

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menyajikan berbagai teori serta literatur yang menjadi dasar dalam penyusunan kerangka pemikiran perancangan. Melalui tinjauan pustaka yang bertujuan sebagai landasan teoritis, sekaligus menjelaskan hasil penelitian terdahulu yang relevan terhadap perancangan yang dilakukan.

2.1 Penelitian Terdahulu

Melalui tinjauan pustaka bertujuan untuk memberikan uraian informasi tentang penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian saat ini guna menghindari plagiasi, baik judul maupun isi. Berdasarkan identifikasi yang telah dilakukan, ditemukan beberapa perancangan yang memiliki tema yang berkaitan. Yang pertama perancangan oleh Giovanny Vivian (2021) berjudul Desain Buku Resep Masakan Bergambar untuk Pembaca Anak yang berisi 11 resep makanan dengan gaya desain ilustrasi kartun sederhana dan menerapkan konsep jurnal sebagai sarana interaktif anak dengan orang tua untuk menulis dan menempel. Yang kedua merupakan karya dari Fitriani (2017) berjudul Perancangan Buku Visual Resep Sandwich Ala Vegetarian yang berisi mengenai panduan penyajian makanan sehat dengan cara memasak singkat dan praktis dengan media buku. Karya yang ketiga oleh Lestiannina & Kasim (2020) yang berjudul Perancangan Buku Resep Masakan dan Jajanan Tradisional Khas Tana' Taliang yang berisi tentang panduan dalam memasak makanan dan jajanan khas Taliwang. Buku ini bertujuan sebagai media edukasi dan panduan masak bagi generasi muda sebagai bentuk warisan leluhur yang terdapat visualisasi fotografi didalamnya.

2.2 Kajian Teoritis

2.2.1 Kesehatan dan Pola Makan

Kesehatan adalah keadaan sehat seseorang, baik secara fisik, jiwa, maupun sosial dan bukan sekadar terbebas dari penyakit untuk memungkinkannya hidup produktif (Presiden RI, 2023). Kesehatan mental dan fisik yang penting diupayakan dalam kehidupan dalam masyarakat. Menurut Robert. H. Brook (2017), kesehatan adalah sebuah sumber daya yang dimiliki oleh manusia dan bukan merupakan suatu tujuan hidup yang perlu dicapai. Dalam penjelasan ini, perlu diperhatikan bahwa masyarakat harus sadar akan pentingnya kesehatan tubuh sehingga dapat melakukan kegiatan secara produktif dan efektif. Salah satu penunjang dalam kesehatan yaitu pola makan.

Menurut Febrianingrum (2024), pola makan merupakan pengaturan jumlah dan jenis asupan makanan untuk menjaga tubuh agar tetap sehat serta berguna untuk

penyembuhan penyakit. Pola makan yang kurang sehat akan memicu penyakit gangguan metabolik yang dapat menyebabkan berbagai penyakit kronis. Peluang lebih besar seseorang terkena gangguan kesehatan sindrom metabolik jika tidak mengatur pola makan yang sehat (Khair, Bil & Harvianto, 2021). Salah satu penyakit dari gangguan sindrom metabolik yang mempunyai prevalensi tertinggi di Indonesia adalah penyakit hipertensi.

Prevalensi Hipertensi berdasarkan Hasil Pengukuran pada Penduduk Umur ≥18 Tahun menurut Provinsi, Riskesdas 2018

Provinsi	Hipertensi (Pengukuran)		N tertimbang
	%	95% CI	
Aceh	26,45	25,67 - 27,24	12.259
Sumatera Utara	29,19	28,46 - 29,94	32.944
Sumatera Barat	25,16	24,29 - 26,04	12.650
Riau	29,14	28,19 - 30,12	15.807
Jambi	28,99	27,91 - 30,09	8.760
Sumatera Selatan	30,44	29,50 - 31,40	20.231
Bengkulu	28,14	27,08 - 29,22	4.777
Lampung	29,94	29,10 - 30,80	20.484
Bangka Belitung	29,90	28,55 - 31,30	3.605
Kepulauan Riau	25,84	24,17 - 27,59	5.052
DKI Jakarta	33,43	32,13 - 34,75	27.195
Jawa Barat	39,60	38,93 - 40,27	121.153
Jawa Tengah	37,57	37,02 - 38,12	89.648
DI Yogyakarta	32,86	31,59 - 34,15	10.318
Jawa Timur	36,32	35,81 - 36,84	105.380
Banten	29,47	28,34 - 30,61	31.052
Bali	29,97	28,97 - 30,99	11.242
Nusa Tenggara Barat	27,80	26,69 - 28,92	11.881
Nusa Tenggara Timur	27,72	26,92 - 28,54	11.505
Kalimantan Barat	36,99	35,91 - 38,09	11.924
Kalimantan Tengah	34,47	33,26 - 35,70	6.470
Kalimantan Selatan	44,13	42,91 - 45,35	10.162
Kalimantan Timur	39,30	37,81 - 40,81	8.957
Kalimantan Utara	33,02	30,97 - 35,13	1.675
Sulawesi Utara	33,12	32,09 - 34,16	6.307
Sulawesi Tengah	29,75	28,76 - 30,76	7.221
Sulawesi Selatan	31,68	30,84 - 32,53	21.142
Sulawesi Tenggara	29,75	28,68 - 30,85	5.902
Gorontalo	29,64	28,14 - 31,20	2.898
Sulawesi Barat	34,77	33,03 - 36,55	3.068
Maluku	28,96	27,52 - 30,45	3.914
Maluku Utara	24,65	23,30 - 26,04	2.725
Papua Barat	25,90	23,90 - 28,00	2.163
Papua	22,22	20,96 - 23,53	7.730
INDONESIA	34,11	33,91 - 34,32	658.201

Gambar 2. 1 Tabel Prevalensi Hipertensi Riset Kesehatan Dasar 2018

Sumber: Web Kementerian Kesehatan

Pada gambar 2.1 memperlihatkan data laporan Riset Kesehatan Dasar tahun 2018 penyakit hipertensi menduduki peringkat teratas dengan prevalensi tertinggi 34,1% diantara penyakit tidak menular lainnya dan meningkat setiap tahunnya. Penyakit hipertensi memiliki sebutan *Silent Killer* karena umumnya gejala yang didapati tidak terlihat dan tidak disadari oleh penderitanya (Febrianingrum et al., 2024). WHO menyatakan bahwa pada tahun 2020 sekitar 1,56 miliar orang dewasa hidup dengan penyakit hipertensi. Penyakit hipertensi yang tidak dicegah dan ditangani dengan tepat akan menyebabkan penyakit-penyakit kronis seperti gagal jantung, stroke, gagal ginjal hingga kematian (Harun, 2019). Menurut Marlita (2022) menyatakan bahwa penyakit hipertensi dapat dikendalikan atau dicegah melalui perubahan pola makan dengan mengurangi konsumsi garam dan lemak, tidak merokok dan melakukan aktivitas fisik. Maka dari itu, hal ini sangat penting untuk menjadi perhatian masyarakat dalam mencegah dan mengelola penyakit hipertensi dengan memperhatikan pola makan sehat. Pola makan sehat ditunjang

melalui konsumsi makanan yang tepat bagi tubuh. Menurut Marcell Fernandito & Maria Ritonga (2023) makanan yang sehat terdapat bahan yang dapat dikonsumsi dan memiliki kandungan gizi yang cukup. Keseimbangan gizi individu diperoleh melalui 3 cakupan bahan makanan yang mengandung zat energi, zat pembangun dan zat pengatur yang dikonsumsi dengan jumlah cukup untuk mempertahankan sistem metabolisme tubuh (Mustakim et al., 2021).

2.2.2 Buku Visual

Buku digunakan sebagai media yang bertujuan untuk memberikan informasi dan pengaruh terhadap pembaca buku tersebut (Aswan, 2019). Buku tidak hanya berisi teks deskriptif tetapi juga terdapat visual didalamnya. Menurut Kristianto (2020), buku visual merupakan media penyampaian dua informasi sekaligus yaitu elemen visual dan verbal. Agar sebuah buku dapat menarik perhatian, didalamnya tidak hanya berisi sebuah teks atau penggalan kata, tetapi juga terdapat berbagai elemen visual didalamnya sebagai media pendukung. Buku visual memuat kata sekaligus gambar dari suatu objek bahasan untuk menyajikan pengetahuan yang mudah dipahami (Tonga & Wibisono, 2015). Buku visual merupakan bagian dari Desain Komunikasi Visual yang memiliki 3 fungsi dasar menurut Cemadi (1999:4) yaitu

1. Sarana identifikasi
Hal ini membantu seseorang dalam mengenali sebuah identitas visual yang mencerminkan kualitas dan produknya.
2. Sarana informasi dan instruksi
Fungsi dari Desain Komunikasi Visual adalah untuk menyampaikan informasi dan petunjuk secara visual sehingga mudah dipahami oleh pembacanya
3. Sarana presentasi dan promosi
Bertujuan untuk menyampaikan informasi yang menarik perhatian khalayak dan menggunakan gambar atau kata-kata yang persuasif untuk mempromosikan produk ataupun jasa
Dalam perancangan ini buku visual dibuat sebagai panduan praktis agar masyarakat yang menggunakannya dengan mudah mengolah makanan terkait penyakit hipertensi melalui visual yang terdapat dalam buku tersebut.

2.2.3 Layout

Tata letak atau layout menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan pengaturan, penempatan dan penataan unsur grafika dalam halaman agar disajikan lebih menarik dan mudah dibaca. Menurut Rustan (2008) terdapat 3 elemen dalam mendesain layout yaitu:

1. Elemen Teks

Merupakan segala elemen berada dalam buku yang berisi teks dan digunakan sebagai media penyampaian pesan. Elemen teks dalam buku dapat berupa *bodytext*, sub-judul, *caption*, paragraf, *header & footer*, nomor halaman dan sebagainya.

2. Elemen Visual

Adalah semua elemen yang bukan teks pada *layout* buku. Elemen teks dan visual memiliki bagian yang sama sebagai media penyampaian pesan dan saling menjelaskan bagian masing-masing. Elemen visual dalam layout pada umumnya seperti *artworks*, infografis, garis, foto dan sebagainya.

3. Invisible Element

Merupakan elemen yang biasanya sebagai pondasi atau kerangka pada layout yang fungsinya sebagai acuan penempatan elemen teks dan visual pada desain layout. Ada 2 jenis *invisible element* yaitu margin dan grid.

Untuk menghasilkan desain layout yang baik, diperlukan penerapan prinsip-prinsip desain yang benar sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh pembacanya. Adapun 4 prinsip menurut Rustan (2008) dalam mendesain layout yang perlu diperhatikan, yaitu:

1. *Sequence* merupakan hierarki atau pengurutan informasi berdasarkan tingkat kepentingan pesan
2. *Emphasis* adalah cara untuk membentuk pesan yang ingin disampaikan sehingga memiliki kontras atau penekanan lebih dari pada pesan lainnya
3. *Balance* merupakan pembagian yang merata pada desain layout sehingga elemen-elemen yang digunakan terlihat seimbang
4. *Unity* adalah cara untuk memadukan berbagai elemen pada desain layout sehingga menghasilkan kesan menyatu

Penggunaan layout pada perancangan tugas akhir ini untuk memudahkan audiens dalam menggunakan buku visual sebagai panduan memasak sehingga buku dapat digunakan dengan baik.

2.2.4 Warna

Salah satu elemen visual adalah warna. Dalam seni visual, warna merupakan karakter yang menjadi identitas dari jenis atau genre karya (Fajar Paksi, 2021). Warna dapat mempengaruhi interpretasi seseorang terhadap suatu karya yang dilihatnya. Menurut Fajar Paksi (2021) warna dapat tidak hanya mempengaruhi tampilan tetapi warna juga dapat membangun daya tarik atau suasana. Spectrum warna memiliki karakteristik yang dapat mempengaruhi seseorang secara psikologis (Zahra & Mansoor, 2024), yaitu:

1. Merah: Cinta, nafsu, kekuatan, berani, primitif, menarik, bahaya, dosa, vitalitas, pengorbanan.

2. Jingga: Semangat, tenaga, kekuatan, pesat, hebat, gairah.
3. Kuning Jingga: Hangat, semangat muda, ekstremis, menarik.
4. Kuning: Cerah, bijaksana, terang, bahagia, hangat, pengkhianatan, pengecut.
5. Kuning Hijau: Persahabatan, muda, kehangatan, baru, gelisah, berseri.
6. Hijau Muda: Kurang pengalaman, tumbuh, cemburu, iri hati, kaya, segar, istirahat.
7. Hijau Biru: Tenang, santai, diam, lembut, setia, kepercayaan.
8. Biru: Damai, setia, konservatif, pasif terhormat, depresi, lembut, menahan diri, ikhlas.
9. Biru Ungu: Spiritual, kelelahan, hebat, suram, kematangan, sederhana, rendah hati, keterasingan, tersisih, tenang, sentosa.
10. Ungu: Misteri, kuat, supremasi, formal, melankolis, pendiam, agung (mulia).
11. Merah Ungu: Tekanan, intrik, drama, terpencil, penggerak, teka-teki.
12. Cokelat: Hangat, tenang, alami, bersahabat, kebersamaan, sentosa, rendah hati.
13. Hitam: Kuat, duka cita, resmi, kematian, keahlian, tidak menentu.
14. Abu-abu: Tenang.
15. Putih: Senang, harapan, murni, lugu, bersih, spiritual, pemaaf, cinta, terang.

Penggunaan elemen visual warna dalam perancangan ini adalah sebagai pedoman dalam merancang buku resep yang didalamnya terdapat layout, fotografi dan videografi sehingga dapat memunculkan karakter dan penerapan warna yang tepat sesuai dengan target audiens.

2.2.5 Tipografi

Tipografi merupakan ilmu dalam menyusun elemen-elemen huruf dan teks agar dapat dibaca, pesan didalamnya tersampaikan dengan jelas dan memiliki nilai estetika (Iswanto, 2023). Tipografi sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari dalam berbagai macam media. Salah satu hal penting dalam tipografi adalah keterbacaan. Menurut Zainudin (2021) dalam bukunya mengatakan bahwa penggunaan huruf dalam sebuah bacaan sangat mempengaruhi keterbacaan teks tersebut. Pemilihan jenis huruf juga sangat penting untuk diperhatikan karena akan berpotensi memberikan pesan dan kesan tersendiri (Zainudin, 2021). Penggunaan bahasa dalam perancangan buku resep ini adalah menggunakan bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional yang digunakan sebagai alat berkomunikasi sehari-hari oleh masyarakatnya (Maghfiroh, 2022). Melalui data pada gambar 2.1 memperlihatkan bahwa ada 11 provinsi di Indonesia yang prevalensinya lebih dari 30% dan maka dari itu hal ini melatarbelakangi penggunaan bahasa nasional yang dapat dimengerti oleh semua kelompok daerah di Indonesia yaitu bahasa Indonesia. Fungsi dari tipografi pada perancangan buku

visual resep ini bertujuan untuk memudahkan pembaca ketika menggunakan buku tersebut.

2.2.6 Fotografi

Menurut Buku Belajar Fotografi oleh Karyadi (2017) Fotografi adalah cara untuk menghasilkan foto dari suatu objek dari hasil pantulan cahaya yang direkam menggunakan media peka cahaya. Secara umum, ada berbagai macam jenis fotografi diantaranya fotografi manusia, fotografi nature, fotografi arsitektur, fotografi still life, fotografi jurnalistik, fotografi aerial, fotografi bawah air, fotografi seni rupa, fotografi makro, dan fotografi mikro (Karyadi, 2017). Membuat objek mati tampak menjadi hidup dan menarik adalah salah satu genre fotografi still life. Fotografi still life menghadirkan benda tidak hidup sebagai objek foto dengan penggunaan komposisi, pencahayaan dan pengaturan objek (Aisyah, Suci et al., 2024). Genre foto ini seringkali ditemui pada fotografi makanan atau *food photography* yang merubah sebuah menu yang tidak bergerak menjadi karya visual yang menarik, komunikatif dan tampak hidup (Farzy, 2022). Menurut Young (2016) dalam bukunya "*Food Photography: From Snapshots to Great Shots*" mengatakan bahwa menata makanan dalam food photography adalah sebuah seni dan hal ini salah satu cara untuk menangkap rasa, aroma, dan tekstur sebuah makanan dan menyampaikannya kepada penonton.

"Styling food is one way to capture its flavors, aromas, and textures and to communicate them to viewers."(hlm. 61)

Menurut Erwin (2020) dalam proses menghasilkan *food photography* yang baik perlu memperhatikan 3 komponen, yaitu pencahayaan, komposisi warna dan proses editing foto. Tahapan tersebut berguna untuk menciptakan foto makanan yang menarik dan menggugah selera. Fotografi dalam perancangan buku visual resep bertujuan untuk menjadi acuan penggunaan genre foto yaitu *still life photography* dan *food photography* yang digunakan dalam visual buku tersebut.

2.2.7 Augmented Reality

Teknologi semakin melesat maju dan banyak merubah aspek kehidupan. Salah satu perkembangan teknologi di era 4.0 adalah *Augmented Reality*. Menurut (Aminy, 2023) AR merupakan penggabungan antara visual dua atau tiga dimensi ke dalam dunia nyata secara *real time*. Pemanfaatan teknologi AR yang baik dan benar pastinya akan membantu penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Melalui jurnalnya, Purnamasari (2022) memanfaatkan teknologi AR sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat menampilkan berbagai model geometri bangun ruang yang ditampilkan secara langsung pada buku materi belajar tingkat sekolah dasar. AR yang dihadirkan mampu menciptakan suasana yang baru dan terkesan tidak membosankan bagi para siswa sekolah dasar. Menurut penelitian oleh

Rakhman (2020) menyatakan bahwa AR dapat meningkatkan perspektif visual terhadap sebuah objek. Pada perancangan buku resep visual ini, teknologi AR yang bertujuan untuk membantu visualiasi dari buku resep melalui tampilan video panduan memasak yang muncul ketika buku resep di scan.

2.2.8 Videografi

Era kemajuan digital dan teknologi, videografi menjadi salah satu media yang berkembang signifikan untuk membangun dan menyampaikan sebuah pesan kemana khalayak luas. Videografi merupakan seni menciptakan, memproduksi, dan menyunting video dengan memanfaatkan peralatan dan teknologi yang dapat merekam ataupun memutar gambar bergerak (Maulana, 2024). Videografi menjadi media penyebaran informasi yang sangat dan digemari, salah satu penelitian oleh Natanael (2019) menyatakan bahwa video makanan khas Jawa Timur yang dibuatnya berhasil menarik minat generasi muda untuk mengkonsumsi makanan khas Jawa Timur didukung melalui aspek konsep video, desain grafis dan media pendukung lainnya. Penggunaan videografi dalam buku visual resep bertujuan sebagai media panduan memasak bagi penggunanya. Adapun elemen penting dalam videografi menurut Mascelli, V (1986), yaitu:

1. Angle Kamera
Angle atau sudut pandang kamera merupakan faktor yang sangat penting dalam membangun sebuah gambar dalam videografi untuk membuat hasil yang berkesinambungan.
2. Kontinuiti
Kontinuiti dalam videografi merupakan citra visual yang disajikan secara berkesinambungan, lancar, mengalir secara logis dan menggambarkan peristiwa atau cerita yang masuk akal.
3. Komposisi
Komposisi yang baik dalam sebuah video merupakan aransemen dari unsur-unsur gambar untuk membentuk suatu kesatuan yang serasi secara keseluruhan.

Visual dalam bentuk video dapat mempengaruhi dan membentuk perspektif seseorang berdasarkan muatan pesan yang disampaikan (Afandi & Ali, 2018). Maka dari itu videografi pada perancangan buku visual resep bertujuan untuk membantu panduan memasak menu sehat agar lebih mudah dipahami sesuai dengan perspektif audiens.