

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI RESEP
SEDERHANA UNTUK MAHASISWA**



PERANCANGAN

Oleh:

SALMADINA LATIFAH

NIM: 1912601024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI RESEP
SEDERHANA UNTUK MAHASISWA**



Oleh:

SALMADINA LATIFAH

NIM: 1912601024

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2025

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI RESEP SEDERHANA UNTUK MAHASISWA diajukan oleh Salmadina Latifah, NIM 1912601024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 8 Januari, 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota



Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19810412 200604 1 004 / NIDN. 0012048103

Pembimbing II / Anggota



Aditya Utama, S.Sos., M.Ds.

NIP. 19840909 201404 1 001 / NIDN. 0009098410

Cognate / Anggota



Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.

NIP. 19740730 199802 2 011 / NIDN. 0030077401

Koordinator Program Studi



Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19900215 201903 2 018 / NIDN. 0015029006

Ketua Jurusan Desain



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19730129 200501 1 001 / NIDN. 0029017304

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001 / NIDN. 0019107005

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas anugerah yang telah diberikan sehingga perancangan Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI RESEP SEDERHANA UNTUK MAHASISWA** dapat diselesaikan.

Perancangan ini diharapkan mendatangkan hasil sesuai dengan tujuan dibuatnya karya yaitu sebagai media edukasi dan referensi dalam memasak resep masakan sederhana untuk mahasiswa.

Penulis sadar adanya kekurangan dalam perancangan ini. Maka dari itu, penulis harap adanya saran dan masukan yang membangun agar hasil perancangan ini mampu terselesaikan secara lebih optimal. Semoga karya desain ini dapat menjadi referensi kepustakaan bagi mahasiswa maupun pihak-pihak terkait.

Yogyakarta, 15 Januari 2025



Salmadina Latifah

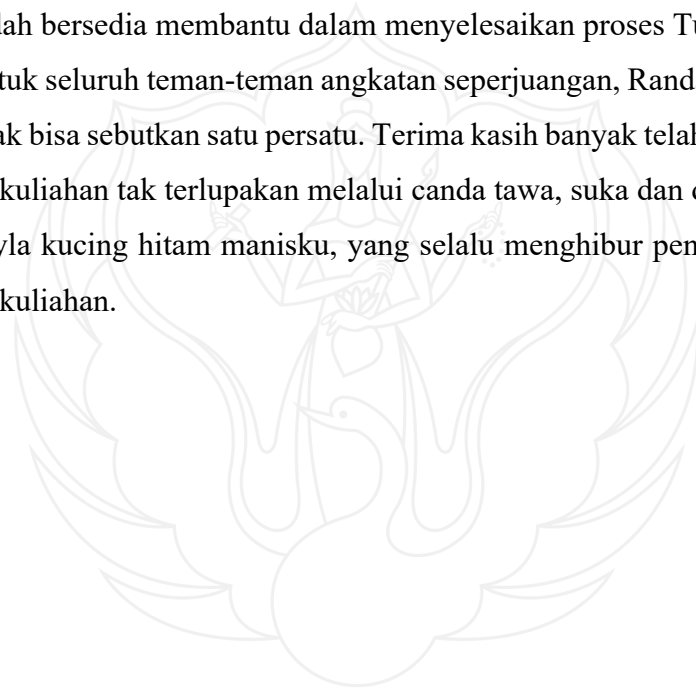
NIM 1912601024

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan puji syukur dan terima kasih kepada Allah SWT atas rahmat dan karunianya bahwa penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan keadaan sehat jasmani dan rohani. Selain itu, penulis juga ingin berterima kasih sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah memberikan begitu banyak dukungan selama proses perancangan tugas akhir ini. Ucapan terima kasih saya tujukan kepada:

1. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Muhammad Sholahuddin, S.Sn., MT. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Bapak Baskoro Suryo Banindro, M.Sn. selaku dosen wali.
6. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing I, yang sudah meluangkan waktu untuk membimbing serta memberi masukan selama proses pembuatan karya Tugas Akhir.
7. Bapak Aditya Utama, S.Sos., M.Sn. selaku dosen pembimbing II, atas saran dan bimbingannya dalam mengoreksi segala kesalahan selama penyusunan karya tulis Tugas Akhir.
8. Ibu Hesti Rahayu, S.Sn., M.A. selaku dosen penguji, yang telah membimbing, mengoreksi penulis, serta membantu mengoptimalkan hasil perancangan dalam proses penyelesaian revisi sidang Tugas Akhir.
9. Widhi Rahma dan Elly Damayanti Siregar, yaitu kedua orang tua yang saya cintai, yang telah memberikan kasih sayang sejak lahir serta melimpahkan banyak dukungan kepada saya untuk mendalami dunia seni.
10. Aliya Fatimah, kakak saya tercinta yang telah memberikan banyak dukungan, saran dan do'a.

11. Aulia Mizan Anshara Nasution, yang selalu setia menemani, mendukung penulis dalam suka dan duka.
12. Nenek dan keluarga di rumah yang telah memberikan banyak dukungan.
13. Alm. Bastian Asra, sahabatku yang telah berpulang, selalu memberi banyak memori ceria dan meriah semasa hidupnya.
14. Tiara Alifa dan Fitri Adisti, temanku tersayang yang setia memberi dukungan dan arahan sampai tugas akhir ini dapat terselesaikan.
15. Taufiqur Rahman dan Ilham Karim, teman dari Titik Kumpul Forum yang sudah bersedia membantu dalam menyelesaikan proses Tugas Akhir ini.
16. Untuk seluruh teman-teman angkatan seperjuangan, Randatapak, yang saya tidak bisa sebutkan satu persatu. Terima kasih banyak telah mengisi memori perkuliahan tak terlupakan melalui canda tawa, suka dan duka.
17. Layla kucing hitam manisku, yang selalu menghibur penulis selama masa perkuliahan.




LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Salmadina Latifah
NIM : 1912601024
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Perancangan Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI RESEP SEDERHANA UNTUK MAHASISWA** merupakan karya asli penulis sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana S-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya perancangan ini sebelumnya tidak pernah diajukan oleh penulis sebagai syarat memperoleh gelar sarjana di instansi atau perguruan tinggi manapun. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan penuh kesaksamaan dan tanggung jawab tanpa paksaan dari pihak mana pun.

Yogyakarta, 15 Januari 2025



Salmadina Latifah

NIM 1912601024

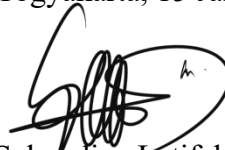
LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Salmadina Latifah
NIM : 1912601024
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Penulis memberikan karya Tugas Akhir Perancangan dengan judul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI RESEP SEDERHANA UNTUK MAHASISWA** sebagai bentuk dukungan dalam memperluas ilmu pengetahuan kepada UPT perpustakaan ISI Yogyakarta. Dengan ini saya memberikan hak kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta 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 maupun memberikan royalti kepada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 15 Januari 2025



Salmadina Latifah

NIM 1912601024

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI RESEP SEDERHANA UNTUK MAHASISWA

ABSTRAK

Jadwal padat mahasiswa menyebabkan adanya kecenderungan dalam memilih jenis makanan yaitu *fast food* pada aplikasi jasa antar makanan yang terkadang cukup mahal serta tidak terjamin kualitas dan kebersihannya. Tanpa disadari situasi tersebut menyebabkan mahasiswa tidak peka terhadap kondisi keuangan dan apa yang mereka konsumsi. Hal ini meningkatkan potensi gangguan kesehatan. Diperlukan perubahan dalam pola makan, yaitu mengonsumsi makanan bernutrisi. Makanan dengan label sehat cenderung membutuhkan biaya tinggi. Dibutuhkan cara lain agar dapat menyesuaikan kantong mahasiswa, yaitu memasak. Dengan memasak, mahasiswa dapat menghindari pemborosan serta membangun kebiasaan untuk berhemat. Salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan memasak yaitu dengan membaca buku resep. Perancangan ini membahas bagaimana merancang buku resep sederhana yang secara visual mampu membantu mahasiswa belajar memasak menggunakan bahan-bahan sehat dan terjangkau dengan waktu yang cukup singkat. Pendekatan *design thinking* oleh Hasso-Plattner digunakan sebagai metode perancangan buku ini. Hasil dari perancangan ini yaitu berupa buku ilustrasi resep sederhana berjudul “*Easy-Peasy! Resep Sempel Ala Anak Kos*”. Isi konten berupa ilustrasi 14 menu masakan sederhana beserta resepnya yang telah dirangkai berdasarkan hasil pengamatan melalui internet serta uji coba resep, menyesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa yaitu mudah, murah, sehat, dan cepat menggunakan prinsip Chef Yotam Ottolenghi yaitu *SIMPLE*. Keunikan media perancangan terletak pada keterangan durasi memasak, kandungan resep yang berfokus menggunakan makanan berserat seperti sayuran, dan visualisasi resep dengan gaya ilustrasi realis agar tahapan memasak dapat mudah dipahami. Format buku juga didesain dengan pemilihan sampul hard cover, dan kertas art paper yang dikemas menggunakan teknik jahit benang. Hal tersebut dilakukan karena belum banyak implementasi format buku resep seperti ini di Indonesia.

Kata Kunci: Resep Sederhana, Mahasiswa, Buku Ilustrasi

DESIGNING AN ILLUSTRATION BOOK OF SIMPLE RECIPE FOR COLLEGE STUDENTS

ABSTRACT

Students' busy schedules cause a tendency to choose the type of food, namely fast food on food delivery applications, which are sometimes quite expensive and not guaranteed quality and cleanliness. Without realizing it, this situation causes students to be insensitive to their financial condition and what they consume. This increases the potential for health problems. A change in diet is needed, namely consuming nutritious food. Foods labeled as healthy tend to be expensive. Another way to fit into students' pockets is to cook. By cooking, students can avoid waste and build habits to save money. One way to develop cooking skills is by reading cookbooks. This design discusses how to design a simple recipe book that is visually able to help students learn to cook using healthy and affordable ingredients in a fairly short time. The design thinking approach by Hasso-Plattner is used as a method of designing this book. The result of this design is a simple recipe illustration book entitled "Easy-Peasy!: Simple Recipes Ala Anak Kos". The content is in the form of illustrations of 14 simple cooking menus and their recipes that have been assembled based on observations through the internet and recipe trials, adjusting to the needs of students, namely easy, cheap, healthy, and fast using Chef Yotam Ottolenghi's principle of SIMPLE. The uniqueness of the design media lies in the description of the cooking duration, the content of recipes that focus on using fibrous foods such as vegetables, and the visualization of recipes with a realist illustration style so that the cooking stages can be easily understood. The format of the book is also designed with the selection of a hard cover cover, and art paper that is packaged using thread sewing techniques, this is done because there are not many implementations of cookbooks formats like this in Indonesia.

Keyword: Simple Recipe, College Students, Illustration Book

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	vii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Definisi Operasional.....	5
G. Metode Pengumpulan Data.....	6
H. Metode Analisis	7
I. Metode Perancangan	7
J. Skematika Perancangan	9
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	10
A. Identifikasi Data.....	10
B. Studi Pustaka.....	14
C. Tinjauan Buku Ilustrasi Pesaing	33
D. Analisis Data.....	35
E. Simpulan dan Usulan Pemecahan Masalah.....	37
BAB III KONSEP DESAIN	38
A. Konsep Kreatif.....	38
B. Konsep Media	41

C. Program Kreatif.....	43
BAB IV PROSES DESAIN	69
A. Data Visual	69
B. Penjaringan Ide Visual	74
C. Pengembangan Bentuk Visual	94
BAB V PENUTUP	138
A. Kesimpulan	138
B. Saran.....	140
DAFTAR PUSTAKA	141
LAMPIRAN.....	145



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Gambar Skematika Perancangan.....	9
Gambar 2.1 Gambar Ilustrasi Realis	18
Gambar 2.2 Gambar Contoh Teknik <i>Opaque</i>	20
Gambar 2.3 Gambar Buku “ <i>Perfectly Good Food</i> ”	22
Gambar 2.4 Gambar Buku “ <i>Grow Greens</i> ”	24
Gambar 2.5 Buku Resep “ <i>The Colorful Stories of Indonesian Cooking</i>	33
Gambar 2.6 Buku Resep “ <i>What’s Cooking at 10 Garden Street?</i> ”	34
Gambar 2.7 Buku Resep “Rasa Rumah”	35
Gambar 3.1 Tata Letak Buku Resep	41
Gambar 3.2 <i>Font Bubblegum Sans</i>	44
Gambar 3.3 <i>Font Cagliostro</i>	44
Gambar 3.4 <i>Font Fuzzy Bubble</i>	44
Gambar 3.5 Contoh Tata Letak Buku Resep	45
Gambar 3.6 Contoh Warna Analog.....	46
Gambar 3.7 Kombinasi Warna Perancangan	46
Gambar 3.8 Tints dan Shade Perancangan.....	46
Gambar 3.9 Warna Overlay Perancangan.....	46
Gambar 3.10 Kombinasi Warna Perancangan	46
Gambar 4.1 Studi Resep.....	69
Gambar 4.2 Studi Resep.....	69
Gambar 4.3 Studi Resep.....	70
Gambar 4.4 Studi Resep.....	70
Gambar 4.5 Studi Resep.....	70
Gambar 4.6 Studi Resep.....	71
Gambar 4.7 Studi Resep.....	71
Gambar 4.8 Studi Resep.....	71
Gambar 4.9 Studi Resep.....	72
Gambar 4.10 Studi Resep.....	72
Gambar 4.11 Studi Resep.....	72
Gambar 4.12 Studi Resep.....	73

Gambar 4.13 Studi Resep.....	73
Gambar 4.14 Studi Resep.....	73
Gambar 4.15 Studi Visual Bayam Jamur.....	74
Gambar 4.16 Ilustrasi Bayam Jamur.....	74
Gambar 4.17 Studi Visual Terong Krispi Kecap.....	75
Gambar 4.18 Ilustrasi Terong Krispi Kecap.....	75
Gambar 4.19 Studi Visual Nasi Gurih Sosis.....	76
Gambar 4.20 Ilustrasi Nasi Gurih Sosis.....	76
Gambar 4.21 Studi Visual Popcorn Kembang Kol.....	77
Gambar 4.22 Ilustrasi Popcorn Kembang Kol.....	77
Gambar 4.23 Studi Visual Perkedel Tahu.....	78
Gambar 4.24 Ilustrasi Perkedel Tahu.....	78
Gambar 4.25 Studi Visual Tongkol Dabu-dabu.....	79
Gambar 4.26 Ilustrasi Tongkol Dabu-dabu.....	79
Gambar 4.27 Studi Visual Okonomiyaki.....	80
Gambar 4.28 Ilustrasi Okonomiyaki.....	80
Gambar 4.29 Studi Visual Oseng Ayam Sambal Matah.....	81
Gambar 4.30 Ilustrasi Oseng Ayam Sambal Matah.....	81
Gambar 4.31 Studi Visual Sop Sayur.....	82
Gambar 4.32 Ilustrasi Sop Sayur.....	82
Gambar 4.33 Studi Visual Tempe Jamur Asam Manis.....	83
Gambar 4.34 Ilustrasi Tempe Jamur Asam Manis.....	83
Gambar 4.35 Studi Visual Nasi Goreng Terasi.....	84
Gambar 4.36 Ilustrasi Nasi Goreng Terasi.....	84
Gambar 4.37 Studi Visual Pok Choy Ayam.....	85
Gambar 4.38 Ilustrasi Pok Choy Ayam.....	85
Gambar 4.39 Studi Visual Onigiri Telur Mayo.....	86
Gambar 4.40 Ilustrasi Onigiri Telur Mayo.....	86
Gambar 4.41 Studi Visual Tumis Buncis Rebon.....	87
Gambar 4.42 Ilustrasi Tumis Buncis Rebon.....	87
Gambar 4.43 Studi Visual Properti Alat Dapur.....	88
Gambar 4.44 Studi Visual Bumbu Dapur.....	89

Gambar 4.45 Studi Visual Bumbu Dapur	90
Gambar 4.46 Studi Visual Bahan Makanan	91
Gambar 4.47 Studi Visual Bahan Makanan	92
Gambar 4.48 Studi Visual <i>Cover</i>	93
Gambar 4.49 Studi Visual <i>Layout</i> Pengenalan	93
Gambar 4.50 Studi Visual Resep	94
Gambar 4.51 Sketsa Peralatan dan Bahan.....	94
Gambar 4.52 Sketsa Hasil Hidangan	95
Gambar 4.53 Sketsa Tahapan Memasak	95
Gambar 4.54 Sketsa Komprehensif Peralatan dan Bahan.....	96
Gambar 4.55 Sketsa Komprehensif Bayam Jamur	97
Gambar 4.56 Sketsa Komprehensif Buncis Rebon	97
Gambar 4.57 Sketsa Komprehensif Jamur Tempe Asam Manis	97
Gambar 4.58 Sketsa Komprehensif Nasi Goreng Terasi	98
Gambar 4.59 Sketsa Komprehensif Nasi Gurih Sosis	98
Gambar 4.60 Sketsa Komprehensif Okonomiyaki.....	98
Gambar 4.61 Sketsa Komprehensif Onigiri Telur Mayo	99
Gambar 4.62 Sketsa Komprehensif Oseng Ayam Sambal Matah	99
Gambar 4.63 Sketsa Komprehensif Perkedel Tahu	99
Gambar 4.64 Sketsa Komprehensif Pok Choy Ayam	100
Gambar 4.65 Sketsa Komprehensif Sop Sayur	100
Gambar 4.66 Sketsa Komprehensif Popcorn Kembang Kol.....	100
Gambar 4.67 Sketsa Komprehensif Terong Krispy Kecap	101
Gambar 4.68 Sketsa Komprehensif Tongkol Dabu-dabu	101
Gambar 4.69 Sketsa Komprehensif Tahapan Bayam Jamur.....	102
Gambar 4.70 Sketsa Komprehensif Tahapan Tongkol Dabu-dabu	102
Gambar 4.71 Sketsa Komprehensif Tahapan Terong Krispy Kecap	103
Gambar 4.72 Sketsa Komprehensif Tahapan Nasi Gurih Sosis.....	104
Gambar 4.73 Sketsa Komprehensif Tahapan Popcorn Kembang Kol.....	105
Gambar 4.74 Sketsa Komprehensif Tahapan Perkedel Tahu.....	106
Gambar 4.75 Sketsa Komprehensif Tahapan Okonomiyaki.....	107
Gambar 4.76 Sketsa Komprehensif Tahapan Sup Sayur	108

Gambar 4.77 Sketsa Komprehensif Tahapan Tempe Jamur Asam Manis.....	109
Gambar 4.78 Sketsa Komprehensif Tahapan Nasi Goreng Terasi	110
Gambar 4.79 Sketsa Komprehensif Tahapan Onigiri Telur Mayo	111
Gambar 4.80 Sketsa Komprehensif Tahapan Buncis Rebon	112
Gambar 4.81 Sketsa Komprehensif Tahapan Oseng Ayam Sambal Matah.....	112
Gambar 4.82 Sketsa Komprehensif Tahapan Pok Choy Ayam	113
Gambar 4.83 Final Design Buku Keseluruhan	113
Gambar 4.84 Final Design Peralatan dan Bahan 1-2	114
Gambar 4.85 Final Design Peralatan dan Bahan 2-3	115
Gambar 4.86 Final Design Kalender Makanan.....	115
Gambar 4.87 Final Design Bayam	116
Gambar 4.88 Final Design Nasi Gurih Sosis	116
Gambar 4.89 Final Design Perkedel Tahu	117
Gambar 4.90 Final Design Onigiri Telur Mayo.....	117
Gambar 4.91 Final Design Buncis Rebon.....	117
Gambar 4.92 Final Design Tempe Jamur Asam Manis	118
Gambar 4.93 Final Design Terong Krispy Kecap.....	118
Gambar 4.94 Final Design Oseng Ayam Sambal Matah	118
Gambar 4.95 Final Design Popcorn Kembang Kol	119
Gambar 4.96 Final Design Sop Sayur.....	119
Gambar 4.97 Final Design Okonomiyaki	119
Gambar 4.98 Final Design Pok Choy Ayam.....	120
Gambar 4.99 Final Design Nasi Goreng Terasi	120
Gambar 4.100 Final Design Tongkol Dabu-dabu	120
Gambar 4.101 Final Design Tahapan Bayam Jamur	121
Gambar 4.102 Final Design Tongkol Dabu-dabu	121
Gambar 4.103 Final Design Tahapan Nasi Gurih Sosis	122
Gambar 4.104 Final Design Tahapan Perkedel Tahu	123
Gambar 4.105 Final Design Tahapan Onigiri Telur Mayo	124
Gambar 4.106 Final Design Tahapan Tempe Jamur Asam Manis	125
Gambar 4.107 Final Design Tahapan Terong Kripsy Kecap.....	126
Gambar 4.108 Final Design Tahapan Popcorn Kembang Kol.....	127

Gambar 4.109 Final Design Tahapan Sup Sayur	128
Gambar 4.110 Final Design Tahapan Okonomiyaki.....	129
Gambar 4.111 Final Design Tahapan Nasi Goreng Terasi	130
Gambar 4.112 Final Design Tahapan Buncis Rebon.....	131
Gambar 4.113 Final Design Tahapan Pok Choy Ayam.....	131
Gambar 4.114 Final Design Tahapan Oseng Ayam Sambal Matah	131
Gambar 4.115 Sketsa Sampul Depan dan Belakang.....	132
Gambar 4.116 Final Design Sampul Depan dan Belakang.....	132
Gambar 4.117 Pembatas Buku.....	133
Gambar 4.118 Stiker	133
Gambar 4.119 Kaos (T-Shirt)	133
Gambar 4.120 Lap Dapur.....	134
Gambar 4.121 Apron.....	134
Gambar 4.122 <i>Graphic Standard Manual</i>	134
Gambar 4.123 Poster Pameran.....	135
Gambar 4.124 Katalog Pameran	135

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Naskah Resep.....	47
Tabel 3.2 Estimasi Biaya Hidangan.....	67
Tabel 3.3 Estimasi Biaya Produksi	68



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Memasak merupakan aktivitas mengolah bahan pangan melalui proses perubahan suhu yang bertujuan agar makanan dapat dicerna dengan baik oleh tubuh (Farmer et al., 2018). Umumnya kita mengetahui bahwa di mata masyarakat, memasak adalah hal yang identik dengan perempuan atau ibu rumah tangga, tetapi pengetahuan dasar tentang bagaimana mengolah bahan makanan juga diperlukan oleh semua orang termasuk pelajar, khususnya mahasiswa. Namun, menjadi mahasiswa bukanlah peran yang dituntut untuk mempunyai kemampuan memasak, sehingga tidak semua menganggap adanya keharusan untuk mempelajarinya.

Padatnya kegiatan dan rutinitas sehari-hari, dapat membuat mahasiswa kesulitan untuk mencukupi waktu yang akan digunakan saat memasak. Hal ini memicu mahasiswa untuk menggunakan jasa antar makanan karena prosesnya yang mudah dan cepat. Akses praktis yang diberikan *platform online delivery* seperti *GoFood*, *GrabFood*, dan *ShopeeFood* mampu menjadi solusi terbaik ketika sedang dikejar waktu atau malas membeli makanan secara langsung (Saad dalam Fauzan et al., 2023). Namun, sering kali biaya yang dikeluarkan mahasiswa untuk satu pesanan melebihi *budget* yang seharusnya sudah dicukupkan. Akibatnya mahasiswa menjadi boros dan tidak dapat mengelola kebutuhan harian dengan optimal.

Hal ini kemudian melahirkan kebiasaan untuk memperoleh makanan tanpa gizi yang dipertimbangkan. Berdasarkan observasi singkat oleh penulis, dapat dilihat bahwa umumnya mahasiswa lebih memilih untuk mengonsumsi makanan murah dengan porsi yang mengenyangkan, dan tidak mempertimbangkan kandungan dalam makanan tersebut. Tanpa disadari, mereka mengonsumsi makanan berkalori tinggi yang mengandung lemak, gula, dan garam dalam jumlah ekssesif. Akibatnya resiko dan probabilitas tubuh terjangkit berbagai penyakit pun semakin meningkat. Maka dari itu, dibutuhkan alternatif makanan sehat dengan biaya terjangkau. Namun, umumnya makanan

yang berlabel sehat mempunyai reputasi mahal dan memerlukan biaya relatif tinggi. Menurut Charlie Middleton (2018) pada artikel *The Conversation*, tingginya harga bahan makanan seperti susu, daging, sayur organik ataupun rendah kalori yang diiklankan oleh supermarket dapat mengubah persepsi publik terhadap diet sehat dan makanan sehat. Padahal yang sehat tidaklah selalu mahal. Dengan menggunakan bahan dasar seperti telur, kentang, tahu, wortel, kacang-kacangan dsb dapat memberi nutrisi serupa dengan akses yang mudah dan lebih terjangkau (<https://theconversation.com/myth-healthy-food-is-more-expensive-than-unhealthy-food-101213>, diunduh 8 Maret 2024).

Memasak dapat menjadi solusi terbaik untuk menghindari pemborosan. Dengan berbelanja bahan makanan di pasar tradisional atau warung sayur terdekat, mahasiswa dapat menyesuaikan biaya dan membangun kebiasaan berhemat. Kegiatan memasak mandiri dengan bahan-bahan yang dibeli secara langsung tidak hanya menekan biaya, tetapi juga memberi kepastian atas nutrisi serta kebersihan hidangan yang dikonsumsi. Pada beberapa kondisi, ketika ingin membuat suatu hidangan mudah dengan bahan-bahan yg murah, belum tentu memberikan asupan nutrisi yang cukup bagi tubuh. Tetapi di saat yang bersamaan, bahan-bahan dengan harga terjangkau tersebut dapat dibuat menjadi santapan lezat dan sehat jika diolah dengan tepat.

Tentunya, kegiatan memasak memerlukan acuan agar rasa makanan yang dihasilkan dapat sesuai dengan lidah. Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan memasak serta mempelajari bahan makanan yaitu dengan membaca buku resep. Resep masakan dapat memudahkan mahasiswa dalam mempelajari dan memahami proses pembuatan masakan sehingga menghasilkan hidangan yang memuaskan.

Hasil kuisisioner daring yang diperoleh oleh penulis menunjukkan bahwa dari total 56 responden, diantaranya 52 mahasiswa yang tinggal di indekos dan 4 tinggal dirumah, sebanyak 91,1% memiliki fasilitas dapur. Namun, hanya 35,7% yang aktif menggunakan fasilitas dapur tersebut untuk memasak, 55,4% memasak sewaktu-waktu saja dan 8,9% menjawab tidak memasak sama sekali. Makanan siap saji seperti: *frozen food*, mie instan, makanan kaleng, dll. merupakan makanan yang sering dimasak oleh mahasiswa selain masakan

rumahan sederhana. Rentang durasi memasak mahasiswa berkisar dari 5 sampai lebih dari 30 menit. Adapun, sebanyak 89,3% mahasiswa menganggap belajar memasak itu penting, dengan alasan yaitu memasak merupakan kemampuan dasar yang harus dipelajari untuk bertahan hidup (*basic survival skill*), untuk berhemat, menjaga pola makan, meningkatkan *skill* memasak, serta mempelajari lebih dalam bahan makanan. Selain itu, tersisa data mahasiswa yang menjawab mungkin sebanyak 10,7% dengan alasan yaitu malas memasak, memakan banyak waktu serta tidak memiliki ketertarikan terhadap dunia kuliner.

Berdasarkan pemaparan data yang telah disampaikan, terbuka kemungkinan bagi penulis untuk membuat buku resep sederhana (mudah, murah, sehat dan lezat) dengan menggunakan bahan makanan yang mudah diakses oleh mahasiswa sebagai media edukasi yang mudah dicerna secara visual bagi mahasiswa.

Bentuk visual dalam perancangan buku ini yaitu menggunakan ilustrasi berupa gambar, yang kemudian dapat menjadi alat bantu dalam memahami instruksi resep masakan. Menurut Joneta, ilustrasi merupakan bentuk penyampaian pesan berupa gagasan, konsep, ide maupun cerita yang direpresentasikan melalui visual. Menggambar adalah asas yang mengakar dalam ilustrasi (Witabora, 2012). Dengan penggabungan ilustrasi dan buku resep, proses dalam mempelajari resep masakan bisa menjadi lebih menyenangkan dan memberikan nuansa baru bagi audiens. Visual yang ditampilkan dalam buku berilustrasi berfungsi sebagai daya tarik sehingga orang mudah memahami serta mengerti informasi di dalamnya (Wangi, 2020)

Buku resep ini dirancang agar mahasiswa dapat membiasakan pola makan sehat juga meningkatkan kemampuan untuk menciptakan suatu hidangan bernutrisi dan terjangkau. Penulis juga berharap akan naiknya kesadaran mahasiswa terhadap kesehatan, nutrisi, serta pangan yang akan dikonsumsi sehari-hari.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku resep sederhana yang secara visual mampu membantu mahasiswa belajar memasak menggunakan bahan-bahan sehat dan terjangkau dengan waktu yang cukup singkat?

C. Batasan Masalah

1. Referensi dan informasi resep masakan hanya menggunakan bahan-bahan dengan biaya terjangkau yang mudah ditemui di pasar,warung atau minimarket wilayah Yogyakarta.
2. Jenis media yang dirancang adalah buku ilustrasi yang didalamnya terdapat informasi mengenai resep makanan ramah mahasiswa.
3. Menggunakan ukuran buku yang lazim ditemui dan tersedia kertasnya agar dapat dibawa ke mana saja dan terjangkau oleh kalangan mahasiswa.
4. Target audience yang dituju yaitu mahasiswa dengan rentang usia 18-25 tahun yang sedang tinggal di indekos, kontrakan atau rumah sewa di Yogyakarta .

D. Tujuan Perancangan

Merancang buku resep sederhana yang secara visual mampu membantu mahasiswa belajar memasak menggunakan bahan-bahan sehat dan terjangkau dengan waktu yang cukup singkat.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Target Audience
 - a) Menambah informasi dan pengetahuan teknis tentang buku ilustrasi bertema makanan/kuliner.
 - b) Untuk menambah pengetahuan, wawasan dan referensi bagi mahasiswa seputar makanan sehat yang cepat, mudah, dan terjangkau.
2. Bagi Masyarakat

Sebagai media pembelajaran dan pengetahuan bagi masyarakat mengenai resep masakan melalui ilustrasi.

3. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual
 - a) Memberikan referensi pengembangan ilmu yang tepat kepada mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang mengambil tugas akhir perancangan agar mampu menciptakan ide inovatif guna menghasilkan suatu alat yang baru.

4. Bagi Dunia Ilustrasi dan Buku Bacaan Indonesia

Dapat menjadi sumber ilmu dan referensi mengenai buku yang berisi ilustrasi makanan.

F. Definisi Operasional

1. Buku

Menurut KBBI (2008: 230), buku adalah sekumpulan lembaran kertas berjilid berisi tulisan maupun tanpa tulisan. Selain menambah wawasan juga ilmu pengetahuan, buku juga bermanfaat sebagai sumber berbagai macam informasi yang didalamnya mengandung ide, fakta, teori serta pandangan penulisnya. Dalam penelitian yang dilakukan Kurniasih, dijelaskan bahwa buku merupakan hasil pemahaman dan pengetahuan yang kemudian dimuat secara tertulis ataupun bergambar (Hanifa et al., 2021).

2. Resep Masakan Sederhana (*Simple Cooking*)

Menurut Chef Yotam Ottolenghi dalam buku resepnya berjudul *Simple Cookbook*, resep sederhana merupakan resep yang mengimplementasikan aspek waktu singkat, minim penggunaan alat dan bahan, serta langkah kerja yang mudah. Dalam resep sederhana terdapat informasi mengenai kumpulan resep masakan dengan bahan-bahan, alat dan teknik yang mudah serta sedikit tahapan pengerjaannya (<https://www.delicious.com.au/food-files/news-articles/article/ottolenghi-releases-new-cookbook-simple/p45e1kxb?nk=d59073dfa13af792720debd75906823-1687425716>, *delicious*. 2018, diunduh 10 April 2024).

3. Ilustrasi

Robert Ross mengatakan dalam bukunya yang berjudul “*Illustration Today*” Ilustrasi merupakan suatu bentuk komunikasi menggunakan teks atau gambar yang berfungsi sebagai media untuk menerangkan, memperjelas serta memperindah sebuah peristiwa baik itu memiliki warna ataupun hitam putih (Wangi, 2020). Penggunaan ilustrasi dapat memberikan bayangan bentuk, karakter, langkah kerja, serta jalan cerita yang ingin disampaikan oleh ilustrator.

4. Mahasiswa

Mahasiswa merupakan *target audience* serta *target market* perancangan ini. Pengertian mahasiswa adalah seseorang yang sedang menempuh, menjalani kegiatan belajar lanjutan dengan tujuan untuk menimba ilmu di sebuah lembaga pendidikan kategori perguruan tinggi seperti universitas, insitut, akademik dan politeknik (KBBI, 2008: 895).

G. Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan Data

1. Data Primer

a. Kuisisioner

Kuisisioner berisi 12 pertanyaan seputar akses dan kapabilitas mahasiswa dalam memasak. Penyebaran kuisisioner dilakukan dengan menggunakan platform kuisisioner daring berupa google form kepada target audience yaitu mahasiswa usia 18-25 tahun.

b. Observasi

Proses observasi dilakukan dengan pengamatan terhadap berbagai sumber referensi resep masakan sederhana yang diperoleh melalui Internet dan media sosial seperti *Youtube*, *Instagram*, *TikTok*, dan *Twitter*, berkaitan dengan topik perancangan.

Data tentang teknik pengolahan dan pemilihan bahan masak oleh mahasiswa juga dikumpulkan dengan melakukan observasi terhadap kerabat dan kolega.

2. Data Sekunder

a. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan berbagai data berupa referensi studi pustaka meliputi jurnal, buku, berita, dan artikel yang sudah ada, relevan dengan topik perancangan.

H. Metode Analisis Data

Metode analisis data dalam proses perancangan ini menggunakan metode 5W1H (*what, why, who, where, when and how*) untuk mendukung data-data yang telah dikumpulkan.. 5W1H merupakan konsep dasar pemecahan masalah dengan cara membuat beberapa pertanyaan yang tepat agar mampu memperoleh jawaban secara lebih komprehensif (Fauziah et al., 2021). Di dunia jurnalistik, metode analisis ini juga umum digunakan untuk melaporkan berita. Pertanyaan yang dibuat didefinisikan sebagai berikut:

What : apa?

Why : kenapa?

Who : siapa?

Where: di mana?

When: kapan?

How : bagaimana?

I. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan yaitu metode *design thinking*. *Design thinking* merupakan proses pemecahan masalah yang berfokus untuk memahami kebutuhan pengguna. Proses *design thinking* mempunyai beberapa tipe struktur yang berbeda. Berkisar dari tiga sampai enam tahapan. Namun, meskipun proses pembentukan struktur bervariasi, *design thinking* mempunyai acuan gagasan dasar yang sama (Rösch et al., 2023).

Menurut Plattner, (2010), di *Institute of Design at Stanford* (d.school) dalam artikel majalah yang berjudul “*An Introduction to Design Thinking: PROCESS GUIDE*” *design thinking* mempunyai 5 tahapan yaitu *empathize, define, ideate, prototype dan test*, (<https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf>, diunduh 22 April 2024).

1. *Emphasize*

Emphasize adalah tahap pendekatan yang dilakukan terhadap pengguna guna menerima informasi dan memahami kebutuhan pengguna. Segala keperluan pengguna didapat melalui proses observasi, wawancara dan penyebaran kuisioner.

2. *Define*

Define merupakan tahap melihat dan merangkum segala kebutuhan yang sudah didapat sebelumnya pada proses *emphasize*.

3. *Ideate*

Ideate, yaitu tahapan produksi ide kreatif pada perancangan desain yang juga dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan pada tahap pertama. Tahapan ini membuahakan pendapat, ide, saran, serta masukan yang kemudian dieksekusi pada perancangan desain.

4. *Prototype*

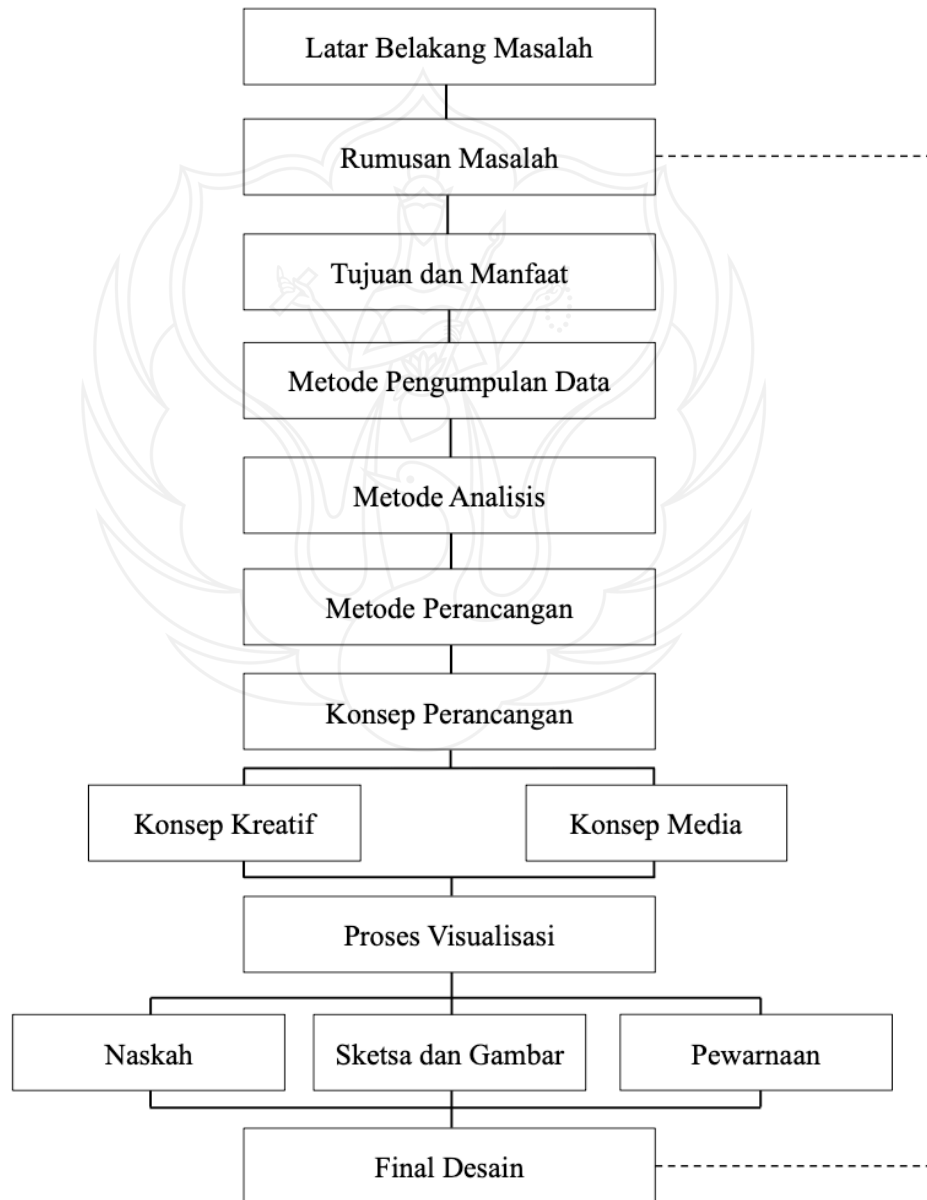
Prototype adalah proses perwujudan ide menjadi sebuah wujud visual yang sifatnya masih kecil atau dalam tahap percobaan. Simulasi biasanya dibuat dalam bentuk sketsa ataupun *mockup*.

5. *Test*

Test merupakan tahap untuk menguji coba produk desain yang sudah jadi. Tahapan ini dilakukan secara acak ke pengguna, yang kemudian dapat diberikannya masukan, kritik, serta saran dari pengguna.

J. Skematika Perancangan

Agar memudahkan pengerjaan perancangan buku ilustrasi resep sederhana untuk mahasiswa dapat tercipta dan terlaksana dengan baik, diperlukan adanya alur perancangan yang bertahap dalam bentuk kerangka/skematika.



Gambar 1.1 Gambar Sistematika Perancangan
(Sumber Dokumentasi Pribadi)