

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Perancangan

Perancangan merupakan sebuah konsep atau kerangka pemikiran yang dijadikan sebagai dasar dari suatu landasan yang telah dikembangkan. Hal ini dilakukan untuk menyelesaikan tujuan yaitu menggambarkan sebuah desain sehingga menghasilkan buku cerita ilustrasi tatakrama makan dalam Budaya Sunda.

2.1.1. Perancangan Buku Ilustrasi

Perancangan merupakan proses menciptakan sesuatu yang baik tentang suatu produk atau sesuatu yang tidak dapat dilihat secara langsung. Dasar dari sebuah desain adalah bentuk atau proses penataan sesuatu sebelum melakukan atau bertindak untuk menciptakan sesuatu. Sedangkan buku bacaan menurut Muktiono (2003, hlm. 2) buku merupakan media cetak yang dapat mencerdaskan semua kalangan. Sementara itu, Hassan Prambudi berpendapat (1981. p.4) bahwa buku merupakan media komunikasi tercetak yang disusun secara cermat dalam penyajian yang sistematis. Desain atau desain buku adalah desain isi, gaya, format, tata letak, urutan buku yang berbeda. Komponen buku meliputi: catatan editorial, pengantar, daftar isi dan halaman sampul. Dalam desain buku, sebuah elemen dapat muncul lebih dari satu kali, seperti: ilustrasi, daftar, header, footer, tabel, dan lainnya (Sutopo, 2006: 11) Sebuah buku sebagai sebuah karya pasti memiliki daya tarik tersendiri karena bentuk fisiknya. Buku harus dalam format yang menarik minat orang untuk membeli dan membacanya (Kusrianto, Adi, 2006: Pertama). Bahan-bahan umum yang

disertakan dalam sebuah buku umumnya adalah sebagai berikut: konten, format, gaya, dan urutan elemen-elemen ini. Menurut Sutopo, berdasarkan fisik dan materialnya, ada empat faktor penting yang harus diperhatikan dalam sebuah desain. (Sutopo, 2006: 12-13).

2.1.2. Buku Cerita

Buku cerita ini berbentuk buku yang terdapat gambar sebagai perwakilan cerita yang saling berkaitan dan juga terdapat tulisan yang dapat mewakili cerita yang ditampilkan oleh gambarnya. Melalui media gambar dapat memperkuat daya ingat serta mempermudah pemahaman dalam memahami isi cerita.

Menurut Mitchell (dalam Nurgiyantoro, 2005:153) buku cerita bergambar yaitu buku yang menampilkan gambar dan teks. Keduanya saling menjalin, baik gambar maupun text. Keduanya saling membutuhkan untuk saling mengisi dan saling melengkapi.

2.1.3. Ilustrasi

Visualisasi mengarah pada penulisan menggunakan gambar, lukisan, fotografi atau teknik artistik lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan artikel yang dimaksud daripada bentuknya. Tujuan ilustrasi adalah untuk menjelaskan atau menghiasi cerita, artikel, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Semoga dengan bantuan visual, artikel akan lebih mudah dipahami.

2.1.4. Warna

Spektrum tertentu yang terkandung dalam cahaya sempurna (putih). Identifikasi panjang gelombang warna tertentu dari cahaya. Misalnya, biru memiliki panjang gelombang 460 nanometer.

Panjang gelombang warna yang masih dapat dideteksi oleh mata manusia berkisar antara 380 hingga 780 nanometer. Pada perangkat optik, warna juga bisa berarti interpretasi otak terhadap percampuran tiga warna utama cahaya: merah, hijau, biru dipadukan dalam komposisi tertentu. Misalnya mencampur 100% merah, 0% hijau, dan 100% biru akan menghasilkan warna magenta. Dalam seni rupa, warna dapat berarti bahwa pantulan cahaya tertentu dipengaruhi oleh pigmen yang ada di permukaan suatu objek. Misalnya, pencampuran pigmen magenta dan cyan dalam proporsi yang tepat dan paparan cahaya putih yang sempurna akan menghasilkan sensasi yang mirip dengan warna merah. Setiap warna memiliki kemampuan untuk menciptakan kesan dan identitas tertentu tergantung pada kondisi sosial pengamatnya. Misalnya, warna putih akan menimbulkan rasa suci dan dingin di Barat karena diasosiasikan dengan salju. Sementara di sebagian besar negara Timur, putih memberi kesan kematian dan sangat menakutkan karena diasosiasikan dengan kain kafan (walaupun secara teori, putih sebenarnya bukan warna). Dalam ilmu warna, hitam dianggap sebagai ketiadaan semua jenis gelombang warna. Sedangkan putih dianggap mewakili kehadiran semua gelombang warna dalam proporsi yang seimbang. Secara ilmiah, mereka bukan warna, meski bisa direpresentasikan sebagai pigmen.

2.1.5. Tipografi

Menurut *Roy Brewer* Tipografi merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolorang pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Tipografi bisa juga dikatakan sebagai “visual language” atau dapat berarti “Bahasa yang dapat dilihat”.

- a. Font serif adalah jenis huruf yang memiliki garis-garis kecil yang disebut counterstros di akhir badan surat. Huruf berkaki disebut huruf bersambung karena tanda kurung ini dapat mengarahkan pandangan pembaca ketika membaca baris teks yang dibacanya, misalnya: Times New Roman, Garamond, Book Antiqua, Bitstream Vera Serif, tipe Palatino Lino, Bookman Oldstyle dan lain-lain.
- b. Font Sans Serif tidak memiliki guratan kecil yang disebut guratan bawah. Font ini memiliki karakter yang bersih, fungsional, modern dan kontemporer. Misalnya Arial, Masa Depan, Avant Garde, Bitsream Vera Sans, Century Gothic, dan banyak lagi Apalagi pengaruh pesatnya perkembangan teknologi digital saat ini membuat makna tipografi semakin luas. Tipografi dipahami sebagai “semua prinsip yang berkaitan dengan huruf” (Ratusan dalam Sriwitari & Gusti Nyoman, 2014:71).

2.1.6. Layout

Tata letak adalah tata letak yang digunakan sebagai referensi saat menyusun halaman desain. Tata letak adalah tujuan penting saat memulai desain terstruktur,

karena tata letak yang baik membantu menyampaikan informasi secara logis dan konsisten dari konten desain. Tata letak juga merupakan perhitungan posisi objek dalam ruang desain, tata letak ruang desain harus memperhatikan tata letak elemen yang dibuat untuk menciptakan penataan yang artistik. Secara bahasa layout berarti tata letak, dan dari segi tata letak berarti kegiatan mensintesis, menyusun, menyusun, dan menggabungkan unsur-unsur komunikasi grafis, meliputi teks, gambar, bidang dan elemen Desain mengikuti estetika yang menarik dan meyakinkan. penampilan. Dapat disimpulkan bahwa tata letak adalah susunan tata letak yang menyesuaikan posisi elemen desain pada media atau halaman untuk mencapai konsep yang berorientasi. Menurut seorang tokoh desain, tata letak menurut Suriyanto Rustan (dalam bukunya *Layout, Its Fundamentals & Applications*, 2009) adalah susunan elemen-elemen desain suatu bidang dengan cara tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dihasilkan. Layout merupakan cabang fundamental dalam dunia desain grafis yang berhubungan dengan penataan teks dan gambar. Efektivitas desain apa pun selalu dipengaruhi oleh tata letak. Tata letak dapat dikatakan baik bila artikel dirancang dapat dipahami dan dipahami oleh pengguna. Penataan layout juga harus dipetakan dan diorientasikan dengan baik sehingga bagian-bagian yang diamati dapat diterima dengan mudah dan cepat. Prinsip dasar Layout Desain

Dalam membuat konsep layout, perlu memperhatikan komponen- komponen penting terlebih dahulu, hal ini mengacu pada prinsip dasar layout. Berikut ini merupakan prinsip-prinsip Layout desain. Prinsip- prinsip Layout menurut Suriyanto Rustan, terbagi menjadi empat bagian:

a. *Balance* (Keseimbangan)

Ukuran porsi dari setiap elemen tata letak dalam ruang desain. Ukuran yang seimbang memudahkan penonton untuk membaca dan merasakan sesuatu yang sedang direkam. Ada dua jenis keseimbangan, yaitu keseimbangan simetris (kuat, stabil) dan keseimbangan asimetris (berfluktuasi, cair).

b. *Rhythm* (Irama)

Bentuk dasar dari pengulangan terus menerus. Penataan elemen yang berbeda akan mempengaruhi gambar, karena penting untuk membuat variasi dan pengulangan semua elemen agar tidak terlihat membosankan. .

c. *Emphasis* (Titik Berat)

Sebuah desain harus tampil meyakinkan, menekankan ruang yang diberikan. Tujuan dari penekanan ini adalah untuk memicu daya tarik bagi audiens ketika melihat atau membaca sebuah karya desain. *Unity* (Kesatuan)

d. *Unity*

Unit dari merupakan semua elemen dalam tata letak. Hubungan elemen-ke-elemen harus ada di antara mereka, yang akan memfasilitasi penggunaan beberapa elemen yang diurutkan.

- Elemen – Elemen Layout

Menurut flux-academy.com, Layout memiliki sejumlah elemen yang berbeda dalam ruang desain, Rabu (10/2/2021). Berikut merupakan elemen desain pokok yang selalu dipakai untuk mendukung tata letak :

1. *Text* (Teks). Elemen teks berisi judul dan isi paragraf. Penyusunan teks harus di buat secara tertata dan intuitif agar mudah dipahami.
2. *Images* (Gambar). Elemen ini berupa foto dan visual lainnya, seperti ilustrasi akan mendukung pemetaan teks dalam mengkomunikasikan pesan tertentu. Dengan elemen gambar, audiens akan melibatkan pemikiran dan emosi mereka.
3. *Lines* (Garis). Elemen ini dapat digunakan untuk membagi dan memetakan bagian layout. Garis juga dapat dipakai untuk membuat penekanan pada teks.
4. *Shapes* (Bentuk). Dengan elemen ini desain tata letak akan semakin kreatif, penambahan bentuk yang baik tampilan akan tampak berisi dan memiliki ciri yang identik. Bentuk dapat berupa lingkaran dan persegi panjang, tetapi ada banyak cara untuk berkreasi dengan bentuk.
5. *White Space* (Ruang Kosorang). Merupakan penambahan ruang diantara bagian tata letak. Ruang kosorang harus diperhatikan dan terkonsep untuk mencegah pengguna saat melihat isi desain.

- Tujuan dan Manfaat Layout Desain

Tujuan dan manfaat utama dari tata letak adalah membuat layar menjadi komunikatif dan juga membantu penataan elemen visual dan teks dalam desain. Ini akan membantu pengguna dan publik menangkap informasi yang disajikan.

Menurut Freddy Adiono Basuki (2000), fungsi Komposisi adalah untuk mencapai nilai harmoni, estetika, ekonomis dan komunikatif. Berikut adalah tujuan tata letak umum:

1. Membuat elemen gambar dan teks tampak komunikatif.
2. Memudahkan audiens dan pembaca dalam menangkap informasi desain.
3. Penataan ruang dan isi desain menjadi terkonsep secara harmonis.

<https://dianisa.com/pengertian-layout-desain/>

2.2. Teori Pendukung

Tata krama adalah seperangkat aturan yang mengatur interaksi sosial dalam masyarakat, dengan tujuan menjaga keakraban, pengertian, dan penghormatan sesuai dengan adat istiadat yang ada. Hal ini memungkinkan orang untuk berinteraksi dengan etika dan sopan santun yang sesuai dengan nilai-nilai budaya yang telah diwariskan. Penting untuk diakui bahwa dalam budaya Indonesia, etika dan tata krama dapat sangat bervariasi berdasarkan wilayah, agama, dan adat istiadat. Beberapa wilayah atau komunitas mungkin lebih dipengaruhi oleh adat istiadat asli, sementara yang lain lebih dipandu oleh agama-agama yang berpengaruh. Adanya akulturasi atau peleburan antara adat istiadat dan agama juga dapat terjadi dalam beberapa wilayah.

Namun, dampak dari modernisasi dan globalisasi tidak dapat diabaikan. Seiring dengan perkembangan zaman, beberapa kebiasaan tradisional dapat tergeser atau bahkan terlupakan, terutama di kalangan anak muda. Modernisasi dapat membawa dampak positif, seperti akses terhadap pengetahuan dan teknologi baru, tetapi juga

dapat membawa dampak negatif seperti hilangnya identitas budaya dan penurunan tata krama dalam interaksi sosial. Budaya adalah pola perilaku yang telah ada sebelumnya dan mencakup aspek yang sangat dalam dari kehidupan manusia. Setiap daerah atau kelompok masyarakat memiliki budaya unik yang mencerminkan identitas dan ciri khas mereka. Penting bagi masyarakat untuk menjaga dan melestarikan budaya mereka agar nilai-nilai dan identitas budaya tidak hilang dalam era globalisasi. Upaya untuk mempertahankan budaya dan tata krama dapat dilakukan melalui pendidikan, kesadaran masyarakat, serta peningkatan apresiasi terhadap warisan budaya yang dimiliki. Ini dapat membantu menjaga keberlanjutan dan keberagaman budaya dalam masyarakat yang semakin modern.

2.2.1. Makan

Kebiasaan makan merupakan perilaku manusia terhadap makanan, termasuk dalam hal pemilihan, kepercayaan, dan sikap terhadap makanan yang diulang secara berulang-ulang. Faktor-faktor yang mempengaruhi kebiasaan makan meliputi jenis kelamin, usia, pendidikan ibu, pekerjaan ibu, pendapatan keluarga, pengetahuan tentang gizi, sikap terhadap gizi, jumlah anggota keluarga, dan pantangan.

Pentingnya kebiasaan makan yang sehat pada usia sekolah sangat terkait dengan pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, intelektual, dan sosial anak-anak. Pada periode ini, anak-anak membutuhkan asupan gizi yang optimal untuk mendukung pertumbuhan dan aktivitas mereka. Kekurangan gizi dapat berdampak negatif pada perkembangan dan kesehatan anak.

Faktor-faktor seperti konsumsi pangan dan kondisi keluarga memainkan peran penting dalam menentukan status gizi anak. Oleh karena itu, perhatian terhadap pola makan yang seimbang dan menyediakan makanan bergizi dalam lingkungan keluarga dan sekolah sangatlah penting. Edukasi tentang gizi dan pentingnya makanan sehat juga merupakan hal yang diperlukan untuk membantu membentuk

2.2.2. Budaya Sunda

Budaya Sunda memang memiliki nilai-nilai yang kaya dan unik, seperti pameo silih asih, silih asah, dan silih asuh yang mencerminkan sikap saling mngasihi, memperbaiki diri, dan melindungi. Nilai-nilai seperti kesopanan, rendah hati, hormat kepada yang lebih tua, dan kebersamaan juga sangat penting dalam Budaya Sunda. Adapun globalisasi budaya yang dapat mengakibatkan pergeseran dan pelemahan nilai-nilai Budaya tradisional. Pergeseran ini dapat dilihat dalam penggunaan Bahasa Sunda yang mulai tergeser oleh Bahasa-bahasa asing seperti Bahasa Inggris, Jepang, Korea, dan lainnya. Selain itu sikap individual yang semakin kuat juga dapat mengakibatkan penurunan gotong royong dan nilai-nilai sosial dalam masyarakat Sunda.

Pentingnya mengajarkan Bahasa Sunda kepada generasi muda untuk mempertahankan dan memperkuat pemahaman terhadap Budaya Sunda dirumah dapat membantu melestarikan Budaya dan nilai-nilai tradisional dalam keluarga dan masyarakat. Selain itu, pendidikan formal dan program-program budaya juga dapat menjadi sarana untuk menjaga dan memperkuat kesadaran budaya dikalangan generasi muda. Globalisasi Budaya memiliki pengaruh yang kompleks, dimana sisi positifnya dapat membuka akses ke berbagai pengetahuan dan pengalaman baru, tetapi juga dapat

membawa resiko pelemahan identitas budaya lokal. oleh karena itu penting mengambil langkah yang bijaksana dalam menghadapi dampak globalisasi agar budaya-budaya tradisional tetap lestari dan berharga bagi generasi mendatang.