

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Teori Perancangan Desain

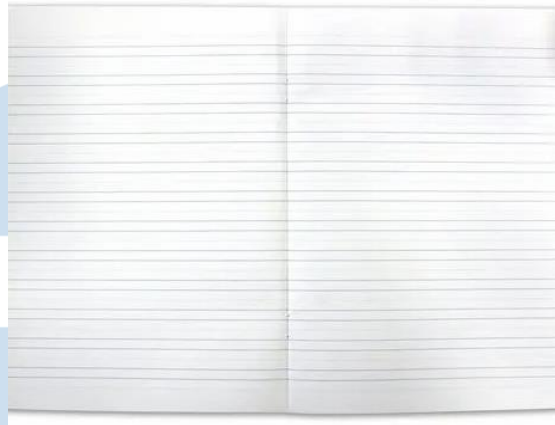
Dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solution* Robin Landa (2014) menyebutkan bahwa desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi dalam penyampaian pesan maupun informasi kepada pembaca melalui visualisasi. Tidak hanya menjadi sebagai alat untuk mengidentifikasi desain grafis juga dapat menjadi suatu solusi, membawa dan mengikutsertakan suatu pesan yang efektif dalam perannya untuk mempengaruhi *audiens* atau pembacanya (hlm. 2).

##### 2.1.1 Element Desain

Disebutkan oleh Robin Landa (2014), didalamnya desain mengandung elemen-elemen visual yang dapat mempermudah *audiens* dalam menangkap pesan dan informasi. Beberapa elemen desain diantaranya meliputi *line, Shape, Figure and ground, color, dan texture*.

###### 2.1.1.1. Line

Menurut Robin Landa *Line* atau Garis merupakan rangkaian dari titik titik yang bergabung. Sedangkan jika didunia digital garis terbentuk dari satuan pixel yang berulang. Jenis dan bentuk dari garis bisa bermacam macam, ada yang berbelok dengan sudut maupun melengkung, dan lurus memanjang yang dalam penggunaannya dapat membawa mata *audiens* sesuai dengan tujuan arah yang diinginkan. Selain bentuk garis juga dapat memiliki ketebalan yang tebal maupun tipis sesuai kebutuhan. Untuk membuat garis atau *line* dapat menggunakan alat seperti pensil, pulpen, kuas, atau benda apa saja yang memiliki fungsi sebagai penanda. Garis merupakan komponen dalam desain yang sangat penting karena peran yang dimilikinya sangat banyak dalam mengkomunikasikan desain.



Gambar 2.1 *line* pada buku  
Sumber: <https://www.indiamart.com/proddetail/king-size-writing-notebook-21504316391.html>, (2014)

Seperti yang dikemukakan sebelumnya garis dapat berbentuk lurus, bersudut maupun melengkung. Garis juga memiliki beberapa variasi yang beragam didalamnya seperti :

1. Garis Tersirat : Merupakan sebuah garis yang tidak tertulis secara langsung namun nampak pada visual dan dapat dilihat secara kasat mata.
2. Garis Pandang : Garis pandang atau prespektif ini merupakan pandangan visual manusia yang melihat suatu objek dari angle tertentu.
3. Garis utuh : Yaitu sebuah garis yang nampak dan ditorehkan diatas suatu permukaan
4. Garis Tepi : Merupakan batas suatu objek atau corak.

#### **2.1.1.2. Shape**

*Shape* atau bentuk merupakan penggabungan antar garis dengan garis lainnya yang akan menjadi satu kesatuan bentuk. Yang didalamnya bentuk memiliki kategori 2D dan 3D, dimana bentuk 2D terdiri dari satuan panjang dan lebar. Sedangkan 3D memiliki volume

didalamnya contohnya seperti bentuk balok, kubus, tabung, dan lainnya.



Gambar 2.1 *Shape*

Sumber: <https://dreme.stanford.edu/news/5-great-picture-books-to-learn-about-Shape-space/> (2017)

Seperti yang dikemukakan dalam buku *Graphic Design Solution* oleh Robin Landa (2014) ada beberapa jenis bentuk yang terbagi didalamnya :

1. Bentuk Geometris merupakan kesan bentuk kakau dengan ciri khas tepi yang bentuknya lurus dengan sudut yang terstruktur.
2. Bentuk Organik merupakan bentuk yang dibuat berdasarkan kesan natural yang biasanya berada di alam.
3. Bentuk Lengkung merupakan suatu bentuk dari kombinasi banyak nya bentuk kurva suatu garis.
4. Bentuk bujursangkar merupakan bentuk yang muncul dari pertemuan suatu garis lurus dengan sudut.
5. Bentuk asimetris merupakan bentuk yang tidak beraturan dengan kombinasi garis lurus dan lengkung sehingga menciptakan kesan tidak beraturan.

6. Bentuk tidak disengaja merupakan bentuk yang tercipta dari sebuah proses ketidak sengajaan.
7. Bentuk non objektif dan bentuk nonsubjektif merupakan bentuk yang diciptakan dengan tanpa mengikuti bentuk yang sudah ada maupun merepresentasikan suatu visual baik dari objek, manusia maupun tempat.
8. Bentuk abstrak adalah bentuk yang melalui proses distorsi bentuk sehingga menimbulkan perbedaan gaya pada bentuk meskipun memiliki dasar yang sama.
9. Bentuk representasional adalah bentuk kiasan yang ditemukan dalam bebas.
10. Segala karakter dimulai dari teks, suatu angka, tanda baca yaitu termasuk kedalam bentuk karena memenuhi kriteria dari suatu bentuk.

### **2.1.1.3. Figure and ground**

Robin landa (2014) juga mengemukakan mengenai *Figure and ground* dalam bukunya. *Figure and ground* sendiri merupakan perpaduan ruang positif dan negatif dimana persepsi visual mengacu pada tampak permukaan suatu bentuk. Ruang positif sendiri ialah suatu bentuk yang terlihat jelas tampaknya sebagai suatu bentuk, sedangkan ruang negatif tercipta diantara figur ruang positif tersebut melalui persepsi *foreground* dan *background* .

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



Gambar 2.2 *Figure and ground*

Sumber: <https://graybox.co/knowledge/blog/gestalt-principles-applied-to-design>, (2015)

#### 2.1.1.4. *Color*

Warna atau *Color* adalah hasil dari pantulan cahaya kepada suatu permukaan yang di tangkap oleh mata bisa juga disebut dengan refleksi warna. Zat kimia yang disebut pigmen ini lah yang menimbulkan karakteristik warna jika berinteraksi dengan cahaya dan diterima oleh mata. Warna juga menghasilkan pigmen warna yang berbeda setiap individunya. Menurut Robin landa (2014) Warna merupakan elemen visual yang dapat memprovokasi dengan kuat.

Cara kerja dari pantulan cahaya ini yaitu disaat cahaya tertabrak dan memantul di suatu permukaan objek dan cahaya tersebut terserap dengan sisa cahayanya dipantulkan kembali sehingga menghasilkan pantulan warna. Warna bisa muncul akibat adanya zat bernama pigmen. Pigmen ini merupakan zat alami yang dikandung suatu objek yang dimana jika bertemu cahaya akan memantulkan karakteristik dari warna pigmen tersebut. Elemen pada warna terbagi lagi menjadi tiga kategori, *Hue*, *Value* dan juga *Saturation*.

*Hue*, merupakan penamaan dari warna yaitu seperti warna merah, hijau, biru, dan lainnya. *Value* sendiri merupakan tingkat terang ataupun gelapnya suatu warna yang dapat dipengaruhi dari pantulan cahaya. Sedangkan *saturation* adalah intensitas tingkat dari kecerahan sebuah warna apakah cerah ataupun kusam.

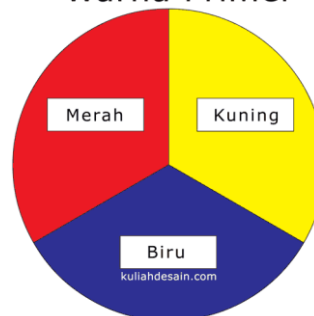


Gambar 2.3 *Color*

Sumber: <https://www.virtualartacademy.com/three-components-of-color/>, (2015)

Warna terbagi lagi kedalam tiga jenis system warna yang penggunaannya akan sangat berguna dalam desain. Pertama ada warna primer dimana jika seluruh warna ini dicampur dapat menghasilkan warna putih. Didalamnya warna primer termasuk warna merah, biru, kuning dan warna dasar yang tidak termasuk ke dalam *color wheels* yaitu putih dan hitam.

Warna Primer



Gambar 2.4 *Color primer*

Sumber: <https://kuliahdesain.com/pengertian-warna-primer-sekunder-tercier/>

Selain itu ada jenis warna sekunder dimana warna yang dihasilkan merupakan pengkombinasian dari warna primer yaitu merah, kuning, dan juga biru. Warna yang dihasilkan dari percampuran ini contohnya biru dicampur merah akan menghasilkan

ungu, merah dicampur kuning akan menghasilkan oranye, dan juga biru dicampur kuning menghasilkan warna hijau. Jenis seunder ini juga biasa disebut sebagai primer subtraktif karena sebenarnya mata akan menolaj semua gelombang cahaya selain warna yang dapat dilihat manusia. Selanjutnya jika warna primer dicampur dengan sekunder akan menghasilkan warna testier.



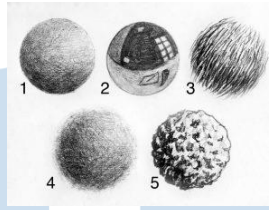
Gambar 2.5 *Color* sekunder

Sumber: <https://kumparan.com/berita-hari-ini/penjelasan-warna-sekunder-beserta-gambar-pencampuran-warnanya-1ukhcrLk27C> ,(2020)

Selain warna warna dasar yang bisa disebut juga dengan warna RGB ada juga satuan warna digital yaitu CMYK. CMYK merupakan system warna digital yang terdiri dari warna seperti *Cyan*, *Magenta*, *Yellow* dan *Black*. Warna hitam disini berfungsi untuk menambahkan kontras. Biasanya digunakan dalam percetakan untuk mencetak gambar foto maupun ilustrasi.

#### 2.1.1.5. *Texture*

*Texture* merupakan suatu presepsi yang dapat dirasakan dari sebuah bentuk atau objek. Didalamnya tekstur dibagi lagi menjadi 2 yaitu, tactile dan visual. Tacticle *texture* yaitu kualitas suatu permukaan yang dapat diraba atau dirasakan oleh sensorik peraba. Sedangkan Visual *Texture* merupakan sebuah tekstur yang hanya sebatas ilusi yang dibuat dengan gambar, scan ataupun fotografi untuk menimbulkan kesan timbul pada sensorik penglihatan.



Gambar 2.6 *Texture*

Sumber: <https://thevirtualinstructor.com/blog/how-to-draw-texture>, (2020)

## 2.1.2 Prinsip Desain

Robin landa (2014) menyebutkan beberapa pembagian prinsip desain dimulai dari, format, balance, *visual hierarchy*, rhythm, dan *unity* akan dijelaskan sebagai berikut;

### 2.1.2.1. Format

Istilah format sering kali didengar dan digunakan sebagai pengaturan suatu karya. Format merupakan sebuah area maupun media dimana terciptanya komposisi dari elemen elemen desain menjadi suatu visual yang beraturan dan memiliki suatu pola ataupun format tertentu. Pengertian dari format dapat tergantung dari sudut pandang dan kegunaannya. Dalam desain sendiri format bisa merujuk kepada jenis karya ataupun struktur suatu karya desain.

Format mengandung dua kategori didalamnya yakni format tunggal maupun format multi halaman. Contoh dari penggunaan format tunggal ini terdapat pada kop surat, poster, baliho, spanduk dan web. Dikategorikan sebagai format satu halaman karena desain yang dimuat berada pada satu halaman. Sedangkan format multi halaman ini didalamnya ada surat kabar, majalah, brosur, situs web dan lainnya. Dimana format yang digunakan dimuat pada sejumlah halaman.

### 2.1.2.2. Balance

*Balance* atau keseimbangan merupakan hasil dari komposisi suatu elemen visual yang menciptakan keharmonian dan keseimbangan visual yang setara kepada *audiens*. Penerapannya dapat



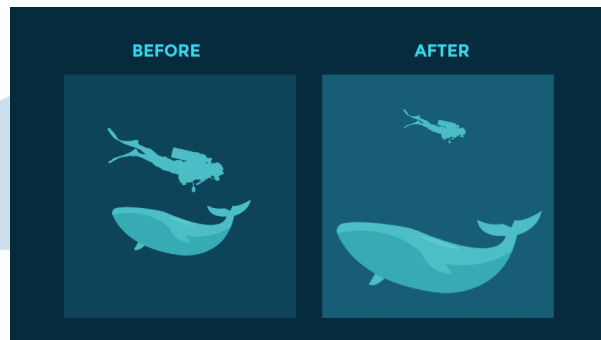
dilihat dari unsur desain dapat dikatakan seimbang apabila kesinambungan antara teks, konten gambar, dan warna tidak berat dibandingkan yang lain. Keseimbangan ini dapat tercipta bila penggunaan elemen visual yang digunakan seimbang.

*Balance* atau keseimbangan ini dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu keseimbangan simetris dan juga asimetris. Dimana penempatan komposisi elemen desain pada keseimbangan simetris terkesan formal dan terlihat seperti cermin. Sedangkan penggunaan keseimbangan asimetris berkebalikan dari simetris. Dimana unsur elemen visualnya tidak sejenis dari segi warna, bentuk dan juga ukuran ketika dilipat secara horizontal maupun vertical. Unsur yang nampak tidak mengikuti pola tertentu dan cenderung terlihat lebih fleksibel. Penggunaannya juga harus diperhatikan dan disesuaikan dengan kebutuhan.

### **2.1.2.3. Visual hierarchy**

Hirarki visual atau *visual hierarchy* dalam *graphic design solution* oleh robin landa (2014) disebutkan merupakan prinsip penyusunan dan penekanan informasi melalui penggunaan visual. Penekanan elemen visual ini tercipta berdasarkan penggunaan dan kepentingan urutan visual sehingga fokus tertuju kepada elemen yang penting ataupun dominan. Dengan mengatur ukuran, letak penempatan, kontras dan juga bobot visual dari elemen desain.

Pentingnya penekanan ini dapat membuat beberapa elemen visual terlihat memiliki suatu level yang lebih tinggi. Dengan menentukan urutan penekanan pada gambar visual suatu objek menjadi suatu urutan pertama, kedua maupun seterusnya seorang desainer dapat menuntun *audiens* dalam memahami konten suatu desain.



Gambar 2.7 *Visual hierarchy*

Sumber: <https://www.jagodesain.com/2019/02/prinsip-hirarki-desain-grafis.html>, (2019)

#### 2.1.2.4. *Rhythm*

*Rhythm* dalam prinsip desain yaitu pengulangan visual yang mengarahkan *audiens* untuk mengikuti pola elemen yang berulang, konsisten yang juga memiliki suatu ketukan. Elemen ini tercipta akibat pengulangan suatu elemen yang konsisten dengan mempertimbangkan elemen desain seperti warna, *figure*, *texture*, keseimbangan dan juga variasi maupun *emphasis*. Pengulangan ini melalui proses yang diulang dengan mengubah sedikit variasi dari warna, ukuran hingga bentuk namun, tetap memiliki unsur yang berkaitan. Pengulangan ini dapat berupa warna, Bentuk dan juga garis.

Dalam membangun ritme ini di dalam perancangan sebuah desain perlu memahami bedanya elemen repetisi dan juga variasi. Meskipun dalam repetisi tidak lepas dari ritme. Tentunya penggunaan variasi dapat menciptakan kesan baru meski menggunakan elemen visual yang serupa. Repetisi dapat diraih dengan melakukan pengulangan elemen desain secara konsisten. Dimana variasi dapat dicapai melalui tahap perubahan elemen yang menciptakan suatu daya tarik bagi *audiens*. Tapi jika terlalu banyak variasi hal ini akan berdampak buruk juga karena dapat mengakibatkan ritme visual yang tertutup dan hilang.

#### 2.1.2.5. *Unity*

*Unity* merupakan penggabungan elemen elemen visual yang saling berkaitan satu dengan lainnya sehingga menghasilkan satu kesatuan. Teori gestalt mengawali pemahaman ini dengan menyatakan bahwa manusia dapat memahami suatu komposisi dan menyebabkan suatu konektifitas. Dengan menyusun elemen-elemen desain sehingga terciptanya satu kesatuan yang berkesinambungan yang jika kesatuan ini tidak tercipta maka desain tidak akan mencapai suatu keterhubungan terhadap desain tersebut. Beberapa hal yang harus diperhatikan untuk mencapai kesinambungan ini yaitu : *Proximity, continuity, Similarity, closure, Common fate dan continuing line.*

*Audiens* akan melihat komposisi dari suatu elemen visual menjadi satu kesatuan yang tentunya hal ini sudah banyak dikemukakan ahli desainer grafis. Hal ini didukung dengan teori dari Gestalt dimana disebutkan bahwa otak manusia akan cenderung melihat suatu atau situasi objek secara keseluruhan dan mengelompokkannya. Dari teori Gestalt ini munculah 6 hukum yang didalamnya ada komponen yang dapat mengatur persepsi seseorang yaitu :

1. *Similarity*, merupakan kesamaan suatu bentuk yang terjadi apabila ada sebagian objek yang mirip dengan objek lainnya sehingga karakteristik ini menimbulkan keterhubungan antar objeknya.



Gambar 2.8 *Similarity*

Sumber: <https://vriske.com/teori-gestalt/>, (2019)

2. *Continuity*, Terjadi jika arah visual terjadi dalam satu alur sebuah objek dari satu ke yang lainnya. Sehingga seolah olah objek tersebut menjadi satu kesatuan.



Gambar 2.9 *Continuity*  
Sumber: <https://vriske.com/teori-gestalt/>, (2019)

3. *Proximity*, Merupakan kedekatan suatu elemen elem gambar yang dapat mempengaruhi penglihatan elemen tersebut yang membentuk suatu objek.



Gambar 2.10 *Proximity*  
Sumber: <https://vriske.com/teori-gestalt/>, (2019)

4. *Common fate*, Yaitu bagaimana kerja otak manusia yang dapat mempresepsikan arah visual melalui objek yang bergerak kesuatu arah tanpa harus bergerak secara aktif.



Gambar 2.11 *Common fare*  
Sumber: *Graphic Design Solutions* (2014)

5. *Continuing lines*, Yaitu bagaimana suatu visual dapat nampak terkoneksi dan berkelanjutan dari uunsur sebelumnya,



Gambar 2.12 *Continuing lines*  
Sumber: *Graphic Design Solutions* (2014)

6. *Closure*, Apabila adanya ruang negative pada suatu objek visual maka dapat terlahat mnenjadi satu kesatuan dari objek tresebut.

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



Gambar 2.13 *closure*  
Sumber: <https://vriske.com/teori-gestalt/>, (2019)

## 2.2 Tipografi

Tipografi merupakan suatu seni cetak tata huruf. Tipografi seperti yang dijelaskan oleh Adi Kusrianto (2010) dalam buku yang ia tulis “Pengantar Tipografi” ialah sebuah kemampuan dalam menata aksara sebagai publikasi visual cetak maupun non cetak sehingga *audiens* merasa nyaman saat membaca. Tipografi tidak hanya mencakup tata letak namun juga penyebaran dari huruf pada ruang yang tersedia (hlm. 19).

### 2.2.1 Klasifikasi tipografi

Tipografi memiliki beberapa klasifikasi seperti yang dikatakan oleh Edy Winarno dan teman teman (2015) dalam buku yang berjudul “Grafik dan Animasi Profesional Power Point”. Pada umumnya klasifikasi ini berdasarkan urutan sejarah seperti berikut :

#### 1. *Old English* atau *Textura*

*Old English* yaitu merupakan jenis *typeface* yang sudah muncul pada tahun 1150 dan banyak digunakan di daerah Eropa Barat. Bisa juga disebut *Gothic*. Dapat ditemukan dan populer di daerah Jerman maupun Irlandia di abad 17. Ciri *typeface* ini yaitu tebal dan memiliki struktur huruf yang cukup berbelok atau

melengkung. Keterbacaannya cukup sulit dan *identic* dengan naskah lama.

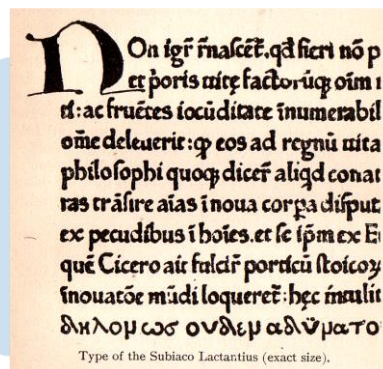


Gambar 2.14 *Font old english*

Sumber: <https://www.stencilease.com/products/old-english-letter-and-number-stencil-sets>

## 2. *Humanis*

*Humanis typeface* ini dikenal juga sebagai gaya lama arau *venetian*. Terinspirasi dari huruf latin tradisional font didalam kategori ini berkarakteristik dari penggunaan garis tebal dan tipis, *spacing* yang cukup terlihat dan *counters* yang lebar.



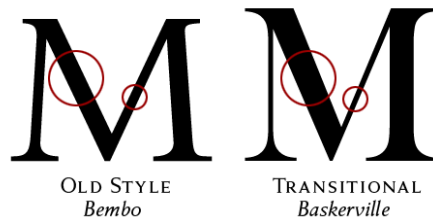
Gambar 2.15 *Font humanis*

Sumber: *Typeface of the Subiaco Lactantius (1465)*

## 3. *Transitional*

Huruf transitional ini termasuk kedalam kelompok huruf *serif*. Karakteristik yang dimiliki berada di antara huruf *Modern* dan *Old style*.

## STROKE CONTRAST



Gambar 2.16 Font Transitional

Sumber: <https://ilovetypography.com/2008/01/17/type-terms-transitional-type/> (2008)

### 4. *Modern*

Masih merupakan turunan dari kelompok *typeface serif*, *Modern* merupakan tipe font yang digunakan pada desain kontemporer pada abad ke-18. Gaya font ini condong lebih terlihat bersih dan jelas juga lebih mudah terbaca dibandingkan dengan font pendahulunya atau serif lainnya.



Gambar 2.17 Font *Mmodern*

Sumber: <https://fontstand.com/fonts/nn-didot-modern>

### 5. *Egyptian*

Masih didalam kelompok huruf serif *Egyptian* menggunakan bentuk yang terlihat lebih besar. Penggunaanya dipakai untuk menekankan dan menegaskan pesan dalam desain. Kesan yang diberikan yaitu kuat, stabil dan kokoh.

The image shows the word 'EGYPTIAN' in a very bold, heavy, and condensed serif font. The letters are thick and have a strong, blocky appearance, characteristic of the Egyptian typeface style.

Gambar 2.18 Font *Egyptian*

Sumber: <https://typography.net/fonts/trilogy-egyptian>



## 6. *Sans-serif*

*Sans-serif* ini merupakan kata yang terdiri dari kata *sans* yang berarti tanpa sehingga *sans-serif* dapat diartikan tanpa kait. Karakteristik huruf ini dapat dilihat dari namanya yakni tidak memiliki kait-kait atau juntaian pada hurufnya dan terkesan simpel. Didalamnya *sans-serif* terbagi lagi menjadi beberapa kelompok. Diantaranya, yaitu *Grotesque sans-serif*, *Humanis sans-serif*, *Geometric sans-serif*, dan *Square sans-serif*.



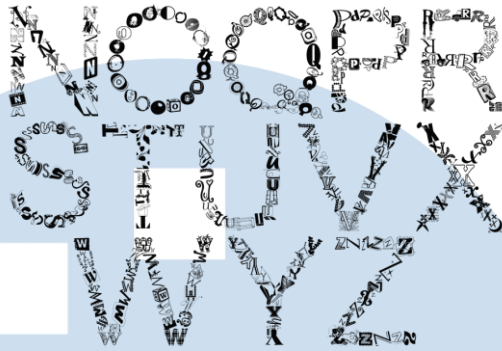
Gambar 2.19 Font sans-serif

Sumber: <https://looka.com/blog/best-sans-serif-fonts/>

## 7. *Display* atau dekoratif

Didalamnya kelompok *typeface* dekoratif muncul pada abad 19. Dibuat dalam ukuran yang cukup besar dengan ornamen yang terkesan indah dan hanya mementingkan estetikanya saja. Segala huruf yang tidak termasuk ke dalam *typeface* lama ataupun baru dapat diwakali dan masuk kedalam kategori huruf *display* atau dekoratif.

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



Gambar 2.20 Font dekoratif

Sumber: <https://pixabay.com/id/illustrations/font-font-dekoratif-huruf-alfabet-4885672/>

### 8. *Script* dan *cursive*

Font ini bentuknya menyerupai tulisan tangan tegak sambung yang menimbulkan kesan elegan dan natural. Ciri mencolok dari font *script* ini yaitu terlihat seperti tulisan tangan dan kaligrafi. Ciri khasnya tidak lain dari huruf yang menyambung antara satu dan lainnya.



Gambar 2.21 Font *script*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/174725660534052558/>

### 2.3 *Grid* dan *Layout*

Menurut Samara, T. (2002), *Grid* merupakan sekumpulan garis yang berfungsi dalam membagi suatu elemen menjadi suatu format yang didalamnya memiliki suatu proporsi tinggi maupun lebar yang dapat dijadikan sebagai suatu

navigasi pembuatan *layout*. Sedangkan menurut Rustan (2014) dalam bukunya “*Layout Dasar dan Penerapannya*” menjelaskan bahwa *grid* merupakan garis yang membantu dan memudahkan peletakkan dari elemen *layout* sehingga konsistensi serta kesatuan *layout* dapat terjaga. Terlebih lagi dalam perancangan suatu desain yang didalamnya memiliki halaman.

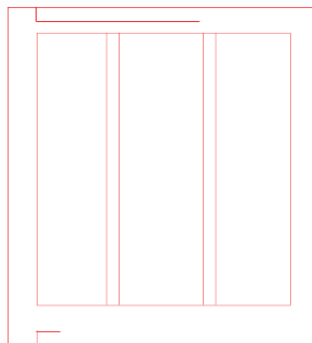
Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan *grid* diantaranya yaitu membagi halaman kedalam kolom menggunakan garis *vertical* yang didalam halaman tersebut dapat dibagi dua, tiga kolom atau lebih banyak. Selanjutnya dilakukan penempatan teks dan elemen visual dengan pertimbangan besar bidang dan ukuran elemen teks yang digunakan juga banyaknya konten halaman yang akan dicantumkan kedalamnya.

### 2.3.1 Jenis Struktur *Grid*

Rustan (2014) membagi *grid* menjadi 4 jenis yang umum digunakan diantaranya yakni:

#### 1. *Column Grid*

*Column Grid* merupakan *layout grid* yang biasanya digunakan dalam surat kabar, majalah, tabloid, *company profile* dan lain lain. Jenis *grid* ini fleksibel dan dapat memuat juga mengatur beberapa artikel dalam satu halaman beserta elemen lainnya seperti *caption*, *box*, gambar atau foto dan lainnya. Biasanya menggunakan dua atau tiga kolom dalam penggunaannya.

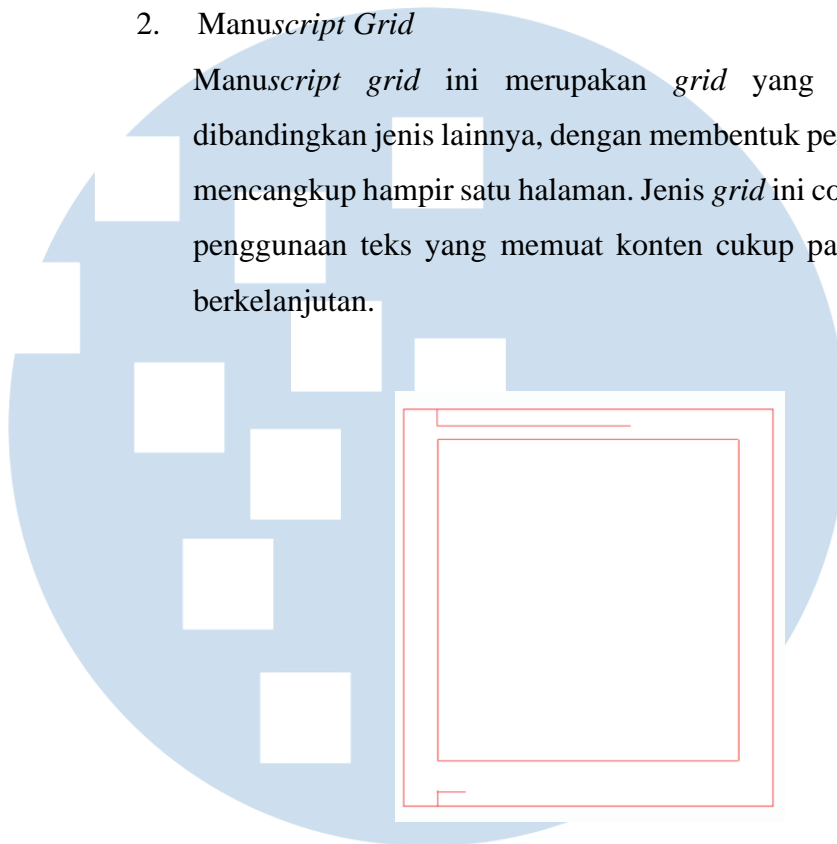


Gambar 2.22 *Column Grid*

Sumber: <https://thevirtualinstructor.com/blog/how-to-draw-texture>, (2020)

## 2. *Manuscript Grid*

*Manuscript grid* ini merupakan *grid* yang sederhana dibandingkan jenis lainnya, dengan membentuk persegi yang mencangkup hampir satu halaman. Jenis *grid* ini cocok untuk penggunaan teks yang memuat konten cukup panjang dan berkelanjutan.



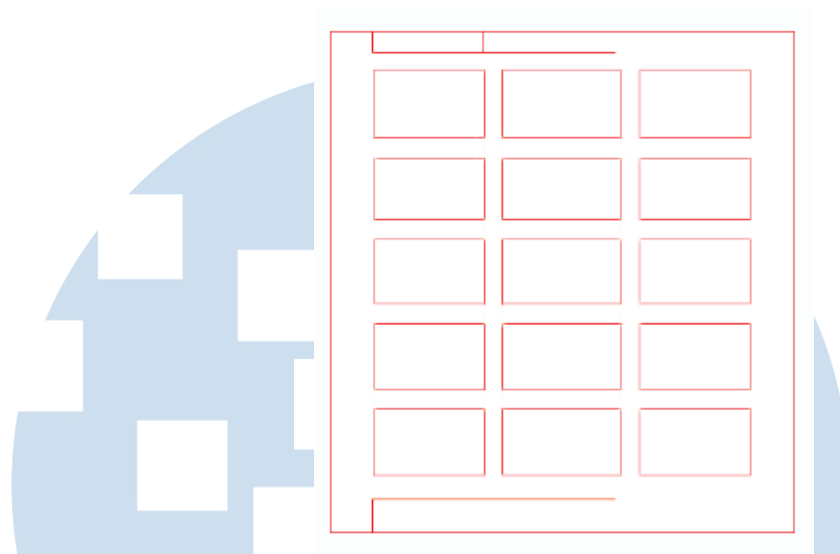
Gambar 2.23 *Manuscript Grid*

Sumber: <https://thevirtualinstructor.com/blog/how-to-draw-texture>, (2020)

## 3. *Modular Grid*

Terdiri dari kumpulan beberapa modul. Karena penggunaan *grid* ini terbentuk atas kumpulan beberapa modul yang ditata dan membentuk sel matriks, *modular grid* dapat memuat konten yang cukup padat dengan pembagian yang lebih detail dalam sebuah halaman .

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

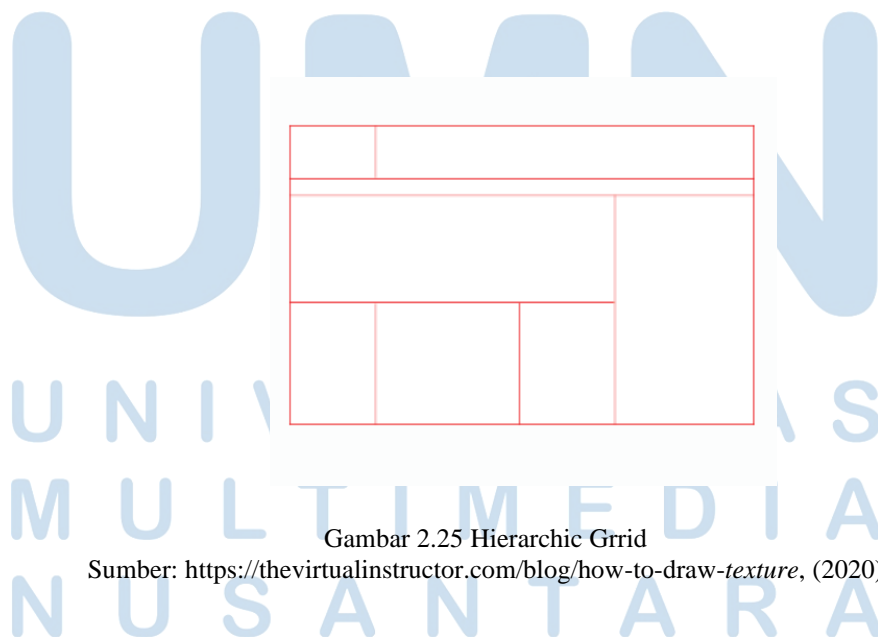


Gambar 2.24 *Modular Grid*

Sumber: <https://thevirtualinstructor.com/blog/how-to-draw-texture>, (2020)

#### 4. *Hierarchic Grid*

Penggunaan *hierarchic grid* disesuaikan dengan konten dan kebutuhan dari konten yang akan digunakan dimana lebar dan interval kolomnya dapat berubah dan disesuaikan. Penggunaanya dapat dilihat dalam pembuatan *layout* suatu web.

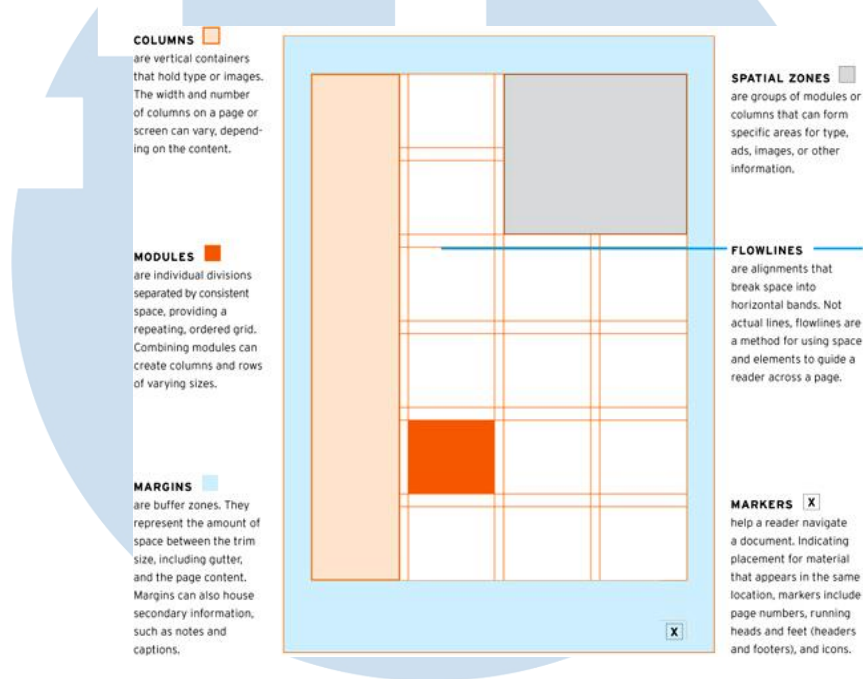


Gambar 2.25 *Hierarchic Grrid*

Sumber: <https://thevirtualinstructor.com/blog/how-to-draw-texture>, (2020)

### 2.3.2 Elemen *Grid*

*Grid* merupakan elemen yang sangat membantu mempermudah dalam perncangan suatu desain. *Grid* juga memiliki elemen elemen pendukung didalamnya, elemen dari *grid* diantaranya yaitu:



Gambar 2.26 Elemen *Grid*  
Sumber: (Grave & Jura, 2012, hlm. 20-21)

#### 1. *Margin*

Merupakan bagian ruang kosong yang terdapat pada sebuah halaman. Fungsi dari margin adalah agar konten tidak keluar dari batas lingkup yang ditentukan. Penggunaan margin dapat memberikan kesan kerapuhan yang terstruktur rapih. Dengan digunakannya margin dan penentuan posisinya dapat memberikan konten yang lebih jelas dengan batas ruang baca dan keseimbangan sehingga nyaman untuk dilihat.

#### 2. *Flowlines*

Merupakan garis yang arahnya horizontal dengan fungsi sebagai pemisah antar informasi. Biasanya penggunaannya sebagai pemecah komposisi dan berfungsi mengarahkan mata secara viual agar memudahkan dalam membaca elemen suatu halaman.

### 3. *Columns*

Merupakan garis dengan arah vertical untuk menaruh suatu isi kontonten, *columns* merupakan jejang yang terlihat antar yang bersebelahan. Memiliki lebar yang beragam dan bervariasi tergantung dari konten dari suatu desain.

### 4. *Moduls*

Yaitu *grid* garis yang terbentuk dari penggabungan komposisi garis dan blok sehingga membentuk *grid*. Bisa juga disebut sebaga unit dalam suatu ruang yang terbentuk dari garis dan kolom.

### 5. *Spatial zones*

*Spatial zones* adalah area dari modul dan kolom yang digabungkan menjadi satu kesatuan area secara konsisten yang diperuntukan untuk konten dan elemen visual. Fungsinya sebagai pengatur dalam penempatan elemen desain dan juga visual seperti gambar dan teks. Juga harus memperhatikan penempatan halaman dan banyaknya konten maupun visual konten yang digunakan dalam halaman.

### 6. *Markers*

Merupakan penanda suatu area untuk konten informasi yang digunakan secara konsiten beberapa diantaranya seperti penggunaan halaman, ikon dan juga konten berulang dan konsisten. Untuk menjadi penanda dan penjelas suatu desain ataupun halaman. Berfungsi sebagai navigasi *audiens* yang menandakan penempatan suatu konten termasuk didalamnya penggunaan angka dalam halaman untuk menandakan jumlah halaman.

## 2.4 Buku

Buku menurut KBBI merupakan lembaran kertas berjilid yang di dalamnya berisi tulisan maupun kosong. Sedangkan menurut Kurniasih (2014), buku merupakan hasil analisis pemikiran yang dijadikan ilmu pengetahuan kemudian disusun tertulis menggunakan Bahasa sederhana yang dapat dipahami. Dalam buku yang ditullis oleh Andrew Haslam (2006) disebutkan bahwa buku merupakan bentuk dokumentasi yang paling tua, dimana didalamnya menyimpan pengetahuan,

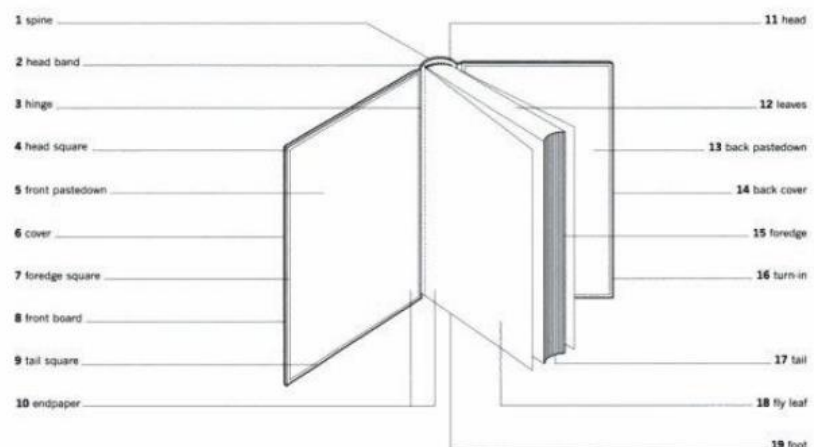
ide, dan percayaan. Dengan sejarah Panjang lebih dari 4000 tahun buku dapat memuat pengetahuan dari masa lalu yang isinya tidak lekang oleh waktu.

### 2.4.1 Komponen Buku

Komponen buku sendiri berarti bagian dari buku seperti halaman, *cover*, indeks dan lainnya yang terdapat didalam buku . Haslam (2006), menjelaskan bahwa ada beberapa komponen yang perlu diperhatikan dalam perancangan sebuah buku. Komponen yang dimaksud yaitu *book block* atau sampul buku dan halaman buku.

#### 2.1.2.6. *Book Block* atau Sampul Buku

Sampul buku merupakan bagian luar yang melindungi konten dari buku dan merupakan komponen yang vital dalam perancangan dan pembuatan buku karena merupakan hal pertama yang dilihat oleh *audiens*, didalamnya terdapat berbagai bagian dari sampul buku seperti *Spine, Head band, Hinge, Head Square, Front pastedown, Cover, Foredge square, Front board, Tail square, Endpaper, Head, Leaves, Back pastedown, Back cover, Foredge, Turn-in, Tail, Fly leaf, dan Foot*. Selengkapnya akan dijelaskan seperti berikut:



Gambar 2.27 Sampul Buku  
Sumber: *Book Design*, Haslam (2006)



1. *Spine*

Merupakan bagian punggung buku yang fungsinya menopang sebuah buku. Didalamnya terdapat judul maupun nama penulis sebagai informasi yang dapat dilihat saat buku diberdirikan atau disusun secara menyamping atau vertikal.

2. *Head band*

Head band merupakan bagian yang mengikat buku tidak semua buku memiliki komponen ini tergantung dari tehnik pembuatan buku itu sendiri. Bentuknya sendiri berupa tali atau pita yang mengikat kertas.

3. *Hinge*

Merupakan lipatan engsel dibagian dalam kertas. Berada diantara *pastedown* dan juga *fly leaf*.

4. *Head Square*

Head square adalah bagian atas sampul buku yang merupakan ruang lebih sehingga ukurannya lebih besar dari kertas halaman buku. Fungsinya untuk melindungi buku karena kertas didalamnya rentan untuk robek atau tergores yang menyebabkan rusaknya suatu buku.

5. *Front pastedown*

Merupakan bagian depan buku yang berfungsi sebagai penghubung *cover* dengan isi buku di halaman awal. Ataupun dibagian akhir yang menempel dengan papan *cover*.

6. *Cover*

*Cover* atau sampul depan adalah bagian luar yang melindungi buku. Biasanya kertas yang digunakan lebih

tebal atau diganti dengan papan sehingga lebih kokoh. *Cover* sangatlah krusial karena mempengaruhi persepsi seseorang mengenai sebuah buku. Biasanya berisi judul buku, nama penulis, penerbit, logo maupun kata pengantar atau sambutan.

7. *Foredge square*

Merupakan bagian lebih atau ruang sisa pada sisi buku yang melindungi buku agar dapat menyatu. Berasal dari bagian *cover* buku yang ukurannya dilebihkan sehingga lebih besar dari konten buku.

8. *Front board*

Merupakan bagian sampul berupa papan yang ada dibagian depan buku sebagai komponen pendukung *cover*.

9. *Tail square*

Merupakan bagian lebih atau ruang sisa yang ada pada bagian bawah sebuah buku. Berasal dari *cover* yang ukurannya lebih besar dari halaman buku didalamnya. Berfungsi melindungi buku dari gesekan yang dapat membuat halamnya sobek

10. *Endpaper*

Endpaper ini merupakan kertas tebal yang terletak dibagian depan buku sebagai penguat engsel buku. Dengan fungsi untuk menyambung *cover* dengan isi buku.

11. *Head*

Merupakan bagian atas dalam buku.

12. *Leaves*

*Leaves* adalah lembaran kertas yang terikat dan menempel pada sebuah buku dan merupakan isi dari buku. Fungsinya sebagai komponen yang mengandung konten atau informasi dari sebuah buku.

13. *Back pastedown*

Merupakan bagian dari kertas yang berada diakhir dan menempel di *cover* bagian belakang. Merupakan penghubung *cover* dan isi buku.

14. *Back cover*

Merupakan bagian sampul belakang suatu buku. *Back cover* terbuat dari kertas tebal atau papan dan menjadi satu kesatuan dengan sampul depan. Biasanya berisi judul buku, biografi penulis, *review* pembaca ataupun synopsis dan alamat penerbit juga barcode buku. Berfungsi sebagai komponen pendukung sampul depan untuk menarik *audiens*.

15. *Foredge*

*Foredge* adalah bagian buku di depan yang secara vertikal bersebrangan dari punggung buku.

16. *Turn-in*

*Turn-in* adalah kertas sampul luar yang dilipat kearah dalam dan ditindih atau ditutup dengan *endpaper* sebagai pelindung dan menjadikan hasil akhir buku lebih estetetik.

17. *Tail*

*Tail* merupakan bagian bawah buku.

18. *Fly leaf*

*Fly leaf* adalah halaman belakang yang menempel pada *endpaper*.

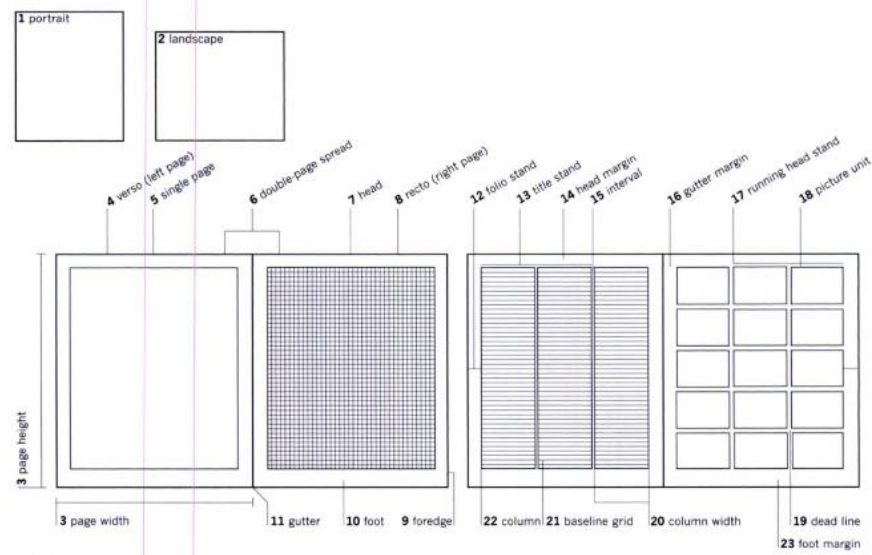
19. *Foot*

*Foot* adalah bagian kaki yang terletak di bawah halaman.

### **2.1.2.7. Halaman Buku**

Halaman buku juga terdiri dan dibagi Kembali menjadi beberapa bagian, yaitu diantara lain *Potrait*, *Landscape*, *Page height and width*, *Veso*, *Single page*, *Double-page sprad*, *Head*, *Recto*,

*Foredge, Foot, Gutter, Folio stand, Title stand, Head margin, Interval/column gutter, Gutter margin, Running head stand, Picture unit, Dead line, Column width, Baseline, Column, dan Foot margin.* Selengkapnya akan dijelaskan seperti berikut:



Gambar 2.28 Halaman Buku  
Sumber: *Book Design*, Haslam (2006)

1. *Potrait* : Sebuah format dimana lebar halaman lebih kecil dibandingkan dengan tingginya.
2. *Landscape* : Sebuah format dimana tingi halaman lebih pendek dibandingkan dengan lebarnya.
3. *Page height and width* : Ukuran dari halaman.
4. *Veso* : Bagian sebelah kiri halaman. Diidentifikasi dengan nomor genap.
5. *Single page* : Lembaran dari buku atau halaman.
6. *Double-page spread* : Merupakan halaman yang menjadi satu dan menyambung melewati gutter dengan desain yang menyerupai satu halaman.
7. *Head* : Bagian atas sebuah buku.
8. *Recto* : Halaman buku bagian kanan.
9. *Foredge* : Merupakan sisi depan dari buku

10. *Foot* : Merupakan kaki buku yang terletak dibagian bawah.
11. *Gutter* : Merupakan margin yang berfungsi sebagai penjilidan buku.
12. *Folio stand* : Berupa garis sebagai pembagi posisi folio.
13. *Title stand* : Berupa garis sebagai pembagi *grid* judul.
14. *Head margin* : Margin bagian atas suatu halaman.
15. *Interval/column gutter* : Bagian kosong yang berjarak secara vertikal.
16. *Gutter margin* : Margin dalam suatu halaman terutama keperluan *binding*.
17. *Running head stand* : Garis sebagai pembagi *grid* dari running head.
18. *Picture unit* : Garis pembagi *grid* yang terbagi oleh *baseline* dan terpisah oleh *deadline* yaitu garis yang tidak digunakan.
19. *Dead line* : Suatu bagian yang letaknya diantara picture unit.
20. *Column width* : Lebar setiap satuan kolom.
21. *Baseline* : Garis bawah halaman.
22. *Column* : Kotak dalam mengatur teks dari suatu halaman.
23. *Foot margin* : Margin yang berada dibagian bawah halaman suatu buku.

#### **2.4.2 Layout Buku**

*Layout* ialah merupakan penataan suatu letak dalam bidang. Didalamnya buku juga tidak lepas dari istilah ini. Haslam (2006) mengatakan dalam penataan *layout* buku dapat diperhatikan melalui 2 aspek yakni *Text-driven books* dan juga *Image-driven book*. *Text-Driven book* didalamnya lebih mengandung banyak teks dibandingkan dengan gambarnya karena keperluan penggunaan gambar yang tidak begitu berpengaruh dan tidak di

gunakan sehingga gambar hanya digunakan sebagai penjelas. Sementara *Image-driven books* yaitu buku yang didalamnya memuat lebih banyak gambar dibandingkan dengan teksnya. Biasanya penggunaan gambar ini menjadi daya utama buku dan teks hanya sebagai penjelas.

Beberapa prinsip *layout* juga dikemukakan oleh Suriyanto Rustan dalam bukunya "*Layout Dasar dan Penerapannya*". Ada beberapa hal dalam pembuatan *layout* buku yang bisa dijadikan sebagai acuan yaitu :

1. *Sequence*

*Sequence* atau urutan perhatian dalam hal ini membaca buku ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu bagaimana *audiens* membaca suatu buku terutama arah bacanya. Orang pengguna Bahasa latin biasanya membaca dari kiri ke kanan dan juga dari atas ke bawah. Sedangkan ditempat lainnya ada juga yang membaca dari kanan ke kiri dan atas ke bawah. Maka dari itu dalam membuat *layout* buku harus mengikuti kebiasaan alur dan urutan baca suatu *audiens*.

2. *Emphasis*

*Emphasis* merupakan penekanan yang dilakukan dengan berbagai macam cara dengan penggunaan elemen desain seperti teks, posisi, bentuk, warna maupun konsep lainnya. Penggunaan *emphasis* ini penting dalam menyampaikan pesan. Semakin penting suatu elemen dalam buku tersebut maka harus menggunakan penekanan yang tepat.

