

JURNAL TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN KOMIK SEJARAH  
RIJSTTAFEL: PERKEMBANGAN BUDAYA MAKAN DI JAWA  
MASA KOLONIAL**



**PERANCANGAN**

Oleh:  
**Annisa Puspasari**  
**NIM: 1510151124**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2021**

JURNAL TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN KOMIK SEJARAH  
RIJSTTAFEL: PERKEMBANGAN BUDAYA MAKAN DI JAWA  
MASA KOLONIAL**



**PERANCANGAN**

**Annisa Puspasari  
1510151124**

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

2021

Jurnal Tugas Akhir Perancangan berjudul :

**PERANCANGAN KOMIK SEJARAH RIJSTTAFEL: PERKEMBANGAN BUDAYA MAKAN DI JAWA MASA KOLONIAL** diajukan oleh Annisa Puspasari, NIM 1510151124, Program Studi S-1 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 11 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Mengetahui

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

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

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706



Jurnal Tugas Akhir Perancangan berjudul :

**PERANCANGAN KOMIK SEJARAH RIJSTTAFEL: PERKEMBANGAN BUDAYA MAKAN DI JAWA MASA KOLONIAL** diajukan oleh Annisa Puspasari, NIM 1510151124, Program Studi S-1 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 11 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Mengetahui

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Dasa Tunggal Aji, S.S., MA.,

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

## ABSTRAK

### PERANCANGAN KOMIK SEJARAH RIJSTTAFEL: PERKEMBANGAN BUDAYA MAKAN DI JAWA MASA KOLONIAL

Oleh : Annisa Puspasari  
NIM : 1510151124

*Rijsttafel* adalah suatu budaya yang terbentuk dari hasil akulturasi budaya bangsa inferior (pribumi Jawa) dengan bangsa superior (Belanda) pada masa kolonial. *Rijsttafel* berasal dari Bahasa Belanda, *rijst* berarti “nasi” dan *tafel* berarti “meja”, yang merupakan kiasan dari “hidangan”. *Rijsttafel* telah melahirkan fenomena baru dalam budaya makan masyarakat Jawa, dari kebiasaan makan pada umumnya yaitu duduk lesehan, menggunakan piring kayu atau daun pisang, dan menyuapkan makanan dengan menggunakan tangan, menjadikan budaya makan masyarakat pribumi menjadi lebih beradab, sopan dan higienis. Kurangnya pengetahuan etiket makan akan menjadi masalah jika seseorang berada pada situasi dan lingkungan sosial budaya yang menjunjung norma *rijsttafel*. Pentingnya pengetahuan *table manner* karena masih diakuinya *table manner* sebagai standar internasional dalam pertemuan resmi.

Melalui permasalahan tersebut, dibuatlah perancangan media komik yang diharapkan dapat menjadi media alternatif dalam menyampaikan pengetahuan informasi dan edukasi khususnya pada generasi muda tentang sejarah budaya *rijsttafel* dengan gaya penyampaian yang berbeda dan menghibur dari buku yang sejenis. Maka itu, diperlukan penggalian data dan informasi baik dari media buku-buku (teori), karya tulis ilmiah, serta *website online* yang bisa dipercaya.

Data, literatur, dan informasi yang terkumpul dan digali, kemudian dianalisis dengan pendekatan 5W+1H. Selanjutnya diproses ke dalam tahap perancangan media komik, yaitu bentuk gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi ke dalam alur cerita. Gaya visual yang digunakan dalam perancangan ini berusaha mengikuti selera mayoritas pembaca yang sekarang kebanyakan adalah manga. Adapun gaya ceritanya menggunakan sudut pandang keseharian yang komikal dan *heartwarming* sehingga pembaca seolah *relateable* (merasakan) dan turut serta dalam cerita. Meskipun gaya penyampaiannya menggunakan pendekatan model komik *culinary* pada umumnya, akan tetapi komik ini akan lebih membahas sisi sejarah budaya dan filosofinya. Diharapkan target *audience* menjadi lebih mudah memahami, mengedukasi, dan menginspirasi khalayak dalam hal pembiasaan etiket makan (*table manner*).

Kata kunci: komik, sejarah, *Rijsttafel*, Kebudayaan Indis, *table manner*

## ABSTRACT

### HISTORICAL COMIC DESIGN RIJSTTAFEL: THE DEVELOPEMENT OF THE CULTURE OF EATING IN COLONIAL JAVA

Oleh : Annisa Puspasari  
NIM : 1510151124

*Rijsttafel was a culture that was produced by an amalgam of the inferior (native Javanese) culture with the superior (Dutch) in the colonial era. Rijsttafel was originally from the Dutch, rijst means "rice" and tafel means "table," which is a figurative word for "the dish." Rijsttafel has given a new phenomena of javanese eating culture, from the common eating habits of sitting, using wooden plates or banana leaves, and eating food using by hand, making the indigenous java feeding culture more civilized, polite and hygienic. The lack of knowledge of eating etiquette would be a problem if one were in a situation and social environment the cultural norm that upheld the rijsttafel. The importance of table manner knowledge is still recognized by the table manner as an international standard in official meetings.*

*Through these problems, a comic media design is made which is expected to be an alternative media in conveying information and education knowledge, especially to the younger generation about the cultural history of rijsttafel with a different and entertaining style of delivery from similar books. Therefore, it is necessary to extract data and information from books (theory), scientific papers, and reliable online websites.*

*Data, literature, and information collected and excavated, then analyzed with an approach of 5w+1h. It is then processed into the comic-graphic media design phase, which forms other images and symbols that go into the story line. The visual style used in this design tries to follow the tastes of the majority of current readers are manga. As for the storytelling style, adopting perspective a slice of life story wich is comedy and heartwarming so that the reader can relateable and participated in the story. Although the style of delivery makes using of the culinary comic-model approach in general, however, it will focusing further aspects of cultural history and philosophy. It is hoped that the target of audience becomes easier to understand, educate, and inspire the people in terms of table manner.*

*Keywords: comic, history, rijsttafel, indische culture, table manner*

## A. Pendahuluan

### 1. Latar Belakang Masalah

Saat ini ketika makan menggunakan piring, menyuap dengan sendok, maupun segala perkakas yang terbuat dari logam (garpu, sendok, dan pisau) maupun kaca atau keramik (piring, gelas, dan sebagainya), hal ini sudah dianggap lumrah. Perlengkapan dan perkakas tersebut sudah menjadi integrasi dalam kehidupan sehari-hari. Namun, tidak banyak yang tahu bahwa tata cara makan di meja dengan menggunakan peralatan tersebut sebenarnya merupakan gaya khas kebudayaan Eropa, tata cara makan tersebut disebut *table manner* (etiket makan).

Perlu sekiranya melihat ke belakang, saat negara ini berada di bawah kolonialisme Belanda tidak hanya berbicara peperangan, penaklukan wilayah, pengurusan sumber daya alam, kerja paksa, dan sendi-sendi kehidupan yang lainnya. Pertemuan budaya yang berbeda, membentuk sebuah pola dan tampilan baru di kehidupan sosial masyarakat Indonesia. Interaksi dua budaya antara Eropa (Belanda) dan Pribumi (Jawa) ini kemudian dikenal dengan kebudayaan Indis (sayyarah.blogspot.com).

Salah satu hasil dari kebudayaan Indis adalah *rijsttafel*. *Rijsttafel* berasal dari Bahasa Belanda, *rijst* berarti “nasi” dan *tafel* berarti “meja”, yang merupakan kiasan dari “hidangan”. Orang Belanda menggunakan istilah *rijsttafel* untuk menyebut jamuan hidangan Indonesia yang ditata komplit diatas meja makan ala Eropa. Belanda mengadopsi kebiasaan makan nasi dan masakan nusantara, sedangkan masyarakat pribumi mengadopsi tatacara makan (*table manner*). Selain ala *table manner*, *rijsttafel* juga mengalami perkembangan gaya penyajian hidangan yaitu secara prasmanan (*buffet style*). Gaya prasmanan sampai saat ini masih ditemui di restoran besar, di hotel berbintang, bahkan di acara resepsi pernikahan dan jamuan resmi.

*Rijsttafel* telah melahirkan fenomena baru dalam budaya makan masyarakat Jawa, dari kebiasaan makan pada umumnya yaitu duduk di lantai ketika makan dan mengalasi daun pisang atau piring kayu, menyuapkan makanan dengan menggunakan tangan, menjadikan budaya makan masyarakat pribumi menjadi lebih beradab, sopan dan higienis. Meskipun telah menjadi

pembiasaan dalam budaya makan dimasa sekarang, ironinya kebanyakan masyarakat tak mengetahui asal-usul budaya tersebut. Makan di meja makan dengan menggunakan peralatan makan: piring, gelas, sendok, garpu, pisau, dan sebagainya sebenarnya merupakan budaya Eropa, tata cara makan tersebut disebut “*table manner*” (etiket makan).

Kurangnya pengetahuan etiket makan akan menjadi masalah jika seseorang berada pada situasi dan lingkungan sosial budaya yang menjunjung norma *rijsttafel*, karena sejatinya *rijsttafel* (*table manner*) merupakan cerminan diri seseorang (individu). Pentingnya pengetahuan *table manner* karena masih diakuinya *table manner* sebagai standar internasional dalam pertemuan resmi.

Maka dari itu, dalam perancangan ini membuat media informasi tentang sejarah budaya *rijsttafel* dan proses akulturasi antara budaya Pribumi dengan Belanda dalam suatu perkembangan budaya makan orang Jawa, dengan model penyampaian yang mudah diterima di kalangan anak muda, sehingga informasi pengetahuan tersebut dapat lebih mudah tersampaikan, dipahami, dan akhirnya terinspirasi untuk pembiasaan berperilaku positif yaitu etika makan (*table manner*), melalui media buku komik. Komik merupakan salah satu media informasi yang sangat diminati hampir semua lapisan kalangan. Sebagai media bahan pembelajaran seperti sejarah yang bagi orang-orang tertentu mungkin dianggap membosankan, komik bisa menjadi alternatif atau solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Media komik sangat cocok digunakan untuk menyampaikan informasi sejarah, karena komik mampu menyampaikan informasi yang berbobot dengan ringan.

## **2. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang komik tentang sejarah budaya *rijsttafel* yang dapat menginformasikan sejarah perkembangan budaya makan di Jawa pada masa kolonial kepada generasi muda, serta mengedukasi pengetahuan budaya *rijsttafel* tentang etiket makan (*table manner*)?

### 3. Tujuan Perancangan

- a. Memperkaya pengetahuan generasi muda mengenai sejarah *rijsttafel*, yang mana budaya *rijsttafel* mengubah tata cara makan orang Jawa pada umumnya menjadi tata cara budaya makan yang dikenal seperti sekarang ini, serta nilai-nilai etiket makan bersama yang bisa dijadikan sebagai pembiasaan.
- b. Memperkenalkan alternatif media informasi yang berbeda tentang sejarah budaya *rijsttafel* yang ringan, menghibur, serta mudah dipahami dalam bentuk komik.

### 4. Batasan Masalah

Perancangan komik ini memaparkan sejarah serta filosofi terbentuknya kebudayaan Indis, khususnya tentang budaya *rijsttafel* (dari tahun 1870-1942) yang menjadi titik awal munculnya perkembangan budaya makan masyarakat Jawa dari kebiasaan pada umumnya menjadi budaya makan secara modern yang lebih beradap, sopan dan higienis. Selain itu untuk menjelaskan informasi, pengetahuan tentang *rijsttafel* dengan aneka hidangan khas Nusantara, cara penyajian, cara pelayanan, gaya (*style*) penyajiannya hingga filosofi yang terkandung didalamnya terutama edukasi *table manner* (etiket makan) yang kemudian diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

### 5. Metode Perancangan

- a. Data yang diperlukan

- 1) Data Primer

Data lapangan dan literatur seperti buku-buku (teori) dan karya tulis ilmiah (skripsi dan jurnal) tentang sejarah *rijsttafel* maupun *table manner*. Data tentang pengertian *rijsttafel*, sejarah terbentuknya *rijsttafel*, kebudayaan indis, perkembangan *rijsttafel*, data tentang *table manner*, dan sebagainya yang berhubungan dengan perancangan.

- 2) Data Sekunder

Data sekunder adalah data-data yang diperoleh dan digunakan untuk mendukung data, informasi data primer. Adapun data

sekundernya adalah sumber *online* seperti *website* dan *blog* yang bisa dipercaya yang berhubungan dengan kajian *rijsttafel* dan *table manner*.

### 3) Data Visual

Dokumentasi foto, gambar, maupun video yang mendukung yang berhubungan dengan perancangan.

## b. Metode Pengumpulan data

### 1) Sumber tertulis (Cetak)

Sumber tertulis berupa buku yang membahas tentang *rijsttafel*, jurnal hasil penelitian ilmiah, serta sumber tertulis lainnya yang terkait.

### 2) Website

Mengambil data dari situs *website* yang bisa dipercaya yang berhubungan dengan kajian *rijsttafel*.

### 3) Dokumentasi Elektronik

Dokumentasi elektronik dibutuhkan untuk mencari referensi yang berhubungan dengan perancangan komik, seperti referensi karakter, pakaian, latar (*setting*), serta objek.

## B. Analisis dan Metode Perancangan

### 1. Teori

#### a. *Rijsttafel*

Menurut Ganie (dalam Rahman, 2016: 2), kata *rijsttafel* berasal dari bahasa Belanda yang jika diartikan secara harfiah, *rijst* berarti nasi dan *tafel* berarti meja, disatukan menjadi “hidangan nasi”. Orang-orang Belanda menggunakan istilah ini untuk menyebut jamuan hidangan Indonesia yang ditata komplet di atas meja makan. Menurut Victor Ido (dalam Rahman, 2016: 2), *rijsttafel* diartikan sebagai “*eten van de rijzmaaltijd een speciale tafel gebruikt*” (sajian nasi yang dihidangkan secara spesial). Yang dianggap spesial dari *rijsttafel* adalah perpaduan budaya makan pribumi dan Belanda yang ditunjukkan sebagaimana tampak dari pelayanan, tata cara makan, serta hidangannya.

*Rijsttafel* pada dasarnya adalah konsep penyajian makanan lengkap ala restoran di Eropa, yang diawali dengan makanan pembuka (*appetizer*),

lalu makanan utama (*main course*), dan diakhiri dengan makanan penutup (*dessert*). Titik berat ditujukan pada cara penyajian dan kemeriahan. Dalam *rijsttafel*, makanan yang disajikan bukanlah masakan Eropa melainkan masakan Nusantara, masakan "hibrida" Barat dan Nusantara, serta sebagian kecil menu Barat yaitu yang berkaitan dengan menu beralkohol, seperti anggur atau *gin* ([harumnamanya.blogspot.com](http://harumnamanya.blogspot.com)). *Rijsttafel* telah melahirkan fenomena baru dalam budaya makan masyarakat Jawa, dari kebiasaan makan pada umumnya yaitu duduk di lantai ketika makan dan mengalasi daun pisang atau piring kayu, menyuapkan makanan dengan menggunakan tangan, menjadikan budaya makan masyarakat pribumi menjadi lebih beradab, sopan dan higienis.

Pada tahun 1870, *rijsttafel* semakin berkembang dan mengalami perubahan seiring dengan semakin banyaknya populasi penduduk, ditambah mulai berdatangan perempuan Eropa di Jawa (reunifikasi orang Eropa). Percampuran dua budaya Eropa dan pribumi sebelumnya terbuka dengan adanya perkawinan campuran, kemudian berubah ke arah eropanisasi (kembali kesadaran hidup barat). *Rijsttafel* yang pada awalnya merupakan perpaduan dua unsur pengaruh budaya yaitu budaya pribumi dan budaya Belanda, kemudian bertransformasi menjadi sarana untuk menunjukkan status sosial orang-orang Belanda. *Rijsttafel* menjadi suatu kegiatan bersantap nasi yang berkesan "kemewahan", yaitu dengan menghadirkan hidangan yang banyak dan cara penyajian yang merefleksikan kekuasaan kolonial Belanda. Menurut Rahman (2016: 49) menyatakan bahwa, faktor utama pendukung budaya *rijsttafel* "mewah" karena terdukung keberadaan para pelayan pribumi. Sehingga, gaya hidup eksklusif keluarga Belanda tercipta melalui kemewahan dalam penyajian makan sehari-hari maupun dalam acara perjamuan.

*Rijsttafel* yang merupakan istilah khusus untuk sajian nasi eksklusif di kalangan keluarga orang Belanda dan Indo itu kemudian semakin berkembang dan populer. Memasuki awal abad ke-20, *rijsttafel* akhirnya mulai dikenal dan didukung oleh kelompok sosial lain yang terdiri dari para pejabat kolonial, pangreh praja pribumi, dan opsir Tionghoa. Hubungan

sosial mereka diwujudkan diantaranya dengan mengundang makan tokoh-tokoh elite pribumi yang memiliki status sosial terpandang (dihadapan para pejabat pemerintah kolonial maupun tokoh-tokoh intelektual). Hingga pada akhirnya *rijsttafel* mulai diperkenalkan kepada turis asing di dalam kapal pesiar mewah, saat dalam perjalanan ke Hindia-Belanda, hotel-hotel dan restoran.

b. Komik

Menurut Scott McCloud komik ialah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang berdampingan dengan turutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi atau mencapai tanggapan estetis pembaca (McCloud, 2008: 9). Secara umum masyarakat memahami komik sebagai cerita bergambar yang menghibur. Menurut Indiria Maharsi (2011: 7) komik memiliki peran yang lebih dari cerita bergambar, komik merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Kolaborasi antara teks dan gambar yang merangkai alur cerita adalah kekuatan komik. Gambar membuat cerita mudah diserap. Teks membuat komik menjadi mudah dimengerti dan alur cerita membuat pesan atau informasi yang ingin disampaikan akan mudah untuk diikuti atau diingat. Sampai saat ini komik dianggap sebagai salah satu media yang beda dan unik. Karena komik dapat menggabungkan pesan teks dan gambar secara bersamaan dengan dikemas sebagai alur cerita tanpa mengurangi isi dan segala pesan yang ingin disampaikan.

Saat ini, pengetahuan sejarah menjadi sebuah pengetahuan yang tidak populer atau kuno di kalangan anak muda, hal tersebut patut dimaklumi karena sejarah identik dengan teks-teks teori dan mengisahkan masa lalu dalam kurun waktu lama, sehingga sejarah terkesan membosankan. Media komik dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media penyampaian sejarah. Komik bertema sejarah merupakan komik tentang cerita fakta atau kejadian-kejadian masa lalu yang menjadi asal muasal sesuatu yang memiliki nilai sejarah. Komik Sejarah dibagi dalam

dua kategori yakni komik sejarah non fiksi dan komik sejarah fiksi (*historical fiction*). Berbeda dengan komik sejarah non fiksi, cerita komik *historical fiction* bersifat fiksi atau tidak nyata, salah satunya adalah komik web bertema *historical fiction* berjudul “Hindia Kala Itu” karya A. Pradipta yang publish di platform Line Webtoon pada 18 Januari 2019. Menceritakan Johan (seorang Belanda totok yang dulunya tinggal di Hindia Belanda bersama keluarganya) tentang hidangan favoritnya yaitu nasi goreng greh terie (nasi goreng dengan ikan teri) dan sambal goreng boontjes (sambal goreng buncis). Hidangan ini selalu disiapkan oleh pengasuh tercintanya Mbok Yah, ketika ia masih kecil. Melalui komik ini pembaca dapat mengetahui gambaran *rijsttafel* di masa hindia belanda di lingkungan keluarga Belanda. Selain itu, ada juga komik web “Wonder Boven Wonder”, yaitu komik kumpulan cerita pendek berlatar Hindia Belanda karya Dimaz Sadewa dan Hanie Ramadhan, publish perdana di platform Ciayo pada Desember 2016. Pada bagian khusus trivia, komikus menyelipkan informasi/pengetahuan sejarah secara singkat mengenai inspirasi pada perancangan komiknya, salah satunya ialah memasukan penjelasan mengenai budaya makan *rijsttafel*.

## 2. Metode Analisis Data

Setelah mengumpulkan data primer dan sata sekunder, berikutnya melakukan proses analisis data dengan menggunakan metode 5W+1H.

### a. What

Kurangnya pengetahuan serta keterbatasan kepustakaan yang menjelaskan tentang budaya *rijsttafel* yang didalamnya terkandung etiket makan (*table manner*), sehingga kurang menjunjung norma-norma positif yang ada didalamnya.

### b. Who

Informasi pengetahuan dan edukasi budaya *rijsttafel* yang merupakan hasil akulturasi dua budaya superior dan inferior, ditujukan kepada khalayak ramai khususnya *target audience* generasi muda.

c. *Where*

Latar kejadian sejarah ini berlatar di Pulau Jawa, dimana popularitas *rijsttafel* cenderung berkembang di Pulau Jawa. Pulau Jawa menjadi kawasan niaga dan persilangan antar budaya bangsa lain, karena keterbukaan masyarakat Pulau Jawa sehingga memberikan peluang besar terjadinya pengaruh budaya asing yang masuk, yang dapat mempengaruhi tingkat kemajuan sosial dan budaya di Pulau Jawa.

d. *When*

Dari sejak munculnya budaya *rijsttafel* pada masa kolonial hingga sekarang, masih sangat terbatas kepustakaan yang menjelaskan budaya *rijsttafel*, apalagi dalam bentuk media komik.

e. *Why*

Meskipun telah menjadi pembiasaan dalam budaya makan di masa sekarang, ironinya kebanyakan masyarakat tidak mengetahui asal usul terciptanya budaya makan yang ada sekarang ini, serta pengetahuan *table manner* (etiket makan) didalam budaya *rijsttafel*. Kurangnya pengetahuan *table manner* akan menjadi masalah jika seseorang (individu) berada pada situasi dan lingkungan sosial budaya yang menjunjung norma *rijsttafel* yang dapat berdampak negatif pada seseorang (individu) hingga menuai sanksi sosial. Hal tersebut dikarenakan karena keterbatasan literatur, informasi, dan edukasi tentang budaya *rijsttafel*. Sekalipun telah ada literatur yang membahas tentang budaya *rijsttafel* penyajiannya dalam bentuk tulisan yang pada umumnya kurang dipahami dan diminati terutama pada generasi muda untuk membacanya.

f. *How*

Komik dapat menjadi alternatif media untuk menyampaikan suatu pengetahuan informasi dan edukasi, karena pengetahuan komik mempunyai kekuatan mengemas data literatur dalam bentuk gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (panel-panel) dalam alur cerita secara santai dan menghibur.

Meskipun merupakan bagian penting dalam perkembangan budaya makan dan kuliner di Indonesia, *rijsttafel* belum banyak dikaji dari sudut pandang kesejarahannya serta nilai norma *table manner* (etiket makan). Oleh karena sampai saat ini belum ada yang merancang literatur sejarah budaya *rijsttafel* dengan menggunakan media buku komik, maka perancangan komik sejarah *rijsttafel* ini dibuat sebagai media informasi dan edukasi kepada masyarakat khususnya pada generasi muda agar lebih mengetahui tentang sejarah perkembangan budaya makan di Indonesia serta nilai norma etika makan yang terkandung didalamnya. Melalui media komik diharapkan dapat menjelaskan secara ringan serta menghibur, karena data-data literatur dikemas dalam bentuk gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (panel-panel) dalam alur cerita. Dan selanjutnya diharapkan dapat mengedukasi, mengedukasi, dan menginspirasi pembaca khususnya generasi muda dalam hal pembiasaan etiket makan (*table manner*). Dalam hal ini etiket makan (*table manner*) masih diakui sebagai standar internasional dalam perjamuan resmi.

## C. Konsep

### 1. Konsep Perancangan

Perancangan komik sejarah budaya *rijsttafel* dengan judul "*De Rijsttafel - Romantisasi Akulturasi Budaya Makan Indis*" diharapkan dapat menjadi alternatif media yang mampu memfasilitasi pembahasan yang berat namun bisa menjadi lebih ringan dan menghibur para pembaca, khususnya pada generasi muda.

#### a. Konsep cerita

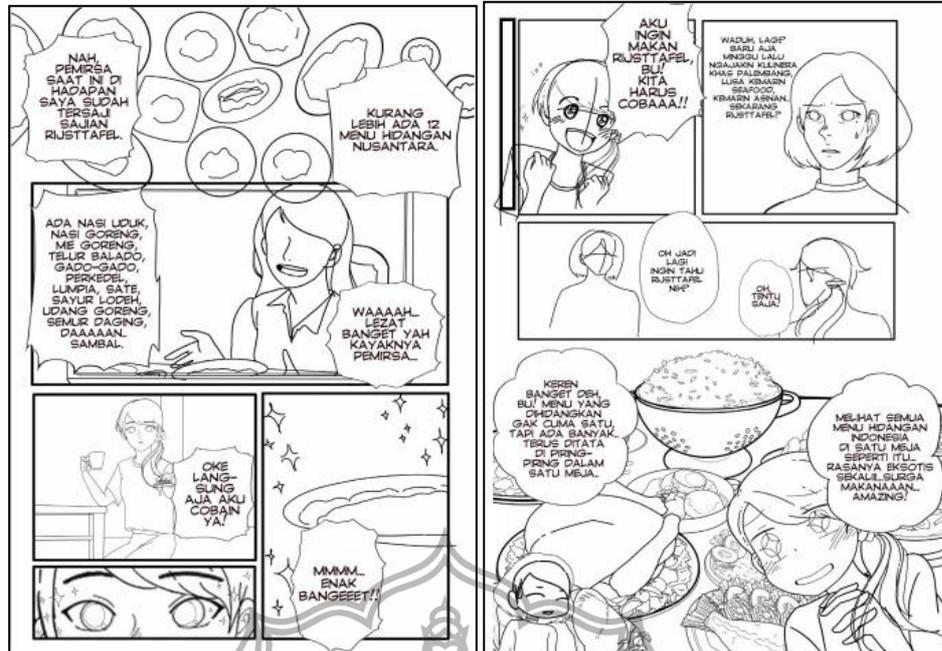
Gaya cerita pada perancangan komik ini menggunakan sudut pandang keseharian (*slice of life*) yang komikal dan *heartwarming*. Terinspirasi dari komik kuliner pada umumnya, tokoh utama dalam perancangan ini digambarkan sebagai tokoh yang ekspresif pada kuliner, terutama saat mencicipi hidangan. Namun, hal yang membedakan komik ini dengan komik kuliner lainnya yaitu pembahasan sejarah dan filosofinya dikupas lebih dalam. Perancangan ini menceritakan seorang remaja bernama Zahra yang berusia 14-

an tahun yang memiliki ketertarikan lebih pada kuliner, dan selalu ingin mencari tahu hal-hal yang dianggapnya menarik dan hal baru. Rasa keingintahuannya yang besar pada akhirnya berlanjut membawa dirinya bersama keluarganya turut merasakan *rijsttafel* otentik. Petualangan berburu *rijsttafel* otentik yang Zahra dapatkan tidak hanya sekedar kulinernya, namun juga cerita di balik sejarah dan filosofi budaya *rijsttafel*. Keberadaan tokoh utama Zahra mewakili para pembaca sebagai orang awam terhadap budaya *rijsttafel*. Lewat tokoh Zahra pembaca tanpa terasa terbawa masuk ke dalam alur cerita sehingga pembaca merasa *relateable* (turut serta merasakannya) dan masuk dalam cerita.

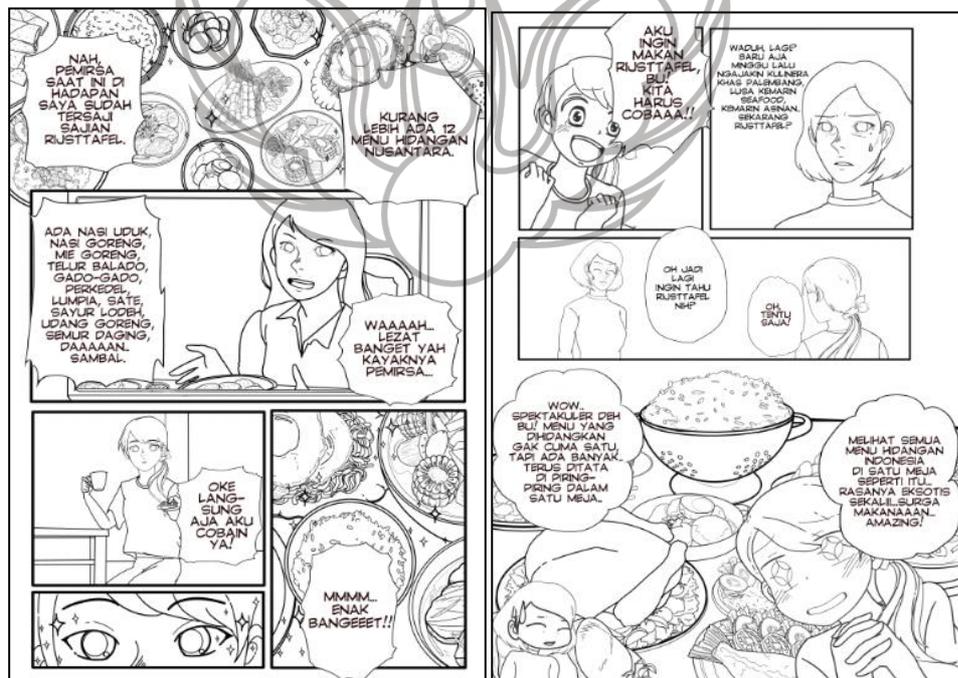
#### b. Konsep Visual

Gaya visual yang digunakan berusaha mengikuti selera mayoritas pembaca (terlebih generasi muda) yang sekarang kebanyakan adalah manga. Alasan ini dipilih karena aliran gaya manga terkesan ringan, lebih segar, dan *eye catching*. Nada/Tone warna pada perancangan komik ini banyak mengambil referensi dari *web-comic* “Gastronomale” karya Kathrinna Rahmavika. Nada warna pada perancangan komik ini lebih dominan menggunakan *warm tone/warm colors* dan menggunakan beberapa warna *cool tone/cool colors* (seperti biru, hijau, ungu) dan *neutral colors/neutral tone* (warna hitam, abu-abu, putih, krem, dan coklat), sehingga memberikan kesan nuansa hangat, dan *vintage*. Warna putih digantikan dengan warna *vintage dull* coklat untuk memberikan penekanan kesan masa lalu (*vintage mood*) pada cerita.

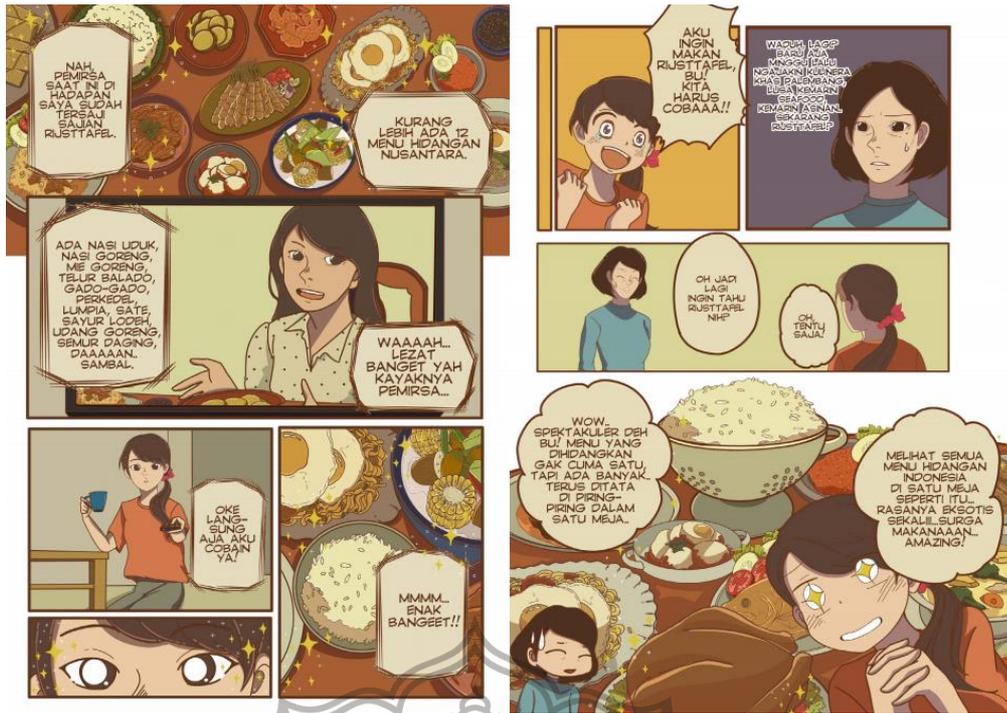
## D. Karya



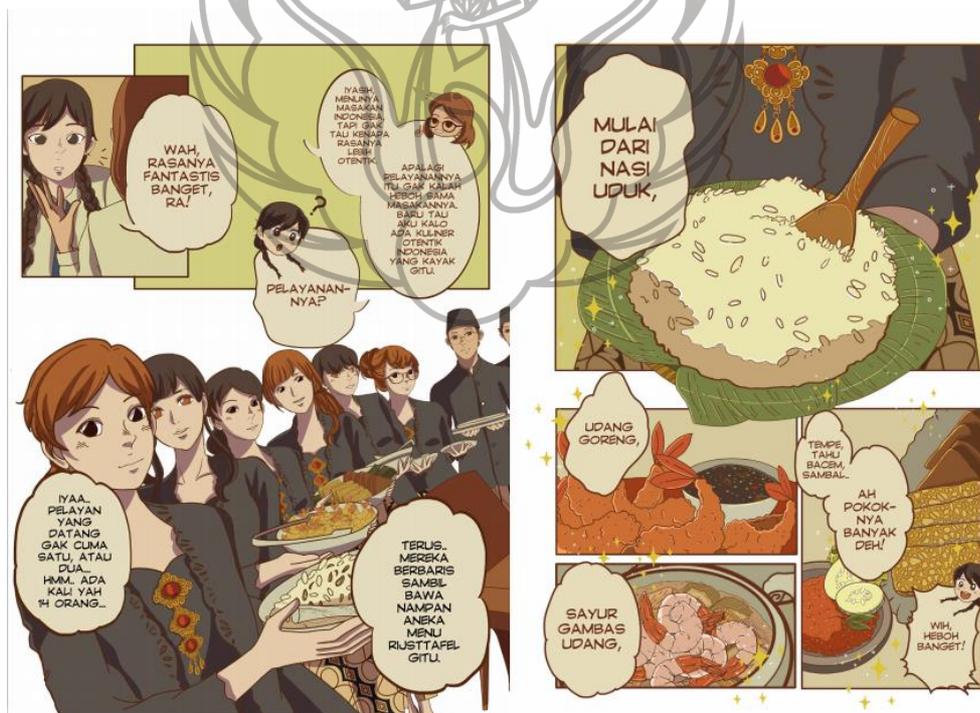
Gambar 1. Storyboard komik  
(Sumber : Annisa Puspasari, 2020)



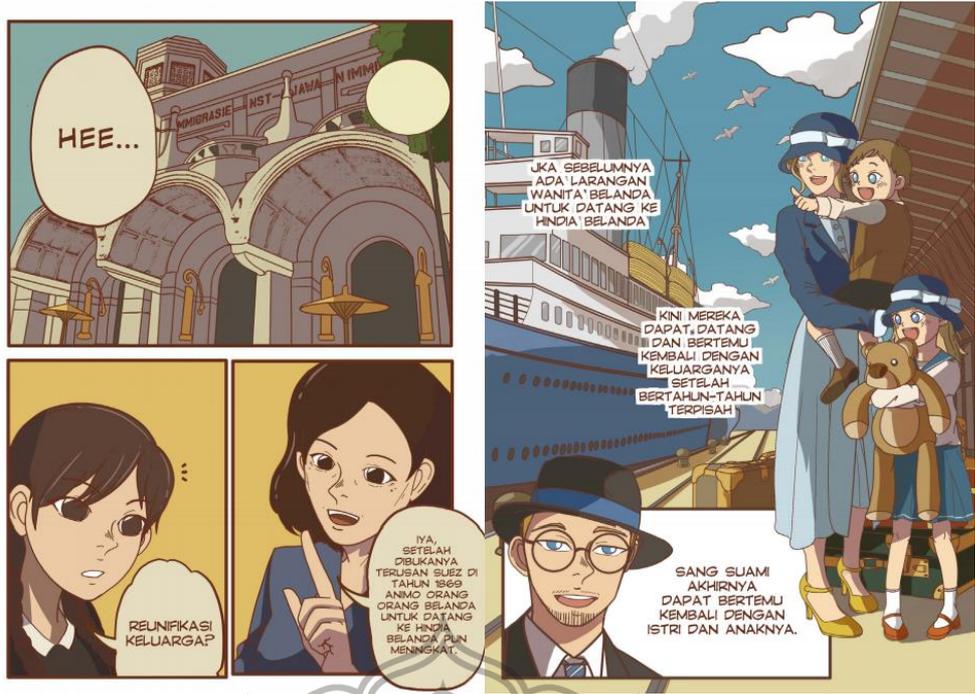
Gambar 2. Lineart komik  
(Sumber : Annisa Puspasari, 2020)



Gambar 3. Final desain komik  
(Sumber : Annisa Puspasari, 2020)



Gambar 4. Preview isi komik  
(Sumber : Annisa Puspasari, 2020)



Gambar 5. Preview isi komik  
(Sumber : Annisa Puspasari, 2020)



Gambar 6. Preview isi komik  
(Sumber : Annisa Puspasari, 2020)



Gambar 7. Desain Cover Depan dan Belakang Komik  
(Sumber : Annisa Puspasari, 2020)



Gambar 8. Media pendukung  
(Sumber : Annisa Puspasari, 2020)

## E. Kesimpulan

Komik merupakan salah satu alternatif media yang tepat untuk menyajikan dan menyampaikan informasi dan pengetahuan tentang budaya *rijsttafel* serta filosofi yang terkandung didalamnya. Media komik sangat cocok digunakan untuk menyampaikan informasi sejarah, karena komik mampu menyampaikan informasi yang berbobot dengan ringan, serta gaya penyampaian yang berbeda dan menghibur dari buku yang sejenis. Pilihan ini tepat karena banyak referensi, situasi, dan tokoh bersejarah yang harus disampaikan dengan menarik, melihat cerita bertema sejarah dan budaya cenderung membosankan. Media komik memiliki anemo yang kuat dalam menarik perhatian semua kalangan terutama bagi generasi muda.

Penulis dalam menyampaikan informasi pengetahuan dan edukasi menggunakan metoda *story telling* (menceritakan ulang) yang terinspirasi dari komik-komik kuliner pada umumnya. Gaya cerita pada perancangan komik ini menggunakan sudut pandang keseharian (*slice of life*) yang komikal dan *heartwarming*. Meskipun gaya penyampaian perancangan komik dengan menggunakan pendekatan model komik *culinary* pada umumnya, akan tetapi komik ini akan lebih membahas sisi sejarah budaya dan filosofinya. Dengan menggunakan pilihan citra gaya gambar manga, pilihan kata menggunakan Bahasa Indonesia dengan sedikit Bahasa Belanda, dan menggunakan alur cerita campuran sehingga mengajak pembaca merasa *relateable* (merasakan) dan masuk dalam cerita, tujuan perancangan untuk menginspirasi khalayak pembaca khususnya generasi muda melalui bercerita sehingga mengetahui dan memahami *table manner* (etiket makan) yang pada akhirnya dapat menjadikan pembiasaan dalam hidup keseharian, dapat tercapai.

Adanya perancangan ini diharapkan, semakin banyak generasi muda/penerus yang menggali, mengkaji dan menuangkan kedalam ide cerita tentang sejarah kebudayaan dengan menggunakan media ilustrasi komik, diharapkan menjadikan semakin mudah memahami sejarah kebudayaan dan filosofinya sehingga semakin tinggi kepeduliannya untuk melestarikan dan sekaligus memperkaya literasi yang dapat dijadikan sebagai sumber acuan.

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku

- Maharsi Indiria . 2011. *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta : Kata Buku
- McCloud, Scott. 2001. *Understanding Comics*. Jakarta: Penerbit KPG(Kepustakaan Populer Gramedia).
- Raffles, Thomas Stamford. 1817. *The History Of Java, Penyunting :Hamonangan Simanjutak dan Revianto B. Santoso (cet.I-2008)*. Yogyakarta : Narasi.
- Rahman, Fadly. 2016. *Rijsttafel: Budaya Kuliner di Indonesia Masa Kolonial 1870 - 1942*. Jakarta: Gramedia.
- Soekiman, Djoko. 2014. *Kebudayaan Indis Dari Zaman Kompeni Sampai Revolusi*. Jakarta: Komunitas Bambu.

### B. Tautan

- <https://sayyarah.blogspot.com/2018/01/pakaian-dan-makanan-ala-budaya-indis.html> (diakses pada tanggal 7 April 2019)
- <https://lifestyle.okezone.com/read/2017/06/21/298/1721636/food-story-makan-ala-liwetan-tradisi-nusantara-yang-kini-jadi-tren-kuliner-modern> (diakses pada tanggal 28 April 2019)
- <https://kulinologi.co.id/wp2/index.php/2017/07/17/table-manner/> (diakses pada tanggal 27 April 2019)
- <http://harumnamanya.blogspot.com/2012/06/rijsttafel-budaya-menikmati-makanan.html> (diakses pada tanggal 16 April 2019)
- <https://snhralsalsabila.blogspot.com/2017/10/jenis-jenis-genre-yang-belumpernah.html#:~:text=Historical%20Fiction,bersejarah%20yang%20menghadapi%20berbagai%20situasi> (diakses pada tanggal 3 Desember 2019)