

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI KULINER TRADISIONAL KHAS JAWA TENGAH SEBAGAI PENGENALAN BUDAYA LOKAL

Kartika Rana¹ (Universitas Budi Luhur)

Email : kartikarana19@gmail.com No.Telp : 081806988243

Artyasto Jatisidi, M.I.Kom² (Universitas Budi Luhur)

Email : me@artyasto.com No.Telp : 082210112344

ABSTRACT

The work of this paper aims to develop all information about Central Java culinary into illustration books for the purpose of being a medium of teenager education and provide a new alternative in the delivery of information more interesting to teenager about Central Java cuisine. The media used in this work is printed media. The method of creation of this work is also done by literature study, internet, and field that is conducting interview with Pondok Bumbu catering and questionnaire with Tunas Grafika vocational high school.

The conclusion of this work is a very supportive element as well as the use of storytelling, illustration, and color that should match its use.

Keywords: Books, Illustrations

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara dengan variasi kuliner terbanyak di dunia.³ Hal ini disebabkan negara Indonesia memiliki 6.000 dari 18.000 pulau berpenghuni yang merupakan negara kepulauan terbesar di dunia.⁴ Memiliki lebih dari 300 etnis yang tinggal di negara ini, jenis-jenis makanan tidak hanya makanan daerah namun juga terdapat pengaruh dari makanan luar negeri seperti Cina, Timur Tengah dan India.

Kuliner merupakan gaya hidup manusia yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Kuliner sendiri juga merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia. Karena manusia membutuhkan makanan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk memperoleh semua itu, dibutuhkan pengolahan yang baik.⁵

Di Indonesia terdapat berbagai macam kuliner yang memiliki rasa khas daerah tersebut. Mulai dari yang makanan sederhana, hingga yang mewah dan berkelas tinggi. Terdapat beragam jenis kuliner, seperti kuliner tradisional yang masakannya mewakili suatu daerah seperti Gudeg yaitu makanan khas Yogyakarta, Coto Makassar dari Makasar, hingga Rendang khas Padang. Bahkan, bisnis kuliner merupakan salah satu bisnis yang saat ini berkembang pesat dan memiliki potensi bagus untuk berkembang. Hingga saat ini sumber informasi tentang kuliner tradisional tidak banyak tersedia di toko-toko buku. Beberapa buku lama yang memuat masakan tradisional tidak diterbitkan lagi padahal penting untuk diperkenalkan kepada masyarakat luas.⁶

¹ Kartika Rana Mahasiswa Konsentrasi Visual Communication, Ilmu Komunikasi, Universitas Budi Luhur Jakarta Selatan

² Dosen Pembimbing

³ <https://m.detik.com>

⁴ <http://infopeluangusaha.org>

⁵ <https://www.kanalinfo.web.id/2015/07/pengertian-kuliner.html>

⁶ Tempo, 2018. *Suplemen T-Gastronomi: Menolak Lupa Jajanan Pasar*

Namun, lemahnya branding dan promosi sebagai produk nusantara membuat kuliner nusantara sendiri kalah saing dengan kuliner asing. Hal lain yang juga membuat kuliner tersisih adalah citra kuliner lokal sebagai makanan yang kurang higienis karena sering dibuat dengan bahan-bahan yang belum diketahui kualitasnya. Serta semakin maraknya pasar global dan restoran cepat saji, kuliner tradisional menjadi kian tersisih terutama di kalangan anak muda.⁷

Padahal, jika dibandingkan dengan kuliner tradisional, rasanya tidak kalah enak dan menggugah selera serta lebih sehat karena menggunakan bumbu olahan dan bukan bahan pengawet. Jika kuliner lokal tidak dapat dilestarikan, maka akan terancam punah. Salah satu cara untuk melestarikan kuliner lokal adalah dengan memberikan informasi yang menarik kepada generasi muda melalui media yang cocok untuk mereka.

Untuk memudahkan pengenalan tentang budaya masakan lokal, diperlukan media yang menarik perhatian dan mudah dicerna, salah satunya dengan media desain ilustrasi. Dengan adanya ilustrasi, diharapkan mampu membangkitkan kesadaran masyarakat akan kekayaan budaya lokal dan semangat untuk melestarikannya.

Berdasarkan hal di atas, penulis membuat karya tulis ini. Karya tulis ini membahas tentang kuliner, dalam hal ini kuliner tradisional khas Jawa Tengah. Penulis memilih topik kuliner Jawa Tengah ini kuliner Jawa Tengah sudah cukup dikenal luas hingga di luar wilayah Jawa Tengah namun

pengetahuan tentang kualitas dan manfaat makanan itu masih belum banyak diketahui. Mengingat kuliner Jawa Tengah juga sangat bervariasi maka dipilih 3 kategori kuliner yaitu, minuman, kudapan, dan lauk-pauk.

Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah di atas, penulis mengamati bahwa pengenalan terhadap makanan tradisional kurang optimal sementara itu makanan mancanegara dan *fastfood* saat ini lebih mendominasi dikarenakan makanan mancanegara dan *fastfood* ditampilkan dengan bentuk yang menarik sedangkan makanan tradisional penampilannya masih terkesan biasa-biasa saja dan kurang menarik perhatian masyarakat. Karena itu, penulis ingin membuat buku Ilustrasi Kuliner Khas Jawa Tengah dengan harapan agar masyarakat, khususnya generasi muda dapat lebih mengenal, menyukai dan mempelajari cara-cara membuat makanan tradisional khas Indonesia.

Tujuan Karya

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka karya ini bertujuan:

1. Mengenalkan budaya lokal Indonesia, khususnya Jawa melalui kuliner Jawa Tengah
2. Meningkatkan kesadaran akan pentingnya kekayaan kuliner Jawa Tengah kepada generasi muda agar kuliner hasil warisan budaya lokal dan nusantara dapat tetap lestari

Kerangka Teoritis

1. Komunikasi Visual
2. Prinsip Dasar Desain
3. Unsur Visual
4. Persepsi Visual
5. Warna
6. Ilustrasi

⁷<https://www.kompasiana.com/alitaputri/57db624d117f61b3048b4567/globalisasi-fast-food-ya-atau-tidak>

7. Layout
8. Karakter
9. Buku Cerita Bergambar
10. *Storytelling*

Teknik Pengumpulan Data

Dalam tahap ini, pencipta melakukan beberapa metode pengumpulan data untuk memenuhi keperluan perancangan karya ini dan memperkuat materi dari karya yang dibuat.

1. Studi Literatur

Untuk mendukung penciptaan karya, penulis mencari data melalui studi literatur sebagai landasan teori untuk mencapai gagasan penulis yang ingin diangkat kedalam karya yaitu materi mengenai kuliner serta materi pendukung lainnya melalui buku referensi, internet, dan media lainnya.

2. Observasi

Penulis mengadakan observasi di tempat katering Pondok Bumbu di Jalan Ismail Jakarta Selatan.

3. Wawancara

Dan untuk mendukung penciptaan karya, penulis juga mewawancarai salah satu karyawan yang bertugas memasak ditempat katering.

PEMBAHASAN

Format penciptaan karya yang dipilih oleh pencipta berupa buku ilustrasi yang bermedia cetak sebagai media informasi. Pencipta memilih buku ini dikarenakan jenis buku ilustrasi adalah buku yang memiliki sifat lebih mudah dicerna dan lebih menarik untuk dibaca.

Pada studi literatur pencipta menemukan informasi tentang para Kuliner Jawa Tengah beserta sejarahnya.

Pada metode observasi pencipta mengetahui bahwa sebenarnya kuliner tradisional Jawa Tengah sebenarnya cukup dikenal anak muda, namun hanya jenis-jenis makanan tertentu yang memang sudah lama tersebar di luar Jawa Tengah, maka penyajian informasi dalam karya ini harus dengan penyajian yang menarik sehingga dapat menarik perhatian *audience*. Dari kegiatan

observasi juga didapat bahwa di tempat klien sedang dibangun sebuah perpustakaan, sebuah kesempatan yang tepat untuk pencipta.

Dalam tahap terakhir pencipta mewawancarai karyawan dari tempat katering Pondok Bumbu dan kuesioner dengan siswa SMK Tunas Grafika Jakarta Selatan, hal ini dilakukan untuk lebih menambah informasi seputar kuliner tradisional khas Jawa Tengah. Dari hasil wawancara dan kuesioner tersebut, pencipta mengetahui bahwa untuk menginformasikan mengenai kuliner tradisional Indonesia khususnya Jawa Tengah harus dapat mengemas materi dengan semenarik mungkin.

Penciptaan hasil produksi karya ini akan diimplementasikan kepada remaja khususnya pelajar berusia 13 tahun sampai dengan 17 tahun di daerah Jakarta Selatan. Dengan karya berbentuk buku ilustrasi diharapkan dapat membantu dan menarik perhatian pembaca serta memudahkan pembaca dalam memahami informasi yg disampaikan. Karya ini berisikan informasi mengenai Kuliner Tradisional Jawa Tengah yang ditujukan kepada para generasi muda.

Konsep Kreatif

Konsep kreatif berupa gagasan yang dijabarkan oleh pencipta mulai dari semua perencanaan serta juga konsep yang sudah dibuat untuk diaplikasikan ke dalam karya.



Gambar 1.1 Cover Buku Ilustrasi Kuliner Khas Jawa Tengah

Dalam buku ini juga disisipi dengan informasi dan resep masakan tersebut.



Gambar 1.2 Halaman Resep Kuliner Khas Jawa Tengah

Berikut adalah halaman yang menjelaskan mengenai informasi dan resep Gudeg Jogja.

A. Ide Penciptaan

Ide penciptaan pada karya buku ilustrasi ini mengenai ilustrasi yang mendampingi informasi yang ada di buku tersebut. Hal tersebut merupakan unsur yang penting dari buku ilustrasi yang akan disajikan kepada pembaca. Dengan memperhatikan unsur tersebut diharapkan pembaca dapat menangkap dan dan mengerti apa yang dikomunikasikan oleh ilustrasi tersebut. Maka dari hal tersebut, pencipta ingin membuat sebuah buku ilustrasi mengenai Kuliner Khas Jawa Tengah untuk remaja yang berisi informasi serta ilustrasi desain berbasis *manga* dari *digital painting* yang berbeda dari buku kuliner pada umumnya sehingga sesuai dengan *target audience* yang pencipta inginkan.

B. Statement

Dalam buku ilustrasi yang berjudul "Kuliner Khas Jawa Tengah" ini berbentuk buku dengan 41 halaman yang akan memberikan informasi mengenai kuliner Jawa Tengah yang digunakan berupa teknik ilustrasi, desain *layout*, karakter, dan *storytelling*, menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*, yang ditujukan untuk remaja berusia 13 sampai dengan 17 tahun.

C. Sinopsis

Ilustrasi pada buku ini untuk menambah nilai pada penyajian informasi mengenai Kuliner Khas Jawa Tengah. Informasi yang difokuskan yaitu ilustrasi mengenai kuliner Jawa Tengah dan beberapa karakter original dari cerita yang disampaikan dalam buku ilustrasi ini. Mulai dari penjelasan mengenai pengenalan mengenai makanan

Jawa Tengah. Pada buku ilustrasi ini terdapat 2 bagian, bagian *opening* dan *ending* berisi komik yang bercerita tentang setting dari buku ini dan bagian tengah berisi informasi mengenai Kuliner Jawa Tengah.

Ilustrasi pada buku ini menggunakan *style digital painting* yang biasa terdapat dalam buku komik yang populer di kalangan remaja agar media kampanye sosial tersebut menjadi lebih menarik untuk dibaca dan mudah dipahami.

D. Ilustrasi

Pada perancangan karya ini, pencipta bekerja sepenuhnya menggunakan komputer dengan aplikasi *Adobe Photoshop*, dimulai dengan membuat sketsa kasar sampai pada proses *rendering*. Gambar-gambar dari ilustrasi dalam karya ini menggunakan *style gambar manga*. Alasan pencipta menggunakan ilustrasi dengan gaya *manga* adalah karena segmentasi dari karya ini adalah seorang remaja, dan *manga* merupakan salah satu bahan bacaan yang sedang *trend* di masa kini. Diharap dengan penggunaan ilustrasi ini dapat menarik perhatian remaja untuk memahami informasi yang disajikan, penggunaan gaya gambar ini diinspirasi oleh dua *mangaka* Jepang bernama Eita Mizuno dan Yukari Higa yang memiliki karya yaitu *Spiral: The Bond Of Reasoning* dan *Magical Record Lyrical Nanoha Force*.

E. Warna

Dalam perancangan karya ini, pencipta menggunakan warna *CMYK* karena hasil karya ini akan berbentuk cetak. Warna *CMYK* tersebut merupakan bagian dari warna primer, sekunder dan tersier dengan. Pencipta menggunakan campuran warna-warna cerah dan warna gelap karena warna tersebut cocok untuk segmentasi karya pencipta yaitu remaja berumur 13 sampai dengan 17 tahun agar dapat menarik perhatian pembaca. Warna coklat dipilih karena memberikan kesan bumi, sederhana dan salah satu warna khas Jawa sementara putih melambangkan kebersihan, kesucian, dan kesederhanaan. Warna hitam digunakan karena bersifat formal dan memiliki arti kekuatan dan otoritas serta warna rambut khas Indonesia. Kombinasi

coklat, putih dan hitam menggambarkan adat Jawa yang sederhana, namun kuat pengaruhnya terhadap bangsa. Pada keseluruhannya pencipta menggunakan gabungan warna terang dan gelap dikarenakan gabungan kedua warna ini dapat menarik perhatian namun tetap terlihat serius.

F. Layout

Layout di karya ini pencipta memutuskan untuk memilih layout berjenis *emphasis*, dengan mengatur ilustrasi ke posisi yang menunjukkan penekanan agar pembaca dapat terfokus pada isi buku.

G. Storytelling

Storytelling dalam buku ini digunakan pada bagian *opening* dan *ending* dari buku namun dalam bagian tengah buku terdapat sedikit cerita yang tetap berlanjut dari *opening* sampai *ending*. Baik *opening* maupun *ending* dari buku ini berupa komik agar buku ini menjadi lebih menarik dan pembaca tidak mudah bosan.

H. Karya Pendukung

Untuk membuat karya ini banyak diketahui oleh semua kalangan dan minat pembaca, pencipta memanfaatkan media-media promosi dengan menggunakan teknik cetak dalam menyebarkan karya antara lain :

a. X-Banner



Gambar 1.3
X-Banner

b. Poster



Gambar 1.4
Poster

I. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap responden anak muda tentang kuliner tradisional Jawa Tengah, penulis menganggap “Buku Ilustrasi Kuliner Jawa Tengah” perlu dibuat karena penulis menemukan fakta-fakta sebagai berikut:

- Kuliner Jawa Tengah sebenarnya cukup dikenal oleh anak muda, namun kalah bersaing dengan makanan fast food dari barat
- Anak-anak muda menyukai kuliner Jawa Tengah karena menggugah enak rasanya. Namun hanya makanan jenis tertentu saja yang dikenal, misalnya mendoan, gudeg dan makanan lain yang memang sudah lama tersebar di luar wilayah Jawa Tengah.
- Berdasarkan jawaban responden, 50% merasa tertarik untuk mempelajarinya dengan menggunakan buku ilustrasi sedangkan selebihnya merasa belum yakin.

Setelah buku ini dibuat, penulis merasa masih terdapat kekurangan-kekurangan misalnya, konten informasi tentang sejarah kuliner dan storytelling pada komiknya..

Berdasarkan respon dan feedback pada target yang penulis usulkan, diperoleh masukan-masukan sebagai berikut:

- Gambarnya sudah cukup bagus, tapi ceritanya masih kurang dipahami
- Disarankan agar informasinya ditambah lagi dan penulisan urutan halaman diperbaiki
- Uraian cara mengolah resep lebih banyak dibandingkan informasi tentang kulinernya

Karya ini memiliki dampak positif secara langsung maupun tidak langsung kepada *audience* yaitu :

1. Dampak Langsung
Dampak langsung yang diterka oleh target *audience* adalah remaja memperoleh pengetahuan yang lebih banyak tentang Kuliner Khas Jawa Tengah.
2. Dampak Tidak Langsung
Dampak yang ditimbulkan secara tidak langsung dari buku ilustrasi ini kepada target audience yang merupakan remaja, diharapkan remaja akan lebih tertarik untuk mempelajari dan mengetahui tentang kuliner tradisional khas Jawa Tengah.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

Effendi, Onong Uchjana. 2002. *Ilmu Komunikasi "Teori dan Praktek"*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta.

Mulyana, Deddy. 2008. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Tinarbuko, Simbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalan Sutra.

Tim Info Tempo, 2018. *Suplemen T-Gastronomi: Menolak Lupa Jajanan Pasar*. Majalah Tempo. 14-20 Mei.

Sumber Internet

<https://dkv.binus.ac.id/2014/10/03/perancangan-komunikasi-visual-publikasi-buku-cerita-ilustrasi-ramayana/>

<http://kuliner.ilmci.com/resep/category/indonesian-original-recipes/makanan-khas-jawa-tengah>

<http://masfikr.com/ini-dia-makanan-khas-jawa-tengah-yang-harus-kamu-cobain/>

<https://www.dumetschool.com/blog/Psikologi-Berbagai-Jenis-Font-Dalam-Bidang-Desain-Grafis>