

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING

2.1 Tinjauan Pustaka Resep Masakan

2.1.1 Definisi Resep Masakan

Resep masakan merupakan sebuah takaran yang mana takaran ini digunakan sebagai acuan untuk mengolah dan memasak bahan makanan yang telah teruji keakuratannya. Takaran tersebut dapat berupa bahan, bumbu dan cara pengolahan bahan makanannya. Biasanya kumpulan resep masakan dapat ditemukan di berbagai media seperti dari buku resep, koran, majalah, maupun televisi (Sari, Tursina, & Srimurdianti Sukamto, 2019). Karena resep merupakan sekumpulan instruksi atau cara untuk mengolah suatu masakan, maka resep yang baik adalah resep yang sangat mudah untuk dibaca, dipahami, dan dipraktekkan oleh pembaca dan pembuatan masakan tersebut (Multi Karina & Titi Amrihati, 2017).

2.1.2 Struktur Resep Masakan

Dalam membuat resep masakan, tentu terdapat beberapa struktur atau susunan dalam pembuatan serta penulisannya agar mudah untuk diikuti dan diterapkan oleh pembaca. Struktur resep makanan tersebut adalah sebagai berikut;

1. Keterangan tentang tingkat kesulitan resep.
2. Keterangan porsi yang dihasilkan.
3. Nama masakan.
4. Bahan dan jumlah yang tepat yang akan digunakan dalam jumlah berat bersih, takaran berat akan lebih baik dibanding takaran rumah tangga.
5. Petunjuk cara mempersiapkan bahan : dipotong, dimemarkan dan lain-lain.
6. Cara memasak, dengan temperatur dan lama memasak lama masakan ini dibuat, misalnya panggang dalam waktu berapa menit, tumis bumbu hingga seperti apa dan kira-kira berapa lama.
7. Peralatan yang dibutuhkan, alat pengukur, panci, wajan dengan ukurannya.
8. Petunjuk menyajikan/menghidangkan serta pelengkap hidangan Wadah, garnis.
9. Analisa nilai gizi dari masakan yang dihasilkan, informasi meliputi; jumlah kalori perporisi, jumlah lemak, karbohidrat, protein, vitamin dan zat gizi lain yang direkomendasikan. Informasi ini tidak menjadikan suatu keharusan, namun akan memberikan informasi kesehatan bagi pengguna resep ((Multi Karina & Titi Amrihati, 2017)).

2.1.3 Standart Resep Masakan

Adanya standart dalam resep masakan merupakan hal yang penting karena dengan adanya standart tersebut maka resep masakannya dapat dijadikan pegangan oleh seluruh pemasak, dan akan tetap memiliki cita rasa yang sama meskipun diolah dengan orang dan waktu yang berbeda. Dengan adanya standart resep maka dapat dilakukan beberapa penilaian, yaitu;

1. Pengawasan Kualitas

Dengan resep yang standart maka akan menghasilkan masakan yang sama & konsisten meskipun dengan pemasak yang berbeda setiap harinya.

2. Pengawasan atas Biaya, Jumlah, dan Porsi

Dapat digunakan untuk menghitung biaya yang dibutuhkan untuk pengadaan makanan, serta dapat digunakan untuk memastikan besar porsi yang harus disajikan.

2.2 Tinjauan Pustaka Buku

2.2.1 Definisi Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku merupakan lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Buku dapat menjadi jendela dunia yang mana dari situ kita dapat belajar serta mengetahui hal - hal baru yang belum pernah kita ketahui sebelumnya, juga menurut (Kurniasih, 2014), buku merupakan buah pikiran yang mana berisikan mengenai ilmu pengetahuan dan hasil analisis terhadap sebuah kurikulum yang telah tertulis.

2.2.2 Manfaat Buku

Secara umum, manfaat dari buku adalah untuk mengedukasi, memberi informasi serta untuk menambah wawasan kita. Adapun beberapa manfaat lain dari buku, diantaranya yaitu dapat meningkatkan fungsi otak, meningkatkan empati, mengurangi stress, meningkatkan kualitas tidur serta dapat mencegah penurunan kognitif akibat usia. (Limbong, 2020).

2.2.3 Anatomi Buku

Dalam pembuatan sebuah buku, tidak ada patokan yang harus benar – benar diikuti. Namun jika ingin mengikuti suatu kompetisi dan semacamnya, maka ada beberapa hal yang harus diperhatikan juga harus diikuti ketentuannya. Berikut adalah anatomi dari buku yang dibagi menjadi 4 bagian (Takariawan, 2020):

1. Bagian Wajah Buku

Bagian ini adalah cover depan, punggung buku, dan cover belakang. Agar buku terlihat menarik, maka yang harus diperhatikan pada sebuah cover buku adalah warna, tipografi, komposisi, dan ilustrasi.

2. Bagian Awal

a. Halaman Prancis

Halaman terdepan setelah sampul yang berisi judul utama buku tanpa ada keterangan lainnya.

b. Halaman judul utama

Berisi judul, sub-judul, nama penulis, nama penerbit, tahun penerbit, dan nama kota tempat terbit.

c. Dedication.

d. Kata pengantar.

e. Prakata.

f. Daftar isi.

g. Pendahuluan.

3. Bagian Utama

Terdiri dari beberapa bab dan sub-bab. Tiap-tiap bab topik yang dibicarakan akan berbeda.

4. Bagian Akhir

a. Catatan penutup, hal lain untuk pembaca.

b. Daftar Pustaka.

2.2.4 Jenis Buku

Seiring berjalannya waktu, saat ini buku tidak lagi hanya dalam bentuk kertas dan berjilid, melainkan berkembang dalam bentuk digital baik yang tertulis maupun yang dalam bentuk rekaman suara. Berikut adalah pengkategorian jenis buku berdasarkan manfaatnya sebagai media informasi (Ikawira, 2014);

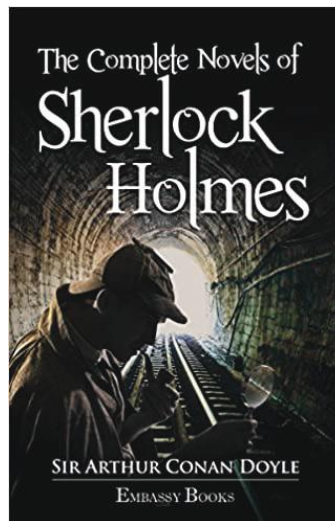
1. Buku Fiksi

Buku fiksi merupakan jenis buku yang paling banyak diterbitkan diantara jenis buku lainnya. Buku fiksi sendiri merupakan buku yang tidak berasal dari cerita di kehidupan nyata. Komik dan novel adalah contohnya.



Gambar 2. 1 Buku Komik

(Sumber: <https://www.goodreads.com/book/show/37830414-hai-miiko-30>
diakses 24 Oktober 2021)



Gambar 2.2 Buku Novel

(Sumber: <https://www.amazon.com/Complete-Novels-Sherlock-Holmes/dp/938549290X>
diakses 24 Oktober 2021)

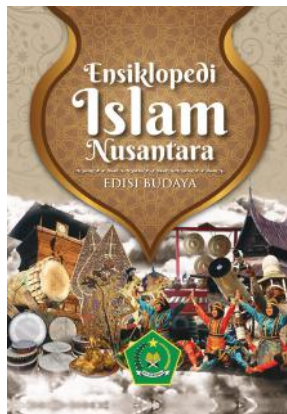
2. Buku Nonfiksi

Buku nonfiksi sendiri merupakan buku yang dibuat berdasarkan data valid terkait suatu pengetahuan. Kebanyakan buku nonfiksi digunakan sebagai buku referensi maupun ensiklopedi. Buku nonfiksi banyak sekali macamnya, mulai dari buku panduan, ensiklopedi, kamus, dan lain sebagainya.



Gambar 2.3 Buku Panduan

(Sumber: <http://demediapustaka.com/product/buku-besar-masakan-panduan-lengkap-menu-sehari-hari-untuk-1-tahun/> diakses 24 Oktober 2021)



Gambar 2.4 Buku Ensiklopedi

(Sumber: <https://pdfcookie.com/documents/buku-ensiklopedi-islam-nusantara-budaya-fullpdf-rv3w1xmjpgld> diakses 24 Oktober 2021)



Gambar 2.5 Buku Kamus

(Sumber: <http://sastra33.blogspot.com/2010/07/kamus-besar-bahasa-indonesia.html> diakses 24 Oktober 2021)

2.3 Tinjauan Ilustrasi

2.3.1 Definisi Ilustrasi

Ilustrasi merupakan hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik menggambar, lukisan, fotografi yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Tujuan dari ilustrasi sendiri adalah untuk menjelaskan atau menerangkan suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi yang berbentuk tulisan lainnya. Diciptakannya ilustrasi adalah agar para pembaca dapat memahami pesan dari sebuah rancangan atau desain dengan mudah (Setiawan, 2014).

2.3.2 Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi memiliki beberapa fungsi yang diantaranya (Wongso, 2020);

1. Fungsi Deskriptif: Menggantikan uraian tentang sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat yang panjang. Dengan adanya ilustrasi, hal ini dapat lebih mudah untuk dipahami.
2. Fungsi Ekspresif: Memperlihatkan dan menyatakan suatu gagasan, maksud, perasaan, situasi, atau konsep yang abstrak menjadi nyata secara tepat dan mengena sehingga mudah dipahami.
3. Fungsi Analitis & Struktural: Menunjukkan rincian bagian demi bagian dari suatu benda atau sistem atau proses secara detail, sehingga lebih mudah untuk dipahami.
4. Fungsi Kualitatif: Biasanya berbentuk daftar atau tabel, grafik, kartun, foto, gambar, sketsa, skema, dan simbol. Memberikan humor – humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan.

2.3.3 Jenis Ilustrasi

Selain fungsi, jenis dari ilustrasi juga bermacam – macam. Berdasarkan tampilannya, berikut adalah jenis ilustrasi (Soedarso, 2014);

1. Gambar Ilustrasi Naturalis

Merupakan gaya gambar yang mana memiliki bentuk serta warna yang sama persis dengan bentuk aslinya tanpa mengurangi maupun menambahi yang ada.



Gambar 2.6 Gambar Ilustrasi Naturalis

(Sumber: <https://id.aliexpress.com/item/32718125775.html> diakses 24 Oktober 2021)

2. Gambar Ilustrasi Dekoratif

Merupakan gaya gambar yang mana memiliki fungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang lebih sederhana ataupun lebih kompleks dengan gaya dan style tertentu.



Gambar 2.7 Gambar Ilustrasi Dekoratif

(Sumber: <https://www.instagram.com/n.bynhena/> diakses 24 Oktober 2021)

3. Gambar Kartun

Merupakan gaya gambar yang dimana gambar tersebut memiliki bentuk atau style yang lucu. Rata – rata gambar kartun banyak ditemukan di majalah anak – anak, komik, serta cerita bergambar.



Gambar 2.8 Gambar Kartun

(Sumber: <https://bit.ly/30QKfVb> diakses 24 Oktober 2021)

4. Gambar Karikatur

Merupakan sebuah gambar yang mana gambar ini berupa kritikan atau sindiran yang proporsi tubuh aslinya tidak dipakai di dalamnya. Biasanya ditemukan di majalah atau kora.



Gambar 2.9 Gambar Karikatur

(Sumber: <https://bit.ly/3nq66dD> diakses 24 Oktober 2021)

5. Cerita bergambar

Merupakan gambar atau sejenis komik yang diberi teks. Pada tekniknya, cerita bergambar dibuat dengan sudut pandang cerita yang menarik.

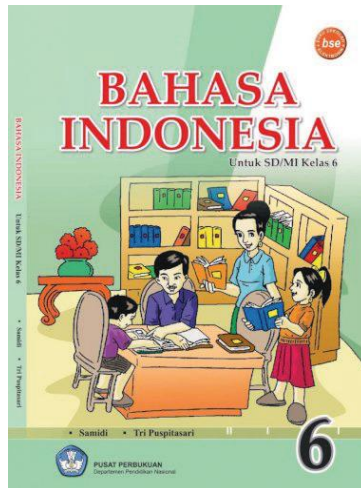


Gambar 2.10 Cerita Bergambar

(Sumber: <https://bit.ly/3EccQTu> diakses 24 Oktober 2021)

6. Ilustrasi buku pelajaran

Merupakan sebuah buku yang berfungsi untuk menerangkan sebuah teks atau peristiwa baik ilmiah maupun gambar bagian. Bisa berupa foto, gambar natural, dan bagan.

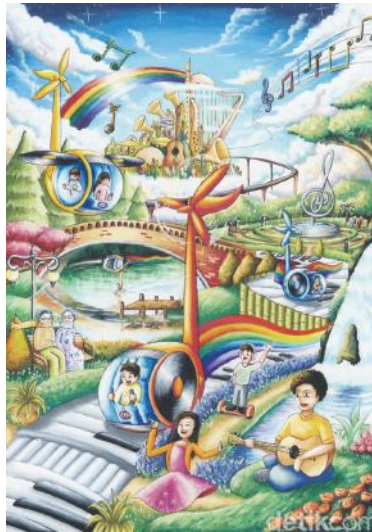


Gambar 2.11 Ilustrasi buku pelajaran

(Sumber: <https://bit.ly/2ZpVjbp> diakses 24 Oktober 2021)

6. Ilustrasi Khayalan

Merupakan gambar yang mana gambar ini dihasilkan dari khayalan atau daya cipta secara imajinatif. Dalam penggambarannya, banyak ditemukan di ilustrasi cerita, komik, novel, serta roman,



Gambar 2.12 Ilustrasi Khayalan

(Sumber: <https://bit.ly/3Bb50as> diakses 24 Oktober 2021)

Berdasarkan teknik dalam pembuatannya, ilustrasi terbagi menjadi 3, yaitu;

1. Teknik Ilustrasi Manual

Ilustrasi ini dibuat dengan menggunakan tangan serta memakai alat gambar seperti pena, kuas, cat, pensil, dan lainnya.



Gambar 2.13 Contoh Teknik Ilustrasi Manual

(Sumber: Dokumen Pribadi)

2. Teknik Ilustrasi Gabungan

Ilustrasi ini dibuat dengan menggabungkan beberapa teknik, misalnya teknik fotografi yang digabung dengan goresan tangan maupun lainnya.



Gambar 2.14 Contoh Teknik Ilustrasi Gabungan

(Sumber: <https://www.instagram.com/p/CS1VG82lMJj/> diakses 25 Oktober 2021)

3. Teknik Ilustrasi Digital

Ilustrasi ini dibuat dengan menggunakan software digital. Hasil akhir dari teknik ilustrasi digital bisa berupa bitmap atau vektor.



Gambar 2.15 Contoh Teknik Ilustrasi Digital

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Pada buku ilustrasi resep makanan sehat sebagai inspirasi bisnis di sektor kuliner ini akan memakai ilustrasi semi realis, yang mana nantinya ilustrasi akan dibuat berdasarkan wujud makanan aslinya namun dengan adanya tambahan hiasan/dekoratif disekitarnya. Buku ini dibuat menggunakan teknik ilustrasi digital. Lewat gaya ilustrasi tersebut diharapkan para remaja lebih tertarik untuk membaca dan mengikuti langkah - langkah memasaknya.

2. 4 Tinjauan Makanan Sehat

2.4.1 Definisi Makanan Sehat

Makanan sehat merupakan makanan yang kaya akan nutrisi, dimana makanan tersebut mengandung zat gizi makro (karbohidrat, protein, dan lemak sehat) serta zat gizi mikro (vitamin dan mineral), tetapi tidak terlalu padat kalori alias tidak melebihi kebutuhan tubuh akan kalori harian. Agar kita lebih paham mengenai makanan sehat, maka kita perlu mengetahui dan mempelajari jenis – jenis makanan sehat, juga mengkonsumsinya dengan cara yang benar (Oetoro, 2012).

2.4.2 Jenis Makanan Sehat

Makanan dapat dikatakan makanan sehat jika makanan tersebut mengandung zat – zat gizi yang diperlukan oleh tubuh kita. Berikut adalah jenis makanan yang di dalamnya terdapat kandungan zat tersebut (Siahaan, 2017);

1. Karbohidrat merupakan zat dalam kebanyakan makanan kita yang menjadi sumber energi utama bagi tubuh. Karbohidrat dapat berupa zat pati dan zat gula. Makanan berkarbohidrat yang berupa zat pati biasanya terdapat pada sereal dan umbi – umbian, sementara yang berupa zat gula biasanya berasal dari gula pasir (sukrosa), sirup, madu, dan sari gula dari buah – buahan.
2. Protein merupakan zat yang berasal dari hewan (hewani) maupun tumbuh – tumbuhan (nabati). Jika ingin memperoleh kandungan protein yang seimbang dan penuh, maka diperlukan kombinasi antara zat hewani dan zat nabati. Bahan makanan berprotein yang mengandung zat hewani dan nabati diantaranya telur, susu sapi, daging sapi dan ayam, kacang kedelai, dan lain – lain.
3. Lemak merupakan bahan pangan yang kadar energinya melebihi dari karbohidrat dan protein. Lemak sendiri merupakan cadangan energi yang disimpan di dalam jaringan adipose.
4. Vitamin merupakan zat gizi yang tidak terlalu banyak dibutuhkan oleh tubuh kita. Terdapat 2 jenis vitamin berdasarkan kelarutannya, yaitu vitamin yang larut dalam air (vitamin B dan C) sementara vitamin yang larut dalam lemak (vitamin A, D, E, K).

Berikut adalah beberapa contoh makanan yang mengandung vitamin – vitamin tersebut;

- Vitamin B: Kacang, telur, biji – bijian, hati, dll.
- Vitamin C: Jeruk, tomat, kubis, buah – buahan, dll.
- Vitamin A: Wortel, hati, minyak ikan, dll.
- Vitamin D: Minyak ikan, telur, dll.
- Vitamin E: Sayur – sayuran hijau, minyak, dll.
- Vitamin K: Keju, kuning telur, dll.

5. Mineral merupakan zat yang diperlukan oleh tubuh. Jenis mineral dibagi menjadi 2, yaitu makro mineral dan mikro mineral. Untuk mendapatkan mineral jenis makro mineral, kita dapat mengkonsumsi keju, kerang – kerangan, garam meja, kacang – kacangan, dll. Sementara untuk mendapatkan mikro mineral, kita dapat mengkonsumsi sayur bayam, sayur kale, sayur brokoli, tuna, dll.
6. Air bukanlah suatu zat gizi seperti berbagai zat gizi yang sudah disebutkan sebelumnya. Namun, air sangat dibutuhkan bagi tubuh kita karena 70% komponen tubuh orang dewasa berupa air. Jadi kita diperlukan untuk mengkonsumsi air sehari 2 – 2,5 liter.

2.4.3 Ciri – Ciri Makanan Sehat

Untuk mengetahui bagaimana makanan tersebut dapat dikatakan sebagai makanan sehat, maka kita perlu mengetahui ciri – ciri dari makanan sehat itu sendiri, Menurut Mudjajanto, dkk di dalam (Rusmita, 2020) ciri – ciri makanan sehat adalah sebagai berikut;

1. Tidak mengandung lemak-lemak hewani
2. Rendah garam dan MSG, penggunaan penyedap rasa yang banyak beredar di pasaran membuat makanan terasa lebih gurih dan nikmat, tapi bukan berarti menjadi lebih sehat.
3. Banyak mengandung sayuran atau serat.
4. Tidak/sedikit menggunakan bahan pengawet. Setiap bahan makanan yang dikemas umumnya mengandung bahan pengawet.
5. Menggunakan sedikit minyak goreng.
6. Tidak bersantan.
7. Tidak terlalu pedas.
8. Dimasak matang.

2.5 Tinjauan Bisnis

2.5.1 Definisi Bisnis

Bisnis menurut Ebert di dalam (Dr. Rasmulia Sembiring, 2014) merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang yang memiliki tujuan untuk memperoleh keuntungan, dengan cara mengelola barang agar menghasilkan barang yang bagus dan layak. Menurut pandangannya, bisnis dilakukan dalam sejumlah orang atau lebih dari satu orang, dan senantiasa merain keuntungan sebagai tujuannya atau target dari bisnisnya.

2.5.2 Definisi Bisnis di Sektor Kuliner Sehat

Merupakan jasa baik secara perorangan maupun perusahaan yang melakukan aktivitas mengelola, menyiapkan serta menyajikan makanan atau hidangan yang memiliki value atau nilai lebih agar orang yang mengonsumsinya merasa bugar, mendapatkan manfaat berupa kesehatan, ataupun terbebas dari ancaman zat – zat tambahan berbahaya di dalam makanan (Siswanto, 2018).

2.6 Tinjauan Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual merupakan ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan layout. Semua hal tersebut dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio, dan audio visual kepada target sasaran yang dituju (Tinarbuko I. T., 2015).

Terdapat 5 fungsi dasar dari Desain Komunikasi Visual yang diantaranya (Anggraini L. &., 2014);

1. Sebagai sarana identifikasi

Yaitu benda atau produk yang memiliki identitas akan lebih mudah untuk dikenali, diingat, dan mencerminkan kualitas dari produk tersebut.

2. Sebagai sarana informasi, pengendali, pengawasan, dan pengontrol

Berfungsi untuk menunjukkan hubungan suatu hal tertentu dengan hal lainnya dalam petunjuk, arah, dan posisi sehingga memberikan informasi pada audiens.

3. Sebagai sarana motivasi

Berfungsi untuk meningkatkan motivasi baik di dalam suatu individu maupun kelompok.

4. Sebagai sarana presentasi dan promosi

Bertujuan untuk menyampaikan pesan dan menarik secara visual agar mudah untuk diingat, seperti halnya poster. Visual dan kata – kata yang tertera haruslah yang menarik dan persuasif agar pesan dari promosinya sampai pada audiens.

5. Sebagai sarana pengutaraan emosi

Berfungsi untuk meningkatkan kepekaan dari audiens dalam membayangkan di suatu keadaan tertentu.

Desain Komunikasi Visual disini digunakan sebagai alat untuk mengutarakan emosi serta pesan tertentu melalui ilustrasi agar audiens yang melihatnya lebih peka dan paham mengenai informasi yang disampaikan tersebut.

Adapun beberapa prinsip penting yang diperlukan serta perlu diperhatikan dalam mendesain agar desain tersebut dapat tersampaikan pada audiens, berikut adalah prinsip – prinsipnya;

1. Irama (*Rhythmy*)

Merupakan bentuk yang disusun secara berulang – ulang. Dalam desain, irama dapat berupa elemen yang dibuat secara berulang dan konsisten (repetisi).

2. Proporsi dan perbandingan (*Proportion and scale*)

Merupakan hal yang berkaitan dengan perbandingan satu bagian terhadap layout keseluruhan atau bagian lain.

3. Keseimbangan (*Balance*)

Merupakan pembagian berat yang sama. Bisa dikatakan seimbang jika objek bagian kanan dan kiri beratnya sudah sesuai, serta bagian atas dan bawah juga beratnya sudah sesuai. Faktor keseimbangan sangat menentukan nilai artistik dari komposisi sebuah desain yang telah dibuat. Keseimbangan sangat membutuhkan rasa peka dari perancangnya.

4. Penekanan (*Emphasis*)

Merupakan salah satu prinsip tata rupa yang harus masuk ke dalam karya seni dan desain. Penekanan ini dapat berupa penonjolan pada suatu elemen visual agar menjadi pusat perhatian (focus of interest). Pusat perhatian tersebut bisa dalam bentuk, warna, garis, dan lainnya.

5. Kesatuan (*Unity*)

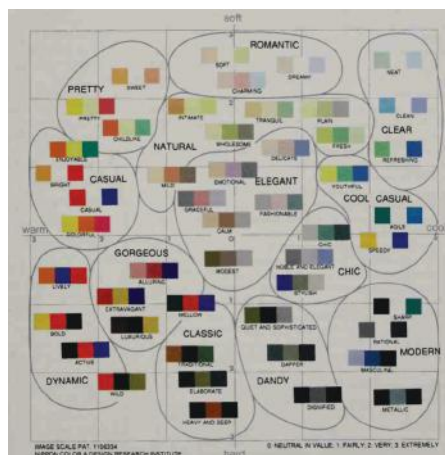
Merupakan prinsip dasar yang dimana karya akan terlihat baik dan enak untuk dipandang jika kesatuannya sudah baik dan benar. Kesatuan ini diantaranya berkaitan

dengan elemen visual satu yang terhubung dengan elemen visual lainnya (warna, tipografi, arah, ilustrasi).

2.6.2 Warna

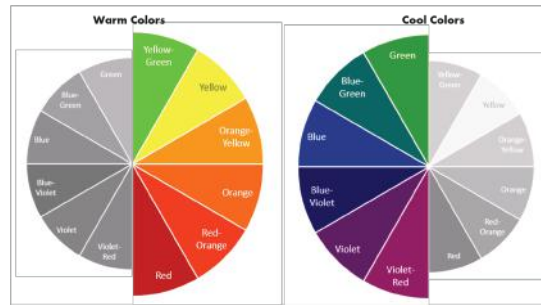
Warna merupakan salah satu elemen yang dibutuhkan di kehidupan sehari – hari. Karena dengan warna, kita dapat membedakan sesuatu yang kita lihat. Warna juga dapat mewakili perasaan dan psikologi dari seseorang. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), warna merupakan kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda – benda yang dikenainya. Warna sendiri merupakan unsur penting di dalam suatu objek desain, karena dengan warna, citra yang ditampilkan akan dengan mudah tersampaikan (Anggraini, 2014: 37). Maka dari itu, pemilihan warna dalam desain harus dipilih dengan tepat dengan konsep desain yang dibuat agar dapat menambah nilai dari desain tersebut. Jika dalam pemilihan serta penggunaan warna kurang pas, maka bisa jadi desain yang dihasilkan hasilnya kurang maksimal.

Dunia remaja merupakan dunia dimana seseorang merasakan kebebasan dan juga *easy lifestyle*. Remaja biasanya tertarik dengan hal yang refreshing dan menyegarkan. Shigenobu Kobayashi mengelompokkan warna sesuai dengan *taste & lifestyle* seseorang, Casual merupakan salah satunya. Casual merupakan warna yang merepresentasikan keceriaan dan juga karakter remaja yang *easygoing*. Tipe *tone* warna casual diantaranya warna yang *vivid* (jelas), *strong* (kuat), atau *bright* (terang/cerah). Kategori warna secara umum terbagi menjadi 2, yaitu warna hangat dan warna dingin. Casual sendiri merupakan tipe warna yang termasuk dalam kategori warna hangat karena tipe *tone* ini dapat merepresentasikan kehangatan, kenikmatan serta rasa dari sebuah makanan dan juga kesehatan (Kobayashi, 1991).



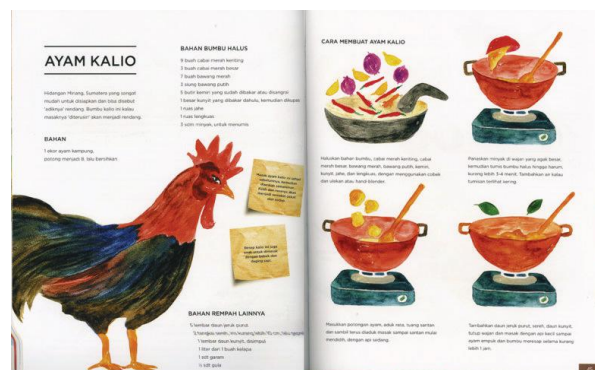
Gambar 2.16 Kombinasi Warna *Image Scale*

(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 2.17 *Warm & Cool Colors*

(Sumber: <https://www.slideteam.net/blog/color-wheel-choose-right-color-scheme-powerpoint-slides> diakses 24 Oktober 2021)



Gambar 2.18 Pengaplikasian *Warm & Cool Colors*

(Sumber: <https://mommiesdaily.com/2017/04/16/menikmati-makanan-melalui-buku-resep-dengan-ilustrasi-pertama-di-indonesia/> diakses 21 Maret 2022)

Berdasarkan dari pengertian diatas, maka perancangan ini termasuk menggunakan warna kombinasi dari tone warna Casual, yang mana warna Casual termasuk ke dalam kategori warna hangat. Digunakannya warna tersebut pada buku ilustrasi resep makanan sehat sebagai inspirasi memulai bisnis di sektor kuliner ini, bertujuan untuk membangkitkan semangat audiens dalam memasak.

2.6.3 Tipografi

Pesan verbal yang ada pada desain dapat tersampaikan dengan baik jika penggunaan tipografi benar dan pas, maka dari itu tipografi berperan penting di dalam Desain Komunikasi Visual. Tipografi merupakan seni memilih dan menata huruf yang berfungsi sebagai media penunjang penjelasan untuk kebutuhan komunikasi visual. Dalam memilih jenis dan karakter huruf akan sangat berpengaruh pada berhasil tidaknya suatu karya desain (Tinarbuko S. , 2015) Dalam tipografi, terdapat beberapa jenis font yaitu sebagai berikut;

- *Black letter*: desain karakter black letter dibuat berdasarkan bentuk huruf dari tulisan tangan yang populer pada masanya (abad pertengahan) di Jerman (gaya Gothic) dan Irlandia (gaya Celtic). Ditulis menggunakan pena berujung lebar sehingga menghasilkan kontras tebal - tipis yang kuat.



Gambar 2.19 Font *Black letter*

(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/413768284504732593/> diakses 13 Oktober 2021)

- *Humanist*: juga disebut White letter dan Venetian, humanist mulai muncul tahun 1469. Typeface ini memiliki karakteristik goresan lembut dan organik seperti tulisan tangan.



Gambar 2.20 Font *Humanist*

(Sumber: <http://www.identifont.com/similar?279> diakses 13 Oktober 2021)

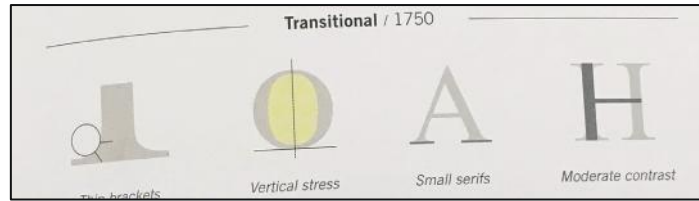
- *Old style*: muncul pada abad 15, karakter typeface ini lebih presisi, lebih lancip, lebih kontras, dan berkesan lebih ringan, menjauhi bentuk-bentuk kaligrafis atau tulisan tangan. Gaya Old style mendominasi industri percetakan selama kuranglebih 200 tahun.



Gambar 2.21 Font *Old Style*

(Sumber: Dokumen Pribadi)

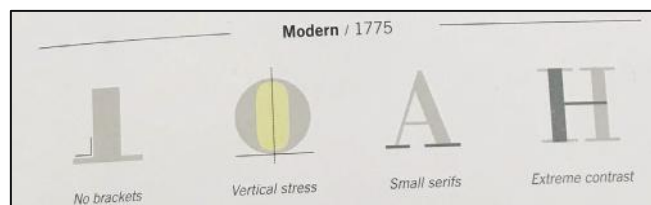
- *Transitional*: diciptakan sekitar tahun 1692 oleh Philip Grandjean, dinamakan Roman du Roi atau typeface raja karena dibuat atas permintaan Raja Louis XIV. Disebut transitional, karena berada diantara Old style dan Modern.



Gambar 2.22 Font *Traditional*

(Sumber: Dokumen Pribadi)

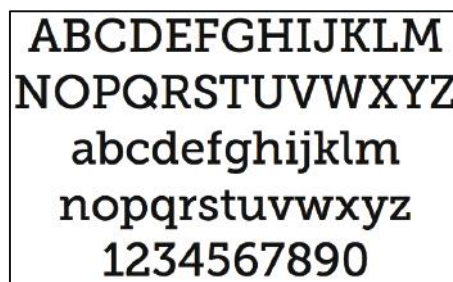
- *Modern*: muncul pada akhir abad 17 menuju era yang disebut Modern Age, sehingga diberi nama Modern. Ciri-cirinya hampir lepas sama sekali dari sifat kaligrafis typeface pendahulunya.



Gambar 2.23 Font *Modern*

(Sumber: Dokumen Pribadi)

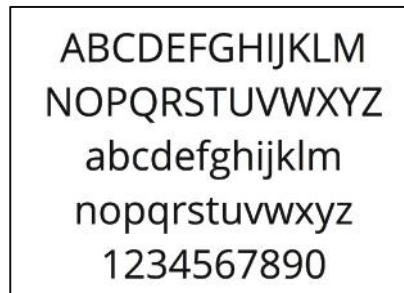
- *Slab serif*: muncul pada sekitar abad 19, typeface ini awalnya digunakan sebagai display type untuk menarik perhatian pembaca poster iklan dan flier. Disebut juga Egyptian karena bentuknya yang berkesan berat dan horizontal, mirip dengan gaya seni dan arsitektur Mesir kuno.



Gambar 2.24 Font *Slab Serif*

(Sumber: <https://creativebeacon.com/slab-serif-fonts-15-you-should-use/>
diakses 13 Oktober 2021)

- *Sans serif*: berciri tanpa serif atau tanpa kail. Muncul tahun 1816 sebagai display type dan sangat tidak populer saat itu karena dianggap tidak trendi sehingga dinamakan Grotesque yang berarti lucu atau aneh. Mulai populer pada awal abad 20. Sans serif dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu; Grotesque, Geometric, dan Humanist.



Gambar 2.25 Font *Sans Serif*

(Sumber: <https://coyleandrew.medium.com/the-top-5-google-sans-serif-typefaces-7477bfbefae7> diakses 13 Oktober 2021)

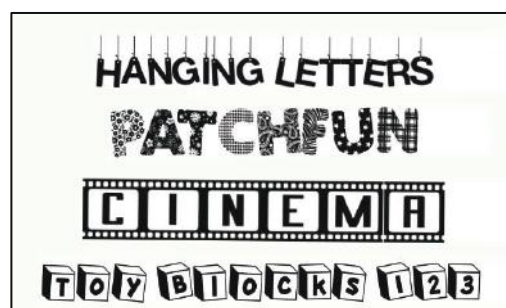
- *Script*: script dan cursive didesain menyerupai tulisan tangan, goresan kuas atau pena kaligrafi. Huruf script kecil saling menyambung. Sedangkan cursive tidak.



Gambar 2.26 Font *Script*

(Sumber: <http://legionfonts.com/fonts/shelleyltstd-script> diakses 13 Oktober 2021)

- *Display*: atau biasa disebut dekoratif, biasanya digunakan sebagai penarik perhatian pembaca dan terdapat ornamen pada bagian hurufnya.



Gambar 2.27 Font *Display*

(Sumber: <https://misartt.wordpress.com/2019/10/04/jenis-jenis-font-dan-kegunaannya/> diakses 13 Oktober 2021)

Dalam perancangan ini akan menggunakan font yang rapih serta mudah dibaca sehingga memudahkan audiens baik dalam membaca bahan – bahan maupun langkah – langkah memasaknya. Font yang cocok adalah font sans serif.



Gambar 2.28 Pengaplikasian Font

(Sumber: <https://misartt.wordpress.com/2019/10/04/jenis-jenis-font-dan-kegunaannya/> diakses 21 Maret 2022)

2.6.4 Layout

Layout merupakan tata letak suatu elemen desain di bidang media tertentu agar pesan yang ingin disampaikan oleh perancang ke audiens dapat tersampaikan dengan baik. Menurut (Rustan S. , 2020), *layout* merupakan elemen – elemen pada bidang agar mendukung pesan yang akan disampaikan. Oleh sebab itu, *layout* merupakan salah satu hal yang penting dalam pembuatan suatu desain. Tujuan utama dari layout adalah untuk menggabungkan elemen gambar dan teks supaya lebih komunikatif yang berfungsi untuk memudahkan audiens dalam menerima informasi yang ada. *Layout* sendiri memiliki beberapa prinsip agar layout terlihat sesuai dengan kriteria desain, yang diantaranya (Rustan S. , 2020);

1. Sequence (Urutan)

Sequence adalah memprioritaskan urutan serta alur yang harus dibaca dari pertama hingga terakhir. *Sequence* biasa disebut dengan istilah hierarki atau aliran, dan berfungsi untuk memudahkan audiens dalam memperoleh informasi serta pesan secara berurutan dengan jelas.



Gambar 2.29 *Sequence*

(Sumber: <https://www.portaldekave.com/artikel/prinsip-dalam-desain-layout-yang-harus-diperhatikan> diakses 17 Oktober 2021)

2. *Emphasis* (Penekanan)

Emphasis merupakan sebuah penekanan pada salah satu elemen grafis atau sebuah informasi agar bisa menjadi fokus utama di dalam sebuah desain.



Gambar 2.30 *Emphasis*

(Sumber: <https://www.portaldekave.com/artikel/prinsip-dalam-desain-layout-yang-harus-diperhatikan> diakses 17 Oktober 2021)

3. *Balance* (Keseimbangan)

Balance merupakan sebuah prinsip yang memberikan kesan seimbang pada sebuah desain. Kesan seimbang tersebut dapat diperoleh dengan meletakkan elemen – elemen yang dibutuhkan pada bidang yang sesuai dan tepat. Dalam pengaplikasiannya, prinsip ini tidak hanya memperhatikan tata letaknya saja, namun juga memperhatikan warna, teks, dan urutan elemen – elemennya.



Gambar 2.31 Balance

(Sumber: <https://www.portaldekave.com/artikel/prinsip-dalam-desain-layout-yang-harus-diperhatikan> diakses 17 Oktober 2021)

4. *Unity* (Kesatuan)

Unity merupakan semua elemen visual yang tersusun di dalam suatu layout harus sesuai konsep atau tema desain. Apabila elemen visual mempunyai pemaknaan yang sama, maka pesan atau informasi yang ingin disampaikan akan tersampaikan dengan baik.



Gambar 2.32 Utility

(Sumber: <https://www.portaldekave.com/artikel/prinsip-dalam-desain-layout-yang-harus-diperhatikan> diakses 17 Oktober 2021)

Landasan teori yang sudah dijelaskan diatas dapat digunakan sebagai acuan dalam merancangan tugas akhir buku ilustrasi. Hal tersebut berguna dalam pengolahan tata letak di dalam buku yang telah menerapkan prinsip dasar dari *layout*.



Gambar 2.33 Tatahan Layout *Utility*

(Sumber: <https://www.rappler.com/world/bahasa-indonesia/166570-buku-resep-masak-bara-supercook/> diakses 21 Maret 2022)

2.7 Teori Remaja Usia 18 – 24 tahun

Pada 1974, menurut WHO (World Health Organization) definisi remaja dibagi menjadi 3 kriteria, yaitu secara biologis, psikologis, dan sosial ekonomi. Batasan usia remaja yang juga menurut WHO adalah dari 12 tahun sampai 24 tahun. Definisi secara lengkapnya, remaja adalah suatu masa dimana;

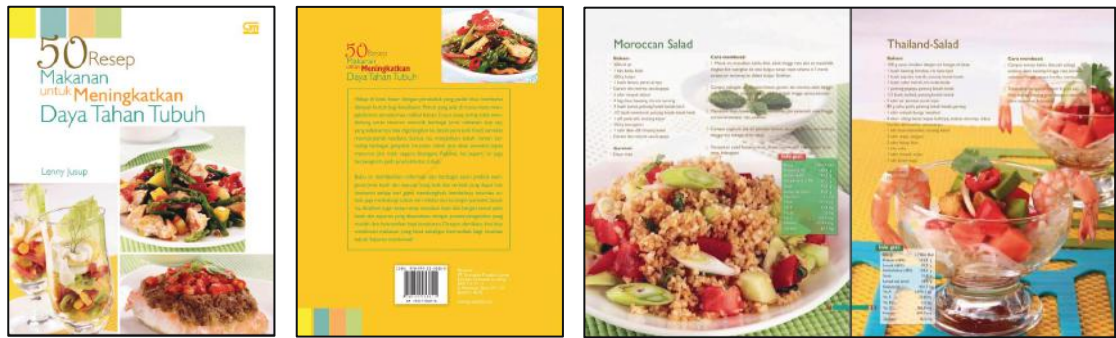
1. Individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda – tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual.
2. Individu mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa.
3. Terjadi peralihan dari ketergantungan sosial – ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif lebih mandiri (Fitria, 2014).

2.8 Studi Eksisting

Merupakan teori yang mempelajari tentang bahasan atau materi – materi yang relevan dengan topik perancangan. Pada studi eksisting, media yang digunakan tidak harus sama dengan perancangan yang akan dibuat, namun tema atau topiknya yang harus sama.

2.8.1 *E-book* 50 Resep Makanan untuk Meningkatkan Daya Tahan Tubuh

Berikut adalah detail keterangan dari *E-book* 50 Resep Makanan untuk Meningkatkan Daya Tahan Tubuh:



Gambar 2.34 E-book 50 Resep Makanan untuk Meningkatkan Daya Tahan Tubuh

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Penerbit : PT. Gramedia Pustaka Utama

Penulis : Lenny Jusup

Editor : Intarina Hardiman

Ukuran : 17 x 21 cm

Halaman : 83 Halaman

Harga : Rp41.085

Penerbitan : 2010, cetakan pertama

a. Kelebihan



- Buku ini membahas tentang resep makanan sehat yang berfungsi untuk meningkatkan imun dan daya tahan tubuh.
- Selain menjelaskan resep makanan sehat, di dalamnya terdapat penjelasan mengenai bagaimana imunitas tubuh seseorang bisa turun dan bagaimana tipsnya untuk mengembalikan imun daya tahan tubuh tersebut.
- Susunan kalimat yang ada di buku ini mudah untuk dipahami karena susunannya runtut.


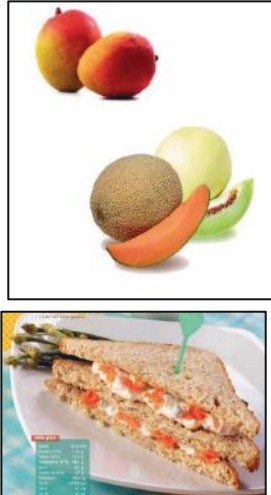
b. Kekurangan

- Visual di dalam buku bertabrakan dengan tulisan isi resepnya.
- Desain layout buku terlalu monoton
- Belum memaksimalkan penggunaan dan peletakan tipografi dan font yang digunakan di bagian resepnya tidak memperhatikan *legibility*.

c. Analisis Media

Tabel 2.1 Tabel analisis studi eksisting

No.	Elemen Desain	Analisis	Gambar
1.	Isi	Buku ini menjelaskan tentang bagaimana cara memasak makanan sehat yang bisa digunakan untuk meningkatkan imun tubuh melalui resep – resepnya.	
2.	Layout	Layout pada isi buku ada yang berisi teks berparagraf, ada yang berisi list serta step resep makanannya. Sedangkan cover pada buku layoutnya hanya berisi judul dan visual.	

3.	Tipografi	Tipografi yang dipakai pada judul adalah kombinasi antara font serif dan sans serif sedangkan untuk isi adalah sans serif, sehingga mudah dibaca audiens.	 <p>4. Kelebihan berat badan Seperti telah dijelaskan di atas (lihat item no. 2), lemak yang berlebihan bisa menimbulkan risiko berbagai penyakit, seperti diabetes, kanker, gangguan jantung, dan sebagainya. Sel lemak yang berlebihan tersebut memicu pelepasan zat kimia yang berakibat pada peradangan kronis dan akhirnya merusak jaringan-jaringan sehat.</p>
4.	Visual	Visual pada buku ini berupa foto – foto asli dari bahan makanan maupun makanan yang sudah jadi.	

d. Kesimpulan

E-book 50 Resep Makanan untuk Meningkatkan Daya Tahan Tubuh merupakan studi eksisting pada perancangan ini. Digunakannya *E-book* ini sebagai studi eksisting karena isi kontennya membahas mengenai hal yang sama seperti perancangan ini. Hal yang dibahas dalam *E-book* adalah resep-resep makanan sehat yang mana makanan-makanan ini dapat meningkatkan daya tahan tubuh manusia. Sehingga isi dari *E-book* ini bisa dijadikan acuan dalam menyusun resep-resep untuk buku perancangan ini.

2.9 Studi Kompetitor

Merupakan teori untuk membedah segala kelemahan dan kelebihan dari media yang membahas topik yang sama.

2.9.1 Buku *Cooking at Home: Sajian Sehat dan Enak dari Dapur Keluarga*

Berikut adalah detail keterangan dari Buku *Cooking at Home: Sajian Sehat dan Enak dari Dapur Keluarga*:



Gambar 2.35 Buku Cooking at Home: Sajian Sehat dan Enak dari Dapur Keluarga
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Penerbit : Visi Media Pustaka
 Penulis : Linna Ma (@maybelin_ma)
 Berat : 500 Gram
 Jenis Cover : Soft Cover
 Halaman : 264 Halaman
 Harga : Rp198.000

a. Kelebihan




- Buku ini membahas tentang resep masakan rumahan yang sehat serta layak jual.
- Penataan layout antara foto dan tulisan seimbang.
- Penggunaan font di dalam buku terbaca jelas (*readable*).




b. Kekurangan

- Resep masakan yang ada di dalamnya kebanyakan “kurang” sehat, dilihat dari bahan – bahan yang terkandung di dalamnya.
- Bukunya bernuansa pink dan terkesan feminim, sehingga terkesan buku ini hanya diperuntukkan hanya untuk wanita.
- Penataan layout buku terlalu monoton dan membosankan.
- Pengambilan angle visual foto di dalam buku terlalu monoton dan biasa.
- Harga cenderung mahal, yaitu Rp198.000,-

c. Analisis Media

Tabel 2.2 Tabel analisis studi kompetitor

No.	Elemen Desain	Analisis	Gambar
1.	Isi	Buku ini menjelaskan tentang bagaimana cara memasak makanan rumahan untuk keluarga yang juga layak untuk dijual.	
2.	Layout	Layout pada isi buku yaitu berisi teks berbentuk list dan <i>step</i> pembuatan masakan dengan foto masakannya sebagai visual. Sedangkan cover pada buku layoutnya berisi judul dan foto salah 1 masakan.	 

3.	Tipografi	Tipografi yang dipakai pada judul adalah font sans serif, begitu juga dengan font isinya sehingga termasuk <i>readable</i> /mudah untuk dibaca. Namun jenis fontnya berbeda.	 
4.	Visual	Visual pada buku ini berupa foto makanan hasil jadinya.	

d. Kesimpulan

Buku *Cooking at Home: Sajian Sehat dan Enak dari Dapur Keluarga* dijadikan sebagai studi kompetitor dari perancangan ini. Digunakannya buku ini sebagai studi kompetitor karena isi kontennya membahas mengenai hal yang sama dengan perancangan ini, yaitu resep sajian sehat yang menunya layak jual. Namun isi konten dari buku ini yang mana tertulis di dalam judul “sajian sehat” di bagian *cover* depannya ternyata tidak semua sehat. Sehingga buku ini bisa dijadikan sebagai kompetitor untuk buku perancangan ini.

2.10 Studi Komparator

Merupakan teori yang mempelajari media yang mempunyai kesamaan dengan perancangan. Studi komparator menjadi referensi serta acuan dalam membuat buku.

2.10.1 Buku Cerita Dapur Nusantara dalam Rasa & Rupa

Berikut adalah detail keterangan dari Buku Cerita Dapur Nusantara dalam Rasa & Rupa:



Gambar 2.36 Buku Cerita Dapur Nusantara dalam Rasa & Rupa

(Sumber: <https://mommiesdaily.com/2017/04/16/menikmati-makanan-melalui-buku-resep-dengan-ilustrasi-pertama-di-indonesia/> diakses 24 Oktober 2021)

Penerbit : Gramedia Pustaka Utama
Penulis : Bara Pattiradjawane
Ukuran : 21 x 25 cm
Jenis Cover : Hard Cover
Halaman : 140 Halaman
Harga : Rp129.000
Penerbitan : 10 Februari 2017

a. Kelebihan

- Buku ini membahas tentang resep berbagai macam masakan nusantara dengan visualisasi melalui ilustrasi cat air sehingga tampak menarik.
- Desain *cover* buku dengan ilustrasi rempah – rempah Indonesia merepresentasikan bahwa isi buku tersebut merupakan masakan khas Indonesia.
- Isi buku sangat menarik dengan berbagai ilustrasi makanan dan warnanya *colorfull* serta seimbang.
- Pemilihan warna ilustrasinya beragam dan berdasarkan wujud makanan aslinya.
- Isi bukunya seimbang antara teks dengan visual ilustrasi makanannya.
- Desain *layout* bukunya rapih dan *readable*.

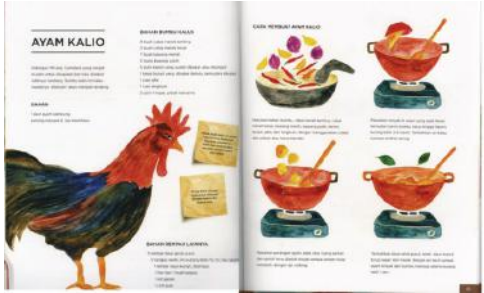

- Sukses menarik perhatian para pecinta buku di Frankfurt Book Fair, Jerman.





b. Kekurangan

- Harga cenderung mahal yaitu Rp190.000.
- Penataan teks di dalam buku terlalu monoton, hampir keseluruhan menggunakan rata kiri.

c. Analisis Media

Tabel 2.3 Tabel analisis studi komparator

No.	Elemen Desain	Analisis	Gambar
1.	Isi	Buku ini menjelaskan tentang bagaimana cara memasak berbagai macam masakan nusantara di Indonesia.	
2.	Layout	Layout pada isi buku tersebut ditata secara random / acak, namun masih dapat terlihat jelas baik ilustrasi bahan maupun ilustrasi langkah – langkah memasaknya. Sementara layout cover pun terlihat seimbang dan menarik karena memperlihatkan ilustrasi rempah – rempah nusantara yang merepresentasikan bahwa buku tersebut berisi resep masakan Indonesia.	

4.	Tipografi	Tipografi yang dipakai pada judul dan isi buku resepnya adalah font sans serif sehingga isi dari buku resepnya mudah terbaca.	 
5.	Visual	Visual pada buku ini menggunakan ilustrasi watercolor.	 

d. Kesimpulan

Buku Cerita Dapur Nusantara dalam Rasa & Rupa merupakan studi komparator pada perancangan ini. Hal yang bisa diangkat sebagai acuan untuk perancangan ini adalah di buku ini, penataan layout baik tipografi maupun visualnya terlihat rapih dan juga *readable*. Selain itu untuk penggunaan warnanya pun beragam, dan juga warnanya berdasarkan warna bahan / makanan aslinya. Hal tersebut tentunya membuat audiens lebih antusias dalam membaca dan tidak cepat bosan. Pemilihan font yang tepat juga menjadi salah 1 alasan buku ini dijadikan komparator.

2.10.2 Video *Speedpaint* Rujak Buah

Berikut adalah detail keterangan dari Video *Speedpaint* Rujak Buah:



Gambar 2.37 Video *Speedpaint* Rujak Buah

(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=ffSzEfmCfII> diakses 24 Oktober 2021)

Nama Channel	: Harousel Works
Dipublikasikan	: 25 Januari 2021
Durasi	: 10:10 menit
URL	: https://www.youtube.com/watch?v=ffSzEfmCfII

a. Kelebihan



- Video ini menampilkan langkah – langkah pembuatan ilustrasi rujak buah dari sketsa sampai pewarnaan detail yang mana langkah – langkahnya jelas dan urut.
- Penggambaran outline serta pewarnaannya rapih.
- Pewarnaannya sesuai dengan warna makanan aslinya sehingga menggugah selera.
- Pemilihan warna ilustrasinya beragam dan berdasarkan wujud makanan aslinya.
- Tidak hanya makanan utamanya yang digambar, namun ada beberapa objek pendukung agar objek utama terlihat menonjol.
- Lighting dari gambarnya terlihat jelas sehingga kita dapat membedakan mana yang merupakan highlight warnanya mana yang bukan.


b. Kekurangan

- Tidak ada keterangan teks untuk menjelaskan tahapan gambarnya.
- Tidak ada opening video.

c. Analisis Media

Tabel 2.4 Tabel analisis studi komparator

No.	Elemen Desain	Analisis	Gambar
1.	Isi	Video ini menampilkan tahapan – tahapan dalam menggambar makanan “Rujak Buah”	
2.	Layout	Layout pada isi video tersebut ditata dengan mengedepankan objek utamanya yaitu rujak buahnya, lalu dikelilingi dengan objek pendukung seperti cobekan berisi saus kacang, beberapa buah, serbet dan meja sebagai alas.	

4.	Tipografi	Tidak ada tipografi di dalam video tersebut.	
5.	Visual	Visual pada buku ini menggunakan ilustrasi digital menggunakan aplikasi Clip Studio Paint.	

d. Kesimpulan

Video *Speedpaint* Rujak Buah merupakan studi komparator kedua pada perancangan ini. Hal yang bisa diangkat sebagai acuan untuk perancangan ini adalah teknik pembuatan ilustrasi dan juga teknik pewarnaan ilustrasinya. Goresan outline dan juga warna di setiap objek ilustrasinya rapih. Selain itu, penggunaan warnanya pun sesuai berdasarkan warna bahan / makanan aslinya. Hal tersebut tentunya membuat audiens lebih antusias dalam membaca dan meniru resep masakannya nanti.