

## 2. LANDASAN TEORI DAN ANALISIS DATA

### 2.1. Landasan Teori

#### 2.1.1. Tinjauan Tentang Remaja

##### 2.1.1.1. Pengertian Remaja dan *Adolescence*

Menurut seorang pakar psikologi Elizabeth B. Hurlock, istilah *adolescence* atau remaja berasal dari kata Latin (*adolescere*) yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa.” Istilah *adolescence*, seperti yang dipergunakan saat ini, mempunyai arti yang lebih luas, mencakup kematangan mental, emosional, social, dan fisik. Menurut hukum di Amerika Serikat saat ini, individu dianggap telah dewasa apabila telah mencapai usia delapan belas tahun, bukan dua puluh satu tahun seperti sebelumnya.

Masa remaja dianggap mulai pada saat anak secara seksual menjadi matang dan berakhir pada saat mencapai usia matang secara hukum. Namun penelitian menunjukkan bahwa perilaku, sikap dan nilai-nilai pada masa awal masa remaja berbeda dengan pada akhir masa remaja. Dengan demikian masa remaja dibagi menjadi awal masa dan akhir masa remaja. Awal masa remaja berlangsung kira-kira dari tiga belas tahun sampai enam belas atau tujuh belas tahun, dan masa akhir masa remaja bermula dari usia 16 atau 17 tahun sampai delapan belas tahun (Hurlock E.B., 1980, p. 206)

##### 2.1.1.2. Ciri - Ciri Masa Remaja

Menurut seorang pakar psikologi Elizabeth B. Hurlock masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu yang membedakannya dengan periode sebelum dan sesudahnya. Ciri-ciri tersebut terdiri dari.

- Masa Remaja sebagai Periode yang Penting

Perkembangan fisik dan psikis yang cepat dan memerlukan remaja untuk menyesuaikan diri. Semua perkembangan itu menimbulkan penyesuaian mental dan perlunya membentuk sikap, nilai dan minat baru.

- Masa Remaja sebagai Periode Peralihan

Peralihan dari masa kanak-kanak ke remaja, anak-anak akan “meninggalkan sesuatu yang bersifat kekanak-kanakan” dan juga harus mempelajari pola perilaku dan sikap yang baru untuk menggantikan perilaku dan sikap yang sudah ditinggalkan. Namun perlu disadari bahwa apa yang telah terjadi akan meninggalkan bekasnya dan akan mempengaruhi pola perilaku dan sikap yang baru.

- Masa Remaja sebagai Periode Perubahan

Remaja akan mengalami meningginya emosi yang bergantung pada tingkat perubahan fisik dan psikologis, perubahan tubuh, perubahan minat dan peran, perubahan nilai-nilai yang dibentuk oleh perubahan minat dan peran, adanya keinginan untuk bebas dan merasa takut bertanggung jawab terhadap sikap-sikapnya.

- Masa Remaja sebagai Usia Bermasalah

Remaja mengalami kesulitan mengatasi masalah-masalahnya sendiri. Hal ini dikarenakan semasa kanak-kanak permasalahan diselesaikan oleh orang tua dan guru-guru atau remaja merasa dapat menyelesaikan permasalahannya sendiri.

- Masa Remaja sebagai Masa Mencari Identitas

Remaja akan mencari identitas diri mereka sendiri yang merasa berbeda dengan teman-temannya, dengan menggunakan symbol-simbol yang menurut mereka pantas dibanggakan ke teman-temannya.

- Masa Remaja sebagai Usia Menimbulkan Ketakutan

Masa dimana remaja dianggap sebagai masa yang tidak rapi, tidak dapat dipercaya dan merusak. Hal ini menimbulkan ketakutan pada remaja jika bersama orang dewasa.

- Masa Remaja sebagai Masa yang Tidak Realistik

Remaja menganggap bahwa dunia sebagai sesuai keinginannya dan tidak sebagai kenyataannya, oleh karena itu remaja akan meninggi emosinya apabila gagal dan disakiti hatinya. Remaja akan mengerti secara rasional dan realistic sesuai bertambah pengalamannya (Hurlock E.B., 1980, p. 207 - 209).

### 2.1.1.3. Tugas Perkembangan Masa Remaja

Menurut seorang pakar psikologi Elizabeth B. Hurlock masa remaja mempunyai tugas perkembangan yang menuntut perubahan besar dalam sikap dan pola perilaku anak. Tugas-tugas perkembangan tersebut adalah:

- Menjalankan peran sosialnya.
- Menerima kondisi fisiknya.
- Bisa menjalankan peran sosial dan bertanggung jawab.
- Dapat meraih kemandirian.
- Memiliki persiapan dalam bidang ekonomi dan karir.
- Dapat mengaplikasikan konsep intelektual dirinya dalam berkehidupan sosial di masyarakat.
- Menerima peran seks.
- Mampu berpikiran untuk mencapai kematangan secara emosional dan ekonomi.
- Memiliki bekal berupa nilai-nilai dan sistem aturan sebagai pedoman dalam berperilaku. Serta dalam rangka mengembangkan ideologinya (Hurlock E.B., 1980, p. 209 - 210).

### 2.1.1.4. Lifestyle

Gaya hidup dapat diartikan sebagai gambaran seberapa besar nilai moral orang tersebut di suatu masyarakat. Gaya hidup dapat diartikan sebagai sebuah seni yang dibudayakan oleh setiap orang. Selain itu, gaya hidup berkaitan juga dengan perkembangan teknologi dan zaman. Jika semakin berkembang maka gaya hidupnya juga semakin berkembang luas. Gaya hidup memberikan pengaruh positif dan negative bagi orang yang menjalankannya. Salah satunya adalah gaya hidup remaja. Usia remaja merupakan usia transisi. Dimana masa tersebut cenderung mengikuti apa yang *tranding*, tokoh idola, sifat yang masih labil, masa pencarian jati diri dan sebagainya.

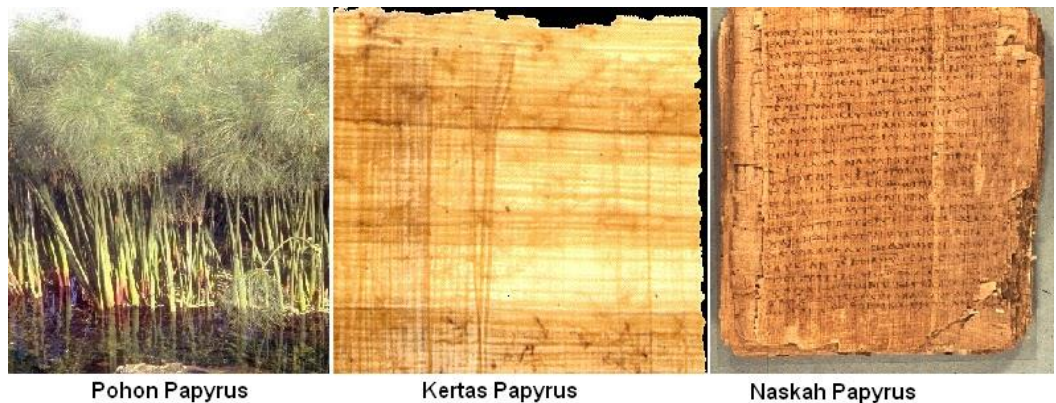
Kebanyakan para remaja beranggapan pada usia tersebut mereka dapat melakukan apa saja yang disukainya. Perkembangan zaman melatarbelakangi gaya hidup remaja yang serba *modern*. Terjadinya perubahan gaya hidup remaja masa

kini juga dipengaruhi oleh perubahan budaya, nilai dan pola pikir yang dianut oleh masyarakat sekitar. Para remaja *modern* lebih menyukai hal-hal yang bersifat *instant*, pragmatis dan hal-hal berhubungan dengan luar negeri.

## 2.1.2. Tinjauan Tentang Buku

### 2.1.2.1. Sejarah dan Perkembangan Buku di Dunia

Pada sekitar tahun 2000 sebelum masehi, buku awalnya hanya berupa tanah liat yang dibakar, proses ini mirip dengan pembuatan batu bata di masa kini. Buku tersebut digunakan oleh penduduk yang mendiami pinggir Sungai Euphrates di Asia Kecil.



Gambar 2.1: Kertas *Papyrus*

Sumber: <https://www.vebma.com/sejarah/Kertas-Papyrus-Cikal-Bakal-Terbentuknya-Kertas-Zaman-Sekarang/4764>

Di Sungai Nil para penduduk memanfaatkan batang *papyrus* yang banyak tumbuh di sisi sungai dan di pesisir laut tengah untuk membuat buku. Gulungan batang *papyrus* inilah yang melatarbelakangi bentuk buku pertama di dunia. Orang Romawi juga menggunakan model gulungan dengan kulit domba menggantikan gulungan *papyrus* yang bersifat cepat rapuh. Model dengan kulit domba ini disebut *parchment*.



Gambar 2.2: Kertas *Parchment*

Sumber: <https://pxhere.com/id/photo/394262>

Bentuk buku berupa gulungan ini masih dipakai hingga sekitar tahun 300 Masehi. Kemudian bentuk buku berubah menjadi lembar-lembar yang disatukan dengan sistem jahit. Model ini disebut *codex*, yang merupakan cikal bakal lahirnya buku modern seperti sekarang.



Gambar 2.3: *Codex*

Sumber: [https://ethnology.wordpress.com/2011/10/27/e\\_1985\\_2\\_1/](https://ethnology.wordpress.com/2011/10/27/e_1985_2_1/)

Pada tahun 105, Ts'ai Lun, seorang Cina di Tiongkok telah menciptakan sebuah kertas dari bahan serat yang disebut hennep. Serat ini ditumbuk, kemudian

dicampur dan diaduk dengan air hingga menjadi bubur, setelah itu dimasukkan ke dalam cetakan, lalu dijemur hingga mengering. Setelah mengering bubur tersebut berubah menjadi kertas.



Gambar 2.4: Kertas Temuan Ts'ai Lun

Sumber: <http://duniamuinspirasiku.blogspot.co.id/2015/10/penemu-kertas-cai-lun-tsai-lun.html>

Pada tahun 751, pembuatan kertas telah menyebar hingga ke Samarkand, Asia tengah, dimana beberapa pembuat kertas bangsa Cina diambil sebagai tawanan oleh bangsa Arab. Bangsa Arab yang telah kembali ke negrinya, memperkenalkan kerajinan pembuatan kertas ini kepada bangsa Morris di Spanyol. Pada tahun 1150, kerajinan ini menyebar ke Eropa. Pabrik kertas pertama di Eropa dibangun pada tahun 1189 di Perancis, kemudian di Fabriano, Italia pada tahun 1276 dan di Nuremberg, Jerman pada tahun 1391. Berkat ditemukannya pembuatan kertas inilah maka pembuatan buku di beberapa belahan dunia semakin berkembang sampai sekarang. (Sejarah Buku dan Penerbitan Buku Di Indonesia, 2015, par. 1-4).

#### **2.1.2.2. Sejarah dan Perkembangan Buku di Indonesia**

Di Indonesia, pada awalnya bentuk buku berupa gulungan daun lontar. Menurut Ajib Rosidi seorang sastrawan dan mantan ketua IKAPI, mengatakan secara garis besar usaha penerbitan buku di Indonesia dibagi dalam tiga jalur, yaitu usaha penerbitan buku pelajaran, usaha penerbitan buku bacaan umum, dan usaha penerbitan buku agama.

Pada masa penjajahan, penulisan dan penerbitan buku sekolah dikuasai Belanda. Kalaupun ada orang pribumi yang menulis buku pelajaran, biasanya mereka hanya sebagai pembantu atau ditunjuk oleh orang Belanda.

Usaha penerbitan buku agama dimulai dengan penerbitan buku agama Islam yang dilakukan pedagang Arab, sedangkan penerbitan buku agama Kristen umumnya dilakukan oleh pedagang Belanda. Penerbitan buku bacaan umum berbahasa Melayu pada masa itu dikuasai oleh pedagang Cina, sedangkan dari kaum pribumi hanya bergerak dalam usaha penerbitan buku berbahasa daerah. Usaha penerbitan buku bacaan yang murni dilakukan oleh kaum pribumi, yaitu mulai dari penulisan hingga penerbitannya dilakukan oleh orang Sumatera Barat dan Medan. Karena khawatir usaha penerbitan tersebut berkembang, pemerintah Belanda lalu mendirikan penerbit Buku Bacaan Rakyat. Tujuannya untuk mengimbangi usaha penerbitan yang dilakukan oleh kaum pribumi.

Pada tahun 1908, nama penerbit ini diubah menjadi Balai Pustaka. Penerbitan ini belum pernah menerbitkan buku pelajaran hingga Jepang masuk ke Indonesia dikarenakan bidang ini dikuasai oleh penerbit swasta Belanda.

Pada sekitar tahun 1950-an, penerbit swasta nasional mulai bermunculan. Sebagian besar berada di pulau Jawa dan selebihnya di Sumatera. Pada awalnya, mereka bermotif politis dan idealis. Mereka ingin mengambil alih dominasi para penerbit Belanda yang setelah penyerahan kedaulatan di tahun 1950.

Pada tahun 1955, pemerintah Republik Indonesia mengambil alih dan menasionalisasi semua perusahaan Belanda di Indonesia. Kemudian pemerintah berusaha mendorong pertumbuhan dan perkembangan usaha penerbitan buku nasional dengan cara memberikan subsidi dan bahan baku kertas bagi para penerbit buku nasional sehingga penerbit diwajibkan menjual buku-bukunya dengan harga murah.

Pemerintah kemudian mendirikan Yayasan Lektor yang bertugas untuk mengatur bantuan pemerintah kepada penerbit dan mengendalikan harga buku. Dengan adanya yayasan ini, pertumbuhan dan perkembangan penerbitan nasional dapat meningkat dengan cepat. Menurut Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI) yang didirikan tahun 1950, perkembangan penerbit naik lebih cepat yang awalnya berjumlah 13 naik menjadi 600-an lebih pada tahun 1965.

Pada tahun 1965 terjadi perubahan situasi politik di tanah air. Salah satu akibat dari perubahan itu adalah keluarnya kebijakan baru pemerintah dalam bidang politik, ekonomi, dan moneter. Sejak akhir tahun 1965, subsidi bagi penerbit dihapus. Akibatnya, karena hanya 25% penerbit yang bertahan, situasi perbukuan mengalami kemunduran.

Sementara itu, pemerintah Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Mashuri, menetapkan bahwa semua buku pelajaran di sediakan oleh pemerintah. Namun keadaan ini tidak bisa terus-menerus dipertahankan dikarenakan buku pelajaran yang meningkat dari tahun ke tahun. Oleh karena ini, Balai Pustaka diberikan hak untuk mencetak buku-buku yang dibutuhkan dipasaran bebas. Para penerbit swasta diberikan kesempatan menerbitkan buku-buku pelengkap dengan persetujuan tim penilai.

Selama masa Orde Baru, penerbitan buku yang harus melalui sensor dan persetujuan kejaksaan agung. Tercatat buku-buku karya Pramudya Ananta Toer, Utuj Tatang Sontani dan beberapa pengarang lainnya, tidak dapat dipasarkan karena mereka dinyatakan terlibat G30S/PKI. Sementara buku-buku “Siapa

Menabur Angin Akan Menuai Badai”, kemudian “Era Baru, Pemimpin Baru” tidak bisa dipasarkan karena dianggap menyesatkan, terutama mengenai cerita-cerita seputar pergantian kekuasaan pada tahun 1966. (Sutadi H., 2009, par. 5-14).

Setelah masa reformasi, segala kebijakan-kebijakan yang dianggap mengekang kebebasan pers di tinjau ulang dan dihapuskan. Kemudian pemerintah mengeluarkan UU pokok Pers No. 40 Tahun 1999 mengenai kebebasan pers. Menyusul pada tahun 2008, di buat UU No.14 mengenai keterbukaan informasi publik. Pada tahun yang sama, Pemendiknas Nomor 13 tentang Harga Eceran Tinggi (HET) yang dikeluarkan kemudian diubah dalam Pemendiknas Nomor 28 2008.

Karena penetapan HET oleh pemerintah, kualitas buku menjadi rendah. Ini dibuktikan dengan ditemukannya buku-buku yang cetakannya tidak mendukung keterbacaan. Selain itu, banyak buku-buku sekolah elektronik (BSE) yang dicetak dengan kertas yang tidak sesuai ketentuan. Rendahnya kualitas BSE dapat di temukan mulai dari yang bersifat kegrafikaan hingga yang bersifat substansial. Para pengganda buku tidak tahu sanksi yang akan didapat karena menyalahi ketentuan, akan tetapi hal tersebut dilakukan untuk menekan biaya produksi (Sejarah Buku dan Penerbitan Buku Di Indonesia, 2015, par. 5-14).

### **2.1.3. Pengertian Ilustrasi**

Menurut artikel dari Artikelsiana, pengertian ilustrasi berasal dari bahasa Latin "*Illustrare*" yang berarti menjelaskan atau menerangkan. Sedangkan pengertian ilustrasi secara terminologi adalah suatu gambar yang memiliki sifat dan fungsi untuk menerangkan suatu peristiwa. Dalam bahasa Belanda disebut *Illustratie* yang diartikan sebagai hiasan dengan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas.

Pengertian ilustrasi memiliki arti ilusi sebagai gambar angan-angan yang menyerupai hiasan belaka. Gambar ilustrasi merupakan karya seni rupa dua dimensi yang memiliki tujuan untuk memperjelas suatu pengertian. Ilustrasi merupakan bentuk visual dari teks ataupun kalimat. Ilustrasi memperjelas teks ataupun kalimat

khususnya bagi anak-anak yang belum mapu membaca. Menggambarkan adegan dalam suatu cerita, maka gambar tersebut secara umum menerangkan karakter atau keseluruhan isi cerita (Pengertian Ilustrasi, Tujuan, Fungsi, Teknik dan Jenis-Jenis Ilustrasi Terlengkap, 2017, par. 1-6).

#### **2.1.4. Tujuan Penggunaan Ilustrasi**

Menurut artikel dari artikel *online* pelajaran.co.id, Ilustrasi bertujuan untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, puisi, tulisan. Ilustrasi juga bertujuan untuk memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan, memberi variasi bahan ajaran sehingga lebih menarik, memotivasi, komunikatif, dan juga dapat memudahkan pembaca memahami pesan lebih baik, memudahkan mengingat konsep dan juga gagasan yang disampaikan melalui ilustrasi (Pengertian Ilustrasi, Tujuan, Fungsi, Teknik dan Jenis-Jenis Ilustrasi Terlengkap, 2017, par. 6-7).

#### **2.1.5. Jenis-jenis Ilustrasi**

Menurut artikel, ilustrasi terdiri atas macam-macam jenis. Jenis-jenis ilustrasi adalah:

##### **1. Gambar Ilustrasi Realis**

Gambar Ilustrasi Naturalis adalah gambar ilustrasi yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan yang ada di alam tanpa adanya suatu pengurangan ataupun penambahan.



Gambar 2.5: Gambar Realis

Sumber: [https://www.kalimantanpers.co.id/gambar/gambar-lukisan-pemandangan-3\\_\\_trashed/attachment/50-gambar-ilustrasi-lukisan-pemandangan-alam-pantai-gunung-keren-8/](https://www.kalimantanpers.co.id/gambar/gambar-lukisan-pemandangan-3__trashed/attachment/50-gambar-ilustrasi-lukisan-pemandangan-alam-pantai-gunung-keren-8/)

## 2. Gambar Ilustrasi Dekoratif

Gambar Ilustrasi Dekoratif adalah gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dlebih-lebihkan dengan gaya tertentu.



Gambar 2.6: Gambar Dekoratif

Sumber: <https://pixabay.com/en/watercolour-painting-decorative-69236/>

### 3. Gambar Kartun

Gambar Kartun adalah gambar yang memiliki bentuk yang lucu atau mempunyai ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun banyak menghiasi majalah anak-anak komik, dan cerita bergambar.

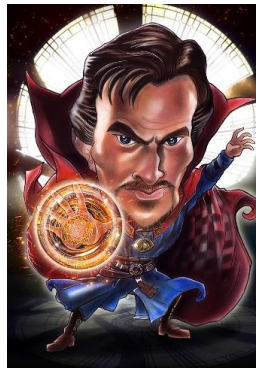


Gambar 2.7: Gambar Kartun

Sumber: <http://jonovanpedia.wikia.com/wiki/File:Wallpaper-of-spongebob-squarepants.jpg>

### 4. Gambar Karikatur

Gambar Karikatur adalah gambar kritikan atau sindiran yang dalam penggambarannya telah teradapat penyimpangan proporsi tubuh. Gambarnya ditemukan majalah atau koran.



Gambar 2.8: Gambar Karikatur

Sumber: <http://www.caricaturewizard.com.au/>

## 5. Cerita Bergambar

Cerita Bergambar (Cergam) adalah sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik gambar yang dibuat atas dasar cerita dengan sudut pandang yang menarik.

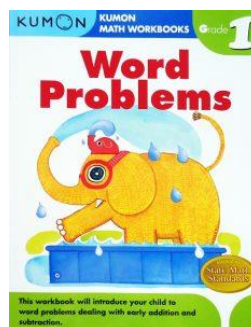


Gambar 2.9: Gambar Komik

Sumber: [https://aminoapps.com/c/anime/page/blog/the-sport-of-shokugeki-no-soma-collab/66tz\\_uGBnwY7qQ1qN4Pnj8nDwaLm5n](https://aminoapps.com/c/anime/page/blog/the-sport-of-shokugeki-no-soma-collab/66tz_uGBnwY7qQ1qN4Pnj8nDwaLm5n)

## 6. Ilustrasi Buku Pelajaran

Ilustrasi buku pelajaran memiliki fungsi untuk menerangkan teks ataupun suatu peristiwa baik yang ilmiah maupun yang berupa gambar bagian. Bentuknya dapat berupa foto, gambar natural, juga dapat berbentuk bagan.



Gambar 2.10: Gambar Buku Pelajaran

Sumber: <http://www.cbmagency.com/shop/2017/06/07/buku-pelajaran-matematika-kumon-book/>

## 7. Ilustrasi Khayalan

Ilustrasi Khayalan. Ilustrasi khayalan adalah gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal). Cara penggambarannya misalnya banyak ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, komik dan juga roman (Pengertian Ilustrasi, Tujuan, Fungsi, Teknik dan Jenis-Jenis Ilustrasi Terlengkap, 2017., par. 15-22).



Gambar 2.11: Gambar Khayalan

Sumber: <http://conceptartworld.com/news/final-fantasy-xiv-online-concept-art/>

### 2.1.6. Fungsi Ilustratif

Menurut artikel *online* pelajaran.co.id, menerangkan bahwa ilustrasi sebagai sebuah seni rupa yang memiliki peran atau tujuan dalam menyampaikan suatu maksud tertentu untuk menerangkan peristiwa. Demikian pula bahwa ilustrasi memiliki fungsi yang penting dalam perkembangan dunia ilustrasi sampai sekarang. Selain itu, terdapat beberapa fungsi ilustrasi secara umum, yaitu:

1. Fungsi Deskriptif. Fungsi deskriptif dari ilustrasi adalah menggantikan uraian mengenai sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat panjang. Ilustrasi dapat dimanfaatkan untuk melukiskan sehingga dapat lebih cepat dan lebih mudah dipahami.
2. Fungsi Ekspresif. Fungsi ilustrasi dalam memperlihatkan dan menyatakan sesuatu gagasan, perasaan, maksud, situasi ataupun konsep yang abstrak menjadi yang nyata sehingga mudah dipahami.

3. Fungsi Analitis atau Struktura. Ilustrasi dapat menunjukkan rincian bagian demi bagian dari suatu benda ataupun sistem atau proses secara detail, agar lebih mudah dipahami.
4. Fungsi Kualitatif. Fungsi ini sering digunakan untuk membuat daftar, tabel, grafik, kartun, foto, gambar, sketsa, dan simbol (Pengertian Ilustrasi, Tujuan, Fungsi, Teknik dan Jenis-Jenis Ilustrasi Terlengkap, 2017., par. 9-13).

### **2.1.7. Membuat Ilustrasi**

Ilustrasi merupakan sebuah gambaran atau lukisan yang bisa digunakan untuk hiasan yang bisa dipakai sebagai penjelas dalam sebuah teks pada buku ataupun pada bentuk lain tulisan. Menggunakan ilustrasi dalam sebuah teks bertujuan agar pembaca lebih memahami isi tulisan secara visual. Pastinya ilustrasi tersebut harus baik walaupun tidak detil. Sehingga dalam menggambar ilustrasi terdapat hal-hal yang perlu diperhatikan. Hal-hal tersebut berfungsi agar ilustrasi memiliki nilai estetika yang baik. Berikut ini terdapat hal-hal yang perlu:

- Ide ilustrasi

Ide merupakan hal yang mendasar dalam membuat ilustrasi. Apabila dalam buku teks, sebelum menggambar ilustrasi perlu memahami terlebih dahulu apa isi dalam teks. Setelah memahami isi cerita maka akan lebih mudah dalam menuangkan ide yang sudah didapat dalam menggambar ilustrasi.

- Sketsa

Setelah mendapatkan ide cerita maka yang perlu dilakukan adalah membuat sketsa. Sketsa merupakan gambaran kasar atau sederhana dalam ilustrasi. Dalam membuat sketsa akan lebih mudah menggunakan pensil agar bisa dihapus apabila ada proporsi yang kurang pas.

- Proporsi

Proporsi merupakan keseimbangan bentuk serta ukuran suatu benda yang akan digambar. Kesesuaian tersebut membuat ilustrasi terkesan wajar, namun apabila ingin menggambar ilustrasi yang berjenis karikatur maka proporsi gambar tidak perlu terlalu diperhatikan karena semakin terlihat tidak proporsional maka semakin baik.

- **Proses Pewarnaan Gambar**

Setelah sketsa telah dibuat dengan proporsi yang sesuai maka perlu masuk dalam proses pewarnaan. Memang tidak semua ilustrasi perlu diwarnai, namun untuk mendapatkan kesan lebih hidup maka diperlukan ketrampilan dalam proses pewarnaan. Pewarnaan yang baik perlu memperhatikan beberapa hal, salah satu contohnya adalah detil dalam gelap terang. Gelap terang dalam pewarnaan ilustrasi yaitu menentukan dari mana arah sinar datang dan kemana jatuhnya bayangan.

- **Bayangan**

Dalam menggambar ilustrasi, bayangan memiliki peran yang sangat penting yaitu untuk terciptanya kesan tiga dimensi. Bayangan biasanya samar-samar, namun memberikan kesan yang semakin hidup. Bayangan dapat dibedakan menjadi tiga bagian, yaitu:

1. Bayangan awak, merupakan bayangan dari benda itu sendiri
2. Bayangan langkah, adalah bayangan benda karena sinar yang mengenai benda lain,
3. Bayangan sendiri, merupakan bayangan pada benda yang berada di permukaan yang licin (Pengertian Gambar Ilustrasi dan Langkah-langkah Menggambar, 2016, par. 1-14).

### **2.1.8. Pengertian dan Sejarah Anime**

- **Pengertian Anime**

Menurut artikel dari Forma Tekno, anime merupakan sebuah karya seni atau animasi dari Jepang yang sangat sukses di dunia hiburan. Grafik yang menarik, alur cerita yang unik, karakteristik tokoh yang menarik perhatian dunia. Kata anime tampil dalam bentuk tulisan tiga karakter huruf “katakana” dari Jepang a, ni, me (アニメ) yang merupakan kata resapan dari Bahasa Inggris “Animation” dan diucapkan sebagai “Anime-shon”. Kartun khas Jepang ini biasanya mempunyai ciri khas melalui gambar warna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita yang ditujukan pada beragam usia penonton Anime diengaruhi gaya gambar manga atau komik khas Jepang (Pengertian & Sejarah Tentang Anime Menurut Para Ahli, 2018, par. 1).

- Sejarah Anime

Menurut artikel dari hipwee sejarah karya animasi Jepang ini diawali dengan adanya “*First Experiments in Animation*” oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro pada tahun 1913, yang kemudian diikuti dengan anime yang berdurasi pendek dari jaman dulu, yaitu:

1. *Mokuzo Genkanban no Maki*



Gambar 2.12: *Mokuzo Genkanban no Maki*

Sumber: <https://www.hipwee.com/list/sejarah-dan-perkembangan-anime-jepang/>

Anime ini pertama kali dibuat oleh Oten Shimokawa pada tahun 1917. *Mokuzo Genkanban no Maki* artinya “Kisah Seorang Petugas Mukuzo Imokawa”. Film ini diberi gelar *The First*. Walaupun durasi film ini hanya 8 menit, tetapi pembuatannya mencapai 6 bulan.

## 2. *Namakura Gatana*



Gambar 2.13: *Namakura Gatana*

Sumber: <https://www.hipwee.com/list/sejarah-dan-perkembangan-anime-jepang/>

*Namakura Gatana* diartikan sebagai “Pedang yang Tumpul”. Merupakan Animasi karya Seitaro Kitayama dibuat pada tahun 1918. Film komedi yang berdurasi 2 menit ini menceritakan tentang kisah seorang samurai yang membeli sebuah pedang,

## 3. *Urashima Tarō*



Gambar 2.14: *Urashima Tarō*

Sumber: <https://www.hipwee.com/list/sejarah-dan-perkembangan-anime-jepang/>

Karya kedua dari Seitaro Kitayama dibuat pada tahun 1918, merupakan cerita rakyat yang terkenal di Jepang yaitu cerita tentang seorang nelayan dengan sang putri.

4. *Chikara to Onna no Yo no Naka*

*Chikara to Onna no Yo no Naka* yang artinya “*The World of Power and Women*” yang dibuat pada tahun 1933. Merupakan sebuah film animasi pendek hasil karya Kenzō Masaoka. Film ini merupakan film animasi pertama Jepang yang menggunakan suara. Namun, tidak ada cetakan yang tersedia sehingga dianggap film yang hilang.

- Anime Periode Perang dunia Kedua:

1. *Kumo to Chūrippu*



Gambar 2.15: *Kumo to Chūrippu*

Sumber: <https://www.hipwee.com/list/sejarah-dan-perkembangan-anime-jepang/>

*Kumo to Chūrippu* artinya “Laba-laba dan Tulip”. Dibuat pada tahun 1943, merupakan film animasi pendek hasil karya Kenzō Masaoka. Film ini menceritakan tentang seekor laba-laba yang berusaha untuk memikat kumbang kecil ke dalam sarangnya.

2. *Momotarō : Umi no Shinpei*

Film animasi pertama dari Jepang yang berdurasi sekitar 74 menit. Film ini disutradarai oleh Mistuyo Seo dan dibuat pada tahun 1945, dia diperintahkan untuk membuat film propaganda Perang Dunia II oleh departemen angkatan laut Jepang. Film ini menceritakan *Liberation of Asia* yang dibuat dengan latar belakang cerita di Sulawesi.

- Periode Toei Animation dan Mushi Productions

*Toei Animation* didirikan pada tahun 1948 dan menghasilkan film animasi berwarna pertama pada tahun 1958. Anime produksi *Toei Animation* adalah sebagai berikut:

1. *The Tale of the White Serpent*



Gambar 2.16: *The Tale of the White Serpent*

Sumber: <https://www.hipwee.com/list/sejarah-dan-perkembangan-anime-jepang/>

*The Tale of the White Serpent* dibuat pada tanggal 22 Oktober 1958 dengan durasi 78 menit, anime ini merupakan anime berwarna yang pertama dari Jepang dan di produserkan oleh Hiroshi Ōkawa, disutradarai oleh Taiji Yabushita dan Kazuhiko Okabe.

2. *The Great Adventure of Horus : Prince of The Sun*



Gambar 2.17: *The Great Adventure of Horus : Prince of The Sun*

Sumber: <https://www.hipwee.com/list/sejarah-dan-perkembangan-anime-jepang/>

Film ini disutradai Isao Takahata, diproduksi oleh Hiroshi Okawa dan dibuat pada tahun 1968.

- Awal kepopuleran Anime
1. *Astro Boy*



Gambar 2.18: *Astro Boy*

Sumber: <https://www.hipwee.com/list/sejarah-dan-perkembangan-anime-jepang/>

Tahun 1963 merupakan era kesuksesan pertama dalam dunia animasi. Salah satu film yang mengawali kesuksesan tersebut ialah film animasi bernama

Tetsuwan Atom, lebih kita kenal dengan nama *Astro boy*. Film ini disutradarai oleh Ozamu Tezuka yang dikatakan juga sebagai “*God Of Manga*”. Karena kepopulerannya, *Astro Boy* dirilis ulang pada tahun 2009.

2. *Lupin Sansei (Lupin III)*, Era 1970



Gambar 2.19: *Lupin Sansei (Lupin III)*

Sumber: <http://www.crunchyroll.com/anime-news/2015/07/26-1/lupin-iii-marathon-on-nico-nico?r=0>

Di era ini dunia anime sudah memasuki tingkat kompetensi yang mulai ketat, sehingga terjadinya pengurangan pegawai di *Toei Animation* dan terjadinya peralihan animator-animator ke studio lain seperti *A Pro* dan *Telecom Animation*. Selain itu, *Mushi Productions* juga mulai menurun yang kemudian bangkit kembali 4 tahun setelahnya. Para pekerja dari *Mushi Production* pun mencoba untuk mendirikan perusahaan baru seperti *Madhouse Production* dan *Sunrise*.

Walaupun dengan kondisi seperti itu, pada era 1970 masih terdapat film *anime* yang populer. Salah satunya adalah *Lupin Sansei (Lupin III)* yang menceritakan tentang humor-humor dewasa.

- Era 1980

*Dragon Ball*



Gambar 2.20: *Dragon Ball*

Sumber: [http://dragonball.wikia.com/wiki/File:Dragon\\_Ball\\_Super\\_Poster\\_2.jpg](http://dragonball.wikia.com/wiki/File:Dragon_Ball_Super_Poster_2.jpg)

*Dragon Ball* yang artinya bola naga dibuat oleh Akira Toriyama di tahun 1984. Namun pada tahun 1980'an tidak hanya anime *Dragon Ball* saja yang mulai populer, adapun anime yang berjudul *The Super Dimension Fortress Macross* yang diciptakan pada tahun 1982, *Nausicaa of the Valley of the Wind* pada tahun 1984, *Mobile Suuit Zeta Gundam* tahun 1985 dan *Kiki's Delivery Service* pada tahun 1989

- Era 1990-an

*Sailor Moon*



Gambar 2.21: *Sailor Moon*

Sumber: <https://www.viz.com/sailor-moon>

Era ini merupakan era yang bahagia khususnya untuk penggemar *anime* di Indonesia. *Anime* seperti *Saint Seiya*, *Sailor Moon*, *Magic Girls*, *Dragon Ball*, *Detective Conan* dan masih banyak lainnya yang ditayangkan di stasiun TV Indonesia.

Memasuki tahun 1995, muncul sebuah *Anime* yang disutradarai oleh Hideaki Anno yang bernama *Neon Genesis Evangelion*. *Anime* ini sukses karena mampu meraih pendapatan hingga \$10 juta lebih. Hal ini membuat beberapa perusahaan lain berlomba-lomba untuk memproduksi *anime* yang bergenre *Mecha*.

- Era 2000-seterusnya

Berikut judul-judul *anime* mulai dari tahun 2000 hingga sekarang:

- *Mobile Suit Gundam SEED*
- *Code Geass : lelouch of the Rebellion*
- *Mobile Suit Gundam*
- *Macross Frontier*
- *Code Geass : Lelouch of Rebellion R2*
- *Fullmetal Alchemist*
- *Rozan Maiden*
- *Aria The Animation*
- *Shakugan no Shana*
- *Pani Poni Dash!*
- *Death Note*
- *The Melancholy of Haruhi Suzumiya*
- *Lucky Star*
- *Toradora!*
- *K-On!*
- *Bakemonogatari*
- *Fairy Tail* (Zellona T., 2017, par. 1-24)

### **2.1.9. Pengertian Ilustrasi Realis**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian ilustrasi realis adalah suatu gambar yang bersifat nyata atau wajar (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2018, 1.). Gaya gambar realis adalah gaya gambar yang mudah untuk membuat orang lebih mengerti penjelasan dan infografis, penjelasan akan lebih mudah dimengerti. Gaya ini secara umum digunakan untuk jenis buku infografis (Gumelar, m.s., 2012, p. 216.)

## **2.2. Data Tentang Materi Pembelajaran**

### **2.2.1. Tinjauan Makanan**

#### **2.2.1.1. *What is Food?***

Menurut Pamela Goyan Kittler, M.S. sebagai *Food, Culture, And Nutrition Consultant* dan Kathryn P. Sucher, Sc.D., R.D. dari *Department Of Nutrition And Food Science San Jose State University* menjelaskan makanan adalah zat yang menyediakan nutrisi yang diperlukan untuk mempertahankan kehidupan dan pertumbuhan ketika dicerna. Ketika sebagian besar ternak memakan makanan, mereka berulang kali mengonsumsi makanan yang diperlukan untuk kesehatan mereka, dan mereka melakukannya dengan cara yang sama pada setiap pemberian makan.

Memakan dibedakan bagaimana cara manusia memakan makanan . Manusia tidak hanya mengumpulkan atau berburu makanan, tetapi mereka juga membudidayakan tanaman dan memelihara ternak. Pertanian berarti bahwa beberapa makanan tersedia secara teratur. Ini memungkinkan pengembangan kebiasaan khusus yang terkait dengan makanan yang merupakan dasar dari diet, seperti gandum atau beras. Manusia juga memasak, melembutkan makanan keras, termasuk biji-bijian mentah dan daging, dan mengurangi zat-zat beracun di barang-barang lain, seperti akar sayuran tertentu. Ini sangat memperluas jumlah dan berbagai zat yang dapat dimakan yang tersedia. Memilih makanan untuk dikombinasikan dengan makanan lain mengikuti, dan meminta aturan tentang apa yang bisa dimakan dengan apa dan menciptakan makanan. Manusia menggunakan alat makan untuk makan dan melembagakan aturan yang rumit, yang biasanya

disebut perilaku, tentang bagaimana makanan dikonsumsi. Dan secara signifikan, manusia berbagi makanan. Standar untuk siapa yang boleh makan dengan siapa di setiap situasi makan terdefinisi dengan baik. Istilah kebiasaan makan mengacu pada cara di mana manusia menggunakan makanan, termasuk segala sesuatu dari bagaimana makanan dipilih, diperoleh, dan didistribusikan kepada siapa yang menyiapkannya, menyajikannya, dan memakannya. Pentingnya proses ini unik untuk manusia (Kittler, P. G. & Sucher, K. P., 2004-20012, p. 1-2).

### **2.2.1.2. Literatur Makanan dan Kebudayaan**

*Director of the Krogman Center for Childhood Growth and Development at the University of Pennsylvania*, Dr. Solomon H. Katz (2003) menjelaskan di dalam bukunya yang berjudul “*The Encyclopedia of Food and Culture*” tentang makanan dari sumber tentang unsur yang paling penting dari kehidupan sehari-hari. Di buku ini dijelaskan oleh sejarawan makanan, antropolog, koki dan tukang roti, ahli gizi dan ahli diet, petani, ahli agronomi dan ahli hortikultura, penata makanan, dan spesialis dalam seni kuliner tentang makanan.

- **Penerimaan dan Penolakan**

Makanan bervariasi sepanjang masa hedonis, yaitu kemampuan makanan yang dapat membangkitkan rasa kesenangan. Nilai hedonis makanan berbeda-beda antara individu dan antar budaya. Di negara maju, kesenangan mungkin adalah penentu diet terkuat. Bagi kebanyakan kita, emosi secara global terhadap rasa makanan menentukan apakah makanan itu dikonsumsi. Mendasari keputusan yang tampaknya sederhana ini adalah rangkaian emosi yang luar biasa - dari apresiasi penampilan makanan yang membahagiakan sampai penolakan yang ditimbulkan oleh perasaan jijik. Seperti banyak perilaku manusia yang kompleks lainnya, pengembangan makanan dari tidak suka dan suka mencerminkan pengoperasian beberapa pengaruh - warisan genetik, diet ibu, praktik mengasuh anak, pembelajaran, kognisi, dan budaya. Sebenarnya, pengembangan preferensi makanan mungkin merupakan model ideal dari pengaruh-pengaruh ini selama masa hidup manusia.

Makanan dapat dipilih atau ditolak karena berbagai alasan, termasuk dampak yang diantisipasi terhadap kesehatan, kelayakan etis atau lingkungan yang dianggap layak oleh mereka, atau pertimbangan praktis seperti harga, ketersediaan, dan kenyamanan. Namun, ini adalah tanggapan masyarakat terhadap sifat sensorik makanan - bau, rasa, rasa, dan teksturnya - yang memberikan dasar pemberian makanan yang mendasar.

- Rasa / Selera Makanan

Meskipun ada bukti bawaan dari hedonis terhadap selera makanan, sebagian besar jenis makanan yang disukai dan tidak disukai tidak dapat ditentukan - tidak ada yang lahir menyukai keju biru, sebagai contohnya. Ini tidak berarti bahwa kualitas sensorik dasar tidak penting. Sebaliknya, selera hedonis yang relatif terhadap rasa manis, asin, pahit, dan rasa umami (rasa glutamat), dan lemak, hadir pada atau sesaat setelah lahir, dan terus memberikan pengaruh terhadap preferensi makanan. Afinitas kuat yang anak-anak kuat tunjukkan untuk makanan yang sangat manis, dan kegigihan awal perkembangan keinginan akan rasa garam dan makanan asin sepanjang hidup tampak universal. Mayoritas di banyak masyarakat Barat juga memilih diet yang tinggi lemak.

Namun, tanggapan secara bawaan tidak memperhitungkan beragam jenis makanan dan ketidaksukaan yang berkembang di masa kanak-kanak. Misalnya, manusia dan mamalia lainnya dapat mendeteksi kepahitan pada tingkat rendah dan merasa tidak enak karena merupakan tanda potensi racun. Namun, sementara kopi putih dan bir biasanya ditolak pada saat mencicipi pertama, mereka akhirnya menjadi pesaing terkuat untuk menjadi minuman global. Kepadatan makanan pedas juga awalnya ditolak. Di seluruh dunia, cabai hanya garam kedua sebagai bumbu makanan. Jadi, meskipun pengaruh bawaan sangat penting dalam pemilihan makanan, ini dimodifikasi oleh pengalaman masyarakat dengan makanan (meskipun kedua susunan dan kultur fisiologis sebagian akan menentukan sejauh mana pengalaman diizinkan beroperasi). Apa yang lebih penting dari bawaan masyarakat adalah kenyataan bahwa manusia cenderung belajar menyukai makanan (dan terkadang tidak suka). Beberapa preferensi lain tampaknya umum

terjadi di antara budaya yang dietnya sangat berbeda. Namun, contoh seperti kecintaan yang meluas untuk rasa vanila dan coklat cenderung mencerminkan beberapa tingkat pengalaman secara umum.

- **Tekstur Makanan**

Tekstur adalah kriteria penting untuk penerimaan sensoris dan penolakan. Tekstur tertentu tampaknya disukai secara universal, kerenyahan, sebagai contohnya-mungkin melalui hubungannya dengan kesegaran. Tentu saja, sampai batas tertentu, manusia akan selalu memilih tekstur yang sesuai dengan giginya masing-masing, dan karena itu orang dewasa tidak akan mengharapkan bayi menyukai makanan keras. Makanan yang sulit dimanipulasi di mulut - seperti makanan basah - biasanya tidak disukai, seperti makanan yang membutuhkan air liur dan usaha menelan yang berlebihan, seperti daging kering. Sementara tekstur makanan sering disebut-sebut sebagai alasan untuk menolak makanan, misalnya tiram mentah, kemungkinan preferensi semacam itu juga merupakan fungsi dari harapan sebelumnya untuk makanan tertentu.

- **Warna Makanan**

Warna makanan juga tidak diragukan lagi merupakan pengaruh yang kuat pada penerimaan, namun sekali lagi ini cenderung mencerminkan harapan sebelumnya. Apakah masyarakat lebih memilih mentega putih (A.S.) atau kuning (Inggris) bergantung pada apa yang telah masyarakat tersebut makan di masa lalu. Beberapa warna dianggap tidak sesuai untuk makanan. Warna biru, misalnya, telah disarankan sebagai kandidat untuk warna makanan yang tidak biasa secara universal - bagaimanapun juga, sangat sedikit makanan yang secara alami berwarna biru. Tetapi pemasaran makanan ringan dan "tidak tepat" baru-baru ini untuk anak-anak cenderung melemahkan gagasan ini, karena anak-anak tampak menerima warna yang tidak biasa. Menghapus warna dari makanan umum dapat mengurangi rasa menyukai makanan tersebut, mungkin dengan mengurangi kemampuan untuk mengenali rasa mereka, sehingga membuat mereka tampak kurang dikenal.

- Pengaruh Sosial

Dari masa kanak-kanak, interaksi sosial, baik di dalam keluarga atau dengan kelompok lain, memberikan konteks di mana sebagian besar pengalaman makanan terjadi, dan karenanya pembelajaran makanan disukai. Kesenangan yang terkait dengan interaksi semacam itu - kebiasaan makan bersama dengan teman, sebagai contohnya - dapat mewakili stimulus pengkondisian positif seperti rasa makanan baru sebagai rasa manis. Jadi, mungkin itu perkiraan manusia tentang makanan yang di restoran sama halnya dengan yang ada di lingkungan sosial yang sama halnya dengan keahlian koki. Pada anak-anak, memasang makanan dengan kehadiran teman, selebriti yang disukai, atau perhatian orang dewasa semuanya meningkatkan kecintaan terhadap makanan tersebut, tidak diragukan lagi mencerminkan nilai positif hedonik dari masing-masing kelompok ini terhadap anak tersebut.

Proses ini sangat terlihat dalam dampak relatif dari interaksi sosial yang berbeda terhadap preferensi makanan anak-anak. Anehnya, terlepas dari banyaknya kesempatan dalam sebuah keluarga untuk mengekspos anak-anak pada makanan yang dimakan orang tua, preferensi orang tua adalah prediktor preferensi makanan anak yang buruk; Sebenarnya, mereka bukan prediktor yang lebih baik daripada preferensi orang dewasa lainnya. Ini menunjukkan bahwa sejauh mana rangkaian preferensi ini terkait, lebih berkaitan dengan budaya yang lebih luas daripada kebiasaan makanan tertentu dalam keluarga. Makanan kesukaan dan ketidaksukaan anak cenderung lebih dekat dengan orang-orang dari teman sebaya, terutama teman yang spesifik, daripada orang tuanya. Teman sebaya mungkin juga sama efektifnya seperti keluarga dalam membantu mengatasi neofobia, karena pilihan makanan dari kedua teman atau orang dewasa terkenal sangat mempengaruhi pilihan makanan anak-anak. Dampak utama fasilitasi sosial terhadap pilihan makanan adalah bahwa keinginan tersebut pada akhirnya menjadi diinternalisasi. Artinya, makanan yang dipilih karena orang lain menjadi menyukai sifat indrawi mereka sendiri.

- Konteks Kebudayaan

Perbedaan diet antar budaya hampir selalu lebih menonjol daripada perbedaan individu dalam budaya. Jumlah riset yang relatif terbatas yang telah dilakukan pada persepsi lintas budaya terhadap kualitas sensorik menemukan perbedaan yang lebih sedikit daripada yang dibutuhkan untuk menjelaskan preferensi makanan yang sering berbeda. Lebih masuk akal, ada kemungkinan perbedaan preferensi mencerminkan pengalaman dengan makanan yang berbeda. Selain memfasilitasi menyukai melalui pemaparan dan aksi pengaruh sosial, budaya bertindak untuk menentukan zat apa yang dianggap sebagai makanan.

Makanan yang tidak terbiasa dengan budaya pada awalnya dapat dianggap sama sekali tidak sesuai untuk dikonsumsi, sementara rasa tertentu mungkin dianggap tidak sesuai untuk makanan tertentu. Misalnya, pasta kacang sering digunakan sebagai kue manis dalam kue Jepang, sedangkan di banyak negara Barat, kacang-kacangan digunakan untuk produk gurih dan tidak manis. Sekali lagi, bubur manis atau gurih, tergantung pada warisan budaya masing-masing. Dalam kasus lain, karena berbagai riwayat paparan, selera yang lebih disukai dalam satu budaya dapat dianggap tidak menyenangkan di negara lain. Bau dan rasa daging domba dan kambing sangat disukai di Barat namun ditolak di banyak bagian Asia yang tidak memiliki sejarah mengkonsumsi daging domba. Makanan tentu saja bisa menjadi subyek tabu agama atau budaya, atau bahkan tidak didefinisikan sebagai makanan sama sekali. Di negara-negara Barat, tidak mungkin pernah merasakan rasa daging anjing atau darah ular.

Gagasan tentang prinsip rasa khas budaya telah diusulkan sebagai cara untuk mengkategorikan perbedaan budaya dalam masakan. Prinsip rasa adalah kombinasi unik dari bahan spesifik yang digunakan dalam berbagai makanan dalam suatu budaya. Kombinasi ini memberikan rasa khas bahwa makanan dalam budaya berbagi, dan mengidentifikasi mereka sebagai berasal dari budaya itu. Misalnya, kombinasi khas ramuan dalam masakan Jepang adalah kecap, mirin (anggur beras manis) dan dashi (kaleng yang terbuat dari serpihan ikan bonito, yang rasanya umami tinggi). Sementara Korea secara geografis dekat dengan Jepang, prinsip rasa

tidak boleh kurang serupa, karena rasa bawang putih, cabai, wijen, dan kedelai yang sangat ketat mendominasi banyak hidangan. Prinsip rasa tidak hanya menentukan masakan nasional, mereka juga melakukan peran sosial dengan bertindak sebagai ekspresi individualitas budaya.

Prinsip rasa dapat membantu memberikan solusi terhadap "paradoks omnivora" dan tanggapan neofobia akibatnya sehingga hal baru dapat terjadi, sehingga membatasi makanan yang tersedia untuk dikonsumsi dalam budaya. Rasa yang akrab bisa memberikan konteks yang aman untuk makanan baru, sehingga memaksimalkan keluasan makanan. Pada tingkat individu, temuan terbaru menunjukkan bahwa saus yang sudah dikenal bisa meningkatkan kemauan anak untuk mengonsumsi makanan baru. Kombinasi khas perasa juga dapat memberi variasi dan minat pada makanan yang didominasi oleh bahan pokok hambar seperti jagung atau beras. Meskipun prinsip rasa hanya mengandung sedikit bumbu khas, ini dapat dikombinasikan dengan cara yang berbeda. Selain itu, apa yang mungkin tampak sebagai satu ramuan atau bumbu untuk orang luar mungkin sebenarnya memiliki banyak variasi halus. Varietas cabai yang berbeda, misalnya, sangat bervariasi dalam rasa dan derajat panas yang mereka berikan pada makanan.

Semakin banyak, industri makanan beroperasi dalam lingkungan global. Hal ini mungkin berarti bahwa makanan yang dibeli di supermarket lokal Anda, atau akan segera tersedia, juga tersedia di sisi lain dunia, mungkin dengan budaya yang masakannya sangat berbeda dari makanan Anda sendiri. Apakah ini berarti bahwa prinsip rasa nasional pada akhirnya akan diencerkan atau diganti tidak pasti. Beberapa bukti menunjukkan bahwa mereka tidak akan melakukannya. Penduduk kota Jepang telah bertahun-tahun menikmati akses makanan dari belahan dunia lain, terutama Eropa dan Amerika Serikat. Namun, sementara konsumsi beras telah turun dan konsumsi daging merah dan susu meningkat dalam beberapa tahun terakhir, hanya sedikit bukti bahwa lebih banyak makanan tradisional menghilang. Selain itu, perusahaan makanan Barat yang ingin mengeksport ke budaya yang secara substansial berbeda adalah belajar di Indonesia. Aspek korporat dari prinsip

rasa secara budaya tersebut sangat penting untuk menghasilkan makanan yang dapat diterima (Katz, S. H., 2003, p. 1-6)

### **2.2.1.3. Sejarah Makanan**

Memastikan persediaan makanan yang cukup merupakan salah satu tantangan paling mendasar yang dihadapi masyarakat manusia manapun. Produksi pangan yang terorganisir dan efisien mendukung pertumbuhan penduduk dan perkembangan kota-kota, perdagangan, dan elemen penting lainnya dari kemajuan manusia.

Selama ribuan tahun, orang mengumpulkan makanan dari hewan liar atau buruan besar dan kecil. Kerja tim yang dibutuhkan untuk menurunkan mastodon mungkin merupakan tipe pertama dari perusahaan kolektif di mana manusia terlibat. Mode "pemburu-pengumpul" cukup untuk kelompok kecil di lingkungan yang menguntungkan, namun seiring bertambahnya populasi dan orang-orang memasuki area yang kurang memiliki makanan yang mudah didapat, mereka mencari sumber nutrisi yang lebih andal.

Para ilmuwan percaya bahwa pertanian didirikan pertama kali di Bulan Sabit Subur di Timur Tengah sekitar sepuluh atau sebelas ribu tahun B.C.E. Kawasan ini merupakan rumah bagi beragam tanaman yang dapat dimakan dan mudah dibudidayakan: gandum dan jelai di antara tanaman sereal, dan kacang lentil, kacang polong, dan buncis di antara sayuran. Juga, wilayah ini dikaruniai kambing liar, domba, babi, dan ternak, yang semuanya dijinakkan dan menjadi sumber makanan penting. Sapi juga merupakan hewan kerja yang berguna, dan semua hewan ini menghasilkan pupuk kandang untuk pupuk. Dengan demikian, paket pertanian lengkap tersedia, dan ini membantu memunculkan peradaban di Timur Tengah. Kebutuhan akan fasilitas umum untuk mengirik dan menyimpan gandum merupakan dorongan utama untuk permukiman; dinding Jericho berasal dari sekitar 8000 SM. dan diduga dibangun untuk melindungi persediaan makanannya.

Pertanian dikembangkan secara independen di Meksiko dan Amerika Tengah yang dikenal dengan sebutan Mesoamerika; di dataran tinggi Andes di Peru; di Midwest Amerika; di utara dan selatan China; dan di Afrika. Tapi Bulan Sabit Subur memiliki awal yang panjang dan kombinasi tanaman dan hewan yang paling baik, dan ini akhirnya diterjemahkan menjadi keuntungan budaya yang signifikan bagi Eropa. Di dunia kuno, Laut Mediterania saling silang dengan kapal-kapal yang membawa rempah-rempah dari Timur Tengah dan akhirnya India, anggur dan minyak zaitun dari Yunani, dan gandum dari Mesir. Kota Roma bergantung pada gandum dari Mesir dan Afrika Utara untuk memasok gandum (dan kemudian roti) yang dibagikan secara gratis. *Annona* (distribusi gandum atau roti gandum gratis atau yang dikurangi) mencapai dimensi yang mengesankan: oleh 350 SM, diperkirakan ada 120.000 orang menerima enam roti setengah pon per hari yang disediakan oleh 274 toko roti umum. Ini adalah salah satu contoh pertama dari produksi massal produk makanan tertentu di dunia.

Pertanian Romawi dipusatkan pada *villa rustica*, sejenis perkebunan besar dengan produksi biji-bijian, sayuran, buah-buahan, kacang-kacangan, dan ternak yang beragam. Setelah Kekaisaran Romawi runtuh, perkebunan ini menjadi model dari warisan abad pertengahan, properti yang dimiliki oleh seorang tuan dan bekerja oleh budak-budak yang terikat secara hukum ke tanah. Para budak itu harus bekerja di tanah tuannya tapi juga memiliki hak untuk mengerjakan barang-barang mereka sendiri, ditambah kebun dapur kecil. Pada awal masa feodal, keluarga petani bisa mengumpulkan permainan di hutan, namun pada akhirnya ini diperuntukkan bagi kaum bangsawan dan para petani hanya mendapat sedikit roti dan bubur.

Ilmu pengetahuan dan teknologi memainkan peran yang semakin penting dalam produksi pangan pada abad kedelapan belas dan kesembilan belas. Perkembangan mineral dan kemudian pupuk kimia membebaskan petani dari ketergantungan pada pupuk kandang dan aduk sebagai cara memperbaharui tanah. Peralatan baru, seperti bor benih mekanis, dibuat agar lebih efisien tanam. Mekanisasi pertanian maju pesat di abad kesembilan belas dengan penebar benih mekanis, traktor, dan mesin pemalsuan listrik, di antara inovasi lainnya. Para ilmuwan juga

mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang komponen makanan bergizi, yang menyebabkan penekanan pada diet seimbang dan, pada abad ke-20, menghasilkan peningkatan makanan dengan penambahan vitamin dan mineral ke produk seperti makanan roti dan sarapan. .

Dengan berkembangnya kapal uap dan pendinginan pada abad kesembilan belas, perdagangan pangan internasional berubah. Daging sapi bisa dikirim dari Argentina ke Inggris dan pisang dari Amerika Tengah ke New York. Ekspor pangan dunia mulai dari 4 juta ton pada tahun 1850 sampai 18 juta ton tiga puluh tahun kemudian dan 40 juta ton pada tahun 1914 (Ponting, 1992). Chicago menjadi pusat industri pengemasan daging A.S. ketika mobil-mobil rel berpendingin memungkinkan pengepakan untuk menerbangkan daging yang dibantai hampir secara nasional.

Produksi pertanian, perikanan, perikanan, dan unggas sekarang sangat efisien di Eropa, Amerika Utara, Australia, Argentina, Brazil, Jepang, dan negara maju lainnya sehingga produksi dapat dengan mudah membanjiri permintaan, yang mengakibatkan harga rendah dan kerugian finansial bagi produsen. Pemerintah di seluruh dunia mensubsidi petani mereka dan berusaha melindungi mereka dari persaingan luar negeri, yang membuat petani tetap dalam bisnis namun menaikkan biaya makanan ke konsumen. Di Amerika Serikat, misalnya, gula dua kali lipat harganya di pasar dunia karena perlindungan produsen dalam negeri.

Beberapa manfaat pertanian Barat dan produksi pangan telah dimodifikasi dan dipindahkan ke negara berkembang. Penggunaan gabah dan beras hasil tinggi, bersamaan dengan dosis pupuk yang besar - apa yang disebut "Revolusi Hijau" - telah mengubah gambaran makanan di banyak negara. Produksi gandum di India hampir tiga kali lipat dari tahun 1965 sampai 1980 sementara produksi padi meningkat 60 persen dengan strain baru dan metode baru. Selama tahun 1970 saja, produksi beras naik 37 persen di Indonesia dan 40 persen di Filipina. Makanan saat ini seringkali sangat diproses sebelum dijual ke konsumen. Sebaliknya, makanan "murni," organik, "allnatural" menjadi lebih populer. Sementara dikerdilkan oleh

industri makanan utama, produksi organik bisa menguntungkan dan layak dilakukan. Pemerintah berusaha untuk mendorong jenis produksi ini, dengan peraturan yang ketat (efektif 2003) tentang apa yang dapat diberi label "organik" di Amerika Serikat dan program seperti "Label Rouge" ("label merah"), yang mengakui produksi gaya organik, di Perancis.

Dengan kemajuan pesat dalam bioteknologi, manipulasi genetik tanaman meningkat pada 1990-an dan diperkirakan memiliki dampak signifikan pada produksi pangan. Jagung, misalnya, dibuat bioteknologi untuk menahan hama serangga, dan kedelai dimodifikasi untuk menghilangkan herbisida yang umum yang membuat ladang bebas dari gulma. Sifat-sifat ini menguntungkan bagi produsen namun tidak secara langsung bermanfaat bagi konsumen. Tingkat modifikasi genetik berikutnya adalah memasukkan sifat yang sebenarnya bermanfaat bagi manusia menjadi tanaman pangan, seperti beras yang diperkaya dengan vitamin ekstra yang mencegah kebutaan. Modifikasi genetik tanaman pangan kontroversial dan diatur secara ketat oleh pemerintah namun dirasakan oleh banyak orang sebagai daerah perbatasan berikutnya dalam produksi pangan (Katz, S. H., p.1-3).

#### **2.2.1.4. Nutrisi**

Ada banyak cara untuk memikirkan makanan. Dalam arti yang paling sederhana, makanan adalah bahan bakar. Makanan menyediakan energi yang dibutuhkan untuk melakukan fungsi sehari-hari dan menjaga proses metabolisme. Makanan mengandung nutrisi yang penting untuk mencegah penyakit. Misalnya, kudis akan terjadi jika vitamin C tidak ada dalam makanan manusia. Demikian pula, kebutaan dapat terjadi di mana makanan kekurangan vitamin A. "Nutrisi penting" yang dibutuhkan untuk mencegah penyakit tertentu telah menjadi fokus utama penelitian nutrisi manusia selama abad terakhir. Melalui penelitian ini kami telah menentukan jumlah setiap nutrisi penting yang diperlukan untuk mencegah penyakit pada populasi di berbagai usia, budaya, dan kecenderungan genetik. Yang menarik adalah bahwa hubungan antara diet dan penyakit, atau yang lebih penting, diet dan kesehatan, tidak dapat sepenuhnya dijelaskan oleh tidak adanya berbagai

nutrisi penting dalam makanan kita. Dan hari ini, banyak komponen yang ditemukan dalam makanan sedang diselidiki untuk menentukan peran apa yang mereka mainkan dalam menjaga kesehatan dan mengurangi risiko penyakit. Banyak phytochemical (bahan kimia tumbuhan) yang terjadi pada buah-buahan dan sayuran yang menjadi pusat perhatian dalam penelitian ini, karena semakin banyak bukti yang terakumulasi mengenai sifat-sifat yang mempromosikan kesehatan mereka (Beecher, 1999) (Katz, S. H., p. 572-573).

#### **2.2.1.5. Protein**

Protein adalah molekul besar yang terdiri dari rantai ratusan asam amino. Tubuh kita hanya dapat membangun proteinnya sendiri dari asam amino tunggal, dan sistem penyerapan usus hanya akan memungkinkan asam amino tunggal masuk ke aliran darah. Kerusakan ini sangat efisien untuk sebagian besar protein dalam makanan biasa, membutuhkan serangkaian enzim kompleks, dimulai dengan pepsin, yang disekresi ke dalam lambung. Protein ini sangat resisten, seperti pada rambut, yang gagal dicerna oleh serangan gabungan enzim pencernaan. Secara umum, memasak membuat protein lebih mudah dicerna dengan melonggarkan dan menghilangkan beberapa lapisan alami mereka. Namun, ada satu pengecualian - yang disebut reaksi Maillard (atau Browning), yang terjadi ketika gula pereduksi dipanaskan bersentuhan dengan protein dalam kondisi kelembaban yang relatif rendah. Reaksi-reaksi ini terbatas pada sekelompok kecil gugus amino. Reaksi ini tidak terlalu umum tetapi dapat terjadi, misalnya, jika menyaring susu kering digunakan untuk membentengi kue-kue yang ditujukan untuk balita yang kekurangan gizi. Selama memanggang, kelompok reaktif laktosa dalam susu kering bergabung dengan kelompok reaktif pada permukaan molekul protein yang ada. Salah satu kelompok reaktif ini melekat pada asam amino lisin esensial dan senyawa yang dihasilkan tahan terhadap pencernaan, sehingga protein telah kehilangan banyak nilai gizinya (Katz, S. H., p. 574).

## **2.2.2. Tinjauan Kuliner / Memasak**

### **2.2.2.1. Pengertian Kuliner / Memasak**

Menurut Tuti Soenardi dan tim yayasan gizi kuliner Jakarta, pengertian dari kuliner (Culinaire) atau memasak tidak ditemukan arti yang tepat. Teori dasar keterampilan memasak mencakup manajemen, pemilihan bahan, persiapan bahan sebelum diolah, penyimpanan bahan, pengaturan menu, pengolahan makanan, pemanfaatan sisa makanan, pemanfaatan alat masak, tata penampilan makanan, dan pengaturan tenaga kerja.

Memasak makanan tidak hanya sekedar mengolah bahan menjadi hidangan siap saji, tetapi memerlukan pengetahuan praktis dalam ilmu gizi untuk bias menerapkan cara menolah makanan yang sehat dan lezat. Untuk menghasilkan masakan yang lezat dan sehat diperlukan:

- Pemilihan bahan yang berkualitas sesuai dengan teori dalam buku,
- Pemilihan bahan yang akan diolah sesuai tujuan,
- Persiapan dan pengolahan melalui system dan metode yang tepat,
- Penyajian rasa dari bumbu yang disesuaikan dengan masakan untuk selera yang tepat,
- Penyajian hidangan yang menarik melalui penampilan yang bias menggugah selera,
- Perpaduan komposisi bahan dan bumbu yang sesuai dan tepat dengan sistem pengolahan yang benar (Soenardi T., 2013, p. 6-7)

### **2.2.2.2. Sejarah Kuliner / Memasak**

Menurut artikel dari *mentality*, asal-usul memasak tidak dapat dilacak secara tepat, yang pastinya, itu telah berevolusi secara signifikan. Untuk dapat memasak, penemuan api pasti terjadi lebih dulu. Kemungkinan besar, orang pertama yang menemukan cara memasak telah melakukannya secara tidak sengaja. Mungkin, daging mentah jatuh ke api, dan manusia menemukan bahwa daging itu lebih enak dan lebih mudah dikunyah. Sejak itu, sisanya adalah sejarah.

- *Prehistoric Cooking*

Diyakini bahwa manusia primitif telah mulai memasak sejak 250.000 tahun yang lalu dengan melemparkan sepotong sesuatu yang mentah ke dalam api. Metode pertama memasak adalah memanggang, di mana ikan atau burung ditempatkan di ujung tongkat dan dipegang di atas api terbuka. Beberapa ilmuwan mengatakan bahwa orang Peking memanggang daging, tetapi tidak ada cukup bukti untuk mendukung bukti tersebut.

Teknik memasak yang dipakai oleh orang-orang Aurignacian di Prancis menggunakan teknik mengukus makanan yang dibungkus dengan daun di atas bara panas selama Periode Palaeolithic. Barang dari tanah liat diperkenalkan selama Zaman Neolitikum, dan manusia belajar memasak dalam pot tanah liat serta menggunakan wadah yang terbuat dari kayu dan tanduk. Hidangan paling awal adalah adonan mentah, dibuat dengan mencampur air dengan biji-biji rumput liar yang retak. Ketika dijatuhkan pada batu panas, adonan akan berubah menjadi roti, yang merupakan versi Zaman Batu dari orang Romawi atau orang Italia.

- *Ancient Cooking*

Lukisan dinding Mesir dari 4000 SM menunjukkan bahwa Mesir kuno menggunakan metode memasak seperti memanggang, menggoreng dan mendidih. Ada juga referensi Alkitab untuk metode memasak kuno, dan ukiran awal dari Asyur dan Babylonia menunjukkan penggunaan arang dalam panci masak. Kue datang selama penemuan oven, dan oven pertama ditemukan tanggal kembali 6.500 tahun yang lalu. Selama 168 SM, serikat kue pertama didirikan di Roma.

Peradaban Mesopotamia membawa salah satu perkembangan terbesar dalam sejarah manusia. Irigasi tanaman dan pembudidayaan, serta pemeliharaan tanaman dan hewan, dilakukan oleh orang-orang Mesopotamia sejak 9.000 SM. Tanaman seperti biji-bijian, barley, gandum, kacang, kacang polong, lentil, daun bawang, lobak, bawang, lobak dan bawang putih ditanam selama 3.000 SM, dan diet Mesopotamia biasanya terbuat dari semacam itu. Orang-orang tahu bagaimana merawat domba, sapi dan bebek untuk makanan. Mereka juga berburu babi, rusa,

burung buruan, rusa dan ikan. Umumnya, daging diasap, dikeringkan atau diasinkan untuk diawetkan, dan dimasak dengan memanggang, memanggang atau merebus.

Merebus dilakukan dengan menggunakan pot yang ditempatkan di dekat api, atau dalam kuili yang tergantung di atas api dengan menggantung dari tripod yang dibentuk oleh tiga kutub yang bergabung di puncak atau dengan mengikat rantai yang melekat pada balok. Hidangan dasar terdiri dari kacang, kacang dan biji-bijian. Ketika peradaban Mesir dimulai sekitar 3.100 SM, lebih banyak jenis hewan dijinakkan dan lebih banyak tanaman pangan yang ditanam. Pada saat itu, para bangsawan dan orang kaya dilayani dengan rebusan rumit yang dipersiapkan dengan metode memasak yang lebih canggih. Sementara itu, makanan pokok petani terdiri dari roti, bawang, buah dan bir. Roti yang beragi juga diyakini telah dipersiapkan pertama kali di Mesir. Kekaisaran Romawi membuat masakan menjadi bentuk seni. Selama abad ke-1, makanan sederhana diganti dengan perjamuan yang rumit, dan koki khusus menyamar sebagai makanan. Saat itu, koleksi resep paling awal yang bertahan di Eropa juga ditulis, dan itu dikenal sebagai Apicius, atau *De re coquinaria*. Kompilasi dilakukan antara abad ke-4 dan ke-5.

- *Medieval Cooking*

Pada Abad Pertengahan, apa yang orang makan tergantung pada siapa mereka. Selama pesta, sejumlah besar tamu undangan disajikan hidangan berbeda dengan jumlah dan kualitas kursus yang bervariasi sesuai dengan status sosial. Orang kaya selalu makan lebih baik daripada orang miskin (dan sepertinya tidak pernah berubah, bahkan hari ini). Rata-rata pria tidak punya dapur; tetapi di istana, biara dan istana, ada dapur-dapur besar yang dilengkapi dengan semua jenis barang dan peralatan memasak. Rumah-rumah besar memiliki roti yang dibuat dengan oven tinggi, dan makan malam mereka termasuk panggang, roti putih, quarry, dan puding atau puding. Dari tahun 1400-an sampai 1500-an, perdagangan rempah-rempah menjadi populer, dan lebih banyak bahan telah ditambahkan secara bertahap ke resep. Kapal-kapal Portugis mencapai Afrika Selatan, India, dan Cina

untuk berdagang rempah-rempah. Ini digunakan dengan murah hati untuk menciptakan hidangan gurih dan beraroma.

- *Renaissance Cooking*

Periode Renaisans membawa koki terkenal dan kemajuan terkemuka dalam masakan. Saat itu, Italia memiliki koki paling terkenal, terampil, dan kreatif di Eropa yang menikmati hidangan mewah ke tingkat yang baru. Tradisi perjamuan dan cita rasa Abad Pertengahan dibawa ke Renaissance. Menu selama periode Renaissance telah sangat berkembang. Dapat ditemukan banyak pilihan makanan seperti pasta, roti, biskuit keras, anggur, nasi, keju, *pecorino*, *pizza* (tanpa saus tomat), sosis, telur dadar, bakso, babi, ikan dan burung kecil atau permainan. Orang-orang mengembangkan rasa untuk ayam dari hewan yang dibantai. Sup dan rebusan adalah makanan pokok dan dimakan baik oleh orang miskin maupun orang kaya. Kue dan *flan* menjadi populer untuk pencuci mulut. Minyak zaitun digunakan untuk memasak. Susu dan produk susu menjadi kebutuhan, dan sebagian besar rumah tangga bisa membuat keju sendiri.

Selain rempah-rempah, buah dan jeruk menjadi agen penyedap dasar. Mereka juga menggunakan saus ringan yang terbuat dari tanaman aromatik atau buah, untuk dicampur dengan roti, tepung, telur atau *almond*.

Pada 1533, Catherine de Medici tiba di Prancis dari Italia. Dia membawa koki-majikannya yang membawa staples Italia seperti brokoli, *artichoke*, *veal*, *baby peas*, dan *pasta*. Pengadilan Perancis terasa, dan masakan negara mulai menghasilkan hidangan paling rumit dan halus di Barat. Ketika Louis XIV menjadi raja Prancis, istri keduanya mendirikan sekolah yang memberikan pita biru untuk anak perempuan yang memenangkan kehormatan dalam memasak. Hingga kini, pita biru adalah simbol kualitas tinggi dalam makanan. Pelayannya, Louis de Béchameil, memiliki saus béchamel yang dinamai menurut namanya. Dan selama masa jabatannya, kopi dipopulerkan di Pengadilan Prancis karena duta besarnya dari pemerintah Turki.

- *Modern Cooking*

Proses lain dalam menangani makanan dikembangkan pada abad-abad mendatang. Salah satu perubahan terbesar terjadi pada pertengahan abad ke-17 ketika rentang besi cor dikembangkan dan mulai menggantikan perapian terbuka. Besi cor dapat memancarkan lebih banyak panas dan membakar lebih sedikit bahan bakar daripada perapian biasa. Contoh pertama pendinginan dicatat pada 1748 ketika William Cullen di Universitas *Glasgow* mencoba memproduksi pendingin. Itu berhasil, tetapi tidak melewati tahap laboratorium. Mesin pendingin pertama, bagaimanapun, dikembangkan di AS pada tahun 1844. Sementara itu, kaleng dapat ditemukan sebagai alat untuk mengawetkan makanan pada tahun 1810. Perkembangannya dipicu oleh masalah memberi makan pasukan militer di lapangan. Selain itu, gas pertama kali digunakan untuk memasak selama 1840-an - dan sejak itu, penggunaan gas di dapur telah populer. Tahun 1700-an dan 1800-an membawa kita makanan cepat saji. Sandwich ini diciptakan oleh John Montagu, *Earl of Sandwich* yang ke-4 pada tahun 1762. *Pizza Margherita*, kerabat pertama dari *pizza* yang kita kenal sekarang, diciptakan pada tahun 1889. Sementara itu, *sandwich hamburger* dan *steak* pertama dijual pada tahun 1895.

Pada 1765, versi *modern* pertama dari restoran itu muncul di Paris dan dibuka oleh penjual sup bernama Boulanger. Itu juga merupakan tahun ketika kata "restoran" digunakan untuk penggunaannya saat ini untuk pertama kalinya. Dan pada 1789, tepat sebelum Revolusi Perancis dimulai, sudah ada 100 restoran di Paris. Beberapa koki yang paling terkenal pada periode ini termasuk Jean Anthelme Brillat-Savarin, yang menerbitkan buku pertama tentang seni keahlian memasak, *La Physiologie du gout*, atau "The Physiology of Taste"; dan Marie-Antoine Careme, yang merupakan "koki selebritas" pertama saat dia melayani royalti Eropa dan memelopori masakan haute Prancis awal. Itu selama 1860-an ketika sereal pertama dan margarin diperkenalkan. Pada dasawarsa itu, Kellogg mulai memproduksi serpih gandum panggang dan makanan vegetarian lainnya di AS. Margarin dikembangkan menggunakan lemak daging sapi sebagai bahan utama.

- *20<sup>th</sup> Century Cooking*

Selama abad ke-20, sains dan teknologi menjadi sangat maju, sehingga persiapan dan pengawetan makanan sangat terpengaruh. Proses seperti pendinginan, pembekuan, pemanasan dan pengalengan telah membaik, membuat pengawetan makanan jauh lebih mudah. Penggunaan listrik di rumah juga dimulai pada era ini dan membuka jalan bagi pengembangan, pembuatan dan penggunaan peralatan dapur listrik. Kisaran listrik pertama diperkenalkan pada tahun 1914. Microwave diciptakan pada tahun 1947. Gadget dapur lainnya seperti mixer, waffle iron, pembuat kopi dan blender muncul selama abad ini.

Persiapan makanan telah menjadi jauh lebih mudah bahkan untuk non-koki karena pengembangan campuran paket. Campuran siap masak untuk makanan yang dipanggang (seperti panekuk, kue dan kue), campuran kopi instan dan susu bubuk dan cokelat, serta saus yang mudah dicampur seperti kuah dan kari menjadi sangat populer. Masakan Amerika sebagian besar berkembang dan dikembangkan selama era ini. Pada tahun 1931, sebuah buku masak terlaris abadi berjudul *The Joy of Cooking* karya Irma Starkloff-Rombauer diterbitkan. Menurut selebriti Julia Child menganggap Cookbook sebagai "sumber daya mendasar untuk setiap masakan Amerika," merupakan kompilasi komprehensif resep klasik Amerika dan Eropa dengan diskusi terperinci tentang setiap aspek persiapan makanan dan penjelasan yang jelas tentang teknik kuliner. Ini memperbesar masakan Amerika secara keseluruhan, dan telah terjual lebih dari 18 juta kopi (*History of Cooking*, 2018, par. 1-24).

### **2.2.3. Tinjauan Fakta-fakta Lapangan**

#### **2.2.3.1. Fakta Lapangan Tentang Memasak**

Berdasarkan hasil wawancara siswa-siswi SMA DAPENA, Surabaya yang telah dilakukan memasak termasuk kewajiban perempuan yang nantinya akan berumah tangga, tetapi dikarenakan kurangnya latihan memasak dan kecenderungan membeli makanan di luar, para remaja perempuan modern sekarang tidak dapat memasak dengan baik. Mereka dikenalkan memasak dari sekolah dengan mata pelajaran Kewirausahaan, dimana di dalam mata pelajaran ini murid

diajarkan untuk membuat sesuatu atau karya yang nantinya akan dijual. Walaupun sudah mempelajari mata pelajaran ini, para murid masih ada yang tidak dapat memasak, karena tubuhnya tidak biasa bekerja atau tidak memiliki keterampilan hidup yang seharusnya dilatih mulai sejak dini.

### **2.2.3.2. Fakta Lapangan Tentang Anak Usia 15-17 Tahun**

Berdasarkan hasil wawancara siswa-siswi SMA DAPENA, Surabaya yang telah dilakukan remaja perempuan usia 15-17 tahun 50:50 ada yang bias masak dan tidak bias memasak. Bagi remaja perempuan yang tidak bisa memasak mereka takut dengan panas, tidak tahu tentang bumbu-bumbu masak dan resep-resep yang mereka pelajari baik di rumah ataupun di sekolah untuk *level* pemula masih terlalu rumit. Tetapi mereka masih ingin belajar untuk memasak karena ingin menambah pengalaman dan mempelajari hal-hal yang baru bila ada media yang dapat mendukung mereka pada saat belajar seperti buku memasak yang berkonten sederhana dengan resep-resep yang *simple*.

### 2.3. Analisis Media Buku Ilustrasi Memasak

	Media Buku Ilustrasi Memasak	Media Buku Memasak
Kelebihan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Harga lebih murah</li> <li>• Dapat dijangkau masyarakat luas</li> <li>• Lebih mudah dimengerti karena <i>step by step</i> cara memasak, memakai alat-alat dapur, memilih bahan lebih jelas karena ada ilustrasinya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjauhkan dari resiko kerusakan mata</li> <li>• Buku lebih tipis dengan kata-kata yang lebih singkat</li> <li>• Buku berisi gambar-gambar makanan yang menarik dan resep-resep yang <i>simple</i></li> </ul>
Kekurangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terkadang membingungkan untuk beberapa remaja karena terlalu banyak gambar.</li> <li>• Harga lebih mahal karena buku lebih tebal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sulit dimengerti karena tidak ada gambar <i>step by step</i> cara memasak resep-resep di dalam buku tersebut.</li> </ul>

Tabel 2.1. Analisis Kelebihan/ Kekurangan Media Buku Ilustrasi Memasak

Buku ilustrasi memasak dirancang khusus untuk remaja perempuan usia 15-17 tahun dengan berbasis ilustrasi yang menarik untuk memperkenalkan remaja perempuan cara memasak, memakai alat-alat dapur dan memilih bahan dengan benar beserta resep-resep sederhana untuk praktek atau melatih sejauh mana para remaja perempuan tersebut mengerti tentang memasak dan melatih keterampilan hidupnya.

### 2.4. Analisis Kelebihan Media Buku Ilustrasi Memasak

Kelebihan dan keunggulan dari buku ilustrasi memasak adalah buku digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran dan buku ilustrasi di desain dengan ilustrasi yang menarik supaya dapat lebih mengerti pesan atau topik yang akan disampaikan

di dalam buku tersebut. Buku ilustrasi dapat dibaca oleh segala umur karena dibuat sesuai dengan masing-masing usia pembaca.

## **2.5. Kesimpulan**

Memasak adalah salah satu keterampilan hidup yang sering diabaikan oleh remaja perempuan modern sekarang, tetapi karena penurunan peminat memasak dan buku memasak di toko buku kebanyakan tidak menjelaskan terlalu detail. Buku ilustrasi memasak untuk remaja memiliki keunggulan seperti media ilustrasi yang dapat membuat lebih mudah menarik minat anak-anak untuk membaca, menambah wawasan dalam mempelajari keterampilan memasak dengan menggunakan kata-kata yang sederhana dan menggunakan *simple step by step*.

## **2.6. Usulan Pemecahan Masalah**

Setelah menguraikan dari data yang telah diperoleh maka media pembelajaran yang tepat untuk menjadi solusi adalah buku ilustrasi, karena buku merupakan media yang gampang dibawa kemana-mana dan tidak khawatir akan radiasi dari *handphone* yang dapat membuat kompor elektrik ataupun bukan elektrik meledak. Teknik jilid memakai *ring* supaya halaman buku tidak menutup kembali setelah dibuka oleh pembacanya dan tidak akan khawatir tertiuip angin halaman-halaman bukunya. Memakai ilustrasi dan kata-kata yang sederhana karena remaja tidak suka sesuatu yang rumit dan *content* resep-resep masakan sederhana untuk remaja supaya menambah wawasan dan keterampilan hidup memasaknya dapat meningkat untuk persiapan berumah tangga.