

**PERANCANGAN BUKU INFOGRAFIS
PENJAJA TENONGAN TOKO TRUBUS
SEBAGAI ARSIP BUDAYA KULINER
YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

Oleh:

Nadia Ailsa Noviana

1712439024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022**

Proposal Tugas Akhir Perancangan/Penciptaan berjudul:
**PERANCANGAN BUKU INFOGRAFIS PENJAJA TENONGAN TOKO
TRUBUS SEBAGAI ARSIP BUDAYA KULINER YOGYAKARTA** diajukan
oleh Nadia Ailsa Noxlana NIM 1712439024, Program Studi S-1 Desain
Komunikasi Visual Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia
Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 3 Juni
2022

Pembimbing I/Anggota



Drs. M. Umar Hadi, MS.
NIP. 19580824 198503 1 001
NIDN. 0024085801

Pembimbing II/Anggota



Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19900215 201903 2 018
NIDN. 0015029006

Cognate/Anggota



Dr. IT. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.
NIP. 19660404 199203 1 002
NIDN. 0001046616

Ketua Program Studi



Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.
NIP. 19870103 201504 1 002
NIDN. 0003018706

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**



Dr. Tumbul Raharjo, M.Hum
NIP. 19691108 199303 1 001
NIDN. 0008116906

Ketua Jurusan



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP. 19770315 200212 1 005
NIDN. 0015037702

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala Rahmat dan Karunia-Nya
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 Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
5. Bapak Daru Tunggul Aji, S.S., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Drs. M. Umar Hadi, MS., selaku Dosen Pembimbing 1, yang telah memberi kritik dan saran bagi penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
7. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.S.n.,M.Sn. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan kritik , saran dan semangat selaku dosen pembimbing.
8. Bapak Dr. IT. Sumbo Tinarbuko, M.Sn. selaku cognate saya yang telah memberi kritik dan sarannya.
9. Seluruh Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
10. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir Angkatan 2017.
11. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini serta kucing-kucing saya yang

selalu menemani saya begadang 24 jam untuk mengumpulkan Tugas Akhir Karya Desain ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.



LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama: Nadia Ailsa Noviana

NIM: 1712439024

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 saya yang berjudul **PERANCANGAN BUKU INFOGRAFIS PENJAJA TENONGAN TOKO TRUBUS SEBAGAI ARSIP BUDAYA KULINER YOGYAKARTA**. 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 31 Mei 2022

Nadia Ailsa Noviana

NIM 1712439024

ABSTRAK

**PERANCANGAN BUKU INFOGRAFIS PENJAJA TENONGAN
TOKO TRUBUS SEBAGAI ARSIP BUDAYA KULINER
YOGYAKARTA**

Oleh:

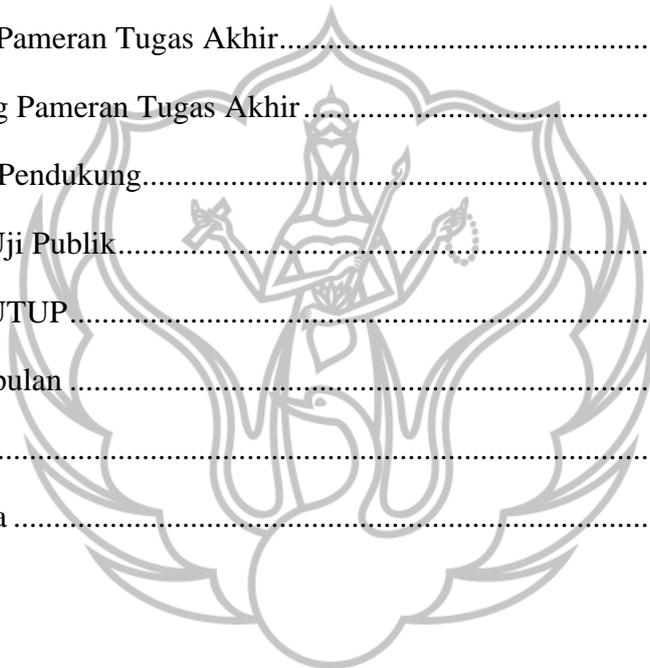
Nadia Ailsa Noviana

Pesona kuliner memiliki sebuah daya tarik tersendiri bagi sebagian orang. Khususnya di Yogyakarta ini beragam kuliner tersedia menjadikan para pemburu kuliner lebih mengedepankan untuk memilih kuliner yang memiliki promosi yang baik. Para produsen makanan memikirkan berbagai cara yang dapat dilakukan untuk mempromosikan wisata dengan cara yang terbaik. Promosi makanan mulai dari media sosial hingga media-media cetak tersebar untuk menarik pelanggan. Namun kebanyakan makanan yang terpromosi dengan baik adalah makanan modern, jarang makanan tradisional yang memiliki promosi yang baik. Terlebih sekarang banyak generasi muda yang tidak tau tentang ragam makanan tradisional Yogyakarta yang memiliki nilai budaya tersendiri lama kelamaan akan lenyap jika tidak terpromosi dengan baik. Sebuah promosi dapat dilakukan dengan cara memberi informasi tentang ragamnya jajanan pasar yang ada di Yogyakarta agar masyarakat lebih melirik tentang jajanan pasar maka menjelaskan ragam jajanan pasar akan membuat masyarakat lebih mudah memahami dan menarik hati. Perancangan Infografis bertujuan juga untuk membantu melestarikan budaya di Yogyakarta yang nantinya harus dikenalkan juga ke anak cucu kita agar nilai budaya ini tidak memudar.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN	v
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	3
A. Judul	3
B. Latar Belakang	3
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Perancangan	8
E. Batasan Masalah.....	8
F. Manfaat Perancangan.....	8
G. Tinjauan Pustaka	9
H. Landasan Teori.....	9
I. Metode Perancangan	12
J. Skematika Perancangan	13
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	14
A. Studi Literatur	14
B. Data Lapangan	21
C. Tinjauan Pustaka	24
D. Analisis 5W+1H.....	26
E. Kesimpulan Analisis	29
BAB III KONSEP DESAIN.....	36
A. Konsep Kreatif	36

B. Program kreatif.....	42
C. Peralatan Produksi.....	46
BAB IV PROSES DESAIN	47
A. Studi Visual.....	47
B. Studi Warna.....	54
C. Sketsa <i>Layout</i> Buku	54
D. Sketsa <i>Layout</i> Sampul Buku	58
E. Hasil Akhir Buku	59
F. Graphic Standard Manual (GSM).....	66
G. Poster Pameran Tugas Akhir.....	73
H. Katalog Pameran Tugas Akhir.....	74
I. Media Pendukung.....	75
J. Hasil Uji Publik.....	77
BAB V PENUTUP.....	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	78
Daftar Pustaka	80



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Buku Infografis oleh Matilda	33
Gambar 2. 2 Buku Infografis oleh Ehwan Kurniawan.....	35
Gambar 3. 1 Infografis oleh Tom Whalen	39
Gambar 3. 2 Infografis oleh Daily Infographic.....	40
Gambar 3. 3 Semi realis oleh Ohn Mar Win.....	41
Gambar 3. 4 Referensi Penataan Layout	44
Gambar 3. 5 Font Monserrat untuk Cover Buku Infografis.....	44
Gambar 3. 6 Font Poppins untuk Isi Konten Buku	45
Gambar 3. 7 Referensi Warna	45
Gambar 4. 1 Mbok Tenong	47
Gambar 4. 2 Tenong Trubus	48
Gambar 4. 3 Klepon	48
Gambar 4. 4 Nagasari.....	49
Gambar 4. 5 Wajik	49
Gambar 4. 6 Arem-arem.....	50
Gambar 4. 7 Gethuk Lindri	50
Gambar 4. 8 Ketan Bubuk.....	51
Gambar 4. 9 Lemper.....	51
Gambar 4. 10 Kue Ku.....	52
Gambar 4. 11 Onde-onde	52
Gambar 4. 12 Kue Lumpur.....	52
Gambar 4. 13 Putu Ayu.....	53
Gambar 4. 14 Songgo Buwono	53
Gambar 4. 15 Palet Warna	54
Gambar 4. 16 Layout Buku Secara Keseluruhan	57
Gambar 4. 17 Sketsa Layout Sampul Buku Depan	58
Gambar 4. 18 Cover Depan dan Belakang Buku	59
Gambar 4. 19 Sub Cover	59
Gambar 4. 20 Kata Pengantar.....	60

Gambar 4. 21 Daftar Isi.....	60
Gambar 4. 22 GSM	72
Gambar 4. 23 Poster Pameran	73
Gambar 4. 24 Katalog Pameran	74
Gambar 4. 25 Desain Totebag.....	75
Gambar 4. 26 Desain Gantungan Kunci.....	75
Gambar 4. 27 Desain Stiker	76
Gambar 4. 28 Tanggapan Responden	77



BAB I

PENDAHULUAN

A. Judul

Perancangan Buku Infografis Penjaja Tenongan Toko Trubus Sebagai Arsip Budaya Kuliner Yogyakarta.

B. Latar Belakang

Yogyakarta merupakan sebuah kota yang memiliki banyak keistimewaan. Banyak hal yang dapat kita lihat di kota Yogyakarta, dari segi wisata alamnya yang indah, unsur seni dan budayanya yang masih kental, hingga ragam kuliner di kota Yogyakarta yang tentunya membuat rindu. Dengan berbagai keistimewaan yang dimiliki kota Yogyakarta, membuat kota Yogyakarta ini memiliki potensial usaha yang besar. Segala bentuk usaha dari yang kecil hingga besar dapat kita temukan di Yogyakarta. Dari ragamnya usaha yang ada, usaha kuliner merupakan salah satu usaha yang cukup menjanjikan, jika ditilik dari potensi sumber daya alam dan sumber daya manusia yang ada di kota Yogyakarta. Jadi, tidak heran jika banyak perusahaan produsen makanan yang terus bermunculan. Perusahaan produsen makanan di Yogyakarta ini semakin hari semakin kompetitif menuangkan ide-ide usahanya dalam membangun usaha kuliner yang beragam, unik, dan inovatif, sehingga tak jarang Yogyakarta memiliki surga kuliner yang bisa dinikmati.

Berbicara tentang kuliner makanan yang semakin inovatif pada saat ini, Yogyakarta tetap menyuguhkan keragaman kuliner tradisionalnya seperti jajanan pasar. Jajanan pasar yang berada di Yogyakarta ini tidak kalah enaknessnya dengan kuliner pada masa kini, jajanan pasar merupakan kudapan yang memiliki beraneka macam rasa, sebagai pemburu kuliner makanan pecinta manis, asin hingga yang pedas semua tersedia. Rasa yang ditawarkan pun tidak akan mengecewakan. Jajanan pasar juga biasa disebut makanan tradisional. Sebuah makanan dikatakan makanan tradisional karena memenuhi dari lima aspek, yaitu dibuat dari bahan pangan yang diproduksi dari daerah tempat tinggal masyarakat setempat, diolah dengan cara dan tahap yang dikuasai oleh masyarakat, cita rasa

yang diterima oleh masyarakat, menjadi identitas masyarakat, serta lebih jauh membangun rasa kebersamaan yang kompak dari masyarakat. (Gardjito, 2018) Dengan begitu sebuah jajanan pasar merupakan budaya makan dalam sebuah kelompok masyarakat yang sudah dipastikan nikmatnya karena berasal dari selera masyarakat tersebut pula.

Jajanan pasar merupakan makanan ringan yang biasanya digunakan untuk suguhan tamu, dan camilan keluarga. Namun tidak hanya sekedar untuk kudapan biasa, jajanan pasar sebenarnya memiliki nilai historis juga dalam budaya Jawa, karena biasanya jajanan pasar merupakan suguhan untuk tasyakuran. Pemilihan jajanan pasar yang dibeli pun tidak sembarangan, harus memiliki 7 macam jenis jajanan pasar yang berbeda. Symbolisme dari angka 7 dalam bahasa Jawa yang disebut angka *pitu* memiliki arti *pitulungan* atau pertolongan yang dimaksudkan untuk meminta pertolongan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa dalam acara tasyakuran.

Untuk menemukan jajanan pasar ini, biasanya dijual di pasar-pasar tradisional di Yogyakarta. Namun jika ingin menemukan jajanan pasar yang memiliki kualitas dan rasa terbaik, ada sebuah Toko spesialis jajanan pasar yang bernama Trubus. Sebuah Toko panganan legendaris yang masih konsisten dengan penjualannya sampai saat ini. Toko ini sudah dikelola sampai dua generasi yang berbeda. Sudah sejak tahun 1960-an terkenal menjual produk makanan bertemakan jajanan pasar. Toko Trubus menjual produknya tidak hanya pada tokonya saja, namun Trubus memaksimalkan penjualannya dengan penjaja keliling yang disebut dengan tenongan. Penjaja tenongan biasanya ramai ditemui di luar sebuah toko atau rumah sakit di Yogyakarta. Biasanya, tenongan merupakan penjual ibu-ibu yang sudah paruh baya. Penjaja ini dalam menjual produknya menggunakan capping dan berpakaian tradisional dengan menggendong tenong menggunakan selendang jarik. Tenong merupakan sebuah tampah makanan berbentuk silinder yang dianyam. Biasanya tenong diisi dengan beragam jajanan pasar. Dalam memaksimalkan penjualan menggunakan tenong ini sangat unik sehingga tidak menghilangkan kesan tradisional dari jajanan pasar Yogyakarta.

Jajanan pasar saat ini semakin terancam keberadaannya, pada Situs Open Rice memuat tulisannya yang berjudul “Jajanan Tradisional Indonesia” tahun 2013 menyatakan bahwa tampaknya jajanan kue tradisional Indonesia berada pada zona antara ada dan tiada. Dikatakan tiada, namun kenyataannya masih bisa ditemukan meskipun sangat jarang. Sebaliknya dikatakan ada tapi cukup sulit untuk mendapatkan jajanan tradisional tersebut. Karena itu jajanan tradisional merupakan sebuah warisan budaya yang harus dijaga ditengah maraknya makanan cepat saji yang kini kian menjamur. Disamping rasa jajanan tradisional yang tidak kalah dari makanan cepat saji, jajanan pasar juga memiliki keotentikan rasa yang tidak akan ditemui di kue atau jajanan inovasi baru, selain itu jajanan pasar juga memiliki harga yang lebih ekonomis dan memiliki peran kebudayaan Jawa yang lengkap. Membeli jajanan tradisional sama saja seperti membantu mempertahankan tradisi kuliner leluhur yang merupakan warisan budaya dan jati diri bangsa kita serta menumbuhkan kecintaan kita pada tanahair.

Dalam penjualan produknya Trubus selalu mempertahankan kualitasnya bahkan lebih dari jajanan pasar yang ada di pasaran. Dalam wawancara sayapada (1 September 2021), yang diperantarai dengan media telepon kepada pemilik Trubus yang bernama Bambang mengatakan bahwa produk jajanan pasar yang mereka buat selalu mengedepankan kualitas dan rasa yang terbaik, karena jika tidak menggunakan bahan-bahan dasar yang berkualitas, dan teknik- teknik tertentu, rasa yang dihasilkan akan berbeda. Dengan begitu membuat sebuah jajanan pasar yang Trubus jual menjadi jajanan pasar dengan kualitas yang premium.

Trubus menjual sekitar 50 macam lebih jajanan tradisional yang bentuk, warna dan rasanya pun beragam, seperti lumpia, risoles, arem-arem, pastel, nogosari dsb. Namun selama ini Trubus kurang menjelaskan ragamnya jajanan pasar yang mereka jual. Keragaman jajanan pasar, beberapa memiliki bentuk yang serupa tapi memiliki nama yang berbeda seperti kue kukus dan putri ayu. Kue kukus terbuat dari tepung terigu dan telur cenderung memiliki rasa manis sedangkan putri ayu terbuat dari tepung beras telur dan parutan kelapa memiliki rasa yang gurih. Tidak hanya itu, keragaman jajanan pasar yang Trubus jual

banyak yang asing terdengar ditelinga seperti putri mandi, songgo buono, legomoro, krasikan beberapa merupakan jajanan pasar yang sudah mulai sulit pula untuk ditemukan. Jajanan pasar yang mulai terasingkan dan sudah mulai sulit untuk ditemukan, lambat laun akan memberikan dampak kepada generasi yang akan datang, mereka tidak lagi mengenal dan melestarikan jajanan pasar ini. Jika itu sudah terjadi, jajanan pasar akan mudah tergantikan dengan jajanan masa kini. Padahal jajanan pasar merupakan warisan budaya yang Indonesia miliki yang tidak dimiliki oleh negara lain.

Perlunya untuk memperkenalkan kembali keragaman jajanan pasar pada masyarakat agar sejak dini memiliki ketertarikan untuk melestarikan jajanan pasar yang sudah mulai asing. Keragaman jajanan pasar memunculkan banyak informasi yang sebenarnya dapat di sampaikan juga kepada pembeli sepertinamanya, bahan dasarnya, rasanya, hingga cara pemrosesannya yang berbeda. Sebuah informasi ini berguna untuk mengedukasi para pembeli sebelum memilih jajanan apa yang akan mereka inginkan sesuai keseleraan masing-masing sebelum memutuskan untuk membawa pulang.

Sudah banyak penelitian yang mengkaji tentang jajanan pasar namun masing-masing memiliki karakteristik tersendiri terkait tema tersebut. Baik dari siapa saja yang terlibat, konsep media dan fokus masalah yang dikaji. Fokus masalah yakni terkait jajanan pasar tenongan belum banyak dilakukan oleh peneliti terdahulu. Penelitian ini lebih memfokuskan pada jajanan pasar yang ada di Tenongan Toko Trubus sebagai objek utamanya. Sejauh ini belum ada buku infografis yang mengenalkan Jajanan Pasar Tenongan Trubus, oleh karena itu perancangan ini dibuat. Perancangan menggunakan buku terutama Buku Infografis sebagai media pengenalan yang cukup representative. Pemilihan media Buku Infografis dikarenakan media ini cukup komunikatif dan juga atraktif. Selain itu, grafis informasi atau infografis adalah representasi visual data atau pengetahuan yang dimaksudkan agar pembaca dapat memperoleh informasi dengan cepat dan jelas (Newsom and Haynes, 2004, p: 236). Sebuah media kreatif visual infografis yang tersusun dari gambar ilustrasi, tipografi, dan info yang dapat membuat sebuah informasi rumit menjadi ringkas dan menarik untuk dibaca dan dilihat agar masyarakat dapat langsung mengerti dan lebih

teredukasi. Infografis juga dapat dimanfaatkan untuk mempermudah dalam penyampaian informasi, 40% orang lebih mudah merespon informasi secara visual dibandingkan tekstual 12% (<http://www.erickazof.com/apa-ituinfografis/>, diakses 25 November 2021). Sebuah informasi yang di kreatif visualkan juga akan dapat menjadi media promosi yang efektif untuk kelangsungan sebuah perusahaan. Selain itu kelebihan sebuah infografis membuat data yang berkembang menjadi viral karena infografis mampu memberikan informasi terkini, teraktual dan bisa dipertanggungjawabkan.

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif. Penerapan pendekatan kualitatif dengan pertimbangan kemungkinan data yang diperoleh di lapangan berupa data dalam bentuk fakta yang perlu adanya analisis secara mendalam. Maka pendekatan kualitatif akan lebih mendorong pada pencapaian data yang bersifat lebih mendalam terutama dengan keterlibatan peneliti sendiri di lapangan. Dalam penelitian kualitatif, peneliti menjadi instrument utama dalam mengumpulkan data yang dapat berhubungan langsung dengan instrument atau objek penelitian

Dilihat dari latar belakang di atas, menjadikan perlunya membuat media alternatif, untuk penyampaian informasi yang tepat sesuai sasaran agardiharapkan dapat mengenalkan kembali dan menambah edukasi masyarakat tentang jajanan pasar Trubus, sehingga diharapkan masyarakat lebih mencintai kuliner tradisional dan menjaga agar jajanan pasar yang merupakan budaya leluhur terjaga keawetannya dan tidak tersaingi dengan kuliner-kuliner baru yang kini berdatangan. Perancangan ini diharapkan pula dapat digunakan untuk menambah wawasan mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam merancang sebuah media alternatif yang menarik untuk mendesain sebuah buku infografis.

C. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku infografis penjaja tenongan toko Trubus sebagai arsip budaya kuliner Yogyakarta yang menarik dan mudah dipahami masyarakat?

D. Tujuan Perancangan

Merancang buku infografis penjaja tenongan toko Trubus sebagai arsip budaya kuliner Yogyakarta yang menarik agar memudahkan masyarakat memperoleh informasi tentang kuliner legendaris di kota Yogyakarta.

E. Batasan Masalah

1. Konsep akhir dari perancangan ini akan menghasilkan sebuah buku infografis penjaja tenongan toko Trubus.
2. Target audience pada perancangan ini adalah masyarakat umum, remaja hingga dewasa.

F. Manfaat Perancangan

1. Bagi Perusahaan
Perancangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai konsep visual dalam merancang sebuah buku infografis penjaja tenongan toko Trubus.
2. Bagi Masyarakat
Perancangan diharap dapat memberikan informasi dan menambah literasi tentang rancangan sebuah buku infografis.
3. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual
Perancangan diharapkan dapat digunakan untuk menambah wawasan mahasiswa dalam merancang sebuah media alternatif yang menarik untuk mendesain sebuah buku infografis.
4. Bagi Praktisi
Perancangan diharapkan dapat digunakan para praktisi dalam mendapatkan sumber referensi media dalam merancang sebuah buku infografis.
5. Bagi Media
Perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi terhadap penelitian yang sama terhadap media buku infografis.

G. Tinjauan Pustaka

1. Infografis

Infografis adalah sebuah penerapan informasi yang penyajiannya menggunakan kreatifitas, keindahan, ketepatan isi dengan ilustrasi, serta keefektifan waktu yang digunakan dalam memaparkan informasi. (Muthiah Nurul Miftah, 2016)

H. Landasan Teori

1. Infografis

Infografis adalah sebuah teknik pemaparan informasi secara grafis/visual sehingga sebuah data yang rumit dapat di mengerti dengan mudah dan lebih ringkas dipahami oleh pembaca. (Saptodewo, 2014) Infografis merupakan solusi yang bagus untuk meringkas informasi pada data rumit yang penting dalam sebuah balutan visual yang menarik untuk dapat di pahami oleh para pembaca yang memiliki minat membaca yang rendah dan mudah jenuh dalam melihat dan menelaah sebuah informasi rumit, banyak dan monoton. Untuk menyajikan informasi yang kompleks Infografis terdiri dari unsur teks dan ilustrasi, unsur teks merupakan ringkasan dari sebuah informasi dan data-data yang ada. Teks yang tertulis jika disajikan tanpa sebuah ilustrasi akan membuat pembaca kurang memahami. Dikatakan pula oleh redaktur infografik Tempo Yosep jika sebuah informasi teks biasa yang disajikan begitu saja tanpa sebuah gambar membuat kebanyakan pembaca hanya bisa mengingat 20 persen inti dari informasi yang terkandung. (kurniawan, 2018) Dalam sebuah infografis, unsur ilustrasi biasanya lebih mendominasi untuk meringkas sebuah data yang biasanya mencakup banyak kata-kata yang cukup membosankan jika dibaca begitu saja, dengan lebih banyaknya ilustrasi sehingga dapat meningkatkan 80 persen ingatan pembaca, selain itu ilustrasi membuat para pembaca tidak mudah jenuh dan lebih cepat menangkap apa maknanya, sehingga unsur ilustrasi adalah unsur yang dibuat semenarik mungkin.

2. Struktur Infografis

a. Menentukan Topik

Topik merupakan langkah awal untuk menentukan judul apa yang akan dibuat dan data yang akan dicari setelahnya. Memilih topik yang jelas dan bagus akan membuat sebuah infografis lebih menarik untuk dibaca.

b. Survey dan Research

Dalam metode survey dan research akan membutuhkan sumber data dari perpustakaan, internet dan beberapa jurnal untuk membuat sebuah data yang nantinya di tuliskan merupakan data yang benar.

c. Mengumpulkan Data

Beberapa data yang didapatkan dari metode Survey dan Research akan diringkas menjadi point-point penting yang nantinya akan dikumpulkan dalam metode pengumpulan data.

d. Analisis Data

Data yang diperoleh dari sumber Internet, jurnal, dan buku akan dianalisis, dipelajari, dan dibaca untuk diproses sebelum menulis narasi.

e. Menulis Narasi

Data-data yang diperoleh akan diparafrasekan dalam sebuah narasi, menulis narasi yang terstruktur dan jelas akan mempermudah dalam membangun sebuah ide cerita.

f. Menggambar Konsep Visual

Dalam pembuatan konsep visual memerlukan proses brainstorming untuk menentukan konsep visual yang menarik dan kreatif. Mencari beberapa referensi karya visual juga dapat di manfaatkan untuk mempermudah proses ini.

g. Mengedit Data

Data yang sudah terproses akan di proses lagi dengan mengedit beberapa data yang masih kurang sempurna, setelah itu mengedit format data lalu Menyusun tampilan data untuk dimuat dalam visualisasi.

h. Mendesain

Proses mendesain ini adalah penyesuaian gambaran visual dengan data-data yang telah disusun.

i. Melakukan Pengujian

Melakukan validasi terhadap data dalam sebuah karya visualisasi.

j. Penyempurnaan

Melakukan perbaikan dan penyempurnaan berdasarkan penguji cobaan.

3. Unsur Visual Infografis

Sebuah unsur visual akan berkaitan dengan desain grafis, menurut (Anggarini, 2012) unsur visual terdiri dari:

a. Layout

Layout merupakan tata letak beberapa elemen visual dalam suatu bidang untuk mendukung konsep. Sebuah layout yang tersusun baik akan berpengaruh besar terhadap nilai visual dari karya yang nantinya akan dibuat.

b. Emphasis/penekanan

Penekanan yang dimaksud disini adalah penekanan sebuah objek yang ada dalam sebuah karya visual. Penekanan objek akan menimbulkan fokus pada pesan yang akan disampaikan. Penyusunan objek juga akan memberikan efek urutan alur bacaan, sehingga pembaca akan dengan jelas mencerna pesan dan tidak kebingungan.

c. Balance/keseimbangan

Sebuah karya visual memerlukan sebuah keseimbangan agar memiliki keselarasan. Pemilihan letak sebuah objek yang berada dalam layout dapat memberikan efek keseimbangan dan ketidak seimbangan. Jika pemilihan objek tersusun berantakan dan tidak seimbang bagian kiri dan kanan akan kurang enak dilihat. Perlunya kepekaan seorang desainer dalam menyusun objek akan menentukan elemen simetris ataupun asimetris yang enak dipandang.

d. Unity/kesatuan

Pentingnya sebuah kesatuan dalam karya visual, kesatuan merupakan gabungan segala elemen yang ada. Dalam sebuah kesatuan memainkan efek kontras dalam sebuah karya akan sangat penting. Efek dari kontras yaitu meminimalisasi efek terlalu ramai, atau jika tidak memiliki kontras akan menimbulkan efek yang kurang dinamis dalam sebuah karya.

I. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan:
 - a. Primer: wawancara dengan narasumber utama pemilik Trubus.
 - b. Sekunder: referensi desain buku infografis produk makanan serta buku tentang informasi infografis sebagai acuan dalam membantu pembuatan buku infografis.
2. Metode Pengumpulan Data
 - a. Data ini diperoleh dengan mencari referensi dari buku dan artikel di internet.
 - b. Penelitian lapangan dilakukan dengan cara pengamatan langsung dilapangan.
 - c. Wawancara kepada pemilik Trubus yang nantinya akan digunakan sebagai acuan untuk mendapatkan informasi tentang ragam jajanan Trubus dan prinsip pembuatan jajanan Trubus, yang pada akhirnya informasi tersebut akan dibahasakan visualkan dalam sebuah media alternatif sebuah buku infografis jajanan pasar Trubus.
3. Instrumen Pengumpulan Data
 - a. Observasi: Mengamati perusahaan Trubus, yang nantinya akan ditemukan sebuah informasi-informasi yang digunakan datanya untuk melanjutkan perancangan.
 - b. Wawancara:
 - 1) Buku catatan: berfungsi mencatat pertanyaan dan hal-hal penting yang nantinya didapatkan saat dilakukannya wawancara dengan pemilik Trubus.
 - 2) *Handphone*: Nantinya akan digunakan untuk merekam semua percakapan saat wawancara dan akan digunakan sebagai alat dokumentasi untuk memotret saat peneliti melakukan pembicaraan dengan narasumber pemilik Trubus.
4. Metode analisis data yang digunakan dalam percakapan ini adalah 5W+1H, yang terdiri atas:
 - a. What (apa): Apa yang menjadi masalah dalam perancangan ini?

- b. Who (siapa): Siapa target sasaran dalam perancangan ini?
- c. Why (mengapa): Mengapa permasalahan tersebut terjadi?
- d. When (dimana): Dimana permasalahan itu terjadi?

1. How (bagaimana): Bagaimana solusi untuk mengatasi masalah tersebut?

J. Skematika Perancangan

