

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI KULINER ANGKRINGAN DALAM UPAYA Mendukung Potensi KULINER ANGKRINGAN DI DAERAH PAMULANG

Rafie Almer Reyhan, Ricky Widyananda Putra
rafiealmerr932014@gmail.com, rickywidyanandaputra@budiluhur.ac.id
Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas BudiLuhur

ABSTRACT

Angkringan or warung angkringan is one of the forms of the concept of selling food and beverages which is usually in the form of a mobile shop with a simple tent. Angkringan operating hours are usually from afternoon to evening, even until early morning. But the lack of marketing promotion or marketing packaging of this angkringan culinary creates less competition between angkringan culinary and other culinary in the Pamulang area of South Tangerang. The creation of this work aims to enhance the culinary potential of this angkringan cuisine in order to compete with other culinary delights. The illustration book is one of the solutions to enhance the culinary potential of angkringan with other culinary, and the illustration book will be published via digital from it it will be very easy for people to create the digital illustration book.

Keywords: *Angkringan, Marketing Promotion, Illustration Book*

PENDAHULUAN

Angkringan atau warung angkringan termasuk salah satu bentuk konsep penjualan makanan maupun minuman yang biasanya berupa warung bergerobak dengan tenda sederhana. Waktu operasional angkringan biasanya dari sore hingga malam hari, bahkan sampai dini hari. Harga makanan dan minumannya juga murah meriah alias sangat terjangkau. Warung angkringan kini terdapat di berbagai daerah di Indonesia, bahkan sampai ke luar negeri. Dalam bahasa Jawa “angkring” berarti duduk santai dengan melipat satu kaki di kursi. Warung angkringan memang identik dengan kesan santai. Menu yang dijual pada umumnya nasi kucing (sega kucing) sehingga sering disebut juga warung nasi kucing. Konsep angkringan memiliki beberapa nama yang berbeda di setiap daerah. Di Jogja biasa disebut angkringan, kucingan di Kota Semarang, dan di daerah Solo raya dikenal dengan nama warung hik. (<https://www.liputan6.com/lifestyle/read/4629155/awal-mula-munculnya-angkringan-warung-nasi-kucing-dengan-harga-sangat-terjangkau> Akses:30 Februari,2021,20.00 WIB).

Pada jurnal yang di tulis oleh Ariefika Listya dan Yayah Rukiah membahas terkait Visual Branding Produk Belimbing olahan UMKM Depok Melalui Desain Logo. Peneliti membahas tentang Fenomena kemiripan identitas visual dan kurangnya konsistensi visual dalam visual branding ini menjadi ketertarikan peneliti untuk dikaji lebih lanjut Ariefika Listya dan Yayah Rukiah, mengenai bagaimana visual branding produk belimbing olahan UMKM Depok melalui desain logonya terkait aspek formalistik dan konsistensinya. Penelitian kualitatif ini dilakukan di Depok, Jawa barat. Selain pendekatan estetika, masalah yang menjadi fokus penelitian juga didekati dari sisi ilmu pemasaran dimana branding adalah bagian dari kajian ilmu tersebut. Melalui pendekatan estetika akan digali aspek formalistik tiap logo brand UMKM produk olahan Depok dan konsistensinya.

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat diidentifikasi secara visual, identitas khas Kota Depok ialah pertama, Belimbing yang sudah jelas menjadi ikon kota Depok sampai saat ini. Kedua, simbol-simbol dan artefak seni budaya berupa Paricara Dharma, Simbol Sayap, simbol Ikan Memphis, motif Mega

Mendung, Jembatan Panus, Margonda, Gedung Tua dan Gong Sibolong, Topeng Cisalak, Kujang. Kemudian terakhir, warna-warna khas kota Depok yang ditemukan pada logo Kota Depok diantaranya kuning emas, merah bata, putih, hijau, hitam, dan biru. Selain warna pada lambang kotanya, Depok juga memiliki ciri khas warna batik yaitu kuning keemasan, maroon, jingga, biru, biru tua dan cream (<https://journals.telkomuniversity.ac.id/demandia/article/view/1548/882> Akses:24 Februari,2022,17.25 WIB).

Menurut pencipta, permasalahan yang di dapat adalah kurang nya persaingan dari kuliner angkringan dengan kuliner lainnya, dan kurang nya juga promosi marketing dari kuliner angkringan tersebut. Media buku ilustrasi digital bisa di gunakan sebagai media promosi marketing dari kuliner angkringan agar kuliner yang berasal dari kota Yogyakarta ini bisa bersaing dengan kuliner lainnya. Pencipta ingin membuat suatu terobosan dari permasalahan yang di lihat oleh nya dengan membuat buku ilustrasi, menurut pencipta buku ilustrasi bisa menjadi sebuah solusi untuk permasalahan yang di dapatkan oleh pencipta karena bisa menjadi sebuah media pendukung/promosi serta bisa juga untuk melestarikan kuliner kearifan lokal dari kota Yogyakarta tersebut. Berdasarkan hal tersebut pencipta mendapatkan permasalahan bagaimana Perancangan Buku Illustrasi Kuliner Angkringan Sebagai Upaya Mendukung Potensi Kuliner Angkringan Di Daerah Pamulang. Adapun tujuan dari penulisan tugas akhir ini, yaitu : Menghasilkan buku ilustrasi kuliner angkringan yang informatif dan mudah dipahami sebagai upaya mendukung potensi kuliner yang berasal di Kota Yogyakarta yaitu angkringan. Manfaat penciptaan buku ilustrasi bagi penulis adalah dengan mendapatkan ilmu dan temuan baru untuk membuat suatu visual berupa ilustrasi yang nanti nya akan di jadikan sebagai komunikasi untuk masyarakat sebagai upaya mendukung potensi kuliner angkringan.

KERANGKA TEORI

KOMUNIKASI VISUAL

Menurut Adi Kusrianto (2007:10), Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta layout (tata letak atau perwajahan). Dengan demikian, gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan.

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Desain komunikasi visual adalah suatu disiplin ilmu yang mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media. Tujuannya untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola unsur-unsur grafis yang berupa bentuk, gambar, tatanan huruf, perpaduan warna, serta tata letak (Sanyoto, 2006:8).

PRINSIP DESAIN

A. Kesatuan (unity)

Kesatuan merupakan prinsip mengorganisasikan unsur rupa yang paling mendasar. Dalam kesatuan terdapat pertalian yang erat antara unsur-unsurnya sehingga tidak dapat dikurangkan dari padanya. Kehadiran suatu bagian ditentukan oleh bagian lain, bagian-bagiannya saling mendukung, membentuk suatu kebulatan utuh (totalitas) dalam mencapai tujuan atau makna tertentu.

B. Kontras

Kontras di dalam suatu komposisi diperlukan sebagai vitalitas agar tidak terkesan monoton. Tentu saja, kontras ditampilkan secukupnya saja karena bila terlalu berlebihan, akan muncul ketidakteraturan dan kontradiksi yang jauh dari kesan harmonis.

C. Irama

Prinsip irama merupakan pengaturan unsur atau unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian-bagiannya

D. Dominasi

Dominasi yaitu menonjolkan salah satu unsur tertentu pada sebuah karya dengan tujuan menarik perhatian atau menjadi pusat perhatian.

E. Keseimbangan (balance)

Prinsip keseimbangan merupakan suatu keadaan dimana semua bagian dalam sebuah karya tidak ada yang saling membebani. Keseimbangan dapat dibedakan menjadi : keseimbangan setangkup, senjang, dan memancar . Keseimbangan setangkup atau keseimbangan simetris dapat diperoleh bila bagian di belahan kiri dan kanan suatu susunan terdapat kesamaan atau kemiripan wujud, ukuran dan jarak penempatannya. Sedangkan keseimbangan senjang atau keseimbangan asimetris memiliki bagian yang tidak berat sebelah meskipun wujud, ukuran dan penempatannya tidak sama.

F. Proporsi

Proporsi termasuk berarti hubungan antar bagian atau antara bagian terhadap keseluruhannya. Pengaturan hubungan yang dimaksud, bertalian dengan ukuran, yakni besar kecilnya bagian, luas sempitnya bagian, panjang pendeknya bagian, atau tinggi rendahnya bagian.

G. Hierarki

Visual Tidak semua komponen garis sama pentingnya, audience harus terfokuskan atau diarahkan pada satu titik. Hierarki visual merupakan prinsip yang mengatur elemen elemen mengikuti perhatian yang berhubungan secara langsung dengan titik fokus. Titik fokus merupakan perhatian yang pertama kemudian baru diikuti perhatian ke yang lainnya dan seterusnya (Suyanto, 2004 : 64).

ILUSTRASI

Ilustrasi adalah gambar, lukisan, tabel, atau foto yang dimanfaatkan untuk memberikan penjelasan atas suatu media komunikasi visual. Di dalam perkembangannya, ilustrasi tidak saja berguna sebagai sarana pendukung cerita atau mendukung kejelasan suatu media visual, tetapi juga sebagai pengisi ruang kosong, misalnya majalah, tabloid, koran dan lain-lain. Ilustrasi dipergunakan untuk memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan (Adi Kusrianto:2009:70).

PERANCANGAN BUKU

Desain atau rancangan buku berarti rancangan isi, style, format, layout, urutan dari macam-macam buku. Komponen berarti bagian atau halaman dari buku, seperti catatan edisi, pengantar, indeks, atau cover depan dan belakang. Dalam desain buku elemen adalah suatu yang dapat terjadi berulang kali dimanamana seperti ilustrasi, daftar, header, footer, tabel dan lain-lainnya (Kusrianto, Adi, 2006:1).

ELEMEN DESAIN

A. Bahasa

Bahasa adalah kemampuan yang dimiliki manusia untuk berkomunikasi dengan manusia lainnya menggunakan tanda, misalnya kata dan gerakan. Bahasa sebagai sebuah sistem yang membuat manusia dapat saling bersosialisasi. Effendi (1995:15) berpendapat bahwa pengalaman sehari-hari menunjukkan bahwa lisan lebih banyak daripada ragam tulis.

B. Tipografi

Tipografi adalah ilmu yang secara spesifik mempelajari mengenai huruf. Pengetahuan mengenai huruf yang dipelajari dalam sebuah disiplin seni disebut tipografi. Tipografi merupakan konsep yang abstrak, seperti halnya musik. Dengan mendengarkan sebuah lagu kita dapat merangkum karakteristik, kesan, dan suasana hati, seperti perasaan gembira, sedih, optimisme, tenteram ataupun *romantic* (Danton Sihombing: 2001:58).

C. Layout

Secara umum, layout merupakan tata letak ruang atau bidang. Layout dapat kita lihat pada majalah, website, iklan televisi, bahkan susunan furnitur di salah satu ruangan di rumah kita. Dalam desain komunikasi visual, layout merupakan salah satu hal yang utama (Guruh Ramdani:2009:93-94).

D. Warna

Warna merupakan unsur penting dalam desain. Dengan warna kita dapat menampilkan identitas atau citra yang ingin disampaikan. Baik dalam menyampaikan pesan atau membedakan sifat secara jelas. Warna merupakan salah satu elemen yang dapat menarik perhatian, meningkatkan suasana hati, menggambarkan citra sebuah perusahaan, dan lainnya (Lia Angraini:2018:37-40).

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Karya yang akan pencipta buat adalah sebuah buku ilustrasi bergambar dalam bentuk E-Book. Di dalam buku ilustrasi ini nantinya akan terdapat banyak gambar yang menarik serta mudah dimengerti oleh remaja sebagai bentuk promosi atau campaign dari si penulis. Ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi dengan teknik Vektor menggunakan media digital. Teknik ilustrasi yang bergaya Vektor menurut pencipta tepat digunakan untuk menggambarkan informasi tentang kuliner angkringan dan lainnya, yang juga memiliki kesan imajinatif sehingga lebih menyenangkan dan menghibur sesuai minat target audience. Target audience dari karya ini adalah remaja usia 17-25 Tahun, berdomisili di daerah Tangerang Selatan. Pencipta melakukan observasi ke salah satu tempat kuliner di daerah Pamulang Kota Tangerang Selatan. Observasi ini dilakukan untuk mendapatkan fakta-fakta tentang kuliner angkringan untuk mengetahui bagaimana keadaan di tempat tersebut. Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Pencipta melakukan studi pustaka guna mengumpulkan dan mencari referensi teori-teori dan definisi dari berbagai buku teori yang berhubungan dengan desain komunikasi visual juga identitas visual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pra produksi merupakan tahap-tahap sebelum pencipta melakukan pembuatan karya, pada tahap ini pencipta menentukan tema, membuat konsep kreatif, konsep teknis, treatment, dan membuat sketsa ilustrasi gambar. Tahap produksi dimulai dengan tahap manual, yaitu dengan menggambarkan setiap ilustrasi dengan sketsa menggunakan media pensil dan kertas. Setelah semua halaman digambar, sketsa kasar kemudian discan melalui media digital. Pada tahap ini adalah tahapan penyelesaian, pencipta melakukan pengecekan ulang hasil produksi. Pada tahap ini pencipta melakukan review untuk melihat ada tidaknya kesalahan atau sudah sempurna. Pencipta akan membahas bagian dari karya yang telah diciptakan yaitu buku ilustrasi yang berdasarkan konsep kreatif, konsep teknis dan relevansi kajian teori.



Gambar 1. Tampilan Layout Sampul Depan Buku Ilustrasi

Sampul depan menggunakan gaya desain yaitu flat design, Warna yang digunakan adalah kontras memberi kesan tenang. Prinsip layout pada halaman ini adalah emphasis, balance, sequence. Font yang di gunakan adalah Lemon Milk agar berkesan informatif.



Gambar 2. Tampilan Layout Buku Ilustrasi

Menggunakan gaya desain yaitu flat design agar mudah di baca dan lebih fokus terhadap informasi yang di berikan dan juga meletakkan makanan sajian dari angkringan di bagian bawah kiri dan kanan. Warna yang digunakan adalah kontras memberi kesan tenang. Prinsip layout pada halaman ini adalah simetris, semua objek antara kanan dan kiri nya sama rata, posisi teks berada ditengah dan sejajar jika digambarkan garis lurus dari atas ke bawah, bertujuan membawakan pesan yang berkesan formal. Font yang di gunakan adalah Lemon Milk agar berkesan informatif.



Gambar 3. Tampilan Layout Sampul Belakang Buku Ilustrasi

Menggunakan gaya desain yaitu flat design, pencipta memilih gaya flat design karena memiliki kesan sederhana, minimalis, dengan ilustrasi seseorang sedang menikmati hidangan angkringan. Warna yang digunakan adalah kontras memberi kesan tenang. Prinsip layout pada halaman ini adalah emphasis, balance, unity dimana emphasis. Font yang di gunakan adalah Lemon Milk agar berkesan informatif.

KESIMPULAN

Pembuatan buku ilustrasi "Angkringan Kita" yang akan di publikasikan di E-Book bertujuan untuk mendukung potensi kuliner dari angkringan ini untuk semakin bisa bersaing dengan kuliner lainnya dengan menunjukkan rasa bangga akan cita rasa khas dari kuliner angkringan ini. Di harapkan nya dengan buku ilustrasi ini di buat agar bisa menciptakan suatu acuan kepada pengusaha kuliner angkringan untuk mengemas branding dan promosi marketing lebih luas lagi supaya memunculkan potensi persaingan kuliner angkringan dengan kuliner lainnya. Setelah membuat buku ilustrasi sebagai upaya dukungan penulis pun membuat perhatian dengan meneliti lagi perkembangan promosi dan marketing dari kuliner angkringan agar memastikan bahwa buku ilustrasi yang di ciptakan penulis pun berdampak positif. Dan tak juga lupa untuk tetap melestarikan kuliner ini bahwa angkringan ini merupakan kuliner kearifan lokal dari khas Yogyakarta. Kekuatan pada buku ini yaitu dibuat dengan penuh warna dan gambar didalamnya, sederhana namun tetap menarik untuk dibaca. Kelemahan buku ini adalah ilustrasi yang terlalu sederhana dan kurang menarik. Kesempatan yang didapat dari buku ilustrasi ini yaitu dapat digunakan sebagai alat untuk memudahkan media sebagai promosi untuk kuliner angkringan. Ancaman untuk buku ilustrasi ini yaitu banyaknya e-book dan buku ilustrasi serupa yang lebih menarik dan lebih lengkap dari segi ilustrasi maupun isi materi.

SARAN

Untuk kedepannya, diperlukan sebuah metode baru atau pengembangan baru sebagai media promosi untuk mengenalkan kuliner angkringan lebih jauh lagi dan juga pastinya untuk bisa lebih bersaing dengan kuliner lainnya. Karena kuliner angkringan dari Yogyakarta ini sangat berpotensi untuk bersaing dengan kuliner lainnya, maka dari itu dengan di buat nya buku ilustrasi angkringan sebagai media pendukung, di harapkan juga untuk ke depan nya akan ada lagi media media pendukung selain dari buku ilustrasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini S, Lia., & Nathalia, Kirana. (2018). Desain Komunikasi Visual; Dasar dasar Panduan Untuk Pemula. Bandung: Penerbit Nuasa.
- Arifin dan Kusrianto. "Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi" Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia 2009
- Danton, Sihombing. 2001. Tipografi Dalam Desain Grafis. Jakarta: Gramedia.
- Darma Prawira, Sulasmi. "Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain". Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan 1989
- Kusrianto, Adi. "Pengantar Desain Komunikasi Visual" Surabaya: Penerbit Andi. 2006
- M. Suyanto. (2004). Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan. Yogyakarta: Andi.
- Ramdani, Guruh "Desain Grafis" Bogor: ITB Press. 2009
- Rohidi. Tjetjep R. "Lintasan Peristiwa dan Tokoh Seni Rupa Indonesia Bar". Semarang: IKIP Semarang Press 1984
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2006. Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan. Dimensi Press: Jogjakarta
- Sofyan, S. 'Jurnal Seni. Seni ilustrasi sebuah tinjauan historis'. Yogyakarta: BP ISI 1994
- Vardiansyah, Dani. "Filsafat Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar". Jakarta: PT Indeks. 2008
- Wahyuningsih, Sri. "Desain Komunikasi Visual". Madura: UTM Press. 2013

WEB

- <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/4629155/awal-mula-munculnya-angkring-an-warung-nasi-kucing-dengan-harga-sangat-terjangkau>
- <https://journals.telkomuniversity.ac.id/demandia/article/view/1548/882>
- <https://media.neliti.com/media/publications/167485-ID-pentingnya-peran-logo-dalam-membangun-br.pdf>