

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CARA MEMASAK TINGKAT PEMULA BAGI PEREMPUAN USIA 15-17 TAHUN

Rivenska Adikoesoemo

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, Surabaya

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni, Surabaya

rivenska777@gmail.com

Abstrak

Perancangan Buku Ilustrasi Cara Memasak Tingkat Pemula Bagi Perempuan Usia 15-17 Tahun.

Pada usia 15-17 tahun sudah seharusnya remaja perempuan untuk mengetahui tentang keterampilan hidup memasak. Tetapi para remaja perempuan sekarang terlalu sibuk atau bahkan tidak peduli bisa memasak atau tidak dan mereka lebih suka sibuk dengan urusannya sendiri. Memasak adalah keterampilan hidup yang penting untuk para perempuan miliki, karena sudah seharusnya menjadi kewajiban seorang wanita untuk menjadi ibu rumah tangga yang baik. Tujuan membuat perancangan ini adalah mengingatkan kembali kewajiban wanita dan mengajarkan tentang pentingnya memasak dengan memakai metode perancangan buku ilustrasi tentang panduan memasak yang diharapkan dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran keterampilan hidup yang cukup sederhana untuk dipelajari dan berupa infografis dengan ilustrasi yang menarik untuk memperjelas topik di buku tersebut.

Kata kunci: buku ilustrasi, memasak, perempuan.

Abstract

Designing Illustration How To Cook Beginner Level For Women Age 15-17 Years Old.

At the age of 15-17 years old, girls should have known about cooking. But they are either too busy or even don't care about cooking, and they prefer to be busy with their own affairs. Cooking is an important life skill for women to have, because it is a woman's duty to be a good housewife. The purpose of making this design is to recall the obligations of women and teach about the importance of cooking using the illustrated book design method of a cooking guide that is expected to be used as a means of learning life skills that are simple enough to learn and in the form of infographics with an interesting illustrations to simplify the topic in the book.

Keywords: illustration book, cooking, girls.

Pendahuluan

Memasak adalah salah satu keterampilan hidup yang diperlukan dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Menurut Oxford Learner's Dictionaries Keterampilan hidup adalah kemampuan yang diperlukan atau sangat berguna yang harus dikelola dengan baik didalam kehidupan sehari-hari (Oxford University Press, 2018, par. 1). Para remaja perempuan pada usia 15-17 tahun banyak yang tidak tahu bagaimana cara memasak, dikarenakan kurangnya latihan memasak dan kecenderungan membeli makanan di luar. Hal ini nantinya dapat mengakibatkan dampak yang kurang baik pada saat berumah tangga. Perempuan yang tidak bisa memasak tersebut selalu memiliki alasan seperti terlalu sibuk dengan pekerjaan di sekolah, sibuk

dengan kegiatan bermain game, memiliki kebiasaan dirumah yang selalu dilayani oleh pembantu mulai dari kecil, terlalu dimanja orang tua dan lain-lainnya. Karena alasan-alasan inilah para remaja perempuan sekarang lebih memilih memakan makanan yang instant dan tidak pernah melatih diri untuk bekerja dan mengembangkan life skill sejak dini.

Remaja perempuan menganggap bahwa menghangatkan makanan, membuat mie instant sudah termasuk kegiatan memasak. Mereka yang tidak bisa memasak juga tidak mengkhawatirkan kesehatannya sehingga lebih memilih mengonsumsi makanan-makanan yang buruk bagi kesehatan

mereka (Windratie, 2015, par. 1-2). Selain berguna untuk kesehatan dan kehidupan sehari-hari, memasak juga membantu mereka terutama yang nantinya akan menempati kos atau apartment saat kuliah, membantu menghemat pengeluaran, masak juga merupakan kegiatan yang menyenangkan, makanan menjadi lebih higienis bila dimasak sendiri, dan kegiatan memasak juga dapat menghilangkan stress. Seharusnya kegiatan memasak sudah termasuk kewajiban perempuan mulai dari jaman nenek moyang kita. Mulai dari melayani suami di rumah, menjaga anak, mengerjakan pekerjaan rumah tangga seperti memasak, mencuci baju, dan lain-lainnya. Tetapi kenyataannya banyak perempuan di jaman modern sekarang melupakan kewajiban itu.

Faktor lain yang membuat remaja perempuan tidak memiliki keterampilan hidup juga dikarenakan oleh orang tua yang terlalu memanjakan anaknya mulai dari sejak dini. Menurut kutipan dari artikel Curhat Bidan, pada dasarnya memanjakan anak yang berlebihan bisa dikatakan sebagai wujud kasih sayang orang tua yang baik. Tetapi, tindakan tersebut dapat memberikan pengaruh yang buruk bagi anak. Ketika anak tahu dirinya dimanjakan orang tuanya, anak tersebut cenderung akan berada di zona nyaman yang dapat membuatnya tumbuh menjadi pribadi yang tidak mempunyai kecakapan sosial yang utuh. Hal tersebut dapat terjadi, karena anak yang dimanjakan oleh orang tuanya cenderung tidak pernah untuk memikirkan pemecahan pada setiap permasalahannya sendiri dibandingkan dengan anak yang mandiri. Ketidakmampuan tersebut bisa berlanjut sampai anak dewasa, dan menyebabkan anak terus bergantung pada orang tuanya (Anak Sabtu, 2017, par. 4-5). Remaja perempuan yang tidak diajarkan untuk mandiri mulai dari sejak dini dapat mengakibatkan kurangnya waktu untuk melatih keterampilan hidup atau remaja perempuan yang menginjak usia remaja akhir yaitu 18-22 tahun dapat mengalami terlambat matang. Hal tersebut dapat terjadi, karena menurut seorang pakar psikologi Elizabeth B. Hurlock, penguasaan tugas-tugas perkembangan masa remaja memerlukan perubahan-perubahan yang besar dalam sikap dan pola perilaku anak-anak, banyak remaja yang mencapai usia kematangan dengan beberapa tugas kematangan yang belum selesai dikuasai sehingga mereka membawa tugas kematangan tersebut ke masa dewasa (Hurlock E.B., 1980, p. 240).

Pemilihan target audience dari usia 15-17 tahun dikarenakan usia remaja adalah periode yang penting, karena menurut seorang pakar psikologi Elizabeth B. Hurlock, masa remaja adalah masa dimana remaja mengalami perkembangan fisik dan mental yang cepat dan penting dimana semua perkembangan itu menimbulkan perlunya

penyesuaian mental dan pembentukan sikap, nilai dan minat yang baru (Hurlock E.B., 1980, p. 207). Perkembangan fisik dan mental yang cepat inilah bila tidak dikembangkan secara benar atau terlambat perkembangannya dapat mengakibatkan remaja perempuan tersebut tidak memiliki keterampilan hidup yang diperlukan untuk berumah tangga atau memasak. Faktor-faktor yang didapat dari riset-riset tersebut dapat mengakibatkan remaja perempuan tidak melatih motoriknya untuk bekerja, berpikir dan lain-lainnya. Maka dari itu diperlukannya media yang dapat membantu para remaja perempuan yang terlambat matang mulai dari usia lima belas tahun atau usia sebelum berkeluarga untuk melatih keterampilan hidupnya.

Media yang akan digunakan sebagai solusi perancangan ini adalah berupa buku ilustrasi cara memasak dapat menjadi solusi baik untuk remaja perempuan yang masih dalam proses perkembangan tubuhnya sebelum menginjak usia remaja akhir. Menurut artikel dari Seni Budaya Art and Culture of Nusantara, ilustrasi berasal dari bahasa Latin "Illustrare", yang berarti menjelaskan atau menerangkan atau gambar yang bersifat sekaligus berfungsi untuk menerangkan suatu peristiwa. Ada juga yang berpendapat ilustrasi adalah merupakan pengantar atau pelengkap suatu tujuan untuk membantu seseorang agar lebih mudah dan lebih cepat memahami apa yang dimaksud (Seni Budaya, 2018, par. 1). Penulis memakai media buku sebagai solusi dengan alasan menurut artikel Kaskus, dilarang menggunakan ponsel ketika dalam posisi dengan barang elektronik berpresisi tinggi. Barang elektronik mengeluarkan medan elektronik yg tinggi yaitu, televisi, oven, kulkas, dll. Perangkat berdaya listrik tinggi tersebut dapat merusak sirkuit ponsel dan akhirnya terbakar, tidak menggunakan ponsel atau barang elektronik lainnya seperti tablet atau laptop didekat gas berbahaya karena memiliki tekanan tinggi dan mudah terbakar. Berada dengan gas yang mudah terbakar bisa mengakibatkan barang elektronik tidak dapat berfungsi dengan baik, dan tidak berada pada tempat bersuhu tinggi (Kaskus, 2011, par. 1).

Content dari buku ilustrasi merupakan salah satu hal yang sangat penting disamping memberikan informasi mengenai basic tutorial bagaimana cara memasak, menggunakan alat-alat dapur, adapun content menjelaskan bagaimana cara pemakaian alat-alat dapur dengan benar dan sangat bermanfaat untuk melatih tubuh para remaja perempuan untuk bekerja dan melatih keterampilan hidupnya dengan memakai gaya ilustrasi realist dimana menurut Kamus Besar Bahasa, ilustrasi realist yang berarti gambar yang bersifat nyata atau wajar (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2018, par. 1.) dimana gambar dan warna menyerupai yang nyata. Tujuan memakai gaya ilustrasi adalah untuk menarik perhatian target

audience dan secara umum dipakai untuk buku infografis dengan memakai gaya style anime Jepang yang menarik dan colorful. Penggunaan anime atau animasi sebagai media pembelajaran dimulai dari negeri bunga sakura yaitu Jepang. Menurut artikel The Daily Japan, sejarah karya animasi di Jepang diawali dengan dilakukannya eksperimen pertama dalam animasi oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro pada tahun 1913. Kemudian diikuti film pendek hanya berdurasi sekitar 5 menit karya Oten Shimokawa yang berjudul Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki tahun 1917. Pada saat itu Oten membutuhkan waktu 6 bulan hanya untuk mengerjakan animasi sepanjang 5 menit tersebut dan masih berupa "film bisu". Pada tahun 1927, Amerika Serikat lewat Disney telah berhasil membuat animasi dengan menggunakan suara yang pada saat itu hanya menggunakan musik sebagai latarnya. Jepang kemudian mengikuti langkah itu dan anime pertama dengan menggunakan suara musik adalah Kujira pada tahun 1927 karya Noburo Ofuji. Sedangkan anime pertama yang "berbicara" adalah karya Ofuji yang berjudul Kuro Nyago pada tahun 1930 dan durasi 90 detik (The Daily Japan, 2015, par. 1-5).

Anime di era modern sekarang dianggap sebagai tontonan anak kecil padahal kenyataannya anime Jepang dapat ditonton di segala usia, karena bedanya animasi Amerika, menurut artikel Japanese Station, animasi di negara Amerika lebih fokus kepada kualitas gambarnya, sedangkan di Jepang lebih fokus kepada pembelajaran hidupnya atau moral cerita (Hendra, P., 2014, par. 1). Referensi gambar anime yang akan digunakan sebagai referensi pemilihan warna yang warna-warni. Style dari anime populer ini berjudul Food Wars! atau Shokugeki no Soma adalah serial anime bergenre drama komedi yang tayang pada tahun 2015-2016. Anime ini bercerita tentang seorang anak laki-laki bernama Soma Yukihira yang ingin menjadi seorang juru masak atau chef paling hebat di dunia. Dia berlatih setiap hari dengan mempelajari dan mencoba berbagai macam resep baru. Anime ini dipakai sebagai referensi karena, menurut artikel Kincir, yang menarik dari anime ini adalah semua resep yang dipelajari oleh Soma disampaikan dengan sangat detail dan berdasarkan pada resep nyata yang bisa benar-benar kita coba di dapur rumah kita sendiri. Jadi, anime ini bukan hanya untuk sebuah hiburan, tapi juga sebuah media pembelajaran memasak yang gratis dan sangat seru (Gilang, 2017, par. 6).

Dari uraian tersebut sangat jelas bahwa keterampilan hidup merupakan salah satu hal yang wajib dipelajari dan dimiliki setiap manusia, disamping dapat meningkatkan keterampilan hidup remaja perempuan, memasak juga dapat melatih tubuh untuk bekerja, serta dapat berguna sekali pada saat

keadaan darurat. Kondisi inilah yang membuat penulis tertarik dalam tugas akhir ini untuk membuat buku ilustrasi cara memasak bagi remaja perempuan sebelum menginjak usia remaja akhir atau yang terlambat matang.

Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku ilustrasi tentang cara memasak tingkat pemula bagi remaja perempuan usia 15-17 tahun dengan cara yang menarik dan menyenangkan?

Tujuan Perancangan

Merancang buku ilustrasi tentang cara memasak tingkat pemula yang dapat memberikan edukasi dengan cara yang menarik dan menyenangkan bagi remaja.

Studi Literatur Tentang Ilustrasi

Pengertian Ilustrasi

Menurut artikel dari Artikelsiana, pengertian ilustrasi berasal dari bahasa Latin "Illustrare" yang berarti menjelaskan atau menerangkan. Sedangkan pengertian ilustrasi secara terminologi adalah suatu gambar yang memiliki sifat dan fungsi untuk menerangkan suatu peristiwa. Dalam bahasa Belanda disebut *Illustratie* yang diartikan sebagai hiasan dengan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas.

Pengertian ilustrasi memiliki arti ilusi sebagai gambar angan-angan yang menyerupai hiasan belaka. Gambar ilustrasi merupakan karya seni rupa dua dimensi yang memiliki tujuan untuk memperjelas suatu pengertian. Ilustrasi merupakan bentuk visual dari teks ataupun kalimat. Ilustrasi memperjelas teks ataupun kalimat khususnya bagi anak-anak yang belum mapu membaca. Menggambarkan adegan dalam suatu cerita, maka gambar tersebut secara umum menerangkan karakter atau keseluruhan isi cerita (Pengertian Ilustrasi, Tujuan, Fungsi, Teknik dan Jenis-Jenis Ilustrasi Terlengkap, 2017., par. 1-6).

Jenis-jenis Ilustrasi

Menurut artikel, ilustrasi terdiri atas macam-macam jenis. Jenis-jenis ilustrasi adalah:

1. Gambar Ilustrasi Realis

Gambar Ilustrasi Naturalis adalah gambar ilustrasi yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan

kenyataan yang ada di alam tanpa adanya suatu pengurangan ataupun penambahan.



Sumber: https://www.kalimantanpers.co.id/gambar/gambar-lukisan-pemandangan-3__trashed/attachment/50-gambar-ilustrasi-lukisan-pemandangan-alam-pantai-gunung-keren-8/
Gambar 1. Gambar realis

2. Gambar Ilustrasi Dekoratif

Gambar Ilustrasi Dekoratif adalah gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan dengan gaya tertentu.



Sumber: <https://pixabay.com/en/watercolour-painting-decorative-69236/>
Gambar 2. Gambar dekoratif

3. Gambar Kartun

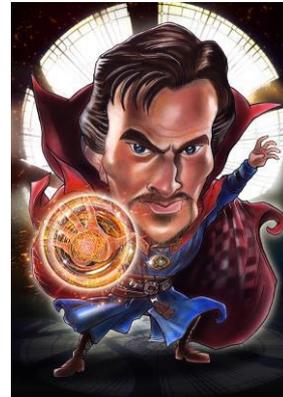
Gambar Kartun adalah gambar yang memiliki bentuk yang lucu atau mempunyai ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun banyak menghiasi majalah anak-anak komik, dan cerita bergambar.



Sumber: http://jonovanpedia.wikia.com/wiki/File:W_allpaper-of-spongebob-squarepants.jpg
Gambar 3. Gambar kartun

4. Gambar Karikatur

Gambar Karikatur adalah gambar kritikan atau sindiran yang dalam penggambarannya telah terdapat penyimpangan proporsi tubuh. Gambarnya ditemukan majalah atau koran.



Sumber: <http://www.caricaturewizard.com.au/>
Gambar 4. Gambar karikatur

5. Cerita Bergambar

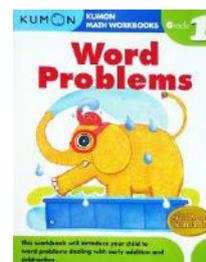
Cerita Bergambar (Cergam) adalah sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik gambar yang dibuat atas dasar cerita dengan sudut pandang yang menarik.



Sumber: https://aminoapps.com/c/anime/page/blog/the-sport-of-shokugeki-no-soma-collab/66tz_uGBnwY7qQ1qN4Pnj8nDwaLm5n
Gambar 5. Gambar komik

6. Ilustrasi Buku Pelajaran

Ilustrasi buku pelajaran memiliki fungsi untuk menerangkan teks ataupun suatu peristiwa baik yang ilmiah maupun yang berupa gambar bagian. Bentuknya dapat berupa foto, gambar natural, juga dapat berbentuk bagan.



Sumber: <http://www.cbmagency.com/shop/2017/06/07/buku-pelajaran-matematika-kumon-book/>
Gambar 6. Gambar buku pelajaran

7. Ilustrasi Khayalan

Ilustrasi Khayalan. Ilustrasi khayalan adalah gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal). Cara penggambarannya misalnya banyak ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, komik dan juga roman (Pengertian Ilustrasi, Tujuan, Fungsi, Teknik dan Jenis-Jenis Ilustrasi Terlengkap, 2017., par. 15-22).



Sumber:<http://conceptartworld.com/news/final-fantasy-xiv-online-concept-art/>

Gambar 7. Gambar khayalan

Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam Perancangan Buku Ilustrasi Cara Memasak Tingkat Pemula Bagi Perempuan Usia 15-17 Tahun ini menggunakan sumber data primer dan sekunder, yakni: wawancara, kepustakaan, dan internet.

Metode Analisa Data

Analisis data menggunakan metode wawancara 5W 1H dengan target audience 5 remaja perempuan yang tidak bisa memasak dan 5 remaja perempuan yang dapat memasak di sekolah menengah keatas.

Sasaran

1. Demografis

- a. Usia : 15-17 tahun
- b. Jenis kelamin : Perempuan
- c. Tingkat pendidikan : Sekolah Menengah Atas
- d. Tingkat ekonomi : Menengah keatas
- e. Agama : Semua agama

2. Geografis

Secara geografis, sasaran dari perancangan buku ilustrasi ini adalah di wilayah kota Surabaya.

3. Psikografis

Secara psikologis, sasaran dari perancangan buku ilustrasi ini adalah remaja perempuan yang tidak tahu penting atau tidaknya memasak.

4. Behavioural

Sasaran dari perancangan buku ilustrasi ini adalah remaja yang memiliki kebiasaan membeli makanan di luar, serba dilayani oleh pembantu, kurang

memperhatikan kesehatannya, dan kurang mengontrol pengeluarannya.

Pembahasan

Media Pembelajaran

Media yang tepat untuk menjadi solusi adalah buku ilustrasi, karena buku merupakan media yang gampang dibawa kemana-mana dan tidak khawatir akan radiasi dari handphone yang dapat membuat kompor elektrik ataupun bukan elektrik meledak. Teknik jilid memakai ring supaya halaman buku tidak menutup kembali setelah dibuka oleh pembaca dan tidak akan khawatir tertiuip angina halaman-halaman bukunya. Memakai ilustrasi dan kata-kata yang sederhana karena remaja tidak suka sesuatu yang rumit dan content resep-resep masakan sederhana untuk remaja supaya menambah wawasan dan keterampilan hidup memasaknya dapat meningkat untuk persiapan berumah tangga.

Tujuan Kreatif Pembelajaran

Tujuan dari perancangan buku ilustrasi memasak ini adalah remaja perempuan akan mendapat pengetahuan baru mengenai cara memasak, memilih bahan-bahan yang bagus dan bagaimana cara memakai alat-alat dapur dengan benar. Hal ini untuk membuat remaja perempuan mempelajari keterampilan hidup yaitu memasak yang nantinya akan menjadi faktor penting saat berumah tangga, hidup lebih sehat, dan dapat mengatur keuangan lebih baik.

Strategi Kreatif Pembelajaran

Buku ini akan memberikan materi tentang *basic tutorial* bagaimana cara memakai alat-alat dapur dengan benar, cara memasak, memilih bahan yang benar, dan resep-resep sederhana untuk menguji kemampuan mereka supaya remaja perempuan dapat mempelajari keterampilan hidup memasak dengan baik yang akan berguna pada saat berumah tangga nanti.

Tone Warna

Penggunaan warna yang dipilih adalah warna-warna neutral karena remaja usia sekolah menengah keatas suka sesuatu yang *simple*.



Gambar 8. Tone warna yang akan digunakan dalam perancangan

Tipografi

Tipografi menggunakan *typeface san serif* yaitu *Museo Sans 300* dan *Museo Sans 700* digunakan untuk judul dan teks kata pengantar, karena mengekspresikan *modern*, kontemporer dan efisien disesuaikan dengan *taste* remaja zaman sekarang yang menyenangkan sesuatu yang *instant*, *simple*, dan *modern*. *Typeface san serif* yaitu *Loew Medium* untuk pengetikan infografis, *Loew Medium Italic* untuk pengetikan kata-kata motivasi dan *tips*, *Loew Regular* dan *Loew Bold* untuk pengetikan sub judul dan nomor halaman, karena mengekspresikan organisasi, intelektualitas, klasik, anggun, lemah gemulai sesuai dengan tema yang digunakan dalam desain buku ilustrasi memasak ini yaitu *simple yet elegant* sesuai dengan referensi buku memasak Gordon Ramsay yaitu, *Gordon Ramsay's Home Cooking*.

Museo Sans 300
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890!@#%&*()

Gambar 9. Font Museo Sans 300 untuk sub judul

Museo Sans 700
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890!@#%&*()

Gambar 10. Font Museo Sans 700 untuk judul

Loew Medium
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890!@#%&*()

Gambar 11. Font Loew Medium untuk kata-kata di dalam isi buku

Loew Medium Italic
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890!@#%&*()

Gambar 12. Font Loew Medium Italic untuk tips dan kata motivasi

Loew Regular
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890!@#%&*()

Gambar 13. Font Loew Regular untuk sub judul halaman

Loew Bold
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890!@#%&*()

Gambar 14. Font Loew Bold untuk nomor halaman

Gaya Desain

Gaya desain yang digunakan dalam pembuatan buku ini menggunakan gaya perancang sendiri yang mengadopsi gaya *modern*, yang “*simple yet elegant*”, kemudian dilakukan pengolahan lagi sesuai *target audience*.

Gaya Visual Ilustrasi

Teknik visual menggunakan *digital art* dengan gaya ilustrasi realis dan referensi *tone* pewarnaan dari 2D *anime* yaitu *Shokugeki No Souma*, karena gaya visualnya yang *colorful* dan membuat penonton *anime* maupun pembaca manga ini menjadi lapar dengan menggunakan *software* yaitu *photoshop* untuk desain *layout* buku dan *cover* buku.



Ujung pisau

Bagian ini digunakan untuk mengiris dan kemas-kemas bahan-bahan seperti menggusai sayuran.

Dasar pisau

Bagian ini digunakan untuk memotong dan jika pisau mulai tumpul gunakan asahan pisau untuk mengasahkannya.

Gagang pisau

Seperti semua sistem dan memiliki kontrol pada saat memotong, pilihlah gagang pisau yang lebih berat dan pas untuk tangannya.

Cara Memilih Pisau 7

Gambar 15. Gaya visual realistis yang digunakan dalam perancangan

Teknik Ilustrasi

Perancangan ini menggunakan sketsa manual di kertas dan proses pembuatan gambar dilakukan secara *digital* agar tampak lebih menarik

Gaya Layout

Layout menggunakan jenis *Grid Layout* yang berarti suatu tata letak media informasi yang mengacu pada konsep grid, yaitu desain media informasi tersebut seolah-olah bagian per bagian (gambar atau teks) berada di dalam skala grid. Penggunaan jenis *layout* ini disesuaikan dengan tema dari desain buku ilustrasi memasak yaitu *simple yet elegant*.



TIPS:

Memotong ikan memakai gunting jauh lebih mudah untuk dan berukuran kecil sampai sedang. Untuk ikan yang berukuran besar lebih mudah menggunakan pisau.

Cara Membran Ikan 11

MENGOLAH DAGING



Ayam yang segar memiliki warna yang cerah dan empuk bila dipotong.

Ayam yang tidak segar permukaan bawahnya kering keuangas, memiliki bau yang tidak sedap dan lengket bila dipotong.

Daging sapi yang segar memiliki warna merah cerah dan empuk bila dipotong.

Daging sapi yang tidak segar memiliki warna pucat, dan berat.

Cara Memilih Daging 15



TIPS:

Jangan lupa ketika memasak selalu dituangi juga air panas yang kurang dapat ditambahi sampai rasanya pas.

"Perfect dish and make perfect. Only perfect practice makes perfect."

Sup Bayam 27

Gambar 16. Beberapa contoh tampilan layout buku

Software yang Digunakan

Perancangan ini menggunakan *software Adobe Photoshop CC 2015* untuk membuat ilustrasi gambar dan warna secara *digital* agar tampak lebih menarik.



40 Homemade Pasta



Talenan dan Pisau
Digunakan untuk memotong dan mengiris bahan-bahan makanan.

Sulit dan Sendok Sayur
Sulit digunakan untuk membalik makanan pada saat menggoreng, sendok sayur digunakan pada saat membuat sup.

Gunting
Digunakan untuk memotong herba dan membersihkan ikan.

Kempor
Digunakan untuk memanaskan dan memanaskan makanan.

Teflon
Digunakan untuk menggoreng dan memurni.

Panci
Digunakan untuk merebus, membuat sup.

6 Peralatan Masak



Gambar 17. Desain cover depan buku



Gambar 18. Hasil cover belakang buku

Perancangan ini juga dilengkapi dengan beberapa media promosi, yaitu katalog, poster konsep, magnet kulkas, celemek yang dikemas jadi satu didalam *box packaging* lalu dimasukkan kedalam *tote bag*.



Gambar 19. Hasil desain cover katalog tampak depan



Gambar 20. Hasil desain cover katalog tampak belakang

Informasi di dalam katalog mencakup data konten di dalam buku dan yang akan didapat bila membeli bukunya. Semua informasi ditulis dengan menggunakan grid layout supaya rapi dan memakai warna font yaitu oranye sesuai dengan warna font di cover depan.



Gambar 21. Hasil desain magnet kulkas



Gambar 22. Hasil desain celemek



Gambar 23. Hasil desain box packaging

Desain *box packaging* menggunakan warna biru muda menyesuaikan dengan warna renda celemek dan menggunakan *pattern* yang berupa bahan-bahan memasak sapi lada hitam beserta kertas berukuran A3 untuk membungkus kotak supaya rapat.



Gambar 24. Hasil desain tote bag

Selain itu, perancang membuat poster konsep yang berisi ringkasan perancangan mulai dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan, target audience, hingga konsep perancangan dan final desain buku. Semua mengikuti grid layout untuk memudahkan pembaca memahami dan nyaman dalam membaca.



Gambar 25. Hasil desain poster konsep

Simpulan

Pada usia 15-17 tahun memiliki keterampilan hidup memasak adalah hal yang penting. Kesukaan anak pada masa awal kanak-kanak ini ialah buku cerita, hewan, dan mainan. Tetapi masih banyak yang tidak tahu bagaimana cara memasak, dikarenakan kurangnya latihan memasak dan kecenderungan membeli makanan di luar. Hal ini nantinya dapat mengakibatkan dampak yang kurang baik pada saat berumah tangga. Perempuan yang tidak bisa memasak tersebut selalu memiliki alasan seperti terlalu sibuk dengan pekerjaan di sekolah, sibuk dengan kegiatan bermain game, memiliki kebiasaan

dirumah yang selalu dilayani oleh pembantu mulai dari kecil, terlalu dimanja orang tua dan lain-lainnya. Karena alasan-alasan inilah para remaja perempuan sekarang lebih memilih memakan makanan yang *instant* dan tidak pernah melatih diri untuk bekerja dan mengembangkan *life skill* sejak dini.

Berdasarkan permasalahan tersebut dibuatlah buku ilustrasi ini, mengenalkan peralatan dapur, teknik dasar memasak *mastering fish or shellfish, mastering and breakdown chicken, mastering and breakdown beef / pork, mastering herbs and vegetables, shopping or choosing ingredients, basic cooking skills: boiling, frying, grinding, flipping, grilling, seasoning and plating, storing and heating food*. Buku tutorial memasak ini dikemas dengan ilustrasi yang bergaya realis, memakai layout yang sederhana dan berupa infografis, sehingga remaja perempuan dapat menangkap informasi dengan lebih baik. Keuntungannya remaja perempuan mendapatkan informasi yang baru tentang memasak, remaja perempuan waktunya untuk belajar memasak, dan melatih tubuh untuk bekerja. Adapun *content* berupa resep-resep sederhana dan *homemade pasta* di halaman *extra recipe* sebagai bahan uji coba kemampuannya.

Daftar Pustaka

10 Tempat Bahaya Menyimpan HP. (2011). *Kaskus*. Diunduh 2 Maret 2018 dari <https://www.kaskus.co.id/thread/50e31e488227cfaf7700003a/10-tempat-bahaya-menyimpan-hp/>

Gilang. (2017). *Cerdas Karena Anime Bisa Kok*. Diunduh 2 Maret 2018 dari <https://www.kincir.com/geeky/movie-tv-series/cerdas-karena-anime-bisa-kok>

Hendra, P. (2014). *“Yuk, kita belajar arti kehidupan dari manga Jepang!”*. Diunduh 2 Maret 2018 dari <https://japanesestation.com/yuk-kita-belajar-arti-kehidupan-dari-manga-jepang/>

Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2008). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Mahatrisni, P. I. (2010). *Perempuan Modern juga Jago Masak*. Senior Research Executive. *Kompas*. Diunduh 23 Januari 2018 dari <http://sains.kompas.com/read/2010/12/10/07334213/perempuan.modern.juga.jago.masak>

61047/remaja-tak-bisa-masak-umumnya-tak-pedulikan-kesehatan-diri

Nazir, M. (2005). *Gambar Ilustrasi, Pengertian, Fungsi, dan Contoh gambar Ilustrasi*. Diunduh 23 Januari 2018 dari <https://www.senibudayaku.com/2017/01/gambar-ilustrasi-pengertian-fungsi-dan-contoh-gambar-ilustrasi.html>

Oxford Living Dictionaries. (2018). *Cooking*. Diunduh 20 Januari 2018 dari <https://en.oxforddictionaries.com/definition/cooking>

Oxford Living Dictionaries. (2018). *Life skill*. Diunduh 20 Januari 2018 dari <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/life-skill>

Pengertian dan Sejarah Tentang Anime Menurut Para Ahli. (2018). Diunduh 3 Maret 2018 dari <https://formatekno.com/pengertian-sejarah-tentang-anime/>

Pengertian Ilustrasi, Tujuan, Fungsi, Teknik dan Jenis-Jenis Ilustrasi Terlengkap. (2017). Diunduh 3 Maret 2018 dari <http://www.pelajaran.co.id/2017/29/pengertian-ilustrasi-tujuan-fungsi-teknik-dan-jenis-jenis-ilustrasi.html>

Pengertian Gambar Ilustrasi dan Langkah-langkah Menggambarinya. (2016). Diunduh 2 Maret 2018 dari <https://tandapagar.com/pengertian-gambar-ilustrasi/>

Remaja Tak Bisa Masak Umumnya Tak Pedulikan Kesehatan Diri. (2015). *CNN Indonesia*. Diunduh 20 Januari 2018 dari <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20150619110045-262->