

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI SARANA PENGENALAN JAJANAN TRADISIONAL JAWA

Lisa Novena Tjukipto

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ma Chung
Villa Puncak Tidar Blok N-01, Doro, Karangwidoro, Kec. Dau, Kab. Malang, Jawa Timur 65151
E-mail : 331510015@student.machung.ac.id

Abstraksi

Seiring berjalannya waktu, keberadaan makanan tradisional Indonesia pun menjadi semakin jarang akibat masuknya budaya penganan dari luar negeri sehingga diperlukan upaya untuk mengingatkan para generasi muda bahwa masakan tradisional itu penting. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan buku ilustrasi yang mampu memperkenalkan jajanan tradisional Jawa dan menarik minat pembaca berusia 17-35 tahun. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif, melalui studi pustaka dan pengumpulan data sekunder secara *online*. Konsep yang digunakan yaitu ilustrasi digital dengan *style* naturalis diikuti dengan ilustrasi *doodle*. Selain itu, buku ini dilengkapi dengan resep pembuatan agar pembaca dapat membuat sendiri jajanan dalam buku ini. Dari perancangan ini dihasilkan media utama berupa buku ilustrasi 60 halaman dengan ilustrasi 13 jenis jajanan tradisional Jawa beserta deskripsi dan resepnya, media pendukung pameran berupa *x-banner* dan 3 buah poster ilustrasi, serta *merchandise* berupa *totebag*, celemek, dan tatakan piring.

Kata Kunci: Buku ilustrasi, jajanan tradisional, makanan tradisional, jajanan Jawa

Abstract

Over time, the existence of traditional Indonesian food has become increasingly rare due to the entry of confectionary culture from abroad so efforts are needed to remind the younger generation that traditional cuisine is important. This design aims to produce illustrated books that are able to introduce traditional Javanese snacks and attract the interest of readers aged 17-35 years. The method used is a qualitative method, through literature study and secondary data collection online. The concept used is a digital illustration with naturalist style followed by doodle illustrations. In addition, this book is equipped with making recipes so that readers can make their own snacks in this book. From this design produced the main media in the form of a 60-page illustrated book with illustrations of 13 types of traditional Javanese snacks along with their descriptions and recipes, exhibition supporting media in the form of x-banners and 3 illustrated posters, and merchandise in the form of totebags, aprons, and placemat.

Keywords: *Illustration book, Javanese snacks, traditional snacks, traditional foods*

A. Pendahuluan

Selain menjadi kebutuhan utama hidup, makanan juga memiliki fungsi sosial, budaya, serta ekonomi. Makanan yang dikonsumsi masyarakat dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan dan juga faktor sosial-budaya seperti adat istiadat, suku, agama, ataupun kepercayaan. Seiring berjalannya waktu, keberadaan makanan tradisional menjadi semakin jarang akibat masuknya budaya penganan dari luar negeri, termasuk jajanan yang dikemas. Warung tradisional dianggap tempat makan berkelas rendah bila dibandingkan dengan restoran barat. Jajanan-jajanan pasar tergantikan oleh kue-kue modern. Bahan-bahan masakan yang hanya didapat dari tumbuhan tertentu semakin susah dicari, sehingga banyak masakan tradisional yang akhirnya mulai ditinggalkan dan menghilang. Lambat laun ketertarikan generasi muda terhadap masakan tradisional pun menurun, pengetahuan mengenai kuliner asli Indonesia ini juga ikut berkurang.

Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan buku ilustrasi yang mampu memperkenalkan jajanan tradisional Jawa dan menarik minat pembaca berusia 17-35 tahun. Dalam perancangan ini, panganan yang akan dibahas yaitu *lemper*, ketupat, *lepet*, apem, klepon, iwel-iwel, jadah, wajik, jenang (dodol, sumsum, procotan, *abang*, *ireng*, *cendhil*), legomoro, kolak, es puter, *dawet*. Hasil perancangan ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu media utama dan media pendukung. Media utamanya berupa buku ilustrasi 60 halaman yang memuat gambar ilustrasi 13 jenis jajanan tradisional beserta informasi, resep, serta cara membuatnya. Media pendukung berupa *totebag*, celemek, dan tatakan piring sebagai *merchandise*, serta *x-banner* dan 3 buah poster ilustrasi untuk keperluan pameran.

Peninjauan berasal dari artikel jurnal yang berkaitan dengan perancangan buku ilustrasi maupun perancangan desain dengan tema makanan. Dari artikel jurnal pertama yang berjudul "*Perancangan Buku Ilustrasi Panduan Membuat Dessert Untuk Remaja Usia 12-18 Tahun*" oleh Guswinto (2015), diperoleh metode perancangan, gaya visual ilustrasi, dan pemilihan warna yang sekiranya dapat diterapkan dalam perancangan buku ilustrasi jajanan tradisional Jawa. Dari artikel jurnal kedua yang berjudul "*Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Makna Simbolik dari Kue Tradisional Budaya Tionghoa di Indonesia untuk Remaja Usia 11-12 tahun*" oleh Febrina Devana, diperoleh referensi dalam pembuatan buku ilustrasi jajanan Jawa karena konsepnya yang mirip dengan perancangan buku jajanan Jawa ini yaitu menceritakan kisah di balik kue tradisional Tiongkok.

Dari artikel jurnal ketiga yang berjudul "*Perancangan Buku Ilustrasi Karakter Jajanan Tradisional Khas Surabaya dengan Teknik Vektor Guna Meningkatkan Minat Anak pada Produk Lokal*" oleh Yohanes Ev Swandawidharma (2016) didapatkan pembelajaran bahwa akan lebih baik bila ilustrasi yang bertujuan untuk menginformasikan rupa asli jajanan tidak disederhanakan menjadi seperti ilustrasi vektor, karena akan menghilangkan daya tarik sekaligus informasi visual penting. Artikel jurnal keempat berjudul "*Perancangan Buku Visual Grafis Tentang Pola Makan Food Combining*" oleh Bie Karina Raditya yang mengambil target audiens yang termasuk dalam rentang target pembaca perancangan buku ilustrasi jajan Jawa dapat menjadikan perancangan ini sebagai referensi. Dari artikel jurnal kelima berjudul "*Perancangan Wallsticker Ilustrasi Doodle Pada Kedai Hanara Ramen Jombang*" oleh Nur Hajizah didapatkan inspirasi dan pengingat agar dalam membuat ilustrasi harus menyesuaikan luas media yang akan diaplikasikan sehingga komposisinya seimbang.

Selain jurnal, perancangan ini juga melakukan peninjauan dari 2 buku referensi, yaitu "*The Art of Botanical & Bird Illustration*" karya Mindy Lighthipe (2017) dan "*Tipografi dalam Desain Grafis*" karya Danton Sihombing (2015). Teknik menggambar dan pengambilan referensi dari buku "*The Art of Botanical & Bird Illustration*" dapat dijadikan panduan dalam pembuatan buku ilustrasi jajanan Jawa. Sedangkan dari buku "*Tipografi dalam Desain Grafis*" didapatkan teori-teori *font* serta *grid system* sebagai acuan desain *layout* untuk buku ilustrasi jajanan Jawa.

B. Metode Penelitian

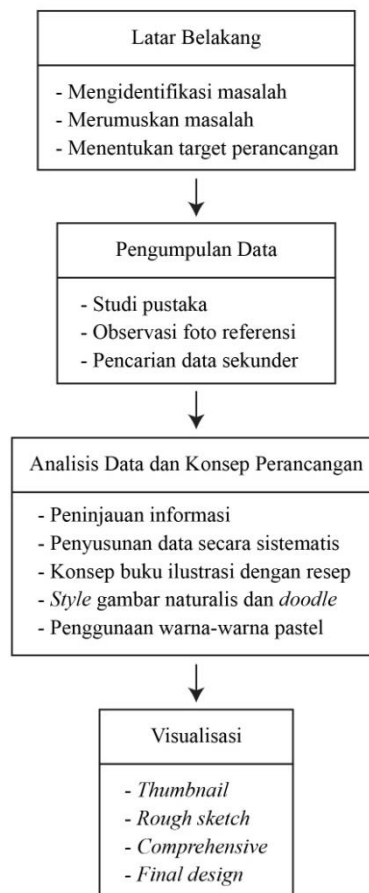
Metode yang digunakan untuk perancangan ini adalah metode kualitatif. Menurut Kirk dan Miller (1986, p 9, *cit.* Anggito & Setiawan, 2018, p 7), pengertian metode kualitatif adalah "tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan pada manusia baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahannya". Metode pengumpulan data untuk perancangan ini yaitu melalui studi pustaka dan pengumpulan data sekunder secara *online*. George (2008, *cit.* Djiwandono, 2015, p 27) menjelaskan bahwa studi pustaka adalah pencarian sumber-sumber atau opini pakar tentang suatu hal yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Dalam pembuatan buku ilustrasi jajanan tradisional Jawa, studi pustaka untuk data-data terkait deskripsi dan fakta jajanan tersebut akan dicari secara *online* karena keterbatasan informasi dari buku atau literatur yang khusus membahas jajanan tradisional, selain itu data untuk resep akan diambil dari buku-buku resep masakan. Yang dimaksud dengan data sekunder yaitu data atau informasi yang tidak didapat secara langsung dari sumber pertama (responden) melalui wawancara maupun kuesioner (Sarwono & Lubis, 2007, p 105).

Dalam menganalisis data-data yang sudah didapatkan, digunakan pendekatan kualitatif yaitu metode analisis tema kultural. Metode analisis tema kultural dilakukan dengan cara mengaitkan benang merah antara nilai-nilai, orientasi nilai, nilai dasar, premis, etos, pandangan dunia, dan orientasi kognitif. Suatu masalah tidak akan pernah lepas dari latar waktu dan lingkungan yang memunculkan masalah tersebut (Sarwono & Lubis, 2007, p 115). Perancangan buku ilustrasi ini dibuat berlandaskan pada kebutuhan akan literatur yang dapat memberikan pengetahuan serta mengangkat kembali minat masyarakat terhadap jajanan tradisional Indonesia yang saat ini masih rendah.

Sintesis adalah perpaduan dari permasalahan yang dirangkum ke dalam analisis kemudian dijadikan dasar pertimbangan pengambilan keputusan untuk perancangan selanjutnya (Sanyoto, 2006, p 44). Dari hasil analisis data akan muncul konsep untuk perancangan desain. Target audiens yang merupakan perempuan remaja hingga dewasa awal umumnya menyukai gaya desain yang cenderung *simple*, *cute*, atau *vintage*, sehingga buku ilustrasi ini akan mengadaptasi gaya-gaya tersebut pada desainnya.

Strategi desain yang digunakan yaitu *cyclic strategy* atau strategi berputar. Menurut Sarwono dan Lubis (2007, p 28), *cyclic strategy* diterapkan bila ada tahap perancangan yang membutuhkan proses pengulangan untuk menampung umpan balik sebelum dilanjutkan ke tahap berikutnya. Tahap pengulangan ini disebut *loop*, dan dalam satu *loop* besar bisa terdapat dua atau lebih *loop* yang lebih kecil. *Loop* ini akan terjadi ketika sampai pada proses revisi pembuatan ilustrasi dan juga penyusunan *layout* dan baru dapat dilanjutkan ke proses selanjutnya setelah hasil kedua proses tersebut disetujui.

Berdasarkan uraian metode perancangan, pengumpulan data, analisis data, sintesis konsep, serta strategi desain di atas, maka dapat dihasilkan bagan alir perancangan sebagai berikut



Gambar 1. Bagan Alir Perancangan

C. Hasil dan Pembahasan

Media pendukung dalam proses ini adalah *software* Paint Tool SAI dan Adobe Photoshop, serta Wacom Bamboo dan laptop sebagai *hardware*. Jenis *brush* yang digunakan antara lain *pen* yang memiliki sifat warna pekat, *brush* dasar dengan goresan lembut dan dapat di-*blend*, *brush* untuk *blur* (mengaburkan garis tegas objek), *brush* dengan goresan yang sedikit kasar untuk objek-objek bertekstur kasar, serta *brush* *Middle-round* bertekstur garis-garis untuk menambahkan efek goresan kasar kuas pada ilustrasi.



Gambar 2. Jenis *Brush* yang Digunakan

Pada tahap ini dilakukan *layout mapping* dengan mengikuti sistem *grid* serta penentuan jenis *font* untuk konten buku ilustrasi. *Layout mapping* menerapkan *single-column grid* untuk halaman judul baru, dan *multi-column grid* untuk halaman resep yang mengacu pada teori Sihombing (2015, p 204). Ukuran-ukuran *grid* tersebut yaitu: jarak 1,5 cm mengelilingi seluruh area kertas; jarak 1 cm dari batas tengah kedua halaman sebagai area jilid; jarak 2 cm setelah area jilid sebagai batas toleransi tekukan jilid; setelah itu area pengerjaan dibagi 2 antara batas toleransi jilid dan batas pinggir kertas.



Gambar 3. *Layout Mapping*

Font yang digunakan dalam buku ilustrasi ini adalah *font* tipe *sans serif* dan *script*. Kedua tipe huruf ini dapat memberikan kesan 'buatan tangan' atau orisinal, sehingga sesuai dengan ilustrasi-ilustrasinya yang juga gambaran tangan (bukan foto). *Font* yang dipilih yaitu 'Beyond the Mountains' untuk judul buku, 'Martina' untuk sub judul, dan 'Handlee' untuk *body text*.



Gambar 4. Font yang Digunakan

Pembuatan ilustrasi utama telah menerapkan teori prinsip-prinsip ilustrasi menurut Lighthipe (2017, pp 58-95), yaitu perspektif, pencahayaan, warna dasar, anatomi, dan detail. Hampir seluruh jajanan menggunakan perspektif mata kucing (*eye level*) yang memosisikan jajanan sejajar dengan pandangan manusia, kecuali kolak dan keenam jenis jenang yang menggunakan perspektif mata elang (*below eye level*). Pemilihan perspektif mata kucing untuk sebagian besar jajanan dikarenakan dimensi (panjang, tinggi, lebar) dan detail jajanan akan terlihat lebih jelas. Sedangkan untuk kolak dan keenam jenis jenang diperlihatkan dari atas karena jajanan tersebut diletakkan dalam mangkuk tinggi, sehingga jika menggunakan perspektif mata kucing maka 3/4 bagian ilustrasi akan memperlihatkan bagian mangkuknya saja. Selain itu, penggunaan perspektif mata elang lebih efektif terhadap benda-benda yang berjumlah banyak dan diatur berdekatan seperti 6 jenis jenang agar semua objek dapat terlihat lebih jelas.

Prinsip pencahayaan diterapkan dengan menambahkan *highlight* dan *shading* pada objek sesuai dengan sumber cahaya. Warna-warna yang digunakan juga berdasarkan pada warna asli objek yang berkaitan, misalnya warna daun pisang yang juga mengikuti warna daun pisang sesungguhnya. Prinsip anatomi terlihat dari ukuran jajanan yang disesuaikan perbandingannya dengan objek lain pada ilustrasi yang sama, misalnya perbandingan potongan pisang dengan daun pandan pada ilustrasi kolak. Ketiga prinsip ini bertujuan untuk membuat ilustrasi terlihat senyata mungkin karena *style* yang digunakan adalah naturalis. Berhubungan dengan tujuan utama buku ilustrasi sebagai sarana pengenalan, maka ilustrasi perlu dibuat dengan detail yang cukup banyak agar pembaca dapat menangkap detail-detail tersebut dengan baik walaupun bukan melalui foto.



Gambar 5. Hasil Ilustrasi Lemper



Gambar 6. Hasil Ilustrasi *Lepet*



Gambar 7. Hasil Ilustrasi *Apem*



Gambar 8. Hasil Ilustrasi *Klepon*



Gambar 9. Hasil Ilustrasi *Jajanan Iwel-iwel*



Gambar 10. Hasil Ilustrasi Kolak



Gambar 11. Hasil Ilustrasi Es Puter



Gambar 12. Hasil Ilustrasi Dawet

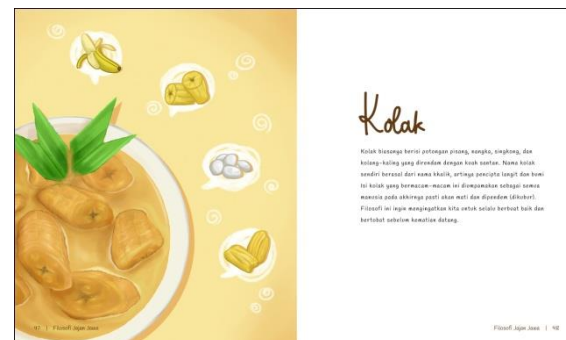
Tahap yang terakhir yaitu penempatan ilustrasi serta teks ke halaman-halaman dan menyesuaikan-nya dengan rancangan *layout*. Tahap ini juga meliputi tahap *finishing*, yaitu penambahan tekstur, efek, latar belakang, dan ornamen-ornamen lainnya. Setelah seluruh proses pembuatan selesai, maka *file* akan dicetak dalam bentuk buku dengan kertas jenis Copenhagen untuk konten yang kemudian akan dijilid *hard cover*.



Gambar 13. Halaman Sub-judul Jenang



Gambar 14. Halaman Resep Jenang Candhil



Gambar 15. Halaman Sub-judul Kolak



Gambar 16. Halaman Resep Kolak



Gambar 17. Hasil Buku Ilustrasi

Selain buku ilustrasi sebagai hasil media utama, dihasilkan juga desain media pendukung berupa *merchandise* dan media berbasis cetak untuk keperluan pameran. *Merchandise* digunakan sebagai media promosi yang disertakan bersama dengan buku ilustrasi, sedangkan pameran digunakan untuk POP (*Point of Purchase*). Hasil luaran *merchandise* terdiri dari *totebag* dengan ilustrasi vektor jajanan *lemper*, celemek dengan ilustrasi vektor jajanan iwel-iwel, serta tatakan piring dengan ilustrasi *doodle*. Untuk media cetak keperluan pameran berupa *x-banner* ukuran 160x60 cm, 3 buah poster ilustrasi ukuran A3 (42x29,7 cm) yang dibingkai pigura. Seluruh hasil perancangan ini kemudian diperlihatkan dalam pameran selama sehari di Universitas Ma Chung.



Gambar 18. Mockup Totebag



Gambar 19. Mockup Celemek



Gambar 20. Mockup Tatakan Piring



Gambar 21. Pameran Karya

A. Kesimpulan dan Saran

Hasil dari perancangan ini bisa dikatakan telah memenuhi hampir keseluruhan target perancangan. Buku ilustrasi berisi total 60 halaman dengan setidaknya 13 jenis jajanan beserta deskripsi dan resepnya. *Merchandise* dan media pendukung pameran telah dibuat sesuai target perancangan dengan rincian yaitu, *totebag* dengan ilustrasi *lemper*, celemek dengan ilustrasi *iwel-iwel*, tatakan piring dengan ilustrasi salah satu *doodle* resep, *x-banner* yang berisi sinopsis buku, serta 3 buah poster ilustrasi jajanan Jawa. Di sisi lain, target yang belum tercapai yaitu penambahan informasi mengenai asal-usul jajanan terkait. Hal ini disebabkan oleh sulitnya mencari data yang valid karena kurangnya literatur yang berhubungan dengan jajanan tradisional serta sejarahnya. Walau demikian, dapat disimpulkan bahwa keseluruhan hasil perancangan ini telah melampaui target dengan baik.

Saran yang dapat diberikan untuk perancang selanjutnya adalah agar membahas topik-topik tradisional atau budaya yang mulai dilupakan masyarakat sehingga budaya tersebut bisa tetap ada seiring perkembangan zaman. Disarankan juga untuk lebih memperdalam dan juga memperluas sumber pencarian data agar data-data yang didapatkan cukup valid, misalnya melakukan observasi lapangan serta wawancara pada budayawan.

Bagi pelaku usaha disarankan untuk mendorong masyarakat mempopulerkan kembali budaya-budaya Indonesia dengan memberikan sedikit sentuhan modern terhadap hal-hal tradisional tersebut sebagai bentuk penyesuaian zaman. Bagi pembaca diharapkan untuk ikut peduli dan melestarikan budaya-budaya Indonesia, terutama di Jawa yang banyak terpengaruh budaya luar negeri ini. Selain dengan cara membuat sendiri produk budaya tersebut, pembaca juga bisa menjadikan produk-produk budaya ini muncul kembali di pasaran. Misalnya dengan menunjukkan antusiasme terhadap jajanan tradisional dan membelinya, sehingga para penjual bisa tetap memproduksi jajanan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, G., & Harris, P. 2005, *Basic Design 02: Layout*. Lausanne, Switzerland: AVA Publishing SA.
- Anggito, A., & Setiawan, J. 2018, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Devana, F., Agung, A., & Kurniawan, D. 2014, *Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan*

- Makna Simbolik dari Kue Tradisional Budaya Tionghoa di Indonesia untuk Remaja Usia 11-12 tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna* , 1-12.
- Djiwandono, P. I. 2015 *Meneliti itu Tidak Sulit: Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Fleishman, M. 2004, *Exploring Illustration*. Ontario, Canada: Thomson-Delmar Learning.
- Guswinto, N. E., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. 2015, Perancangan Buku Ilustrasi Panduan Membuat Dessert Untuk Remaja Usia 12-18 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna* , 1-12.
- Hajizah, N., & Doerjanto, D. 2018, Perancangan Wallsticker Ilustrasi Doodle Pada Kedai Hanara Ramen Jombang. *Jurnal Seni Rupa* , 703-707.
- Hendratman, H. 2015, *Computer Graphic Design*. Bandung: Informatika.
- Hiam, A. (2014). *Marketing for Dummies* (4th ed.). Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Lighthipe, M. 2017, *The Art of Botanical & Bird Illustration*. California: Quarto Publishing.
- Raditya, B. K., H., P. W., & Yuwono, A. 2013, Perancangan Buku Visual Grafis Tentang Pola Makan Food Combining. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna* , 1-11.
- Sanyoto, S. E. 2006, *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*. Yogyakarta: Dimensi.
- Sarwono, J., & Lubis, H. 2007, *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Sihombing, D. 2015, *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sulastianto, H. 2018, *Seni Budaya untuk Kelas XII Sekolah Menengah Atas*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Supriyono, R. 2010, *Desain Komunikasi Visual - Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Swandawidharma, Y. E., Bahruddin, M., & Yosep, S. P. 2016, Perancangan Buku Ilustrasi Karakter Jajanan Tradisional Khas Surabaya dengan Teknik Vektor Guna Meningkatkan Minat Anak pada Produk Lokal. *Jurnal Art Nouveau* , 5, 1-9.