

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Teori Utama

2.1.1. Makanan Jalanan

Makanan jajanan Menurut *Food and Agriculture Organization* (FAO) yang dikutip oleh Puspitasari (2013) makanan jajanan adalah makanan dan minuman yang disajikan dalam wadah atau sarana penjualan di pinggir jalan, tempat umum atau tempat lainnya, yang terlebih dahulu sudah dipersiapkan atau dimasak di tempat produksi, di rumah atau di tempat berjualan. Makanan jajanan dapat berupa minuman atau makanan dengan jenis, rasa, dan warna yang bervariasi dan memikat. Variasi rasa, jenis dan terutama warna yang memikat dan menarik minat anak sekolah untuk membeli makanan jajanan.

2.1.2. Jenis Makanan Jalanan

Makanan jajanan dapat dibagi menjadi empat kelompok, yaitu: Makanan utama atau main dish, contohnya nasi rames, nasi rawon, nasi pecel, dan lain sebagainya. Makanan *snacks*, contohnya kue-kue, onde-onde, pisang goreng, dan lain sebagainya. Minuman, contohnya es teler, es buah, teh, kopi, es dawet, dan lain sebagainya. Buah-buahan segar seperti mangga, durian, jeruk, dan lain sebagainya (Winarno, 2004).

2.2. Teori Pendukung

2.2.1. Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi adalah buku yang menampilkan hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud dari pada bentuk. Berbeda dengan graphic novel yang membutuhkan beratus ratus halaman seperti novel, buku ilustrasi biasanya hanya berkisar dibawah 50 halaman untuk satu cerita.

Menurut Lawrence Zeegen (2004 : 24), buku ilustrasi memiliki peran formatif dalam pendidikan visual melalui pesan dan sarana informasi yang disampaikan. Ilustrasi memiliki makna yang terpisah, terdiri dari buku dan ilustrasi. Buku ilustrasi sendiri adalah lembaran - lembaran kertas yang disusun dan disatukan dalam sampul, sedangkan ilustrasi sendiri diartikan suatu coretan.

a. Peran Ilustrasi

Ilustrasi sebagai sebuah seni rupa yang mewakili peran atau tujuan dalam menyampaikan suatu maksud tertentu untuk menerangkan peristiwa Adapun peranan ilustrasi sebagai berikut:

- Menarik perhatian, sebuah buku yang tidak disertai dengan gambar ataupun gambar yang kurang menarik, akan hambar dan kurang mengundang minat pembaca. Namun jika disertai dengan ilustrasi, maka akan semakin menarik serta mengundang minat baca.

- Memberikan gambaran visual yang ada dalam isi sebuah tulisan terkait cerita yang disampaikan dan mewakilinya dalam bentuk gambar. Juga sebagai sarana dalam mengungkapkan pengalaman terhadap suatu kejadian yang diekspresikan dalam sebuah gambar. Karakter mendasar mengenai ilustrasi adalah memberikan informasi yang disajikan dalam bentuk tertulis lalu mewakilkannya dengan gambar visual yang representatif (peeck, 1987).
- Memudahkan untuk memahami suatu keterangan atau penjelasan sebuah tulisan. Ilustrasi berfungsi untuk memfasilitasi pemahaman teks dan juga dapat menguraikan proses semantic dengan menyediakan koneksi untuk elemen-elemen teks dengan kata lain membawa kata-kata tersebut Bersama ke dalam sebuah gambar (Paige, 2004)

2.2.2. Ilustrasi

Dalam buku Desain Komunikasi Visual karangan Adi Kusrianto, dia menyebutkan bahwa:

“Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjasal atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai *image* bitmap hingga karya foto.” (Kusrianto, 2009:140).

2.2.3. Layout

Pengertian *layout* menurut Ambrose dan Harris, yaitu:

“Prinsip-prinsip desain yang paling penting yang berpengaruh pada layout adalah titik fokus hirarki visual, kesatuan, dan keseimbangan. Layout adalah penyusunan dari elemen desain untuk ruang yang mereka tempati dengan desain system yang komperhensif. Ini juga dapat disebut sebagai manajemen bentuk dan ruang” (Ambrose/Harris, 2005:11).

2.2.4. Tipografi

Di dalam desain grafis, tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk Menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Oleh karena itu, “Menyusun” meliputi merancang bentuk huruf cetak hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan yang dikehendaki.

Menurut Danton Sihombing, pengertian Tipografi adalah sebagai berikut:

“Huruf merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar dalam membangun sebuah kata atau kalimat. Rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat bukan saja memberikan suatu makna yang mengacu pada sebuah objek atau gagasan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra ataupun kesan secara visual. Huruf memiliki perpaduan nilai fungsional dan nilai estetika. Pengetahuan mengenai huruf dapat dipelajari dalam sebuah disiplin seni yang disebut tipografi” (Danton Sihombing, 2001:2).

2.2.5. Media Sosial

Berkaitan dengan konsep media sosial, AS Cahyono menyatakan:

“Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual.” (AS Cahyono, 2016:140).

Kehadiran media dengan segala kelebihanannya telah menjadi bagian hidup manusia. Perkembangan zaman menghasilkan beragam media, salah satunya media sosial. Media sosial merupakan media di internet yang memungkinkan pengguna untuk mewakilkan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual. Media sosial merupakan media digital tempat realitas sosial terjadi dan ruang-waktu para pengguna berinteraksi.