



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. Kosmetika

Menurut Tranggoni dan Latifah (2007) kosmetika berasal dari bahasa Yunani yang artinya keterampilan menghias dan mengatur. Peraturan Menteri Kesehatan RI No. 445/MenKes/Permenkes/1998 kosmetika adalah paduan bahan yang dapat dan siap digunakan pada bagian luar badan untuk menambah daya tarik, mengubah penampilan, melindungi agar tetap dalam keadaan baik (hlm. 4-6).

2.1.1. Sejarah Kosmetika

Menurut Tranggoni dan Latifah (2007) kosmetika sudah dikenal sejak berabad-abad yang lalu. Pada abad ke-19, pemakaian kosmetika selain untuk kecantikan, bisa digunakan juga untuk kesehatan. Pada abad ke-20 wall Jellinek (melalui Tranggoni dan Latifah, 2007) mengatakan baru dimulai secara besar-besaran mengenai perkembangan ilmu kosmetik dan industri kosmetik. Majunya teknologi kosmetika merupakan paduan antara kosmetik dan obat (*pharmaceutical*) atau yang disebut kosmetik medik (*cosmeceuticals*). Produk kosmetika sangat diperlukan oleh manusia sejak lahir, digunakan seluruh tubuh secara berulang setiap hari, sehingga diperlukan persyaratan aman untuk digunakan.

Para ahli kecantikan Eropa atau Belanda datang ke Indonesia pada saat masa penjajahan Belanda, mengenalkan kosmetik yang memiliki banyak kandungan minyak. Kandungan minyak berlebih mengakibatkan lengket pada

kulit, karena tidak sesuai dengan iklim Indonesia yang memiliki iklim tropis dan lembab (hlm. 4-6).

2.1.2. Fungsi Kosmetika

Menurut Tranggoni dan Latifah (2007) fungsi menggunakan kosmetika bagi kulit adalah sebagai berikut:

1. Kosmetik perawat kulit (*skin-care cosmetics*) digunakan untuk merawat kebersihan dan kesehatan kulit.
 - a. Kosmetik untuk membersihkan kulit (*cleanser*): *cleansing foam*, *cleansing milk*, dan *freshener*.
 - b. Kosmetik untuk melembabkan kulit (*moisturizer*): *moisturizer cream*, *night cream*, *anti wrinkle cream*.
 - c. Kosmetik pelindung kulit: *sunscreen cream* dan *sunscreen foundation*.
 - d. Kosmetik untuk menipiskan atau mengampelas kulit (*peeling*): *Scrub* yang berisi butiran-butiran

Kosmetik riasan (dekoratif atau *make-up*) memiliki zat pewarna dan zat pewangi yang sangat besar. Jenis kosmetik riasan digunakan untuk merias dan menurut kekurangan pada kulit sehingga menampilkan yang lebih menarik serta menimbulkan efek psikologis yang baik, seperti percaya diri (hlm. 8).

2.1.3. Tujuan Kosmetik

Menurut *New Cosmetic Science* (melalui Tranggoni dan Latifah, 2007) Tujuan penggunaan kosmetik adalah sebagai kebersihan pribadi, meningkatkan daya tarik

yang bisa dilakukan melalui *make-up*, meningkatkan rasa percaya diri, melindungi kulit dari sinar UV, polusi, dan faktor lingkungan lainnya (hlm. 7).

2.1.4. Penggolongan Kosmetik

Penggolongan kosmetik menurut Tranggoni dan Latifah (2007) sebagai berikut:

1. Penggolongan menurut sifat dan cara pembuatan
 - a. Kosmetik modern, yaitu kosmetika yang dibuat dari bahan kimia dan diolah secara modern.
 - b. Kosmetik tradisional dapat dibagi menjadi 3 kelompok, yaitu:
 - Asli tradisional adalah kosmetika yang terbuat dari bahan alam dan diolah menurut resep dan cara turun-temurun.
 - Semi tradisional, kosmetik yang diolah secara modern dan diberi bahan pengawet agar lebih tahan lama.
 - Hanya namanya tradisional adalah kosmetika yang hanya mengaku berbahan tradisional tetapi menggunakan zat warna yang menyerupai bahan tradisional (hlm. 8).

