



Arty no 7 (2) 2018

Arty: Jurnal Seni Rupa

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti>

APPLIED PHOTOGRAPHY IN THE KATALOG CATALOG OF THE KOTA LAMA SEMARANG

APLIKASI FOTOGRAFI DALAM RANCANGAN BUKU KATALOG WISATA KOTA LAMA SEMARANG

Aryanidya Mardatilah[✉] Supatmo, Rahina Nugrahani

Jurusan Seni Rupa, Prodi Seni Rupa Konsentrasi Desain Komunikasi Visual S1, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima April 2018

Disetujui April 2018

Dipublikasikan Juli 2018

Keywords:

Catalog

book;tour;Semarang old town;photography.

Abstrak

Tujuan proyek studi ini adalah menghasilkan rancangan media tercetak berupa buku katalog wisata dengan mengaplikasikan karya fotografi pada desain *layout* tiap-tiap halaman, sebagai media promosi wisata di Kawasan Kota Lama Semarang. Proses pembuatan proyek studi ini melalui tahapan-tahapan yaitu penetapan tujuan pembuatan karya, studi kepustakaan, observasi dan penentuan objek, persiapan memotret obyek, seleksi gambar, proses *layout*, konsultasi dosen pembimbing, proses pencetakan, penjilidan, penyajian karya. Rancangan Buku katalog ini berisi 62 halaman, yang terdiri dari cover, prakata, sejarah singkat, daftar isi dan isi. Hasil cetak menggunakan bahan kertas Fancy Milenium White Gold berukuran 28 x 17 cm. Dalam pembuatan keseluruhan karya memperhatikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain, antara lain elemen visual yang dominan berupa fotografi. Beberapa foto kemudian diolah menggunakan aplikasi Photoshop dan Corel Draw, diberi tekstur kertas usang, pemberian nama gedung dan peletakkan teks informasi kedalam rancangan tiap-tiap halaman, pemilihan warna kuning kecokelatan pada cover yang mewakili kesan *vintage* sehingga membentuk sebuah rancangan buku katalog wisata yang utuh, diharapkan mempermudah masyarakat mendapatkan informasi dan meningkatkan kunjungan wisata ke Kawasan Kota Lama Semarang.

Abstract

The purpose of this research project is to produce the print media such as books travel catalogs by applying photographic work on the design layout of each page, as media promotional tour in the Old Town area of Semarang. The process of making this study project through stages, namely the establishment of goals work, literature study, observation and object determination, preparation for photographing an object, image selection, layout process, consulting supervisor, process printing, binding, presentation of the work. This book consists of 62 pages, start of cover, foreword, a brief history, table of content, and the content it self. The printout uses material Millennium White Gold Fancy paper measuring 28 x 17 cm. In making the whole work pay attention to the elements and principles of design, among other visual elements of the dominant form of photography. Some of the photos are then processed using Photoshop and Corel Draw, given the texture of the paper obsolete, the naming of buildings and laying down the text information into the design of each page, the selection of amber on the cover representing the impression of vintage so as to form a design catalog book travel intact, is expected to facilitate the public to get information and increase tourism visits to the Old Town area of Semarang.

© 2018 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: arya_mo00@yahoo.com

ISSN 2252-7516

E-ISSN 2721-8961

PENDAHULUAN

Semarang merupakan salah satu kota yang mempunyai warisan budaya masa lalu yang masih tetap terpelihara dan kaya akan peninggalan sejarah, yang bernilai tinggi. Salah satunya adalah kawasan Kota Lama. Kawasan Kota Lama Semarang merupakan kawasan yang menarik untuk dikaji, karena merupakan peninggalan jajahan Belanda dengan beberapa julukan seperti "*The Little Netherlands*", yaitu sebagai tempat bermukim orang Belanda dan bangsa Eropa lainnya yang mempunyai kegiatan utama sebagai pedagang. Disebut juga "*Venetiëvan Java*" karena, Semarang dilalui banyak sungai di tengah kota seperti di Venesia (Italia). Kota Lama adalah potongan sejarah, karena dari sinilah ibu kota Jawa Tengah berasal.

Sebuah gradasi yang jarang ada, ketika dua generasi disatukan hingga menciptakan gradasi yang sebenarnya. Secara umum karakter bangunan di wilayah Kota Lama Semarang mengikuti bangunan-bangunan di benua Eropa sekitar tahun 1700-an. Obyek wisata merupakan salah satu aset bagi pemasukan pendapatan suatu kota maupun kabupaten. Bahkan obyek wisata yang dikelola secara profesional bisa dijadikan sebagai sumber pendapatan daerah yang mendukung anggaran daerah, tak terkecuali bagi kawasan Kota Lama Semarang.

Bangunan-bangunan peninggalan sejarah masa lalu di antaranya Gereja Blenduk, Gedung Marba, Pasar Johar, Gedung Marabunta, Susteran, Polder, Stasiun Tawang, Jembatan Berok dan masih banyak lagi. Dengan banyaknya bangunan yang memiliki ciri arsitektur Kolonial Belanda sebagai obyek wisata tentu akan

menarik minat wisatawan untuk berkunjung ke kawasan tersebut.

