



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. Buku

Haslam (2006) mengatakan bahwa buku merupakan bentuk dokumentasi tertua untuk menyimpan pengetahuan, keyakinan, dan ide terdiri dari serangkaian halaman yang dicetak sehingga dapat memberitahukan, mengumumkan, dan menguraikan pengetahuan kepada pembaca (hlm.6).

2.1.1. Anatomi Buku

Menurut Rustan (2009) umumnya buku dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian depan, bagian isi, dan bagian belakang.

a. Bagian Depan

1. Sampul depan atau *Cover*,
2. Judul,
3. Informasi penerbitan,
4. Dedikasi yang berisi pesan terima kasih dari pengarang untuk orang atau pihak lain,
5. Kata pengantar dari pengarang,
6. Kata sambutan dari pihak lain,
7. Daftar isi.

b. Bagian Isi

Pada bagian isi merupakan isi dari buku yang terdiri dari bab dan sub bab yang membicarakan topik berbeda.

c. Bagian Belakang

1. Daftar pustaka,
2. Daftar istilah,
3. Daftar gambar, dan
4. Sampul belakang yang berisi gambaran singkat tentang isi buku, *testimonial*, harga, nama atau logo penerbit, elemen visual atau teks lainnya (hlm. 123).

2.1.2. Fungsi Buku

Menurut Rustan (2009) buku mempunyai fungsi sebagai media untuk menyampaikan informasi, berupa cerita, pengetahuan, laporan, dan lain sebagainya (hlm. 122).

2.1.3. Jenis Buku

Menurut Trim (2011) buku memiliki banyak sekali jenis yang dapat dipilih sebagai spesialisasinya, yaitu buku anak/remaja, buku bisnis, buku panduan, buku sastra, buku biografi/autobiografi, buku kisah nyata, buku perjalanan, buku agama, buku kesehatan, buku hobi, dan buku referensi.

a. Buku Panduan

Jenis buku ini merupakan buku yang sangat ramai dipasarnya karena banyak orang yang membutuhkan panduan mengenai berbagai hal.

b. Buku Hobi

Buku hobi merupakan buku yang berisi mengenai hobi-hobi yang sedang berkembang dan tren atau gaya hidup seperti hobi otomotif, hobi kerajinan, hobi memasak, ataupun hobi bermusik (hlm. 68-71).

2.1.4. Format Buku

Haslam (2006) menjelaskan format buku digunakan untuk menentukan hubungan antara ukuran tinggi dengan ukuran lebar. Terdapat 3 format dalam merancang buku, yaitu:

1. *Potrait*, merupakan ukuran buku yang memiliki tinggi lebih besar dibandingkan dengan lebarnya.
2. *Landscape*, ukuran buku yang lebarnya lebih besar dibandingkan dengan tinggi.
3. *Square*, buku yang memiliki ukuran lebar dan tinggi yang sama besar (hlm. 30).

2.2. Ilustrasi

Menurut Supriyono (2010) ilustrasi merupakan gambar atau foto yang bertujuan untuk memudahkan memahami pesan dan memberikan daya tarik kepada pembaca berupa garis, bidang, maupun susunan huruf (hlm. 51).

2.2.1. Tujuan Ilustrasi

Menurut Supriyono (2010) terdapat 8 tujuan ilustrasi, sebagai berikut:

1. Menangkap perhatian pembaca
 2. Memperjelas isi yang terkandung dalam teks (*body copy*)
 3. Menunjukkan identitas perusahaan
 4. Menunjukkan produk yang ditawarkan
 5. Meyakinkan pembaca terhadap informasi yang disampaikan melalui teks
 6. Membuat pembaca tertarik untuk membaca
 7. Menonjolkan keunikan produk
 8. Menciptakan kesan yang mendalam terhadap produk atau pengiklanan
- (hlm. 52)

2.2.1. Manfaat Ilustrasi

Zeegen (2009) menjelaskan bahwa ilustrasi adalah gabungan dari ekspresi pribadi dengan menghasilkan gambar yang bermanfaat untuk menyampaikan ide dan

pesan, berkomunikasi, membujuk, menginformasikan, mengedukasi, dan menghibur (hlm. 6).

2.3. Fotografi Makanan

Tjiang (2016) mengatakan bahwa fotografi harus menampilkan banyak foto agar makanan dan penjelasannya agar menarik untuk dimakan (hlm. 3).

2.3.1. Pencahayaan

Tjiang (2016) menjelaskan bahwa terdapat dua sumber pencahayaan yaitu *ambient light* dan *studio lighting*.

1. Ambient Light

Tjiang (2016) *ambient light* merupakan gabungan dari cahaya alami yaitu matahari dengan cahaya buatan seperti bohlam lampu, LED, atau sumber cahaya yang dibuat manusia (hlm. 50).

2. Studio Lighting

Tjiang (2016) menjelaskan menggunakan lampu studio dapat mengontrol cahaya dan menstabilkan warna. Dalam lampu studio, penggunaan 1 lampu, 2 lampu, 3 lampu dapat memberikan efek yang berbeda-beda. Namun pemakaian lampu tergantung dari konsep foto tersebut (hlm. 70-78).

2.3.2. Komposisi

Menurut Tjiang (2016) dengan mengetahui komposisi yang tepat dapat berpengaruh pada keindahan pada fotografi makanan. Terdapat beberapa elemen

yang dapat membuat komposisi terlihat menarik yaitu konsep, *angle*, POI (*Point of Interest*), *background*, *leveling*, warna, *pattern*, dan format (hlm. 120-121).

a. Aturan Sepertiga (*Rule of Third*)

Menurut Tjiang (2016) untuk menentukan POI (*point of interest*) dapat digunakan suatu rule yaitu “*Rule of Third*”. *Rule of Third* yaitu menetapkan *point* pada makanan dengan membuat garis khayal sehingga memunculkan empat titik imajiner yang dapat membantu mendapatkan komposisi yang tepat (hlm. 128).



Gambar 2.1 *Rule of Third*
(Sumber: 7 Hari Belajar *Food Photography*)

b. Warna Dalam Fotografi Makanan

Tjiang (2016) menjelaskan komposisi juga dapat ditentukan dari perpaduan warna yang kontras. Hal ini ditunjang dengan pemilihan latar berwarna putih yang membuat foto menjadi menonjol (hlm. 134).

2.3.3. Penataan Dalam Fotografi Makanan

Tjiang (2016) hal penting dalam memotret makanan adalah penataan yang dilakukan. Sebagai seorang fotografer makanan, setidaknya harus mengerti menghias makanan yang difoto sehingga foto tersebut akan memiliki nilai, ketertarikan, dan keinginan untuk memakannya (hlm. 90).

Tjiang (2016) mengatakan bahwa penataan dibagi menjadi 4 kategori yaitu:

1. Objek Utama, objek satu bagian atau objek dalam jumlah banyak.
2. Properti Utama, peralatan yang harus ada didalam foto yang digunakan untuk menggambarkan karakteristik makanan yang difoto seperti tatakan kayu, kain, toples kaca, dan lain-lain.
3. Properti Pelengkap, digunakan untuk melengkapi properti utama seperti garpu, sendok, pisau, atau alat pengocok telur, dan lain-lain.
4. Penghias/*Garnish*, merupakan objek untuk mempercantik objek utama dari foto (hlm. 91).

2.4. Desain Komunikasi Visual

Menurut Supriyono (2010) Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan teknik dalam penyampaian pesan dalam media yang menggunakan elemen visual sehingga pesan atau informasi dapat diterima pembaca dengan mudah dan menyenangkan (hlm. 56-57).

2.4.1. Tinjauan Gambar

Menurut Rustan (2009) gambar dibagi menjadi berikut:

1. Foto

Memberikan kesan dapat dipercaya, seperti surat kabar yang menampilkan berita seakurat mungkin. Selain itu, foto juga dapat sebagai media ilustrasi dalam majalah.

2. *Artworks*

Berupa ilustrasi, kartun, sketsa, dan lain sebagainya yang dapat menyampaikan pesan dan lebih berbicara seperti informasi mengenai cara kerja organ tubuh dapat digambarkan secara akurat.

3. *Informational Graphic*

Merupakan hasil dari survey dan penelitian dalam bentuk grafik, table, diagram, peta, dan lain sebagainya (hlm. 53-58).

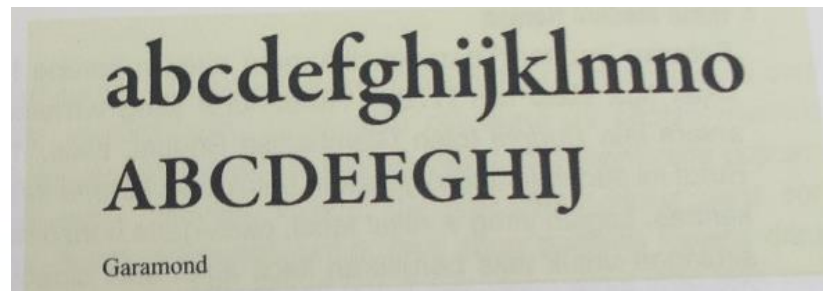
2.4.2. Tipografi

Menurut Felici (2012) tipografi adalah semua informasi yang dibutuhkan untuk mewakili gambar karakter (hlm. 51).

- a. Klasifikasi Tipografi

Menurut Supriyono (2010) tipografi memiliki tujuh gaya atau *style*:

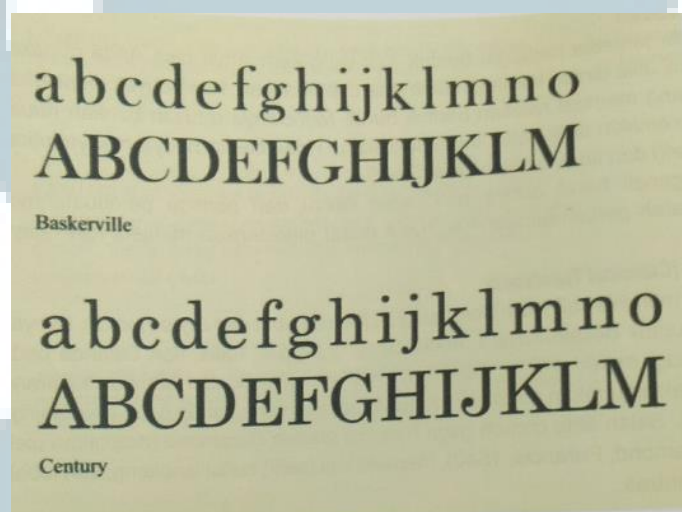
1. Huruf Klasik



Gambar 2.2 Huruf Klasik
(Sumber: Desain Komunikasi Visual)

Huruf ini biasa disebut dengan *Old Style Roman*. Huruf ini memiliki bentuk yang menarik dan masih banyak digunakan pada teks karena memudahkan untuk membaca (hlm. 25).

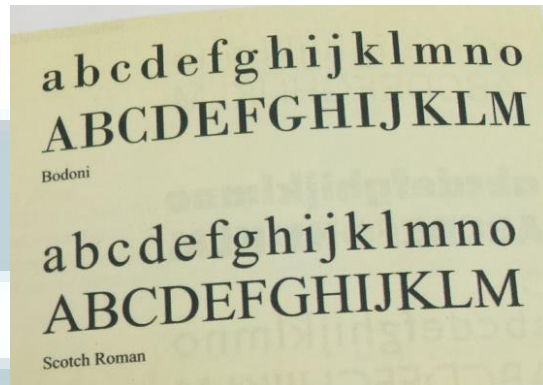
2. Huruf Transisi



Gambar 2.3 Huruf Transisi
(Sumber: Desain Komunikasi Visual)

Huruf ini memiliki kesamaan dengan huruf klasik namun yang berbeda hanya pada ujungnya yang runcing dan perbedaan tebal tipis huruf (hlm. 25).

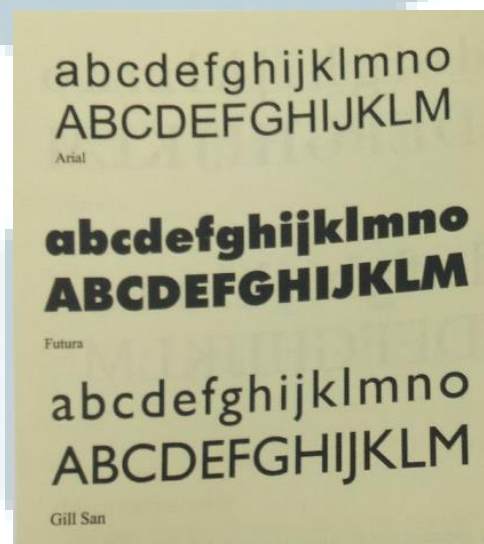
3. Huruf Modern Roman



Gambar 2.4 Huruf Modern Roman
(Sumber: Desain Komunikasi Visual)

Dalam teks huruf ini jarang digunakan karena tubuh huruf yang kontras, vertical yang tebal, horizontal dan serif yang sangat tipis sehingga sulit untuk dibaca (hlm. 26).

4. Huruf *San Serif*



Gambar 2.5 *sans serif*
(Sumber: Desain Komunikasi Visual)

Huruf ini memiliki ciri dengan bagian tubuh yang sama tebalnya sehingga memiliki citra dinamis dan simpel. Huruf *sans serif* kurang tepat digunakan untuk teks panjang karena dapat melelehkan pembaca, namun huruf ini efektif untuk penulisan judul ataupun teks yang sedikit. Contoh huruf *san serif* antara lain *Arial*, *Helvetica*, *Univers*, *Futura*, dan *Gill Sans* (hlm. 27).

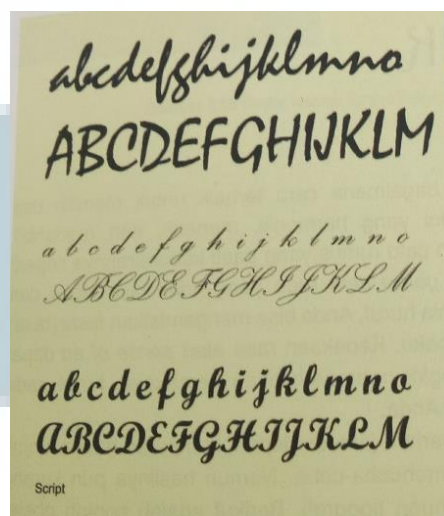
5. Huruf Berkait Balok



Gambar 2.6 Huruf Berkait Balok
(Sumber: Desain Komunikasi Visual)

Huruf ini terkesan elegan, jantan, dan kaku karena memiliki ketebalan yang hampir sama dengan tubuh huruf (hlm. 28).

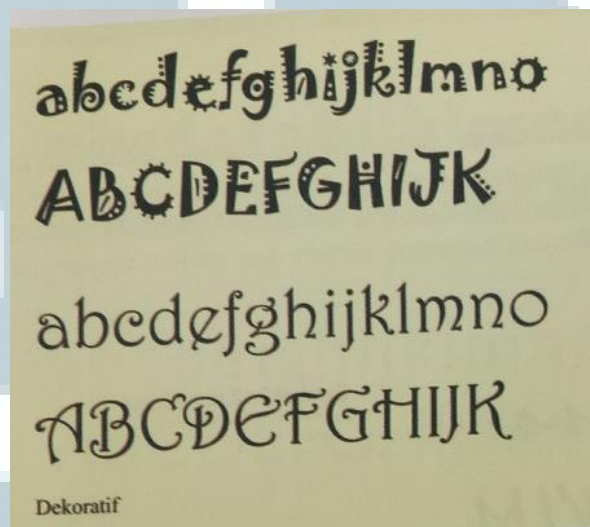
6. Huruf Tulis



Gambar 2.7 Huruf Tulis (*Script*)
(Sumber: Desain Komunikasi Visual)

Huruf yang berasal dari tulisan tangan. Huruf ini sulit dibaca dan jika dipakai untuk teks panjang akan melelahkan pembaca namun dapat digunakan dengan memadukan huruf besar dan kecil (hlm. 29).

7. Huruf Hiasan



Gambar 2.8 Huruf Hiasan
(Sumber: Desain Komunikasi Visual)

Huruf ini bukan jenis huruf yang tepat untuk digunakan dalam teks panjang namun akan lebih cocok untuk satu atau judul yang pendek (hlm. 30).

2.4.3. Warna

Menurut Supriyono (2010) warna merupakan salah satu elemen visual yang dapat menarik perhatian pembaca dengan mudah. Selain itu, menggunakan warna yang tepat dapat menciptakan mood dan membuat teks lebih berbicara (hlm. 70).

Banks dan Fraser (2004) menjelaskan bahwa terdapat emosi dalam warna tertentu, yaitu:

1. Abu-abu: Netral
2. Coklat: Hangat, alam, bumi, serius, keandalan, dan semangat.
3. Violet: Kemewahan, kesadara, visi, keaslian, kebenaran, dan kualitas.
4. Hitam: Keamanan, mewah, efisiensi, kecanggihan, dan substansi.
5. Biru: Pintar, terpercaya, efisiensi, ketenangan, tugas, kesejukan, refleksi, komunikasi, dan masuk akal.
6. Merah: Keberanian, kuat, hangat, bertahan, melawan, stimulasi, maskulinitas, dan antusias.
7. Hijau: Seimbang, harmoni, segar, *universal love*, istirahat, pemulihan, jaminan, kesadaran lingkungan, keseimbangan, kedamaian, penyegaran.
8. Kuning: Optimis, kepercayaan, harga diri, kekuatan emosional, keramahan, dan kreativitas (hlm. 49).

2.4.4. Layout

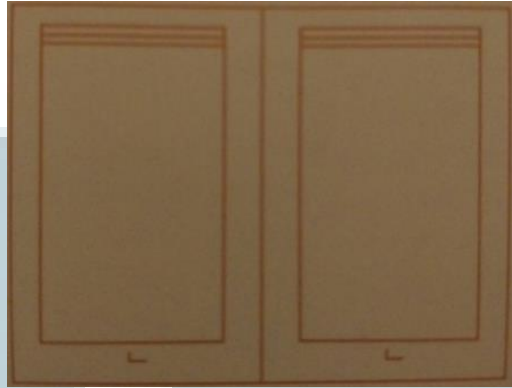
Menurut Rustan (2009), *layout* adalah tata letak elemen desain untuk mendukung pesan dibawahnya dari suatu bidang dalam media.

a. Grid

Menurut Tondreau (2009) menjelaskan bahwa *grid* digunakan untuk mengatur ruang dan informasi bagi pembaca.

Tondreau (2009) *grid* dibagi menjadi 5 struktur, yaitu:

1. *A Single-Coloumn Grid*



Gambar 2.9 *A Single-Coloumn Grid*

(Sumber: *Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids*)

Grid ini pada umumnya digunakan untuk teks panjang seperti esai, buku, atau laporan.

2. *A Two-Coloumn Grid*

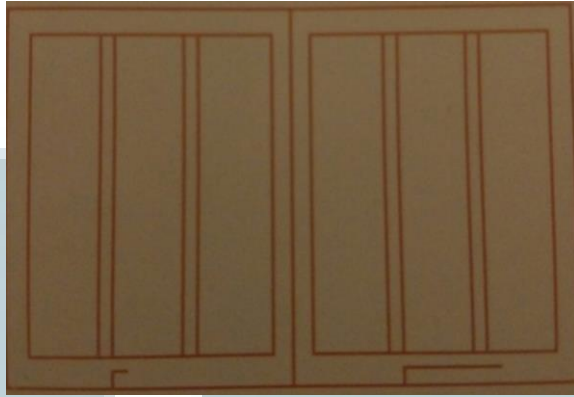


Gambar 2.10 *A Two-Coloumn Grid*

(Sumber: *Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids*)

Umumnya digunakan untuk membagi 2 kolom agar dapat mengatur teks yang banyak.

3. *Multicoloumn Grid*



Gambar 2.11 *Multicoloumn Grid*

(Sumber: *Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids*)

Grid dengan 3 kolom yang bermanfaat jika membuat majalah dan website.

4. *Modular Grids*



Gambar 2.12 *Modular Grid*

(Sumber: *Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids*)

Merupakan grid paling baik dalam menggabungkan kolom dan basis yang berfungsi untuk mengatur informasi yang banyak menjadi ruang yang lebih kecil seperti kalender, bagan, dan table.

5. *Hierarchical Grids*



Gambar 2.13 *Hierarchical Grid*

(Sumber: *Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids*)

Grid yang memberikan ruang kosong yang terdiri atas kolom secara horizontal (hlm. 11).