2.1.5. Kandungan Bahan Berbahaya Kosmetik

Menurut Urbanette melalui Ayu (2015) ada beberapa bahan berbahaya yang terkandung dalam kosmetik yang membahayakan diri sendiri, yaitu sebagai berikut.

1. *Phthalates*

Dibutylphthalate (DBP) atau *butil ester* adalah bahan yang sering digunakan untuk membantu kulit menyerap produk dengan baik. Namun,

DPB telah diklasifikasi oleh *US Environmental Protection Agency* sebagai bahan yang bisa menyebabkan kanker.

2. *Sodium Lauryl Sulphate*

Sodium Lauryl Sulphate memiliki fungsi sebagai membersihkan lapisan minyak dan menyegarkan kulit. Namun, Sodium membuat kulit menjadi rentan terhadap kotoran, dan dapat membuat wajah menjadi berlubang dan kasar.

3. *Synthetic Perfumes*

Umumnya digunakan dalam produk perawatan kulit karena memiliki aroma yang harum. Namun, dapat mengakibatkan pusing, sakit kepala, dan reaksi lain yang serupa.

4. *Cocoamide Dea Tea*

Cocoamide atau *diethylalomine* umumnya terkandung dalam *shampoo* dan pelembab wajah. Dapat menghambat penyerapan kulit yang menimbulkan efek jerawat, gatal, serta alergi jangka pendek.

5. *Petrochemicals*

Bahan yang banyak mengangap bisa membuat kulit tampil menawan. Namun, produk dengan kandungan ini dapat menyebabkan masalah ginjal, saraf, kerusakan pada otak, dan amnesia jangka panjang (hlm. 102-104).

2.2. **DIY (Do It Yourself)**

Gelber melalui Patricia (2016) "*Do-it-yourself*" tahun 1912 diartikan sebagai konsumen dalam kegiatan perbaikan rumah dan pemeliharaan. Pada tahun 1950,

munculnya tren melakukan perbaikan rumah dan berbagai kerajinan sebagai aktivitas kreatif-rekreasi dan menghemat biaya (hlm. 53).

2.3. Buku

Menurut Haslam (2006) buku adalah bentuk dokumentasi tertua yang digunakan untuk menyimpan pengetahuan, ide, dan keyakinan (hlm. 6).

2.3.1. Pengertian Buku

Haslam (2006) mengatakan buku adalah sebuah wadah yang terdiri dari serangkaian halaman yang dicetak dan terikat untuk memberitahukan, mengumumkan, menguraikan pengetahuan ke pembaca (hlm. 6).

2.3.2. Anatomi Buku

Rustan (2009) buku dibagi menjadi tiga bagian yang masing-masing dibagi lagi berdasarkan fungsinya.

1. Bagian Depan

- a. *Cover* depan berisi judul buku, nama pengarang, nama atau logo penerbit, *testimonial*, elemen visual atau teks lainnya.
- b. Judul bagian dalam.
- c. Informasi penerbit dan perizinan.
- d. *Dedication*, pesan atau ucapan terimakasih yang ditunjukkan oleh pengarang untuk orang/pihak lain.
- e. Kata Pengantar dari pengarang.

f. Kata sambutan dari pihak lain.

g. Daftar isi.

2. Bagian Isi

Isi buku yang terdiri dari bab-bab dan sub-bab yang setiap bab mempunyai topik yang berbeda-beda.

3. Bagian Belakang

a. Daftar Pustaka

b. Daftar Istilah

c. Daftar gambar

d. Cover belakang yang biasanya berisi gambaran singkat mengenai isi buku, testimonial, harga, nama atau logo penerbit, elemen visual dan teks lainnya (hlm. 123).

2.3.3. Fungsi Buku

Menurut Rustan (2009) buku mempunyai banyak informasi yang berfungsi sebagai menyampaikan informasi, berupa cerita, pengetahuan, laporan, dan lain sebagainya (hlm. 122).

2.3.4. Jenis Buku

Menurut Suwarno melalui Oesella (2015) terdapat 3 jenis buku yang digunakan sebagai bahan media informasi, yaitu:

1. Buku Fiksi adalah buku yang berdasarkan dari khayalan pengarang untuk menghibur dan sebagai ketentraman pikiran.
2. Buku Non Fiksi yaitu buku yang menginformasikan tentang ilmu pengetahuan maupun fakta-fakta yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan
3. Buku Fiksi Ilmiah adalah buku yang berdasarkan khayalan dan dan berisi ilmu pengetahuan yang dapat memberikan masukan positif dan mempengaruhi pemikiran pembaca (hlm. 44-45).

2.3.5. Format Buku

Haslan (2006) menjelaskan format buku adalah menentukan hubungan antara ukuran tinggi dengan ukuran lebar. Buku dirancang dengan 3 format, yaitu:

1. *Potrait*, buku yang memiliki ukuran tinggi lebih besar dibandingkan dengan lebarnya.
2. *Landscape*, Buku yang memiliki ukuran lebar lebih besar dibandingkan dengan tinggi.
3. *Square*, buku yang memiliki ukuran sama besar antara lebar dan tinggi. (hlm. 30).

2.4. Ilustrasi

Male (2007) ilustrasi merupakan seni yang bekerja secara visual untuk mengkomunikasikan konteks yang diterapkan dalam bentuk visual ke *audience* ((hlm. 5).

2.4.1. Pengertian Ilustrasi

Ilustrasi menurut Supriyono (2010) adalah gambar atau foto yang bisa berupa garis, bidang, dan bahkan susunan huruf yang bertujuan untuk memahami pesan dan menciptakan daya tarik (hlm. 51).

2.4.2. Tujuan Ilustrasi

Ada 8 tujuan ilustrasi menurut Supriyono (2010), yaitu sebagai berikut.

1. Menangkap perhatian pembaca
2. Memperjelas isi yang terkandung dalam teks (body copy)
3. Menunjukkan identitas perusahaan
4. Menunjukkan produk yang ditawarkan
5. Meyakinkan pembaca terhadap informasi yang disampaikan melalui teks
6. Membuat pembaca tertarik untuk membaca judul
7. Menonjolkan keunikan produk
8. Menciptakan kesan yang mendalam terhadap produk atau pengiklan (hlm. 52).

2.4.3. Manfaat Ilustrasi

Zeegen (2009) mengatakan Ilustrasi merupakan gabungan dari ekspresi pribadi dengan representasi bergambar yang bermanfaat untuk menyampaikan ide dan pesan, berkomunikasi, membujuk, menginformasikan, mengedukasi, dan menghibur (hlm. 6). Zeegen (melalui Oesella, 2015) mengatakan ilustrasi

memiliki beberapa jenis, yaitu Cerita Bergambar, Cerpen atau Novel, Ilustrasi Kartun, Ilustrasi Artikel, Ilustrasi Sampul, Karikatur, dan *Vignet*.

2.4.4. Teknik Ilustrasi

Zeegeen (2009) mengatakan ilustrasi memiliki beberapa teknik, yaitu:

1. Ilustrasi Tangan, teknik ilustrasi yang dibuat berdasarkan kemampuan tangan seseorang, misalnya cat minyak, cat air, pencil, dan crayon.
2. Ilustrasi fotografi, teknik ilustrasi yang dibuat dengan kamera.
3. Teknik gabungan, teknik yang menggabungkan antara teknik tangan dan teknik fotografi (hlm. 68)

2.5. Fotografi

Menurut Hadiiswa & Mischael (2015) fotografi dapat diterapkan menjadi pencahayaan, *Still Life*, komposisi, dan elemen fotografi (hlm. 15-28).

2.5.1. Pencahayaan

Hadiiswa & Michael (2015) mengatakan bahwa pencahayaan merupakan faktor yang paling penting. Pencahayaan dapat menjadikan objek makanan terlihat bertekstur dan berdimensi.