Otoritas pengelola kawasan ini adalah Badan Pengelola Kawasan Kota Lama (BPK2L) belum memiliki media yang secara khusus untuk mempromosikan kawasan wisata yang memiliki nilai historis tinggi ini. Media yang telah tersedia baru sebatas brosur, dengan desain yang kurang konvensional serta tidak memuat banyak informasi dan kurang inovasi, situs resmi pemerintah Kota Semarang juga sudah tersedia namun jarang diperbaharui sehingga informasi yang seharusnya tersampaikan tidak maksimal.

Berdasarkan data yang diperoleh dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang pengunjung dari tahun ke tahun mengalami peningkatan yang signifikan baik wisatawan lokal maupun asing dengan beragam alasan mereka mengunjungi Kota Lama Semarang dari yang hanya ingin berekreasi hingga melakukan penelitian tertentu, akses mereka terbatas untuk mendapat informasi baik alamat bangunan, sejarah dan bentuk secara visual bangunan-bangunan yang bernilai historis tinggi di Kawasan Kota Lama ini. Oleh sebab itu, pembangunan kepariwisataan perlu terus dilanjutkan dan ditingkatkan agar sumber daya dan potensi pariwisata yang terdapat di Kota Lama Semarang dapat menjadi kekuatan ekonomi dan non-ekonomi bagi masyarakat umum yang dapat diandalkan dalam menunjang pelaksanaan otonomi daerah.

Faktor-faktor di ataslah yang membuat penulis berusaha turut serta mempromosikan potensi Kawasan Kota Lama melalui aplikasi fotografi dalam buku katalog. Selain itu penulis juga bisa mengembangkan kemampuan dan

keaktivitas dalam berkarya terutama dalam pembuatan rancangan katalog wisata.

Katalog adalah salah satu bentuk karya komunikasi visual yang berupa buku. Katalog dipilih karena produk ini dapat menarik perhatian orang untuk melihat, membukakan membaca isinya. Media katalog ini tampil berupa bahan cetakan yang terdiri dari beberapa halamanyang dijilid menyerupai buku. Katalog merupakan media yang paling mudah diterima pembaca karena dapat mencakup semua hal yang akan disampaikan.

Perancangan buku katalog jelajah wisata Kota Lama Semarang adalah sebagai alternatif media promosi. Media tersebut tampil dengan teks dan gambar yang menarik serta dapat memberikan informasi kepada pembaca dan dinilai efektif untuk mempromosikan atau memperkenalkan potensi pariwisata kepada masyarakat umum. Melalui media tercetak yang dipilih, diharapkan para wisatawan tertarik untuk berkunjung ke Kawasan Kota Lama Semarang. Tujuan pembuatan proyek studi ini bertujuan menghasilkan media alternatif untuk mengenalkan dan mempromosikan pariwisata Kota Lama Semarang berupa aplikasi karya fotografi dalam buku katalog wisata. Buku katalog wisata yang dimaksud berisi foto-foto tentang suasana dan bangunan-bangunan lama (bersejarah) yang mengandung nilai estetis dan informatif disertai pesan (informasi) tertulis.

Manfaat dari pembuatan proyek studi bagi masyarakat umum dan masyarakat Kota Lama Semarang khususnya sebagai sarana mengenal, mengetahui keberadaan bangunan bersejarah sebagai salah satu bangunan kota lama yang patut dijaga dan dilestarikan.

Fotografi adalah aktivitas seni seorang fotografer untuk mendapatkan hasil foto yang diinginkannya, sehingga pesan yang terkandung di dalamnya dapat tersampaikan. Misalnya dalam fotografi dokumentasi, sang fotografer dengan kreativitasnya ingin menceritakan dari awal hingga akhir apa yang di dokumentasi-kannya dalam sebuah foto. Fotografi Iklan, sang fotografer harus secara kreatif menyampaikan iklan tersebut dengan baik ke dalam sebuah foto, apa yang akan ditonjolkan dalam foto tersebut harus tersampaikan. Dalam seni rupa, fotografi adalah proses pembuatan lukisan dengan menggunakan media cahaya (Sunaryo, 2008:2).

Kata *photography* sendiri berasal dari kata *photo* yang berarti cahaya dan *graph* yang berarti gambar. Jadi *photography* bisa diartikan menggambar/melukis dengan cahaya dan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, fotografi adalah suatu teknik pencetakan dengan cahaya pada film atau media lain yang dipejakan. Fotografi menurut Suleiman (1981:94) adalah menulis dengan bantuan cahaya, atau lebih dikenal dengan menggambar dengan bantuan cahaya atau merekam gambar melalui media kamera dengan bantuan cahaya. Foto merupakan alat visual efektif yang dapat memvisualkan sesuatu lebih kongkrit dan akurat, dapat mengatasi ruang dan waktu. Sesuatu yang terjadi di tempat lain dapat dilihat oleh orang jauh melalui foto setelah kejadian itu berlalu.

Untuk menciptakan desain yang baik perlu diperhatikan beberapa prinsip desain untuk mengorganisasikan unsur-unsur desain, prinsip-prinsip desain tersebut antara lain: Keseimbangan/ *Balance*. Keseimbangan secara umum dapat didefinisikan sebagai nilai yang

muncul dari susunan bagian-bagian dalam satu kesatuan yang memberikan perasaan kesetimbangan atau kesebandingan (Wallschelaeger, 1992: 373). Keseimbangan atau *balance* merupakan prinsip dalam komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur rupa (Kusrianto, 2007: 38).

Keseimbangan dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu keseimbangan simetri dan asimetri. (2) Kesatuan/ *Unity*, kesatuan dapat diartikan sebagai kondisi keberadaan susunan elemen visual untuk mencapai keselarasan (Wallschelaeger, 1992: 373). Kesatuan terjadi jika semua komponen-komponen visual mempunyai sifat-sifat yang sama. (3) Keselarasan/ *Harmony*, menurut Wallschelaeger (1992 : 373) keselarasan dapat didefinisikan sebagai ketetapan keberaturan visual atau hubungan kualitas visual antara elemen-elemen visual dalam satu komposisi. (4) Kesebandingan/ *Proportion*, sistem proporsional merupakan hubungan visual dari ukuran, *shape*, dan kuantitas dari bagian-bagian terhadap keseluruhannya (Wallschelaeger, 1992: 220). (5) Irama/ *Rhytm*, irama dibentuk melalui perulangan dan penyusunan elemen komposisi dalam pola tertentu. (6) Dominasi, merupakan penonjolan bagian dari keseluruhan agar tidak terkesan monoton.

Desain komunikasi visual mengkaji hal-hal yang berkaitan dengan komunikasi dan pesan, teknologi percetakan, penggunaan teknologi multimedia dan teknik persuasi pada masyarakat. Ruang lingkup desain komunikasi visual meliputi: (1) *Advertising* (periklanan), (2) Animasi, (3) Desain identitas perusahaan (*corporate identity*), (4) Desain marka

lingkungan, (5) Multimedia, (6) Desain grafis industri (promosi), (7) Desain grafis media (buku, surat kabar, majalah, dan lain-lain, (8) Cergam (komik, karikatur, poster), (9) Fotografi, tipografi dan ilustrasi.

Menurut Kartika (2011:23) katalog merupakan salah satu media yang sering digunakan oleh suatu perusahaan atau lembaga untuk mempresentasikan tentang suatu produk, profil, laporan, dan sebagainya. Katalog berasal dari bahasa Indonesia dari kata *Catalog* dalam bahasa Belanda, serta *Catalogue* dari bahasa Inggris. Istilah katalog itu sendiri berasal dari frase Yunani *Katalogos* kata bermakna sarana atau menurut, sedangkan *logos* memiliki berbagai arti seperti kata, susunan, alasan dan nalar. Jadi katalog dari segi kata bermakna sebuah karya dengan isinya disusun menurut cara yang masuk akal, menurut sebuah simpanan rencana atau hanya berdasarkan kata demi kata.

Sekilas katalog hanya sebatas selebar kertas atau buku namun dibalik itu katalog memiliki beberapa fungsi yang salah satunya yakni sebagai media promosi barang atau jasa. Katalog juga tidak hanya mempromosikan mengenai barang-barang yang dijual, namun juga berisi informasi mengenai suatu obyek misalnya obyek pariwisata. Katalog tersebut berfungsi sebagai informasi yang persuasif.

Katalog cenderung terdistribusi langsung kepada target pasar, biasanya penjual membagikan langsung kepada calon pembeli. Dengan demikian katalog menjadi salah satu media yang efektif dan efisien dalam menginformasikan produk atau jasa langsung tepat kepada sasaran yang dituju. Katalog terdiri dari enam unsur, yaitu (1) cover adalah

tempat dimana judul itu berada. *Cover* buku yang memiliki daya seni tinggi yaitu memiliki arti tersendiri dari sebuah desain *cover* buku itu sendiri. (2) kolofon, menurut Glaiser (dalam Wibowo, 2014:16) kolofon adalah pemberian singkat mengenai catatan penerbitan atau produksi yang relevan. (3) Daftar isi, memuat nomor petunjuk halaman judul dalam buku dari awal halaman sampai halaman akhir. Fungsi daftar isi memudahkan pembaca mengetahui informasi isi buku secara garis besar tapi detail menurut Glaiser (dalam Wibowo, 2014:17), (4)

Kata pengantar adalah halaman yang berisi ucapan-ucapan atas selesainya penulisan karya, baik tentang ucapan rasa syukur, ucapan terima kasih, tujuan, manfaat, serta kritik dan saran yang membangun. Kata pengantar terbagi dalam tiga bagian yaitu pembukaan, isi, dan penutup menurut Glaiser (dalam Wibowo, 2014:17). (5) Isi, berisi bab, sub-bab yang merupakan inti dari buku dan (6) biografi penulis, pada hakikatnya bersisi tentang riwayat penulis. Manfaatnya adalah pembaca dapat mengetahui pencipta karya.

Keunggulan penggunaan katalog diantaranya, biaya yang dikeluarkan bisa lebih murah dibanding dengan media audio dan visual ataupun audio visual. Kelemahan penggunaan katalog diantaranya katalog tidak menyebar keseluruh masyarakat disebabkan keterbatasan penyebaran katalog.

