



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 Desain Grafis

Desain grafis merupakan wujud komunikasi visual yang berguna untuk penyampaian pesan dan informasi kepada target audiens dengan mengandalkan proses pembuatan, pemilihan, dan pengaturan elemen visual. Desain grafis dapat mempersuasi, menginformasikan, mengidentifikasi, memotivasi, meningkatkan, mengorganisir, mengenalkan merek, membangkitkan, dan menyampaikan pesan yang dapat berdampak pada perilaku audiens (Landa, 2010).

2.1.1 Elemen Desain Grafis

Landa (2010) mengatakan bahwa dalam sebuah perancangan desain grafis, terdapat elemen-elemen dasar yang perlu diketahui oleh seorang desainer. Berikut merupakan elemen-elemen desain grafis yaitu (hlm. 16):

2.1.1.1 Garis

Garis merupakan sebuah titik memanjang yang tersebut dari jalur titik yang bergerak. Titik sendiri merupakan satuan terkecil dari sebuah garis. Berbagai alat dapat digunakan untuk menarik garis, seperti pensil, kuas, atau apapun yang dapat membuat tanda seperti kapas yang dicelupkan ke dalam tinta atau ranting yang dicelupkan ke dalam kopi. Landa juga menyebutkan fungsi dasar dari sebuah garis, yaitu (hlm. 16):

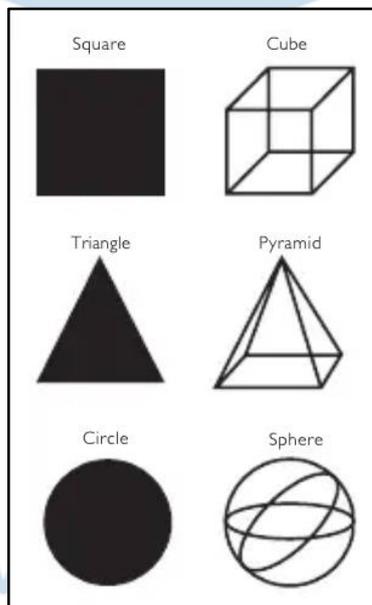
- Menciptakan gambar, huruf dan pola.
- Menggambar batasan pada komposisi.
- Membantu komposisi dan elemen.
- Menyiapkan tahap selanjutnya.
- Membantu dalam pembuatan karya ekspresi kreatif.
- Menciptakan ekspresi dari garis linear.



Gambar 2. 1 Jenis dan Tipe Garis
Sumber: Landa (2010)

2.1.1.2 Bentuk

Bentuk merupakan *outline* dari sesuatu dan dapat didefinisikan sebagai bentuk tertutup atau jalur tertutup. Pada dasarnya, bentuk merupakan garis yang menyatu pada permukaan dua dimensi dan dapat diukur panjang, lebar, dan tingginya (hlm. 17).

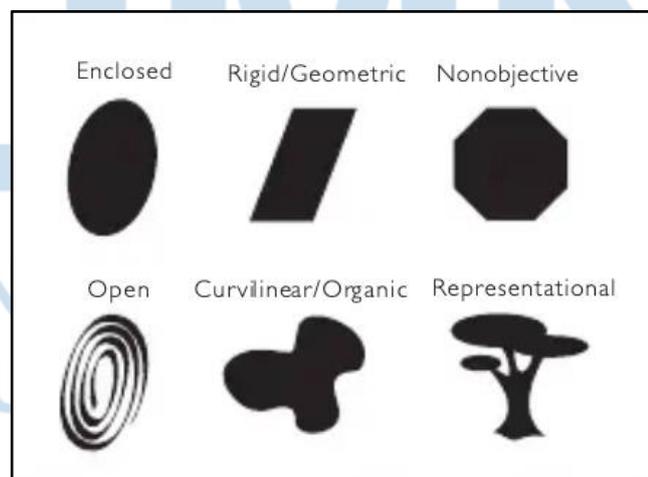


Gambar 2. 2 Bentuk dan Wujud Dasar
Sumber: Landa (2010)

Asal seluruh bentuk berawal dari tiga penggambaran dasar, yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran. Bentuk volumetrik dari setiap bentuk dasar

tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.2. Berdasarkan hal tersebut, bentuk dapat dikembangkan lagi menjadi:

- Bentuk geometris atau *rigid*, dibuat dengan tepi lurus, kurva presisi dan sudut terukur.
- Bentuk organik, bioformik atau lengkung memiliki kesan naturalistik, hal ini bisa digambar dengan presisi atau bebas.
- Bentuk bujur sangkar, terdiri dari garis lurus.
- Bentuk lengkung, dibentuk oleh kurva atau tepi yang mengalir dengan tanda yang mendominasi.
- Bentuk tidak beraturan merupakan perpaduan dari garis lurus dengan garis lengkung.
- Bentuk yang tidak disengaja adalah hasil dari proses material (bercak atau gesekan) atau kecelakaan.
- Bentuk *non-objective* atau *nonrepresentational* diciptakan murni dan bukan diturunkan dari apapun yang dilihat secara visual.
- Bentuk abstrak mengacu pada penataan ulang sederhana atau kompleks dari representasi tampilan yang digunakan untuk perbedaan gaya dan tujuan komunikasi.
- Bentuk representasional merupakan bentuk yang dikenali dan memberi gambaran akan objek nyatanya.



Gambar 2. 3 Bentuk
Sumber: Landa (2010)

2.1.1.3 Figure/Ground

Dalam desain grafis, dikenal juga bentuk *figure and ground* yang biasa disebut sebagai ruang positif dan negatif. Hal tersebut merupakan prinsip dasar dari persepsi visual yang mengacu pada bentuk di permukaan dua dimensi. Untuk memberikan pemahaman yang lebih baik dari yang sedang digambarkan, pikiran berusaha untuk memisahkan elemen yang dirasa sebagai *figure* dari elemen *ground*.

Dalam hubungan *figure/ground*, audiens mencari petunjuk visual untuk membedakan bentuk yang mewakili *figure* dari *ground*. *Figure* atau yang disebut bentuk positif adalah bentuk yang pasti, sedangkan bentuk yang tercipta diantara *figure* dikenal sebagai *ground* atau disebut bentuk negatif (hlm. 18).

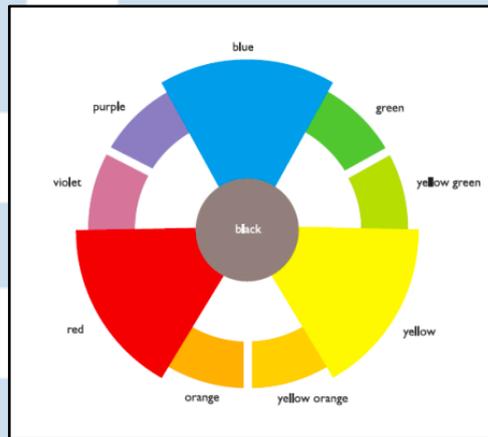
2.1.1.4 Warna

Warna merupakan elemen desain yang kuat dan dominan. Warna merupakan deskripsi dari energi cahaya, dan hanya dengan cahaya maka warna dapat terlihat. Warna pada permukaan objek dikenal sebagai cahaya atau pantulan dari warna. Ketika cahaya mengenai objek, sebagian cahaya akan diserap, sedangkan sisanya dipantulkan. Pantulan cahaya tersebut merupakan warna yang bisa dilihat. Hal ini yang membuat warna yang dipantulkan dikenal sebagai warna subtraktif.



Gambar 2. 4 Sistem Warna Aditif
Sumber: Landa (2010)

Warna terdiri dari beberapa elemen yaitu *hue*, *value* dan *saturation*. *Hue* merupakan nama warna seperti merah atau hijau, biru atau oranye. *Value* merupakan tingkat luminositas yaitu terang atau gelapnya suatu warna, sedangkan *shade*, *tone* dan *tint* adalah aspek *value* yang berbeda. *Saturation* atau *chroma* dan *intensity* adalah tingkat kecerahan atau kejemuan suatu warna.



Gambar 2. 5 Sistem Warna Subtraktif
Sumber: Landa (2010)

Warna terdiri dari tiga warna primer yaitu warna merah, hijau dan biru atau dikenal dengan *RGB*. Warna primer ini dikenal dengan primer aditif karena akan menghasilkan warna putih jika dicampur dengan jumlah yang sama. Warna subtraktif digunakan pada media berbasis *offset printing* dimana terdiri dari warna oranye, hijau dan ungu yang merupakan warna sekunder (hlm. 19).

2.1.1.5 Tekstur

Tekstur merupakan kualitas sentuhan dari sebuah permukaan. Dalam seni visual, terdapat dua jenis tekstur yaitu taktil dan visual. Tekstur taktil disebut juga sebagai tekstur aktual karena memiliki kualitas sentuhan *actual* yang dapat disentuh dan dirasakan secara fisik. Tekstur visual merupakan tekstur yang dihasilkan dengan tangan, *scanning* dari tekstur sebenarnya atau difoto. Berbagai macam tekstur dapat diciptakan dengan memanfaatkan keterampilan menggambar, fotografi dan media lainnya (hlm. 23).

2.1.2 Prinsip Desain

Landa (2010) mengatakan bahwa dalam sebuah perancangan desain grafis, terdapat prinsip-prinsip desain yang dapat digunakan desainer dalam membentuk konsep, tipografi, gambar, visualisasi dan elemen formal lainnya. Adapun prinsip-prinsip desain menurut Landa, yaitu (hlm. 24):

2.1.2.1 Format

Format merupakan batas yang ditentukan dalam sebuah perancangan. Batas tersebut ditetapkan pada bagian luar sebuah desain dengan landasan awal berupa selebar kertas, layar, papan iklan, dan lain sebagainya. Penggunaan kata *format* digunakan untuk mendeskripsikan tipe media yang digunakan pada sebuah desain visual (hlm. 24).

2.1.2.2 Keseimbangan

Keseimbangan merupakan komponen pada suatu desain yang tercipta oleh distribusi bobot visual yang merata di setiap sisi. Desain yang seimbang akan memiliki kesatuan harmoni yang dapat meningkatkan tingkat kepuasan audiens. Komposisi pada prinsip desain keseimbangan harus selaras dengan prinsip lainnya. Keseimbangan terbagi menjadi keseimbangan asimetris dan simetris. Simetris merupakan cerminan dari elemen yang setara, dengan distribusi bobot visual yang sama di kedua sisi sumbu pusat. Harmoni dan stabilitas pada sebuah visual dihasilkan dari keseimbangan simetris. Sedangkan asimetris merupakan keseimbangan visual yang beratnya setara, yang bisa dicapai dengan menyeimbangkan satu elemen dengan berat dari elemen lain di kedua sisi sumbu pusat (hlm. 25).

2.1.2.3 Hirarki Visual

Hirarki visual merupakan kekuatan utama untuk mengatur informasi dan mengklarifikasi komunikasi. Melalui hirarki visual, desainer memandu orang-orang yang melihat perancangannya. Dalam penyusunan elemen grafis, didasarkan pada penekanan. Pada dasarnya, desainer sebagai penentu elemen

grafis mana yang akan menjadi pusat perhatian saat audiens pertama kali lihat (hlm. 28).

2.1.2.4 Penekanan

Untuk menetapkan hierarki visual, perlu menentukan bagian penting dalam sebuah elemen grafis yang merupakan bagian komponen dari desain. Beberapa cara untuk mencapai penekanan (hlm. 29):

- Penekanan berdasarkan pemisahannya
Memusatkan pusat perhatian pada bentuk visual tersebut, dimana titik fokusnya biasanya memiliki bobot visual yang sangat berat dan harus seimbang dengan elemen lain dalam komposisi.
- Penekanan berdasarkan penempatannya
Menempatkan elemen grafik ke dalam komposisi, seperti latar depan, pojok kiri atas, dan tengah halaman dapat menarik perhatian target audiens pada saat pertama kali melihat.
- Penekanan melalui skala
Untuk menciptakan ilusi kedalaman spasial dalam penekanan, ukuran dan skala objek memainkan peran penting.
- Penekanan melalui kontras
Contoh penekanan melalui kontras adalah bentuk yang lebih gelap pada suatu bidang akan menjadi titik fokus. Selain itu, kontras juga bergantung pada ukuran, skala, lokasi, bentuk, dan posisi.
- Penekanan melalui arah dan petunjuk
Elemen seperti panah dan diagonal menggunakan arah untuk mengarahkan pandangan audiens ke tujuan.
- Penekanan melalui struktur diagram
Dengan memposisikan elemen sesuai urutannya, maka akan membuat hubungan visual yang memiliki hirarki.

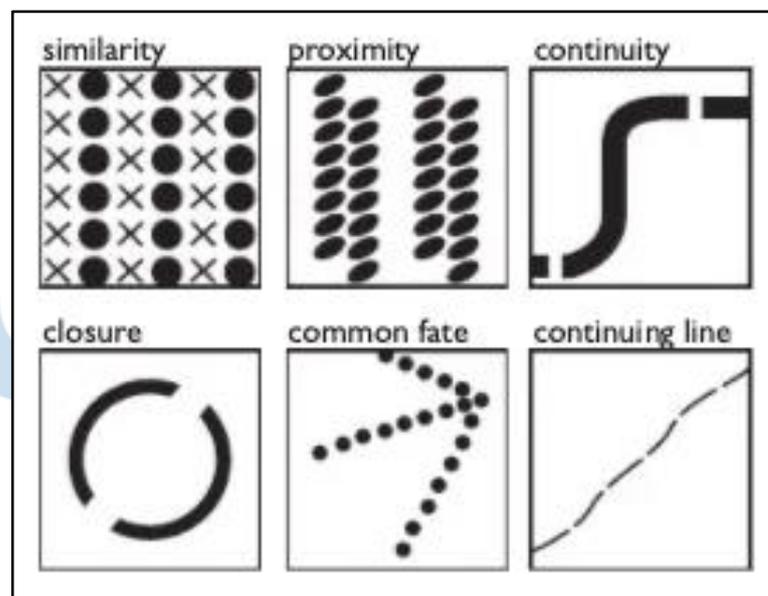
2.1.2.5 Ritme

Dalam desain grafis, ritme dapat dibuat dari pengulangan yang kuat dan konsisten serta pola elemen, yang menyebabkan mata audiens bergerak di setiap halaman. Ritme visual yang kuat dapat membantu menciptakan stabilitas dalam sebuah desain. Banyak faktor yang dapat berkontribusi untuk membangun ritme, yaitu warna, tekstur, hubungan antara *figure/ground*, penekanan dan juga keseimbangan (hlm. 30).

2.1.2.6 Kesatuan

Kesatuan merupakan keterkaitan antara elemen grafis sehingga membentuk keseluruhan yang lebih besar seolah-olah milik bersama. Hal ini berhubungan dengan istilah *gestalt*, dimana penempatan penekanan pada persepsi bentuk sebagai sebuah keutuhan dan diperoleh dari hukum organisasi perseptual tertentu mengenai pemikiran visual dan berpengaruh pada cara membentuk kesatuan dalam desain (hlm. 31).

2.1.2.7 Hukum Organisasi Perseptual



Gambar 2. 6 Hukum Organisasi Perseptual
Sumber: Landa (2010)

Berdasarkan Gambar 2.6, hukum organisasi perseptual terdiri dari beberapa macam, yaitu (hlm. 31):

- Kesamaan atau *similarity* merupakan elemen yang memiliki kesamaan karakteristik sehingga dianggap sebagai milik Bersama. Elemen dapat memiliki kesamaan dalam bentuk, tekstur, warna dan arah.
- *Proximity* merupakan elemen yang saling berdekatan satu sama lain dan menimbulkan persepsi seakan milik bersama.
- Kontinuitas atau *continuity* merupakan jalur atau koneksi visual yang dirasakan, baik aktual maupun tersirat antar bagian.
- *Closure* merupakan kecenderungan pikiran untuk menghubungkan setiap elemen untuk menciptakan elemen yang baru.
- *Common fate* merupakan kecenderungan elemen untuk bergerak atau menghadap ke arah yang sama sehingga dianggap sebagai satu kesatuan.
- Garis berkelanjutan atau *continuing line* merupakan elemen garis dimana melalui grafis garis putus-putus, audiens dapat melihat keseluruhan gerakan sehingga disebut garis tersirat.

2.1.3 Tipografi

Landa (2010) dalam bukunya menjelaskan bahwa tipografi merupakan kumpulan desain bentuk huruf dengan karakteristik visual yang konsisten. Karakteristik visual ini berfungsi agar huruf tetap dapat dikenali meskipun jenis huruf diubah. Jenis huruf sendiri terdiri dari bentuk huruf, angka, dan tanda, dalam gaya dan ukuran tertentu. Aspek penentuan tipografi ditentukan oleh *readability* dan *legibility*. *Readability* merupakan tingkat keterbacaan yang baik dan mudah dibaca oleh audiens, sedangkan *legibility* merupakan seberapa mudah audiens dapat mengenali huruf dari jenis huruf yang digunakan (hlm. 43-46).

2.1.3.1 Jenis Tipografi

Landa (2010, hlm. 47) dalam bukunya mengatakan bahwa tipografi terdiri dari beberapa jenis yaitu sebagai berikut:

- *Old Style*

Old style merupakan jenis huruf Romawi yang diperkenalkan pada akhir abad ke-15, dimana sebagian besar langsung diturunkan dari huruf yang digambarkan dengan pena bermata lebar. *Old style* memiliki ciri-ciri yaitu *serif* bersudut, tanda kurung serta penekanan bias pada penulisannya. Beberapa contohnya yaitu *Caslon*, *Garamond*, *Hoefler Text*, dan *Times New Roman*.

- *Transitional*

Transitional merupakan jenis huruf *serif* yang berasal dari abad ke-18, dimana merupakan transisi dari gaya lama ke modern. Beberapa contohnya yaitu *Baskerville*, *Century*, dan *ITC Zapf International*.

- *Modern*

Modern merupakan jenis huruf *serif* yang dikembangkan pada akhir abad ke-18 dan awal abad ke-19, dimana bentuk konstruksinya lebih geometris dibandingkan dengan jenis huruf atau tipografi lama. *Modern* memiliki ciri-ciri yaitu kontras goresan tebal-tipis terbesar, tegangan vertikal, dan merupakan tipografi yang paling simetris dari semua jenis huruf Romawi. Beberapa contohnya yaitu *Didot*, *Bodoni*, dan *Walbaum*.

- *Slab Serif*

Slab serif merupakan jenis huruf serif yang dicirikan oleh *serif* yang berat seperti lempengan dan diperkenalkan pada akhir abad ke-19. Subkategori dari *Slab serif* adalah *Mesir* dan *Clarendon*. Beberapa contohnya yaitu *American Typewriter*, *Memphis*, *ITC Lubalin Graph*, *Bookman*, dan *Clarendon*.

- *Sans Serif*

Sans serif merupakan jenis huruf yang ditandai dengan tidak adanya *serif* dan diperkenalkan pada awal abad ke-19. Beberapa

contohnya yaitu *Futura*, *Helvetica*, dan *Univers*. Subkategori dari *Sans serif* meliputi *Grotesque*, *Humanist*, *Geometric*, dan lainnya.

- *Gothic*

Gothic merupakan jenis huruf berdasarkan bentuk huruf manuskrip abad ke-13 hingga ke-15, dikenal juga sebagai *Black Letter*. *Gothic* memiliki karakteristik seperti goresan atau *stroke* berat dan huruf kental dengan beberapa kurva. Beberapa contohnya yaitu *Textura*, *Rotunda*, *Schwabacher*, dan *Fraktur*.

- *Script*

Script merupakan jenis huruf yang paling serupa dengan tulisan tangan. Jenis huruf *Script* dapat diciptakan menggunakan pena bermata pahat, pena fleksibel, pena runcing, pensil, atau kuas. Beberapa contohnya yaitu *Brush Script*, *Shelley Allegro Script*, dan *Snell Roundhand Script*.

- *Display*

Display merupakan jenis huruf yang digunakan terutama untuk berita utama dan judul. *Display* lebih sulit dibaca sebagai jenis teks karena lebih rumit, dihiasi, merupakan buatan tangan, dan termasuk ke klasifikasi yang lainnya.

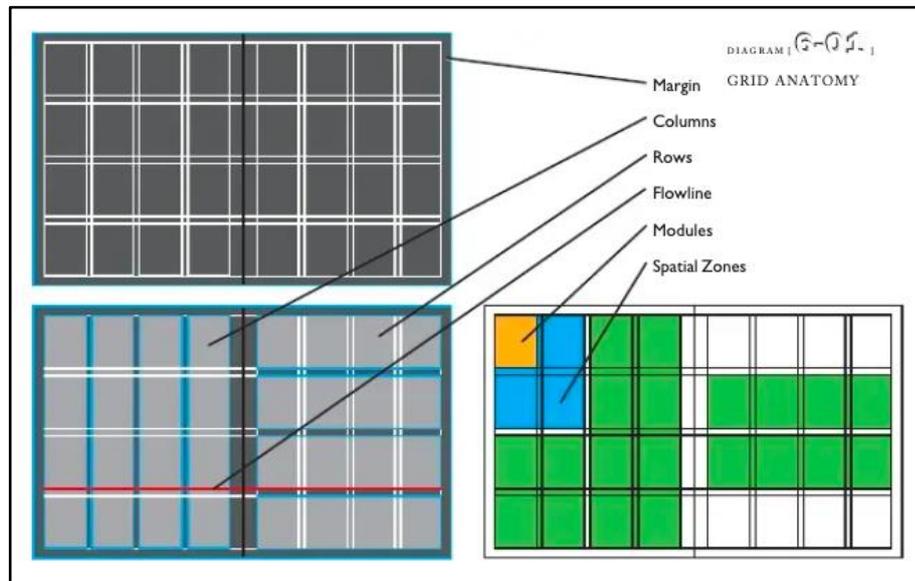
2.1.4 Grid

Samara (2017) dalam bukunya menjelaskan bahwa *grid* merupakan hal yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam desain yang berkaitan dengan penyusunan dan visual. Penggunaan dari *grid* sebagai pembedaan jenis informasi dan membantu memudahkan membaca dan menciptakan harmoni dalam desain. Landa (2010) dalam bukunya menjelaskan bahwa *grid* dalam sebuah desain diperlukan sebagai panduan untuk mendapatkan proporsi yang ideal dan harmoni baik secara cetak maupun digital. *Grid* terdiri dari garis vertikal dan horizontal.

2.1.4.1 Komponen Grid

Samara (2017) menjelaskan bahwa *grid* terdiri dari beberapa komponen, yaitu (hlm. 23):

- **Kolom**
Kolom merupakan bagian yang berjajar secara vertikal, dengan lebar yang umumnya berukuran sama. Jarak yang memisahkan dua kolom disebut dengan *column gutter*.
- **Baris**
Baris merupakan bagian yang berjajar secara horizontal dengan interval tertentu. Jarak yang memisahkan baris satu dengan yang lainnya disebut dengan *row gutter*.
- **Flowlines**
Flowlines merupakan garis horizontal yang berfungsi menjadi acuan dalam memulai atau memberhentikan teks dan membantu alur penglihatan.
- **Modules**
Modules merupakan ruang kecil yang terbentuk dari pertemuan kolom dan baris.
- **Spatial zones**
Spatial zones merupakan kumpulan dari *modules*, baris, atau kolom yang membentuk ruang yang lebih besar.
- **Markers**
Markers digunakan untuk menempatkan nomor halaman atau elemen lainnya.



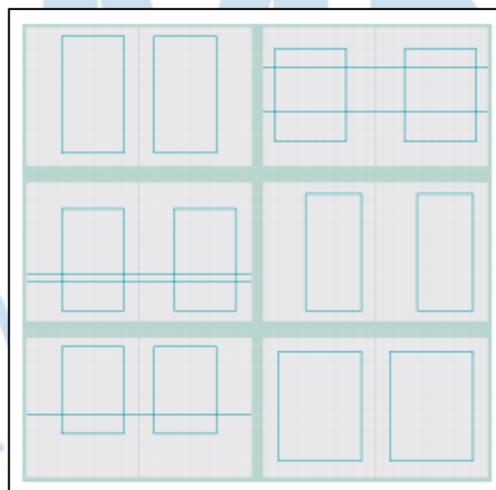
Gambar 2. 7 Anatomi Grid
Sumber: Landa (2010)

2.1.4.2 Jenis Grid

Samara (2017) menjelaskan bahwa *grid* terdiri dari jenis *grid*, yaitu (hlm. 23):

- *Manuscript grid*

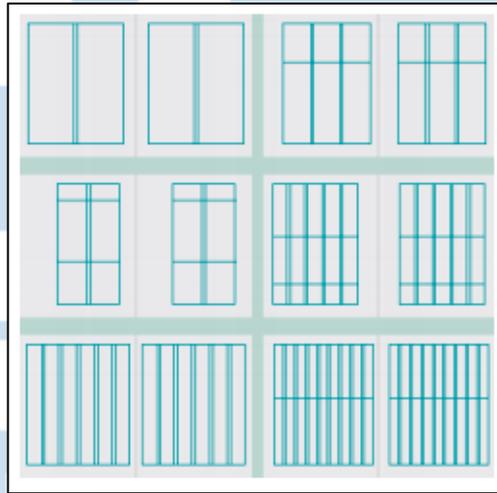
Manuscript grid adalah *grid* yang paling simpel karena hanya terdiri dari *single block* besar. *Manuscript grid* memiliki nama lain yaitu *the block*.



Gambar 2. 8 Manuscript Grid
Sumber: Samara (2017)

- *Column grid*

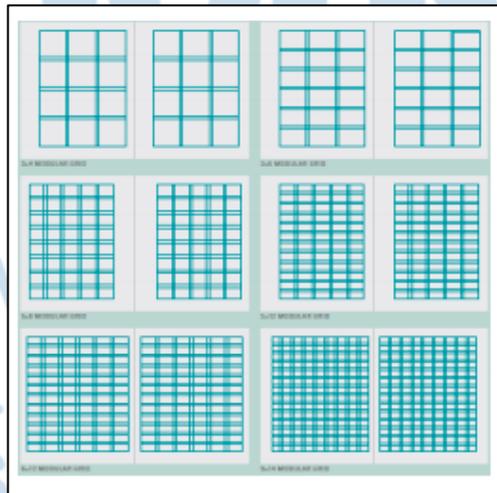
Column grid adalah *grid* yang terdiri dari kolom yang berjejer, bisa hanya satu bagian atau juga jejeran kolom. Lebar sebuah konten mengikuti batasan dari kolom tersebut.



Gambar 2. 9 Column Grid
Sumber: Samara (2017)

- *Modular grid*

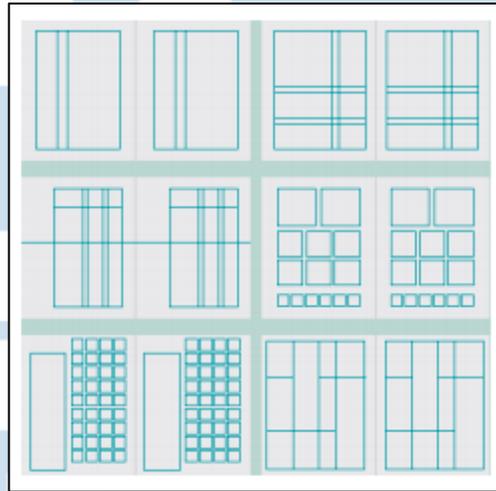
Modular grid adalah *grid* yang terdiri dari banyak modul yang terbentuk dari pertemuan kolom dan baris. *Modular grid* digunakan untuk konten dengan desain yang rumit dan banyak. Semakin kecil ukuran modul, maka akan semakin presisi dan fleksibel.



Gambar 2. 10 Modular Grid
Sumber: Samara (2017)

- *Hierarchic grid*

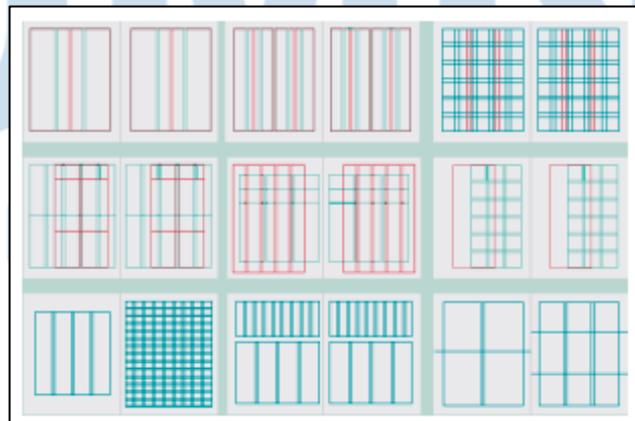
Hierarchic grid digunakan ketika konten visual dan informasi membutuhkan lebar kolom dan interval antar garis yang ukurannya disesuaikan dengan kebutuhan.



Gambar 2. 11 Hierarchic Grid
Sumber: Samara (2017)

- *Compound grid*

Compound grid merupakan *grid* yang terdiri dari banyak jenis *grid*. Terdapat 3 cara dalam penggunaannya, yaitu menggunakan lebih dari satu *grid* dengan batas tepian luar yang sama, menumpuk dua *grid* yang berbeda, dan menggabungkan dua *grid* yang disusun dalam halaman yang berbeda dengan tujuan yang berbeda.



Gambar 2. 12 Compound Grid
Sumber: Samara (2017)

2.2 Media Informasi

Turow (2014) dalam bukunya menjelaskan bahwa media merupakan alat yang dikembangkan untuk membuat dan mengirim sebuah pesan, sedangkan informasi merupakan materi yang bersifat fakta atau mengungkapkan kebenaran. Berdasarkan pernyataan tersebut, media informasi merupakan alat penyampaian pesan berupa informasi faktual dari pengirim ke penerima.

2.2.1 Fungsi Media Informasi

Penggunaan media dibagi menjadi 4 cara berdasarkan kebutuhan penggunanya, yaitu:

- Media untuk kesenangan

Media memiliki fungsi untuk memberikan hiburan dan kepuasan pada penggunanya. Dalam penggunaannya sebagai bahan diskusi dalam bentuk sosialisasi, media menjadi mata uang sosial. Misalnya, mendiskusikan komentar seseorang mengenai sebuah masalah melalui media.

- Media untuk pertemanan

Dalam penggunaannya, media dapat menjadi sahabat bagi penggunanya yang merasa kesepian. Misalnya, pasien rumah sakit mendengarkan lagu favoritnya.

- Media untuk pengamatan

Media memiliki fungsi untuk mengetahui kejadian di sekitar penggunanya. Misalnya, menonton berita untuk mengetahui kondisi cuaca pada hari itu.

- Media untuk penafsiran

Media digunakan untuk mengetahui banyak hal yang terjadi, mulai dari penyebab terjadinya sesuatu dan apa yang harus dilakukan. Misalnya, seorang yang religius melakukan pendekatan konservatif terhadap Alkitab.

2.2.2 Klasifikasi Media Informasi

Menurut Susilana dan Riyana (2009), media informasi dikelompokkan menjadi 7 kelompok media berdasarkan cara dan bentuk penyajiannya, yaitu:

- **Media grafis**
Merupakan media dengan penyampaian informasi berupa fakta, ide, atau gagasan dalam bentuk kata-kata, kalimat, angka, dan simbol/gambar. Jenis media ini terdiri dari grafik, diagram, sketsa, poster, dan lainnya.
- **Media proyeksi diam**
Merupakan media yang diproyeksikan atau memproyeksikan pesan. Jenis media ini terdiri dari OHP/OHT, *opaque projector*, *slide*, dan *filmstrip*.
- **Media audio**
Merupakan media yang menggunakan lambang-lambang auditif berupa kata-kata, musik, dan *sound effect* dalam penyampaian pesannya. Jenis media ini terdiri dari radio dan alat perekam pita magnetik.
- **Media audio visual diam**
Merupakan media yang penyampaian pesannya diterima oleh pendengaran dan penglihatan. Jenis media ini terdiri dari *sound slide*, *filmstrip* bersuara, dan halaman bersuara.
- **Media film**
Merupakan serangkaian gambar diam yang diproyeksikan sehingga memberikan efek hidup dan bergerak.
- **Media televisi**
Merupakan media yang menampilkan pesan dalam bentuk audio visual dan gerak.

- **Multimedia**

Merupakan media yang menggunakan berbagai jenis bahan belajar sebagai sistem penyampaiannya.

2.3 Buku

Haslam (2006) dalam bukunya mengatakan bahwa buku merupakan suatu bentuk dokumentasi yang bertahan paling lama hingga sekarang, dimana didalamnya berisi berbagai jenis kreatifitas, ilmu, dan pengertian yang mendalam.

2.3.1 Anatomi Buku

Suwarno (2011) dalam bukunya mengatakan bahwa ada beberapa hal dalam buku yang harus diteliti dan dimengerti, yaitu bagian-bagian buku. Bagian buku tersebut terdiri dari:

1. *Cover* atau sampul buku, merupakan bagian terluar yang berfungsi untuk melindungi buku, penulisan judul, nama penulis, dan tahun terbit yang disertai dengan desain grafis untuk menarik perhatian pembaca. *Cover* terdiri dari beberapa bagian, yaitu:
 - a. *Cover* depan, merupakan bagian yang terletak pada bagian awal buku.
 - b. Punggung buku, merupakan bagian yang terletak di samping atau antara *cover* depan dan belakang yang menjadi pelindung ketebalan buku.
 - c. *Cover* belakang, merupakan bagian yang terletak pada bagian akhir buku yang menjadi penutup buku.
2. Halaman *preliminaries* atau halaman pendahuluan, merupakan halaman yang selalu ada pada buku dan terletak diantara *cover* dan isi buku. Halaman *preliminaries* terdiri dari beberapa bagian, yaitu:
 - a. Halaman judul, berisi judul, nama penulis, dan lainnya.
 - b. Halaman kosong, merupakan lampiran kosong.

- c. Catatan hak cipta atau *copyright*, berisi hak cipta dari berbagai sumber, seperti pengarang, penerjemah, atau penulis.
 - d. Halaman tambahan, berisi prakata atau kata pengantar dari penulis
 - e. Daftar isi, berisi halaman, judul, dan sub judul.
3. Bagian utama atau bagian isi, merupakan bagian yang memuat dan membahas informasi dari buku. Bagian utama atau isi terdiri dari beberapa bagian, yaitu:
- a. Pendahuluan, merupakan bagian awal sebelum inti buku. Membahas mengapa masalah yang diangkat perlu untuk dibahas.
 - b. Judul bab, berfungsi untuk memisahkan topik yang berbeda.
 - c. Alinea, merupakan bagian awal paragraf.
 - d. Kutipan.
 - e. Ilustrasi.
 - f. Rincian, merupakan deskripsi mengenai objek yang dibahas.
 - g. Judul lelar: Judul bab yang berada di atas atau bawah kanan buku, digunakan untuk pengingat.
 - h. Inisial, merupakan huruf besar pada awal kalimat.
4. *Postliminary*, merupakan bagian akhir yang digunakan sebagai penutup isi buku yang diletakkan sebelum *cover* belakang. *Postliminary* terdiri dari beberapa bagian, yaitu:
- a. Catatan penutup, berisi kesimpulan atau ringkasan dari keseluruhan isi buku.
 - b. *Glossary*.
 - c. Lampiran.
 - d. Indeks.
 - e. Daftar pustaka.
 - f. Biografis penulis.

2.3.2 Komponen Buku

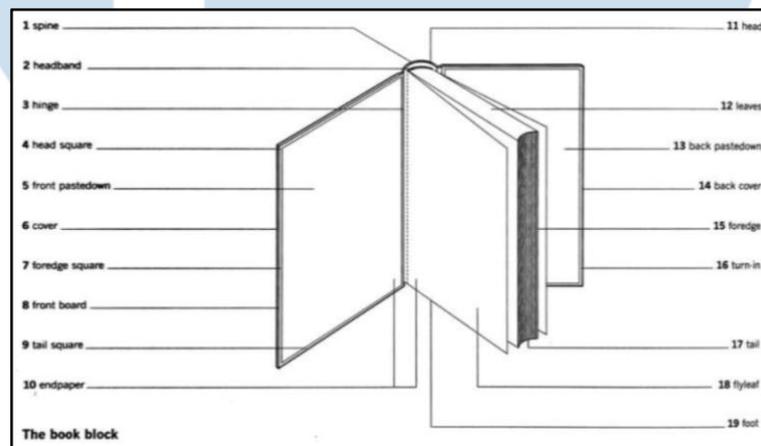
Haslam (2006) mengatakan bahwa buku memiliki komponen yang dapat mempermudah proses pembuatan buku, yaitu sebagai berikut:

2.3.2.1 The Block Book

Menurut Haslam (2006, hlm. 20), komponen buku yang termaksud ke dalam *the block book* antara lain:

1. *Spine*, merupakan bagian sampul buku yang menutupi bagian atas buku.
2. *Head band*, berbentuk tali yang digunakan untuk melindungi dan menutup perekat buku.
3. *Hinge*, merupakan bagian untuk menyatukan lembaran menjadi satu rangkap agar lebih mudah melakukan jilid.
4. *Head square*, merupakan lipatan kecil yang berada di atas bagian *cover* buku, dan mempunyai ketebalan lebih dari tebal kertas isi.
5. *Front paste down*, merupakan bagian belakang yang menempel pada halaman depan.
6. *Cover*, merupakan kertas tebal bagian depan yang berfungsi untuk melindungi segala macam yang ada di dalam buku.
7. *Foredge square*, merupakan lipatan kecil yang berada di samping cover buku yang terbentuk karena ketebalan cover.
8. *Front board*, merupakan kertas yang digunakan untuk cover depan.
9. *Tail square*, merupakan lipatan kecil yang berada bawah cover buku yang terbentuk karena ketebalan cover.
10. *Endpaper*, merupakan kertas yang disisipkan dengan cover dan setelahnya untuk masuk ke halaman isi.
11. *Head*, merupakan bagian atas dari samping buku yang dijilid.
12. *Leaves*, merupakan kertas yang dikumpulkan menjadi satu yang nantinya akan membentuk buku.
13. *Back paste down*, merupakan bagian belakang yang menempel pada cover belakang.

14. *Back cover*, merupakan kertas tebal bagian belakang yang berfungsi untuk melindungi segala macam yang ada di dalam buku, dan untuk mengakhiri isi buku.
15. *Foredge*, merupakan bagian samping isi buku yang tidak dijilid, biasanya digunakan untuk membuka halaman baru.
16. *Turn in*, merupakan bagian cover yang masih sisa, dan dilipat lalu digunakan untuk merekatkan ke bagian belakang cover.
17. *Tail*, merupakan bagian pada bawah pada isi buku.
18. *Flyleaf*, merupakan kertas yang digunakan sebagai pembatas untuk masuk ke halaman isi.
19. *Foot*, merupakan bagian bawah yang ada pada buku.



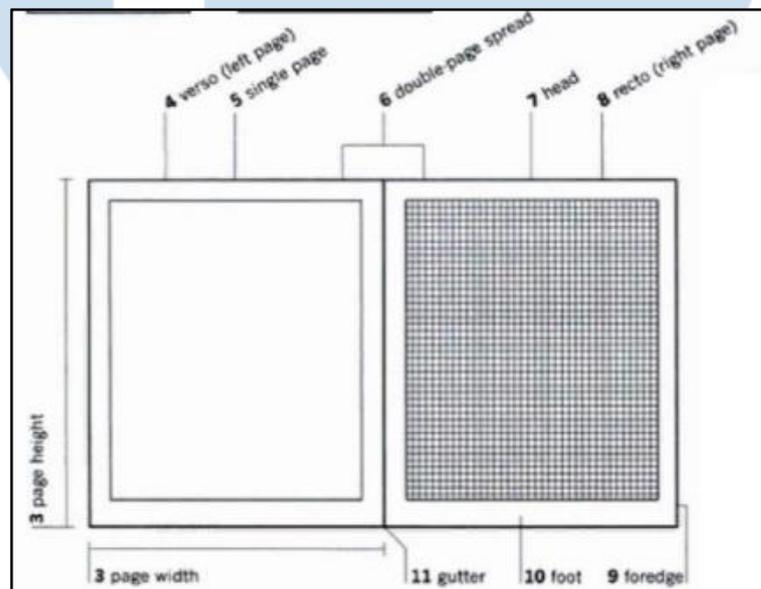
Gambar 2. 13 The Book Block
Sumber: Haslam (2006)

2.3.2.2 The Page

Menurut Haslam (2006, hlm. 21), komponen buku yang termaksud ke dalam *the page* antara lain:

1. *Portrait*, merupakan *format* dengan tinggi halaman yang lebih besar daripada lebar halaman.
2. *Landscape*, merupakan *format* dengan lebar halaman lebih besar daripada tinggi halaman.
3. *Page height dan page width*, merupakan ukuran halaman.

4. *Verso*, merupakan sisi halaman bagian kiri yang biasa bernomor halaman ganjil.
5. *Single page*, merupakan selembaar halaman yang terikat di sebelah kiri.
6. *Double page spread*, merupakan dua halaman yang saling berhadapan dimana materi terletak di seberang *gutter*.
7. *Head*, merupakan bagian atas buku.
8. *Recto*, merupakan sisi halaman bagian kanan yang biasa bernomor halaman genap.
9. *Foredge*, merupakan sisi bagian depan buku.
10. *Foot*, merupakan sisi bagian bawah buku.
11. *Gutter*, merupakan sisi bagian buku yang dijilid.



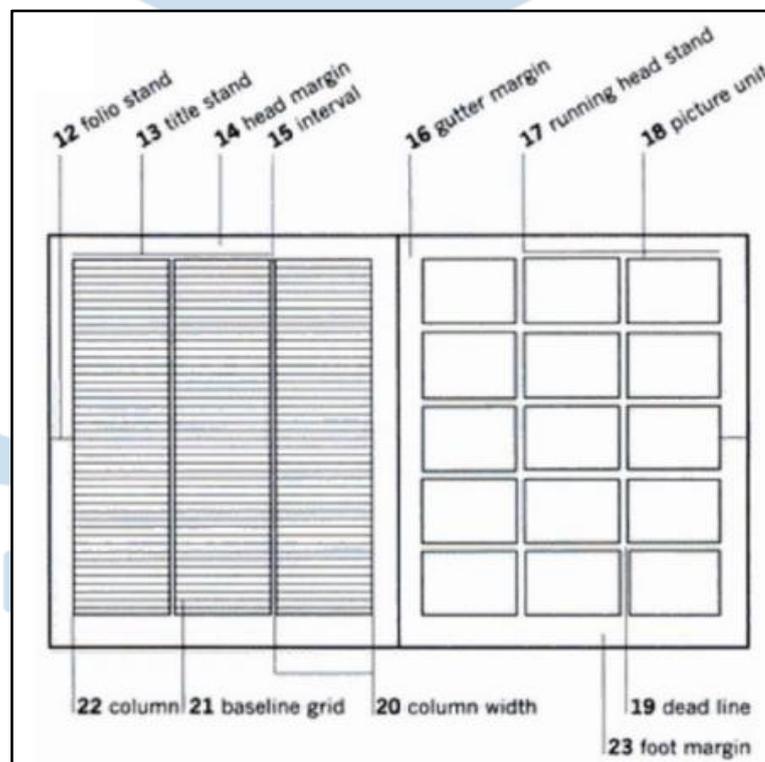
Gambar 2. 14 The Page
Sumber: Haslam (2006)

2.3.2.3 The Grid

Menurut Haslam (2006, hlm. 21), komponen buku yang termaksud ke dalam *the grid* antara lain:

1. *Folio stand*, merupakan garis yang menentukan nomor halaman.
2. *Title stand*, merupakan garis yang menentukan posisi judul.
3. *Head margin*, merupakan batas sisi atas buku.

4. *Interval*, merupakan area kosong vertikal yang membagi batas kolom satu sama lain.
5. *Gutter margin*, merupakan batas sisi bagian dalam halaman yang dekat dengan posisi jilid.
6. *Running head stand*, merupakan garis yang menentukan posisi judul bab.
7. *Picture unit*, merupakan pembagian kolom yang dipisahkan oleh garis mati.
8. *Dead line*, merupakan garis pemisah antar *picture unit*.
9. *Column width*, merupakan lebar kolom yang menentukan panjang garis per individu.
10. *Baseline grid*, merupakan garis yang menentukan posisi teks.
11. *Column*, merupakan area persegi pada *grid* yang berfungsi untuk mengatur tulisan.
12. *Foot margin*, merupakan batas pada sisi bawah buku.



Gambar 2. 15 The Grid
Sumber: Haslam (2006)

2.3.3 Layout Buku

Haslam (2006) mengatakan bahwa penggunaan *layout* dalam buku melibatkan pengaturan letak elemen pada halaman buku. Elemen-elemen yang perlu diperhatikan dalam penyusunan sebuah buku yaitu:

1. Mempersiapkan konten *layout*

Mempersiapkan konten *layout* akan mempermudah penulis untuk menandai perkiraan dari jumlah pemakaian ilustrasi sebelum pengerjaan *layout*. Penyusunan dalam bentuk fisik ataupun digital secara urut akan mempermudah proses.

2. Mengorganisir *layout*

Flatplan merupakan diagram dari semua halaman buku dalam bentuk *spread* yang diberi nomor, berisi *signature break* atau distribusi warna dari buku. Desainer harus dapat mengantisipasi dan memperkirakan tipografi dan ukuran teks agar pengerjaan halaman sesuai dan tidak melewati batas.

3. *Storyboard*

Storyboard digunakan untuk penyesuaian dan persiapan gambar yang akan disusun ke buku. *Flatplan* merupakan perencanaan awal, sedangkan *storyboard* digunakan setelah memperoleh data dalam bentuk teks dan gambar pada setiap halaman buku. Selain itu, *storyboard* memiliki keterangan yang lebih detail daripada *flatplan*.

4. *Layout* berdasarkan tulisan

Aspek fungsional dari sebuah desain halaman yaitu pembaca dapat berelasi secara langsung dengan pesan penulis. Hal ini ditentukan oleh sifat dari konten.

5. Pendekatan *layout* berbasis teks

Pendekatan ini akan mempermudah dalam memulai halaman dengan beberapa elemen seperti kolom tunggal pada teks yang

dikembangkan menjadi skema kompleks. Hal yang perlu diperhatikan adalah memperhatikan keseimbangan antara urutan membaca dan komposisi gambar. Hal ini berguna agar pembaca mampu mengakses informasi dengan cepat.

6. Pendekatan *layout* berbasis gambar

Pendekatan berbasis gambar terdiri dari beberapa elemen. Desainer mencoba membuat visual yang membantu pembaca seperti melihat sebuah lukisan.

7. *Layout* berdasarkan halaman sebagai gambar

Layout teks didesain dari halaman sebelah kiri ke kanan bawah, sedangkan halaman berbasis gambar didesain melalui pengaturan elemen. Dalam penyusunan elemen, desainer perlu memperhatikan keterkaitan gambar dengan teks. Teks juga perlu dipertimbangkan untuk memberikan keseimbangan dengan gambar.

8. Integrasi teks dan gambar

Ide mengenai sebuah *layout* bukanlah hal yang sedikit, melainkan berdasarkan pada aplikasi sistematis dari aturan *internal*.

9. Makna dari kedalaman: *layer*

Dengan mengatur *tonal value* dari halaman, gambar dan teks bisa disusun sehingga kolase antar teks dan gambar dapat menciptakan lapisan dan memberikan persepsi kedalaman.

2.3.4 Teknik Printing

Haslam (2006) mengatakan bahwa terdapat beberapa teknik *printing* buku, yaitu (hlm. 210 - 218):

1. *Relief printing*

Dalam teknik *printing* ini, tinta kepada permukaan yang timbul dari plakat sebelum kertas ditekan pada sebuah tulisan atau gambar dan

impresi dibuat sehingga gambar atau tulisan berpindah ke permukaan kertas.

2. *Planographic printing*

Dalam teknik *printing* ini, tinta berada pada permukaan yang kering bukan pada permukaan yang basah dari plakat, dimana dilembabkan menggunakan *damp roller*. Kertas ditekan pada permukaan sehingga gambar atau tulisan berpindah ke permukaan kertas.

3. *Intaglio printing*

Dalam teknik *printing* ini, tinta berada pada bagian atas permukaan plakat. *Doctor blade* berfungsi untuk mengikis permukaan dan memasukkan tinta ke dalam sela-sela kecil. Ketika kertas ditekan pada plakat, tinta berpindah dari sela-sela ke dalam kertas.

4. *Screen printing*

Dalam teknik *printing* ini, tinta diperas dengan stensil yang disokong oleh sebuah kain jala ke kertas yang berada pada permukaan.

2.3.5 Teknik Binding

Haslam (2006) mengatakan bahwa terdapat beberapa teknik *binding* buku, yaitu (hlm. 233 - 238):

1. *Library binding*

Teknik *binding* ini dikhususkan pada penggunaan tahan lama dan berat. Ciri khas teknik ini adalah buatan tangan dengan *cover millboard* berwarna abu-abu terang atau *strawboard*.

2. *Case binding*

Teknik *binding* ini sering disebut dengan binding untuk buku edisi dimana *case* terdiri dari 3 bagian yaitu *cover* depan, *cover* belakang

dan punggung buku. Bagian-bagian tersebut kemudian dijahit bersama dengan menggunakan tangan atau mesin.

3. *Perfect binding*

Merupakan teknik *binding* yang dikenal sebagai tercepat dan termurah di antara teknik lainnya. Teknik binding ini menggunakan cairan adesif seperti lem untuk melekatkan jahitan antar bagian buku.

4. *Concertina Book / Broken-spine binding*

Merupakan teknik *binding* yang dikenal dengan *binding* China atau Prancis, dimana dapat diikatkan dengan *cover* yang membungkus dan dapat membuat halaman dibuka seperti *concertina* sehingga terlihat seperti satu halaman.

5. *Paperback binding*

Merupakan teknik *binding* yang dikenal dengan *soft cover*, dimana kertas tebal atau sampul kertas karton digunakan sebagai penanda yang kemudian disatukan dengan lem. Halaman bagian dalam biasanya dari kertas.

6. *Experimental hardback binding*

Merupakan teknik *binding* dimana pembuat buku melakukan eksperimental kepada teknik *binding*.

7. *Saddle-wire stitching*

Merupakan teknik *binding* yang dikenal dengan *stapling*. Teknik ini biasa digunakan untuk menyatukan majalah, pamflet dan katalog. Untuk publikasi tipis dapat menggunakan teknik ini, sedangkan publikasi tebal harus menggunakan *side wire stitched*. *Cover* buku biasanya dilem langsung ke bagian belakang untuk menyembunyikan jahitan.

8. *Spiral binding*

Merupakan teknik *binding* yang memperbolehkan halaman untuk berada dalam posisi *flat* dan sering digunakan untuk buku manual.

9. *Loose-leaf binding*

Merupakan teknik *binding* yang biasanya diasosiasikan dengan *binding* peralatan sekolah, *folder ring*, dan dalam percetakan komersial. Teknik ini memungkinkan pembaca untuk melepas salah satu halaman buku sehingga tidak perlu membawa buku kemana-mana.

10. *Shrink-wrapping*

Merupakan teknik *binding* dengan *polythene* atau *cellophane tube*, dimana udara dipompa keluar dan disegel dengan menggunakan panas.

2.3.6 Jenis Buku

Menurut Campbell, Martin, dan Fabos (2012), buku terdiri dari beberapa jenis yaitu sebagai berikut:

1. *Textbook*

Merupakan buku pengetahuan yang biasanya digunakan untuk pendidikan. *Textbook* dibagi ke dalam buku pelajaran rendah, sedang, dan tinggi.

2. *Trade book*

Merupakan bentuk buku yang berukuran tebal dan biasanya sampul depan berjenis *hard cover*. Jenis *trade book* adalah novel.

3. *Professional book*

Merupakan buku yang ditujukan untuk berbagai kalangan seperti buku tentang hukum, kedokteran, dan seni.

4. *Religion book*

Buku ini mengandung unsur perang, kedamaian, jenis tingkatan gender, dan masyarakat dengan pemerintahan atau politik, selain berisi keagamaan.

5. *Mass Market Paperback*

Merupakan buku yang dijual di deretan *supermarket*, toko buku, *minimarket*, dan toko obat. Buku ini biasanya terdiri dari cerita anak, komik, dan novel.

6. *Reference Book*

Merupakan buku yang tebal dan berat, biasanya mengandung beberapa edisi per tahun atau bulan. Buku ini biasanya terdiri dari kamus, atlas, dan ensiklopedia.

7. *University Press Book*

Buku jenis ini biasanya dicetak sedikit dan untuk keperluan yang penting. Buku ini biasanya terdiri dari sejarah seni, dan filosofi.

2.4 **Ilustrasi**

Male (2007) dalam bukunya mengatakan bahwa ilustrasi merupakan sebuah definisi citra terapan atau karya seni yang digunakan untuk mengkomunikasikan konteks secara visual kepada audiens (hlm. 5). Dalam pembuatan sebuah ilustrasi, terdapat 3 hal yang perlu diperhatikan.

Hal pertama adalah alasan, yang merupakan sebab penggunaan ilustrasi. Hal kedua adalah sasaran, yang merupakan hasil dari yang ingin dicapai dan apa yang menjadi kesimpulan. Hal ketiga adalah objektif, dimana menjelaskan bagaimana proses atau metodologi yang digunakan dalam proyek tersebut (hlm. 16 - 17).

2.4.1 Peran Ilustrasi

Male (2007) mengatakan bahwa ilustrasi memiliki beberapa peran, yaitu sebagai:

1. Dokumentasi, referensi dan instruksi

Ilustrasi memberikan kejelasan informasi dengan menghindari miskonsepsi. Penggunaan ilustrasi disesuaikan dengan tujuannya, seperti ilustrasi untuk edukasi anak menggunakan ilustrasi dan informasi yang bersifat menghibur. Ilustrasi untuk sejarah dan topik kebudayaan harus disesuaikan dengan tema. Ilustrasi yang digunakan dalam ilmu pengetahuan alam harus digambarkan dengan sebaik mungkin sehingga tidak membingungkan audiens. Ilustrasi untuk medis dan teknologi harus bersifat detail dengan kemiripan mendekati asli untuk menghindari miskonsepsi.

2. Komentar

Ilustrasi editorial merupakan komentar visual yang berfungsi sebagai penghubung dengan jurnalisme yang terdapat pada lembaran koran atau majalah.

3. Bercerita

Ilustrasi berperan tidak hanya untuk menarik perhatian audiens, melainkan juga untuk mendeskripsikan dan mengembangkan naratif menciptakan keterlibatan emosi dan imajinasi.

4. Persuasi

Ilustrasi untuk persuasi berhubungan erat dengan komersialisme dalam dunia periklanan. Ilustrasi ini digunakan untuk menjual atau promosi, baik produk, ide, jasa, atau hiburan atas permintaan klien.

5. Identitas

Ilustrasi dalam hal ini berhubungan erat dengan suatu *brand* dan korporasi. Ilustrasi untuk identitas digunakan sebagai poin utama

penjualan dari desain kemasan, dimana ilustrasi dapat meningkatkan ketertarikan terhadap produk.

2.4.2 Jenis Penyampaian Ilustrasi

Male (2007) mengatakan bahwa dalam terdapat beberapa jenis penyampaian ilustrasi berdasarkan komponen sifat gambarnya, yaitu:

1. Bahasa visual

Jenis ilustrasi dalam bahasa visual berdasarkan *stylization* atau penyesuaian gaya dan kecerdasan visual. Dalam *stylization*, ilustrasi yang digunakan adalah jenis ilustrasi dengan visual yang khas dan mengidentifikasi gaya khas ilustrator atau ikonografi personal.

2. Metafora visual

Ilustrasi dalam hal metafora visual menggunakan gambar imajinatif namun tidak berlaku secara harfiah. Dalam penerapannya, ilustrasi digambarkan dalam bentuk pencitraan yang konseptual, yang mengandung konten tersirat mulai dari penyampaian ide, komunikasi, ilusi, simbolisme dan ekspresionisme.

3. Gambar nyata

Dalam gaya ilustrasi *hyperrealism*, setiap aspek digambarkan dengan sangat detail melalui teknik fotografi sehingga terlihat hidup dan bertujuan untuk menciptakan gambar yang tidak dapat diproduksi. Selain gaya ilustrasi *hyperrealism*, terdapat juga gaya ilustrasi yang disebut *stylized realism*. Gaya ini merupakan perkembangan dari *style* yang awalnya merupakan representasi realitas murni menjadi impresionisme. Objek digambarkan secara berlebihan, distorsi, menggunakan warna yang jelas dengan energi yang kuat.

4. Estetika dan non estetika

Dalam perkembangan gaya ilustrasi, terdapat tren-tren yang muncul meskipun tidak bertahan lebih dari tiga dekade. Tren ini

merupakan bahasa visual yang dipandang berdasarkan nilai estetika dan non estetika yang terdapat dalam gambar.

2.5 Vektor

Vektor merupakan garis dan kurva yang membentuk *line drawing* dengan perhitungan yang sistematis. Gambar vektor dapat berubah ukuran dan bentuk tanpa menurunkan kualitas tampilannya, serta dapat dicetak dengan resolusi tertinggi. Selain itu, vektor dapat menghasilkan gambar dengan ukuran besar, namun irit dalam hal ukuran *file*, sehingga dapat dikatakan menghemat ruang penyimpanan (Kusrianto, 2007). Ketika sebuah vektor diedit, maka yang dimodifikasi adalah garis dan kurva yang membentuk vektor tersebut, namun tidak mengurangi kualitas gambar aslinya. Ada berbagai macam jenis pembuatan vektor, yaitu:

1. WPAP, merupakan singkatan dari Wedha's Pop Art Portrait, yaitu gambar yang dibuat dengan bentuk pola geometri dengan warna yang berbeda-beda.
2. *Line art*, merupakan gambar yang terdiri dari garis tegas tanpa gradasi warna.
3. *Anime version*, merupakan gambar yang dibuat seperti tokoh kartun namun gambar dibuat persis sesuai dengan tubuh aslinya, sedangkan bagian wajah dibuat seperti salah satu tokoh kartun.
4. *Vector art*, merupakan teknik yang hampir sama dengan *anime version*, namun bentuk bagian wajah dibuat seperti aslinya.
5. *Siluet art*, merupakan gambar bayangan sebuah benda yang dibuat dengan warna hitam secara menyeluruh.
6. Karikatur, merupakan gambar tiruan dari sebuah objek biasanya manusia, namun pada bagian kepala dibuat lebih besar dan bagian tubuh dibuat lebih kecil daripada kepalanya.
7. *Sketch art*, merupakan gambar yang dibuat seperti sketsa, dimana kebanyakan gambar dengan teknik ini menggunakan objek manusia.

2.6 Kuliner Tradisional Bali

Kuliner tradisional Bali merupakan segala sesuatu mengenai makanan dan minuman yang memiliki ciri unik khas Bali, serta hal lainnya seperti bahan pangan, bumbu, proses pengolahan, peralatan, penyajian, dan juga tata cara makan khas Bali. Kuliner tradisional Bali memiliki nilai yang sangat strategis karena mempercepat proses diversifikasi pangan, mempunyai nilai gizi yang baik, penggunaan bahan pangan lokal yang segar sehingga aman dikonsumsi, serta menjadi daya tarik wisatawan melalui wisata kuliner atau culinary tourism. Berbagai ragam kuliner Bali memiliki ciri khas yang terdapat pada bahan serta bumbu-bumbu lokal yang digunakan. Kuliner Bali sebagai hasil karya masyarakat setempat, memiliki cara pengolahan dan penyajian yang masih sangat sederhana berdasarkan kebiasaan dan budaya setempat (Ariani, 2019).

Bali memiliki banyak resep tradisional yang dapat dijumpai dengan mudah hingga saat ini. Jumlah jenis kuliner khas Bali tidak diketahui secara pasti, namun kondisi lapangan mengatakan bahwa beberapa jenis makanan tradisional yang populer adalah Babi Guling, Lawar, Sate Lilit, Klepon, dan Betutu. Bagi warga Bali yang memeluk agama Hindu, beberapa jenis makanan tersebut berhubungan erat dengan kehidupan sehari-hari karena beberapa makanan tersebut seperti Lawar, Sate, dan Babi Guling selalu dipakai di setiap pelaksanaan upacara, baik untuk kepentingan adat maupun keagamaan (Ulung, 2009).

2.6.1 Kuliner pada Upacara Adat Bali

Selain untuk dimakan, masyarakat Bali biasanya memasak sebagai simbol dari rasa hormat, terima kasih dan pemberian untuk para dewa-dewa (Kruger, 2014, p. 13). Maka dari itu, dibutuhkan persiapan yang panjang untuk menghidangkan masakan-masakan pada upacara adat Bali. Di desa-desa, seluruh persiapan upacara dilakukan bersama-sama, dengan wanita menyiapkan sesajen untuk upacara dan pria menyiapkan makanan, seperti memotong hewan-hewan, mengulak bumbu, mengipas sate dan mencincang daging karena

pekerjaan tersebut membutuhkan tenaga fisik yang cukup besar (Kruger, 2014, p. 15).

2.6.2 Kuliner pada Hari Raya Saraswati

Pada Hari Raya Saraswati, bebek betutu biasanya dihidangkan sebagai perlambangan saudara dari angsa yang merupakan kendaraan Dewi Saraswati (Kruger, 2014, p. 136). Bebek betutu merupakan kuliner yang paling dikenal, dimana bebek ini diisi dengan daun singkong dan dibumbui dengan bumbu Bali, dengan daun pisang dan seludang mayang (bagian luar bunga kelapa) sebagai pembungkusnya (Owen, 2015, p. 228). Bebek betutu biasa dihidangkan bersamaan dengan hidangan upacara lainnya, seperti lawar.

2.6.3 Kuliner pada Upacara Galungan dan Kuningan

Lawar merupakan campuran sayur-sayuran dan daging cincang yang dimasak oleh sekumpulan orang sebagai tradisi menyame braya atau mempererat ikatan kekeluargaan. Tradisi ngelawar (membuat lawar) biasanya dilakukan menjelang hari raya besar seperti Galungan dan Kuningan. Pada hari raya tersebut, berbagai jenis lawar dihidangkan. Masyarakat Bali memasak minimal lima jenis lawar untuk sebuah upacara (Kruger, 2014, p. 18). Daging babi biasa dikorbankan di upacara-upacara adat Bali, dimana daging ini dibentuk menjadi berbagai macam masakan, mulai dari babi guling hingga sate babi. Tidak ada bagian yang disisakan; darah, isi perut dan organ babi lainnya dikombinasikan dengan kelapa parut dan bumbu untuk dijadikan lawar (Owen, 2015, p. 264).

2.6.4 Kuliner pada Upacara Manusa Yadnya

Babi guling hampir ada di setiap upacara adat Bali, mulai dari upacara manusa yadnya hingga hari raya besar seperti Nyepi dan Galungan. Manusa yadnya adalah rangkaian upacara yang dilakukan oleh seseorang untuk merayakan setiap fase dari kehidupannya dan bersyukur kepada sang pencipta. Upacara ini dilaksanakan oleh masyarakat Hindu Bali, dimana salah satu contoh

upacara manusa yadnya adalah upacara tiga bulanan, dimana seorang bayi yang baru menginjak usia tiga bulan merayakan keberadaannya di dunia. Pada upacara tiga bulanan ini, disajikan babi guling untuk keluarga sang bayi.

2.7 Halal

Secara terminologi, kata halal berasal dari bahasa Arab yang berarti tidak terikat dan melepaskan, sedangkan secara etimologi, halal memiliki arti yaitu sesuatu yang diperbolehkan dan dapat dilakukan karena bebas dari ketentuan-ketentuan tertentu yang melarang. Menurut Peraturan Pemerintah nomor 69 tahun 1999 tentang Label dan Iklan, makanan halal merupakan pangan yang tidak mengandung unsur atau bahan yang dilarang atau haram untuk dikonsumsi umat Islam. Pada dasarnya, semua makanan yang ada di dunia merupakan halal untuk dimakan, kecuali terdapat dalil yang melarangnya.

Dalam hal makanan, terdapat dua pengertian yang dapat dikategorikan kehalalannya, yaitu halal dalam mendapatkannya dan halal zat atau substansi. Halal dalam mendapatkannya adalah benar dalam memperolehnya, tidak dengan cara yang haram seperti mencuri, hasil korupsi, dan perbuatan haram lainnya. Apabila makanan yang pada zatnya adalah halal, namun diperoleh secara haram, maka status makanan tersebut menjadi makanan haram.

Secara umum, terdapat beberapa syarat makanan dapat dikatakan halal sesuai syariat Islam, yaitu (Zulham, 2013):

8. Bukan makanan yang berasal dari babi atau mengandung babi.
9. Tidak mengandung bahan-bahan yang diharamkan seperti bahan yang berasal dari organ manusia, darah, dan kotoran.
10. Makanan yang berasal dari hewan yang disembeli sesuai dengan syariat Islam.
11. Tidak mengandung khamar atau beralkohol.
12. Makanan yang secara tempat penyimpanan, penjualan, pengolahan, dan pengelolaan tidak digunakan untuk babi atau barang tidak halal.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa makanan halal menurut syariat Islam adalah halal zatnya, halal cara memperolehnya, halal dalam memprosesnya, halal dalam menyimpannya, halal dalam mengangkutnya, dan halal dalam penyajiannya.

2.8 Wisatawan

Berdasarkan Resolusi Dewan Ekonomi dan Sosial Perserikatan Bangsa-Bangsa No. 870 pasal ke 5, wisatawan didefinisikan sebagai orang yang mengunjungi negara yang bukan tempat tinggalnya dengan alasan apapun kecuali karena adanya pekerjaan pada negara tersebut yang dibayarkan oleh negara yang dikunjungi. Spillane (2003) dalam bukunya mengatakan bahwa wisatawan adalah orang yang bepergian untuk mengunjungi tempat lain dan menikmati perjalanannya.

2.8.1 Jenis Wisatawan

Berdasarkan sifat perjalanan dan ruang lingkup dimana dilakukannya wisata, wisatawan dapat digolongkan, yaitu: (Lianggita, 2016):

1. Wisatawan asing (*foreign tourist*) merupakan orang yang berpergian ke negara lain yang bukan asalnya untuk berwisata.
2. *Domestic foreign tourist* merupakan warga negara asing yang tinggal menetap pada suatu negara untuk bekerja dan melakukan wisata di wilayah negara tersebut.
3. *Domestic tourist* merupakan orang yang melakukan wisata di wilayah negaranya sendiri.
4. *Indigenous foreign tourist* merupakan warga negara lain yang bertugas di negara lain, kembali ke negara asalnya dan melakukan perjalanan wisata di wilayah negaranya sendiri.
5. *Transit tourist* merupakan orang yang menggunakan transportasi untuk pergi berwisata ke suatu negara dan terpaksa singgah pada suatu pemberhentian.

6. *Business tourist* merupakan wisatawan yang melakukan perjalanan untuk tujuan lain selain berwisata, namun akan berwisata setelah tujuannya selesai.