1. Cahaya alami adalah cahaya yang berasal dari sinar matahari.



Gambar 2.1. Cahaya Alami

(Sumber: Buku Food Photography)

2. Cahaya Lampu Ruangan adalah pemotretan dengan cahaya yang tersedia di ruangan tanpa menggunakan lampu tambahan.



Gambar 2.2. Cahaya Ruangan

(Sumber: Buku Food Photography)

3. Menggunakan *flash internal* merupakan flash yang sudah terpasang di badan kamera.



Gambar 2.3. Flash Internal

(Sumber: Buku Food Photography)

4. Lampu studio adalah lampu yang biasanya digunakan di dalam ruangan karena kondisi cahaya yang tidak mencukupi untuk kebutuhan pemotretan (hlm. 15-28).



Gambar 2.4. Lampu Studio

(Sumber: Buku Food Photography)

2.5.2. Still Life

Menurut Lestari & Paulus (2012) *still life* merupakan sebuah gambar yang sengaja diciptakan dari benda atau objek agar lebih hidup dan berbicara. Biasanya digunakan untuk keperluan fotografi produk atau *advertising* (hlm. 11).

2.5.3. Komposisi

Hadiiswa & Michael (2015) menjelaskan komposisi secara sederhana adalah cara membingkai dan menyusun sedemikian rupa sebuah bidang foto/gambar agar enak dipandang mata, seringkali disebabkan karena adanya keseimbangan dan kesatuan elemen grafis (garis, bentuk, dan warna) (hlm. 45).

2.5.4. Elemen Fotografi

Menurut Hadiiswa & Michael (2015) Elemen grafis bisa terbentuk oleh makanan itu sendiri, wadah, meja, dan property pendukung lainnya yang digunakan.

1. *Line* (Garis)

Garis yang muncul dari sudut bawah kiri atau kanan foto sering digunakan untuk mengarahkan mata ke objek utama. Garis bisa berasal dari alas kayu, serbet, sendok-garpu, tatakan, dan lain-lain.



Gambar 2.5. *Line* (Garis)

(Sumber: Buku Food Photography)

2. *Shape* (Bentuk)

Elemen bentuk dapat membantu untuk membuat komposisi yang selaras. Elemen ini biasa berbentuk lingkaran, seperti alas meja atau piring dan mangkuk untuk menghindari kesan kaku.



Gambar 2.6. *Shape* (Bentuk)

(Sumber: Buku Food Photography)

3. *Colors* (Warna)

Warna berasal dari wadah yang digunakan, alas, sendok-garpu, dan properti lainnya. Warna merupakan elemen yang penting dalam sebuah foto (hlm. 48-51).



Gambar 2.7. *Colors* (Warna)

(Sumber: Buku Food Photography)

2.6. Desain Komunikasi Visual

Supriyono (2010) Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah ilmu yang mempelajari berbagai konsep komunikasi, teknik dan media penyampaian pesan dengan menggunakan elemen-elemen visual, melalui media, sehingga pesan atau informasi dapat diterima publik dan pembaca dengan mudah dan menyenangkan (hlm.56-57).

2.6.1. Tinjauan Gambar

Menurut Rustan (2009) gambar dibagi menjadi berikut:

1. Foto

Memberikan kesan dapat dipercaya, seperti surat kabar yang menampilkan berita seakurat dan seaktual mungkin, dan sebagai ilustrasi media seni dalam majalah.

2. *Artworks*

Karya seni berupa ilustrasi, kartun, sketsa, dan lain sebagainya. Terkadang artworks dapat menyampaikan pesan yang dalam dan lebih berbicara. Seperti informasi mengenai cara kerja organ tubuh dapat digambarkan secara akurat melalui ilustrasi.

3. *Informational Graphic*

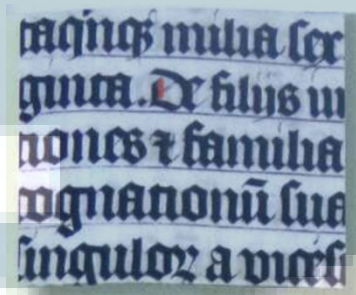
Data dan fakta yang merupakan hasil survey dan penelitian yang disajikan dalam bentuk grafik, table, diagram, peta, dan lain sebaagainya (hlm. 53-62).

2.6.2. Tinjauan Huruf

Menurut Rustan (2011) *typeface* adalah mengarah kepada karakter-karakter bentuk/desain huruf yang didesain khusus untuk digunakan bersama-sama (hlm. 18). Lawson (melalui Rustan, 2011) berpendapat klasifikasi yang dikelompokkan *typeface* berdasarkan dari sejarah dan bentuk huruf, yaitu sebagai berikut.

1. *Black Letter / Old English/ Fraktur*

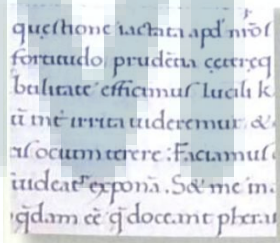
Desain Karakter berdempet-dempetan untuk menghemat biaya dan memiliki counter yang kecil-kecil, sehingga lebih bersifat dekoratif, berkesan vertical dan gelap.



Gambar 2.8. Black Letter

(Sumber: Buku Hurufontipografi)

2. *Humanist / Venetian*



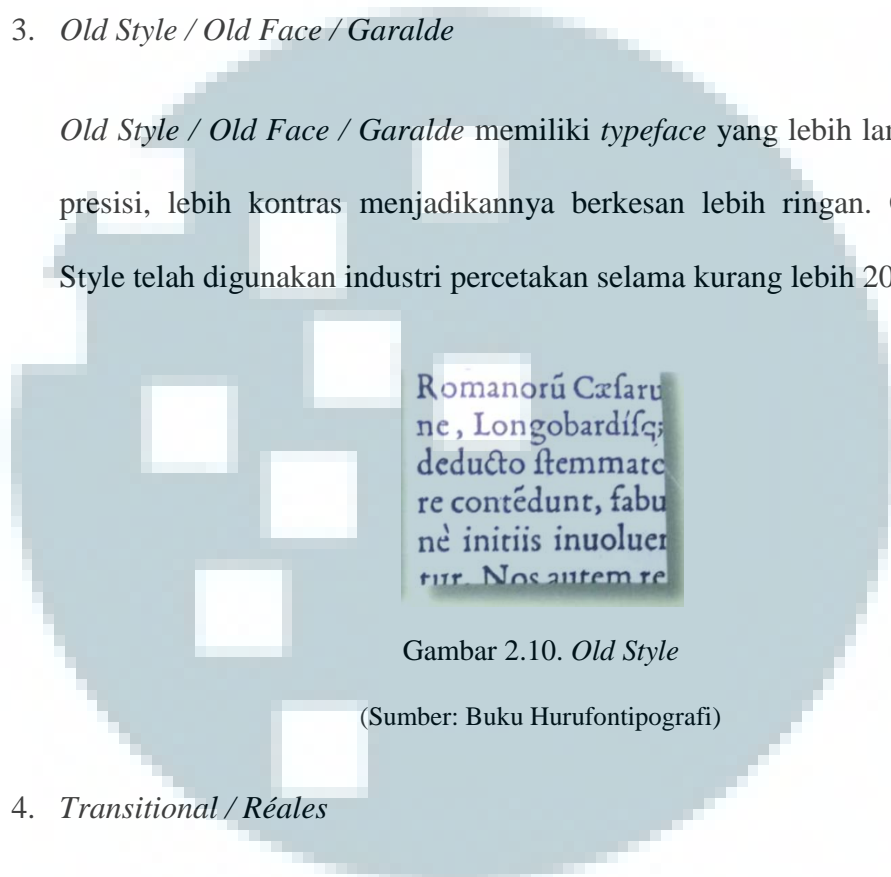
Gambar 2.9. *Humanist*

(Sumber: Buku Hurufontipografi)

Memiliki *negative space* yang cukup banyak, goresan lembut dan organic seperti tulisan tangan membuat terlihat lebih terang dan ringan

3. *Old Style / Old Face / Garalde*

Old Style / Old Face / Garalde memiliki *typeface* yang lebih lancip, lebih presisi, lebih kontras menjadikannya berkesan lebih ringan. Gaya *Old Style* telah digunakan industri percetakan selama kurang lebih 200 tahun.

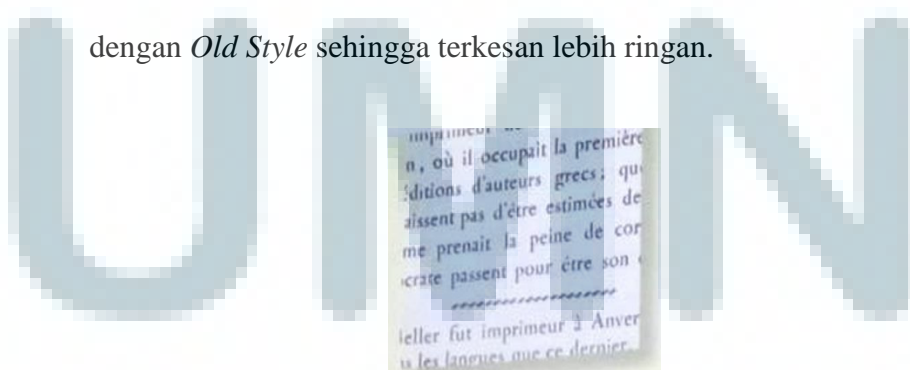


Gambar 2.10. *Old Style*

(Sumber: Buku Hurufontipografi)

4. *Transitional / Réales*

Huruf yang dibuat berdasarkan perintah raja Louis XIV pada tahun 1692. Memiliki *negative space* lebih banyak, lebih lancip dan lurus dibandingkan dengan *Old Style* sehingga terkesan lebih ringan.

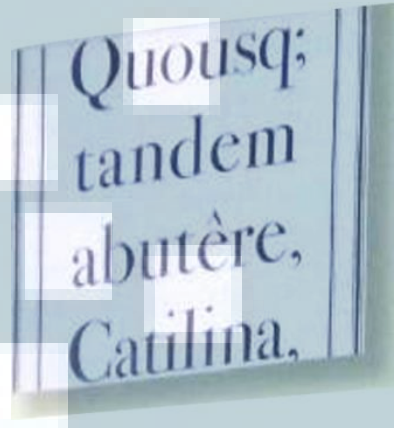


Gambar 2.11. *Transitional*

(Sumber: Buku Hurufontipografi)

5. *Modern / Didone*

Modern muncul pada abad ke 17, memiliki ciri-ciri lebih banyak *negative space* dari *Transitional*, sangat presisi sehingga terkesan buatan mesin.



Gambar 2.12. *Modern*

(Sumber: Buku Hurufontipografi)

6. *Slab Serif / Egyptian / Square Serif / Mecaness Antiques*



Gambar 2.13. *Slab Serif*

(Sumber: Buku Hurufontipografi)

Slab Serif awalnya digunakan sebagai poster iklan dan flier untuk menarik perhatian pembaca. Memiliki kesan berat dan horizontal karena memiliki karakter yang tebal.

7. *San Serif*

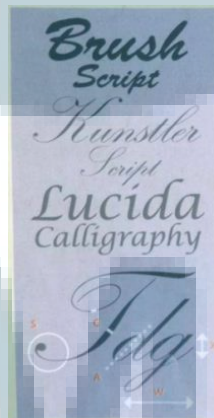


Gambar 2.14. *San Serif*

(Sumber: Buku Hurufontipografi)

San Serif muncul pada tahun 1816, dan mulai populer awal abad 20. *San Serif* mulai menghapus dekorasi dan hiasan yang berlebihan, karena dianggap menyimbolkan golongan kaya dan penguasa.

8. *Script* dan *Cursive*



Gambar 2.15. *Script*

(Sumber: Buku Hurufontipografi)

Desain *Script* dan *Cursive* menyerupai tulisan tangan, goresan kuas, atau pena kaligrafi. *Script* dan *Cursive* digunakan dalam teks yang memadukan huruf besar dan kecil.

9. *Display*/Dekoratif



Gambar 2.16. *Display*

(Sumber: Buku Hurufontipografi)

Display/Dekoratif merupakan segala typeface yang tidak termasuk dalam klasifikasi yang lain. *Display type* memiliki ukuran yang besar dan diberi ornamen-ornamen yang indah sehingga dibutuhkan dalam dunia periklanan untuk menarik perhatian para pembaca (hlm. 46-50).

2.6.3. Warna

Supriyono (2010) warna adalah salah satu elemen visual yang dengan mudah dapat menarik perhatian pembaca. Penggunaan warna yang tepat dapat membantu menciptakan mood dan membuat teks lebih berbicara (hlm. 70).

Banks dan Fraser (2004) menjelaskan mengenai emosi yang terdapat dalam warna tertentu, yaitu:

1. Abu-abu: Netral
2. Coklat: Serius, hangat, alam, bumi, keandalan, dan semangat
3. Violet: Kesadaran, kemewahan, visi, keaslian, kebenaran, dan kualitas.

4. Hitam: Kecanggihan, mewah, keamanan, keamanan, efisiensi, dan substansi.
5. Biru: Pintar, komunikasi, terpercaya, efisiensi, ketenangan, tugas, kesejukan, refleksi, dan masuk akal.
6. Merah: Keberanian, kuat, hangat, bertahan, melawan, stimulasi, maskulinitas, dan antusias.
7. Hijau: Harmoni, seimbang, segar, *universal love*, istirahat, restorasi, jaminan, kesadaran lingkungan, keseimbangan, kedamaian.
8. Kuning: Optimis, kepercayaan, harga diri, kekuatan emosional, keramahan, dan kreativitas (hlm. 49).

Chiazzari (dikutip Zelanski dan Fisher, 2010) menjelaskan warna lainnya, yaitu:

- a. *Pink*: ketenangan, pemeliharaan, kebaikan, cinta tidak egois
- b. *Orange*: sukacita, keamanan, kreativitas, stimulasi
- c. Kuning: kebahagiaan, mental, stimulasi, optimisme, rasa takut
- d. *Turquoise*: ketenangan mental, konsentrasi, kepercayaan diri, penyegaran (hlm. 47).

2.6.4. *Grid*

Menurut Rustan (2009) *Grid* merupakan alat bantu yang bermanfaat dalam mempermudah kita menentukan di mana harus meletakkan elemen dan

mempertahankan konsistensi dan kesatuan layout. Semakin banyak *grid*, semakin fleksibel dalam menempatkan elemen-elemen layout (hlm. 68-72).

Grid menurut Tondreau (2009) dibagi menjadi 5, yaitu:

1. *A Single-Coloumn Grid*, grid yang pada umumnya digunakan untuk teks panjang, seperti essay, buku, dan laporan.
2. *A Two-Coloumn Grid*, grid yang dapat digunakan untuk mengatur teks yang terlalu banyak dengan membagi menjadi 2 kolom.
3. *Multicoloumn Grid*, grid dengan 3 kolom bermanfaat jika membuat majalah dan website.
4. *Modular Grids*, merupakan grid terbaik yang menggabungkan kolom dan baris berfungsi untuk mengatur informasi yang banyak ke ruang yang lebih kecil, seperti kalender, bagan, dan table.
5. *Hierachical Grids*, grid yang memberikan ruang kosong yang terdiri dari kolom secara horizontal.

2.6.5. Layout

Menurut Rustan (2009) *layout* adalah tata letak elemen-elemen pada suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya (hlm. 0).

Haslam (2006) membagi jenis layout sebagai berikut:

1. Layout menggunakan teks berjalan, teks mengalir dari kolom satu ke kolom selanjutnya dari atas sebelah kiri kearah bawah kanan.

2. Teks berdasarkan cara kerja petunjuk
3. Teks yang didukung oleh gambar
4. Terdiri dari banyak narasi
5. Menggunakan gambar pada kolom atau baris.
6. Menggunakan Berbagai bahasa
7. *Modernist Grid*
8. Halaman Bergambar yang didukung oleh teks
9. *The spread as wall chart*
10. Buku komik dan novel grafis
11. Menggunakan gambar penuh disebelah sisi kolom.
12. Kolom yang kedua sisinya penuh dengan gambar (144-147).

UMMN