Kota Semarang terletak diantara 06°50'20,69 LS dan garis 110°18'56,1 BT dengan meliputi 373,7 km² dan luas wilayah laut ± 18.000 ha yang dibatasi oleh : Sebelah barat berbatasan dengan kab. Kendal, sebelah timur berbatasan dengan kab. Demak, sebelah selatan berbatasan dengan kab. Semarang, sebelah utara berbatasan

dengan laut Jawa dengan sepanjang garis pantai ± 13.6 km dan garis sepadan pantai 25 km (bappenda Kota Semarang). Secara administratif Kota Semarang dibagi menjadi 16 kecamatan dan 177 kelurahan. Sungai Garang dan sungai Kreo membagi Kota Semarang menjadi wilayah timur dan barat, sebagai faktor utama yang membentuk Kota Semarang sebagai kota perbukitan dan kota pantai. (Kadarwati, 2008:26)

Kota Lama adalah potongan sejarah, karena dari sinilah ibukota Jawa Tengah berasal. Kota Lama Semarang atau yang sering disebut *Outstadt* atau *Little Netherland* adalah sebuah kota yang terdiri dari gedung-gedung tua yang digunakan sejak zaman Belanda. Secara umum karakter bangunan di wilayah Kota Lama mengikuti bangunan-bangunan di benua Eropa sekitar tahun 1700-an. Hal ini bisa dilihat dari bangunan khas dan ornamen-ornamen yang identik dengan gaya Eropa. Seperti ukuran pintu dan jendela yang luar biasa besar, penggunaan kaca-kaca berwarna, bentuk atap yang unik, sampai adanya ruang bawah tanah.

Dari segi tata kota, wilayah ini dibuat memusat dengan Gereja Blenduk dan kantor-kantor pemerintahan sebagai pusatnya. Sebuah bentuk nyata sejarah Semarang dan sejarah Indonesia pada umumnya. Berdasarkan sejarahnya, Kota Semarang memiliki suatu kawasan yang ada pada sekitar abad ke-18 menjadi pusat perdagangan. Sekarang, dikenal dengan Kawasan Kota Lama (<http://id.wikipedia.org/wiki/kotalamaSemarang>, 20 Oktober 2013).

Obyek wisata di Kota Lama Semarang merupakan gedung-gedung tinggi yang berarsitektur Eropa. Menurut Peraturan Daerah

Kota Semarang Nomor 8 Tahun 2003 tentang Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan (RTBL) Kawasan Kota Lama Semarang adalah: Sebelah utara adalah Jl. Merak, sebelah selatan adalah Jl. Sendowo, sebelah Barat adalah Kali Semarang dan Kawasan Sleko, sebelah Timur adalah Jl. Cendrawasih.

Bangunan tua yang masih terawat dan terjaga ini digunakan sebagai kantor-kantor dan sebagian bangunan ditinggalkan penghuninya berikut obyek wisata yang terdapat di Kota Lama Semarang: Jl. Let. Jend. Suprpto, pada masa pemerintahan Belanda, jalur ini merupakan struktur utama kawasan dan salah satu jalan utama, yang dikenal dengan nama *de Heeren straat. Urban heritage* yang terdapat di jalan ini antara lain: (1) Gereja Blenduk, Gereja beratap kubah ini dibangun pada tahun 1753, dan pada jaman Belanda dikenal sebagai '*de nederlandsche Indische Kerk*'. Perencanaannya adalah arsitek Belanda bernama H. P. A. de Wilde dan W. Wertmaas. Keberadaan gereja Blenduk sendiri menjadi *Landmark* kota Semarang pada umumnya dan Kota Lama pada khususnya. (www.semarang.go.id, diakses tanggal 23 Desember 2013). (2) Eks Gedung Pengadilan Negeri, bangunan ini pada masa penjajahan Belanda merupakan gedung pengadilan negeri yang khusus mengadili rakyat non Eropa. (3) Gedung Marba, dibangun pada pertengahan abad XIX, dulu dikenal sebagai toko serba ada '*Ziekel*'. (4) Gedung PT. Asuransi Jiwasraya, gedung ini merupakan salah satu bangunan berarsitektur *modern* pertama di Kota Lama dan merupakan hasil karya arsitek *Thomas Karsten*. (5) *Paradeplein/Lapangan Parade*, dulu merupakan lapangan tempat tentara Belanda berparade dan berlatih. (6) Kantor Telekomunikasi, bangunan ini didirikan sekitar tahun 1907 bersamaan dengan Kantor Pos Semarang. (7) Kantor Advokat, semula dikenal sebagai kantor advokat *Oei Tiong Ham Concern*. (8) Galeri Semarang, ruang pameran ini menempati bangunan berusia hampir satu abad. Bangunan aslinya merupakan kantor perusahaan asuransi *Indische Llyod* (9) Jembatan Berok, jembatan ini merupakan penghubung antara Jl. Let. Jend. Suprpto dengan Jl. Pemuda. (10) Gedung Spiegel, dahulu digunakan oleh Perusahaan Winkel Maatschappij '*H. Spiegel*', yang didirikan tahun 1895. (11) *Roode Driehoek*, pada jaman kolonial berfungsi sebagai gudang. (12) Gedung Borsumij adalah karya arsitek J. F. L. Blankenberg. (13) Gedung Borsumy, pada zaman kolonial Belanda gedung ini dijadikan sebagai gudang roti. Baru pada tahun 1967, gedung ini dialih fungsikan sebagai gudang dinas pendidikan. (14) Taman Garuda *Art Space*, taman ini sebagai salah satu ruang seni terbuka (*Outdoor art space*).

Jalan Kepodang, semula bernama *Hoogendorpstraat* ini merupakan jalan utama dalam kawasan Kota Lama, *urban heritage* kawasan ini adalah : 1) PT. Perkebunan XV, dahulu digunakan untuk kantor '*NV Cultuur Maatschappijder Vorstenlandeen*' (Suara Merdeka, 23 Juni 1980). 2) PT. Peln merupakan kantor *NV. Bouw Maatschappij* (Badan Perencanaan Bangunan Daerah. 3) PT. Rajawali Nusindo, bangunan ini didirikan pada tahun 1930. 4) Bank Exim, dulu merupakan rumah tonil dengan nama '*Societeit de Harmonie*'. 5) Gedung Koperasi, berdiri pada tahun 1930-an. 6) Djakarta Lyold, pemilik saat ini adalah PT. Djakarta Lloyd (Persero). (3) Jl. Cendrawasih, dikenal dengan nama *Oosterwalstraat*, namun di kemudian hari, sering dengan bertambahnya

fungsi kawasan sebagai distrik budaya, jalan ini juga memiliki nama lain, yaitu *Komodie Straat. Urban Heritage* yang terdapat pada jalan ini antara lain : 1) Stasiun Kereta Api Tawang dibangun pada tanggal 17 juni 1864. 2) Gedung Suara Merdeka, pada zaman Belanda pernah digunakan sebagai kantor *Het Noorden* (salah satu harian Belanda yang terkemuka di Semarang). 3) EMKL Marabunta, bangunan *Socieeteits Schouwberg* ini berada di tembok perbatasan benteng Kota Lama, yaitu di dinding sebelah timur. Oleh karena itu, jalan di depannya disebut sebagai *Oosterwalstraat*. 4) Pabrik Praoe Lajar adalah pabrik rokok kretek yang sudah lama beroperasi sejak jaman Kolonial, sampai sekarang. (4) Jl. Ronggowarsito, selain sebagai suatu distrik religius yang berciri arsitektur *specifik Gothic*, terdapat sebuah Gereja yang bernama Gereja Gedangan yang dibangun selama lima tahun (1870-1875). Perencanaanya adalah seorang arsitek bernama Van Bakel. (5) Cafe, Resto dan Bar di Kawasan Kota Lama, seiring perkembangan jaman di sekitar Kawasan Kota Lama tumbuh berbagai macam jenis usaha mulai dari penjual pernak pernik, pasar jago yang ada sejak dahulu dan beberapa cafe yang mulai berkembang pesat dan kini selain bangunannya, di Kawasan Kota Lama Semarang terdapat beberapa tempat yang siap memanjakan para pengunjung yang berkunjung di kawasan ini seperti: Retro Cafe, Spiegel Bar and Bistro, Teko Deko Koffiehuis, MGM Cafe Gallery, Noeri's Cafe, Pasar Klitikhlan dan Pasar Jago.

METODE

Bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan karya buku katalog ini adalah : 1) Kertas, jenis kertas yang digunakan adalah

kertas Fancy Millenium White Golduntuk buku katalog *hard cover* dan CTS 150gsm(*gram scuer meter*) pada katalog *soft cover*, dengan tata *layout* buku ukuran 56 x17cm untuk ukuran keseluruhan buku. Sampul katalog menggunakan Ivory 230gsm(sebagai pembalut *hardcover dan soft cover*). Ketiga jenis kertas ini digunakan untuk menampilkan hasil desain katalog yang dicetak dengan teknik *digital printing*. 2) Tinta Warna, tinta warna yang digunakan dalam proses cetak adalah CMYK yang merupakan singkatan dari *Cyan, Magenta, Yellow*, dan K yang berarti *black* atau hitam.

Komponen Alat, berbagai alat yang digunakan dalam pembuatan karya media promosi terpadu ini adalah sebagai berikut: 1) *Hardware* (Perangkat Keras) merupakan seperangkat alat yang berfungsi untuk mengerjakan, penyimpanan dan pengolahan data. Perangkat keras yang digunakan dalam proses pembuatan desain ini kamera DSLR (*Digital Single Lens Reflex*), Canon 5D mark IIdan Nikon D90 yang digunakan untuk mengambil gambar bangunan-bangunan di Kawasan Kota Lama Semarang, lensa Tokina 11-22 mm f:4,5 -5,6, Lensa 50 mm f:1,8 dan Lensa Canon L series 17-40 mm. Proses Pengerjaan *Layout* menggunakan *Personal Computer* (PC) dengan spesifikasi AMD Phenom X6 Processor Msi GTX 560Ti 2X7 Gb Patriot RAM dan beberapa alat pendukung seperti *Optical Mouse* Logitech, *printer* Canon C45 untuk mencetak *dummy, flashdisk* Toshiba 8 Gb untuk menyimpan dan mentransfer gambar dan modem untuk mengakses informasi dan referensi. 2) *Software* (Perangkat Lunak). Program-program yang digunakan meliputi Adobe Photoshop CS6, yang digunakan untuk

mengolah data gambar *bitmap* atau *jpeg* serta merancang *layout*. CorelDraw X7, yang digunakan untuk merancang desain *layout* dan pemberian tulisan sebagai informasi pendukung pada desain.

Dalam berkarya penulis menggunakan teknik fotografi untuk pengambilan gambar, teknik *print-out* dan *digital printing* untuk menghasilkan gambar yang besar dengan keakuratan warna yang baik. Proses penyimpanan *file* dengan format JPEG (*Joint Photographic Express Group*). Dari JPEG kemudian data dibuka pada program Adobe Photoshop CS6 dengan tujuan diolah dengan memanfaatkan fasilitas-fasilitas yang ada tersebut sehingga menghasilkan gambar atau efek-efek foto yang diinginkan. Sedangkan Corel Draw X7 digunakan untuk membuat *cover*, kolofon, prakata, sejarah singkat, daftar isi dan penataan *layout* seluruh isi buku. Dengan kedua *software* tersebut, penulis sudah bisa mencapai hasil yang diinginkan dalam pembuatan karya desainnya. Setelah mengalami serangkaian proses yang akhirnya menjadi desain sesuai dengan yang diinginkan, desain tersebut dicetak dengan teknik *digital printing*.



Gambar 1, katalog

Pada bagian ini dideskripsikan dan dianalisis karya desain katalog JelajahWisata Kota Lama Semarang. Analisis yang dilakukan mencakupi aspek-aspek teknis, perupaian (estetis) dan komunikasi (pesan) yang terdapat pada tiap halaman katalog.



Gambar 2. Cover depan dan belakang katalog.

Media : Kertas Ivory 230 gsm

Judul : Cover depan dan belakang

Ukuran : 56 x 17 cm

Tahun : 2016

Karya *cover* terdiri dari Logo “KOLASE” yang digunakan sebagai judul buku katalog wisata ini, diapit tulisan jelajah wisata dan Kota Lama Semarang di bagian bawahnya, disatukan dalam bentuk lingkaran bergerigi halus berwarna hitam dengan dua garis lingkaran tipis dipinggirnya. *Background* tulisan menggunakan tekstur kertas usang berwarna kuning kecokelatan, ditambah dengan 2 *frame* berupa garis tebal berwarna hitam, pada garis yang kedua diberi aksensulur pada keempat sudutnya supaya terlihat lebih luwes dan kental dengan tema *vintage*-nya.

Karya ini terdiri dari beberapa elemen grafis antara lain garis (*line*), garis terbentuk dari perbedaan warna dan bentuk. Bentuk nyata (*form*), terdapat dalam gambar yang membentuk lingkaran. Elemen huruf (*character*) terdiri dari teks utama yaitu pada *cover* depan yang bertuliskan “KOLASE” dengan menggunakan jenis

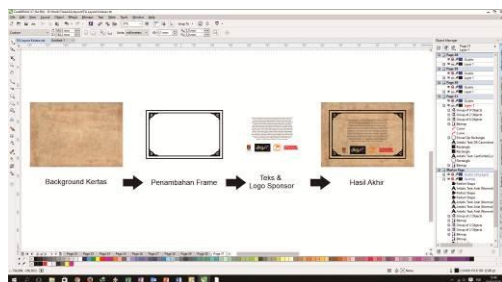
huruf Docktrin dengan ukuran 75 pt dan teks yang bertuliskan “Jelajah Wisata” dan “Kota Lama Semarang” menggunakan jenis huruf Bellerose dengan ukuran 18 pt. Sedangkan pada cover belakang, teks yang bertuliskan ucapan terimakasih penulis serta logo beberapa sponsor pendukung buku katalog dengan menggunakan jenis huruf Cent Schbkcyrrill BT dengan ukuran 11 pt. Proses *layout* elemen-elemen grafis menggunakan aplikasi Corel Draw X7.



Gambar 3. *Background* halaman dan Proses perancangan logo Kolase



Gambar 4. Penempatan logo pada media pendukung dan *cover* katalog.



Gambar 5. Proses *Layout cover* katalog bagian belakang.

Pada *cover* depan hirarki visual tampak dari judul katalog ini adalah tulisan pada logo “KOLASE”, pada bagian atasnya terdapat teks bertuliskan Jelajah Wisata dan Kota Lama Semarang pada bagian bawahnya. Judul yang dipilih “KOLASE” adalah singkatan dari KO (Kota) LA (Lama) SE (Semarang) yang merupakan letak obyek bangunan bersejarah yang ada di Kawasan Kota Semarang, sehingga “KOLASE” dirasa lebih cocok menjadi judul buku katalog wisata ini daripada “KOMA” (Kota Lama) yang hanya terdiri dari dua suku kata (terlalu pendek) dan kurang sesuai.

Secara visual *cover* ini didominasi warna kuning kecokelatan, dengan tekstur kertas kuno hanya menampilkan visualisasi gambar lingkaran hitam dengan penyederhanaan dari bentuk ruji pompa air di Polder Tawang sebagai pemanis. Penempatan logo serta teks bertuliskan “Katalog Jelajah Wisata Kota Lama Semarang” dengan warna putih dan hitam sebagai *background* supaya terlihat menarik. Hirarki visual pada *cover* belakang tampak pada teks ucapan terimakasih penulis lalu menuju pada logo-logo pendukung yaitu logo Pemerintah Kota Semarang, DKV 2009, Sapta Perkasa, dan D’ Sticker di bagian bawah sejajar tengah. Untuk mengorganisasikan elemen-elemen grafis digunakan beberapa prinsip-prinsip desain. Pada tepi halaman dibingkai dengan dua garis hitam dan bagian terdalam diberi aksan sulur pada keempat sudutnya supaya terlihat lebih klasik.

Secara visual *cover* ini didominasi warna kuning kecokelatan, dengan tekstur kertas kunodengan memvisualisasikan logo “KOLASE” tepat di tengah halaman. Setelah elemen-elemen grafis tersebut tersusun secara terpadu dan

saling menunjang terciptalah satu kesatuan yang utuh.

Informasi yang ada dalam karya ini merupakan informasi yang disampaikan secara visual dan verbal. Pemilihan visual *cover* menggunakan bentuk lingkaran, dimaksudkan sebagai Kota Lama membentuk sebuah garis lingkaran kenangan yang tidak terputus. Kota Lama Semarang pernah mengalami masa kejayaan pada masa lampau, melewati berbagai peristiwa sejarah, menjadi pusat perdagangan, dan perkembangan budaya tumbuh dikawasan ini, dari generasi ke generasi hingga dapat dinikmati sekarang berupa arsitek bangunannya.

Penempatan logo serta teks bertuliskan "Katalog Jelajah Wisata dan Kota Lama Semarang" dengan warna putih agar terlihat serasi dan elegan sehingga katalog ini terlihat *simple* dengan pemilihan warna monokrom hitam sebagai *background* logo. Garis hitam sebagai *frame* pada halaman *cover* ini memiliki arti sebagai penegas batas wilayah Kota Lama yang sangatlah jelas ditandai dengan arsitektur bangunan yang hingga kini berdiri kokoh di Kawasan tersebut. Buku katalog ini menginformasikan berisi wisata bangunan dan kuliner yang dapat dinikmati di Kawasan Kota Lama Semarang.

Buku katalog wisata Jelajah Kota Lama Semarang ini terdiri dari 60 halaman yang terdiri dari kolofon, prakata, sejarah singkat Kota Lama Semarang, daftar isi, 31 bangunan di Kawasan Kota Lama beserta taman yang masih berfungsi hingga saat ini dan halaman profil penulis. Keseluruhan isi buku menggunakan tekstur kertas usang berwarna kuning kecokelatan untuk mempresentasikan tema *vintage* yang diusung oleh penulis dalam

pembuatan karya proyek studi ini. Ukuran buku 28 x 17 cm dengan bahan kertas Fancy Millenium White Gold dan CTS 150 Gsm, dengan teknik printing, menyajikan potret bangunan tua yang masih berdiri hingga sekarang di Kawasan Kota Lama Semarang, dilengkapi dengan keterangan terkait bangunan-bangunan tersebut.

Rancangan buku katalog ini menggunakan 3 Jenis *font* berbeda yaitu, DK Carambola pada bagian judul yang berbentuk ramping dan sederhana, Cent Schbkcyrill BT terkesan padat untuk bagian teks dan Lucida Calligraphy berbentuk *italic* latin untuk bagian nama bangunan dalam Bahasa Belanda. Pemilihan jenis *font* tersebut karena pembaca familiar dengan font tersebut, sehingga selain mudah dibaca Cent Schbkcyrill BT memiliki kesan padat namun tidak terkesan penuh. Pada sentuhan akhir dipilih penjilidan buku katalog Jelajah Wisata Kota Lama Semarang ini, 5 buku menggunakan *ring* agar buku dapat terbuka secara penuh dan 4 buku berupa *soft cover* untuk penyajian saat pameran.

Peletakkan gambar/Tata letak Layout disesuaikan dengan kebutuhan penulis, seluruh proses diolah menggunakan aplikasi Photoshop Cs6 dan Corel Draw X7, pada bagian judul diberi indeks angka dan huruf dalam lingkaran sebagai penanda urutan bangunan dengan dua garis di bagian atas dan bawah, beberapa halaman diberi aksent sebagai pemanis berupa raut geometris sebagai pemanis supaya pembaca tidak bosan saat membaca.



Gambar 6.. Hasil Rancangan Buku Katalog

Peletakkan teks bervariasi berdasarkan informasi yang didapatkan penulis ada yang berada di bagian atas, bawah gambar, samping kanan/kiri, ada juga yang terbagi dalam beberapa kolom dengan jarak antar kolom yang sama dan justify. Warna teks menggunakan dominan warna hitam, dan putih di beberapa halaman katalog.

Aspek simetris terasa di hampir seluruh halaman katalog baik gambar maupun peletakkan teks yang saling mengisi. Kesan usang namun tetap menarik ditampilkan dari foto bangunan, tekstur kertas usang yang terkesan kuna, dan pemilihan *font*.

Informasi yang disampaikan di tiap-tiap halaman adalah berupa keterangan sejarah bangunan tersebut dan ajakan penulis untuk mengunjungi bangunan tua di Kawasan Kota Lama Semarang.



Gambar 7. Halaman Katalog Bagian Isi

SIMPULAN

Proyek Studi ini menghasilkan sebuah rancangan buku katalog wisata dengan mengaplikasikan karya fotografi pada rancangan buku katalog "Jelajah Wisata Kota Lama Semarang". Untuk menghasilkan karya tercetak yang artistik dan informatif sebagai media promosi pariwisata Kawasan Kota Lama Semarang, dalam pembuatan keseluruhan karya ini harus memperhatikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain, antara lain elemen visual yang dominan berupa fotografi yang merupakan salah satu elemen yang penting. Sebagai elemen visual, foto menjadi fokus utama dalam pembuatan desain. Selain foto juga didampingi unsur teks guna memberikan informasi. Beberapa foto kemudian diaplikasikan ke dalam *layout* buku katalog ini berdasarkan prinsip-prinsip desain. Dalam pembuatan karya ini menggunakan bantuan *software* Adobe Photoshop CS6 dan Corel Draw X7. Diharapkan nantinya penyebaran karya ini akan semakin luas sehingga masyarakat dapat dengan mudah memperoleh informasi tentang potensi-potensi wisata yang berada di Kota Semarang.

Berdasarkan simpulan di atas, terdapat beberapa saran terkait perancangan karya komunikasi visual sebagai berikut: 1). Bagi desainer harus memperhatikan alokasi waktu penciptaan karya sehingga karya dapat selesai tepat waktu dengan hasil yang maksimal. Selain itu, melalui karya ini diharapkan dapat memberikan inspirasi dan motivasi kepada desainer lain untuk menciptakan karya dalam bentuk media tercetak dengan pemilihan objek yang berbeda dan lebih kreatif serta bervariasi lagi. 2). Bagi Pemerintah diharapkan bagi pemerintah dan lembaga lain yang berkompeten

di bidang pariwisata untuk dapat mengembangkan media promosi serta memberikan informasi yang cukup lengkap mengenai wisata yang berada di Kawasan Kota Lama Semarang. 3) Bagi Masyarakat dengan adanya proyek studi ini, diharapkan bagi masyarakat agar ikut menjaga serta melestarikan obyek wisata bangunan yang ada di Kawasan Kota Lama Semarang. Melalui media ini pula diharapkan masyarakat dapat dengan mudah memperoleh informasi tentang potensi-potensi wisata yang terus berkembang di sekitar Kawasan Kota Lama Semarang sehingga dapat meningkatkan kunjungan wisatawan dalam maupun wisatawan luar daerah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ensiklopedia Bebas Wikipedia. *Kota Lama Semarang*.<http://id.wikipedia.org/wiki/kotalamasemarang>.(diakses tanggal 20 Oktober 2013).
- Kartika.(2011). *Klasifikasi dan Katalogisasi*. (Online).(<http://kartika-s-nfisip08.web.unair.ac.id>). Diakses 24 September 2013.
- Kadarwati, Atik. 2008. *Potensi dan Pengembangan Objek Wisata Kota Lama Semarang sebagai Daya Tarik Wisata di Semarang*. Jurusan Perjalanan Wisata Fakultas Sastra dan Seni Rupa. Universitas Sebelas Maret.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI
- Sulaiman, Amir Hamzah. 1981. *Teknik Kamar Gelap untuk Fotografi*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Sunaryo, Aryo. 2008. "Pembelajaran Mata Kuliah Fotografi 1". *Handout*. Jurusan Seni Rupa, Fakultas FBS Unnes.Tidak dipublikasikan.
- Sunaryo, Aryo. 2008. "Nirmana 1". *Handout*. Jurusan Seni Rupa, Fakultas FBS, Unnes.Tidak dipublikasikan.
- Wallschelaeger, Charles. 1992. *Basic Visual Concepts and Principle*. ---:Wm. C.Brown Publisher.
- Wibowo, Deni. 2014. *Perancangan Katalog Kota Kendal sebagai Media Promosi Pariwisata*. *Proyek Studi* Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni.Universitas Negeri Semarang.
- www.semarangkota.go.id. (diakses tanggal 23 Desember 2013)
- www.kotalamasemarang.co.id. (diakses tanggal 23 Desember 2013)
- _____. 1995. *Laporan Akhir RTBL Semarang Kawasan Gedongan*. Semarang : PT. Wisma Karman.
- _____.2007.*Kenali Bagian Utama Buku*.<http://writhink.wordpress.com/2010/03/16/kenali-bagian-bagian-utama-buku/>. (diakses tanggal 22 Januari 2014)
- _____.2007.*Desain Grafis*.<http://artcolonydesaingrafis.blogspot.com>,(diakses tanggal 22 Januari 2014).