

JURNAL TUGAS AKHIR
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

Jurnal Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN BUKU DIGITAL INTERAKTIF AKULTURASI KULINER INDONESIA DENGAN BELANDA diajukan oleh Erin Kristina, 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.

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

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

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

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 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.

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.

2. Rumusan Masalah

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

3. 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.

B. PEMBAHASAN

1. Tinjauan Teori

a. Tinjauan Buku Digital Interaktif

Menurut Landoni (2003) pengertian *e-book* adalah sebuah bentuk digital, sebuah media di mana informasi diorganisasikan dan terstruktur sehingga dapat dipresentasikan kepada pembaca. Struktur dan isi dari buku digital dan buku konvensional sebenarnya sama, perbedaan utamanya adalah dalam format dan tampilan gambar dan diagram (Clay, 2012: 6) Buku digital selain memuat konten berupa informasi dan gambar seperti buku konvensional, juga dapat memuat konten yang bersifat interaktif dengan memanfaatkan teknologi *mobile*, *web*, dan teknologi grafis menggunakan CSS dan HTML5 (Bartoszewicki, 2013: 3).

Format buku digital sangat beragam seiring dengan perkembangan teknologi. Mulai dari yang sederhana yaitu dalam format teks biasa, ASCII yang belum sempurna hingga ke bentuk HTML (*Hyper Text Markup*

Language), PDF (*Portable Document Format*), dan EPUB (*electronic publication*) yang lebih canggih. Selain itu juga ada format lain seperti AZW (*Amazon World*), LIT (*Microsoft Reader*), MOBI (*MobiPocket*), KF8 (*Kindle Fire*) dll. Berbagai format berbeda dikembangkan oleh pengembang aplikasi dan penerbit untuk beroperasi di berbagai platform (Clay, 2012: 6).

b. Tinjauan Akulturasi Kuliner Indonesia dengan Belanda

Pengaruh Eropa sejak abad ke-16 menjadi penanda penting bagi awal pergeseran budaya makan di Nusantara menuju citarasa baru. Perubahan pertama di tandai dengan melimpahnya kurang lebih 2000 jenis tanaman baru yang dibawa ke Nusantara. Berbagai jenis tumbuhan ini kemudian mempengaruhi pembudidayaan dan konsumsi bahan makanan yang kelak memicu kemunculan ragam makanan baru. Hingga abad ke-18 perubahan selera makan banyak dipengaruhi oleh berbagai ragam bahan makanan baru yang masuk ke Nusantara. Selain itu, berbagai pengaruh budaya turut menentukan laju perkembangan makanan yang terjadi pada abad selanjutnya. Pada abad ke 20 pembudidayaan dan penyebaran berbagai bahan-bahan makanan Eropa semakin marak ditemukan di Hindia-Belanda. Majalah-majalah perempuan yang terbit di tahun 1920 hingga 1930 seperti *De Huisvrouw*, *Pedoman Isteri*, dan *Doenia Isteri* mendorong lebih jauh perkembangan tersebut.

Dalam perkembangannya pada abad ke-19 beberapa makanan dengan pengaruh bangsa Eropa kemudian disebut sebagai masakan Nusantara karena dianggap sudah “membaju” atau menyatu menjadi bagian dari boga Indonesia. Hal itu dapat terlihat pada beberapa *kookboek* yang mencantumkan beberapa resep masakan akulturasi. Contohnya seperti pada buku *Masakan djeung Amis-Amis* yang memuat resep hidangan semur, bistik, ragut dan pastel. Serta pada buku *Mustika Rasa* yang disebut sebagai buku masak nasional pertama di Indonesia ini juga mencantumkan resep makanan akulturasi yang telah diterminologikan ke dalam bahasa Indonesia seperti bolu (*bolo*), risoles (*rissole*), kroket (*crocquette*), perkedel (*frikadel*), lapis (*lapjes*), pastel dan lain-lain.

2. Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam perancangan ini adalah 5W+1H (*What, Why, Who, Where, When, How*).

a. *What* (apa)

Sejarah akulturasi kuliner Indonesia dengan bangsa Belanda yang terjadi semasa kolonisasi dahulu jarang diketahui oleh masyarakat. Padahal melalui kajian sejarah kuliner ada nilai-nilai kearifan budaya yang bisa dipelajari. Misalnya seperti mempertahankan *local genius* dalam akulturasi kuliner yang sangat berguna bagi era globalisasi seperti ini di mana fenomena lintas budaya dengan mudah dapat terjadi.

b. *Why* (mengapa)

Berdasarkan hasil kuesioner yang dibagikan penulis diketahui bahwa penyebab sejarah akulturasi kuliner Indonesia dengan bangsa Belanda kurang diketahui karena kurangnya edukasi mengenai informasi tersebut ke khalayak luas. Selain itu sumber literatur seperti buku yang mengulas sejarah mengenai akulturasi kuliner Indonesia juga belum banyak beredar di masyarakat. Beberapa buku yang ada tersebut disajikan dengan penjelasan yang bersifat akademis sehingga kurang menarik bagi generasi muda.

c. *Who* (siapa)

Banyak generasi muda dari berbagai kalangan yang kurang mengetahui akulturasi kuliner Indonesia. Bahkan generasi muda yang tertarik dengan dunia kuliner sekalipun juga masih banyak yang belum mengetahuinya. Padahal dalam sejarah kuliner ada nilai-nilai kearifan yang bisa dipelajari dibalik prosesnya yang sangat berguna bagi generasi muda untuk menumbuhkan rasa kebanggaan atas kekayaan kuliner Indonesia.

d. *Where* (di mana)

Berdasarkan hasil kuesioner yang dibagikan penulis kepada generasi muda dari berbagai daerah kemudian diketahui jika permasalahan tersebut terjadi pada generasi muda di sebagian besar wilayah Indonesia.

e. *When* (kapan)

Saat ini belum banyak kajian yang membahas tentang akulturasi kuliner. Seperti yang dituturkan oleh Fadly Rahman bahwa para akademis jarang menaruh perhatian terhadap kajian makanan. Hal tersebut kemudian berdampak pada informasi mengenai akulturasi kuliner dengan bangsa Eropa menjadi kurang diketahui oleh generasi muda sekarang ini.

f. *How* (bagaimana)

Berdasarkan permasalahan tersebut, buku digital interaktif dipilih menjadi media perancangan agar dapat menyampaikan pesan dan informasi dengan pendekatan yang sesuai dengan *target audience* yaitu generasi muda yang pada zaman sekarang dekat dengan teknologi serta menyukai konten-konten yang menarik. Selain itu buku digital memiliki kelebihan aksesibilitas yang tinggi sehingga dapat menjangkau *target audience* yang lebih luas dibandingkan dengan media konvensional. Selain itu dengan menggunakan media buku digital, informasi dapat dikemas secara menarik dengan menghadirkan visual berupa ilustrasi beserta fitur interaktif yang dapat mempersuasi generasi muda.

C. KONSEP

1. Konsep Media

Perancangan buku digital interaktif pada perancangan ini dimaksudkan agar mempermudah proses penyampaian pesan atau informasi mengenai akulturasi kuliner Indonesia kepada *target audience* yaitu generasi muda dengan kisaran umur 15-25 tahun. Penyampaian informasi tersebut dengan mempertimbangkan penggunaan teks dan kalimat yang komunikatif. Selain itu juga dilengkapi dengan elemen visual seperti ilustrasi yang berguna untuk menjelaskan substansi dari informasi yang disampaikan. Media buku digital dalam perancangan ini juga akan dibuat interaktif dengan menambahkan media dan beberapa fitur interaktif seperti *interactive button*, *links*, *form* dan animasi sederhana. Buku digital pada perancangan ini memiliki format EPUB dan memiliki ukuran 1024 *pixel* dengan lebar 768 *pixel* dengan orientasi *portrait*. Buku digital interaktif pada perancangan ini dapat diakses melalui link

yang dibagikan melalui media sosial Instagram yang khusus mempromosikan buku digital kuliner tersebut.

2. Konsep Cerita

Buku digital interaktif pada perancangan ini berjudul “Jejak Citarasa Kolonial” yang berisi mengenai sejarah akulturasi kuliner yang terjadi dengan bangsa Eropa khususnya Belanda yang terjadi selama kolonisasi dari abad ke-15 hingga abad ke-19. Sejarah tersebut meliputi peristiwa dan tokoh-tokoh yang berperan penting di dalam proses akulturasi, perkembangan bahan makanan dan teknologi memasak ala Eropa di Nusantara beserta hasil akulturasi dengan Belanda. Cerita tersebut dibagi menjadi 3 bagian atau 3 bab yang akan menginformasikan awal mula akulturasi hingga sampai pada hasil makanan akulturasi serta 2 bab tambahan yaitu bab pembuka dan penutup. Pada masing-masing bagian tersebut akan dibagi lagi menjadi beberapa sub-bab.

3. Konsep Visual

Gaya visual pada perancangan ini adalah *modern vintage*. Tema *vintage* digunakan sehubungan dengan pembahasan sejarah yang tidak lepas dari kesan klasik masa lalu. Dalam perancangan ini, kesan *vintage* tersebut dihadirkan melalui gaya visual yang akan digunakan untuk ilustrasinya yaitu gaya ilustrasi *freehand*. Untuk ilustrasi makanannya akan memperhatikan beberapa hal agar dapat memperkuat kesan dari penggambaran makanan seperti penggunaan warna cerah, penggambaran tekstur makanan, komposisi makanan serta pencahayaan. Selain itu penggunaan *color pallete* yang cerah dan minimalis akan memberikan kesan modern. Dengan menggunakan pendekatan *modern vintage* maka dapat membuat desain *vintage* menjadi lebih sesuai dengan *target audience* saat ini. Sedangkan untuk tipografinya menggunakan dua jenis *typeface*. Pertama *typeface* ‘MADE Sunflower’ yang termasuk dalam kategori *serif* ini akan digunakan pada *display text/headline*. Sedangkan untuk *body text*-nya akan menggunakan *typeface* ‘Humanst521 BT’ yang termasuk dalam font sans serif agar mudah terbaca.

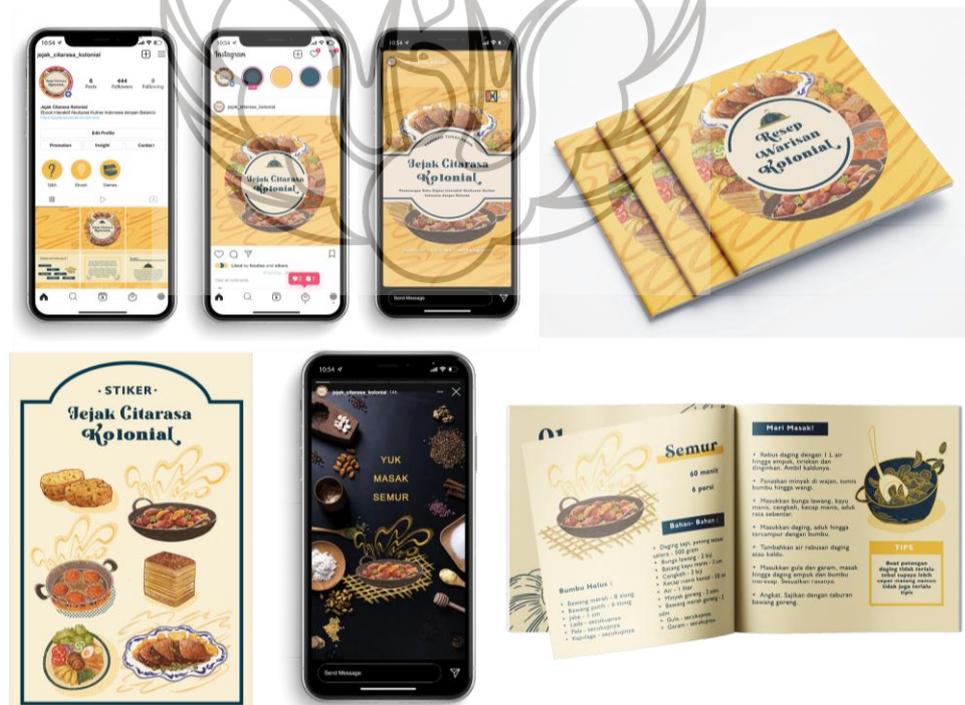
D. KARYA

1. Media Utama



Gambar 1. Media Utama Buku Digital Interaktif
(Sumber: Erin Kristina)

2. Media Pendukung



Gambar 2. Media Pendukung
(Sumber: Erin Kristina)

E. KESIMPULAN

Pengkaryaan ini dirancang dengan latar belakang kurangnya wawasan masyarakat terhadap informasi akulturasi kuliner Indonesia. Melalui kuisisioner yang dibagikan penulis, diketahui bahwa salah satu penyebab utamanya adalah karena minimnya edukasi mengenai akulturasi kuliner kepada masyarakat luas. Di samping itu juga penyampaian informasi dari beberapa sumber yang ada lebih bersifat akademis, sehingga kurang menarik perhatian masyarakat khususnya generasi muda. Maka dari itu perancangan ini mencoba menghadirkan solusi berupa media buku digital interaktif mengenai akulturasi kuliner Indonesia dengan Belanda. Buku digital interaktif dipilih sebagai media yang menawarkan kebaharuan dalam menyampaikan informasi di masa perkembangan teknologi seperti sekarang ini. Selain itu media buku digital merupakan suatu alternatif yang efisien untuk menjangkau *audience* yang lebih luas sehingga informasi mengenai akulturasi kuliner Indonesia dengan Belanda dapat terdistribusi lebih luas. Dalam buku digital ini dilengkapi juga dengan elemen visual yang berguna untuk memudahkan pemahaman informasi. Selain itu juga disertai fitur interaktif seperti *interactive button*, *form*, *links* dan animasi sederhana. Selain media utama buku digital interaktif, ada pula media pendukung seperti poster, *booklet* resep, stiker dan media sosial instagram yang dapat berguna untuk menarik *sosial engagement*. Setelah melakukan perancangan dari awal hingga uji media, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa gaya visual, gaya bahasa, media, dan bentuk penyampaiannya merupakan poin penting agar informasi yang disampaikan menjadi informatif, edukatif, menarik, dan mudah dipahami. Selain itu pemilihan media buku digital juga membuat informasi mengenai akulturasi kuliner Indonesia dengan Belanda dapat terdistribusi lebih luas dan dapat diakses dengan mudah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, P. (2019). *Kuliner Hindia Belanda 1901-1942: Menu-menu Populer dari Budaya Eropa*. Malang: Beranda.
- Anggraeni, U. (2018). *Multikulturalisme Makanan Indonesia*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Bartoszewicki, M. (2013, February). *Designing and Building an Interactive eBook*. Aptara
- Clay, J. (2012). *Preparing for Effective Adoption and Use of Ebooks in Education*. Bath: JISC Observatory.
- Marihandono, D., & Kanumosoyo, B. (2015). *Rempah, Jalur Rempah, dan Dinamika Masyarakat Nusantara*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Poulin, R. (2011). *The Language of Graphic Design: An Illustrated Handbook for Understanding Fundamental Design Principles*. Beverly: Rockport Publishers.
- Rahman, F. (2011). *Rijsttafel: Budaya Kuliner Di Indonesia Masa Kolonial Tahun 1870-1942*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rahman, F. (2016). *Jejak Rasa Nusantara: Sejarah Makanan Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rahman, F. (2019, April 1). Meneroka Makanan sebagai Wacana Lintas Disiplin. *Metahumaniora Vol. 9 Nomor 1*.
- Sherin, A. (2012). *Design Element: Color Fundamentals*. Beverly: Rockport Publisher.
- Susanti, A. (2013). Akulturasi Budaya Belanda dan Jawa (Kajian Historis pada Kasus Kuliner Sup dan Bistik Jawa Tahun 1900-1942). *AVATARA : e-journal pendidikan sejarah*.