

BAB II

TINJAUAN UMUM

2.1 Tinjauan Pustaka

Pada tinjauan pustaka ini peneliti menggunakan buku dan jurnal sebagai pembanding 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 diletakan 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 bahas, 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 pembanding dalam penelitian yang akan peneliti buat. Buku yang di kerjakan 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 oprasional, 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.

2.2 Tinjauan Teori

2.2.1 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. 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

Kamera 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.



Gambar II.1 Kamera pertama di Dunia
Sumber: Google

Prinsip kamera ini mengambil inspirasi dari fenomena optik alami di mana gambar dipantulkan melalui lubang ke permukaan yang berlawanan. 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 jarum dan kamera obscura adalah penggunaan lensa. 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. Hal ini dijelaskan oleh Bradley Steffans dalam bukunya "Ibn al-Haytham: First Scientist (Rohman, 2022).

- Kamera Daguerreotypes dan Calotypes



Gambar II.2 Kamera Daguerreotypes

Sumber: Google

Hampir sembilan abad setelah penemuan kamera obscura, Joseph Nicéphore Niépce dari Prancis mengembangkan konsep Daguerreotype pada tahun 1837. Konsep ini menggunakan pelat tembaga dan perak dalam kotak kecil dengan lubang cahaya, diperlakukan dengan uap yodium untuk

meningkatkan sensitivitas terhadap cahaya. Niepce dan mitranya, Louis Daguerre, mematenkan penemuan ini dan menamainya sesuai nama mereka. Kemudian, pada 1840-an, Henry Fox Talbot menyempurnakan proses ini dengan mengembangkan Calotype. 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. 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. Ia menamai kameranya "Kodak" 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. 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. 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 II.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*). 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. Kamera ini merupakan yang pertama merekam sinyal piksel secara terus menerus seperti perekam video. 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.

Di Amerika Serikat, Canon RC-701 digunakan untuk publikasi, khususnya dalam liputan langsung di USA Today selama pertandingan *Baseball World Series*. 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. Kegagalannya disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya adalah harganya yang cukup tinggi pada waktu itu dan kemampuannya yang saat itu hanya menghasilkan gambar hitam putih dengan resolusi yang rendah. Pada tahun 1992, LogiTech Fotoman muncul dengan kamera yang menggunakan sensor gambar CCD. Hasil foto dari kamera ini bisa langsung disimpan secara daring dan bisa diunduh ke komputer. Pada tahun 1991, Kodak meluncurkan kamera digital DCS-100 dengan resolusi 1,3 MP yang dijual seharga US\$13.000.

2.2.2 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



Gambar II.4 Contoh Penggunaan Cahaya
Sumber: Google

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.

2.2.3 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 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)



Gambar II.5 Contoh 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.



Gambar II.6 Contoh Garis Panduan

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 II.7 Contoh koomposisi bingkai

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.

2.2.4 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. 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:

- *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 estetik.
 - 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 kesinambungan dalam memotret foto kuliner Kabupaten Serang.

2.1.1.4 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.

2.1.1.5 *Angle 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.

2.2.5 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.

2.2.6 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*.

2.2.7 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. 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.

2.2.8 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. (I Ketut Sutarwiyasa, 2022). Teori ini membantu peneliti dalam menata buku yang akan peneliti rancang, agar bisa tersampaikan dengan baik.

2.2.9 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 antahuruf (kerning), jarak antarkata (leading), pengaturan paragraf, serta penggunaan gaya teks seperti tebal, miring, atau kapitalisasi. 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:

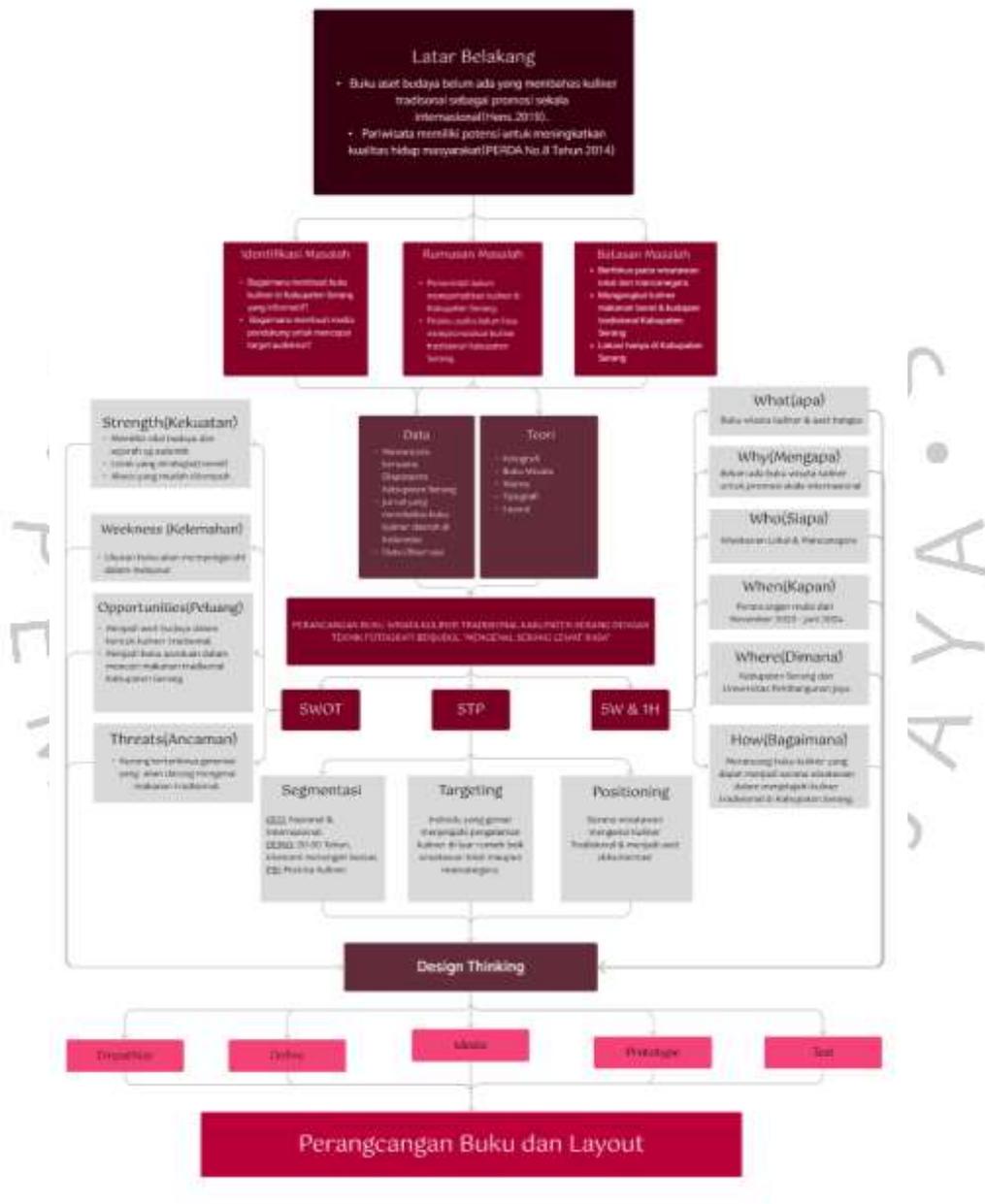
- Legibilitas: Kemampuan untuk membaca huruf dengan jelas dan mudah.
- Keterbacaan: Kualitas teks yang memungkinkan pembaca untuk dengan mudah menyerap dan memahami informasi yang disajikan.
- Konsistensi: Penggunaan jenis huruf, ukuran, dan gaya yang konsisten dalam sebuah desain.
- Hirarki: Penggunaan 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.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan hal yang perlu dipahami, kerangka berpikir memiliki definisi kerangka pemikiran mengenai proses perancangan yang akan dibuat. 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 variabel atau lebih yang

digunakan. Oleh karena itu, kerangka berpikir terdiri dari beberapa variabel yang nantinya akan dijelaskan dalam penelitian yang dilakukan (Maisah, 2023).



Gambar II.8 Bagan Kerangka Berpikir