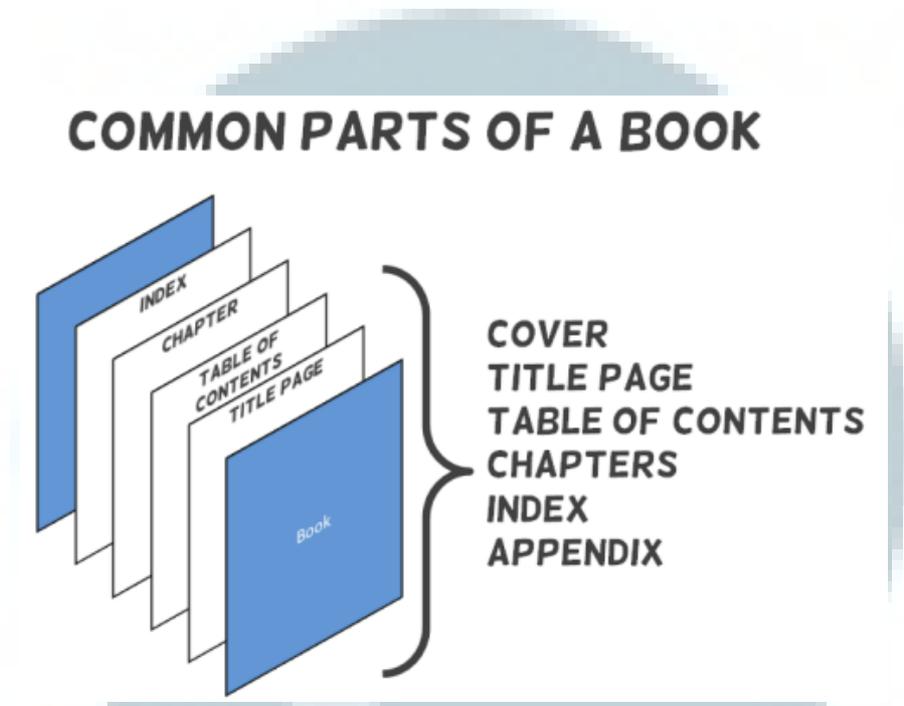
Menurut Haslam (2006), buku adalah sebuah wadah yang menyimpan lembaran kertas yang tercetak dan dijilid menjadi satu yang mengumumkan, menjelaskan, dan meyalurkan pengetahuan kepada para pembaca dari waktu ke waktu. Buku merupakan sebuah bentuk dokumentasi yang tertua, yang sudah menyimpan berbagai pengetahuan, ide, dan kepercayaan dari seluruh dunia (hlm.6-9).

Buku yang dicetak, mempunyai pengaruh besar pada penyebaran informasi secara intelektual, kultural, dan dalam perkembangan ekonomi. Berbagai buku yang cukup memberikan pengaruh pada sejarah contohnya Kitab Suci, *The Communist Manifesto*, *Quotations from Mao Zedong*, dan *Hitler's Mein Kampf (My Struggle)*. Buku juga berpengaruh terhadap disiplin intelektual, seperti pengetahuan alam, psikologi, literature, drama, dan lain-lain. Tanpa adanya ide maupun pengetahuan yang tercetak dan disimpan dalam buku, ide tersebut hanya akan bersifat sementara (Andrew Haslam, 2006, hlm. 12).

### **2.4.1. Komponen Buku**

Menurut Rustan (2010), buku terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian depan, bagian isi, dan bagian belakang. Bagian depan memuat cover atau sampul buku, judul bagian dalam, informasi penerbitan dan penjilidan, halaman dedikasi, dan kata pengantar dari pengarang. Bagian isi terdiri dari bab dan sub-bab yang isinya membicarakan topic yang berbeda. Bagian belakang terdiri dari daftar pustaka, daftar istilah, daftar gambar, dan cover atau sampul belakang yang memuat

gambaran singkat isi buku, testimonial, harga, nama atau logo penerbit, elemen visual dan teks lainnya.

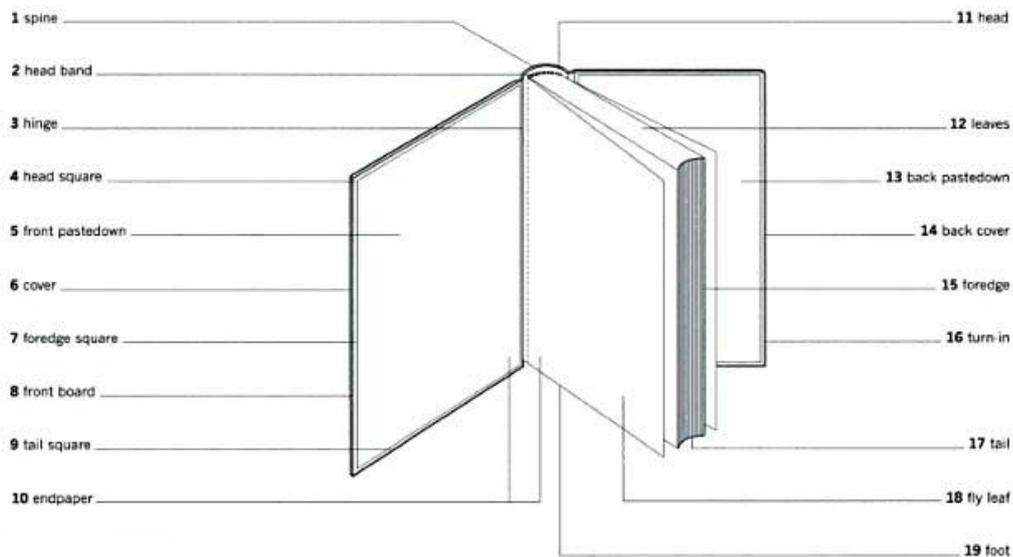


Gambar 2.3. Komponen Buku

(<http://rapid-elearning-blog.s3.amazonaws.com/0413/parts-of-book.png>, 2007)

UMMN

## 2.4.2. Anatomi Buku



Gambar 2.4. Anatomi Buku

(Book Design/Andrew Haslam, 2006)

Anatomi buku terbagi menjadi 19 bagian, yaitu:

1. *Spine*: Merupakan punggung buku yang berfungsi untuk menggabungkan halaman-halaman buku.
2. *Head Band*: Merupakan sebuah sabuk yang terbuat dari benang dan terikat pada lembaran halaman buku untuk dijilid.
3. *Hinge*: Merupakan lipatan kecil kertas pada bagian lembaran kertas yang dijilid.
4. *Headsquare*: Merupakan ujung sampul dari buku, ukurannya lebih besar sedikit dibanding isi kertas di dalamnya.

5. *Front pastedown*: Lembaran kertas polos yang biasanya tertempel pada bagian dalam sampul buku.
6. *Cover*: Merupakan lembar kertas atau papan yang berfungsi untuk melindungi isi buku.
7. *Foredge Square*: Bagian dari sampul buku yang terlipat ke dalam pada bagian samping.
8. *Front Board*: Papan sebagai sampul di luar buku.
9. *Tail Square*: Bagian dari sampul buku yang terlipat ke dalam pada bagian bawah buku.
10. *Endpaper*: Merupakan kertas yang berada di awal atau di akhir isi buku yang lebih tebal dan polos.
11. *Head*: Merupakan bagian atas dari sebuah buku.
12. *Leaves*: Merupakan bagian dari lembaran kertas isi buku.
13. *Back Pastedown*: Lembaran kertas polos yang biasanya tertempel pada bagian sampul buku di akhir halaman.
14. *Back Cover*: Merupakan sampul bagian belakang.
15. *Foredge*: Bagian depan dari lembaran isi buku.
16. *Turn-in*: Merupakan selembat kertas yang terlipat dari luar ke dalam sebuah sampul buku.
17. *Tail*: Merupakan bagian bawah dari sebuah buku.
18. *Fly Leaf*: Lembaran kertas polos pada halaman terakhir isi buku.
19. *Foot*: Merupakan bagian bawah pada sebuah halaman isi buku (Andrew Haslam, 2006, hlm. 20).

## 2.5. Pasar

Menurut Sulistyio (2007), pengertian pasar secara umum yaitu pasar sebagai suatu tempat terjadinya transaksi jual beli barang atau jasa. Sedangkan jika diartikan dalam ilmu ekonomi, pasar merupakan sebuah tempat pertemuan antara permintaan dan penawaran yang membuat sebuah transaksi ekonomi dan membentuk sebuah harga kesepakatan atau harga pasar (hlm.225-226). Sebuah pasar akan terbentuk jika memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Adanya tempat untuk bertransaksi
2. Adanya penjual dan pembeli
3. Adanya transaksi jual beli
4. Adanya barang atau jasa yang diperjualbelikan
5. Terbentuknya harga

Jay (2002) mengatakan bahwa, sebagian pasar di Indonesia menjual berbagai macam barang, diantaranya ada pasar-pasar khusus yang dapat ditemukan seperti Pasar Burung yang ada di daerah Jakarta. Di Indonesia, harga barang-barang di pasar juga di tentukan sedemikian rupa sehingga para penjual dapat melakukan sebuah proses tawar menawar hingga mendapatkan kesepakatan harga. Proses tawar menawar tersebut merupakan suatu seni yang disenangi oleh pembeli dan penjual (hlm 112-113).

Pasar tidak hanya menyediakan barang, namun pasar juga menyediakan jasa. Seperti penjahit, bengkel sepeda, tukang cukur yang menawarkan jasa mereka kepada pelanggan sehingga usaha ini menarik pelanggan dan memberikan manfaat. Manfaat yang didapatkan adalah dari para pedagang yang saling berbagi

bahan dan peralatan serta menyatukan keahlian. Para pedagang ini juga membangun suasana masyarakat (Sian Jay, 2002, hlm 113).

Jakarta disebut sebagai pusat ekonomi bagi Indonesia karena berbagai jenis perdagangan dan industri penting telah berhasil ditumbuhkan di Jakarta. Pasar-pasar tradisional banyak dikelola oleh PD Pasar Jaya (Eni Setiati dkk, 2009, hlm.82).

### **2.5.1. Bentuk Pasar**

Bentuk pasar berdasarkan sistem pelayanan dan kelengkapan pasar menurut Sulisty (2007), yaitu pasar tradisional dan pasar modern. Pasar tradisional merupakan pasar yang berada di sekitar lokasi pemukiman penduduk yang menjual kebutuhan sehari-hari seperti sayuran, buah, beras, daging, ikan, kue, dan lainnya. Di pasar tradisional masih memungkinkan terjadinya proses tawar-menawar harga (hlm.228-229).

Dalam peraturan pemerintah daerah tahun 1993 no. 3 mengenai pengurusan pasar di daerah khusus Ibukota Jakarta, pada bab III pasal 7 mengenai klasifikasi pasar, pasar dikategorikan sebagai berikut:

1. Berdasarkan sifat kegiatan dan jenis dagangan
  - a. Pasar eceran: merupakan pasar yang menjual berbagai jenis kebutuhan yang pembeliannya dilakukan dalam jumlah kecil.
  - b. Pasar grosir: merupakan pasar yang menjual berbagai jenis kebutuhan yang pembeliannya dilakukan dalam jumlah besar.

- c. Pasar induk: merupakan pasar yang mendistribusikan berbagai kebutuhan kepada pasar-pasar lainnya.
  - d. Pasar khusus: merupakan pasar yang menjual barang-barang tertentu.
2. Berdasarkan ruang lingkup pelayanan dan tingkat potensi pasar
    - a. Pasar lingkungan: merupakan pasar yang terbentuk oleh para penjual dan pembeli dari suatu lingkungan.
    - b. Pasar wilayah: merupakan pasar yang mencakup suatu wilayah atau daerah tertentu.
    - c. Pasar kota: merupakan pasar yang mencakup suatu daerah kota
    - d. Pasar regional: merupakan pasar yang berskala nasional.
  3. Berdasarkan waktu kegiatan
    - a. Pasar siang hari: kegiatan pasar yang berlangsung dari pukul 05.00 hingga 18.00 WIB.
    - b. Pasar malam hari: kegiatan pasar yang berlangsung dari pukul 18.00 hingga 05.00 WIB.
    - c. Pasar siang malam: kegiatan pasar yang berlangsung sepanjang hari.

### **2.5.2. Peranan Pasar**

Menurut Sulisty (2007), peran pasar di klasifikasikan sebagai berikut:

1. Peran pasar bagi produsen: yaitu sebagai tempat untuk promosi, sebagai tempat untuk menjual hasil produksi, dan tempat untuk memperoleh bahan produksi.

2. Peran pasar bagi konsumen: yaitu adanya kemudahan bagi para konsumen untuk mendapatkan berbagai kebutuhan.
3. Peran pasar bagi sumber daya manusia: yaitu adanya sebuah peluang untuk masyarakat dalam memperoleh pekerjaan dan berwiraswasta.
4. Peran pasar bagi pembangunan: yaitu adanya pemasukan oleh negara melalui aktivitas pasar yang didapat melalui pajak dan retibusi (hlm.237).

### **2.5.3. Potensi Pasar sebagai Pariwisata**

Pasar, terutama pasar tradisional di daerah Jakarta sebenarnya mempunyai potensi dan dapat dikembangkan menjadi objek wisata. Contohnya seperti pasar Batu Akik di Rawabening, pasar pagi Asemka, pasar Jatinegara, dan berbagai pasar lainnya termasuk pasar legendaris yaitu pasar Mayestik dan pasar Cikini.

Selain warga Jakarta, pengunjung pasar-pasar di Jakarta juga terdiri dari luar daerah, luar pulau Jawa, bahkan luar negeri (Gagas Ulung, 2010, hlm.3-12).

## **2.6. Wisata**

Indonesia melipat-empatkan pendapatannya dari bidang pariwisata semenjak tahun 1988. Pendapatannya sebanyak *US\$3,2* miliar pada tahun 1992, sehingga membuat pariwisata sebagai penghasil devisa terbesar ketiga negara Indonesia (Sian Jay, 2002, hlm. 126).

Pada tahun 1990-an, Jakarta disebut sebagai “kota pariwisata”, karena Jakarta memiliki berbagai sarana pariwisata andal ( Eni Setiati, dkk., 2009, hlm.67).

Menurut Kumar (2010), wisata merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh orang-orang yang berpergian dari kebiasaan dan lingkungan mereka untuk berlibur, bisnis, dan berbagai hal lainnya (hlm.254). Stephen L.J. Smith (1995) juga menambahkan bahwa dalam penelitiannya, wisata terbagi menjadi beberapa perspektif, yaitu:

1. Wisata sebagai pengalaman manusia

Wisata merupakan suatu aktivitas yang digemari oleh manusia. Ketika mereka berpergian, mereka menggunakan berbagai objek sebagai pelengkap wisata. Seperti penggunaan kamera, buku *tour*, dan penggunaan pakaian yang kasual.

2. Wisata sebagai perilaku sosial

Wisata tidak hanya dialami secara individual, namun ada interaksi dengan orang lain. Adanya suatu perilaku sosial ketika wisatawan mengunjungi daerah lokal suatu tempat, mereka akan bertemu dengan orang lokal sehingga adanya interaksi interpersonal.

3. Wisata sebagai fenomena geografis

Berbagai tujuan dan lokasi untuk wisata juga ditentukan berdasarkan keadaan geografis. Misalnya dengan menunjukkan foto keindahan pantai, atraksi lokal, ketinggian gunung, dan berbagai aspek geografis lainnya.

4. Wisata sebagai sumber daya

Wisata dapat menjadi sebuah respon positif bagi keadaan lokal, sejarah setempat, dan tentunya sumber daya lingkungan. Dengan adanya

kunjungan wisatawan, pemerintah juga mendapatkan berbagai sumber daya untuk mengembangkan objek atau tempat wisata tersebut.

5. Wisata sebagai bisnis

Adanya potensi wisata juga membantu sebuah bisnis *tour* untuk berkembang. Bisnis tersebut dapat memberikan dampak positif bagi pihak wisatawan maupun para pekerja bisnis *tour*.

6. Wisata sebagai industri

Pemerintah mengembangkan wisata sebagai industri untuk mengembangkan dan menjadikan wisata sebagai salah satu pengembangan dalam bidang ekspor sehingga lapangan pekerjaan dapat bertambah, serta dapat menambah pemasukan modal investasi (hlm.4-8).

### 2.6.1. Bentuk-bentuk Kunjungan Wisata

Wisata mempunyai beberapa bentuk sebagai berikut:

1. *Inbound tourism*

Kunjungan wisata yang dilakukan oleh orang asing (non-resident) dari sebuah negara. Contohnya seorang wisatawan asing datang ke India untuk mengunjungi Taj Mahal.

2. *Outbound tourism*

Kunjungan wisata yang dilakukan oleh penduduk suatu negara ke negara lain. Contohnya seorang penduduk India pergi ke negara lain, ia merupakan seorang *outbound tourist* India.

3. *Domestic tourism*

Kunjungan wisata yang dilakukan oleh penduduk lokal ke daerah atau tempat lokal mereka sendiri.

4. *Internal tourism*

Merupakan kombinasi antara *domestic tourism* dan *inbound tourism*.

5. *International tourism*

Merupakan kombinasi antara *inbound tourism* dan *outbound tourism*.

(Prasanna Kumar, 2010, hlm.257).

### 2.6.2. Tipe Wisatawan

Menurut Valerie Smith (seperti dikutip oleh Kumar, 2010) berpendapat wisatawan diklasifikasikan menjadi tujuh kategori berdasarkan pola kebutuhan, yaitu sebagai berikut:

1. *Explorers*: Jumlah wisatawan terbatas, biasanya berwisata untuk menjelajah dan berinteraksi dengan orang lokal.
2. *Elite*: Tipe wisatawan yang mengunjungi lokasi eksotis, yang spesial, dan terencana secara individual.
3. *Off-beat*: merupakan wisatawan yang ingin keluar dan pergi dari kegiatan sehari-hari.
4. *Unusual*: Tipe wisatawan yang mencari kegiatan dengan objektif tertentu seperti kegiatan fisik yang memicu adrenalin.
5. *Incipient Mass*: Tipe wisatawan yang berwisata sendiri dengan menggunakan jasa servis tour yang bergabung dengan sekelompok wisatawan

6. *Mass*: Tipe wisatawan yang mengikuti tour secara kelompok
7. *Charter*: Tipe wisatawan yang berwisata secara kelompok untuk relaksasi, berstandar tinggi, pengembangan baik, dan wisata level dunia.

Wisatawan terbagi lagi menjadi empat bagian:

1. *Recreationists*: Merupakan tipe wisatawan yang berekreasi untuk mengurangi kelelahan dalam pekerjaan. Ada tipe yang aktif yang ikut ambil bagian dalam rekreasi tersebut, atau tipe pasif yang hanya mengobservasi dalam sebuah rekreasi.
2. *Vacationers*: Merupakan tipe wisatawan yang berlibur untuk beristirahat dan merasa rileks dari kegiatan keseharian mereka.
3. *Excursionists*: Merupakan tipe wisatawan yang mengunjungi berbagai tempat untuk menikmati keindahan panorama, namun hanya mengunjungi tempat tersebut kurang dari 24 jam.
4. *Transit tourists*: Merupakan tipe wisatawan yang mengunjungi suatu tempat tapi bukan untuk rekreasi, biasanya untuk kebutuhan secara profesional, akademisi, dan bisnis.

Sedangkan tipe wisatawan menurut Smith (1995), kategori wisatawan dibagi menjadi tiga, yaitu:

1. *Adventure travelers*: Wisatawan yang mencari kegiatan fisik dan kegiatan yang olahraga. Menyukai kegiatan yang tidak biasa.
2. *Social safety travelers*: Wisatawan yang berwisata dengan mengajak keluarga dan teman sebagai aktivitas kekeluargaan. Tipe yang berhati-hati dan penuh pertimbangan dalam memilih tempat wisata.

3. *Get-away travelers*: Wisatawan yang bermaksud untuk meninggalkan tekanan dari pekerjaan dan kegiatan lainnya untuk berekreasi dan beristirahat.

### 2.6.3. Peran Wisata

Menurut Kumar (2010), Wisata dapat memberikan peran positif secara ekonomi dan sosial.

1. Peran positif wisata secara ekonomi
  - a. *Foreign Exchange*
  - b. *Contribution to Government Revenue*
  - c. *Employment Generation*
  - d. *Redistribution of National Income*
  - e. *Regional Development*
  - f. *Multiplier Effect on Tourism*
2. Peran positif wisata secara sosial
  - a. Integrasi Nasional
  - b. Pemahaman Internasional dan Kedamaian
  - c. Diplomasi
  - d. Perlindungan Seni
  - e. Monumen Bersejarah
  - f. Aspek Spiritual
  - g. Pengembangan Relasi antar Manusia
  - h. Pertukaran Ide

- i. Pelestarian Budaya Lokal
- j. Perlindungan Flora dan Fauna
- k. Pengembangan Infrastruktur
- l. Pengembangan dalam Pendidikan (hlm.258-260).

