



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

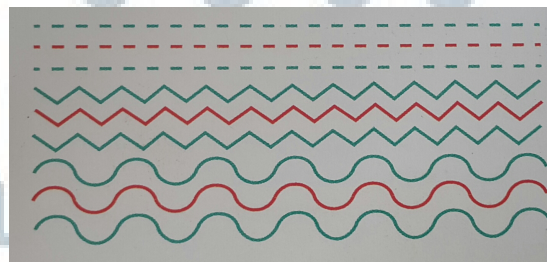
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Elemen Desain

Dalam proses pembuatan sesuatu, tentunya manusia membutuhkan material. Sama halnya dengan proses pembuatan desain, tentunya desainer membutuhkan elemen-elemen desain di dalamnya. Menurut Lia Anggraini dan Kirana Nathalia dalam bukunya yang berjudul “Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula,” terdapat beberapa elemen di dalam desain yaitu:

2.1.1. Garis

Garis adalah tanda apapun yang menghubungkan satu titik dengan titik yang lain. Bentuknya dapat berupa gambar garis lengkung (*curve*) atau lurus (*straight*). Terdapat berbagai macam bentuk garis, contohnya seperti garis lurus, melengkung, putus-putus, zig-zag, meliuk-liuk bahkan tidak beraturan. Secara fungsi, garis dapat menandakan suatu kegunaan. Misalnya, garis putus-putus yang menandakan bagian yang dilipat pada suatu produk (Lia Anggraini dan Kirana Nathalia, 2014, hlm. 32).

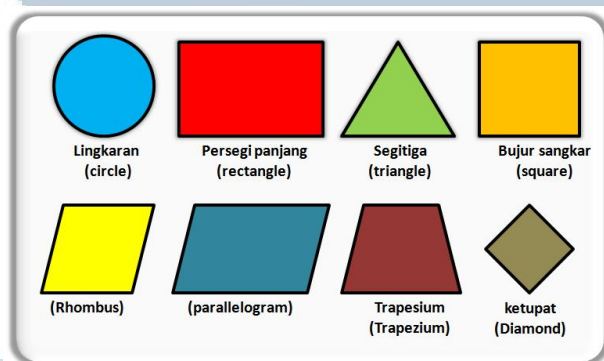


Gambar 2.1. Jenis-Jenis Garis

(Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula, 2014)

2.1.2. Bentuk

Bentuk adalah sesuatu yang memiliki diameter, tinggi dan lebar. Melalui bentuk, pembaca dibantu untuk mengenali sebuah obyek. Dengan hadirnya bentuk pula, sebuah desain dapat lebih menambah daya tarik. Berbagai macam bentuk yang umum dikenal antara lain, bentuk kotak (*rectangle*), lingkaran (*circle*), segitiga (*triangle*), lonjong (*elips*) dan lain-lain. Secara sifat, bentuk dikategorikan menjadi tiga yaitu bentuk geometris, bentuk natural dan bentuk abstrak.



Gambar 2.2. Bentuk Geometris dan Bentuk Natural

(Sumber: <http://3.bp.blogspot.com>, 2017)

2.1.3. Tekstur

Tekstur adalah tampilan yang ditimbulkan melalui sebuah permukaan dan dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Tekstur digunakan untuk menambahkan dimensi dan pesan sebuah desain. Dalam dunia desain grafis, tekstur tidak hanya bersifat nyata namun juga bersifat semu. Tekstur semu banyak digunakan untuk mengatur komposisi desain.

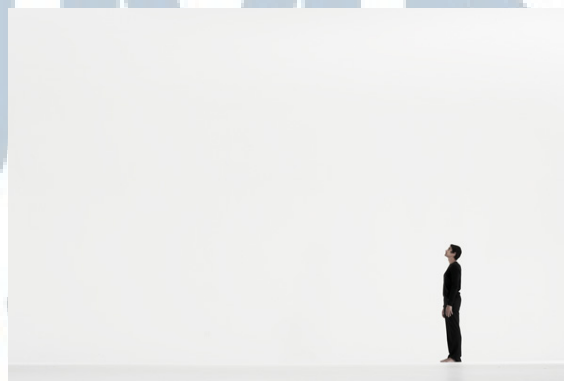


Gambar 2.3. Tekstur Buku

(Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula, 2014)

2.1.4. Ruang Kosong

Ruang kosong atau lebih dikenal dengan *negative space* adalah area yang memisahkan atau menyatukan elemen-elemen layout. Ruang kosong diperlukan dalam suatu desain dengan tujuan untuk melegakan mata *audience*.



Gambar 2.4. Visualisasi Elemen Ruang Kosong

(Sumber: <http://mercuryfund.com/>, 2017)

2.1.5. Ukuran

Ukuran adalah satuan yang menyatakan besar atau kecilnya suatu obyek. Ukuran diperlukan untuk memberikan ketegasan pada hal-hal yang ingin ditonjolkan. Pemilihan ukuran memiliki tujuan untuk mengatur hierarki desain seperti porsi konten paling penting, penting hingga kurang penting (Lia Anggraini dan Kirana Nathalia, 2014, hlm. 36).



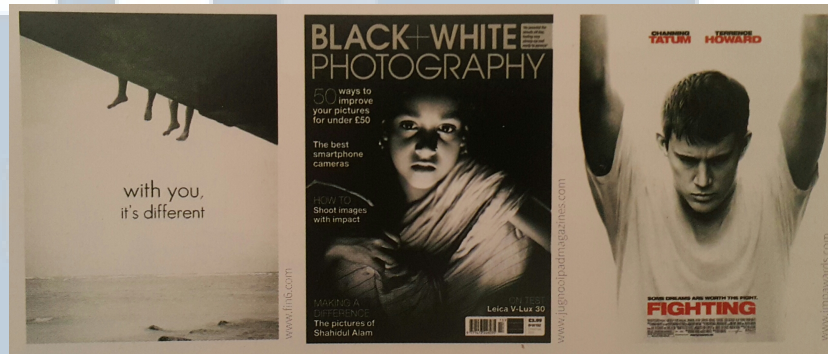
Gambar 2.5. Contoh Proporsi Ukuran Pada Desain

(Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula, 2014)

2.1.6. Value

Value adalah nilai kedalaman suatu desain. Melalui *value*, suatu desain dapat diciptakan tingkat kedalamannya melalui gelap – terang. *Value* lebih dikenal dengan sebutan kontras. Kontras desain bertujuan untuk menyesuaikan tema desain ataupun memberikan kesan dramatis. Secara

fungsi pula, *value* atau kontras membantu desain untuk meningkatkan nilai keterbacaan, fokus dan titik berat suatu desain.



Gambar 2.6. Contoh Kontras Pada Desain

(Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula, 2014)

2.1.7. Warna

Warna adalah elemen yang memberikan komunikasi simbolik terhadap suatu karya desain. Warna membantu memberikan pesan yang ingin disampaikan dalam suatu desain. Warna merupakan salah satu elemen yang dapat menarik perhatian, meningkatkan *mood*, menggambarkan citra sebuah perusahaan dan lainnya. Misal, warna merah yang berarti berani, warna kuning yang berarti hangat atau keceriaan, warna ungu yang berarti mistis, dan lain sebagainya.

Dalam Teori Brewster mengenai pengelompokan warna yang disederhanakan di alam, terdapat empat kelompok warna yaitu warna primer, warna sekunder, warna tersier dan warna netral. Warna primer adalah warna merah, biru dan kuning. Warna sekunder merupakan warna

hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Warna-warna yang dihasilkan menjadi warna sekunder adalah warna jingga, hijau dan ungu. Warna tersier merupakan campuran salah satu warna primer dan warna sekunder. Sedangkan warna netral merupakan hasil campuran dari ketiga warna primer, sekunder dan tersier. Biasanya warna yang dihasilkan dari campuran ketiga warna primer, sekunder dan tersier akan menghasilkan warna hitam.



Gambar 2.7. Pengaruh Warna Pada Produk

(Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula, 2014)

2.2. Prinsip Desain

Selain elemen, di dalam suatu desain juga diperlukan prinsip-prinsip. Prinsip desain membantu desainer untuk menggunakan elemen secara tepat dan estetik. Prinsip desain merupakan hal atau poin yang perlu diperhatikan dalam merancang

suatu desain. Tanpa prinsip, maka suatu karya tidak dapat disebut sebagai seni desain. Hal tersebut dikarenakan desain mengandung beberapa ‘pakem’ yang menjadi landasan utama untuk mengembangkan kreatifitas. Terdapat lima prinsip dalam desain yaitu, keselarasan (harmoni), kesebandingan (proporsi), irama (ritme), keseimbangan (*balance*), penekanan (*emphasis*).

2.2.1. Keselarasan (Harmoni)

Keselarasan dapat diartikan sebagai keteraturan sebuah tatanan di dalam desain. Keselarasan menciptakan komunikasi yang terarah pada satu tujuan sehingga keselarasan harus saling mengisi dan menimbang unsur-unsur lain dari seluruh rancangan penyajian. Desain dapat dikatakan menyatu secara keseluruhan apabila terdapat keselarasan antara tema, tipografi dan ilustrasi. Menurut Lia Anggaraini dan Kirana Nathalia dalam buku “Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula,” terdapat beberapa cara yang dapat digunakan untuk menyelaraskan elemen-elemen desain pada pembuatan majalah atau buku, yakni:

1. Mengulang warna, bidang, garis dan sistem *grid* yang sama pada setiap halaman atau kategori,
2. Menyeragamkan penggunaan jenis ukuran pada *Headline*, *Sub-Headline* dan *Body Copy*,
3. Menggunakan unsur visual bentuk dan warna yang sama,

4. Menggunakan jenis huruf yang sama dengan alternatif pilihan beragam jenis seperti *regular*, *italic*, *semi-bold*, *bold*, dan lain-lain.



Gambar 2.8. Keselarasan Sampul Buku *Wallpaper*

(Editorial Design, 2014)

2.2.2. Kesebandingan (Proporsi)

Kesebandingan adalah hubungan perbandingan antara bagian satu dan lainnya. Kesebandingan dapat tercipta dengan menunjukkan hubungan antara poin-poin berikut:

1. Suatu elemen dengan elemen yang lain,
2. Elemen bidang atau ruang dengan dimensi bidang ruangnya,
3. Dimensi bidang atau ruang itu sendiri.

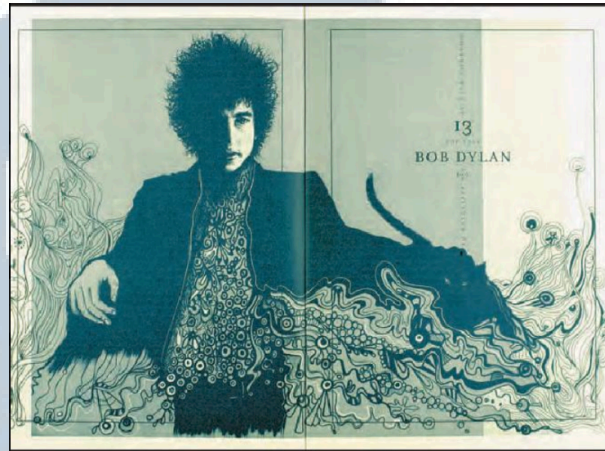


Gambar 2.9. Proporsi Elemen Desain pada Buku

(*Editorial Design - Formats*, 2014)

2.2.3. Irama (Ritme)

Irama sangat erat kaitannya dengan gerak atau pengulangan. Gerak atau pengulangan yang mengajak mata untuk mengikuti arah gerakan pada suatu desain disebut irama. Di dalam suatu desain, irama dapat berbentuk repetisi atau variasi. Repetisi merupakan suatu elemen yang dibuat secara berulang-ulang atau konsisten. Lalu variasi merupakan elemen visual yang disertai perulangan dan perubahan bentuk, ukuran atau posisi.



Gambar 2.10. Irama Dalam Sebuah Buku

(*Editorial Design - Formats*, 2014)

2.2.4. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan merupakan pembagian berat yang sama, baik secara visual maupun optik. Keseimbangan dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu, keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Keseimbangan simetris biasanya menimbulkan kesan resmi atau formal sedangkan keseimbangan asimetris menimbulkan kesan informal dan lebih dinamis. Keseimbangan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yakni peletakan suatu elemen, perpaduan elemen yang satu dan lainnya, ukuran elemen dan faktor *negative space*. Keseimbangan dapat tercipta apabila semua elemen dapat ditata secara serasi atau sepadan.

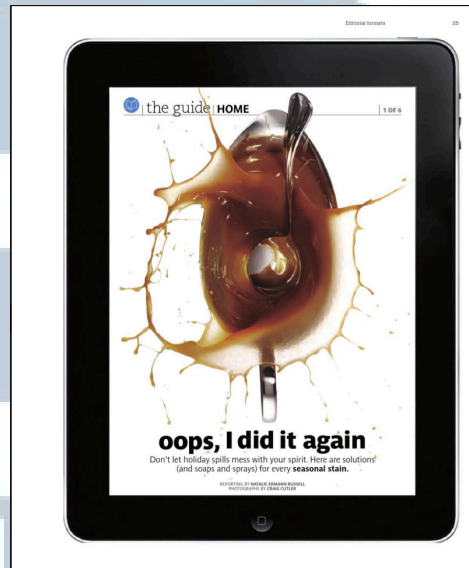


Gambar 2.11. Keseimbangan Tata Letak Desain Sebuah Buku

(*Editorial Design - Formats*, 2014)

2.2.5. Penekanan (*Emphasis*)

Penekanan atau *emphasis* diperlukan agar suatu desain mempunyai penekanan untuk memberikan komunikasi primer. Penekanan dapat dicapai melalui ukuran, bentuk, irama dan arah dari unsur-unsur karya desain. Dalam dunia desain, penekanan sering juga disebut *center of interest*, *focal point* dan *eye catcher*. Selain untuk menarik perhatian, penekanan juga memiliki tujuan lainnya yaitu, menghilangkan kebosanan dan untuk memecah keberaturan. Beberapa cara untuk melakukan penekanan pada suatu desain adalah dengan melakukan kontras, isolasi obyek dan pengaturan tata letak obyek.



Gambar 2.12. Penekanan (*Emphasis*) Dalam Desain Buku

(*Editorial Design - Formats*, 2014)

2.3. Buku

Buku adalah suatu obyek yang memuat informasi penting mengenai hal-hal tertentu. Seiring perkembangan jaman pula, buku tidak lagi sepenuhnya berupa obyek nyata (fisik) namun didukung pula dengan adanya *E-Books* atau *Electronic Books* yang dapat diakses melalui jaringan internet. Menurut Iyan Wb (2007), buku merupakan kumpulan kertas yang dijilid menjadi satu dan setiap sisi dari sebuah lembaran kertas disebut halaman.

Sedangkan menurut Haslam (2006), buku adalah wadah yang menyimpan lembaran kertas tercetak dan dijilid menjadi satu dengan tujuan untuk mengumumkan, menjelaskan dan menyalurkan pengetahuan kepada para pembaca dari waktu ke waktu. Buku merupakan bentuk dokumentasi tertua berisikan pengetahuan, ide dan kepercayaan yang memiliki pengaruh besar dalam

mempengaruhi intelektual, kultural serta perkembangan ekonomi. Sebuah ide maupun pengetahuan sebaiknya dapat didokumentasikan dan disimpan dalam buku agar sebuah ide maupun pengetahuan memiliki durabilitas yang lama. (Andrew Haslam, 2006, hlm. 12). Menurut John Vivian dalam bukunya yang berjudul “Teori Komunikasi Massa,” buku dibagi menjadi dua bagian yaitu *text books* dan *trade books*. *Text book* atau lebih dikenal sebagai buku ajar adalah buku yang biasanya digunakan untuk bahan pengajaran akademik, sedangkan *trade book* atau lebih dikenal dengan buku umum adalah buku yang memiliki tema-tema atau cerita tertentu, seperti buku fiksi maupun non fiksi.

Keberadaan buku tidak dapat terlepas dari hadirnya sebuah desain. Desain dinilai menjadi prioritas utama dalam menarik minat konsumen, misalnya desain sampul buku dan kemasan yang unik atau berbeda dari biasanya. Terdapat dua faktor yang perlu diperhatikan dalam pembuatan desain buku yaitu:

1. Navigasi Buku

Navigasi berperan penting dalam mengarahkan konsumen ketika ‘mengonsumsi’ informasi yang terdapat pada sampul maupun isi buku. Navigasi diimplementasikan pada sebuah komposisi desain sehingga informasi penting mengenai buku dapat disampaikan dengan baik.

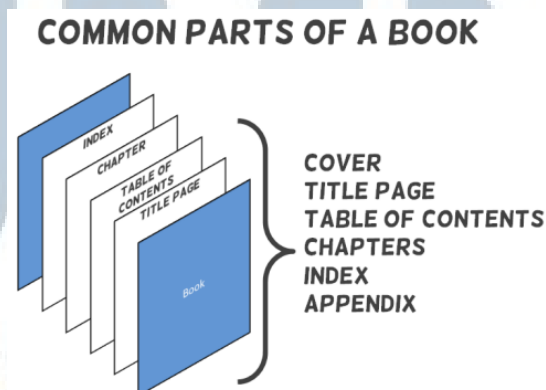
2. Struktur Buku

Di dalam suatu buku, terdapat bagian-bagian yang membagi bagian depan, isi dan belakang. Masing-masing bagian dibentuk oleh tiga

elemen desain utama yaitu, *typography*, *grid*, dan gambar.
(Fawcett-Tang, 2004).

2.3.1. Struktur Buku

Dalam buku “Layout Dasar dan Penerapannya” oleh Surianto Rustan, penyusunan sebuah buku harus memerhatikan desain sampul, navigasi, kenyamanan pembaca, perbedaan yang jelas antar bagian atau bab dan lain-lain. Menurut beliau pula, buku sebaiknya terdiri dari tiga bagian yaitu bagian depan, bagian isi dan bagian belakang. Bagian depan memuat *cover*, judul bagian dalam, *masthead*, dedikasi atau pesan ucapan terima kasih, kata pengantar, kata sambutan dan daftar isi. Bagian isi terdiri dari bab dan sub-bab dimana terdapat desain yang membedakan setiap bab topik pembahasan. Bagian belakang memuat daftar pustaka, daftar istilah, daftar gambar dan *cover* belakang.



Gambar 2.13. Struktur Buku

(<http://rapid-elearning-blog.s3.amazonaws.com/0413/parts-of-book.png>, 2017)

2.3.2. Anatomi Buku

Sama halnya dengan manusia, buku juga memiliki anatomi yang terbagi menjadi beberapa bagian. Anatomi dalam pembuatan buku dapat dibagi sebagai berikut (Safanayong, 2006):

1. *Cover* atau Sampul Buku:

Cover merupakan lembar kertas atau papan yang berfungsi untuk melindungi isi dari buku. Dapat juga berfungsi sebagai daya tarik konsumen atau penyampai informasi dari isi buku. Biasanya sampul buku terdiri dari judul, sub-judul, pengarang/ penulis/ editor, logo penerbit dan judul seri. Sedangkan untuk sampul buku bagian belakang biasanya berisikan informasi mengenai biografi penulis/ *blurb* dan *barcode*/ ISBN/ ISSN.

2. *Spine* atau Punggung Buku

Spine atau lebih dikenal sebagai punggung buku berfungsi untuk menggabungkan halaman-halaman isi pada buku. *Spine* umumnya dibaca dari bagian atas ke bagian bawah. Pada bagian *spine* berisi informasi mengenai judul, penulis dan logo penerbit. *Spine* juga memudahkan konsumen dalam memilih atau mengambil buku pilihan ketika berada di rak buku.

3. *Head Band*

Head band merupakan sebuah sabuk yang terbuat dari benang dan terikat pada lembaran halaman buku untuk dijilid. *Head band*

berfungsi untuk membuat tampilan buku lebih rapi.

4. *Hinge*

Hinge merupakan bagian buku yang terlipat kecil dan melengkung ketika buku dibuka. Dapat disebut juga sebagai engsel buku.

5. *Headsquare*

Headsquare merupakan bagian dari sampul buku yang ukurannya lebih besar dibanding isi sampul buku.

6. *Front Pastedown*

Front pastedown merupakan lembaran kertas yang biasanya ditempel pada sisi belakang sampul depan buku.

7. *Foreedge Square*

Foreedge square merupakan bagian dari sampul buku yang terlipat ke sisi samping sampul buku.

8. *Front Board*

Front board merupakan papan sebagai penopang sampul buku.

9. *Tail Square*

Tail square merupakan bagian dari sampul buku yang terlipat ke sisi bawah sampul buku.

10. *Endpaper*

Endpaper merupakan selembarnya kertas yang biasanya terletak di awal atau di akhir sebuah buku yang gramaturnya lebih tinggi dari isi buku.

11. *Head*

Head merupakan sisi bagian atas dari sebuah buku.

12. *Leaves*

Leaves merupakan bagian isi buku berupa lembaran kertas.

13. *Back Pastedown*

Back pastedown merupakan lembaran kertas yang biasanya ditempel pada sisi belakang sampul belakang buku.

14. *Back Cover*

Back cover merupakan sampul bagian belakang pada sebuah buku.

15. *Foreedge*

Foreedge merupakan bagian tepi dari sebuah lembaran buku.

16. *Turn-in*

Turn in adalah lembaran kertas yang terlipat dari luar ke dalam sampul buku.

17. *Tail*

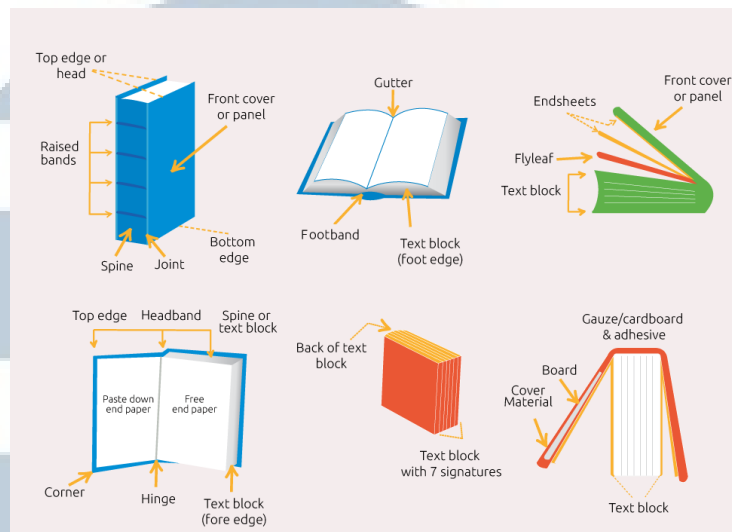
Tail merupakan bagian bawah dari lembaran buku.

18. *Fly-leaf*

Fly-leaf adalah halaman buku paling depan yang tidak tercetak, hanya berupa lembaran kosong.

19. *Foot*

Foot adalah sisi bagian bagian dari sebuah buku.



Gambar 2.14. *Part Of A Book*

(<https://hccontent.s3.amazonaws.com>, 2017)

2.3.3. Tahapan Pembuatan Buku

Menurut *library.binus.ac.id* yang diakses penulis pada 19 September 2017, proses pembuatan buku biasanya dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu:

1. Mengumpulkan naskah dari pengarang atau penulis,
2. Menyunting naskah (*editing*),
3. Menata naskah (*layout*),
4. Mencetak naskah,
5. Menjilid buku.

Naskah yang merupakan konten dari buku dihimpun oleh sumber wawancara atau studi pustaka lalu disunting atau dikoreksi oleh *editor*. Peran *editor* sangat penting dalam memeriksa tata bahasa dan keabsahan

nilai informasi. Setelah proses *editing* selesai, maka proses pembuatan buku dapat dilanjutkan dengan melakukan pemilihan warna, tipografi, jenis ilustrasi sebagai keseluruhan *layout*. Dalam hal ini, penulis melakukan kelima proses pembuatan buku.

2.4. Ilustrasi

Menurut Mitchell (2003:87), *“Picture storybooks are books in which the picture and text are tightly intertwined. Neither the pictures nor the words are selfsufficient; they need each other to tell the story”*. Dimana pernyataan tersebut memiliki arti bahwa dalam sebuah buku sebaiknya terdapat gambar dan teks dimana keduanya saling berkaitan dan tak dapat dipisahkan. Keduanya memiliki kekuatan untuk menciptakan sebuah cerita. Dari pernyataan Mitchell, Penulis berpendapat bahwa sebuah buku berisi pengetahuan budaya kuliner dapat dituangkan pada obyek buku dengan bantuan medium ilustrasi sehingga menciptakan sebuah cerita dengan manfaat edukatif. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Balai Pustaka, 1996), ilustrasi dibagi menjadi dua jenis yaitu ilustrasi audio dan ilustrasi visual. Ilustrasi audio berarti musik yang mengiringi suatu pertunjukan sandiwara di pentas, radio atau musik yang melatari sebuah film. Sedangkan ilustrasi visual yaitu gambar berupa foto atau lukisan untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya.

Menurut Peter Hunt (1996: 110), buku ilustrasi adalah buku yang di dalamnya terdapat kombinasi antara teks lisan dan gambar ilustrasi yang memberikan asumsi bahwa gambar berkomunikasi lebih langsung daripada kata-

kata, dimana gambar memudahkan pembaca memahami isi bacaan serta memberikan daya imajinasi. Sedangkan menurut pendapat ahli lain, Rothlein dan Meinbach (1991:90) berpendapat, *“a picture storybooks conveys its message through illustrations and written text; both elements are equally important to the story”*. Dimana pernyataan tersebut bermakna bahwa sebuah gambar pada buku dapat dihantarkan pada sebuah pesan melalui ilustrasi dan teks tertulis. Hal tersebut sangat relevan dengan topik tugas akhir Penulis yang mengangkat salah satu aspek budaya yang tentunya membutuhkan sentuhan cerita untuk mendukung sejarah dari pengetahuan budaya yang ada.

Menurut Supriyono (2010), ilustrasi dan desain adalah dua komponen yang saling berkaitan. Dua komponen tersebut juga berperan penting untuk menegaskan dan menyampaikan sebuah informasi. Suatu ilustrasi yang menarik memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Komunikatif, informatif dan mudah dipahami,
2. Menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca,
3. Ide baru, orisinil dan bukan merupakan plagiat atau tiruan,
4. Punya daya pukau (*eye-catcher*) yang kuat,
5. Jika berupa foto atau gambar maka harus memiliki kualitas yang memadai, baik dari aspek seni maupun teknik pengerjaan (hlm. 50 – 51).

2.4.1 Fungsi Ilustrasi

Menurut *digilib.itb.ac.id* yang diakses oleh penulis pada tanggal 19 September 2017, fungsi ilustrasi secara umum adalah sebagai berikut:

1. Memberi wajah atau rupa pada karakter dalam cerita,
2. Menampilkan contoh dari hal yang sedang digambarkan atau dijelaskan pada buku teks,
3. Memvisualisasikan langkah-langkah pada instruksi dalam pedoman teknis atau manual,
4. Menyampaikan pesan atau pengertian dari tema dalam sebuah narasi,
5. Menghubungkan citra atau *image* pada ekspresi manusia, individualitas dan kreatifitas,
6. Menginspirasi khalayak untuk lebih merasakan emosi dari aspek linguistic dalam sebuah tulisan atau narasi.

Sedangkan fungsi ilustrasi secara khusus dibagi menjadi tiga bagian yaitu:

1. *Visual Decoration*

Sesuai namanya, ilustrasi *visual decoration* menekankan pada media yang dijadikan obyek hias ilustrasi sehingga visual desain

tampak lebih indah. Contohnya, *vignette*, *illumination ornaments* dan *surface tiles*.

2. *Visual Interpretation*

Ilustrasi yang berfungsi untuk menggambarkan suasana atau pesan dari suatu teks artikel. Ilustrasi jenis ini memberikan penekanan informasi sehingga teks dan ilustrasi memiliki korelasi menjadi suatu pesan utuh. Misalnya, *scientific illustration*, *children book illustration*, *graphic novel*, *conceptual art*, *infographic* serta informasi benda layanan.

3. *Visual Essay*

Ilustrasi dalam *visual essay* adalah ilustrasi yang cenderung tidak memiliki hubungan secara langsung dengan teks. Ilustrasi jenis ini dapat berdiri sendiri untuk menyampaikan isi pesan melalui gambar tanpa harus diiringi oleh teks. Pada *visual essay*, ilustrasi adalah teks itu sendiri.

2.4.2 Jenis Ilustrasi

Menurut *digilib.itb.ac.id* yang diakses oleh penulis pada tanggal 19 September 2017, terdapat klasifikasi ilustrasi secara umum yang membedakannya menjadi dua jenis, yaitu:

1. Ilustrasi Informatif

Ilustrasi yang memberikan gambaran mengenai informasi, fakta, keadaan, karakter yang mendukung isi pesan dari sebuah teks atau artikel. Ilustrasi jenis ini biasanya terdapat pada jenis ilustrasi di *graphic novel* dan buku cerita anak.

2. Ilustrasi Sugestif

Ilustrasi yang memberikan pesan-pesan dalam membangkitkan suasana membaca, misalnya pesan motivasi yang diimplementasikan dalam sebuah ilustrasi.

2.4.3. Klasifikasi Ilustrasi

Menurut *digilib.itb.ac.id* yang diakses oleh penulis pada tanggal 19 September 2017, klarifikasi ilustrasi terbagi menjadi empat bagian yaitu berdasarkan teknik, materi, tujuan dan gaya.

1. Berdasarkan Teknik yang Digunakan

- a. *Manual Drawing*: ilustrasi yang menggunakan teknik gambar tangan.
- b. Kolase: ilustrasi yang dibuat menggunakan metode menumpuk beberapa potongan gambar. Dapat dibuat secara manual ataupun *digital*.
- c. *3D Illustration*: ilustrasi yang menggunakan teknik program tiga dimensi.

2. Berdasarkan Materi Gambar

- a. *Fashion*: ilustrasi yang digunakan untuk menunjang tren.
- b. *Nature*: ilustrasi yang digunakan sebagai dokumentasi dari keindahan pemandangan alam sekitar ataupun hewan.
- c. *Food*: ilustrasi yang digunakan sebagai dokumentasi dari makanan.
- d. *People*: ilustrasi yang digunakan untuk menggambarkan tokoh-tokoh tertentu, misalnya tokoh ternama sebagai bentuk karikatur, dan lain sebagainya.
- e. *Lettering*: ilustrasi yang digunakan untuk memuat kata-kata atau menunjang kalimat dalam mengekspresikan isi pesan.

3. Berdasarkan Tujuan Pembuatannya

- a. *Educational*: ilustrasi yang digunakan untuk kepentingan ilmu pengetahuan, misalnya penyederhanaan obyek, gambar teknik atau pemetaan sebuah informasi.
- b. *Conceptual*: ilustrasi yang digunakan untuk menyampaikan sebuah ide atau gagasan.
- c. *Storyboard*: ilustrasi yang dibuat untuk menjelaskan rangkaian ide dalam kepentingan industri kreatif.

- d. *Animated*: ilustrasi yang didukung dengan program-program tertentu agar sebuah obyek menjadi dinamis.

4. Berdasarkan Gaya Visual

- a. *Pop*: gaya ilustrasi yang memakai warna-warna cerah atau mentereng pop.
- b. *Line*: gaya ilustrasi yang menggunakan garis sebagai elemen utama.
- c. *Realistik*: gaya ilustrasi yang dibuat menyerupai obyek aslinya.
- d. *Kartun*: gaya ilustrasi yang dibuat dengan ciri khas tertentu dan menonjolkan kesan kanak-kanak.
- e. *Graphic*: gaya ilustrasi yang menggunakan bentuk obyek dan warna blok.
- f. *Children*: gaya ilustrasi yang menggunakan obyek anak sebagai elemen utama dan warna cerah sebagai elemen pendukung dalam meningkatkan daya tarik ilustrasi.

2.4.4. Media Ilustrasi

Komunikasi dalam ilustrasi dapat disampaikan melalui materi gambar, kekuatan ide dan konsep. Namun, pemilihan media

ilustrasi dalam bidang kerja juga merupakan hal yang penting. Seperti yang dituliskan Curtis Tappenden dalam buku “*Practical Watercolours: Materials, Techniques and Projects*,” media ilustrasi terbagi menjadi tiga bagian yaitu:

1. Pena dan Pensil

Dalam ilustrasi, tentunya diperlukan sebuah sketsa awal dengan menggunakan pena ataupun pensil. Biasanya, pena digunakan untuk menambahkan *shading* pada sebuah ilustrasi. Penggunaan pena harus dikendalikan untuk menghasilkan tekanan tinta yang tidak menggumpal pada permukaan gambar. Sedangkan pensil terbuat dari batang timah atau timah plastik yang kemudian dilapisi dengan kayu. Beberapa bahan-bahan pena dan pensil diantaranya adalah:

- a. *Graphite pencil*: pensil yang terdiri dari 22 level kehitaman, pada umumnya terbuat dari kayu pohon.
- b. *Mechanical pencil*: pensil yang terdiri dari badan pensil dan isi pensil dengan ukuran 1 milimeter. Pensil mekanik ini dapat diisi ulang.
- c. *Coloured pencil*: pensil yang terdiri dari beragam warna, biasanya tersedia hingga 72 warna.

- d. *Chinagraph pencil*: pensil yang memiliki tekstur lembut dan terbuat dari lilin sehingga dapat digunakan pada permukaan halus seperti kaca.
- e. *Nib pens*: pena yang memiliki tekanan kokoh dan sensitif sehingga dapat membuat garis yang berkarakter. *Nib pens* memiliki ragam ukuran seperti kecil – lebar maupun tipis – rata. *Nib pens* dapat diisi ulang dengan mencelupkan pena ke dalam tinta atau ke dalam tabung penetes cairan.
- f. *Fountain pens*: pena yang berisi tinta cair dan tepat digunakan untuk melakukan kegiatan menggambar sketsa. Penggunaan tinta *fountain pens* harus diisi ulang secara berkala (isi ulang).
- g. *Ballpoint pens*: pena yang memiliki tinta permanen, tebal dan hasil yang konstan untuk setiap goresan.
- h. *Fineliner & Rolling ball pens*: pena yang memiliki garis konsisten dan tersedia beragam jenis ujung pena sesuai ketebalan.
- i. *Stylo-tipped pens*: pena yang menghasilkan garis tajam dengan ukuran tepat, contohnya *radiograph* dan *isograph*.
- j. *Felt-tip pens*: pena dengan ujung yang lembut namun dengan kualitas tinta yang pekat. Penggunaan *felt-tip pens* dapat

dipadukan untuk menciptakan efek warna yang berbeda, baik itu *shading* maupun garis keras atau lunak.

- k. *Markers*: pena dengan ujung bulat yang menghasilkan warna berbahan dasar air.

2. Kertas

Dalam ilustrasi diperlukan pula media untuk menuangkan ide gambar, yaitu kertas. Terdapat berbagai media kertas, yaitu:

- a. *Cartridge paper*: kertas yang dibuat menggunakan mesin dengan harga cukup tinggi namun seringkali digunakan untuk sketsa dan menggambar.
- b. *Watercolour paper*: kertas khusus untuk penggunaan cat air.
Terdapat dua jenis kertas yang cocok untuk penggunaan cat air yaitu, kertas *hot-pressed* dan *cold-pressed*.
- c. *Tracing paper*: kertas yang memiliki gramatur rendah untuk membuat reproduksi gambar dengan bentuk yang sama seperti gambar sebelumnya.
- d. *Detail paper*: kertas yang cocok digunakan untuk pena dan *marker*.

- e. *Pastel paper*: kertas yang memiliki tekstur berbintik-bintik. Kertas jenis ini ideal untuk digunakan apabila ingin menghasilkan ilustrasi bertekstur.
- f. *Hand-made paper*: kertas bertekstur yang digunakan untuk membuat sebuah kolase.
- g. *Coloured paper*: kertas berwarna yang digunakan untuk kolase.
- h. *Acetate*: kertas plastik transparan dengan permukaan mengkilap untuk fotokopi dan cetak.

3. Kuas dan Cat

- a. *Watercolours*: cat yang memiliki bahan dasar air dan biasanya berada di dalam *tube*.
- b. *Gouache*: cat yang biasanya digunakan oleh desainer grafis karena memiliki ciri khas warna *opaque*.
- c. *Acrylic*: cat yang memiliki bahan dasar air dan sifat permanen pada permukaan. Jenis penggunaan cat ini dapat disesuaikan kebutuhan dan sangat dianjurkan untuk digunakan di kanvas.
- d. *Brushes*: kuas memiliki dua tipe ideal, yaitu dalam bentuk bulat dan datar. Kualitas kuas yang baik adalah yang dapat digunakan dalam durabilitas yang lama. Kuas bulat dapat digunakan secara

fleksibel untuk menggambar obyek dinamis, sedangkan kuas datar biasanya digunakan untuk menggambar obyek statis (Tappenden, dkk, 2004, hlm. 14 – 19).

2.5. Fotografi

Dalam fotografi makanan, pemilihan bahan berkualitas juga memegang peranan penting untuk mendapatkan rasa terbaik. Menurut Nicole S. Young dalam bukunya yang berjudul *Food Photography: From Snapshots to Great Shots* (2012), kunci untuk mendapatkan kualitas foto terbaik pada makanan adalah dengan menerapkan prinsip dasar memilih bahan-bahan yang memiliki tingkat kesegaran tinggi. Tidak hanya itu, dalam memasak produk kuliner sekalipun diperlukan sebuah teknik agar foto makanan yang dihasilkan dapat memberikan kesan kesegaran dan kelezatan yang setara dengan wujud aslinya. Makanan yang dimasak memerlukan tingkat kematangan *medium-well* sehingga wujud makanan yang disajikan tidak memiliki warna yang terlalu layu. Hal tersebut juga dapat mendukung beberapa foto makanan yang ingin dibuat seolah-olah panas dan matang pada bagian tertentu untuk memunculkan kesan sedap sehingga tingkat kematangan tetap terjaga saat dibidik melalui kamera (hlm. 102 – 105).

2.5.1. White Balance

White balance adalah dasar pengaturan penting dalam teknik fotografi. Senada dengan hal tersebut, dikutip dari buku Nicole S. Young berjudul *Food Photography: From Snapshots to Great Shots* (2012), dalam fotografi makanan diperlukan adanya keseimbangan warna pada gambar.

Hal tersebut dinilai sangat penting karena keseimbangan warna dapat mempengaruhi daya tarik secara visual. Di dalam sebuah kamera juga terdapat beberapa pengaturan keseimbangan warna otomatis seperti *auto*, *daylight*, *shade*, *cloudy*, *flash*, *tungsten* dan *fluorescent*. Untuk memudahkan pengambilan foto, mode *auto* adalah pilihan tepat yang disarankan untuk digunakan karena pada mode *auto* terdapat pengaturan otomatis berdasarkan cahaya yang masuk melalui lensa kamera.



Gambar 2.15. Implementasi *White Balance* Pada Foto

(*Food Photography: From Snapshots to Great Shots*, 2012)

2.5.2. *Apperture*, *Shutter Speed* dan *ISO*

Dalam menciptakan sebuah karya foto terdapat tiga elemen pengaturan yang perlu diimbangi satu sama lain yaitu, *apperture*, *shutter speed* dan *ISO*. Tujuan dalam penggunaan ketiga elemen di atas adalah untuk

menemukan keseimbangan cahaya, kedalaman dan fokus (Nicole S. Young, 2012, hlm. 13). *Apperture* dapat digunakan sebagai pengukur tingkat kedalaman pada foto. *Apperture* dilambangkan dengan simbol '*f*,' sehingga apabila *f* yang muncul adalah bilangan dengan angka kecil, maka hasil foto yang dibidik akan memiliki tingkat kedalaman yang tinggi. Sedangkan *shutter speed* adalah kemampuan sebuah kamera dalam membidik berdasarkan kecepatan waktu. *Shutter speed* juga diimbangi dengan seberapa stabil kamera ketika sedang membidik, semakin rendah bilangan angka *shutter speed*, maka pengambilan foto akan semakin lama. *Shutter speed* yang disarankan dalam pengambilan foto dengan lensa sejauh 50mm (lensa normal) adalah 1/60 atau 1/30 detik. Lalu untuk pengaturan ISO yang dapat digunakan adalah ISO 100 agar dapat menciptakan hasil foto dengan resolusi maksimal (Nicole S. Young, 2012, hlm. 16).

2.6. Layout dan Grid

Dalam membuat sebuah *layout*, desainer diharuskan untuk membuat kerangka *layout*. *Layout* adalah kerangka susun elemen-elemen desain atau dapat juga disebut sebagai manajemen bentuk dan bidang (Lia Anggraini dan Kirana Nathalia, 2014, hlm. 74). Menurut laman *website dinus.ac.id* mengenai *layout* yang diakses oleh penulis pada tanggal 13 September 2017, prinsip-prinsip *layout* meliputi urutan (*sequence*), penekanan (*emphasis*), keseimbangan (*balance*), kesatuan (*unity*) dan konsistensi.

Urutan atau *sequence* dapat diatur melalui penyajian kualitas informasi. Sebaiknya, urutan *layout* diatur sesuai prioritas agar dapat membantu mengarahkan pembaca. Penekanan atau *emphasis* menunjukkan adanya suatu obyek yang penting untuk diketahui pembaca dibanding informasi lainnya. *Emphasis* dapat diciptakan dengan cara sebagai berikut:

1. Memberi ukuran huruf yang jauh lebih besar dibandingkan elemen-elemen layout lainnya pada halaman tersebut,
2. Menggunakan warna yang kontras atau berbeda dengan latar belakang dan elemen lainnya,
3. Meletakkan hal yang penting tersebut pada posisi yang menarik perhatian,
4. Menggunakan bentuk atau *style* yang berbeda dengan sekitarnya (Lia Anggraini dan Kirana Nathalia, 2014, hlm. 76).

Keseimbangan merujuk pada pembagian tata letak obyek dalam suatu ruang isi dan ruang kosong. Prinsip keseimbangan terbagi menjadi dua jenis yaitu, keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Kesatuan merujuk pada adanya keselarasan elemen-elemen visual untuk menciptakan kesatuan ruang secara menyeluruh. Lalu, konsistensi merujuk pada adanya kontrol visual obyek satu dan lainnya.

Selain itu di dalam *layout* juga dibutuhkan *grid*. *Grid* adalah alat bantu yang membagi bagian bidang kerja desain sehingga mempermudah desainer dalam menentukan peletakan elemen-elemen *layout*. Terdapat garis vertikal dan horizontal di dalam sebuah *grid* yang membuat kolom-kolom. Beberapa hal yang

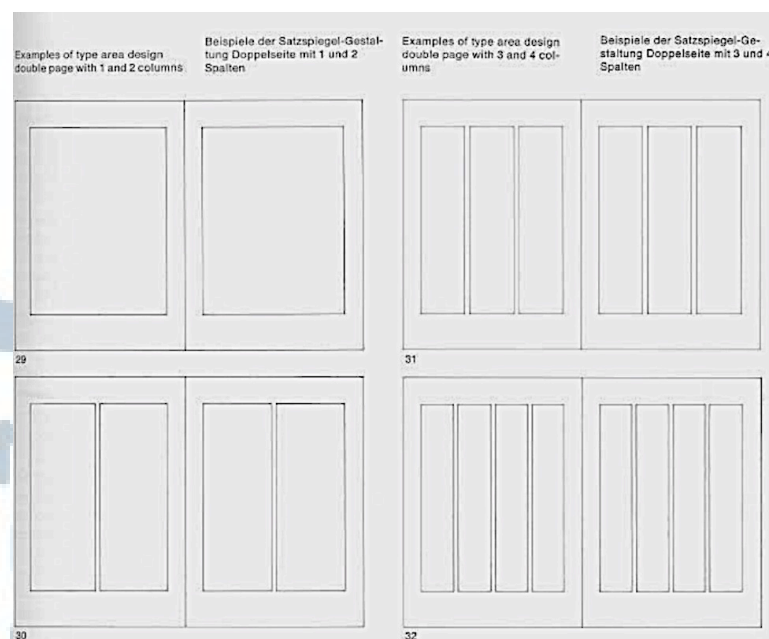
harus diperhatikan dalam menggunakan *grid* adalah ukuran bidang obyek, konsep, gaya desain, huruf, kuantitas informasi dalam suatu bidang desain, dan lain sebagainya. Sama halnya dengan komponen desain lainnya, *grid* juga memiliki anatomi desain. Menurut Lia Anggraini dan Kirana Nathalia, terdapat 11 anatomi *grid*, yakni:

1. *Format*: format dapat membantu untuk menentukan letak area elemen desain seperti teks, *images*, dan media lain.
2. *Margins*: *margin* yang besar dapat membantu pembaca memusatkan perhatian pada ruang positif (konten).
3. *Flowlines*: garis horizontal yang membantu memecah ruang desain menjadi beberapa bidang horizontal.
4. *Modules*: blok dasar sebuah *grid*. Ketika *modules* diulang-ulang, maka akan tercipta sebuah kolom dan baris.
5. *Spatial Zones*: *spatial zones* adalah bidang modul yang berdekatan satu dan lainnya. Dalam *spatial zones* atau zona spasial, bidang *grid* dapat digunakan untuk menempatkan gambar, teks atau elemen desain sesuai ukuran bentuk yang telah tersedia di dalam *grid*.
6. Kolom: modul dalam barisan vertikal. Semakin banyak jumlah kolom, maka pembuatan *grid* akan semakin fleksibel. Namun kolom pada setiap *grid* dapat disesuaikan tergantung kepada kebutuhan desain.
7. Baris: modul dalam barisan horizontal.
8. *Gutters*: jarak yang memisahkan antara kolom dan baris.

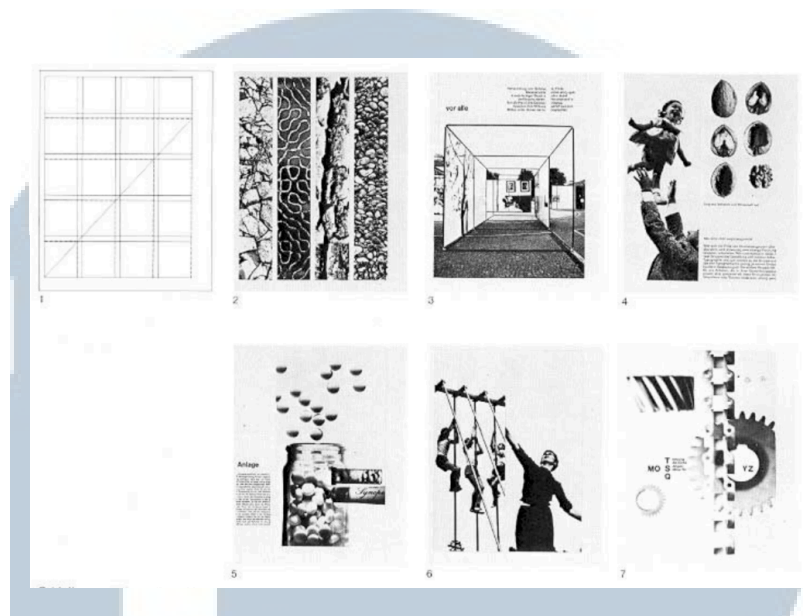
NUSANTARA

9. Folio: merupakan nomor halaman yang ditempatkan secara konsisten di dalam *margin*, biasanya terletak di atas ataupun di bawah menyesuaikan komposisi.
10. *Running Header & Footer*: *running header* dan *footer* adalah panduan berupa teks ataupun gambar yang menunjukkan suatu keterangan desain. Biasanya pada *running header* dan *footer* terdapat informasi seperti judul, bab judul, judul bagian, penulis dan lain-lain.
11. *Marker*: indikator sebagai penempatan subordinat agar informasi dapat tampil secara konsisten.

Menurut Timothy Samara yang dikutip oleh Lia Anggraini dan Kirana Nathalia dalam buku “Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula,” *grid* secara standar terbagi menjadi empat yaitu: *manuscript grid* (*grid* satu kolom), *column grid* (*grid* kolom), *modular grid* dan *hierarchical grid*.



Gambar 2.16. *Grid System* Sederhana Dengan 1 – 4 Kolom
(Josef Muller-Brockmann, *Grid System in Graphic Design*, 1996)



Gambar 2.17. Contoh *Modular Grid System* dengan Gambar dan Varian Ukuran Berbeda

(Josef Muller-Brockmann, *Grid System in Graphic Design*, 1996)

2.7. Tipografi

Tipografi merupakan bagian terpenting dari *layout*. Menurut Herman Zapf dalam bukunya yaitu *Manual Typographicum* bahwa tipografi merupakan suatu seni yang kaitannya dengan memilih dan menata huruf serta penyebarannya pada ruang desain. Tipografi berfungsi untuk menciptakan kesan khusus sesuai nilai dari komunikasi desain. Selain itu, tipografi membantu untuk menciptakan kenyamanan pembaca dalam menikmati hasil desain. Tipografi tidak hanya memilih jenis tulisan, namun juga erat kaitannya dengan pengorganisasian jarak antar baris, antar huruf, antar kata, spasi termasuk anatomi huruf. Menurut Rustan (2011), tipografi memiliki tiga fungsi yaitu, *type as text*, *type as information delivery*, dan *type as image*. Dari ketiga fungsi tersebut, penulis menafsirkan tipografi memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan berupa informasi penting

dan juga sebagai representasi visual untuk mengagaskan ekspresi maupun pandangan kreatif. Selain fungsi dan kaitannya dengan tata letak, tipografi terbagi menjadi klasifikasi *Serif*, *Sans Serif*, *Script* dan Dekoratif (Anggraini dan Kirana Nathalia, 2014).

Menurut Lia Anggraeni dan Kirana Nathalia dalam buku “Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula,” huruf diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis yaitu:

1. *Serif*

Ciri dari huruf *Serif* adalah tipe huruf yang memiliki sirip atau kaki yang berbentuk lancip. Sirip atau kaki yang terdapat pada huruf *Serif* membantu memudahkan membaca suatu desain. Dalam perkembangannya, huruf *Serif* dibagi menjadi empat jenis yaitu *Old Style*, *Transitional*, *Modern* dan *Egyptian*. Kesan yang ditimbulkan pada huruf *Serif* adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminim.

Contoh: Garamond, Times New Roman, Bodoni

2. *Sans Serif*

Ciri dari huruf *Sans Serif* adalah tipe huruf yang tidak memiliki sirip atau kaki, umumnya jenis huruf ini memiliki ketebalan huruf yang hampir sama. Huruf *Sans Serif* umumnya digunakan pada layar komputer untuk memudahkan tingkat keterbacaan. Kesan yang ditimbulkan pada huruf *Sans Serif* adalah santai dan sederhana.

Contoh: Arial, Helvetica, Trebuchet

3. Script

Ciri dari huruf *Script* adalah tipe huruf yang memberikan tampilan goresan tangan seperti tinta pena, kuas ataupun pensil. Terdapat dua jenis huruf *Script*, yaitu *Formal Script* dan *Casual Script*.

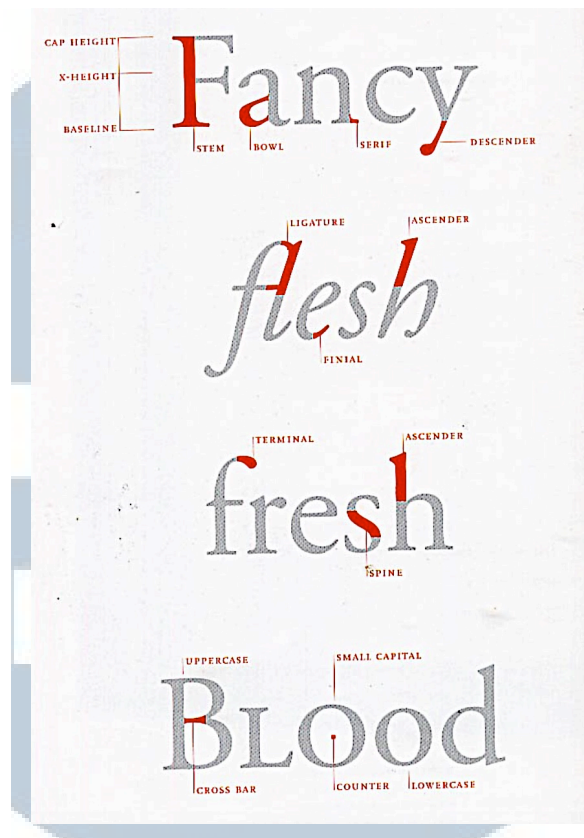
Contoh: Deftone Stylus

4. Dekoratif

Ciri dari huruf Dekoratif adalah tipe huruf yang disertai dengan hiasan atau ornamen sehingga memberikan kesan indah. Namun, jenis huruf ini memiliki tingkat *readability* yang rendah.

Dalam penggunaan tipografi, terdapat dua hal yang menentukan kesuksesan desain yaitu *legibility* dan *readability*. *Legibility* adalah tingkat kemudahan mata mengenali suatu karakter atau huruf. *Readability* adalah tingkat penggunaan huruf yang memperhatikan hubungan huruf yang satu dan lainnya. Kedua hal tersebut bertujuan untuk memastikan agar informasi yang disampaikan melalui suatu karya desain dapat tersampaikan secara relevan terhadap pembaca. Namun, kedua hal tersebut bukan merupakan suatu peran yang mutlak diterapkan dalam desain. Ada kalanya, peran tipografi dapat dilakukan sekadar untuk membawa emosi atau ekspresi, menunjukkan pergerakan elemen dalam suatu desain dan memperkuat arah suatu karya desain (Lia Anggraini dan Kirana Nathalia, 2014, hlm. 66).

NUSANTARA



Gambar 2.18. Anatomi Huruf

(Thinking With Type, 2004)

2.8. Sejarah Kuliner di Kota Palembang

Culinary atau kuliner merupakan urusan dapur yang berhubungan dengan keahlian masak-memasak (*Chambers-Essential: 1995*). Kuliner sangat erat kaitannya dengan pola konsumsi manusia berupa makanan dan minuman. Baik pengolahan maupun penyajian. Secara harafiah, kuliner adalah kata yang biasanya digunakan untuk menandakan profesi memasak. Biasanya istilah kuliner erat kaitannya dengan profesi seperti *chef*, *management restaurant*, ahli penata diet, ahli gizi dan lainnya. Kuliner juga memiliki nilai keutamaan yaitu cita rasa. Suatu

N U S A N T A R A

sajian makanan ataupun minuman dapat disebut sebuah kuliner karena memiliki kekhasan.

Indonesia merupakan negara yang memiliki ribuan pulau. Selain memiliki ribuan pulau, Indonesia juga memiliki ragam budaya, bahasa, suku dan agama. Keanekaragaman tersebut mendukung terciptanya multikulturalisme budaya, dimana hal tersebut senada dengan semboyan Indonesia, “*Bhineka Tunggal Ika*” yang berarti walaupun berbeda-beda namun tetap satu. Perbedaan tidak dapat dilepaskan dengan adanya sebuah sejarah. Melalui sejarah, negara Indonesia tentunya memiliki budaya khas di setiap pulaunya. Pulau Sumatera yang merupakan salah satu dari pulau besar di Indonesia memiliki jejak sejarah yang beragam. Kota Palembang yang menjadi ibu kota Provinsi Sumatera Selatan memiliki cermin dari budaya kota yang khas yaitu budaya kuliner.

Apabila ditilik melalui sejarah, perkembangan budaya kuliner di kota Palembang tak dapat dilepaskan kaitannya dengan masa kerajaan Sriwijaya. Di masa kerajaan Sriwijaya terdapat peninggalan berupa prasasti Talang Tuwo. Menurut sejarah Indonesia, prasasti Talang Tuwo ditemukan di wilayah Palembang bagian barat pada 684 Masehi yang berisi perintah kepada bawahan Dapunta Hyang Sri Jayanasa untuk mendirikan sebuah taman bernama Srikestra. Taman tersebut berisikan kebun, buah-buahan dan pohon-pohon dengan tujuan untuk kesejahteraan masyarakat setempat. Prasasti ini ditemukan dipermukaan tanah dengan kondisi tertelungkup ke tanah dengan kondisi fisiknya baik (Coedes, 2014:55). Isi dari prasasti Talang Tuwo menggunakan tulisan aksara Palawa dan

N U S A N T A R A

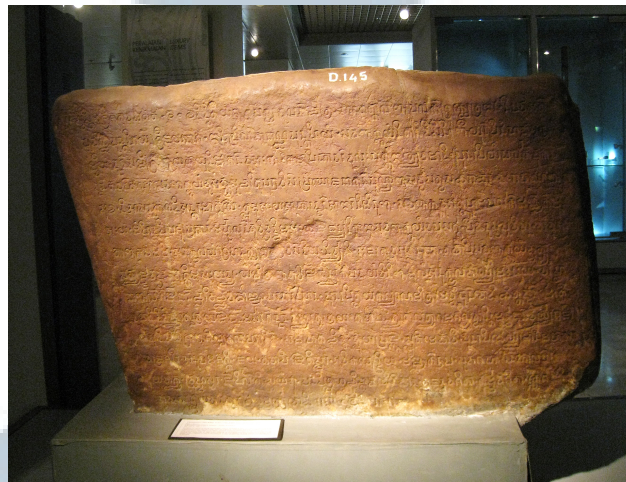
berbahasa Melayu Kuno. Prasasti Talang Tuwo tertulis sebanyak 14 baris dengan terjemahan isi sebagai berikut:

1. Selamat sejahtera! Pada hari kedua paroterang, Bulan Caitra, Tahun 606 Saka, saat itulah taman (yang bernama) Sri Ksetra ini dibuat.
2. Punta Hyam Sri Jayanasa wujud pranidhana Punta Hiyam, dan hendaknya semua tanaman yang telah ditanam di taman Sri Ksetra ini seperti kelapa, pinang,
3. Aren, dan sagu serta jenis-jenis pohon bambu, seperti bambu haur, bambu (wuluh), dan bambu betung dan sejenisnya. Termasuk pula taman-taman, bendungan-bendungan,
4. Telaga-telaga. Semua amal saya berikan hendaknya dipelihara, demi kesejahteraan dan kepentingan seluruh makhluk hidup seperti manusia, binatang (bergerak) dan tanaman (tidak bergerak). Sebagai tempat yang memberi rasa nyaman,
5. Kebahagiaan. Sebagai tempat beristirahat dan melepaskan lelah bagi mereka yang sedang dalam perjalanan, penawar lapar dan dahaga. Semoga pula kebun-kebun yang ada di taman ini hasilnya berlimpah, sehingga
6. Ternak-ternak terurus karenanya. Demikian pula para juru peliharanya. Semoga mereka senantiasa aman, tenang, nyaman tidur dan berbahagia apapun yang mereka perbuat.

7. Semoga semua yang ada di taman ini dilindungi oleh planet dan rasi serta selalu dalam keberuntungan, awet muda, panjang usianya selama menjalankan tugas mereka. Semoga para hamba
8. Yang setia dan berbakti memelihara taman ini selalu dicintai, keluarganya di karunai kebahagiaan. Dan para pengunjung taman ini selalu yang jujur, dari manapun mereka datang dan singgah.
9. Tidak ada pencuri, perampas, pembunuh, atau penzinah (pelacur). Selalu itu semoga mereka yang datang merupakan kawan dan penasihat yang baik, dan dalam jiwanya terlahir pikiran Bodhi serta persahabatan (--)
10. Selalu sesuai dan tak terpisah dari ajaran suci tiga ratna. Dan semoga mereka senantiasa (mereka bersikap) murah hati, taat pada peraturan, dan sabar. Semoga dalam diri mereka timbul tenaga, kerajinan.,
11. Pengetahuan, dan seluruh citarasa keindahan. Semoga semangat mereka terpusatkan, mereka memiliki pengetahuan, ingatan kecerdasan. Lagi pula semoga mereka teguh pendapatnya, bertubuh intan seperti mahasattwa,
12. Berkekuatan tiada tara, berjaya dan juga ingat akan kehidupan-kehidupan mereka sebelumnya, berindera lengkap, berbentuk penuh, berbahagia, bersenyum, tanang,
13. Bersuara merdu seperti suara brahma. Semoga mereka terlahir sebagai pria yang menjadi wadah batu ajaib, mempunyai kekuasaan atas kelahiran-kelahiran, kekuasaan atas karma, dan kekuasaan atas

14. Noda-noda, semoga akhirnya mereka mendapat penerangan yang sempurna dan agung (Coedes, 2014:55).

Selain berisi unsur keagamaan Buddha dan kaitannya dengan kebijaksanaan seorang raja di masa kerajaan Sriwijaya di dalamnya, isi prasasti Talang Tuwo juga menyebutkan adanya pembuatan taman Sriksetra. Di dalam taman Sriksetra tersebut terdapat tanaman bermanfaat bagi seluruh makhluk seperti, tanaman kelapa, sagu, pohon aren, pinang, bambu dan tanaman lainnya dengan manfaat yang positif bagi kesejahteraan masyarakat setempat. Sehingga tentunya kekayaan alam yang telah dibuat di taman Sriksetra memiliki kaitan terhadap perkembangan olahan kuliner di kota Palembang.



Gambar 2.19. Prasasti Talang Tuwo

(<https://upload.wikimedia.org>, 2017)

2.9. *Consumer Behavior* (Remaja)

Istilah remaja berasal dari bahasa latin yang berarti *adolescere* yang berarti berkembang atau menuju proses kedewasaan (Rice, 1990). Menurut Papalia dan Olds (2001), masa remaja adalah suatu proses transisi perkembangan antara anak-anak ke masa dewasa yang umumnya dimulai dari umur 12 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluhan tahun.

Menurut *e-journal.uajy.ac.id* yang diakses oleh penulis pada tanggal 24 September 2017 mengenai pola dan perilaku konsumsi remaja, kelompok usia remaja adalah salah satu target pasar yang potensial. Menurut Munandar (2001), ciri-ciri remaja dapat digolongkan berdasarkan pendekatan demografis, yaitu:

1. Remaja amat terpengaruh rayuan penjual,
2. Mudah terbujuk iklan terutama pada perapihan kertas bungkus dengan warna menarik,
3. Tidak berpikir hemat,
4. Kurang realistis, romantis dan impulsif.

Dalam kaitannya dengan *consumer behavior*, para pemasar memahami secara nyata bahwa remaja tidak memiliki pendapatan mandiri. Namun, remaja memiliki pola konsumtif guna meningkatkan citra diri atau *image* akibat pengaruh sosial yang sedang berkembang sehingga hal tersebut menjadikan remaja sebagai target potensial. Umumnya remaja masih dapat meminta uang kepada orang tua untuk kebutuhan-kebutuhan yang berkaitan dengan minatnya.

Seperti yang dikatakan From (1995, dalam Arysa 2013) dan dikutip oleh Intan Sari dalam skripsinya mengenai “Hubungan Antara Persepsi Pola Asuh

Orang Tua dengan Perilaku Konsumtif pada Remaja Akhir di Jakarta,” terdapat empat dimensi perilaku konsumtif yaitu:

1. Pemenuhan keinginan,
2. Barang di luar jangkauan,
3. Barang tidak produktif,
4. Status.

Empat dimensi di atas tentunya tidak hanya terbatas pada ruang gerak remaja, namun masyarakat secara luas. Masyarakat dapat dikategorikan konsumtif apabila mengalami keempat dimensi tersebut. Pemenuhan keinginan merupakan dimensi mendasar dalam pola perilaku konsumtif. Di dalam kehidupan, tentunya manusia mengenal kebutuhan pokok seperti sandang, pangan, papan. Namun, terdapat pula kebutuhan sekunder dan tersier yang termasuk ke dalam kategori keinginan. Kebutuhan dan keinginan adalah hal yang berbeda, keduanya saling mengisi namun masyarakat yang memiliki keinginan untuk memiliki lebih akan kebutuhan dirinya dapat dikategorikan telah menjadi bagian dari perilaku konsumtif. Terlebih saat barang berada di luar jangkauan. Barang yang berada di luar jangkauan memiliki siklus distribusi yang lama sehingga membuat masyarakat merogoh kocek yang tidak sedikit.

Selain itu, masyarakat yang memiliki pola konsumsi tinggi terhadap suatu produk membuat nilai dari obyek konsumsi menjadi kian tidak produktif bagi diri sendiri. Misalnya, masyarakat yang candu akan mengonsumsi minuman-minuman manis di setiap dahaga, maka hal tersebut akan menjadi kurang baik bagi kesehatan. Terakhir, dimensi keempat yaitu status. Hal ini sangat berkaitan

dengan *prestige* atau harga diri masyarakat. Sekelompok masyarakat memiliki stigma bahwa kuantitas lebih baik untuk dilihat dibanding kualitas. Oleh karenanya, masyarakat seringkali memperhatikan penampilan atau *first-impression* dibanding peningkatan kualitas dalam diri.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA