

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Desain

Menurut Lauer dan Pentak (2011) dalam bukunya yang berjudul ‘Design Basics’,
“*To design indeed means to plan, to organize. Design is inherent in the full range of art disciplines from painting and drawing to sculpture, photography, and time-based media such as film, video, computer graphics, and animation.*” (hal. 4).

Mendesain adalah untuk merancang atau mengorganisasi. Desain adalah suatu hal yang melekat dalam seni mulai dari melukis, seni kriya, fotografi, film, komputer grafis, dan animasi.

2.1.1. Proses Desain

- **Thinking**, adalah bagian penting dalam sebuah proses desain. Ketika sedang berhadapan dengan sebuah masalah, memikirkan solusi adalah hal pertama yang ingin dicapai. Berfikir juga diterapkan dalam permasalahan visual dan seni. Setiap tahap dalam membuat sebuah desain melibatkan pilihan. Setiap pilihan yang dilakukan dari berfikir (Lauer dan Pentak, 2011, hal. 7-9).

Didalam proses berfikir terdapat beberapa hal yang harus dipikirkan yaitu bentuk dan konten (*form and content*) serta bentuk dan fungsi (*form and function*). Bentuk dan konten memikirkan hubungan antara bentuk dan cara penyampaiannya sedangkan bentuk dan fungsi memikirkan hubungan dan fungsinya (hal. 10-13).

- **Looking**, atau melihat adalah salah satu edukasi primer yang wajib dimiliki oleh seorang seniman. Seorang seniman harus memiliki visual yang sensitif, dapat melihat apa yang terlewatkan di dunia dan melihat dengan minat khusus. Melihat dapat dilatih dengan pemaparan terhadap media massa seperti televisi, film, dan internet. Terkadang melihat juga dapat dilakukan secara perlahan dan lebih memerhatikan apa yang kita lihat. Istilah seperti 'lihat lagi' dan 'lihat hubungannya' sangat sering didengarkan ketika sedang berada didalam kelas. Walaupun diulang terus menerus, hal ini adalah hal yang esensial dan mendasar dalam memahami komunikasi visual (hal. 14-19).

- **Doing** atau melakukan, dimulai dari eksperimen visual, atau dapat diartikan dengan berfikir bagaimana sebuah material atau bahan cocok untuk digunakan. Pada tahap ini sebuah ide akan mulai terbentuk baik dalam bentuk sketsa maupun dalam bentuk material yang sudah jadi (hal. 20-23).

2.1.2. Prinsip Desain

- *Unity*, atau sebuah presentasi dari gambar yang berintegrasi adalah sebuah harmoni atau kesatuan yang ada di antara elemen dalam design, yang terlihat seperti bahwa terdapat beberapa koneksi visual yang menyebabkan mereka untuk berkumpul bersama, atau disebut juga dengan harmoni (Lauer dan Pentak, 2011, hal. 28).

Aspek penting dalam kesatuan visual adalah hasil yang harus mendominasi elemen-elemen individu dengan cara melihat secara keseluruhan sebelum memerhatikan elemen individu (hal. 30).

Visual persepsi adalah salah satu bentuk kesatuan dimana adanya sebuah bentuk organisasi, suatu hal yang dapat direlasikan dari berbagai elemen berbeda. Salah satu bentuk studi persepsi visual adalah teori gestalt dari psikologi visual (hal. 32).

Beberapa cara untuk mendapatkan kesatuan adalah *proximity*, *repetition*, *continuation*, dan *continuity and the grid*. *Proximity* atau jarak adalah salah satu cara mudah untuk mendapatkan kesatuan atau harmoni, secara sederhana hanya dengan menempatkan elemen secara berdekatan *Repetition* atau pengulangan dapat mencapai kesatuan dengan cara mengulangi berbagai bagian dalam sebuah desain agar terhubung satu sama lain (hal. 34-37).

Continuation yang artinya berkelanjutan seperti sebuah garis atau arah dari satu bentuk ke bentuk lainnya. *Continuation* bisa dibuat secara tidak sengaja dan disengaja. Setelah mengetahui mengenai *continuation*, *continuity* sering digunakan didalam sistem grid, yaitu garis horizontal dan vertikal yang saling berpotongan yang membagi sebuah halaman dan membentuk sebuah kerangka area (hal. 38-43).

- ***Emphasis and Focal Point***

Emphasis dan Focal Point adalah elemen yang didekatkan dan dapat menarik perhatian dan mendorong para penontonnya untuk melihat lebih dekat. Terdapat beberapa cara untuk mendapatkan *focal point* atau titik fokus seperti *emphasis by contrast*, *emphasis by isolation*, dan *emphasis by placement*. Sebagai sebuah aturan, sebuah *focal point* dapat dicapai ketika ada satu elemen yang berbeda dari elemen lainnya. Apapun yang menginterupsi hasil keseluruhan, dengan otomatis penontonnya akan otomatis melihat dan tertarik dengan perbedaan yang ada. Contoh dari *emphasis by contrast* adalah ketika hampir seluruh elemen berwarna hitam, sebuah cahaya muncul merusak pola yang ada dan menjadi titik fokus (hal. 56-59).

Emphasis by isolation adalah sebuah variasi dari *emphasis by contrast*, yaitu dengan mengisolasi sebuah elemen dan menempatkannya sendirian sehingga dapat menarik perhatian. Elemen yang terisolasi tidak harus berbeda bentuknya dari elemen lainnya (hal.60 -61).

Sesuai dengan namanya, *emphasis by placement* adalah membuat pusat perhatian berdasalah penempatannya. sebuah elemen yang ditempatkan ditengah akan selalu menjadi pusat perhatian. Bahkan tidak jarang elemen yang ditempatkan ditengah dikritisi sebagai naif dan membosankan. Maka muncullah sebuah pemikiran menarik untuk melihat bagaimana elemen yang ditempatkan ditengah dapat secara halus digunakan untuk mendapatkan sebuah titik fokus (hal. 62-63).

- ***Scale and Proportion***

Skala dan proporsi adalah dua hal yang berhubungan, dengan skala sebagai sebutan lain untuk ukuran. Skala besar dapat diartikan dengan ukura yang besar dan skala kecil yang diartikan dengan ukuran kecil. Proporsi dapat diartikan sebagai ukuran yang relatif, ukuran yang diukur dengan elemen lain atau terhadap norma dan standar tertentu (hal. 70).

- ***Balance***

Kurangnya keseimbangan atau *balance* akan mengganggu apa yang dilihat dan dialami, seperti pohon yang tidak lurus dan lantai serta furnitur yang miring. Walaupun tanpa keseimbangan tidak akan ada bahaya yang datang, dengan adanya prinsip keseimbangan sebuah seni akan lebih menyenangkan dan nyaman untuk dilihat (hal. 89).

Sebagian besar gambar atau ilustrasi yang telah dilihat terdapat keseimbangan yang dengan sengaja dibuat oleh senimannya. Bukan berarti tidak adanya tempat untuk ketidakseimbangan. Seniman dapat dengan sengaja, sesuai dengan temanya membuat ketidakseimbangan didalam sebuah gambar atau ilustrasi untuk menimbulkan respon gelisah dan tegang. Dalam hal ini ketidakseimbangan dapat menjadi elemen yang berguna (hal. 90).

Terdapat empat jenis *balance* yaitu *symmetrical balance*, *asymmetrical balance*, *radial balance*, dan *crystallographic balance* (hal 92-110).

- ***Rhythm***

Ritme visual dan ritme musik dapat memiliki arti lebih daripada hanya sekedar metafora saja. Dalam beberapa kasus, ritme visual yang disusun oleh seorang seniman seolah beresonansi dengan memori atau berasosiasi dengan indra lainnya. Ketika sebuah eksperimen visual menstimulasi salah satu indra lainnya, proses ini disebut empati kinestetik atau *kinesthetic empathy* (hal. 112).

2.1.3. Elemen Desain

- ***Line***

Secara teori, garis atau *line* hanya terdiri dari dimensi yaitu panjangnya. Tetapi di dalam istilah seni dan desain, garis juga memiliki lebar. Dari semua elemen seni, garis adalah elemen yang paling sering dikunjungi, dari masa kanak-kanak hingga dewasa. Garis dapat menyampaikan suasana dan perasaan. Dengan beberapa garis yang berhubungan, seorang seniman juga dapat menggambarkan dan mengidentifikasi garis menjadi bentuk (hal. 128).

- ***Shape***

Bentuk adalah sebuah area yang dapat dilihat, dan diciptakan baik dengan garis, perubahan warna, atau dengan perubahan nilai yang mendefinisikan, memiliki sebuah arti. Persepsi visual bergantung pada kemampuan dalam mengenali batasan-batasan yang memisahkan sosok dari dasarnya. Sosok adalah elemen bentuk sedangkan dasarnya adalah ruang atau volume antara gambar atau bentuk (hal. 168).

- ***Pattern and Texture***

Pattern atau pola adalah istilah yang saat ini beredar dalam desain. Salah satu artinya adalah ketika muncul sebuah ide mengenai pola kain, atau arti yang lebih general dan merujuk ke pengulangan pada sebuah motif desain. Arti kedua adalah hal mendasar pada pemikiran manusia seperti pola pikir yang harus diubah atau kebiasaan yang ingin diubah (hal. 180).

Pola dapat menjadi hal yang rumit maupun sederhana serta dapat menjadi sebuah cara dinamis yang menangkap minat visual. Perbedaan antara pola dan tekstur yaitu pola sebagai sebuah desain yang mengalami pengulangan dan memiliki motif yang muncul berulang, sedangkan tekstur sering diartikan sebagai pola berulang yang tidak diharuskan sama persis dalam setiap pengulangannya. Material tekstur seperti goni (*burlap*) mudah diidentifikasi dengan sentuhan, namun desain permukaannya memiliki sifat mengulang yang ketika difoto goni masih bisa disebut sebagai pola (hal. 180).

- ***Illusion of Space***

Banyak dari bentuk memiliki sifat tiga dimensi, maka dari itu benda tersebut bersifat nyata, dapat dipegang dan dapat dirasakan seperti keramik, perhiasan, metal, dan patung. Dalam bentuk seni seperti gambar, lukisan, dan print, seniman yang ingin menyampaikan sebuah perasaan dalam bentuk ruang atau kedalaman harus mengartikan pengalaman tiga dimensi kedalam bentuk dua dimensi. Dalam hal ini, ruang adalah sebuah ilusi (*space is an illusion*) karena gambar yang ada diatas kertas, kanvas, atau papan hanyalah gambar yang datar (hal. 196).

- ***Illusion of Motion***

Manusia tidak dapat tahan untuk tetap diam dan tidak bergerak dalam waktu yang lama, bahkan ketika tidur manusia pasti bergerak. Dalam seni dan desain terdapat beberapa cara yang digunakan untuk membuat ilusi gerak yaitu *figure repeated figure cropped, blurred outlines and fast shapes*, dan *multiple images* (hal. 230-239).

- ***Value***

Value pada dasarnya dalam seni dan desain memiliki arti untuk terang dan gelap. Persepsi manusia pada sosok dan dasar didasari pada terang dan gelap. Penggunaan kontras antara gelap dan terang dapat menciptakan titik pusat (*focal point*) dan pusat perhatian pada sebuah seni dan desain. Kontras gelap dan terang yang tinggi dapat dengan segera menarik perhatian karena *value emphasis*. Dengan memberikan kontras tinggi pada satu area dan kontras yang tenang di area lainnya, seniman dapat memastikan dimana penonton akan melihat terlebih dahulu (hal. 244).

- ***Color***

Tidak hanya seniman profesional atau desainer yang berhubungan dengan warna. Manusia secara general harus membuat keputusan mengenai warna hampir setiap hari, seperti memilih barang yang akan dibeli setiap harinya dimana warna menjadi salah satu faktor utama dalam memilih barang tersebut. Sayangnya, studi mengenai warna dapat menjadi sedikit kompleks. Arti dari kata 'warna' memiliki banyak aspek sehingga arti yang dimiliki juga berbeda bagi psikiater, penyair, ahli kacamata, insinyur, dan seniman (hal. 256).

2.2. Tipografi

Menurut Saltz (2019) pada bukunya yang berjudul '*Typography Essentials: 100 Design Principles for Working with Type*', '*The number of available typefaces keeps expanding exponentially, but the essential principles of good typographic design remain largely unchanged.*'. Jenis-jenis tipografi yang tersedia terus berkembang secara eksponensial, tetapi sebagian besar prinsip-prinsip penting dari sebuah desain tipografi yang baik tetap tidak berubah.

2.2.1. *The Letter*

2.2.1.1. *Emotional Content Implied by the Text*

Bentuk huruf dapat memperkuat bebab emosi sebuah teks. Seperti dekorasi halus pada huruf miring mungkin adalah cara terbaik untuk menyampaikan pesan pada sebuah puisi atau alam atau huruf serif tebal mungkin adalah cara terbaik untuk menyampaikan pernyataan politik. Faktor lain juga bermain peran dalam menyampaikan emosi sebuah konten. Bentuk bulat dan huruf dengan bobot ringan memberikan sentuhan yang lebih feminine (hal.14).

Warna huruf juga berperan dalam penyampaian emosi. Warna yang bernuansa hangat dan lembut terkesan lebih feminin, warna primer lebih menarik perhatian anak-anak, warna hijau hutan, biru laut dan warna merah anggur terkesan lebih maskulin. Walaupun permainan warna adalah sebuah stereotip, stereotip ada karena suatu alasan dan dapat dengan berhasil digunakan untuk secara emosional menarik perhatian audiens (hal.14).

2.2.1.2. *Considering the Medium*

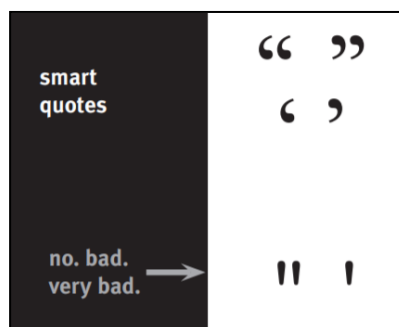
Bagaimana dan dimana jenis huruf muncul dapat menjadi petunjuk bagi desainer untuk memutuskan huruf yang akan digunakan. Media yang akan dipakai dapat menentukan pilihan huruf yang lebih dapat dibaca. Media yang digunakan dapat dirancang untuk dilihat terutama ketika dipegang dengan tangan, pada jarak baca biasa, atau dimaksud untuk dibaca dari jauh, apakah media dirancang untuk pembaca yang berusia cukup muda, cukup tua, atau tunanetra, memiliki permukaan *glossy*, *matte*, atau keduanya. Contohnya jika media memiliki permukaan *glossy*, pantulan cahaya dapat mengganggu proses membaca sehingga diperlukan jenis huruf yang lebih besar atau lebih tebal. Media yang digunakan juga dapat berupa media bergerak dan dapat bergerak dengan berbagai cara seperti memperbesar, memperkecil, memudar, berkedip, bergerak dari satu tempat ke tempat lain, menyebar, menyatu, dan lainnya (hal.18).

2.2.1.3. *Honoring Dignity*

Terdapat dua cara untuk menghormati martabat sebuah teks yaitu teks adalah yang terpenting, segala hal lain ada untuk menghormati dan mendukung teks tersebut, tetapi huruf juga memiliki kehidupan dan martabatnya sendiri. Memperjelas teks penting adalah tujuan yang terhormat. Bahkan teks informasi sederhana seperti jadwal bis dan direktori telepon harus ditangani dan diperhatikan dengan prinsip tipografi yang sama (hal. 20).

2.2.1.4. *Proper Smart Quotes*

Smart quotes (kadang disebut “*curly quotes*”) dapat ditemukan di sebagian besar software yang berhubungan dengan desain. Smart quotes adalah tanda kutip (dan apostrof) yang telah dirancang oleh desainer huruf untuk menyertai jenis huruf tersebut. Satu-satunya penggunaan *glyph default* yang sesuai adalah untuk menunjukkan tanda ukur kaki dan inci (hal. 38).



Gambar 2.1 *Proper Smart Quotes*
(Saltz, 2019)

2.2.1.5. *High Contrast in Reverse*

Huruf *reversing out* atau *dropping out* dapat digunakan untuk menghasilkan efek yang bagus. Namun, perlu berhati-hati untuk mengaplikasikannya pada huruf kecil berkaitan dengan proses pencetakan final. Jenis huruf *monoline* (jenis huruf yang tidak memiliki perbedaan antara tebal dan tipis) dan jenis huruf dengan *stroke* sedang, yang memiliki kontras sedikit hingga sedang, dapat bekerja baik dengan tipe *reversing out* (hal. 42).



Gambar 2. 2 *High Contrast in Reverse*
(Saltz, 2019)

2.2.1.6. Thinking Like a Typesetter

Sistem produksi saat ini memerlukan desainer untuk menjadi editor dan juru ketik. Sehingga para desainer perlu menjadi ekstra waspada untuk menghilangkan spasi ganda, terutama setelah titik; penggunaan spasi dari pada tab; ekstra tab; dan penggunaan tanda penghubung yang salah dan lainnya. Karakter “tidak terlihat” dan “tersembunyi” seperti pengembalian paragraph dapat menyebabkan penderitaan yang tidak terhitung jika tidak ditemukan sebelum gaya lembaran diterapkan (hal. 48).

2.2.1.7. Theory of Relativity I

Huruf muncul dalam hubungannya dengan huruf lain. Maka dari itu, setiap keputusan desain bergantung pada suatu set keadaan yang mengatur konteks huruf tersebut. Dalam kata lain, huruf bereaksi pada, dan perlu dipertimbangkan hubungannya dengan lingkungan desainnya (hal. 56).

2.2.2. *The Word*

2.2.2.1. *Hierarchy Using Position*

Huruf di lokasi “primer” menerima prioritas visual. Area atas terlihat lebih menonjol. Sehubungan dengan penentuan posisi horizontal, statistic menunjukkan bahwa focus group memiliki sedikit preferensi untuk daerah kanan tangan yang terlihat dibandingkan daerah kiri tangan. Dengan mengasumsikan semua ukuran huruf sama, posisi dengan prioritas tinggi menunjukkan tingkat kepentingan yang lebih tinggi (hal. 62).

2.2.2.2. *Hierarchy Using Color*

Warna kuat menciptakan kesan “pop”. Walaupun warna hitam dan putih menghasilkan kontras yang paling tinggi, sebuah teks diantara ledakan warna dapat menjadi lebih menonjol di hirarki elemen yang ada (bergantung pada faktor lain seperti ukuran, ketebalan, jenis huruf, dan posisi) (hal. 68).

2.2.2.3. *To Kern or Not to Kern*

Dalam dunia digital, desainer huruf menanamkan pasangan kerning di desain hurufnya, yang biasanya berfungsi dengan baik dengan teks tipe tersebut. Ketika sebuah tipe tulisan digunakan lebih besar dari ukuran teks (diatas 14 point), disparitas kecil dan penyimpangan pada spasi antar huruf menjadi lebih terlihat, dan penyimpangan pada spasi ini adalah tugas desainer untuk memperbaiki dan menyesuaikan kerning secara manual.

Beberapa kombinasi huruf memerlukan penyesuain lebih dibandingkan huruf lainnya. Tujuannya adalah secara optik menciptakan kerning yang konsisten (hal.76).

2.2.2.4. *Using Cases*

Huruf besar dan huruf kecil memiliki tujuan yang berbeda. Huruf besar, seperti yang diketahui, berbicara keras, ketika huruf kecil lebih diam. Namun, semua itu relatif; huruf besar yang sangat tipis di sans serif sederhana mungkin berbicara lebih halus dibandingkan huruf serif kecil yang tebal. Semua hal itu bergantung pada proporsi dan campurannya (hal. 90).

2.2.2.5. *Mixing Types Using Contrast, Weight, or Color*

Menaruh jenis huruf tipis dengan jenis huruf tebal dan berat, atau mengubah warna, ketika menggunakan ukuran huruf yang sama dengan jenis huruf yang sama memungkinkan kata-kata untuk digabung. Dalam sebuah kata, dua atau lebih ide dapat muncul berdampingan namun juga terpisah, dengan penekanan yang jelas berbeda. Hal ini adalah solusi desain yang secara khusus digunakan dalam *display* dan telah berhasil digunakan di berbagai arena (hal. 96).

2.2.2.6. *Familiarity Breeds Legibility*

Keterbacaan adalah hal terpenting dalam sebagian besar proyek yang bertipe, jadi berhati-hatilah dalam memilih jenis huruf dengan elemen desain yang dapat dengan segera mudah dipahami oleh pembaca. Banyak jenis huruf, karena mereka sering digunakan, memiliki fitur-fitur yang mudah dikenali dan proporsi. Pembaca harus bisa menafsirkan rangkaian kata tersebut dalam waktu yang cepat (hal. 100).

2.2.2.7. *Using the Right Type*

Memilih tipe huruf yang benar untuk suatu proyek akan memperkuat dan memperjelas pesan yang ingin disampaikan. Bergantung pada tantangan desainnya, mungkin ada lebih dari satu pilihan yang benar. Memahami apa yang akan dikomunikasikan dan kepada siapa seharusnya dapat membantu menavigasi dunia luas dari jenis huruf yang tersedia (hal. 104).

2.2.2.8. *Theory of Relativity II*

Huruf muncul dalam hubungannya dengan huruf lain. Maka dari itu, setiap keputusan yang dibuat, baik gaya, ukuran, tebal, lebar, warna, atau kontras, harus memperhitungkan semua huruf di sebuah halaman atau layer. Setiap keputusan desain, tidak peduli seberapa kecil, memiliki efek pada setiap aspek desain lainnya. Semakin banyak elemen yang ada, semakin kompleks persamaannya. Namun, tidak seperti matematika, dimana hanya ada satu jawaban untuk satu persamaan, desainer dapat menemukan beberapa jawaban yang benar untuk permasalahan yang sama (hal. 106).

2.2.3. *The Paragraph*

2.2.3.1. *Less Is More*

Kesederhanaan memiliki kemenarikan yang tidak tertandingi untuk pembaca yang tertekan waktu dan terlalu banyak bekerja. Tulisan yang memiliki detail minim, memiliki bentuk huruf dengan keterbacaan yang jelas, berada di ruang tempat yang baik terasa menenangkan bahkan sebelum pembaca memilih untuk membacanya (hal. 112).

2.2.3.2. *Letter Spacing and Word Spacing*

Hubungan yang terjalin antara huruf dan kata menentukan bahwa keputusan apa pun untuk mengubah spasi di antara huruf berdampak dengan mengubah spasi di antara kata. Hampir di seluruh program software, hubungan proporsional ini dapat tercapai secara otomatis. Kolom tulisan yang sudah dibuat rata (*justified*) akan memiliki spasi yang tidak sama untuk mencapai keselarasan (hal. 116).

2.2.3.3. *Tracking Guidelines*

Tidak terlalu regang dan tidak terlalu rapat. Tracking harus terasa tepat. Tracking merujuk kepada penyesuaian spasi huruf sebuah kata, baris, paragraf, atau sebuah bagian teks secara global atau menyeluruh. Seperti semua hal yang bersifat tipografi, tujuan yang ingin dicapai adalah konsistensi dalam penampilan teks (hal. 120).

2.2.3.4. The “Color” of the Text Type

Secara tipografis, kata “warna” menjelaskan kepadatan atau bobot nada sebuah jenis teks sebagai tekstur pada suatu halaman. Ini adalah tujuan dari semua desainer tipografi yang baik untuk membuat sebuah tekstur yang rata dan “halus”, tidak ada bagian yang menonjol, baik karena terlalu regang atau terlalu rapat. Perhatikan ketidaksamaan dalam sebuah warna tipografi yang mungkin muncul karena terlalu banyak kata-kata dalam satu baris (hal. 122).

2.2.3.5. Text Overlapping Images

Masalah keterbacaan datang ketika tulisan bertumpang tindih dengan gambar. Untuk membuat tulisan menonjol, ukuran dan jenis tulisan, memiliki kontras dengan latar belakang, dan ketebalan tulisan berkontribusi untuk pemisahan penting antar latar belakang dengan latar depan (150).

2.2.3.6. Theory of Relativity III

Semua elemen tipografi didalam sebuah paragraf memiliki hubungan satu sama lain dan untuk seluruhnya. Pembaca harus memiliki hirarki yang jelas dan elemen harus terbaca. Bagi seorang desainer, menyeimbangkan semua elemen grafik desain adalah salah satu tantangan terbesar. Bahkan sedikit penyesuaian pada karakteristik text dapat memperjelas konten (hal. 156).

2.2.4. *The Page*

2.2.4.1. *Legibility, Legibility, Legibility*

Tulisan ada untuk mendukung konten, sehingga tujuan utamanya adalah kemampuan untuk mengundang pembaca untuk memahami konten tersebut. Banyak faktor dapat memengaruhi keterbacaan, dan kombinasi faktor juga memengaruhi keterbacaan. Desainer sering meremehkan jumlah waktu yang bersedia dihabiskan oleh pembaca untuk membaca teks. Pada suatu waktu blackletter pernah dipertimbangkan keterbacaannya. Tetapi dalam keadaan modern saat ini blackletter memiliki sedikit keterbacaan (hal. 158).

2.2.4.2. *Limiting Typeface*

Ketika jenis huruf yang beragam dipilih untuk digunakan berdampingan pada suatu dokumen yang sama, setiap pasangan memiliki kemungkinan terjadinya konflik. Desainer sering bertanya apakah jenis tulisan ini, yang di desain oleh berbagai desainer, dari klasifikasi sejarah yang berbeda, dengan karakteristik yang berbeda dapat bekerja sama dengan baik. Terlalu banyak penggunaan jenis typeface dapat menyebabkan “*type soup*” (hal. 162).

2.2.4.3. *Organized Entry Points*

Pembaca diatur oleh distraks, dan kecuali jika mereka sangat termotivasi, mereka akan mengambil jalan yang memiliki sedikit perlawanan (menyebabkan pembaca untuk sepenuhnya mengacuhkan teks). Desainer tipografi yang baik akan menawarkan berbagai hamparan pembuka menarik untuk pembaca, menawarkan berbagai tempat dimana terdapat teks dan dibaca dalam potongan-potongan yang dapat dengan mudah dimengerti. Sistem ini menandakan bahwa ada sesuatu untuk semua pembaca, lebih banyak nilai yang didapat karena ada banyak konten di area terbatas (hal. 172).

2.2.4.4. *Using Centered, Asymmetrical, and Flush-Right Type*

Layout ini lebih jarang digunakan, namun dapat digunakan ketika jumlah teks yang ada terbatas. Contohnya, Teks yang berada cocok digunakan untuk mengumumkan sesuatu, selama tidak ada terlalu banyak baris teks yang perlu dibaca oleh pembaca, dan selama jeda pada baris muncul secara logis. Dengan teks asimetris, desainer dapat mengubah garis untuk mengikuti bentuk dan penampilan seperti teks yang mengisi sebuah bentuk poligon (hal. 180).

2.2.4.5. *Commentary, Marginalia, and Alternate Languages*

Lapisan komentar pada teks utama tidak seperti rangkaian teks yang dapat ditemukan dimana saja secara online. Talmud, adalah sekumpulan tulisan mencakup keseluruhan hukum Yahudi tradisi yang merupakan keajaiban struktur dan hierarki tipografi, menggunakan banyak teknik cerdas untuk memasukkan tulisan komentar, yang berada di sekeliling teks pusat. Hal ini umum digunakan seperti mengizinkan margin lebar di luar area teks utama (marginalia) (hal. 194).



Gambar 2. 3 *Commentary, Marginalia, and Alternate Languages*
(Saltz, 2019)

2.2.4.6. *Margins and Gutters*

Ruang di dalam dan di antara area teks adalah tempat dimana mata dapat beristirahat. *Margin* dan *gutter* juga dapat membantu mendefinisikan arah dari sebuah konten. Buku terkesan lebih memiliki kesenggangan, *margin* dan *gutter* yang digunakan di dalam buku dapat mencerminkan kesenggangan itu. Sedangkan koran dan majalah terlihat lebih “sibuk” dan terlihat lebih mendesak, sehingga ruang di antara teks berkurang (hal.200).

2.2.4.7. *Theory of Relativity IV*

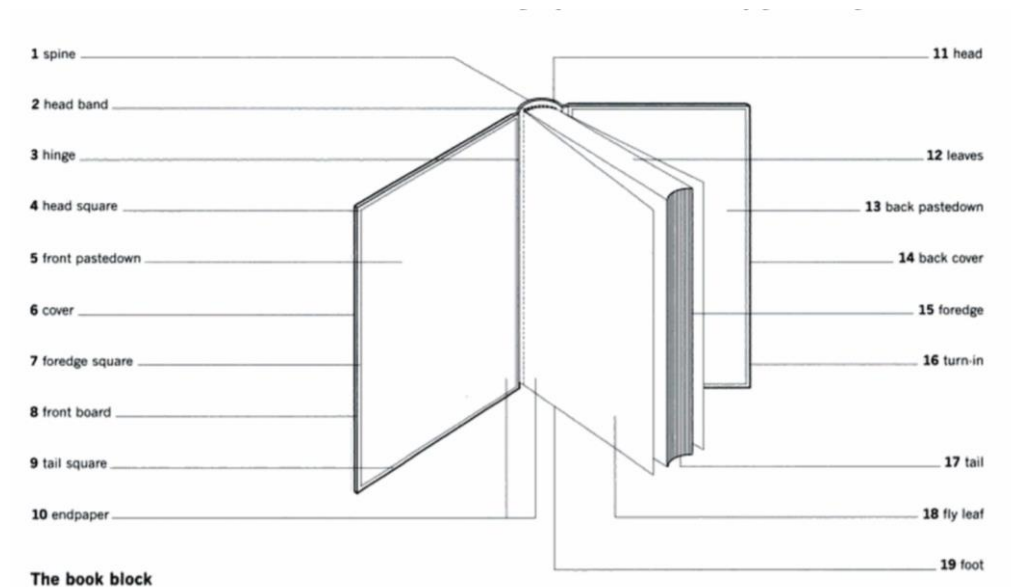
Tidak kurang pentingnya, hubungan tipografi yang ada pada sebuah halaman, layer, atau dokumen adalah penentu utama dari kesuksesan desainer. Kejelasan maksud, perbedaan yang jelas setiap elemen, harmoni tipografi, keindahan dan keterbacaan harus dikuasai bersama untuk membentuk suatu hasil yang utuh dan memuaskan (hal. 204).

2.3. Buku

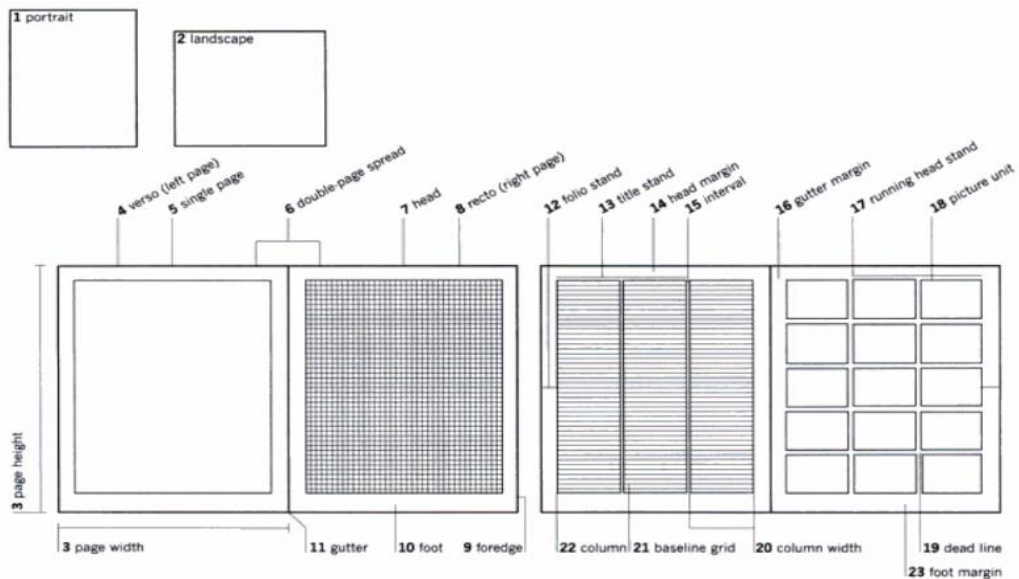
Menurut Haslam (2006) pada bukunya yang berjudul '*Design Book*', buku adalah sebuah media cetak yang terdiri dari kumpulan kertas dan dijilid, bertujuan untuk menyampaikan informasi. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong.

