



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 Desain Grafis

Landa (2014) menyatakan bahwa desain grafis merupakan bentuk dari komunikasi visual yang digunakan dalam penyampaian pesan atau informasi kepada pengamat, yang merupakan representasi ide dari penciptaan, pemilihan, dan organisasi elemen visual. Desain grafis dapat menjadi solusi dalam berbagai macam permasalahan.

2.1.1 Prinsip Desain

Dalam desain, elemen visual berguna sebagai media dalam penyampaian ekspresi, komunikasi, dan pesan dengan akurat dan tepat. Beberapa elemennya seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur dapat dimanfaatkan untuk mencapai tujuan tersebut.

2.1.1.1 Keseimbangan

Keseimbangan adalah kestabilan yang digunakan dalam elemen desain dengan memperhatikan peletakan elemen desain tersebut. Ketika membuat komposisi yang seimbang, maka akan memberikan rasa yang nyaman saat dilihat oleh mata namun harus memperhatikan ukuran, bentuk, warna, tekstur, dan posisi peletakan dalam menciptakan suatu karya yang seimbang.

2.1.1.2 Hirarki Visual

Hirarki Visual merupakan susunan dari semua elemen yang ada didalam sebuah komposisi desain yang mengacu pada emphasis. Fungsi hirarki desain yaitu untuk menciptakan alur kejelasan informasi yang ingin dijelaskan dalam komposisi yang diciptakan agar orang yang membaca ingin membaca informasinya dapat memahami yang mana dahulu yang mau dibaca.

2.1.1.3 *Emphasis*

Emphasis adalah penekanan suatu elemen visual yang berguna sebagai penarik perhatian dan menjadikan elemen tersebut lebih dominan dalam sebuah komposisi desain. *Emphasis* dapat diciptakan melalui beberapa hal yaitu :

- a) *Emphasis* yang menjadikan sebuah bentuk sebagai pusat perhatian dengan membuat bentuknya lebih menonjol.
- b) *Emphasis* melalui peletakan elemen visual dalam sebuah komposisi seperti diletakkan di tengah atau di pojok kiri.
- c) *Emphasis* dengan penunjuk arah dalam sebuah komposisi seperti bentuk panah.

2.1.1.4 Ritme

Dalam desain grafis, ritme adalah seperangkat elemen visual yang terorganisir. Banyak faktor yang dapat membentuk ritme, seperti warna, bentuk, bentuk, aksent tertentu, dan elemen visual lainnya. Kunci untuk membentuk ritme adalah memahami pengulangan dan variasi. Pengulangan adalah ketika elemen visual diulang berkali-kali, biasanya membentuk pola tertentu. Variasi adalah hasil dari perubahan pola dengan menambahkan unsur lain yang dapat menarik perhatian.

2.1.1.5 Kesatuan

Kesinambungan semua elemen visual dalam sebuah komposisi. Bentuk adalah konvensi yang digunakan untuk mencapai kesatuan ini (hal. 31). Aturan yang terkandung dalam gestalt adalah:

- a) *Similarity* adalah kesamaan dalam sebuah elemen baik berdasarkan bentuk, warna, tekstur diartikan sebagai sebuah kesatuan
- b) *Proximity* adalah kesatuan yang dilihat dari kedekatan antar elemen visual.

- c) *Continuity* adalah hubungan antar visual elemen dan menciptakan kesatuan.
- d) *Closure* adalah kecenderungan pikiran untuk menggabungkan elemen visual agar elemen visual tersebut terlihat utuh.
- e) *Common Fate* adalah elemen visual yang terlihat sebagai kesatuan saat bergerak bersamaan
- f) *Continuing Line* adalah kecenderungan pikiran untuk melihat keseluruhan garis walaupun terdapat ruang antar garis tersebut.

2.1.2 Komposisi

Menurut landa (2010) Komposisi merupakan seluruh tata letak dan struktur dalam suatu karya yang dibuat untuk menciptakan suatu visual yang dapat menarik perhatian dan menyampaikan informasi dengan baik dengan mengatur elemen visual dan tulisan sedemikian rupa. Pengetahuan tentang elemen dasar visual dan prinsip desain dibutuhkan guna membuat sebuah komposisi yang baik. Dalam komposisi sendiri terdapat tiga struktur, yaitu:

2.1.2.1 *Image Driven*

Suatu komposisi yang berpusat pada emphasis visual yang dimana suatu karya memiliki sedikit tulisan atau ukuran tulisan yang lebih kecil dibandingkan dengan visualnya. Umumnya komposisi ini menggunakan gambar yang lebih besar dibandingann headline atau body copynya.

2.1.2.2 *Type Driven*

Suatu komposisi yang berpusat pada emphasis visual yang dimana suatu karya memiliki sedikit tulisan atau ukuran tulisan yang lebih kecil dibandingkan dengan visualnya. Umumnya komposisi ini menggunakan gambar yang lebih besar dibandingann headline atau body copynya.

2.1.2.3 *Visual Verbal Synergy*

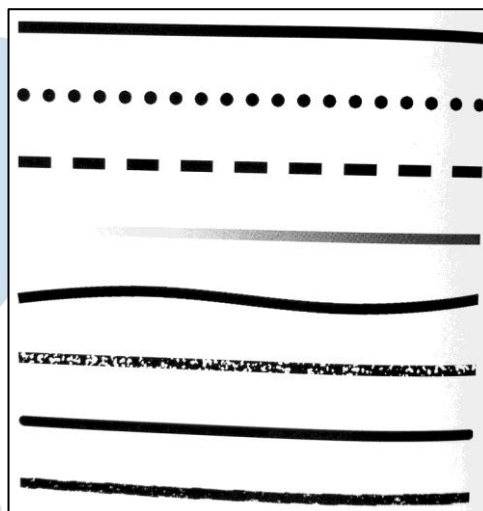
Dalam penggunaan komposisi ini, umumnya porsi dalam penggunaan gambar dan tulisan memiliki porsi yang seimbang atau sama – namun Ketika menggunakan komposisi ini, perlu memperhatikan setiap penggunaan gambar dan tulisannya karena keduanya mendukung unsur satu dengan yang lain.

2.1.3 **Elemen Desain**

Landa (2014) menjelaskan bahwa elemen desain memiliki 4 elemen formal yang berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur.

2.1.3.1 **Garis**

Garis dibentuk dari beberapa titik yang memanjang, jadi dapat disimpulkan bahwa garis merupakan bentuk geometri yang dihasilkan oleh sebuah titik yang bergerak. Wujud garis juga bervariasi dan memiliki kesan yang berbeda – beda seperti garis lurus yang mempunyai kesan yang kaku dan formal, sedangkan garis lengkung memberi kesan halus dan lembut selain itu garis zigzag yang memiliki kesan dinamis.

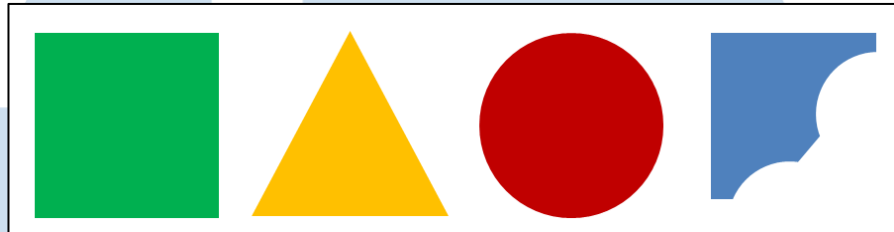


Gambar 2.1

Sumber : [https://elements-of-design.weebly.com/\(2023\)](https://elements-of-design.weebly.com/(2023))

2.1.3.2 Bentuk

Bentuk merupakan elemen desain yang terbentuk dari garis yang mengelilingi dan saling terhubung. Bentuk dapat berupa geometris seperti persegi, segitiga, dan lingkaran, dan bentuk juga bisa berupa tidak beraturan.



Gambar 2.2 Bentuk

Sumber: <https://guymanningphotography.files.wordpress.com/>(2023)

2.1.3.3 Warna

Dalam penggunaan komposisi ini, umumnya porsi dalam penggunaan gambar dan tulisan memiliki porsi yang seimbang atau sama namun ketika menggunakan komposisi ini, perlu memperhatikan setiap penggunaan gambar dan tulisannya karena keduanya mendukung unsur satu dengan yang lain.

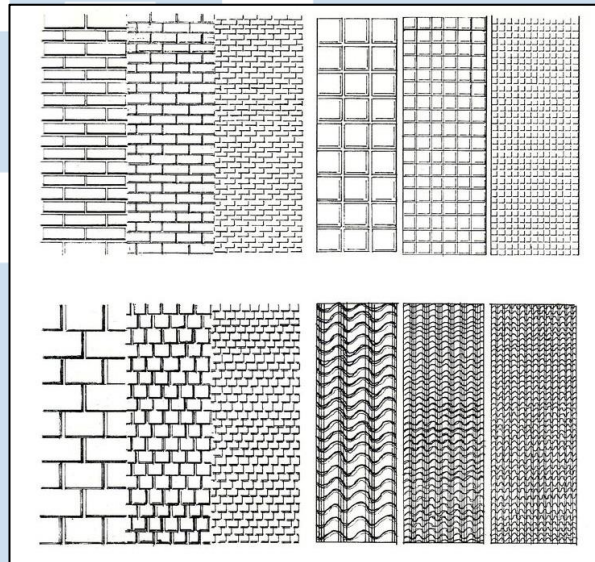


Gambar 2.3 Lingkaran Warna

Sumber : <https://www.edgee.net/>(2023)

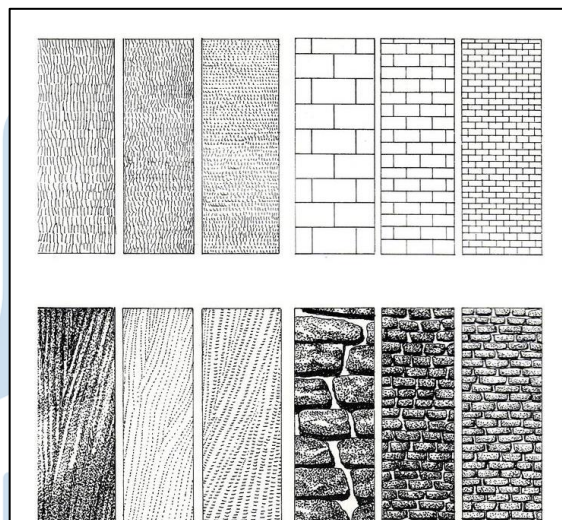
2.1.3.4 Tekstur

Tekstur merupakan elemen yang menggambarkan perasaan pada permukaan sebuah objek. Tekstur dapat berupa fisik yang sebenarnya ataupun berupa simulasi visual dari tekstur tersebut.



Gambar 2.4 Tekstur 1

Sumber : <https://i.pining.com/>(2023)



Gambar 2.5 Tekstur 2

Sumber : <https://i.pining.com/>(2023)

2.1.4 Tipografi

Landa (2010) mengungkapkan bahwa tipografi merupakan suatu desain huruf dan memiliki peraturan juga dalam penggunaan cetak maupun non – cetak. Umumnya penggunaan tipografi dalam penulisan *headline, sub – headline, headings, sub – headings* memiliki ukuran yang besar dan tebal. Sedangkan dalam penggunaan tipografi pada penulisan *body copy* biasanya digunakan dalam bentuk paragraf, kolom atau caption. Dalam bukunya, Landa memberikan panduan dan prinsip umum dalam tipografi. Berikut adalah beberapa konsep tipografi yang mungkin dia bahas:

- a) Penggunaan jenis huruf yang tepat: Landa ingin menekankan bahwa memilih jenis huruf yang sesuai dengan pesan dan tujuan desain adalah penting. Memahami sifat dan kepribadian jenis huruf yang berbeda adalah penting untuk mencapai efek yang diinginkan. Komposisi dan hierarki: Landa mungkin membahas pentingnya komposisi yang baik dalam tipografi, termasuk pengaturan huruf, spasi, dan elemen-elemen desain lainnya. Dia mungkin juga menekankan pentingnya menciptakan hierarki visual yang jelas dalam desain, menggunakan ukuran, tebal, dan gaya tipografi yang berbeda untuk membedakan elemen-elemen penting dalam teks.
- b) Konsistensi dan Kesesuaian: Landa mungkin menunjukkan betapa pentingnya penggunaan tipografi yang konsisten dalam desain. Memilih gaya dan ukuran yang sesuai serta tetap sesuai dengan konteks dan tujuan desain adalah kunci untuk membuat desain yang kuat dan kohesif..
- c) Eksperimen dan Kreativitas: Landa mungkin mendorong orang untuk bereksperimen dengan tipografi dan mencoba hal-hal baru dengan penggabungan, pengaturan, dan transformasi huruf untuk membuat efek visual yang unik dan menarik.

Terdapat beberapa klasifikasi huruf menurut Landa (2010, hlm.47) yaitu:

2.1.4.1 Old Style

Jenis huruf ini diperkenalkan sekitar abad 15 dan memiliki karakteristik seperti memiliki sudut dan termasuk dalam kategori font serif seperti *Times New Roman*.



Gambar 2.6 Tipografi *Old Style*

Sumber : <https://i.pinimg.com/>(2023)

2.1.4.2 Transitional

Font serif yang sebagai jembatan atau transisi dari *old style* ke modern dengan mengkombinasikan karakteristik dari dua jenis font tersebut. Contoh dari font tersebut yaitu *Century*.



Gambar 2.7 Tipografi Transitional

Sumber : <https://i.pinimg.com/>(2023)

2.1.4.3 Modern

Font ini memiliki karakteristik yang lebih geometris dan setiap goresannya memiliki kontras tebal dan tipis yang nyata dan simetris.



Gambar 2.8 Tipografi Modern

Sumber : <https://live.staticflickr.com/>(2023)

2.1.4.4 Slab Serif

Huruf ini memiliki ciri khas yang dimana goresan dari huruf ini tebal sehingga huruf ini termasuk dalam kategori huruf serif.



Gambar 2.9 Tipografi *Slab Serif*

Sumber : <https://miro.medium.com/>(2023)

2.1.4.5 *Sans Serif*

Huruf ini memiliki karakteristik dimana huruf ini tidak memiliki ekor pada struktur hurufnya.



Gambar 2.10 Tipografi *Sans Serif*

Sumber : <https://i.pinimg.com/>(2023)

2.1.4.6 *Gothic*

Karakteristik dari jenis huruf ini yaitu memiliki goresan yang tebal dan memiliki beberapa lengkungan juga.

2.1.4.7 *Script*

Huruf ini umumnya sama seperti tulisan tangan manusia dengan setiap huruf menyambung satu sama lain dengan huruf lainnya.

2.1.4.8 *Display*

Huruf ini memiliki beberapa dekorasi dan modifikasi sehingga banyak yang menggunakan ini untuk penulisan judul namun karena beberapa dekorasi dari huruf ini membuat huruf terkadang menjadi sulit untuk dibaca.

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



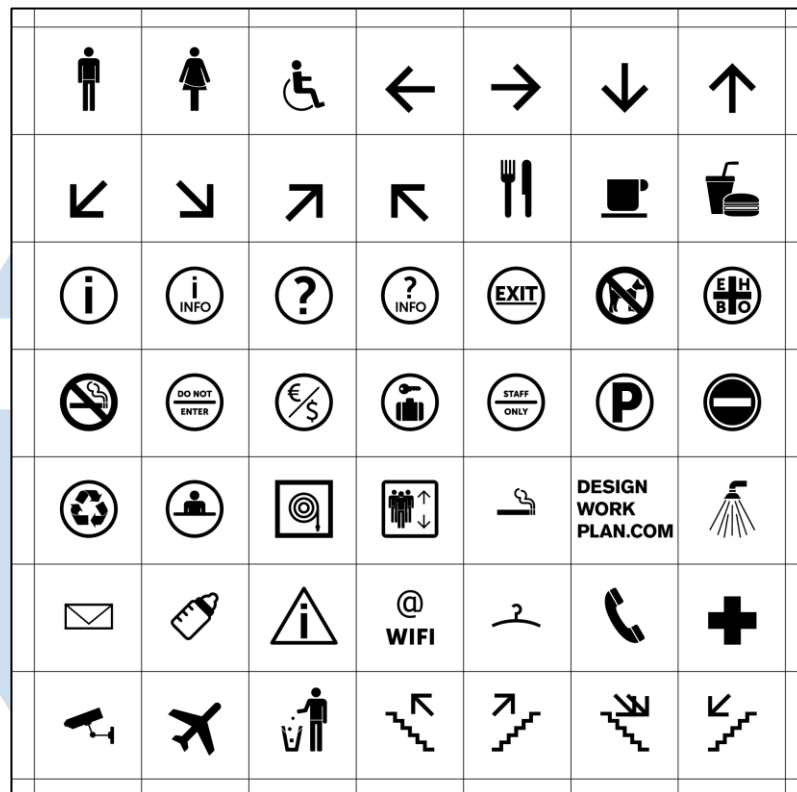
Gambar 2.11 Display

Sumber : <https://www.visix.com/>(2023)

2.1.5 Simbol dan Panah

Simbol dan panah merupakan elemen grafis yang dapat memberikan informasi dalam sebuah bentuk. Pada dasarnya simbol digunakan untuk mengkomunikasikan informasi dengan cara yang singkat, padat, dan mudah dipahami. Sedangkan panah digunakan untuk menunjukkan arah atau pergerakan. Simbol dapat berupa gambar, ikon, atau grafik yang dapat membantu mengidentifikasi, dan menyampaikan pesan dengan cepat. Sedangkan panah dapat berupa garis dengan ujung yang tajam dan menunjuk ke suatu arah tertentu.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.12 Simbol

Sumber : <https://www.designworkplan.com/>(2023)

2.1.6 *Layout*

Proses menata bahan seperti huruf, simbol, informasi, dan gambar menjadi komposisi yang nyaman dilihat oleh orang lain disebut layout. Untuk melakukan ini, ukuran, skala, proporsi, dan jarak antara masing-masing elemen harus ditentukan.

2.1.7 *Hirarki*

Hirarki merupakan konsep yang digunakan untuk mengatur elemen visual dengan urutan yang dan struktur yang rapi sehingga pembaca dapat mengetahui mengetahui susunan informasi yang dibaca terlebih dahulu.

2.1.8 *Alignment*

Landa pernah menjelaskan juga dalam buku beliau bahwa kerataan dalam penggunaan huruf juga masuk dalam peraturan penulisan.

2.1.9 Grid

Dalam bukunya, Landa menjelaskan bahwa *Grid* adalah panduan struktur huruf yang dibagi menjadi dua permukaan horizontal dan vertical, dan formatnya dibagi menjadi dua, yaitu kolom dan margin, yang berfungsi sebagai pengatur tulisan dan visual:

2.1.9.1 Margin

Margin merupakan sebuah posisi peletakan pada visual dan tulisan yang nantinya akan membuat beberapa ruang kosong pada tepi atas, bawah, kiri, dan kanan.

2.1.9.2 Kolom

Merupakan pembagian baris secara vertical dan akan digunakan dalam peletakan sebuah visual dan tulisan. *Grid* digunakan dengan jumlah kolom yang bervariasi.

2.1.9.3 Flowline

Merupakan suatu ilusi garis yang digunakan dalam proses penyusunan sebuah *Grid*.

2.1.9.4 Grid Module

Merupakan sebuah area yang awalnya diciptakan dari pembagian baik itu secara horizontal maupun vertical.

2.1.9.5 Spatial Zone

Spatial merupakan penggabungan dari beberapa *Grid* module.

2.1.10 Poster

Poster merupakan media 2 dimensi yang bertujuan untuk menyampaikan sebuah pesan tertentu, serta dapat mempromosikan sesuatu tanpa melihat struktur yang lainnya.

2.1.11 Skala

Desain skala menurut landa merupakan ukuran dari sebuah visual dan relasinya dengan ukuran visual yang lain dalam sebuah komposisi.

2.2 Sign System

Sign merupakan sebuah bentuk komunikasi yang dapat berupa verbal dan visual. Dalam konteks desain komunikasi visual sendiri, sign dapat diartikan sebagai sebuah rangkaian representasi visual yang dapat memberikan informasi, larangan, dan himbauan dengan tujuan sebagai media interaksi manusia dalam suatu ruang publik. Menurut Saussure (Tinarbuko, 2009) menyatakan bahwa tanda merupakan suatu kesatuan dari dua bidang yang terpisahkan yaitu tanda dan sistem dimana tanda dapat berbentuk kata atau gambar dan dapat ditangkap oleh indra manusia, yaitu *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). *Sign system* memiliki 4 bagian yaitu :

a) *Traffic Sign*

Sebuah *sign system* yang biasanya berada di ruas jalan raya dan berguna untuk memberikan informasi kepada pengguna jalan.

b) *Commercial Sign*

Sebuah *sign system* yang berfungsi dalam ruang lingkup komersil.

c) *Wayfinding Sign*

Sign system yang memberikan informasi tentang arah jalan dan menjadi penunjuk jalan.

d) *Safety Sign*

Sebuah *sign system* yang memberikan informasi berupa larangan, peringatan, dan himbauan kepada pengguna agar pengguna lebih berhati – hati lagi.

Membentuk suatu *sign system* yang efektif membutuhkan beberapa langkah. Pertama, menetapkan tujuan untuk menemukan jalan; kemudian, mengevaluasi target segmentasi; mengevaluasi tingkat kesulitan perjalanan; dan akhirnya, mengumpulkan informasi detail dan memasukkannya ke dalam desain. Menurut Follins dan Hammer (1979), tujuan sistem tanda sudah berubah dari menjadi pemisah menjadi bagian dari lingkungan. Kejelasan sistem tanda dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti:

a) Elemen Orientasi

Elemen ini dapat berbentuk peta ataupun denah dalam setiap lantai yang berfungsi untuk memberikan informasi kepada masyarakat yang berada dalam lingkungan yang belum dikenali sama sekali.

b) Elemen Informasi Arahan

Elemen ini berupa tanda – tanda panah yang berfungsi memberikan arahan kepada pengguna untuk menemukan lokasi yang ingin dituju.

c) Elemen Identifikasi Tujuan

Bentuk dari elemen ini biasanya berupa identitas dari nama gedung ataupun identitas nama dari sebuah ruangan. Elemen ini berfungsi sebagai pembeda tempat satu dengan lainnya seperti antara ruang satu dengan ruang lainnya ataupun gedung satu dengan gedung lainnya.

d) Elemen Situasi dan Identitas Obyek

Elemen ini berfungsi untuk memberikan informasi tentang suatu kondisi yang sedang dilakukan dalam suatu ruang publik.

Menurut Calori & Eynden (2015), *signage* dan *wayfinding* merupakan salah satu komponen yang utama dalam *Enviromental Graphic Design* (EGD) atau desain grafis dalam lingkungan. Fungsinya yaitu untuk membantu memberikan navigasi atau petunjuk arah kepada pengunjung. Menurut Calori & Eynden (2015) juga menjelaskan bahwa terdapat tiga komponen yang saling terkait satu sama lain yaitu:

1. *The Information Content System*

Sistem ini membentuk dasar *signage*. Meskipun sistem ini tidak dapat dilihat atau dipegang, program tidak dapat berjalan tanpa *software* sebaliknya, *software* membutuhkan *hardware* agar informasi dapat dilihat dan dikirim (hlm. 82). Sistem ini meliputi:

- Konten informasi yang dipaparkan pada sign.
- Bagaimana suatu informasi dituliskan.
- Penempatan atau letak informasi yang ingin disampaikan.

- Bagaimana suatu pesan dan lokasi dapat saling berelasi dan menjadi satu kesatuan.

2. *The Graphic System*

Sistem ini berwujud dua dimensi yang menggambarkan cara penyampaian informasi (hlm. 82), sistem ini meliputi:

- Elemen grafis dua dimensi: tipografi, simbol, panah/*arrows*, dan warna.
- Bagaimana elemen grafis tersebut disusun menjadi *layout* dengan informasi yang teratur, dapat menekankan suatu pesan, dan menciptakan identitas visual.
- Bagaimana elemen tersebut diterapkan pada signs.

3. *The Hardware System*

Sistem ini berbentuk tiga dimensi, obyek-obyek berbentuk fisik yang menampilkan informasi melalui elemen grafis (hlm. 82). Sistem ini meliputi:

- Bentuk tiga dimensi suatu sign.
- Ukuran *sign*.
- Bagaimana suatu signage dipasang atau dihubungkan kedalam lingkungannya.
- Material, *coating*, *finishes*, dan teknik pencahayaan yang digunakan.
- Hubungan harmonis satu sama lain antara signage dan juga lingkungannya.

2.3 **Pariwisata**

Pariwisata merupakan industri yang berkembang pesat khususnya di Indonesia dan telah menjadi sumber pendapatan yang penting bagi seluruh dunia. Menurut Undang-Undang Kepariwisata No.9 Tahun 1990, Pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk sementara waktu dari suatu tempat ke tempat lain dengan maksud tidak untuk mencari nafkah di tempat yang dikunjungi tapi hanya semata untuk menikmati perjalanan tersebut untuk mencapai kepuasan. Banyak manfaat pariwisata yang bisa diperoleh antara lain mengenal karakteristik

negara yang dikunjungi, dapat mengenal adat – istiadat sekaligus dapat menikmati keindahan alam negara tersebut, namun tetap menjaga kelestariannya. Selain itu, dari segi ekonomi pariwisata merupakan salah satu hal yang penting bagi suatu negara karena dengan adanya kegiatan pariwisata, dapat menambah pendapatan setiap objek wisata. Tujuan utama dari pariwisata yaitu untuk memberikan pengalaman yang positif, menyenangkan, dan bermanfaat bagi wisatawan.

Industri pariwisata juga memiliki dampak yang signifikan mulai dari segi ekonomi maupun sosial. Secara ekonomi, pariwisata dapat memberikan kontribusi yang besar terhadap pertumbuhan ekonomi suatu negara atau daerah. Hal ini terjadi melalui penciptaan lapangan kerja, dan pengeluaran wisatawan selama perjalanan mereka. Pariwisata juga dapat mendorong perkembangan sektor-sektor terkait, seperti transportasi, perhotelan, restoran, dan industri kreatif.

Dari segi sosial, pariwisata dapat memperluas pemahaman antarbudaya dan mempromosikan dialog dan pertukaran budaya antara wisatawan dan komunitas tuan rumah. Wisatawan dapat mempelajari kebudayaan, tradisi, dan adat istiadat masyarakat yang dikunjungi, sementara komunitas tuan rumah dapat memperoleh pendapatan dan kesempatan kerja dari industri pariwisata.

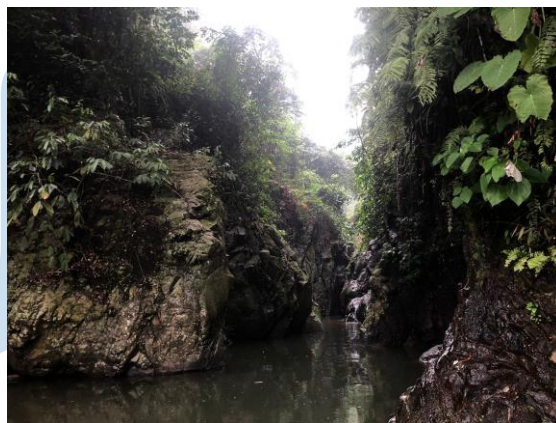
Namun, pariwisata juga memiliki dampak negatif yang perlu dikelola dengan baik. Contoh dampak negatif pariwisata termasuk kerusakan lingkungan, kemacetan lalu lintas, kerusakan budaya, dan kesenjangan ekonomi antara destinasi pariwisata dan komunitas lokal. Oleh karena itu, perlu untuk menjadi perhatian pada prinsip-prinsip keberlanjutan dalam pengembangan dan pengelolaan pariwisata guna meminimalkan dampak negatif dan memaksimalkan manfaat positifnya.

Selain itu, industri pariwisata juga dapat dipengaruhi oleh perubahan tren dan inovasi. Perkembangan teknologi, seperti internet dan media sosial, telah mengubah cara wisatawan mencari informasi, merencanakan perjalanan, dan berinteraksi dengan destinasi. Para pelaku industri pariwisata perlu beradaptasi dengan cepat dengan perubahan ini untuk tetap relevan dan bersaing.

2.4 Cariu

Cariu merupakan sebuah daerah yang berada di daerah timur puncak Bogor. Kecamatan ini diresmikan pada tanggal 15 maret 1984 sesuai pada PP nomor 46 tahun 1984. Cariu merupakan pemekaran dari Kecamatan Jonggol. Cariu adalah sebuah kecamatan di Kabupaten Bogor, Jawa Barat, Indonesia. Kecamatan ini terletak di sebelah selatan Kota Bogor dan berjarak sekitar 18 kilometer dari pusat kota. Cariu berbatasan dengan Kecamatan Gunung Putri di sebelah utara, Kecamatan Ciawi di sebelah barat, Kecamatan Cileungsi di sebelah timur, dan Kecamatan Jonggol di sebelah selatan.

Area Cariu seluas 92,26 km² dan terdiri dari banyak desa seperti Desa Cariu, Desa Leuwikaret, Desa Sukawening, Desa Pasir Eurih, dan Desa Sukaluyu. Mayoritas wilayah Cariu terdiri dari perkebunan dan persawahan, bersama dengan beberapa pemukiman penduduk. Wisata alam di Cariu termasuk Curug Ciomas, juga dikenal sebagai Green Canyon Mini karena bentuknya mirip dengan Green Canyon di Pangandaran. Sungai Ciomas memiliki pinggir yang dibatasi oleh tebing batu tinggi yang dikelilingi oleh pohon. Sebelum menjadi tempat wisata, Curug Ciomas adalah tempat pemandian bagi penduduk setempat.



Gambar 2.13 Curug Ciomas

Curug Country yang dijuluki sebagai miniatur dari air terjun Niagara. Bentuk Curugnya yang lebar dengan bebatuan serta air yang membentuk horizontal, membuat curug ini memiliki daya tarik tersendiri. Kealamiannya masih terasa karena banyaknya pohon membuat udara disana masih terasa sejuk untuk dihirup.



Gambar 2.14 Cariu

Jarak tempuh untuk sampai ketempat ini sekitar tiga jam perjalanan apabila menggunakan kendaraan pribadi. Tempat ini berada di perbatasan antara Kabupaten Bogor dan Kabupaten Karawang dan yang menjadi pembatasnya yaitu berupa jembatan yang Bernama jembatan Ciomas. Meski mempunyai potensi wisata, namun curug ini belum dieplorasi secara maksimal sehingga curug ini masih terdengar asing di telinga masyarakat.



Gambar 2.15 Cariu

Pengunjung tidak hanya dapat menikmati keindahan alamnya, tetapi mereka juga dapat berenang melintasi Curug. Jika mereka lebih suka sesuatu yang lebih menantang, mereka juga dapat melompat dari atas bukit batu yang tingginya kira-kira 10–12 meter. Orang-orang di daerah itu sudah biasa melompat dari atas bukit tersebut. Tempat wisata juga menyediakan pelampung bagi mereka yang ingin

berenang. Selain itu, Curug Ciomas menawarkan kesempatan untuk berenang di kolam di bawah air terjun bagi mereka yang suka petualangan. Namun, seperti halnya di tempat wisata alam lainnya, harus selalu berhati-hati dan mengikuti petunjuk keamanan yang ada. Bagi mereka yang ingin menikmati pemandangan alam yang indah, berpetualang, dan melepaskan diri dari rutinitas sehari-hari, Curug Ciomas adalah tempat yang tepat untuk pergi.



Gambar 2.16 Cariu

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA