

2. LANDASAN TEORI DAN IDENTIFIKASI DATA

2.1 Studi Literatur

2.2 Tinjauan Judul Perancangan

2.2.1 Perancangan Buku Resep Belajar Membuat Aneka Kue Sejak Dini dengan Media Ilustrasi Pop-Up dan Lagu

2.2.1.1 Perkembangan Buku

Pada zaman kuno, tradisi komunikasi masih mengandalkan lisan. Penyampaian informasi, cerita-cerita, nyanyian, maupun syair, disampaikan secara lisan dari mulut ke mulut. Karenanya, hafalan merupakan ciri yang menandai tradisi ini. Kian hari, kian banyak saja hal-hal yang harus dihafal. Karena terlalu banyaknya, sehingga akhirnya mereka tidak lagi mampu menghafalkannya. Hingga, terpikirlah untuk menuangkannya dalam tulisan. Maka, lahirlah apa yang disebut sebagai buku kuno.

Buku kuno ketika itu, belum berupa tulisan yang tercetak di atas kertas modern seperti sekarang ini, melainkan tulisan-tulisan di atas keping-keping batu (prasasti) atau juga di atas kertas yang terbuat dari daun papyrus. Papyrus adalah tumbuhan sejenis alang-alang yang banyak tumbuh di tepi Sungai Nil.

Mesir merupakan bangsa yang pertama mengenal tulisan yang disebut *hieroglif*. Tulisan *hieroglif* yang diperkenalkan bangsa Mesir Kuno bentuk hurufnya berupa gambar-gambar. Mereka menuliskannya di batu-batu atau pun di kertas papyrus. Kertas papyrus bertulisan dan berbentuk gulungan ini yang disebut sebagai bentuk awal buku atau buku kuno.

Selain Mesir, bangsa Romawi juga memanfaatkan papyrus untuk membuat tulisan. Panjang gulungan papyrus itu kadang-kadang mencapai puluhan meter. Hal ini sungguh merepotkan orang yang menulis maupun yang membacanya. Karena itu, gulungan papyrus ada yang dipotong-potong. Papyrus terpanjang terdapat di British Museum di London yang mencapai 40,5 meter.

Kesulitan menggunakan gulungan papyrus, di kemudian hari mengantarkan perkembangan bentuk buku mengalami perubahan. Perubahan itu selaras dengan fitrah manusia yang menginginkan kemudahan. Dengan akalnya, manusia terus berpikir untuk mengadakan peningkatan dalam peradaban kehidupannya. Maka, pada awal abad pertengahan, gulungan papyrus digantikan oleh lembaran kulit domba terlipat yang dilindungi oleh kulit kayu yang keras yang dinamakan codex.

Perkembangan selanjutnya, orang-orang Timur Tengah menggunakan kulit domba yang disamak dan dibentangkan. Lembar ini disebut pergamenum yang kemudian disebut perkamen, artinya kertas kulit. Perkamen lebih kuat dan lebih mudah dipotong dan dibuat berlipat-lipat sehingga lebih mudah digunakan. Inilah bentuk awal dari buku yang berjilid.

Di Cina dan Jepang, perubahan bentuk buku gulungan menjadi buku berlipat yang diapit sampul berlangsung lebih cepat dan lebih sederhana. Bentuknya seperti lipatan-lipatan kain korden.

Buku-buku kuno itu semuanya ditulis tangan. Awalnya yang banyak diterbitkan adalah kitab suci.

Di Indonesia sendiri, pada zaman dahulu, juga dikenal dengan buku kuno. Buku kuno itu ditulis di atas daun lontar. Daun lontar yang sudah ditulisi itu lalu dijilid hingga membentuk sebuah buku.

Perkembangan perbukuan mengalami perubahan signifikan dengan diciptakannya kertas yang sampai sekarang masih digunakan sebagai bahan baku penerbitan buku. Pencipta kertas yang memicu lahirnya era baru dunia perbukuan itu bernama Ts'ai Lun. Ts'ai Lun berkebangsaan Cina. Hidup sekitar tahun 105 Masehi pada zaman Kekaisaran Ho Ti di daratan Cina.

Penemuan Ts'ai Lun telah mengantarkan bangsa Cina mengalami kemajuan. Sehingga, pada abad kedua, Cina menjadi pengeksportir kertas satu-satunya di dunia.

Sebagai tindak lanjut penemuan kertas, penemuan mesin cetak pertama kali merupakan tahap perkembangan selanjutnya yang signifikan dari dunia perbukuan. Penemu mesin cetak itu berkebangsaan Jerman bernama Johannes Gensleich Zur Laden Zum Gutenberg.

Gutenberg telah berhasil mengatasi kesulitan pembuatan buku yang dibuat dengan ditulis tangan. Gutenberg menemukan cara pencetakan buku dengan huruf-huruf logam yang terpisah. Huruf-huruf itu bisa dibentuk menjadi kata atau kalimat. Selain itu, Gutenberg juga melengkapi ciptaannya dengan mesin cetak. Namun, tetap saja untuk menyelesaikan satu buah buku diperlukan waktu agak lama karena mesinnya kecil dan jumlah huruf yang digunakan terbatas. Kelebihannya, mesin Gutenberg mampu menggandakan cetakan dengan cepat dan jumlah yang banyak.

Gutenberg memulai pembuatan mesin cetak pada abad ke-15. Teknik cetak yang ditemukan Gutenberg bertahan hingga abad ke-20 sebelum akhirnya ditemukan teknik cetak yang lebih sempurna, yakni pencetakan *offset*, yang ditemukan pada pertengahan abad ke-20.

Buku di Era Modern

Di era modern sekarang ini perkembangan teknologi semakin canggih. Mesin-mesin offset raksasa yang mampu mencetak ratusan ribu eksemplar buku dalam waktu singkat telah dibuat. Hal itu diikuti pula dengan penemuan mesin komputer sehingga memudahkan untuk setting (menyusun huruf) dan lay out (tata letak halaman). Diikuti pula penemuan mesin penjilidan, mesin pemotong kertas, scanner (alat pengkopi gambar, ilustrasi, atau teks yang bekerja dengan sinar laser hingga bisa diolah melalui computer), dan juga printer laser (alat pencetak yang menggunakan sumber sinar laser untuk menulis pada kertas yang kemudian di taburi serbuk tinta).

Semua penemuan menakjubkan itu telah menjadikan buku-buku sekarang ini mudah dicetak dengan sangat cepat, dijilid dengan sangat bagus, serta hasil cetakan dan desain yang sangat bagus pula. Tak mengherankan bila sekarang ini kita dapat berbagai buku terbit silih berganti dengan penampilan yang semakin menarik.

Bahkan sampai sekarang ini pun, di negara kita Indonesia, kendati sedang diterpa krisis, kondisi ekonomi masih gonjang-ganjing, tapi penerbit-penerbit buku malahan bermunculan. Banyak sekali jumlahnya, hingga tak terhitung, sebab tak tersedia data yang dapat dipertanggungjawabkan. Tidak juga di Ikatan Penerbit Indonesia [IKAPI]. Sebab tidak semua penerbit bergabung dengan lembaga ini.

Namun, dari pengamatan sekilas saja, kita akan dapat segera menyimpulkan, betapa penerbit-penerbit buku saat ini semakin banyak saja jumlahnya. Tengoklah, di toko-toko buku yang ada di berbagai kota di negeri ini, maka akan kita jumpai, berderet-deret bahkan bertumpuk-tumpuk buku-buku baru terbit silih berganti bak musim semi dengan beragam

judul dan beraneka desain sampul yang menawan dari berbagai penerbit, baik dari penerbit besar yang sudah mapan dan lebih dulu eksis, maupun dari penerbit kecil yang baru merintis dan masih kembang-kempis.

Animo masyarakat pun terhadap buku nampak juga mengalami peningkatan. Ini nampak dari banyaknya buku-buku bestseller yang laris manis diserbu masyarakat.

Memang, dibanding dengan jumlah penduduk Indonesia yang nyaris 200 juta orang, sungguh mengherankan bahwa sebuah judul buku yang laku beberapa ribu saja sudah terasa menyenangkan dan dianggap bestseller. Akan tetapi, kondisi ini tentu jauh lebih baik bila dibanding dengan tahun-tahun sebelumnya.

2.2.1.2 Penjelasan Tema

Judul buku yang dirancang untuk Tugas Akhir ini adalah **Belajar Membuat Aneka Kue Sejak Dini dengan Media Ilustrasi Pop-Up dan Lagu**. Judul ini tentu mempunyai maksud yang jelas yakni merupakan buku resep yang berisikan aneka kue, baik itu kue kering atau yang biasa disebut dengan *cookies*, *pastry*, dan jenis cake; yang diproduksi oleh Igor dan ditujukan kepada anak-anak yang berusia 8-14 tahun. Di mana buku resep ini dibuat pop-up dan dilengkapi dengan lagu sehingga dapat membuat anak-anak menjadi tertarik untuk mengikuti resep yang ada.

Buku resep pop-up ini akan dibuat berseri dan disesuaikan dengan even yang berkaitan. Buku ini dirancang sebagai sarana promosi dan *brand reminder* Igor kepada masyarakat, jadi bukan untuk diperjual-belikan.

2.3 Tinjauan Buku Resep

2.3.1 Pengertian Buku Resep

Buku Resep merupakan sebuah buku yang berisikan sekumpulan jenis resep masakan. Buku resep ini tidak selalu berisikan resep-resep masakan yang ‘berat’, namun buku resep ini memiliki banyak jenis, dan biasanya resep-resep tersebut dikumpulkan tersendiri berdasarkan jenis makanannya, misalnya saja ada buku resep khusus untuk kue kering, buku resep untuk cake, buku resep ice cream, dan masih banyak jenis yang lain; hal tersebut dilakukan untuk mempermudah pembacanya dalam memilih resep apa yang mereka inginkan

2.3.2 Sejarah Buku Resep di Dunia

Sebenarnya tidak ada sejarah buku resep di dunia. Karena resep itu sendiri ada secara turun temurun, diwariskan dari satu generasi ke generasi yang lainnya. Kemudian dari situ muncul suatu asosiasi atau lembaga yang bergerak di bidang makanan, yang ada di kota London. Dari situlah resep-resep tersebut mulai mendunia dan menyebar ke mana-mana, dan akhirnya munculah buku resep.

2.3.3 Sejarah Buku Resep di Indonesia

Sama halnya dengan sejarah buku resep di dunia, dimana resep di Indonesia ini muncul secara turun-temurun. Resep yang pertama kali ditemukan di Indonesia adalah resep yang termuat di dalam majalah Femina, pada tahun 1987. Setelah itu orang-orang mengumpulkan resep-resep yang ada di majalah wanita Femina, kemudian dijadikan satu buku menurut kategori jenis makanannya sendiri-sendiri. Inilah yang dinamakan buku resep.

2.3.4 Tinjauan Kondisi Buku Resep di Indonesia

Saat ini buku resep di Indonesia sedang ‘mewabah’, dengan kata lain, banyak bermunculan buku-buku resep dari karangan atau penerbit yang berbeda-beda, serta memiliki resep yang bermacam-

macam jenis masakan pula, baik itu mulai dari kue kering atau *cookies*, sampai kepada masakan barat.

2.3.5 Potensi Buku Resep di Indonesia

Orang Indonesia sebagian besarnya merupakan masyarakat yang konsumtif, dan mereka cenderung menyukai kegiatan kuliner. Namun krisis ekonomi yang mengglobal di seluruh dunia ini menyebabkan masyarakat harus mengurangi jumlah pengeluaran mereka. Salah satu caranya adalah dengan memasak sendiri. Oleh karena itu potensi buku resep di Indonesia ini sangat besar. Biasanya kebanyakan dari mereka adalah ibu-ibu rumah tangga. Namun seiring dengan kemajuan zaman, buku resep ini tidak lagi hanya ditujukan kepada ibu-ibu saja, resep-resep praktis untuk anak-anak pun mulai bermunculan.

2.4 Tinjauan tentang Gambar

2.4.1 Tinjauan tentang Unsur Gambar

Ada beberapa hal yang dapat diamati dalam sebuah gambar. Karena lukisan dan ilustrasi yang indah tidak tercipta tanpa adanya pertimbangan-pertimbangan, baik secara rasional maupun emosional.

2.4.1.1 Garis

Garis merupakan 2 titik yang dihubungkan satu sama lain membentuk guratan sepanjang tempat dimana titik tersebut terletak. Garis merupakan unsur dalam gambar yang memiliki peranan sangat penting karena dapat dipergunakan untuk menjelaskan bentuk-bentuk dan observasi visual atau pengungkapan secara subyektif akan gagasan, membangkitkan berbagai pengalaman, pikiran/ paham, dan intuisi. Garis yang sederhana menggambarkan suatu arah membagi ruang memiliki panjang, lebar, corak atau warna, dan tekstur/kontur. Garis dibedakan menjadi:

1. Garis kontur yaitu garis yang melukiskan bagian tepi dari suatu bentuk sehingga memisahkan setiap volume atau area yang ada

disekitarnya. Garis kontur yang sangat sederhana umumnya tidak bervariasi dari segi ketebalan, tidak diperkuat dengan gradasi gelap terang ataupun bayangan.

2. Garis Kaligrafi atau penulisan indah. Garis kaligrafi terjadi jika keindahan dari garis menjadi aspek utama bagi keindahan gambar. Garis ini menunjukkan karakteristik masing-masing pribadi yang menggambarinya karena garis ini bersifat ekspresif. Garis kaligrafi menggunakan kekuatan tebal dan tipis untuk mempresepsikan bentuk, tepi yang berpotongan, terang dan gelap.

2.4.1.2 Kualitas Gelap terang (value)

Putih merupakan tekanan yang paling rendah dan hitam merupakan kualitas yang paling gelap, diantara keduanya terdapat abu-abu. Benda walaupun tidak berwarna putih dan hitam, tetap saja memilikitingkatan gelap dan terang yang dapat dianalisa dan dikategorikan sebagai *value*. Bila garis mendeskripsikan bentuk obyek, maka *value* akan memperjelas dan memperkaya garis sehingga bentuk 3 dimensi menjadi lebih hidup, tempat dan hubungan antar bentuk dapat ditentukan, membentuk pola untuk menggambarkan tekstur obyek serta memberikan kesan dramatis.

2.4.1.3 Bentuk dan Ruang (Shape and Space)

Bentuk merupakan sebuah presentasi abstrak. sebuah garis imajinasi yang menggambarkan suatu obyek di dalam hubungannya dengan latar belakang, karakter 3 dimensi yang terbentuk, seperti bola, balok, piramid, kepala manusia, dsb. Sedangkan ruang merupakan aspek negatif dari sebuah bentuk.

2.4.1.4 Pola (Pattern)

Pola adalah suatu pengulangan dari suatu elemen yang diulang-ulang dan disusun menjadi suatu bentuk datar. Merupakan juga bentuk dekoratif yang bersifat datar dan tidak memiliki gradasi gelap terang sehingga menyerupai siluet dan meminimalkan volume obyek.

Apabila pola bersifat dekoratif maka hanya bertujuan untuk memindahkan seperti pola dekoratif pada tekstil dapat diaplikasikan dalam bentuk pengulangan/repetisi pada suatu bentuk atau desain. Pada umumnya terdapat pada gaya desain *art nouveau* yang sangat menonjolkan pola dekoratif yang diatur.

2.4.1.5 Tekstur (Texture)

Kualitas permukaan benda dapat dirasakan lebih kasar maupun halus, keras maupun lembut, disebut tekstur. Tekstur merupakan elemen desain yang bersifat ekspresif dan emosional serta menggambarkan ciri khas pelukisnya. Tekstur dapat menimbulkan kesan ekspresif, jika tekstur kurang maka gambar menjadi lemah. Tekstur dapat dihasilkan menjadi beberapa variasi kuat lemah warna atau arsiran dan dapat diperoleh melalui percobaan dengan menggunakan alat-alat yang ada di sekitar kita secara kreatif. Tekstur dapat berbentuk seragam (seperti yang ada pada lukisan *pointilisme*), tekstur yang diperoleh melalui penemuan (penggunaan alat-alat seperti spans, garam, dan sebagainya yang dicampur dengan cat), serta tekstur yang ekspresif terkesan kasar dan unik.

2.4.1.6 Warna (colors)

Warna adalah sifat persepsi visual yang menurut sisi manusia disebut merah, kuning, biru, dll. Warna diambil dari spektrum dari cahaya (distribusi energi cahaya *versus* panjang gelombang) yang berinteraksi di dalam mata dengan sensitivitas spektral dari reseptor-reseptor cahaya. Warna merupakan elemen yang bercahaya yang kategorinya dan spesifikasi fisiknya diasosiasikan dengan obyek-obyek, material, sumber cahaya, dll berdasarkan sifat fisiknya seperti daya serap, daya pantul, atau emisi spektra. Warna dihasilkan dari gelombang cahaya, sejenis radiasi elektromagnetik yang terukur dalam satuan mikron. Warna-warna yang dapat kita lihat berada antara 400-700 mikron namun ada juga warna-warna yang tidak terjangkau

untuk dilihat karena panjang gelombangnya berada diluar jangkauan kita (“*Color*”, Wikipedia)

- **Warna Primer**
Merupakan warna-warna dasar terdiri dari: merah (*magenta red*), kuning (*lemon yellow*) dan biru (*turquoise blue*). Warna-warna lainnya merupakan kombinasi dari ketiga warna tersebut.
- **Warna Sekunder**
Warna-warna sekunder merupakan hasil dari pencampuran bersama antara berbagai warna primer, misalnya pencampuran antara merah dan biru menjadi warna ungu, pencampuran warna kuning dan merah menjadi warna jingga, pencampuran warna kuning dan biru menjadi warna hijau.
- **Warna Tersier**
Warna tertier merupakan warna yang berada diantara berbagai warna-warna yang ada, biasanya lebih dari satu nama warna seperti hijau kekuningan, biru keunguan, dan sebagainya.
- **Warna Komplementer**
Warna-warna yang saling berlawanan didalam lingkaran warna merupakan warna komplementer. Warna-warna komplementer selalu berlawanan secara kontras dan jika keduanya bercampur maka akan dihasilkan warna kelabu. Misalnya ungu dengan kuning, merah dengan hijau, biru dengan jingga, dan sebagainya. Warna komplementer dapat menetralkan intensitas warna yang terlalu kuat.
- **Warna Analog**
Warna-warna yang mempergunakan terang gelap dan intensitas dari warna terdekat, misalnya kuning kehijauan, kuning jingga (dominasi kuning), dan sebagainya. Sekalipun lebih berwarna daripada monokromatik, namun warna analog juga menciptakan keharmonisan dan suasana hati yang tenang karena hubungan dekat warna-warna yang dipakai.

a. Klasifikasi Warna Berdasarkan Spektrum Warna:

Warna Spektrum, warna-warna yang sudah dikenali seperti warna-warna pelangi dalam spektrum termasuk semua warna yang dapat dihasilkan oleh cahaya yang dapat dilihat dari satu panjang gelombang, warna-warna spektrum murni atau warna monokromatis.

Warna	Nm
Inframerah	>1000
Merah	700
Oranye	620
Kuning	580
Hijau	530
Biru	470
Ungu	420
Ultraviolet dekat	300
Ultraviolet jauh	<200

Tabel 2.1. Tabel warna dan panjang gelombangnya

Tabel warna tersebut sebenarnya tidak dapat diinterpretasikan sebagai tabel definitif, Warna spektrum murni membentuk spektrum yang berkelanjutan., dan bagaimana warna-warna tersebut dibagi menjadi warna-warna khusus adalah masalah kebudayaan, selera, dan bahasa. Biasanya warna-warna yang teridentifikasi adalah merah, oranye, kuning, hijau, biru, dan ungu. Newton berkonsep adanya warna ke-tujuh yaitu warna indigo, warna diantara biru dan ungu, tetapi kebanyakan orang tidak membedakannya, dan kebanyakan ilmuwan warna tidak mengenalinya sebagai warna terpisah.

Spektrum tampak (*spectrum optical*) adalah sebagian dari spectrum elektromagnetik yang tampak (dapat dideteksi) oleh mata manusia. Radiasi elektromagnetik dalam *range* panjang gelombang

ini disebut dengan cahaya tampak. Tidak ada batasan-batasan tepat dalam spektrum tampak, mata manusia pada umumnya dapat merespons panjang gelombang di udara dari 400 sampai 700 nm, walaupun beberapa orang dapat melihat panjang gelombang dari 380 sampai 780 nm. (“Visible Spectrum”, Wikipedia)

Warna	Interval panjang gelombang	Interval frekuensi
Merah	~ 625 – 740 nm	~ 480 – 405 THz
Oranye	~ 590 – 625 nm	~ 510 – 480 THz
Kuning	~ 565 – 590 nm	~ 530 – 510 THz
Hijau	~ 500 – 565 nm	~ 600 – 530 THz
Biru	~ 450 – 485 nm	~ 670 – 620 THz
Ungu	~ 380 – 450 nm	~ 790 – 670 THz

Tabel 2.2. Tabel Warna-warna dari spektrum cahaya tampak

b. Klasifikasi Warna pada Gambar/Illustrasi:

- Warna *Monochrome*

Warna yang menambahkan atau mengurangi intensitas dan satu warna saja. Gambar yang hanya memiliki satu warna (*monochrome*), warna dan kedalamannya tergambar pada kualitas terang maupun gelap. Gambar *monochrome* tidak mempresentasikan kenyataan/realitas yang ada, namun mengidentifikasi sebuah keseimbangan antara cahaya dan juga gelap dari sebuah obyek, bukan warna-warna tersebut. Gambar *monochrome* memberikan kesan volume dari sebuah warna, memberikan kesan kelonggaran dan kebebasan bagi pengamatannya untuk memiliki imajinasi tentang obyek gambar serta partisipasi dalam memahami obyek.

- Warna *Polycrome/ Optical Color*

Warna yang menggunakan banyak kandungan warna yang dicampurkan, tidak semata-mata menambah intensitas dan kuat lemahnya seperti halnya monochromatic. Polycrome membuat obyek

menjadi lebih realis dan ekspresif sebab pencampuran warna didasarkan kepada warna-warna yang sesungguhnya dilihat.

c. Klasifikasi Warna Berdasarkan Sensasi yang Ditimbulkan:

Teori warna awalnya berasal dari buku *Theory of Colors* (buku aslinya dalam bahasa Jerman *Zur Farbenlehre*) adalah sebuah buku oleh Johan Wolfgang von Goethe pada tahun 1810. Dalam buku tersebut terdapat beberapa deskripsi yang paling akurat dan paling awal mengenai bayangan berwarna, refraksi, warna dioptri, akromatisme/hiperkromatisme.

Dia juga memperhatikan sifat fisik dasar dari cahaya, efek-efek psikologis (termasuk gambar bayangan - *afterimage* pada mata), dan efek-efek psikologis sebagai fenomena yang memiliki hubungan dengan berbagai macam bidang lainnya. Pada abad ke 20, teori warna Goethe mempengaruhi filsuf Ludwig Wittgenstein dalam buku karangannya *Remarks of Colour*, Werner Heisenberg dan Max Planck, menunjukkan keakuratan dan kesugestifan pernyataan-pernyataan ilmiah Goethe, dan memiliki banyak pengaruh pada bidang-bidang lainnya. (*Theory of Colours*, Wikipedia)

Bagi Goethe sangatlah penting untuk dapat mengerti reaksi manusia terhadap warna, dan penelitiannya menandakan permulaan dari psikologi warna modern. Ia percaya bahwa segitiga warnanya adalah sebuah diagram dari pikiran manusia dan di menyambungkan masing-masing warna dengan emosi-emosi tertentu. Sebagai contoh, Goethe mengasosiasikan biru dengan pengertian dan percaya bahwa warna tersebut memancing suasana yang diam, dan ia percaya bahwa merah memancing suasana yang meriah dan sugestif terhadap imajinasi. Ia memilih warna primer merah, kuning, dan biru berdasarkan dari isi emosinya, dan juga sebagai penerapan fisik, dan mengelompokkan kedalam sub-seksi yang berbeda-beda dalam segitiga dengan elemen-elemen emosi dan juga dari tingkat pencampuran. Aspek emosi dari pengaturan-pengaturan dari segitiga tersebut merefleksikan perhatian

Goethe bahwa ini perasaan/emosi dari masing-masing warna dapat diperhitungkan oleh para seniman.

Dalam Segitiga Goethe ada tiga warna primer yaitu merah, kuning, dan biru yang diletakkan pada ujung-ujung segitiga. Subdivisi lainnya dari segitiga tersebut dikelompokkan menjadi segitiga sekunder dan segitiga tertier, dimana warna segitiga sekunder mewakili campuran dari warna-warna primer, sedangkan warna-warna segitiga tertier merupakan campuran dari dari warna primer dan sekunder.

- Merah

Merah adalah warna api dan darah, jadi warna tersebut sering diasosiasikan dengan energi, perang, bahaya, dan kekuatan, juga sebagai asmara, keinginan, dan cinta. Merah adalah warna yang sangat emosional. Dapat mempercepat proses metabolisme manusia, meningkatkan kecepatan respirasi, dan meningkatkan tekanan darah. Memiliki tingkat legibilitas yang tinggi, oleh karena itu digunakan pada rambu-rambu larangan, lampu merah, dan perlengkapan kebakaran biasanya di cat merah. Dalam filosofi, merah digunakan untuk menunjukkan keberanian. Sebuah warna yang dapat banyak ditemukan di bendera-bendera nasional.

- Oranye

Oranye menggabungkan energi dari merah dan keceriaan dari kuning. Sering diasosiasikan dengan kesenangan, sinar matahari, dan tropis. Oranye mewakili entusiasme, kebahagiaan, kreativitas, kemenarikan, sukses dan stimulasi.

Terhadap mata manusia, warna oranye adalah warna yang sangat panas, jadi warna tersebut memberikan sensasi panas, walaupun oranye tidak seagresif merah. Oranye meningkatkan *supply* oksigen ke otak, menghasilkan efek yang menghidupkan, dan menstimulasi aktivitas mental. Warna tersebut sangat diterima diantara kaum muda. Oranye diasosiasikan dengan makanan sehat dan menstimulasi nafsu makan.

Oranye adalah warna musim gugur dan musim panen. Dalam filosofi, oranye adalah warna kekuatan dan ketahanan fisik.

- Kuning

Kuning adalah warna sinar matahari. Warna tersebut diasosiasikan dengan kebahagiaan, kesenangan, intelektual, dan energi.

Kuning menghasilkan efek hangat, mendatangkan keceriaan, menstimulasikan aktivitas mental, dan menghasilkan energi otot. Kuning sering diasosiasikan dengan makanan. Warna kuning terang adalah warna untuk menarik perhatian, seperti halnya warna taksi di USA dicat kuning. Jika digunakan berlebihan, kuning dapat menghasilkan efek yang mengganggu, diketahui bahwa bayi-bayi lebih banyak menangis di ruangan bertembok kuning. Kuning dilihat terlebih dahulu jika di letakkan dengan hitam, kombinasi ini biasanya digunakan untuk menyampaikan peringatan. Dalam filosofi, kuning menunjukkan kesetiaan dan kehormatan.

- Biru

Biru adalah warna dari langit dan laut. Warna tersebut sering diasosiasikan dengan kedalaman dan stabilitas. Warna tersebut mensymbolisasikan kepercayaan, kesetiaan, kebijakkan, kepercayaan-diri, intelek, keyakinan, kebenaran, dan surga. Biru dianggap menguntungkan terhadap jiwa dan raga. Warna tersebut memperlambat proses metabolisme dan menghasilkan efek yang menenangkan. Biru diasosiasikan dengan ketenangan dan ketenangan. Dalam filosofi, biru disymbolisasikan dengan ketaatan dan ketulusan.

- Ungu

Ungu menggabungkan stabilitas dari biru dan energi dari merah. Ungu diasosiasikan dengan kekuasaan kerajaan, bangsawan, kemewahan, dan ambisi. Warna tersebut membawa kekayaan dan keborosan. Ungu diasosiasikan dengan kebijakkan, kemuliaan, ketidak-tergantungan, kreativitas, misteri, dan magis.

- Putih

Putih diasosiasikan dengan cahaya, kebaikan, kemurnian, dan keperawanan. Warna tersebut dianggap warna dari kesempurnaan.

Putih berarti aman, kemurnian, dan kebersihan. Berlawanan dengan hitam, putih biasanya memiliki konotasi yang positif. Putih dapat mewakili awal yang sukses. Dalam filosofi, putih menggambarkan keyakinan dan kemurnian.

- Hitam

Hitam biasanya diasosiasikan dengan kekuatan, keanggunan, formalitas, kematian dan kejahatan.

Hitam adalah warna misterius yang asosiasikan dengan ketakutan, dan hal-hal yang tidak diketahui. Biasanya warna tersebut memiliki konotasi negatif. Hitam menunjukkan kekuatan dan hak pemerintahan, juga dianggap sangat formal, anggun, warna prestasi. Dalam filosofi, hitam adalah warna duka cita. (*“Color symbolism and psychology”*, Wikipedia)

d. Klasifikasi Warna Berdasarkan Karakteristiknya:

- Warna-warna panas

Termasuk diantaranya warna merah, kuning dan pencampuran diantaranya

- Warna-warna dingin

Termasuk diantaranya biru dan hijau serta kombinasi-kombinasi diantaranya.

- Warna-warna netral

Termasuk di antaranya yaitu Putih, abu-abu dan juga hitam.

e. Klasifikasi Warna Berdasarkan Kualitasnya:

- Hue

Yaitu posisinya dalam lingkaran warna mengacu pada nama-nama dan warna-warna tersebut (misalnya: biru, merah, kuning, dan sebagainya.) . *Hue* merupakan kualitas yang membedakan, antara warna satu dengan yang lainnya keunikan masing-masing warna.

- Chroma

Adalah kekuatan dan kelemahan warna mengacu kepada intensitas warna, misalnya warna kuning memiliki intensitas warna yang berat sedangkan warna ungu kurang kuat.

- Value

Yaitu kualitas warna terang atau gelap dibandingkan dengan warna hitam atau putih. Penambahan warna hitam dapat menyebabkan warna menjadi gelap sedangkan penambahan warna putih menyebabkan warna menjadi terang. *Value* warna dapat dibedakan menjadi

- a. *Tint*, warna dengan value tinggi warna-warna yang dianggap lebih ringan dan terang karena penambahan warna putih.
- b. *Shade*, warna dengan value rendah, warna-warna yang lebih berat oleh karena tambahan unsur hitam.

2.5 Tinjauan Unsur Komposisi

2.5.1 Penataan Layout

- a. Komposisi Secara Umum

Bentuk paling umum di dalam penataan komposisi adalah pada bidang gambar berbentuk segi empat yang terdapat dua sisi memanjang dan dua sisi memendek baik mendatar maupun tegak. Komposisi ini merupakan cara penataan yang paling mudah, dalam arti seseorang yang tidak memiliki *sense of art* yang tinggi pun dapat menata menggunakan cara ini meskipun hasilnya sederhana, tetapi paling tidak kalau salah dalam meletakkan hasilnya tidak sampai jelek sekali.

Subyek dan gambar juga menentukan bidang gambar yang dikehendaki, misalnya untuk meletakkan gambar pemandangan alami/*landscape* maka umumnya akan membentuk komposisi horisontal sedangkan untuk gambar yang memanjang ke bawah akan membentuk komposisi vertikal.

- b. Perkembangan Komposisi

Komposisi tersebut banyak dilanggar untuk mencapai bentuk yang lebih menarik. Komposisi yang beraneka ragam terjadi sejak ditemukannya kamera sehingga orang mulai berani untuk melakukan manipulasi komposisi. Hal ini dapat dilakukan dengan permainan grid sebagai garis bantu sehingga obyek dapat berada pada tempat yang unik dan menarik namun juga seimbang.

c. Warna dalam Komposisi

Kuat lemahnya warna juga sangat mempengaruhi dalam penempatan komposisi. Bidang-bidang yang memiliki intensitas warna tinggi dan kontras kuat secara psikologis memiliki berat yang lebih dibandingkan bidang-bidang yang intensitas warnanya lemah. Misalnya *background* yang tidak terlalu gelap dan polos, mempunyai efek mengkonsentrasikan perhatian secara formal pada wajah atau figur subjek yang dilukis. Kesan komposisi seperti ini bersifat formal dan tradisional.

2.5.2 Tinjauan Teori Perspektif Sederhana.

Perspektif adalah hukum yang memprediksi dan menjelaskan tentang ragam dan cara bagaimana suatu obyek yang tampak semakin berkurang dan semakin kecil ukurannya pada saat obyek tersebut berada pada jarak yang jauh dari pengamat. Basis dari semua perspektif adalah titik terang dari semua garis paralel pada horizon. Horizon adalah batas dimana mata kita melihat terjauh atau tepi langit. Hukum perspektif yaitu semua garis paralel/sejajar akan menuju pada suatu titik yang sama. Aspek lainnya yaitu obyek-obyek yang berjarak sama tampak semakin mengecil hingga mendekati horizon. Jarak antara obyek yang berjarak sama tersebut dilakukan secara konstan.

2.5.3 Tinjauan Teori Tata Cahaya

Pencahayaan di dalam gambar berkaitan dengan kualitas atau terang gelap (*value*) karena aspek cahaya menentukan kualitas gradasi suatu obyek. Dengan adanya kualitas gelap dan terang ini maka gambar akan menampilkan bentuk tiga dimensi sehingga tampak

lebih rill dan 3 dimensi. Pelukis yang menerapkan kontras antara gelap dan terang ini contohnya Rembrant. Beberapa elemen cahaya yang menentukan skala gradasi ini adalah:

a. *Highlights*

Bagian dari obyek yang memiliki warna yang paling ringan atau paling terang dibandingkan bagian lainya dan biasanya muncul dari permukaan yang paling halus dan mengkilap. *Highlights* berupa bintik sinar yang kuat dan mengena pada bagian puncak dari permukaan yang menghadap ke arah sumber cahaya.

b. *Lights* dan *Shadow*

Yaitu merupakan kualitas gelap dan terang yang paling luas areanya, berada diantara *highlights* dan juga pusat bayangan.

c. *Core of shadow*

Yaitu area dimana cahaya dipantulkan kembali dari permukaan yang tidak seberapa jauh, berfungsi sebagai pengislidan membuat obyek semakin jelas bentuknya.

2.6 Tinjauan Gambar Ilustrasi

Ilustrasi, dari kata Latin *illustrare*, menerangi atau menghias, berarti pengiring, pendukung, selain penghias guna membantu proses pemahaman terhadap suatu obyek. Karena itu kata ilustrasi dapat dipakai di banyak bidang.

Ilustrasi menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (372) mempunyai definisi sebagai berikut:

- Gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya.
- Gambar, desain/diagram untuk penghias (halaman sampul dan sebagainya).
- Keterangan (penjelasan) tambahan berupa contoh, bandingan dan sebagainya untuk memperjelas paparan (372).

Ilustrasi adalah material bergambar yang muncul dengan penambahan teks. Ilustrasi dapat berupa peta, diagram, elemen dekoratif, atau yang

digunakan untuk mempresentasikan pemandangan, manusia, atau obyek yang berkaitan. Ilustrasi juga merupakan simbolisasi dari tulisan yang mengikutinya.

Asal-usul ilustrasi secara historis sama seperti perihal penulisan jaman kuno. Huruf gambar dari manusia purba, dan *hieroglyph* dari peradaban bangsa Mesir kuno merupakan akar dari ilustrasi dan teks.

Gambar ilustrasi ini bukan hanya yang berbentuk gambar coretan tangan, tetapi dapat juga hasil fotografi, bahkan susunan huruf, dan komposisi fotografi. Namun yang umum dibicarakan adalah gambar ilustrasi dalam pengertian paling populer, yaitu gambar yang diciptakan oleh seniman lewat garis, bentuk, dan warna serta menjelaskan teks berisi cerita. Ilustrasi pada suatu karya bisa mempergunakan teknik gabungan manual dengan material pendukung, seperti pensil warna, cat air, dan lain-lain yang kemudian dapat dikomputerisasi.

2.6.1 Perkembangan Ilustrasi

Gambar ilustrasi sebenarnya bukan hal yang baru di dunia. Jika kartun dan karikatur berkembang sejak munculnya teknologi cetak grafis, gambar ilustrasi berkembang sejak masa klasik. William Benton dalam *Encyclopedia Britania vol. 11* mengatakan bahwa sejak jaman dahulu hingga diketemukannya mesin cetak dengan huruf yang dapat dipindahkan, buku-buku ditulis dan diberi ilustrasi dengan tangan (1098). "*Book of Death*" adalah manuskrip terkenal yang dihiasi dengan ilustrasi tertua di Mesir.

Hikayat masyarakat Bali yang dituliskan di daun lontar sudah menyertakan gambar ilustrasi di *dalamnya*. Juga petuah yang tertulis di gulungan kertas tua dari daun Papyrus yang ditemukan di Mesir disertai gambar agar lebih informatif. Misalnya, buku petunjuk seks kuno *Kamasutra*. Ciri khas cerita bergambar jaman dulu berupa dekorasi naskah dengan pewarnaan yang disepuh emas serta ada juga dekoratif inisial pada buku tersebut.

Pada tahun 1980-an, kehidupan ilustrasi di Indonesia tumbuh dengan subur. Nama-nama muda seperti Rien Bachtiar, Wedha, Rahardjo, Fung Wayming, Tefon, dan Gendut Riyanto menjadi pembicaraan yang menarik. Sementara yang telah mendapat nama lebih dahulu adalah Si Jon, juga pelukis komik Jan Mintaraga dan Steve Kamajaya.

Pada awal sejarah seni *rupa* Indonesia modern berjalan dan awal dunia perbukuan Indonesia berkembang, seniman yang tercatat sebagai *illustrator* adalah para pelukis. Misalnya Suromo dan Abdoel Salam, yang meneruskan langkah ilustrator Belanda, seperti M.A. Koek Koek, C. Jetses atau W.K. de Bruin. Hal ini semata-mata agar dunia ilustrasi yang ada di Indonesia tidak terputus.

Sementara itu dunia *ilustrasi* di negara Barat terus berjalan dengan kreativitas menggebu-gebu dan menawarkan berbagai model teknik seperti *airbrush* dan wawasan baru. Gagasan yang melepaskan ilustrasi sebagai penghias, namun berdiri sendiri dan hadir sebagai “ilustrasi kehidupan” juga membawa kemajuan tak terkirakan. Ilustrator Amerika, Norman Rockwell dan ilustrator dunia binatang Boris Valeo atau Hildebrandt memberikan banyak inspirasi. Karya mereka tidak hanya bertujuan menerangkan isi buku atau majalah, tetapi sebagai ilustrasi yang menerangkan pikiran dan pandangan ilustrator terhadap dunia dan segala geraknya (37).

Perkembangan *dalam* dunia kesenian dan kebudayaan saling mempengaruhi, dimana kesenian merupakan wujud atau suatu unsur budaya yang telah ada sejak jaman prasejarah atau kira-kira 3500 tahun SM dan terus berkembang dan mengalami perubahan hingga sekarang dan telah melewati berbagai macam tahapan atau jaman setiap kebudayaan dengan bentuk keseniannya tersebut berlangsung di setiap daerah di seluruh dunia ini sesuai dengan kebudayaan yang ada. Adapun jenis kebudayaan dan kesenian yang ada sejak dari tahun 3500 SM hingga sekarang diseluruh dunia adalah:

2.6.2 Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Bidang Kajian

1. Ilustrasi *Editorial*, yang merupakan ilustrasi buku, yang sering dijumpai pada buku-buku novel, buku-buku bacaan anak atau orang dewasa, buku olahraga, kartun dan karikatur politik, dan sebagainya. Yang mana selain untuk memperjelas cerita atau penyampaian pesan dalam buku tersebut sebagai visualisasi pesan, ilustrasi ini juga dapat digunakan sebagai jaket atau sampul buku yang dapat berguna untuk menarik perhatian konsumen.
2. Ilustrasi *Periklanan*, merupakan ilustrasi yang ditunjukkan pada fungsi promosi dan pemasaran, yang meliputi:
 - a. Ilustrasi *Fashion*, ilustrasi ini dapat berbentuk fotografi maupun gambar untuk mempromosikan dan menjual produk *fashion*.
 - b. *Ilustrasi* Produk, berfungsi untuk menggambarkan berbagai produk yang diproduksi semenarik mungkin untuk dipromosikan dan ditawarkan kepada konsumen.
 - c. *Ilustrasi* Pariwisata, yang pada umumnya menggambarkan pemandangan alam, arsitektur, dan figur-figur tertentu pada daerah yang dipromosikan.
3. Ilustrasi Medis, berkaitan dengan pengetahuan kedokteran yang menggambarkan berbagai macam dalam bidang kedokteran seperti penggambaran anatomi tubuh, bakteri, jamur, dan sebagainya.
4. *Ilustrasi* Ilmiah, seperti halnya ilustrasi medis, ilustrasi ini juga menggambarkan berbagai macam hal yang berhubungan dengan bidang kajian ilmiah yang sangat membutuhkan ketepatan, kejelasan, kerapian, dan sebagainya.

2.6.3 Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Sifat dan Fungsi

1. Gambar *ilustrasi* yang bertujuan untuk menggambarkan keadaan yang dilihat, baik berupa sketsa kasar berupa garis-garis yang

cepat maupun gambar yang detail. Contoh: sketsa cepat atau bahkan *photo realism*, yaitu penggambaran obyek yang mirip dengan foto dengan detail yang akurat.

2. Gambar *ilustrasi* yang menggambarkan apa yang diimajinasikan, yaitu penggambaran obyek pada keadaan yang tidak ada didalam kenyataan. Penggambarannya dapat berupa penggambaran yang abstrak.
3. Gambar *ilustrasi* yang memvisualisasikan suatu ide dan konsep yang berbentuk simbolisasi. Gambar ilustrasi ini tidak hanya memerlukan teknik dan kemampuan, namun lebih menuntut kedalaman isi yang digambarkan untuk menghadirkan sudut pandang, perasaan dan emosi, intepretasi dan ekspresi orang yang menggambaranya.
4. Gambar *ilustrasi* yang berfungsi untuk menghias atau dekoratif yang mengisi komposisi atau bidang yang ada sehingga memberikan daya tarik besar dan memenuhi kepuasan estetis pengamatnya.
5. Gambar *ilustrasi* yang menggambarkan dan menjelaskan, yang berfungsi sebagai jembatan penjelas di dalam pemahaman bahasa verbal. Biasanya ilustrasi ini dan verbalisasi berdampingan dan saling mendukung, mengarahkan pembaca sesuai dengan keinginan penulis, dimana ilustrasi dapat memperluas cerita dan mempermudah pemahaman atas sesuatu yang abstrak.

2.6.4 Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Alat

1. *Perlengkapan* sketsa, yang meliputi: pensil 2B dan HB, *charcoal* atau pensil arang, *technical pen*, *ballpoint*, dan penghapus pensil.
2. *Perlengkapan* warna, menggunakan berbagai macam media warna seperti cat air, *marker*, pensil warna, spidol, cat minyak, *crayon*, *pastel*, dan sebagainya.

3. Kertas yang digunakan untuk peralatan cat air, pensil, *crayon*, *pastel*, sketsa, dan sebagainya. Kanvas yang digunakan untuk cat minyak. Media ini terdiri dari berbagai macam ukuran.
4. Kuas. *Macam-macam* kuas antara lain: kuas yang berujung bulat dan kuas yang berujung datar dengan berbagai macam ukuran yang sangat beragam. Pada kuas yang berujung bulat, apabila dalam keadaan basah maka ujungnya akan meruncing yang cukup baik untuk menciptakan detail serta mampu menahan banyak cat dan air sekaligus. Sedangkan pada kuas yang berujung datar, tidak dapat menahan air dan cat yang begitu banyak, kuas ini sangat baik apabila digunakan untuk menciptakan efek semburan cat.
5. Palet dan air. Palet digunakan untuk membuat campuran cat yang dikehendaki sedangkan air berfungsi untuk mengurangi kepekatan campuran cat tersebut.
6. *Perlengkapan* ilustrasi digital seperti *graphic tablet*, *mouse*, *printer*, *scanner*, dan program pendukung seperti Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, PaintShop Pro, Corel Draw, dan lain-lain.

2.6.5 Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Teknik

1. *Fotografi*, merupakan teknik ilustrasi yang dipergunakan sejak ditemukannya alat atau kamera yang diperlukan untuk memotret pada tahun 1665. Yang merupakan penggambaran atau melukis obyek dengan menggunakan cahaya. Fotografi terbagi menjadi dua macam, yaitu: fotografi dokumentasi yang memotret obyek atau peristiwa penting tanpa memperhatikan segi estetisnya. Sedangkan yang kedua adalah fotografi yang sangat memperhatikan segi estetik dan keindahan dari obyek yang akan dipotret serta hasil dari fotografi tersebut, yang kemudian menjadi media ekspresi keindahan dan seni baru yang disebut dengan Piktoral.

2. Manual merupakan *teknik* gambar yang hanya dapat dihasilkan dengan ketrampilan dan kreatifitas tangan, yang dapat menciptakan kekhasan dan keunikan gaya masing-masing seniman yang tercermin dalam gaya dan ciri khas goresan. Oleh karena itu teknik ini memiliki kelebihan dalam hal nilai estetisnya dibanding dengan menggunakan komputer.
3. Komputer merupakan teknik menggambar yang berbasiskan teknologi. Dengan teknik adanya penggunaan komputer maka secara perlahan teknik manual menjadi tergeser karena sifatnya yang serba otomatis dan terkontrol dengan cepat.
4. Kubisme Sintetik atau Kolase atau *Photomontage*. Kolase berarti menempel, yaitu *teknik* yang mempergunakan kertas, kain, gambar, ataupun, bermacam-macam benda lainnya yang ditempelkan pada satu permukaan dan menjadi satu kesatuan. Gaya gambar ini pertama kali dipergunakan oleh aliran Kubisme. Sedangkan *Photomontage*, menerapkan prinsip yang sama dengan kolase namun teknik ini mempergunakan fotografi. *Photomontage* banyak dipergunakan pada gaya *Punk*, *Surrealism*, *Pop Art*, dan *Dadaism*.

2.6.6 Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Goresan

1. Arsir merupakan *teknik* yang menggambarkan bentuk obyek dengan mengisi daerah-daerah yang tidak terkena cahaya atau bayangan obyek sehingga *volume* tiga dimensi obyek dapat dideskripsikan, teknik arsir ini dibedakan menjadi:
 - a. Arsiran garis *lurus*, antara lain: garis-garis paralel (*Hatching*) yaitu goresan garis dengan pola sejajar, garis-garis berpotongan (*Cross Hatching*) yaitu pola garis yang memotong garis-garis yang sejajar, garis bervariasi (*Scibbling*) yaitu garis-garis yang bersifat abstrak dan acak ke segala arah.

- b. Arsiran mengikuti bentuk atau melengkung, antara lain: garis-garis kontur (*Contour Hatching*) berupa garis-garis lengkung yang mengikuti perubahan obyek baik bentuk melingkar maupun perspektifnya, serta garis-garis kontur yang saling mendorong (*Cross Contour Hatching*) yang mendeskripsikan *volume* dan detail-detail benda.
1. *Dry Brush*, merupakan teknik menggambar dengan sapuan kuas yang setengah kering atau tanpa campuran air hanya menggunakan kepekatan cat saja, hal ini dilakukan dengan cara menyapukan kuas tanpa air tersebut ke permukaan kertas yang kasar dengan tujuan menghasilkan efek pecah-pecah atau tidak rata, hal ini untuk mendapatkan tekstur gambar.
 2. *Wet Brush*, merupakan teknik menggambar dengan menyapukan air dahulu ke permukaan kertas sebagai dasar. Setelah itu baru menyapukan kuas yang sudah mengandung cat. Menghasilkan efek yang halus yang tidak kaku karena cat meresap mengikuti air dan tekstur kertas. Hasil yang didapatkan bisa lebih artistik dan tidak terduga.
 3. *Blocking*, atau disebut dengan pengecatan plakat yang menggunakan jenis cat poster, gaya gambar ini disebut dengan *Plakatsstil* karena ditemukannya cat poster pada era modern. Pewarnaan ini berkesan datar, sedikit, tanpa gradasi, dan pada umumnya minim ornamen, karena bertujuan untuk memusatkan perhatian pada obyek utama yang sederhana.
 4. *Pointilism* atau *Texture*, merupakan gaya penggambaran dengan memanfaatkan kualitas permukaan suatu bidang, baik kasar maupun halus, keras atau lembut, dan sebagainya. Teknik ini bersifat ekspresif, representasional, dan inovatif yang ditentukan oleh material, teknik, serta kreatifitas seniman. Bidang gambar diberikan titik

berwarna, sesuai dengan bentuk obyeknya yang dari kejauhan seakan-akan menyatu, yang dapat mencapai tiga dimensi yang menggambarkan cahaya dan bayangan serta suasana melalui pewarnaan kuat dan lemah, bahkan tidak menggunakan *outline* pada obyek karena sudah menggunakan tekstur. Bentuk pola tekstur yang terkenal yaitu *Pointilism* oleh Georges Seurat.

2.6.7 Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Gaya Gambar

1. Realis atau *Realism*, merupakan salah satu gaya gambar dimana mengutamakan kesesuaian dengan keadaan yang sesungguhnya dalam kehidupan nyata. Realisme yang sempurna memiliki tingkat kemiripan yang akurat dengan obyek aslinya, hal ini disebut juga *Photorealism*, yang kelihatan sama dengan foto.
2. Simbolik, merupakan gaya gambar dimana ilustrator melambangkan sesuatu secara simbolis, sehingga tidak bisa diketahui makna ilustrasinya tanpa membaca dulu penjelasan dari ilustrasi tersebut.
3. Grafik/Bagan, merupakan gaya gambar yang banyak dipakai pada media ekonomi. Gaya ini bisa bervariasi dan tidak monoton harus berbentuk titik dan garis atau kotak-kotak persegi panjang.
4. Dekoratif atau *Decorative* merupakan teknik menggambar yang menarik dengan penuh ornamen, namun tidak semuanya memiliki kegunaan karena hanya memenuhi fungsi estetis atau penghias. Gaya dekoratif ini akhirnya berkembang sebagai bentuk gerakan yang menghidupkan kembali ketrampilan tangan manusia dalam seni dan kriya serta menolak kehadiran industri yang menggunakan tenaga mesin. Beberapa gaya dekoratif yang terkenal yaitu gaya *Victorian*, *Art and Crafts*, dan *Art Nouveau*.
5. Kartun atau *Cartoon* merupakan bentuk gambar yang lucu dan menghibur yang biasanya disajikan dalam bentuk gambar

maupun rangkaian cerita baik berupa komik maupun film animasi. Penggambaran jenis ini lebih banyak diidentikkan untuk anak-anak karena sifatnya yang lucu dan kekanak-kanakan. Namun demikian gambar kartun juga banyak dibuat untuk orang remaja dan dewasa, karena sifatnya yang menghibur dan ringan yang mudah dimengerti. Bentuk figur kartun sangat lucu dan digambarkan dengan bebas sesuai dengan apa yang diinginkan oleh seniman dan sekiranya dapat menghibur orang lain. Oleh sebab itu figur kartun digambarkan bebas tanpa mempedulikan bentuk yang proporsional.

1. Karikatur atau *Caricature*, penggambaran ini sebenarnya memiliki kemiripan dengan kartun, bahkan sering kali dikategorikan sebagai bagian dari gambar kartun. Karikatur biasanya digambarkan dengan tujuan menyindir atas berita-berita yang aktual dan tokoh-tokoh yang sedang hangat diperbincangkan masyarakat. Namun disamping hal itu penggambaran ini mempunyai ciri-ciri yang lucu dan menghibur. Dalam penggambaran karikatur memiliki berbagai macam prioritas yang diutamakan seperti proporsi yang tepat, kemiripan figur yang akurat dan realistis, menjadi diputarbalikkan dalam teknik penggambaran karikatur. Figur yang digambarkan kemungkinan sangat jauh dari keadaan realitasnya, hal ini justru tetap diterima dan dianggap sebagai simbol yang mewakili dan mengingatkan pengamat terhadap orang yang digambarkan.

Karikatur yang ekstrem bersifat melebih-lebihkan keunikan seseorang dan dikembangkan melalui pengetahuan dasar wajah dan daerah kepala, misalnya apabila keunikan seseorang terletak pada hidung yang besar, maka hal tersebut yang akan dilebihkan dan ditonjolkan sehingga menjadi sangat unik namun masih dikenali tokoh yang digambarkan dalam karikatur tersebut.

Figur yang digambarkan biasanya berkepala besar dan berbadan kecil, dimana hal ini dikarenakan keunikan dari tubuh manusia yang sering ditonjolkan dalam karikatur adalah bagian wajah. Seringkali karikatur dibuat dengan goresan dan arsiran *ballpoint* atau pena hitam sehingga berkesan monumental.

2.7 Tinjauan tentang Buku Pop-Up

Buku pop-up adalah sebuah buku yang di dalamnya mengandung unsur gambaran tiga dimensi. Jadi gambaran yang ada di dalam buku tersebut seperti memiliki ketebalan, tidak seperti buku umumnya yang hanya dapat dilihat dari satu sisi, atau dengan kata lain dua dimensi.

2.8 Tinjauan tentang Igor Pastry

2.8.1 Sejarah Berdirinya Igor Pastry

Pada tahun 1989, Igo dan Ratna selesai menempuh kuliah di Sekolah Tinggi Perhotelan Bandung, mendapat tawaran kerja di Hilton Hotel London untuk terjun sebagai cook professional. Di tahun 1991 pindah ke Switzerland, Igo bekerja di *Brasserie Lipp – top ten* Michelin restaurant di Geneva kemudian pindah ke Hyatt Hotel Montreux sementara Ratna bekerja di Movenpick Hotel Zurich. Setelah itu mereka memperdalam ilmu perhotelan di Hotel Institute Montreux.

Pada tahun 1996 Igo dan Ratna memutuskan pulang ke Indonesia dan bekerja di Bali, Igo bekerja di Grand Hyatt Hotel dan Ratna di Oberoi Hotel. Namun setelah dua tahun Igo dan Ratna lebih memilih di Surabaya, di mana Igo bekerja di Mandarin Oriental Hotel (sekarang Hotel Majapahit) dan Ratna di Westin Hotel (sekarang Marriott Hotel). Selama hampir 7 tahun di di Mandarin Oriental Hotel Surabaya, Igo berkesempatan membantu Mandarin Oriental Hong Kong, Mandarin Oriental Macau dan mengikuti *Food and Beverage Professional Development Program* dari *Cornell University*, New York sedangkan Ratna membantu The Westin Osaka.

Pengalaman yang panjang setelah lebih dari empat belas tahun di Inggris, Switzerland, Jepang dan Indonesia sebagai professional di dunia perhotelan dan pastry bakery didukung pendidikan yang menunjang membuat Igo dan Ratna percaya diri memulai dengan membawa pengalaman dan pelajaran internasionalnya, ke tingkatan usaha bisnis Igor's Pastry. Igor's Pastry diambil dari nama Igo sebagai Director yang mengelola seluruh aspek manajemen dan marketing sedangkan Pastry Chef Ratna yang mengelola keseluruhan proses produksi.

Dengan menonjolkan berbagai macam keunggulan, anda dapat menemukan bermacam *all homemade bread, chocolate, cookies, ice cream, pastries* dan *cakes* - semuanya dibuat di dapur produksi Igor's Pastry dengan *philosophy health conscious*.

Dalam menentukan standar kualitas, kami menerapkan standar yang international tinggi, sudah mendapatkan sertifikat HACCP (*Hazard Analyzis Critical Control Point*), yaitu penerapan standar pengawasan mutu proses produksi, yang dikeluarkan oleh *The Royal Institute London* dan *Food Quality Checked Mark dari TUV Nord German*. Sertifikasi ini untuk menjamin sistem keamanan sebelum – selama – setelah proses produksi. Bahan baku mereka memakai bahan yang aman konsumsi dan berkualitas tinggi, misalnya tidak memakai aneka produk yang mengandung trans-fat dan bebas pengawet.

Menu-menu klasik dan baru selalu ditawarkan dan untuk melayani tingginya kesadaran masyarakat akan kesehatan, Igor's Pastry menawarkan produk yang *sugar free, egg free, gluten free, kasein free, flour free, low carbohidrat* dan *hi-fibre* dalam aneka produk pastry, bakery, cookies, ice cream, snack dan pudding. Igor's Pastry juga melayani delivery order.

Kami yakin ramuan sukses dari bahan baku terbaik dan menjunjung etika bisnis yang tinggi sehingga pelanggan

mendapatkan nilai yang sesuai bahkan pelanggan loyal tidak jarang minta menu baru sebagai inspirasi tambahan.

Inilah gerai *pastry* dan *bakery* berkualitas tinggi, yang lahir dari tangan anak bangsa. Interior yang terkesan suasana rumah kayu di Eropa menambah keanggunan gerai tersebut, kesejukan gerai, kebersihan yang hebat, kualitas penataan, jajaran produk yang variatif dan unik, kualitas pelayanan berkelas, dan hebatnya ini bukan berada di ibukota Jakarta.

Strategi Igor's Pastry adalah menjadi pemain berkelas dunia, walaupun bukan berada di ibukota negara.



2.8.2 Produk-produk Igor : **- Pastry :**

Apple Pouch with Vanilla Sauce – Rp 12.500,-



Black Forest Danish – Rp 12.500,-



Cheese Chocolate Bun – Rp 13.500,-

Cheese & Cheese Bun – Rp 13.500,-

Chicken Mushroom Puff – Rp 12.500,-



Chocolate Danish – Rp 12.500,-



Chocolate Pretzel – Rp 10.000,-

Mix Fruit Danish – Rp 13.000,-

Porto Vanilla Egg Tart – Rp 14.000,-



Roulade Beef & Cheese – Rp 12.000,-



Russian Twist – Rp 13.000,-

Smoked Salmon Croissant – Rp 13.500,-

Strawberry Lychee Puff – Rp 12.500,-



Tiramisu Croissant – Rp 11.500,-



Vanilla Almond Danish – Rp 13.000,-

- Bakery :

Banana Chocolate Clover – Rp 12.000,-

Banana Hazelnut – Rp 12.000,-



Baulus Cinnamon – Rp 9.000,-



BBQ Beef & Mushroom Bun – Rp 11.000,-

Beef Salami & Cheddar Bun – Rp 10.000,-

Beef Sausage Boat – Rp 11.500,-



Beef Slice & Corn – Rp 10.500,-



Beef Slice & Scalion Bun – Rp 10.000,-

Black Forest Bun – Rp 11.500,-

Blueberry Crispy Roll – Rp 10.500,-



Cheese Bun Beef Sausage – Rp 11.000,-



Cheese Mushroom Ball – Rp 10.500,-

Chocolate Chip Loaf – Rp 15.000,-

Chocolate Streusel – Rp 10.500,-



Japanese Egg Roll – Rp 9.500,-



- Cookies :

Banoffee Large – Rp 90.000,-

Biscuit Vanilla Butter Rusk – Rp 40.000,-

Cats Tounge Almond Large – Rp 90.000,-



Cheese Chocolate Large – Rp 90.000,-



Cranberry Large – Rp 90.000,-

Chocolate Cashew Nut Large – Rp 90.000,-

Classic Chocolate Bread Stick – Rp 75.000,-



Corn Flake Large – Rp 90.000,-



Crispy Orange Large – Rp 90.000,-
Durian Cookies Small – Rp 60.000,-
Lavosh Anchovy – Rp 15.000,-



Cheese Stick Large – Rp 90.000,-

- Ice Cream :

- *Ice Log* – Rp 525.000,-
- *Strawberry Cheese Ice Cake* – Rp 350.000,-
- *Black Forest Ice Cake* – Rp 300.000,-
- *Pavlover Ice Cake* – Rp 350.000,-
- *Coffee Mountain Ice Cake* – Rp 350.000,-
- *Palina Hazelnut Ice Cake* – Rp 300.000,-
- *Tree Frutti (Sugar Free)* – Rp 300.000,-
- *Banana Chocolate Rum Ice Cake* – Rp 300.000,-
- *Tutti Frutti Ice Cake* – Rp 300.000,-
- *Baked Alaska Mini Ice Cake* – Rp 37.500,-

- Toast :



Brown Bread Toast – Rp 23.500,-

Carrot Oat Toast – Rp 23.500,-



Chocolate Toast – Rp 17.000,-

Raisin Toast – Rp 17.500,-

- Pudding :

Almond Longan – Rp 15.000,-



Coconut – Rp 18.500,-



Cream Caramel – Rp15.000,-

Klapper Tart – Rp 9.000,-

Strawberry Cheese – Rp 18.500,-

- **Savoury**



Beef Goulas – Rp 22.500,-



Chicken Sheperd Pie

Macaroni Schotel – Rp 8.500,-

Mushroom Cheese Quice



Netherland Pie – Rp 22.500,-



- Dry Cake

Almond Brownies – Rp 8.500,-

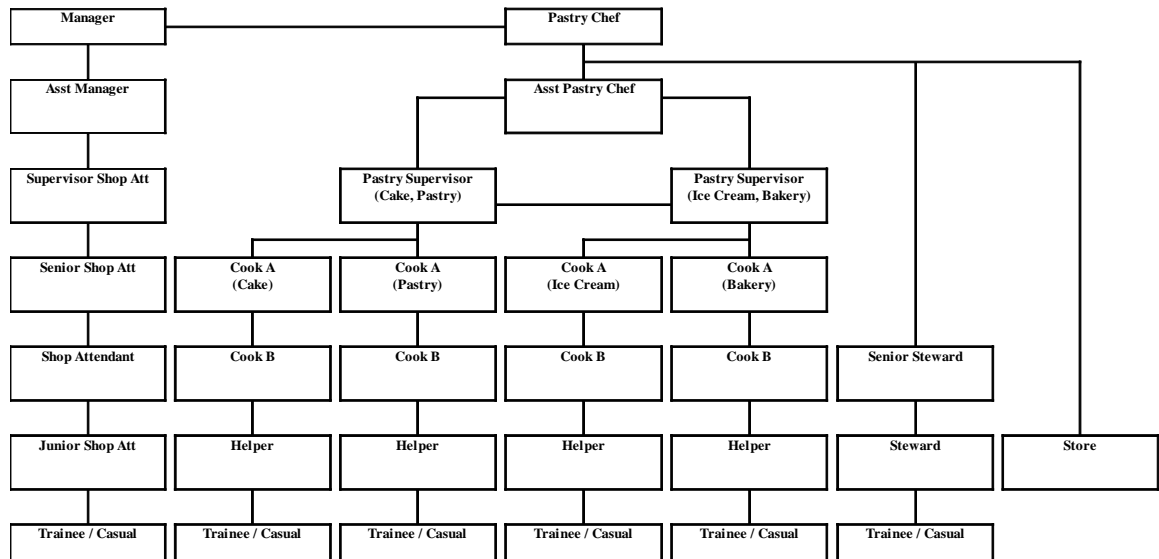
Brownies – Rp 9.500,-

Chocolate Almond Waffle – Rp 10.000,-



Napoleon Walnut – Rp 10.000,-

2.8.3 Struktur Organisasi Igor :



Tabel 2.3. Tabel Struktur Organisasi Igor

2.8.4 Analisa Data

Perancangan Tugas Akhir ini menggunakan teknik analisa SWOT (*Strength, Weakness, Oportunity, Threat*). Di antaranya adalah sebagai berikut :

1. Analisa Strength :

Igor	Holland Bakery	Bread Talk
	Mempunyai banyak cabang yang berlokasi di beberapa kota besar di Indonesia, lokasinya strategis	Mempunyai banyak cabang yang tersebar di beberapa Negara-negara besar, serta bertempat di Mall-Mall besar (merek <i>franchise</i>)
		Punya modal yang kuat
Memproduksi <i>health food</i> , yang diakui atau mendapat sertifikasi dari HACCP (Hazard Analyzis Critical Control Point), yang dikeluarkan oleh The Royal		

Institute London dan Food Quality Checked Mark dari TUV Nord German		
	Pilihan harganya banyak, sehingga masih terjangkau oleh semua kalangan masyarakat	
Mempunyai ' <i>loyal followers</i> ', atau dengan kata lain pelanggan yang lebih mementingkan kualitas daripada harga		

2. Analisa Weakness :

Igor	Holland Bakery	Bread Talk
Harganya cenderung mahal, dan kurang terjangkau di semua kalangan		
Hanya masyarakat Surabaya dan orang-orang tertentu yang mengenal Igor		
Memproduksi banyak varian yang tidak umum di pasaran, dan lengkap jenisnya	Memproduksi ' <i>general product</i> ' (produk-produk yang sudah umum dan banyak di pasaran), kurang inovasi produk, cenderung kuno modelnya	Memproduksi ' <i>general product</i> ' (produk-produk yang sudah umum dan banyak di pasaran), kurang inovasi produk
Tidak pernah melakukan even-even yang lain selain promo diskon dan pembagian catalog kepada		

member Igor		
Tidak melakukan promosi melalui media cetak, koran		

3. Analisa Oportunity :

Igor	Holland Bakery	Bread Talk
Memproduksi health food, di mana jarang produsen bakery yang memproduksi produk healthy ini	Peluang untuk mengembangkan usaha besar	Peluang untuk mengembangkan usaha besar

4. Analisa Threat :

Igor	Holland Bakery	Bread Talk
Merupakan Home Industry, sehingga kalah persaingan dengan Holland Bakery dan Bread Talk	Kalah saingan dengan Bread Talk yang cabangnya sudah semakin banyak baik di dalam kota maupun luar negeri	
	Persaingan yang semakin tinggi	Persaingan yang semakin tinggi

Selain menggunakan teknik analisa data SWOT, perancangan karya Tugas Akhir ini juga menggunakan teknik analisa data 5 W, 1 H.

- o **What** – apa yang akan dirancang ?

Yang akan dirancang pada Tugas Akhir ini adalah Buku resep kue dengan media ilustrasi pop-up yang diterbitkan oleh Igor dan akan dikaitkan dengan even Natal.

- o **Who** – siapa target audience yang dituju ?

Perancangan buku resep pop-up bersuara ini ditujukan kepada ibu-ibu yang mempunyai anak-anak yang berusia 8-14 tahun (Erick Limanu, 2009). Jadi buku ini dikemas dan dirancang sedemikian

rupa agar dapat menarik anak-anak untuk membaca dan mengikuti resep tersebut.

- **When** – kapan buku resep ini akan diterbitkan ?

Buku resep pop-up seri pertama ini akan diterbitkan menjelang hari Natal, pada pertengahan bulan November.

- **Where** – di mana buku ini akan dipasarkan ?

Buku resep pop-up ini tidak diperjual-belikan di masyarakat luas. Buku resep pop-up ini akan dipasarkan di *counter-counter Igor*, yang sekaligus menjadi ciri khas Igor (buku resep pop-up untuk anak-anak).

- **Why** – mengapa buku resep ini dirancang ?

Hal ini dikarenakan semakin berkurangnya nilai kebersamaan yang ada di dalam keluarga, dikarenakan orang tuanya semakin sibuk dengan pekerjaan mereka yang sedang ada di tengah krisis ekonomi. Diharapkan dengan adanya buku resep ini, orangtua dapat menyediakan waktu lebih untuk anak-anak dan keluarganya, istimewa pada even Natal; serta dapat melatih anak-anak mereka agar dapat menjadi lebih mandiri dan dapat menumbuhkembangkan *skill* atau kemampuan anak sejak dini.

- **How** – bagaimana buku ini dirancang ?

Karena *target audiencenya* adalah anak-anak, di mana mereka menyukai segala sesuatu yang unik dan berwarna, maka buku resep ini dirancang dengan media ilustrasi yang berwarna-warni dan pop-up (timbul), serta dilengkapi dengan *instrument* lagu yang disesuaikan dengan topik yang akan diangkat. Buku ini akan dijelaskan secara mendetail langkah-langkah pembuatannya dengan menggunakan media pop-up, hal inilah yang membedakan buku resep ini dengan buku resep lainnya. Hal ini dilakukan untuk memikat anak-anak dengan packaging serta tampilan yang unik dan menarik.