



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Perkembangan Anak

Seringkali orang tua beranggapan bahwa perkembangan anak berada dalam kurun waktu yang paling lama. Menurut Hurlock (2003, hlm. 108-109), masa kanak-kanak dimulai dari setelah melewati masa bayi yaitu pada masa 2 tahun sampai mereka matang secara seksual yang selanjutnya disebut remaja.

Masa kanak-kanak pada laki-laki berkisar antara 10-11 tahun lamanya, sedangkan untuk wanita 11-12 tahun lamanya. Dalam kurun waktu tersebut, akan terjadi banyak perubahan baik secara fisik maupun secara psikologis pada laki-laki dan perempuan. Oleh karena itu, lebih lanjut dalam buku Hurlock, bahwa masa kanak-kanak perlu dibagi lagi menjadi masa kanak-kanak awal dan masa kanak-kanak akhir.

Hal ini diakibatkan adanya perubahan sikap dan pemikiran pada anak setelah mereka memasuki sekolah dasar. Pada umur 3-6 tahun dianggap masih belum memiliki kewajiban untuk belajar dan sebaliknya, usia 7 tahun ke atas merupakan usia wajib belajar sehingga banyak faktor yang dapat memengaruhi cara mereka berpikir dan bertindak.

2.1.1. Psikologi Kognitif

2.1.1.1. Persepsi Visual

Persepsi visual merupakan suatu proses yang terjadi pada seseorang ketika mereka dihadapkan dengan visual tertentu dan selanjutnya akan diproses

di dalam otak dan memberikan pengertian sesuai dengan pengalaman pribadi setiap manusianya.

Menurut Siegler R.S. dan Alibali M.W. (2005, hlm. 144), proses persepsi itu sendiri adalah *attending*, *identifying* dan *locating*. Ketika seseorang melihat suatu objek, disaat itulah mereka berada pada tahap *attending*. Kemudian dilanjutkan dengan tahap *identifying* dimana seseorang mulai berusaha mengenali apa yang sedang mereka lihat berdasarkan pengalaman mereka masing-masing. Terakhir, ketika seseorang telah mengenali apa yang mereka lihat, mereka mulai menempatkan seberapa jauh mereka merasakan objek tersebut.

Persepsi visual selanjutnya mengarah kepada suatu aksi. Setelah manusia mengalami beberapa tahapan tersebut, diharapkan ada suatu aksi yang terjadi. Dalam hal ini, adanya dekorasi visual pada makanan anak diharapkan selanjutnya dapat membuat anak melakukan suatu aksi yaitu memakan makanan tersebut.

Menurut Hurlock (2003, hlm. 124), terdapat beberapa konsep umum yang berkembang pada masa awal kanak-kanak, dan salah satu yang berhubungan dengan visual adalah keindahan. Anak-anak pada masa awal lebih menyukai bentuk-bentuk sederhana dan warna yang cerah.

2.2. Makanan

Menurut Latief (2005, hlm. 312), dikatakan bahwa makanan adalah istilah umum yang seringkali digunakan bagi segala sesuatu yang biasanya dimakan. Sedangkan

hidangan merupakan istilah yang digunakan untuk menjelaskan jenis- jenis makanan seperti nasi, kentang, sayur dan sebagainya.

Terdapat kebutuhan rekruiemen bagi setiap manusia dalam sehari yang harus dipenuhi. Kebutuhan rekruiemen merupakan kebutuhan nutrisi atau gizi yang dibutuhkan manusia, dan dapat bersifat optimum, minimum, dan maksimum.

2.2.1. Gizi pada Makanan

Gizi atau nutrisi merupakan elemen yang dibutuhkan oleh tubuh manusia untuk melakukan proses metabolisme yang selanjutnya menjadi tenaga untuk melakukan aktivitas sehari- hari. Menurut Latief (2005, hlm. 313), zat- zat yang diperlukan untuk melakukan metabolisme diantaranya adalah karbohidrat, protein, lemak, mineral, dan vitamin. Gizi dapat ditemukan pada makanan- makanan yang mengandung zat- zat tersebut.

2.2.2. Gizi Anak

Gizi yang diperlukan oleh setiap orang berbeda- beda. Lebih lanjut menurut Latief (2005, hlm. 314), hal ini bergantung pada kebutuhannya masing- masing. Gizi yang dibutuhkan oleh anak dan orang tua berbeda. Orang tua membutuhkan lebih banyak nutrisi jika dibandingkan dengan anak- anak. Aktivitas anak- anak yang belum banyak menyebabkan mereka membutuhkan asupan gizi yang lebih sedikit dibandingkan orang tua.

2.3. Buku

Menurut Haslam (2006, hlm. 9), buku adalah kumpulan lembaran- lembaran yang berisikan informasi yang selanjutnya digabung menjadi satu. Buku merupakan

media yang *portable* karena dapat dibawa-bawa secara praktis. Buku memiliki fungsi untuk memberikan informasi, pengetahuan, cerita, laporan, dan lain-lain.

Menurut Fawcett (2005, hlm. 7), ketertarikan buku dari tampak luar selanjutnya dapat menarik minat *audiens* untuk membuka buku tersebut. Tidak hanya dari penampilan luarnya, akan lebih baik apabila isi dari buku tersebut menyajikan informasi yang sederhana dan mudah dipahami.

2.3.1. Struktur Buku

Buku termasuk kedalam kategori manual desain, dan terdapat beberapa bagian di dalam buku menurut Rustan (2009, hlm. 123), yaitu;

1. Bagian Depan

a. *Cover*

- 1) Judul buku
- 2) Nama pengarang
- 3) Nama atau logo penerbit
- 4) Testimonial
- 5) Elemen visual

b. Judul bagian dalam

c. Informasi penerbitan dan perijinan

d. *Dedication*, pesan atau ucapan terimakasih yang ditujukan oleh pengarang untuk orang/ pihak lain

e. Kata pengantar dari pengarang

f. Kata sambutan dari pihak lain, misalnya editor atau pihak ahli

g. Daftar isi

2. Bagian Isi

Isi buku merupakan informasi utama yang ingin disampaikan kepada *audiens* dan biasanya terbagi atas bab dan sub-bab tertentu.

3. Bagian belakang

- a. Daftar pustaka
- b. Daftar istilah
- c. Daftar gambar
- d. Cover belakang berisi gambaran singkat mengenai isi buku, harga, nama, logo penerbit, elemen visual dan teks lainnya.

2.3.2. Kategori Buku

Terdapat beberapa kategori buku menurut Trim B. (2011, hlm. 68-69), diantaranya adalah:

1. Buku Anak

Buku anak dan remaja terdiri dari fiksi, nonfiksi dan faksi. Buku-buku untuk anak cukup dicari di masyarakat dan terdiri dari berbagai variasi.

2. Buku Bisnis

Buku bisnis terdiri dari buku-buku mengenai *marketing*, manajemen, dan konsep-konsep mengenai bisnis baru dan cara mengembangkannya. Buku ini berguna untuk memperluas wawasan target mengenai bisnis.

3. Buku Panduan (*How to Books*)

Buku yang berisikan cara-cara untuk memandu seseorang dalam melakukan sesuatu hal.

4. Buku Sastra

Buku sastra terbagi menjadi beberapa macam, seperti cerpen dan novel. Di Indonesia, peminat cerpen dan novel dapat dibilang banyak dan tak dapat dipandang sebelah mata.

5. Buku Biografi dan Autobiografi

Buku biografi ataupun autobiografi merupakan buku yang berisikan cerita hidup, sejarah, pencitraan dan dapat juga berisi mengenai dunia politik.

6. Buku Kisah Nyata

Buku kisah nyata berisikan kisah hidup seseorang secara nyata. Mirip dengan buku biografi ataupun autobiografi, namun perbedaannya terletak pada sudut pandang cerita yang diambil.

7. Buku Perjalanan

Buku perjalanan atau *traveling book* merupakan buku yang berisikan informasi seputar tempat tertentu.

8. Buku Agama

Buku agama berisikan hal yang berhubungan dengan keagamaan, hal-hal yang bersifat religius.

9. Buku Kesehatan

Kesehatan merupakan hal yang penting bagi masyarakat. Buku kesehatan biasanya berisikan mengenai pengobatan alternatif ataupun pengobatan herbal dan bagaimana cara menjaga tubuh tetap sehat.

10. Buku Hobi

Buku hobi merupakan buku yang menjelaskan hal-hal sehubungan dengan hobi seperti hobi pertanian, peternakan, otomotif dan lainnya.

11. Buku Referensi

Buku referensi biasanya berisikan informasi, seperti ensiklopedia, buku pintar, kamus, dan lain sebagainya.

2.3.3. Definisi Buku Panduan

Menurut Trim B. (2011, hlm. 69), buku panduan merupakan buku yang menjelaskan bagaimana cara melakukan sesuatu hal. Buku panduan merupakan salah satu buku yang dicari di pasaran karena banyak orang yang memerlukan bantuan berupa langkah-langkah dalam melakukan sesuatu.

2.3.4. Manfaat Buku Panduan

Lebih lanjut dari buku Trim B., buku panduan memiliki manfaat untuk memberikan langkah-langkah dalam melakukan sesuatu. Hal ini akan mempermudah seseorang dalam melakukan suatu hal. Dalam hal ini, buku panduan mengenai *food décor* akan memberikan informasi mengenai langkah-langkah bagaimana cara menghias makanan untuk anak-anak.

2.4. Desain Grafis

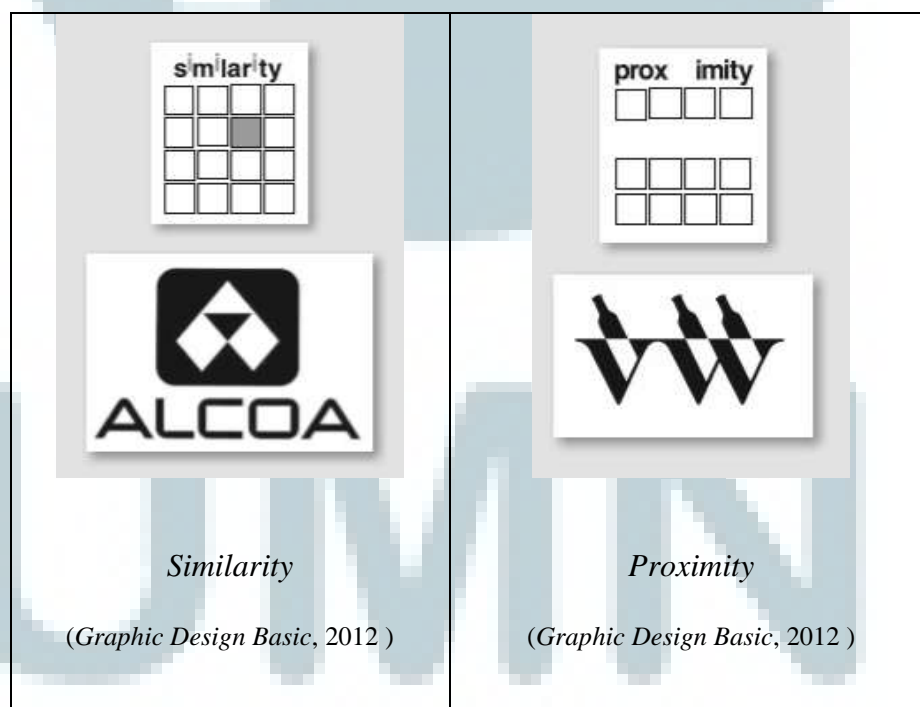
Dalam mendesain sebuah karya, terdapat aturan-aturan yang perlu diperhatikan. Aturan-aturan ini digunakan agar desain yang dihasilkan baik adanya dan dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan. Baik atau buruknya desain pada

