

## 2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

### 2.1. Tinjauan Buku

#### 2.1.1. Pengertian Buku

Berdasarkan e-book “*A History of the Book*”, buku pertama kali ditemukan sekitar 5000 tahun yang lalu oleh Bangsa Sumeria. Sumeria terletak di daerah yang saat ini merupakan Irak bagian selatan. Pada mulanya media untuk menulis terbatas pada prasasti di batu, segel, bros, dan peti. Kemudian Bangsa Sumeria mengembangkan papan dari tanah liat, yang merupakan buku pertama. Setelah itu diikuti dengan munculnya gulungan papyrus dari Mesir, yang terbuat dari tanaman asli yang hanya ada di Lembah Nile. Papyrus akhirnya menjadi media yang dominan digunakan untuk menulis. Untuk catatan yang bersifat temporer disimpan pada papan kayu yang dilapisi oleh wax. Murid, pedagang, dan lainnya dapat menulis disana. Papan tersebut dapat dihapus dan digunakan kembali. Papan-papan tersebut dapat digabungkan menjadi satu dan disebut codex.

Codex berupa beberapa halaman yang dijilid dan diberi cover pelindung. Format buku ini telah digunakan manusia sekitar 1900 tahun. Setelah kurang lebih 200 tahun semenjak codex dikenalkan, codex pun menjadi dominan digunakan. Media ini bertahan sebab memiliki banyak keuntungan. Buku codex yang dibuat awalnya banyak menggunakan papyrus tetapi setelah itu lebih banyak orang memilih menggunakan perkamen, yang terbuat dari kulit binatang karena dianggap lebih cocok. Di abad ke-7, perkamen menggantikan hampir seluruh papyrus di Eropa dan Timur Tengah. Papyrus semakin jarang digunakan karena dipengaruhi oleh punahnya tanaman papyrus, karena dipanen secara berlebihan sehingga tanaman tersebut menjadi langka.

Sementara itu kertas ditemukan pertama kali di Cina sekitar 105 tahun setelah masehi. Saat itu kertas dibuat dari kulit pohon dan rami. Cara pembuatan kertas menyebar ke Jepang dan Arab melalui jalur sutra, melewati daerah Samarkand di Asia Tengah. Kemudian Arab mengenalkan kertas ke Eropa melalui Spanyol. Perkembangan kertas di Eropa lambat dikarenakan karena Eropa sendiri memiliki kertasnya sendiri dan kertas yang dikenalkan tidak sesuai dengan gaya ilustrasi yang umum di barat.

Buku pertama yang tidak ditulis dengan tangan juga ditemukan pertama kali oleh Cina pada abad 9 M. Buku tersebut terbuat dari kayu yang diukir. Sistem cetak ini

menguntungkan karena, tulisan di Cina terdiri dari banyak sekali *pictograph*. Sedangkan di barat, Johannes Gutenberg membuat kemajuan besar dalam teknologi percetakan. Ia mengembangkan metode pertama penggunaan huruf cetak yang bergerak dan mesin cetak dalam bentuk begitu rupa sehingga pelbagai macam materi tulisan dapat dicetak dengan cepat dan tepat (*A History of the Book*, 2015).

Teknologi percetakan mengalami banyak kemajuan hingga ditemukannya *lithography*. Dari metode *litography* ini muncullah ide untuk membuat percetakan *offset*. Dari sinilah awal mula adanya dari percetakan modern. Ada empat komponen esensial cara percetakan modern. Pertama, huruf cetak yang bergerak, berikut beberapa prosedur penyetelan dan peletakan huruf-huruf yang mapan. Kedua, mesin cetak itu sendiri. Ketiga, tinta yang serasi untuk menghasilkan cetakan. Keempat, bahan semisal kertas untuk mencetaknya (Media, 2015).

## **2.2. Tinjauan Ilustrasi**

### **2.2.1. Tinjauan Literatur Tentang Ilustrasi**

Ilustrasi adalah karya seni yang menjelaskan, menunjukkan, dan menghiasi. Ilustrasi dapat mengambil berbagai macam bentuk, dibuat secara digital maupun manual dengan tangan. Keunggulan ilustrasi adalah kemampuannya dalam menyamakan yang tidak selalu bisa dilakukan oleh teks dan foto (*The Visual Dictionary of Graphic Design*, 135). Perkembangan ilustrasi berjalan bersamaan dengan tulisan. Mereka berkembang dari akar yang sama, yaitu *pictograph* (*Encyclopedia*, 2015). Seiring dengan berjalannya waktu, teknologi percetakan pun ikut berkembang. Ilustrasi dan teks yang dahulu berbentuk manuskrip dan dicetak manual kemudian mulai dicetak dengan mesin dan dibuat menjadi bentuk buku. Setelah itu buku pun mulai diproduksi secara massal.

### 2.2.2. Fungsi dan Peranan Ilustrasi Dalam Kehidupan Sosial

Ilustrasi menurut artikel yang ditulis oleh Triyadi Guntur Wiratmo memiliki beberapa fungsi, yaitu sebagai instrumen untuk mengantarkan pemahaman yang lebih kepada pembaca dan sebagai dekorasi dalam buku (*Desain Grafis Indonesia*, 2009). Fungsi ilustrasi yang pertama adalah sebagai instrumen untuk mengantarkan pemahaman yang lebih kepada pembaca. Sejak era *illuminated manuscript*, ilustrasi banyak digunakan di dalam manuskrip yang dibuat oleh biarawan untuk kepentingan agama. Di dalam manuskrip digunakan banyak warna-warna yang cerah untuk menggambarkan kemuliaan Tuhan (*New World Encyclopedia*, 2015). Dekorasi yang diberikan pada manuskrip di era ini menjadi penanda seberapa penting dan berharganya sebuah buku. Misalnya sebuah buku yang menggunakan pigmen berwarna emas. Dalam penggunaan warna emas pada masa tersebut hanya dapat dilakukan oleh ahli sebab membutuhkan kemampuan teknik yang tinggi dan memiliki proses yang lebih rumit dibandingkan menggunakan warna lainnya.



Gambar 1.2. Penggunaan warna emas dan perak dalam *illuminated manuscript*

Sumber: [http://www.newworldencyclopedia.org/entry/Illuminated\\_manuscript](http://www.newworldencyclopedia.org/entry/Illuminated_manuscript)

Ilustrasi juga berfungsi mendekorasi sebuah buku. Misalnya saja pada buku-buku lama, di awal paragraf sebuah buku, huruf pertama menggunakan huruf dekoratif. Selain itu ilustrasi juga diletakkan sebagai pembatas dalam buku dan menandai bagian yang penting dalam buku. Dengan adanya ilustrasi, pembaca juga mendapatkan pemahaman yang lebih dalam dari isi teks.



Gambar 1.3. Teks dengan Dekorasi

Sumber: [http://www.newworldencyclopedia.org/entry/Illuminated\\_manuscript](http://www.newworldencyclopedia.org/entry/Illuminated_manuscript)

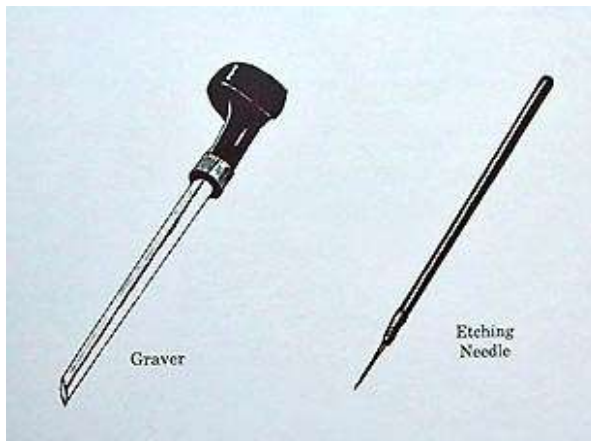
Menurut Triyadi Guntur Wiratmo, di abad ke-19, ilustrasi mengalami pergeseran fungsi. Jika sebelumnya hanya menjadi pelengkap sebuah buku, di masa ini ilustrasi berdiri sendiri. Kemandirian ilustrasi ini dikarenakan seniman-seniman yang menghasilkan *livre* dan aktivitas jurnalisme yang dilakukan seniman dengan membuat gambar dan sketsa secara langsung di daerah peperangan (*Desain Grafis Indonesia*, 2009). Selanjutnya adalah jenis ilustrasi yang menjelaskan cerita atau artikel media massa. Artifak visual pada jenis ini biasanya muncul mengiringi teks pada cerpen dan tajuk utama atau editorial. Ilustrator yang membuat gambar untuk artikel harus dapat menjadi intepreter visual. Bentuk perwakilan visual yang dipilih berdasarkan momen yang paling menarik dan mewakili teks artikel tersebut. Kemudian wakil visual yang dipilih adalah yang paling jelas dalam menyampaikan pesan. Ilustrasi dalam artikel juga dapat menggunakan pendekatan olah pesan yang metaforik. Sebagai contohnya, ilustrasi yang muncul di harian Fikiran Ra'jat (1932), menggambarkan permasalahan imperialisme dengan metafora seekor anjing berjenis Bulldog berkalung leher bertuliskan "Imperialisme", dengan ujung ekor muncul sosok kepala priyayi jawa yang bertuliskan "boeroeh imperialisme". Melalui cara ini, sedikit atau banyak ilustrator juga ikut memasukkan opininya dalam menanggapi

teks yang ada. Dengan begini, fungsi gambar tidak hanya sebagai penjelas teks, tetapi sudah bergeser pada opini visual yang lebih personal.

### 2.2.3. Perkembangan Ilustrasi di Dunia

Awalnya buku ilustrasi yang ditemukan pada abad ke 15 dicetak menggunakan teknik cetak *relief*, yaitu teknik cukil kayu (*woodcut*). Teknik yang termasuk dalam teknik relief ini adalah cukil kayu, engraving kayu, cukil linoleum (*linocut*), dan cukil logam (*metalcut*).

Sekitar tahun 1430 muncul teknik engraving (ukiran halus) yang digunakan oleh para tukang emas untuk mendekorasi karya mereka. Penggunaan alat yang disebut dengan burin merupakan ketrampilan yang rumit. Pembuat engraving memakai alat dari logam yang diperkeras yang disebut dengan burin untuk mengukir desain ke permukaan logam, tradisionalanya memakai plat tembaga.



Gambar 1.4. Alat Untuk Membuat Etsa

Sumber : <http://www.antique-prints.co.uk/print-techniques.html>



Gambar 1.5. Etsa karya Goya "The Sleep of Reason Produces Monsters"(1799)

Sumber:  
<http://www.nytimes.com/2011/10/30/nyregion/goyas-etchings-of-a-dark-and-complicated-past.html?pagewanted=all>

Kemudian sekitar tahun 1470 di Jerman ditemukanlah etsa. Etsa adalah bagian dari kelompok *intaglio* bersama dengan *engraving*, *drypoint*, *mezzotint*, dan *aquatint*. Hasil cetakan etsa umumnya bersifat linear dan seringkali memiliki

detail dan kontur halus. Garis bervariasi dari halus sampai kasar. Teknik etsa berlawanan dengan teknik cukil kayu, pada etsa bagian permukaan tinggi bebas tinta, bagian permukaan rendah menahan tinta.

Berikutnya metode *intaglio* adalah, *aquatint*. *Aquatint* seperti etsa, menggunakan asam untuk membuat gambar cetakan pada plat logam. Pada teknik etsa digunakan jarum untuk menciptakan garis yang akan menjadi warna tinta pekat, sedangkan *aquatint* menggunakan serbuk resin yang tahan asam untuk menciptakan efek tonal. Kebanyakan karya-karya grafis Goya menggunakan teknik *aquatint*.



Gambar 1.6. *Aquatint* karya Goya, "Los Caprichos": Can't Anyone Untie Us?

Sumber: <http://spaightwoodgalleries.com/Pages/Goya11.html>

Berikutnya ada *drypoint*. Teknik ini merupakan variasi dari *engraving*, dikerjakan dengan alat runcing, bukan dengan alat burin berbentuk "v". Sementara garis pada *engraving* sangat halus dan bertepi tajam, goresan *drypoint* meninggalkan kesan kasar pada tepi garis. Kesan ini memberi ciri kualitas garis yang lunak, dan kadang-kadang berkesan kabur, pada *drypoint*. Karena tekanan alat press dengan cepat merusak kesan tersebut, *drypoint* hanya berguna untuk jumlah edisi yang sangat kecil, sekitar sepuluh sampai duapuluh karya.



Gambar 1.7. *Drypoint* karya Rembrandt “The Three Crosses”

Sumber:  
[http://www.britishmuseum.org/explore/highlights/highlight\\_image.aspx?image=ps106299.jpg&retpage=21741](http://www.britishmuseum.org/explore/highlights/highlight_image.aspx?image=ps106299.jpg&retpage=21741)



Gambar 1.8. Alat Membuat *Drypoint*

Sumber :  
<http://medwayfineprintmakers.co.uk/courses-access/drypoint/>

Setelah itu ditemukan teknik litografi. Teknik ini ditemukan pada tahun 1798 oleh Alois Senefelder dan didasari pada sifat kimiawi minyak dan air yang tak bisa bercampur. Digunakan permukaan berpori, biasanya sejenis batu yang disebut limestone/batu kapur; gambar dibuat pada permukaan batu dengan medium berminyak. Teknik litografi dikenal dengan kemampuannya menangkap gradasi halus dan detail yang sangat kecil. Variasi dari teknik ini adalah foto-litografi, di mana gambar ditangkap lewat proses fotografis pada plat logam; kemudian pencetakan dilakukan dengan cara yang sama.



Gambar 1.9. Litografi karya Pablo Picasso "La Petite Colombe"

Sumber:  
<http://www.affordableart101.com/Pablo-Picasso-La-Petite-Colombe-original-lithograph/picasso%201289.htm>



Gambar 2.0. Proses Pembuatan di Atas Batu Litografi

Sumber <http://makingpigsfly.blog.com/2013/07/04/stone-lithography-process/>

Di akhir abad ke 19, teknik cetak dengan ukiran kayu dan *litography* digantikan oleh proses *photomechanical*. Proses ini sangat praktis dan efisien sebab dapat mencetak masal berbagai jenis lukisan dan foto dengan biaya yang murah. Meskipun prosesnya cepat, tetapi hasilnya tidak rapi dan tidak memiliki seni.

Pada rentang waktu antara tahun 1929 sampai 1953, sebagian besar ilustrator menggali potensi garis, outline, dan bidang-bidang datar. Dalam hal teknik ilustrasi terjadi eksplorasi, dari gaya visual yang rumit, realis, obyektif dan khusus sampai ke wilayah ujung paradoksnya yang sederhana, ikonis atau abstrak, subyektif dan umum. Garis-garis lurus maupun ekspresif melalui media gambar pena, tinta dengan kuas menghasilkan kualitas visual yang khas. Garis arsir membentuk tonal gradasi maupun gelap terang dari obyek-obyek yang dihadapkannya. Di tahun 1956 ditemukan artifak ilustrasi bernada penuh dengan gradasi yang halus. Kecenderungan tersebut dihadirkan melalui pendekatan teknis hitam putih media cat air. Gaya gambar yang muncul lebih realis mendekati karya fotografis. Di akhir tahun 60-an muncul kecenderungan baru dalam mengolah huruf sebagai bagian dari gambar, yang dikenal sebagai tipografi. Hal ini adalah sebuah penemuan baru dari ilustrator di era tersebut.

Ada pula teknik cetak saring atau dikenal juga dengan sablon atau serigrافي menciptakan warna padat dengan menggunakan teknik stensil. Caranya dengan menggambar berkas pada selembar kertas atau plastik (kadang-kadang dipakai juga film.) Gambar kemudian dilubangi untuk menciptakan stensil. Bagian yang berlubang adalah bagian yang akan diwarnai. Sebuah screen dibuat dari selembar kain, yang asalnya dulu menggunakan sutra, lalu direntangkan pada rangka kayu. Selanjutnya stensil ditempelkan pada screen. Kemudian screen diletakkan di atas kertas kering atau kain. Tinta dituangkan di sisi dalam screen. Sebuah rakel dari karet digunakan untuk meratakan tinta melintasi screen, di atas stensil, dan menuju ke kertas atau kain. Screen diangkat ketika gambar sudah ditransfer ke kertas/kain. Tiap warna memerlukan stensil yang terpisah. Screen bisa dipakai lagi setelah dibersihkan.



Gambar 2.1. Cetak Saring Queen Elizabeth II *POMP AND POP* (1985)  
Karya Andy Warhol

Sumber:

<http://www.nytimes.com/2009/03/01/nyregion/westchester/0301artsw.html>



Gambar 2.2. Proses Cetak Sablon

Sumber :

<https://storify.com/embroiderybiz/screen-printing-top-benefits-to-consider>

Pada era modern, cetak digital ditemukan. merujuk pada image/citra yang diciptakan dengan komputer menggunakan gambar, teknik cetak lain, foto, light pen serta tablet, dan sebagainya. Citra tersebut bisa dicetak pada bahan yang bervariasi termasuk pada kertas, kain atau kanvas plastik. Cetak digital berkualitas tinggi biasanya direproduksi dengan menggunakan file data ber-resolusi sangat tinggi dengan printer ber-presisi tinggi. Cetak digital bisa dicetak pada kertas printer desktop standar dan kemudian ditransfer ke art paper tradisional (misalnya, Velin Arch atau Stonehenge 200gsm). Salah satu cara mentransfer berkas adalah dengan meletakkan hasil cetakan menghadap permukaan, art paper kemudian diolesi dengan Wintergreen oil di belakang cetakan, kemudian dipress.



Gambar 2.3. Proses Cetak Digital

Sumber:

<http://www.cliffdigital.com/about-us/history-of-print-and-digital-printing>



Gambar 2.4. Hasil Digital Printing

Sumber :

<https://www.pinterest.com/pin/213850682279682860/>

#### 2.2.4. Perkembangan Ilustrasi di Indonesia

Di Indonesia sendiri, peninggalan prasejarah berbentuk catatan visual dapat ditemui di dinding goa yang bertebaran dari leang-leang di Sulawesi sampai Goa Pawon di Jawa Barat. Kata ilustrasi sendiri bukanlah dari kamus bahasa kita sendiri, tetapi artifak-artifak visual tersebut memiliki kesamaan secara fungsional, menjelaskan atau menerangkan. Setelah masa prasejarah, gambar-gambar pada lontar dan Wayang Beber menandai era pramodern. Di era koloniasalisasi masuklah media modern seperti majalah dan koran. Dari sana masyarakat Indonesia mempelajari ilmu ilustrasi dari luar negeri.

Gambaran dinamika ilustrator Indonesia dan karyanya saat masa pemerintahan Belanda di Indonesia dapat dilihat dari sejarah “Balai Pustaka”. Balai Pustaka adalah sebuah komisi yang didirikan oleh Belanda dan awalnya bernama “Kantoor voor de Volkslectuur” yang berarti Kantor Bacaan Rakyat. Balai Pustaka ini beralamat di jalan Dr. Wahidin, Jakarta Pusat. Tugas Balai Pustaka berkenaan dengan karang-mengarang dan pencetakan buku bacaan dan buku-buku lain. Usaha Balai Pustaka dalam memajukan kesusastraan antara lain:

1. Mengumpulkan atau menghimpun cerita-cerita (dongeng) daerah dan mengalihkannya ke dalam bahasa Melayu.
2. Menerjemahkan cerita-cerita Eropa atau cerita asing lainnya ke dalam bahasa melayu.
3. Menerbitkan majalah dalam bahasa daerah yaitu: Panji Pustaka (Melayu), Parahiayangan (Sunda), dan Kejawen (Jawa).
4. Menerbitkan buku Almanak Rakyat yang berisi ilmu pengetahuan praktis untuk kehidupan rakyat sehari-hari dengan harga murah.
5. Membuka perpustakaan rakyat melalui sekolah-sekolah di pelosok tanah air.

Pada masa pemerintahan Jepang (1942–1945) para seniman sering mengerjakan karya ilustrasi dalam rangka propaganda Jepang. Keimin Bunka Shidosho adalah wadah kelompok kesenian yang langsung dibawah pengawasan Sendenbu atau Barisan Propaganda Bala Tentara Dai Nippon (Dullah, Raja Realisme Indonesia: 17). Ilustrator mendapat posisi yang baik secara politis karena pemanfaatan untuk kepentingan perang. Dalam berbagai media seperti poster maupun media massa, ilustrator pada masa ini memposisikan dirinya sebagai interpreter visual. Pesan-pesan seperti gagasan propaganda dan pesan naskah pada media massa ditranslasikan dengan oleh ilustrator. Dokumentasi peristiwa-peristiwa penting dalam pergerakan kemerdekaan tergambar dalam catatan-catatan visual para seniman. Sebagai contohnya seperti, “Di Bawah Bendera Revolusi”, yaitu catatan visual sederhana dengan kuas spontan *on the spot* oleh Dullah. Ilustrator yang terkenal pada masa itu adalah Abdul Salam dan Dullah (*SMP Buana*, 2013).

Seni ilustrasi modern seperti yang kita kenal sekarang baru berkembang sejak masa penjajahan Belanda. Banyak ilustrator dari Indonesia yang bekerja di majalah Panji terbitan Balai Pustaka. Misalnya Ardisoma, Abdul Salam, Kasidi, Nasroen, dan sebagainya. Selain itu, juga banyak ilustrator Belanda seperti J. Van der Heyden, Juan Sluiters, dan Susan Beynon. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya buku-buku terbitan Indonesia yang menggunakan ilustrator Belanda.

Di masa orde lama, Indonesia mulai membuat ilustrasi untuk uang kertas sendiri pada masa ini (SMP Buana, 2013). Dengan kemajuan yang pesat dibidang teknologi penerbitan dan ilustrasi maka pada tahun 1951 pelukis Oesman Effendi dan ilustrator Abdul Salam dikirim ke Belanda untuk mempelajari cara-cara membuat ilustrasi pada uang kertas, yang nantinya teknik-teknik ini akan diajarkan ditanah air. Sedangkan di orde baru ilustrator Indonesia berkembang dengan pesat terutama ilustrasi buku-buku cerita maupun buku pengetahuan dari berbagai penerbitan. Beberapa Ilustrator yang bekerja pada majalah atau koran terbitan Indonesia adalah

- Henk Ngantung, pada majalah Intisari
- Delsy Syamsumar, pada majalah Varia
- G.M. Sidharta, pada harian Kompas,
- Danarto, Mulyadi W., Ipe Ma'ruf, pada majalah Si Kuncung
- Teguh Santoso, pada majalah Tanah Air
- Cahyono, Adi Permadi, pada majalah Bobo
- S. Prinka, pada majalah Tempo
- Prie G.S. Gunawan, pada harian Suara Merdeka dan Cempaka.

Dari sejarah yang dapat diamati tersebut dapat diketahui bahwa ilustrasi diberikan untuk menarik perhatian pembaca dan memperjelas informasi dalam bentuk tulisan. Hingga saat ini ilustrasi masih digunakan, misalnya karikatur dalam koran/ majalah. Dari segi teknik gambar dan media yang digunakan saat ini memiliki banyak variasi. Semua orang bebas memakai gaya gambar yang dikehendaki, baik memakai gaya lokal maupun dari luar negeri. Alat yang digunakan pun sudah berkembang dan peralatan gambar digital semakin familiar di masyarakat.

#### **2.2.5. Tinjauan Dessert**

Sebelum istilah dessert digunakan, di zaman kuno, orang-orang menikmati makanan yang tersedia. Mereka sesekali menikmati buah dan kacang-kacangan yang dicampur dengan madu. Makanan tersebut dianggap sebagai permen pada masa ini. Dessert yang dikenal hingga saat ini dipelopori oleh gula yang baru mulai diproduksi pada abad pertengahan (Love to Know, 2015).

Dessert pada mulanya muncul pada abad pertengahan, di sekitar abad ke-15 dan hanya dimakan oleh orang kaya ( Local Histories, 2015). Dessert menjadi semakin terkenal berkat perkembangan teknologi dan eksperimentasi dalam bidang kuliner. Mereka memakan dessert berupa buah yang diawetkan, *jelly*, dan *wafers*. Beberapa dessert juga ditemukan pertama kali di masa abad pertengahan ini, misalnya seperti *custard* dari Roma, *pannetone* dari Italia, serta *rice pudding* yang dianggap sebagai obat pencernaan. Orang Inggris juga sangat menyukai dessert, namun kebanyakan hanya orang kaya disana yang mampu memakannya. Di abad ke-16, harga gula sangat mahal sehingga orang-orang akhirnya menggunakan madu sebagai gantinya. Di Inggris pada abad ke-15, dessert yang populer adalah *marzipan*. *Marzipan* adalah pasta yang terbuat dari *almond* dan gula (About Food, 2015). *Marzipan* digunakan untuk membuat *sculpture* dengan berbagai macam bentuk, seperti binatang, orang, pohon, dan lain-lain namun tetap bisa dimakan.

Di abad ke-17, muncul dessert seperti *blancmange*, puding roti, dan yogurt. Kemudian pada akhir abad ke-17, orang kaya di Inggris mulai memakan es krim. Di abad ke-18 orang mulai memakan *trifle* (semacam kue) dan *mousse* juga ditemukan. Sebelum abad ke-19, kebanyakan dessert puding terbuat dari bahan dasar daging. Tetapi setelah masuk ke abad 19, puding terbuat dari bahan-bahan dengan rasa manis. Revolusi industri pada masa itu membuat *cake* dan *jelly* dapat diproduksi secara massal.

Dessert masa kini dikategorikan menurut jenisnya :

- Cake

*Cake* terbuat dari berbagai kombinasi tepung, shortening, pemanis, telur, susu, ragi, dan perasa. Saat ini peralatan membuat cake dan petunjuk dalam membuat cake telah disempurnakan dan disederhanakan sehingga amatir pun juga dapat membuatnya. Dahulu cake hanya dimakan pada acara-acara spesial karena bahan yang digunakan adalah bahan-bahan terbaik dan paling mahal. Semakin kaya seseorang, semakin sering pula mengonsumsi cake. Setelah revolusi industri di abad ke-19, bahan-bahan untuk membuat cake menjadi lebih terjangkau dan diproduksi massal (Whats Cooking America,).

- Pie  
*Pie* pertama dipopulerkan oleh orang Roma, *pie* tersebut adalah *rye-crusted goat cheese* dan *pie* madu. *Pie* awalnya didominasi oleh pai daging dan pertama kali muncul di Inggris pada abad ke-12. Pai buah dan *tart* dibuat di sekitar tahun 1500. Saat ini pai telah menjadi bagian dari kultur Amerika dan menjadi dessert Amerika yang paling tradisional (Pie Council, 2015).
- Permen  
 Permen awalnya muncul di Mesir dengan bentuk campuran buah, kacang, dan madu. Permen dalam bentuk modern dibuat pada abad ke-16 dan industri permen berkembang pesat pada abad ke-19. Permen dibuat dari berbagai macam bahan dan memiliki banyak bentuk. Beberapa diantaranya adalah *candy bar*, *candy cane*, permen kapas, dan lolipop (Candy History, 2015).
- Cookies dan Biskuit  
 Di Amerika *cookie* dideskripsikan sebagai *cake* kecil yang tipis dan manis. Menurut definisinya, *cookie* adalah gabungan dari berbagai bahan dan berbahan dasar tepung seperti *cake*, dan bisa terasa garing atau lembut. Di setiap negara memiliki *cookie* dengan sebutan masing-masing. Di Inggris dan Austria *cookie* disebut biskuit, di Spanyol disebut *galletas*, dan di Jerman disebut *keks*. Di Italia ada beberapa nama untuk menyebut *cookie*, misalnya *amaretti*, *biscotti*, dan lain-lain (What's Cooking America, 2015).
- Sweet Soup  
*Sweet soup* memiliki sejarah panjang khususnya di Skandinavia dan Eropa Timur. *Sweet soup* terbuat dari buah-buahan beri musiman dan buah seperti ceri dan aprikot, terkadang juga memakai buah kering. Sering kali juga ditambahkan krim dan biasanya disajikan dingin (The Kitchn, 2015).
- Custard dan Pudding  
 Puding pertama yang dibuat tidaklah sama dengan puding yang saat ini kita ketahui. Puding di abad pertengahan didominasi bahan daging. Di abad ke-19, puding direbus tetapi hasilnya menjadi lebih mirip *cake*. Salah

satu hidangan puding tradisional yang masih disajikan hingga saat ini adalah puding plum dan biasanya disajikan waktu Natal. Sedangkan custard memiliki bentuk yang mirip dengan puding, bisa dimakan langsung atau menjadi bahan isi pai, tart, pastry, dan lainnya (Food Timeline, 2015).

- Pastry

*Pastry* terbuat dari campuran *crude flour* dan adonan yang dibuat oleh orang Roma. Awalnya pastry ini hanya digunakan untuk membungkus daging sebelum dipanggang dan tidak ditujukan untuk dimakan. *Pastry* dibuat untuk menjaga aroma daging. Dengan berjalannya waktu, *pastry* akhirnya dikonsumsi dan ditambah dengan lemak dan susu. Tekstur berlapis dan mengembang yang dimiliki *pastry*, digunakan pada pai sebagai dekorasi dan menjadi karya seni. Hingga sekarang pun pembuatan *pastry* masih dipelajari dan dianggap berseni (Vintage Cook Book Trials. 2011).

- Tart

*Tart* dan pai sebenarnya tidak berbeda, yang membedakan adalah status orang yang memakan tart lebih tinggi dibanding orang yang memakan pai. *Tart* adalah dessert yang *high cuisine* dan terkenal di kalangan bangsawan. *Tart* bagaikan kanvas bagi *chef* yang bertugas membuat karya seni yang dapat dimakan. Karena itu *tart* menggunakan buah berwarna cerah, sayur, dan rempah. *Tart* umumnya manis, gurih, atau gabungan keduanya. Beberapa *tart* klasik yang masih populer hingga sekarang adalah *tart* jeruk dan lemon, serta quiche ( Joe Pastry, 2009).

- Gelatin

Gelatin berasal dari kata “*gelatus*”( bahasa latin) yang berarti “dibekukan”. Gelatin pertama kali digunakan oleh orang Mesir dan berbentuk seperti lem. Dahulu gelatin dianggap sebagai tanda kekayaan karena hanya orang kaya yang mampu menjangkaunya. Butuh waktu berjam-jam untuk membuat gelatin dan membeningkannya. Pembuatan gelatin adalah tanda sebagai bentuk dukungan tuan rumah kepada staf dapur dengan cara membuat gelatin yang membutuhkan hidangan yang

butuh waktu dan pengalaman. Ketika gelatin sudah dikomersialkan, dessert ini masih dianggap sebagai lambang mutakhirnya dunia kuliner (What's Cooking America. 2015).

- Mousses

Mousses merupakan dessert yang mempunyai tekstur yang lembut, halus seperti busa yang terbuat dari putih telur, whipped cream, dan aroma seperti coklat blok, buah, ditambah dengan gelatine agar teksturnya lebih padat.

- Souffle

Hidangan yang ringan diperoleh dari kocokan putih telur yang kemudian dipanggang. Dalam proses pemanggangan *soufflé* akan mengembang tinggi melebihi cetakan tetapi pada waktu ke luar dari oven akan mengempis karena kerangka yang terbentuk dari telur tidak kokoh seperti pada *sponge cake*.

- Crepes/Pancake

Crepes adalah adonan dadar yang terbuat dari telur dan tepung terigu yang kemudian didadar dengan menggunakan wajan dadar (pan frying). Crepes dapat digunakan sebagai bahan untuk membuat appetizer atau dessert. Untuk crepes yang akan digunakan sebagai appetizer dibuat gurih dengan penambahan garam dan isi yang menyertainya juga asin atau gurih. Sedangkan *crepes* yang dipakai untuk dessert perlu ditambah dengan gula pasir dalam adonannya dengan isian yang manis, seperti *pastry cream*, buah segar atau buah olahan.

- Ice Cream

Hingga 1880, *ice cream* (es krim) masih merupakan dessert yang dinikmati *elite* saja. Namun sesudah itu es krim menjadi sebuah industri di Amerika. Produksi es krim meningkat karena inovasi teknologi, tenaga listrik dan motor, mesin pengemas, dan proses serta alat pembekuan yang baru. Di Amerika sekarang, toko khusus es krim dan restoran unik yang menonjolkan hidangan es krim telah menjadi populer. Toko dan restoran tersebut populer di kalangan orang yang mengingat toko es krim dan *soda fountains* di masa lalu, serta penggemar es krim generasi sekarang

(International Dairy Food Association, 2015). Es krim juga memiliki banyak variasi dalam bentuk penyajiannya. Beberapa diantaranya adalah *coupe, sundaes, split, peach melba, baked alaska, sherbet, parfait, dan milkshake* (Boga Dunia Saya, 2015).

- **Coupe**  
Coupe adalah ice cream atau shorbet yang divariasi dengan buah segar/ buah siap saji dan dilengkapi dengan sirup sebagai topping dan garnish.
- **Sundaes**  
Sundaes adalah es krim yang disiram dengan saus coklat. Tetapi karena waktu itu harga coklat semakin mahal, maka es krim ini disajikan hanya hari Minggu saja dan disebut *Sunday* atau *sundaes*.
- **Peach Melba**  
Menggunakan es krim vanilla dan diberi topping buah peach yang dipotong setengah bagian dan disiram dengan saus *melba*. Melba Sauce terbuat dari Puree manisan Raspbery dan di garnish dengan potongan almond.
- **Split**  
Menggunakan pisang ambon (dikupas dan dibelah menjadi 2 atau 4 bagian) atau potongan nanas yang diletakkan dalam *split dish* dan di atasnya diberi 2 atau 3 *scoop* es krim dengan 3 rasa (vanilla, coklat, dan strawberry). Bagian atasnya dapat diberi sirup, whipped cream dan ceri atau potongan stroberi, kiwi dan buah lainnya.
- **Baked Alaska**  
*Baked Alaska* merupakan kombinasi cake, es krim dengan *meringue*. Keistimewaan *baked alaska* adalah disajikan panas setelah keluar dari oven lalu diberi warna golden brown pada permukaan *meringue* menggunakan teknik salamander sehingga es krim yang ada di dalamnya tidak meleleh.
- **Sherbets**  
*Sherbets* pada dasarnya hampir sama dengan ice cream hanya perbedaannya terletak pada bahan yang digunakan yaitu es, susu, jus, air,

dan terkadang ditambah putih telur. Sherbets mempunyai kandungan lemak yang sangat rendah dibandingkan dengan ice cream.

- Parfait

*Parfait* dibentuk dari sundaes yang berlapis-lapis hingga tinggi dengan 3 scoop kombinasi rasa ice cream. Diberi buah yang diletakkan paling dasar. Lapisan parfaits dapat dikombinasi dengan sauce, minuman alkohol, coffe, dan kue kering. Bagian atas diberi whipped cream dan irisan buah ceri.

- Milk Shake

*Milk shake* dibuat dari es krim yang dicampur dengan susu murni menggunakan *shaker* atau blender.

Selain itu ada pula beberapa dessert yang sebelum abad ke 20 tidak dianggap sebagai dessert ( Love to Know, 2015).

- Rhubarb

*Rhubarb* saat ini dikenal sebagai tanaman yang asam dan hanya digunakan sebagai bahan campuran dengan gula yang banyak untuk membuat dessert buah. Tetapi sebenarnya *rhubarb* dibudidayakan untuk tujuan medis. Setelah abad ke-20 akhirnya *rhubarb* mulai sering dipakai dalam pembuatan pai.

- Marshmallows

*Marshmallow* pun juga memiliki sejarah yang mirip dengan *rhubarb*. Awalnya tanaman asal *marshmallow* digunakan untuk tujuan medis. *Marshmallow* yang dipanggang lalu dinikmati dengan *s'mores* dan *cracker* baru dikenal pada pertengahan abad ke-19.

- Licorice

Licorice juga merupakan tanaman obat. Namun digunakan sebagai perasa pada minuman seperti bir dan juga makanan. Tetapi sekarang *licorice* diproduksi dengan material sintetis yang tidak mengandung obat.

- Coklat

Coklat juga dahulu digunakan untuk keperluan medis, seperti bronkitis, menurunkan demam, juga sebagai disinfektan, dan lainnya. Dahulu Suku Maya membuat coklat merupakan campuran minuman dengan cabai, jagung, bumbu, vanila, selai kacang, dan lain-lain. Coklat yang dikonsumsi saat ini umumnya sudah dicampur dengan susu dan gula karena biji coklat yang asli sangat pahit (Heritage Daily, 2013).

Saat ini dapat dijumpai dessert dengan berbagai macam variasi bentuk dan cara penyajian. Tetapi perlu diwaspadai bahwa dessert sering kali mengandung gula dan lemak yang tinggi dan dapat mempengaruhi kesehatan tubuh jika dikonsumsi berlebihan. Dessert juga menjadi pantangan bagi penderita diabetes dan obesitas. Berikut ini adalah beberapa tips agar dessert dapat tetap dinikmati dan tetap sehat (Boga Dunia Saya, 2015).

1. Memakan dessert berbahan buah, seperti salad buah.
2. Ganti gula yang digunakan dengan gula rendah kalori.
3. Mengurangi kadar gula pada makanan dessert anda, bila makanan kurang manis, dapat ditambahkan sirup maple, madu, kayu manis, kurma, dan kismis.
4. Jika makanan terlalu manis, anda dapat menambahkan jus lemon, yoghurt atau bubuk kopi.
5. Pilihlah minuman rendah gula seperti jus buah segar ( tanpa gula ), jus lemon, minuman jahe, yoghurt.
6. Tempatkan makanan pada suhu yang tepat dan aman. Jangan meninggalkan makanan terkena suhu yang berlebihan selama lebih dari dua jam.
7. Kurangi porsi dessert dan jangan berlebihan.

Dari tinjauan dessert yang telah dijelaskan dapat diketahui bahwa dahulu dessert adalah makanan yang hanya dapat dinikmati oleh kaum bangsawan atau orang yang benar-benar kaya dikarenakan harga bahan baku pembuatan dessert yang mahal dan sedikit jumlahnya. Tetapi setelah adanya revolusi industri kini dessert dapat disajikan dan dinikmati oleh siapapun dengan harga yang bervariasi pula. Dessert, seperti yang telah dijelaskan, mengandung banyak gula dan lemak

yang tinggi, karena adanya kandungan krim, butter, dan lainnya. Namun dessert yang sehat tetap dapat dinikmati jika mengetahui cara mengurangi kadar gula dan lemak di dalamnya.

#### 2.1.4. Bentuk dan Jenis Ilustrasi

Sebagaimana dijelaskan oleh Bing Bedjo Tanudjaja ( 2002: 6 ) dalam jurnal “Bentuk-Bentuk Kartunal Sebagai Medium Penyampaian Pesan Dalam Iklan”, corak atau bentuk ilustrasi terbagi atas 5 macam.

1. Corak ilustrasi realistik, yaitu corak ilustrasi yang menggambarkan secara nyata wujud obyek yang ditangkap oleh indra penglihatan, serta menggambarkan secara nyata cerita isi suatu naskah yang disertainya.
2. Corak ilustrasi dekoratif, yaitu ilustrasi yang bentuk-bentuk visualnya terletak pada permainan unsur-unsur garis, bidang, warna dan komposisi yang dalam hasil keseluruhannya tetap bersifat datar (*flat*).
3. Corak ilustrasi kartunal, adalah ilustrasi yang menggunakan bentuk-bentuk jenaka atau bentuk-bentuk realis yang mengalami perubahan atau distorsi.



Gambar 2.5. Tokoh kartun Mickey Mouse

Sumber: <http://www.hdwallpapersos.com/cartoon-images.html>

4. Corak ilustrasi ekspresionistik, yaitu jenis ilustrasi yang mengutamakan kebebasan berekspresi dalam membuat karya ilustrasi, dari sifat bebas tersebut

menimbulkan obyek-obyek yang bebas pula.

5. Corak ilustrasi surealistis, yaitu corak ilustrasi yang menggambarkan khayalan

atau mimpi, tidak jelas batas antara kenyataan dengan angan-angan.

6. Corak ilustrasi absurd, yaitu corak ilustrasi yang menggambarkan wujud-wujud yang tidak masuk akal atau aneh untuk kepentingan naskah yang disertainya.

Dalam membuat perancangan buku ilustrasi yang akan dibuat menggunakan jenis ilustrasi yang berbentuk kartun. Bentuk kartunal yang sering dijumpai di dalam komik, manga, maupun novel grafis banyak menjadi pilihan bacaan remaja masa kini (*Publishers Weekly*, 2013). Baik di toko buku maupun perpustakaan umum, banyak ditemui remaja yang bertujuan untuk membeli atau membaca komik.

#### **2.1.5. Elemen Ilustrasi**

Di dalam sebuah ilustrasi terdapat elemen-elemen visual yang membentuknya. Elemen-elemen tersebut adalah:

##### **1. Garis**

Dalam buku “Nirmana” yang ditulis oleh Sadjiman Ebdi Sanyoto, garis adalah suatu hasil goresan yang dapat disebut garis nyata atau kaligrafi. Garis merupakan batas/ limit suatu benda, batas sudut ruang, batas warna, bentuk massa, rangkaian massa, dan lain-lain yang disebut garis semu/maya (2009: 87). Secara umum garis yang dikenala adalah garis lurus dan garis lengkung. Namun sebenarnya garis dapat diuraikan menjadi 4 macam jenis, yaitu garis lurus, garis lengkung, garis majemuk (garis zig-zag dan garis lengkung), dan garis gabungan (campuran dari garis lurus, lengkung, dan majemuk).

##### **2. Irama**

Irama merupakan aksen/tekanan yang diekspresikan dalam bentuk nyata melalui garis dan warna dimana irama sebagai penghidup dari kekakuan garis dan warna yang ada.

##### **3. Bentuk**

Semua benda yang ada di alam ini, termasuk ilustrasi memiliki bentuk. Semua bentuk tersebut dapat disederhanakan menjadi titik, garis, bidang, gempal. Misalnya kerikil atau pasir yang memiliki ukuran kecil dapat dikategorikan sebagai titik ( Sanyoto, 2009).

#### 4. Warna

Warna memiliki banyak fungsi dan kegunaan. Fungsi dari warna dibagi menjadi 4 jenis ( *Warna*, 2008).

##### 1. Identitas

Orang dapat mengenali sesuatu berdasarkan warna yang digunakan, misalnya seperti bendera atau pakaian.

##### 2. Isyarat

Warna dapat menjadi sebuah tanda dan memberikan isyarat. Sebagai contoh, merah memberikan isyarat marah.

##### 3. Psikologis

Warna juga dapat memberikan kesan tertentu. Misalnya warna hijau rumput memberikan kesan segar.

##### 4. Alamiah

Warna adalah properti benda tertentu, misalnya apel seringkali digambarkan berwarna merah.

### 2.1.6. Kategori Teknik Cara Pembuatan Ilustrasi

Ilustrasi adalah representasi visual yang dapat dilakukan lewat gambar, lukisan, fotografi, atau dengan cara lainnya.

Dalam teknik cara menggambar ilustrasi sendiri ada 2 jenis, yaitu dengan cara manual/ tradisional, digital, dan kombinasi dari manual dan digital (Suryahadi, A.A, 2007). Beberapa teknik gambar ilustrasi yang dibuat secara manual.

- Teknik *outline*, adalah cara menggambar secara global, atau tidak detail dan hanya menggambar garis luarnya saja, sehingga terkesan datar, karena tidak ada pengaturan gelap terang.
- Teknik arsir, adalah cara menggambar dengan menggunakan arsir atau unsure garis yang terputus-putus, yang digoreskan secara teratur dan

berulang-ulang, garis-garis saling menumpuk, digunakan untuk mewujudkan efek gelap terang, volume dan plastisitas.

- Teknik blok, adalah cara menggambar dengan memanfaatkan warna secara blok, tanpa menerapkan gradasi dan transisi sehingga terasa datar, bagian yang satu dengan yang lain pada suatu objek ditunjukkan dengan perbedaan warna
- Teknik *scraper board*, adalah cara menggambar dengan menggoreskan bentuk-bentuk garis yang arahnya mengikuti volume objek, garis-garis tidak saling menumpuk, tetapi dibuat saling sejajar, dan pada bagian yang gelap dibuat lebih rapat, sedang pada bagian yang terang garis dibuat agak renggang, sehingga dicapai plastisitas yang dikehendaki.
- Teknik dot, yaitu cara mewujudkan gambar dengan menyusun titik-titik sehingga membentuk suatu objek tertentu, kesan gelap dan terang ditentukan oleh jumlah titik dalam satu area, semakin banyak semakin kuat kesan gelap terang.
- Teknik goresan kering (*dry brush*), adalah cara menggambar dengan memanfaatkan tinta atau cat yang sengaja dibuat agak kering, sehingga warna-warna ketika digoreskan tidak merata, efek ini juga digunakan untuk membuat tekstur, pada bagian yang terang digoreskan warna-warna terang, sedang pada bagian yang gelap digoreskan warna-warna yang tua dan berulang-ulang, sehingga tercapai plastisitas yang diinginkan.
- Teknik *half tone*, adalah cara menggambar dengan memanfaatkan efek transisi warna dari terang ke gelap, dengan menggunakan tinta atau cat yang dibuat agak
- encer, efek transisi warna tersebut digunakan untuk mencapai plastisitas yang diinginkan.
- Teknik siluet, adalah cara menggambar dengan mewujudkan warna tunggal yang solid atau pekat, biasanya warna hitam tetapi tidak menutup kemungkinan menggunakan warna lain, gambar yang dihasilkan dengan teknik ini hanya berupa bentuk global dengan warna tunggal, objek

seolah-olah diambil dari posisi yang berlawanan dengan arah datangnya sinar, sehingga terkesan seperti bayangan.

Sedangkan pada pembuatan ilustrasi seperti lukisan, dapat menggunakan medium seperti *encaustic*, *fresco*, cat air dan *gouache*, tempera, dan cat minyak (Fine Art Painting, 2015).

- *Encaustic*

Salah satu medium utama yang digunakan pada zaman purba. Lukisan ini menggunakan lilin panas dari lebah kemudian diaplikasikan ke panel kayu atau dinding. Teknik ini banyak digunakan pada seni Mesir, Yunani, Roma, dan Byzantine.

- *Fresco*

Metode ini digunakan dengan cara mencampur pigmen dengan air lalu diaplikasikan langsung ke plester, biasanya dinding atau langit-langit berplester. Plester bisa menyerap warna dengan cepat, setelah kering warna akan menempel disana. Contoh lukisan *fresco* seperti "Genesis" karya Michelangelo, "Last Judgment" di kapel Sistine, dan sebagainya.

- *Tempera*

Medium lukis ini menggunakan emulsi air dan kuning telur sebagai pengikat pigmen warnanya. Dengan metode ini lukisan yang dibuat dapat bertahan berabad-abad.

- *Cat Minyak*

Medium ini mendominasi sejak tahun 1500 dan menggunakan minyak sebagai pengikat pigmen dan agen pengering lukisan. Akar dari kepopuleran medium ini karena warnanya yang kaya dan nyala. Pelopor yang penting dari medium cat minyak ini adalah Hubert dan Jan Van Eyck, Antonello da Messina, dan Leonardo Da Vinci.

- *Cat Air dan Gouache*

Cat air dan *gouache* adalah medium lukis yang menggunakan pigmen warna yang sudah diformulasikan dan mudah larut dalam air. Sedangkan *gouache* adalah cat air yang tebal, tidak transparan, dan dicampur oleh warna putih. Pelopor awal cat air adalah Thomas Girtin dan JMW Turner.



Gambar 2.6. Ilustrasi menggunakan teknik cat air

Sumber: <https://www.etsy.com/listing/41648885/bunny-rabbit-card-rabbit-watercolor>

- Akrilik

Akrilik adalah jenis medium lukis yang paling modern saat ini, mengandung resin yang berasal dari asam akrilik yang menggabungkan beberapa bahan cat air dan cat minyak. Medium ini dapat diaplikasikan pada berbagai macam permukaan, dapat membuat layer yang transparan maupun yang tebal. Hasil lukisan bisa menjadi flat atau mengkilap dan cepat kering.

Pada ilustrasi digital, alat yang umum digunakan saat ini adalah tablet. Contohnya seperti produk wacom. Pena yang digunakan dapat diatur bentuknya dan tingkat sensitivitas tiap pena tablet juga berbeda-beda tiap merknya. Di dalam tablet biasanya juga disertai oleh aplikasi software untuk menggambar. Contohnya seperti Corel Painter, Adobe Photoshop, Open Canvas, Manga Studio, The Gimp, Sketchbook Pro. Saat ini telah ada banyak software khusus menggambar yang tersedia di pasaran (*Digital Art and Tutorials*, 2015).

Dalam perancangan buku ilustrasi ini, ilustrasi di dalam buku akan menggunakan medium cat air dan gouache.

### 2.1.7. Psikologi Remaja Usia 12-18 Tahun

Menurut Hurlock (1981) remaja adalah mereka yang berada pada usia 12-18 tahun. Sedangkan Monks, dkk (2000) memberi batasan usia remaja adalah 12-21 tahun dan Stanley Hall ( Santrock, 2003) berpendapat usia remaja berada pada rentang 12-23 tahun. Berdasarkan batasan-batasan yang diberikan para ahli, bisa dilihat bahwa mulainya masa remaja relatif sama, tetapi berakhirnya masa remaja sangat bervariasi. Bahkan ada yang dikenal juga dengan istilah remaja yang diperpanjang dan remaja yang diperpendek.

Bapak Psikologi Remaja, yaitu Stanley Hall berpendapat bahwa masa remaja merupakan masa badai dan tekanan (*storm and stress*). Menurut Erickson masa remaja adalah masa terjadinya krisis identitas atau pencarian identitas diri. Gagasan Erickson ini dikuatkan oleh James Marcia yang menemukan bahwa ada 4 status identitas diri pada remaja yaitu *identity diffusion/ confusion, moratorium, foreclosure*, dan *identity achieved* (Santrock, 2003, Papalia, dkk, 2001, Monks, dkk, 2000, Muss, 1988). Karakteristik remaja yang sedang berproses untuk mencari identitas diri ini juga sering menimbulkan masalah pada diri remaja.

Gunarsa (1989) merangkum beberapa karakteristik remaja yang dapat menimbulkan berbagai permasalahan pada diri remaja, yaitu:

- Kecanggungan dalam pergaulan dan kekakuan dalam gerakan.
- Ketidakstabilan emosi.
- Adanya perasaan kosong akibat perombakan pandangan dan petunjuk hidup.
- Adanya sikap menentang dan menantang orang tua.
- Pertentangan di dalam dirinya sering menjadi pangkal penyebab pertentangan dengan orang tua.
- Kegelisahan karena banyak hal diinginkan tetapi remaja tidak sanggup memenuhi semuanya.
- Senang bereksperimentasi.
- Senang bereksplorasi.
- Mempunyai banyak fantasi, khayalan, dan bualan.

- Kecenderungan membentuk kelompok dan kecenderungan kegiatan berkelompok.

Berdasarkan tinjauan teori perkembangan, usia remaja adalah masa saat terjadinya perubahan-perubahan yang cepat, termasuk perubahan fundamental dalam aspek kognitif, emosi, sosial dan pencapaian (Fagan, 2006). Sebagian remaja mampu mengatasi transisi ini dengan baik, namun beberapa remaja bisa jadi mengalami penurunan pada kondisi psikis, fisiologis, dan sosial. Beberapa permasalahan remaja yang muncul biasanya banyak berhubungan dengan karakteristik yang ada pada diri remaja (Gaya Remaja. 2013).

Berdasarkan hasil survei terhadap 500 remaja yang dilakukan oleh sebuah perusahaan, yaitu *Social Media Market Research Company Lab42* diketahui bahwa 95 persen dari mereka mampu mengenali jenis produk permen dan coklat, seperti kit kat walau tanpa bungkusnya. Anak-anak dan remaja saat ini telah diekspos oleh berbagai produk makanan jadi dan processed food yang ada di luar sana, melalui pengaruh media (Infographics Archive, 2015) . Akhirnya mereka pun lebih sering memilih makanan di luar daripada makanan yang dibuat sendiri. Tetapi efek negatifnya, remaja tidak memerhatikan nutrisi dari makanan yang mereka konsumsi di luar.

Menurut peneliti Julie Mennella dari *Monell Chemical Senses Center* diketahui bahwa anak sejak lahir dapat mendeteksi mana yang manis dan akan lebih memilih yang manis dibanding yang lebih tidak manis (NPR, 2011). Anak tidak perlu diajari untuk menyukai makanan yang manis atau asin, sebab mereka mereka hidup di dunia sensori yang berbeda dibandingkan dengan orang dewasa. Anak dan remaja juga menyukai makanan yang jauh lebih manis daripada yang disenangi orang dewasa. Tetapi, akan ada waktunya kesenangan mereka terhadap yang manis tersebut semakin berkurang ketika mereka beranjak dewasa. Sue Coldwell, peneliti di Universitas Washington yang meneliti tentang anak dan makanan manis, mengecek berbagai indikator tubuh, hormon dan pertumbuhan tulang (NPR, 2011). Coldwell dan rekannya

menemukan bahwa anak yang dalam masa pertumbuhan akan lebih memilih makan makanan manis, tetapi anak yang pertumbuhannya sudah berhenti memiliki preferensi rasa yang sama dengan orang dewasa.

Di dalam dunia modern saat ini telah dipenuhi oleh makanan yang berlebihan kalori. Anak dengan obesitas pun ditemui pada banyak anak dari seluruh dunia. Langkah awal yang dapat dilakukan untuk mengurangi asupan gula mereka adalah dengan memahami alasan mengapa mereka menginginkan makanan manis (NPR, 2011). Setelah itu perlu dikomunikasikan kepada remaja mengenai alternatif makanan manis yang dapat tetap mereka nikmati dengan sekaligus menjaga batas asupan gula.

Kebiasaan remaja yang cenderung konsumtif terhadap makanan juga menjadi sandungan bagi remaja yang terjebak dalam pola makan tidak sehat (Quartz, 2014). Rendahnya apresiasi terhadap makanan buatan sendiri dan ketidaksukaan mereka terhadap kegiatan domestik, seperti memasak adalah beberapa penyebab remaja dapat terkena obesitas dan diabetes ( Daily Mail, 2012).

### **2.1.8. Prosedur Proses Perancangan Ilustrasi**

Proses perancangan buku ilustrasi ini dimulai dengan melakukan observasi data mengenai dessert yang telah ada, baik di perpustakaan, toko buku, maupun internet. Selain itu dilakukan wawancara terhadap remaja yang menjadi sasaran perancangan ini, mengenai dessert yang disukai. Dalam pembuatan desain dan layout rancangan ini akan menggunakan buku-buku yang sudah ada sebagai pembandingan dan referensi.

## **2.2. Tinjauan Ilustrasi yang Akan Dirancang**

### **2.2.1. Tinjauan dari Segi Ide dan Tema Cerita**

Buku ilustrasi yang dirancang adalah buku yang berisi tentang resep dessert yang sehat. Dessert yang sehat disini dalam artian dessert tidak mengandung kalori yang tinggi atau bahkan sama sekali tidak mengandung kalori. Di dalam buku ini akan dijelaskan beberapa macam dessert dilengkapi dengan langkah-langkah pembuatannya dalam bentuk ilustrasi.

### **2.2.2. Tinjauan Dari Aspek Dasar Filosofis**

Perubahan gaya hidup remaja saat ini, kafe dan restoran menjadi tempat pilihan untuk berkumpul (*Quartz*, 2014). Remaja saat ini menghabiskan lebih banyak uang pada makanan dibandingkan pada hal lainnya. Namun hal ini membawa sebuah dampak negatif yang mengganggu kesehatan mereka, beberapa diantaranya adalah obesitas dan diabetes. Di Indonesia sendiri, remaja yang mengalami obesitas dan menderita diabetes, terutama tipe 2 semakin tahun semakin banyak (*Penderita Diabetes*, 2015). Hal itu disebabkan karena remaja yang cenderung lebih bebas dari pengawasan wali dapat memilih sendiri apa yang ingin dikonsumsi, tetapi makanan yang biasanya dipilih adalah makanan yang mengandung gula dan lemak yang tinggi (BBC, 2014). Konsumsi terhadap makanan berupa dessert juga tinggi, bahkan seseorang dapat mengonsumsi dessert 2 kali sehari dan menjadikan dessert sebagai pengganti makanan utama ( *USA Today*, 2013). Gaya hidup tersebut dapat merusak kesehatan tubuh jika dilakukan terus menerus. Walaupun mungkin dampak negatifnya tidak dirasakan ketika muda, bisa jadi penyakit-penyakit akan muncul seiring dengan bertambahnya usia. Karena alasan-alasan tersebut maka buku ilustrasi ini dirancang, yaitu agar remaja dapat membuat dessert yang nikmat dan menyehatkan.

### **2.2.3. Tinjauan Faktor Eksternal atau Faktor Sosial**

Dilihat dari segi sosial perubahan pola tidur remaja yang lebih singkat, asupan gizi yang tidak diatur, serta kesukaan mereka terhadap makanan manis berangsur-angsur membawa mereka pada obesitas. Obesitas adalah awal mula dari berbagai penyakit seperti diabetes. Akhirnya penderita diabetes di Indonesia pun mulai banyak diderita oleh usia di bawah 20 tahun (*Penderita Diabetes*, 2015). Melihat hal tersebut maka dibuatlah perancangan buku ilustrasi mengenai dessert ini. Rancangan buku berisi resep dessert ini adalah resep-resep dessert yang menggunakan bahan yang sehat dan rendah lemak. Tujuannya adalah agar remaja yang membaca buku ini mendapatkan pemahaman bagaimana dapat tetap mengonsumsi dessert tetapi tetap sehat. Selain itu menurut dokter spesialis

penyakit dalam, Johannes Purwoto mengutarakan bahwa biasanya penderita diabetes berasal dari kalangan menengah atas. Berdasarkan hasil survei Sainsbury yang dilakukan pada 934 orangtua remaja, remaja saat ini tidak lagi memprioritaskan pekerjaan rumah tangga. Bahkan menurut survei tersebut 1 dari 3 remaja tidak mengetahui cara merebus telur dan tidak mengerti caranya merapikan tempat tidur ( *Dailymail*, 2012). Sedangkan di Indonesia sendiri, menurut sebuah koran digital, yaitu Padek mengungkapkan salah satu faktor penyebab remaja sekarang tidak bisa memasak adalah tidak adanya kesempatan orangtua mengajarkan anak wanitanya memasak di rumah bersama keluarga. Selain itu di sekolah juga tidak ada mata pelajaran masak memasak. Sedangkan zaman dulu ada mata pelajaran memasak di sekolah yaitu pelajaran Pendidikan Keterampilan Keluarga (PKK). Fenomena yang terjadi saat ini, sistem pendidikan mengharuskan remaja lebih banyak menghabiskan waktu di sekolah dibanding di rumah. Mereka juga lebih banyak dibebani pelajaran akademik dibandingkan domestik, sehingga waktu habis untuk belajar. Remaja masa kini juga lebih banyak berhubungan dengan gadget dan teknologi canggih lainnya sehingga waktu lebih banyak dihabiskan di dunia maya ( *Padek*, 2015). Karena hal tersebutlah maka rancangan buku ini dibuat yaitu supaya remaja dapat berkreasi di dapur.

#### **2.2.4. Tinjauan Fungsi dan Peranan Buku Ilustrasi Sebagai Media Untuk Menyampaikan Pesan**

Remaja masa kini meskipun menempuh pendidikan yang tinggi dan berasal dari kalangan menengah atas, tetapi banyak diantara mereka yang tidak mengerti cara melakukan pekerjaan rumah tangga, khususnya memasak ( *Dailymail*, 2012). Buku ilustrasi ini merupakan sebuah rancangan yang dibuat agar remaja, bahkan yang pemula dalam urusan dapur dapat mempraktekkan cara mengolah dessert yang baik untuk kesehatan.

### **2.3. Tinjauan Buku Ilustrasi Pesaing**

#### **2.3.1. Tinjauan Aspek Bentuk**

Buku ilustrasi yang berada di pasaran umumnya berbentuk persegi dengan ukuran panjang dan lebar yang bervariasi.

### 2.3.2. Tinjauan Aspek Visual

Berdasarkan hasil tinjauan pada buku-buku resep yang sudah ada, baik yang berada di perpustakaan umum maupun di toko buku, kebanyakan buku resep modern memiliki tampilan yang berwarna dan dicetak pada kertas yang berbahan seperti *art paper*. Di dalam buku, setiap resep biasanya terdiri 2 halaman. Satu halaman untuk foto hasil jadi makanan, biasanya dibuat sebesar satu halaman dan halaman lainnya berisi tentang bahan dan cara pembuatan.

Di buku resep yang berjudul “Home Cooking Dessert” yang ditulis oleh Sheila Gondowijoyo, buku ini diberi sampul *hard cover* dan berisi 62 halaman. Pada bagian isi buku dibagi menjadi 3 bagian. Bagian pertama berisi penjelasan mengenai bahan-bahan yang digunakan. Di bagian kedua berisi resep dessert yang berupa *cake*, *soufflé*, puding, *tartlets*, *brownies*, dan *cupcakes*. Pada setiap resep terdapat foto hasil jadi dessert. Di bagian akhir dijelaskan berbagai macam alat/mesin yang digunakan. Setiap resep yang dibuat juga dituliskan tips atau penjelasan singkat mengenai sejarah dessert tersebut.

Pada buku seri memasak “Menu Fast Food: Apple Dessert”, buku ini khusus membahas dessert yang berbahan utama apel. Bentuknya berupa *cake*, puding, *pastry*, *muffin*, dan *tartlet*. Buku ini berisi 32 halaman dan diberi sampul *soft cover*. Isi buku hanya berisi resep dessert dilengkapi foto step pembuatannya serta foto hasil jadi dessert. Tingkat kesulitan pembuatan dessert pada buku ini ditujukan baik kepada orang yang memiliki pengalaman dan juga yang masih pemula. Misalnya dessert seperti puding, dapat dibuat dalam waktu yang relatif cepat dan tidak rumit. Tetapi resep semacam *cake* lebih rumit pengerjaannya dan memakan waktu yang lebih lama.

### 2.3.3. Data Visual



Gambar 2.7. Home Cooking Dessert

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 2.8. Menu Fast Food: Apple Dessert

Sumber: Dokumen Pribadi

## **2.4. Analisis Data Lapangan**

### **2.4.1. Analisis Profil Pembaca**

Tinjauan fakta-fakta lapangan ini berisi data-data seputar target perancangan dan target market yang meliputi identitas, karakteristik dari target perancangan dan target market.

Target pembaca merupakan remaja berusia 12-18 tahun. Pada usia tersebut remaja masih bersekolah dan mulai senang bereksperimentasi dan mengeksplorasi (Melly Latifah, 2010). Gaya hidup remaja di lingkungan perkotaan yang dikelilingi oleh banyak restoran, kafe, bar, dan pub membuat pilihan tempat mereka berkumpul semakin bervariasi. Bagi remaja masa kini kegiatan domestik tidak menarik untuk dilakukan dan mereka tidak merasa harus belajar melakukannya (Dailymail, 2012). Selain itu remaja juga memiliki kecenderungan tertarik yang besar untuk mengonsumsi makanan manis seperti dessert (NCBI).

### **2.4.2. Analisis Kelemahan dan Kelebihan**

Buku ilustrasi yang dirancang ini menonjolkan fungsi utama agar remaja mau belajar membuat makanannya sendiri dan mulai memahami bahan-bahan yang baik untuk kesehatan. Kelebihan dari buku ilustrasi yang akan dirancang adalah buku yang dibuat berisi resep dessert yang baik untuk kesehatan, dalam artian rendah kalori, lemak, dan gula. Selain itu resep dessert disertai step dengan ilustrasi. Dengan adanya ilustrasi maka akan membantu pemula untuk mendapatkan pemahaman yang lebih jelas. Kelebihan lainnya, selain memiliki nilai edukasi, buku ilustrasi yang dirancang memiliki tampilan yang berbeda dari buku resep yang telah beredar saat ini.

### **2.4.3. Analisis Prediksi Dampak Positif**

Melalui perancangan ini diharapkan dapat membantu remaja yang tidak pernah atau jarang ke dapur agar dapat membuat dessert. Apabila remaja dapat membuat dessertnya sendiri maka kesehatan dan gaya hidup mereka pun dapat menjadi lebih baik. Selain itu dengan membuat dessert sendiri remaja juga dapat belajar untuk menghargai sesuatu yang mereka buat sendiri.

## **2.5. Simpulan**

Dessert merupakan jenis makanan yang cenderung disukai remaja. Namun dengan tingginya angka obesitas dan diabetes di Indonesia yang menyerang remaja ditambah dengan gaya hidup remaja yang tidak memprioritaskan kegiatan domestik, seperti memasak, maka perlu adanya edukasi cara membuat dessert yang sehat. Pendekatan media yang digunakan berbentuk buku ilustrasi, sebab remaja memiliki minat baca yang tinggi. Selain itu dengan informasi berupa tulisan dan gambar, media ini dianggap dapat menyampaikan informasi dengan baik kepada remaja.

## **2.6. Usulan Pemecahan Masalah**

Pola pikir remaja saat ini tidak lagi memprioritaskan kemampuan untuk melakukan kegiatan domestik, khususnya memasak. Padahal mereka memiliki kecenderungan untuk mengonsumsi makanan minuman yang manis. Perubahan gaya hidup remaja masa kini membawa kepada gaya hidup yang tidak sehat. Efek negatif dari pola hidup yang tidak sehat tidak hanya sampai pada obesitas, yang berhubungan dengan sisi estetis saja. Karena obesitas hanyalah awal atau tanda sebelum munculnya penyakit-penyakit lain yang jauh lebih merusak kesehatan tubuh. Dilihat dari permasalahan tersebut, maka dibuatlah perancangan buku ilustrasi panduan ini, yang disesuaikan dengan selera remaja dengan tujuan agar media ini dapat menjadi media pembelajaran membuat dessert yang sehat serta melatih ketrampilan remaja melakukan pekerjaan dapur.