

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Berdasarkan pendapat Robin Landa dalam buku *Graphic Design Solutions* edisi ke-6 (2018:1), *graphic design* atau *communication design* adalah bentuk komunikasi visual yang berperan dalam menyampaikan pesan/informasi kepada khalayak sehingga suatu konten dapat dibaca dan diakses serta dapat memengaruhi orang sesuai tujuan utama konten. Tujuan desain grafis berbeda-beda sesuai bidangnya seperti untuk komersial, social, Pendidikan, hiburan, budaya, pribadi, ekperimental, hingga keperluan politik.

2.1.1 Elemen Dasar Desain Grafis

Desain grafis memiliki beberapa elemen didalamnya untuk mendukung tampilan visual (Landa, 2018). Berikut elemen desain grafis yaitu elemen dasar, tipografi, warna, proporsi, *grid*, dan visualisasi.

2.1.1.1 Garis

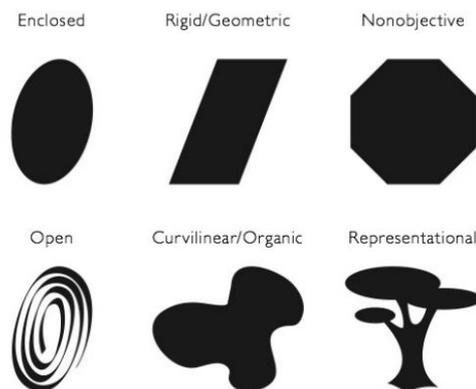
Garis terdiri memiliki satuan terkecil yaitu titik dan titik yang memanjang akan menghasilkan sebuah garis. Garis memberikan visual yang berbeda berdasarkan cara penggunaannya seperti hasil yang halus atau tebal, maupun teratur atau berubah. Komposisi dan batas tepi juga dapat dibentuk oleh garis sehingga garis merupakan komponen utama yang menggabungkan bentuk.



Gambar 2 1 Garis
Sumber: Landa (2018)

2.1.1.2 Bentuk

Bentuk terbentuk dari garis memanjang dan tertutup yang berfokus pada 2 dimensi. Bentuk dapat diisi menggunakan garis, warna, tekstur, maupun corak. Dasar suatu bentuk adalah lingkaran, persegi, dan segitiga. Namun, terdapat juga bentuk yang abstrak untuk menghasilkan gaya tertentu.



Gambar 2 2 Bentuk
Sumber: Landa (2018)

2.1.1.3 Figure/Ground

Figure/ground disebut juga dengan *positive and negative space* atau ruang positif dan negatif yaitu prinsip persepsi visual dasar yang menunjukkan hubungan bentuk dan figur atau elemen grafis ke *background* dalam media 2 dimensi. Hal ini memberikan dampak pada keseluruhan komposisi.

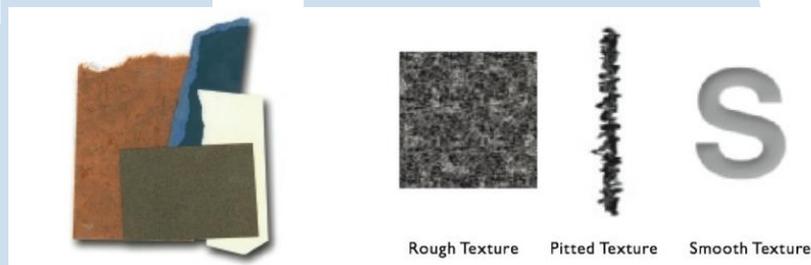
HOPE FOR PEACE



Gambar 2 3 *Figure/Ground*
Sumber: Landa (2018)

2.1.1.4 Tekstur

Tekstur menunjukkan representasi atau kualitas sentuhan pada sebuah permukaan. Tekstur dibedakan menjadi 2 yaitu tekstur taktil dan tekstur visual. Tekstur taktil adalah tekstur yang dapat dirasakan secara langsung seperti pada teknik cetak, sedangkan tekstur visual adalah tekstur ilusi yang biasanya menggunakan foto, gambar, lukisan, dan media lain yang dipindai.



Gambar 2.4 Tekstur Taktil dan Visual
Sumber: Landa (2018)

2.1.1.5 Pattern

Pattern atau pola merupakan pengulangan elemen secara teratur dan sistematis dalam suatu area tertentu. Pola biasa terdiri dari penggabungan titik, garis, dan *grid*.



Gambar 2.5 *Pattern*
Sumber: Landa (2018)

2.1.2 Prinsip Desain

Landa juga menjelaskan pada bukunya *Graphic Design Solutions* (2018:25-28) selain elemen, seorang desainer juga memerlukan prinsip desain dalam menghasilkan karya yang terdiri dari *hierarchy*, *alignment*, *unity*, dan *space* atau “HAUS”.

2.1.2.1 Hierarchy

Hirarki adalah pengaturan yang memiliki kendali dalam bagaimana audiens akan melihat dari elemen satu ke elemen lain sesuai urutan yang seharusnya. Prinsip ini berperan besar dalam mengundang perhatian terutama karena penekanan pada suatu elemen. Perbedaan ukuran, bentuk, dan warna yang kontras, juga membantu terbentuknya hirarki.

2.1.2.2 Alignment

Alignment atau keselarasan merupakan prinsip mengatur elemen grafis kedalam suatu rupa. Elemen grafis harus memiliki hubungan struktural satu sama lain agar dapat bersatu. Penyusunan yang tepat secara bersama-sama akan menghasilkan aliran elemen satu dengan yang lain.

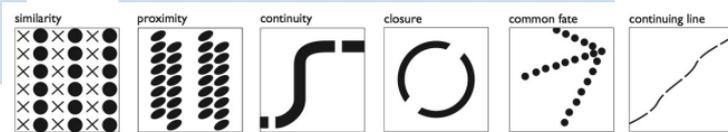
2.1.2.3 Unity

Kesatuan menyatukan seluruh elemen grafis sehingga menjadi satu kesatuan yang harmonis dan menyampaikan pesan sehingga tidak ada elemen yang tidak memiliki makna. Cara membentuk kesatuan yaitu dengan mengulang beberapa elemen seperti warna, bentuk, tekstur, pola, tipografi, atau elemen lain dalam suatu desain.

Prinsip *unity* bergantung pada *gestalt* (Ehrenfels, 1890), yang menekankan secara psikologi bahwa bentuk memiliki peranan dalam mengatur persepsi dan kesatuan. Hal ini dinamakan *Laws of Perceptual Organization* yang terdiri dari *similarity*, *proximity*, *continuity*, *closure*, *common fate*, dan *continuing line*.

- 1) *Similarity*, elemen-elemen desain serupa akan dianggap milik bersama
- 2) *Proximity*, elemen desain saling berdekatan akan dianggap milik bersama.
- 3) *Continuity*, koneksi visual berupa elemen desain yang memiliki kesan sama sebelum dan lanjutannya akan dianggap milik bersama.

- 4) *Closure*, kecenderungan pikiran untuk menghubungkan elemen desain dari bentuk hingga pola.
- 5) *Common fate*, elemen desain yang bergerak ke arah yang sama akan dianggap milik bersama.
- 6) *Continuing line*, garis yang terus lanjut mengikuti alur paling sederhana.



Gambar 2.6 *Laws of Perceptual Organization*
Sumber: Landa (2018)

2.1.2.4 Space

Ruang berperan besar menciptakan ilusi dalam memandu audiens dari satu elemen ke elemen berikutnya. Ilusi ruang tiga dimensi menghasilkan karakteristik yang beragam antara lain desain terlihat natural, berlapis, hingga menciptakan kedalaman spasial.

2.1.3 Tipografi

Menurut Landa (2018), tipografi bukan hanya berbentuk literal namun juga bagian dari komunikasi visual yang dapat membantu mengembangkan ide-ide para desainer. Pemilihan ukuran karakter perlu adanya penyesuaian sesuai dengan media maupun tampilan visual.

2.1.3.1 Klasifikasi Tipografi

Menurut Landa (2018), tipografi bukan hanya berbentuk literal namun juga bagian dari komunikasi visual yang dapat membantu mengembangkan ide-ide para desainer. Pemilihan ukuran karakter perlu adanya penyesuaian dengan media maupun tampilan visual.

Klasifikasi tipografi sangat beragam, mulai dari gaya hingga sejarah.

- 1) *Old Style* atau *Humanist*

Tipografi yang dikenal dengan tipograf romawi ini, diperkenalkan pada abad ke-15. Ciri-ciri tipografi *Old Style* yaitu memiliki karakteristik tulisan tangan dengan ujung pena lebar, serif bersudut, dan permainan tekanan.

Contohnya adalah Caslon, Garamond, dan Times New Roman.

Old Style/Garamond, Palatino

BAMO hamburgers
BAMO hamburgers

Gambar 2 7 *Old Style*
Sumber: Landa (2018)

2) *Transitional*

Tipografi ini dikenalkan sekitar abad ke-18 dengan ciri khas menggabungkan penulisan karakter atau gaya lama dan *modern*. Contohnya adalah Baskerville dan Century.

Transitional/New Baskerville

BAMO hamburgers

Gambar 2 8 *Transitional*
Sumber: Landa (2018)

3) *Modern*

Tipografi *Modern* merupakan *serif* yang bentuknya mulai mengarah pada geometris namun masih memiliki karakter penulisan tangan dengan ujung pena tebal. Ciri khas terletak pada tebal tipis yang sudah dimainkan sehingga menghasilkan tipografi romawi paling simetris. Contohnya yaitu Didot dan Bodoni.

Modern/Bodoni

BAMO hamburgers

Gambar 2 9 *Modern*
Sumber: Landa (2018)

4) *Slab Serif*

Tipografi *serif* yang memiliki karakter tercipta dari lempengan. Contoh tipografi ini yaitu Memphis dan Bookman.

5) *Sans Serif*

Sans Serif sudah tidak memiliki ciri-ciri yang dimiliki oleh tipografi *serif*. Beberapa huruf memiliki kontras yang kuat pada garisnya. Contohnya adalah Helvetica dan Futura.



San Serif/Futura, Helvetica

BAMO hamburgers
BAMO hamburgers

Gambar 2 10 *Sans Serif*
Sumber: Landa (2018)

6) *Blackletter*

Blackletter atau *Gothic* memiliki karakter yang berat, padat, dan lengkungan yang sedikit. Contohnya adalah Textura dan Rotunda.

7) *Script*

Script memiliki karakteristik tulisan tangan yang miring dan menyambung satu huruf dengan yang lain. Tipografi ini dapat dibuat mengikuti bentuk alat seperti pena runcing, pensil maupun kuas. Contohnya adalah Brush Script.



Script/Palace Script

B.A.M.O hamburgers

Gambar 2 11 *Script*
Sumber: Landa (2018)

8) *Display*

Display merupakan jenis tipografi yang biasa digunakan dalam penulisan judul sehingga memiliki karakter yang besar, penuh hiasan, sulit dibaca jika menjadi teks, dan merupakan buatan tangan.



Gambar 2 12 Klasifikasi Tipografi
Sumber: Landa (2018)

Pemilihan *typeface* memerlukan strategi salah satunya penyesuaian dengan target sehingga pesan dapat dengan benar tersampaikan. Beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam pemilihan tipografi berdasarkan Landa (2018) yaitu kesesuaian dengan konsep desain, kemudahan dalam keterbacaan dan dimengerti oleh target, keindahan dan pengaruhnya pada desain, serta kecocokan dengan gambar.

2.1.3.2 Spasi/Jarak Tipografi

Menurut Kristin Cullen dalam bukunya berjudul *Design Elements, Typography Fundamentals: A Graphic Style Manual for Understanding How Typography Affects Design* (2012:89-90), tipografi juga memerlukan spasi/jarak untuk membantu tingkat keterbacaan, memberikan nuansa tipe, meningkatkan kesan atau pun menurulkannya. Tujuan dari spasi ini untuk membantu mata memandu mengeksplor teks. Berikut spasi/jarak yang dapat diterapkan pada tipografi:

1) Kerning

Setiap huruf, angka, dan tanda baca dalam kata memiliki jaraknya masing-masing dan berbeda-beda. Hal ini bertujuan untuk mengantisipasi benturan sehingga mudah untuk dibaca.



Gambar 2 13 Kerning
Sumber: Landa (2018)

2) Tracking

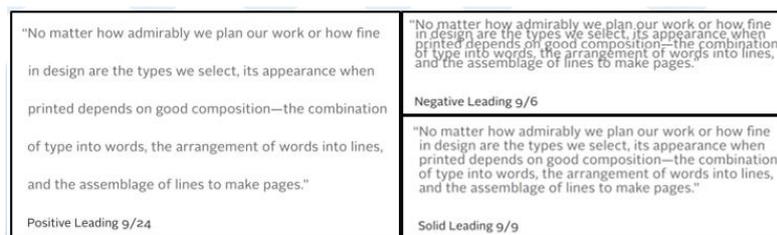
Tracking memengaruhi jarak keseluruhan antara kata, baris, dan paragraf untuk meningkatkan keterbacaan. Sama seperti *kerning*, jarak juga berbeda-beda bergantung pada karakter yang ada.



Gambar 2 14 *Tracking*
Sumber: Landa (2018)

3) Leading

Leading adalah jarak vertikal dari satu *baseline* ke *baseline* lain. *Leading* dibedakan menjadi tiga yaitu positif, negatif, dan solid. *Leading* positif adalah jarak yang lebih besar dari ukuran karakter sedangkan *leading* negatif adalah sebaliknya. *Leading* solid adalah jarak yang sama dengan tiap karakternya.

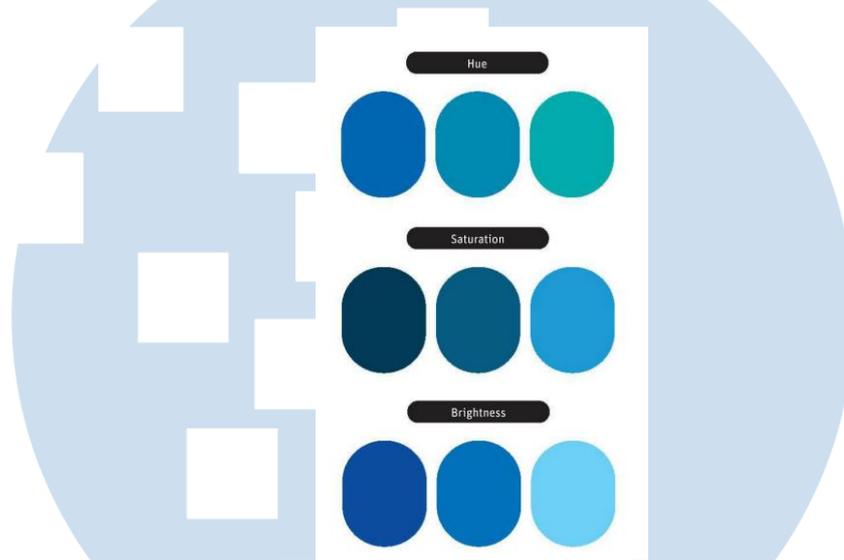


Gambar 2 15 *Leading*
Sumber: Landa (2018)

2.1.4 Warna

Terry Lee Stone et al. (2006) dalam bukunya *Color Design Workbook: A Real World Guide to Using Color in Graphic Design*, menunjukkan bahwa warna dibagi menjadi 3 kategori yang berdiri sendiri-sendiri yaitu *Hue*, *Saturation*, dan *Value*. *Hue* adalah nama dari suatu warna untuk menunjukkan posisi spesifik dalam roda warna. *Saturation* menunjukkan intensitas warna yang kaya dan kuat dengan tidak adanya

pengaruh warna hitam, putih, atau abu-abu. Saturasi yang kuat akan cerah, begitupun sebaliknya. *Value* atau *brightness* yaitu hasil perubahan warna setelah diberikan hitam, putih, atau abu-abu.



Gambar 2.16 Hue, Saturation, Value Warna
Sumber: Stone et al. (2006)

2.1.4.1 Color Temperature

Berdasarkan temperaturnya, warna dapat dibedakan menjadi 2 yaitu dingin dan hangat (Landa, 2018). Warna tidak bersifat mutlak dingin ataupun hangat, tetapi menggunakan warna dominan untuk menunjukkannya. Warna hangat yaitu memiliki dominan warna merah, jingga, kuning, yang berlokasi pada bagian kanan roda warna, sedangkan warna dingin yaitu memiliki dominan warna biru, hijau, dan ungu yang berada pada bagian kiri roda warna. Keduanya saling melengkapi karena dapat menyeimbangkan keseluruhan desain.



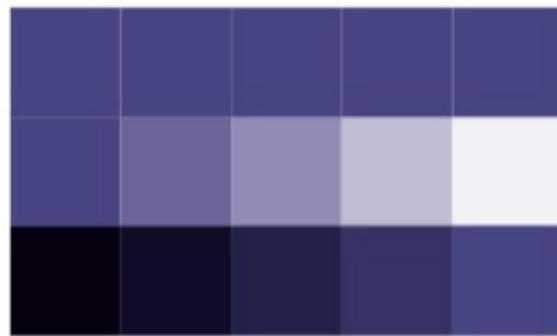
Gambar 2.17 Color Temperature
Sumber: Landa (2018)

2.1.4.2 Color Schemes

Landa (2018), Berdasarkan skema menggunakan roda warna, warna dibedakan menjadi 6 yaitu *monochromatic*, *analogous*, *complementary*, *split complementary*, *triadic*, dan *tetradic*.

1) *Monochromatic*

Warna monokrom hanya menggunakan satu *hue*. Warna ini kemudian dipengaruhi oleh *value* dan *saturation* untuk menghasilkan warna lain. Warna ini memiliki komposisi kesatuan dan bersifat seimbang.



Gambar 2 18 *Monochromatic*
Sumber: Landa (2018)

2) *Analogous*

Warna *analogous* menggunakan 3 *hue* bersebelahan sehingga menghasilkan warna yang harmonis. Satu warna dapat menjadi dominan dan lainnya berperan sebagai pendukung.

3) *Complementary*

Warna menggunakan 2 *hue* yang berlawanan arah sehingga menghasilkan kontras yang besar. Penggunaan warna ini cenderung sedikit namun berdekatan.

4) *Split Complementary*

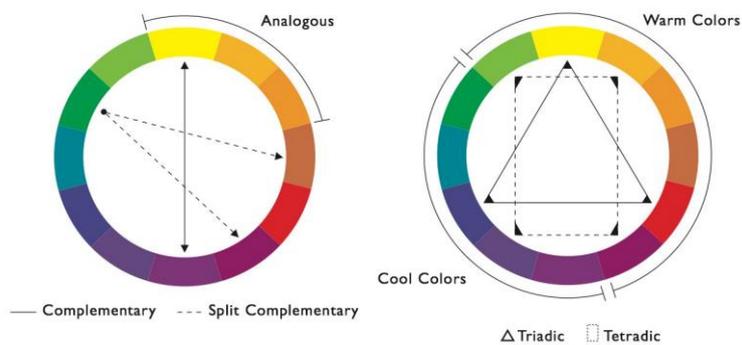
Warna menggunakan 3 *hue*. Satu warna utama dan yang lain merupakan penghimpit warna berseberangnya atau *complementary*.

5) *Triadic*

Warna menggunakan 3 *hue* dimana posisi memiliki jarak yang sama pada roda warna. Pada dasarnya, warna triadic dibedakan menjadi 2 yaitu primer dan sekunder.

6) *Tetradic*

Warna menggunakan 4 *hue* dimana merupakan *double complementary*. Maka dari itu, warna ini menghasilkan gabungan keberagaman dan kontras.



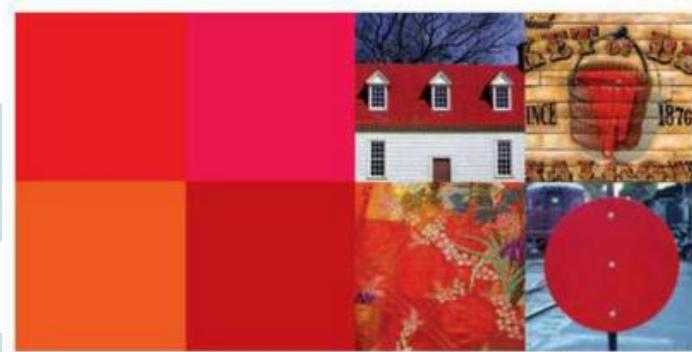
Gambar 2 19 *Color Schemes*
Sumber: Landa (2018)

2.1.4.3 Arti Warna

Terry Lee Stone et al. (2006) menyatakan setiap warna memiliki artinya masing-masing baik positif maupun negatif. Berikut arti warna tersebut yang dibedakan menjadi warna primer (merah, kuning, biru), sekunder (hijau, ungu, oranye), dan netral (hitam, putih, dan abu-abu).

1) Merah

Warna merah biasa dikaitkan dengan api, darah, dan hubungan seksual. Merah memiliki arti cinta, energi, antusias, panas, kekuatan, dan menarik dalam bentuk positif. Merah melambangkan kemarahan, agresif, perlawanan, dan kejam.



Gambar 2 20 Merah
Sumber: Stone et al. (2006)

2) Kuning

Warna kuning biasa dikaitkan dengan sinar matahari yang memiliki arti positif pintar, kebebasan, optimis, kebahagiaan, dan idealis, sedangkan kuning dalam arti negative yaitu cemburu, rasa hati-hati, pengecut, dan penipuan.

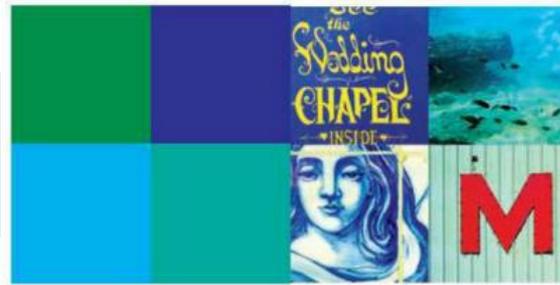


Gambar 2 21 Kuning
Sumber: Stone et al. (2006)

3) Biru

Warna biru biasa dikaitkan dengan laut dan langit. Biru memiliki arti positif pengetahuan, damai, kesejukan, maskulin, loyal, adil, dan kepintaran. Depresi, sifat dingin, dan apatis merupakan arti negatif dari biru.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2 22 Biru
Sumber: Stone et al. (2006)

4) Hijau

Hijau berkaitan dengan tumbuhan, natural, dan lingkungan. Arti positif dari warna hijau yaitu bertumbuh, sukses, alam, masa muda, uang, kesuburan, dan harmoni, sedangkan arti negatif yaitu racun, tidak berpengalaman, keserakahan, rasa mual, dan iri hati.



Gambar 2 23 Hijau
Sumber: Stone et al. (2006)

5) Ungu

Ungu memiliki keterkaitan dengan bangsawan dan spiritualisme. Arti positif warna ungu adalah mewah, kebebasan, imajinasi, inspirasi, kekayaan, dan hal mistis. Arti negatif ungu yaitu kekecewaan, kejam, dan berlebihan.



Gambar 2 24 Ungu
Sumber: Stone et al. (2006)

6) Oranye

Oranye dikaitkan dengan musim gugur dan jeruk. Kreatif, unik, penuh energi, aktivitas social, Kesehatan, stimulasi, dan kesegaran merupakan arti positif dari oranye, sebaliknya arti negative oranye adalah kebisingan, dan ketidaksopanan.



Gambar 2 25 Oranye
Sumber: Stone et al. (2006)

7) Hitam

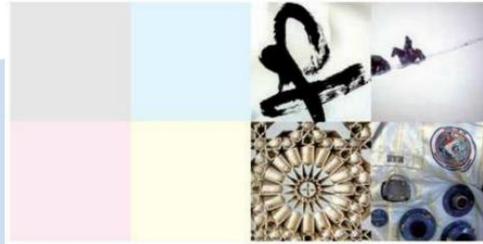
Hitam biasa dikaitkan dengan malam dan kematian. Namun arti positif warna hitam ada kekuatan, kepemilikan, berat, elegan, formal, serius, dan misteri, sedangkan arti negative hitam ada ketakutan, iblis, kekosongan, dan berkabung.



Gambar 2 26 Hitam
Sumber: Stone et al. (2006)

8) Putih

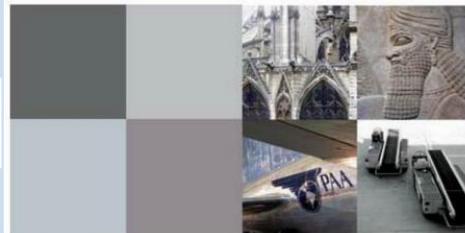
Putih dikaitkan dengan Cahaya dan kemurnian. Arti positif warna putih yaitu sempurna, pernikahan, bersih, polos, kelembutan, simple, dan kejujuran. Arti negatif warna putih yaitu mudah rusak dan pengasingan.



Gambar 2 27 Putih
Sumber: Stone et al. (2006)

9) Abu-abu

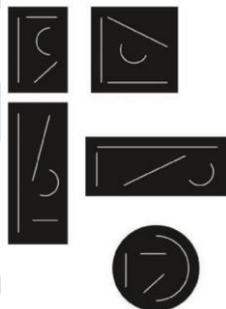
Abu-abu sering dikaitkan dengan netral. Arti positif warn aini yaitu keseimbangan, keamanan, kepintaran, kebebasan, dan dewasa. Arti negative abu-abu yaitu komitmen yang rendah, ketidakpastian, moody, sendu, cuaca buruk, dan kesedihan.



Gambar 2 28 Abu-abu
Sumber: Stone et al. (2006)

2.1.5 Komposisi

Menurut Landa (2018), komposisi perlu dipahami sebagai bentuk, keseluruhan stuktur yang terbentuk dari gabungan elemen-elemen yang disusun sedemikian rupa untuk membantu terciptanya komunikasi secara visual. Komposisi perlu memerhatikan format atau media sehingga dapat memanfaatkan keseluruhan ruang untuk elemen-elemennya.

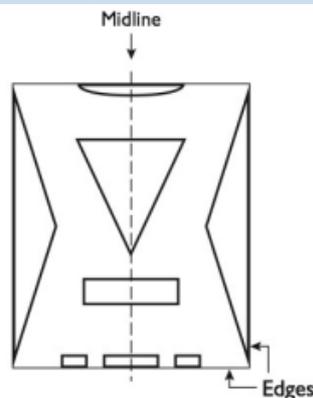


Gambar 2 29 Komposisi
Sumber: Landa (2018)

Komposisi memiliki aturan yang diterapkan sesuai kebutuhan. Komposisi dibagi menjadi 3 jenis yaitu *Role of the Midline*, *Closed vs Open Compositions*, dan *Symmetrical vs Asymmetrical* (Landa, 2018).

1) *Role of the Midline*

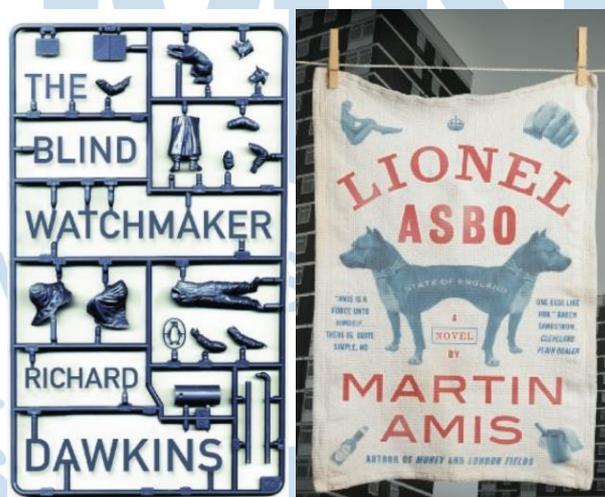
Pada format, terdapat garis bayangan yang berada tepat ditengah. Hal ini menjadikan garis tersebut sebagai acuan dalam meletakkan elemen-elemen tepat ditengah.



Gambar 2 30 *Role of the Midline*
Sumber: Landa (2018)

2) *Closed vs Open Compositions*

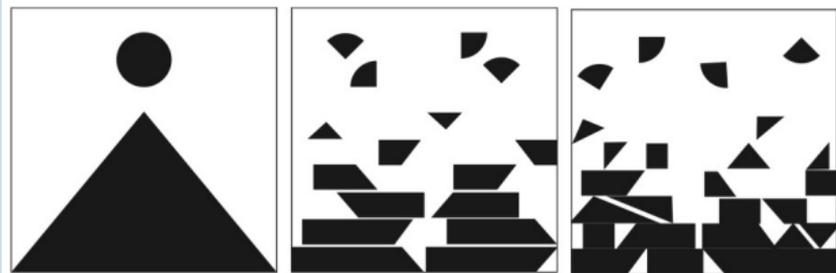
Komposisi tertutup memiliki arti bahwa audiens tetap fokus melihat elemen-elemen yang berada di dalam tepi yang sudah ada. Tetapi jika audiens melebihi tepian itu, komposisi menunjukkan komposisi terbuka.



Gambar 2 31 *Closed vs Open Compositions*
Sumber: Landa (2018)

3) *Symmetrical vs Asymmetrical*

Setiap komposisi simetris terdapat garis bayangan yang membantu dalam hal keseimbangan. Pada komposisi ini, elemen pada bagian kanan dan kiri akan cenderung memiliki berat yang sama. Sedangkan komposisi asimetri diperlukannya keterampilan dalam meletakkan elemen-elemen agar seimbang tanpa membentuk cerminan. Keseimbangan dapat diperoleh dari ukuran, tekstur, warna, dan *value* yang menunjukkan kontras.



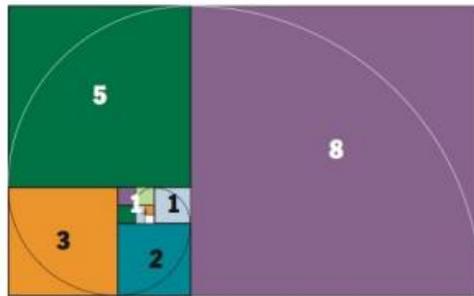
Gambar 2 32 *Symmetrical vs Asymmetrical*
Sumber: Landa (2018)

2.1.6 Proporsi

Proporsi pada desain memegang peranan penting dalam mempertimbangkan ukuran satu dengan yang lain secara keseluruhan dan menjadi poin estetika dalam menghasilkan harmoni dalam suatu komposisi (Landa, 2018). Berikut jenis-jenis proporsi tersebut:

1) *The Golden Ratio*

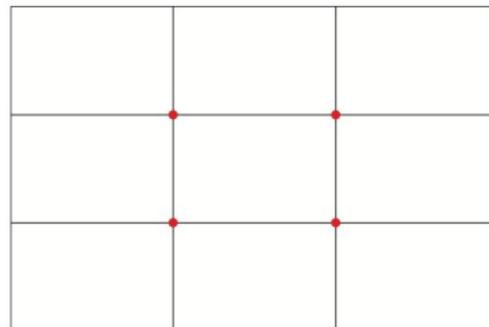
Golden ratio tersusun dari *Fibonacci numbers* yang kemudian dapat menghasilkan *Fibonacci spiral*. Proporsi *golden ratio* banyak digunakan oleh para artis, desainer, hingga arsitek karena bentuk dan komposisinya sudah mencerminkan nilai estetika. Biasa digunakan pada komposisi *single* seperti poster.



Gambar 2 33 *The Golden Ratio*
Sumber: Landa (2018)

2) *Rule of Thirds*

Rule of thirds menjadi salah satu pilihan dalam membuat komposisi yang terlihat tidak simetris sehingga meningkatkan visual yang menarik dengan tetap membentuk keseimbangan. Objek utama dapat diletakkan pada garis terutama pada titik pertemuan garis horizontal dan vertical.



Rule of thirds

Gambar 2 34 *Rule of Thirds*
Sumber: Landa (2018)

2.1.7 Grid

Tondreau dalam bukunya *Layout Essentials Revised and Updated: 100 Design Principles for Using Grids* (2019) menyatakan bahwa sistem *grid* berfungsi dalam mengatur ruang dan memfasilitasi berbagai media sebagai media komunikasi. *Grid* akan membuat semua terlihat sistematis sehingga menjadi salah satu alat yang diperlukan oleh pemula ataupun berpengalaman.

2.1.7.1 Komponen Grid

Menurut Tondreau (2019: 12), *grid* terdiri dari beberapa komponen yaitu:

1) Kolom

Kolom adalah bagian vertikal yang dapat menampung konten. Lebar dan Panjang kolom bervariasi menyesuaikan media dan kebutuhan.

2) Modul

Modul adalah bagian yang tercipta dari penggabungan kolom dan baris yang dapat diisi dengan konten.

3) *Margin*

Margin adalah ruang yang memisahkan konten dari tepi halaman.

4) Zona Spasial

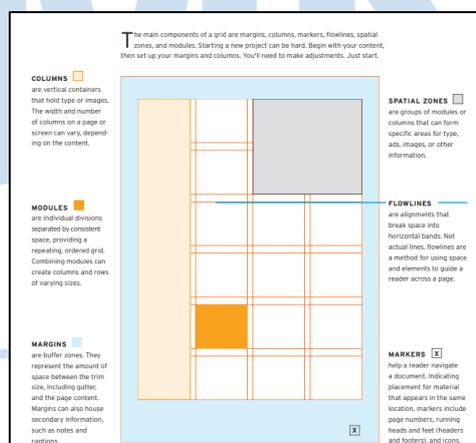
Zona spasial adalah gabungan dari modul yang dapat diisi dengan konten seperti gambar.

5) Garis Aliran (*flowlines*)

Garis aliran adalah garis yang membentuk pita horizontal untuk membuat batas aman dan memandu jalannya pembaca mengeksplor halaman.

6) *Markers*

Markers atau tanda membantu pembaca dalam menavigasi dokumen. Contoh dari *markers* adalah nomor halaman, *header* dan *footer*.



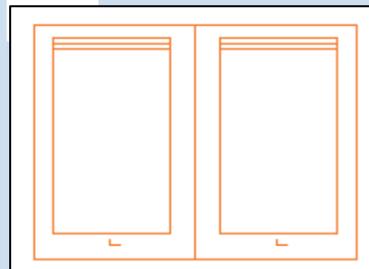
Gambar 2.35 Komponen Grid
Sumber: Tondreau (2009)

2.1.7.2 Jenis Grid

Grid juga memiliki jenisnya yang dibagi menjadi kolom. Beberapa jenis *grid* menurut Tondreau dalam bukunya berjudul *Layout Essentials Revised and Updated: 100 Design Principles for Using Grids* (Tondreau, 2019: 13) yaitu:

1) Satu kolom

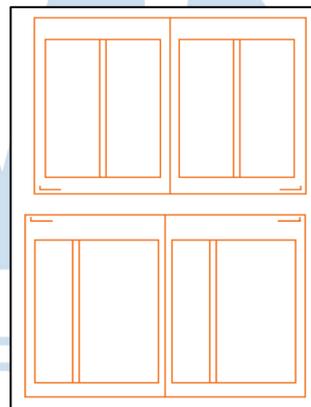
Grid satu kolom umumnya digunakan pada konteks teks berlanjut seperti esai, laporan, atau buku.



Gambar 2 36 Satu Kolom
Sumber: Tondreau (2009)

2) Dua kolom

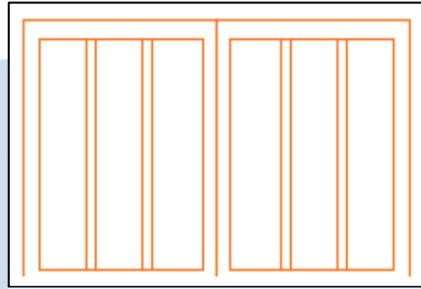
Grid dua kolom juga dapat digunakan untuk teks berlanjut yang memiliki berbagai jenis informasi di dalamnya. Kolom dapat disusun dengan sama besar maupun sebaliknya.



Gambar 2 37 Dua Kolom
Sumber: Tondreau (2009)

3) Multikolom

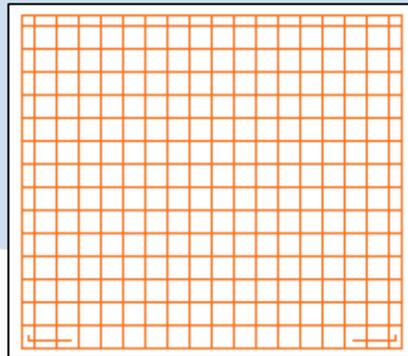
Grid multikolom memberikan sifat fleksibilitas sehingga bervariasi serta berguna untuk majalah dan web.



Gambar 2 38 Multikolom
Sumber: Tondreau (2009)

4) *Modular grids*

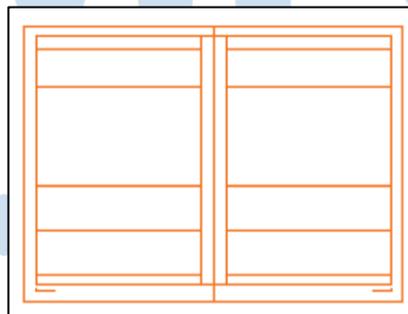
Grid ini sangat baik diterapkan pada jenis informasi yang kompleks dan padat seperti koran, kalender, bagan, dan tabel. *Grid* tercipta dari kolom horizontal dan kolom vertikal yang semakin kecil.



Gambar 2 39 *Modular Grid*
Sumber: Tondreau (2009)

5) *Hierarchical grids*

Grid ini berfungsi untuk memudahkan dan memberikan efisiensi pada konten karena memecah halaman menjadi beberapa zona.



Gambar 2 40 *Hierarchical grids*
Sumber: Tondreau (2009)

2.1.8 Visualisasi

Menurut Landa (2018:111), visualisasi bergantung pada konsep desain. Namun, visualisasi juga dapat menjadi dasar dalam menyusun konsep desain. Hal ini membuat visualisasi bersifat fleksibel.

2.1.8.1 Klasifikasi Gambar

Klasifikasi dibutuhkan agar dapat memilih visual yang mengekspresikan konsep sehingga mengarah pada tujuan komunikasi.

1) *Notation*

Gambar berupa garis yang membuat visual menjadi inti, berkarakter, dan minimalis.

2) *Pictograph*

Gambar berupa elemen bentuk yang menunjukkan objek, aktivitas, tempat, atau manusia.

3) *Silhouette*

Gambar memiliki bentuk yang lebih spesifik daripada pictograph.

4) *Linear*

Gambar terbentuk dari garis yang berfungsi menunjukkan bentuk pada desain.

5) *Contour*

Gambar berupa garis yang menunjukkan suatu batas pada benda atau subjek.

6) *Light and shadow*

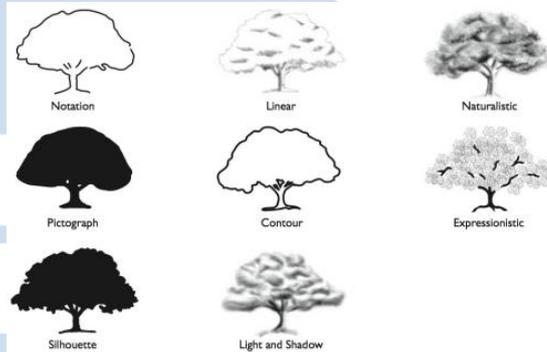
Gambar ini digunakan dalam menyampaikan ilusi kedalaman spasial akibat gelap dan terangnya suatu objek sehingga mendeskripsikan bentuk paling alami.

7) *Naturalistic*

Naturalis atau realis merupakan tampilan visual yang meniru objek atau subjek yang ada pada alam.

8) *Expressionistic*

Memiliki karakter gaya kuat yang memicu interpretasi subjektif sehingga sangat berbeda dengan *naturalistic*.



Gambar 2 41 Klasifikasi Gambar 1
Sumber: Landa (2018)

9) *Expressionistic*

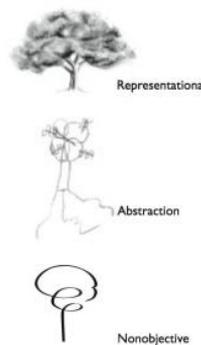
Representational merupakan dasar klasifikasi replikasi benda nyata yang terlihat di alam. Audiens dengan mudah mengetahui gambar tersebut atau biasa disebut *pictorial/figuratif*.

10) *Abstraction*

Abstrak merupakan dasar klasifikasi yang berbentuk penataan ulang secara simple atau kompleks yang digunakan sebagai pembeda dalam komunikasi.

11) *Nonobjective*

Nonobjektif merupakan dasar klasifikasi gambar murni atau tidak mengikuti objek atau subjek di alam. Biasa disebut *nonpresentational*.



Gambar 2 42 Klasifikasi Gambar 1
Sumber: Landa (2018)

2.1.8.2 Jenis Visualisasi

Jenis visual dapat dibentuk dari berbagai media dan alat. Berikut contoh jenis visualisasi dalam Landa (2018:117):

1) *Illustration*

Ilustrasi berfungsi sebagai pengganti penyampaian pesan melalui teks. Ilustrasi memiliki gaya yang berbeda-beda bergantung pada ilustrator.

2) *Photography*

Penggunaan kamera dibutuhkan untuk mengambil gambar. Zaman sekarang, foto menjadi gambar paling populer dalam membuat komunikasi visual.

3) *Graphic interpretation*

Visualisasi yang menyerupai tanda, piktograf, atau simbol dalam representasinya.

4) *Collage*

Visualisasi yang dilakukan dengan memotong dan menempelkan kertas, foto, atau media lain ke dalam media 2 dimensi. Pada pelaksanaannya, kolase juga merupakan hasil tangan.

5) *Photomontage*

Visualisasi yang memiliki sifat unik yaitu terdiri dari sejumlah foto atau potongan foto.

6) *Mixed Media*

Visualisasi dengan melakukan penggabungan gambar yaitu ilustrasi dan foto.

7) *Motion Graphic*

Visualisasi yang membuat gerakan berbasis waktu yang didalamnya terdapat visual dan audio.

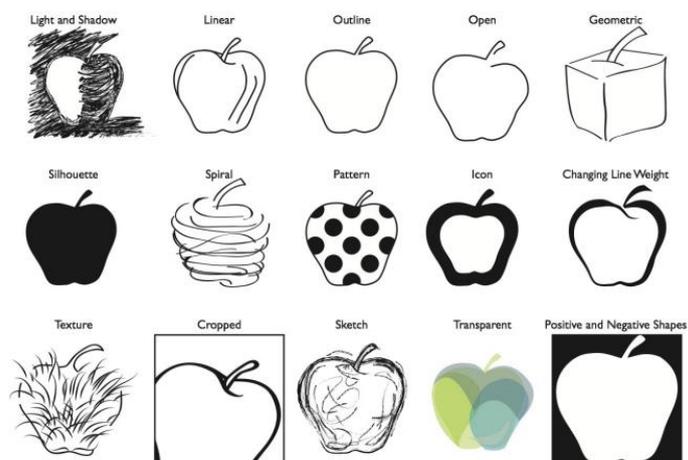
8) *Diagram*

Diagram merupakan visualisasi yang merepresentasikan data, struktur, dan proses informasi.

2.1.8.3 Teknik Visualisasi

Desainer menggunakan berbagai macam teknik dalam membuat visualisasi. Visualisasi yang dibuat dengan cara kreatif akan mendukung ekspresi yang diharapkan sesuai konsep. Berikut Teknik-teknik tersebut (Landa, 2018:122):

- 1) *Line drawing*, gambar dibuat menggunakan garis dengan tidak adanya bagian yang berwarna.
- 2) *Countour drawing*, penekanan yang dilakukan pada gambar.
- 3) *Elemental flat shape*, render bentuk dasar yang menggunakan warna netral.
- 4) *Tonal drawing*, gambar tonal merupakan suatu bentuk yang digambarkan melalui bayangan bukan garis.
- 5) *Sketches*, sketsa merupakan teknik visualisasi cepat dan kasar untuk mengomunikasikan konsep dan menyajikan tata letak serta rencana.
- 6) *Rendering*, menggambar dengan ruang 3 dimensi.
- 7) *Cartoon drawing*, render bersifat sederhana dari gambar maupun situasi.
- 8) *Caricaturing*, gambar yang menangkap ekspresi atau figur tertentu.



Gambar 2 43 Teknik Visualisasi
Sumber: Landa (2018)

2.1.9 Karakter

Desain karakter tercipta berdasarkan naskah yang sudah penulis buat (Ghozalli, 2020). Berdasarkan buku Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Profesional karya Ghozalli (2020), hal pertama yang perlu dilakukan dalam pembuatan karakter adalah riset. Pada saat riset berlangsung, terdapat detail fisik dan detail internal eksternal. Detail fisik berupa jenis karakter, jenis kelamin, usia karakter, dan latar yang mencakup waktu, budaya, dan lokasi. Detail internal eksternal merupakan detail yang menunjukkan sifat karakter, kebiasaan karakter, dan latar waktu, budaya, serta lokasi.

Pengerjaan karakter perlu melalui proses yang berjalan seiring dengan proses pengerjaan ilustrasi. Terdapat 4 aspek dalam pembuatan visual karakter (Ghozalli, 2020):

1) Bermain bentuk

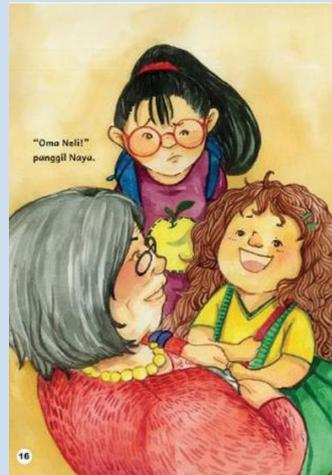
Penentuan bentuk dasar geometris merupakan hal pertama yang mudah dilakukan dalam membuat karakter. Selain bentuk realistis, bentuk geometris seperti bulat, segitiga, dan kotak dapat dimanfaatkan sebagai dasar. Bulat memiliki karakter psikologi ramah, gemar bermain, gemas, dan akrab dengan anak-anak seperti bola. Segitiga memiliki sudut yang tajam sehingga memiliki karakter psikologi licik, dan agresif. Sedangkan kotak, memiliki karakter psikologis stabil, pendiam, dan tenang.



Gambar 2 44 Bentuk
Sumber: Ghozalli (2020)

2) Ciri khas karakter

Selain bentuk geometris yang memberikan dasar penggambaran pada karakter, penambahan ciri khas karakter juga diperlukan sehingga menciptakan karakter yang unik. Beberapa cara yang dapat dilakukan yaitu dengan menambah atribut khas, ciri tubuh, dan gestur.



Gambar 2 45 Ciri Khas Karakter
Sumber: Ghozalli (2020)

3) Sketsa emosi dan posisi

Emosi dan posisi diperlukan dalam pembuatan karakter sehingga lebih menghidupkan cerita. Karakter dapat dibentuk dengan beragam emosi mengikuti isi cerita dan watak serta kebiasaan karakter. Hal ini membuat karakter yang mudah dibayangkan dan terlihat nyata.



Gambar 2 46 Sketsa emosi dan posisi
Sumber: Ghozalli (2020)

4) Permainan gaya gambar dan warna

Gaya gambar setiap ilustrator berbeda. Maka dari itu diperlukan intuisi dalam menciptakan keunikan dan kelelasan dalam menerapkan gaya gambar serta warna pada cerita.



Gambar 2 47 Permainan Gaya
Sumber: Ghozalli (2020)

2.2 Media Informasi

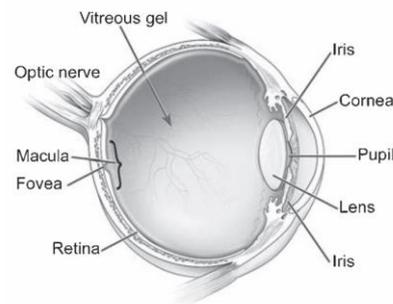
Media informasi terus berkembang mengikuti perkembangan zaman yang semakin modern. Berdasarkan buku *Media and Information Literacy a Practical Guidebook for Trainers* karya Sylvia Braesel dan Thorsten Karg DW Akademie (2017), media adalah saluran yang bekerja sebagai komunikasi, informasi, atau hiburan di dalam masyarakat. Media berfungsi sebagai perantara diantara orang-orang. Pada prosesnya, media dibuat oleh pembuat media dan audiens sebagai penerima tujuan media tersebut. Media bisa berisi beragam topik seperti informasi, fakta, pengalaman, pendapat, perasaan, pemikiran, atau imajinasi.

Sylvia Braesel dan Thorsten Karg (2017) juga menyatakan informasi adalah segala sesuatu yang bersifat menginformasikan seperti data, pengetahuan, atau instruksi. Informasi sangat penting karena dapat memahami lingkungan sekitar. Informasi memiliki beragam bentuk seperti foto, teks, dokumen, video, dan manusia sebagai contohnya.

Menurut Kathryn Coates dan Andy Ellison dalam bukunya berjudul *An Introduction to Information Design* (2014), media informasi memiliki pemahaman media yang memberikan data dan fakta dengan visual sehingga mudah dipahami, hemat waktu, dan hemat tenaga. Media informasi juga dibagi menjadi 3 kategori yaitu:

1) *Print-Based Information Design*

Media informasi cetak tidak hanya menyajikan sebuah gambar, tetapi juga dapat dilengkapi dengan foto, ilustrasi, maupun teks sehingga seluruh informasi yang dibutuhkan sudah berada di satu tempat. Interaksi yang timbul dari media informasi berbasis cetak hanya satu arah dan bersifat menavigasi. Sylvia Braesel dan Thorsten Karg (2017) juga menjelaskan bahwa saat ini media cetak memiliki beberapa bentuk antara lain *bulletin* dan pemberitahuan, surat kabar, majalah, buku, dan komik.



Gambar 2 48 *Print-Based Information Design*
Sumber: Braesel et al. (2017)

2) *Interactive Information Design*

Media informasi interaktif berbeda dengan cetak dikarenakan adanya tambahan suara dan gambar bergerak. Navigasi bergantung pada desainer sebagai pembuat dan *user* dapat melakukan eksplorasi dalam pemilihan data sesuai yang diinginkan. Contoh media informasi interaktif adalah website, televisi, majalah elektronik, dan peta navigasi.



Gambar 2 49 *Interactive Information Design*
Sumber: Braesel et al. (2017)

3) *Environmental Information Design*

Media informasi lingkungan pada intinya menginformasikan *audience* terkait lokasi yang berfokus pada dimana, bagaimana, dan apa langkah berikutnya. Media ini dapat menggabungkan beberapa *platform* seperti cetak maupun digital. Poin utama media informasi lingkungan yaitu mudah dilihat dengan isi konteks yang sesuai.



Gambar 2.50 *Environmental Information Design*
Sumber: Braesel et al. (2017)

2.3 Buku Ilustrasi

Menurut Haslam (2006), buku merupakan media dokumentasi tertua di dunia yang berisikan pengetahuan, ide-ide, dan sumber kepercayaan. Haslam juga merangkum bahwa buku adalah sebuah wadah yang dapat dibawa kemana-mana dan berisi pengetahuan yang dilestarikan, diuraikan, dan terbuka bagi pembaca serta karakteristiknya yang melintasi ruang dan waktu. Buku memiliki ceritanya masing-masing seperti ilmu obat-obatan, sains, psikologi, literatur, drama dan lainnya, salah satunya adalah buku ilustrasi.

Berdasarkan teori dari buku Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Profesional oleh Ghozalli (2020), ilustrasi berasal dari bahasa latin yang berarti *illūstrō* yang artinya ganda. Hal ini dikaitkan dengan kata *illuminate* dengan maksud mengiluminasi dan memperjelas suatu tulisan menggunakan ilustrasi. Pada intinya, ilustrasi merupakan gambar yang memiliki fungsi memperjelas teks atau memiliki konten didalamnya. Ilustrasi juga lahir berbeda-

beda sesuai dengan ilustratornya seperti menggunakan teknik manual, digital, hingga eksplorasi lainnya. Salah satu implementasi ilustrasi berada dalam buku cerita anak yang memiliki peran besar. Visual dalam ilustrasi memberikan peran penting dalam meningkatkan kemajuan literasi karena anak cenderung melihat tampilan awal untuk diselidiki lebih lanjut.

Uri Shulevitz dalam Ghozalli (2020) menerangkan bahwa buku cerita anak dapat dibedakan menjadi dua yaitu *storybook* dan *picture book*. *Storybook* adalah buku cerita anak yang didominasi oleh teks dengan ilustrasi sebagai hiasan, sedangkan *picture book* adalah sebaliknya. *Picture book* lebih mengarah pada ilustrasi yang mendominasi seperti film yang menyampaikan cerita dan teks sebagai pendukung ilustrasi tersebut.

Proses pembuatan ilustrasi pada buku anak perlu memerhatikan banyak hal dari awal hingga akhir. Pertama hal yang diperlukan merupakan konten sebagai bahan pertimbangan yang akan diilustrasikan yang kemudian dilanjutkan dengan pembuatan sketsa berdasarkan riset. Emosi juga diperhatikan dalam mendukung sifat karakter yang diciptakan dan sesuai dengan alur cerita yang diharapkan. Gaya dalam gambar juga menjadi acuan seperti sudut pandang dan pemilihan warna untuk mendukung suasana cerita. Sudut pandang dapat dibagi menjadi mata burung, mata semut, sejajar, jauh/*zoom out*, dan fokus/*zoom in* sedangkan warna untuk membedakan gelap dan terang yang dapat mendukung konteks cerita. Hal lain yang dapat diperhatikan dalam membuat buku cerita anak yaitu paginasi halaman, efek balik halaman yang mengundang ketertarikan, kesinambungan antara teks dan ilustrasi, dimensi waktu untuk menjelaskan adegan tertentu, dinamika ilustrasi untuk memperjelas alur, komposisi tata letak ilustrasi dan teks, serta konsep, gaya, dan nada cerita yang dapat dijadikan sebagai karakteristik ilustrator.

2.3.1 Istilah dalam Buku Cerita

Pada pembuatan sebuah buku cerita, tidak lepas dengan istilah-istilah di dalamnya. Terdapat 15 istilah dalam buku cerita anak (Ghozalli, 2020) yaitu sebagai berikut:

1) *Storyboard*

Storyboard merupakan perancangan seluruh isi buku yang disusun per segmen dalam beberapa halaman yang dapat dilihat secara bersamaan dari awal hingga akhir.

2) *Thumbnail*

Thumbnail merupakan bagian sketsa kasar dari *storyboard* yang memperlihatkan per halaman atau *spread* dengan tujuan perancangan tata letak ilustrasi maupun teks.

3) Dimensi buku

Dimensi buku berpatokan pada ukuran buku seperti pengukuran berdasarkan satuan. Dimensi buku anak yang sering digunakan yaitu A5, A4, B5, dan lainnya sesuai rentang usia dan kebutuhan.

4) Orientasi buku

Penentuan buku yang disesuaikan berdasarkan ukuran panjang vertikal dan horizontal. Terdapat 3 orientasi yaitu vertikal, horizontal, dan persegi.

5) Anatomi buku

Anatomi buku ditujukan untuk keperluan perhitungan produksi dan percetakan yang di dalamnya berisi informasi mengenai daftar isi, halaman bio, halaman judul saja, dan halaman judul penuh.

6) *Template*

Template merupakan cetakan atau pola yang mengarah pada sesuatu yang diulang seperti contohnya pengulangan serangkaian kotak untuk keperluan *thumbnail*.

7) *Single*

Single merupakan satu halaman buku kiri ataupun kanan.

8) *Spread*

Spread merupakan dua halaman yang terbuka atau disebut tebaran.

9) Latar depan

Latar depan merupakan objek yang difokuskan dalam ilustrasi yang berada di depan latar belakang.

10) Latar belakang

Latar belakang merupakan background yang menggambarkan keadaan, suasana, atau objek pendukung di belakang latar depan.

11) *Margin*

Margin berfungsi sebagai pembatas elemen pada buku cerita anak seperti batasan jarak teks, Batasan cetak, hingga batas penjilidan.

12) *Bleed*

Bleed merupakan area lebih batas pemotongan jika terdapat pergeseran pada kertas yang biasanya berukuran 0,3 - 0,5 cm.

13) Garis Tengah

Garis Tengah atau *gutter* berfungsi sebagai garis Tengah antara halaman kanan dan kiri untuk proses penjilidan. Maka dari itu, garis Tengah menjadi salah satu perhatian agar gambar diusahakan tidak terpotong ditengahnya akibat *gutter*.

14) Halaman hak cipta

Halaman ini berisi seluruh informasi mengenai tim pembuatan buku mulai dari penulis, ilustrator, percetakan, penerbit, dan hak cipta.

15) Siblat

Siblat merupakan halaman *spread* yang berfungsi sebagai penggabung antara cover dan isi buku yang biasanya hanya ditemukan di buku yang berjilid hard cover.

2.3.2 Teknik Penjilidan Buku

Penjilidan pada buku ilustrasi anak dapat dibedakan menjadi 7 cara yang biasa ditemukan pada percetakan (Ghozalli, 2020) antara lain:

- 1) *Hardcover*, yaitu penjilidan dengan menggunakan kertas dan karton tebal sebagai sampul.
- 2) *Softcover / perfect binding*, yaitu penjilidan dengan karton sedang yang bisa ditebuk.
- 3) Jilid lem, menggunakan lem di punggung buku agar kuat
- 4) Jilid benang, menggunakan benang untuk menyatukan buku.
- 5) Jilid kawat, menggunakan staples untuk menggabungkan buku.
- 6) Jilid *butterfly*, penggabungan halaman dengan menggabungkan teknik tempel halaman dengan konsep akordeon.
- 7) Jilid akordeon, penggabungan kertas yang dilipat berdasarkan kertas yang Panjang.

2.3.3 Target Pembaca Buku

Buku dibuat menyesuaikan dengan target pembacanya sehingga informasi dapat mudah tersampaikan dengan kualitas yang baik. Buku dibagi menjadi 8 jenjang membaca (Ghozalli, 2020) yaitu:

1) Jenjang Prabaca 1 (A)

Pada prabaca 1, target merupakan anak PAUD atau 1-3 tahun. Informasi yang disampaikan merujuk pada fisiologis dan psikologis anak yang disertai bimbingan. Nilai-nilai yang diajarkan berupa ketuhanan, kemanusiaan, sikap berani, jujur, kasih sayang, dengan maksud belajar bentuk dan warna untuk melatih motorik dasar. Ukuran buku bebas dengan 8-12 halaman yang berisi 90% gambar.

2) Jenjang Prabaca 2 (B)

Pada prabaca 2, target merupakan anak PAUD lanjut atau 4-6 tahun. Informasi yang disampaikan merujuk pada perkembangan kemampuan sosialisasi dan berpikir sederhana. Nilai-nilai yang diajarkan berupa ketuhanan, kemanusiaan,

sikap berani, jujur, kasih sayang, dengan maksud belajar kehidupan sekitar dan pengenalan literasi dasar. Ukuran buku bebas dengan 8-16 halaman yang berisi 90% gambar dan font berkisar 28pt.

3) Jenjang Membaca Dini (C)

Pada Membaca dini, target merupakan anak sekolah dasar kelas 1 atau usia 7 tahun. Informasi yang disampaikan merujuk kemampuan belajar pengenalan menggunakan symbol dan mengenal lingkungan sekitar. Nilai-nilai yang diajarkan berupa ketuhanan, kemanusiaan, kebangsaan, sikap berani, jujur, kasih sayang, tertib, dengan maksud belajar literasi, lingkungan rumah sekolah, dan legenda. Ukuran buku bebas dengan 16-32 halaman yang berisi 70% gambar dan font berkisar 18pt.

4) Jenjang Membaca Awal (D)

Pada jenjang ini, target merupakan anak sekolah dasar kelas 2-3 atau usia 8-9 tahun. Informasi yang disampaikan merujuk kemampuan membaca secara urut, memahami alur, dan mengenal wilayah. Nilai-nilai yang diajarkan berupa ketuhanan, kemanusiaan, kebangsaan, sikap berani, jujur, kasih sayang, tertib, cinta bangsa, dengan maksud belajar pengetahuan, geografis, sains, dan legenda. Ukuran buku berupa A5, A4, B5 dengan 16-48 halaman yang berisi 50-70% gambar dan font berkisar 14pt.

5) Jenjang Membaca Lancar (E)

Pada jenjang ini, target merupakan anak sekolah dasar kelas 4-6 atau usia 10-12 tahun. Informasi yang disampaikan merujuk kemampuan berpikir logis, ilmu pengetahuan umum, dan belajar mandiri. Nilai-nilai yang diajarkan berupa ketuhanan, kemanusiaan, kebangsaan, demokrasi, sikap berani, jujur, kasih sayang, tertib, cinta bangsa, bekerja sama, dengan maksud belajar agama, pengetahuan, geografis, sains, dan TIK. Ukuran

buku berupa A5, A4, B5 dengan 32-96 halaman yang berisi 20-70% gambar dan font berkisar 12pt.

6) Jenjang Membaca Lanjut (F)

Pada jenjang ini, target merupakan anak SMP atau usia 13-15 tahun. Informasi yang disampaikan merujuk pada pengembangan penguasaan konsep dasar, bakat minat, dan berorganisasi. Nilai-nilai yang diajarkan berupa ketuhanan, kemanusiaan, kebangsaan, demokrasi, sikap integritas, peduli, disiplin, cinta bangsa, bekerja sama, dengan maksud belajar agama, kebangsaan, alam, seni, olahraga, dan TIK. Ukuran buku berupa A5, A4, B5 dengan font berkisar 12pt.

7) Jenjang Membaca Mahir (G)

Pada jenjang ini, target merupakan anak SMA atau usia 16-18 tahun. Informasi yang disampaikan merujuk pada pengembangan kemampuan analisis, bakat minat, kecakapan berorganisasi serta bermasyarakat. Nilai-nilai yang diajarkan berupa ketuhanan, kemanusiaan, kebangsaan, demokrasi, keadilan, sikap integritas, peduli, disiplin, cinta bangsa, kolaborasi, mandiri, dengan maksud belajar ilmu lanjutan. Ukuran buku berupa A5, A4, B5 dengan font berkisar 11pt.

8) Jenjang Membaca Kritis (H)

Pada jenjang ini, target merupakan anak SMA keatas. Informasi yang disampaikan merujuk pada penguasaan ilmu, kompetensi kerja, dan kecakapan dalam organisasi dan bermasyarakat. Nilai-nilai yang diajarkan berupa ketuhanan, kemanusiaan, kebangsaan, demokrasi, keadilan, sikap integritas, peduli, disiplin, cinta bangsa, kolaborasi, mandiri, dengan maksud belajar ilmu lanjutan secara global. Ukuran buku berupa A5, A4, B5 dengan font berkisar 11pt.

2.4 Budaya Makan Bersama di Pulau Jawa

Budaya makan bersama merupakan aktivitas yang sudah dilakukan secara turun-menurun dan menjadi sebuah budaya di Indonesia (Paluet et al., 2023). Budaya tersebut memiliki ciri khas yang berbeda-beda di setiap daerahnya salah satunya adalah pulau Jawa.

2.4.1 Budaya

Budaya masuk kedalam ilmu antropologi yaitu ilmu yang mempelajari umat manusia secara umum dari warna, bentuk fisik, serta hasil budaya didalam masyarakat (Koentjaraningrat). Menurut Koentjaraningrat dalam buku *Kajian Sosial dan Budaya Makan Masyarakat Indonesia* karya Waryana (2022:18), budaya adalah sistem gagasan dan rasa, perilaku, serta hasil karya manusia dalam kehidupan bermasyarakat yang tercipta dari proses belajar. Budaya tidak lepas dari pengaruh tradisi yang berarti kebiasaan yang sudah dilakukan sejak lama dan bersifat turun-menurun serta melekat pada suatu masyarakat. Budaya juga dapat dipahami sebagai system pengetahuan berupa ide atau gagasan dalam pikiran manusia, yang diambil dari Bahasa sansekerta “buddhayah”.

Menurut Azra dalam Waryana (2022), budaya dibedakan menjadi 2 yaitu tangible dan intangible culture. Tangible berarti hasil budaya yang dapat disentuh secara fisik seperti arca, kerajinan tangan, rumah adat, candi, dan benteng kuno. Sedangkan intangible tidak dapat disentuh secara fisik yang merupakan spiritual atau pengetahuan seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, kesenian, sastra, gagasan, dan ide bersama.

Dalam mempelajari sebuah budaya, terdapat 3 pendekatan utama yang biasa dipakai antropolog:

1) Pendekatan holistik

Pendekatan holistik yaitu kebudayaan yang dipandang secara keseluruhan. Kebudayaan merupakan satu keutuhan dimana seluruh aspek seperti Sejarah, geografi, ekonomi, teknologi, dan bahasa dikumpulkan menjadi suatu kesimpulan.

2) Pendekatan komparatif

Pendekatan komparatif biasa dilakukan untuk konteks kehidupan pra-aksara. Antropolog percaya bahwa kebudayaan masyarakat perlu dipelajari dari awal terutama pada kebudayaan yang belum diakui serta kemudahan dalam mempelajari masyarakat homogen.

3) Pendekatan historik

Pendekatan historik mengutamakan unsur-unsur budaya dimana pendekatan dilakukan dengan mempelajari Sejarah secara keseluruhan dan berujung pada unsur kebudayaan yang unik dan khusus didalamnya.

Menurut Djojonegoro dalam Waryana (2022), terdapat 3 prinsip pengembangan kebudayaan yaitu:

- 1) Pengembangan budaya menjadi dasar meningkatkan kualitas hidup manusia dan masyarakat dalam pemenuhan kehidupan.
- 2) Pengembangan budaya merupakan salah satu upaya dalam menghadapi globalisasi sehingga nilai-nilai tidak hilang, tetapi bertambah mengikuti zaman.
- 3) Pengembangan budaya menuju keutuhan pangan untuk mencegah perpecahan dan kontra di masyarakat yang kompleks.

2.4.2 Makan Bersama

Menurut Khumaidi dalam Waryana (2022), makan bersama bisa disebut sebagai salah satu kebiasaan tingkah laku manusia atau kelompok yang memenuhi kebutuhan fisik dengan makanan yang meliputi sikap, kepercayaan, dan pemilihan makanan. Sedangkan Suhardjo dalam Waryana menyampaikan bahwa kebiasaan makan masyarakat merupakan pengaruh fisiologis, psikologis, sosial, dan budaya dalam memilih makanan dan konsumsinya.

2.4.2.1 Faktor Pengaruh Budaya Makan

Kebiasaan makan dibentuk oleh lingkungan sekitar. Berikut faktor-faktor yang memengaruhi budaya makan:

1) Agama

Indonesia memiliki keberagaman agama yang dijadikan sebagai pedoman hidup masing-masing. Beberapa larangan makanan diajarkan dalam agama sehingga menjadi pertimbangan tersendiri. Contohnya agama hindu tidak makan daging sapi dan agama islam tidak makan daging babi.

2) Ekonomi

Ekonomi juga menjadi factor yang memengaruhi budaya makan. Semakin besar pendapatan akan memengaruhi pemilihan bahan makanan, begitupun sebaliknya.

3) Pekerjaan dan Pendapatan

Pekerjaan dan pendapatan juga memengaruhi budaya makan. Semakin sibuk orang dengan pekerjaan dan mencari penghasilan, semakin sulit untuk membiasakan makan bersama.

4) Kepercayaan terhadap makanan

Kepercayaan masyarakat dalam memilih makanan cenderung tinggi berkaitan dengan gizi, pantangan, atau makanan yang bersifat Istimewa.

5) Pendidikan

Pendidikan menjadi factor dalam manusia meningkatkan taraf hidupnya. Semakin tinggi Pendidikan, maka semakin sadar akan kebiasaan makan yang sehat dan dapat membantu orang lain.

6) Hasil pertanian

Hasil pertanian mejadi factor yang membuat masyarakat mengonsumsi menu sesuai dengan daerahnya masing-masing. Beberapa perayaan makan bersama memiliki latar belakang perayaan hasil pertanian.

2.4.2.2 Peran Makan

Menurut Waryana (2022), makan memiliki beberapa peran simbolik yaitu:

- 1) Makanan sebagai pernyataan ikatan social
- 2) Makanan sebagai kebersamaan suatu lapisan masyarakat
- 3) Makanan yang memengaruhi tingkatan stress
- 4) Makanan sebagai symbol Bahasa suatu wilayah

2.4.2.3 Makan Bersama di Pulau Jawa

Berikut beberapa budaya makan bersama di Indonesia yang memiliki ciri khas masing-masing dan populer di Pulau Jawa.

1) Jakarta

Diambil dari buku Budaya Makan dalam Perspektif Kesehatan (Sudargo et al, 2021), Jakarta merupakan provinsi dengan tingkat akulturasi budaya dan modernitas yang tinggi terbagi berdasarkan geografis pesisir, kota, dan pinggiran. Makan bersama di Jakarta memiliki keunikan yaitu makan besar di lantai agar semua anggota keluarga dapat berkumpul dan menciptakan suasana yang akrab. Hidangan penutup kolak/setup menjadi penutup dari acara makan bersama.

2) Yogyakarta

Yogyakarta merupakan pusat pariwisata dan kuliner karena budaya yang masih kental dengan keberagaman rempah-rempah yang digunakan dalam makanan (Sudargo et al, 2021). Makanan Yogyakarta memiliki rasa yang relative manis dibanding wilayah lain. Tradisi Garebeg salah satunya, yaitu makan bersama yang diselenggarakan untuk memperingati hari besar islam. Puncak acara yaitu membawa gunung yang berisi makanan yang dapat dibagikan setelah upacara selesai.

Selain itu, terdapat budaya makan bersama tumpengan. Tumpeng merupakan tradisi khas Pulau Jawa dan Bali yang dianggap sacral yang berasal dari akulturasi agama hindu dan islam (Waryana, 2022). Tumpengan sendiri merupakan acara selamatan yang memiliki beragam keunikan. Filosofi tumpeng sangat beragam salah satunya menyerupai gunung dengan puncak adalah Tuhan dan makanan yang mengelilinginya adalah makhluk hidup.

3) Jawa Barat

Menurut Sudadi (2018), bancakan adalah acara selamatan untuk memeringati suatu hal seperti kelahiran, pernikahan, maupun khitanan. Bancakan khas dengan cara penyajian makanannya diletakkan ditengah dengan diberi alas daun pisang. Makanan yang ada dalam bancakan bersifat sederhana dan mudah ditemui. Setelah persiapan selesai, doa-doa dipanjatkan bersama, lalu dibagi-bagikan makanannya dengan daun pisang serta makan bersama. Dulu, bancakan sangat khas dimakan menggunakan tangan secara bersama-sama, namun sekarang sudah boleh memakai sendok.

4) Solo

Di Solo terdapat ikon kuliner yaitu liwetan solo yang sering dimakan bersama-sama dalam suatu acara. Masyarakat Solo sangat menyukai makanan ini karena nyaman dimakan dengan nasi gurih dan diolah menggunakan santan yang ciri khasnya adalah disiram dengan kuah labu (Pemerintah Surakarta, 2022).

2.5 Anak Usia 7-10 Tahun

Menurut Izzaty (2008), anak sekolah dasar dibedakan menjadi 2 yaitu masa kelas rendah dan masa kelas tinggi. Kelas rendah berusia 6/7 tahun – 9/10 tahun

yang duduk di kelas 1, 2, 3 sekolah dasar. Sedangkan anak usia 9/10 tahun ke atas juga dapat dikategorikan kelas tinggi yaitu kelas 4 ke atas.

2.5.1 Perkembangan Kognitif

Berdasarkan teori kognitif Piaget dalam Bujuri (2018), anak usia 7-10 memiliki perkembangan kognitif sebagai berikut:

1) **Pemikiran anak**

Anak sudah dapat berpikiran logis dan nyata. Namun, jika dihadapkan dengan masalah yang berifat abstrak, anak masih sulit mencerna masalah tersebut karena penalaran yang masih terbatas. Konsep yang sudah dipahami anak usia 7-10 tahun yaitu konsep spasial, sebab-akibat, pengelompokkan, penalaran induktif dan deduktif, konservasi dan konsep angka/matematik.

2) **Konsep pengelompokkan**

Anak usia 7-10 tahun sudah dapat mengelompokkan suatu objek yang memiliki kesamaan atau perbedaan tertentu.

3) **Penalaran induktif dan deduktif**

Anak akan berpikir berdasarkan dari hasil observasi yang kemudian diambil suatu kesimpulan secara keseluruhan untuk memecahkan suatu masalah.

4) **Konsep konservasi**

Anak memahami konsep karakteristik suatu benda akan sama meskipun dengan tampilan yang berbeda. Hal ini berarti anak memahami hubungan ukuran benda terhadap perubahan bentuk.

5) **Konsep angka/matematik**

Secara umum, anak mengalami tingkatan yang berbeda dalam konsep angka/matematik. Semakin besar usia, semakin paham mengenai berhitung.

2.5.2 Gaya Belajar

Pembelajaran pada anak memiliki beragam gaya. Anak 7-10 tahun dapat belajar menggunakan gaya belajar yang berbeda bergantung pada perkembangan anak (Paudpedia, 2024), antara lain:

- 1) Auditori, yaitu belajar menggunakan Indera pendengar seperti berlatih berbicara, mengikuti arahan lisan, hingga mendengar cerita.
- 2) Visual, yaitu belajar dengan melibatkan Indera penglihatan. Belajar dengan melihat secara langsung apa yang terjadi menjadi poin utama seperti mudah mengingat symbol, tertarik dengan pemandangan, dan memerlukan kerja tangan serta mata yang baik.
- 3) Kinestetik, yaitu belajar dengan proses Indera peraba seperti sentuhan, Gerakan, dan aktivitas olahraga.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA