

RESEARCH ARTICLE

Desain Buku Ilustrasi Berjudul Marragam Kuliner Media Informasi Kekayaan Kuliner Kota Padangsidempuan

Alya Hendrahmi, Syarip Hidayat* and Asep Kadarisman

Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung, 40257, Jawa Barat, Indonesia

* Corresponding author: syarip@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Banyak kuliner unik yang belum dikenal masyarakat di Padangsidempuan, kota di Sumatera Utara. Tujuan dari penelitian ini merancang buku informasi kuliner yang menampilkan hidangan khas kota tersebut, mempermudah akses informasi bagi masyarakat luar kota Padangsidempuan sebagai wisatawan. Penelitian menggunakan metode kualitatif, meliputi observasi ke rumah makan lokal, wawancara dengan pelaku kuliner, dan analisis literatur. Buku ilustrasi dipilih sebagai media yang sesuai untuk menyajikan informasi kuliner secara terstruktur dan menarik. Buku ini mencakup deskripsi mendetail, ilustrasi, dan panduan kuliner untuk hidangan seperti holat, ikan salai gulai, dan bolu salak. Dengan desain komunikasi visual yang menarik, buku ini bertujuan memperkenalkan kekayaan kuliner kota Padangsidempuan, memberikan informasi komprehensif, meningkatkan pengetahuan masyarakat, menarik wisatawan, serta berkontribusi pada pelestarian budaya kuliner daerah.

Key words: buku ilustrasi, pelestarian budaya kuliner.

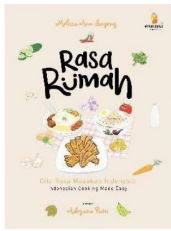
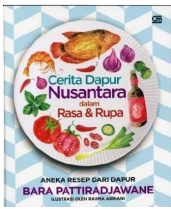
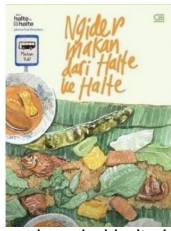
Pendahuluan

Menurut data Badan Pusat Statistik (2017), Indonesia dengan 17.504 pulau diakui sebagai negara kepulauan terbesar. Dengan 270,20 juta orang yang tinggal di Indonesia per-September 2020, menurut hasil Sensus Penduduk (SP2020), setelah Amerika Serikat, Tiongkok dan India, negara dengan peringkat keempat jumlah penduduk terbesar adalah Indonesia. Indonesia dengan pulau-pulau yang luas dan populasi tertinggi keempat di dunia, terkenal akan keragaman budaya dan kulinernya di berbagai daerah. Identitas suatu suku, kota, atau bahkan negara dapat ditelusuri melalui warisan kulinernya, yang juga menjadikannya tujuan wisata yang populer. Kita dapat memahami dan menghargai identitas Indonesia melalui makanan [1]. Di provinsi Sumatera Utara, Indonesia, Kota Padangsidempuan adalah salah satu tempat yang belum banyak dikenal dengan kulinernya yang beragam. Kota utama di wilayah Tapanuli ini terletak sekitar 385 kilometer dari Medan. Kabupaten Tapanuli Selatan mengelilingi Kota Padangsidempuan secara keseluruhan. Meskipun memiliki beragam jenis kuliner, masih banyak orang di Sumatera Utara yang belum mengetahui kuliner tradisional Kota Padangsidempuan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya media cetak yang memadai, sehingga masyarakat luas kesulitan mendapatkan informasi mengenai kuliner kota ini. Sebagian besar informasi tentang kuliner Padangsidempuan belum terdokumentasikan dalam bentuk yang menarik dan mudah diakses. Akibat dari kurangnya dokumentasi ini, terdapat dua masalah utama yang muncul. Pertama,

rendahnya aksesibilitas informasi tentang kuliner Kota Padangsidempuan, terutama bagi pengunjung dari luar kota. Kesulitan dalam menemukan informasi kuliner ini menghalangi mereka menikmati kekayaan kuliner khas Padangsidempuan, yang pada akhirnya menurunkan daya tarik wisata kuliner di kota tersebut. Kedua, kurangnya media yang mendokumentasikan kuliner Padangsidempuan berpotensi mengakibatkan hilangnya pengetahuan tentang kuliner tersebut seiring berjalannya waktu.

Menanggapi masalah ini, penulis merasa perlu menciptakan sebuah karya yang berisi informasi lengkap tentang kuliner khas Kota Padangsidempuan. Buku dipilih sebagai media karena buku dapat diakses secara luas oleh berbagai kalangan tanpa harus menggunakan perangkat tambahan. Buku ini dirancang untuk menampilkan keanekaragaman kuliner Padangsidempuan, termasuk informasi tentang bahan-bahan, cara memasak, serta tempat-tempat kuliner yang dapat dikunjungi. Penulis ingin memberikan informasi yang menyeluruh dan mudah dimengerti kepada para pembaca melalui buku ini. Dalam merancang buku ini, Desain Komunikasi Visual (DKV) berperan penting sebagai komponen utama dalam menyampaikan informasi secara menarik dan menggugah minat pembaca. Desain yang menarik dan representatif dari kekayaan kuliner Kota Padangsidempuan akan diperkuat dengan penggunaan ilustrasi, yang dapat memberikan daya tarik visual yang kuat bagi pembaca. Perancangan buku ini akan menghasilkan media yang tidak hanya mendidik namun juga menghibur

Table 1. Analisis Matriks

	Buku 1	Buku 2	Buku 3
Judul	 Rasa Rumah	 Cerita Dapur Nusantara dalam Rasa & Rupa	 Ngider makan dari halte ke halte
Penerbit	Esensi-Erlangga Group	PTGramedia Utama	PT Gramedia Pustaka Utama
Penulis	Melissa Ann Sugeng	Bara Pattiradjawane	Dari Halte ke Halte Jakarta Food Sketchers
Tahun Terbit	2019	2017	2023
Ukuran	20 × 21 cm	25 cm	17,5 × 23 cm
Jumlah Halaman	56 Halaman	150 halaman	160 halaman
Ilustrasi	Ilustrasi bergaya semi realis dan visualnya diilustrasikan dengan detail yang cukup memberikan kesan nyata tapi tetap mempertahankan elemen artistik	Ilustrasi bergaya semi realis dengan watercolour dan visualnya cukup memberikan kesan nyata tapi tetap mempertahankan elemen artistik dan gaya pribadi	Ilustrasi bergaya semi realis teknik pewarnaan watercolor memberikan kesan realistis tapi tetap mempertahankan elemen artistik
Tipografi	Tipografi menggunakan font sans serif	Tipografi menggunakan font sans serif	Tipografi menggunakan sans serif font
Warna	Warna yang digunakan yaitu warna cerah berupa warna primer, warna sekunder, dan warna tersier.	Warna yang digunakan adalah warna terang berupa warna primer, warna sekunder, dan warna tersier.	Warna yang digunakan adalah warna cerah berupa warna primer, warna sekunder, dan warna tersier.
Layout	Jumlah ilustrasi dan teks hampir sama rata dalam menceritakan dan membagikan informasi.	Jumlah ilustrasi dan teks lebih dominan dalam menceritakan dan membagikan informasi.	Jumlah ilustrasi dan teks lebih dominan dalam menceritakan dan membagikan informasi.

dan mudah dipahami oleh pembaca dengan menggunakan pendekatan DKV yang tepat. Diharapkan buku ini dapat menjadi sumber utama pengetahuan tentang kuliner Kota Padangsidimpuan dan memberikan akses kepada masyarakat luas khususnya masyarakat Sumatera Utara untuk mengenal dan menghargai kekayaan kuliner lokal mereka sendiri.

Tinjauan Pustaka

Desain Komunikasi Visual

Komunikasi visual didefinisikan sebagai bentuk komunikasi yang menggunakan mata sebagai alat visual utama untuk menyampaikan pesan dan makna, dan bahasa visual sebagai alat visual dalam buku Adi Kuriyanto yang berjudul Pengantar Desain Komunikasi Visual (Walisyah, 2019 dalam Sapriila & Hidayat [9]). Ada beberapa desain prinsip yang digunakan sebagai dasar atau dapat dianggap konsep desain. Berikut adalah prinsip desain tersebut yaitu: (Supriyono, 2010: 87 dalam Amrullah & Nugraha, [10]) kesatuan, keseimbangan, ritme, penekanan dan proporsi.

Media Informasi

Media berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dari sumbernya kepada penerima sasaran. Dengan kata lain, media menjadi alat atau saluran yang digunakan untuk

metransfer informasi dari satu individu ke individu lainnya, memungkinkan terjadinya pertukaran ide, informasi dan juga pemahaman. (Kurniawan, 2017, dalam Febriani & Hidayat [11])

Perancangan

Kuriyanto (2009) menyatakan bahwa perancangan dikenal sebagai proses pengembangan desain yang menggunakan bahasa visual untuk menyampaikan pesan melalui desain dikenal sebagai desain komunikasi visual. Tujuannya adalah untuk memberi tahu, mendorong, mempengaruhi, atau mengubah perilaku target dengan cara yang diinginkan. Bahasa visual ini biasanya berupa gambar, simbol, atau elemen grafis lainnya yang disusun dengan cara tertentu. Secara kreatif dan komunikatif, pesan memberikan solusi untuk masalah sosial dan bisnis.

Ilustrasi

Salah satu jenis informasi visual adalah ilustrasi yang tidak berbasis teks yang biasanya dikaitkan dengan gambar. Bergantung pada tujuan mereka, ilustrasi dapat digunakan sebagai hiasan, mendukung penjelasan tulisan, atau bahkan sebagai informasi utama itu sendiri. Fotografi, grafis, dan *freehand* adalah beberapa contoh jenis ilustrasi berdasarkan proses pembuatannya [12].

Layout

Ambrose dan Harris (2005) menegaskan bahwa layout yang efektif memerlukan pengaturan elemen desain dalam suatu bidang untuk menghasilkan tampilan yang artistik (Anggarini dan Natalia, dalam Hidayat [13]).

Tipografi

Benson (1985) Seni dan keterampilan mengatur huruf agar terlihat, mudah dipahami, dan disajikan dengan cara yang sistematis dikenal sebagai tipografi [9].

Warna

Warna adalah bagian dari keindahan desain. Sulasmi Darma mengatakan bahwa warna adalah efek dari objek yang tercermin dalam cahaya dan mata dapat melihat. Objek yang tercermin menyerap sebagian atau seluruh warna cahaya. Misalnya, cerminan dari warna kuning akan menyebabkan benda menjadi kuning ketika menerima cahaya [9].

Metodologi Penelitian

Observasi, wawancara dan penyebaran kuesioner adalah metode yang dilakukan pada perancangan ini. Observasi dilakukan di rumah makan batunadua indah yang menyediakan berbagai macam makanan khas kota Padangsidempuan dan juga di toko bolu salak kenanga yang menjual oleh-oleh khas kota Padangsidempuan. Untuk wawancara, dilakukan dengan anggota dinas pariwisata Kota Padangsidempuan yaitu ibu Mardiana Siregar, lalu owner toko bolu salak kenanga yaitu Bapak Hadi Mulia Warman dan warga lokal kota Padangsidempuan yaitu ibu Rahmi Elfriti. Untuk kuesioner disebar ke target pasar yaitu masyarakat Sumatera Utara khususnya di kota Medan, Siantar, Tapanuli Tenggara dan Kabupaten Padang Lawas, yang berusia 17-25 tahun. Selain metode-metode yang telah disebutkan sebelumnya, penulis menggunakan referensi buku ilustrasi kuliner kota Padangsidempuan dan matriks perbandingan untuk membandingkan buku-buku ilustrasi informasi kuliner daerah dalam menganalisa data. Penulis juga menggunakan analisis SWOT. Buku ilustrasi ini berjudul "Marragam Kuliner" yang di ditujukan untuk memperkenalkan kuliner khas kota Padangsidempuan mulai dari bahan-bahan, cara memasak sampai oleh-oleh khasnya. Tujuan dari perancangan buku ini tidak hanya untuk memperkenalkan keberagaman kuliner ke masyarakat luas, tetapi guna melestarikan kuliner daerah.

Hasil dan Pembahasan

Analisis dari 3 judul buku yang berbeda dirincikan pada tabel 1 di bawah ini, dan analisis matriks perbandingan rincian lengkap disajikan pada Tabel 2 berikut ini. Untuk merancang buku ini akan menggunakan teknik gambar digital semi-realis untuk memastikan bahwa ilustrasi yang digambar benar-benar mencerminkan bentuk aslinya. Dan juga menggunakan tipografi sans serif agar dapat memberikan kesan minimalis tetapi tetap modern. Pesan disajikan dalam gaya informal dan ramah yang memberikan kesan kepada pembaca bahwa mereka sedang menerima saran dari seorang teman. Penggunaan media yang digunakan adalah media buku ilustrasi. Perancangan buku ini merupakan upaya untuk mempromosikan tradisi kuliner lokal dan melestarikan budaya di samping memberikan informasi. Media buku digunakan atau ditujukan kepada konsumen yang dirancang untuk memperkenalkan kuliner khas kota Padangsidempuan. Dengan menyesuaikan target audiens, konsep media perancangan buku ilustrasi dibuat dengan :

1. Bentuk Buku (*Physical Book*)
Judul buku : Marragam Kuliner

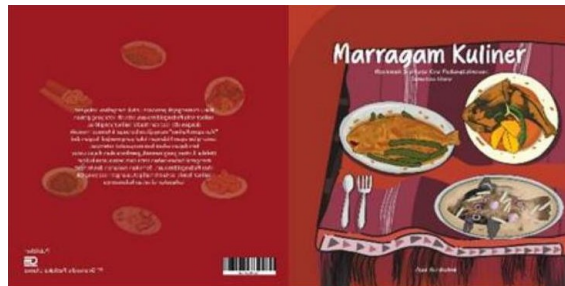
Table 2. Analisis Matriks Perbandingan

Observasi	Hasil observasi lapangan menunjukkan bahwa kuliner khas Kota Padang sidempuan, seperti holat, ikan mas arsik, ikan salai gulai, dan sayur daun ubi tumbuk (bulung gadung duda), sebagian besar terbuat dari olahan ikan dan sayuran lokal. Makanan ini tersedia di Rumah Makan Batunadua Indah. Toko Bolu Salak Kenanga juga menjadi tempat yang nyaman untuk membeli oleh-oleh khas, terutama produk berbahan buah salak, dengan konsep toko yang menyerupai minimarket.
Wawancara	Pemerintah Kota Padangsidempuan mengatakan ternyata belum ada buku yang menjelaskan tentang kuliner kota ini. Kurangnya media yang mendokumentasikan kuliner kota ini membuat wisatawan bingung untuk memilih kuliner khasnya. Padahal kota Padangsidempuan sendiri memiliki banyak jenis kuliner seperti holat, ikan mas arsik, ikan mas gulai sampai bulung gadung duda yang dapat menarik minat wisatawan.
Kuesioner	Kota Padangsidempuan dan kulinernya masih belum dikenal oleh banyak orang di Sumatera Utara. Audience setuju untuk dibuatkannya buku ilustrasi yang berisi informasi informasi tentang kuliner kota ini.
Perbandingan Visual	Dengan menggunakan warna yang mencerminkan bentuk asli dari setiap objek, ilustrasi tersebut sangat realistis. Prinsip penekanan digunakan dalam pembuatan desain, di mana perhatian desain difokuskan pada ilustrasi di hampir setiap halaman. Informasi ditulis dengan huruf sans serif agar lebih mudah dibaca. Setiap buku memiliki kekayaan ilustrasi yang unik.
Kesimpulan	Dari kumpulan data yang diambil melalui observasi, wawancara, kuesioner, SWOT, dan matriks dapat disimpulkan bahwa bentuk perancangan untuk memberikan informasi tentang kuliner Kota Padangsidempuan adalah buku ilustrasi. Buku ilustrasi merupakan media yang sudah dikenal secara umum dan dapat dijangkau oleh semua kalangan. Dari hasil analisis ditangkap bahwa perancangan buku informasi kuliner Kota Padangsidempuan ini sangat dibutuhkan untuk mengenalkan kuliner kota ini ke masyarakat luas dan juga untuk mengisi kesenjangan media yang belum mendokumentasikan kuliner yang berpotensi untuk melestarikan kuliner daerah.

Ukuran : 20 cm × 20 cm
Teknik Jilid : Jahit blok lem
Halaman : 38 hal

2. Bahan Buku (*Material Book*)

Cover: Soft cover
Isi : Book paper 90 gr
Hasil dari perancangan buku ilustrasi, sebagai berikut, Cover buku



Gambar 1. Cover Buku



Gambar 5. Isi Buku (5)



Gambar 2. Isi Buku (2)



Gambar 6. Magnetic Bookmarks



Gambar 3. Isi Buku (3)



Gambar 7. Postcard



Gambar 4. Isi Buku (4)

Magnetic Bookmarks

Salah satu media pendukung berupa *Magnetic Bookmarks* ditunjukkan pada gambar 6.

Postcard

Salah satu media pendukung produk buku ini ialah berupa Postcard yang ditunjukkan pada gambar 7 di bawah ini.

Piring

Visualisasi piring yang menjadi salah satu media pendukung dalam promosi dapat dilihat dalam Gambar 8.

Pouch Sendok

Visualisasi salah satu media pendukung dalam promosi dapat dilihat dalam Gambar 9.

disajikan pada gambar 1, isi buku dapat dilihat pada gambar 2, gambar 3, gambar 4 dan gambar 5.

Diluar media utama yang sudah ditampilkan sebelumnya, penulis menyajikan media pendukung untuk buku ini, yang berfungsi sebagai alat yang membantu mempromosikan media utama dan membangkitkan minat para audiens, yaitu sebagai berikut.



Gambar 8. Piring



Gambar 9. Pouch Sendok



Gambar 10. Pouch & Totebag

Pouch & Totebag

Gambar 10 terdapat pouch dan totebag.

Stiker

Terdapat juga stiker sebagaimana ditunjukkan dalam Gambar 11.

Keychain

Gambar 12 menunjukkan visual dari *keychain* sebagai media pendukung dari buku ini.

Poster

Gambar 1 menunjukkan visual dari poster sebagai media pendukung dari buku ini.

Kesimpulan

Dari pemaparan tugas akhir ini dapat diambil beberapa kesimpulan, yaitu pertama adalah perancangan buku informasi tentang kuliner Kota



Gambar 11. Stiker



Gambar 12. Keychain



Gambar 13. Poster

Padangsidempuan dapat menjadi salah satu media yang mendokumentasikan tentang kuliner kota tersebut guna melestarikan budaya yang tidak ternilai harganya, dan agar tidak pudar karena masuknya budaya asing. Kedua adalah perancangan buku informasi kuliner ini dapat menambah wawasan masyarakat luas tentang kuliner daerah dan juga menjadi salah satu daya tarik wisata. Perancangan buku ilustrasi ini digunakan untuk upaya memperkenalkan kuliner tradisional dan juga mendukung potensi kuliner di Kota Padangsidempuan. Desain buku ini merupakan upaya untuk mempromosikan warisan kuliner daerah dan melestarikan budaya selain memberikan informasi. Perancangan buku ini merupakan upaya untuk mempromosikan warisan kuliner daerah dan melestarikan budaya selain memberikan informasi. Media buku digunakan atau ditujukan kepada konsumen. Dengan kehadiran buku

ini, masakan lokal diharapkan tetap ada, meskipun banyak makanan baru muncul di kota Padangsidimpuan.

Daftar Pustaka

1. Sari N. Pengembangan Ekonomi Kreatif Bidang Kuliner Khas Daerah Jambi. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*. 2018;2(1):51-60.
2. Haiqal MK, Hidayat S. Penerapan Identitas Visual pada Media Promosi Website Wisata Kerajinan Rajapolah. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*. 2017;184-99.
3. Harsana M, Triwidayati M. Potensi Makanan Tradisional sebagai Daya Tarik Wisata Kuliner di DI Yogyakarta. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana*. 2020;15(1).
4. Hasibuan S, Hidayat S, Kadarisman A. Perancangan Media Informasi Pahlawan Kemerdekaan Sisingamangaraja XII Bagi Siswa SMP Provinsi Sumatera Utara. *eProceedings of Art & Design*. 2017;4(1).
5. Kusnadi. *Dasar Desain Grafis*. Tasikmalaya: Edu Publisher; 2018.
6. Nisa MF, Nugraha ND, Aditya DK. Perancangan Media Informasi Kesenian Rudat Berbasis Augmented Reality Untuk Remaja Di Tasikmalaya. *eProceedings of Art & Design*. 2020;7(2).
7. Putra RW. *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Yogyakarta: Penerbit ANDI; 2020.
8. Wibawati D, Prabhawati A. Upaya Indonesia untuk Mempromosikan Wisata Kuliner sebagai Warisan Budaya Dunia. *Journal of Tourism and Creativity*. 2021;5(1):36-44.
9. Saprilla RB, Hidayat S. Perancangan Identitas Visual dan Media Informasi Kampung Batik Laweyan. *eProceedings of Art & Design*. 2019;6(1).
10. Amrullah NR, Nugraha ND, Aditya DK. Perancangan Buku Pada Kain Tapis Lampung Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kepedulian Terhadap Budaya Lampung. *eProceedings of Art & Design*. 2020;7(2).
11. Febriani IN, Hidayat S, Resmadi I. Perancangan Media Informasi Mengenai Pentingnya Literasi Digital Pada Anak. *eProceedings of Art & Design*. 2020;7(2).
12. Nuzulfa S, Soedewi S. Perancangan Prototype Aplikasi Game Sebagai Media Informasi Protokol 3M Untuk Usia 6–12 di Bogor. *eProceedings of Art & Design*. 2021;8(6).
13. Hidayat AD, Hidayat D. Perancangan Buku Ilustrasi Modifikasi Sepeda Motor Retro Klasik. *eProceedings of Art & Design*. 2019.