

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep Dasar Promosi

a. Pengertian Promosi

Promosi adalah bagian dari bauran pemasaran yang besar peranannya. Promosi merupakan kegiatan – kegiatan yang secara aktif dilakukan perusahaan untuk mendorong konsumen membeli produk yang ditawarkan. Promosi juga dikatakan sebagai proses berkelanjutan karena dapat menimbulkan rangkaian kegiatan perusahaan yang selanjutnya. Karena itu promosi dipandang sebagai arus informasi atau persuasi satu arah yang dibuat untuk mengarahkan seseorang atau organisasi agar melakukan pertukaran dalam pemasaran. Kegiatan dalam promosi ini pada umumnya adalah periklanan, personal selling, promosi penjualan, pemasaran langsung, serta hubungan masyarakat dan publisitas

b. Jenis Promosi

Pemasar mengembangkan promosi untuk mengkomunikasikan informasi mengenai produk mereka dan mempengaruhi konsumen untuk membelinya. Untuk menciptakan dan memelihara keunggulan pembeda dari apa yang ditawarkan pesaing maka sebagian besar produk dan merek yang berhasil membutuhkan promosi.

c. Kelebihan Promosi menggunakan Multimedia

Dari berbagai macam media informasi, multimedia memiliki suatu kelebihan tersendiri yang memiliki karakter khusus dalam setiap penyajian media informasi. Kelebihan dari multimedia adalah dapat menarik indra dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara gambar, suara dan gerakan. Sehingga beberapa indra manusia akan ikut berinteraksi, seperti indra penglihat, pendengar, maupun tubuh user

d. Peranan Multimedia dalam Bidang Promosi

Komunikasi pemasaran adalah salah satu dari empat elemen utama bauran promosi perusahaan. Pemasar dan pengiklan harus tahu bagaimana menggunakan iklan, promosi penjualan, publisitas, dan penjualan personal untuk mengkomunikasikan suatu produk beserta nilai konsumen yang dituju atau target

B. Konsep Dasar Multimedia

a. Sejarah dan Pengertian Multimedia

Istilah multimedia berawal dari teater, bukan komputer. Pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium seringkali disebut pertunjukan multimedia. Multimedia merupakan kombinasi dari teks, grafis, seni, suara, animasi dan video yang dikirimkan oleh komputer atau peralatan elektronik lainnya. Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan penyatuan dari dua atau lebih media komunikasi seperti teks, foto, seni grafis, suara, animasi, dan video yang digabungkan dengan link atau tool yang dapat mempermudah pemakai untuk berkreasi.

b. Aplikasi Multimedia dalam Bidang Pemasaran

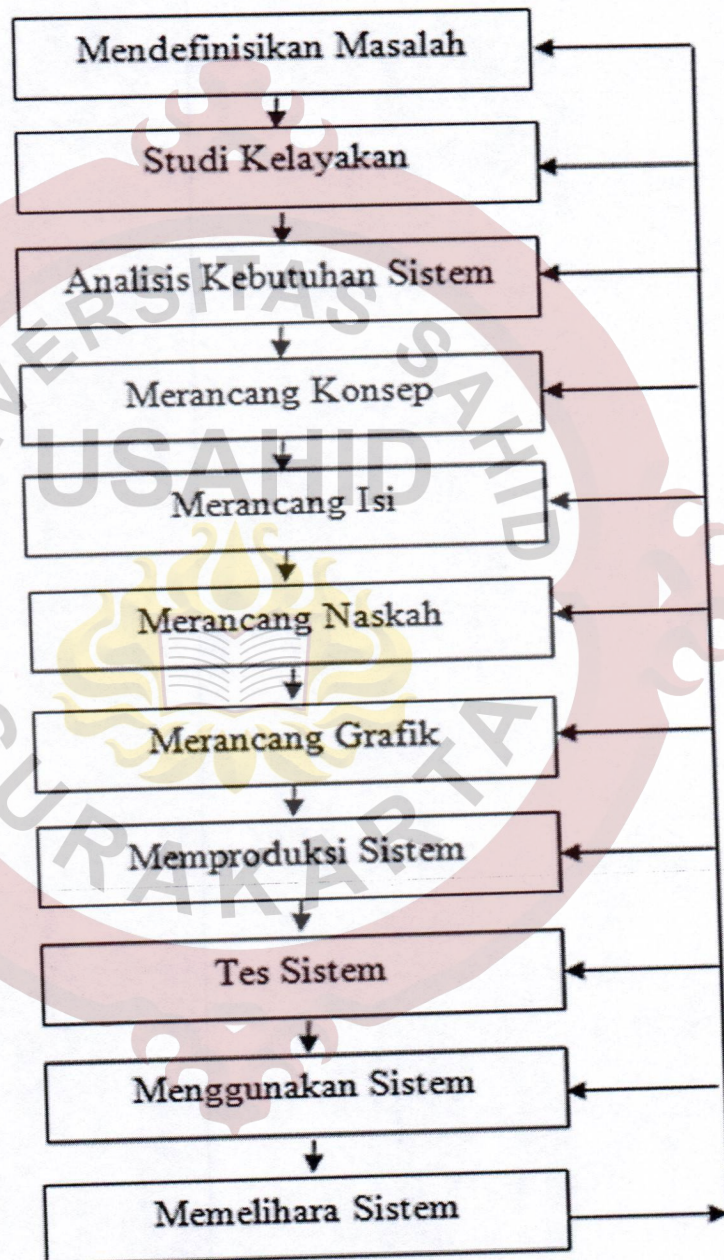
Penerapan multimedia di perusahaan yang menonjol tertuju pada aktivitas pemasaran, khususnya aktivitas promosi. Aktivitas promosi meliputi periklanan, promosi penjualan, penjualan perseorangan, public relation dan penjualan langsung termasuk penjualan lewat internet. Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Para pendukung multimedia menyatakan bahwa jika media berbagai indera ini dikombinasikan, efek yang dihasilkan melebihi penjumlahan bagian-bagiannya.

c. Elemen Multimedia

Menurut *Tay Vaughan*, elemen-elemen multimedia terdiri dari :

1. Text Satu kata dapat memuat banyak arti, jadi saat mulai bekerja dengan teks sangat penting untuk menerapkan keakuratan dan kepadatan dalam kata tertentu yang dipilih. Dalam multimedia, kata tersebut merupakan kata yang akan muncul dalam judul, menu, dan bantuan navigasi, demikian juga dalam narasi dan isi .
2. Suara Suara merupakan elemen multimedia yang paling inderawi. Suara dapat memberikan kenikmatan saat mendengarkan musik, aksen yang mengejutkan dari efek khusus, atau ambience (lingkungan) dari setting latar belakang .
3. Image Apa yang dilihat di layar komputer multimedia merupakan komposit dari elemen-elemen: teks, symbol, bitmap seperti foto, grafis berbentuk vektor, rendering tiga dimensi, tombol berbeda yang harus diklik, dan jendela dari video yang bergerak. Beberapa bagian dari image ini terkadang digerakkan atau dipindahkan sehingga layar tidak pernah terlihat diam dan akan menggoda mata. Image dapat berupa layar dengan banyak warna atau dapat juga hanya hitam dan putih, penuh dengan sudut-sudut tajam, atau diperlembut dengan campuran keabu-abuan dan anti-aliasing. Image dapat menjadi elegan atau didesain menjadi tidak elegan .
4. Animasi Menurut definisi, animasi adalah membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu dan memberi kekuatan besar pada proyek multimedia.
5. Video Video bergerak merupakan elemen multimedia yang dapat meyakinkan wisatawan agar tertarik dalam tempat wisata taman sari. Video digital merupakan bagian penting multimedia yang paling memikat, dan merupakan peranti powerful yang membawa pengguna komputer lebih dekat ke dunia nyata .

d. Tahap Pengembangan Sistem Multimedia



Gambar 2.1 : Tahap Pengembangan Sistem Multimedia

C. Video Mapping

a. Pengertian Video Mapping Video mapping

Video mapping adalah teknik baru untuk menciptakan ilusi optik yang menggunakan pencahayaan dan proyeksi untuk mengubah obyek, benda atau bidang sehari - hari yang biasa kita lihat menjadi ciptaan fantastis yang bisa mengubah cara pandang kita terhadap mereka. Video mapping menggunakan teknik proyeksi dari proyektor digital untuk menampilkan grafis video digital pada suatu obyek, benda, atau bidang. Adapun isi video mapping antara lain: manipulasi bentuk bentuk dengan menggunakan rekayasa perangkat lunak dwimatra atau trimatra.

Bentuk - bentuk grafis juga bisa diamalkan dengan menggunakan teknik tertentu. Video shooting Atau footage yang dibuat khusus atau yang sudah ada untuk manipulasi proyeksi digital video mapping. Obyek, benda, atau bidang untuk Video mapping bisa dalam berbagai bentuk, ukuran, dan area, yang diam maupun bergerak, selama masih memungkinkan untuk diproyeksikan suatu video dan memenuhi persyaratan dasar video mapping. Yakni, gelap total, termasuk lingkungan sekitarnya.

Video mapping dapat juga dikombinasikan dengan berbagai bidang seni lainnya, seperti teater, musik, seni jalanan, dan lain lain. Saat ini video mapping sedang menjadi tren di Indonesia. Terutama ketika sejumlah perusahaan atau lembaga menggunakan inovasi ini untuk menampilkan atau menonjolkan pesan yang ingin disampaikan

Video mapping merupakan teknologi hiburan yang baru dan inovatif. Teknik yang memproyeksikan gambar video pada bangunan, struktur atau hampir semua jenis permukaan atau objek 3D. Proyektor akan menyoroti setiap bentuk, garis atau ruang. Sehingga menciptakan ilusi optik yang menakjubkan. Video

mapping cukup baru dan sangat berkembang saat ini. Alasan keberhasilannya adalah bahwa masyarakat akan terlibat secara emosional dalam pertunjukan. Hal ini tidak hanya visualisasi yang keren, tapi juga dapat mengejutkan, dan menarik.

b. Fungsi Video Mapping

Konsep Video Mapping ini digunakan sebagai cara baru memberikan informasi. Video mapping berfungsi baik jika diaplikasikan dalam bidang pemasaran. Para produsen barang dan jasa, maupun lembaga-lembaga sudah mulai menggunakan video mapping untuk menonjolkan pesan yang ingin disampaikan. Video mapping merupakan media alternatif dari media promosi luar ruang. Video mapping merupakan tontonan yang menarik dan sangat menghibur karena dapat menghadirkan gambar yang tidak statis dan tampak lebih nyata sehingga akan lebih memberikan kesan dan pesan pun akan lebih menempel pada ingatan masyarakat.

c. Cara Membuat Video Mapping

Yang paling penting yang adalah jelas, proyektor video. Untuk obyek kecil untuk proyeksi obyek memerlukan dasar 5600 lumens. Tapi kadang perlu hingga 20.000 lumens untuk menghasilkan yang jelas, gambar yang akurat pada permukaan besar dan / atau dari jarak jauh. Tentu saja ada banyak yang harus dipertimbangkan, seperti mahalnya alat – alat untuk membuat video mapping. Tantangan yang sebenarnya datang ketika artis mampu melakukan sesuatu yang indah, artistik dan profesional, dan pada saat yang sama memuaskan klien.

1. Persiapan

Cara terbaik untuk bekerja adalah di samping proyektor video. Pendekatan Resolusi dengan mempertimbangkan spesifikasi proyektor video dan sesuai proyek obyek dengan resolusi maksimum proyektor. Pendekatan Video bila

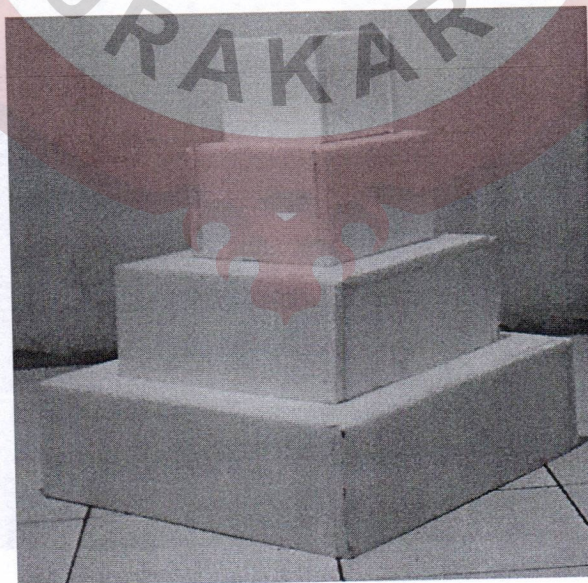
ingin mengatur kualitas video menjadi format PAL / NTSC standar (misalnya 720x576) atau HD jika ingin bekerja dengan proyektor HD.

2. Blue Print

Gambar ini akan digunakan untuk mendapatkan tata letak untuk membuat masker atau referensi 3D untuk poin proyeksi. Proses ini adalah bagian paling penting. Perlu menggunakan lensa kamera yang memiliki rasio yang sama dengan lensa proyektor. Kemudian Anda menempatkan kamera di samping atau di atas lensa proyektor, sehingga sama dengan ukuran dari proyektor.

3. Memasang Peralatan

Video-mappers, seperti vampir, bekerja pada malam hari. Atau, kalau itu tidak mungkin, mereka mencoba untuk membuat area proyeksi yang gelap. Pertama-tama, tempatkan proyektor tepatnya di depan objek yang ingin disorot. Jika perlu gunakan alat ukur jarak laser untuk memastikan bahwa posisi lensa proyektor video sempurna horisontal dan yang cocok posisi lensa kamera. Setelah proyektor video ditempatkan, dan kabel - kabel perlu dilindungi, setelah itu dapat memulai pembuatan video mapping. Hal ini juga penting untuk mengetahui bahwa proyektor sangat sensitif terhadap getaran dan kondisi cuaca.



Gambar 2.2 : Proses Pembuatan Video Mapping

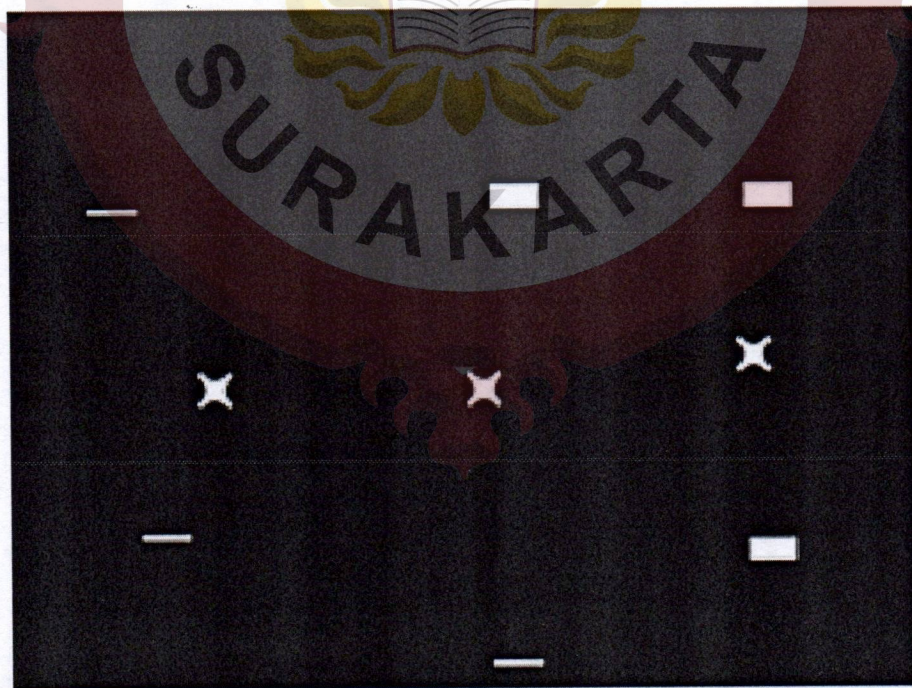
(Sumber :Foto Rifki ,2018)

4. Kalibrasi dari foto

Setelah memiliki posisi yang tepat kemudian gambar dikalibrasi, dengan membuka perangkat lunak pengedit foto seperti Photoshop , dan mengatur ukuran foto untuk resolusi proyektor. Kemudian mengatur tampilan sampai 100% kemudian memproyeksikan gambar kembali ke objek, lalu akan terlihat dengan jelas jika foto dikalibrasi (setiap elemen dalam foto sesuai dengan bangunan yang sebenarnya).

5. Menciptakan Masker

Hal ini dapat dilakukan dengan program apapun dan sudah familiar seperti dengan After Effects, Illustrator, dan Photoshop. Ada ratusan tutorial di web tentang cara membuat masker.



Gambar 2.3 : Masker Video Mapping

(Sumber :Foto Rifki ,2018)

6. Membuat Animasi

Sekarang proses yang menyenangkan akan dimulai. Setelah memiliki masker, dan sekarang saatnya untuk memutuskan apa yang akan dilakukan dengan masker tersebut. Video mapping tidak terbatas pada perangkat lunak tertentu sama sekali, hanya harus menggunakan program yang digunakan untuk membuat animasi / film / video yang hal, seperti misalnya:

- Adobe After Effects
- Final Cut - Adobe Premiere 5

D. Animasi

a. Pengertian Animasi

“Animation is the procces of recording and playing back a sequence of still to achieve the illusion of continues motion”. Artinya kurang lebih adalah : “Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.”

b. Jenis Animasi

1. Animasi 2D (2 Dimensi) Animasi 2D biasa juga disebut dengan film kartun.Kartun sendiri berasal dari kata Cartoon, yang artinya gambar yang lucu.Dan film kartun itu kebanyakan film yang lucu. Contohnya: Shincan, Looney Tunes, Pink Panther, Tom and Jerry, Scooby doo, dan masih banyak lagi.
2. Animasi 3D (3 Dimensi) Perkembangan teknologi dan komputer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat.Animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D.Dengan animasi

3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya.

3. Stop_Motion Animation Animasi ini juga dikenali sebagai claymation karena animasi ini menggunakan clay (tanah liat) sebagai objek yang di gerakkan. Teknik ini pertama kali di perkenalkan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906. Teknik ini seringkali digunakan dalam menghasilkan visual effect bagi filemfilem era tahun 50an dan 60an. Animasi ini memakai plasticin, bahan lentur seperti permen karet yang ditemukan pada tahun 1897. Animasi ini agak sukar untuk dihasilkan dan memerlukan kos yang tinggi.

4. Animasi Jepang (Anime) Anime mempunyai karakter yang berbeda dibandingkan dengan animasi buatan eropa. Salah satu film yang terkenal adalah Final Fantasy Advent Children dan Jepang sudah banyak memproduksi anime. Berbeda dengan animasi Amerika, anime Jepang tidak semua diperuntukkan untuk anak-anak, bahkan ada yang khusus dewasa.

c. 3D Modelling

3D graphics is sometimes called virtual photography because you can design highly realistic scenes as well as scenarios that couldn't possibly exist in real life. Yang bisa diartikan 3D grafis kadang-kadang disebut fotografi virtual karena anda dapat merancang adegan yang sangat realistis serta skenario yang tidak mungkin ada dalam kehidupan nyata. Dari pengamatan 3D modelling yang sudah disebut diatas, dengan adanya 3D modelling bentuk suatu benda menjadi lebih nyata dan tentunya jadi lebih menarik.

E. Perangkat Lunak yang digunakan

a. Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro adalah sebuah program penyunting video. Itu adalah sebagian dari Adobe Creative Suite, walaupun bisa dibeli sendirian. Bahkan jika dibeli sendirian, itu termasuk Adobe Encore dan Adobe OnLocation. Walaupun yang dua versi pertama hanya tersedia untuk Windows, versi CS3 tersedia baik untuk Windows maupun Mac OS X. CS3 tersedia dalam Bahasa Inggris, Bahasa Perancis, Bahasa Jerman, Bahasa Jepang, Bahasa Italia, dan Bahasa Spanyol.

b. Adobe Soundboth CS3

Adobe Soundboth CS3 adalah software editing audio yang masuk dalam paket Adobe CS3. Pada versi CS2 Adobe memiliki Audition, namun keduanya memiliki perbedaan, dapat dikatakan Audition lebih lengkap. Karena pada Soundboth fitur multitrack sudah tidak ada, sehingga hanya dapat mengedit 1 track saja. Tetapi ada fitur baru yang dimiliki yaitu menyeleksi frekuensi suara dan menyeleksi secara custom. Dapat dikatakan soundboth ditujukan bagi editor video yang memerlukan fitur yang lebih sederhana.⁶

c. Windows Media Player

Windows media player adalah aplikasi bawaan dari windows yang berfungsi untuk memutar music dan memutar video menggunakan laptop atau computer.

d. Adobe Photoshop CC

Adobe Photoshop adalah perangkat lunak yang digunakan untuk mengoreksi foto dan gambar dengan menambah efek.

e . Resolume Arena

i. Pengertian Resolume

Resolume adalah sebuah aplikasi yang dirancang untuk pencampuran video dan merupakan salah satu program yang biasa digunakan untuk membuat visual di klub malam dan festival. Dikembangkan di Belanda, Resolume saat ini pada versi 4 dan datang dalam dua konfigurasi: Avenue dan Arena. Kedua konfigurasi berbagi serangkaian fitur inti dengan kemampuan tambahan yang ditemukan di Arena untuk kontrol lebih maju dari proyeksi, pencahayaan, sistem, dan timecode. Resolume tidak terbatas hanya pencampuran video. Anda dapat menambahkan gambar diam, audio, dan bahkan menghasilkan grafis gerak sendiri menggunakan efek built-in. Dalam banyak hal, Resolume berbagi fungsi yang mendasari yang sama yang akan Anda temukan di software DJ seperti Traktor Pro 2 atau Palang DJ.

ii. Cara Menggunakan Resolume

Resolume adalah perangkat lunak antarmuka mungkin tampak rumit pada awalnya, tetapi sebenarnya cukup sederhana. Efek yang terdaftar semua efek yang telah tersedia untuk digunakan. Efek dipisahkan ke dalam video dan audio plugin. Ada satu ton efek built-in yang bagus untuk digunakan hanya dengan menarik dan menjatuhkan mereka ke klip, lapisan, atau seluruh komposisi. Anda juga dapat menambahkan VST atau efek FFGL sendiri plugin Anda. Sumber berisi media non-berkas berbasis. Ini termasuk kamera video yang terhubung dan grafik yang dihasilkan. Drag dan drop salah satu dari mereka untuk slot kosong di peluncur klip untuk menggunakannya

dalam komposisi Anda. Output Monitor dua display yang membantu Anda dalam campuran video Anda. Atas adalah apa yang sedang ditampilkan ke layar eksternal Anda. Anda bisa menganggap ini sebagai output master pada mixer DJ. Bagian bawah adalah monitor preview. Klik pada nama dari setiap item dalam Clip Launcher untuk melihatnya di monitor ini sebelum mencampurnya. Ini seperti menggunakan fungsi Cue pada mixer DJ.

Anda dapat mengatur klip Anda ke deck. Anda dapat beralih antara deck, deck menambahkan tambahan, dan menghapus deck setiap saat. Tombol deck pilihan terletak tepat di bawah klip yang terletak di lapisan bawah. Resolume Avenue bintang 4 hadir dengan beberapa contoh deck yang berisi sampel file media. Bagian Properti berisi pengaturan untuk setiap klip dan lapisan dalam komposisi, serta komposisi secara keseluruhan. Ada satu set standar dari sifat otomatis ditugaskan untuk setiap elemen komposisi termasuk namun tidak terbatas pada posisi, rotasi, dan opacity. Bagian ini adalah di mana Anda akan mengendalikan semua efek dan grafik yang dihasilkan yang Anda gunakan dalam campuran video Anda. Mixer di Resolume Avenue bintang 4 memiliki jenis yang sama dari kontrol yang akan Anda temukan di bagian mixer dari perangkat lunak DJ. Perbedaan tentu saja adalah bahwa mixer Resolume Avenue bintang 4 mencakup kontrol video. Setiap lapisan memiliki fader berlabel V. ini adalah kontrol yang paling penting untuk pencampuran video seperti menyesuaikan opacity video. Ketika lapisan V fader adalah semua jalan di bagian bawah opacity adalah pada 0% sehingga video yang benar-benar tersembunyi. Ketika Anda membawa fader V up Anda akan meningkatkan opacity dari 0 sampai 100%. Ketika fader opacity di 100% Anda tidak akan dapat melihat klip di lapisan bawahnya.

Panel efek kontrol yang terletak di properti komposisi / lapisan / klip. Anda dapat mess tentang dengan berbagai slider parameter untuk mendapatkan rasa bagaimana kontrol efek mempengaruhi output video. Ada 3 kontrol efek tambahan yang terletak di bar judul efek yang sangat penting. Yang pertama

adalah menu dropdown. Hal ini memungkinkan Anda untuk beralih di antara Hemat, dan mengubah nama preset. Tidak semua built-in efek memiliki preset, tapi banyak dari mereka, jadi jangan khawatir jika menu ini tidak mengandung preset. Kontrol kedua adalah tombol berlabel B. Tombol ini akan memotong efek dan pada dasarnya adalah saklar on / off. Akhirnya, kontrol ketiga diberi label X. Ini akan menghilangkan efek dari komposisi, lapisan, atau klip.

f. After Effect

Adobe After Effects adalah perangkat lunak terutama digunakan untuk membuat grafik gerak dan efek visual. Hal ini memungkinkan pengguna untuk menghidupkan, mengedit, dan menulis media yang 2D atau ruang 3D dengan banyak berbeda built-in tools dan third party plug-in yang dapat di download dari internet tergantung pada jenis plug in yang dicari. Hal ini juga memberikan perhatian individu untuk variabel seperti paralaks dan juga pengguna sudut yang ditentukan dari pengamatan.

Adobe After Effects adalah perangkat lunak lapisan berorientasi Program. Setiap individu objek media seperti klip video, gambar diam, klip audio, dll berjalan sendiri. Sebaliknya, Non-Linear Editing Sistem lain menggunakan sistem di mana objek media individu dapat menempati jalur yang sama selama mereka tidak tumpang tindih pada waktu yang sama. Sistem track berorientasi ini lebih cocok untuk mengedit dan dapat menyimpan file proyek yang lebih sederhana. Berorientasi lapisan sistem yang Adobe After Effects memiliki cocok untuk efek video kerja yang luas dan juga framing kunci.

F. Proyektor

Proyektor adalah perangkat yang mengintegrasikan sumber cahaya, sistem optik, elektronik dan display dengan tujuan untuk memproyeksikan gambar

atau video ke dinding atau layar. Dibandingkan dengan media yang lain seperti Plasma atau LCD

Display, projector memiliki beberapa kelebihan seperti, dapat membuat tampilan yang sangat besar, dapat di bawa dengan mudah serta fleksibilitas yang tinggi. Fungsi proyektor:

1. Sebagai Alat Presentasi Projector dapat membuat sebuah presentasi menjadi lebih hidup, karena dengan tampilan gambar atau tulisan itu kita dapat memberikan presentasi yang lebih dinamis dan atraktif.
2. Sebagai Pemutar Video (Home Theater) Dengan Projector kita dapat menikmati bioskop di dalam rumah. Ini dikarenakan proses tampilan yang terjadi di bioskop bisa kita tampilkan di rumah, yaitu dengan proyeksi.
3. Sebagai Media Informasi Karena Projector dapat menampilkan tampilan dengan layar besar, maka projector sangat efektif untuk dijadikan sebagai media informasi.

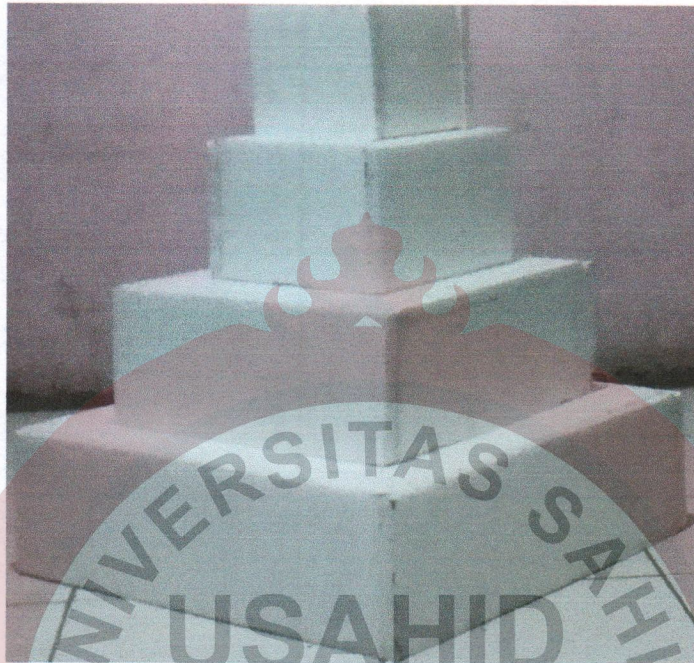


Gambar 2.4 : Projector LCD PT-EX16KU
(Sumber :Google ,2018)

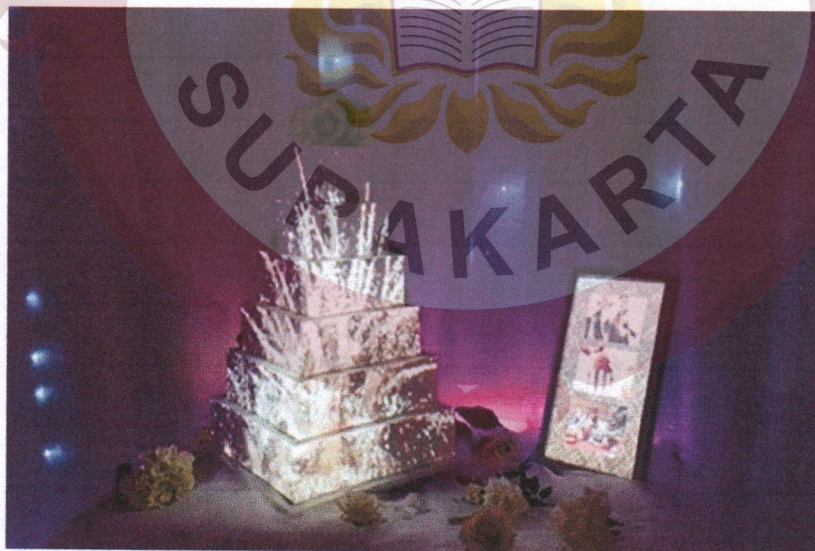
G. Dummy Cake

Zaman dulu full cake. Kalau sekarang *dummy cake* hanya untuk simbolis," Hal ini dikarenakan, kue utuh bertingkat ini membutuhkan biaya yang sangat mahal dibanding hanya sekedar dummy. Harga sebuah *dummy cake* ini berkisar antara Rp 2 juta sampai Rp 3,5 juta. Bahkan harga kue tertinggi bisa mencapai Rp 8 juta. Dan pastinya, satu paket kue asli akan memakan biaya lebih mahal. Selain itu, kue bertingkat ini jarang habis dimakan, sehingga akhirnya harus berakhir di tempat sampah.

Meski "palsu" *dummy cake* tersebut tetap memakai komponen pembuat kue seperti *fondant icing* di bagian luarnya. "*Dummy cake* ada yang krim atau icing, skrg udah pake icing," ujar Nida. Sementara untuk bagian memakai styrofoam. Kesulitan dalam membuat kue pernikahan ini terletak ada dekorasi kue. Peralannya, pelanggan terkadang meminta dekorasi yang tidak biasa. Ada yang minta dekorasi banyak bunga atau banyak permata, lampu kristal," Meski tren sedang mengarah pada *dummy cake*, namun tetap ada pelanggan yang ingin memakai kue asli. "Kadang-kadang enggak mau dummy, maunya pas dipotong kelihatan asli,"



Gambar 2.5 : Dummy Cake
(Sumber :Foto Rifki ,2018)



Gambar 2.6: Dummy Cake di mapping
(Sumber :Google ,2018)

H. Cake

Cake adalah makanan yang sangat populer saat ini. Rasanya yang manis dan bentuknya yang beragam menjadikannya kian digemari oleh masyarakat. Cake dapat disajikan sebagai dessert dan appetizer. Bahan dasar pembuatan cake pada umumnya menggunakan tepung terigu. Namun kini, cake dapat divariasikan dengan menggunakan bahan baku beraneka ragam, dengan kata lain, tidak hanya menggunakan tepung terigu saja untuk membuat cake. Menurut *U.S.Wheat Associates* (1983): “Cake berasal dari adonan liquid dari bahan utama mentega, margarine, telur, gula pasir, tepung terigu medium wheat white, susu, tbm, cream of tartar, dan bahan pelengkap seperti: *cheese, chocolate*, buah, rempah, ekstrak buah, dan bahan pewarna tumbuhan seperti: *chlorophyll, saffron, blue, carmine, anato, buttercream, pasta almond*”.



Gambar 2.7 : Cake
(Sumber :Google ,2018)