



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.! Teori Dasar Umum

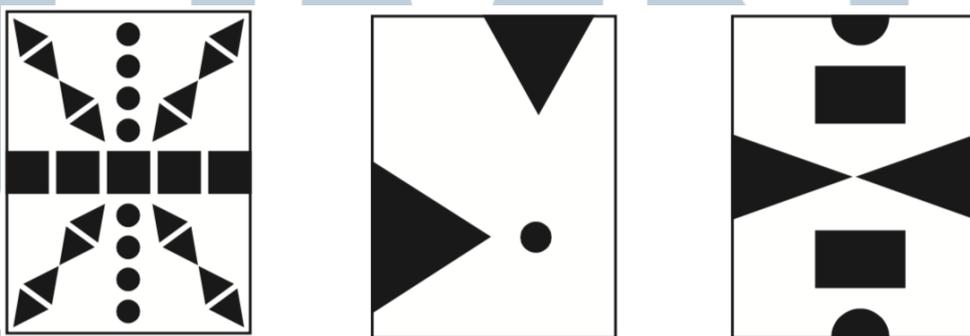
2.1.1.! Desain Grafis

Menurut Landa (2013), desain grafis adalah cara orang menyampaikan ide atau pesan berbentuk komunikasi secara visual kepada *audience*. Desain grafis yang baik dapat menyampaikan pesan kepada *audience* secara mendalam karena merupakan representasi visual dari berbagai elemen visual tersebut (hlm. 1).

2.1.2.! Prinsip Desain

Menurut Landa (2013), Ada 5 prinsip dasar desain yaitu keseimbangan (*balance*), proporsi (*proportion*), ritme (*rhythm*), penekanan (*emphasis*), dan kesatuan (*unity*) (hlm. 29). Berikut penjelasannya:

1.! Keseimbangan (*balance*)



Gambar 2.1. *Balance*

(Landa, 2013, hlm. 33)

Konsep untuk mendapatkan komposisi yang stabil atau disebut stabilitas.

Stabilitas harus merata dan sama porsinya kepada setiap elemen.

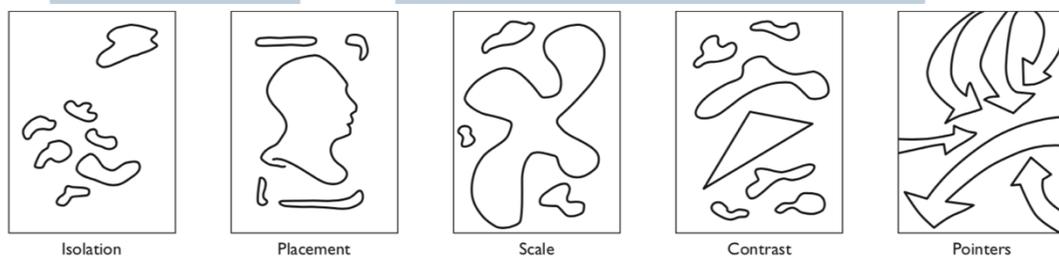
2.! Proporsi (*Proportion*)

Ukuran besar atau kecil suatu elemen di dalam desain.

3.! Ritme (*Rhythm*)

Merupakan suatu alur dalam suatu ruang. Ritme berhubungan dengan kerapihan terhadap desain.

4.! Penekanan (*Empasis*)



Gambar 2.2. *Empasis*

(Landa, 2013, hlm. 34)

Sebuah titik fokus yang terbentuk saat objek atau desain dibuat sehingga mata *audience* langsung melihat objek atau desain tersebut.

5.! Kesatuan (*Unity*)

Prinsip yang menyatukan berbagai elemen desain. Kesatuan dapat dihasilkan ketika semua elemen saling mendukung untuk mendapatkan konsistensi dari keseluruhan elemen tersebut.

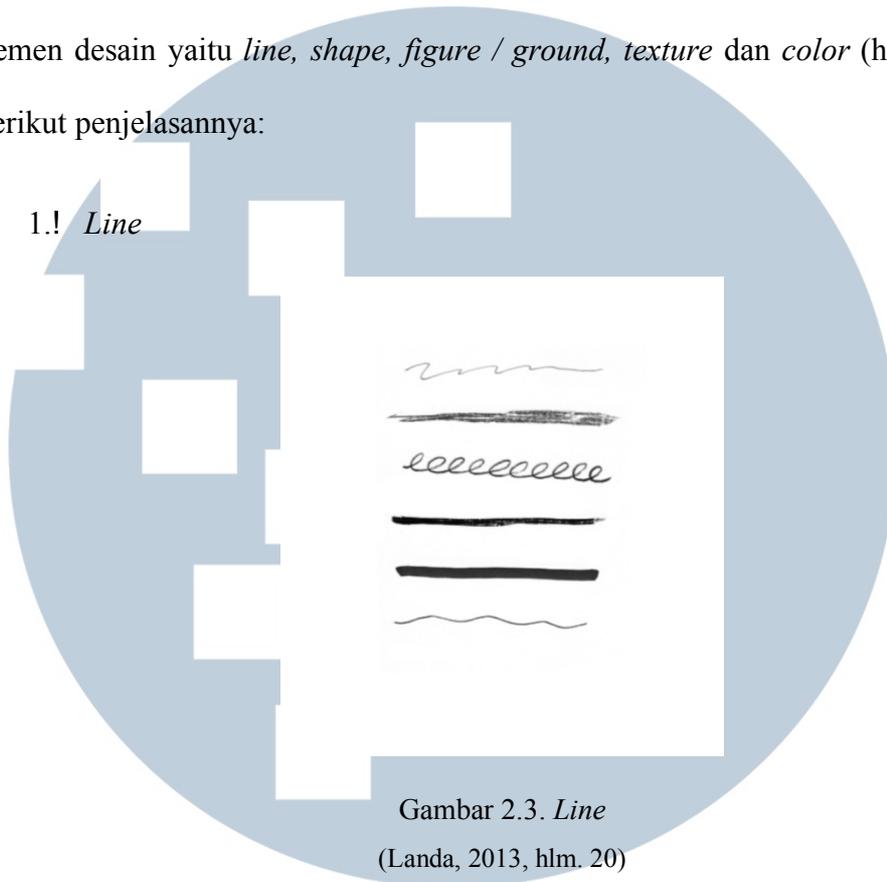
2.1.3.! Elemen Desain

Menurut Landa (2010), elemen desain adalah hal paling penting dalam mendesain dan perlu mendapat perhatian lebih karena menjadi dasar dalam mendesain. Ada 6

elemen desain yaitu *line, shape, figure / ground, texture* dan *color* (hlm. 16-23).

Berikut penjelasannya:

1.1 *Line*

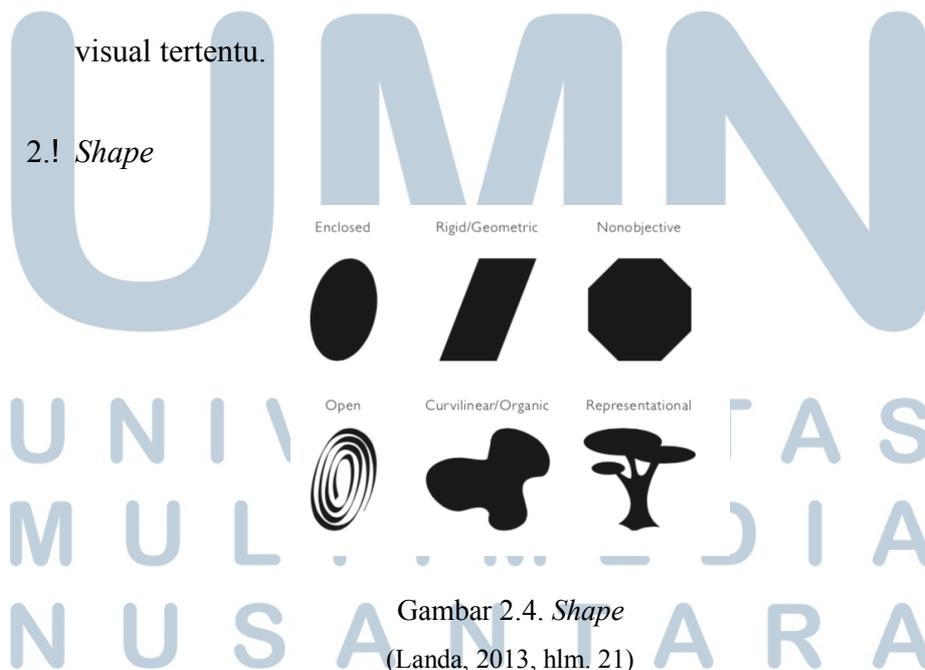


Gambar 2.3. *Line*
(Landa, 2013, hlm. 20)

Sebuah elemen desain yang menghubungkan satu titik dengan titik lainnya.

Garis dapat membuat pola sehingga memberikan kesan bergerak kepada visual tertentu.

2.1 *Shape*



Gambar 2.4. *Shape*
(Landa, 2013, hlm. 21)

Sebuah garis yang jaraknya berdekatan dan menyatu. Bentuk merupakan objek dua dimensi.

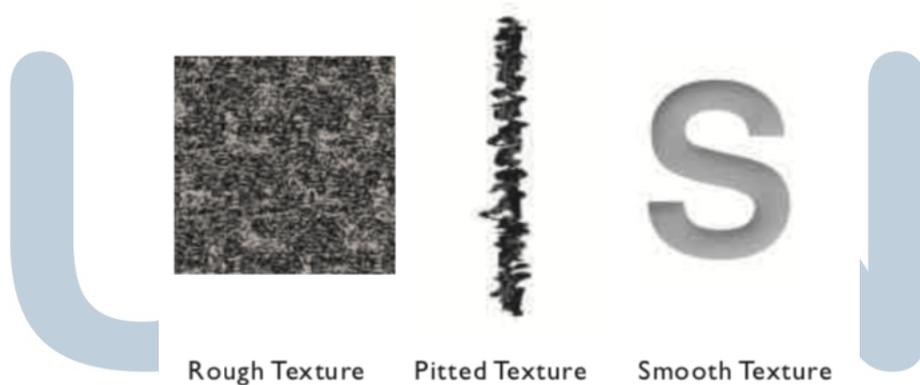
3.1 *Figure / Ground*



Gambar 2.5. *Figure and Ground*
(Landa, 2013, hlm. 22)

Prinsip dasar dari persepsi visual dan yang mengacu pada bentuk atau gambar ke dasar pada permukaan dua dimensi.

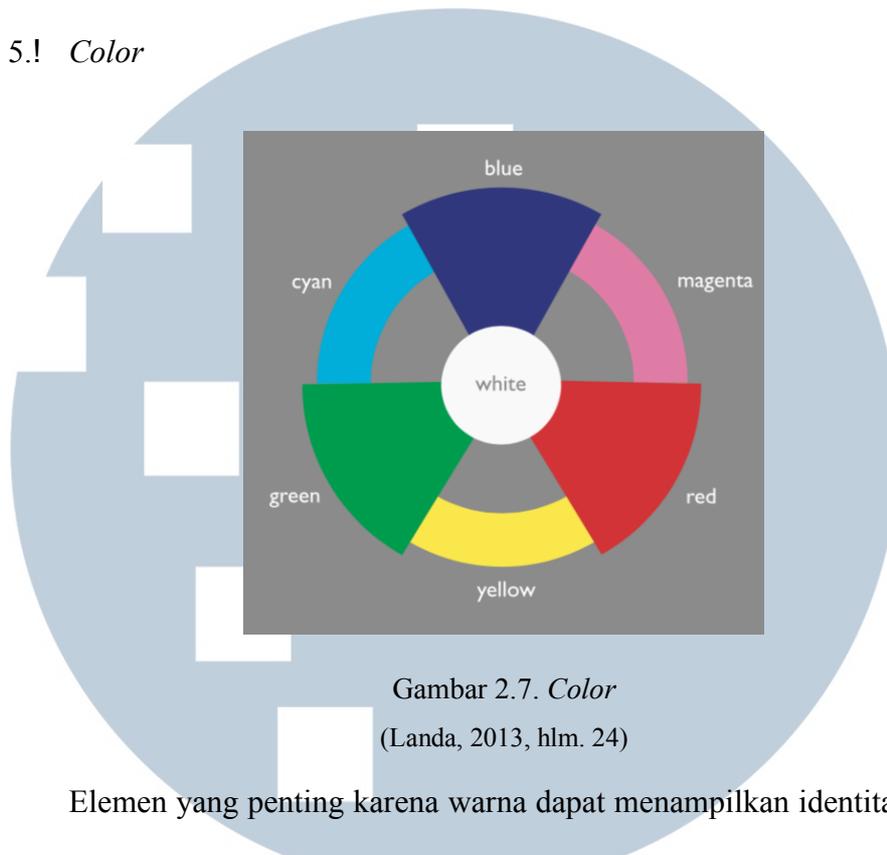
4.1 *Texture*



Gambar 2.6. *Texture*
(Landa, 2013, hlm. 28)

Permukaan benda yang terlihat, dan bisa diraba sehingga menimbulkan sebuah rasa atau emosi.

5.! Color



Gambar 2.7. Color
(Landa, 2013, hlm. 24)

Elemen yang penting karena warna dapat menampilkan identitas, penegas, dan dapat mempengaruhi *audience* untuk melihat agar pesan yang disampaikan dapat tercapai.

2.2.! Buku

Menurut Haslam (2006), buku adalah wadah portabel yang terdiri dari rangkaian halaman yang dicetak dan memberikan pengetahuan yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu (hlm. 9).

2.2.1.! Jenis-jenis Buku

Menurut Surahman dalam Prastowo (2011), terdapat beberapa jenis buku yaitu buku sumber, buku bacaan, buku pegangan dan buku bahan ajar (hlm. 167). Berikut penjelasannya:

1.! Buku Sumber

Buku yang berisi suatu kajian yang sangat lengkap dan dapat dijadikan sebagai referensi yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan.

2.! Buku Bacaan

Buku bacaan hanya berfungsi sebagai bahan bacaan saja. Contohnya seperti novel, komik atau buku cerita yang berisi tentang legenda.

3.! Buku Pegangan

Buku yang berisi ilmu pengetahuan, biasanya dijadikan sebagai pegangan oleh guru dalam mengajar. Namun, bisa juga digunakan juga untuk panduan orang untuk mendapat ilmu.

4.! Buku Bahan Ajar

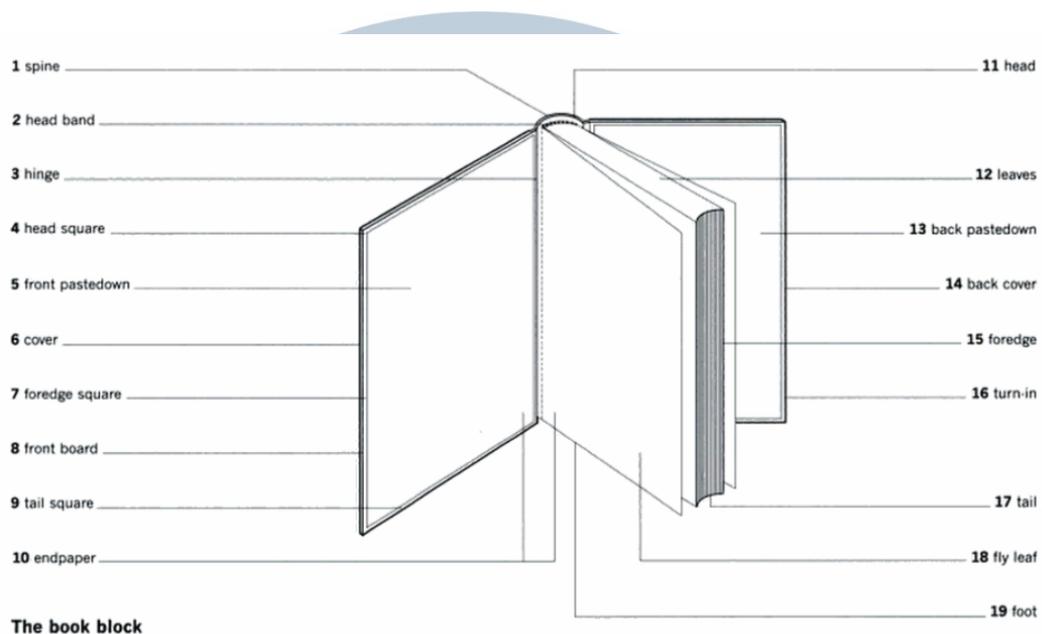
Buku yang berisi materi atau kajian untuk mengajar.

2.2.2.! Anatomi Buku

Menurut Haslam (2006), buku memiliki beberapa komponen-komponen yang biasa disebut sebagai *book block* atau bagian luar buku (hlm. 20). Berikut komponen-komponen tersebut:

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.8. Anatomi Buku
(Haslam, 2006, hlm. 20)

1.! *Spine*

Bagian dari *cover* buku untuk menutup bagian kertas yang disatukan.

2.! *Head Band*

Benang tipis yang diikatkan ke bagian dalam buku, lalu disatukan untuk melengkapi serta memperindah penampilan *binding* dari buku.

3. *Hinge*

Lipatan kertas antara halaman paling depan dengan halaman yang dimasukkan ke bagian dalam *cover*.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

4.! *Head Square*

Pelindung kecil ujung *cover* buku dan berukuran lebih besar dari daun buku.

5.! *Front Pastedown*

Bagian halaman depan yang dimasukkan ke dalam *cover* depan. Bisa sebagai tempat mendesain untuk mempercantik *cover* buku.

6.! *Cover*

Kertas tebal atau papan yang melekat dan melindungi buku. Bisa disebut juga sebagai *hard cover* atau *soft cover*.

7.! *Fore Edge Square*

Pelindung kecil dari *cover* yang melindungi daun buku.

8.! *Front Board*

Cover depan buku. Tempat untuk mendesain atau mempercantik penampilan luar buku agar lebih menarik.

9.! *Tail Square*

Sisi bawah dari *cover* yang melindungi daun buku.

10.! *Endpaper*

Halaman kosong yang dilekatkan pada *cover* depan atau belakang untuk menguatkan *hinge*.

11. *Head*

Bagian atas buku.

12. *Leaves*

Kertas yang mempunyai 2 sisi atau halaman.

13. *Back Pastedown*

Halaman belakang yang dilekatkan ke dalam *cover* belakang.

14. *Back Cover*

Kertas tebal atau papan di bagian belakang. Sebagai penyangga di dalam kertas *cover* buku bagian belakang.

15. *Fore Edge*

Sisi depan dari buku.

16. *Turn In*

Kertas atau kain yang dilipat dari *cover* bagian luar buku ke bagian dalam buku.

17. *Tail*

Bagian bawah buku.

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

18. *Fly Leaf*

Halaman setelah *endpaper*. Tempat untuk memberi jeda sebelum masuk ke isi buku.

19. *Foot*

Bagian bawah halaman.

20. *Signature*

Lembaran kertas yang sudah di *print* lalu disatukan secara urut yang membentuk *book block*.

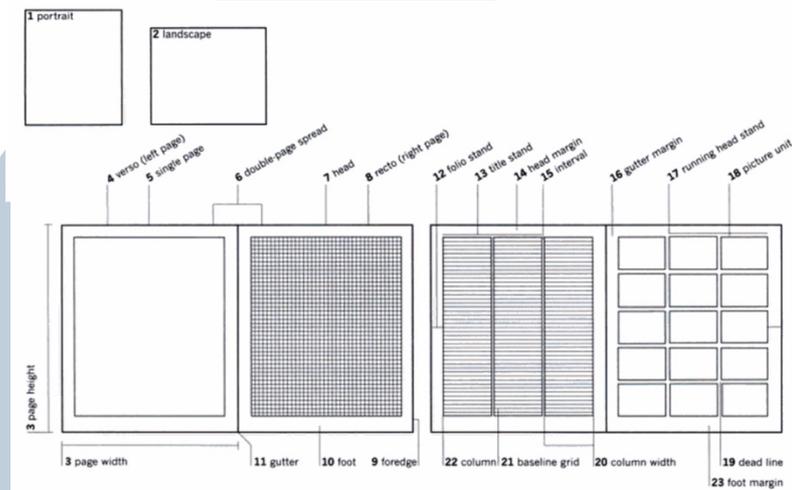
2.2.3.! Fungsi Buku

Menurut Haslam (2006), buku cetak menjadi salah satu cara yang efisien dan dicari orang dalam mengutarakan ide dan mendapatkan informasi. Hal ini membuat fungsi buku terus berkembang sebagai sarana penyampaian informasi dari dulu hingga sekarang (hlm. 23).

2.2.4.! *Layout*

Menurut Haslam (2006), *layout* termasuk dalam komponen buku dan tidak bisa dipisahkan keduanya (hlm. 21). Berikut adalah komponen-komponen tersebut yaitu:

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



Gambar 2.9. *Layout Buku*
(Haslam, 2006, hlm. 21)

1.! *Portrait*

Format kertas yang tingginya melebihi lebarnya.

2.! *Landscape*

Format kertas yang lebarnya melebihi tingginya.

3.! *Page Height and Width*

Ukuran kertas / halaman.

4.! *Verso*

Halaman buku bagian kiri dan biasanya halamannya bernomor genap.

5.! *Single Page*

Selembat kertas atau 1 halaman.

6.! *Double Page Spread*

Dua halaman yang menyatu dan melewati *gutter* sehingga tampak seperti satu halaman.

7.! *Head*

Bagian atas buku.

8.! *Recto*

Halaman buku bagian kanan dan biasanya halamannya bernomor ganjil.

9.! *Fore Edge*

Ujung depan buku.

10.! *Foot*

Bagian bawah buku.

11.! *Gutter*

Bagian tengah dari *margin* buku yang menjadi pemisah atau pembatas.

12.! *Folio Stand*

Garis penanda letak nomor halaman buku.

13.! *Title Stand*

Garis penanda letak judul buku.

14.! *Head Margin*

Batas atas dari halaman.

15.! *Interval* atau *Column Gutter*

Ruang vertikal sebagai pemisah antar kolom atau sebagai pembatas letak *text* maupun elemen desain.

16.! *Gutter Margin* atau *Binding Margin*

Batasan antara halaman dan binding buku.

17.! *Running Head Stand*

Garis penanda letak *heading* di kanan atas halaman.

18. *Picture Unit*

Kolom yang dibagi oleh *baseline* dan dipisahkan oleh *dead line*.

19. *Dead Line*

Ruang kosong antara *picture unit*.

20. *Column Width* atau *Measure*

Lebar kolom.

21. *Baseline*

Garis penanda letak tulisan.

22. *Column*

Ruang berbentuk persegi vertikal sebagai tempat dari isi teks.

23. *Foot Margin*

Batas bawah isi halaman.

24. *Shoulder* atau *Fore Edge*

Batas paling luar dari halaman.

25. *Column Depth*

Tinggi dari kolom yang diukur dari *point*, milimeter, atau dari garis.

26. *Character per Line*

Jumlah karakter huruf dalam 1 baris.

27. *Gatefold* atau *Throwout*

Bound page dengan tambahan lebar yang dilipat ke dalam buku.

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

2.3.! Tipografi

Menurut Sihombing, Danton (2015), tipografi adalah representasi visual dari komunikasi verbal. Tipografi dapat memberikan ekspresi yang berbeda pada setiap orang.

2.3.1.! Anatomi Huruf

Gabungan berbagai elemen dari bentuk huruf yang menjadi identitas visual agar dapat dibedakan huruf satu dengan yang lainnya (hlm. 126). Berikut komponen yang ada di dalam anatomi huruf:

1.! *Baseline*

Garis horizontal untuk menempatkan huruf dalam posisi sejajar.

2.! *Cap Height*

Garis horizontal yang menjadi batas paling atas huruf besar.

3.! *Meanline*

Garis horizontal yang menjadi batas paling atas huruf kecil.

4.! *X-Height*

Tinggi huruf kecil tanpa mengikuti *ascender* dan *descender*.

5.! *Ascender*

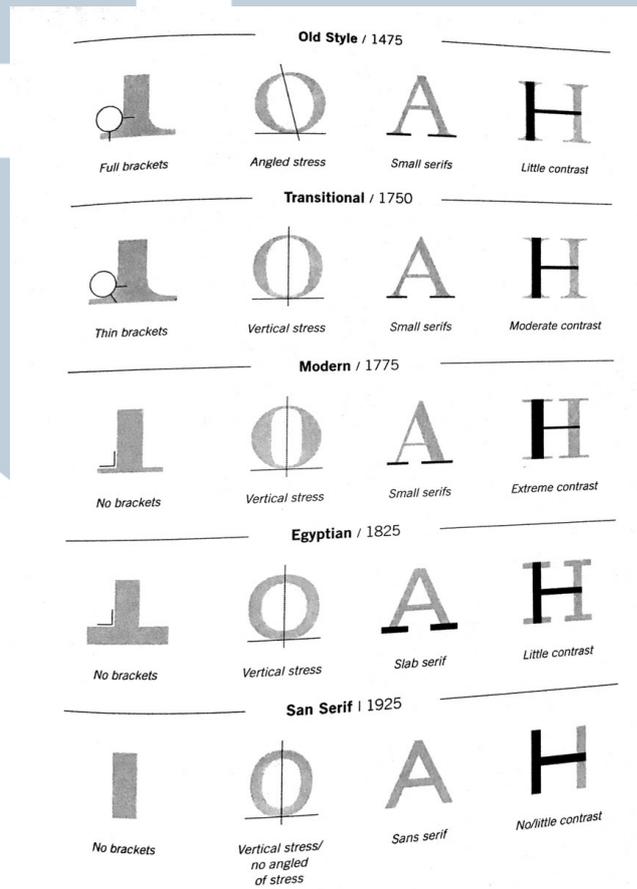
Bagian dari huruf kecil yang mengarah ke atas dan posisinya di atas *meanline*.

6.! *Descender*

Bagian dari huruf kecil yang mengarah ke bawah dan posisinya di bawah *baseline*.

2.3.2.1 Klasifikasi Huruf

Berasal dari perjalanan sejarah penciptaan dan pengembangan desain huruf Latin dan diakhiri dengan terbentuknya Sans Serif (hlm. 158). Berikut klasifikasinya:



Gambar 2.10. Klasifikasi Huruf
(Sihombing, 2015, hlm. 161)

1.1 Old Style

Dikenal juga dengan tipografi *serif* humanis dan berkembang pada abad 15 dan 16. Ciri-cirinya antara lain *serif* berukuran kecil dengan sudut lengkung besar, sumbu huruf 'O' memiliki kemiringan, dan kontras *stroke* rendah.

2.! *Transitional*

Mulai terlihat pada pertengahan abad ke 17 dan merupakan transisi huruf *Old Style* dan *serif modern*. Ciri-cirinya antara lain *serif* berukuran kecil dengan sudut lengkung kecil, sumbu dari huruf 'O' tegak vertikal, dan kontras *stroke* cukup.

3.! *Modern*

Berkembang pada akhir abad ke 18, karakteristiknya antara lain *serif* berukuran kecil tanpa sudut lengkung, dan sumbu dari huruf 'O' tegak vertikal.

4.! *Egyptian*

Nama lainnya adalah *slab serif* dan mulai dikenal pada abad ke 19 karena iklan. Karakteristiknya antara lain *serif* berbentuk kotak dan berukuran besar tanpa sudut lengkung, sumbu dari huruf 'O' tegak vertikal, dan kontras *stroke* rendah.

5.! *Sans Serif*

Dimulai pada abad ke 19 dan karakteristik utamanya tanpa *serif*, lalu karakteristik umumnya adalah sumbu dari huruf 'O' tegak vertikal, kontras *stroke* rendah atau tidak memiliki *stroke*.

2.3.3.! Prinsip Dasar Dalam Tipografi

Mengacu kepada teori *Gestalt* agar logika persepsi visual dalam berkarya mampu memberikan nilai fungsi dan estetika (hlm. 191). Berikut penjabaran dari teori *Gestalt*:

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

1.! *Figure-Ground*

Mempelajari bidang positif dan negatif. Menjelaskan bagaimana *audience* bisa memisahkan objek dari latar belakangnya agar dapat diidentifikasi. Terdiri dari *surroundedness*, *smallness*, dan *symmetry*.

2.! *Simplicity*

Disebut juga *Law of Pragnanz* yang berarti ringkas dan bermakna. *Audience* cenderung memilih melihat bentuk visual yang sederhana daripada rumit.

3.! *Closure*

Berbanding terbalik dengan *simplicity*. Terjadi ketika *audience* melihat objek yang bentuknya tak lengkap lalu dengan sendirinya mata *audience* mengisi ruang kosong objek tersebut.

4.! *Proximity*

Ketika elemen-elemen objek yang mempunyai posisi berdekatan maka akan diposisikan sebagai suatu kelompok.

5.! *Similarity*

Kesamaan objek yang berdekatan membentuk karakteristik yang mirip. Semakin dekat semakin mirip.

6.! *Continuation*

Mata *audience* dituntun untuk mengikuti alur bentuk objek.

2.4.! **Buku Informasi**

Menurut Pudiasuti (2014), buku merupakan sumber informasi yang berisi berbagai informasi pada setiap bidangnya. Buku informasi sangat penting karena

membantu seseorang untuk memperkaya ilmu, karena itu buku informasi dapat dijadikan sebagai panduan seseorang (hlm. 38). Berikut komponen yang harus diperhatikan saat menulis buku informasi:

1.! Penuhi Wawasan Tentang Topik

Memiliki informasi yang valid dan sesuai dengan topik buku, sehingga buku informasi tersebut dapat menjamin datanya kepada pembaca.

2.! Mengelompokkan Buku Sesuai Kebutuhan

Memiliki konsistensi sesuai dengan klasifikasinya sesuai masalah apa yang ingin diselesaikan. Dengan adanya klasifikasi tersebut akan mempermudah pembaca dalam memilih buku informasi.

3.! Mengetahui Target Dengan Tepat

Informasi harus sesuai dengan kompetensi pembaca yang dituju, sehingga pesan yang ingin disampaikan tepat sasaran.

2.5.! Kuliner Semarang

Menurut Gradjito (2017), daerah kuliner semarangan meliputi Jawa Tengah yang dekat dengan pesisir utara Pulau Jawa bagian timur. Kota Semarang dapat dirasakan harmonisasi antara budaya Tionghoa, Arab, dan Belanda. Namun kuliner Semarang lebih banyak dipengaruhi budaya Tionghoa yang dimulai dari datangnya Laksamana Cheng Ho pada tahun 1405 – 1413 Masehi (hlm. 135).

Ada 82 macam masakan di kuliner semarangan namun Lumpia menjadi ikon di Kota Semarang sehingga salah satu julukan Kota Semarang adalah Kota Lumpia.

2.6.1. Fotografi

Menurut Bull (2010), fotografi diambil dari Bahasa Yunani yaitu ‘phos’ (artinya cahaya) dan ‘graphe’ (artinya menulis atau sketsa). Dari kata tersebut berarti fotografi mempunyai arti menulis atau mensketsa dengan cahaya (hlm. 5).

2.6.1.1. Fotografi Untuk Menjual

Fotografi mulai dipakai untuk iklan pada akhir abad ke 19. Dalam hal ini fotografi memiliki pola tersendiri agar iklan yang disampaikan tepat sasaran sesuai targetnya. Relasi antara konsumen dengan iklan mulai terbangun karena konsumen melihat iklan tersebut seperti konsumen melihat suasana asli yang terjadi (hlm. 62).



Gambar 2.11. Iklan Kodak Tahun 1888

(Bull, 2010, hlm. 63)

Ketika fotografi masuk ke dalam iklan, terbentuklah suasana yang tidak harus dipresentasikan oleh objek aslinya atau yang biasanya disebut pesan tersirat (hlm. 67).

2.6.2.! Fotografi Sebagai Dokumen

Ada 2 istilah ketika fotografi dijadikan sebagai dokumen/barang bukti yaitu objektivitas dan subjektivitas. Objektivitas fotografi dilihat dari objek asli yang berada di depan kamera yang direkam melalui kamera fotografer, sedangkan subjektivitas fotografi dilihat dari fotografer yang merekam objek tersebut (hlm. 101).

Istilah tersebut digabung dan menjadi dokumen/barang bukti yang menunjukkan sebagai 'objek yang apa adanya' yang biasanya digunakan di foto jurnalistik atau galeri foto (hlm. 102).

2.6.3.! Fotografi Sebagai Seni

Dimulai pada abad ke 21, fotografi mulai dianggap memiliki nilai seni. Ditandai dengan dibukanya pameran fotografi di *Tate Modern Art Gallery* pada tahun 2003 di Inggris (hlm. 123).

Fotografi juga dimasukkan kedalam aliran seni dengan nama *pictorialism*, dimulai ketika Jabez Hughes (1861) mengatakan fotografi memberikan aspirasi keindahan seperti halnya aliran seni lukis yang lain (hlm. 124). Namun hal ini diperdebatkan ketika Baudelaire (1980) mengkritik fotografi memiliki kekurangan jika ingin dibandingkan dengan seni lukis. Menurut Susan Bright (2005) 4 kekurangan yang diambil dari Baudelaire (hlm. 125) adalah:

- 1.! Memproduksi apa yang direkam secara mekanik
- 2.! Berpotensi untuk diproduksi secara massal

3.! Berelasi dengan perdagangan

4.! Kurangnya keterampilan seni artistic

2.6.4.! Format Fotografi

1.! *Portrait*



Gambar 2.12. *Portrait*
(Gisseman, 2016, hlm. 261)

Menurut Gisseman (2016), keunggulan format *portrait* yaitu lebih mudah untuk mengatur komposisi foto, memberi efek kedalaman, dan terlihat lebih dinamis daripada format *landscape*. Format ini biasanya lebih digunakan di dunia periklanan karena mempermudah komposisi foto (hlm. 259).

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

2.! *Landscape*



Gambar 2.13. *Landscape*
(Gisseman, 2016, hlm. 262)

Keunggulan format *landscape* menurut Gisseman (2016) membuat lingkungan sekitar objek lebih alami, tenang, dan statis (hlm. 262).

2.6.5.! Sudut Foto

1.! *Eye Level*



Gambar 2.14. *Eye Level*
(Gisseman, 2016, hlm. 268)

Posisi kamera berdampingan dengan posisi objek. Sudut foto seperti ini berguna saat akan merekam objek yang memiliki *layer* atau ketinggian.

Namun *audience* hanya bisa melihat objek dari depan saja (hlm. 264)

2.1 *Bird's Eye View*



Gambar 2.15. *Bird's Eye View*
(Gisseman, 2016, hlm. 270)

Posisi kamera berada di atas objek. Komposisi foto yang seimbang lebih sulit didapat dengan sudut foto ini (hlm. 266).

2.6.6.1 *Komposisi Objek Food Photography*

1.1 *In The Center*



Gambar 2.16. *In The Center*
(Gisseman, 2016, hlm. 283)

Memberi kesan spontan dan tak terduga. Cara yang paling tepat untuk membuat 2 objek dalam komposisi ini adalah dengan mengatur objek untuk simetris di kedua sisi lalu di *align* ke tengah bingkai foto (hlm. 282).

2.! *The Rule Of Thirds and The Golden Ratio*



Gambar 2.17. *The Rule of Third and Golden Ratio*
(Gisseman, 2016, hlm. 287)

Menggunakan *grid* dengan membagi bingkai foto kedalam 9 persegi yang sama besarnya. Lalu objek bisa disesuaikan dengan *grid*, titik fokus objek diletakan kepada persilangan antar *grid*. Komposisi ini biasanya digunakan oleh kebanyakan fotografer dan sebagai pengganti komposisi *in the center* jika dirasa kurang baik (hlm. 288).

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

3.! *The Edge Of The Frame*



Gambar 2.18. *The Edge of Frame*
(Gisseman, 2016, hlm. 292)

Komposisi ini cocok untuk foto yang kesannya ingin lebih hidup. Semakin jauh dari tengah bingkai foto, semakin bagus pula komposisi ini. Kesan ringan akan didapat ketika objek di pindahkan ke atas, sebaliknya jika ke bawah maka objek akan berkesan berat. Biasanya agar komposisi ini lebih berhasil, objek diberi warna kontras dari *background*-nya (hlm. 259).

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

4.! *Halfway Out Of The Frame*



Gambar 2.19. *Halfway Out of The Frame*
(Gisseman, 2016, hlm. 294)

Komposisi ini biasanya didapat ketika foto *close up* karena objek tidak cukup di dalam bingkai foto (hlm. 290).

2.7.! **Warna**

Menurut Landa (2013) warna adalah deskripsi dari *light energy*, kita dapat melihat warna dengan hanya menggunakan cahaya. Warna yang kita lihat sehari-hari disebut sebagai cahaya yang diproyeksikan atau warna yang diproyeksikan (hlm. 23).

2.7.1.! **Hue**

Sebutan warna merah atau hijau dan biru atau oranye. *Hue* bisa diklasifikasi sebagai warna yang hangat dan dingin di *color temperature*. *Color temperature* mendefinisikan warna ketika terlihat hangat atau dingin. Warna hangat antara lain

merah, oranye, dan kuning sedangkan warna dingin antara lain biru, hijau, dan ungu.

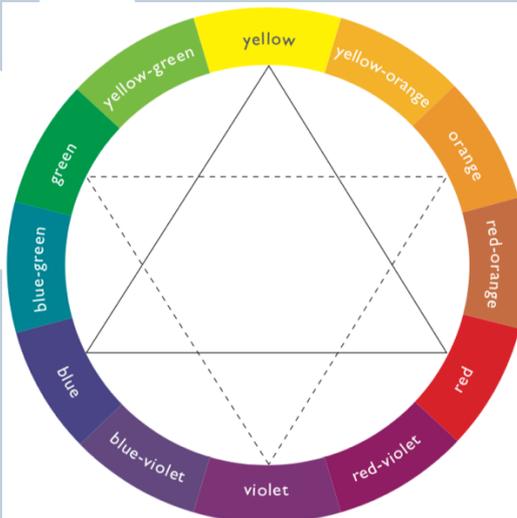
2.7.2.! *Value*

Didefinisikan sebagai tingkat cahaya warna seperti keterangan atau kegelapan seperti biru terang atau merah tua. *Shade*, *tone*, dan *tint* merupakan 3 aspek dari *value*.

2.7.3.! *Saturation*

Merupakan definisi dari tingkat warna yang terang atau pucat seperti merah terang atau merah pucat. *Chroma* dan *intensity* adalah sinonim dari *saturation*.

2.7.4.! *Pigment Colour Wheel*



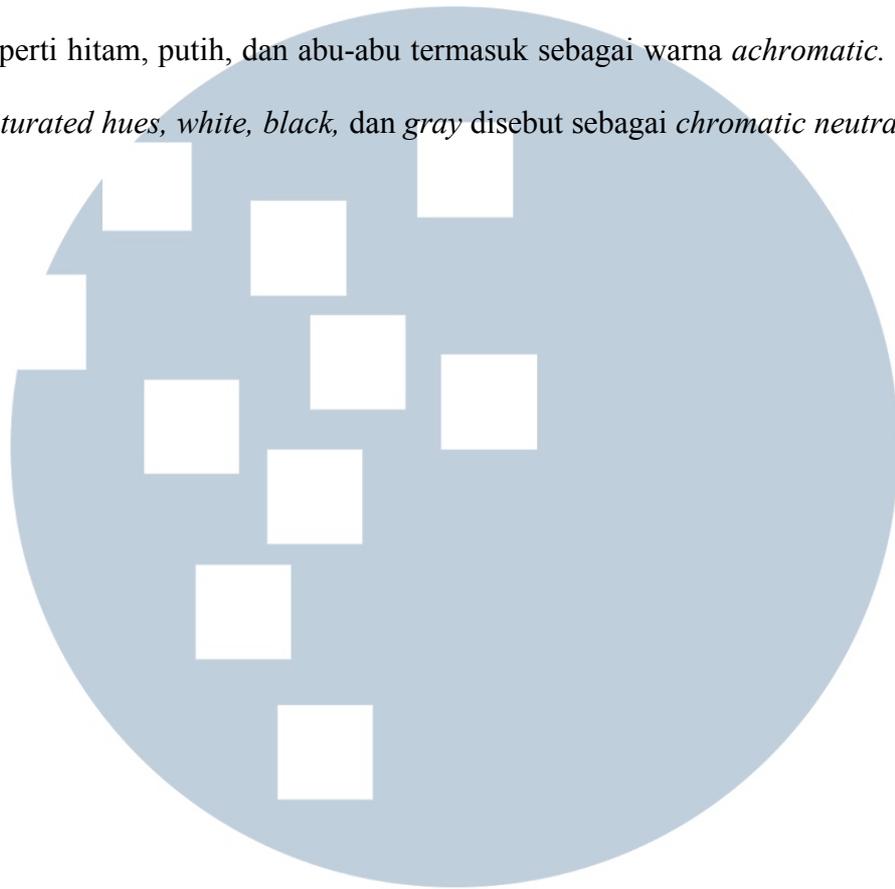
Gambar 2.20. *Pigment Colour Wheel*

(Landa, 2013, hlm. 130)

Dalam hubungan antar warna ada nilai-nilai yang muncul, warna dasar yaitu merah, biru, dan kuning menandakan tegas, nostalgia, dan ketidak tahuan anak-anak.

Sedangkan warna ungu, oren, dan hijau menandakan kurang tegas. Warna netral

seperti hitam, putih, dan abu-abu termasuk sebagai warna *achromatic*. Sedangkan *saturated hues*, *white*, *black*, dan *gray* disebut sebagai *chromatic neutrality*.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA