



1.26%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 11 JUL 2024, 11:56 AM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● CHANGED TEXT 1.26% ● QUOTES 10.1%

Report #21988789

BAB I TINJAUAN UMUM 1.1 Tinjauan Pustaka Pada tinjauan pustaka ini peneliti menggunakan buku dan jurnal sebagai pembandingan proposal yang akan peneliti buat. Buku "Wisata Kuliner Makanan Daerah Khas Bali" karya Miftah Sanaji membahas mengenai makanan kuliner khas Bali. Buku ini memberikan informasi seputar resep dari berbagai rumah makan di Bali yang sudah terkenal akan kelezatannya. Buku ini bisa membantu masyarakat yang tidak bisa menyicipi makanan Bali sepenuhnya agar bisa membuatnya di rumah. Buku ini juga menampilkan peta dan letak dari tempat kuliner yang sudah ditulis oleh peneliti dengan nomor yang diletakkan pada peta Bali. Buku ini memiliki perbedaan dari buku yang akan peneliti buat. Peneliti membuat buku fotografi kuliner eksklusif yang dimana menampilkan foto dan deskripsi singkat mengenai kuliner yang akan dibahas. Peneliti juga menyediakan deskripsi dalam dua bahasa, yakni Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. Buku "Resep Masakan Daerah Banten" karya Jona Sigarlaki merupakan buku yang menyajikan resep masakan di daerah Banten. Buku ini berisi foto dan deskripsi mengenai bahan yang digunakan dalam pembuatan masakan khas Banten. Buku ini juga menyajikan langkah-langkah dalam pembuatan dari resep yang sudah tertulis. Buku ini memiliki perbedaan dari buku yang akan peneliti buat. Peneliti membuat buku fotografi kuliner eksklusif yang dimana menampilkan foto yang baik dan deskripsi singkat mengenai kuliner yang akan dibahas. Peneliti juga

menyediakan deskripsi dalam dua bahas, yakni Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. Jurnal karya Rizal Afriansyah dengan judul "Penciptaan Buku Refrensi Wisata Kuliner Dengan Teknik Fotografi Guna Mengenalkan Potensi Wisata Kota Mojekerto" sebagai pembandingan dalam penelitian yang akan peneliti buat. Buku yang dikerjakan oleh Rizal membahas tentang wisata kuliner yang ada di Kota Mojokerto. Hasil akhir dari tugas akhir karya Rizal, yakni penciptaan buku wisata kuliner berjudul "Mojokerto Food Traveling". Buku karya Rizal ini berisi foto – foto dan informasi penting seperti informasi telepon, jam operasional, kisaran harga, fasilitas, dan lokasi lengkap dengan barcode yang disambungkan langsung ke Google Maps. Buku ini memiliki perbedaan dari buku yang akan peneliti buat. Peneliti membuat buku fotografi kuliner eksklusif yang dimana menampilkan foto yang baik dan deskripsi singkat mengenai kuliner yang akan dibahas. Peneliti juga menyediakan deskripsi dalam dua bahas, yakni Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. Deskripsi tersebut nantinya berisi sejarah singkat dan rekomendasi tempat yang berjualan makanan tersebut. Jurnal "Perancangan Buku Panduan Wisata Kuliner Khas Tarakan" yang ditulis oleh Claudia Florensia, Elisabeth Christine Yuwono, dan Bambang Mardiono dapat disimpulkan bahwa perancangan buku ini bertujuan untuk membantu wisatawan dalam menemukan kuliner khas Tarakan. Buku kuliner khas Tarakan ini berisi mengenai kuliner yang ada di Tarakan dengan desain yang simple dan mudah dibaca oleh pembaca. Buku ini menargetkan pria dan wanita dengan rentan umur 20 – 50 tahun. Buku ini memiliki perbedaan dari buku yang akan peneliti buat. Peneliti membuat buku fotografi kuliner eksklusif yang dimana menampilkan foto yang baik dengan menyajikan unsur tradisional yang autentik dan deskripsi singkat mengenai kuliner yang akan dibahas. Peneliti juga menyediakan deskripsi dalam dua bahas, yakni Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. Deskripsi tersebut nantinya berisi sejarah singkat dan rekomendasi tempat yang berjualan makanan tersebut. Jurnal "Perancangan E-book Fotografi Wisata Kuliner Kabupaten Purworejo" yang ditulis oleh Indrayani Dewi, Andrian Dektisa H., S.Sn., M.Si, dan Bernadette Dian Arini M., S.Sn.,

M.A menjelaskan perancangan mengenai buku digital yang ditujukan kepada Masyarakat dengan rentan umur 16 tahun ke atas. Buku digital ini dibuat untuk mengakses buku dengan mudah dan cepat terutama untuk generasi z. Buku ini memiliki perbedaan dari buku yang akan peneliti buat. Peneliti membuat buku fotografi kuliner eksklusif yang dimana menampilkan foto yang baik dengan menyajikan unsur tradisional yang autentik dan deskripsi singkat mengenai kuliner yang akan dibahas. Peneliti juga menyediakan deskripsi dalam dua bahas, yakni Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. Deskripsi tersebut nantinya berisi sejarah singkat dan rekomendasi tempat yang berjualan makanan tersebut. Alasan Peneliti menggunakan media buku, karena buku dapat menyajikan informasi secara detail dan jelas.

1.2 Tinjauan Teori

1.2.1 Kamera

Kamera merupakan alat yang digunakan untuk memotret atau mengambil gambar secara instant untuk mengabadikan sebuah moment. Di era-kekinian kamera terbagi menjadi tiga jenis, yakni digital, film, dan kamera ponsel. Kamera tersebut memiliki berbagai fungsi mulai dari fotografi hingga merekam video. Teknologi ini berkembang dari lubang jarum biasa pada kamera pinhole ke kamera profesional yang canggih dan membuat kita melihat dunia di sekeliling kita menggunakan kamera.

2.1

1.1 Sejarah dan Jenis Kamera

Sejarah kamera dimulai dari kesadaran ilmuwan dan filsuf akan fenomena optik alami dalam kehidupan manusia.

1

Mereka menyadari peran penting teknologi dalam evolusi ini, baik dalam ilmu praktis maupun peralatan yang digunakan. Saat ini, hampir setiap orang memiliki kamera digital, termasuk dalam ponsel pintar mereka, yang menandai penyebaran fotografi ke seluruh lapisan masyarakat. Fenomena ini juga memunculkan budaya baru, seperti pekerjaan fotografer, model, dan tren swafoto. Andrea Gursky dan Cindy Sherman adalah figur kunci yang memperkaya pemahaman tentang fotografi sebagai seni yang menggunakan cahaya untuk menciptakan gambar. Kamera, sebagai alat yang mengubah cahaya menjadi gambar, menjadi kunci dalam mewujudkan seni ini. (Rohman, 2022)

Berikut merupakan sejarah awal kamera dan evolusinya dari masa ke masa. melibatkan pengembangan berbagai jenis kamera dari kamera obscura hingga

kamera digital yang kita kenal saat ini. ✕ Kamera Lubang Jarum Kamer a muncul dan di kembangkan pertama kali sekitar tahun 1000 Masehi oleh ilmuwan Arab bernama Al-Haitam atau Alhazen. Penemuan ini dikenal sebagai kamera obscura atau "kamar gelap", di mana sebuah lubang kecil dalam sebuah kotak gelap memungkinkan cahaya masuk dan membentuk gambar. Konsep ini sebenarnya telah ditemukan sebelumnya oleh Mozi dari Tiongkok pada tahun 391 SM dan dibahas oleh Aristoteles dalam Metafisika-nya. Prinsip kamera ini mengambil inspirasi dari fenomena optik alami di mana gambar dipantulkan melalui lubang ke permukaan yang berlawanan. 1 ▶ Proyeksi ini menghasilkan gambar terbalik, dan istilah "kamera obscura" muncul pada abad ke-16 untuk mengacu pada konsep ini. Leonardo Da Vinci menggambarkan prinsip kamera obscura dengan menggunakan lubang kecil di dinding sebuah rumah gelap pada abad ke-15. Meskipun kamera pertama yang dikembangkan relatif besar dan tidak praktis untuk dipindahkan, penemuan ini menandai awal dari evolusi kamera menuju bentuk yang lebih portabel dan mudah digunakan (Rohman, 2022). ✕ Kamera Obscura Perbedaan utama antara kamera lubang jaru m dan kamera obscura adalah penggunaan lensa. 1 2 ▶ Kamera lubang jarum adalah perangkat sederhana dengan lubang terbuka, sementara kamera obscura, yang berkembang pada abad ke-17 dan ke-18, menggunakan lensa untuk memproyeksikan gambar dari luar, membantu seniman melukis objek. Penggunaan kamera obscura sering membuat seniman dianggap sebagai penjiplak karena mereka memproyeksikan gambar, bukan melukis dari pengamatan langsung. 1 2 3 ▶ Hal ini dijelaskan oleh Bradley Steffans dalam bukunya 2 7 8 26 ▶ "Ibn al-Haytham: First Scientist (Rohman, 2022). ✕ Kamera Daguerreotypes dan Calotypes Gambar Error : Reference source not found 1 2 6 8 10 ▶ 2 Kamera Daguerreotypes Sumber: Google Hampir sembilan abad setelah penemuan kamera obscura, Joseph Nicephore Niepce dari Prancis mengembangkan konsep Daguerreotype pada tahun 1837. 1 2 4 5 6 8 10 11 ▶ 15 19 ▶ Konsep ini menggunakan pelat tembaga dan perak dalam kotak kecil dengan lubang cahaya, diperlakukan dengan uap yodium untuk meningkatkan sensitivitas terhadap cahaya. 2 5 10 ▶ Niepce dan mitranya, Louis Daguerre, mematenkan penemuan ini dan menamainya sesuai nama mereka. 1 2 4 5 6 8 10 11 15 19 ▶

Kemudian, pada 1840-an, Henry Fox Talbot menyempurnakan proses ini dengan mengembangkan Calotype. [1](#) [5](#) [8](#) Meski kamera sudah ada, fotografi masih mahal dan hanya dilakukan oleh fotografer terampil untuk pelanggan bangsawan dan elit. (Rohman, 2022). ❌ Kamera Pelat Kering Pada tahun 1857, kamera pelat kering yang dikembangkan oleh Desire van Monckhoven mulai populer. [1](#) [5](#) [8](#) [10](#) Empat belas tahun kemudian, Richard Leach Maddox memodifikasinya menjadi kamera pelat basah, yang menawarkan kualitas gambar lebih baik dan kecepatan pengambilan gambar lebih tinggi, mengurangi kebutuhan tripod dan alat bantu lainnya. ❌ Kamera Kodak Pada tahun 1885, George Eastman mulai mengembangkan kamera dengan memproduksi film, yang menjadi seluloid pada 1888-1889. [10](#) Ia menamai kameranya [4](#) Koda [10](#) " dan memperkenalkannya pada tahun 1888. Kamera Kodak menggunakan satu lensa fokus dan satu shutter speed, dan Eastman menciptakan berbagai model, termasuk kamera kotak dan lipat. [15](#) Meskipun Kodak membuat fotografi lebih terjangkau, kamera pelat tetap populer karena kualitas gambar yang lebih baik (Rohman, 2022). ❌ Kamera Compact Sejarah kamera berlanjut dengan pengembangan kamera compact oleh Oskar Barnack di Leitz, yang menggunakan film 35 mm untuk menghasilkan gambar berkualitas tinggi. Prototipe Ur- Leica, kamera 35 mm, dikembangkan pada tahun 1913 tetapi tertunda oleh Perang Dunia I dan baru dipasarkan pada tahun 1923. Inovasi ini diterima dengan baik oleh pengguna. [1](#) [3](#) [4](#) [5](#) [18](#) Canon di Jepang muncul sebagai pesaing Ur-Leica dengan membuat kamera menggunakan film cine 35 mm. Kamera Jepang ini menjadi sangat populer setelah perang Korea, karena banyak veteran membawa mereka ke Amerika Serikat. ❌ Kamera TLR dan SLR Gambar Error: Reference source not found [7](#) [13](#) 3 Kamera SLR Pertama TLR (Twin Lens Reflex) dikembangkan oleh Franke dan Heidecke Rolleiflex pada tahun 1928 dan populer selama beberapa dekade sebelum digantikan oleh SLR (Single Lens Reflex). [1](#) [3](#) [4](#) [6](#) [11](#) [12](#) [14](#) [16](#) Kamera SLR, yang merupakan pengembangan lebih lanjut dari TLR, mulai diproduksi pada tahun 1933 oleh Ihagee Exakta dan awalnya menggunakan roll film 127. ❌ Kamera Analog Model Mavica atau dikenal dengan sebutan Magnetic Video Camera merupakan kamera analog yang pertama kali Sony luncurkan pada tahun 1981. [1](#) [3](#) [4](#) [6](#) [7](#) [11](#) [12](#)

13 14 16 Kamera ini merupakan yang pertama merekam sinyal piksel secara terus menerus seperti perekam video. 1 2 3 4 6 7 11 12 13 14 Pada tahun 1986, Canon merilis kamera analog elektronik berikutnya, Canon RC-701, dan menjadi produsen pertama yang mampu mengambil foto di acara olahraga besar seperti Olimpiade 1984 serta mencetak gambar untuk surat kabar Jepang, Yomiuri Shinbun. 1 2 3 4 6 7 11 12 13 22 Di Amerika Serikat, Canon RC-701 digunakan untuk publikasi, khususnya dalam liputan langsung di USA Today selama pertandingan Baseball World Series. 2 3 Namun, kamera analog ini tidak mendapat sambutan yang baik karena beberapa faktor, seperti biaya yang sangat mahal mencapai US \$20.000, kualitas gambar yang lebih rendah dibandingkan kamera sebelumnya, dan kurangnya mesin cetak berkualitas dengan harga yang terjangkau pada saat itu (Rohman, 2022). ❌ Kamera Digital Kamera digital yang pertama kali dipasarkan secara komersial pada Desember 1989 merupakan pabrikan asal Jepang, yakni Fuji. Dycam Model 1 menjadi kamera digital pertama di Amerika pada tahun 1990, namun keberadaannya kurang berhasil di pasaran. 2 7 Kegagalannya disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya adalah harganya yang cukup tinggi pada waktu itu dan kemampuannya yang saati itu hanya menghasilkan gambar hitam putih dengan resolusi yang rendah. 2 3 4 7 Pada tahun 1992, LogiTech Fotoman muncul dengan kamera yang menggunakan sensor gambar CCD. 2 7 Hasil foto dari kamera ini bisa langsung disimpan secara daring dan bisa diunduh ke komputer. 2 3 4 5 6 7 29 Pada tahun 1991, Kodak meluncurkan kamera digital DCS-100 dengan resolusi 1,3 MP yang dijual seharga US\$13.000.

1.2.2 Pencahayaan

Pencahayaan adalah proses atau teknik penerangan dalam fotografi, film, teater, dan berbagai seni visual lainnya untuk mengatur intensitas, arah, dan kualitas cahaya yang mengenai subjek. Tujuannya adalah untuk menciptakan suasana tertentu, menonjolkan detail, dan meningkatkan kualitas visual dari gambar atau adegan yang diambil. Pencahayaan yang baik dapat menambah dimensi, kontras, dan warna yang tepat, sehingga menghasilkan efek visual yang diinginkan dan membantu menceritakan sebuah cerita dengan lebih efektif (DenkaPratama, 2022). Ada beberapa jenis pencahayaan diantaranya terdapat

key light, fill light, backlight, dan rim light . Key light merupakan sumber cahaya terhadap subjek atau objek foto. Biasanya menjadi sumber terpenting dalam menentukan subjek atau objek terlihat. Fill light adalah sumber cahaya yang digunakan untuk mengisi bagian yang tidak terkena oleh sinar dari key light. Fill light membantu menerangkan bagian gelap yang disebabkan oleh key light yang memberikan kesan yang rata pada subjek atau objek. Back light merupakan cahaya yang menerangi subjek atau objek dari belakang yang dapat membantu subjek terlihat lebih menonjol dan membuat latar belakang menjadi lebih jelas. Rim light sumber cahaya yang menyinari bagian pinggir dari objek atau subjek yang memberikan kesan dramatis dan tampak terpisah dari background. Pencahayaan dalam fotografi membantu peneliti dalam menentukan pencahayaan yang akan digunakan dalam mengambil foto. Hal ini dikarenakan cahaya merupakan aspek terpenting dalam fotografi yang dapat “menceritakan” apa yang akan di tangkap oleh seorang fotografer.

1.2.3 Komposisi Harry Sulastianto

menyebutkan dalam buku Seni dan Budaya, komposisi diartikan sebagai penataan dan peletakan elemen grafis dalam sebuah karya. Elemen-elemen grafis ini meliputi garis, warna, bentuk, tekstur, dan nilai (tingkat kegelapan atau kecerahan), serta ruang negatif. Tujuan dari komposisi adalah untuk Gambar Error: Reference source not found.

4 Contoh Penggunaan Cahaya Sumber: Google

menciptakan karya yang baik, seimbang, memiliki POI(point of interest), dan dapat mengarahkan mata pengguna untuk melihat seluruh area visual (Kumparan, 2023). Dalam artikel (Jakarta School of Photography, 2019), terdapat berbagai teknik komposisi yang dapat membantu menghasilkan foto yang berkualitas. Beberapa komposisi yang sering digunakan dalam dunia fotografi meliputi:

1. Rule of Thirds (Aturan Sepertiga)
Membagi gambar menjadi tiga bagian secara horizontal dan vertikal, lalu menempatkan objek utama di sepanjang garis atau di persimpangan garis tersebut untuk menciptakan keseimbangan dan minat visual.
2. Leading Lines (Garis Panduan)
Menggunakan garis dalam foto, seperti jalan, rel kereta, atau garis pantai, untuk memandu mata penonton menuju fokus utama

gambar. 3. Symmetry (Simetri) Menciptakan kesan harmoni dan keseimbangan dengan menggunakan elemen simetris dalam foto, di mana kedua sisi gambar mencerminkan satu sama lain. 4. Framing (Pembingkai) Menggunakan objek di sekitar subjek utama untuk membingkai gambar, seperti cabang pohon, jendela, atau pintu, guna menyorot subjek dan menambah kedalaman gambar. Gambar Error: Reference source not found.5 Contoh Aturan Sepertiga Gambar Error: Reference source not found.6 Contoh Garis Panduan 5. Depth (Kedalaman) Menciptakan ilusi kedalaman dalam foto dengan menggunakan elemen latar depan, tengah, dan latar belakang, serta memanfaatkan teknik seperti fokus selektif dan perspektif. 6. Contrast (Kontras) Menggunakan perbedaan warna, tekstur, atau pencahayaan untuk menonjolkan elemen penting dalam gambar dan menarik perhatian penonton. 7. Pattern and Repetition (Pola dan Pengulangan) Menggunakan pola berulang dalam elemen visual untuk menciptakan ritme dan daya tarik visual, serta mengarahkan mata penonton. Diharapkan dengan menerapkan teknik-teknik komposisi ini peneliti didapat menghasilkan foto yang lebih menarik dan efektif dalam menyampaikan pesan atau cerita visual.

1.2.4 Fotografi

2.1.1.2 Definisi Fotografi

Fotografi merupakan sebuah metode penghasil gambar atau foto untuk mengabadikan suatu momen. Aspek terpenting dalam sebuah foto merupakan cahaya, karena tanpa cahaya hasil foto tidak akan maksimal. **20** Menurut Amir Hamza Sulaeman fotografi berasal dari kata dua suku kata yakni, foto dan grafi yang memiliki arti cahaya pada foto dan menulis pada grafi, jadi fotografi memiliki makna menulis dengan cahaya atau lebih dikenal menggambar dengan bantuan cahaya (Udayana, 2010). Fotografi juga dapat menjadi media ekspresi yang kuat. Melalui fotografi, seorang fotografer dapat menyampaikan perasaan, cerita, atau pesan yang ingin mereka sampaikan kepada penonton. Teknik pengolahan citra digital dapat digunakan untuk memperbaiki dan memodifikasi gambar agar sesuai dengan visi yang diinginkan oleh fotografer (Syarifuddin Syarifuddin, 2022). Teori fotografi yang peneliti gunakan bertujuan untuk membantu peneliti dalam merancang buku Mengenal Serang Lewat Rasa dalam aspek pengambilan foto kuliner.

2.1.1.3 Unsur

Utama dalam Fotografi Unsur-unsur dalam fotografi adalah elemen-elemen penting yang membentuk dasar komposisi sebuah foto. Unsur-unsur ini dapat membantu dalam membuat foto yang lebih menarik dan artistik. Berikut adalah beberapa unsur utama dalam fotografi: 1. Komposisi: Gambar Error: Reference source not found.7 Contoh koomposisi bingkai ☒ Rule of thirds membagi gambar menjadi sembilan bagian dengan garis-garis imajiner, memposisikan subjek utama pada titik-titik persimpangan untuk menciptakan keseimbangan visual. ☒ Simetri dan pola memanfaatkan simetri atau pola yang ada dalam subjek untuk menciptakan kesan visual yang menarik. ☒ Ruang kosong (negative space), menggunakan ruang kosong di sekitar subjek untuk menekankan kehadiran subjek itu sendiri. 2. Pencahayaan ☒ Cahaya, memahami peran cahaya dalam menentukan mood, kontras, dan detail dalam foto. ☒ Ketajaman (sharpness), mengontrol fokus agar subjek utama terlihat jelas dan tajam. 3. Teknik Fotografi ☒ Pengaturan kamera , memahami pengaturan kamera seperti ISO, shutter speed, dan aperture untuk mengontrol eksposur dan kedalaman bidang (depth of field). ☒ Ketajaman gambar (image sharpness), menggunakan teknik seperti fokus manual atau auto- fokus untuk memastikan subjek terlihat jelas. 4. Subjek ☒ Pemilihan subjek, memilih subjek yang menarik dan relevan untuk cerita atau pesan yang ingin disampaikan. 5. Warna: ☒ Keseimbangan warna , menyesuaikan tingkat warna untuk menciptakan keseimbangan yang estetis. ☒ Ketajaman warna (color saturation), mengatur saturasi warna untuk memberikan efek yang diinginkan pada foto. Memahami dan menggabungkan elemen-elemen ini dalam fotografi akan membantu dalam menciptakan karya yang lebih menarik dan bermakna. Maka dari itu, fotografer harus mengerti mengenai unsur dasar dalam fotografi (Aryo Bayu Wibisono, 2021). Unsur – unsur yang berpengaruh dalam fotografi membantu peneliti dalam menentukan keseimbangan dan kesinabungan dalam memotret foto kuliner Kabupaten Serang. 2.1

9 1.4 Komposisi Food Photography (Armendariz, 2013) dalam bukunya yang berjudul "Food Photography for Bloggers" menjelaskan beberapa aspek penting dalam komposisi yang harus diperhatikan dalam memotret kuliner. ☒ Rule of

Third Aturan rule of third adalah membagi gambar menjadi sembilan bagian yang sama besar dengan dua garis horizontal dan dua garis vertikal. Elemen-elemen penting dalam gambar ditempatkan di sepanjang garis-garis ini atau pada titik pertemuan mereka, yang dapat membantu menciptakan keseimbangan dan ketertarikan visual dalam gambar. ☒ Center Komposisi yang meletakkan subjek pada posisi tengah. ☒ Ruang Positif dan Negatif Secara sederhana, ruang negatif adalah area kosong di sekitar subjek utama (makanan) yang bertujuan untuk mengisolasi, memberikan fokus, atau menciptakan emosi dan drama pada subjek tersebut. Sementara itu, ruang positif merujuk pada subjek utama, yaitu makanan. ☒ Close up Pengambilan gambar detail (teksture, clarity, dan lain-lain) pada makanan dengan cara mendekatkan kamera pada subjek. Komposisi dalam fotografi kuliner bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam melakukan pemotretan serta dapat membuat komposisi yang lebih baik. 2.1 **9** 1.5 Angel Food Photography Angle dalam food photography menurut (Armendariz, 2013): ☒ Overhead Memotret makanan dari sudut atas. Teknik ini digunakan untuk memperlihatkan bentuk piring, penyusunan makanan, dan hidangan yang ada di dalamnya. ☒ Horizon or Level Komposisi ini melibatkan penyesuaian antar makanan dan pengambilan foto langsung pada subjek utama. Pendekatan ini ideal untuk memotret makanan berlapis, hidangan penutup, dan minuman. ☒ Sudut $\frac{3}{4}$ (Three-Quarters Angle) Pada angle sudut $\frac{3}{4}$ menjajarkan kamera dengan objek foto sekitar 60-80 derajat yang membuat foto makanan terlihat seperti sudut $\frac{3}{4}$. Angle dalam memotret kuliner diperlukan untuk peneliti dalam menentukan angle terbaik dalam memotret foto kuliner. 1.2.5 Fotografi Kuliner Fotografi kuliner adalah seni dan teknik mendokumentasikan dan memotret makanan untuk menampilkan keindahan, rasa, dan keunikan dari makanan tersebut. Dalam konteks buku kuliner "Mengenal Serang Lewat Rasa", fotografi kuliner memainkan peran penting dalam menangkap esensi dari makanan tradisional Serang sehingga pembaca dapat lebih memahami dan menghargai warisan kuliner daerah tersebut. Ada beberapa elemen penting dalam fotografi kuliner, diantaranya: 1. Komposisi: Menata makanan dengan cara yang

menarik dan estetis. Ini melibatkan pemilihan sudut pengambilan gambar, penempatan elemen-elemen makanan, dan penggunaan latar belakang yang tepat.

2. Pencahayaan: Penggunaan pencahayaan yang baik untuk menonjolkan tekstur, warna, dan detail makanan. Pencahayaan alami seringkali lebih disukai, namun pencahayaan buatan juga dapat digunakan untuk mencapai efek tertentu.

3. Styling: Menata makanan agar terlihat menarik. Ini melibatkan penataan makanan di piring, penambahan hiasan, dan penggunaan peralatan makan yang sesuai.

4. Angle: Memilih sudut pengambilan gambar yang terbaik untuk menampilkan makanan. Sudut pandang dari atas (top-down), dari samping (eye-level), atau sudut 45 derajat sering digunakan.

5. Detail: Memperhatikan detail kecil seperti tetesan saus, serpihan bumbu, atau tekstur bahan untuk menambah keindahan dan keaslian foto.

1.2.6 Buku Wisata

Buku wisata memiliki beragam karakteristik yang membuatnya menarik bagi pembaca yang tertarik dengan perjalanan dan eksplorasi. Berikut beberapa karakteristik umum dari buku wisata:

- ☒ Deskripsi Destinasi: Buku wisata biasanya memberikan deskripsi yang detail tentang destinasi tertentu, termasuk tempat wisata terkenal, budaya lokal, makanan khas, serta aktivitas yang dapat dilakukan di lokasi tersebut.
- ☒ Informasi Praktis: Biasanya menyertakan informasi praktis seperti tips perjalanan, transportasi, akomodasi, serta saran tentang tempat makan dan aktivitas yang direkomendasikan.
- ☒ Galeri Foto dan Ilustrasi: Buku wisata seringkali dilengkapi dengan foto-foto atau ilustrasi yang menarik untuk memberikan gambaran visual tentang destinasi wisata tersebut.
- ☒ Riwayat dan Konteks Budaya: Terkadang, buku wisata juga menyertakan informasi sejarah dan budaya lokal dari destinasi yang dibahas untuk memberikan pengetahuan umum kepada pembaca.
- ☒ Panduan Perjalanan Tematik: Beberapa buku wisata fokus pada topik tertentu seperti petualangan, wisata kuliner, petualangan alam, atau destinasi ramah keluarga.
- ☒ Pengalaman Pribadi dan Ulasan: Peneliti seringkali memasukkan pengalaman pribadi mereka selama perjalanan, serta ulasan tentang tempat-tempat yang mereka kunjungi.
- ☒ Peta dan Petunjuk Navigasi: Untuk membantu pembaca mengenal lokasi, buku

wisata sering menyertakan peta dan petunjuk navigasi. ❑ Update dan Informasi Terbaru: Buku wisata yang lebih baru sering mengandung informasi yang lebih terkini tentang destinasi, termasuk perubahan terbaru dalam fasilitas, regulasi, atau atraksi wisata. Karakteristik-karakteristik ini membantu pembaca untuk merencanakan perjalanan mereka dengan lebih baik dan memberikan pengetahuan yang dalam tentang destinasi yang ingin mereka kunjungi (I Ketut Suwena, 2010). Teori ini diperlukan peneliti untuk mempermudah peneliti dalam merancang buku Mengenal Serang Lewat Rasa.

1.2.7 Warna

Warna merupakan persepsi visual yang dihasilkan oleh sinar yang terlihat pada spektrum elektromagnetik. Para ahli mempelajari warna dari berbagai sudut pandang, termasuk psikologi, fisika, seni, dan lain lain. Menurut (Riadi, 2020) dalam artikelnya yang berjudul “Warna (Definisi, Unsur, Jenis dan Psikologi)” warna adalah fenomena yang terjadi karena adanya cahaya, objek, dan pengamat (mata atau alat ukur) yang mengakibatkan persepsi cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda, sehingga menampilkan spektrum warna berdasarkan pengalaman visual.. Pada konteks psikologi, warna dikaitkan dengan pengaruhnya terhadap emosi, perilaku, dan persepsi manusia. Teori warna psikologis mengaitkan warna- warna tertentu dengan perasaan dan reaksi yang berbeda. 28 Warna merah sering disamakan dengan energi, sementara warna biru sering dikaitkan dengan ketenangan (Riadi, 2020). Seni warna memiliki peran yang signifikan dalam menciptakan karya seni visual. Penggunaan warna dapat memengaruhi suasana, fokus, dan pesan yang ingin disampaikan oleh seorang seniman. Secara keseluruhan, pemahaman tentang warna melibatkan berbagai disiplin ilmu dan sudut pandang yang berbeda, mulai dari aspek fisiknya hingga pengaruhnya terhadap emosi dan persepsi manusia. Teori warna digunakan sebagai acuan peneliti dalam memaknai warna didalam foto yang akan peneliti ambil nantinya.

1.2 23 8 Layout

Layout atau tata letak merupakan susunan visual dari elemen yang terdapat dalam desain grafis, cetak, web, atau media lainnya. Tata letak melibatkan pengaturan elemen-elemen seperti teks, gambar, ruang kosong, warna, dan grafik lainnya secara harmonis dan fungsional untuk menciptakan komunikasi visual

yang efektif dan menarik. Pada desain grafis, layout mengacu pada cara elemen-elemen seperti teks, gambar, dan grafik disusun di dalam ruang desain. Penggunaan grid, pengaturan ukuran, proporsi, dan pembagian ruang merupakan bagian penting dari pembuatan layout yang efektif. Secara umum, layout adalah pengaturan visual yang merangkum bagaimana elemen-elemen tersebut disusun dan diorganisasi dalam desain untuk mencapai tujuan tertentu, baik itu dalam desain cetak, digital, atau media lainnya. (Ketut Sutawiyasa, 2022). Teori ini membantu peneliti dalam menata buku yang akan peneliti rancang, agar bisa tersampaikan dengan baik.

1.2.9 Tipografi

Tipografi adalah seni dan teknik pengaturan serta penyusunan huruf, karakter, spasi, dan elemen-elemen teks lainnya. Danton Sihombing berpendapat bahwa tipografi merupakan pengganti visual dari bentuk komunikasi verbal (Sihombing, 2001). Tipografi mencakup pemilihan jenis huruf, ukuran, jarak antarhuruf (kerning), jarak antarkata (leading), pengaturan paragraf, serta penggunaan gaya teks seperti tebal, miring, atau kapitalisasi.

27 Tujuan utama tipografi adalah membuat teks mudah dibaca dan dipahami, serta memberikan pesan visual yang efektif. Tipografi yang baik mempertimbangkan aspek-aspek seperti konsistensi, keseimbangan, hirarki, dan kesesuaian dengan konteks desain. Beberapa prinsip tipografi yang diperhatikan:

- ☒ Legibilitas: Kemampuan untuk membaca huruf dengan jelas dan mudah.
- ☒ Keterbacaan: Kualitas teks yang memungkinkan pembaca untuk dengan mudah menyerap dan memahami informasi yang disajikan.
- ☒ Konsistensi: Penggunaan jenis huruf, ukuran, dan gaya yang konsisten dalam sebuah desain.
- ☒ Hirarki: Penggunaan ukuran, warna, tebal, atau gaya huruf yang berbeda untuk menyoroti hierarki informasi.
- ☒ Ruang dan Letak: Pengaturan ruang antara teks, paragraf, dan elemen lainnya untuk memaksimalkan keterbacaan dan estetika visual.

Tipografi berperan penting dalam desain grafis, buku, majalah, situs website, dan hampir semua bentuk komunikasi visual yang melibatkan teks. Kemampuan untuk memanfaatkan tipografi dengan baik bisa membuat pesan lebih kuat dan efektif dalam komunikasi visual.

1.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan hal

yang perlu dipahami, kerangka berpikir memiliki definisi kerangka pemikiran mengenai proses perancangan yang akan dibuat. ¹⁷ Sugiyono mengemukakan bahwa kerangka berpikir merupakan suatu gambaran konseptual yang kemudian digunakan untuk teori yang terkait dengan faktor – faktor dalam penelitian atau yang sudah ditetapkan sebagai suatu masalah. Sapto Haryoko berpendapat bahwa kerangka berpikir merujuk pada suatu perancangan atau penelitian di mana terdapat dua Gambar Error: Reference source not found.8 Bagan Kerangka Berpikir variabel atau lebih yang digunakan. ¹⁷ Oleh karena itu, kerangka berpikir terdiri dari beberapa variabel yang nantinya akan dijelaskan dalam penelitian yang dilakukan (Maisah, 2023).

BAB II METODOLOGI DESAIN 2.1

Rancangan Penelitian Metode yang akan digunakan peneliti dalam menerapkan perancangan ini merupakan metode Design Thinking . Menurut (Purnomo, 2013) Design thinking adalah sebuah pola pikir yang berasal dari seorang desainer yang memiliki cara pandang yang selalu menitikberatkan pada manusia atau human oriented untuk menyelesaikan suatu masalah. Design thinking bermanfaat untuk membuat tingkatan sebuah masalah dan penggunaan desain dalam pembuatan keputusan yang lebih jelas. Pendekatan ini melibatkan proses yang terstruktur yang berfokus pada individu sebagai pengguna, sehingga menciptakan perubahan sikap dan kondisi sesuai dengan yang diinginkan (Darmalaksana, 2020). Metode design thinking terdapat 5(lima) tahapan metode yang akan dilakukan. Berikut merupakan 5(lima) tahapan dalam metode desain thinking :

- ☒ **Emphatize** Pada tahap ini , peneliti berfokus untuk memahami masalah. Empati dilakukan dengan proses mengamati, keterlibatan melalui percakapan, dan wawancara secara mendalam dengan tujuan memahami masalah dengan seksama.
- ☒ **Define** Pada tahap defin e peneliti menggunakan kekuatan berpikir untuk memahami permasalahan. Setelah permasalahan tersebut dipahami dengan baik, peneliti dapat melangkah ke langkah berikutnya untuk menghasilkan gagasan yang dapat menyelesaikan masalah tersebut untuk membuat perancangan buku yang akan peneliti buat.
- ☒ **Ideate** Pada langkah ini bertujuan untuk mencari dan menemukan solusi untuk permasalahan yang sudah di identifikasikan. Tahap ini melibatkan

pembuatan peta konsep, kerangka berpikir, dan prototipe desain. Secara khusus, prototipe ini dibuat dengan pendekatan inovatif sebagai bagian dari proses ini. ✎ Prototipe Setelah mendapatkan ide, peneliti melakukan perancangan prototype untuk membuat dan merancang ide yang telah diusulkan. Tahap ini bertujuan untuk memberi contoh dari gagasan ide yang telah dirancang sebelumnya. ✎ Test Pada fase ini ditujukan sebagai umpan balik dari prototipe yang telah di desain sebelumnya. Pengujian ini memungkinkan peneliti mengulangi proses empati. Sehingga umpan balik dari fase ini akan membantu dalam proses perancangan yang akan peneliti lakukan. 16 2.2

Jenis Penelitian a. Metode Riset Pada jenis penelitian ini metode riset yang digunakan merupakan kualitatif deskriptif. Metode ini menjelaskan permasalahan dan berfokus pada penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata – kata dan gambar dengan pencarian data melalui observasi, wawancara, dan studi literatur. b. Metode Desain Thinking Metode yang akan peneliti terapkan dalam perancangan ini adalah metode Design Thinking . Design thinking adalah sebuah pola pikir yang berasal dari seorang desainer yang memiliki cara pandang selalu menitik beratkan pada pendekatan yang berpusat pada manusia atau human oriented untuk menyelesaikan masalah. Dalam metode design thinking terdapat 5(lima) tahapan metode yang akan dilakukan, yakni empathize, define, ideate, prototype dan test. 2.3 Lokasi Penelitian Pada tahap penelitian diperlukannya data untuk mendukung dan memenuhi perancangan buku Mengenal Serang Lewat Rasa . Data yang peneliti dapatkan dari hasil observasi, wawancara, dan studi literatur. Berikut lokasi penelitian yang menjadi objek pada penelitian ini: ✎ Wawancara pada DISPARPORA Kabupaten Serang Alamat: Jl. Moh. Yusuf Martadilaga No.58, Cipare, Kec. Serang, Kota Serang, Banten 42117 Telepon: (0254) 200010 ✎ Observasi pada Gramedia Alamat: CBD Emerald, Jalan Boulevard Bintaro Jaya No.02 CE/B, Parigi, Kec. Pd. Aren, Kota Tangerang Selatan, Banten 15227 Telepon: 0851-5724-4757 ✎ Observasi di daerah Serang: a. Sate Bandeng Hj. Maryam Alamat: Jalan Kaujon Kidul No.63, RT.003/RW.002, Tengah, Kec. Serang, Kota Serang, Banten 42116 b. Rabeg

REPORT #21988789

Haji Naswi Alamat: Jalan Mayor Safei No.30, Kotabaru, Kec. Serang, Kota Serang, Banten 42112 c. Sate Bebek Umah Kang Firman Alamat: Jalan KH Abdul Fatah Hasan Cijawa Masjid, RT.01/RW.01, Cipare, Kec. Serang, Kota Serang, Banten 42117 d. Pecak Bandeng Ma - Ren Mama Rendi Alamat: Jalan Kitapa No.53, Kota baru, Kec. Serang, Kota Serang, Banten 42112 e. Gerem asem Bebek Mang Dori Alamat: Kilasah, Kec. Kasemen, Kota Serang, Banten 42191 f. RM Taktakan (Sop Ikan) Alamat: Jalan Moh. Yusuf Martadilaga, Cipare, Kec. Serang, Kota Serang, Banten 42117 g. RM Bu Entin Alamat: Jalan Raya Serang - Pandeglang KM. 5, Karundang, Kec. Cipocok Jaya, Kota Serang, Banten 42126 h. Nasi Sumsum Mang Puri Alamat: Jalan Kapten Swardo No.15B, Kota baru, Kec. Serang, Kota Serang, Banten 42112

▣ Studi Literatur: a. Buku fotografi karya Erik Prasetya yang berjudul "Eros & Reformas" (2019). b. Buku Kimberly Espinel yang berjudul "Creative Food Photography" (2021) c. Buku "Wisata Kuliner Makanan Daerah Khas Bali" karya Miftah Sanaji d. Buku karya Surianto Rustan berjudul "Layout" e. Conference paper berjudul "See Photography as a Visual Art Storing" f. Buku karya I Ketut Suwena dengan judul "Pengetahuan Dasar Pariwisata" g. Buku karya Bambang Karyadi dengan judul "Fotografi: Belajar Fotografi" 2.4 Teknik Pengumpulan Data Pada saat penelitian penting untuk melakukan pengumpulan data yang akurat dan terpercaya untuk hasil yang baik. Hal tersebut perlu dilakukan dengan metode/teknik pengumpulan data sesuai dengan kebutuhan. Berikut metode/teknik pengumpulan yang peneliti terapkan dalam mencari data: 2.4.1 Wawancara Berdasarkan wawancara dengan Bapak Ma'ruf, Kepala Bidang Pemasaran DISPARPORA Kabupaten Serang, diketahui bahwa pada tahun 2022, Kabupaten Serang ditetapkan sebagai ekonomi kreatif. Bidang Pemasaran Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (BPPE-Kraf) baru mulai menyusun program dan anggaran pemerintah untuk masyarakat pada tahun tersebut. Menurut Pak Ma'ruf, hingga saat ini belum ada acara kuliner tahunan dan buku wisata kuliner di Kabupaten Serang. Hal ini mengindikasikan belum dilaksanakannya program pemerintah untuk mengembangkan wisata, terutama dalam sektor ekonomi kreatif seperti wisata kuliner.

2.4.2 Observasi Peneliti melakukan observasi yang dilakukan pada tanggal 17 November 2023 dan 28 November 2023 di Serang, Banten. Peneliti mencari data mengenai kuliner yang ada di Kabupaten Serang dengan mengunjungi DISPARPORA Kabupaten Serang. Pada observasi ini peneliti mendapatkan data kunjungan wisata di Kabupaten Serang dan data kunjungan tempat makan di Kabupaten Serang. Pada observasi ini, peneliti melakukan pengamatan dan berinteraksi secara langsung dengan masyarakat sekitar, sehingga peneliti dapat mengambil data dan mencatat informasi yang dibutuhkan demi kepentingan penelitian. Pada observasi langsung kepada masyarakat Serang, peneliti melakukan pertanyaan singkat mengenai pengetahuan seputar kuliner khas Kabupaten Serang. Peneliti melakukan hal ini kepada masyarakat direntang umur 20 – 50 tahun. 5 dari 15 orang mengetahui kuliner khas Kabupaten Serang. Observasi yang peneliti lakukan ketika mengunjungi Kabupaten Serang, Peneliti menelusuri mengenai akses infrastruktur dan tempat kuliner yang ada di Kabupaten Serang. ²⁵ Menurut BPS (Badan Pusat Statistik) Kabupaten Serang, luas wilayah dari Kabupaten Serang seluas 1467.35km² yang terdiri dari 29 Kecamatan. Akses di Kabupaten Serang sudah cukup memadai dengan mobil pribadi maupun dengan kendaraan umum, akan tetapi masih banyak tempat kuliner yang sulit diakses karena jalanan desa yang belum dibesarkan. Ada beberapa akses yang tersedia di Kabupaten Serang diantaranya ada angkutan perdesaan, taxi online, dan ojek online untuk mengunjungi tempat - tempat yang ada di Kabupaten Serang. Peneliti menelusuri beberapa tempat kuliner yang sudah cukup terkenal di Kabupaten Serang, diantaranya ada Sate Bandeng Hj, Maryam, Rabeg H Naswi, dan makanan ringan khas Kabupaten Serang. Gambar Error: Reference source not found.9 Foto Bersama Bapak Ma'ruf(Kepala DISPARPORA Kab. Serang)

2.4.3 Hasil Studi Literatur 1. Buku Creative Food Photography Berdasarkan uraian yang terdapat dalam buku " Creative Food Photography " karya Kimberly Espinel merupakan sumber informasi yang tepat untuk membahas seputar food photography . Buku ini membahas teknik-teknik fotografi makanan yang kreatif, seperti pengaturan pencahayaan, komposisi,

penggunaan properti, dan cara membuat makanan terlihat menarik di foto. Pada buku ini juga memberikan tips tentang peralatan fotografi yang diperlukan dan teknik pengeditan foto untuk menciptakan gambar yang menarik secara visual. Pada buku karya Kimberly Espinel ini juga memberikan tips dalam untuk fotografi kuliner:

- ☒ **Pencahayaan yang Baik:** Gunakan pencahayaan alami sebanyak mungkin. Hindari kilatan langsung yang terlalu terang, gunakan reflektor atau diffuser untuk menyeimbangkan cahaya.
- ☒ **Komposisi yang Menarik:** Susun makanan dan properti di sekitarnya secara estetis untuk menciptakan tampilan yang menarik. Gunakan prinsip-prinsip komposisi fotografi seperti aturan ketiga dan kedalaman lapangan.
- ☒ **Detail dan Tekstur:** Fokus pada detail dan tekstur makanan. Foto close-up dapat menampilkan tekstur, warna, dan detail yang membuat makanan terlihat lezat.
- ☒ **Warna yang Menarik:** Perhatikan kombinasi warna yang menarik antara makanan, piring, dan latar belakang. Ini bisa membuat foto lebih hidup dan menarik.
- ☒ **Gunakan Properti dengan Bijak:** Properti seperti peralatan makan, kain, atau dekorasi bisa menambahkan dimensi visual yang menarik pada foto.
- ☒ **Konsistensi Gaya:** Ciptakan gaya atau tema tertentu dalam fotografi kuliner Anda. Ini dapat membantu menciptakan identitas visual yang khas.
- ☒ **Pengeditan yang Bijak:** Setelah pengambilan foto, pengeditan ringan bisa membantu memperbaiki warna, kontras, dan detail.

2. Buku Eros & Reformas " Gambar Error: Reference source not found.10 Buku Creative Food Photography Sumber: Google Buku ini merupakan buku dokumentasi saat terjadinya masa reformasi di tahun 1997/98. Peneliti mengambil buku ini sebagai studi literatur untuk dijadikan referensi dalam me- layout buku. Buku karya Erik ini juga tersedia dalam dua bahasa dalam satu buku yakni bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Jenis cover yang digunakan merupakan hard cover dan kertas yang digunakan merupakan kertas yang cukup tebal dan glossy. Buku ini memiliki layout yang beda dibanding dari buku fotografi lainnya, tetapi masih nyaman untuk dibaca dan dilihat. Hasil foto dari buku ini merupakan foto Humman Interest yang terjadi saat masa reformasi

berlangsung. 3. Buku "Wisata Kuliner Makanan Daerah Khas Bali" Buku karya a Miftah Sanaji membahas mengenai makanan kuliner khas Bali. Buku ini memberikan informasi seputar resep dan cara memasaknya dari berbagai rumah makan di Bali yang sudah terkenal akan kelezatannya. Buku ini membantu masyarakat yang tidak bisa menyicipi makanan Bali sepenuhnya agar bisa membuatnya di rumah. Buku ini juga menampilkan peta dan letak dari tempat kuliner yang sudah ditulis oleh peneliti dengan nomor yang diletakan pada peta Bali. 4. Jurnal "Perancangan Buku Panduan Wisata Kuliner Khas Tarakan" Jurnal yang ditulis oleh Bambang Mardiono dan tema n – temannya ini menjelaskan tentang perancangan buku yang bertujuan untuk membantu wisatawan dalam menemukan kuliner khas Tarakan. Buku kuliner ini berisi mengenai kuliner terkenal yang ada di Tarakan dengan desain yang simple dengan minim ornamen yang bertujuan agar mudah dibaca oleh pembaca. Buku ini menargetkan pria dan wanita dengan rentan umur 20 – 50 tahun. Buku ini didesain dengan penekanan pada elemen visual berupa foto kuliner dari kota Tarakan, dilengkapi dengan informasi verbal yang menjelaskan lokasi-lokasi penjualan makanan khas Tarakan serta petunjuk untuk mengunjunginya. Tujuannya adalah agar informasi yang disajikan tidak membuat pembaca yang menjadi target audiens merasa bosan. Keunggulan lainnya dari penggunaan buku ini adalah kepraktisan dan efisiensinya, karena tidak memerlukan daya baterai, sinyal, atau perangkat elektronik. 5. Jurnal "Perancangan E-book Fotografi Wisata Kuliner Kabupaten Purworejo" Jurnal yang ditulis oleh Indrayani Dewi, Andrian Dektisa H dan Bernadette Dian Arini menjelaskan perancangan mengenai buku digital yang ditujukan kepada Masyarakat dengan rentan umur 16 tahun ke atas. Buku digital ini dibuat untuk mengakses buku dengan mudah dan cepat terutama untuk generasi z. Perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan penghargaan kepada masyarakat terhadap bermacam – macam kuliner tradisional yang tersedia di Kabupaten Purworejo. Perancangan ini bermaksud untuk memberikan informasi bermanfaat tentang destinasi kuliner di wilayah tersebut kepada wisatawan lokal dan mancanegara untuk mendukung industri

pariwisata di Kabupaten Purworejo. 2.5 Teknik Analisa Data a. Metode Riset Pada jenis penelitian ini metode riset yang digunakan merupakan kualitatif deskriptif. Metode ini menjelaskan permasalahan dan berfokus pada penelitian yang dapat menghasilkan data berupa kata – kata dan gambar dengan pencarian data melalui observasi, wawancara, dan studi literatur.

b. Metode Desain Thinking Metode yang akan peneliti terapkan dalam perancangan buku “Mengenal Serang Lewat Rasa” merupakan metode Design Thinking . Design thinking memiliki arti sebuah pola pikir yang berasal dari seorang desainer yang memiliki cara pandang selalu menitikberatkan pada pendekatan yang mengacu pada manusia atau human oriented dalam menyelesaikan persoalan. Dalam metode design thinking terdapat 5(lima) tahapan metode yang akan dilakukan, yakni empathize, define, ideate, prototype dan test.

2.5.1 Analisa Segmentasi, Targeting , dan Positioning STP(Segmentasi, Targeting , dan Positioning) merupakan pengelompokan untuk melakukan pendekatan yang digunakan untuk mengembangkan pesan atau strategi pemasaran yang sesuai dengan segmentasi target audiens. Berikut merupakan penentuan STP untuk mempermudah memahami target yang akan peneliti lakukan untuk pasar yang relevan.

- ☒ Segmentasi Pada tahap segmentasi peneliti membaginya menjadi 3(tiga), yakni geografis, demografis, dan psikografis. Berikut merupakan pembagian dari tahapan segmentasi: 1. Geografis Target dari Buku Mengenal Serang Lewat Rasa meliputi wilayah Internasional dan Nasional 2. Demografis Target audience adalah individu berusia 20-55 tahun, tanpa memandang jenis kelamin, yang umumnya memiliki penghasilan, antusias melakukan perjalanan, dan berasal dari strata ekonomi menengah hingga atas, baik yang memiliki keluarga maupun yang tidak. 3. Segmentasi Psikografis Target yang diincar adalah mereka yang senang menjelajahi hal baru, termasuk pecinta kuliner dari berbagai daerah.
- ☒ Targeting Target dalam perancangan buku Mengenal Serang Lewat Rasa ditujukan kepada individu yang gemar menjelajahi pengalaman kuliner di luar rumah baik wisatawan lokal maupun mancanegara, dengan target utama wisatawan mancanegara.
- ☒ Positioning Buku Mengenal Serang Lewat

t Rasa sebagai sarana untuk wisatawan mengenal kuliner tradisional dan dapat menjadi aset dokumentasi agar kuliner tradisional Kabupaten Serang tidak menghilang.

2.5.2 Strategi 5W+1H

Pada Strategi 5W+1H memiliki tujuan untuk memberikan arah yang jelas dan tepat sasaran bagi perancangan, sehingga akan mempermudah proses evaluasi dan menjadi panduan dalam pelaksanaan perancangan.

- What (Apa) Menjadi Buku panduan wisatawan untuk melakukan wisata kuliner di Kabupaten Serang dan menjadi arsip untuk aset bangsa agar kuliner tradisional di Kabupaten Serang tidak hilang.
- Why (Mengapa)
 - Buku aset budaya belum ada yang membahas kuliner tradisional sebagai promosi skala internasional.
 - Buku panduan wisata kuliner di Kabupaten Serang diperlukan karena belum adanya buku panduan tersebut.
- Who (Siapa) Wisatawan lokal dan mancanegara menjadi target dalam pembuatan buku Mengenal Serang Lewat Rasa
- When (Kapan) Rancangan buku Mengenal Serang Lewat Rasa di rancangan pada November 2023 – Juni 2024
- Where (Dimana) Pencarian data dilakukan di Kabupaten Serang dan perancangan akan dibuat sesuai kebutuhan.
- How (Bagaimana) Memberikan dan merancang buku kuliner yang dapat menjadi sarana wisatawan dalam menjelajahi kuliner tradisional di Kabupaten Serang.

2.5.3 Analisa Pesaing

Jurnal “Perancangan E-book Fotografi Wisata Kuliner Kabupaten Purworejo” yang ditulis oleh Andrian Dektisa, Indrayani Dewi dan Bernadette Dian Arini menjelaskan perancangan mengenai buku digital yang ditujukan kepada Masyarakat dengan rentan umur 16 tahun ke atas. Buku digital ini dibuat untuk mengakses buku dengan mudah dan cepat terutama untuk generasi z.

Buku pada Gambar III.3 karya Miftah Sanaji membahas mengenai makanan kuliner khas Bali. Buku ini memberikan informasi seputar resep dari berbagai rumah makan di Bali yang sudah terkenal akan kelezatannya. Buku ini bisa membantu masyarakat yang tidak bisa menikmati makanan Bali sepenuhnya agar bisa membuatnya di rumah. Buku ini juga menampilkan peta dan letak dari tempat kuliner yang sudah ditulis oleh peneliti dengan nomor yang diletakkan pada peta Bali pada satu halaman.

2.5.4 Analisa SWOT

Analisa ini bertujuan untuk menemukan kekuatan, kelemahan, peluang,

dan ancaman untuk meningkatkan kesadaran dari faktor – faktor yang akan digunakan dalam membuat keputusan perancangan dan menetapkan strateginya. Berikut analisa SWOT pada perancangan buku Mengenal Serang Lewat Rasa.

☒ Strengths (Kekuatan) Kuliner tradisional merupakan bagian penting dari warisan budaya suatu daerah karena Kabupaten Serang memiliki nilai sejarah dan budaya yang sangat kental. Kuliner tradisional tidak hanya tentang rasa, tetapi juga mencerminkan sejarah dari berdirinya Kabupaten Serang.

☒ Weakness (Kelemahan) Pemerintah kurang ikut andil dalam melestarikan kuliner tradisional.

☒ Opportunities (Peluang) Gambar Error: Reference source not found.11 Buku Wisata Kuliner Makanan Bali Table Error: Reference source not found-1 Analisis Kompetitor Buku Wisata kuliner Makanan Bali Menjadi aset bangsa dalam buku wisata kuliner tradisional dan menjadi buku panduan dalam mencari makanan tradisional Kabupaten Serang.

☒ Threats (Ancaman) Generasi yang akan datang kurang tertarik dengan makanan tradisional. Table Error: Reference source not found-2 Tabel SWOT INTERNAL EKSTERNAL STRENGTH WEAKNESS OPORTUNITY Dengan peluang belum ada yang mengangkat buku kuliner tradisional Kabupaten Serang menjadi kekuatan dalam perancangan buku ini. Dengan peluang menjadi aset bangsa diharapkan buku ini bisa menjadi suatu acuan dalam mengatasi ketidaktahuan masyarakat umum dan mancanegara terhadap kuliner tradisional Kabupaten Serang. THREAT Dengan kurang tertariknya generasi yang akan datang membuat buku ini dapat menjadi aset budaya dalam memperkenalkan makanan tradisional melalui nilai budaya dan sejarah dari makanan tersebut agar generasi baru dapat mengetahui. Pemerintah dapat memamerkan dan melestarikan kuliner tradisional melalui buku “Mengenal Serang Lewat Rasa” kepada kalangan muda agar dapat mengenal dan melestarikan makanan tradisional. Dari analisa di atas dapat disimpulkan bahwa perancangan buku Mengenal Serang Lewat Rasa memiliki kekuatan yang bisa peneliti manfaatkan dalam mengambil keputusan dan menetapkan strategi yang akan dijalankan. BAB III STRATEGI KREATIF 3.1 Konsep Karya Konsep karya merupakan hal yang menjadi latar belakang dari masalah untuk penciptaan karya.

dari konsep karya adalah menganalisa segala kebutuhan media dalam perancangan agar efektif dan komunikatif sehingga sesuai dengan target. Saat ini media yang membahas kuliner tradisional Kabupaten Serang sudah sangat langka (Hens, 2019). Hal ini menjadi faktor utama peneliti untuk melestarikan kuliner tradisional Kabupaten Serang melalui buku Mengenal Serang Lewat Rasa. Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan suatu konsep karya dengan menggabungkan ide-ide kreatif dan inovatif agar pesan yang disampaikan dapat sesuai dengan target audiens. Langkah berikutnya adalah menetapkan strategi kreatif berdasarkan data yang diperoleh, mengidentifikasi keunggulan dan karakteristik unik Kabupaten Serang yang tidak dimiliki oleh pesaing sejenis melalui budaya ragam hias yang terdapat di Kabupaten Serang. Dengan memanfaatkan strategi kreatif, langkah terakhir melibatkan eksekusi dari semua bahan dan data yang telah terkumpul, mulai dari sesi pemotretan, layouting, desain menggunakan komputer, produksi media promosi, hingga pemasangan di berbagai media.

3.1.1 Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi merupakan tindakan interaksi untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada lawan bicara. Tujuan dari strategi komunikasi untuk mencapai perancangan agar sesuai dengan target yang sudah ditentukan. Pendekatan dan penyusunan pesan dalam perancangan media informasi ini dilakukan dengan memperhatikan aspek rasional dan emosional. Pendekatan rasional melibatkan data dan fakta yang sudah diperoleh untuk memecahkan masalah yang ada, dengan menggunakan kata kata verbal yang merujuk pada makanan untuk mengenalkan Kabupaten Serang secara konkrit melalui kuliner. Agar informasi yang disampaikan mudah dimengerti dan dipahami, yakni merancang buku dengan mengkomunikasikan data dan fakta dari Kabupaten Serang melalui cerita yang akan peneliti sampaikan. Salah satu contoh dari pendekatan rasional ini dapat berupa judul dari perancangan buku yang akan dirancang oleh peneliti dengan judul "Mengenal Serang Lewat Rasa". Gambar Error: Reference source not found.12 Motif Bendung Pamarayan dan Padi Sumber: batikkhasdaerah.com Pendekatan emosional sendiri merupakan penekanan terhadap perasaan emosional mengenai kuliner tradisional yang ada

di Kabupaten Serang. Pendekatan ini lebih menampilkan segi visual berupa foto dari proses pembuatannya dan sejarah kuliner Kabupaten Serang. Pendekatan komunikasi ini, bertujuan untuk memberikan informasi secara rinci dan optimal agar pesan tersampaikan kepada target.

3.1.2 Strategi Media Perancangan yang akan peneliti lakukan terdapat dua strategi media yang akan digunakan, yakni media utama dan media pendukung. Strategi media merupakan proses untuk merencanakan promosi, agar promosi yang dilakukan bisa menjangkau sasaran dengan waktu yang sudah ditentukan. Strategi yang akan peneliti lakukan dimulai dari sebelum acara, acara utama(penerbitan), dan setelah acara. Berikut strategi media yang akan peneliti lakukan dalam mempromosikan perancangan buku Mengenal Serang Lewat Rasa :

- Media Utama: - Buku Mengenal Serang Lewat Rasa
- Media Pendukung - Meta ads - Mug - Tumbler - Apron - X-Banner - Home Banner/Web Banner - Totebag - Desain Packaging Makanan - Booth - Stiker

3.1.3 Konsep Kreatif

Konsep kreatif merupakan fondasi dari sebuah karya yang menggabungkan ide-ide yang kuat dengan perencanaan yang matang untuk mencapai hasil akhir yang mencerminkan keunggulan artistik dan efektivitas komunikasi. Selain itu, konsep kreatif juga melibatkan inovasi dan pemikiran yang out-of-the-box . Berpikir kreatif memungkinkan untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan tidak konvensional, menciptakan suatu karya yang tidak hanya menonjol, tetapi juga dapat merangsang imajinasi dan perhatian orang. Pada konsep kreatif perancangan buku Mengenal Serang Lewat Rasa peneliti akan membuat buku eksklusif dengan bahan cover menggunakan hardcover. Perancangan buku ini akan menghasilkan buku eksklusif fotografi kuliner Kabupaten Serang dengan dimensi 20x20 cm. Buku ini akan menampilkan foto-foto kuliner tradisional Kabupaten Serang dengan narasi seperti bercerita dalam dua bahasa, bahasa Inggris dan Indonesia. Dengan fokus pada hidangan utama dan kudapan serta informasi lokasi penjualan, buku ini

Gambar Error: Reference source not found.¹³ Susunan Kegiatan Untuk Penerbitan Buku ditargetkan untuk pembaca menengah ke atas. Pada buku ini juga terdapat ulasan dan informasi umum seputar hidangan

yang akan dibahas. Tema buku ini eksplorasi kuliner tradisional yang disajikan secara modern membuat buku ini praktis tanpa memerlukan baterai atau sinyal. Gaya desain yang diusung adalah new simplicity, menekankan tampilan visual minimalis untuk menyampaikan informasi secara rinci dan optimal.

3.1.4 Konsep Visual Pada perancangan buku Mengenal Serang Lewat Rasa

konsep visual merupakan bagian yang terpenting. Konsep visual sendiri merupakan gambaran mengenai rancangan yang akan peneliti buat dalam .17

Contoh foto konsep Sumber: Pinterest Gambar Error: Reference source not found.16

Contoh Pengaplikasian Layout Sumber: Dokumentasi Pribadi Gambar Error: Reference source not found.14

Layout & Margin Buku Sumber: Dokumentasi Pribadi Gambar Error: Reference source not found.15

Layout & Margin Buku Sumber: Dokumentasi Pribadi Sumber: Dokumentasi Pribadi Gambar Error: Reference source not found.18

Font Jomolhari

Sumber: Dokumentasi Pribadi

bentuk foto, tone warna, tata letak, serta properti yang akan dipakai dalam penyajian kuliner. Berikut merupakan konsep visual yang akan peneliti rancang dalam perancangan buku kuliner Kabupaten Serang:

Teknik Visualisasi(Fotografi)

- Konsep Penyajian Makanan akan disajikan dengan menggabungkan unsur tradisional dengan sentuhan moderen pada layout buku.
- Properti Properti atau dekor yang akan digunakan merupakan benda-benda tradisional dengan properti yang terbuat dari kayu seperti, mangkuk, talenan, piring dan properti makanan lainnya, serta beragam bumbu dapur seperti, kayu masnis, bawang, bawang bombay, kemiri, jahe, cabai, dan lain-lain.
- Teknik Pengambilan Foto Pengambilan Foto dilakukan dengan menerapkan prinsip-prinsip dalam teknik fotografi kuliner. Sudut pengambilan foto mencakup overhead dan three-quarters . Komposisi foto didasarkan pada aturan rule of third , dan penerangan menggunakan lightning dan reflektor .
- Teknik Editing Proses pengeditan foto mengarah ke warna – warna hangat. Pengeditan meliputi penyesuaian warna, kontras , dan detail foto, serta retouching untuk memperbaiki atau menambahkan elemen yang diperlukan pada hasil akhir foto.
- Jenis Huruf(Font) Pada pemilihan jenis font ada dua jenis font yang akan peneliti buat

dalam perancangan buku ini untuk dijadikan heading/sub heading dan body text. Font Jomolhari akan peneliti gunakan untuk headings/sub heading dan font Montserrat untuk body text. 3.1.5 Konsep Verbal Konsep verbal merupakan gaya komunikasi yang akan disampaikan kepada target yang sudah ditentukan. Perancangan informasi ini perlu adanya korelasi yang tepat antara pendekatan visual dan verbal, hal ini bertujuan agar informasi yang disampaikan mudah diterima oleh target. Penggunaan bahasa dalam perancangan buku Mengenal Serang Lewat Rasa merupakan Bahasa Indonesia baku dan tidak baku, serta Bahasa Inggris baku dan tidak baku. Penggabungan antara baku dan tidak baku tersebut bertujuan agar pembaca lebih mudah memahami informasi secara detail. Gambar Error: Reference source not found.19 Font Montserrat 3.2 Final Art Dalam tugas akhir ini peneliti akan menghasilkan sebuah buku kuliner tradisional Kabupaten Serang dengan teknik fotografi berjudul “Mengenal Serang Lewat Rasa”. Buku ini berfokus pada pengenalan makanan dan kudapan tradisional Kabupaten Serang yang sudah jarang dikenal di zaman sekarang dengan kombinasi foto yang menarik. Diharapkan dalam perancangan buku yang peneliti buat ini dapat menjadi sebuah dokumentasi budaya kuliner Kabupaten Serang, serta dapat mengenalkan kuliner nusantara yang sudah jarang diketahui. Pada perancangan buku ”Mengenal Serang Lewat Rasa” peneliti menggunakan sistem pre design , design , dan postdesign, serta pre -produksi, produksi, dan post produksi. Pre-desain sendiri merupakan tahap awal dalam proses desain yang melibatkan persiapan, penelitian, dan perencanaan sebelum memulai desain utama. Tujuan dari pre desain adalah untuk mengumpulkan informasi yang relevan, memahami kebutuhan dan keinginan klien, serta menentukan batasan dan tujuan proyek. Desain merupakan proses peneliti dalam me- layout buku dan menentukan aspek – aspek desain di dalam penelitian. Post desain merupakan proses penerbitan buku yang ditelaah dirancang dalam pre design , design , dan postdesign. Gambar Error: Reference source not found.21 Bagan Dalam Proses Pengambilan Gambar Pre produksi merupakan tahap persiapan sebelum dimulainya

proses produksi dalam proyek. Tahap ini mencakup berbagai kegiatan yang bertujuan untuk memastikan semua aspek teknis dan kreatif telah direncanakan dan disiapkan dengan baik. Pada tahap pre- produksi peneliti melakukan riset serta kunjungan secara langsung ke lokasi penelitian. Pada tahap ini peneliti memastikan aspek teknis dan kreatif yang direncanakan berjalan dengan sesuai. Produksi merupakan tahap dalam proses pembuatan produk atau proyek di mana semua perencanaan dan persiapan yang telah dilakukan selama tahap pre produksi diimplementasikan. Pada tahap ini peneliti melakukan pengambilan gambar sesuai dengan tahapan yang sudah direncanakan. post produksi, adalah tahap akhir dalam proses pembuatan produk atau proyek di mana hasil dari tahap produksi disempurnakan dan disiapkan untuk peluncuran atau distribusi. Pada tahap ini peneliti mengedit, menyempurnakan, dan mempersiapkan produk akhir, yang berupa hasil akhir dari foto yang sudah di ambil. Adapun penerapan langkah-langkah yang peneliti lakukan dalam melakukan pengambilan gambar untuk Buku Mengenal Serang Lewat Ras " dalam aspek pre -produksi, produksi, dan post produksi , diantaranya: Gambar Error: Reference source not found.²⁰ Bagan Dalam Proses Desain Buku

1. Riset dan Perencanaan: Meneliti makanan tradisional yang akan difoto dan merencanakan bagaimana setiap hidangan akan ditampilkan. Ini termasuk memilih lokasi, alat peraga, dan waktu yang tepat untuk pemotretan.
2. Persiapan Makanan: Memastikan makanan disiapkan dengan cara yang paling menarik. Ini bisa melibatkan kerja sama dengan koki atau pembuat makanan tradisional.
3. Pemotretan: Menggunakan kamera berkualitas tinggi dan peralatan pencahayaan yang sesuai. Mengambil banyak foto dari berbagai sudut untuk mendapatkan gambar terbaik.
4. Pengeditan: Menggunakan perangkat lunak pengeditan foto untuk memperbaiki warna, pencahayaan, dan komposisi foto. Ini membantu dalam menonjolkan detail dan membuat foto lebih menarik.
5. Pemilihan Foto: Memilih foto-foto terbaik yang akan digunakan dalam buku. Foto-foto ini harus mewakili keindahan dan keunikan makanan tradisional Kabupaten Serang. Dengan pendekatan ini, fotografi kuliner dapat menjadi alat yang kuat untuk mendokumentasikan dan

mempromosikan warisan kuliner tradisional Kabupaten Serang, membuatnya lebih dikenal dan diapresiasi oleh masyarakat luas. Adapun beberapa tahap perancangan yang peneliti buat untuk merancang buku ini, yaitu sebagai berikut

3.2.1 Key Visual Key Visual merupakan sebuah gambar atau elemen visual untuk menyampaikan sebuah marketing , acara, atau produk. **21** Key visual digunakan untuk menarik perhatian audiens dan menyampaikan pesan atau identitas merek dengan kuat. Key visual sering kali menjadi titik fokus dalam materi promosi dan dapat mewakili tema, nilai, atau konsep inti dari apa yang dipromosikan. Dalam praktiknya, key visual bisa berupa gambar, ilustrasi, atau desain grafis yang menarik dan mudah diingat. **21** Hal ini sering digunakan dalam berbagai media, termasuk iklan cetak, poster, spanduk, situs web, dan media sosial. Penerapan key visual pada buku yang akan dirancang oleh peneliti menggunakan unsur ragam hias dari Kabupaten Serang dengan bentuk Bendungan Pamarayan dan Padi, Gambar Error: Reference source not found.²² Batik Bendungan Pamarayan & Padi Sumber: Google Gambar Error: Reference source not found.²⁴ Ilustrasi Sate Bandeng Sumber: Dokumentasi Pribadi yang berarti Kekokohan dan kesuburan. Peneliti juga menggunakan Ilustrasi Sate Bandeng untuk menambah pendekatan mengenai identitas Kab. Serang, serta mendukung unsur kuliner dari buku yang akan dirancang. Penggunaan warna merah marun dan putih gading menambah kesan tradisional yang mewah. Penggunaan key visual yang tepat dengan target yang sudah dirancang oleh peneliti dapat membantu menciptakan kesan yang kuat dan membangun keterkaitan antara brand dan audiensnya.

3.2.2 Alat Alat merupakan aspek penting dalam proses pengambilan foto. Dalam konteks ini, alat mengacu pada perangkat dan teknik yang digunakan untuk menghimbau, menganalisis, dan pengambilan gambar yang nantinya akan tersaji dalam buku kuliner "Mengenal Serang Lewat Rasa". Alat-alat ini membantu peneliti memastikan bahwa dokumentasi warisan kuliner tradisional Kabupaten Serang akurat dan komprehensif. Alat yang peneliti gunakan dalam pengambilan gambar merupakan kamera dengan merek Canon 1100D dan lensa 55mm-250mm dengan bukaan f.4.5-f.7, serta soft box untuk menunjang

pencapaian yang kurang. Alat-alat ini akan digunakan untuk mempermudah peneliti dalam pengambilan gambar. Dengan menggunakan alat-alat ini, penelitian bertujuan untuk menciptakan dokumentasi yang kaya dan rinci tentang warisan kuliner tradisional Kabupaten Serang, memastikan bahwa nilai budaya dan sejarah dari makanan tradisional seperti Sate Bandeng, Rebeg, dan lainnya dilestarikan dan dipromosikan secara efektif. Gambar Error: Reference source not found.²⁵ Kamera yang peneliti gunakan

3.2.3 Hasil Foto Proses

hasil foto yang peneliti lakukan melalui beberapa proses tahapan sebelum peneliti melakukan pengambilan gambar. Peneliti melakukan pengambilan foto makanan tradisional Kabupaten Serang melalui dua tahap, yakni secara langsung di tempat makan yang peneliti kunjungi dan di rumah peneliti. Pada tahap pertama, jika memungkinkan peneliti mengambil foto di rumah makan yang peneliti kunjungi, maka peneliti akan langsung mengeksekusi pengambilan foto. Pada tahap pengambilan foto peneliti menggunakan dua jenis cahaya, yakni cahaya alami dan cahaya dari soft box. Pengambilan foto dilakukan dari pagi jam 08.00 sampai sore jam 18.00 untuk mendapatkan cahaya terbaik. Gambar Error: Reference source not found.²⁶ Peneliti mengambil foto di tempat makan Mang Engkus Gambar Error: Reference source not found.²⁷ Pengambilan foto di Rumah Gambar Error: Reference source not found.²⁸ Hasil Pengambilan foto tempat makan Gambar Error: Reference source not found.²⁹ Hasil foto di rumah

3.2.4 Teknik Editing

Pada tahap mengedit foto, peneliti melakukan pengeditan foto melalui foto RAW, dengan mengedit mengarah ke warna – warna hangat . Pengeditan meliputi penyesuaian warna, kontras, dan detail foto, serta retouching untuk memperbaiki atau menambahkan elemen yang diperlukan pada hasil akhir foto. Gambar Error: Reference source not found.³⁰ Hasil Foto Sebelum dan Sesudah Editing Gambar Error: Reference source not found.³¹ Hasil Foto Sebelum Editing (kiri) dan Sesudah Editing (kanan) Gambar Error: Reference source not found.³² Hasil Foto Sebelum Editing (atas) dan Sesudah Editing (bawah)

3.2.5 Perancangan Buku

Gambar Error: Reference source not found.³⁴ Desain cover buku Gambar Error: Reference source not

found.33 Hasil Foto Sebelum Editing (kiri) dan Sesudah Editing (kanan)

Pada perancangan buku, peneliti menggunakan bahan hard cover untuk menunjang buku yang akan peneliti rancang dengan ukuran 1:1 yang masing – masing sisi berukuran 20cm. Gambar Error: Reference source not found.3

6 Pengaplikasian layout Sate Bandeng Pada halaman dan bab pertama yang akan dibahas merupakan hidangan utama dai makanan tradisonal Kabupaten Serang, yakni Sate Bandeng, yang keberadaanya dari zaman Sultan Pertama di Banten, yakni Sultan Maulana Hasanudin. Selanjutnya akan membahas mengenai Rabeg, kuliner yang sudah ada sejak zaman Sultan Maulana Hasanudin, yang pada saat itu teringat olahan makanan kambing saat pergi haji di kota Rabigh. Pada pembahasan selanjutnya akan membahas mengenai hidangan utama yang lainnya, ada Angeun Lada, Gerem Asem, dan Pecak Bandeng, yang masih-masing mengikuti timeline munculnya makanan tersebut.

Setelah menampilkan hidangan utama atau makanan tradisional Kabupaten Serang, peneliti akan membahas dan menyajikan mengenai kudapan dari Kabupaten Serang yang sudah terkenal dari zaman kesultanan Banten. 3.2.6

Media Pendukung Media pendukung adalah media atau sarana untuk mendukung atau melengkapi tujuan utama atau informasi yang disampaikan dalam suatu konteks tertentu, seperti dalam presentasi, kampanye pemasaran, atau promosi merek. Media pendukung bertujuan untuk memperkuat pesan utama dengan memberikan dukungan visual, audio, atau teks kepada audiens. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman, Gambar Error: Reference source not found.37

Layout Sate Bandeng Gambar Error: Reference source not found.35

Layout kudapan Jojorng keterlibatan, atau daya tarik terhadap pesan yang disampaikan. Contoh media pendukung meliputi gambar, video, slide presentasi, grafik, brosur, dan banyak lagi. Hal tersebut untuk menunjang kebutuhan promosi brand yang akan di publikasikan demi tersampainya pesan yang akan disampaikan. Peneliti menggunakan beberapa sarana sebagai media pendukung, yakni Instagram ads, Trailer teaser launching buku, tote bag, mug/tumbler, piring, dan banyak lagi BAB IV PENUTUP 4.1 Kesimpulan Kesimpulan buku “Mengenal Serang Lewat Rasa merupakan buku yang dirancang untuk mengingat

kuliner tradisional Kab. Serang yang dimana nilai-nilai tersebut sudah mulai luntur. Konten yang disajikan merupakan konten fotografi dengan penjelasan singkat dan padat agar pembaca dapat menikmati foto dan mudah untuk mengingat informasi yang ada pada buku ini. Bukan hanya sekedar konten mengenai makanan/kudapan tersebut, tapi buku ini juga menjelaskan sejarah dan informasi umum mengenai fakta menarik dari Kab. Serang. 4.2

Saran Perancangan yang baik merupakan perancangan yang dapat memberikan kebermanfaatan bagi banyak orang dan bagi para penuntut ilmu. Pada perancangan buku “Mengenal Serang Lewat Rasa” diharapkan dapat menjadi aset budaya dan menjadi buku yang dapat bermanfaat untuk memperkenalkan kuliner tradisional Kabupaten Serang di Indonesia maupun di Mancanegara. Bagi para peneliti dan perancang yang akan merancang sebuah buku kuliner, disarankan untuk melakukan survey secara berkala dan mempersiapkan segala yang dibutuhkan untuk melakukan sesi pemotretan. Survey berkala dilakukan agar kita dapat mengenal tempat itu lebih dalam, seperti suasana tempat makan di jam tertentu, keramaian, dan kepadatan tempat makan yang akan dikunjungi. Bagi para peneliti selanjutnya yang berfokus pada perancangan buku, disarankan untuk memperluas penelitian dengan belajar lebih mengenai prinsip-prinsip desain dalam merancang buku. Hal-hal seperti tata letak, penggunaan warna, tipografi, serta elemen yang terdapat dalam perancangan perlu diperhatikan. Dalam perancangan ini, peneliti perlu mengutamakan kebutuhan calon pembaca di atas kepentingan pribadi. Karena itu, memperkaya diri dengan referensi dan literatur yang relevan akan sangat berguna dan membantu dalam menyelesaikan penelitian dan proyek dengan lebih efektif dan baik.



REPORT #21988789

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	1.26% www.gamedia.com	●
	https://www.gamedia.com/best-seller/sejarah-awal-kamera-pertama-di-dunia/	
INTERNET SOURCE		
2.	0.62% www.gamedia.com	●
	https://www.gamedia.com/literasi/penemu-kamera/	
INTERNET SOURCE		
3.	0.07% hmsiftiblog.wordpress.com	●
	https://hmsiftiblog.wordpress.com/2020/03/12/sejarah-kamera-permulaan-dari...	
INTERNET SOURCE		
4.	0% kumparan.com	
	https://kumparan.com/potongan-nostalgia/sejarah-dan-evolusi-kamera-dari-wa..	

● QUOTES

INTERNET SOURCE		
1.	3.18% pdfcoffee.com	
	https://pdfcoffee.com/sejarah-kamera-pdf-free.html	
INTERNET SOURCE		
2.	2.96% www.gamedia.com	
	https://www.gamedia.com/best-seller/sejarah-awal-kamera-pertama-di-dunia/	
INTERNET SOURCE		
3.	2.55% kumparan.com	
	https://kumparan.com/potongan-nostalgia/sejarah-dan-evolusi-kamera-dari-wa..	
INTERNET SOURCE		
4.	2.28% foto.co.id	
	https://foto.co.id/sejarah-kamera-dari-masa-ke-masa-8-fase-yang-anda-wajib-t...	



REPORT #21988789

INTERNET SOURCE

5. **2.02%** multimediafyicom.wordpress.com
<https://multimediafyicom.wordpress.com/2018/02/18/perkembangan-kamera/>

INTERNET SOURCE

6. **2.02%** www.excellentcom.id
<https://www.excellentcom.id/sejarah-dan-perkembangan-kamera/>

INTERNET SOURCE

7. **1.91%** www.pikiran-rakyat.com
<https://www.pikiran-rakyat.com/internasional/pr-015956623/sejarah-kamera-da..>

INTERNET SOURCE

8. **1.76%** hmsiftiblog.wordpress.com
<https://hmsiftiblog.wordpress.com/2020/03/12/sejarah-kamera-permulaan-dari...>

INTERNET SOURCE

9. **1.75%** media.neliti.com
<https://media.neliti.com/media/publications/83825-ID-perancangan-buku-pand...>

INTERNET SOURCE

10. **1.63%** kumparan.com
<https://kumparan.com/potongan-nostalgia/sejarah-dan-evolusi-kamera-dari-wa..>

INTERNET SOURCE

11. **1.59%** www.bedehaen.com
<https://www.bedehaen.com/blog/sejarah-perkembangan-kamera/>

INTERNET SOURCE

12. **1.2%** sicomtiblog.wordpress.com
<https://sicomtiblog.wordpress.com/2016/04/27/sejarah-kamera/>

INTERNET SOURCE

13. **1.01%** www.pikiran-rakyat.com
<https://www.pikiran-rakyat.com/internasional/pr-015956623/sejarah-kamera-da..>

INTERNET SOURCE

14. **0.96%** caturdiahcantika.blogspot.com
<http://caturdiahcantika.blogspot.com/2017/05/artikel-sejarah-dan-jenis-jenis-ka..>

INTERNET SOURCE

15. **0.85%** teknologimilenialmodern.blogspot.com
<https://teknologimilenialmodern.blogspot.com/>



REPORT #21988789

INTERNET SOURCE

16. **0.81%** repository.umsu.ac.id

[http://repository.umsu.ac.id/bitstream/handle/123456789/16723/SKRIPSI MUKH..](http://repository.umsu.ac.id/bitstream/handle/123456789/16723/SKRIPSI_MUKH..)

INTERNET SOURCE

17. **0.56%** www.gramedia.com

<https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-kerangka-pemikiran/>

INTERNET SOURCE

18. **0.4%** hilarylipikuni.weebly.com

<http://hilarylipikuni.weebly.com/penemu-kamera.html>

INTERNET SOURCE

19. **0.39%** www.slideshare.net

<https://www.slideshare.net/slideshow/perkembangan-kamera/239684487>

INTERNET SOURCE

20. **0.38%** wishmme.blogspot.com

<http://wishmme.blogspot.com/p/photography.html>

INTERNET SOURCE

21. **0.32%** gen-z.biz.id

<https://gen-z.biz.id/key-visual-pentingnya-dan-cara-membuatnya-dalam-desain...>

INTERNET SOURCE

22. **0.23%** www.liputan6.com

<https://www.liputan6.com/tekno/read/735622/kamera-bertransformasi-dari-an...>

INTERNET SOURCE

23. **0.2%** www.domainesia.com

<https://www.domainesia.com/berita/layout-adalah/>

INTERNET SOURCE

24. **0.2%** digilib.uns.ac.id

<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/36518/MTAzNTY3/Perancangan-Me..>

INTERNET SOURCE

25. **0.19%** www.smeru.or.id

http://www.smeru.or.id/sites/default/files/publication/rr_mampu_bahasa_draft..

INTERNET SOURCE

26. **0.18%** www.gramedia.com

<https://www.gramedia.com/literasi/penemu-kamera/>



REPORT #21988789

INTERNET SOURCE

27. **0.17%** buildwithangga.com

<https://buildwithangga.com/tips/penggunaan-tipografi-yang-efektif-pada-desai...>

INTERNET SOURCE

28. **0.16%** www.gamelab.id

<https://www.gamelab.id/news/3361-menyelami-esensi-psikologi-warna-dalam-...>

INTERNET SOURCE

29. **0.15%** dinprasetyo.com

<https://dinprasetyo.com/sejarah-dan-perkembangan-kamera-dari-masa-ke-mas..>