

**PERANCANGAN BUKU DIGITAL INTERAKTIF
AKULTURASI KULINER INDONESIA
DENGAN BELANDA**



PERANCANGAN

Oleh:

Erin Kristina

NIM 1712477024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022**

**PERANCANGAN BUKU DIGITAL INTERAKTIF
AKULTURASI KULINER INDONESIA
DENGAN BELANDA**



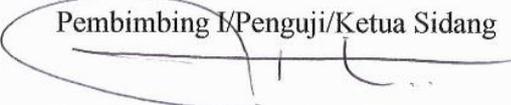
Oleh:
Erin Kristina
NIM 1712477024

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2022

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

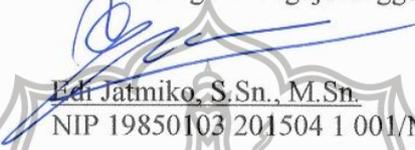
PERANCANGAN BUKU DIGITAL INTERAKTIF AKULTURASI KULINER INDONESIA DENGAN BELANDA diajukan oleh Erin Kristina, NIM 1712477024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 15 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji/Ketua Sidang


Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP 19650209 199512 1 001/NIDN 0009026502

Pembimbing II/Penguji/Anggota


Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.

NIP 19850103 201504 1 001/NIDN 0030198507

Cognate/Anggota


Dr. Prayanto Widyo Marsanto, M.Sn.

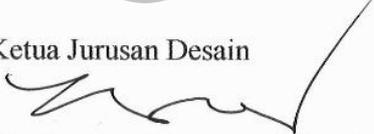
NIP 19630211 199903 1 001/NIDN 0011026307

Ketua Program Studi DKV


Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan Desain


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

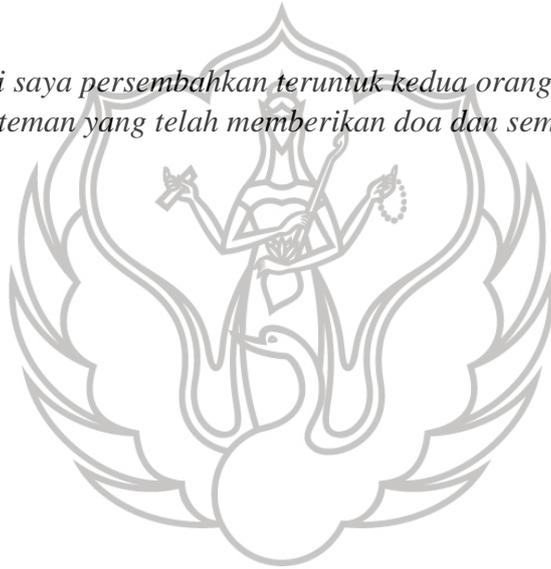

Dr. Timbul Kaharjo, M. Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906



LEMBAR PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini saya persembahkan teruntuk kedua orangtua, adik, dan teman-teman yang telah memberikan doa dan semangat.



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Erin Kristina

NIM : 1712477024

Fakultas : Seni Rupa

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa laporan Karya Tugas Akhir berjudul **PERANCANGAN BUKU DIGITAL INTERAKTIF AKULTURASI KULINER INDONESIA DENGAN BELANDA** ini asli karya saya sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjaan di suatu Perguruan Tinggi dan juga tidak ada karya yang pernah diterbitkan atau ditulis oleh orang lain, kecuali yang tertulis dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sadar dan penuh tanggungjawab.

Yogyakarta, 29 Mei 2022

Erin Kristina
NIM 1712477024

**LEMBAR PENYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Erin Kristina
NIM : 1712477024
Fakultas : Seni Rupa
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya Tugas Akhir Perancangan yang berjudul **PERANCANGAN BUKU DIGITAL INTERAKTIF AKULTURASI KULINER INDONESIA DENGAN BELANDA**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selaku penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

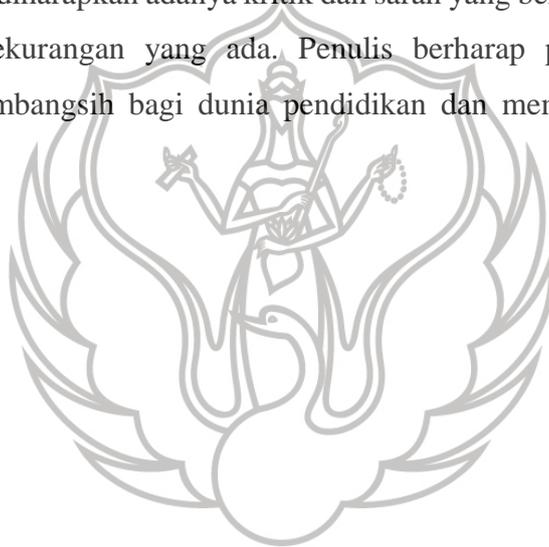
Yogyakarta, 29 Mei 2022

Erin Kristina
NIM 1712477024

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat karunia dan penyertaan-Nya yang senantiasa menyertai hingga Tugas Akhir Perancangan berjudul PERANCANGAN BUKU DIGITAL INTERAKTIF AKULTURASI KULINER INDONESIA DENGAN BELANDA dapat terselesaikan dengan baik. Perancangan Tugas Akhir ini dibuat guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam perancangan ini tentu akan banyak penemuan ketidaksempurnaan dalam berbagai aspek, baik dari segi teknis penulisan maupun eksekusi karya. Oleh sebab itu sangat diharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun guna memperbaiki kekurangan yang ada. Penulis berharap perancangan ini dapat memberikan sumbangsih bagi dunia pendidikan dan memberikan manfaat bagi masyarakat.



UCAPAN TERIMAKASIH

Terselesaikannya tugas akhir ini merupakan pencapaian yang diperoleh bukan hanya atas usaha sendiri, namun juga banyak pihak yang telah membantu, membimbing serta memberikan semangat, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat penyertaan dan kasih-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan perancangan ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
5. Bapak Daru Tunggul Aji, S.S., M.A., selaku Kaprodi Jurusan Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta. Serta Bapak Kadek Primayudi, M.Sn., selaku sekretaris prodi DKV ISI Yogyakarta.
6. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing 1 yang dengan sabar telah membimbing dan memberikan arahan serta masukan yang sangat membantu penulis dalam proses perancangan ini. Terimakasih banyak atas waktu dan tenaga yang telah bapak berikan.
7. Bapak Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing 2 dan Dosen Wali yang telah dengan sabar telah membimbing dan memberikan arahan serta masukan dan saran-saran yang sangat membantu penulis dalam proses perancangan ini. Terimakasih dan maaf karena sering membuat bapak menunggu saat konsultasi.
8. Bapak Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn., selaku *cognate* yang telah memberikan saran dan masukan yang sangat membangun untuk Tugas Akhir ini.
9. Seluruh jajaran Dosen dan staf pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas ilmu, pengalaman, dan masukan yang

membangun selama masa perkuliahan hingga selesainya perancangan Tugas Akhir ini.

10. Keluarga tercinta, bapak, ibu dan Feli yang selalu memberi dukungan, perhatian, bantuan, serta doa yang luar biasa sehingga perancangan ini dapat diselesaikan.
11. Sobat mendesku, Putria dan Arum, yang telah menjadi *support system* selama 5 tahun saling kenal ini. Serta sahabat sedulur yang lain Dhiah, Salma, Defriza, Wawan dan Zain yang telah menjadi kawan yang suportif dan inspiratif.
12. Untuk semua teman-teman seperjuangan Sardula 2017, terimakasih banyak atas kebersamaan dan kenangannya.
13. Seluruh pihak yang telah membantu yang belum dapat disebutkan satu- persatu.



ABSTRAK

Keragaman kuliner yang dimiliki Indonesia sejatinya terbentuk bukan hanya karena berbagai budaya yang ada di tiap wilayah di Indonesia saja, melainkan juga karena ada campur tangan dari berbagai bangsa asing yang pernah singgah ke Indonesia, salah satunya adalah bangsa Belanda. Persentuhan budaya yang terjalin lama tersebut telah mempengaruhi perkembangan kuliner di Indonesia. Pengaruh tersebut juga dapat dirasakan dalam elemen cita rasa yang telah melokal dan meresap menjadi bagian dari kuliner Indonesia. Hal tersebut yang tidak jarang membuat masyarakat Indonesia sendiri tidak mengetahui fakta dari berbagai macam makanan akulturasi. Salah satu penyebab kurangnya wawasan kuliner tersebut karena minimnya edukasi mengenai informasi akulturasi kuliner ke masyarakat umum. Perancangan ini bertujuan untuk membuat media komunikasi visual yang dapat menginformasikan akulturasi tersebut dengan dikemas secara kreatif dan inovatif.

Perancangan ini dilakukan dengan beberapa tahapan. Tahap pertama adalah identifikasi data seperti permasalahan, batasan masalah, dan *target audience*. Tahap kedua yaitu pengumpulan data verbal dan visual. Riset dilakukan dengan studi pustaka serta menyebarkan kuesioner kepada *target audience*. Setelah semua data terkumpul kemudian disusun *storyline*, membuat naskah dan menentukan judul buku. Tahap selanjutnya adalah memvisualisasikan data tersebut yang diawali dengan sketsa, *coloring asset*, *layouting*, input fitur interaktif dan terakhir adalah *publish online*.

Hasil akhir dari perancangan ini berupa buku digital interaktif mengenai akulturasi kuliner Indonesia dengan Belanda. Dalam perancangan buku digital ini juga dilengkapi dengan elemen visual yang berguna untuk memudahkan pemahaman informasi. Selain itu juga disertai fitur interaktif sehingga pembaca tidak hanya menerima informasi secara pasif, namun juga diajak untuk berinteraksi dengan media.

Kata kunci: buku digital interaktif, akulturasi, kuliner

ABSTRACT

The culinary diversity of Indonesia is actually formed not only because of the various cultures that exist in each region in Indonesia, but also due to the intervention from various foreign nations ever went to Indonesia, and one of them is the Dutch. The long-established cultural contiguity has influenced the development of culinary in Indonesia. The influence can also be felt in the taste elements that have been localized and permeated into part of Indonesian cuisine. It is often made Indonesian people themselves do not know about the fact of various kinds of food acculturation. One of the reasons for the lack of culinary insight is the lack of education about culinary acculturation to the general public. The design aims to create a visual communication media that can inform the acculturation in a creative and innovative way.

This design is carried out in several stages. The first stage is the identification of data such as problems, problem boundaries, and target audience. The second stage is collecting verbal and visual data. The research was carried out by literature study and distributing questionnaires to the target audience. After all the data is collected then a storyline is compiled, making a script, and determining the title of the book. The next stage is to visualize the data, starting with sketches, coloring assets, layouting, inputting interactive features and finally publishing online.

The final design is an interactive digital book about acculturation of Indonesian culinary with the Dutch. In the design of this digital book, it's also equipped with visual elements that are useful for understanding the information. In addition, it's also accompanied by interface features, so the readers not only receive information passively, but also can interact with the media.

Keywords: interactive digital book, acculturation, culinary

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMAKASIH	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan.....	5
F. Definisi Operasional.....	5
G. Metode Perancangan	6
H. Skematika Perancangan	10
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	11
A. Identifikasi Data	11
B. Analisis Data	50
BAB III KONSEP DESAIN	53
A. Konsep Kreatif	54
B. Program Kreatif.....	55
C. Biaya Kreatif	84

BAB IV VISUALISASI	83
A. Studi Visual.....	83
B. Visualisasi Aset.....	93
C. Karya Final.....	100
BAB V PENUTUP	117
A. Kesimpulan	117
B. Saran.....	118
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN.....	123



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Semur	39
Gambar 2.2 Perkedel Bakar	41
Gambar 2.3 Spekkoek dan Lapis Legit	42
Gambar 2.4 Selat Solo.....	44
Gambar 2.5 Buku Jejak Rasa Nusantara	45
Gambar 2.6 Buku Kuliner Hindia-Belanda 1901-1942	47
Gambar 2.7 Buku Randang Bundo	48
Gambar 4.1 Orang-orang Pribumi.....	83
Gambar 4.2 Orang-Orang Eropa	84
Gambar 4.3 Dapur Hindia-Belanda.....	85
Gambar 4.4 Perjamuan Rijsstafel.....	85
Gambar 4.5 Hachee dan Semur Daging	86
Gambar 4.6 Perkedel, Frikadel, dan Perkedel Bakar	86
Gambar 4.7 Kue Lapis Legit dan Spekkoek	87
Gambar 4.8 Bistik dan Selat Solo	87
Gambar 4.9 Referensi Visual	88
Gambar 4.10 Palet Warna <i>Monochrome</i>	88
Gambar 4.11 Palet Warna <i>Colorful</i>	89
Gambar 4.12 Eksplorasi Cover Buku	89
Gambar 4.13 Sketsa Halaman 4-18.....	90
Gambar 4.14 Sketsa Halaman 19-32.....	91
Gambar 4.15 Sketsa Halaman 33-39.....	92
Gambar 4.16 Aset Halaman 3-7.....	92
Gambar 4.17 Aset Halaman 8-11	93
Gambar 4.18 Aset Halaman 12-14.....	93
Gambar 4.19 Aset Halaman 16-18.....	94
Gambar 4.20 Aset Halaman 19-21	94

Gambar 4.21 Aset Halaman 22-23	94
Gambar 4.22 Aset Halaman 26-28	95
Gambar 4.23 Aset Halaman 29-31	95
Gambar 4.24 Aset Halaman 32-33	96
Gambar 4.25 Aset Halaman 34-36	96
Gambar 4.26 Aset Halaman 38-39	97
Gambar 4.27 Proses Pembuatan <i>Interactive Button</i>	97
Gambar 4.28 Cover <i>Ebook</i> Jejak Citarasa Kolonial	98
Gambar 4.29 Daftar Isi	98
Gambar 4.30 Halaman Pemisah Bab Pembuka	99
Gambar 4.31 Halaman 4-5	99
Gambar 4.32 Halaman Pemisah Bab 1	100
Gambar 4.33 Halaman 7-8	100
Gambar 4.34 Halaman 9-10	101
Gambar 4.35 Halaman 11-12	101
Gambar 4.36 Halaman 13-14	102
Gambar 4.37 Halaman Pemisah Bab 2	102
Gambar 4.38 Halaman 16-17	103
Gambar 4.39 Halaman 18-19	103
Gambar 4.40 Halaman 20-21	104
Gambar 4.41 Halaman 22-23	104
Gambar 4.42 Halaman Pemisah Bab 3	105
Gambar 4.43 Halaman 25-26	105
Gambar 4.44 Halaman 27-28	106
Gambar 4.45 Halaman 29-30	106
Gambar 4.46 Halaman 31-32	107
Gambar 4.47 Halaman 33-34	107
Gambar 4.48 Halaman 35-36	108
Gambar 4.49 Halaman Pemisah Bab Penutup	108

Gambar 4.50 Halaman 38-39	109
Gambar 4.51 Halaman 40-41	109
Gambar 4.52 Tampilan <i>Ebook Mode Potrait</i>	110
Gambar 4.53 Tampilan <i>Ebook Mode Landscape</i>	110
Gambar 4.54 Poster Pameran	111
Gambar 4.55 Konten Instagram Jejak Citarasa Kolonial	111
Gambar 4.56 <i>Mockup</i> Instagram jejak Citarasa Kolonial	112
Gambar 4.57 Cover Depan dan Belakang <i>Booklet</i>	112
Gambar 4.58 Halaman Daftar Isi <i>Booklet</i>	113
Gambar 4.59 Halaman Isi Resep Semur dan Perkedel	113
Gambar 4.60 Halaman Isi Resep Lapis Legit dan Bistik	114
Gambar 4.61 Stiker Instagram	114



DAFTAR TABEL

Tabel 1 <i>Storyline</i> Buku Digital Interaktif.....	57
Tabel 2 Naskah Buku Digital Interaktif.....	58
Tabel 3 Biaya Kreatif.....	82



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kuliner merupakan elemen budaya yang dapat dikenali sebagai identitas suatu masyarakat. Makanan sebagai bagian identitas budaya memiliki jejak masa lalu yang panjang dengan jalinan yang kompleks antara berbagai aspek seperti lingkungan, sejarah, sosial, budaya, ekonomi, dan politik. Oleh karena itu dibalik segala cerita, citra dan citarasa, makanan menyimpan kekayaan warisan masa lalu, tradisi dan alam serta persilangan budaya antar bangsa (Rahman, 2019:45).

Perkembangan kuliner di Indonesia memang tidak dapat dilepaskan dari pengaruh bangsa asing yang pernah singgah ke Indonesia. Salah satunya adalah Bangsa Eropa yang telah melakukan kolonisasi selama ratusan tahun di kepulauan Nusantara. Kedatangan bangsa Eropa tersebut turut serta membawa kebudayaan dari masing-masing negara mereka yang lambat laun memengaruhi kebudayaan di Indonesia, salah satunya dalam khazanah kuliner. Persentuhan budaya tersebut dapat dirasakan dalam elemen cita rasa yang telah melokal dan meresap menjadi bagian dari kuliner Indonesia. Contohnya saja perkedel, semur, kue lapis legit, bika, dan lain-lain. Makanan hasil akulturasi tersebut turut menambah perbendaharaan kuliner Indonesia menjadi semakin beragam sekaligus menjadi bagian dari budaya dan identitas bangsa.

Sayangnya meskipun makanan tersebut mudah ditemukan, namun masyarakat kurang mengetahui jika makanan tersebut merupakan hasil akulturasi dengan bangsa lain. Contohnya saja pada hasil penelitian penulis terhadap 50 responden yang menunjukkan bahwa 67,9% dari responden tidak mengetahui jika kue lapis legit merupakan hasil akulturasi dengan Belanda. Hal serupa juga terjadi dengan makanan akulturasi dengan bangsa lain, di mana dalam hasil kuesioner yang sama diperoleh hanya 12% dari responden yang menjawab benar mengenai pertanyaan makanan asli Indonesia. Sisanya 88% dari responden tersebut tidak mengetahui jika makanan yang dipilih merupakan makanan hasil akulturasi.

Sebagian besar responden mengaku alasan kurangnya wawasan kuliner akulturasi tersebut karena minim edukasi mengenai informasi akulturasi kuliner ke

masyarakat umum, serta karena makanan akulturasi tersebut sudah ‘membaju’ sehingga dianggap makanan asli Indonesia. Jawaban serupa juga sama pada persoalan mengenai informasi sejarah akulturasi kuliner dengan bangsa Eropa. Informasi mengenai sejarah akulturasi kuliner Indonesia dengan bangsa Eropa memang tidak banyak dibahas secara umum. Pembahasan kolonisasi sebagian besar berpusat pada masalah-masalah makro seperti politik, ekonomi dan budaya, namun jarang membahas tentang kuliner. Rahman (2017) mengungkapkan jika para akademis jarang menaruh perhatian terhadap kajian makanan karena mengingat sifatnya yang dianggap sepele, remeh dan biasa saja.

Padahal dalam sejarah kuliner ada nilai-nilai kearifan yang bisa dipelajari dibalik prosesnya. Nilai-nilai tersebut sangat berguna bagi kondisi saat ini di mana perkembangan zaman dan era globalisasi membuat pertukaran budaya antar bangsa semakin mudah. Hal tersebut sama seperti pernyataan yang dikemukakan oleh J. Boorstin “justru dalam masyarakat yang semakin didominasi oleh teknologi, semakin diperlukan kesadaran sejarah itu”. Tidak dapat dipungkiri jika nilai-nilai modern tidak bisa dihindari seiring perkembangan zaman namun jangan sampai nilai-nilai kearifan lokal menjadi tersingkirkan atau bahkan lenyap. Menurut Susanti (2013) justru keduanya seharusnya bersinergi dan tetap mempertahankan *local genius* atau *cultural identity* sehingga tidak kehilangan jati dirinya. Contohnya dapat terlihat pada makanan sup dan bistik Jawa yang merupakan hasil akulturasi dengan bangsa Belanda yang tetap menunjukkan ‘ke-Indonesiaannya’ (Susanti, 2013).

Melalui kajian sejarah makanan dapat pula dipahami bahwa makanan dapat dijadikan sebagai sarana membayangkan adanya suatu rasa bersama atau wadah bersama yang mampu mewujudkan rasa persatuan. Hal tersebut dapat dilihat pada orang-orang Italia yang membanggakan pasta sebagai makanan khas negara mereka. Namun mereka tidak malu mengakui jika pasta merupakan adopsi sejenis *vermicelli* di Tiongkok yang dibawa ke Italia oleh Marco Polo pada abad ke-13. Sama seperti *paella* yang dijadikan menu bersama (*sharing menu*) di beberapa negara Mediteranian dengan penamaan yang berbeda-beda. Namun kurangnya pengetahuan akan persoalan kuliner terlebih lagi hasil perpaduan kebudayaan antar bangsa juga dapat menimbulkan masalah perseteruan antarbudaya. Contohnya

seperti pada kasus rendang yang masih terjadi aksi saling klaim dengan negara jiran (Rahman, 2016:2).

Saat ini buku mengenai gastronomi kuliner Indonesia sudah banyak ditemukan. Buku-buku kuliner yang telah diterbitkan kebanyakan menjelaskan mengenai resep dan cara membuatnya, sedangkan buku yang membahas tentang sejarah, akulturasi hingga makna historis kuliner Indonesia masih sangat sedikit. Sebut saja beberapa diantaranya seperti buku karya Fadly Rahman berjudul “*Jejak Rasa Nusantara: Sejarah Masakan Indonesia*”, buku “*Jejak Pangan: Sejarah, Silang Budaya, dan Masa Depan*” karya Andreas Maryoto dan buku “*Kuliner Hindia-Belanda 1901-1942: Menu-menu Populer dari Budaya Eropa*” karya Pipit Anggraeni. Namun kekurangan dari buku-buku tersebut adalah penjelasan yang rumit dan bersifat akademis sehingga kurang menarik perhatian masyarakat khususnya generasi muda.

Mencermati dari persoalan di atas perlu adanya suatu media informatif dan edukatif yang dapat menarik minat dari generasi muda dalam mempelajari sejarah akulturasi kuliner Indonesia. Oleh karena itu perlu adanya media komunikasi visual yang dikemas secara kreatif dan inovatif dalam menyampaikan akulturasi kuliner Indonesia dengan harapan agar dapat mudah dimengerti oleh masyarakat khususnya generasi muda.

Sehingga perancangan ini berupa buku digital interaktif mengenai sejarah akulturasi kuliner Indonesia dengan bangsa Eropa khususnya dengan bangsa Belanda. Perancangan buku digital (*E-book*) yang mengutamakan bahasa visual juga dapat mengakomodasi pemahaman terhadap informasi yang disampaikan. Visualisasi tersebut juga merupakan upaya untuk mempromosikan kekayaan kuliner Indonesia. Buku digital sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini dan merupakan suatu alternatif yang efisien untuk menjangkau *audience* yang lebih luas dan beragam sehingga informasi mengenai sejarah akulturasi kuliner Indonesia dapat terdistribusi lebih luas. Selain itu dengan adanya fitur interaktif pembaca juga diajak untuk berinteraksi dengan media.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku digital interaktif tentang akulturasi kuliner Indonesia dengan Belanda yang persuasif dan mudah dipahami oleh generasi muda?

C. Batasan Masalah

1. Batasan Isi Konten

Perancangan ini terbatas pada menginformasikan sejarah beserta hasil akulturasi kuliner Indonesia dengan bangsa Belanda yang terjadi pada masa kolonisasi. Akulturasi kuliner dengan bangsa Belanda dipilih atas pertimbangan sumber data dan kontribusinya dalam perkembangan kuliner Indonesia. Meskipun berfokus dengan bangsa Belanda namun tidak menutup kemungkinan untuk membahas pengaruh bangsa Eropa lainnya seperti Spanyol dan Portugis karena pengaruhnya yang tidak bisa dilepaskan dalam perkembangan akulturasi kuliner Indonesia dengan Belanda.

2. Batasan *Target Audience*

Target audience yang dituju dari perancangan ini adalah remaja hingga dewasa muda dengan rentang usia 15-25 tahun, baik laki-laki maupun perempuan, khususnya pecinta kuliner Indonesia. Kelompok usia pada rentang tersebut dipilih karena sudah dapat menerima dan menyaring informasi dengan baik.

3. Batasan Desain

Pada perancangan buku digital interaktif ini akan disertai dengan beberapa fitur interaktif sederhana seperti *interactive button*, *links*, *forms*, dan animasi sederhana. *Ebook* akan menggunakan *fixed layout* sehingga memiliki keterbatasan pada penyesuaian format ukuran pada berbagai perangkat elektronik.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan adalah merancang media komunikasi visual yang informatif dan edukatif mengenai akulturasi kuliner Indonesia dengan Belanda kepada generasi muda yang dikemas secara kreatif dan inovatif.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi *Target Audience*

Perancangan dapat menambah wawasan generasi muda mengenai sejarah akulturasi kuliner Indonesia dengan bangsa Belanda.

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Perancangan diharapkan dapat menambah wawasan mahasiswa dalam merancang media komunikasi visual sebagai penyebaran edukasi dengan cara interaktif dan komunikatif.

3. Bagi Institusi

- a. Perancangan ini turut menambah kajian sejarah kuliner Indonesia
- b. Perancangan ini dapat digunakan sebagai referensi dalam merancang media komunikasi visual sebagai sarana penyebaran edukasi.

F. Definisi Operasional

1. Buku Digital

Menurut Kamus Bahasa Inggris Oxford, buku digital atau *ebook* sebenarnya berawal dari buku cetak yang diubah dalam perangkat elektronik yang dapat dibaca melalui komputer ataupun ponsel yang dirancang khusus untuk tujuannya.

2. Interaktif

Pengertian interaktif dalam KBBI adalah bersifat melakukan aksi, antar-hubungan, saling aktif. Sedangkan menurut Warsita (2008) pengertian interaktif adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan komunikasi dua arah, saling memberikan aksi, aktif, dan memiliki hubungan timbal balik antara satu sama lain.

3. Akulturasi

Akulturasi menurut Koentjaraningrat adalah proses sosial yang timbul jika kelompok manusia dengan budaya tertentu dihadapkan pada unsur-unsur kebudayaan asing sedemikian rupa, sehingga unsur-unsir kebudayaan asing tersebut lambat laun diterima dan diolah dalam kebudayaan itu sendiri tanpa menghilangkan unsur kebudayaan itu sendiri.

4. Kuliner

Kuliner berasal dari bahasa latin '*culinarius*' yang berasal dari kata '*culina*' yang berarti dapur atau tempat memasak makanan yang kemudian diadopsi ke dalam bahasa Inggris yaitu *culinary* pada sekitar tahun 1638. Menurut KBBI, kuliner masuk sebagai kata sifat yang mempunyai arti 'berhubungan dengan masak-memasak'.

5. Indonesia

Indonesia merupakan negara kepulauan di Asia Tenggara yang terdiri dari 17.504 pulau dengan beberapa pulau besar seperti Sumatera, Kalimantan, Jawa, Sulawesi dan Papua.

6. Belanda

Belanda merupakan sebuah negara yang terletak di Benua Eropa. Belanda merupakan bagian dari Kerajaan Belanda, sebuah negara manrki konstitusional yang mencakup seluruh bagian Belanda Eropa serta Belanda Karibia.

G. Metode Perancangan

1. Riset

a. Identifikasi Persoalan

- 1) Masyarakat khususnya generasi muda saat ini tidak mengetahui atau kurang mengenal sejarah akulturasi dalam kuliner Indonesia.
- 2) Buku-buku terkait akulturasi kuliner Indonesia masih belum banyak di pasaran. Sebagian besar dari buku-buku tersebut disajikan dengan penjelasan yang bersifat akademis.
- 3) Dari permasalahan di atas perlu adanya media informatif yang sesuai dengan generasi muda era sekarang.

b. Data yang dibutuhkan

1) Data Verbal

a) Data Primer

Berbagai data dan referensi dari studi kepustakaan yang dapat direoleh melalui sumber buku-buku dan jurnal ilmiah (skripsi dan jurnal) yang berkaitan dengan perancangan.

b) Data Sekunder

Data yang digunakan untuk mendukung informasi data primer yang dapat diperoleh melalui sumber online seperti *website*, *blog* dan forum yang bisa dipercaya.

2) Data Visual

a) Data Primer

Data visual berupa dokumentasi foto, gambar, maupun video yang diperoleh melalui berbagai macam buku, jurnal, artikel internet dsb yang berkaitan dengan perancangan.

b) Data Sekunder

Data visual berupa dokumentasi foto, gambar, maupun video yang diperoleh melalui pengamatan secara langsung.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi baik melalui dokumen, foto, dan sumber lainnya yang relevan dengan topik perancangan. Informasi tersebut dapat diperoleh melalui berbagai macam buku, majalah, jurnal, artikel internet, dan sumber-sumber lainnya.

b. Metode Kuesioner

Kuesioner adalah instrumen untuk mengumpulkan data dengan memberikan seperangkat pertanyaan kepada *target audience* yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari responden yang dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Kuesioner yang dilakukan pada perancangan ini adalah kuesioner *online*.

c. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah cara pengumpulan data melalui arsip termasuk buku-buku yang berhubungan dengan masalah perancangan. Metode dokumentasi dalam perancangan ini digunakan untuk mencari sumber-sumber referensi visual yang berkaitan dengan perancangan.

3. Metode Analisis Data

Metode analisis data merupakan tahapan di mana data yang sudah dikumpulkan dikelola untuk diolah dalam rangka menjawab permasalahan. Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah 5W+1H. Berikut penjabaran dari metode tersebut:

- a. *What* (apa): Apa yang menjadi masalah dalam perancangan ini?
- b. *Who* (siapa): Siapa target sasaran dalam perancangan ini?
- c. *Why* (mengapa): Mengapa masalah tersebut terjadi?
- d. *When* (kapan): Kapan permasalahan tersebut terjadi?
- e. *Where* (di mana): Di mana permasalahan tersebut terjadi?
- f. *How* (bagaimana): Bagaimana solusi untuk mengatasi masalah tersebut?

4. *Brainstorming* dan Ideasi

- a. Riset dan pencarian sumber data baik data verbal maupun visual yang berhubungan dengan topik perancangan.
- b. Menampung serta mengumpulkan ide-ide dari pihak terkait untuk mencapai ide kreatif yang mampu menyelesaikan masalah yang ada.

5. Perancangan Media

- a. Merancang *copywriting*
Garis besar narasi dibuat menjadi beberapa alternatif plot dengan membagi data dalam beberapa kategori (*chapter* atau bab). Narasi tersebut disesuaikan dengan gaya bahasa yang sesuai dengan target *audience* serta menentukan jenis *typeface* yang cocok dengan perancangan.
- b. Visualisasi ide/sketsa
Merumuskan hasil riset literatur dan referensi visual ke dalam suatu konsep visual perancangan yang kemudian dilanjutkan dengan pembuatan sketsa *thumbnail* buku digital.
- c. Merancang aset visual
Merancang aset-aset visual seperti ilustrasi serta ikon tertentu terkait perancangan yang dimulai dari sketsa, *coloring*, hingga *detailing* (*finalize*).
- d. Merancang *layout*
Menata setiap elemen-elemen perancangan seperti aset visual dan *copywrite* ke dalam tiap halaman buku.

- e. Produksi
Pemilihan format dan *platform* distribusi konten buku digital interaktif beserta beberapa media pendukung promosi buku digital interaktif
6. Uji dan Evaluasi Media
 - a. Uji publik
Uji publik dilakukan dengan membagikan *link sample* buku digital kepada beberapa *sample target audience* generasi muda dalam jangka waktu tertentu.
 - b. *Feedback*
Feedback atau tanggapan yang diperoleh dari uji publik baik berupa komentar positif maupun komentar negatif terhadap media. Tanggapan tersebut digunakan untuk mengetahui kekurangan dari media yang akan berguna untuk membantu proses perbaikan media.
 - c. Identifikasi perbedaan antara ekspektasi dengan hasil di lapangan
Setelah dilakukan uji publik dan mendapatkan *feedback* terkait media maka akan didapati perbedaan antara ekspektasi konsep awal perancangan media dengan hasil setelah diuji kepada target *audience*.
 - d. *Improve* dan *upgrade*
Setelah mengetahui kekurangan media maka akan dilakukan perbaikan, penambahan maupun pengurangan atau penyesuaian terhadap media baik itu elemen visual maupun teknisnya.
 - e. Validasi
Validasi dilakukan sebagai langkah pemeriksaan untuk memastikan bahwa media telah sesuai dengan kriteria perancangan yang ditetapkan.

H. Skematika Perancangan

