

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *DIGITAL PAINTING* “*CULINARY EXPERIENCE OF MALANG*” SEBAGAI UPAYA MENDUKUNG POTENSI KULINER LEGENDARIS DI KOTA MALANG

Fery Andri Asmawan

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia (STIKI) Malang
Email : feryandri8@gmail.com

ABSTRAK

Malang merupakan salah satu Kota besar di Indonesia yang memiliki banyak potensi, diantaranya adalah potensi wisata dan kuliner. Hingga saat ini kuliner lokal yang sudah ada sejak lama masih belum mampu bersaing dengan kuliner baru yang banyak bermunculan. Oleh sebab itu penulis membuat buku ilustrasi *digital painting* yang memuat tentang tempat tempat kuliner legendaris di Kota Malang. Ilustrasi dipilih dikarenakan ilustrasi merupakan sebuah gambar yang mengkomunikasikan sebuah konsep atau pesan. Medium terbaik untuk menikmati ilustrasi adalah pada media-media yang diperuntukan, seperti majalah, buku, dll. *Digital painting* memberikan kemudahan dalam hal teknis pembuatan ilustrasi. Model perancangan menggunakan model Sadjiman Ebdy Sanyoto, yaitu diawali dengan latar belakang masalah, identifikasi, sumber data, lalu dilanjutkan sintesis, konsep perancangan, proses perancangan, dan desain final. *Software* yang digunakan dalam proses pembuatan ilustrasi *digital* antara lain: Adobe Photoshop CS 6 dan Adobe Illustrator CS 6. Buku yang dibuat berukuran 21 cm x 21 cm menggunakan bahan *Art Paper* 310 gram pada sampul buku dan 120 gram pada isi buku, jilid menggunakan jilid spiral. Media pendukung antara lain brosur, poster, *merchandise*, *social media*, mug, *tote bag*, dan pembatas buku. Bagi penulis selanjutnya diharapkan dapat merancang dengan permasalahan yang sama namun dengan media yang berbeda.

Kata Kunci: Kuliner Legendaris, Buku Ilustrasi.

ABSTRACT

Malang is one of the major cities in Indonesia which has a lot of potential, including the culinary and tourism potential. Until now, local culinary already exists since a long time is still not able to compete with emerging new culinary. Therefore, the author makes a book illustration digital painting that contains about a legendary culinary places in the city of Malang. The illustration is chosen because the illustration is a picture that communicates a concept or message. The best medium to enjoy the illustrations are on the media-the media designation, such as magazines, books, etc. Digital painting provides convenience in terms of technical illustration creation. The design model using the Sadjiman Ebdy Sanyoto model, that begins with the background of the problem, identification, data source, and then resumed the synthesis, concept design, design process, and the final design. The software used in the process of creating digital illustrations include: Adobe Photoshop CS and Adobe Illustrator CS 6. The book that made measuring 21 cm x 21 cm use Art Paper 310 g on book covers and 120 grams on the contents of the book, volume using volume spiral. Media supporters include brochures, posters, merchandise, social media, mug, tote bag, and bookmarks. For subsequent authors are expected to design with the same problems but with different media.

Keywords: *Legendary Culinary, Book Illustration.*

1. PENDAHULUAN

Kota Malang merupakan salah satu Kota besar di Indonesia yang memiliki banyak potensi, antarlain adalah potensi wisata. Selain sebagai Kota pendidikan, Kota Malang memiliki sejumlah potensi wisata antara lain adalah pengalaman kuliner (Badan Pusat Statistik Malang, 2017). Pengalaman wisata kuliner ini tersedia hampir setiap sudut Kota Malang. Kuliner itu tidak lepas dari kekayaan alam dan budaya Kota Malang.

Hingga saat ini potensi kuliner lokal di Kota Malang belum mampu bersaing. Contoh pada

kuliner lokal yang ada di pinggiran yang kalah bersaing dengan kuliner dari luar Kota yang membuka cabang di Kota Malang (Noor Shodiq, 2017). Potensi kuliner lokal di Malang cukup beragam dan tersedia banyak. Untuk mengatasi hal ini diadakanya sebuah kampanye tentang keanekaragaman pengalaman kuliner Kota Malang.

Buku masih banyak digemari karena buku memiliki keunikan tersendiri yang tidak tergantikan oleh media lain. Buku membuat orang nyaman, tekstur kertas yang membawa nuansa tersendiri ketika orang sedang membawa buku tersebut. Buku

juga memiliki bentuk yang lebih konkrit karena sifat yang lebih praktis, dapat dibaca kapan saja, dimana saja dan mudah dibawa. Oleh karena itu buku tidak berhenti dikonsumsi publik.

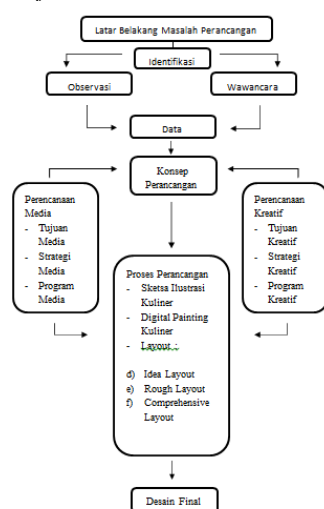
Dalam proses pembuatan buku ilustrasi, juga menggunakan teknik *digital painting*. *Digital painting* merupakan metode penciptaan sebuah seni lukisan *digital* yang membentuk garis, warna, dan gambar yang terbentuk dari *point* atau titik yang ada di dalam monitor *digital* (Anjar, 2012). *Digital painting* merupakan media kreatif modern yang berkembang pesat, *digital painting* sering digunakan dalam sebuah industri seperti komik, buku ilustrasi, dan lainnya.

Digital painting memiliki beberapa kelebihan, *digital painting* yang paling menonjol adalah warna yang dihasilkan lebih jelas, rata dan mudah dalam mencari pilihan warna, apabila terjadi kesalahan, proses editing akan lebih mudah. *Digital painting* rata-rata sering dipakai ilustrator pada jaman sekarang. Penulis lebih memilih teknik *digital* daripada manual karena pengeluaran biaya untuk membeli peralatan menggambar tidak perlu, semua fasilitas tersebut tersedia didalam *software*.

Dengan dipilihnya media buku ilustrasi *digital painting* berjudul *Culinary Experience of Malang* sebagai sumber informasi tentang tempat kuliner legendaris di Kota Malang. Pembuatan buku ilustrasi *digital painting Culinary Experience of Malang* ini diharapkan dapat membantu masyarakat umum serta membantu potensi kuliner yang ada di Malang.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Alur skematika perancangan yang digunakan adalah milik Sadjiman Ebdy Sanyoto. Secara menyeluruh metode perancangan dapat dilihat dalam *flowchart* berikut :



Gambar 1. Model Perancangan

Latar belakang dari perancangan buku ilustrasi *digital painting* merupakan langkah awal dari penentuan rumusan masalah. Kuliner legendaris yang dinilai belum mampu bersaing dengan kuliner baru atau moderen yang ada di Kota Malang. Berdasarkan adanya permasalahan tersebut, penulis melakukan perancangan buku ilustrasi *digital painting* “*Culinary Experience of Malang*”.

Wawancara merupakan proses tanya jawab kepada informan yaitu, penjual makanan dan pemburu kuliner mengenai apa yang akan digunakan atau isi konten di dalam buku ilustrasi *digital painting*. Pertanyaan yang diajukan kepada para narasumber menggunakan 5W1H.

Observasi proses pengamatan di lapangan secara langsung. Pada tahap observasi ini pengambilan data berupa foto, foto kuliner dan foto tempat kuliner. Foto digunakan sebagai objek pendukung perancangan buku ilustrasi *digital painting* agar lebih mudah.

Data yang sudah terkumpul dari wawancara, observasi, dan angket kuesioner diringkas menjadi satu kesatuan yang utuh. Data tersebut akan dikembangkan menjadi sebuah konsep perancangan buku ilustrasi *digital painting*.

Pemikiran yang menentukan tujuan-tujuan, kelayakan dan *segment/audiens* yang dituju. *Brainstorming* bisa didapatkan dari informasi grafis maupun nongrafis, yang akan diterjemahkan ke dalam bentuk visual.

Tujuan media menggambarkan apa yang ingin dicapai oleh penulis berkenaan dengan penyampaian pesan suatu produk. Tujuan komunikasi pemasaran menjelaskan apa yang diinginkan penulis atas pikiran, perasaan, dan tindakan konsumen terhadap produk buku ilustrasi *digital painting* “*Culinary Experience of Malang*”. Tujuan buku ilustrasi ini adalah menjelaskan kuliner legendaris kepada target *audiens*. Sehingga membantu mendukung potensi kuliner di Kota Malang dan membuat target *audiens* menerima media tersebut.

Strategi media merupakan cara untuk mencapai tujuan media (bagaimana pesan sampai ke segmen), serta menjelaskan mengenai strategi dan taktik yang digunakan untuk mencapai tujuan dan target media yang sudah ditetapkan. Media yang digunakan dalam perancangan ini yaitu berupa buku ilustrasi *digital painting*. Pemilihan utama pada media buku ilustrasi adalah kepentingan dan kebutuhan target *audiens*. Keunggulan dari media buku ilustrasi *digital painting* ini antara lain, awet (tak lekang oleh waktu), dan tekstur kertas yang membawa nuansa tersendiri ketika orang sedang membaca buku tersebut.

Menentukan kapan dan dimana produk buku ilustrasi ini dipasarkan. Berapa banyaknya buku yang akan diterbitkan akan ditentukan dalam tahap ini.

Tujuan kreatif buku ilustrasi *digital painting* “*Culinary Experience of Malang*” dirancang untuk memudahkan target *audiens* mengenal dan menemukan tempat kuliner legendaris di Kota Malang yang sudah berdiri selama puluhan tahun dan masih bertahan hingga saat ini. Banyaknya kuliner yang ada di Kota Malang, sehingga dengan buku ilustrasi *digital painting* “*Culinary Experience of Malang*” target *audiens* mendapat informasi yang tertera dalam buku ilustrasi *digital painting* ini.

Strategi kreatif merupakan pengumpulan dan mempersiapkan informasi pemasaran yang tepat, yang menyangkut, rencana pemasaran dan komunikasi, hasil penelitian tentang konsumen sasaran, dan data tentang produk. Tema buku ilustrasi ini yaitu buku kuliner legendaris yang ada di Kota Malang yang dibahas dengan unsur modern dari segi penataannya, untuk menerangkan bahwa kuliner legendaris ini mampu bertahan hingga era modern seperti sekarang.

Isi buku ilustrasi *digital painting* “*Culinary Experience of Malang*” ini adalah informasi lokasi tempat, makanan, dan pengenalan kuliner legendaris di Kota Malang, yang dianggap mampu memenuhi kepuasan target *audiens* baik dari segi rasa maupun lokasi, serta memperkenalkan kuliner legendaris yang sudah berdiri puluhan tahun di Kota Malang.

Gaya penulisan buku ilustrasi ini menggunakan gaya bahasa formal diartikan bahasa yang baik dan benar sebagai bentuk bahasa yang telah diterima dan difungsikan sebagai model atau acuan oleh masyarakat luas. Sebuah buku akan menarik perhatian *audiens* jika ditata dengan baik, merupakan prinsip yang akan digunakan dalam penataan buku ilustrasi ini.

Buku perancangan ini berjudul *Culinary Experience of Malang*, yang akan menjelaskan berbagai jenis kuliner legendaris yang ada di Kota Malang. Susunan dari buku ilustrasi *digital painting* ini, yaitu sebagai berikut :

- Cover Depan
- Cover Bagian Dalam
- Daftar Isi
- Isi Buku
- Cover Belakang

Sketsa ilustrasi kasar secara manual untuk menentukan komposisi dari foto yang telah ada. *Digital painting* merupakan perpindahan dari gambar atau sketsa manual ke komputer, mulai dari proses pemberian *outline*, *grayscale painting*, *colouring*, hingga *editing*.

Penetapan konsep *layout*, penentuan tipografi yang sesuai dengan target *audiens*, penetapan

ukuran margin bagian atas, bawah, kiri dan kanan. Sketsa *layout* buku ilustrasi *digital painting* yang sesuai dengan rancangan ukuran sebenarnya posisi elemen visual dari produk dan naskah dalam bidang halaman. Penempatan gambar ilustrasi dan teks yang tepat.

Desain secara keseluruhan dari segi penataan, warna, dan penulisan buku ilustrasi *digital painting* sudah final atau selesai. Tahap akhir dari semua proses perancangan desain, dari awal pengumpulan data hingga proses cetak buku ilustrasi *digital painting*.

3. METODE ANALISA DATA

Dari hasil data yang diperoleh dari observasi dan wawancara, maka metode analisa data yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi ini adalah dengan menggunakan metode 5W dan 1H (*what, why, who, where, when, and, how*). Berikut adalah analisis dengan menggunakan metode 5W1H: Apa isi yang ada di dalam perancangan buku ilustrasi? Mengapa perlu dibuat perancangan buku ilustrasi? Siapa target *audience* dari perancangan buku ilustrasi ini? Dimana perancangan buku ilustrasi ini dipublikasikan? Kapan perancangan buku ilustrasi ini perlu dibuat? Bagaimana merancang buku ilustrasi ini?

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Identifikasi data

Identifikasi data merupakan tahap pengolahan data yang di dapat dari sumber data melalui proses pengambilan data sebelumnya. Hasil dari identifikasi data ini kemudian digunakan sebagai acuan agar tidak keluar dari tema yang digunakan. Data kemudian diolah dan digunakan sebagai acuan konsep dasar.

Target Sasaran

Target sasaran dari perancangan ini adalah wisatawan yang datang ke Kota Malang. Perancangan buku ilustrasi *digital painting Culinary Experience of Malang* ini dirancang berawal dari permasalahan kuliner legendaris di Kota Malang yang mulai menurun kepopulerannya karena kalah dengan kuliner dengan resep baru atau kuliner kekinian.

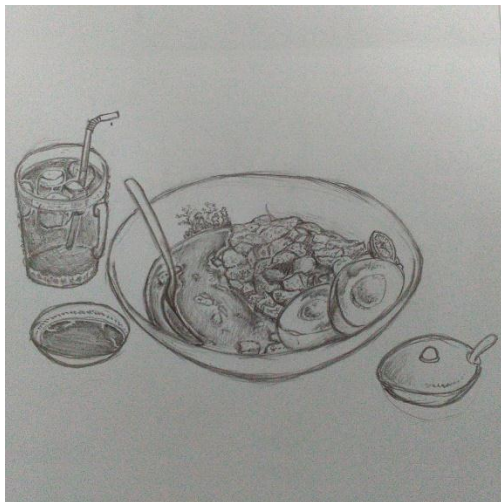
Konsep Desain

Konsep yang digunakan dalam perancangan ini adalah membuat buku ilustrasi kuliner legendaris untuk upaya mendukung potensi kuliner di Kota Malang, sebagai salah satu media penyampaian informasi kuliner legendaris di Kota Malang. Kuliner legendaris divisualisasikan dalam bentuk ilustrasi *digital painting* sehingga dapat memberikan informasi yang lebih unik daripada fotografi. Gaya ilustrasi *digital painting* yang

digunakan adalah semi realis, ilustrasi semi-realis merupakan pembuatan seni gambar berupa simulasi dari objek nyata dan tidak sepenuhnya mirip dengan objek atau gambar aslinya. Buku yang akan disajikan 134 halaman, dengan menggunakan teks yang membuat anak memahami buku yang di baca.

Sketsa Gambar

Sketsa dibuat manual di sebuah kertas, menggunakan pensil dan alat menggambar. Setelah gambar sketsa jadi barulah difoto atau di scan agar mempermudah dalam proses *digital*.



Gambar 2. Sketsa Kuliner

Digital

Proses ini dilakukan setelah proses sketsa, software yang digunakan Adobe Photoshop CS 6, gambar melalui sketsa scan kasar dijadikan *digital* dengan garis yang rapi dan bagus, setelah itu proses pewarnaan dan memasukkan teks di dalam buku tersebut lalu disusun sehingga menjadi sebuah produk .

Tipografi

Tipografi merupakan elemen desain yang memiliki fungsi sebagai tulisan yang dibaca oleh pengguna. Pemilihan font harus sesuai dengan target sasaran, karena setiap font memiliki karakter yang berbeda. Berdasarkan *behavior* target sasaran, maka pemilihan font untuk buku ini adalah script dan sans serif. Berikut font yang telah dipilih :

Font Jennifer Lynne

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890!@#%&*()

Gambar 3. Font Jennifer Lynne

Font Aron Grotesque

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890!@#%&*()

Gambar 4. Font Aron Grotesque

Font Sugar and Vinegar

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890!@#%&*()

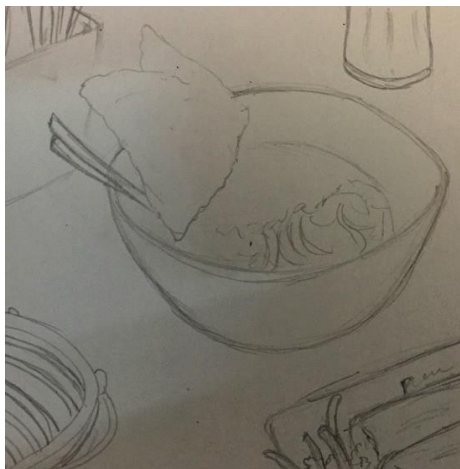
Gambar 5. Font Sugar and Vinegar

Proses Ilustrasi *Digital painting*

Sketsa yang merupakan gambar awal dari perancangan ilustrasi *digital painting* menggunakan sketsa manual yang mengacu pada data gambar atau foto kuliner legendaris, sehingga memungkinkan proporsi yang tepat. Sketsa digunakan sebagai acuan dalam pembuatan ilustrasi *digital painting*. *Digital painting* merupakan hasil sketsa difoto menggunakan HP lalu dipindahkan pada media *digital* menggunakan *software* Adobe Phtotoshop. Proses ilustrasi *digital painting* dilakukan di media komputer. Pembuatan ilustrasi *digital painting* meliputi penentuan dimensi objek, penentuan cahaya, pewarnaan dasar, pencahayaan, dan *editing* menggunakan *tool brush*. Awal tahap pembuatan *digital painting* yaitu penentuan dimensi objek dan penentuan cahaya.



Gambar 6. Foto Kuliner



Gambar 7. Sketsa Kuliner



Gambar 8. Pewarnaan Hitam Putih

Tahap *digital painting* selanjutnya yaitu pewarnaan gambar ilustrasi. Pada tahap ini gambar ilustrasi diberi warna dasar atau awal sebelum pada tahap *editing*. Pada tahap ini pada *layer* baru di-*setting multiply*, *color burn*, dan *saturation* sehingga warna dan objek *grayscale* bisa menyatu.

Tahap akhir *digital painting* yaitu pemberian cahaya dan *editing*. Pada tahap ini gambar ilustrasi diedit pada penajaman warna, *exposure* diedit gelap terangnya gambar yang dibutuhkan, dan *color look up grading* warna. Setelah selesai pada tahap *editing* maka gambar ilustrasi akan di-*export* menjadi JPEG



Gambar 8. Pewarnaan Dasar Dengan *Multiply Layer*



Gambar 9. Hasil Akhir

Layout

Sesuai gambar ilustrasi selesai dirancang, tahap selanjutnya yaitu merancang *layout* konten dari buku ilustrasi *digital painting Culinary Experience of Malang*. Proses perancangan *layout* buku di *software* Adobe Illustrator. Setiap konten kuliner legendaris dibagi dan diurutkan sesuai tahun berdiri dari tempat kuliner legendaris. *Cover* buku ini memiliki dominasi warna hangat yang menggambarkan nikmatnya kuliner di Kota Malang. Pemilihan warna ini bertujuan untuk memberikan kesan kepada target *audiens*

Perancangan Buku Ilustrasi *Digital Painting* “*Culinary Experience of Malang*” Sebagai Upaya Mendukung Potensi Kuliner Legendaris Di Kota Malang

merasakan sensasi berkuliner di Kota Malang. Dengan ilustrasi mie yang diadopsi dari *cwie mie* yang menjadi ikonik kuliner di Kota Malang.



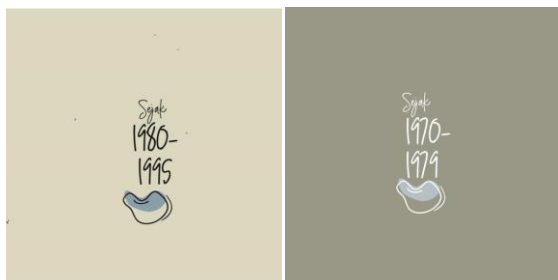
Gambar 10. Cover Buku

Halaman awal berupa informasi pembuat buku dan tulisan *Culinary Experience of Malang* sebagai awal pembuka buku.



Gambar 11. Halaman Awal Buku

Sub judul berisi info mengenai tahun berdiri kuliner legendaris. Sub judul di tampilkan pada awal setiap masing-masing konten buku menurut tahun berdiri kuliner legendaris tersebut.



Gambar 12. Sub Judul

Info berupa konten kecil yang berisi tentang fakta-fakta Kota Malang. Info akan banyak dijumpai di bagian awal subjudul.



Gambar 13. Info

Isi merupakan inti dari buku *Culinary Experience of Malang* ini. Konten berisi tentang kuliner legendaris di Kota Malang. Setiap isi dibagi menurut tahun berdiri dari kuliner legendaris tersebut.



Gambar 14. Isi Buku



Gambar 15. Isi Buku

Implementasi

Implementasi ini merupakan hasil final dari perancangan buku *Culinary Experience of Malang*. Implementasi ini meliputi desain final yang sudah dicetak. Berikut desain dari perancangan :



Gambar 16. Buku sebagai Media Utama



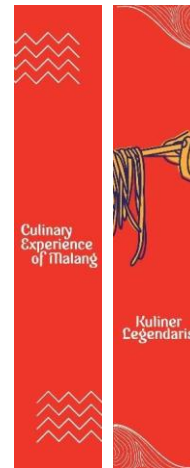
Gambar 17. Kaos sebagai Media Promosi



Gambar 20. Pin sebagai Media Promosi



Gambar 18. Mug sebagai Media Promosi



Gambar 21. Bookmark sebagai Media Promosi



Gambar 19. Tote Bag sebagai Media Promosi



Gambar 22. Poster sebagai Media Promosi

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan buku ilustrasi ini digunakan untuk upaya mendukung potensi kuliner di Kota Malang. Berawal dari permasalahan dimana kuliner legendaris mulai menurun popularitasnya sehingga kalah bersaing dengan kuliner baru atau modern. Media buku menjadi salah satu media yang dipakai atau ditujukan kepada konsumen. Ilustrasi dalam buku tersebut menggunakan teknik *digital painting* yang menjadi keunikan tersendiri dalam media buku. Dalam perancangan ini selain media utama yaitu buku, terdapat beberapa media pendukung yang dirancang yaitu *tote bag*, kaos, pembatas buku, mug, pin, dan poster.

Dengan adanya buku ini diharapkan kuliner legendaris tetap bertahan walaupun di era modern ini banyak kuliner baru yang muncul di Kota Malang. Buku ini diharapkan juga dikembangkan lagi oleh penulis lain menjadi media komunikasi visual lainnya seperti videografi, maupun perancangan lainnya

6. REFERENSI

- Kusrianto, Adi. 2006. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Surabaya
- Deka, Anjar. 2012. *Digital Painting & Desain Karakter dengan Adobe Photoshop*, Yogyakarta.
- Soedarso, Sp. 1990. *Tinjauan Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sarana, 1.