

PENERAPAN GAYA DESAIN ART DECO PADA PERANCANGAN BUKU PETERNAKAN *THE FOOD BUSINESS*

Much. Nur Fathoni Firdaus, Teguh Imanto
Universitas Esa Unggul
Jalan Arjuna Utara 9, Kebon Jeruk, Jakarta Barat - 11510
teguh.imanto@esaunggul.ac.id

Abstract

Animal husbandry books are a kind of guide book where the author will discuss maintenance guidelines and generally starts from the initial maintenance process, namely the process of selecting DOC (Days Old Chick) to the post-harvest process, therefore usually the design style chosen in the design is very simple like the Swiss design style. and International Style which only focuses on placing images and text so that there is minimal use of illustrations and decorations, therefore the author will discuss the application of the Art Deco design style to the farm book. The Art Deco style itself was chosen because of its simplicity and the use of simple illustrations that make it easier to apply and do not eliminate the essence of using illustrations as additional sources of information in this book.

Keyword : Book, Design Style, art deco, farm

Abstrak

Buku peternakan adalah sejenis buku panduan dimana penulisnya akan membahas mengenai panduan pemeliharaan dan umumnya dimulai dari proses awal pemeliharaan yaitu proses pemilihan DOC (Days Old Chick) hingga proses pasca panen, oleh karena itu biasanya gaya desain yang dipilih dalam perancangannya sangat sederhana seperti gaya desain Swiss dan *International Style* yang hanya fokus pada peletakan gambar dan teks sehingga minim akan penggunaan ilustrasi dan dekorasi, dan karena itu penulis akan membahas mengenai penerapan gaya desain *Art Deco* pada buku peternakan. Gaya *Art Deco* sendiri dipilih karena simplisitasnya dan penggunaan ilustrasi yang sederhana sehingga mempermudah penerapannya dan tidak menghilangkan esensi dari ilustrasi sebagai sumber informasi tambahan pada buku ini.

Kata kunci : buku, gaya desain, *art deco*, peternakan.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Latar belakang perancangan buku ini ialah karena desain grafis bisa menjadi media visual yang mampu membantu dalam penyelesaian masalah yang terjadi dalam bermasyarakat seperti masalah sosial, kesehatan, agama, politik, hingga menjadi sarana hiburan dan rekreasi bagi masyarakat. Dan salah satu yang menjadi fokus utama penulis ialah di bidang masalah sosial yaitu mengatasi ketimpangan akan lapangan pekerjaan dan jumlah pencari kerja sehingga menyebabkan banyaknya pengangguran yang tidak memiliki skill wirausaha, sehingga dengan adanya buku ini diharapkan dapat mendorong terciptanya para wirausahawan baru terutama dalam bidang peternakan hewan konsumsi.

Pengertian dari gaya secara umum adalah suatu ragam yang khas dari ekspresi, desain, arsitektur atau cara pelaksanaan suatu hal. Gaya dalam desain grafis berarti keindahan visual yang mempunyai pengaruh besar pada suatu masa dan tempat tertentu. Desainer grafis pada dasarnya bertugas untuk mengatur dan mengkomunikasikan pesan untuk menempatkan sebuah produk atau ide di

benak audience, memberikan kesan baik, serta memberitahukan dan mempublikasikan suatu informasi dengan cara yang efektif. Dalam proses ini, gaya juga berarti sebuah cara untuk menginformasikan dan menandai pesan yang ditujukan bagi audience tertentu.

Penggunaan gaya desain pada suatu karya desain grafis sangat berguna sebagai patokan dalam penerapan unsur-unsur dan prinsip desain dalam suatu karya, selain itu gaya desain juga berguna sebagai penghantar *mood* kepada audience yang dapat menunjukkan *mood* apa yang ingin disampaikan kepada audience sehingga audience akan lebih merasa *relate* pada karya yang dibuat, oleh karena itu gaya desain memegang peran yang sangat penting pada pembuatan suatu karya desain, sehingga pemilihan gaya desain merupakan salah satu hal yang krusial dalam suatu proses pengkaryaan terutama dalam perancangan karya desain grafis.

Masalah pada jurnal ini ialah bagaimana memilih dan menerapkan gaya desain yang cocok dengan buku peternakan sehingga lebih menarik dan dapat menyampaikan informasi dengan lebih efektif, dan pada studi kasusnya ialah buku peternakan *The*

Food Business yang penulis buat pada mata kuliah tugas akhir di Fakultas Desain dan Industri Kreatif Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Esa Unggul.

Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Tujuan penulisan

- Mengetahui proses perancangan buku panduan beternak ayam pedaging dan petelur yang bertajuk *The Food Business*.
- Mengetahui tentang apa itu gaya desain *Art Deco* dan sejarahnya.
- Menjadi sumber informasi sehingga dapat menambah pengetahuan pembaca.

Manfaat penelitian

Manfaat dari penelitian ini untuk memberikan tambahan pengalaman dan pengetahuan atau wawasan yang berharga juga dapat menjadi sumber informasi bagi para desainer yang masih bingung dalam pengaplikasian gaya desain *art deco* pada karyanya.

TINJAUAN TEORI

Landasan teori diartikan sebagai teori yang relevan dan berguna untuk menjelaskan variabel-variabel yang akan dipelajari dan sebagai dasar untuk memberikan jawaban sementara atas rumusan masalah yang diajukan (hipotesis) dan penyusunan instrumen penelitian. Teori yang dideskripsikan dan digunakan bukan sekedar opini atau opini atau karangan dari seseorang, melainkan sebuah teori yang memang sudah teruji keaslian dan kebenarannya. Penjelasan lengkap dari teori-teori tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

Teori komunikasi

Dalam buku Teori Komunikasi (Stephen W. Littlejohn, Karen A. Foss) Komunikasi adalah salah satu dari kegiatan sehari-hari yang benar-benar terhubung dengan semua kehidupan kemanusiaan, sehingga kadang-kadang kita mengabaikan penyebaran, kepentingan, dan kerumitannya. Setiap aspek kehidupan kita dipengaruhi oleh komunikasi kita dengan orang lain, seperti pesan-pesan dari orang dari jauh dan dekat, hidup dan mati.

Komunikasi telah diteliti secara sistematis sejak zaman dahulu, tetapi hal ini menjadi sebuah topik yang sangat penting pada abad ke-20. W. Barnett Peace menggambarkan perkembangan ini sebagai sebuah penemuan revolusioner, yang sebagian besar disebabkan meningkatnya teknologi komunikasi seperti radio, televisi, telepon, satelit, dan jaringan komputer, yang sejalan dengan meningkatnya industrialisasi, bisnis besar, dan politik global. Sangat jelas bahwa komunikasi

telah mengambil posisi penting dalam kehidupan kita. Ketertarikan yang kuat dalam penelitian akademis tentang komunikasi, dimulai setelah Perang Dunia I ketika kemajuan dalam teknologi dan karya tulis menjadikan komunikasi sebuah topik yang selalu dibicarakan.

Komunikasi Massa

komunikasi massa adalah suatu proses dimana komunikator menyampaikan informasi ke banyak orang yang bersifat massal dan terbuka dengan menggunakan media massa seperti surat kabar (Koran, majalah dan tabloid), dan media online. berikut adalah penjelasan mengenai komunikasi massa dan berdasarkan para ahli.

Menurut Charles R. Wright komunikasi massa dapat dibedakan menurut pola-polanya, hal ini dikarenakan komunikasi massa memiliki keunikan karakteristik yaitu :

1. Ditujukan kepada masyarakat luas yang heterogen, anonim, serta dalam jangkauan yang luas
2. Informasi yang disampaikan bersifat terbuka
3. Informasi yang disampaikan diterima secara bersamaan pada waktu yang kurang lebih relatif sama dan bersifat hanya sementara bagi sebagian media massa (media elektronik)
4. Komunikator sebagai pihak yang menyampaikan informasi, biasanya bergerak dalam sebuah organisasi yang memiliki kedudukan tinggi dan membutuhkan biaya yang cukup besar.

Gaya Desain

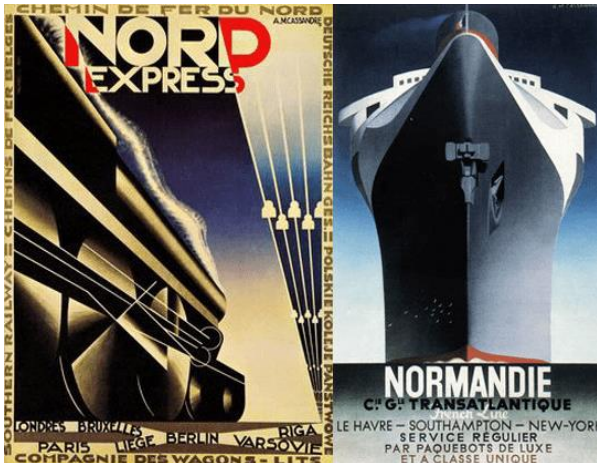
Pengertian dari gaya secara umum adalah: suatu ragam yang khas dari ekspresi, desain, arsitektur atau cara pelaksanaan suatu hal. Gaya dalam desain grafis berarti keindahan visual yang mempunyai pengaruh besar pada suatu masa dan tempat tertentu. Desainer grafis pada dasarnya bertugas untuk mengatur dan mengkomunikasikan pesan untuk menempatkan sebuah produk atau ide di benak *audience*, memberikan kesan baik, serta memberitahukan dan mempublikasikan suatu informasi dengan cara yang efektif. Dalam proses ini, gaya juga berarti sebuah cara untuk menginformasikan dan menandai pesan yang ditujukan bagi *audience* tertentu.

Art Deco muncul secara internasional pada tahun 1918 – 1939 di dunia *fashion*, interior, arsitektur, keramik dan desain industri. Diberi nama sesuai *World's Fair* di Paris tahun 1925 (*Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels Modernes*).

Dari sebuah karya Art Deco akan mempresentasikan mnegenai kemewahan, *extravaganza*, *glamour*, kejayaan akan permesinan,

konsumerisme dan kecepatan pada masa itu. Mulai muncul bentukan-bentukan yang lebih modern, dimana terdapat bentuk-bentuk geometris dan kurva-kurva, streamline, motion line dan lampu-lampu mesin.

Art Deco berkembang sebagai bentuk reaksi melawan gaya yang rumit, berliku-liku, dalam hal ini ditujukan kepada aliran *Art Nouveau*. Art Deco juga menjadi Icon dari kebangkitan Era Mesin.



Gambar 1. Gaya desain *Art Deco*

ELEMEN DESAIN

Dalam setiap karya desain pasti ada elemen desain di dalamnya, namun tidak semua elemen juga harus ada di dalamnya. Hal ini dihindari agar tidak terkesan berlebihan dan dapat mengakibatkan tidak tercapainya tujuan awal dalam pembuatan karya, dalam pembuatan karya desain grafis ada 2 garis besar elemen yang harus dipahami yaitu unsur – unsur desain dan prinsip desain.

Unsur-Unsur Desain

A. Garis

Garis dianggap sebagai unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek sehingga garis, selain dikenal sebagai goresan atau coretan, juga menjadi batas limit suatu bidang atau warna. Ciri khas garis adalah terdapatnya arah serta dimensi memanjang. Garis dapat tampil dalam bentuk lurus, lengkung, gelombang, zigzag, dan lainnya. Garis sendiri memiliki dua jenis yakni :

1. Garis nyata

Garis nyata adalah garis yang terbentuk dari titik-titik yang berbaris dengan jarak yang kecil atau bahkan tanpa jarak.

2. Garis Semu

Garis semu adalah garis yang muncul karena adanya kesan batas (kontur) dari suatu bidang,

warna atau ruang. Kehadiran garis semu ini merupakan hasil dari perpaduan warna yang berbeda, pengulangan bentuk yang berdekatan, atau adanya bayangan dari sebuah cahaya yang tidak secara langsung digaris pada bidang. Sehingga, sifat garis semu tidak begitu jelas dan terlihat (samar-samar) jika dilihat oleh mata.

B. Bidang

Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Ditinjau dari bentuknya bidang bisa dikelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometri/beraturan dan bidang non-geometri alias tidak beraturan. Bidang geometri adalah bidang yang relatif mudah diukur keluasannya, sedangkan bidang non-geometri merupakan bidang yang relatif sukar diukur keluasannya. Bidang bisa dihadirkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu, dan dapat pula dihadirkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu, dan dapat pula dihasilkan dengan mempertemukan potong hasil goresan satu garis atau lebih. Bidang sendiri memiliki 3 jenis antara lain:

1. Bidang Geometris

Bidang geometris memiliki ciri garis sudut yang tegas, lurus, serta teratur. Bisa dikatakan jika seluruh motif seni rupa dengan bentuk geometris bisa diukur, memiliki wujud yang jelas, dan dapat didefinisikan secara pasti.

2. Bidang Organik

Bidang organik adalah bidang yang tersusun dari banyak lengkungan bebas yang menyerupai sebuah bentuk namun secara matematika sulit untuk diukur seperti contohnya bidang makhluk hidup seperti manusia, hewan dan daun.

3. Bidang Tak Beraturan

Bidang tak beraturan adalah bidang yang secara visual memiliki bentuk seperti berantakan dan cenderung tak memiliki wujud seperti contohnya gambar ciptaran air.

C. Bentuk

Bentuk adalah sebuah unsur dalam desain yang memiliki bentuk seperti lingkaran (circle), kotak (rectangle), segitiga (triangle) ataupun bentukan lain yang memiliki diameter tinggi dan lebar. Bentuk sendiri dapat dikategorikan menjadi 3 jenis yaitu:

1. Bentuk Geometris

yakni bentuk yang segala sesuatunya dapat diukur, misalnya kubus berasal dari kotak, kerucut berasal dari segitiga dan lingkaran

2. Bentuk Naturalyakni bentuk yang dapat berubah dan bertumbuh ukurannya seperti bunga, daun, pohon, buah.

3. Bentuk Abstrak

yakni bentuk yang terkesan tidak jelas dan tidak terdefinisi bentuk apa yang dihasilkan.

D. Ruang/Jarak

Space adalah ruang atau jarak antara elemen-elemen yang terdapat pada desain grafis. Elemen-elemen tersebut berupa object, background, dan text. Perpaduan antar elemen tersebut harus disesuaikan space-nya sehingga desain yang diperoleh akan membuahkan hasil yang maksimal karena memberikan kesan menarik dan profesional bagi mata yang melihat.

E. Tekstur

Pada desain grafis, tekstur merupakan tampilan dari sebuah gambar (desain) yang pada visualisasi permukaannya memiliki suatu bentuk, corak dan pola yang bisa dilihat dan dicermati oleh mata bahwa permukaan gambar tersebut terlihat halus, kasar, lembut. Contohnya terlihat seperti permukaan kulit kayu, kain, dinding, canvas. Tekstur sendiri memiliki 2 jenis antara lain :

1. Tekstur Semu

Yaitu tekstur yang memiliki kesan berbeda antara penglihatan dan indera peraba seperti contohnya gambar kain yang dicetak pada selembar kertas memberikan kesan visual tekstur kain namun saat diraba hanya terasa tekstur kertas bukan tekstur kain.

2. Tekstur Nyata

Tekstur nyata adalah tekstur yang memiliki kesan sama antara yang dilihat dan diraba seperti contohnya tekstur cat pada lukisan ekspresionisme yang ketika disentuh memiliki tekstur yang menonjol dan dapat terasa oleh kulit.

F. Ukuran

Ukuran adalah unsur yang sangat penting dalam desain grafis. Ukuran dalam hal ini adalah panjang dan pendek, tinggi dan rendah, serta besar dan kecilnya sebuah objek. Objek yang mau diperlihatkan lebih dulu (ditonjolkan) akan memiliki ukuran lebih besar dari objek lainnya yang tidak ditonjolkan. Sangat dianjurkan untuk melakukan pencocokan ukuran pada masing-masing objek atau teks yang ada pada setiap desain supaya tidak terlihat aneh tetapi terlihat lebih sedap dan mantap untuk dilihat. Contohnya deskripsi gambar tidak lebih besar dari gambar itu sendiri.

G. Warna

Warna juga adalah unsur yang sangat kompleks untuk diperhatikan. Pemilihan warna menentukan arah dan tujuan sebuah desain grafis, karena warna mewakili visual yang bisa dinilai oleh mata. Ketika mata melihat ke warna yang kurang cocok atau tidak sesuai maka otomatis desain yang dibuat akan ternilai tidak bagus atau tidak sesuai. Untuk itu perpaduan warna untuk sebuah desain sebaiknya hanya dipadukan pada warna yang bisa menyatu dengan warna latar atau objek maupun teks. Contohnya warna latar yang hitam bisa dipadukan dengan objek atau teks yang berwarna putih. Terlalu banyak warna juga akan menimbulkan kesan norak (memiliki warna yang terlalu banyak). Maka berhati-hatilah dalam memilih warna.

H. Gelap-Terang

Value merupakan unsur yang menentukan sebuah desain menjadi lebih indah dipandang mata atau tidak. Value tersebut adalah gelap terangnya warna sebuah objek, background (latar), atau teks. Sebuah warna yang akan diterangkan dapat menghasilkan warna yang lebih muda, sebaliknya sebuah warna yang akan digelapkan dapat menghasilkan warna tua. Contohnya warna biru diterangkan akan menghasilkan warna biru muda, dan sebaliknya jika digelapkan akan menghasilkan warna biru tua. Begitu halnya dalam mendesain, harus memiliki keahlian dalam melakukan value pada desain yang dibuat dengan skala yang tepat dan sesuai dengan tujuan desain sehingga akan terlihat lebih profesional.

I. Komposisi

Komposisi adalah susunan unsur-unsur rupa yang memancarkan kesan kesatuan, irama, dan keseimbangan dalam suatu karya, sehingga karya itu terasa utuh, jelas, dan memikat. Unsur desain adalah unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain, sehingga orang lain dapat membaca desain itu.

J. Gumpal

Gumpal adalah penggunaan tekstur dan bentuk bidang yang mempunyai dimensi kedalaman dan ketebalan seperti contohnya penggunaan emboss pada cover buku atau penempelan objek nyata pada bidang 2 dimensi.

Prinsip Desain

A. Kesatuan

Kesatuan dalam prinsip desain grafis adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang

merupakan isi pokok dari komposisi. Dengan prinsip kesatuan dapat membantu semua elemen menjadi sebuah kepaduan dan menghasilkan tema yang kuat, serta mengakibatkan sebuah hubungan yang saling mengikat.

B. Keseimbangan

Keseimbangan di sini berarti keseluruhan komponen-komponen desain harus tampil seimbang. Tidak berat sebelah. Desainer harus memadukan keseimbangan antara tulisan, warna, ataupun gambar sehingga tidak muncul kesan berat sebelah. Ada dua pangkal pokok yang dipakai dalam menerapkan keseimbangan, yaitu keseimbangan simetris dan asimetris. Di mana simetris berdasarkan pengukuran dari pusat yang menyebar ke arah sisi dan kanan. Sedangkan asimetris berarti pengaturan yang berbeda dengan berat benda yang sama.

C. Ritme

Ritme adalah pembuatan desain dengan prinsip yang menyatukan irama. Bisa juga berarti pengulangan atau variasi dari komponen-komponen desain grafis. Irama dihasilkan oleh unsur-unsur yang berbeda dengan pola yang berirama dan unsur serupa serta konsistensi. Jenis irama meliputi regular, mengalir (*flowing*), dan prosesif atau gradual.

D. Penekanan

Dalam setiap bentuk desain ada hal yang perlu ditonjolkan lebih dari yang lain. Tujuan utama dari penekanan ini adalah untuk mewujudkan hal itu sehingga dapat mengarahkan pandangan khalayak sehingga apa yang mau disampaikan tersalur. Tapi yang perlu diingat adalah tidak semua elemen harus ditonjolkan karena bila itu terjadi, desain akan berakhir terlalu ramai dan pesan tidak dapat disampaikan.

E. Proporsi

Proporsi merupakan hubungan perbandingan antara bagian dengan bagian lain atau bagian dengan elemen keseluruhan. Dapat diartikan pula sebagai perubahan ukuran/size tanpa perubahan ukuran panjang, lebar, atau tinggi, sehingga gambar dengan perubahan proporsi sering terlihat distorsi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Keyword

Pemilihan *keyword* atau kata kunci sangat berkaitan dengan pemilihan topik kajian penulis. Agar mempermudah langkah identifikasi selanjutnya, diperlukan kata kunci yang praktis dan

secara efektif mampu memvisualkan gambaran besar dari karya yang bersangkutan.

The Food Business adalah buku panduan yang berisi bagaimana mengelola peternakan ayam pedaging dan petelur dengan baik sehingga menghasilkan keuntungan yang maksimal dan menurunkan resiko kematian hewan ternak. Oleh karena itu *keyword* dari Buku, Geometris, Stabil, Harapan.

+Art Deco

art deco merupakan gerakan seni serta arsitektur yang dekoratif yang muncul sekitar tahun 1920. selanjutnya, gaya ini berkembang menjadi gaya arsitektur yang populer terutama di eropa bagian barat hingga amerika 10 tahun setelahnya, atau sekitar tahun 1930.

Nama Art Deco sendiri berasal dari *Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels Modernes*, tepatnya diadakan di kota paris, tepatnya pada tahun 1925. Gaya arsitektur ini sendiri mewakili sisi modernisme yang mana seiring perkembangan waktu berubah menjadi sebuah *mode*. Gaya desain art deco muncul di bidang arsitektur, interior, produk, grafis, film dan fashion.

Situasi pada masa kelahiran art deco, masyarakat ingin melupakan trauma Perang Dunia I dan melihat ke masa depan sehingga art deco juga memberikan kesan pencerahan dan perubahan ke arah yang lebih baik. Art Deco mewakili pola kehidupan keseharian dan gaya elegan, canggih dan modern. Gaya ini mengekspresikan kemakmuran hidup.

Art Deco dipengaruhi oleh berbagai macam aliran modern, antara lain Kubisme, Futurisme dan Konstruktivisme serta juga mengambil ide-ide desain kuno misalnya dari Mesir, Siria dan Persia. Gaya 'Art Deco' dalam desain grafis mengembalikan lagi 'Dekorativisme' tetapi tidak harus dalam bentuk ornamen. Kesan dekoratif bisa dicapai melalui permainan elemen geometrik, blok tipografi, tekstur dan nuansa warna. Gaya ini mengolah teknik stilasi dan permainan garis, bidang dan warna yang teratur dan sensitif. Huruf-huruf 'Art Deco' unik dan segar, serta dibuat dengan apik dan sensitif. Secara keseluruhan gaya ini mengekspresikan suatu penampilan dan kesan yang elegan dan berkelas.

Desainer 'Art Deco' banyak menggunakan efek background 'air-brush', stilasi figuratif yang tegas namun sensitif dan angun dan penggarapan garis, bidang, warna, huruf, dan tata letak yang tertib, terkontrol, dan efisien. Keanggunan dan optimisme ini mencerminkan suatu zaman yang

penyempurna dengan gaya dan gairah hidup sekelompok masyarakat yang sukses dan makmur.



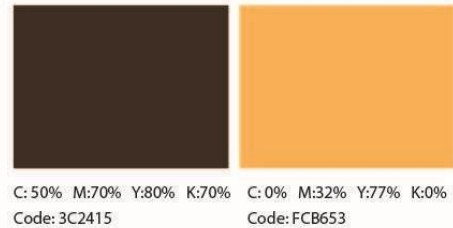
Gambar 2. Gaya desain *Art Deco*

3. Penerapan *Art Deco* Pada Perancangan Buku *The Food Business*

Seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwa buku *The Food Business* ini adalah buku yang berjenis panduan yang memberikan panduan bagi para pembacanya mengenai bagaimana proses memulai usaha peternakan ayam pedaging dan petelur, juga membahas mengenai proses pemeliharaan kedua komoditi tersebut, lalu ada korelasi apa antara buku peternakan dengan *Art Deco*?, Sebenarnya korelasi nya ada pada *value* atau nilai-nilai dari kedua hal yaitu *value* perubahan, optimisme dan kemakmuran sehingga kesamaan *value* dan harapan tersebut menjadikan buku *The Food Business* ini sangat cocok dengan gaya desain *Art Deco*, selain itu gaya desain *Art Deco* jarang sekali ditemukan pada buku-buku sejenis sehingga menjadi nilai tambah pada buku *The Food Business* ini lalu dengan adanya penggunaan ilustrasi sederhana yang dapat menjadi sumber informasi tambahan dan juga dekorasi pada perancangan buku tersebut.

A. Warna

Penggunaan warna pada karya buku *The Food Business* ini menggunakan warna netral dan warm yaitu coklat tua dan coklat kekuningan yang sangat identik dengan gaya desain *Art Deco* dimana mencerminkan harapan dan gairah.



Gambar 3. Warna Utama

B. Ilustrasi

Ilustrasi pada karya ini menggunakan objek ayam sebagai bentuk semiotika ikon dari isi keseluruhan buku, dengan gaya ilustrasi yang identik dengan gaya desain *Art Deco* yaitu penggunaan warna dan bentuk yang sederhana juga penggunaan objek gedung dan warna background yang menggunakan gradasi warna utama coklat dan coklat kekuningan sebagai penekanan pada gaya desain yang digunakan.



Gambar 4. Ilustrasi pada karya

C. Tipografi

Pada karya ini dipilih bentuk font yang memang identik sebagai font style *Art Deco* yaitu font *Artisual Demo Deco Regular* yang pada dasarnya berjenis serif dan memiliki bentuk perpaduan antara garis tebal dan tipis dan juga pada huruf yang memiliki lengkungan seperti huruf *D* memiliki bentuk bulat yang geometris sehingga sangat cocok dengan ilustrasi yang juga memiliki bidang yang luas.

ARTISUAL DEMO DECO REGULAR
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
1234567890

Gambar 5. Tipografi pada karya

4. Komponen Lainnya pada karya

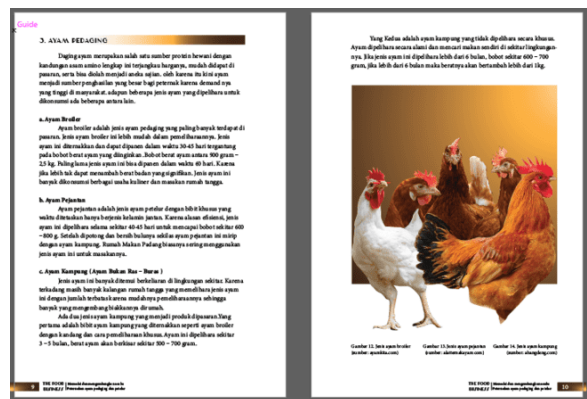
Selain komponen yang berkaitan langsung dengan gaya desain *Art Deco* ada, juga koponen pendukung pada karya buku ini antara lain.

A. Cover



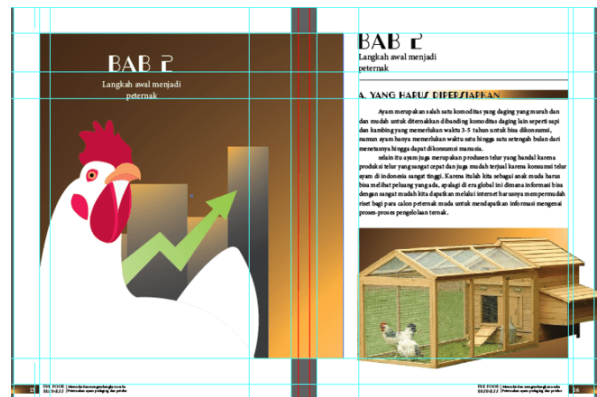
Gambar 6. Cover buku

B. Isi Buku



Gambar 7. Isi buku

C. Layout dan Grid



Gambar 8. Layout dan Grid

D. Logo



Gambar 8. Logo

Kesimpulan

Penyusunan buku ini dimaksudkan untuk menarik minat para anak muda agar mau berwirausaha dalam bidang peternakan terutama peternakan ayam pedaging dan petelur sehingga dibutuhkan gaya penyampaian yang menarik dan tidak biasa, juga harus menggunakan elemen elemen yang sederhana dan informatif sehingga mempermudah dalam penyusunan karya, namun tidak mengurangi informasi yang disediakan, oleh karena itu dipilihlah gaya desain *Art Deco* dimana elemen elemen yang digunakan pada gaya desain ini sangat sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan seperti yang telah disebutkan diatas.

Gaya desain *Art deco* digunakan karena elemen elemen yang digunakan berbentuk simpel dan menarik secara visual karena penggunaan warna yang cenderung netral sehingga nyaman untuk dibaca namun tidak mengurangi dalam segi informatif nya, lalu *Art deco* juga jarang sekali ditemukan pada karya sejenis sehingga menjadi nilai tambah pada karya tersebut.

Ada beberapa elemen pada buku tersebut yang harus mengambil atau berkaitan langsung dengan gaya desain *Art deco* agar memperkuat kesan penggunaan gaya desain pada karya buku ini, yaitu

penggunaan warna netral yang menggabungkan warna gelap dan terang dengan gradasi, lalu penggunaan gaya ilustrasi dan objek yang digunakan pada karya ini, dan yang terakhir penggunaan *typeface* atau font pada karya buku ini.

Dengan adanya karya buku *The Food Business* ini harapannya akan menjadi satu portfolio dan pengalaman yang bagus bagi penulis kedepannya agar lebih bisa memahami bagaimana proses pengkaryaan sebuah karya buku sehingga akan menambah *experience* bagi penulis.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Fadhilah, Roni. 2013. Super lengkap beternak ayam broiler. Jakarta: Agromedia Pustaka.
- Graphic Design: An Illustrated Handbook for Understanding Fundamental Design Principles*. USA: Rockport.
Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
Jakarta: Rajawali Pers.
- Nurhakim, Yusnu I. 2019. Sukses budidaya ayam pedaging & petelur. Tangerang: Ilmu media publishing
- Nurudin. (2014). Pengantar Komunikasi Massa. Penerapannya. Jakarta: PT Gramedia.
- Poulin, Richard. (2011). *The Language of*
- Puspita, Erni. 2012. Beternak itik petelur dan pedaging unggulan. Jakarta: PT Bina sarana pustaka.
- Rustan, Suriyanto. (2011). Huruf Font Tipografi.
- Rustan, Suriyanto. (2014). Layout Dasar dan

Jurnal:

- Christian, Happy David. Surya, Geggy Gamal. (2011). Perancangan Coffee Table Book "Oerang Repoebluk Indonesia", Pusat Pengelolaan Jurnal UEU, Jakarta
- Christophera R.L, Ahmad. F, Nuryadi. (2020). Tinjauan Kurikulum Pendidikan Seni Dan Desain Di Staatliches Bauhaus Pada Tahun 1919-1933. Jurnal Cakrawala. 20(2). 165-171. Retrieved From <https://doi.org/10.31294/Jc.V20i2.9105>
- Fauzi, M. (2018). Re-Design Logo Usaha Kecil Menengah Pada Toko Gibran Collection Di Pulang Untung Jawa. Jurnal Pengabdian Masyarakat Abdimas, 5(1), 93-97.
- Fuad, A., & Anggraeni, P. (2021). Kajian Karakteristik Visual Pakaian Tokoh Pada Perancangan Buku Cerita Bergambar Sejarah Perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa. Widyakala: Journal Of Pembangunan Jaya University, 8, 25-31.

- Fuad, A., Reyza, J. E., Marwan, R. H., & Maulana, D. (2021). Book Design Of Bilingual Illustration Story History Of The Struggle" Sultan Ageng Tirtayasa" From Banten. Review Of International Geographical Education Online, 11(6), 1340-1354.
- Lucius, C. R., Imanto, T., & Roespinoedji, D. (2021). Identification Of Old Javanese Food In Serat Chentini Through Visual Storytelling. Review Of International Geographical Education Online, 11(6), 1332-1339.
- Mustaqim, K., Rabbani, S. A., Surya, G. G., & Agustian, Y. (2021). Design Of Mini Plants With Self-Watering Features Using Environmentally Friendly Materials. Review Of International Geographical Education Online, 11(6), 1355-1367.
- Pertiwi, R., Asmara, N., Wahyudi, T., & Iriani, Y. (2021). Illustration Book Media Design Diabetes Mellitus Type 1 In Ikadar. Review Of International Geographical Education Online, 11(6), 1368-1379.
- Pertiwi, R., Judianto, O., & Fuad, A. (2021, March). Pelatihan Keterampilan Kerajinan Tangan Menggunakan Media Kertas Origami "Pengenalan Alam Dan Binatang" Sebagai Proses Kreatif Siswa/I Kb/Tk Islam Salsabila. In Seminar Nasional & Call Of Papers Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat (Vol. 1, No. 01).
- Widyastuti, P. A. (2020). Relevansi Mata Kuliah Sejarah Desain Industri Terhadap Proses Kreatif Dunia Industri Produk. Gestalt: Jurnal Desain Komunikasi Visual, 2(2), 167-180.
- Willim, E., Wahyudi, T. H., & Zahar, I. (2022, February). Perancangan Ilustrasi Buku "Bibit Cinta" Geshe Michael Roach. In Visual (Vol. 16, No. 2).

Skripsi/Tesis/Disertasi:

- Firdaus, Much Nur Fathoni. (2021). Perancangan Media Cetak Buku *The Food Business*. (Skripsi, tidak dipublikasikan). Fakultas Desain Komunikasi Visual Universitas Esa Unggul, Jakarta.

Website

- Elinotes. (2021, Juni 25) "Tipe Dan Jenis Ayam Petelur Unggul". 2018. [Artikel Weblog] Diakses Dari <https://www.elinotes.com/2018/12/tipe-dan-jenis-ayam-petelur-unggul.html>
- http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/t!@file_artikel_abstrak/Isi_Artikel_703275733981.pdf diakses pada 9 Agustus 2021

- Komunikasi Praktis. (2021, Agustus 5) “Pengertian, Prinsip, Dan Unsur Desain“.2018. [Artikel Weblog] Diakses Dari <https://www.komunikasipraktis.com/2018/09/pengertian-prinsip-dan-unsur-desain.html>.
- Rakhmawati, Nur Ike.(2021, Agustus 5). “Prosedur Pemanenan Ayam Broiler Di Pt. Ciomas Adisatwa, Berbah Kab Sleman, Yogyakarta”.2016.[Artikel Weblog] Diakses Dari [Http://Etd.Repository.Ugm.Ac.Id/Penelitian/Detail/98969](http://etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/98969).
- Rimbun, Singa.(2021, Juni 25).“Cara beternak ayam broiler skala kecil dari hari ke hari.2020.[Artikel Weblog] Diakses dari <http://kesehatan-ternak.blogspot.com/2015/11/cara-beternak-ayam-broiler-skala-kecil.html>
- Setiawan Agus Budi. (2021, Agustus 9) “Tinjauan Tata Letak (Layout) Isi Buku Seni Budaya Dan Keterampilan Kelas Iii Sekolah Dasar Di Penerbit Yudhistira”. 2011.[Artikel Weblog] Diakses Dari