2.3.1. Anatomi Buku

Menurut Haslam (2006) pada bukunya yang berjudul '*Design Book*', berbagai bagian dari sebuah buku memiliki nama-nama teknis yang spesifik dan digunakan selama penerbitan berlangsung. Komponen dasar pada sebuah buku dibagi menjadi tiga yaitu *the book block*, *the page*, dan *the grid*.



Gambar 2. 4 Anatomi Buku
(Haslam, 2006)



Gambar 2. 5 Komponen Buku
(Haslam, 2006)

2.3.1.1. Istilah Dalam Buku

Berdasarkan Haslam (2006) pada bukunya yang berjudul ‘*Design Book*’, gambar diatas adalah *layout* dan sebutan-sebutan pada sebuah buku yaitu:

Blok Buku (The Book Block)

1. **Spine**, sebuah bagian dari *cover* buku yang menutupi sisi yang mengikat,
2. **Head band**, pita benang diikat ke bagian yang sering diwarnai untuk melengkapi ikatan *cover*,
3. **Hinge**, dilipat ke dalam *endpaper* dan *fly leaf*,
4. **Head square**, protector kecil pada bagian atas buku yang dibuat oleh cover dan papan belakang namun lebih besar dari pada *book leaves*,

5. **Front pastedown**, *endpaper* yang ditempelkan pada bagian dalam *front board*.
6. **Cover**, kertas tebal atau papan yang mengikat dan melindungi *book block*.
7. **Foredge square**, protector kecil pada bagian tempaan buku dibuat dari *cover* depan dan belakang.
8. **Front board**, *board cover* pada bagian depan buku.
9. **Tail square**, protektor kecil pada bagian bawah buku dibuat dari *cover* dan papan belakang namun lebih besar dari pada *book leaves*,
10. **Endpaper**, lembaran kertas tebal yang digunakan untuk melindungi dan mendukung bagian dalam board cover. Bagian luar lembar kertas adalah *pastedown* atau *board paper*, halaman dibaliknya adalah *fly leaf*,
11. **Head**, bagian atas buku,
12. **Leaves**, kertas individu atau lembaran vellum dengan dua sisi atau halaman atau hlanan *recto* dan *verso*.
13. **Back pastedown**, *endpaper* yang ditempelkan ke bagian dalam *back board*,
14. **Back cover**, board cover belakang buku,
15. **Foredge**, tepi depan sebuah buku,
16. **Turn-in**, kertas atau tepi kain yang dilipat dari luar ke dalam sebuah cover,
17. **Tail**, bagian bawah sebuah buku,

18. Fly leaf, halaman balik dari *endpaper*,

19. Foot, bagian bawah sebuah halaman,

Kertas (The Page)

1. Portrait, sebuah posisi kertas dimana tinggi kertas lebih panjang dibandingkan lebar kertas,

2. Landscape, sebuah posisi kertas dimana tinggi kertas lebih pendek dibandingkan lebar kertas,

3. Page height and width, ukuran kertas,

4. Verso, kertas bagian kiri pada sebuah buku biasanya diidentifikasi dengan nomor genap,

5. Single page, selembar kertas pada bagian kiri buku,

6. Double page spread, dua halaman berhadapan yang kertasnya bersambungan, di desain seperti hanya terdiri dari selembar kertas,

7. Head, bagian atas kertas,

8. Recto, kertas bagian kanan pada sebuah buku biasanya diidentifikasi dengan nomor ganjil,

9. Foreedge, tepi depan sebuah buku,

10. Foot, bagian bawah sebuah buku,

11. Gutter, bagian margin yang menyatukan sebuah buku,

The Grid

12. Folio stand, garis yang mendefinisikan posisi angka folio,

13. Title stand, garis yang mendefinisikan posisi judul,

- 14. *Head margin***, batas pada bagian atas kertas,
- 15. *Interval/column gutter***, ruang vertikal yang membagi kolom dari satu sama lain,
- 16. *Gutter margin/binding margin***, batas bagian dalam dari sebuah kertas yang dekat dengan bagian yang mengikat sebuah buku,
- 17. *Running head stand***, garis yang mendefinisikan posisi grid batas atas buku.
- 18. *Picture unit***, kolom grid yang dipisahkan dengan garis yang tidak digunakan,
- 19. *Deadline***, ruang garis diantara *picture unit*,
- 20. *Column width/measure***, lebar sebuah kolom menentukan panjang baris individu,
- 21. *Baseline***, garis dimana tulisan berada, dasar x bersandar pada garis ini dan *descenders* bergantung pada garis ini,
- 22. *Column***, ruang kotak pada sebuah grid yang digunakan untuk menyusun tulisan, kolom didalam grid dapat memiliki ukuran yang berbeda, tetapi selalu lebih tinggi dibandingkan lebih lebar,
- 23. *Foot margin***, batas pada bagian bawah kertas (hal. 21).

Shoulder/foredge, batas pada foredge sebuah buku,

Column depth, tinggi sebuah kolom didefinisikan menggunakan point, milimeter, atau berdasarkan jumlah baris,

Characters per line, jumlah rata-rata karakter yang ditentukan dalam sebuah ukuran point ke ukuran tertentu,

Gatefold/throwout, halaman terikat dengan lebar tambahan yang dilipat menjadi sebuah buku, biasanya disepanjang foredge (hal. 21).

2.3.2. Tipe Buku

Berdasarkan Campbell, Martin, dan Fabos (2012), divisi dari industry buku modern datang dari ekonomi dan kategori struktur yang dikembangkan oleh penerbit dan oleh organisasi perdagangan. Kategori penerbitan buku yang ada pada hari ini termasuk *trade books* (buku yang diperdagangkan untuk anak-anak dan remaja), *professional books*, *textbooks*, *mass market paperbacks*, buku religius, buku referensi, dan buku pers universitas.

1. Trade Books (Buku Komersil)

Salah satu bagian industri yang paling menguntungkan, *trade books* (buku yang diperdagangkan) termasuk buku hardbound dan paperback ditujukan kepada pembaca umum dan dijual di toko komersil. Industri ini dibedakan antara dewasa, remaja, komik, dan novel grafis. Buku komersil dewasa termasuk fiksi hardbound dan paperback, nonfiksi dan biografi, klasik literatur, buku hobi, seni, dan *travel*, sains populer,

teknologi, dan komputer publikasi, dan buku masak. Kategori buku remaja termasuk dalam buku bergambar preschool hingga dewasa muda atau buku bacaan remaja (hal. 295-296).

2. **Professional Books** (Buku Profesional)

Rekan untuk majalah komersial profesional, buku profesional menargetkan berbagai grup dengan berbagai pekerjaan dan bukan untuk pembaca umum. Area publikasi ini mengkapitalisasi pertumbuhan spesialis profesional yang memiliki karakteristik pasar kerja, terutama sejak tahun 1960an. Secara tradisional, industri ini membagi buku profesional menjadi hukum, bisnis, obat, pekerjaan sains teknis, dengan buku dalam area profesional lainnya termasuk dalam segment yang sangat kecil. Buku-buku ini dijual melalui pos, internet, atau perwakilan penawaran (sales) yang memiliki pengetahuan mengenai subjek (hal. 296).

3. **Textbooks**

Buku teks melayani negara untuk meningkatkan literasi dan edukasi publik. Buku teks sekolah dasar menemukan pasarnya pada abad ke-19, ketika buku teks perguruan tinggi memiliki penjualan tinggi pada tahun 1950an. Buku teks sekolah dasar dijual melalui berbagai negara bagian dan distrik-distrik sekolah, sedangkan buku teks perguruan tinggi dibayar oleh murid individu dan dijual melalui toko-toko

universitas yang bersangkutan. Sebagai alternatif, beberapa siswa mengembangkan situs web untuk menjual, menjual kembali, dan menyewa buku teks (hal. 296-297).

4. Mass Market Paperbacks

Mass market paperbacks biasanya dijual di toko obat, supermarket, dan bandara. Tetapi, mass market paperbacks mengalami kurangnya penjualan beberapa tahun belakangan ini karena toko buku lebih memilih untuk menampilkan dan mempromosikan buku-buku komersial yang lebih mahal, dan e-book menjadi lebih populer untuk wisatawan (hal. 297-300).

5. Religious Books (Buku Reiligius)

Buku terlaris sepanjang masa adalah Alkitab, dengan berbagai macam versinya. Selama bertahun-tahun, suksesnya penjualan Alkitab telah menciptakan industry besar untuk buku religius. Setelah perand dunia kedua, penjualan buku religius melonjak. Setelah tahun 2004, ada penurunan dalam penjualan buku berkategori religius. Namun, kategori ini tetap menjadi bagian penting dalam industry buku, terutama selama masa sosial yang bergejolak (hal. 300).

6. **Reference Books** (Buku Referensi)

Salah satu divisi besar lainnya dalam industri buku adalah buku referensi, termasuk kamus, ensiklopedia, atlas, almanak, dan sejumlah buku yang berkaitan langsung dengan profesi atau komersil tertentu, seperti buku kasus hukum dan manual medis. Dua buku referensi paling umum adalah ensiklopedia dan kamus. Kamus juga menjadi salah satu porsi terbesar dalam penjualan buku referensi. Seperti ensiklopedia, kamus telah berubah menjadi format *online* semenjak tahun 1990an, dan mereka kesulitan untuk bersaing dengan *software* kamus *online* gratis (hal. 301).

7. **University Press Books**

Pasar terkecil dalam industri buku adalah pers universitas yang tidak mencari keuntungan, menerbitkan karya ilmiah untuk kelompok kecil pembaca yang tertarik pada bidang intelektual khusus, seperti teori literatur dan kritik, sejarah pergerakan seni, filosofi kontemporer, dan sejenisnya (hal. 301).

2.3.3. Tahapan Merancang Buku Ilustrasi

Menurut Alan Male (2007) dalam bukunya yang berjudul “*Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*” yaitu, *developing the brief, answering the brief, the conceptual process, research, dan drawing.* (hal.14)

1. *Developing the Brief*

- ***The Rationale***, penulis harus mengetahui alasan mengapa proyek ini diambil. Menyampaikan seberapa banyak pengetahuan yang dimiliki mengenai tema proyek,
- ***The Aim***, apa yang ingin penulis lakukan. Sepenuhnya mengetahui dengan jelas hasil yang ingin dimiliki,
- ***The Objectives***, penulis mengetahui proses yang akan dilakukan, dengan daftar lengkap mengenai metodologi yang akan diikuti, dapat menjelaskan proyek yang diambil dan dapat memfasilitasi perkembangan akademik (hal. 18).

2. *Answering the Brief*

- ***Contexts***, ilustrasi yang dimiliki harus memiliki konteks, tanpa konteks sebuah gambar tidak bisa diartikan sebagai ilustrasi. Dibutuhkan pendekatan yang objektif dan pragmatis dalam prosesnya dan hasil akhirnya,
- ***Audiences***, penulis harus mengerti targetnya dan respon yang diperlukan oleh targetnya,

- ***Clients***, ilustrasi harus dihasilkan oleh seorang ilustrator atau klien berbasis komersial,
- ***Subject Matter***, bahasa visual yang ada di dalam sebuah ilustrasi dapat memiliki banyak arti, maka dari itu penting bagi ilustrator yang ikut terlibat dalam penyusunan materi dan sistem produksi (hal. 25).

3. ***The Conceptual Process***

- ***Brainstorming and Creative Processing***, penulis mengeksplor semua pikiran dan ide baik itu literal maupun lateral, lalu membuat daftar ide ataupun sketsa, serta untuk tidak fokus hanya pada satu ide saja,
- ***Completion***, Mengevaluasi hasil dari *brainstorming* dan memilih beberapa ide serta konsep, lalu mengembangkan ide dan konsep tersebut (hal. 31).

4. ***Research***

Tujuan dari riset pada langkah ini adalah agar penulis dapat melakukan riset yang berhubungan langsung dengan subjek yang digunakan atau diilustrasikan, namun riset juga digunakan untuk mendemonstrasikan bagaimana data yang sudah dikumpulkan dan disimpulkan dapat kira-kira berguna dan sesuai untuk dikontribusikan dalam perkembangan akademik (hal 32).

- ***Research and Illustration***, penulis melakukan riset mengenai gaya ilustrasi yang akan digunakan, dalam tahap ini penulis dapat melakukan banyak ilustrasi dan menentukan gaya ilustrasi apa yang paling sesuai dengan proyek yang sedang diambil, riset pada ilustrasi dapat dilakukan berdasarkan tahap *developing the brief*, dimana tahap ini dapat menjadi outline mengenai ilustrasi yang sesuai yang akan digunakan (hal. 32-33).
- ***Preparing for Research***, sebuah elemen teori selalu baik untuk digunakan dalam melakukan riset. Teori akan membantu menghindari keputusan tanpa dasar (hal. 33-34).
- ***Methodologies***, dalam hal ini metodologi atau objektif akan memberikan penilaian mendalam mengenai keefektifan dan keberhasilan proyek, dan bagaimana riset telah berkontribusi dalam penyelesaiannya. Metodologi yang digunakan dapat berupa akses perpustakaan, internet, kerja lapangan, pekerjaan studio, dan wawancara. Tindakan spesifik dapat berupa mengirim lewat email, telepon, dan wawancara (hal. 35).
- ***Completion***, tujuan awal dari proyek seharusnya dapat menentukan apapun hasil yang diharapkan, dan proyek yang dihasilkan sebagian besar terdiri dari bahan visual (ilustrasi). Data penelitian yang sudah dilakukan harus disimpan dan dicatat (hal. 36).

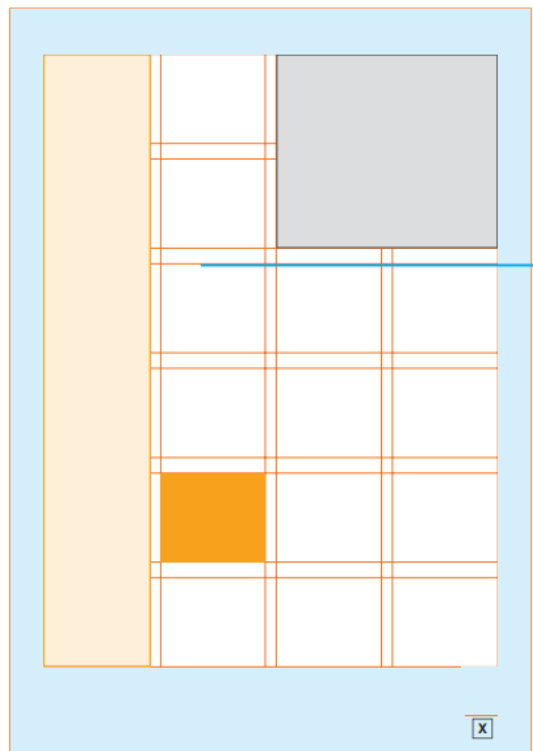
5. *Drawing*

Gambar adalah prinsip utama dalam sebuah ilustrasi. Gambar yang dihasilkan juga memberikan informasi mengenai identitas dan ciri khas ilustrator yang menggambar (hal. 35).

- *Objective and Analytical Development*, gambar yang didasarkan pada objektivitas dan analisis adalah kunci dari suksesnya sebuah riset visual yang memberikan pemahaman mendasar analisis subjek yang dipelajari (hal. 39).

2.4. Grid

Berdasarkan Tondreau (2019) pada bukunya yang berjudul '*Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grid*', grid memiliki beberapa komponen yaitu kolom, modul, margin, *spatial zones*, *flowlines*, dan *markers*.



Gambar 2. 6 Komponen grid
(Tondreau, 2019)

1. *Columns (Kolom)*

Kolom adalah sebuah tempat vertikal yang memiliki konten tulisan atau gambar. Lebar dan jumlah kolom pada suatu halaman atau layer berbeda-beda, bergantung pada kontennya (hal. 10).

2. *Modules*

Modul adalah divisi individual terpisah oleh spasi yang konsisten, menyediakan sebuah grid yang berulang danurut. Menggabungkan modul dapat menciptakan kolom dan barisan dengan berbagai ukuran (hal. 10).

3. *Margins*

Margin adalah zona penyangga. Mereka merepresentasikan jumlah ruang antara ukuran *trim*, termasuk *gutter* dan isi sebuah halaman. Margin dapat menjadi tempat untuk informasi kedua seperti catatan dan *captions* (hal. 10).

4. *Spatial Zones*

Zona spasial adalah sebuah grup modul atau kolom yang dapat membuat area spesifik untuk tulisan, iklan, gambar, atau informasi lainnya (hal. 10).

5. *Flowlines*

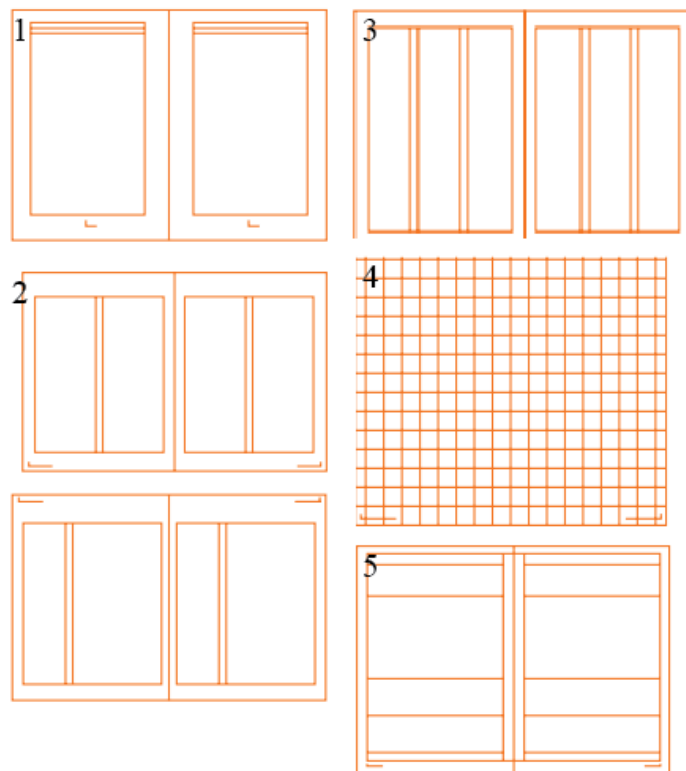
Flowlines adalah keselarasan yang memecah ruang menjadi horizontal. Bukan sebuah garis nyata, *flowlines* adalah metode untuk menggunakan ruang dan elemen untuk memandu pembaca ketika membaca sebuah halaman (hal. 10).

6. *Markers*

Markers membantu pembaca menavigasi sebuah dokumen. Mengindikasikan tempat untuk materi yang akan muncul di lokasi yang sama, markers termasuk nomor halaman, header dan footer, serta ikon (hal. 10).

2.4.1. Jenis-Jenis Grid

Menurut Tondreau (2019), diagram dibawah ini menunjukkan dasar-dasar struktur grid. Namun, masih ada variasi tambahan dari konfigurasi dasar grid. Seperti multicolumn grid pada koran dan situs mereka yang melampaui tiga kolom menjadi lima kolom atau lebih.



Gambar 2. 7 Grid
(Tondreau, 2019)

1. Single-Column Grid

Single-Column grid biasanya digunakan untuk teks yang selalu bergerak, seperti essay, laporan, atau buku. Blok teks adalah fitur utama halaman, spread, atau layar perangkat.

2. Two-Column Grid

Two-Column grid dapat digunakan untuk mengontrol teks yang banyak atau untuk mempresentasikan berbagai informasi seperti kolom. Grid dengan dua kolom dapat diatur dengan kolom yang memiliki lebar sesuai atau tidak sesuai. Dalam proporsi yang ideal, ketika satu kolom lebih lebar dibandingkan kolom lainnya, kolom yang lebih lebar memiliki lebar dua kali lipat kolom yang lebih sempit.

3. Multicolumn Grid

Multicolumn grid memberikan fleksibilitas yang lebih luas dibandingkan single-column grid atau two-column grid, menggabungkan berbagai kolom dengan berbagai lebar ukuran dan berguna untuk majadial dan website.

4. Modular Grid

Modular grid adalah grid terbaik untuk mengontrol informasi yang kompleks yang dilihat di koran, kalender, grafik, dan table. Grid ini mengkombinasikan kolom vertikal dan horizontal, yang mengatur struktur menjadi ruang-ruang atau potongan-potongan kecil.

5. Hierarchical Grid

Hierarchical grid membagi halaman menjadi zona-zona. Banyak grid hirarki yang terdiri atas kolom horizontal. Beberapa majalah mengorganisasi konten halamannya secara horizontal. Untuk kemudahan, banyak perangkat membagi materi menjadi horizontal.

2.5. Ilustrasi

Menurut Bilyana Nikolaeva, ilustrasi dapat dibagi menjadi dua tipe, berdasarkan teknik yang digunakan yaitu ilustrasi dengan gaya tradisional dan gaya modern. Teknik yang digunakan dalam membuat sebuah ilustrasi berubah seiring waktu, begitu pula material yang digunakan juga selalu berubah dan berkembang. Pada awalnya *artists* mengandalkan kertas, cat, pensil, tetapi dengan berkembangnya era digital, setiap artist yang sudah terbiasa dengan medium tradisional mulai berkerja secara digital dengan bantuan-bantuan software.

Beberapa contoh teknik tradisional adalah *woodcutting*, *metal etchings*, *pencil illustration*, *charcoal illustration*, *lithography*, *watercolor illustration*, *gouache illustration*, *acrylics illustration*, *collage illustration*, dan *pen-and-ink illustration*. Beberapa contoh teknik modern adalah *freehand digital illustrations* dan *vector graphics*.

2.5.1. Teknik Tradisional

1. *Woodcutting*

Woodcutting adalah teknik kuno yang dapat dilihat pada manuskrip tertua yang masih selamat. *Woodcutting* populer pada zaman abad pertengahan dan menjadi tipe ilustrasi pilihan setelah munculnya mesin cetak. Ilustrasi dari balok yang diukir memungkinkan buku yang diproduksi massal untuk memiliki ilustrasi indah dicetak dari potongan master yang sama.



Gambar 2. 8 *woodcutting*

<https://graphicmama.com/>

Teknik ini dibedakan dengan warna-warna yang kontras, jika ada, kontras antara area gelap dan terang di dalam ilustrasi, begitu juga dengan goresan-goresan besar. Teknik ini adalah teknik yang masih banyak dipilih oleh seniman kontemporer yang menyukai tekstur dan kesan kasar pada ilustrasinya.

2. *Metal Etching*

Dalam teknik etching tradisional, sebuah pelat logam (tembaga, seng, atau besi) ditutupi dengan lilin yang tahan terhadap asam. Lalu seniman menggores lapisan lilin pada pelat dengan jarum etching dimana garis akan muncul dan mengekspos logam. Sisa lilin dan kotoran kemudian dibersihkan dari permukaan pelat.



Gambar 2. 9 *Metal etchings*

<https://graphicmama.com/>

Tinta ditaruh diseluruh permukaan pelat, yang lalu dibersihkan hanya meninggalkan tinta pada bagian yang sudah digores. Pelat kemudian ditaruh di print press bertekanan tinggi bersamaan dengan selembar kertas sehingga tinta pada pelat pindah keatas permukaan kertas. Tergantung pada teknik etching logam yang digunakan, Ilustrasi yang dihasilkan dapat terlihat seperti cat air atau dapat terlihat seperti gambar pensil.

3. *Pencil Illustration (Ilustrasi Pensil)*

Sebagai salah satu tipe ilustrasi paling populer, ilustrasi pensil memperbolehkan hasil dengan bayangan yang halus dan bertransisi. Selain itu, ilustrasi pensil juga menghasilkan garis yang tajam dan akurat. Kadang, ilustrator memilih untuk membuat sketsa kasar dengan pensil dan diselesaikan dengan material lain.



Gambar 2. 10 *Pencil illustration*

<https://graphicmama.com/>

Terdapat tiga pendekatan berbeda dalam ilustrasi pensil yaitu monokrom, dengan garis yang bersih dan kaya, dengan pensil warna menghasilkan shadow yang halus, dan dengan ilustrasi bersketsa yang kasar namun dinamis. Pendekatan terakhir umum digunakan ketika akan membuat konsep awal karakter.

4. *Charcoal Illustration*

Ilustrasi menggunakan arang biasanya tidak dapat menghasilkan hasil setepat pen atau pensil ilustrasi, tetapi ilustrasi menggunakan arang adalah pilihan yang lebih baik untuk ilustrasi cerita pendek dan sketsa cepat. Kemampuan arang tercampur memberikan seniman berbagai tekstur, mewakili material dan bayangan, orang, objek, dan alam. Biasanya seniman menggunakan jari dan tisu untuk mencampur material halus, mencoreng dan menciptakan bayangan yang halus.



Gambar 2. 11 *Charcoal illustration*

<https://graphicmama.com/>

Perbedaan arang dengan pensil adalah bahwa arang akan selalu menghasilkan garis yang lebih tebal daripada pensil. Selain itu arang akan menghasilkan kualitas garis yang lebih halus dan lebih gelap. Pensil arang terdiri dari bubuk arang yang dikompres menghasilkan garis halus dan tajam, sedangkan arang batang akan menghasilkan garis yang lebih halus dan lembut.

5. *Lithography*

Litografi berasal dari sebuah kata Yunani yaitu batu. Teknik ini menggunakan sebuah gambar yang dibuat dengan minyak atau lilin dan dipindahkan ke permukaan pelat litografi yang halus. Saat ini, sebagai besar buku dan majalah, terutama yang diilustrasikan menggunakan warna, dicetak menggunakan offset lithography. Teknik ini menjadi bentuk umum pada teknologi cetak sejak tahun 1960an.



Gambar 2. 12 *Lithography*

<https://graphicmama.com/>

6. *Watercolor Illustrations* (Ilustrasi Cat Air)

Dalam ilustrasi cat air, hal utama yang harus diperhatikan adalah penggunaan pigmen warna dan untuk menciptakan perbedaan transparansi dengan menambahkan air pada warna. Perasaan menyeluruh dari ilustrasi cat air adalah halus, lapang, tetapi memiliki banyak kedalaman. Ilustrator lebih memilih cat air sebagai media ilustrasi buku masak, feminin, ilustrasi *fashion*, buku ilustrasi anak, karena sangat lapang dan ringan.



Gambar 2. 13 *Watercolour illustration*

<https://graphicmama.com/>

7. *Gouache Illustration*

Gouache Illustration memiliki kesamaan dengan ilustrasi cat air namun yang membedakan kedua jenis ilustrasi adalah tingkat kejelasan warna yang dihasilkan. *Gouache* menawarkan warna yang lebih cerah, tebal, jelas, dan sedikit lebih gelap dibandingkan cat air. Kebanyakan seniman komersil menggunakan *gouache* untuk pekerjaan seperti poster, ilustrasi, komik, dan lainnya.



Gambar 2. 14 *Gouache illustration*

<https://graphicmama.com/>

Sebagian besar animasi pada abad ke-20 menggunakan *gouache* untuk menciptakan warna yang lebih padat dan dengan sedikit cat air untuk latar belakang. Penggunaan *gouache* sebagai cat poster juga banyak direkomendasikan oleh seniman-seniman karena tingkat kecepatan keringnya yang dapat memberi keuntungan dalam pembuatan lapisan cat baru di atasnya.

8. *Acrylic Illustrations*

Ilustrasi akrilik merupakan salah satu teknik ilustrasi yang paling banyak digunakan oleh pemula, Jenis cat ini lebih mudah untuk digunakan dibandingkan dengan cat air maupun cat minyak. Cat ini dapat digunakan hampir di segala jenis permukaan dan hasil akhir cat setelah kering akan menjadi tahan air. Akrilik dapat menimbulkan efek berpendar, metalik, dan berbagai efek unik lainnya.



Gambar 2. 15 *Acrylics illustration*

<https://graphicmama.com/>

9. *Collage Illustration* (Ilustrasi Kolase)

Nama kolase diambil dari bahasa Perancis yaitu *coller* yang memiliki arti ‘tempel’. Hal tersebut merupakan teknik yang digunakan dalam jenis ilustrasi ini dimana sebuah karya dibuat dari penggabungan berbagai bentuk dan bahan sehingga menjadi satu kesatuan, Tipe ilustrasi ini sempat menjadi sangat terkenal dan bahkan dianggap sebagai inspirasi dari desain material. Kebanyakan ilustrator menciptakan bayangan dengan memanfaatkan lapisan-lapisan pada karya kolasenya untuk mendapatkan efek 3D dan kedalaman.



Gambar 2. 16 *Collage illustration*

<https://graphicmama.com/>

10. *Pen-and-Ink Illustration* (Ilustrasi Pen dan Tinta)

Membuat ilustrasi dengan tinta memungkinkan seniman untuk menciptakan kontras yang sangat tinggi. Pada umumnya jenis ilustrasi ini dibuat dengan satu jenis warna dan permukaan berwarna terang sehingga dapat membantu menciptakan kontras yang tinggi pada sebuah karya. Tinta merupakan bahan yang mudah didapatkan dan sangat terjangkau secara harga. Bahkan tinta juga sangat mudah untuk dibawa-bawa dan dapat digunakan pada berbagai kesempatan. Proses inking juga dapat membantu dalam pembuatan garis yang lebih halus.



Gambar 2. 17 *Pen-and-Ink illustration*

<https://graphicmama.com/>

Terkadang untuk mendapatkan gradasi dari terang ke gelap dapat dikatakan cukup sulit, maka dari itu penggunaan kuas pada tinta dapat sangat membantu dalam menciptakan gradasi tersebut agar lebih halus. Gradasi tersebut juga dapat dihasilkan dengan berbagai cara lain seperti menggunakan titik dan garis dengan tingkat ketebalan dan jarak yang berbeda-beda.

2.5.2. Teknik Modern

1. Freehand Digital Illustration

Freehand Digital Illustration menggunakan pencahayaan yang lebih halus dan terdapat transisi menuju bayangan, serta memiliki detil yang cukup. Kebanyakan gambar seperti ini memiliki format raster yang berarti gambar tersebut dapat diperbesar hingga ukuran tertentu sebelum gambar tersebut akan kehilangan kualitasnya.



Gambar 2. 18 *Freehand digital illustration*

<https://graphicmama.com/>

2. Vector Graphics

Jenis ilustrasi kedua adalah vector graphics, Jenis ilustrasi ini dibuat dengan cara yang sedikit berbeda dibandingkan dengan freehand digital illustration. Ilustrasi ini juga dapat diperbesar maupun diperkecil tanpa kehilangan kualitas gambarnya. Pada proses pembuatannya sendiri, grafis vector lebih sulit untuk mendapatkan transisi yang halus pada warna-warannya namun vector memiliki keuntungan tersendiri dimana dalam penciptaan sebuah gambar dengan gaya tertentu akan lebih mudah jika menggunakan grafis vector dibandingkan *freehand digital illustration*.



Gambar 2. 19 *Vector graphics*

<https://graphicmama.com/>

Gaya vector banyak digunakan sebagai desain situs web. Vektor dapat dibedakan dengan jenis ilustrasi lainnya dengan garis, bentuk, dan definisi gambar yang sangat jelas.

2.5.3. Gaya Ilustrasi

Menurut Bilyana Nikolaeva, terdapat berbagai gaya atau aliran dalam ilustrasi, seperti *concept art*, *illustration for children*, *comics/graphic novels*, *advertising*, *packaging*, *branding* dan logo, serta *book/publications/editorial*.

1. Concept Art

Ilustrasi dengan gaya ini termasuk dengan ilustrasi fantasi, gaming, animasi dan ilustrasi satu halaman. Istilah *concept art* muncul pada tahun 1930, dimulai oleh Disney dan industri otomotif. Dalam ilustrasi konsep, artist membuat beberapa penafsiran (konsep) tema tertentu, yang setelah itu client dapat melihat, menentukan, dan memilih serta melihat perbedaan tahapan, pengembangan, dan proses penciptaan ilustrasi tersebut.



Gambar 2. 20 *Concept art*

<https://graphicmama.com/>

2. Illustration for Children

Ilustrasi buku anak bisa sangat beragam mulai dari realis, penuh dengan ilustrasi detail hingga sangat sederhana, seperti anak-anak, dan terkesan naif. Ilustrasi sangat bergantung pada cerita, target umur dan lainnya. Namun, ilustrasi anak memiliki banyak warna dan menarasikan bahwa sesuatu selalu terjadi. Karakter-karakter yang ada juga sangat lucu dan baik.



Gambar 2. 21 *Illustration for children*

<https://graphicmama.com/>

3. Comics/Graphics Novels

Komik adalah medium yang digunakan untuk mengekspresikan ide menggunakan gambar, biasanya digabungkan dengan teks atau informasi visual lainnya. Komik biasanya memiliki bentuk sekuens panel gambar *juxtaposed*. Biasanya teks seperti *speech balloons*, *captions* dan *onomatopoeia* mengindikasikan dialog, narasi, efek suara, dan informasi lainnya. Ukuran dan aransemennya pada panel berkontribusi untuk menentukan langkah narasi. Kartun dan bentuk ilustrasi lain yang mirip dengan kartu adalah gambar paling umum dalam komik.

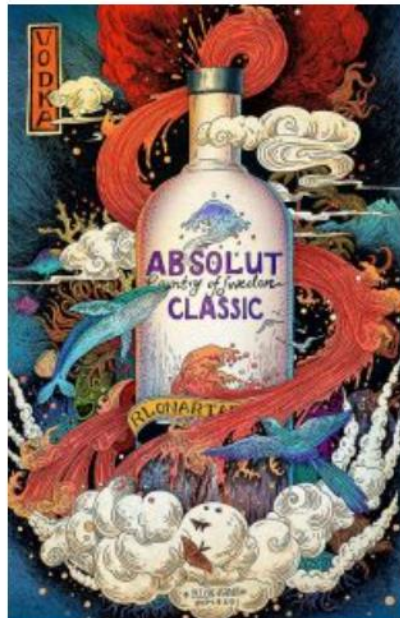


Gambar 2. 22 Comics/graphics novels

<https://graphicmama.com/>

4. Advertising

Ilustrasi iklan bertujuan untuk menangkap perhatian dan memberikan kesan yang abadi pada sebuah *big idea* atau *brand*/produk. Banyak perusahaan memilih ilustrasi sebagai medium untuk mengirimkan pesan kepada audiens, karena gaya ini dapat menyampaikan ide dengan lebih baik daripada contohnya, fotografi.



Gambar 2. 23 Advertising

<https://graphicmama.com/>

5. Packaging

Berkembangnya teknologi digital di paruh kedua abad ke-20 memungkinkan bisnis untuk berkembang cepat dan menjadi global. Packaging menjadi jalan untuk memberdakan produk pada rak. Untuk sebagian bisnis seperti perhiasan, toko roti, produk anak-anak, ilustrasi adalah pilihan yang paling sukses. Ilustrasi menawarkan sentuhan personal, elegan, dan nuansa khusus.



Gambar 2. 24 *Packaging*

<https://graphicmama.com/>

6. Branding dan Logo

Ilustrasi branding dan logo adalah ilustrasi dengan gaya yang sangat spesifik, memerlukan sebuah keahlian khusus. Seperti, logo yang harus dapat dikenali dan jelas pada ukuran yang kecil. Maka dari itu, ilustrator harus merencanakan logo dengan detail dan cermat. Logo harus sederhana, namun dapat menarik perhatian dan dapat diingat. Kadang, bisnis membutuhkan lebih dari sekadar ilustrasi logo, tetapi maskot, versi kartun dari sebuah produk. Dengan bantuan maskot, brand dapat menguatkan keberadaannya dan impresi kepada konsumen.

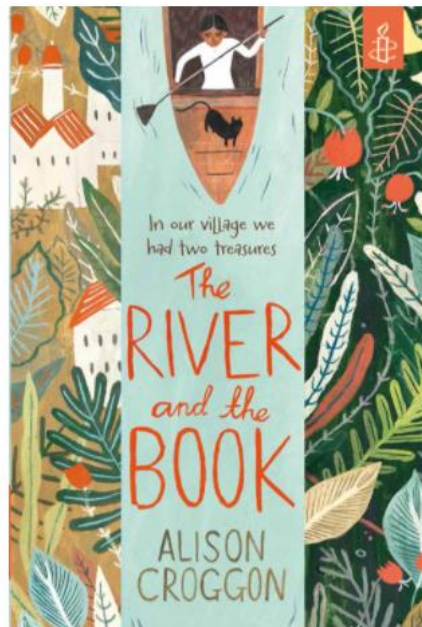


Gambar 2. 25 *Branding* dan logo

<https://graphicmama.com/>

7. Book/Publications/Editorial

Gaya ilustrasi pada sebuah buku publikasi dan editorial dapat didesain dengan menggunakan berbagai teknik yang lalu setelah itu dapat dicetak. Gaya ini sangat serbaguna dan bergantung pada visi penulis serta subjek buku tersebut. Ilustrator mencoba untuk menciptakan sampul-sampul yang menarik perhatian agar dapat bersaing dengan banyaknya buku lain yang ada di sebuah toko buku.



Gambar 2. 26 *Book/publication/editorial*

<https://graphicmama.com/>

Gaya ini sangat spesifik karena menuntut perhatian masyarakat, memberikan petunjuk akan apa yang ada di dalam buku dan kadang, sampul buku adalah poin penting dalam penjualan sebuah buku.

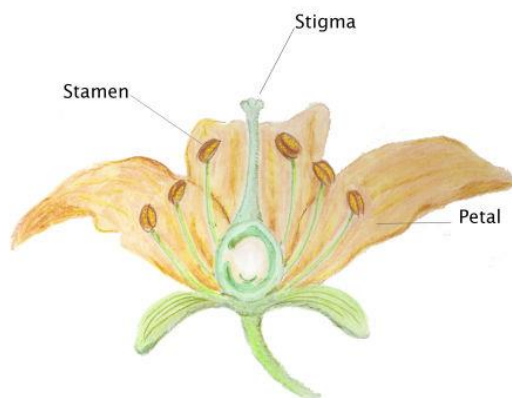
2.6. *Edible Flowers*

Menurut Kamus Collins, *flower* adalah bagian dari sebuah tanaman, biasanya berwarna cerah, tumbuh di ujung batang, dan hanya hidup dalam waktu pendek. *Edible* adalah suatu hal yang aman untuk dimakan dan tidak beracun, sehingga *edible flower* memiliki arti bunga yang aman untuk dimakan dan tidak beracun.

Menurut *University of Minnesota*, edible flower memiliki beberapa fungsi yaitu untuk membumbui dan menghias makanan, menambah variasi pada taman, dan menyediakan makanan serta habitat bagi penyerbuk serta serangga lainnya.

2.6.1. Cara Memilih *Edible Flowers*

Dalam memilih bunga apa yang aman untuk dikonsumsi, perhatikan bagian-bagian bunga dengan benar. Walaupun satu bagian aman untuk dikonsumsi belum tentu bagian lainnya aman. Benang sari dan putik bunga dapat dilepas dan hanya mengonsumsi kelopaknya (para. 4-5).



Gambar 2. 27 Memilih *Edible Flowers*

<https://extension.umn.edu/flowers/edible-flowers>

Dalam mengonsumsi *edible flower* dapat dipastikan bahwa tanaman tidak terkena pestisida. Pestisida yang disebarkan dapat tertinggal di daun atau dapat diserap oleh akar dan disebarkan ke seluruh tanaman. Sehingga penting untuk memastikan tanaman yang akan diambil bunganya adalah tanaman yang organik.

Edible flower tidak selalu berarti semua bunga yang dapat dikonsumsi rasanya akan enak (*palatable*). Kata edible yang artinya adalah aman untuk dikonsumsi dan tidak selalu memiliki arti bahwa bunga yang dimiliki menarik dan enak. Seperti bunga lavender yang hanya baik untuk dijadikan hiasan tetapi memiliki rasa yang pahit ketika dikonsumsi. Perlu diperhatikan juga bunga dengan jenis yang sama tetapi tumbuh di daerah yang berbeda dapat memiliki rasa yang berbeda (para. 6).

Ketika akan mengonsumsi edible flower baik adanya untuk mengonsumi dalam jumlah kecil dan dilakukan secara bertahap. Bunga dapat dipasangkan dengan makanan untuk mendapatkan sebuah rasa unik (para. 7).

Baik untuk memastikan bunga yang akan dikonsumsi dipetik di hari yang sama dan tidak dihari sebelumnya. Cuci dan keringkan bunga yang akan dipakai lalu taruh di sebuah wadah plastic dan masukkan ke kulkas hingga akan digunakan untuk memastikan kesegaran bunga. Hilangkan bagian benang sari dan putik dari bunga, serta bagian bawah kelopak yang dekat dengan tangkainya karena dapat memberikan rasa pahit ketika dikonsumsi.

2.6.2. Jenis-Jenis dan Fungsi *Edible Flowers*

Penting untuk mengidentifikasi tanaman dengan benar dan mengambil bunga yang tepat. Ketika akan membeli bibit, pastikan tanaman yang akan dibeli memiliki nama ilmiah yang benar. Nama ilmiah dapat memastikan bahwa bibit yang dibeli adalah bibit yang benar (para. 8).

Beberapa jenis *edible flower* menurut *University of Minnesota* adalah

- *Alpine Strawberry (Fragaria vesca var. vesca)*

Bunga dari alpine strawberry memberikan rasa stroberi dan daunnya dapat digunakan untuk teh.

- *Anise Hyssop (Agastache foeniculum)*

Bunga dan daunnya memberikan rasa seperti akar manis (*licorice*) dan sering digunakan untuk teh.

- *Apel dan plum (Malus spp.)*

Bunga dari apel dan plum memiliki aroma bunga manis yang lembut sehingga sering digunakan sebagai hiasan pada makanan dan dijadikan sebagai manisan.

- *Arugula (Eruca sativa atau Diplotaxis tenuifolia)*

Bunga dan daun arugula memiliki rasa yang pedas sehingga penggunaannya hemat. Daun arugula akan menjadi pahit ketika tanaman sudah berbunga.

- *Bachelor buttons atau cornflower (Centaurea cyanus)*

Bunga cornflower memiliki rasa pedas dan manis yang halus, dapat dikonsumsi ketika segar dan dapat dikeringkan serta digunakan untuk teh.

- Basil (*Ocimum spp.*)

Bunga dan daun segar basil memiliki rasa tipikal yang dimiliki oleh tanaman basil. Perbedaan jenis basil dapat memberikan rasa yang berbeda, beberapa diantaranya memiliki rasa lain seperti lemon basil. Daun basil dapat di taruh di *freezer* untuk memelihara rasa basil yang ada untuk jangka waktu lama karena daun yang mengering akan kehilangan rasa.

- *Beebalm* (*Monarda didyma*)

Bunga *beebalm* memiliki rasa sitrus, manis, panas, dan segar (*mint*). Rasa pada bunga dapat bervariasi dan bunga *beebalm* berwarna merah memiliki rasa terbaik.

- *Borage* (*Borage officinalis*)

Bunga *borage* memiliki rasa timun, daun dari tanaman *borage* juga dapat digunakan namun berambut. Jika dikonsumsi dalam skala besar tanaman *borage* memiliki sifat diuresis yaitu kondisi, sifat, atau penyebab naiknya laju urinasi.

- Calendula (*Calendula officinalis*)

Kelopak bunga dari calendula memiliki rasa yang sedikit pahit sehingga sering digunakan sebagai pengganti saffron. Bunga ini lebih sering digunakan untuk diambil warnanya daripada rasa.

- Kamomil (*Chamomile*), Jerman dan Roma (*Matricaria chamomilla* dan *Chamaemelum nobile*)

Bunga kamomil memiliki harum apel dan rasanya sering digunakan untuk the, dapat digunakan ketika segar dan ketika sudah dikeringkan.

- Lokio (*Chives*) (*Allium schoenoprasum*)

Bunga dan daun tanaman lokio memiliki rasa bawang, sering digunakan pada sup, salad, dan sayuran dengan cara di menghamburkan atau mengambangkan bunga serta daunnya.

- Koriander (*Coriander*) (*Coriander sativum*)

Bunga koriander memiliki rasa adas manis (*anise*), jinten (*cumin*), jeruk, dan sage.

- Dandelion (*Taraxacum officinale*)

Bunga dandelion memiliki rasa seperti madu ketika masih muda, namun bunga yang sudah tua memiliki rasa pahit. Daun muda dandelion sering digunakan dalam salad.

- Daylily (*Hemerocallis spp.*)

Kuncup bunga daylily sering dibandingkan dengan buncis dan terung, namun bunga yang sudah mekar memiliki rasa yang lebih halus.

Kelopak bunga daylily digunakan dalam *pancake* dan *frittatas*.

Kuncup bunga yang sudah dikeringkan sering digunakan dalam sup asam manis.

- Dill (*Anethum graveolens*)
Biji, daun-daun, dan bunga dill digunakan dalam proses pengawetan, saus, dan hidangan ikan.
- Elderberry (*Sambucus caerulea*)
Bunga elderberry memiliki rasa dan harum yang manis. Sering digunakan dalam adonan *pancake* atau di seduh untuk teh. Beri dari tanaman elderberry dapat digunakan untuk jeli, selai, dan *wine*.
- Fennel (*Foeniculum vulgare*)
Bunga fennel memiliki rasa halus adas manis (*anise*) dan rasa akar manis (*licorice*). Biji fennel dapat menyebabkan kontak dermatitis yaitu peradangan seperti gatal kemerahan dan menyebabkan iritasi.
- Greek oregano (*Origanum heracleoticum*)
Bunga oregano memiliki rasa pedas.
- Kembang sepatu (*hibiscus*) (*Hibiscus rosa-sinensis*)
Bunga kembang sepatu memiliki rasa halus cranberry atau citrus. Bunga kembang sepatu sering digunakan untuk diambil warna merahnya dan ditaruh di dalam teh.
- *Hyssop* (*Hyssopus officinalis*)
Bunga *hyssop* memiliki rasa yang mirip dengan air tonik.

- Lavender (*Lavandula angustifolia* atau *L. officinalis*)

Digunakan dalam jumlah yang sedikit, bunga lavender memiliki rasa manis seperti parfum yang dapat menjadi pahit jika digunakan terlalu banyak. Bunga lavender digunakan untuk meningkatkan harum makanan, dalam pembuatan es krim, makanan yang dipanggang, teh, dan *lemonade*.

- Lemon (*Citrus limon*)

Bunga lemon memiliki rasa sitrus dan manis.

- Lemon balm (*Melissa officinalis*)

Bunga dan daun lemon balm memiliki harum lemon yang halus.

- Lemon verbena (*Aloysia citriodora*)

Bunga dan daun lemon verbena digunakan dalam teh dalam bentuk kering dan memberi rasa pada sirup lemon.

- Lilac (*Syringa spp.*)

Rasa bunga lilac dapat bermacam-macam bergantung dimana bunga itu tumbuh mulai dari tidak memiliki rasa, rasa sayuran hijau, hingga rasa bunga lilac yang sebenarnya. Bunga lilac digunakan dalam pembuatan es krim, keju lembut, dan kue kering.

- Linden (*Tilia spp.*)

Bunga linden memiliki rasa dan harum seperti madu serta manis.

- Oregano Meksiko (*Lippia graveolens*)
Oregano Meksiko tumbuh untuk diambil daunnya, namun bunga oregano Meksiko juga dapat digunakan dalam bentuk segar maupun dikeringkan untuk menggantikan rasa halus oregano lain dalam hidangan Meksiko dan Itali.
- Mint (*Mentha spp.*)
Bunga dan daun mint memiliki rasa segar (*mint*). Digunakan dalam teh, salad buah, *cocktail*, saos, dan *chutney*.
- Nasturtium (*Tropaeloum majus*)
Bunga dan daun nasturtium memiliki rasa seperti lada. Digunakan dalam bentuk segar pada salad atau hidangan yang memiliki rasa pedas.
- Pansy (*Viola spp.*)
Bunga pansy memiliki rasa seperti rumput dan sayuran hijau. Bunga pansy yang berwarna gelap dapat membuat lidah memiliki warna lebih gelap untuk sementara.
- Kacang (*Pea*) (*Pisum sativum*)
Bunga kacang memiliki rasa floral dan seperti kacang, sering sekali digunakan dalam salad dalam keadaan segar.
- Pineapple sage (*Salvia elegans*)
Bunga tanaman ini memiliki rasa manis buah-buahan, dan segar (*mint*), serta sedikit rasa pedas.
- Red clover (*Trifolium pratense*)

Bunga *red clover* memiliki rasa manis, dan baik digunakan dalam teh dengan jumlah yang dibatasi. Bunga ini tidak mudah untuk dicerna, sehingga harus digunakan dalam jumlah sewajarnya.

- Mawar (*Rose*) (*Rosa rugosa alba*, *R. rugosa*, *R. damascene*, dan *R. gallica*)

Ketika menggunakan kelopak bunga mawar singkirkan bagian pangkal putih kelopak karena akan menghasilkan rasa pahit. Kepala biji (rose hips) bunga mawar dapat digunakan sebagai teh dan *vinaigrette*.

- Rosemary (*Rosmarinus officinalis*)

Bunga rosemary memiliki rasa yang lebih lembut dibandingkan daunnya. Dapat dihamburkan diatas salad, pasta, dan sup.

- Scented geraniums (*Pelargonium spp.*)

Bunga geranium memiliki rasa berbeda tergantung pada varietasnya dapat menghasilkan rasa mawar, jeruk, *mint*, dll. Bunga dan daunnya digunakan untuk memberikan rasa pada jeli, gula, butter, kue, teh, dan madu.

- Signet marigold (*Tagetes signata*)

Bunga marigold memiliki rasa seperti tarragon pedas. Dapat berbahaya jika dikonsumsi dalam jumlah banyak sehingga dikonsumsi sekali-sekali saja dan dalam jumlah terbatas.

- Labu (*Squash*) (*Curcubita spp.*)

Bunga labu dapat diisi dengan keju atau digoreng. Ketika akan digunakan sisakan kelopaknya saja dan buang bagian bunga lainnya.

- *Sweet Marjoram (Marjorana hortensis)*

Bunga dan daun dari sweet marjoram memiliki rasa pedas yang hangat.

- *Sweet Woodruff (Galium odoratum)*

Bunga kecil berwarna putih ini memiliki rasa manis vanilla. Daun yang dikeringkan memiliki bau seperti jerami yang baru diipotong. Perlu diketahui tanaman ini memiliki efek pengencer darah dan tidak boleh dikonsumsi ketika sedang mengonsumsi obat pengencer darah.

- *Thyme (Thymus vulgaris)*

Bunga thyme memiliki rasa yang sama dengan daunnya hanya saja lebih halus.

- *Tulip (Tulipa spp.)*

Kelopak bunga tulip memiliki rasa kacang-kacangan. Dengan melepas kelopak dari tangkainya, bunga tulip dapat dikonsumsi dalam salah satu dengan keju lembut,

- *Yucca (Yucca spp.)*

Bunga yucca dapat di rebus, panggang, tumis, dikeringkan dan sedikit dibumbui, atau digunakan untuk mengentalkan sup, ditaruh dalam salad, dan digunakan sebagai hiasan (para. 10).

2.6.3. Macam-Macam Pengaplikasian *Edible Flowers*

Menurut Newman dan Kirker (2016) pada bukunya yang berjudul “*Edible Flowers: A Global History*”, “*we invite you to create your own memorable flower-power menu with suggestions below for each course.*” (hal. 54).

Newman dan Kirker mengajak semua pembacanya untuk menciptakan resep dan menu edible flower menggunakan beberapa saran, yaitu *cocktails*, hidangan pembuka (*starters*), salad, sup (*soup*), hidangan utama (*main course*), hidangan sampingan (*side dishes*), *wine*, hidangan penutup (*dessert*), dan minuman setelah makan (*after dinner drinks*) (hal. 54-55).