

BAB II

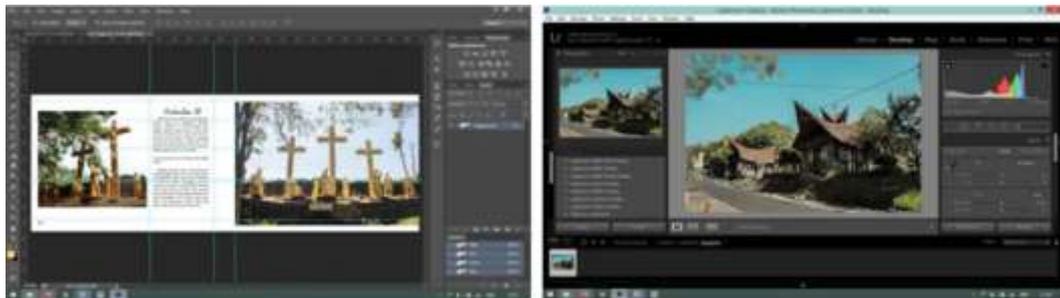
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam perancangan buku fotografi destinasi wisata Kecamatan Tiris, Kabupaten Probolinggo diperlukan pemahaman dan pembelajaran mendalam melalui beberapa studi penelitian sebelumnya yang memiliki kesamaan topik, metode penelitian, hingga objek penelitian yang relevan untuk mendapatkan rujukan pendukung, pembanding, pelengkap dan sebagai gambaran awal mengenai permasalahan yang terdapat dalam penelitian. Berikut beberapa hasil penelitian terkait :

Penelitian pertama dengan judul “Perancangan Katalog Gua Maria Puhsarang Sebagai Media Informasi Pariwisata Religi Di Kabupaten Kediri” disusun oleh Ignasius Jeksianus Iko, Pujiyanto, dan Rina Nurfitri dari Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia dan Universitas Negeri Malang pada tahun 2020. Metode penelitian yang digunakan adalah metode perancangan Sadjiman dengan teknik pengumpulan data melalui data primer dan data sekunder serta analisis data menggunakan metode 5W dan 1H. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah media informasi berupa katalog fotografi yang berisikan informasi dari wisata religi Gua Maria Puhsarang yang berada di Kabupaten Kediri. Dari perancangan ini didapati sebuah hasil dan solusi dalam menginformasikan pariwisata religi Gua Maria Puhsarang dengan sebuah media katalog fotografi sebagai pegangan Wisata Gua Maria Puhsarang. Alasan penelitian ini dipilih untuk dijadikan sebagai salah satu referensi karena penelitian ini mempunyai beberapa

kesamaan yaitu selain terletak pada pemilihan media penyampaian informasi melalui bidang fotografi sebagai bentuk solusi dari masalah penelitian, namun juga terletak pada jenis metode analisis data yang menggunakan metode analisis 5W dan 1H. Perbedaan pada penelitian terletak pada metode perancangan yang digunakan, dimana penelitian dengan judul “Perancangan Katalog Gua Maria Puhsarang Sebagai Media Informasi Pariwisata Religi Di Kabupaten Kediri” ini menggunakan metode perancangan Sadjiman. Selain itu juga terdapat perbedaan pada batasan perancangan yang hanya terbatas pada penginformasian dari segi kegunaan bangunan dan sejarah yang terdapat di Wisata Gua Maria Puhsarang.



Gambar 2. 1 *Layout dan editing* buku katalog fotografi Wisata Gua Maria Puhsarang



Gambar 2. 2 Hasil perancangan buku katalog fotografi Wisata Gua Maria Puhsarang

Penelitian kedua dengan judul “Perancangan Buku Fotografi Esai “Exploring Batu” Untuk Usia 21-30 Tahun Guna Meningkatkan Daya Tarik Wisata Kota Batu” disusun oleh Ferdy Tjiptoharjo, Didit Prasetyo dan Aditya Nirwana dari

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Machung pada tahun 2021. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode observasi, studi pustaka dan kuisisioner. Tujuan dari penelitian adalah untuk memperkenalkan wisata dan meningkatkan daya tarik wisata Kota Batu melalui media buku fotografi esai yang berisi informasi dan fakta menarik tempat wisata yang ada di Kota Batu. Alasan penelitian ini dipilih untuk dijadikan sebagai salah satu referensi karena penelitian ini mempunyai beberapa kesamaan dalam proses maupun konsep perancangan dan dinilai dapat menjadi suatu bentuk acuan tersendiri dalam perancangan yang akan dibuat. Kesamaan yang ada pada perancangan selain terletak pada metode pengumpulan data yang menggunakan metode observasi, kuisisioner, studi pustaka, dan dokumentasi namun kesamaan yang lain juga terletak pada pemilihan bentuk media utama yang dimana menggunakan buku fotografi sebagai media dalam penyampaian informasi dari perancangan. Perbedaan pada perancangan selain pada jenis atau genre fotografi dan objek wisata yang diusung dalam penelitian, namun juga terletak pada pemilihan ukuran yang akan diterapkan pada buku fotografi wisata sebagai media informasi dan promosi yang akan dibuat.



Gambar 2. 3 Hasil desain *cover* dan isi Buku Fotografi Esai “Exploring Batu”



Gambar 2. 4 Hasil desain *layout* isi buku Buku Fotografi Esai “Exploring Batu”

Penelitian ketiga dengan judul “Perancangan Media Informasi Menggunakan Video Motion Graphic Wisata Pantai Gemah Kabupaten Tulungagung” disusun oleh Amzar Ghazidayana, Subari, dan Saiful Yahya dari Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia pada tahun 2021. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan data primer dan sekunder. Data primer sendiri didapat dari observasi secara langsung ke objek wisata pantai Gemah sedangkan data sekunder didapat dari jurnal penelitian sebelumnya, wawancara dan data dari Dinas Pariwisata Kabupaten Tulungagung. Dalam penelitian ini menggunakan metode perancangan yang bersumber dari metode perancangan Sanyoto, Sadjiman Ebdi (2006) yaitu Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan. Sedangkan metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan analisis data 5W + 1H (*What, Why, Who, When, dan How*). Tujuan dari penelitian ini sendiri adalah sebagai salah satu cara untuk dapat memperkenalkan pantai Gemah kepada wisatawan, baik wisatawan lokal maupun mancanegara melalui video motion graphic. Alasan penelitian ini dipilih untuk dijadikan sebagai salah satu referensi karena penelitian ini mempunyai beberapa kesamaan yang dapat menjadi acuan baik dalam proses maupun konsep perancangan. Seperti halnya kesamaan pada

tujuan dari perancangan yaitu sama-sama merancang sebuah media informasi untuk dapat memperkenalkan sebuah destinasi wisata. Perbedaan yang terdapat pada perancangan adalah bentuk media yang digunakan dalam penyampaian informasi wisata pantai Gemah yang berada di Kabupaten Tulungagung dengan menggunakan video *motion graphic* sebagai media dalam penyampaian informasi.



Gambar 2. 5 Hasil Perancangan Video *Motion Graphic* Wisata Pantai Gemah Kabupaten Tulungagung

Penelitian keempat dengan judul “Perancangan Buku Fotografi Sebagai Media Informasi Destinasi Wisata Situ Cileunca, Kecamatan Pangalengan, Bandung Selatan” disusun oleh Fakhihu Rahman dan Taufiq Wahab pada tahun 2020. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan buku fotografi sebagai media informasi destinasi wisata Situ Cileunca di Kabupaten Bandung Selatan adalah dengan menggunakan beberapa cara yaitu Observasi, Wawancara, Studi Pustaka, Dokumentasi dan Kuesioner. Sedangkan metode analisis data yang digunakan adalah menggunakan metode analisis matriks atau juxtaposition dengan tujuan dari penelitian adalah untuk dapat merancang sebuah media promosi yang informatif berupa buku fotografi untuk dapat memperkenalkan destinasi wisata Situ Cileunca kepada khalayak yang lebih luas lagi. Alasan penelitian ini dipilih untuk dapat dijadikan salah satu referensi karena penelitian ini

mempunyai beberapa kesamaan yang dapat dijadikan acuan dalam perancangan yang akan dibuat. Salah satu contoh kesamaan penelitian terletak pada tujuan dari perancangan yaitu sama-sama merancang sebuah media informasi untuk dapat memperkenalkan suatu destinasi wisata. Serta kesamaan lainnya juga terletak pada metode pengumpulan data yaitu dengan menggunakan Observasi, Wawancara, Studi Pustaka, Dokumentasi dan Kuesioner. Sedangkan perbedaan dari penelitian dengan judul “Perancangan Buku Fotografi Sebagai Media Informasi Destinasi Wisata Situ Cileunca, Kecamatan Pangalengan, Bandung Selatan” terletak pada metode analisis data yang menggunakan metode analisis matriks atau juxtaposition. Perbedaan lainnya juga terletak pada konsep media yang menggunakan ukuran buku 29,7 x 21 cm dengan jenis kertas *art paper* 260 gsm.



Gambar 2. 6 Hasil layout buku destinasi wisata Situ Cileunca

Penelitian kelima dengan judul “Perancangan Buku Fotografi Perkembangan Olahraga Skateboard di Kabupaten Malang” disusun oleh Muhammad Abdul Aziz, Ahmad Zakiy Ramadhan, Adita Ayu Kusumasari dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Informatika dan

Komputer Indonesia dan Addin Aditya dari Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia pada tahun 2023. Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah dengan menggunakan metode penelitian dengan pendekatan kualitatif yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi beserta menggunakan pendekatan *Design Thinking* pada prosedur perancangan dan pengujian karya. Tujuan dari penelitian dengan judul “Perancangan Buku Fotografi Perkembangan Olahraga Skateboard di Kabupaten Malang” bertujuan untuk merancang buku fotografi guna memberikan informasi visual mengenai perkembangan olahraga skateboard di Kabupaten Malang. Alasan penelitian ini dipilih untuk dijadikan sebagai salah satu referensi karena penelitian ini mempunyai beberapa kesamaan salah satunya ditinjau dari hasil atau pemilihan media utama perancangan pada penelitian yang berupa buku fotografi. Selain itu kesamaan yang dapat dijadikan referensi dari perancangan bukan hanya terdapat pada bentuk dari hasil penelitian saja, namun juga terletak pada jenis dari teknik pengumpulan data beserta metode dari perancangan yang menggunakan pendekatan kualitatif yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi beserta menggunakan pendekatan *Design Thinking* pada prosedur perancangan dan pengujian dari karya buku fotografi dengan judul “A Pure Joy”. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini terletak pada konsep media yang menggunakan ukuran buku dengan dimensi 21 x 21 cm dengan jenis kertas *art paper* 150 gsm. Serta perbedaan lainnya juga terletak pada subjek dan objek atau hal yang menjadi fokus pada penelitian yang berfokus pada perkembangan olahraga skateboard yang ada di Kabupaten Malang.



Gambar 2. 7 Hasil perancangan buku fotografi perkembangan olahraga skateboard di kabupaten malang

Penelitian keenam dengan judul “Perancangan Buku Fotografi Wisata Kawasan Kajoetangan Heritage” disusun oleh Rizky Bagus Wicaksono, Chaulina Alfianti Oktavia dan Ahmad Zakiy Ramadhan dari Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia pada tahun 2023. Perancangan ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang dijabarkan secara deskriptif dengan menggunakan analisis data 5W dan 1H dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi lapangan. Tujuan dari penelitian adalah merancang sebuah buku fotografi wisata dengan judul “Pesona Wisata Kawasan Kajoetangan” untuk dapat menyampaikan beberapa informasi terkait apa saja yang terdapat di kawasan Kajoetangan Heritage yang ada di Kota Malang. Alasan penelitian ini dipilih untuk dijadikan sebagai salah satu referensi karena penelitian ini mempunyai beberapa kesamaan salah satunya ditinjau dari metode penelitian yang menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi serta kesamaan yang lainnya juga terdapat pada fokus penelitian yaitu fotografi sebagai alat untuk menyampaikan sebuah informasi tentang keberadaan dari suatu destinasi wisata. Perbedaan dari penelitian ini terletak pada konsep dan bentuk dari media utama yang menggunakan ukuran buku dengan

dimensi 14,8 x 21 cm atau berukuran A5 sebagai hasil media utama pada perancangan



Gambar 2. 8 Hasil media utama fotografi buku fotografi wisata kawasan kajoetangan heritage

Penelitian ketujuh dengan judul “Perancangan Photobook Tempat Wisata Alam di Surabaya” disusun oleh Airlangga dan Marsudi dari Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2020. Perancangan ini menggunakan metode penelitian kualitatif, yaitu dengan melakukan observasi, wawancara dan juga dokumentasi. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sebuah *photobook* dengan mengusung tema atau *genre* dari fotografi *landscape* beberapa tempat wisata alam yang ada di Surabaya sebagai sebuah media promosi wisata. Alasan penelitian ini dipilih sebagai salah satu referensi dari perancangan adalah karena pada penelitian ini memiliki beberapa kesamaan yang dapat menjadi salah satu acuan dalam perancangan buku fotografi destinasi wisata Kecamatan Tiris, Kabupaten Probolinggo. Salah satunya terletak pada jenis karya atau genre fotografi yang akan diaplikasikan kedalam media perancangan yaitu dengan menggunakan genre fotografi *landscape* atau potret pemandangan alam. Perbedaan dari perancangan ini terletak pada konsep media yang menggunakan ukuran buku sebagai media utama dengan dimensi 20 x 20 cm serta menggunakan jenis kertas *Art Paper 230 gsm*.



Gambar 2. 9 Hasil media utama buku fotografi wisata kawasan kajoetangan heritage

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Ignasius Jeksianus Iko, Pujiyanto, dan Rina Nurfitri	Perancangan Katalog Gua Maria Puhsarang Sebagai Media Informasi Pariwisata Religi Di Kabupaten Kediri”	Menginformasikan pariwisata religi Gua Maria Puhsarang dengan sebuah media katalog fotografi sebagai pegangan Wisata Gua Maria Puhsarang.	<ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan media penyampaian informasi yaitu melalui bidang fotografi sebagai bentuk solusi dari masalah penelitian • Menggunakan metode analisis 5W dan 1H. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode perancangan yang digunakan, yaitu dengan menggunakan metode perancangan Sadjiman
2.	Ferdy Tjiptoharjo, Didit Prasetyo dan Aditya Nirwana	Perancangan Buku Fotografi Esai “Exploring Batu” Untuk Usia 21-30 Tahun Guna Meningkatkan Daya Tarik Wisata Kota Batu.	Tujuan dari penelitian adalah untuk memperkenalkan wisata dan meningkatkan daya tarik wisata Kota Batu melalui media buku fotografi esai yang berisi informasi dan fakta menarik tempat wisata yang ada di Kota Batu	<ul style="list-style-type: none"> • Kesamaan terletak pada metode pengumpulan data yang menggunakan metode observasi, kuisioner, studi pustaka, dan dokumentasi • Bentuk media utama yang dimana menggunakan buku fotografi sebagai media dalam penyampaian informasi dari perancangan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Perbedaan pada perancangan selain pada jenis atau genre fotografi dan objek wisata yang diusung dalam penelitian • Pemilihan ukuran yang akan diterapkan pada buku fotografi wisata sebagai media informasi dan promosi yang akan dibuat.

3	Amzar Ghazidayana, Subari, dan Saiful Yahya	Perancangan Media Informasi Menggunakan <i>Video Motion Graphic</i> Wisata Pantai Gemah Kabupaten Tulungagung.	Sebagai salah satu cara untuk dapat memperkenalkan pantai Gemah kepada wisatawan, baik wisatawan lokal maupun mancanegara melalui <i>video motion graphic</i> .	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang sebuah media informasi untuk dapat memperkenalkan suatu destinasi wisata • Menggunakan metode analisis data 5W + 1H 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk media yang digunakan dalam penyampaian informasi wisata menggunakan <i>video motion graphic</i> sebagai media dalam penyampain informasi
4.	Fakhihu Rahman dan Taufiq Wahab	Perancangan Buku Fotografi Sebagai Media Informasi Destinasi Wisata Situ Cileunca, Kecamatan Pangalengan, Bandung Selatan	Merancang sebuah media promosi yang informatif berupa buku fotografi untuk dapat memperkenalkan destinasi wisata Situ Cileunca kepada khalayak yang lebih luas lagi	<ul style="list-style-type: none"> • Metode pengumpulan data yaitu dengan menggunakan Observasi, Wawancara, Studi Pustaka, Dokumentasi dan Kuesioner. • Merancang sebuah media informasi untuk dapat memperkenalkan suatu destinasi wisata. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode analisis data yang digunakan metode analisis matriks atau juxtaposition. • Perbedaan lainnya juga terletak pada konsep media yang menggunakan ukuran buku 29,7 x 21 cm dengan jenis kertas artpaper 260 gsm.
5.	Muhammad Abdul Aziz, Ahmad Zakiy Ramadhan, Adita Ayu Kusumarsi dan Addin Aditya	Perancangan Buku Fotografi Perkembangan Olahraga Skateboard di Kabupaten Malang	Merancang buku fotografi sebagai media utama guna memberikan informasi visual mengenai perkembangan olahraga skateboard di Kabupaten Malang.	<ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan media utama perancangan yang berupa buku fotografi. • Jenis dari teknik pengumpulan data beserta metode dari perancangan yang menggunakan pendekatan kualitatif yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Perbedaan pada penelitian ini terletak pada konsep media yang menggunakan ukuran buku dengan dimensi 21 x 21 cm dengan jenis kertas artpaper 150 gsm. Serta • Objek pada penelitian

				<ul style="list-style-type: none"> • Prosedur perancangan menggunakan pendekatan <i>Design Thinking</i> 	yang berfokus pada perkembangan olahraga skateboard yang ada di Kabupaten Malang
6.	Rizky Bagus Wicaksono, Chaulina Alfianti Oktavia dan Ahmad Zakiy Ramadhan	Perancangan Buku Fotografi Wisata Kawasan Kajoetangan Heritage	Merancang sebuah buku fotografi wisata dengan judul “Pesona Wisata Kawasan Kajoetangan” untuk dapat menyampaikan beberapa informasi terkait apa saja yang terdapat di kawasan Kajoetangan Heritage yang ada di Kota Malang	<ul style="list-style-type: none"> • Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi • Menggunakan fotografi sebagai alat untuk dapat menyampaikan sebuah informasi tentang keberadaan dari suatu destinasi wisata 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat pelaksanaan perancangan • Konsep dan bentuk dari media utama menggunakan ukuran buku dengan dimensi 14,8 x 21 cm atau berukuran A5 sebagai hasil media utama pada perancangan
7.	Airlangga dan Marsudi	Perancangan Photobook Tempat Wisata Alam di Surabaya	Merancang sebuah <i>photobook</i> dengan mengusung tema atau <i>genre</i> dari fotografi <i>landscape</i> beberapa tempat wisata alam yang ada di Surabaya sebagai sebuah media promosi wisata.	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis/<i>genre</i> fotografi yang akan diaplikasikan kedalam media perancangan yaitu dengan menggunakan <i>genre</i> fotografi <i>landscape</i> atau potret pemandangan alam 	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep media utama yang menggunakan ukuran buku dengan dimensi 20 x 20 cm serta menggunakan jenis kertas artpaper 230 gsm.

2.2 Teori Terkait

Dalam perancangan buku fotografi destinasi wisata Kecamatan Tiris, Kabupaten Probolinggo sebagai media informasi juga diperlukan pemahaman dan

pembelajaran mendalam melalui beberapa teori-teori yang berkaitan dengan perancangan.

2.2.1 Perancangan

Perancangan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016:1164) berasal dari kata dasar rancang, yang kemudian mendapatkan awalan *-per* dan akhiran *-an* yang memiliki makna atau arti dari kata desain (kerangka rancangan, bentuk) sedangkan kata perancangan mempunyai arti proses, cara, perbuatan merancang. Jadi dapat diartikan bahwa perancangan sendiri adalah hasil dari sebuah proses atau cara dalam memecahkan suatu masalah dengan disertai pemikiran yang logis dan kreatif melalui beberapa proses, cara dan tahapan dalam perancangan.

2.2.2 Buku

Buku adalah sebuah sumber dari pengetahuan dan juga sebagai sebuah sarana penyampaian informasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016:230). Buku adalah lembaran kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Definisi lainnya menyebutkan bahwa buku adalah sebuah hasil dari pemikiran yang berisi ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum secara tertulis. Buku merupakan media yang sangat dibutuhkan untuk mendapatkan suatu pembelajaran atau sekadar mendapatkan sebuah hiburan (Maulina & Arumsari, 2019). Dari beberapa definisi tentang buku dapat diartikan bahwa buku adalah sebuah media berupa lembaran kertas yang sudah disesuaikan, ditata dan dijilid memuat sebuah pembelajaran atau edukasi, informasi, maupun hanya sebagai suatu bentuk hiburan. Buku sebagai media dipilih karena buku dapat dijadikan sebagai salah satu media

dalam penyampaian informasi dan juga sebagai media promosi untuk memperkenalkan suatu destinasi wisata.

1. *Layout*

Kusuma, *et al.* (2019), secara umum tujuan *layout* adalah untuk menyampaikan sebuah informasi dengan lengkap dan tepat. Memberi kenyamanan dalam membaca termasuk di dalamnya kemudahan mencari sebuah informasi yang dibutuhkan, navigasi, dan estetika. Elemen *layout* dibagi menjadi tiga yaitu elemen teks, elemen visual dan *invisible element*. Pengertian lain dari *layout* juga disampaikan oleh Silalahi dan Arumsari (2018), yang mengatakan bahwa *layout* merupakan sebuah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam satu bentuk bidang sehingga menciptakan tatanan artistik adapun elemen-elemen pada *layout* yaitu *balance*, *unity*, *sequence*, *grid*, dan *emphasis*. Dari beberapa pengertian tentang *layout* dapat diartikan bahwa *layout* adalah sebuah penyusunan dengan memperhatikan penataan elemen-elemen dan prinsip desain ke dalam satu bentuk bidang untuk menciptakan tatanan yang artistik serta memberi kenyamanan terhadap pembaca.

2. *Tipografi*

Selain elemen visual dalam peranannya juga terdapat unsur tipografi yang mempunyai fungsi tersendiri dalam penyampain informasi komunikasi. Menurut Brian Alvin Hananto (2020), Tipografi adalah seni untuk mengatur dan mengolah huruf dalam medium tertentu untuk kepentingan artistik atau keindahan tanpa mengurangi fungsi keterbacaan untuk sebuah kepentingan komunikasi. Pengertian lainnya juga dikemukakan oleh Danton Sihombing (2015:164), dalam bukunya

yang berjudul “Tipografi Dalam Desain Grafis” merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan perangkat visual yang pokok dan efektif. Melalui kandungan sebuah nilai fungsional dan estetikanya, huruf memiliki potensi untuk dapat menghadirkan ekspresi yang tersirat dalam sebuah desain tipografi.

2.2.3 Fotografi

Enche Tjin dan Erwin Mulyadi dalam bukunya yang berjudul “Kamus Fotografi” (2014:66), mengemukakan bahwa fotografi sendiri berasal dari gabungan kata dalam bahasa Yunani yaitu *photos* atau cahaya dan *graphos* yang berarti gambar dan bila diartikan fotografi adalah pengambilan gambar dengan merekam cahaya. Putri Ratu Rohimah Rizki Restuni (2020), Mengemukakan bahwa dalam bidang fotografi sendiri terdapat beberapa jenis *genre* atau *style* dalam fotografi :

1. Fotografi *Landscape*

Fotografi *Landscape* adalah fotografi pemandangan alam atau dalam pengertian lain adalah jenis fotografi yang merekam keindahan alam. Dapat juga dikombinasikan dengan yang lain seperti manusia, hewan dan yang lainnya, namun tetap yang menjadi fokus utamanya adalah alam.

2. Fotografi Makro

Fotografi Makro adalah adalah jenis fotografi dengan pengambilan gambar dari jarak yang cukup dekat dengan obyek utama berupa benda-benda kecil. Objek fotografi makro dapat berupa serangga, bunga, embun atau benda lain yang di close-up sehingga menghasilkan detail yang menarik.

3. Street Photography

Street Photography atau fotografi jalanan adalah aliran fotografi yang menarik. Sedikit berbeda dengan foto jurnalistik yang fokusnya mengabadikan momen puncak/klimaks. Street photography bertujuan untuk merekam kegiatan sehari-hari.

4. Potret fotografi

Potret fotografi adalah penangkapan dengan cara fotografi serupa dengan seseorang atau sekelompok kecil orang (potret kelompok), Tujuan dari potret fotografi adalah untuk menampilkan rupa, kepribadian, dan bahkan mood dari subjek.

Sementara itu menurut Rofi'i, Pujiyanto, & Ramadhan (2019), dalam perancangan buku fotografi terdapat beberapa proses perancangan yang perlu diperhatikan yaitu:

1. *Thumbnail*

Merupakan tahap menentukan bagian-bagian tema fotografi yang akan diangkat dan setelah itu dilakukan penentuan ide pada setiap materi.

2. *Pemotretan*

Proses dimana dilakukannya sesi foto tempat, model, dan gaya yang ditentukan pada tahap thumbnail.

3. *Layout*

Proses menata penentuan tepi garis pada buku, letak foto dan isi penjelasan pada buku.

4. Digitalisasi

Setelah proses layout adalah digitalisasi yaitu meletakkan dan menata sesuai dengan layout yang telah ditentukan.

5. Desain Final

Berupa tahapan terakhir dari semua proses perancangan desain dari awal pengumpulan data hingga proses pencetakan.

2.2.4 Pariwisata

Pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan perjalanan yang dilakukan secara sukarela dan bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata, termasuk pengusaha objek dan daya tarik wisata, serta usaha-usaha yang terkait dibidang tersebut (UU Republik Indonesia No.9 Th. 1990 Tentang Kepariwisataaan). Definisi lain tentang pariwisata juga dikemukakan oleh Putri Ratu Rohimah Rizki Restuni (2020), pariwisata merupakan suatu perjalanan kesuatu tempat ke tempat lain yang dilakukan untuk sementara waktu, dengan maksud bukan untuk mencari nafkah atau melakukan bisnis akan tetapi semata-mata untuk menikmati hasil dari pencarian nafkah dengan cara bertamasya atau rekreasi untuk memenuhi keinginan yang beranekaragam.

2.2.5 Media Informasi

Arsyad, A. (2020) menjelaskan bahwa media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Secara khusus, media memiliki pengertian sebagai alat grafis, fotografis dan elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi dalam bentuk visual atau verbal. Media informasi menurut Hovland dalam (Anisa & Rachmaniar, 2019) adalah suatu

proses yang memungkinkan seseorang (komunikator) menyampaikan rangsangan (biasanya berbentuk lambang - lambang verbal) untuk dapat mengubah perilaku orang lain (komunikate). Selanjutnya dijelaskan bahwa komunikasi sendiri terjadi ketika suatu sumber menyampaikan suatu pesan kepada penerima dengan niat yang disadari untuk mempengaruhi perilaku penerima.

2.2.6 Design Thinking

Menurut Yuwono (2020), *Design Thinking* merupakan suatu konsep atau metode yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah dengan mengembangkan konsep desain yang mengacu pada proses kognitif (proses berpikir), strategis (berhubungan), praktis (praktik) dengan menjadikan pengguna akhir (*users*) sebagai fokus utama dari solusi. Keunikan dari *design thinking* yaitu desainer dapat mencari terlebih dahulu suatu kebutuhan yang diinginkan target audience kemudian membuat suatu upaya pemenuhan kebutuhan. Selain itu Septian Riyadus Solihin dan Yosa Fiandra (2022) mengemukakan bahwa didalam penerapan penggunaan metode *Design Thinking* untuk perancangan mempunyai beberapa tahapan yaitu :

1. Empathize

Tahap pertama yaitu *Empathize*, tahapan ini dilakukan untuk mendapatkan pemahaman dari sudut pandang para pengguna dapat dilakukan melalui observasi dan wawancara. Dilakukan dengan cara mengamati dan melihat secara langsung perilaku pengguna. Serta berusaha terlibat dalam kegiatan dan dapat berinteraksi langsung.

2. *Define*

Selanjutnya yaitu mendefinisikan apa yang menjadi kebutuhan, keinginan atau harapan pengguna sesuai data yang telah didapatkan di tahap *empathize* sehingga dihasilkan identifikasi masalah yang berfokus pada sisi pengguna. Proses penetapan masalah dilakukan dapat menggunakan beberapa metode pengolahan data seperti 5W+1H dan analisis SWOT.

3. *Ideate*

Pada tahapan ini, dilakukan proses kreatif dengan menghasilkan ide dan gagasan untuk memberikan alternatif penyelesaian masalah yang paling efektif sesuai dengan masalah yang telah diidentifikasi di tahap *define*. Dalam hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan *brainstorming* atau dengan menggunakan metode *mind mapping*.

4. *Prototype*

Ide dan gagasan yang telah dihasilkan di tahap *ideate* kemudian dituangkan dalam bentuk karya yang masih dalam tahap *prototype*. Karya yang dapat dilihat secara visual dan fisik berguna agar pengguna dapat berinteraksi dan memperoleh sebuah pengalaman didalam perancangan sebuah karya, dalam tahapan ini dapat dilakukan dengan menggunakan *Creative brief*, pemilihan media dan spesifikasi, memilah dan memilih konten, membuat *thumbnail*, *prototype* digital dan terakhir dapat melakukan test print.

5. *Test*

Tahap terakhir yaitu menguji coba produk atau karya yang telah dibuat kepada pengguna (target *audience*). Ini bertujuan untuk melihat respon dari target *audience* sehingga didapatkan data berupa sebuah masukan dan saran. Data yang didapat kemudian dikumpulkan untuk dijadikan dasar dalam melakukan evaluasi dan revisi pada media penelitian yang telah dibuat.