



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

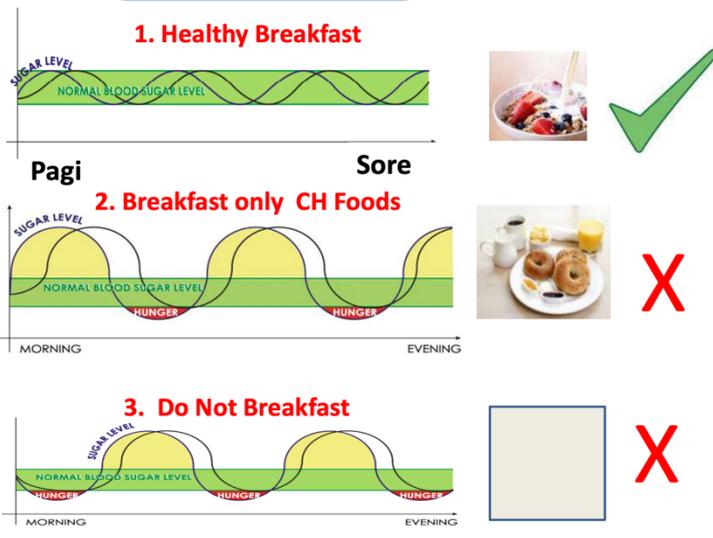
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sarapan Kaya Gizi

Sarapan dalam bahasa Inggris adalah *breakfast* yang berarti “*Break the fast*”. Jadi dapat disimpulkan bahwa sarapan merupakan berbuka puasa setelah tidak mengonsumsi apapun sejak malam sebelumnya, dapat juga disebut kegiatan makan dan minum pada pagi hari yang dimulai pada saat manusia bangun tidur hingga pukul 9 pagi. Sarapan membekali tubuh dengan kebutuhan zat gizi pagi hari sehingga manusia dapat berpikir, bekerja, serta melakukan kegiatan menggunakan fisik yang optimal terutama bagi anak sekolah yang terbukti dapat meningkatkan konsentrasi belajar serta stamina tubuh yang baik (Hardinsyah 2012).

Menurut Hardinsyah (2012), sarapan kaya gizi terdiri atas nutrisi yang memadai (15-25% dari AKG), serat yang cukup, rendah lemak, rendah glukosa CH biasa (GI rendah ke sedang, serta minuman seperti air putih, susu, teh, atau kopi (gambar 2.1).

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.1. Kadar Gula Darah Sepanjang Hari (Healthy Breakfast oleh Hardinsyah)

Menurut Pedoman Gizi Seimbang Kementerian Kesehatan RI (2014, Hlm. 17-19), gizi seimbang memiliki empat pilar (gambar 2.2) yang telah diimplementasikan sejak tahun 1955. Empat pilar tersebut dibentuk atas rekomendasi Konferensi Pangan Sedunia di Roma tahun 1992 yang menggantikan slogan “4 Sehat 5 Sempurna”. Empat pilar ini menjadi serangkaian upaya menyeimbangkan zat gizi yang masuk dan yang keluar, keempat pilar ini terdiri atas:

1. Mengonsumsi makanan beragam

Ada banyak zat gizi yang dibutuhkan tubuh sehingga manusia dapat bertumbuh dan sehat, dan semua zat gizi tersebut tidak hanya bersumber dari satu jenis makanan saja. Sehingga, tubuh memerlukan beragam jenis makanan seperti sumber karbohidrat, sayur dan buah yang kaya akan vitamin, mineral serta serat, ataupun ikan yang menjadi sumber protein.

2. Membiasakan perilaku hidup bersih

Perilaku hidup yang kurang bersih dapat menyebabkan terjadinya penyakit akibat infeksi. Penyakit infeksi membuat tubuh membutuhkan zat gizi yang lebih banyak untuk metabolisme tubuh. Selain itu, penyakit infeksi menurunkan nafsu makan anak dan menyebabkan kurangnya jumlah zat gizi dalam tubuh.

3. Melakukan aktivitas fisik

Beraktivitas fisik seperti berolahraga menjadi upaya manusia menyeimbangkan pengeluaran dan pemasukan zat gizi terutama gizi yang menjadi sumber energi bagi tubuh.



Gambar 2.2. Pilar Gizi Seimbang
(Pedoman Gizi Seimbang Kementerian Kesehatan RI)

4. Mempertahankan dan memantau Berat Badan (BB) normal

Indeks Masa Tubuh menjadi indikator yang dapat menunjukkan adanya keseimbangan zat gizi dalam tubuh dengan tercapainya berat badan normal yang dihitung sesuai tinggi badan.

2.1.1. Masalah Sarapan pada Mahasiswa

Dalam Naskah Deklarasi Pekan Sarapan Nasional (2012, Hlm. 1) dikatakan bahwa ada banyak penduduk Indonesia yang belum terbiasa untuk menerapkan kebiasaan sarapan sehat terutama usia anak sekolah, mahasiswa, dan orang dewasa dalam usia produktif.

Dalam Pedoman Gizi Seimbang Kementerian Kesehatan RI (2014) menyatakan bahwa setelah kita tidur dalam waktu 8 hingga 10 jam dan berpuasa, tubuh manusia normalnya memiliki kadar gula darah sekitar 80 g/dl, sehingga jika tidak mengkonsumsi sarapan kadar gula darah akan menjadi rendah karena gula digunakan tubuh sebagai sumber energi, yang berakibat pada menurunnya tingkat kesehatan tubuh dan berujung pada berbagai penyakit. Dalam hal ini timbulnya penyakit dapat berefek buruk pada kemampuan dan performa belajar mahasiswa.

Berdasarkan studi yang dilakukan oleh Phillips (2005) sarapan merupakan salah satu variabel dalam menjaga kesehatan tubuh. Terbukti bahwa

mengkonsumsi sarapan dapat meningkatkan daya ingat, dan konsentrasi mahasiswa sehingga menghasilkan nilai yang meningkat, hasil ini dibuktikan dengan tingkat korelasi yang sangat signifikan antara sarapan sebagai *health-oriented variable* dengan peningkatan nilai GPA (tabel 2.1). Dari studi tersebut

dapat disimpulkan bahwa selain meningkatkan kesehatan mahasiswa, sarapan juga berguna untuk menunjang kemampuan belajar mahasiswa.

Tabel 2.1. Tabel Pengaruh Kesehatan dalam Nilai Mahasiswa
(Jurnal “Does Eating Breakfast Affect the Performance of College Students on Biology Exams?”)

TABLE 2 Spearman's Rank Order Correlation Analysis of Health-Related Variables and Grade Point Average (GPA)	
Variable with GPA	Correlation coefficient
Work hours per week	-.158*
Weekday bedtime	-.292***
Weekend bedtime	-.211**
Weekday wake-up time	-.350***
Weekend wake-up time	-.321***
Hours of sleep, weekdays	-.140
Hours of sleep, weekends	-.169*
Study of spiritually oriented material	.238***
Prayer	.138
Aerobic exercise	.031
Strength training	.134
Time spent strength training	.112
Eating breakfast	.241***
Happiness	-.065
Anxiety	-.036
Time pressure	-.065
Depression	-.039
Anger	-.015
Social support, friends	-.022
Social support, family	.067
Social support, professors	.093
Use of a planner	.224**
Satisfaction with spiritual health	.049
Age	.169*
Gender (female = 1, male = 0)	.147*

* *p* .05; ** *p* .01; *** *p* .001, all two-tailed.

2.1.2. Piring Makanku, Sajian Sekali Makan

Terdapat berbagai jenis makanan kaya gizi yang dapat digunakan sebagai menu sarapan, yaitu yang dijelaskan Kementerian Kesehatan Republik Indonesia dalam Piring Makanku yang dapat dijadikan acuan dalam berapa banyak zat yang kita butuhkan, yang terdiri dari:

1. Makanan Pokok (Sumber Karbohidrat)

Makanan Pokok adalah jenis makanan yang umum dikonsumsi dan telah menjadi bagian dari budaya pada hal makan dalam berbagai etnik di Indonesia

yang mengandung karbohidrat dan berfungsi sebagai sumber tenaga. Indonesia yang memiliki berbagai ras, suku, bahasa, adat istiadat yang beragam sama seperti makanan yang ada sehingga makanan khas suatu daerah akan berbeda antara satu dan lainnya.

Makanan pokok pun tidak hanya satu jenis saja maka dapat disesuaikan menurut khas dalam daerah masing-masing, seperti: beras, jagung, singkong, ubi, talas, sagu, kentang, biji gandum, dan sebagainya. Dalam Piring Makanku makanan pokok dianjurkan $\frac{2}{3}$ dari $\frac{1}{2}$ piring.

2. Lauk-pauk (Sumber Protein)

Lauk-pauk dibagi menjadi 2 yaitu pangan sumber protein hewani dan pangan sumber protein nabati. Masing-masing memiliki kelebihan serta kekurangan yaitu lauk hewani memiliki asam amino yang lebih lengkap dan mudah diserap tubuh tetapi jumlah kolesterol dan lemak pun lebih tinggi dengan harga yang relatif lebih mahal, sedangkan lauk nabati memiliki keunggulan yaitu memiliki kandungan lemak tak jenuh yang lebih tinggi, kandungan isoflavon terutama pada kedelai yang memiliki sangat banyak manfaat, serta memiliki harga yang lebih murah.

Contoh laukpauk hewani adalah daging seperti sapi, kambing, rusa; unggas seperti ayam, bebek; ikan dan hasil laut lainnya, telur, susu serta produk olahannya; sedangkan contoh lauk nabati adalah tempe, tahu, serta kacang-kacangan. Dalam Isi Piringku sekali makan lauk-pauk dianjurkan $\frac{1}{3}$ dari $\frac{1}{2}$ piring.

3. Buah-buahan (Sumber Vitamin dan Mineral)

Buah adalah sumber vitamin A, B, B1, B6, C, mineral sebagai anti oksidan, serta serat pangan. Buah memiliki sangat banyak manfaat yaitu seperti sumber vitamin, sumber air dan gizi, sumber antioksidan, mencegah penyakit tertentu seperti, obat luar tubuh, buah juga dipercaya dapat mencegah penyakit jantung, serangan stroke, kerusakan hati, beberapa jenis buah pun dapat mencegah penyakit kanker, dapat dijadikan diet alami sehingga dapat mencegah kolestrol jahat, mencegah tekanan darah tinggi.

Buah yang khas Indonesia yang dapat kita konsumsi yaitu seperti pepaya, pisang, belimbing, melon, salak, dukuh, manga, apel, rambutan, semangka, jambu air, jeruk, dan sebagainya. Dalam Isi Piringku sekali makan buah dianjurkan 1/3 dari ½ piring.

4. Sayur-sayuran (Sumber Serat dan Mineral)

Sayur memiliki vitamin, mineral terutama karoten, Vit A, Vit C, zat besi, serta fosfor, sayur pun sumber nutrisi seperti potassium, asam folfat, serat makanan, Vit E. Mengonsumsi sayuran dapat dijadikan cara paling sederhana yang dapat kita lakukan untuk hidup lebih sehat, sayuran pun dipercaya memiliki fungsi sama dengan buah yaitu dapat melindungi tubuh dari penyakit seperti kanker, jantung, dan stroke. Sayuran pun memiliki manfaat yaitu dapat mencegah dan mengurangi stress berlebih, memperlancar buang air besar, mempertahankan berat badan seimbang, sumber energi, membersihkan racun, mencegah kelahiran bayi cacat, menjaga kesehatan mata, memiliki kulit sehat, memperkuat tulang.

Sayuran yang berasal dari tumbuhan memiliki kandungan air yang tinggi, bahkan beberapa sayuran tidak perlu diolah terlebih dahulu dan langsung dapat dikonsumsi. Beberapa jenis sayuran yang umum kita temui adalah terong, ketimun, selada air, labu siam, rebung, kangkung, lobak, kembang kol, buncis, brokoli, daun singkong, kol, wortel, tomat, pare, bayam. Dalam Isi Piringku sekali makan sayuran dianjurkan $\frac{2}{3}$ dari $\frac{1}{2}$ piring.

2.1.3. Pekan Sarapan Nasional (PESAN)

Menurut Pergizi Pangan (2013), 3 alasan utama perlunya Pekan Sarapan Nasional (PESAN) adalah:

1. Pada saat ini masyarakat Indonesia masih sangat banyak yang tidak sarapan, sementara itu sarapan menjadi salah satu perilaku penting untuk mencapai gizi seimbang.
2. UU Kesehatan No 36 / 2009 serta UU No 18 / 2012 mengenai pesan dalam mewujudkan gizi seimbang yang menjadi pesan ke-8 dalam Pedoman Gizi seimbang, yang harus terus mensosialisasikan dan meningkatkan kebiasaan sarapan.
3. Pekan Sarapan Nasional (PESAN) yang dilaksanakan setiap tahun diharapkan dapat menjadi momentum bagi masyarakat Indonesia untuk terus ingat dan mau membiasakan sarapan sehat untuk mencapai gizi seimbang.

2.2. Kampanye

Menurut Venus (2009), kampanye secara garis besar adalah penyampaian pesan kepada masyarakat umum. Sedangkan, Menurut Landa (2010, Hlm. 325), kampanye adalah serangkaian cerita yang selaras dalam satu media atau lebih

yang berpegang pada suatu strategi dan tema yang sama. Kampanye dapat disampaikan dengan beragam media seperti poster, spanduk, *billboard*, maupun *flyer*. Segala macam jenis media yang dipakai dalam menyampaikan pesan akan selalu menggunakan simbol secara verbal maupun nonverbal. Kampanye bertujuan untuk menarik perhatian masyarakat sehingga seluruh media memiliki keseluruhan cerita yang akan membuat masyarakat tertarik untuk mengetahui pesan selanjutnya dalam media yang berbeda.

2.2.1. Jenis Kampanye

Menurut Charles U. Larson (1992), kampanye di bagi berdasarkan motivasi dan tujuan yang akan dicapai melalui kampanye. Sehingga kampanye terbagi menjadi tiga kategori yaitu (Ruslan, 2008, Hlm. 25-26):

a. Product – Oriented Campaigns

Kampanye ini umumnya lebih ke dalam lingkup bisnis komersil yang berfokus pada suatu produk, yang akan dipasarkan dan bertujuan untuk membangun citra positif perusahaan tersebut.

b. Candidate – Oriented Campaigns

Kampanye ini lebih berfokus pada lingkup politik dengan tujuan untuk menduduki jabatan politik dengan cara memenangkan suara masyarakat saat pemilihan umum. Kampanye ini dilakukan hanya dalam waktu singkat dan memerlukan dana yang cukup besar.

c. Ideological or Caused – Oriented Campaigns

Kampanye ini berorientasi pada perubahan sosial, seperti masalah-masalah sosial yang terjadi dalam masyarakat saat ini. Penulis akan memakai jenis

kampanye ini dengan latar belakang masalah sosial mengenai kesehatan yaitu kurangnya kesadaran mahasiswa tentang pentingnya sarapan sehat.

2.2.2. Saluran/Media Kampanye

Menurut Ruslan (2008) saluran atau disebut media berarti sarana penyampaian pesan atau mediator, yang dikelompokkan menjadi:

1. Media umum:
Surat, telepon, faksimile, telegraf, dsb.
2. Media massa:
Media cetak seperti surat kabar, majalah, dan tabloid, media elektronik, film.
3. Media khusus:
Iklan sebagai sarana promosi secara komersil.
4. Media internal:
Media yang umum dipakai dalam aktifitas public relations.

Media ini ada beberapa jenis, yaitu:

- a. *House journal*, seperti majalah bulanan, profil perusahaan, laporan tahunan perusahaan dan tabloid.
- b. Printed materials, seperti barang cetakan untuk publikasi dan promosi, berupa booklets, pamphlet, kop surat, kartu nama, memo dan kalender.
- c. Spoken dan Visual word, seperti audio visual, video record, tape record, slide film dan broadcasting media.

Media pertemuan, seperti seminar, rapat, presentasi, diskusi, pameran, acara khusus (special events), *sponsorship*, dan *gathering meet*.

2.2.3. Strategi dan Komunikasi dalam Kampanye

Dalam pelaksanaan kampanye penulis membutuhkan strategi untuk menyusun kampanye tersebut sehingga dapat menyampaikan pesan, mengubah opini publik serta lebih menarik bagi pembaca. Menurut Ruslan (2013) menggunakan teknik

AIDA dapat menjadi cara menyusun kampanye yang baik, teknik AIDA terdiri dari:

1. *Attention*

Tahap ini penulis dibuat untuk menarik perhatian masyarakat sehingga disadarkan mengenai topik yang akan penulis sampaikan.

2. *Interest*

Tahap ini adalah untuk menjaga ketertarikan pembaca, setelah pembaca telah tertarik mengenai topik tersebut pembaca akan lebih memahami apa keuntungan maupun kerugian terhadap kampanye tersebut.

3. *Desire*

Penulis memberikan sesuatu untuk mendapatkan ketertarikan penuh oleh pembaca mengenai pesan yang disampaikan dalam kampanye tersebut sehingga pembaca memikirkan pesan tersebut dan mau ikut serta kedalam rangkaian kampanye.

4. *Action*

Tahap ini adalah tahap bagi pembaca untuk merealisasikan apa yang telah mereka telah dapatkan, pembaca pun mau ikut melaksanakan dan membantu menyebarkan pesan kampanye sehingga tercapai tujuan dari kampanye tersebut.

2.2.4. Persuasi Sebagai Titik Tolak Kampanye

Kampanye selalu mengandung unsur persuasif yang berbeda dengan sediaan tindakan persuasif individu (Venus, 2018, Hlm. 53-54). Yang dimaksud dengan tindakan persuasif mempunyai 4 hal yaitu:

1. Gagasan dalam kampanye dapat disampaikan dengan sistematis kepada pembaca dan menempatkannya ke dalam pikiran.
2. Kampanye terdiri atas 3 tahap yaitu, menarik perhatian, mempersiapkan tindakan yang akan dilaksanakan, mengajak untuk ikut berpartisipasi secara nyata.
3. Pesan yang terkandung dalam kampanye di dramatisasi, sehingga pembaca akan lebih tertarik untuk ikut berpartisipasi secara simbolis maupun praktis sehingga tujuan kampanye dapat tercapai.

Media massa dapat digunakan kampanye sehingga masyarakat dapat tergerak dan mau ikut mengubah perilakunya.

2.3. **Desain Grafis**

Menurut Landa (2010, Hlm. 2), bentuk komunikasi yang akan digunakan untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat umum harus efektif dan dapat mempengaruhi perilaku masyarakat. *“Graphic design is therefore one of the ways in which creativity takes on a visual reality,”* menurut Profesor Alan Robbins. Desain grafis yang efektif dapat mempengaruhi, dan menyampaikan berbagai makna yang terkandung seperti ketertarikan masyarakat terhadap suatu merek yang dikarenakan desain kemasan ataupun iklan yang menarik.

2.4. **Tipografi**

Menurut Landa (2010, Hlm. 45), Tipografi adalah suatu bentuk grafis yang terbentuk oleh huruf yang diatur dalam dua dimensi untuk media cetak, serta dalam ruang dan waktu untuk media bergerak atau interaktif. Jenis komponen

tipografi umumnya ditampilkan besar dan tebal untuk yang dominan, yang bias digunakan sebagai pembeda judul dan subjudul.

2.4.1. Anatomi Tipografi

Menurut Landa (2010, Hlm. 45-46) anatomi tipografi dibagi kedalam 10 jenis yaitu:

1. *Letterform*: Setiap huruf memiliki gaya dan bentuk yang menarik dan unik, yang harus ditampilkan dalam desain sehingga tingkat keterbacaan tetap tinggi.
2. *Typeface*: Serangkaian huruf, angka, serta tanda yang menjadi satu kesatuan dengan visual yang memiliki karakter dari desainer dan tetap dapat dipahami.
3. *Type font*: Set lengkap berisikan huruf, angka, tanda dengan bentuk dan ukuran tertentu yang dipakai dalam komunikasi secara tertulis.
4. *Type family*: Beberapa desain *Typeface* yang memiliki gaya yang sejenis dan umumnya terdiri atas huruf tebal, tipis, maupun normal.
5. *Italics*: Bentuk huruf yang condong ke arah kanan yang menjadi salah satu varian dalam *Type family*.
6. *Type Style*: Modifikasi bentuk huruf dengan variasi desain yang beragam dengan tetap mempertahankan karakter visual dalam huruf tersebut, seperti variasi ketebalan, lebar huruf, sudut kemiringan, maupun *outline*.
7. *Stroke*: garis berbentuk lurus maupun lengkung yang membentuk huruf.
8. *Serif*: Elemen yang ditambahkan pada ujung atas atau bawah dari bentuk huruf utama.
9. *Sans serif*: Bentuk huruf yang tidak memiliki serif.

10. *Weight*: Ketebalan yang dimiliki goresan pembentuk huruf seperti *light*, *medium*, dan *bold*.

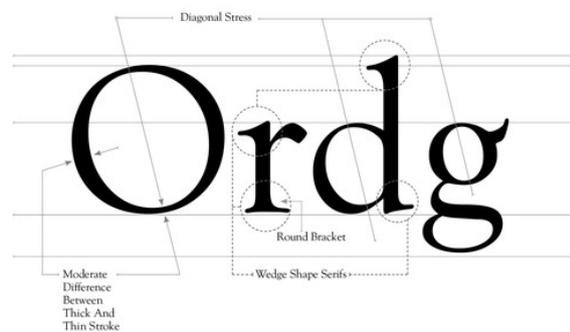
2.4.2. Klasifikasi Tipografi

Menurut Landa (2010, Hlm. 47-48), pada masa kini sangat banyak *typeface* sudah tersedia sehingga dapat di klasifikasikan secara besar berdasarkan gaya ataupun sejarah dari *typeface* itu sendiri. Beberapa tipe klasifikasi tersebut adalah:

1. *Old Style*:

Dengan tipografi Romawi yang dikenal sejak akhir abad ke-15, bercirikan memiliki serif dan memiliki ketebalan goresan yang tidak kontras. Contoh:

Caslon, Garamond, Hoefler Text, and Times New Roman.



Old Style

Based on hand lettering of scribes and they first appeared in the late 15th century, relation to calligraphy can be seen in the curved strokes and letters with thick to thin transitions, the thick and thin transition is moderate and not so obvious. Serifs on old styles are always angled.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ,;:!"-'()[]&/*

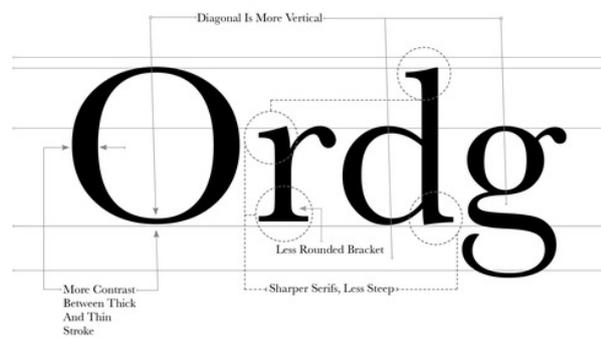
Gambar 2.3. *Old Style Typography*

(<http://luc.devroye.org/fonts-54347.html>, 2014)

2. *Transitional:*

Tipografi dengan serif yang terlahir pada abad ke-18, yang merupakan transisi dari bentuk *Old Style* menuju *Modern* dan memiliki ketebalan goresan yang lebih kontras.

Contoh: Baskerville, Century, and ITC Zapf International.



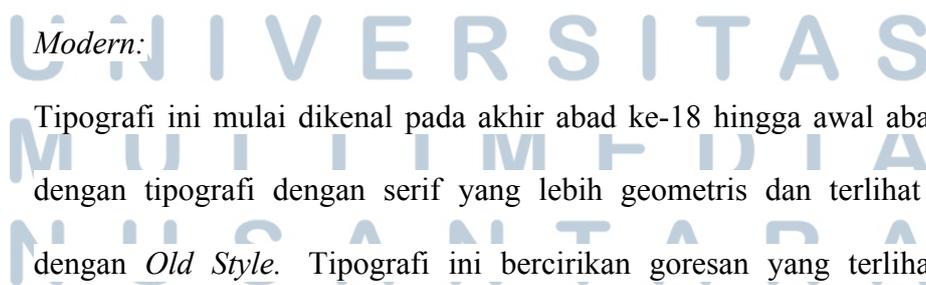
Transitional

Evolved out of old style, but show a marked change in their structure. They appeared in England in the 18th Century, John Baskerville introduced one of the first typefaces. The stroke contrast has greater variety compared to old style. The serifs become sharper, and more defined.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ,;:!?-*()[]&/*

Gambar 2.4. *Transitional Typography*
(<http://luc.devroye.org/fonts-54347.html>, 2014)

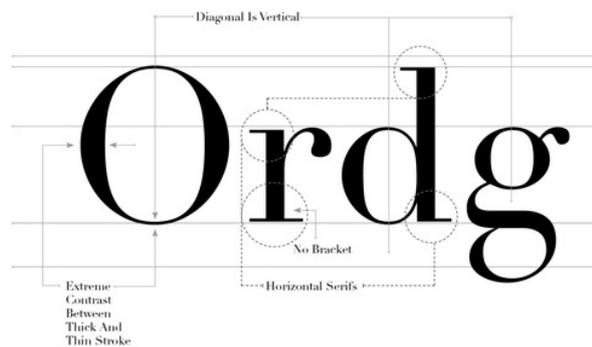
3. *Modern:*



Tipografi ini mulai dikenal pada akhir abad ke-18 hingga awal abad ke-19, dengan tipografi dengan serif yang lebih geometris dan terlihat berbeda dengan *Old Style*. Tipografi ini bercirikan goresan yang terlihat sangat

kontras dengan tingkat ketebalan yang berbeda antar goresan, dan memiliki bentuk paling simetris diantara tipografi Romawi.

Contoh: Didot, Bodoni, Walbaum.



Modern

Made during the late 18th century by Giambattista Bodoni. Contrast in the strokes is extreme, with thin strokes reduced to hairlines, and thick strokes made bolder. Brackets connecting the serifs have been removed, creating a stark look.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ,:;!?"'()[]&/*

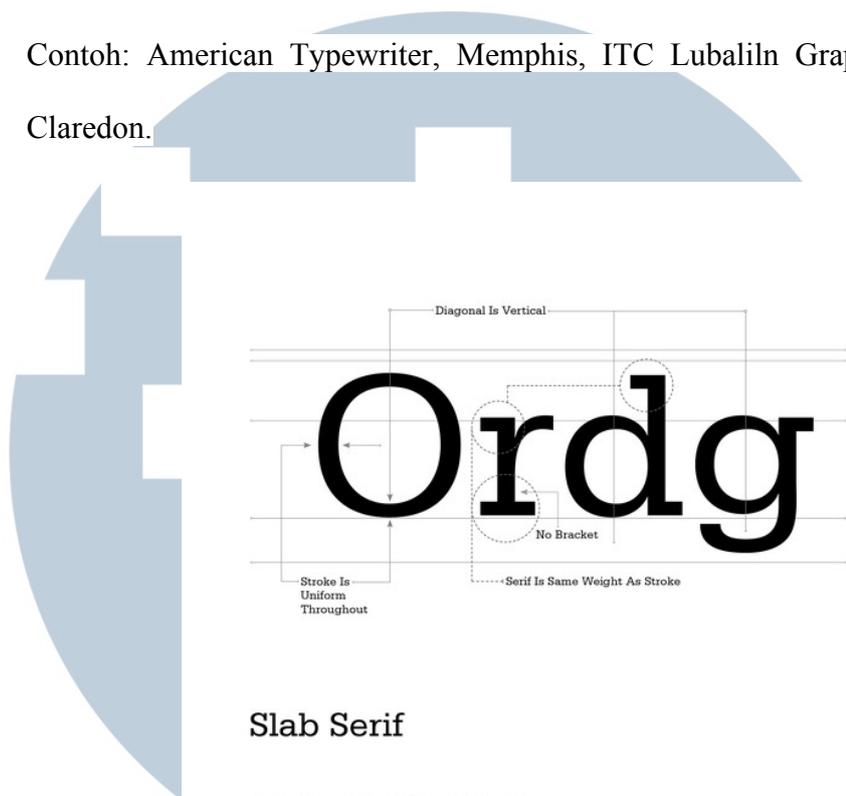
Gambar 2.5. *Modern Typography*

(<http://luc.devroye.org/fonts-54347.html>, 2014)

4. *Slab Serif:*

Tipografi dengan serif yang tebal, mulai dikenal pada awal abad ke-19 dan memiliki ketebalan goresan yang seragam. Tipografi ini juga dikenal sebagai huruf *Egyptian*.

Contoh: American Typewriter, Memphis, ITC Lubalin Graph, Bookman, Claredon.



Slab Serif

The slab serif (or Egyptian) face is a hybrid form. Is characterized by an overall consistency in stroke weight. The serifs are the same weight as the main stroke. Often referred to Egyptian because of their exotic qualities.

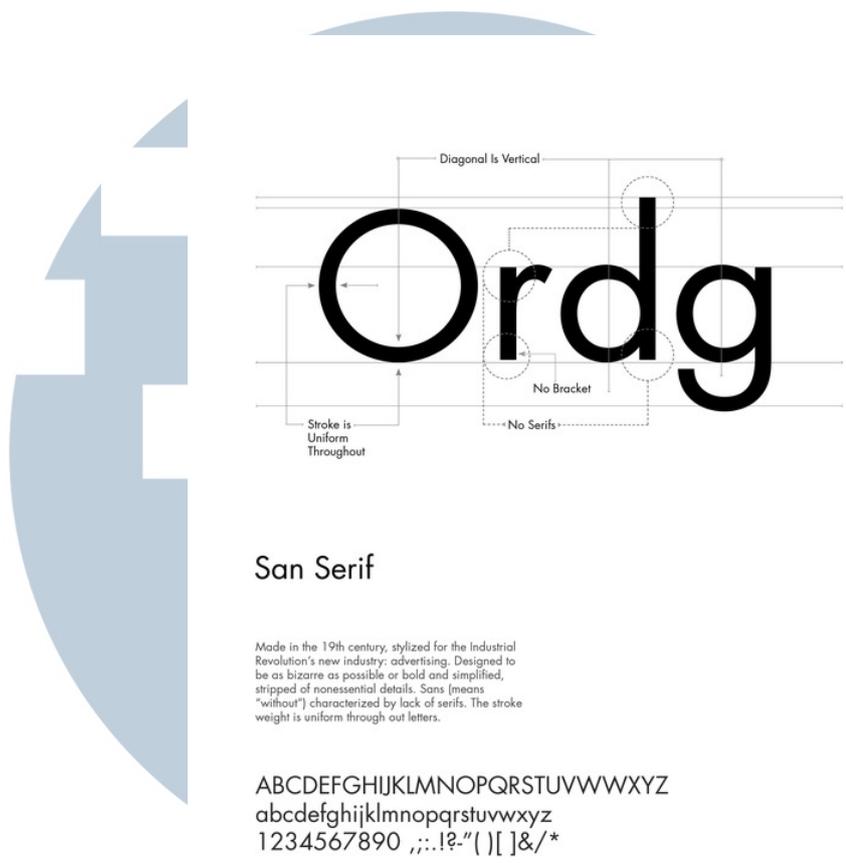
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ,;:!?-'"()|]&/*

Gambar 2.6. *Slab Serif Typography*
(<http://luc.devroye.org/fonts-54347.html>, 2014)

5. *Sans Serif:*

Tipografi yang tidak memiliki serif dan mulai dikenal pada awal abad ke-19 dan memiliki ketebalan goresan yang seragam dan seimbang. Contoh: Grotesque, Franklin Gothic, Universal, Frutiger

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



San Serif

Made in the 19th century, stylized for the Industrial Revolution's new industry: advertising. Designed to be as bizarre as possible or bold and simplified, stripped of nonessential details. Sans (means "without") characterized by lack of serifs. The stroke weight is uniform through out letters.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890 ,;:!.?-'()[]&/*

Gambar 2.7. *San Serif Typography*
 (<http://luc.devroye.org/fonts-54347.html>, 2014)

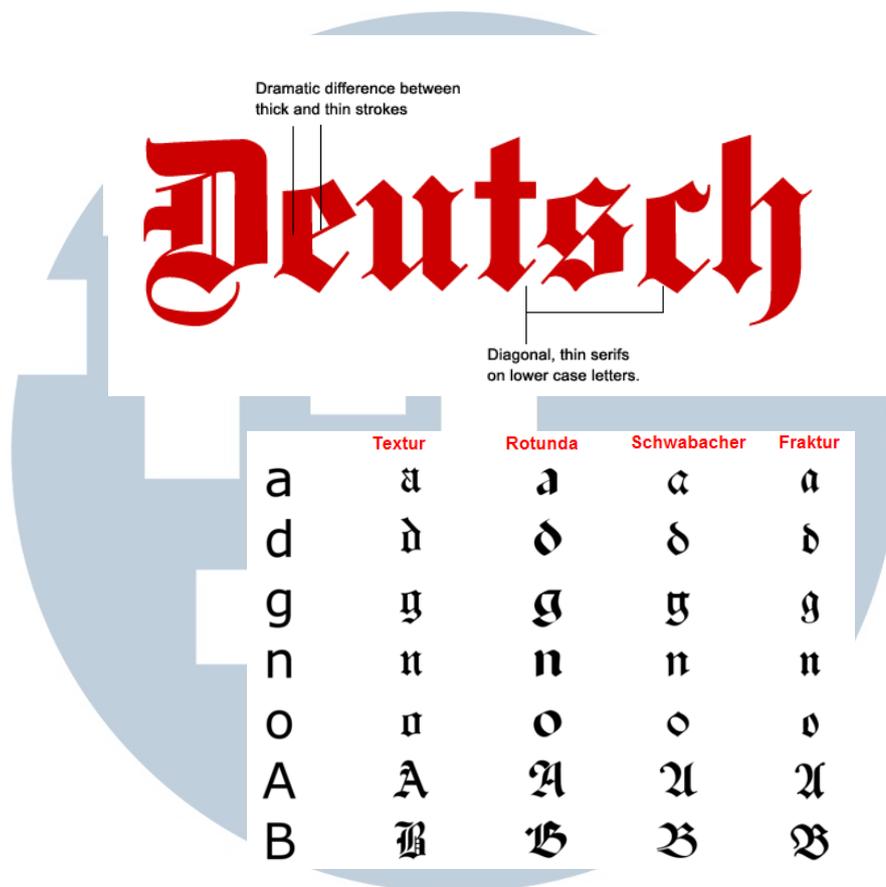
6. Gothic:

Tipografi ini juga disebut *blackletter* yang mulai terbentuk pada naskah abad pertengahan ke-15. Tipografi ini memiliki goresan yang tebal dan memiliki

huruf yang padat dengan beberapa lengkungan.

Contoh: Tectura, Rotunda, Schwabcher, Fraktur





Gambar 2.8. Gothic Typology

(<https://www.sitepoint.com/the-blackletter-typeface-a-long-and-colored-history>)

7. Script:

Tipografi ini memiliki bentuk yang paling mirip dengan tulisan tangan.

Contoh: Brush Script, Shelley Allegro Script, Snell Roundhand Script.



Gambar 2.9. Script Typology

(<https://www.behance.net/gallery/5646981/TYPE-Classification>, 2012)

8. *Display*:

Tipografi ini umumnya dipakai sebagai judul utama dan akan sulit dibaca jika digunakan sebagai teks bacaan. Tipografi ini memiliki bentuk yang lebih kompleks, memiliki ornamen, atau pun buatan tangan.



Gambar 2.10. *Display Typography*

(<https://www.fonts.com/content/learning/fontology/level-2/making-type-choices/selecting-display-type-factors-to-consider>)

2.5. *Layout*

Menurut Ambrose dan Harris (2011, Hlm. 10-11), hal yang terpikirkan saat kita mendengar kata *layout* adalah grid, struktur, serta hirarki dan semua itu diperlukan dalam membuat suatu desain sehingga informasi yang akan disampaikan terkontrol dalam *layout* tersebut, selain itu *layout* juga dapat digunakan untuk meluapkan kreativitas. Penggunaan *layout* bertujuan untuk menampilkan

keselarasan desain yang memiliki banyak elemen yaitu salah satunya elemen gambar.

2.5.1. Teknik *Layout*

Menurut Ambrose dan Harris (2011, Hlm. 124-163), Pemilihan tata letak memiliki beberapa teknik sehingga dapat menambah emosi dan rasa pada sebuah desain yaitu:

1. *Scale:*

Elemen gambar maupun teks memiliki skala yang beragam, gambar yang mendominasi memiliki skala besar menjadikan elemen tersebut menjadi fokus perhatian utama, tetapi skala yang terlalu besar pun dapat mematikan elemen lain. Elemen dalam skala kecil umumnya hanya sebagai informasi tambahan yang dapat terlewatkan tapi tetap dalam satu kesatuan.

2. *Indexing:*

Proses ini diperlukan untuk menambahkan informasi tambahan ke dalam desain tanpa mendistraksi elemen utama dalam desain.

3. *Orientation*

Orientasi adalah arah yang dimiliki elemen desain, manusia terbiasa untuk melihat gambar maupun teks secara horizontal dari arah kiri menuju kanan.

Orientasi dapat dimanfaatkan sebagai penambah nilai estetis dalam desain seperti membuat orientasi vertikal tetapi orientasi yang tidak lazim ini dapat membuat pembaca lebih memperhatikan dengan bekerja lebih keras untuk memahami pesan yang ada ataupun dapat menghilangkan minat pembaca untuk mengetahui pesan yang dikandung.

4. *Dividing the page*

Pembagian halaman memungkinkan perancang untuk membagi ruang dengan berbagai elemen yang menjadi kesatuan yang terhubung, seperti membagi secara fisik, manipulasi kertas, dapat menggunakan garis pemisah, ataupun blok warna dalam grid yang dipakai.

5. *Structure / unstructured*

Penataan beragam elemen dalam suatu layout desain dengan struktur yang baik dapat membantu penyampaian yang efektif dalam desain, sedangkan desain yang tidak terstruktur dengan baik dapat membuka kreatifitas perancang lebih jauh sehingga lebih sulit dikendalikan dan sulit mencapai hasil yang diinginkan.

6. *Paper engineering*

Format media cetak sebagai hasil akhir yang lebih inovatif seperti mengikat maupun melipat yang membuat layout harus disesuaikan kembali.

7. *Passe partout*

Sebagai papan alas dalam sebuah bingkai diatara gambar dengan kaca, dengan memberikan ruang kosong tepi luar halaman yang dapat memberikan keselarasan antar elemen yang ada dalam halaman desain.

8. *Juxtaposition*

Secara sengaja elemen gambar dijajarkan berdampingan secara kontras yang berfungsi untuk menyampaikan hubungan antara 2 elemen gambar tersebut, dapat menunjukkan bahwa pada dasarnya sama atau bisa sangat berbeda.

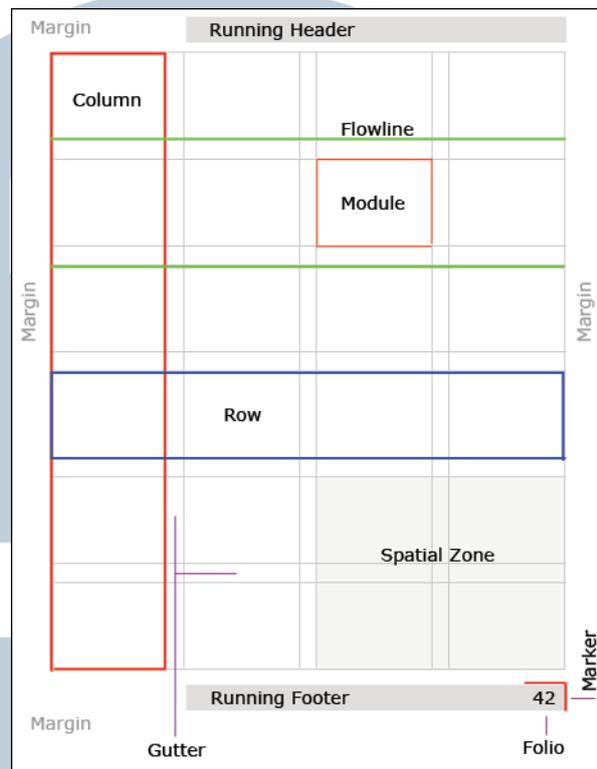
2.6. *Grid*

Grid adalah penentuan posisi dan memasukan berbagai elemen desain untuk mempermudah desainer dalam mengambil keputusan. *Grid* dapat membantu menghasilkan desain yang memiliki akurasi yang baik dalam penempatan elemen gambar, tulisan, maupun ruang kosong. Penggunaan *grid* memungkinkan penempatan elemen desain serta penentuan ruang kosong lebih baik sehingga dapat mempermudah desainer dalam proses layout-ing sehingga pengerjaan lebih efisien, dengan efisiensi waktu desainer telah berpegang pada *grid* dalam desain sehingga menghambat kreativitas dan desainer pun tidak bisa terlalu berimajinasi (Ambross & Harris, 2011, Hlm. 26-27).

Dalam buku *Making and Breaking the Grid* (2017, hlm 24-33), terdapat anatomi *grid* yang bertindak sebagai panduan untuk penempatan elemen dalam desain. Tidak peduli seberapa sederhana atau kompleks, *grids* dibagi ke dalam beberapa bagian umum, masing-masing memenuhi fungsi tertentu. Tidak semua bagian ini harus ada di setiap *grid*.

1. Format

Format adalah area di mana desain berada. Dalam buku atau majalah formatnya adalah halaman. Dalam situs *website* format yang ada adalah *browser window*. Format mendefinisikan area secara langsung dari suatu desain yang terdapat elemen gambar, dan media lainnya.



Gambar 2.11. Anatomi *Grid*

2. *Margin*

Margin adalah ruang negatif antara tepi format dan tepi luar konten. Proporsi *margin* membantu membentuk tekanan keseluruhan (atau kurangnya tekanan) dalam suatu komposisi. Semakin kecil *margin*, semakin banyak tekanan yang diciptakan. *Margin* yang lebih besar menciptakan *white space* lebih banyak dan membantu memusatkan perhatian pada ruang positif dari desain. *Margin* yang lebih besar juga membantu mata menemukan tempat untuk beristirahat dan dapat menjadi area yang baik untuk menempatkan informasi setelahnya.

3. *Flowlines*

Flowlines adalah garis horizontal yang memecah bidang menjadi horizontal. Mereka dapat digunakan untuk membantu memandu mata melintasi halaman

dan dapat digunakan untuk memaksakan titik awal dan titik berhenti agar teks dan gambar dapat menjadi kesatuan. Ketika elemen disejajarkan dengan bagian atas *flowline*, elemen itu disebut *hangline* ketika elemen-elemen tersebut tampak menggantung dengan garis. Tipe ini sering digabungkan dengan serangkaian *flowlines* yang bersamaan ditempatkan di bawah halaman yang disebut garis dasar. Menyelaraskan tipe dengan garis dasar dapat membantu membangun ritme vertikal dalam suatu desain.

4. *Modules*

Modules adalah sebuah ruang individual yang dipisahkan oleh interval umum. *Modules* adalah blok bangunan dasar dari grid, dimana saat *modules* diulang akan membuat kolom dan baris. Idealnya lebar *modules* akan didasarkan pada ukuran garis teks. Sudut kiri atas *modules* dianggap sebagai sudut aktif dan sudut kanan bawah, sudut pasif.

5. *Spatial Zones*

Spatial zones adalah bidang *modules* yang berdekatan. Setiap bidang dapat diberi fungsi spesifik dalam desain. Bidang horizontal panjang dapat digunakan untuk menempatkan gambar horizontal panjang. Bidang vertikal panjang dapat digunakan untuk blok teks panjang. Bidang persegi panjang yang besar dapat digunakan untuk video.

6. *Columns*

Columns adalah bidang vertikal *modules*. Terdapat sejumlah kolom dalam *grid*. Lebih banyak kolom mengartikan akan ada lebih banyak fleksibilitas,

tetapi juga dapat membuat *grid* sulit untuk dikerjakan. Lebar kolom bisa sama atau bisa bervariasi antar *grid*.

7. *Rows*

Rows atau baris adalah persamaan horizontal dalam kolom. Akan lebih sulit menyusun baris karena ketinggian format yang tidak konsisten dan dinamis. Pada beberapa halaman desain Anda mungkin memerlukan ketinggian tetap, meskipun pada sebagian besar halaman desain Anda dibiarkan menyesuaikan secara vertikal dengan konten.

8. *Gutter*

Gutter adalah ruang yang memisahkan *modules* baik secara vertikal maupun horizontal. Biasanya kita menganggap *gutter* sebagai ruang antar kolom, tetapi juga merupakan ruang antar baris. Lebar minimum atau tinggi *gutter* harus menjadi 'em' meskipun ini umumnya lebih besar untuk memisahkan kolom dengan lebih baik dari kolom dan baris dari dan baris.

9. Folio

Folio dibuat ketika nomor halaman ditempatkan secara konsisten pada margin, umumnya berada pada atas atau di bawah.

10. *Running Header and Footer*

Header yang sedang aktif adalah panduan di bagian atas untuk menunjukkan posisi dalam sebuah manuskrip. Anda akan menemukan informasi seperti judul, sub bab, dll yang diletakkan pada bagian ini. *Footer* yang menjalankan kemudian informasi ini ditempatkan di bagian bawah.

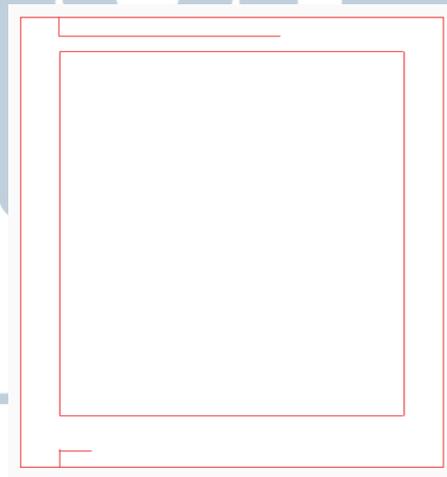
11. *Markers*

Markers adalah indikator penempatan untuk informasi yang muncul secara konsisten. *Markers* dapat digunakan untuk menunjukkan nomor halaman, dll.

Dijelaskan pula dalam buku tersebut terdapat empat tipe *grid* yaitu:

1. *Manuscript Grid*

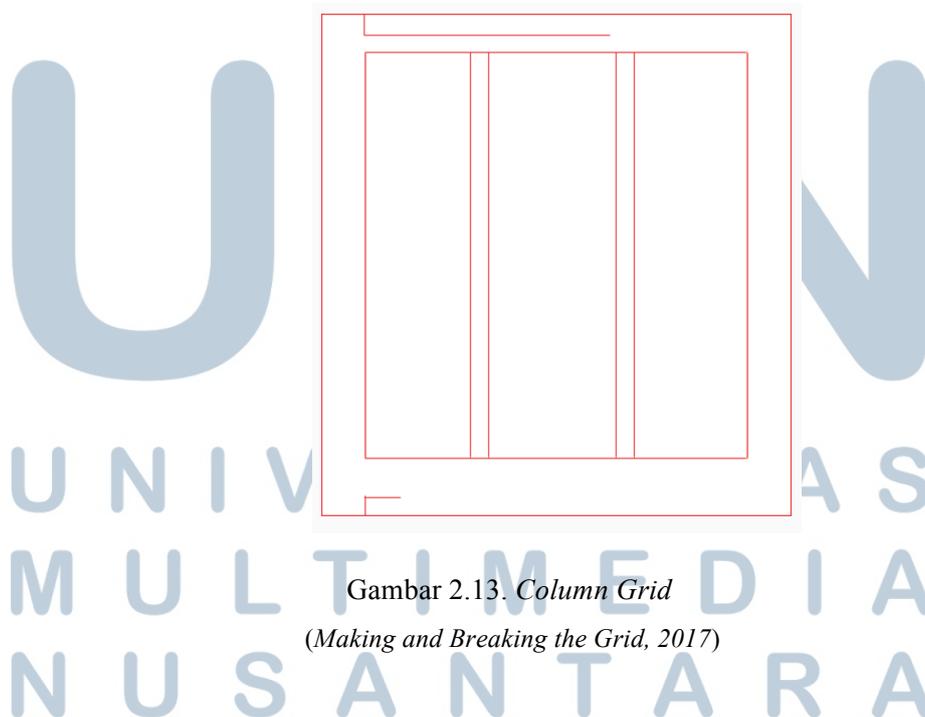
Grid ini umum disebut dengan *block grid* ataupun *single column grid*, yang memiliki struktur *grid* yang sangat sederhana, terutama pada area persegi panjang yang memiliki ruang yang besar dalam sebuah format. Struktur utama yang dimiliki *grid* ini adalah blok teks yang besar serta *margin*. Sedangkan pada struktur sekundernya terdiri atas penempatan proporsi *folios*, *footnotes*, *running headers*, serta tambahan informasi. *Manuscript grids* baik digunakan pada blok teks yang besar, luas yang umum dipakai pada buku yang memiliki kata-kata yang panjang seperti esai maupun *posting blog*. Blok dalam *grid* ini dapat juga diisi dengan gambar, tidak hanya menggunakan teks.



Gambar 2.12. *Manuscript Grid*
(*Making and Breaking the Grid*, 2017)

2. *Column Grid*

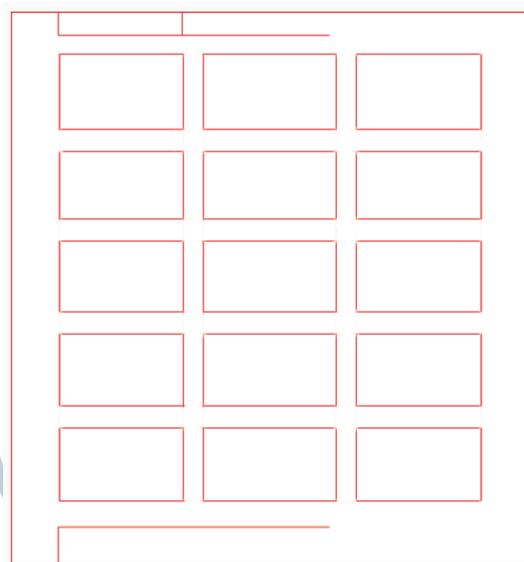
Pada *grid* online, pada umumnya akan terlihat seperti *grid* ini, seperti yang diharapkan *grid* ini digunakan dengan menempatkan banyak kolom pada format tersebut. *Grid* ini dapat digunakan untuk menempatkan berbagai sisi dalam keseluruhan desain dengan menempatkan setiap kolom dengan isi yang berbeda, seperti pada kolom pertama digunakan untuk menempatkan teks sedangkan kolom lainnya digunakan untuk menyediakan gambar. Kolom tersebut dapat saling bergantung, dan dapat dilintasi elemen desain lainnya sehingga memiliki fleksibilitas saat mengatur informasi pada halaman. Maka *Manuscript Grid* ini dapat memisahkan informasi antar kolom, tetapi tetap menampilkan koneksi antar keduanya.



Gambar 2.13. *Column Grid*
(*Making and Breaking the Grid*, 2017)

3. *Modular Grid*

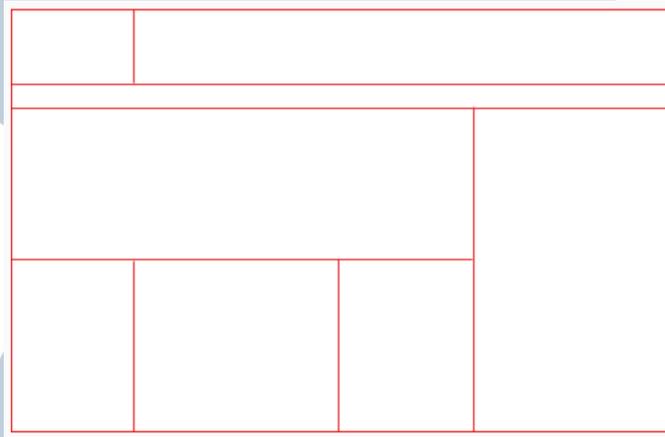
Modular grid memiliki kesamaan dengan *column grid* dengan penambahan pembagian horizontal yang ditandai oleh baris. *Grid* ini baik digunakan dalam perancangan yang lebih rumit, dan membutuhkan kontrol lebih dibandingkan dalam *column grid*. *Grid* ini baik digunakan dalam desain dengan tujuan menstandarisasi ruang dalam desain dan mengintegrasikan dengan teks maupun gambar. Dalam setiap modul dalam *grid* dapat ditempatkan sejumlah kecil informasi atau modul yang berdekatan dan dapat disatukan sehingga membentuk *spatial zones* yang memiliki jenis informasi tertentu. Dengan menggunakan *grid* yang lebih kecil akan membuat desain lebih fleksibel dengan presisi yang lebih besar, dengan fleksibilitas ini dapat menyebabkan *grid* ini sulit untuk digunakan karena tidak praktis.



Gambar 2.14. *Modular Grid*
(*Making and Breaking the Grid*, 2017)

4. *Hierarchical Grid*

Grid ini umum ditemukan pada tampilan *web*, dimana elemen ditempatkan secara intuitif yang disesuaikan dengan kebutuhan informasi. Proporsi biasa digunakan dalam *grid* ini dibandingkan dengan pengulangan interval secara teratur. Kolom memiliki lebar yang bervariasi, dan baik digunakan saat sebuah desain butuh memakai *grid* ganjil yang sulit ditempatkan pada tipe *grid* lainnya dan dapat digunakan sebagai elemen yang menyatukan dan membuat struktur yang super dengan mengatur elemen lainnya.



Gambar 2.15. *Hierarchical Grid*
(*Making and Breaking the Grid*, 2017)

2.7. **Fotografi**

Dalam buku *Food Photography: From Snapshots to Great Shots*, Second Edition menurut Nicole S. Young (2015), cahaya yang menjadi dasar yang penting dalam pencahayaan dalam foto makanan, dengan *setup* yang simpel dapat menghasilkan foto yang sangat baik. Kita tidak perlu menggunakan peralatan mahal dan keren

untuk membuat cahaya yang baik, kita hanya butuh menggunakan 1 sumber cahaya untuk mendapatkan foto makanan yang menggugah selera. Terdapat 2 tipe cahaya yaitu:

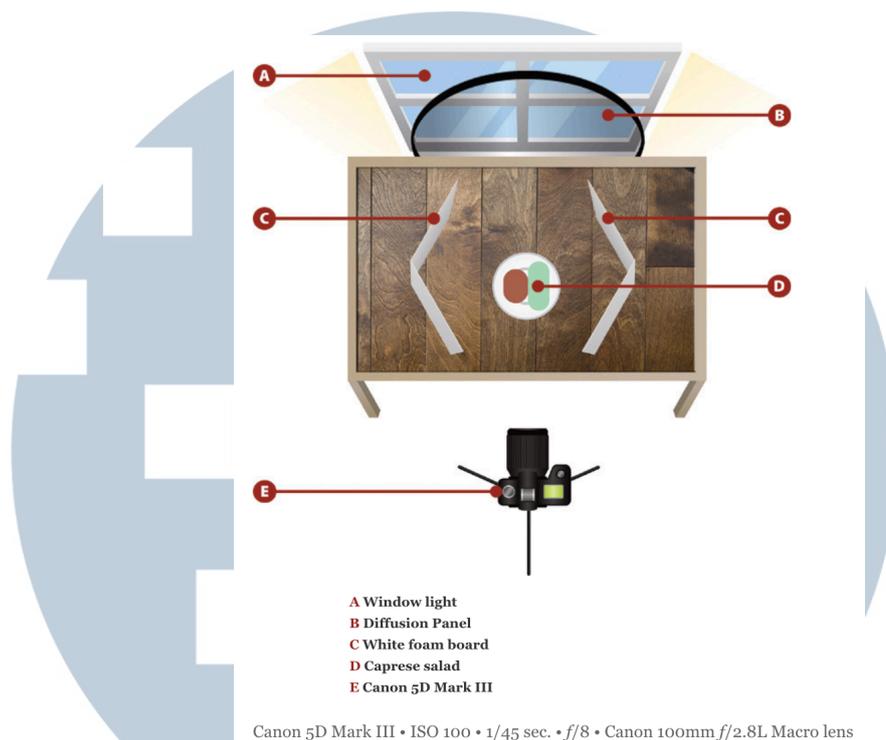
1. *Natural Light*

Sinar matahari, menjadi sumber cahaya favorit penulis dalam memotret makanan. Cahaya matahari menghasilkan cahaya yang lembut, alami, bersih, cerah, gratis, dan mudah digunakan. Maka pada waktu memungkinkan pakailah cahaya matahari sebanyak mungkin, cahaya yang dihasilkan matahari pun sangat cocok untuk digunakan dalam fotografi makanan dengan kesederhanaan yang dihasilkan.

Sebagian besar fotografi makanan dapat dilakukan dalam kantor, rumah yang memiliki jendela yang menciptakan cahaya lembut yang indah. Dengan penggunaan cahaya matahari sendiri lebih sederhana untuk dilakukan dalam tempat yang sempit, karena dengan menggunakan lampu studio yang besar akan membuat tempat pemotretan menjadi berantakan dan lebih menyusahkan.



Gambar 2.16. *Setup* dengan Cahaya Matahari
(*Food Photography: From Snapshots to Great Shots, Second Edition*, 2015)



Gambar 2.17. *Setup* dengan Cahaya Matahari 2

(*Food Photography: From Snapshots to Great Shots, Second Edition, 2015*)

Dengan jenis cahaya ini, gunakan jendela dengan cahaya yang tidak langsung, dengan difusi cahaya dapat menjadi tidak menyinari terlalu terang melalui jendela sehingga menghasilkan cahaya yang terlalu keras. Cahaya matahari hanya dapat dimanfaatkan dalam jam tertentu dalam sehari dan dapat menjadi kendala dalam pemotretan. Pengaturan kamera yang umum digunakan adalah lensa diatur ke $f / 8$ pada ISO 100, dan menggunakan *shutter speed* cenderung lambat sehingga akan lebih baik menggunakan tripod.

U N I V E R S I T A S
 M U L T I M E D I A
 N U S A N T A R A

2. *Artificial Light*

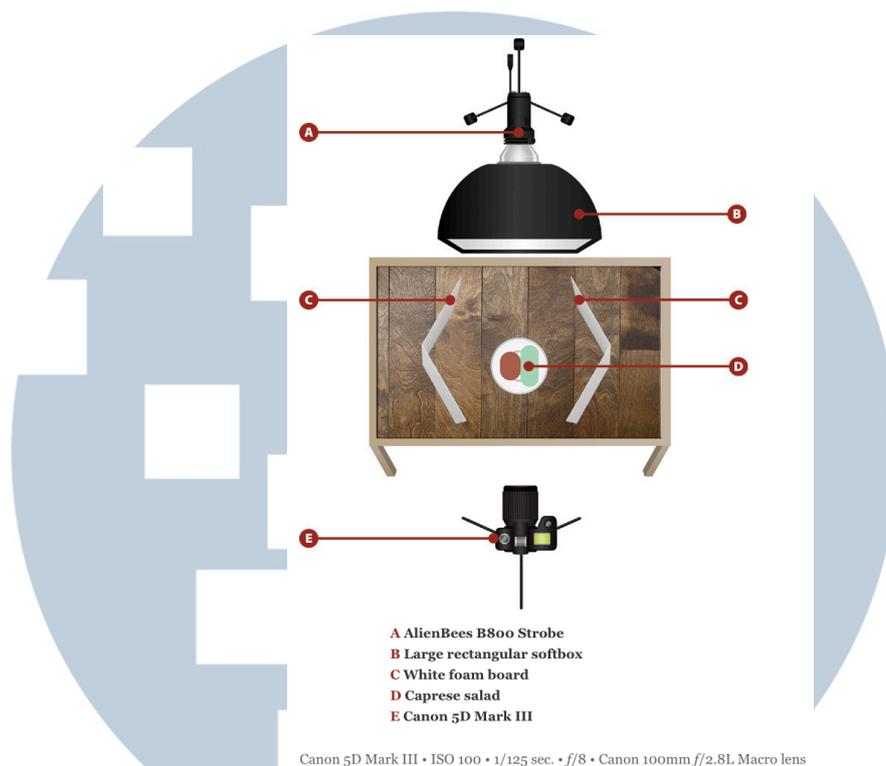
Penggunaan cahaya buatan ini, memungkinkan kita kapan pun dan di mana pun dapat membuat foto. Ketika menggunakan sinar matahari, kita jelas harus membuat foto Anda di siang hari di lokasi yang memiliki kualitas baik, sinar matahari yang menyebar, dan mungkin harus menggunakan *tripod*. Dengan lampu studio, kita dapat memiliki kendali penuh kapan dan di mana kita bisa menghasilkan foto. Juga, karena kita biasanya dapat menggunakan *shutter speed* yang lebih cepat, kita pun bisa memiliki fleksibilitas memegang kamera Anda, yang dapat sangat berguna saat ingin bereksperimen dengan sudut dan komposisi yang berbeda.



Gambar 2.18. *Setup* dengan Cahaya Buatan

(*Food Photography: From Snapshots to Great Shots, Second Edition*, 2015)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.19. *Setup dengan Cahaya Buatan*

(*Food Photography: From Snapshots to Great Shots, Second Edition, 2015*)

2.8. Warna

Menurut Pender (1998, Hlm. 14), warna adalah gambaran cahaya yang memiliki panjang gelombang yang berbeda, saat manusia melihat sekeliling warna dihasilkan dari cahaya yang masuk ke mata.

Menurut Abeledo (2011, Hlm. 13), terdapat 12 warna dengan tingkat gelombang cahaya yang berbeda dalam roda warna dan warna tersebut mudah dikenali.

UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

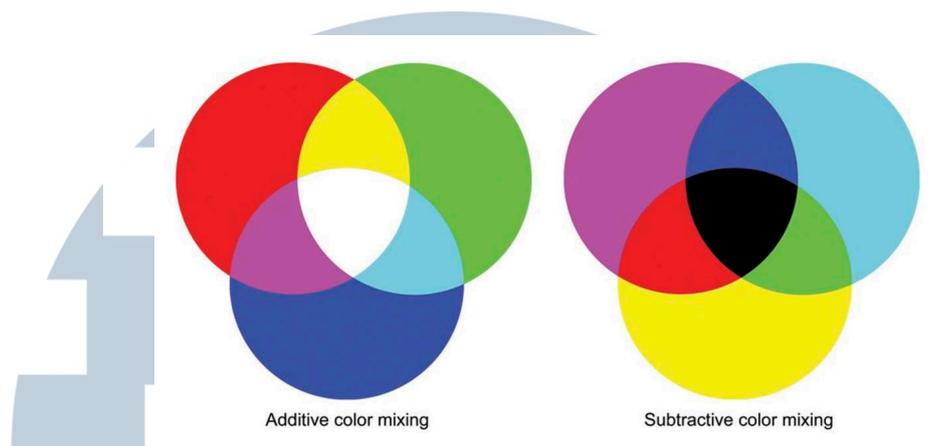


Gambar 2.20. *Color Wheel*

(<https://www.colormatters.com/color-and-design/basic-color-theory>)

Warna yang kita lihat sebenarnya bergantung pada frekuensi cahaya yang mata manusia terima, dan dapat dibedakan menjadi 2 tipe perilaku terhadap warna yaitu perilaku *Subtractive* yang memiliki warna CMYK yaitu *Cyan*, *Magenta*, *Yellow*, dan *Black* dalam media cetak, maupun warna pigmen dalam lukisan, warna *Subtractive* menghasilkan warna hitam saat CMYK digabungkan dan perilaku *Additive* yang dihasilkan bergantung pada sumber cahaya serta kualitas cahaya yang dihasilkan yaitu seperti layar monitor computer dengan warna RGB yaitu *Red*, *Green*, dan *Blue*, warna *Additive* menghasilkan warna putih saat RGB digabungkan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.21. Warna *Subtractive* dan *Additive*

<https://www.tvtechnology.com/opinions/additive-and-subtractive-color-mixing>)

Menurut WebInterpret (2015, Hlm. 17-18), manusia dapat merasakan warna seperti warna kuning yang menjadi warna pertama yang diterima mata manusia sangat berguna untuk mendapatkan atensi dan disebut warna yang bahagia sehingga 75% pensil yang dijual di Amerika Serikat berwarna kuning. Warna lainnya pun memiliki rasa yang berbeda yaitu:

- 1 Kuning : Optimis, jelas, hangat.
- 2 Oranye : Ramah, riang, percaya diri.
- 3 Oranye tua : Membangkitkan semangat.
- 4 Merah : Bahagia, muda, berani.
- 5 Merah terang : Bergairah, berbahaya.
- 6 Ungu : Kreatif, imajinatif, bijak.
- 7 Biru muda : seimbang, natural, tenang.
- 8 Biru : Terpercaya, sehat.
- 9 Hitam : Kekuatan, dan kemewahan.