

INSPIRASI DESAIN GAYA VINTAGE DALAM PERANCANGAN BUKU INFOGRAFIS MAKANAN POPULER TRADISIONAL MELAYU KEPULAUAN RIAU

Nila Ardana Harahap¹, Eko Agus Basuki Oemar²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: nilaharahap16021264003@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ekooemar@unesa.ac.id

Abstrak

Kepulauan Riau merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki kebudayaan dan tradisi serta makanan tradisional daerah dari Suku Melayu. Makanan tradisional Melayu memiliki berbagai macam makanan yang unik dan memiliki peran dalam sebuah adat dan tradisi. Namun tidak banyak dijumpai media yang mengekspos dan memperkenalkan makanan tradisional Melayu di Indonesia. Tujuan utama dari Perancangan Buku Infografis Makanan Populer Tradisional Melayu Kepulauan Riau adalah memperkenalkan makanan tradisional dari suku melayu ke masyarakat Indonesia, terutama kepada generasi muda. Buku infografis ini juga bertujuan untuk menambah pengetahuan dan apresiasi masyarakat terutama generasi muda terhadap makanan tradisional. Perancangan buku infografis ini menggunakan metode kualitatif yaitu berupa analisis deksriptif melalui pendekatan secara ilmiah dengan data yang bersumber dari fakta-fakta yang ditemukan dalam penelitian. Hasil dari perancangan ini berupa buku infografis yang berisi mengenai makanan tradisional melayu dan latar belakang budayanya beserta resep dari makanan. Gaya desain Vintage menjadi inspirasi dalam konsep desain dari buku infografis yang jarang ditemukan dalam perancangan buku infografis lainnya.

Keywords: Vintage, Buku, Infografis, Makanan Tradisional, Melayu

Abstract

Kepulauan Riau is one of the provinces in Indonesia which has culture and traditions also traditional food of Malay Tribe. Malay's has variety of unique traditional foods that serves as a role in Malay's customs and traditions. However, there are not many media that has exposed and introduced Malay's traditional food in Indonesia. The main purpose of Malay's Traditional Popular Food Infographic Book is to introduce Malay's traditional food to Indonesians, especially to the younger generation. This infographic book also intended to increase the knowledges and appreciation towards traditional food within the younger generation. The design of this infographic book uses qualitative method in form of descriptive analysis through a scientific approach, with data sourced from the facts found in the researches. The result of this research is an infographic book containing traditional Malay food and its cultural backgrounds along with the recipes of the food. Vintage style become the inspiration of the design concept of this infographic books, which are rarely found in other infographic book design concept.

Keywords: Vintage, Book, Infographic, Tradisional Food, Malay

PENDAHULUAN

Tradisional dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada

norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun. Kata 'tradisi' dalam tradisional berasal dari bahasa latin 'traditio' yang artinya 'diteruskan'. Hal ini memiliki makna bahwa

Tradisional merupakan bentuk atau kegiatan meneruskan sesuatu yang telah ada. Tradisional erat kaitannya dengan norma dan adat istiadat yang sudah berlaku sejak turun temurun dan membentuk sebuah kebudayaan dalam suatu kelompok masyarakat. Kebudayaan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia seperti kepercayaan, kesenian dan adat istiadat. Kebudayaan merupakan salah satu contoh hasil dari sesuatu atau tindakan yang bersifat tradisional. Ciri-ciri umum tradisional adalah penggunaan cara atau alat yang sederhana tanpa penggunaan teknologi modern. Modern dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti berupa terbaru, mutakhir dan sikap dan cara berpikir serta tata cara bertindak sesuai dengan tuntutan zaman. Modern merupakan hasil dari proses modernisasi. Modernisasi adalah suatu proses transformasi dari suatu arah perubahan ke arah yang lebih maju atau meningkat dalam berbagai aspek dalam kehidupan masyarakat (Rosana, 2011:33). Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa tradisional merupakan kebalikan dari konsep modern saat ini. Modern merupakan sikap atau tindakan yang maju atau terbaru sedangkan tradisional merupakan bentuk sikap atau tindakan yang meneruskan kebiasaan-kebiasaan yang telah ada sejak zaman dahulu. Hal ini dapat dilihat dari contoh kebudayaan tradisional yang dimiliki oleh setiap kelompok masyarakat, seperti upacara adat, norma dan adat istiadat, kesenian hingga makanan tradisional.

Guerrero (dalam Tyas, 2017:3) mendefinisikan makanan tradisional atau kuliner lokal sebagai produk makanan yang sering dikonsumsi oleh suatu kelompok masyarakat atau dihidangkan dalam perayaan dan waktu tertentu, diwariskan dari generasi ke generasi, dibuat sesuai dengan resep secara turun temurun, dibuat tanpa atau dengan sedikit rekayasa, dan memiliki karakteristik tertentu yang membedakannya dengan kuliner daerah lain. Sesuai dengan konsep tradisional, makanan tradisional merupakan makanan yang telah ada sejak dahulu yang kemudian diteruskan dari generasi ke generasi. Makanan ini juga memiliki keterkaitan dengan adat istiadat yang berlaku serta proses

pembuatannya yang melibatkan cara maupun alat yang sederhana atau tidak modern.

Makanan Tradisional Melayu merupakan makanan dari suku Melayu yang dapat ditemukan di beberapa daerah Indonesia yang memiliki suku dan kebudayaan Melayu. Suku Melayu di Indonesia menurut sensus pada tahun 2000 terdapat di pulau Sumatera seperti Riau, Kepulauan Riau, Jambi dan Bengkulu dan Pulau Kalimantan yaitu Pontianak. Kepulauan Riau salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki suku dan kebudayaan Melayu. Di provinsi Kepulauan Riau dapat ditemukan berbagai macam kebudayaan Melayu termasuk makanan tradisional. Makanan tradisional Melayu memiliki berbagai jenis makanan yang unik serta menarik untuk diteliti, dari segi bahan dasar, bumbu yang digunakan dan latar belakang budayanya. Terdapat beberapa makanan tradisional yang dikonsumsi saat upacara adat atau perayaan-perayaan tertentu. Namun makanan tradisional Melayu beserta budayanya sangat jarang ditemukan di berbagai media salah satunya yaitu media buku cetak.

Berdasarkan hasil pengamatan, yang telah dilakukan di toko buku Gramedia, tidak banyak buku makanan yang menulis mengenai makanan tradisional Melayu. Hal ini merupakan salah satu faktor makanan dan budaya Melayu tidak begitu dikenal oleh masyarakat Indonesia umumnya. Oleh karena itu, perlu ada sebuah media yang dapat memperkenalkan makanan tradisional Melayu beserta budayanya kepada masyarakat Indonesia terutama generasi muda, yaitu melalui perancangan buku infografis makanan tradisional Melayu Kepulauan Riau.

Kata *Vintage* berdasarkan kamus bahasa Inggris-Indonesia memiliki arti berupa tahun hasil buatan atau panen pada suatu tahun, hasil pungutan suatu tahun. Menurut Emily Chalmers (dalam Angelia & Kusumarini: 2015) *Vintage style* mengacu pada tahun 1900-an sampai 1980-an. Menurut Katherine Sorrell (dalam Angelia & Kusumarini: 2015) Desain gaya *vintage* merujuk kepada gaya desain era lampau yang terdapat pada tahun 1900-1980an dengan ciri utama dari gaya desain ini adalah penggunaan warna cenderung kalem, penggunaan garis tepi atau *border* dan elemen visual dekoratif seperti ornamen yang rumit. Perancangan buku infografis pada

umumnya menggunakan gaya desain cenderung modern atau minimalis. Desain gaya *vintage* dalam perancangan ini menjadi inspirasi dan gaya baru dalam merancang sebuah buku infografis.

Era modern saat ini, tidak hanya teknologi dan ilmu pengetahuan yang berkembang, namun bidang kuliner juga ikut mengalami perkembangan. Perkembangan tersebut dapat dilihat dari *trend* masakan cepat saji, makanan luar negeri hingga kuliner modern atau biasa disebut dengan ‘kekinian’. Penelitian mengenai persepsi dan perilaku remaja terhadap makanan tradisional dan makanan modern, yang dilakukan oleh Galuh Putri Hardikna Sempati pada tahun 2016, membuktikan bahwa remaja cenderung memiliki persepsi baik terhadap makanan modern dibanding makanan tradisional. Penelitian ini menggunakan sampel dari populasi remaja di kelurahan Mantrijeron, Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan dari 258 remaja, 172 memilih makanan modern dan 86 memilih makanan tradisional (Sempati, 2016:4). Fenomena ini merupakan gambaran kasar dari kurangnya minat dan apresiasi terhadap makanan tradisional Indonesia di kalangan generasi muda. Padahal makanan tradisional Indonesia merupakan makanan yang ‘kaya’. Terdapat banyak jenis bumbu dan sekitar 300 seni dapur dihasilkan di seluruh Indonesia sehingga boleh dibilang Indonesia adalah dapur Gastonomi terbesar di dunia (Gardjito & Putri, 2017:11). Hal ini seharusnya menjadi sebuah kebanggaan bagi bangsa Indonesia.

Rumusan masalah dari Perancangan Buku Infografis Makanan Populer Tradisional Melayu Kepulauan Riau, meliputi; Bagaimana konsep rancangan Buku Infografis Makanan Populer Tradisional Melayu Kepulauan Riau, Serta Bagaimana Perancangan Buku Infografis Makanan Populer Tradisional Melayu Kepulauan Riau.

Perancangan ini bertujuan untuk memperkenalkan makanan tradisional dari suku Melayu Kepulauan Riau yang jarang diekspos dan di berbagai media, melalui media berupa Buku Infografis. Selain itu hasil dari perancangan ini merupakan bentuk apresiasi dan kecintaan terhadap makanan tradisional daerah.

Fokus dari Perancangan Buku Infografis Makanan Populer Tradisional Melayu

Kepulauan Riau ini ialah makanan tradisional yang sering dikonsumsi oleh masyarakat Melayu di daerah Kepulauan Riau beserta latar belakang budaya dari makanan tersebut. Selain itu juga resep dari makanan hingga alat dan bahan serta tata cara memasak.

METODE PERANCANGAN

Metode perancangan menggunakan metode kualitatif. Bodgan dan Biklen (dalam Rahmat, 2019: 2-3) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang di amati. Metode kualitatif menggunakan pendekatan secara ilmiah dengan data yang bersumber dari fakta-fakta yang ditemukan dalam penelitian di lapangan dan tidak menggunakan perhitungan atau data statistik. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini yaitu melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka.

Teknik analisis data menggunakan teknik analisis 5W+1H. Riska Jayanti (dalam Misrah & barsandji, tanpa tahun:56) ,mengartikan teknik 5W+1H adalah singkatan dari ‘ ‘ What, Who, When, Where, Why, How’ ’ yang dalam bahasa Indonesia diartikan menjadi kata apa, siapa, kapan, dimana, mengapa dan bagaimana. Metode 5W+1H merupakan metode analisis data dengan menjawab pertanyaan dasar berupa apa (*what*), siapa (*who*), kapan (*when*), dimana (*where*), mengapa (*why*), dan bagaimana (*how*).

Morris (dalam Hasanah, 2016:26) mendefinisikan observasi sebagai aktivitas mencatat suatu gejala dengan bantuan instrumen-instrumen dan merekamnya dengan tujuan ilmiah atau tujuan lain. Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya mengukur sikap dari responden (wawancara dan angket) namun juga dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi (situasi dan kondisi) (Brima, 2015:9). Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung ke lapangan terhadap proses pembuatan makanan tradisional itu sendiri untuk mengetahui tata cara memasak dan bahan yang digunakan. Dengan caramencatat dan mengambil foto kegiatan memasak makanan tradisional. Kegiatan mencatat ini meliputi, resep dari makanan berupa

bahan, bumbu dan alat yang digunakan beserta langkah-langkah dalam memasak.

Wawancara menurut Hendriyadi (2014: 4) adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan interview guide (panduan wawancara). Wawancara dapat dilakukan dengan tatap muka maupun melalui telepon. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan bersama Ibu Noer Syamsinar, yang cukup dikenal sebagai seseorang yang terbiasa memasak makanan tradisional Melayu yang dilakukan melalui telepon.

Zed, 2003 (dalam Supriyadi, 2016:85) mendefinisikan Studi pustaka atau kepustakaan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Metode ini menggunakan pembahasan yang berasal dari fakta yang terdapat dalam buku, jurnal, maupun artikel, untuk memperkuat materi pembahasan. Perancangan buku infografis ini dilakukan dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber pustaka seperti buku kuliner, buku resep, buku seni budaya melayu, dan berbagai jurnal mengenai kuliner dan makanan tradisional melayu. Selain itu juga dilakukan melalui internet seperti artikel maupun jurnal online, *website* dan situs-situs *blog*.

Buku Infografis Makanan Populer Tradisional Melayu Kepulauan Riau merupakan buku yang berisi informasi mengenai makanan tradisional Melayu yang populer di daerah Kepulauan Riau. Informasi yang terdapat didalam perancangan mengenai latar belakang budaya, resep dan tata cara memasak.

Batas lingkup dari perancangan buku infografis ini adalah makanan populer dan makanan yang memiliki latar belakang budaya serta pengenalan singkat tentang budaya Melayu.

Target utama dari perancangan ini ialah remaja atau generasi muda. Secara demografis meliputi, Remaja hingga dewasa, berjenis kelamin perempuan, dengan status ekonomi menengah hingga ke atas. Secara geografis yaitu masyarakat yang berada di Indonesia, dan hidup di daerah perkotaan. Secara Psikografis meliputi, masyarakat yang ingin mengetahui informasi

seputar makanan tradisional dan tata cara memasaknya. Berdasarkan *Behaviour* atau tingkah laku, menasar kepada masyarakat yang cenderung tertarik terhadap budaya Indonesia dan makanan tradisional serta *food photography*.

Instrumen pengumpulan data digunakan melalui observasi terhadap proses pembuatan makanan, wawancara terhadap orang Melayu yang biasa memasak makanan tradisional Melayu, dan melalui kepustakaan.

Dalam perancangan ini, langkah-langkah yang dilakukan dalam proses penciptaan karya adalah sebagai berikut.



Gambar.1 Kerangka Perancangan

KERANGKA TEORETIK

a. Pengertian Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2001:172), buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Buku berdasarkan jenisnya terbagi menjadi dua jenis, yaitu buku fiksi, dan buku non fiksi.

- Buku fiksi

Menurut Kamus Besar bahasa Indonesia (KBBI) (2001:316), fiksi adalah cerita rekaan atau khayalan yang tidak berdasarkan kenyataan. Buku fiksi adalah buku yang diciptakan berdasarkan khayalan dan imajinasi pengarang bukan berdasarkan kenyataan ataupun fakta ilmiah. Contoh karya yang termasuk dalam buku fiksi adalah novel, komik, cerpen, dan puisi.

- Buku non fiksi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2001: 786), non fiksi adalah yang tidak bersifat

fiksi, tetapi berdasarkan fakta dan kenyataan. Buku non fiksi adalah buku yang bersifat faktual berdasarkan fakta dan kisah nyata bukan rekaan maupun khayalan penulis. Contoh buku nonfiksi adalah buku panduan, buku pelajaran, ensiklopedia, kamus dan peta.

Buku Infografis dalam perancangan ini tergolong dalam jenis buku non fiksi. Informasi yang dimuat berupa fakta yang berasal dari hasil penelitian.

b. Material Cetak Buku

Media utama dari perancangan ini adalah berupa buku cetak. Dalam percetakan, terdapat beberapa material yang digunakan seperti jenis kertas dan teknik jilid yang digunakan. Dalam perancangan ini terdapat jenis kertas yang digunakan yaitu:

1) Kertas *Art paper*

Kertas *Art paper* merupakan material kertas yang sering digunakan dalam media cetak. Kertas ini memiliki karakteristik berupa permukaannya yang licin. Kertas ini memiliki ketebalan yang beragam mulai dari 85 gr hingga 350 gr. Kertas ini sering digunakan untuk mencetak majalah, katalog, brosur, dan flyer.

Material kertas ini digunakan sebagai cover dari perancangan buku dengan menambahkan laminasi doff pada permukaan kertas. Laminasi doff digunakan untuk menghilangkan efek licin pada permukaan kertas. Ketebalan yang digunakan untuk cover buku adalah 350 gr. Kertas ini juga digunakan pada bagian isi dengan ketebalan yang lebih tipis yaitu 100 gr. Selain itu juga digunakan untuk mencetak media tambahan berupa kartu resep dan bookmark dengan menggunakan kertas dengan ketebalan 350 gr.

2) Penjiidan

Langkah selanjutnya dalam mencetak sebuah buku adalah proses penjilidan. Dalam perancangan buku dijilid menggunakan jilid kawat. Lembaran kertas dilipat kemudian diberi kawat pada bagian tengah sebagai perekat.

c. Teori Infografis

Infografis berasal dari kata *Infographics* dalam Bahasa Inggris yang merupakan singkatan dari *Information* dan *Graphics* adalah bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat (Saptodewo, 2014: 194).

Infografis merupakan bentuk penyampaian informasi secara visual/grafis dengan tujuan agar informasi yang disajikan lebih mudah dipahami oleh pembaca. Representasi visual (ilustrasi/fotografi) mempunyai kekuatan menarik atensi secara langsung dan memiliki peran persuasi visual yang besar dalam tampilan suatu infografis (Saptodewo, 2014: 195). Infografis sering dijumpai diberbagai media seperti di media massa maupun media cetak.

d. Tinjauan Makanan Tradisional

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Tradisional adalah sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun. Makanan tradisional atau kuliner lokal adalah produk makanan yang sering dikonsumsi oleh suatu kelompok masyarakat atau dihidangkan dalam perayaan dan waktu tertentu, diwariskan dari generasi ke generasi, dibuat sesuai dengan resep secara turun temurun, dibuat tanpa atau dengan sedikit rekayasa, dan memiliki karakteristik tertentu yang membedakannya dengan kuliner daerah lain. (Guerrero, dalam Tyas 2017:3). Dari pengertian ini dapat disimpulkan Makanan tradisional adalah makanan dan minuman yang biasa dikonsumsi oleh masyarakat tertentu secara turun temurun, dengan citarasa khas yang diterima oleh masyarakat tersebut dan memiliki karakteristik tertentu yang menjadi pembeda antar daerah. Selain itu makanan tradisional juga memiliki peran tertentu dalam kegiatan adat istiadat dalam suatu daerah, seperti dalam sebuah perayaan ataupun upacara adat.

e. Teori Layout

Amborse & Harris (dalam Anggraini, Lia & Nathalia, 2014:74) mendefinisikan Layout sebagai penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Secara umum, layout merupakan tata letak ruang atau bidang. Berdasarkan pengertian tersebut, *layout* merupakan tata letak bidang yang berupa penyusunan elemen-elemen desain untuk membentuk susunan desain yang artistik. *Layout* terdiri dari beberapa elemen yaitu teks, elemen visual atau grafis seperti garis, bentuk, warna dan

sebagainya. Tujuan dari *layout* adalah agar informasi yang disajikan dapat mudah dibaca, terlihat rapi dan nyaman untuk dibaca, serta menampilkan teks maupun gambar agar terlihat menarik.

Layout memiliki prinsip yang merupakan kaidah dalam pembuatan layout, berikut prinsip-prinsip dari layout:

1) *Sequence*

Sequence ialah urutan perhatian dalam layout atau aliran pandangan mata ketika melihat layout (Anggraini & Nathalia, 2014:75). Dalam membuat sebuah layout harus memerhatikan urutan prioritas informasi yang akan disajikan.

2) *Emphasis*

Emphasis merupakan penekanan pada bagian-bagian tertentu dalam sebuah layout. Penekanan ini berfungsi agar pembaca dapat lebih terarah atau fokus pada bagian yang penting (Anggraini & Nathalia, 2014: 76). *Emphasis* dapat dilakukan dengan memberi ukuran *font* atau huruf yang lebih besar, memberikan warna yang kontras, meletakkan pada tempat yang paling menarik, atau memberikan bentuk atau gaya yang berbeda dari yang lainnya.

3) Keseimbangan atau *balance*

Keseimbangan atau *balance* merupakan pembagian berat yang merata pada suatu *layout* (Rustan, 2008: 75). Keseimbangan terbagi menjadi dua yaitu seimbang simetris dan asimetris. Keseimbangan simetris dilakukan dengan membuat objek yang berlawanan sama persis sehingga tercipta keseimbangan. Pada keseimbangan asimetris, objek yang berlawanan dibuat tidak sama persis namun tetap terlihat seimbang.

4) *Unity*

Unity pada *layout* berfungsi menciptakan kesatuan pada keseluruhan elemen. *Unity* tidak berarti hanya kesatuan dari elemen-elemen yang secara fisik kelihatan, namun juga kesatuan antara non fisik yaitu pesan komunikasi yang dibawa dalam konsep desain tersebut (Rustan, 2008: 84). Setiap elemen maupun pesan yang disajikan harus saling berkaitan dan ditata dengan alur yang tepat agar informasi yang disajikan tidak hanya terlihat rapi namun juga berkesinambungan.

Sistem Grid Pada Layout

Grid atau garis bantu dapat memudahkan ketika membuat sebuah layout. Dengan

menggunakan grid dapat menciptakan keharmonisan terhadap desain layout.

Terdapat 4 jenis *grid* dalam sistem *grid* pada *layout* (Anggraini & Nathalia:2014)

1) *Manuscript Grid*

Manuscript grid merupakan *grid* yang menggunakan satu kolom dalam desain layoutnya. Hal yang paling berperan penting pada jenis *grid* ini ialah tipografi dan tata letak teks.

2) *Column Grid*

Column grid merupakan *grid* yang tersusun dari 2 kolom atau lebih. Jenis *grid* ini digunakan untuk layout yang bersifat kompleks dan berisi penggabungan teks dan ilustrasi.

3) *Modular Grid*

Modular grid adalah jenis *grid* yang terdiri atas beberapa modul dengan pembagian kolom dan baris yang konsisten. jenis *grid* ini digunakan untuk konten yang bersifat banyak dan kompleks.

4) *Hierarchical Grid*

Hierarchical grid merupakan jenis *grid* yang biasa ditemukan dalam *webdesign layout*. Hal yang perlu diperhatikan dalam jenis *grid* ini adalah alur atau *sequence* konten dan memperhatikan prioritas konten, dari hal yang terpenting hingga kurang penting.

f. Teori Warna

Warna dapat didefinisikan secara fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan (Irawan, Bambang dan Tamara, tanpa tahun: 51). Warna merupakan salah satu elemen dalam desain komunikasi visual. Warna memiliki peran dalam memberikan kesan dan ketertarikan terhadap suatu karya visual (Supriyono, 2010:72). Penggunaan warna pada karya visual harus diperhatikan agar dapat menarik khalayak yang melihatnya. Dalam seni rupa warna dapat dilihat dari tiga dimensi yaitu:

1) *Hue*

Hue merupakan pembagian warna berdasarkan nama-nama warna. Pada *hue* warna dibagi menjadi 3 golongan yaitu warna primer, sekunder dan tersier. Warna primer terdiri dari warna merah, kuning dan biru. Warna sekunder terdiri dari dua warna campuran pada warna primer. Warna tersier merupakan campuran warna primer dan warna sekunder seperti, merah-ungu, merah-oranye, kuning-oranye, kuning-hijau, biru-ungu, dan biru hijau.

Pada percetakan warna dibagi menjadi empat warna pokok yaitu CMYK. CMYK terdiri dari *cyan*, *magenta*, *yellow* dan *black*. (Supriyono, 2010: 70).

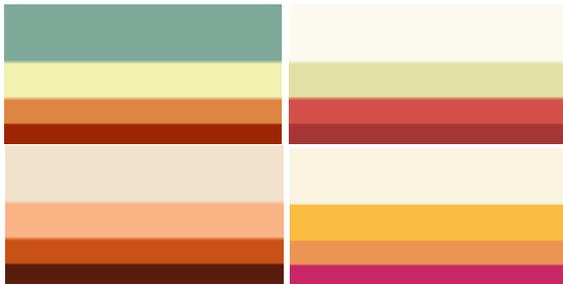
2) *Value*

Value merupakan terang gelapnya suatu warna. warna dapat ditambah ataupun dikurangi menjadi warna tua atau warna muda.

3) *Intensity*

merupakan tingkat kemurnian dan kejernihan warna. Warna yang memiliki intensitas penuh ialah warna yang belum dicampuri warna lain.

Warna pada gaya desain *Vintage* umumnya menunjukkan kesan lampau dan nostalgia ke era-era pada tahun 1900an hingga 1980an. Warna yang digunakan pada gaya desain *Vintage*, cenderung mengikuti penggunaan warna pada desain era tahun tersebut, dengan karakteristik berupa warna-warna yang cenderung kalem dan hangat. Berdasarkan *value*, warna terang pada gaya desain *Vintage* cenderung lebih *soft* atau muda, tidak begitu pekat dan terang. Pada warna gelapnya, gaya desain *Vintage* mengarah pada *style gothic*, yaitu warna gelap yang memiliki tekstur bangunan-bangunan tua pada era *medieval*. Warna seperti merah kecoklatan dan coklat yang menunjukkan kesan tua atau lampau sering digunakan pada gaya desain *Vintage*.



Gambar. 2 Contoh palet warna pada *vintage*

g. Gaya Desain Vintage

Kata *Vintage* berdasarkan kamus bahasa Inggris-Indonesia memiliki arti berupa tahun hasil buatan atau panen pada suatu tahun, hasil pungutan suatu tahun. Menurut Emily Chalmers (dalam Angelia & Kusumarini: 2015) *Vintage style* mengacu pada tahun 1900-an sampai 1980-an. Menurut Katherine Sorrell (dalam Angelia & Kusumarini: 2015) *Vintage style* tidak terpaku pada satu gaya desain atau style, tetapi *Vintage style* adalah penggabungan dua atau lebih style

yang berbeda menjadi satu. Dimana *style* atau gaya desain yang digunakan mencakup gaya desain abad 18, Georgian, Victorian, Art Deco, 1950s, 1960s, 1970s, dan contemporary dipadukan juga dengan “Global” styles seperti English Country, American Shakers, Scandinavian dan Ethic.

Gaya desain *Vintage* dalam perancangan ini merujuk kepada gaya desain era lampau yang terdapat pada tahun 1900-1980an. Gaya desain *Vintage*. Ciri-ciri umum dari gaya desain ini adalah penggunaan *border* dan elemen visual dekoratif seperti ornamen yang rumit. Tipografi yang digunakan merupakan klasik atau *old style* tipografi seperti sans serif. Warna yang digunakan dalam gaya desain ini cenderung warna dengan nuansa kalem dan hangat.

Terdapat beberapa gaya desain *Vintage* berdasarkan pengelompokan tahunnya, yaitu:

1) *Art Deco*

Gaya desain *Art Deco* diperkenalkan pada tahun 1920. Gaya desain ini memiliki ciri dalam penggunaan elemen visual berbentuk geometri seperti pola-pola dan garis yang simetris dan mosaic.

2) *Art Nouveau*

Gaya desain *Art Nouveau* terkenal pada akhir abad 19 hingga tahun 1910. Gaya desain ini memiliki ciri-ciri berupa penggunaan elemen visual yang detail, seperti ornamen yang rumit, penggunaan sulur-sulur dan warna yang cenderung kalem dan feminim. Ciri lainnya pada *Art Nouveau* yaitu sering menggunakan ilustrasi berupa tanaman seperti bunga dan pohon serta ilustrasi seorang wanita. *Art Nouveau* merupakan gaya desain yang menekankan pada keindahan.

3) *Victorian Style*

Gaya desain ini mengacu pada gaya desain pada era 1837-1901, ketika tahta Inggris berada pada Ratu Victoria. Gaya desain ini memiliki cakupan yang luas karena periodenya juga yang cukup lama. Gaya desain ini berkembang menjadi gaya desain *steampunk* dan *hipster*. Ciri-ciri umum dari gaya desain ini adalah penggunaan tipografi yang berhuruf tebal, tata layout yang penuh dan penggunaan garis tepi atau *border*.

4) *Gothic Style*

Gaya desain ini mengacu pada era *medieval* atau abad pertengahan hingga akhir. Gaya desain ini memiliki pengaruh yang luas mulai dari

arsitektur, seni rupa dan seni dekoratif. Ciri khas dari gaya desain ini adalah penggunaan warna-warna yang gelap dan penggunaan tipografi yang memiliki kesan kuat. Secara keseluruhan gaya desain ini menunjukkan kesan yang otoritas dan agung. Pada era sekarang, Gaya desain *Ghotic* dalam desain grafis terinspirasi oleh era medieval seperti penggunaan tekstur dengan kesan tua pada tipografi, menggunakan warna-warna sederhana yang bernuansa gelap dan tekstur dengan nuansa tua seperti pada bangunan-bangunan era *Ghotic*.

Gaya desain *vintage* pada perancangan buku infografis makanan tradisional Melayu, mengadopsi beberapa *style Vintage*, seperti pada *style art nouveau* yang identik dengan penggunaan warna yang kalem dan ornamen yang detail. Kemudian pada *style Victorian* yang identik dengan penggunaan garis tepi atau border lalu *gothic style* yang identik dengan kesan lampau dan warnanya yang gelap.

Gaya desain *vintage* pada umumnya dikaitkan kepada perempuan dikarenakan penggunaan elemen-elemen visual yang cenderung feminim seperti penggunaan ukiran atau ornamen dan warna-warna yang kalem dan hangat. Namun tidak menutup kemungkinan untuk dapat disukai oleh laki-laki. Seperti pada gaya *Art Deco* yang cenderung menggunakan elemen visual berbentuk geometris dan simetris sehingga menunjukkan kesan tegas didalamnya. Selain itu juga terdapat gaya desain *Gothic* yang memiliki ciri berupa penggunaan warna gelap dan kesan keagungan didalamnya. Selain itu dalam gaya desain *Vintage* terdapat penggunaan tipografi berhuruf tebal yang menunjukkan kesan kuat dalam sebuah desain seperti pada gaya desain *Victorian* dan *Gothic*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa desain gaya *Vintage* tidak hanya eksklusif pada salah satu gender saja namun juga dapat dinikmati oleh semua gender.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi secara langsung terhadap proses pembuatan makanan tradisional Melayu menghasilkan resep dan tata cara memasak makanan tradisional Melayu, hingga durasi waktu yang diperlukan dalam memasak satu sajian makanan.

Wawancara yang dilakukan menghasilkan informasi berupa resep orisinal atau resep asli dari makanan tradisional Melayu. Ditemukan beberapa

bahan yang digunakan dalam makanan tradisional Melayu yang unik dan jarang digunakan dalam masakan pada umumnya. Selain itu juga mendapatkan hasil berupa tips dan tata cara memasak makanan tradisional Melayu.

Studi Pustaka yang dilakukan menghasilkan informasi lengkap mengenai latar belakang budaya dari makanan seperti tradisi dan perayaan atau upacara adat yang berada di Kepulauan Riau beserta makanan yang biasa menyertai perayaan atau tradisi tersebut. Berdasarkan kegiatan kepastakaan ditemukan 5 macam makanan tradisional yang unik dan memiliki peran dalam sebuah tradisi atau perayaan di kebudayaan Melayu. Selain itu juga menghasilkan berbagai macam makanan tradisional terkenal yang terdapat di Kepulauan Riau. Ditemukannya pengelompokkan makanan tradisional melayu berdasarkan Makanan Utama, Lauk Pauk, Kudapan Kering dan Kudapan Basah.

Dalam perancangan ini menggunakan teknik analisis data 5W+1H yang menjawab pertanyaan mendasar berkaitan dengan perancangan.

1) *What*

- Merancang Buku Infografis Makanan Tradisional Melayu Kepulauan Riau

2) *Who*

- Target Audiens dari Perancangan Buku Infografis yaitu remaja dan dewasa.

- Perancangan buku kuliner Melayu sebelumnya telah dirancang dalam bentuk buku ilustrasi yang berjudul "Perancangan Buku Ilustrasi Kuliner Khas Melayu Deli Medan" oleh Ahmad Setia Insan F sebagai karya tugas akhir program studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Telkom

- Perancangan buku kuliner Melayu sebelumnya telah dibuat dan dipublikasikan dalam buku yang berjudul "Kuliner Jambi, Telusuri Jejak Melayu, Sedap Meresap dalam Kalbu" oleh Profesor Kuliner Indonesia Prof. Dr. Ir Murdijati Gardjito.

3) *Why*

- Tujuan Perancangan adalah Membuat Buku yang menarik mengenai Makanan Tradisional Melayu.

- Penggunaan buku sebagai media dari perancangan dikarenakan buku dapat di akses oleh semua masyarakat tidak hanya kelompok tertentu.

- Buku infografis sebagai media dalam mengangkat dan memperkenalkan makanan tradisional Melayu kepada masyarakat Indonesia dan sebagai bentuk apresiasi terhadap makanan tradisional daerah.
- 4) *When*
 - Waktu perancangan tahun 2020
 - 5) *Where*
 - Lokasi perancangan di kota Batam, Provinsi Kepulauan Riau.
 - 6) *How*
 - Proses perancangan Buku Infografis ini melalui beberapa tahap yaitu mengidentifikasi masalah, menganalisis data dan konsep desain. Proses visualisasi dari karya desain melalui tiga tahap yaitu, *thumbnail*, *tight-tissue* dan *final*.
 - Buku dapat diakses oleh audiens melalui promosi lewat sosial media dalam bentuk buku cetak.

Konsep Desain

Konsep desain dalam perancangan ini adalah desain infografis. Informasi dalam buku di desain dalam bentuk infografis, terutama pada bagian resep makanan.

Tema desain dalam Perancangan Buku Infografis Makanan Populer Tradisional Melayu Kepulauan Riau adalah perayaan. Tema perayaan yang dimaksud adalah buku divisualisasikan dengan konsep sebuah acara atau perayaan secara adat Melayu. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan elemen-elemen visual seperti dekorasi maupun ornament yang biasa digunakan dalam dekorasi panggung dalam perayaan adat Melayu. Tema ini dipilih sesuai dengan isi buku yang memuat budaya dan makanan tradisional yang terdapat dalam sebuah perayaan dan tradisi.

Gaya desain secara keseluruhan menggunakan desain ala *vintage* yang didalam buku terdapat elemen-elemen visual bergaya lampau seperti dekorasi dan ornamen yang terdapat pada era *art nouveau*. Desain ala *vintage* ini dipilih dikarenakan memiliki persamaan dengan budaya melayu. Seperti penggunaan ornamen yang dapat ditemukan dalam kesenian ukir, dekorasi panggung hingga ke pakaian tradisional Melayu.

Dalam perancangan buku infografis ini juga memperhatikan layout, tipografi, warna dan

Ilustrasi yang digunakan sebagai visual pendukung. Secara keseluruhan, isi buku menggunakan gaya *layout manuscript grid*, yaitu grid yang menggunakan satu kolom dalam desain layoutnya. *Grid* ini di gunakan pada halaman yang memiliki teks yang panjang.



Gambar. 3 Manuscript grid pada layout

Font yang digunakan dalam perancangan terdapat dua jenis yaitu font dekoratif dan font serif. Font jenis dekoratif digunakan pada cover buku. Hal ini dikarenakan font dekoratif merupakan font yang cocok untuk digunakan sebagai font judul dari sebuah buku agar terlihat mencolok. Isi buku menggunakan font serif dengan tujuan menyesuaikan dengan gaya desain ala *vintage*.

Warna yang digunakan dalam desain buku menggunakan warna kuning dan merah beserta turunan kedua warna tersebut. Warna kuning dipilih dikarenakan suku Melayu identik dengan penggunaan warna kuning dalam kehidupannya. Warna Kuning dalam kebudayaan Melayu memiliki makna berupa kekuasaan dan kemegahan. Perpaduan warna kuning dan merah memberikan kesan hangat pada desain sesuai dengan gaya desain *Vintage*.



Gambar. 4 Palet warna pada perancangan

Karya Desain

1. Thumbnail Judul Tight Tissue Judul

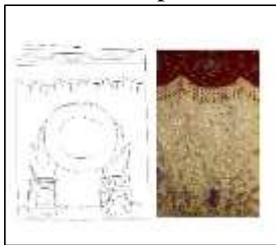


Gambar.5 Thumbnail dan Tight tissue judul
Font yang digunakan font dekoratif “hamurz” dan font sans serif “posterboy”. Warna yang digunakan warna kuning dan merah.



Gambar. 8 Thumbnail dan Tight Tissue karakter

2. Thumbnail
Cover depan



Tight Tissue
Cover depan



Gambar. 6 Thumbnail dan Tight Tissue Cover depan
Elemen visual pada cover terdapat batik khas Melayu yaitu awan larat kembang beratur dan keseluruhan desain terinspirasi dari dekorasi panggung khas Melayu.

3. Thumbnail
Cover belakang



Tight Tissue
Cover belakang

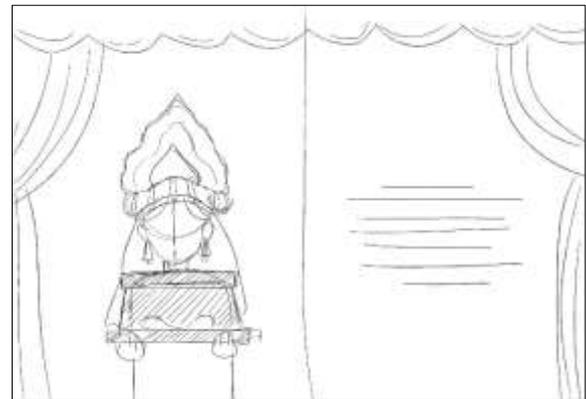


Gambar. 7 Thumbnail dan Tight Tissue Cover belakang

4. Thumbnail
Karakter

Tight Tissue
Karakter

5. Thumbnail halaman sambutan



Gambar. 9 Thumbnail halaman sambutan

Tight Tissue halaman sambutan



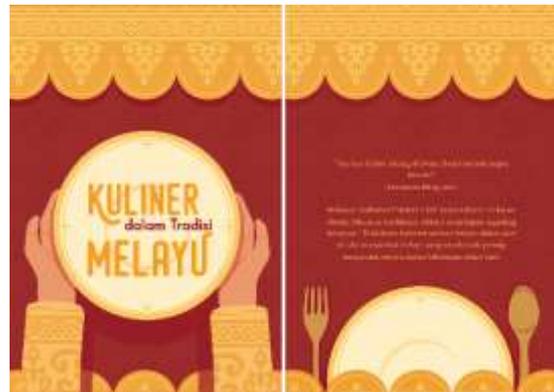
Gambar. 10 Tight Tissue halaman sambutan

6. Thumbnail isi

Tight Tissue isi



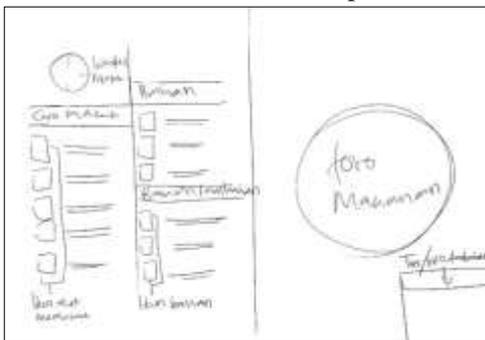
Gambar. 11 Thumbnail dan Tight Tissue isi



Gambar. 14 cover depan dan belakang

Layout yang digunakan dalam isi buku menggunakan *manuscript grid*, dan terdapat border atas dan bawah pada layout yang memperkuat gaya desain *vintage*.

7. Thumbnail Halaman resep



Gambar. 12 Thumbnail halaman resep
Tight Tissue halaman resep



Gambar. 13 Tight Tissue halaman



Gambar. 15 halaman pembuka dan hal Prakata



Gambar. 16 halaman sambutan



Gambar. 17 Daftar isi buku

Karya Final



Gambar. 18 hal 9-10



Gambar. 19 hal 43-44



Gambar. 20 hal 47-48



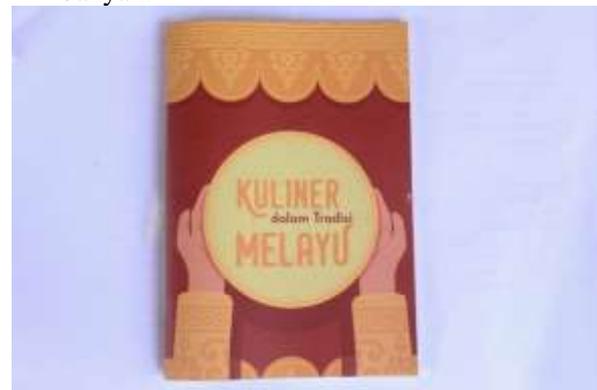
Gambar. 21 hal penutup

Link Karya Final:

<https://bit.ly/KulinerdalamTradisiMelayu>

Karya Cetak

- Ukuran buku: 16 x 23 cm
- Material Cetak: Kertas Art Paper 350 gr untuk bagian cover, dan kertas Art Paper 100 gr untuk bagian isi. Untuk bagian cover kertas artpaper diberi laminasi doff untuk menghilangkan permukaan kertas yang licin dan mengkilap.
- Penjilidan: Menggunakan jilid kawat, yaitu buku dilipat dan diberi kawat pada bagian tengah. Metode penjilidan ini cocok untuk buku yang tidak terlalu tebal. Selain itu, metode jilid ini cocok untuk isi buku yang memiliki banyak halaman yang bersandingan, karena tidak mengambil banyak bagian tengah kertas, dan gambar tidak terpotong banyak.



Gambar. 22 cover depan buku cetak.



Gambar. 23 cover belakang buku cetak.



Gambar. 24 halaman sambutan buku



Gambar. 25 halaman prakata dan daftar isi



Gambar. 26 halaman isi buku

Media Pendukung

- *Bookmark* atau pembatas buku dan kartu resep ukuran A6



Gambar. 27 Bookmark dan Kartu Resep

- Akun Instagram

Instagram merupakan salah satu aplikasi sosial media yang sering digunakan oleh remaja. Instagram dalam perancangan ini digunakan sebagai media promosi buku infografis makanan tradisional Melayu. Instagram dipilih karena relevansinya dengan remaja saat ini. Menurut data yang dirilis oleh Napoleon Cat pengguna Instagram di Indonesia mencapai 60 juta dan didominasi oleh usia 18-34 dengan persentase 37.3 %. Hal ini menunjukkan pengguna instagram di Indonesia didominasi oleh pengguna generasi muda, sesuai dengan target utama perancangan ini yaitu generasi muda.



Gambar. 28 Akun Instagram

SIMPULAN DAN SARAN

Buku “Kuliner dalam Tradisi Melayu” menjadi salah satu solusi dalam memperkenalkan makanan tradisional dan budaya suku Melayu Kepulauan Riau melalui media buku cetak. Buku ini berisikan tidak hanya makanan tradisional namun juga latar belakang budaya dalam sebuah

makanan tersebut. Perancangan buku didesain menarik dengan memperhatikan aspek visual seperti penggunaan warna, tipografi, ilustrasi dan fotografi dalam buku. Layout buku disesuaikan dengan kebutuhan buku dengan memprioritaskan kemudahan dan kenyamanan dalam membaca. Resep makanan pada buku disajikan dalam bentuk infografis dengan tujuan memudahkan pembaca memahami resep dengan cepat.

Melalui buku ini, diharapkan selain memperkenalkan makanan tradisional dan budaya Melayu juga meningkatkan apresiasi pembaca terhadap makanan tradisional daerah. Perancangan buku ini dapat diterapkan sebagai buku panduan wisata kuliner Kepulauan Riau, yang juga mengedukasi pembaca mengenai budaya dan adat istiadat Melayu. Perancangan buku menggunakan gaya desain *Vintage* sebagai konsep keseluruhan buku. Gaya desain *Vintage* jarang ditemukan dalam perancangan buku infografis lainnya, sehingga menjadi sebuah temuan baru dalam perancangan ini.

REFERENSI

Sumber dari Buku:

- Anggraini, Lia dan Nathalia. 2014. *Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar dan Panduan untuk Pemula*. Bandung: Penerbit Nuansa
- Gardjito, Putri dan Dewi. 2017. *Kuliner Indonesia*. Yogyakarta: Gaja Mada University Press
- Irawan, Bambang dan Tamara. Tanpa Tahun. *Dasar-Dasar Desain*. Depok: Penebar Swadaya
- Rustan, Surianto. 2008. *Layout, Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi Offset

Sumber dari Jurnal:

- Angelia, Kusumarini. 2015. Identifikasi Gaya Desain *Vintage* dalam Konteks Ruang. *Jurnal Dimensi Interior*, 13, 49
- Hasanah, Hasyim. 2016. Teknik-Teknik Observasi. *Jurnal at-Taqaddum*, 8, 26
- Misrah, Barasandji. Tanpa Tahun. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 1, 56

- Rahmat, Saeful Pupu. 2019. Penelitian Kualitatif. *Jurnal Equilibrium*, 5, 2 – 3
- Rosana, Ellya. 2011. Modernisasi dan Perubahan Sosial. *Jurnal TAPIS*, 7, 33
- Saptodewo, Febrianto. 2014. Desain Infografis sebagai Penyajian Data Menarik. *Jurnal Desain*, 1, 194 – 195
- Supriyadi. 2016. Community of Practitioners: Solusi Alternatif Berbagi Pengetahuan Antar Pustakawan. *Jurnal Undip*, 85
- Tyas, Agnes Siwi Purwaning. 2017. Identifikasi Kuliner Lokal Indonesia dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pariwisata Terapan*, 1, 3