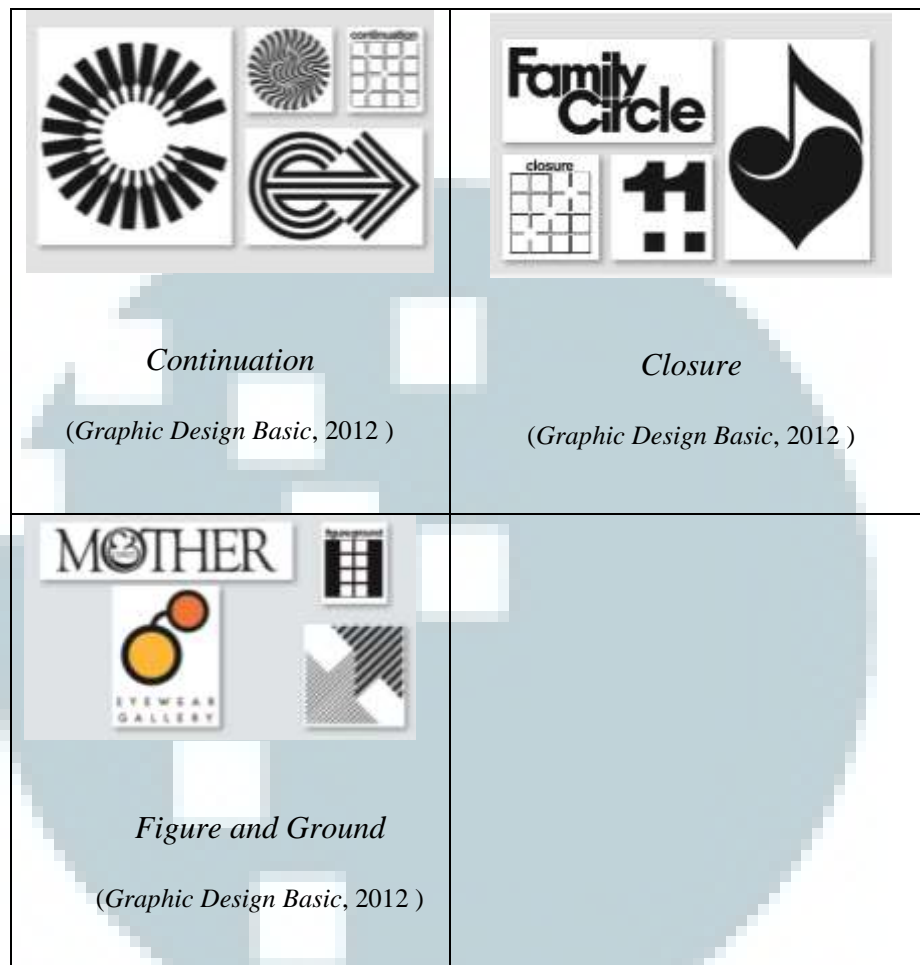
dasarnya relatif. Orang akan menginterpretasikan sebuah desain baik atau buruk berdasarkan pengalaman dan pengetahuannya masing-masing.

Menurut Samara (2007, hlm. 9), aturan dalam sebuah desain memang diperlukan untuk menjadi panduan dalam mendesain, tetapi desainer juga harus bijak dalam memilih aturan mana yang sebaiknya dipakai dan mana yang tidak. Oleh karena itu desainer harus mengerti desain seperti apa yang akan dibuat dan dihasilkan.

Menurut Arntson (2012, hlm. 72), bahwa desain yang baik juga memperhatikan prinsip-prinsip gestalt. Terdapat beberapa prinsip *gestalt*, diantaranya *similarity*, *proximity*, *continuation*, *closure* dan *figure and ground*.

Tabel 2.1. Prinsip *Gestalt*





2.4.1. Warna

Warna memegang peranan penting dalam sebuah desain. Warna dapat menjadi salah satu alat komunikasi yang kuat selain gambar. Menurut Samara (2007, hlm. 82), proses penangkapan pesan pada warna berasal dari gelombang cahaya yang diteruskan ke pancaindera yang tak sempurna yaitu mata, dan selanjutnya diteruskan ke otak. Warna yang pertama kali ada menurut Samara kemudian disebut dengan warna primer yaitu merah, kuning dan biru.

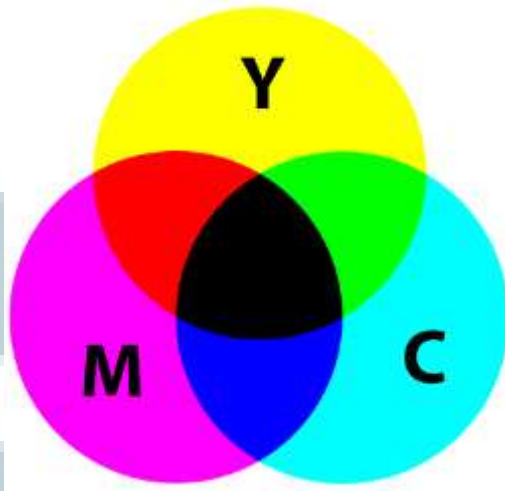
2.4.1.1. Warna Digital

Di era sekarang ini, teknologi semakin berkembang. Di tengah-tengah perkembangan teknologi tersebut, komputer sudah menjadi alat penting yang digunakan ketika mendesain. Warna pada komputer memiliki prinsipnya sendiri, atau dikenal dengan warna digital.

Menurut Wong W. (1996, hlm. 103-105), warna primer pada warna digital adalah *red, green, blue* atau sering dikenal dengan RGB. Warna digital terbagi lagi kedalam 2 bagian, yaitu warna *additive* dan warna *subtractive*.

Pada proses cetak, kertas putih dianggap mencerminkan cahaya putih. Terdapat 3 tinta warna pada *printer*, yaitu magenta, *cyan* dan kuning. Tinta magenta akan memblok cahaya hijau, tinta kuning akan memblok cahaya biru, dan tinta *cyan* akan memblok cahaya merah. Ketika ketiga tinta saling bertumpang tindih secara bersamaan, selanjutnya akan memblok semua cahaya, dan menghasilkan warna hitam.

Dalam sebuah proses cetak, tinta *cyan*, magenta, dan *yellow* atau lebih sering dikenal dengan CMY akan menjadi warna primer, sedangkan warna merah, hijau dan biru merupakan warna sekunder.

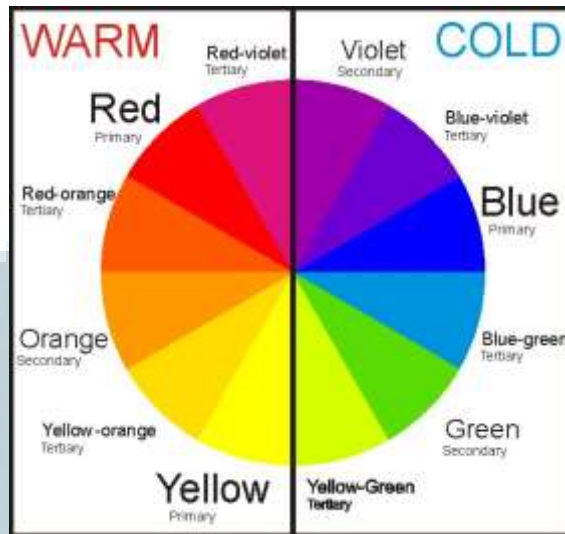


Gambar 2.1. Warna Substraktif

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/c/c9/CMYK_subtractive_color_mixing.svg/2000px-CMYK_subtractive_color_mixing.svg.png, 2009)

2.4.1.2. Suhu Warna

Poulin (2011, hlm. 66-67), mengatakan bahwa suhu warna terbagi 2 kategori, yaitu *warm* dan *cool*. Sesuai dengan namanya, suhu pada warna ini menunjukkan panas atau dinginnya suatu gambar atau objek. Dalam desain, suhu pada warna dapat menyampaikan suatu pesan ataupun perumpamaan. *Warmth* diwakili oleh beberapa warna seperti merah, oren dan kuning, menunjukkan adanya suasana kehangatan, biasanya terdapat pada makanan. *Cool* diwakili dengan warna biru dan hijau, biasanya terdapat pada air dan alam.



Gambar 2.2. Suhu Warna

(https://omega4study.files.wordpress.com/2012/10/warm-x-cool-colors_stylingscrapbook-wordpress-com.jpg, 2012)

2.4.1.3. Warna *Tint*

Menurut Brewster (1893) warna-warna primer yang kemudian diberi pencampuran warna putih akan menghasilkan warna tint (seperti yang dikutip Nugraha, 2008, hlm. 37). Warna tint atau lebih dikenal dengan warna pastel jika dikaitkan dengan *mood* akan memberi kesan lembut, tenang, dan rileks.

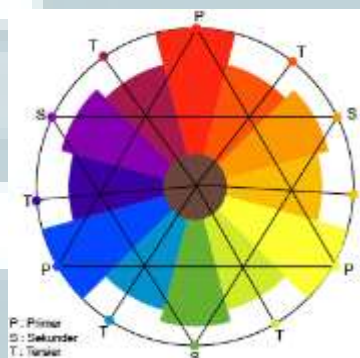


Gambar 2.3. Warna *Tint*

(<https://fitinline.com/data/article/picture/unsur%20warna-tint.jpg>, 2013)

2.4.1.4. Warna Netral

Lebih lanjut menurut teori Brewster (seperti yang dikutip Adi Nugraha, 2008, hlm. 38), mengatakan bahwa apabila warna tersier kemudian dicampur dengan warna primer dan sekunder dengan perbandingan 1:1:1, selanjutnya akan menghasilkan warna netral. Warna netral yang didapatkan adalah warna coklat.



Gambar 2.4. Warna Netral

(<https://image.slidesharecdn.com/wk4colortheoryforintdes-111011142808-phpapp01/95/color-theory-2-728.jpg?cb=1318343349>, 2011)

2.4.2. Tipografi

Penggunaan tipografi yang terlalu beragam tidak baik untuk sebuah karya desain. Menurut Samara (2007, hlm. 13) tipografi dalam sebuah karya sebaiknya tidak lebih dari 2 jenis. Penggunaan jenis tulisan yang terlalu banyak, akan melelahkan mata pembaca ataupun membuat distraksi. Penggunaan tipografi juga sebaiknya disesuaikan dengan target pasar atau *audiens*.

Menurut Angraini S. dan Nathania (2014, hlm. 58-63), tipografi merupakan bahasa yang dapat dilihat atau bisa disebut dengan *visual language*, sehingga penggunaan tipografi perlu dipertimbangkan dan disesuaikan kepada siapa ditujukannya.

Terdapat beberapa klasifikasi huruf lebih lanjut menurut Anggraini S. dan Nathania, yaitu:

1. *Serif*

Jenis tulisan *serif* merupakan jenis tulisan yang memiliki sirip pada bagian ujung tulisan. Jenis huruf *serif* memberikan kesan elegan, klasik, formal, dan resmi. Jenis tulisan *serif* akan mempermudah keterbacaan oleh *audiens* dan biasanya digunakan sebagai *body text*.



I am serif.

Gambar 2.5. Contoh Serif

(<http://www.sjo.com/wp-content/uploads/2015/12/sansserif.png>, 2015)

2. Sans Serif

Sans serif berbanding terbalik dengan serif. Sans serif merupakan jenis tulisan yang tidak memiliki sirip di akhir huruf, sehingga memberikan kesan *clean, simple*, sederhana.



I am sans.

Gambar 2.6. Contoh Sans Serif

(<http://www.sjo.com/wp-content/uploads/2015/12/sansserif.png>, 2015)

3. *Script*

Jenis huruf yang menyerupai goresan tangan. *Script* terbagi menjadi 2 kategori yaitu *formal script* dan *casual script*. *Formal script* seperti arti kata formal yaitu resmi, penggunaannya memang untuk hal-hal yang lebih resmi, sedangkan sebaliknya *casual script* digunakan untuk hal yang non-formal dan santai.

The image shows the words "Formal Script" written in a highly decorative, elegant cursive font. The letters are closely spaced and have a classic, refined appearance. The text is centered within a white rectangular box that is placed over a larger, light blue circular background with a subtle pattern.

Gambar 2.7. Contoh *Formal Script*

(<https://d144mzi0q5mijx.cloudfront.net/img/P/E/Petit-Formal-Script.png>, 2013)

The image shows the words "Script Casual" written in a bold, expressive, and somewhat irregular cursive font. The letters are more widely spaced and have a more dynamic, hand-drawn feel compared to the formal script. The text is centered within a white rectangular box that is placed over a larger, light blue circular background with a subtle pattern.

Gambar 2.8. Contoh *Casual Script*

(<http://www.thefontry.com/scriptpak1graphics/scriptpak1scriptcasalalpha.gif>, 2003)

4. Dekoratif

Jenis tulisan dekoratif merupakan penggunaan huruf-huruf yang sudah dikembangkan sehingga dekoratif sesuai namanya, tulisan yang diberi hiasan. Penggunaannya dapat untuk menarik perhatian namun tidak bisa dipakai untuk *body text* karena tingkat keterbacaannya yang lebih rendah dari jenis tulisan lainnya.

Kingthings Willow

Gambar 2.9. Contoh Dekoratif

(http://s412.photobucket.com/user/imeily/media/fonts/kingthings_willow_font.gif.html, 2008)

Menurut Landa (2014, hlm. 58), salah satu aspek yang tidak kalah pentingnya dengan jenis tulisan yang dipilih adalah jarak atau *space*. Dibutuhkan keterampilan seseorang yang lebih untuk melihat apakah sebuah tulisan sudah memiliki jarak yang pas antar huruf, kata, kalimat, atau bahkan paragrafnya. *Kerning*, *word spacing* dan *leading* merupakan dasar yang perlu diperhatikan dalam *space*, *Kerning* merupakan jarak antar huruf, *word spacing* sesuai namanya merupakan jarak antar kata dan *leading* merupakan jarak antar baris secara vertikal.

2.4.3. *Grid*

Samara (2007, hlm. 202), mengatakan bahwa desain yang menyelesaikan suatu masalah adalah desain yang terpadu secara visual maupun strukturnya. Dalam sebuah buku, gambar, tulisan, judul, dan data harus terstruktur menjadi kesatuan yang baik. Dalam hal ini, *grid* merupakan salah satu cara yang dapat memadukan hal tersebut menjadi terstruktur.

Grid merupakan panduan bagi seorang desainer untuk meletakkan tulisan dan gambar, baik secara horizontal maupun vertikal, agar tercipta suatu struktur, kesatuan dan alur ketika dilihat oleh *audiens*. Tanpa *grid*, desainer akan memakan

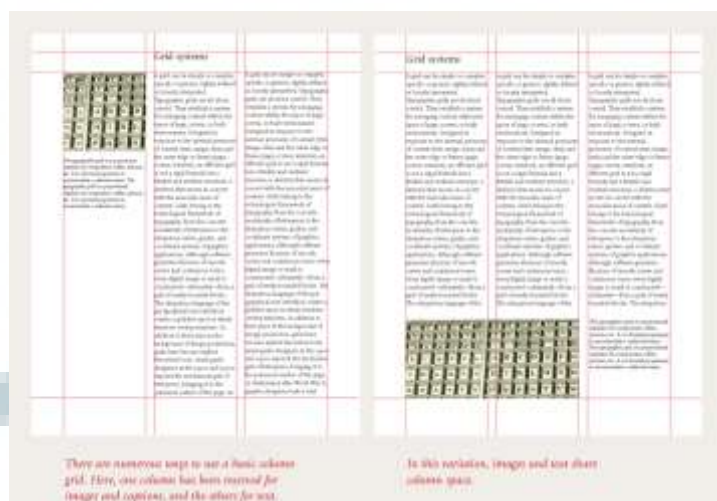
waktu cukup lama untuk mendesain secara terstruktur dan akan menimbulkan kebingungan bagi *audiens*.

Menurut Landa (2014, hlm. 175-181), terdapat beberapa jenis *grid*, yaitu *single-grid*, *multicoloumn-grid* dan *modular grid*. Sesuai dengan namanya, *single-grid* terdiri dari satu kolom *grid*, sedangkan *multicoloumn-grid* terdiri lebih dari satu *grid*.



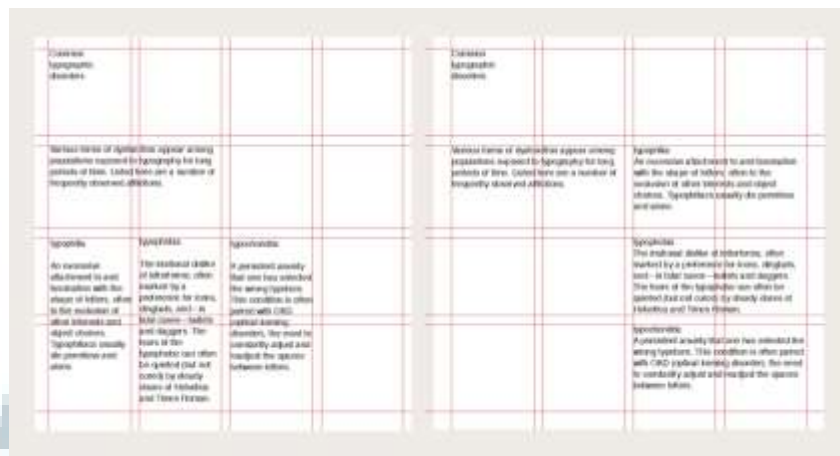
Gambar 2.10. Single Grid

(http://thinkingwithtype.com/images/Thinking_with_Type_Grid_2.gif, 2009)



Gambar 2.11. Multicoloumn Grid

(http://thinkingwithtype.com/images/Thinking_with_Type_Grid_5.gif, 2009)



Gambar 2.12. Modular Grid

(http://thinkingwithtype.com/images/Thinking_with_Type_Grid_12.gif, 2009)

Modular grid lebih lanjut menurut Landa merupakan grid yang terdiri dari kolom-kolom dan baris-baris. Grid ini merupakan grid yang paling fleksibel untuk digunakan, terutama untuk konten-konten yang banyak yang terdiri dari tulisan dan gambar.

2.4.4. Layout

Layout merupakan suatu tahap dimana desainer mulai menentukan secara pasti bagaimana tata letak yang baik untuk konten yang hendak dimasukkan kedalam media, dalam hal ini buku. Menurut Haslam (2006, hlm. 144), terdapat beberapa tahapan dalam me-*layout* khususnya buku, diantaranya:

1. Menyiapkan konten yang akan di *layout*, seperti teks dan gambar
2. Membuat sketsa mengenai tata letak per halaman
3. Mulai mengisi halaman- halaman dengan gambar dan tulisan

2.4.3.1. Jenis- jenis *Layout*

Menurut Haslam (2006, hlm. 144-147) terdapat beberapa jenis *layout* berdasarkan cara membaca *audiens* dan yang akan digunakan pada perancangan buku ini adalah:

1. *How-to-Layout*, *layout* teks yang disertai dengan gambar secara horizontal maupun vertikal.



Gambar 2.13. *How to Layout*

(<http://4.bp.blogspot.com/-xBYp6rWVTYI/TggLPA5256I/AAAAAAAAACw4/fDW-rTwyOr8/s1600/Pebbles+Step+x+Step.png>, 2016)

2. *Modern-Layout*, merupakan desain *layout* dimana teks didukung oleh gambar dengan tata letak yang berbeda-beda setiap halamannya. Keduanya mengikuti *grid* yang sudah ada dan terstruktur.



Gambar 2.14. *Modern Layout*

3. *Pictorial-Layout*, layout dengan gambar yang didukung oleh teks.



Gambar 2.15. *Pictorial Layout*
 (<http://www.janereaction.com>, 2014)

2.4.5. Fotografi

Langford (2007, hlm. 1-2), mengatakan bahwa fotografi merupakan cara untuk merekam sesuatu. Foto juga merupakan visual yang sangat kuat untuk memengaruhi emosi seseorang ketika melihatnya. Di dalam fotografi juga diperlukan keterampilan seseorang untuk mengatur proporsi foto yang ada.

2.4.5.1. Manfaat Fotografi

Melalui fotografi, seseorang dapat mengekspresikan dan mengeksplor ide yang ada di dalam pikirannya menjadi suatu objek yang dapat dilihat. Foto dapat digunakan untuk memberikan informasi, membujuk, menjual suatu produk dan menyajikan fakta.

Menurut Graham (2005, hlm. 170), foto dapat lebih dipercaya dibandingkan dengan ilustrasi karena foto menyajikan penampakan yang apa adanya. Ada kalanya kata-kata tidak dapat merepresentasikan apa yang ingin disampaikan kepada *audiens*, sehingga dengan foto akan lebih mudah dipahami. Tantangan pada fotografi adalah bagaimana caranya memotret dan memilih foto yang paling merepresentasikan apa yang ingin disajikan kepada *audiens*.

2.4.5.2. Fotografi Makanan

Fotografi terbagi ke dalam berbagai kategori, salah satunya adalah fotografi makanan. Fotografi makanan memfokuskan foto-fotonya untuk menggugah selera *audiens* yang melihat foto tersebut. Menurut Young (2012, hlm. 6-13), untuk memahami mengenai fotografi makanan, seseorang harus mengerti beberapa elemen penting dalam fotografi.

1. Format Gambar

Di dalam fotografi, ketika menggunakan digital kamera atau lebih sering dikenal dengan DSLR (*Digital Single Lens Reflect*) terdapat 2 format *file* utama yang seringkali digunakan dalam fotografi, yaitu RAW dan JPEG.

a. RAW

RAW merupakan format *file* yang biasanya digunakan oleh para profesional fotografer karena RAW akan memberikan kualitas foto dengan resolusi yang tinggi dan detil, sesuai dengan apa yang ditangkap oleh kamera pertama kali. Terdapat beberapa keuntungan menggunakan RAW:

- 1.) Dapat mengubah *white balance*
- 2.) Mengurangi adanya penurunan kualitas

b. JPEG

JPEG *file* merupakan *file* yang seringkali dipakai oleh kebanyakan orang, diluar seorang fotografer maupun desainer. Berbeda dengan RAW, JPEG *file* menurunkan kualitas foto dengan mengurangi detil-detil yang tak kasat mata sehingga ukuran *file* menjadi kecil. Kelebihan JPEG *file* adalah,

- 1.) Meminimalisir pengeditan pada komputer
- 2.) Ukuran *file* yang kecil



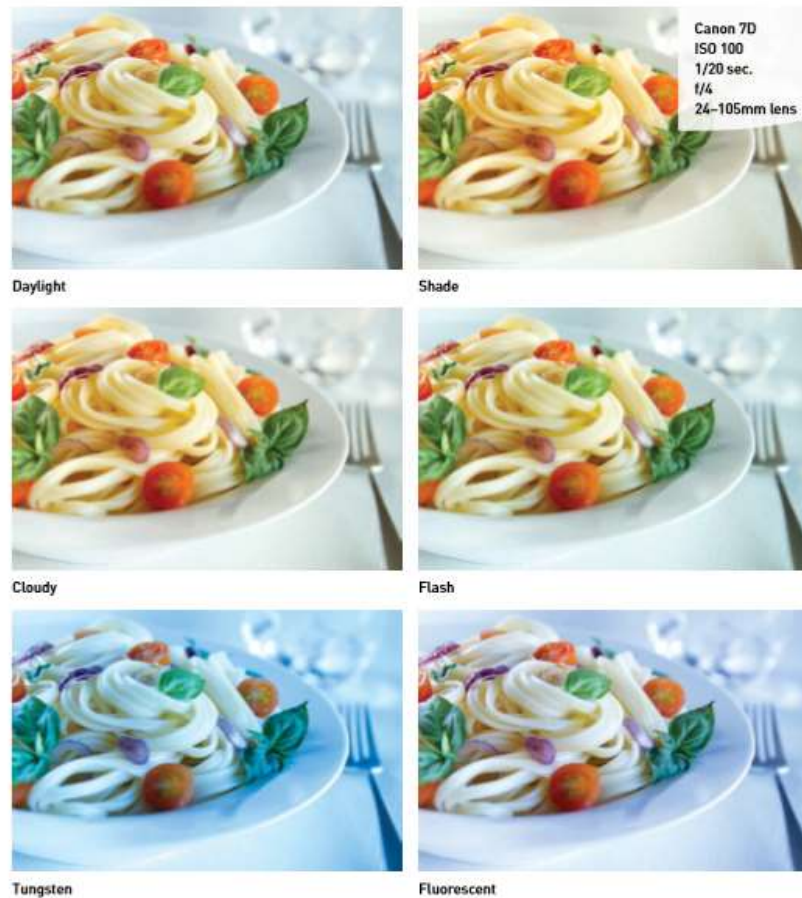
Gambar 2.16. Perbandingan JPEG dan RAW file

(<https://userscontent2.emaze.com/images/5bd1a67e-0a4a-4081-9877.jpg>, 2014)

2. *White Balance*

White balance merupakan teknik dasar yang sangat penting di dalam fotografi, karena keseimbangan warna dibutuhkan untuk menghasilkan foto yang menarik secara visual. Pengertian *white balance* sederhana, sesuai dengan namanya, berguna untuk menyesuaikan warna yang terdapat pada hasil foto dengan warna aslinya. Terdapat beberapa jenis *white balance* dalam kamera, diantaranya:

- a. *Auto*, kamera menyesuaikan suhu warna secara otomatis berdasarkan cahaya yang masuk melalui lensa.
- b. *Daylight*, digunakan untuk foto yang mendapat cahaya matahari secara langsung.
- c. *Shade*, digunakan ketika berada di area yang terdapat bayangan namun tetap mendapat cahaya matahari, seperti dibawah pohon.
- d. *Cloudy*, digunakan untuk foto saat suasana mendung, dalam hal ini pengaturan *shade* juga dapat digunakan.
- e. *Flash*, digunakan ketika memotret menggunakan *flash*.
- f. *Tungsten*, digunakan ketika memotret menggunakan lampu bohlam atau sejenisnya yang biasanya digunakan di dalam rumah.
- g. *Fluorescent*, digunakan ketika memotret menggunakan lampu pijar putih panjang yang biasanya digunakan di dalam rumah.



Gambar 2.17. Perbandingan *White Balance*
(Buku *Food Photography* Young M., 2012)

3. *The Exposure Triangle*

Di dalam fotografi, dibutuhkan cahaya yang masuk ke dalam lensa dan terdapat tiga pengaturan utama yang harus berkaitan satu sama lain untuk mendapatkan keseimbangan cahaya. Tidak ada ketentuan yang pasti bagaimana cahaya yang baik, sehingga ketika memotret harus mengerti kegunaan tiga pengaturan utama ini dan memutuskan sendiri bagaimana penggunaan ketiganya agar masuknya cahaya disesuaikan dengan yang diinginkan.

a. *Aperture*

Aperture merupakan elemen di dalam kamera yang mengatur masuknya cahaya hingga menyentuh sensor. *Aperture* mengatur 2 hal, jumlah cahaya yang masuk dan kedalaman suatu foto.

Hal yang perlu diingat pada elemen ini adalah, semakin kecil angka *aperture*, semakin besar lensa yang terbuka sehingga semakin banyak cahaya yang masuk. Begitu juga sebaliknya, semakin besar angka *aperture*, semakin kecil lensa terbuka sehingga semakin sedikit cahaya yang masuk.



Gambar 2.18. Perbandingan *Aperture*
(Buku *Food Photography* Young M., 2012)

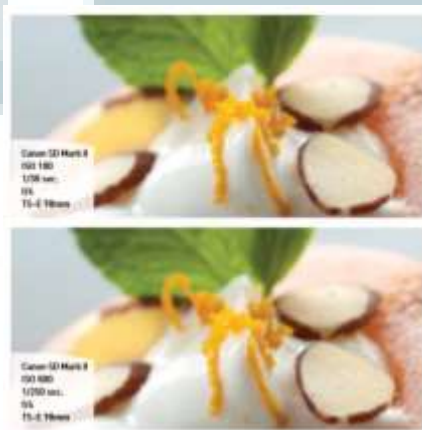
b. *Shutter Speed*

Shutter speed merupakan pengaturan yang menentukan berapa lamanya cahaya masuk. Pengaturan pada *shutter speed* berbanding terbalik dengan *aperture*. Semakin besar angka pada *shutter speed*,

bukaan lensa akan semakin lama sehingga cahaya yang masuk akan semakin banyak.

c. ISO

ISO (*International Organization for Standardization*) pada kamera berupa angka biasanya dimulai dari 100 (yang terkecil) dan bisa sampai 12800 tergantung pada jenis kameranya. ISO berguna untuk mengatur sensor cahaya. Semakin kecil angka ISO, semakin kecil juga sensitifitasnya terhadap cahaya, begitu juga sebaliknya semakin besar angka ISO, semakin besar juga sensitifitasnya terhadap cahaya. Tidak hanya itu, ISO juga dapat memberikan *noise* jika angka ISO semakin besar. dan semakin kecil angka ISO, semakin sedikit juga kemungkinan adanya *noise* yang dihasilkan.



Gambar 2.19. Perbandingan ISO
(Buku *Food Photography* Young M., 2012)

4. Pencahayaan

Pencahayaan merupakan elemen yang penting dalam fotografi, terlebih pada makanan. Bagi orang awam, melihat suatu foto tidak akan memperhatikan arah datang cahaya, bayangan, dan sebagainya. Tetapi sekiranya mata manusia mulai mempelajari pencahayaan dalam fotografi, matanya akan terlatih untuk melihat cahaya, mereka akan menjadi jeli untuk melihat hal-hal tersebut. Berikut merupakan beberapa jenis pencahayaan:



a. *Natural Light*

Penggunaan cahaya natural adalah menggunakan cahaya matahari. Cahaya matahari cocok bagi fotografi makanan karena cahaya yang datang *soft*, bersinar, natural dan tidak rumit persiapannya. Namun, apabila menggunakan cahaya matahari untuk fotografi, waktu kerjanya akan sedikit karena matahari tidak terbit 24 jam, sehingga hanya punya waktu beberapa jam selagi matahari bersinar.

b. *Strobe Light*

Penggunaan *strobe light* akan lebih fleksibel dibandingkan *natural light* karena bisa menentukan kapan dan dimana harus melakukan sesi foto. Tidak perlu bergantung pada cahaya matahari. Terdapat 2 jenis *strobe light*, yaitu *small flash* dan lampu studio.

Tabel 2.2. Perbedaan Jenis *Strobe Light*

<i>Small Flash</i>	Lampu Studio
	

c. *Continuous Light*

Pada pencahayaan ini, sesi foto harus dilakukan dengan cepat karena dapat membuat makanan tidak *fresh* lagi. Hal ini dikarenakan penggunaan *continuous light* menyebabkan panas yang berlebih, sehingga makanan yang tadinya segar seperti contohnya *parsley* bisa menjadi tak segar lagi.



Gambar 2.20. *Continuous Light*
(Buku *Food Photography* Young M., 2012)

5. Aksesoris pada Fotografi

a. Reflektor

Reflektor merupakan alat pelengkap di dalam fotografi dan penting untuk membantu dalam pencahayaan. Reflektor dapat dibuat sendiri tanpa harus membeli, asalkan menggunakan sesuatu yang bersifat memantulkan cahaya seperti papan putih. Penggunaannya adalah dengan cara mendekatkan papan putih tersebut ke area yang kurang cahaya ataupun berbayang.



Gambar 2.21. Reflektor

(Buku *Food Photography* Young M., 2012)

b. Softbox

Jika ingin melakukan sesi foto di studio, penggunaan *softbox* merupakan pilihan yang baik. *Softbox* dapat meredam cahaya sehingga hasilnya *soft*. Terlebih untuk makanan, memang diperlukan cahaya yang *soft*.





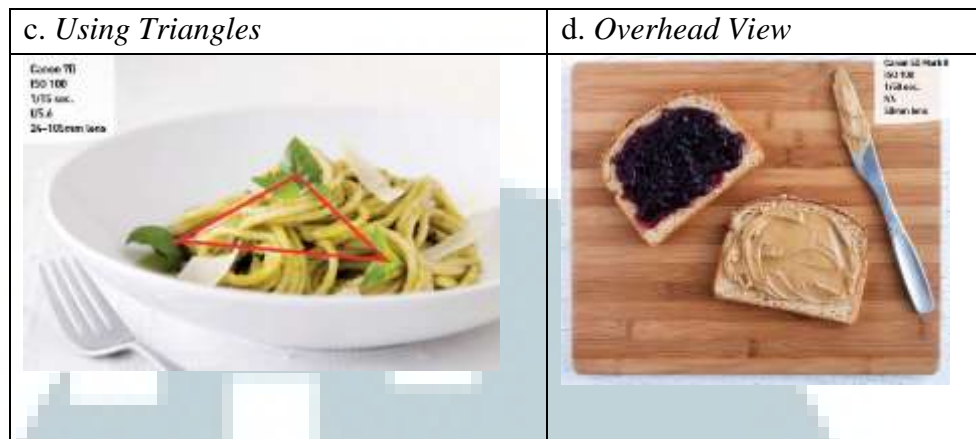
Gambar 2.22. *Softbox*
(Buku *Food Fotography* Young M., 2012)

6. Komposisi dalam Fotografi Makanan

Komposisi sangat diperlukan ketika memotret makanan agar makanan dapat terlihat lebih menarik. Terdapat beberapa komposisi dalam fotografi makanan, diantaranya adalah sebagai berikut:

Tabel 2.3. Perbandingan Komposisi Fotografi Makanan

a. <i>Rule of Third</i>	b. <i>Background and Foreground</i>
	



2.4.6. Ilustrasi

Menurut Wigan (2008, hlm. 14), ilustrasi merupakan gambar yang dibuat oleh seorang ilustrator yang dapat membangun suatu makna, cerita, pesan, dan ide kepada *audiens*. Ilustrasi dapat memiliki berbagai macam fungsi diantaranya untuk menginspirasi, mendekorasi, memberi daya tarik, mempersuasi dan sebagainya.

2.4.6.1. Peranan Ilustrasi

Witabora (2008, hlm. 664-666), mengatakan bahwa terdapat 6 peranan dalam ilustrasi:

1. Ilustrasi sebagai Alat Informasi

Pada abad ke 19, ilustrasi banyak digunakan pada buku-buku pengetahuan, ensiklopedia dan pengetahuan alam. Ilustrasi dibuat oleh para ilmuwan dan ilustrator untuk menggambarkan sesuatu yang sedang diteliti dari keindahan alam hingga anatomi tubuh.

2. Ilustrasi sebagai Alat Opini

Ilustrasi sebagai alat opini dapat ditemukan pada koran dan jurnal yang membahas isu- isu politik dan sebagainya.

3. Ilustrasi sebagai Alat untuk Bercerita

Ilustrasi seringkali digunakan untuk bercerita, seperti pada buku anak, komik, novel dan sebagainya. Pada buku narasi, ilustrasi dan teks harus seimbang.

4. Ilustrasi sebagai Alat Persuasi

Ilustrasi sebagai alat persuasi dapat ditemukan pada periklanan. Peranan ilustrasi sangat kuat disini untuk menyampaikan pesan kepada *audiens*.

5. Ilustrasi sebagai Identitas

Ilustrasi juga digunakan sebagai identitas suatu produk atau perusahaan. Bisa juga digunakan di dalam media promosi.

6. Ilustrasi sebagai Desain

Ilustrasi juga seringkali digunakan sebagai desain pada suatu visual, dekorasi, ornamen dan sebagainya.

2.4.6.2. Jenis Ilustrasi

Menurut Arntson (2012, hlm. 152-153), terdapat 2 jenis ilustrasi, yaitu digital ilustrasi dan teknik menggunakan tangan atau lebih dikenal dengan *hand drawing*. Lebih lanjut menurut Arntson, ilustrasi di dalam buku, khususnya buku anak-anak, sebaiknya menggunakan ilustrasi dengan teknik *hand drawing* dikarenakan dapat memberikan kesan fleksibel dan

eksploratif, sesuai dengan konsep anak- anak yang memang eksploratif pada masanya.

Menurut Zeegan (2012, hlm. 80) seiring berjalannya waktu, ilustrasi semakin berkembang. Dengan perkembangan tersebut, teknik ilustrasi pun berkembang. Ilustrasi *hand drawing* biasanya dilakukan manual, sekarang dapat dilakukan secara digital atau disebut dengan *digital vector drawing*.



Gambar 2.23. Contoh *Digital Vector Drawing*
(<https://t3.ftcdn.net/jpg/01/13/02/76.jpg>, 2012)

U
M
M
N