3. *Balance*

*Balance* atau keseimbangan didalamnya terdapat dua jenis yaitu simetris dan asimetris. Visualisasi yang memberikan kesan keseimbangan yang matematis dan teratur dapat digapai melalui system keseimbangan simetris, sedangkan asimetris dapat terlihat optis. Penggunaan keduanya juga tergantung dari *intent* perancang buku. Jika desain yang dibuat dan ditampilkan dapat terlihat dan

memberikan pesan terpecah, kokoh dan konvensional dapat diraih menggunakan keseimbangan simetris. Desain yang terlihat lebih kekinian, *modern* dan muda akan lebih cocok menggunakan teknik keseimbangan asimetris.

#### 4. *Unity*

*Unity* dapat menciptakan kesatuan. Kesatuan antar visual dengan pesan yang disampaikan dalam suatu konsep desain dapat diperoleh melalui elemen desain yang bersifat fisik yaitu teks, warna, gambar, posisi dan juga gaya desain

### 2.4.3 Fungsi buku

Buku memang banyak mengandung manfaat, terlebih didalamnya berisi pengetahuan yang tersimpan dan tak terlewat zaman. Tentunya buku juga memiliki fungsi, Haslan (2006) menyebutkan bahwa buku dapat dibuat menjadi suatu media yang diperuntukan sebagai penyimpanan pengetahuan dan juga ide. Buku dapat dikatakan berhasil dilihat dari fungsinya, yakni :

1. Fungsi pertamanya yaitu jika isi bukunya dapat dijadikan sebagai media komunikasi dan isi dari datanya dapat menyalurkan informasi dari berbagai bidang seperti jurnalistik maupun desain, juga sebagai media sarana organisasi.
2. Fungsi keduanya ialah sebagaimana buku dijadikan media yang berisi informasi dapat juga diperuntukan menjadi media penyalur kreativitas dan pembelajaran dalam sarana membaca dan menulis.
3. Fungsi lainnya ialah tidak hanya menjadi sumber buku ilustrasi, buku juga dapat digunakan sebagai media penyimpanan informasi

### 2.5 Ilustrasi

Ilustrasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai gambar berbentuk foto ataupun lukisan yang fungsinya memperjelas konten suatu buku, karya, karangan dan sebagainya. Ilustrasi sendiri secara etimologi berasal dari Bahasa latin "*illustrare*" yang artinya menerangkan atau menjelaskan. Supriyono (2010), mengatakan bahwa ilustrasi terdiri dari tidak hanya gambar dan foto tetapi

bisa juga berbentuk bidang, garis dan susunan huruf-huruf. Dengan maksud untuk memperjelas pesan dan informasi juga sebagai suatu alat dalam menarik atensi *audiens*.

Gambar atau ilustrasi ini dapat digunakan sebagai penjelas suatu tulisan maupun visual sampul suatu buku. Alan Male (2007) menyebutkan bahwa pembuatan ilustrasi ini menciptakan suatu pemahaman dan intelektualitas di berbagai bidang seperti pendidikan mata pelajaran, penyelesaian suatu masalah, maupun komunikasi visual yang tidak hanya mengutamakan nilai literasi ataupun kualitas tekniknya. Dalam praktiknya ilustrasi dapat diterapkan melalui apapun dan menjadikan saran sebagai suatu potensial yang didorong dari tren..

### **2.5.1 Manfaat Ilustrasi**

Selain itu beberpa manfaat ilustrasi yang dikemukakan oleh Supriyono (2010), yaitu :

1. Ilustrasi memperjelas konten yang tertera di teks.
2. Ilustrasi menarik perhatian *audiens*.
3. Illustrasi dapat menunjukan dan menjadi identitas.
4. Ilustrasi membuat *audiens* tretarik membaca sesuatu.
5. Ilustrasi dapat menunjukan keunikan.
6. Ilustrasi dapat memberikan kesan mendalam terhadap sesuatu

Ilustrasi dapat meyakinkan *audiens* kepada suatu informasi yang coba untuk disampaikan.

### **2.5.2 Kriteria Ilustrasi**

Supriyono (2010) menyebut terdapat 5 kriteria dalam menciptakan ilustrasi yang dapat menarik perhatian, diantaranya :

1. Ilustrasi yang dibuat mudah dipahami dan komunikatif
2. Ilustrasi dapat mempengaruhi perasaan *audiens*
3. Ilustrasi yang dibuat adalah ide orisinil dan tidak merupakan plagiasi.
4. Ilustrasi berdaya pukai, menarik minat *audiens*.



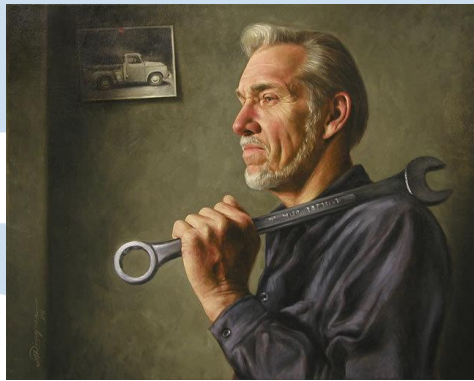
Pada dasarnya ilustrasi hanya berupa foto atau gambar memiliki kualitas yang memumpunii dalam aspek teknik maupun seni.

### 2.5.3 Jenis Ilustrasi

Ilustrasi memiliki beberapa klasifikasi seperti yang dikatakan oleh Edy Winarno dan teman teman (2015)

#### 1. Gambar Ilustrasi Naturalis.

Ilustrasi bergaya Naturalis ialah merupakan hasil suatu penggambaran visual yang nampak seperti objek sebenarnya dalam dunia nyata. Bentuk ilustrasi ini berwujud asli nampak seperti foto dan dapat juga disebut gambar realis.



Gambar 2.29 Ilustrasi Naturalis

Sumber: <https://www.dictio.id/t/apa-saja-jenis-jenis-dari-gambar-ilustrasi/25953>

#### 2. Gambar Ilustrasi Dekoratif.

Gambar ilustrasi dekoratif ini adalah hasil dari penggambaran bentuk yang sederhana juga dilebih-lebihkan yang dibuat sebagai elemen yang memberikan kesan indah dengan *style* yang beragam.

Penggunanya juga sebagai penghias yang memperindah suatu gambar.

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



Gambar 2.30 Ilustrasi dekoratif  
Sumber: <https://www.sonora.id/read/423615467/contoh-gambar-dekoratif-pengertian-dan-jenisnya>

### 3. Gambar Ilustrasi Kartun

Gambar ilustrasi kartun ini merupakan hasil dari penggambaran lucu suatu objek yang biasanya digunakan di dalam buku cerita bergambar maupun buku anak. Anak-anak lebih menyukai gaya ilustrasi ini, karena ciri khasnya yang lucu ini jenis ilustrasi kartun banyak digunakan untuk menarik perhatian anak kecil.



Gambar 2.31 Ilustrasi kartun  
Sumber: Animasi Doraemon

### 4. Gambar Ilustrasi Karikatur

Ilustrasi karikatur merupakan hasil dari penggambaran karakter dengan proporsi bentuk yang tidak seimbang dan ditekankan lebih dari yang sebenarnya. Biasanya digambarkan dengan tubuh kecil dan kepala yang berproporsi besar. Penggunaannya biasanya dihubungkan dengan sindiran dan kritikan dalam suatu agenda tertentu.



Gambar 2.32 Ilustrasi karikatur

Sumber:

<https://quizizz.com/admin/quiz/5d99f04c9c7e5d001a253982/uts-seni-budaya-kelas-8-atr>

#### 5. Gambar Ilustrasi Bercerita

Ilustrasi gambar bercerita ini tercipta dari perpaduan gambar dan juga teks. Teks yang digunakan cenderung sebagai penjelas dari visual yang diperlihatkan. Visual dapat terlihat memiliki plot dan cerita yang bersambung satu dengan lainnya. Contoh dari ilustrasi bercerita ini yaitu komik dan juga buku cerita.



Gambar 2.33 Ilustrasi bercerita

Sumber: <https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-gambar-ilustrasi/25930>

## 6. Gambar Ilustrasi Buku Pelajaran.

Ilustrasi buku pelajaran biasa digunakan sebagai media penjelas teks sebagai penggambaran. Penggunaan visual ini dapat membantu menggambarkan konten dari suatu teks sehingga memudahkan pemahaman. Dapat menjelaskan suatu kejadian maupun ilmuah yang berupa gambar foto ataupun suatu bagan.



Gambar 2.34 Ilustrasi buku pelajaran  
Sumber: <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-ilustrasi.html>

## 7. Gambar Ilustrasi Khayalan

Ilustrasi khayalan ini hasil dari pemikiran imajinatif yang diolah sedemikian rupa yang berasal dari khayalan. Biasa ditemukan pada buku novel, komik maupun ilustrasi cerita. Arti dan penggunaannya tergantung dari tingkat khayalan sang pembuat gambar itu sendiri.



Gambar 2.35 Ilustrasi khayalan  
Sumber: <https://nekepencil.com/pendidikan/gambar-ilustrasi/>

#### **2.5.4 Teknik Ilustrasi**

Dalam pembuatannya teknik ilustrasi oleh Zeegen (2005) dibagi menjadi ilustrasi secara digital dan juga tradisional. Dalam teknik tradisional pembuatannya masih menggunakan media dan alat gambar atau Lukis tradisional dan manual seperti cat, kuas, pensil dan perlengkapan gambar yang memudahkan ilustrasi lainnya. Sedangkan teknik ilustrasi digital yakni memanfaatkan media computer atau digital lainnya untuk membuat suatu karya ilustrasi.

Kedua teknik ini memiliki kelebihan dan kekurangannya tersendiri. Biasanya penggunaan teknik tradisional dapat menonjkan kesan estetik yang unik dan goresan goresan dengan teksture beragam yang tercipta dari media dan komponen secara manual. Tapi penggunaan teknik tradisional ini hasilnya tidak sedetail penggunaan media digital dalam memproduksi media visual untuk keperluan medis. Terlebih waktu yang dihabiskan untuk memproduksi ilustrasi tradisional cukup lama. Sebaliknya penggunaan teknik digital dapat mempermudah dan memper singkat pengerjaan suatu ilustrasi karena banyak pilihan tools yang dapat digunakan. Namun kekurangannya ialah harus mempelajari tehnik digital dan aplikasi yang digunakan dalam menciptakan ilustrasi, tidak dipungkiri dapat menggunakan lebih dari 2 aplikasi untuk membuat suatu ilustrasi. Biaya untuk membeli media digital ini tentunya tidak murah

#### **2.6 Media Edukasi**

Media edukasi atau pembelajaran yang dijelaskan oleh Gagne dan Briggs dalam kutipan dari Achmad Sugandi (2004) dalam bukunya yang berjudul Teori Pembelajaran menyebut bahwa didalamnya meliputi alat dalam penyampaian pesan pengajaran yang dapat berupa sebuah buku, video, film, foto, gambar, *slide*, grafik, rekaman rekorder maupun melalui media komputer. Dapat dikatakan juga bahwa media yang digunakan merupakan komponen pendukung sebagai sumber belajar yang mengandung materi. Sistem yang disebut pembelajaran ini tuuannya

membantu siswa dalam proses belajarnya yang isinya dirangkai dan disusun sedemikian rupa untuk mendukung proses belajar siswa.

Secara umum pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru sebagai pengajar untuk membimbing siswa. Kegiatan dan interaksi yang terjadi ini disebut dengan suatu kegiatan pembelajaran. Disebutkan juga tujuan dari pembelajaran yaitu untuk membantu siswa dan membimbing siswa agar dapat memahami dan menguasai sejumlah pengetahuan, sikap dan keterampilan seperti dalam konten atau isi dari pelajaran yang diajarkan. Umar Tirto dan La Sula (2000) dalam pengantar pendidikan menyebut juga bahwa pendidikan di Indonesia lebih diharapkan untuk mengusahakan pembentukan karakter berdasarkan pancasila, yang mandiri dan dapat memberikan dukungan untuk perkembangan bangsa, masyarakat dan juga negara.

### **2.6.1 Fungsi media edukasi**

Fungsi media edukasi yang umum diketahui ialah sebagai media pembelajaran siswa selain itu menurut Levie Lentz yang dikutip dari Azhar Arsyad menyebut fungsi lainnya dari media edukasi yang berjumlah empat, yaitu :

1. Fungsi Atensi

Fungsi pertama yaitu sebagai penarik perhatian siswa agar lebih tertarik dan konsentrasi kepada materi dan proses pembelajaran.

2. Fungsi Afektif

Selain untuk menarik perhatian, fungsi lainnya yaitu menggugah dan mendukung siswa dalam tingkat emosinya sehingga dapat menikmati proses pembelajaran.

3. Fungsi Kognitif

Media yang digunakan diharapkan dapat memperlancar pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Sehingga siswa lebih memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam pelajaran. Biasanya penggunaan visual dapat

mempengaruhi kognitif siswa sesuai dengan kemampuan otak siswa.

#### 4. Fungsi Kompensatoris

Yaitu sebagai media yang dapat mendampingi dan menentukan seberapa lambat atau cepat seseorang dapat menerima pembelajaran yang diajarkan melalui tulisan secara verbal atau lisan.).

### 2.7 Remaja

Istilah remaja sendiri berasal dari Bahasa latin *adolescens* yang artinya tumbuh menjadi dewasa. Masa remaja ini merupakan periode dimana terjadi suatu perkembangan dan pertumbuhan fisik, intelektual dan juga psikologis. Melahyati (2010) Menjelaskan remaja merupakan suatu individu yang rentang umurnya berkisar sekitar 18-24 tahun. Adapun menurut WHO sebuah organisasi Kesehatan dunia menyebutkan bahwa remaja merupakan individu yang berumur 10- 19 tahun. Di Indonesia sendiri menurut BKKBN Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional rentang usia remaja yaitu 10 -24 tahun. Remaja direntang usia 17-24 tahun ini dapat dikategorikan memasuki fase remaja akhir atau dewasa awal.

Pada masa remaja ini anak masih dalam fase berfikir remaja dimana cara berfikir remaja masih di dalam koridor konkret dan merupakan masa terjadinya proses pendewasaan. Casey, dkk (2008) dalam buku *Dinamika Perkembangan Remaja* menyebutkan bahwa anatomi otak yang terakhir mengalami kematangan yaitu bagian *prefrontal cortex* dan otak remaja memperlihatkan aktivitas lebih pada bagian amigdala yang pada masa remaja bagian tersebut belum terlalu berkembang matang. Diperkirakan hal ini juga yang menyebabkan remaja lebih didominasi perasaan bahagia dan senang atau puas dibandingkan menyaring dahulu dampak yang ditimbulkan dari perbuatan yang dilakukan.

### 2.7.1 Ciri Remaja

Ciri remaja menurut putro (2017) ada sejumlah 8 ciri , sebagai berikut:

- a. Sebagai periode penting penyesuaian mental.
- b. Masa periode peralihan dimana remaja berusaha berperilaku seperti orang dewasa.
- c. Terjadinya perubahan fisik.
- d. Permasalahan yang dirasa penyelsaiannya tidak sesuai ekspektasi harapan remaja.
- e. Melalui masa pencarian identitas diri.
- f. Setereotip dimana remaja suka berbuat seenaknya sendiri.
- g. Tingginya emosi mengakibatkan emosi yang kurang stabil karena pandangan yang kurang realistik.

Masa diambang menuju dewasa cenderung membuat remaja melakukan hal yang dianggapnya dapat terlihat seperti orang yang sudah dewasa seperti merokok, dll.

### 2.7.2 Karakteristik remaja

Titisari dan Utami (2013) menyebut beberapa karakteristik perilaku dari remaja, yaitu :

- a. Perkembangan pesat dan muncul ciri seks skunder dan primer.
- b. Perkembangan psikosoial lebih menjauhkan diri dari peranan orang tua dan memperluas jaringan pertemanan.
- c. Secara mental remaja mampu berfikir logis tentang berbagai gagasan abstrak.
- d. Masa remaja yaitu masa puncak emosionalitas seseorang.

Remaja berperilaku sesuai dengan tuntutan dan norma yang berlaku dan diyakini oleh pribadi masing masing bukan lingkungan.

## 2.8 Gastronomi

Kata '*gastro*' berasal dari kata '*gastros*' yang berarti perut dan '*gnomos*' yang berarti ilmu pengetahuan dan hukum dalam Bahasa Yunani. *Culinary* diartikan



sebagai sebuah negara atau sebuah tempat berasalnya suatu makanan disajikan maupun disiapkan, Guzel & Apaydin (2016). Pendapat lain mengatakan bahwa gastronomi memiliki pengertian sebuah bentuk apresiasi kepada proses memasak dan menyajikan makanan, Albala (2013). Gastronomi lebih kepada pemahaman yang umum dalam mengkonsumsi makanan dan minuman, lebih khususnya ketika makanan yang lezat dinikmati sebagai bentuk karya seni yang indah yang merupakan bagian dari gaya hidup yang superior.

### **2.8.1 Elemen Gastronomi**

Makan tidak lagi hanya kebutuhan dasar, namun menjadi sebuah saluran yang penting dalam memahami dan mempelajari identitas dan budaya dari sebuah destinasi. Jika ditelaah lebih dalam, sebuah identitas dari gastronomi di sebuah daerah akan ditentukan oleh dua dua elemen yaitu lingkungan (geografis dan iklim) dan budaya (sejarah dan kesukuan), Araujo (2016).

Elemen lingkungan yang paling dominan adalah faktor geografis dan iklim, dimana kedua hal tersebut akan berdampak kepada ketersediaan bahan baku makanan atau produk agrikultur dan berpengaruh terhadap kemampuan untuk beradaptasi dengan produk-produk baru yang muncul karena trend, gaya hidup, atau meningkatnya permintaan seiring dengan peningkatan kegiatan perjalanan wisata ke daerah tersebut.

Kemudian dalam elemen budaya, beberapa faktor yang paling dominan dalam memberikan influence terhadap identitas sebuah gastronomi ialah agama, sejarah, tingkat keberagaman suku, inovasi, kapabilitas, tradisi, kepercayaan, dan nilai-nilai atau norma yang berlaku. Hal-hal tersebut akan berdampak kepada penambahan bahan bahan dasar, metode memasak, metode memasak tradisional, rasa dan tekstur dari makanan tersebut.

## **2.9 Budaya**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, arti dari kata budaya yaitu merupakan akal, hasil, pikiran. Sedangkan didalam bahasa Sanskerta sendiri kata

budaya berasal dari kata *budh* yang artinya akal, lalu berubah menjadi kata *budhi* ataupun *budhaya* yang pada akhirnya kebudayaan dapat memiliki arti sebagai hasil suatu pemikiran dan akal manusia. E.B Taylor (1832-1917) mengatakan bahwa budaya merupakan keseluruhan dari suatu yang kompleks meliputi kepercayaan, kesenian, moral, ilmu, adat dan istiadat, juga pengetahuan yang dimiliki manusia sebagai individu yang bermasyarakat.

### **2.9.1 Unsur Unsur Budaya**

Untuk mempelajari kebudayaan manusia lebih lanjut penting untuk memahami unsur-unsur yang ada didalam suatu kebudayaan. Dalam sebuah buku yang judulnya "*Universal catagories of Culture*" Cluckhon membagi kebudayaan dari suatu bangsa di dunia mulai dari sistem kebudayaan sederhana hingga kompleks. Berikut merupakan unsur-unsur budaya yang disebutkan:

a. Bahasa

Bahasa merupakan sarana bagi manusia untuk memenuhi kebutuhan sosialnya guna berinteraksi atau berhubungan dengan sesamanya. Dalam ilmu antropologi, studi mengenai bahasa disebut dengan istilah *antropologi linguistic*.

b. Sosial

Unsur budaya berupa sistem kekerabatan dan organisasi sosial merupakan usaha antropologi untuk memahami bagaimana manusia membentuk masyarakat melalui berbagai kelompok sosial. Menurut Koentjaraningrat tiap kelompok masyarakat kehidupannya diatur oleh adat istiadat dan aturan-aturan mengenai berbagai macam kesatuan di dalam lingkungan di mana hidup dan bergaul dari hari ke hari. Kesatuan sosial yang paling dekat dan dasar adalah kerabatnya, yaitu keluarga inti yang dekat dan kerabat yang lain

c. Pengetahuan

Pengetahuan dalam kultural universal berkaitan dengan sistem peralatan hidup dan teknologi karena sistem pengetahuan bersifat abstrak dan

berwujud di dalam ide manusia. Sistem pengetahuan sangat luas batasannya karena mencakup pengetahuan manusia tentang berbagai unsur yang digunakan dalam kehidupannya.

d. Mata pencaharian

Mata pencaharian atau aktivitas ekonomi suatu masyarakat menjadi fokus kajian penting etnografi. Penelitian etnografi mengenai sistem mata pencaharian mengkaji bagaimana cara mata pencaharian suatu kelompok masyarakat atau sistem perekonomian mereka untuk mencukupi kebutuhan hidupnya.

e. Peralatan hidup dan teknologi

Manusia selalu berusaha untuk mempertahankan hidupnya, sehingga mereka akan selalu membuat peralatan atau benda-benda tersebut. Perhatian awal para antropolog dalam memahami kebudayaan manusia berdasarkan unsur teknologi yang dipakai suatu masyarakat berupa benda-benda yang dijadikan sebagai peralatan hidup dengan bentuk dan teknologi yang masih sederhana.

f. Kepercayaan (Religi)

para ilmuwan sosial berasumsi bahwa religi suku- suku bangsa di luar Eropa adalah sisa dari bentuk-bentuk religi kuno yang dianut oleh seluruh umat manusia pada zaman dahulu ketika kebudayaan mereka masih primitif

g. Kesenian

Perhatian ahli antropologi mengenai seni bermula dari penelitian etnografi mengenai aktivitas kesenian suatu masyarakat tradisional. Deskripsi yang dikumpulkan dalam penelitian tersebut berisi mengenai benda-benda atau artefak yang memuat unsur seni, seperti patung, ukiran, dan hiasan.

## 2.10 Akulturasi

Akulturasi dapat dideskripsikan sebagai suatu tingkat dimana seorang individu mengadopsi nilai, kepercayaan, budaya dan praktek- praktek tertentu dalam budaya baru, Diaz & Greiner dalam Nugroho dan Suryaningtyas (2010).

Menurut Redfield, Linton dan Herskovits (dalam S.J, 1984) akulturasi memahami fenomena yang terjadi ketika kelompok individu yang memiliki budaya yang berbeda datang ke budaya lain kemudian terjadi kontak berkelanjutan dari sentuhan yang pertama dengan perubahan berikutnya dalam pola kultur asli atau salah satu dari kedua kelompok.

Berry (2005) mengatakan bahwa akulturasi adalah sebuah proses yang merangkap dari perubahan budaya dan psikologis yang berlangsung sebagai hasil kontak antara dua atau lebih kelompok budaya dan anggotanya. Pada level kelompok akulturasi melibatkan perubahan dalam struktur sosial dan institusi. Sedangkan pada level individu akulturasi melibatkan perubahan perilaku.

### **2.10.1 Konsep Akulturasi**

Berry mencatat dua pemahaman penting terkait dengan konsep akulturasi. Pertama adalah konsep akulturasi yang mencoba memahami berbagai fenomena yang dihasilkan oleh kelompok individu yang memiliki 12 budaya berbeda manakala kelompok individu tersebut memasuki budaya baru, sehingga mengakibatkan perubahan-perubahan pada pola budayanya yang asli. Dengan dasar konsep tersebut, akulturasi dibedakan dari perubahan budaya dan juga juga dibedakan dari asimilasi. Akulturasi dilihat sebagai bagian dari konsep yang lebih luas mengenai masalah perubahan budaya.

Kedua adalah konsep akulturasi yang diawali dengan hubungan antara dua atau lebih sistem budaya. Dalam konteks ini, perubahan akulturatif dipahami sebagai konsekuensi dari perubahan budaya. Hal tersebut mungkin diakibatkan oleh sebab-sebab yang tidak kultural, seperti halnya perubahan ekologis atau demografis. Dengan dasar konsep tersebut, akulturasi mencakup perubahan yang mungkin tidak berhubungan secara langsung dengan masalah budaya, seperti halnya masalah ekologis.

### **2.10.2 Strategi Akulturasi**

Ada empat strategi akulturasi yang dipaparkan oleh Berry (2005), yaitu strategi asimilasi, strategi separasi, strategi integrasi dan strategi

marginalisasi. Strategi asimilasi terjadi ketika individu tidak berkeinginan memelihara identitas kulturalnya dan lebih memilih interaksi harian dengan budaya lain. Kebalikannya adalah strategi separasi. Strategi separasi terjadi ketika individu menghidupi nilai-nilai yang ada pada budaya aslinya dan pada waktu yang bersamaan menghindari berinteraksi dengan yang lain. Strategi integrasi terwujud ketika seseorang memiliki ketertarikan untuk memelihara budaya aslinya selama membangun interaksi harian dengan kelompok lain. Menurut Berry, strategi marginalisasi terjadi ketika kemungkinan untuk memelihara budaya aslinya dan kemungkinan untuk berinteraksi dengan kelompok lain sangat kecil..

## **2.11 Kota Tangerang**

Kota Tangerang diperkirakan telah ada sejak 1654 masehi pada jaman Sultan Ageng Tirtayasa. Nama Tangerang sendiri berasal dari sebuah tugu yang dibuat oleh putra dari Sultan Ageng Tirtayasa yaitu Pangeran Soegiri. Letaknya berada di tepi sebelah barat sungai Cisadane berjarak sekitar 500 meter. Dilokasi itu telah dikenal dengan nama Kampung Gerendeng dan fungsi tugu tersebut adalah sebagai penanda wilayah kesultanan pada masa itu dari wilayah VOC. Atas fungsi tersebut warga sekitar menyebut tugu dan juga daerah tugu tersebut berdiri dengan sebutan “Tetengger” atau “Tenggeran” yang artinya penanda. Lambat laun sebutan tersebut kini telah menjadi Tangerang dan telah berdiri sebuah kota yang disebut Kota Tangerang.

### **2.11.1 Geografis Kota Tangerang**

Tangerang dengan luas wilayah 129.468 ha, tersusun dari 18.378 ha area kota, dan kabupaten sebesar 111.090 ha. Banyak perusahaan-perusahaan internasional yang memiliki pabrik di Tangerang. Saat ini penduduk Tangerang berjumlah 1,8 juta pada wilayah kota dan untuk 3,4 juta di kabupaten. Letak Kota Tangerang Secara geografis Kota Tangerang sendiri ada pada 106 36 - 106 42 Bujur Timur (BT) dan 6 6 - 6 Lintang Selatan (LS). Sisi Utara berbatasan dengan Kecamatan Teluk Naga dan Kecamatan Sepstan Kabupaten Tangerang, Sisi Selatan berbatasan dengan Kecamatan Curug,

Kecamatan Serpong dan DKI Jakarta, sedangkan Sisi Barat berbatasan dengan Kecamatan Cikupa Kabupaten Tangerang.

### **2.11.2 Wisata Kota Tangerang**

Kota Tangerang tentunya memiliki beragam wisata yang dapat dikunjungi masyarakat. Beberapa wisata kota tangerang yang dibagi kedalam beberapa kategori yaitu sebagai berikut :

1. **Wisata Air**

Wisata air di daerah tangerang terdapat di area Sungai Cisadane dan juga Situ Cipondoh.

2. **Wisata Religi**

Wisata religi yang dapat dikunjungi di Kota Tangerang adalah Masjid Al-Azhom dan juga Klenteng Boen Tek Bio.

3. **Wisata Rekreasi**

Wisata Rekreasi di daerah kota Tangerang ada Kampung Bekelir dan juga Kampung Markisa

4. **Wisata Pendidikan**

Untuk Wisata Pendidikan bisa mengunjungi Taman Prestasi dan Taman Potret dimana ada peminjaman buku gratis untuk dibaca.

5. **Wisata Kuliner**

Wisata Kuliner yang cukup populer berada di Pasar lama Tangerang dan juga Laksa Tangerang.

### **2.12 Makanan Tradisional**

Makanan adalah suatu keperluan primer yang harus dipenuhi oleh setiap individu. Ini menjadi faktor penting dalam mendukung kehidupan manusia, baik dalam pertumbuhan dan perkembangan sel tubuh, menjaga kesehatan, maupun mengatur fungsi tubuh secara optimal. Dengan demikian, makanan memiliki peran ganda sebagai penyedia energi, bahan pembangun tubuh, dan pengatur aktivitas fisik. Oleh karena itu, setiap makhluk hidup memerlukan asupan makanan untuk menjaga kelangsungan hidupnya.

Kata tradisi sendiri berasal dari bahasa kata latin tradisio, yang artinya kabar atau penerusan. Tradisi bisa pula diartikan sebagai sesuatu yang diturunkan secara turun-temurun dari suatu generasi ke generasi berikutnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, tradisional dapat diartikan sebagai sikap dan cara berfikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun. Ini mencerminkan cara berfikir dan bertindak yang mengikuti tradisi yang telah ada selama berabad-abad. Juga, tradisional merujuk pada kebiasaan yang diwariskan dari generasi ke generasi dan masih dihormati oleh masyarakat pada masa kini. Sesuatu atau seseorang dianggap memiliki sifat tradisional apabila perilaku, pemikiran, atau karakteristik lainnya sesuai dengan adat dan norma yang diwariskan secara turun-temurun.

Makanan tradisional merupakan wujud budaya yang berciri kedaerahan, spesifik, beraneka macam dan jenis yang mencerminkan potensi alam daerah masing-masing. Makanan tidak hanya sebagai sarana untuk pemenuhan kebutuhan gizi seseorang, tetapi juga berguna untuk mempertahankan hubungan antar manusia, dapat pula dijual dan dipromosikan untuk menunjang pariwisata yang selanjutnya dapat mendukung pendapatan suatu daerah. Hal ini membuktikan bahwa di Indonesia tidak hanya dikatakan akan kaya akan alamnya, namun juga segala keaneka ragaman budaya dan makanan yang ada.

### **2.12.1 Kategori Makanan Tradisional**

Menurut Murdijati (2017), makanan tradisional ini dapat dikategorikan menjadi tiga kelompok, antara lain:

#### **1) Makanan Tradisional hampir punah**

Makanan tradisional yang hampir punah ini langka dan hampir jarang dapat ditemui mungkin disebabkan karena ketersediaan bahan dasarnya mulai sulit atau masyarakat pembuatnya mulai tidak mengerjakan lagi atau terdesak oleh produk makanan lain.

#### **2) Makanan Tradisional kurang populer**

Kelompok makanan tradisional yang kurang populer adalah makanan tradisional yang masih mudah ditemui, tetapi makin tidak dikenal dan

cenderung berkurang penggemarnya, dianggap mempunyai status sosial lebih rendah dalam masyarakat.

### **3) Makanan Tradisional populer**

Kelompok makanan tradisional yang populer merupakan makanan tradisional yang tetap disukai masyarakat dengan bukti banyak dijual, laku, dan dibeli oleh konsumen bahkan beberapa menjadi ikon daerah tertentu.

#### **2.12.2 Ciri ciri Makanan Tradisional**

Makanan dapat dikatakan menjadi makanan tradisional apabila makanan tersebut merupakan warisan dan merupakan ciri khas dalam suatu daerah. Pada dasarnya makanan dipengaruhi oleh ketersediaan bahan baku dari daerah tempat tinggalnya sehingga setiap daerah memiliki ciri khas makanannya masing masing.

Cara pengolahan pada resep makanan tradisional dan cita rasanya umumnya sudah bersifat turun temurun, serta sedikit sekali adanya inovasi produk. Menurut Sosroningrat (1991), makanan tradisional mempunyai ciri-ciri antara lain :

- 1) Diolah menurut resep-resep makanan yang telah dikenal dan diterapkan secara turun-temurun dalam sistem sosial keluarga/ masyarakat bersangkutan.
- 2) Diolah dari bahan-bahan makanan yang tersedia setempat baik merupakan usaha bertani sendiri maupun yang tersedia di pasar setempat.
- 3) Rasa dan tekstur makanan-makanan tersebut memenuhi selera anggota anggota khusus keluarga bersangkutan.

#### **2.12.3 Makanan Tradisional Tangerang**

Setiap daerah tentu memiliki ciri khas kuliner tersendiri, begitu juga Tangerang. Ada sederet jenis makanan tradisional yang terkenal dan menjadi ciri khas Kota Tangerang, seperti berikut ini:



## 1) Laksa

Berbeda dengan Laksa pada umumnya, Laksa Tangerang memiliki karakteristik yang unik. Jika kita melihat Laksa Bogor, kita akan menemukan kuah yang kental dengan sentuhan oncom, disajikan dengan ketupat, bihun, taube panjang, suwiran daging ayam, udang, dan telur rebus, biasanya disantap bersama sambal yang pedas. Laksa Betawi, di sisi lain, umumnya berisi telur, taube pendek, ketupat, daun kemangi, dan kucai. Beberapa varian bisa ditambahkan dengan bihun dan perkedel untuk memberikan variasi rasa. Sementara Laksa Tangerang, terbuat dari mie tepung beras putih yang sudah direbus, disajikan dengan taburan daun seledri, dan kuah kuning yang kental. Parutan kelapa yang disangrai dan kacang hijau menambahkan sentuhan manis yang khas. Untuk pelengkap, Laksa Tangerang dapat disantap dengan opor ayam, telur rebus, atau tahu.

Laksa di Kota Tangerang telah ada sejak berabad-abad yang lalu, namun hingga kini belum ada catatan resmi mengenai asal-usulnya sebagai salah satu hidangan khas di kota terkemuka Provinsi Banten ini. Dikembangkan dari warisan kuliner Tionghoa dan Melayu, laksa khas Tangerang telah disesuaikan dengan selera masyarakat lokal. Pada era 1970-an, Laksa mulai populer di Kota Tangerang dengan banyak pedagang keliling yang berteriak "laksa... laksa..." saat menjajakannya dari satu kampung ke kampung lainnya. Namun, seiring berjalannya waktu, minat terhadap laksa mulai menurun karena munculnya makanan cepat saji yang lebih praktis, cepat, dan mungkin lebih ekonomis. Sehingga, jejak laksa ini mulai menghilang dalam rentang waktu sekitar 20 tahun.

Namun, seiring dengan perkembangan zaman, Laksa Tangerang tidak hanya diminati oleh masyarakat lokal tetapi juga dikenal di wilayah sekitarnya seperti Jakarta dan Bogor. Karena popularitasnya yang terus meningkat, makanan ini mendapatkan perhatian khusus dari pemerintah setempat. Saat ini, mie laksa khas Tangerang dapat dengan mudah

ditemukan di kota Tangerang, terutama di Jalan Muhammad Yamin depan LP Wanita Kota Tangerang. Di lokasi ini, kita dapat menemukan banyak pedagang makanan yang khusus menjual mie laksa.

## 2) **Sayuran Besan**

Sayuran besan merupakan makanan khas Kota Tangerang yang berkuah santan lalu kemudian diolah dengan terubuk atau trubuk, atau sering dikenal sebagai "bunga tebu" oleh masyarakat Kota Tangerang. Sayuran ini merupakan produk musiman yang diperoleh dari pohon tebu yang memiliki batang pendek dengan diameter sekitar 15 hingga 20 milimeter. Umumnya, panen dilakukan pada masa perayaan Idul Adha.

Makanan tersebut ada yang menyebutnya dengan nama sayuran besan. Merupakan sebuah hidangan khas dari Kota Tangerang yang kini jarang ditemui karena sulitnya mencari bahan utamanya. Sayur besan biasanya disajikan ketika mempelai pria mengunjungi rumah keluarga mempelai wanita dalam acara pernikahan, yang dikenal sebagai ngabesan. Oleh karena itu, hidangan ini diberi nama Sayur Besan. Asal-usul sayur besan dapat ditelusuri hingga abad ke-17 ketika perkebunan tebu mulai berkembang di Kota Tangerang. Selain memiliki rasa yang unik, sayur besan juga menjadi bagian dari tradisi pernikahan masyarakat Betawi di Kota Tangerang. Namun, kini hidangan ini jarang ditemukan di beberapa warung makan khas Betawi di Kota Tangerang.

## 3) **Asinan Sayur**

Asinan Sayur yang biasa ditemukan disekitaran cisadane ini adalah jenis asinan yang terdiri dari berbagai macam sayuran, serta ditambahkan kerupuk kuning untuk memberikan tekstur yang renyah. Orang sekitar biasa menyebutnya dengan nama Asinan Sewan atau Asinan Cisadane. Hidangan ini disajikan dengan saus bumbu kacang dan gula merah cair,

yang menjadi daya tarik utama bagi para pembeli. Hidangan ini tentunya terpengaruh besar dari budaya Betawi yang masuk ke daerah Tangerang.

Proses pembuatan Asinan Sayur Cisadane melibatkan berbagai sayuran seperti sayur asin, sawi, wortel, kol, toge, kacang, tahu, mentimun, dan kentang. Semua sayuran ini direndam dalam air garam dan cuka sesuai dengan resep turun-temurun keluarga, menciptakan rasa yang khas dan berbeda. Salah satu usaha Asinan Sayur yang terkenal berlokasi di tepi Jalan Sangego Raya, dekat Bendungan Pintu Air 10 yang telah berdiri sejak tahun 1968. Warisan usaha ini telah dilanjutkan oleh generasi kedua, yang saat ini dikelola oleh anaknya yang bernama Agus.

Salah satu penjual Asinan Cisadane yang bernama Agus ini menyebutkan dalam salah satu wawancaranya dengan Tangerangnews.com bahwa keputusan untuk melanjutkan bisnis penjualan asinan ini karena memiliki kedua orang tua yang sebelumnya menjalankan bisnis ini. Selain sebagai sumber penghasilan, tujuannya adalah agar warisan ini tetap terjaga dan terus diingat oleh masyarakat di daerah Cisadane, Tangerang.

#### 4) **Gerem Asem**

Gerem Asem adalah salah satu hidangan yang mungkin sudah tidak asing lagi bagi sebagian orang. Hidangan ini merupakan kuliner khas Tangerang, Banten yang terkenal dan disukai oleh berbagai kalangan. Gerem asem memiliki cita rasa yang unik, yaitu perpaduan antara pedas dan asam. Meskipun memiliki tingkat kepedasan yang cukup tinggi, namun tidak akan menyebabkan gangguan pada perut. Hidangan ini umumnya menggunakan daging ayam atau bebek sebagai bahan dasarnya

Gerem asem, yang terkenal dengan cita rasanya yang pedas, memiliki akar sejarah yang berkaitan dengan kejayaan perdagangan lada pada masa keemasan Banten pada abad ke-16 hingga ke-17.

Banten dikenal sebagai pusat perdagangan internasional pada periode tersebut, terutama sebagai jalur perdagangan rempah-rempah dunia. Sebagai pusat perdagangan lada, pedagang dari Laut China dan kawasan Pantai Samudera Hindia datang ke Banten, memperkaya aktivitas perdagangan di sana. Lada menjadi komoditas bernilai ekonomi tinggi, dan banyak ditanam oleh petani karena nilai ekonominya yang tinggi. Sejak dulu, lada telah menjadi bagian penting dalam seni kuliner masyarakat India dan Indonesia, serta dimanfaatkan sebagai bahan obat untuk berbagai masalah kesehatan sehari-hari.

Tumbuhan rempah, termasuk lada, memiliki peran penting dalam membentuk cita rasa kuliner Banten. Rempah adalah bagian dari tumbuhan yang digunakan sebagai bumbu, pengharum, dan pengawet makanan. Keberadaan rempah, terutama lada, telah memengaruhi cita rasa kuliner khas Banten.

Secara umum, kuliner khas Banten terbuat dari bumbu dasar seperti garam, asem, dan cabai. Lada digunakan sebagai salah satu rempah atau pelengkap bumbu masakan, terutama untuk hidangan yang disajikan untuk sultan atau tamu istana. Selain lada, rempah lain yang sering digunakan untuk memperkaya cita rasa hidangan khas Banten adalah bawang putih dan salam. Asem menjadi bumbu utama yang banyak digunakan dalam pengolahan kuliner khas Banten.

#### 5) **Sate Bandeng**

Sate Bandeng adalah salah satu kuliner khas dari Banten. Hidangan ini, yang terbuat dari campuran daging ikan bandeng, santan, dan rempah-rempah, sudah ada sejak zaman pemerintahan Sultan pertama Banten, yaitu Sultan Maulana Hasanuddin, sekitar tahun 1552-1570. Sate Bandeng merupakan salah satu hidangan khas dari Tanah Jawara, Banten, dan dapat

dengan mudah ditemui di berbagai rumah makan. Pengolahan Sate Bandeng melibatkan bumbu dan rempah-rempah yang telah diwariskan secara turun temurun. Campuran daging bandeng dengan bumbu tersebut menciptakan cita rasa yang khas dan lezat.

Eksistensi Sate Bandeng ini berkaitan erat dengan sejarah Kesultanan Banten pada masa lampau. Menurut legenda, asal-usul hidangan khas ini terjadi ketika Sang Sultan berkeinginan untuk menikmati ikan bandeng. Koki istana merasa bingung karena ikan ini memiliki banyak duri halus dan berbahaya jika diolah secara langsung seperti dibakar atau dikukus untuk Sang Sultan dan para petinggi kesultanan. Maka, sang koki mengambil inisiatif untuk menghancurkan daging ikan bandeng, menyingkirkan tulang dan durinya terlebih dahulu, kemudian menghaluskan dan menyaring daging ikan untuk memisahkan tulang dan duri yang keras. Daging yang telah dihaluskan dicampur dengan rempah-rempah sebagai adonan sebelum dimasukkan ke dalam bambu dan dibakar hingga matang.

Hidangan baru ini ternyata sangat disukai oleh Sang Sultan dan para petinggi lainnya. Seiring berjalannya waktu, sate bandeng yang menyerupai sate lilit ini menjadi salah satu hidangan yang wajib ada dalam kehidupan masyarakat Banten pada masa itu, dan terus diwariskan hingga saat ini. Seiring dengan perkembangan zaman, sate bandeng tidak lagi hanya menjadi santapan bagi keluarga bangsawan. Masyarakat umum juga mulai membuatnya sebagai bagian dari hidangan sehari-hari mereka.

#### 6) **Gecom**

Gecom merupakan kuliner khas Banten yang merupakan singkatan dari toge oncom. Dari namanya, terlihat bahwa makanan ini menggabungkan dua komponen utama, yaitu toge dan oncom. Proses pengolahan gecom memiliki ciri khasnya sendiri, di mana bumbu dan bahan-bahan dicampur

menggunakan wajan datar. Salah satu karakteristik rasa gecom adalah sedikit asam, karena penggunaan tauco sebagai salah satu bumbunya. Untuk menyeimbangkan rasa asamnya, penduduk Banten menggunakan kecap manis yang pekat dan kental, sehingga membuat gecom dapat dinikmati oleh berbagai kalangan. Gecom yang sudah matang biasanya disajikan dengan nasi atau hidangan berat lainnya.

Kuliner Gecom Tangerang memiliki makna yang unik. Kata "Gecom" sendiri merupakan singkatan dari toge oncom, yang mengindikasikan bahwa makanan ini terbuat dari dua jenis bahan yang berbeda, menciptakan cita rasa yang istimewa. Hidangan ini menjadi khas karena menggabungkan toge dan oncom dalam satu sajian. Selain itu, rasanya semakin nikmat dengan tambahan bumbu khas Tangerang, yaitu kecap sebagai pemanis. Kecap yang digunakan biasanya adalah kecap khas daerah tersebut, seperti kecap SH yang merupakan kecap legendaris khas Tangerang.

Tentunya Gecom ini tidak lepas dari pengaruh budaya Tiongkok atau Cina. Bahan dasar sayuran taube telah digunakan sebagai bahan obat-obatan sejak 5000 tahun yang lalu, seperti yang tercatat dalam tulisan-tulisan para tabib di Cina pada zaman dulu. Beberapa sumber sejarah menyatakan bahwa taube berasal dari Timur Tengah, khususnya kawasan Balkan dan Barat Daya Asia, serta daerah Mediterania Timur. Kemudian, taube menyebar ke wilayah Cina dan Asia Timur lainnya, dan akhirnya tersebar ke Indonesia.

Ada juga sumber lain yang menyebutkan bahwa penyebaran taube ke berbagai negara dipengaruhi oleh aktivitas para pelaut. Nama "taube" sendiri berasal dari dialek Hokkian dari kata "Douya" dalam Bahasa Mandarin, yang artinya kacang-kacangan. Di beberapa daerah di Indonesia, taube juga dikenal dengan nama "kacambah".

## 7) Nasi sumsum

Nasi bakar sumsum merupakan kuliner khas dari Tangerang yang terbuat dari bahan utama nasi. Proses pembuatannya melibatkan rempah-rempah dan sumsum sapi, menciptakan hidangan langka yang memiliki aroma harum dan cita rasa lokal yang khas. Tidak heran penduduk Tangerang bangga dengan makanan ini. Nasi sumsum, kuliner khas Tangerang, dianggap sebagai hidangan yang unik, istimewa, langka, dan juga legendaris. Sayangnya Nasi sumsum dapat dibilang langka untuk saat ini.

Hidangan lezat ini dapat ditemukan di kedai makan Puri, Pasar Lama, Serang. Nasi bakar tersebut dibalut dengan daun pisang sehingga memberikan aroma yang memikat dan memanjakan indera penciuman, serta memberikan pengalaman sensorik yang menggugah selera saat dinikmati.

Nasi bakar sumsum muncul karena seorang tukang potong hewan melihat banyak sisa tulang berserakan di tempat kerjanya. Karena merasa sayang jika sisa-sisa tulang itu hanya dibuang begitu saja tanpa diolah lebih lanjut. akhirnya, tukang potong hewan tersebut membawa pulang sisa-sisa tulang yang ada. Di rumah, dipecahkannya sisa tulang tersebut agar bisa dijual sebagai bahan lain. Kemudian, istri dari tukang potong hewan tersebut mengolah sumsum menjadi lauk nasi bakar, dan menjajakannya juga. Ternyata, makanan itu menjadi hidangan yang sangat lezat dan populer yang masih menjadi favorit hingga sekarang sebagai hidangan khas Tangerang.

Bisnis kuliner nasi sumsum mulai berjalan pada tahun 1941, saat istri tukang potong hewan akhirnya mendapatkan ide untuk mengolah sumsum tersebut. Nasi sumsum bakar ini telah bertahan sejak saat itu dan menjadi

makanan yang sangat disukai di Banten dan menjadi makanan khas Tangerang dan Serang.

#### 8) **Kue Doko**

Kue doko adalah makanan khas dari Cina Benteng yang terbuat dari campuran tepung ketan, tepung kanji, dan potongan kelapa muda. Campuran ini kemudian dimasak dengan gula rebus, santan, dan pandan. Kue doko memiliki warna putih dan dibungkus dengan daun kelapa segar. Rasanya mirip dengan kue naga sari, namun tidak mengandung isian pisang.

Kue Doko juga dikenal sebagai kue tradisional khas Tangerang yang dibuat dari campuran tepung beras dan gula merah, kemudian dibungkus dengan daun pisang. Teksturnya kenyal dengan rasa manis dan legit. Kue ini biasanya disajikan sebagai hidangan penutup atau camilan, dan sering ditemukan dalam berbagai acara dan perayaan. Meskipun tampilannya sederhana, kue doko menawarkan cita rasa yang kaya dan memikat.

Kue Doko merupakan kue tradisional khas Tangerang yang memiliki sejarah panjang yang terkait erat dengan budaya Banten. Kue ini telah menjadi bagian dari warisan kuliner daerah Tangerang, diturunkan dari generasi ke generasi.

Awalnya, Kue Doko dibuat sebagai hidangan spesial untuk acara adat dan perayaan penting, seperti pesta pernikahan dan upacara tradisional. Terbuat dari bahan sederhana seperti tepung beras dan gula merah, kue ini mencerminkan penggunaan bahan lokal dan kebijaksanaan masyarakat dalam memanfaatkan sumber daya alam sekitar.

Seiring waktu, Kue Doko mengalami berbagai modifikasi dan variasi, namun tetap menjaga rasa manis legit dan tekstur kenyal yang menjadi ciri khasnya.



## 9) Jojorong

Kue Jojorong merupakan kue khas Tangerang, Banten yang menjadi favorite terutama di kalangan orang yang menghargai kearifan lokal dalam kuliner tradisional. Kelezatan kue ini terletak pada perpaduan cita rasa gurih dan manis yang menjadi ciri khasnya. Kue ini dibungkus dengan daun pisang dan umumnya berbentuk mangkok, menjadikannya salah satu ikon kuliner yang unik yang patut dicoba ketika berkunjung ke Tangerang atau Banten. Kue Jojorong mencerminkan bagaimana makanan dapat mencerminkan budaya dan sejarah suatu daerah.

Sebagai contoh nyata, kue tradisional Jojorong merupakan simbol kebanggaan bagi masyarakat Banten dan mengunjungi daerah ini tanpa mencicipinya akan terasa kurang lengkap. Kue ini tidak hanya menyenangkan lidah, tetapi juga membawa kita lebih dekat dengan sejarah dan kekayaan budaya di wilayah tersebut. Kue Jojorong dipercaya berasal dari Kesultanan Banten, sebuah kerajaan yang pernah berdiri di wilayah yang sekarang menjadi Provinsi Banten, Indonesia. Kesultanan Banten ini kaya akan warisan budaya, dan Kue Jojorong adalah salah satu hasil dari kekayaan tersebut.

Awalnya, kue ini diciptakan oleh nenek moyang Banten sebagai hidangan khas untuk acara-acara istimewa dan perayaan tradisional. Nama "Jojorong" sendiri berasal dari bahasa Sunda yang artinya "bersinar" atau "berkilau." Kue Jojorong awalnya disajikan dalam acara istimewa di istana Kesultanan Banten sebagai simbol kemakmuran dan kebahagiaan dalam perayaan dan upacara adat. Seiring berjalannya waktu, Kue Jojorong menjadi bagian dari warisan kuliner Kesultanan Banten dan tidak hanya terbatas pada lingkungan istana, tetapi juga tersebar di masyarakat luas. Kehadirannya melambangkan persatuan, kemakmuran, dan harapan bagi keluarga yang merayakan momen-momen bersejarah dalam hidup penduduk Banten.

Jojorong adalah simbol kekayaan budaya dan identitas kuliner Banten, mencerminkan warisan kuliner tradisional yang telah dijaga dan diwariskan dari generasi ke generasi. Kelezatan dan rasa uniknya menjadi kebanggaan masyarakat Banten dan Tangerang yang melambangkan identitas kuliner mereka. Hidangan ini telah menjadi bagian tak terpisahkan dari warisan budaya Tangerang, mencerminkan kekayaan tradisi dan karakteristik wilayah tersebut.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA