

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

**TUGAS AKHIR**

Disusun oleh :  
**Fery Andri Asmawan**  
**142111003**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA & KOMPUTER INDONESIA  
MALANG  
2018**



**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DIGITAL PAINTING CULINARY  
EXPERIENCE OF MALANG SEBAGAI UPAYA MENDKUNG KULINER  
LEGENDARIS DI KOTA MALANG**

**TUGAS AKHIR**

Sebagai salah satu syarat untuk  
memperoleh gelar Sarjana Desain  
pada program studi DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Disusun oleh :  
**Fery Andri Asmawan**  
**142111003**



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA & KOMPUTER INDONESIA

MALANG  
2018

Tugas Akhir Berjudul  
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DIGITAL PAINTING CULINARY  
EXPERIENCE OF MALANG SEBAGAI UPAYA Mendukung POTENSI  
KULINER LEGENDARIS DI KOTA MALANG

Disusun oleh :

Fery Andri Asmawan

142.111.003

Telah dipertahankan dalam sidang Tugas Akhir

Pada Tanggal 08 Oktober 2018

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

**Komisi Sidang**

**Komisi Penguji**

Dra. Ida Siti Herawati, M.Pd  
Pembimbing Utama

Drs. Sardjono, M.Sn  
Penguji 1

Ahmad Zakiy Ramadhan, S.Sn, M.Sn  
Co Pembimbing

Dr. Eva Handriyantini, S.Kom.,  
M.MT.  
Penguji 2

Subari, M.Kom  
Penguji 3

Malang, 08 Oktober 2018  
Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia  
KETUA

Dr. Eva Handriyantini, S.Kom., M.MT

## ABSTRAK

Andri A, Fery. 2018. PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DIGITAL PAINTING CULINARY EXPERIENCE OF MALANG SEBAGAI UPAYA Mendukung Potensi Kuliner Legendaris di Kota Malang. Tugas Akhir, Program Studi Desain Komunikasi Visual (S1), STIKI - Malang. Pembimbing: Dra .Ida Siti Herawati, M.Pd. Co Pembimbing: Ahmad Zakiy Ramadhan, S.Sn., M.Sn.

**Kata Kunci :** Kuliner Legendaris, Buku Ilustrasi.

Malang merupakan salah satu Kota 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.

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji syukur atas berkat rahmat **Tuhan Yang Maha Esa** atas semua berkat, kasih karunia serta pertolongan-Nya yang telah tercurah dalam setiap langkah saya, sehingga saya dapat mampu menyelesaikan Tugas Akhir sesuai dengan kehendak-Nya. Saya persembahkan tugas akhir ini kepada orang – orang yang telah mendukung saya sampai sejauh ini :

1. Sudjiaman dan Arik Anjariani selaku orang tua saya, Ryan selaku kakak yang selalu memberikan dukungan berupa semangat, nasehat, upaya dalam membiayai perkuliahan saya, dan selalu mendoakan saya demi kelancaran penyelesaian studi saya.
2. Dra. Ida Siti Herawati, M.Pd. selaku sebagai dosen pembimbing tugas akhir, yang telah bersedia memberikan waktu, perhatian, dan pemikirannya untuk membimbing perancang dalam menyelesaikan program dan laporan tugas akhir saya.
3. Ahmad Zakiy Ramadhan, S.Sn, M.Sn. sebagai dosen co-pembimbing tugas akhir yang telah bersedia memberikan waktu dan memberikan masukan serta nasihat dalam pengerjaan program dan laporan tugas akhir saya.
4. Mas Yuwono sebagai narasumber yang telah bersedia untuk diwawancarai serta memberi informasi, data, dan masukan. Sehingga penulis dapat mengerjakan laporan ini.
5. Untuk Hendy, Rofi'i, Muklis, Dimas, Tiwi, Saskia, Inggrit, Shella, Anisa, Rohman, Emas, Mirza, Bagas, Rizal, Zahrotin, Veana, Galuh, Jek, Eky, Nanda, Indra, Pegawai PUSKOM dan masih banyak yang tidak mungkin saya sebutkan semua selaku teman perkuliahan mulai dari awal sampai selesai.

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan hanya bagi Allah SWT, pemelihara seluruh alam raya, yang atas limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul “Perancangan Buku Ilustrasi Digital Painting Culinary Experience Of Malang Sebagai Upaya Mendukung Potensi Kuliner Di Kota Malang” sebagai salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain di Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia.

Dalam proses penyusunan sampai penyelesaian tugas akhir ini penulis juga sadar sepenuhnya bahwa tanpa bantuan, bimbingan, petunjuk serta dorongan dari berbagai pihak, tidak mungkin laporan tugas akhir ini tidak dapat terselesaikan. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Eva Handriyanti, S.Kom, M.MT selaku pimpinan STIKI Malang.
2. Saiful Yahya, S.Sn, M.T. selaku Kepala Program Studi DKV STIKI Malang.
3. Drs. Sarjono, M.Sn selaku penguji 1 yang telah memberikan saran sehingga tugas akhir perancang menjadi lebih baik.
4. Dr. Eva Handriyanti, S.Kom, M.MT selaku penguji 2 yang telah memberikan saran sehingga tugas akhir perancang menjadi lebih baik.
5. Subari, M.Kom selaku penguji 3 yang telah memberikan saran sehingga tugas akhir perancang menjadi lebih baik.
6. Dra. Ida Siti Herawati, M.Pd. selaku dosen pembimbing tugas akhir, yang telah bersedia memberikan waktu, perhatian, dan pemikirannya untuk

membimbing penulis dalam menyelesaikan program dan laporan tugas akhir ini.

7. Ahmad Zakiy Ramadhan, S.Sn, M.Sn., selaku dosen co-pembimbing tugas akhir yang telah bersedia memberikan waktu, memberikan masukan serta motivasi dalam proses pengerjaan rancangan karya dan laporan tugas akhir ini.

Atas segala keterbatasan yang ada, perancang menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Akhir kata, dengan segala harapan dan kerendahan hati perancang berharap laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan serta penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna kesempurnaan laporan ini.

Malang, 08 Oktober 2018  
Penulis,

## DAFTAR ISI

|  | <b>Halaman</b> |
|--|----------------|
| ABSTRAK .....                                  | 1              |
| HALAMAN PERSEMBAHAN.....                       | ii             |
| KATA PENGANTAR.....                            | iii            |
| DAFTAR ISI.....                                | v              |
| DAFTAR GAMBAR .....                            | ix             |
| <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>                 | <b>1</b>       |
| 1.1    Latar Belakang .....                    | 1              |
| 1.2    Rumusan Masalah .....                   | 3              |
| 1.3    Tujuan Perancangan .....                | 3              |
| 1.4    Batasan Masalah.....                    | 3              |
| 1.4.1    Kuliner legendaris .....              | 4              |
| 1.4.2    Perancangan .....                     | 4              |
| 1.4.3    Hasil perancangan .....               | 4              |
| 1.4.4    Software .....                        | 4              |
| 1.5    Manfaat Perancangan .....               | 4              |
| 1.5.1    Bagi Masyarakat.....                  | 4              |
| 1.5.2    Bagi Lembaga .....                    | 4              |
| 1.5.3    Bagi Penulis .....                    | 5              |
| 1.5.4    Bagi Mahasiswa .....                  | 5              |
| 1.6    Definisi Operasional.....               | 5              |
| 1.6.1    Malang.....                           | 5              |
| 1.6.2    Kuliner legendaris .....              | 5              |
| 1.6.3    Buku ilustrasi .....                  | 6              |
| 1.6.4    Digital painting .....                | 6              |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>             | <b>7</b>       |
| 2.1    Penelitian Terdahulu Yang Relevan ..... | 7              |
| 2.2    Kajian Teori .....                      | 9              |
| 2.2.1    Perancangan Buku.....                 | 10             |

|  |  |           |
|--|--|-----------|
| 2.2.2                                  | Buku .....                                   | 10        |
| 2.2.3                                  | Jenis Buku .....                             | 11        |
| 2.2.3.1                                | Buku Saku .....                              | 11        |
| 2.2.3.2                                | Buku Acara.....                              | 11        |
| 2.2.3.3                                | Buku Acuan.....                              | 12        |
| 2.2.3.4                                | Buku Bacaan .....                            | 12        |
| 2.2.3.5                                | Buku Referensi.....                          | 12        |
| 2.2.3.6                                | Buku Bergambar .....                         | 12        |
| 2.2.4                                  | Buku Populer.....                            | 12        |
| 2.2.4.1                                | Elemen.....                                  | 12        |
| 2.2.5                                  | Teknik Digital Painting .....                | 20        |
| 2.2.6                                  | Kuliner.....                                 | 21        |
| 2.2.7                                  | Kuliner Sebagai Pengembangan Pariwisata..... | 21        |
| <b>BAB III METODE PERANCANGAN.....</b> |  | <b>22</b> |
| 3.1                                    | Sistematika Perancangan.....                 | 22        |
| 3.1.1                                  | Latar Belakang .....                         | 24        |
| 3.1.2                                  | Observasi dan Wawancara .....                | 24        |
| 3.1.2.1                                | Wawancara .....                              | 24        |
| 3.1.2.2                                | Observasi.....                               | 24        |
| 3.1.3                                  | Data .....                                   | 24        |
| 3.1.4                                  | Konsep Perancangan .....                     | 25        |
| 3.1.5                                  | Perencanaan Media .....                      | 25        |
| 3.1.5.1                                | Tujuan Media .....                           | 25        |
| 3.1.5.2                                | Strategi Media .....                         | 25        |
| 3.1.5.3                                | Program Media.....                           | 26        |
| 3.1.6                                  | Perencanaan Kreatif .....                    | 26        |
| 3.1.6.1                                | Tujuan Kreatif .....                         | 26        |
| 3.1.6.2                                | Strategi Kreatif.....                        | 26        |
| 3.1.6.3                                | Program Kreatif.....                         | 27        |
| 3.1.7                                  | Proses Perancangan.....                      | 27        |
| 3.1.7.1                                | Sketsa Ilustrasi .....                       | 27        |

|  |                              |           |
|--|------------------------------|-----------|
| 3.1.7.2  | Digital Painting .....       | 28        |
| 3.1.7.3  | Layout .....                 | 28        |
| 3.1.8  | Desain Final .....           | 28        |
| 3.2  | Sumber Data.....             | 28        |
| 3.2.1  | Sumber Data Primer.....      | 29        |
| 3.2.2  | Sumber Data Sekunder.....    | 29        |
| 3.3  | Teknik Pengumpulan Data..... | 29        |
| 3.3.1  | Observasi.....               | 29        |
| 3.3.2  | Wawancara.....               | 29        |
| 3.4  | Analisa Data .....           | 30        |
| <b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN HASIL PERANCANGAN .....</b> |                              | <b>31</b> |
| 4.1  | Identifikasi Data .....      | 31        |
| 4.1.1  | Kajian Data.....             | 31        |
| 4.1.1.1  | Hasil Wawancara .....        | 31        |
| 4.1.1.2  | Observasi.....               | 32        |
| 4.1.2  | Target Sasaran .....         | 39        |
| 4.1.3  | Konsep Desain .....          | 39        |
| 4.1.4  | Judul Buku .....             | 40        |
| 4.1.5  | Maksud dan Tujuan.....       | 40        |
| 4.1.6  | Konsep Layout Buku .....     | 40        |
| 4.1.7  | Gambar Sketsa .....          | 41        |
| 4.1.8  | Digital.....                 | 41        |
| 4.1.9  | Tipografi.....               | 41        |
| 4.1.9.1  | Jennifer Lynne.....          | 41        |
| 4.1.9.2  | Smooth Stone .....           | 42        |
| 4.1.9.3  | Aron Grotisque .....         | 42        |
| 4.1.9.4  | Sugar & Vinegar .....        | 42        |
| 4.1.10   | Media Promosi .....          | 42        |
| 4.1.10.1   | Pembatas buku, .....         | 42        |
| 4.1.10.2   | Tote Bag,.....               | 43        |
| 4.1.10.3   | Brosur .....                 | 43        |

|                    |  |    |
|--------------------|--|----|
| 4.1.10.4           | Poster.....                            | 43 |
| 4.1.10.5           | Merchandise .....                      | 43 |
| 4.1.10.6           | Sosial Media,.....                     | 43 |
| 4.1.11             | Spesifikasi Buku .....                 | 43 |
| 4.1.11.1           | Ukuran.....                            | 43 |
| 4.1.11.2           | Bahan.....                             | 43 |
| 4.1.11.3           | Jilid.....                             | 44 |
| 4.1.11.4           | Isi buku.....                          | 44 |
| 4.2                | Hasil Perancangan.....                 | 44 |
| 4.2.1              | Proses Ilustrasi Digital Painting..... | 44 |
| 4.2.2              | Layout Buku.....                       | 47 |
| 4.2.2.1            | Cover Buku .....                       | 47 |
| 4.2.2.2            | Halaman awal.....                      | 47 |
| 4.2.2.3            | Sub Judul.....                         | 48 |
| 4.2.2.4            | Info .....                             | 49 |
| 4.2.2.5            | Isi.....                               | 51 |
| 4.3                | Implementasi.....                      | 81 |
| 4.3.1              | Buku .....                             | 82 |
| 4.3.2              | Kaos .....                             | 82 |
| 4.3.3              | Mug .....                              | 83 |
| 4.3.4              | Paper Bag .....                        | 83 |
| 4.3.5              | Pin .....                              | 84 |
| 4.3.6              | Pembatas Buku.....                     | 84 |
| 4.3.7              | Poster.....                            | 85 |
| BAB V PENUTUP..... |  | 85 |
| 5.1                | Kesimpulan .....                       | 85 |
| 5.2                | Saran.....                             | 85 |

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN

## DAFTAR GAMBAR

|  | <b>Halaman</b> |
|--|----------------|
| Gambar 2.1 Salah satu layout buku ilustrasi makanan tradisional.....           | 7              |
| Gambar 2.2 Salah satu layout buku ilustrasi makanan tradisional.....           | 8              |
| Gambar 2.3 Hasil karya buku Kuliner Yogyakarta, Cerita di Balik Nikmatnya .... | 8              |
| Gambar 2.4 Hasil karya buku Kuliner Yogyakarta, Cerita di Balik Nikmatnya .... | 9              |
| Gambar 3.1 Model perancangan Sadjiman Ebdi Sanyoto.....                        | 22             |
| Gambar 3.2 Model perancangan yang telah dimodifikasi.....                      | 23             |
| Gambar 4.1 Foto kuliner Hok Lay .....  | 45             |
| Gambar 4.2 Gambar sketsa kuliner Hok Lay .....                                 | 45             |
| Gambar 4.3 Pewarnaan hitam putih .....   | 45             |
| Gambar 4.4 Pewarnaan dasar .....   | 46             |
| Gambar 4.5 Gambar hasil.....   | 46             |
| Gambar 4.6 Cover buku Culinary Experience of Malang.....                       | 47             |
| Gambar 4.7 Halaman awal buku .....   | 48             |
| Gambar 4.8 Sub judul buku.....   | 48             |
| Gambar 4.9 Sub judul buku.....   | 49             |
| Gambar 4.10 Sub judul buku.....  | 49             |
| Gambar 4.11 Info buku .....  | 50             |
| Gambar 4.12 Info buku .....  | 50             |
| Gambar 4.13 Info buku .....  | 51             |
| Gambar 4.14 Isi buku .....   | 51             |
| Gambar 4.15 Isi buku .....   | 52             |
| Gambar 4.16 Isi buku .....   | 52             |
| Gambar 4.17 Isi buku .....   | 53             |
| Gambar 4.18 Isi buku .....   | 53             |
| Gambar 4.19 Isi buku .....   | 54             |
| Gambar 4.20 Isi buku .....   | 54             |
| Gambar 4.21 Isi buku .....   | 55             |
| Gambar 4.22 Isi buku .....   | 55             |
| Gambar 4.23 Isi buku .....   | 56             |

|                            |    |
|----------------------------|----|
| Gambar 4.24 Isi buku ..... | 56 |
| Gambar 4.25 Isi buku ..... | 57 |
| Gambar 4.26 Isi buku ..... | 57 |
| Gambar 4.27 Isi buku ..... | 58 |
| Gambar 4.28 Isi buku ..... | 58 |
| Gambar 4.29 Isi buku ..... | 59 |
| Gambar 4.30 Isi buku ..... | 59 |
| Gambar 4.31 Isi buku ..... | 60 |
| Gambar 4.32 Isi buku ..... | 60 |
| Gambar 4.33 Isi buku ..... | 61 |
| Gambar 4.34 Isi buku ..... | 61 |
| Gambar 4.35 Isi buku ..... | 62 |
| Gambar 4.36 Isi buku ..... | 62 |
| Gambar 4.37 Isi buku ..... | 63 |
| Gambar 4.38 Isi buku ..... | 63 |
| Gambar 4.39 Isi buku ..... | 64 |
| Gambar 4.40 Isi buku ..... | 64 |
| Gambar 4.41 Isi buku ..... | 65 |
| Gambar 4.42 Isi buku ..... | 65 |
| Gambar 4.43 Isi buku ..... | 66 |
| Gambar 4.44 Isi buku ..... | 66 |
| Gambar 4.45 Isi buku ..... | 67 |
| Gambar 4.46 Isi buku ..... | 67 |
| Gambar 4.47 Isi buku ..... | 68 |
| Gambar 4.48 Isi buku ..... | 68 |
| Gambar 4.49 Isi buku ..... | 69 |
| Gambar 4.50 Isi buku ..... | 69 |
| Gambar 4.51 Isi buku ..... | 70 |
| Gambar 4.52 Isi buku ..... | 70 |
| Gambar 4.53 Isi buku ..... | 71 |
| Gambar 4.54 Isi buku ..... | 71 |

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| Gambar 4.55 Isi buku .....      | 72 |
| Gambar 4.56 Isi buku .....      | 72 |
| Gambar 4.57 Isi buku .....      | 73 |
| Gambar 4.58 Isi buku .....      | 73 |
| Gambar 4.59 Isi buku .....      | 74 |
| Gambar 4.60 Isi buku .....      | 74 |
| Gambar 4.61 Isi buku .....      | 75 |
| Gambar 4.62 Isi buku .....      | 75 |
| Gambar 4.63 Isi buku .....      | 76 |
| Gambar 4.64 Isi buku .....      | 76 |
| Gambar 4.65 Isi buku .....      | 77 |
| Gambar 4.66 Isi buku .....      | 77 |
| Gambar 4.67 Isi buku .....      | 78 |
| Gambar 4.68 Isi buku .....      | 78 |
| Gambar 4.69 Isi buku .....      | 79 |
| Gambar 4.70 Isi buku .....      | 79 |
| Gambar 4.71 Isi buku .....      | 80 |
| Gambar 4.72 Isi buku .....      | 80 |
| Gambar 4.73 Isi buku .....      | 81 |
| Gambar 4.74 Produk buku .....   | 82 |
| Gambar 4.75 Kaos.....           | 82 |
| Gambar 4.76 Mug .....           | 83 |
| Gambar 4.77 Paper Bag .....     | 83 |
| Gambar 4.78 Pin.....            | 84 |
| Gambar 4.79 Pembatas Buku ..... | 84 |
| Gambar 4.80 Pembatas Buku ..... | 85 |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

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, 2017:3). Pengalaman wisata kuliner ini tersedia hampir setiap sudut Kota Malang. Kuliner itu tidak lepas dari kekayaan alam dan budaya Kota Malang. Dari kuliner pinggiran jalan sampai dengan restoran mewah. Kota Malang sejatinya menyimpan banyak kekayaan kuliner yang melimpah. Hal ini dikarenakan bahan baku dari sumber daya lokal yang mudah diperoleh dan diolah menjadi makanan.

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, 2017:2). 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.

Membaca mendorong timbulnya kreatifitas dan memberikan dampak yang menyenangkan bagi otak. Membaca merupakan penunjang bagi kepentingan studi mereka. Membaca juga membantu meningkatkan keahlian kognitif memahami kosakata yang memang dibutuhkan oleh pembaca.

Ilustrasi merupakan gambaran pesan yang tidak terbaca yang dapat menguraikan cerita, berupa gambar dan tulisan. Bentuk grafis yang memikat dari segi warna maupun *style* gambar. Sehingga dapat menjelaskan makna yang terkandung dalam pesan tersembunyi.

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 didalam monitor digital (Anjar, 2012:3). *Digital painting* merupakan media kreatif modern yang berkembang pesat, *digital painting* sering digunakan dalam sebuah industri seperti komik, buku ilustrasi, dan lainnya (Greenway, dkk, 2009:8).

*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.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian, permasalahan yang akan dibahas meliputi hal – hal sebagai berikut :

Bagaimana cara merancang buku ilustrasi *digital painting “Culinary Experience of Malang”* sebagai upaya mendukung potensi kuliner di Kota Malang?

## **1.3 Tujuan Perancangan**

Adapun tujuan dari penulisan tugas akhir ini, yaitu :

Menghasilkan buku ilustrasi *digital painting “Culinary Experience of Malang”* yang informatif dan mudah dipahami sebagai upaya mendukung potensi kuliner yang ada di Kota Malang.

## **1.4 Batasan Masalah**

Adapun batasan-batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

#### **1.4.1 Kuliner legendaris**

Kuliner legendaris yang ada di Kota Malang sudah berdiri sebelum tahun 1990.

#### **1.4.2 Perancangan**

Perancangan ini akan menggunakan teknik ilustrasi digital.

#### **1.4.3 Hasil perancangan**

Hasil Perancangan ilustrasi *digital painting* ini akan berbentuk buku ilustrasi.

#### **1.4.4 Software**

Dalam pembuatan buku ilustrasi digital painting ini menggunakan *software* Adobe Illustrator, Adobe Photoshop.

### **1.5 Manfaat Perancangan**

#### **1.5.1 Bagi Masyarakat**

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan mampu memberikan informasi kepada masyarakat Kota Malang dan sekitarnya tentang kuliner yang ada di Kota Malang. Mendukung potensi kuliner di Malang dengan buku ilustrasi *digital painting* “*Culinary Experience of Malang*”.

#### **1.5.2 Bagi Lembaga**

Laporan Tugas Akhir ini dapat dijadikan sebagai sarana tambahan referensi di perpustakaan STIKI Malang mengenai permasalahan yang terkait dengan penulisan Tugas Akhir ini.

### **1.5.3 Bagi Penulis**

Sebagai sarana untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama menempuh studi, khususnya dalam perancangan buku ilustrasi *digital painting* “*Culinary Experience of Malang*”

### **1.5.4 Bagi Mahasiswa**

Mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual yang sedang menempuh tugas akhir perancangan ini digunakan sebagai bahan referensi yang bermanfaat untuk mahasiswa Sekolah Tinggi Informatika Komputer Indonesia, program studi Desain Komunikasi Visual yang sedang menempuh tugas akhir.

## **1.6 Definisi Operasional**

### **1.6.1 Malang**

Malang adalah salah satu Kota besar di Provinsi Jawa Timur, Indonesia, yang terletak di tengah-tengah Kabupaten Malang dan sisi selatan Pulau Jawa. Kota ini memiliki luas sebesar 145,28 km<sup>2</sup>. Kota Malang mempunyai banyak destinasi wisata dan kuliner.

### **1.6.2 Kuliner legendaris**

Kuliner didefinisikan sebagai sesuatu yang berhubungan dengan masakan. Legendaris adalah suatu hal yang sudah ada sejak lama atau kuno. Kuliner legendaris berarti masakan yang terkenal atau sudah ada sejak lama pada suatu daerah tertentu. Kuliner legendaris merupakan makanan atau tempat restoran, depot, atau warung kuno yang masih populer dari generasi ke generasi. Hal yang

menjadi daya pikat dari kuliner legendaris adalah nilai historis dari makanan, tempat, dan suasana tersebut.

### **1.6.3 Buku ilustrasi**

Buku ilustrasi adalah buku yang menampilkan hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud bentuk. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna.

### **1.6.4 Digital painting**

*Digital painting* merupakan metode penciptaan karya seni lukisan yang membentuk garis, bentuk, dan warna pada media komputer.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Jurnal yang berjudul *Penciptaan Buku Ilustrasi Jajan Tradisional Di Surabaya Untuk Anak-Anak Sebagai Upaya Pengenalan Warisan Kuliner Indonesia* yang disusun oleh Rizki Adyanti Putri, Achmad Alif Fianto, dan Darwin Yuwono Riyanto (Vol.4, No.2, Art Nouveau, 2015) dibahas beberapa hal, yang terdiri dari buku ilustrasi, apa pengertian dari ilustrasi, bagaimana pembuatan ilustrasi jajan tradisional khas Surabaya, dan bagaimana menerapkannya pada media buku ilustrasi. Dari pembahasan tersebut di dapat hasil yang menerangkan bahwa penulis telah meneliti bahwa upaya mendukung proses penyampaian pesan kepada target audiens, maka elemen verbal digunakan pada masing-masing halaman buku. Teknik yang digunakan pada gambar ilustrasi pada buku ini adalah dengan menggunakan *vector* 2 dimensi berwarna. Proses pengolahan karakter dari manual ke digital adalah dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator.

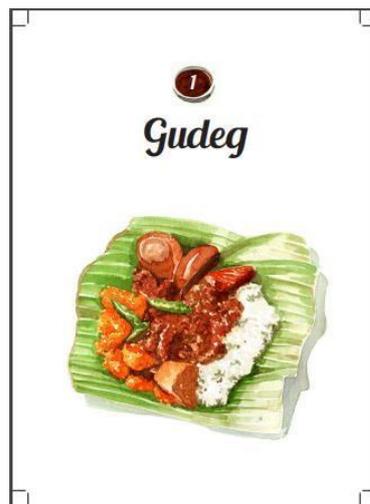


**Gambar 2.1** Salah satu layout buku ilustrasi makanan tradisional  
(Sumber: Penciptaan Buku Ilustrasi Jajan Tradisional Di Surabaya Untuk Anak-Anak Sebagai Upaya Pengenalan Warisan Kuliner Indonesia, 2015)

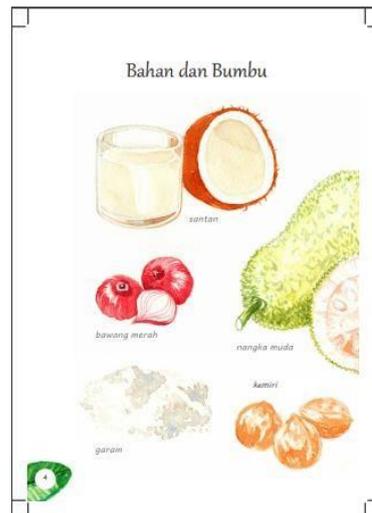


**Gambar 2.2** Salah satu layout buku ilustrasi makanan tradisional  
(Sumber: Jurnal yang berjudul Penciptaan Buku Ilustrasi Jajan Tradisional Di Surabaya Untuk Anak-Anak Sebagai Upaya Pengenalan Warisan Kuliner Indonesia, 2015)

Buku yang berjudul *Kuliner Yogyakarta, Cerita di Balik Nikmatnya* yang disusun oleh Rifqa Army, Setyo Untoro, dan Imam Zakaria, dibahas mengenai berbagai kuliner yang terkenal di Yogyakarta dengan media buku. Buku kuliner Yogyakarta tersebut menggunakan ilustrasi dengan teknik *water color*. Penulis buku tersebut ingin membuat target audiens lebih minat membaca buku kuliner dengan gambar ilustrasi berbagai makanan.



**Gambar 2.3** Hasil karya buku Kuliner Yogyakarta, Cerita di Balik Nikmatnya  
(Sumber: Buku yang berjudul *Kuliner Yogyakarta, Cerita di Balik Nikmatnya*, 2017)



**Gambar 2.4** Hasil karya buku Kuliner Yogyakarta, Cerita di Balik Nikmatnya  
(Sumber: Buku yang berjudul *Kuliner Yogyakarta, Cerita di Balik Nikmatnya*, 2017)

Penelitian terdahulu dari jurnal dan buku yang telah dibahas sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

Keunggulan dari penelitian terdahulu bahwa banyak sekali teknik yang dapat dikembangkan lagi dalam dunia Desain Komunikasi Visual. Jurnal dan buku tersebut memiliki hasil yang memuaskan terhadap hasil pengujian yang telah dilakukan. Sehingga dalam perancangan ini mengadopsi media buku ilustrasi *digital painting* “*Culinary Experience of Malang*”.

Kelemahan dari penelitian terdahulu antara lain dari segi tata layout, warna, desain, dari kelemahan-kelemahan tersebut menjadi acuan penulis untuk mendesain karya menjadi baik dan komunikatif.

## 2.2 Kajian Teori

Perancangan buku ilustrasi ini mengacu pada teori-teori. Berikut teori-teori yang digunakan pada perancangan buku ilustrasi.

### **2.2.1 Perancangan Buku**

Desain atau rancangan buku berarti rancangan isi, style, format, layout, urutan dari macam-macam buku. Komponen berarti bagian atau halaman dari buku, seperti catatan edisi, pengantar, indeks, atau cover depan dan belakang. Dalam desain buku elemen adalah suatu yang dapat terjadi berulang kali dimanamana seperti ilustrasi, daftar, header, footer, tabel dan lain-lainnya.

Buku sebagai sebuah karya publikasi yang memiliki daya tarik tersendiri dari bentuk fisiknya. Buku memiliki format yang mampu menarik perhatian orang untuk membacanya.

(kusrianto, Adi, 2006:1). Buku di dalamnya terdapat komponen umum seperti isi, format, gaya dan urutan dari komponen tersebut.

### **2.2.2 Buku**

Menurut Suprana dalam Kurniasih (2014:40) mengatakan bahwa “buku adalah buah pikiran yang berisi ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum secara tertulis. Buku disusun menggunakan bahasa sederhana, menarik, dan dilengkapi gambar serta daftar pustaka”.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa buku adalah bentuk karya yang berasal dari pikiran yang disusun atau dituangkan menggunakan bahasa sederhana, menarik, dan dilengkapi gambar yang berfungsi sebagai salah satu media komunikasi dan informasi.

Di era globalisasi seperti saat ini, buku dikenal istilah e-book atau buku-e (buku elektronik), yang mengandalkan perangkat seperti komputer, laptop, tablet, telepon seluler dan lainnya, serta menggunakan perangkat lunak tertentu untuk

membacanya, namun sampai saat ini tidak menghentikan buku sebagai media informatif yang masih banyak digemari. Buku juga mempunyai keunggulan mudah dibawa, dibaca, kapanpun dan dimana saja.

### **2.2.3 Jenis Buku**

Buku pada awal mulanya hanya bertujuan untuk memberikan informasi berharga dan mengabaikannya ke dalam sebuah tulisan, tetapi dalam perkembangan buku menjadi macam-macam jenis dan kegunaan yang lebih spesifik.

#### **2.2.3.1 Buku Saku**

Buku saku memiliki kesamaan dengan buku panduan, karena bersifat sebagai panduan bagi para penggunanya hanya perbedaannya pada saat acara berlangsung. Buku saku adalah sebuah buku berukuran kecil, seukuran saku/dapat dimasukkan ke saku yang berisi informasi mengenai suatu tema tertentu.

Manfaat buku saku antara lain:

- a) Media panduan singkat
- b) Informasi suatu hal tertentu
- c) Mudah dibawa
- d) Dll

#### **2.2.3.2 Buku Acara**

Buku yang didalamnya memuat daftar acara suatu kongres, seminar, atau rapat.

### **2.2.3.3 Buku Acuan**

Buku yang memuat informasi atau keterangan yang dipakai sebagai panduan dalam melaksanakan sesuatu.

### **2.2.3.4 Buku Bacaan**

Buku untuk pelajaran membaca (bagi anak sekolah) buku yang dibaca sebagai pengisi waktu.

### **2.2.3.5 Buku Referensi**

Buku acuan, buku rujukan, buku yang memuat informasi singkat dan padat tentang berbagai hal.

### **2.2.3.6 Buku Bergambar**

Buku bergambar banyak diartikan sebagai buku berisi cerita untuk anak yang dibuat melalui pemanfaatan tulisan dan gambar. Bagi anak-anak buku bergambar memberikan gambaran tentang sesuatu secara jelas dan bisa membangkitkan pengalaman keindahan secara kreatif.

## **2.2.4 Buku Populer**

### **2.2.4.1 Elemen**

#### **A. Bahasa**

Bahasa adalah kemampuan yang dimiliki manusia untuk berkomunikasi dengan manusia lainnya menggunakan tanda, misalnya kata dan gerakan. Bahasa sebagai sebuah sistem yang membuat manusia dapat saling bersosialisasi.

Effendi (1995:15) berpendapat bahwa pengalaman sehari-hari menunjukkan bahwa lisan lebih banyak daripada ragam tulis. Ragam lisan yang berbeda dengan ragam tulis karena seorang mengucapkan tuturan dengan tekanan, nada, irama, jeda, atau lagu tertentu untuk memperjelas makna dan maksud tuturan. Selain itu kalimat yang digunakan oleh seseorang tidak selalu merupakan kalimat lengkap.

## B. Tipografi

Tipografi merupakan salah satu elemen terpenting dalam desain. Typografi juga bukan hanya sekedar huruf semata tetapi sebagai penyampaian pesan dalam komunikasi. Dalam penyampaian pesan tersebut bagaimana memilih dan menata huruf pada ruang-ruang yang tersedia sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin.

Perkembangan tipografi mengalami perkembangan dari cara manual dengan tangan (hand drawn) hingga menggunakan komputer. Dengan komputer, penggunaan tipografi menjadi lebih mudah dan lebih cepat dengan pilihan huruf yang variatif. Jenis-jenis font dapat dikategorikan sebagai berikut:

### a) Roman/serif

Ciri dari huruf ini memiliki sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf Roman memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin. Contoh : *Times New Roman*.

### b) Egyptian

Egyptian jenis huruf yang memiliki ciri kaki/ sirip/ serif yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar dan stabil.

c) Sans serif

Pengertian San Serif adalah tanpa sirip/serif pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah modern, kontemporer, dan efisien. Contoh : Helvetica dan Arial.

d) Script

Huruf Script menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkan adalah sifat pribadi dan akrab.

e) Monospace

Adalah jenis huruf yang mempunyai jarak/lebar yang sama setiap hurufnya. Huruf W dan I akan mempunyai ruang yang sama. Contoh : Courier. Huruf pada mesin ketik adalah juga huruf Monospace.

f) Dekoratif/Miscellaneous

Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental. Cocok dipakai untuk *Headline*.

C. Layout

Desain yang baik adalah tergantung dari pengaturan pada tiap elemen elemen yang ada. Layout dibuat untuk mempermudah agar pesan jadi mudah dimengerti. Ini adalah bagian dari komunikasi, tidak sekedar seni, atau mempercantik

tampilan saja. Layout adalah bentuk pengaturan beberapa elemen yang menjadikan pesan lebih berarti. pada periklanan, ini termasuk *headline*, *bodycopy*, ilustrasi, dan berberapa elemen pendukung lainnya. Ketika elemen-elemen itu diatur sedemikian rupa, dan pembaca pesan itu senang melihat pengaturan tersebut, begitu juga pesan itu tersampaikan dengan baik, berarti itulah sebuah layout yang baik. Penempatan elemen desain dengan cara yang sembarangan akan jarang menghasilkan desain yang baik. Membuat layout perlu diperhatikan adanya elemen-elemen yang mendukung antara lain garis, bentuk, warna, tekstur. Pada tata letak sebuah perwajahan baik itu berupa iklan majalah, brosur, desain web, perlu dibuat suatu komposisi yang menarik agar enak dilihat.

#### D. Warna

Warna termasuk salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual yang lain. Sadjiman Ebdi Sanyoto (2005:9) mendefinisikan warna secara fisik dan psikologis. Warna secara fisik adalah sifat cahaya yang dipancarkan, sedangkan secara psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera pengelihatan. Warna dibagi menjadi dua menurut asal kejadian warna, yaitu warna *additive* dan *subtractive* (Sadjiman Ebdi Sanyoto, 2005: 17-19). Warna *additive* adalah warna yang berasal dari cahaya dan disebut spektrum. Sedangkan warna *subtractive* adalah warna yang berasal dari bahan dan disebut pigmen.

Teori Brewster membagi warna-warna yang ada di alam menjadi empat kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan netral. Kelompok warna mengacu pada lingkaran warna teori Brewster dipaparkan sebagai berikut:

##### a) Warna Primer

Warna primer adalah warna dasar yang tidak berasal dari campuran dari warna-warna lain. Menurut teori warna pigmen dari Brewster, warna primer adalah warna-warna dasar. Penelitian lebih lanjut menyatakan tiga warna primer yang masih dipakai sampai saat ini, yaitu merah seperti darah, biru seperti langit/laut, dan kuning seperti kuning telur. Ketiga warna tersebut dikenal sebagai warna pigmen primer yang dipakai dalam seni rupa.

b) Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan hasil campuran dua warna primer dengan proporsi 1:1. Teori Blon (Sulasmi Darma Prawira, 1989:18) membuktikan bahwa campuran warna-warna primer menghasilkan warna-warna sekunder. Warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning. Warna hijau adalah campuran biru dan kuning. Warna ungu adalah campuran merah dan biru.

c) Warna Tersier

Warna tersier merupakan campuran satu warna primer dengan satu warna sekunder. Contoh, warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna primer kuning dan warna sekunder jingga. Istilah warna tersier awalnya merujuk pada warna-warna netral yang dibuat dengan mencampur tiga warna primer dalam sebuah ruang warna. Pengertian tersebut masih umum dalam tulisan-tulisan teknis.

d) Warna Netral

Warna netral adalah hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Campuran menghasilkan warna putih atau kelabu dalam sistem warna cahaya aditif, sedangkan dalam sistem warna subtraktif pada pigmen atau cat akan

menghasilkan coklat, kelabu, atau hitam. Warna netral sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam.

Munsell (Sulasmi Darma Prawira,1989:70) mengemukakan teori yang mendukung teori Brewster. Rumus teori Munsell dapat digambarkan sebagai berikut:

Warna Primer : Merah, Kuning, Biru

Warna Sekunder : Merah + Kuning = Jingga

Merah + Biru = Ungu

Kuning + Biru = Hijau

Warna Tersier : Jingga + Merah = Jingga  
kemerahan

Jingga + Kuning = Jingga  
kekuningan

Ungu + Merah = Ungu kemerahan

Ungu + Biru = Ungu kebiruan

Hijau + Kuning = Hijau kekuningan

Hijau + Biru = Hijau kebiruan

#### E. Ilustrasi

Gambar ilustrasi berkaitan dengan seni rupa adalah penggambaran sesuatu melalui bentuk visual untuk lebih menerangkan dan menjelaskan sebuah teks, agar pembacanya dapat ikut merasakan secara langsung melalui mata sendiri, sifat-sifat gerak, dan kesan dari cerita yang disajikan.

ilustrasi merupakan seni gambar atau seni lukis yang dijadikan untuk kepentingan lain, yang memberikan penjelasan atau mengiringi suatu pengertian, umpamanya cerita pendek di majalah.

Menurut Martha Thoma (dalam Sofyan, 1994: 171) bahwa definisi ilustrasi dalam hubungannya dengan lukisan berkembang sepanjang alur yang sama dalam sejarah dan dalam banyak hal, keduanya sama. Secara tradisional keduanya mengambil inspirasi dari karya-karya kesusastraan, hanya saja lukisan dibuat untuk menghiasi dinding atau langit-langit, sedangkan ilustrasi dibuat untuk menghiasi naskah, untuk membantu menjelaskan cerita atau mencatat peristiwa.

Beberapa fungsi dan manfaat dari ilustrasi adalah sebagai berikut:

a) Fungsi Ilustrasi

Fungsi dari ilustrasi adalah menggantikan uraian mengenai sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat panjang. Ilustrasi dapat dimanfaatkan untuk melukiskan sehingga dapat lebih cepat dan lebih mudah dipahami.

b) Manfaat Ilustrasi

Adapun manfaat ilustrasi adalah :

- Memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan.
- Memberi variasi bahan ajar sehingga lebih menarik, memotivasi, komunikatif, dan juga dapat memudahkan pembaca memahami pesan.
- Mempermudah pembaca untuk mengingat konsep dan juga gagasan yang disampaikan melalui ilustrasi. Dalam perjalanan ilustrasi saat ini,

telah membawa perkembangan yang sangat besar hingga Ilustrasi terdiri atas macam-macam jenis saat ini.

Adapun jenis-jenis ilustrasi adalah sebagai berikut :

- **Fotografi**

Fotografi adalah salah satu media komunikasi, yakni media yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan/ide kepada orang lain. Media foto atau istilahkan dengan fotografi merupakan sebuah media yang bisa digunakan untuk mendokumentasikan suatu momen atau peristiwa penting

- **Kartun**

Kartun adalah gambar dengan penampilan lucu yang mempresentasikan suatu peristiwa. Orang yang membuat kartun disebut kartunis. Beberapa jenis gambar kartun yang dikenal saat ini ialah kartun editorial, gag cartoon, dan strip komik.

- **Karikatur**

Karikatur merupakan gambar atau penggambaran suatu objek konkret dengan cara melebih-lebihkan ciri khas objek tersebut, biasanya objek tersebut adalah wajah manusia. Karikatur menggambarkan subjek yang dikenal dan umumnya dimaksudkan untuk menimbulkan kelucuan bagi pihak yang mengenal subjek tersebut. Karikatur dibedakan dari kartun karena karikatur tidak membentuk cerita sebagaimana kartun, namun karikatur dapat menjadi unsur dalam

kartun, misalnya dalam kartun editorial. Orang yang membuat karikatur disebut sebagai karikaturis.

- **Ilustrasi Digital**

Ilustrasi digital adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana mengesplorasikan kemampuan kreatif program komputer untuk membuat seni visual berupa ilustrasi dan memperbaiki ilustrasi.

### **2.2.5 Teknik Digital Painting**

Menurut Deka Anjar didalam bukunya yang berjudul “Digital dan desain karakter menggunakan photoshop”. *Digital painting* merupakan metode penciptaan sebuah seni lukisan digital yang membentuk garis, gambar, dan warna yang berbentuk point titik yang ada didalam monitor digital. *Digital painting* merupakan metode penitipan karya melalui suatu *software* digital. *Software* yang biasa di gunakan dalam membuat *digital painting* sendiri adalah, Adobe Photoshop dan sejenisnya. Alat yang digunakan pun beragam bisa memakai *mouse* maupun pentablet tergantung keahlian si pengguna. Bahkan ada juga yang memakai *touchpad* pada laptop karena sering pemakaiannya.

Teknik ini bisa dipakai ilustrator dalam pembuatan *artbook*, komik, dan buku ilustrasi. Karya yang dihasilkan akan dibuat dengan menggunakan media komputer sebagai perangkat dalam menciptakan karya. Yang menjadi faktor utama populernya teknik ini adalah karena dinilai lebih minim pengeluaran biayanya, karena tidak perlu mengeluarkan biaya untuk membeli peralatan seperti pensil, *drawing pen*, pewarna seperti cat air, dan lainnya. Karena sama fasilitas tersebut tersedia didalam *software*.

### **2.2.6 Kuliner**

Kuliner yang berasal dari Bahasa Inggris *culinary* yang didefinisikan sebagai sesuatu yang terkait dengan masakan atau dapur. Kuliner adalah suatu bagian hidup yang erat kaitannya dengan konsumsi makanan sehari-hari karena setiap orang memerlukan makanan yang sangat dibutuhkan sehari-hari. Mulai dari makanan yang sederhana hingga makanan yang berkelas tinggi dan mewah. Semua itu, membutuhkan pengolahan yang serba berkualitas dan bergizi.

Secara harafiah, kuliner adalah kata yang biasa digunakan untuk merujuk pada sesuatu yang berhubungan dengan memasak atau profesi kuliner. Profesi kuliner sendiri dapat diartikan profesi untuk memasak atau mempersiapkan produk makanan, seperti koki, manajemen restoran, ahli penata diet, ahli gizi dan sebagainya. Produk makanan merupakan hasil proses pengolahan bahan mentah menjadi makanan yang siap dihidangkan melalui kegiatan masak.

### **2.2.7 Kuliner Sebagai Pengembangan Pariwisata**

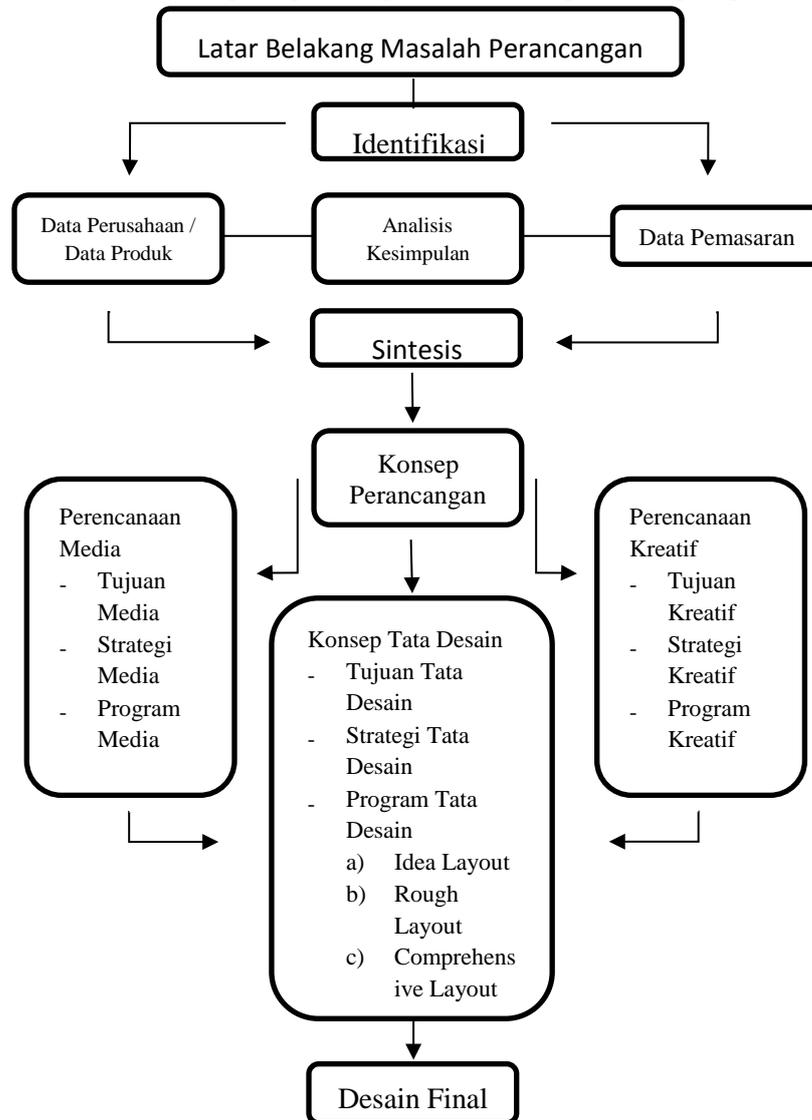
Wisata Kuliner saat ini menjadi sebuah jenis wisata yang sangat berpengaruh bagi suatu daerah tertentu (Stowe & Jhonston, 2010). Pentingnya menumbuhkan potensi kuliner-kuliner lokal atau makanan asli daerah yang mulai kalah bersaing dengan produk-produk asing maupun berorientasi makanan asing.

# BAB III

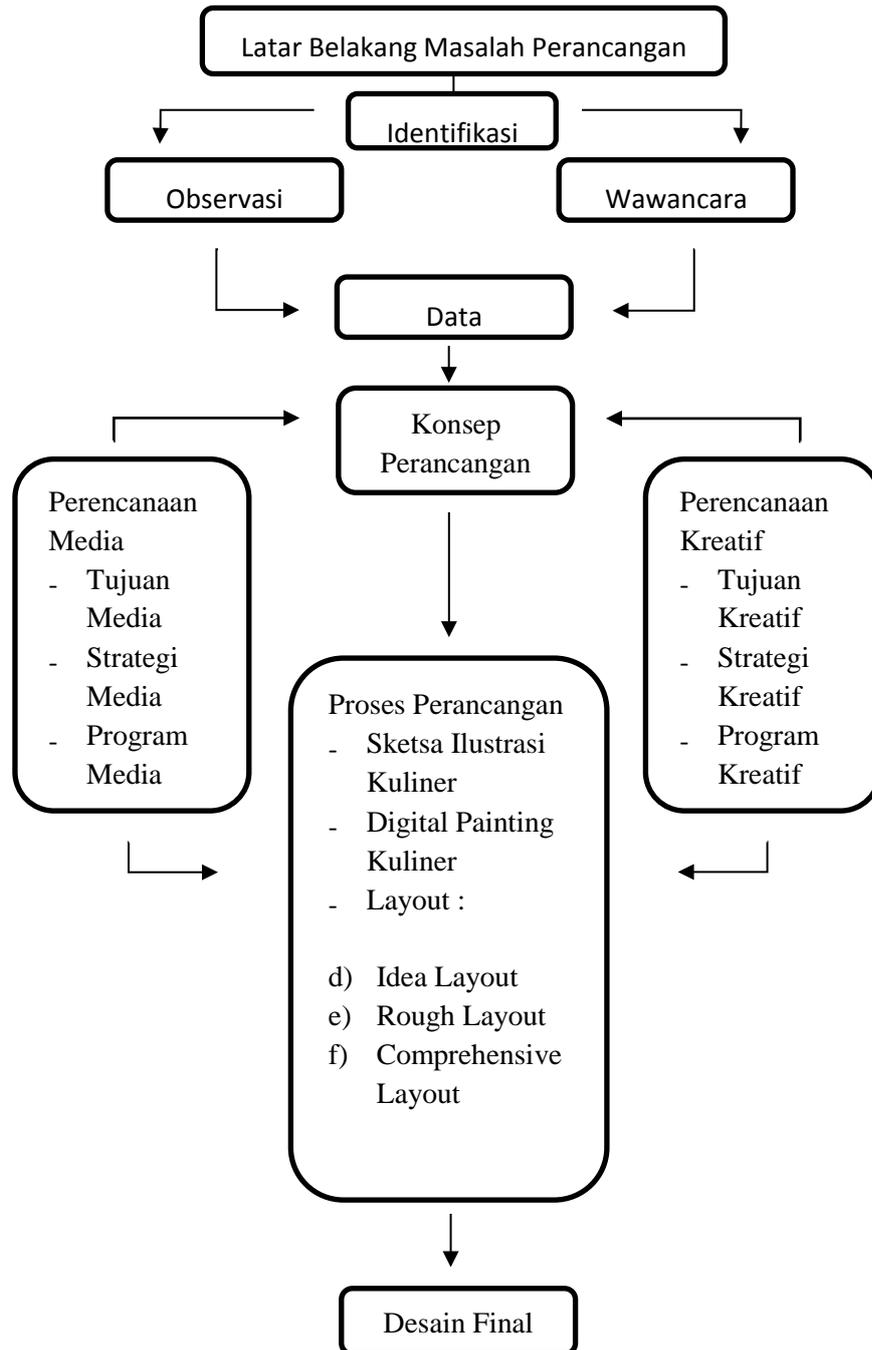
## METODE PERANCANGAN

### 3.1 Sistematika Perancangan

Pada skematika perancangan ini akan dijelaskan tahapan-tahapan perancangan buku ilustrasi digital painting, berikut tahapan-tahapan perancangan:



**Gambar 3.1** Model perancangan Sadjiman Ebdi Sanyoto.  
Sumber: Model perancangan Sadjiman Ebdi Sanyoto.



**Gambar 3.2** Model perancangan yang telah dimodifikasi.  
Sumber : Model perancangan Sadjiman Ebdi Sanyoto.

### **3.1.1 Latar Belakang**

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*”.

### **3.1.2 Observasi dan Wawancara**

Pada tahap awal ini terdapat beberapa teknik untuk mengumpulkan data yaitu:

#### **3.1.2.1 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.

#### **3.1.2.2 Observasi**

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.

### **3.1.3 Data**

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*.

### **3.1.4 Konsep Perancangan**

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

### **3.1.5 Perencanaan Media**

#### **3.1.5.1 Tujuan Media**

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.

#### **3.1.5.2 Strategi Media**

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.

### **3.1.5.3 Program Media**

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

### **3.1.6 Perencanaan Kreatif**

#### **3.1.6.1 Tujuan Kreatif**

Tujuan 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.

#### **3.1.6.2 Strategi Kreatif**

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.

### **3.1.6.3 Program Kreatif**

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 :

- a) Cover depan
- b) Cover bagian dalam
- c) Daftar isi
- d) Isi buku
- e) Cover belakang

### **3.1.7 Proses Perancangan**

#### **3.1.7.1 Sketsa Ilustrasi**

Menggambar kasar secara manual untuk menentukan komposisi dari foto yang telah ada.

### 3.1.7.2 Digital Painting

Bagian ini merupakan perpindahan dari gambar atau sketsa manual ke komputer, mulai dari proses pemberian *outline*, *grayscale painting*, *colouring*, hingga editing.

### 3.1.7.3 Layout

#### a) *Idea Layout*

Penetapan konsep *layout*, penentuan tipografi yang sesuai dengan target audiens, penetapan ukuran margin bagian atas, bawah, kiri dan kanan.

#### b) *Rough Layout*

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.

#### c) *Comprehensive Layout*

Desain secara keseluruhan dari segi penataan, warna, dan penulisan buku ilustrasi *digital painting* sudah final atau selesai.

### 3.1.8 Desain Final

Tahap akhir dari semua proses perancangan desain, dari awal pengumpulan data hingga proses cetak buku ilustrasi *digital painting*.

## 3.2 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah subyek dari mana data dapat diperoleh. Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua sumber data yaitu:

### **3.2.1 Sumber Data Primer**

Sumber data primer, data primer diperlukan sebagai data untuk memperoleh informasi yang akurat. Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari lapangan penelitian, baik yang diperoleh dari penyebaran angket kuesioner, observasi maupun wawancara.

### **3.2.2 Sumber Data Sekunder**

Sumber data sekunder, yaitu data yang langsung di kumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Dapat juga dikatakan data yang tersusun dalam bentuk dokumen-dokumen. Dalam penelitian ini, artikel, koran, dan internet merupakan sumber data sekunder.

## **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian perancangan media buku ilustrasi *digital painting* menggunakan instrument sebagai berikut :

### **3.3.1 Observasi**

Pada teknik ini dilakukan pengamatan dan pencacatan secara langsung mengenai lokasi, kondisi dan kuliner legendaris apa saja yang ada di Kota Malang, pengambilan foto makanan dan tempat yang akan digunakan dalam perancangan.

### **3.3.2 Wawancara**

Pada teknik ini tanya jawab di lakukan secara langsung dengan narasumber. Narasumber yang dipilih adalah Mas Yuwono seorang pemburu kuliner yang mengetahui apa saja kuliner legendaris yang ada di Kota Malang. Wawancara

dengan Mas Yuwono tersebut untuk memperoleh informasi data mengenai kuliner legendaris yang ada di Kota Malang.

### **3.4 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?

## **BAB IV**

### **IMPLEMENTASI DAN HASIL PERANCANGAN**

#### **4.1 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.

##### **4.1.1 Kajian Data**

Kajian data merupakan proses mengolah data yang sudah terkumpul, baik berupa data Observasi dan wawancara.

###### **4.1.1.1 Hasil Wawancara**

Berrikut adalah hasil wawancara :

- a) Hasil Wawancara pertama dengan Mas Yuwono selaku Ketua Komunitas Pecinta Kuliner di Malang pada tanggal 24 Januari 2018, mengatakan bahwa kuliner Malang sangatlah banyak Mas Yuwono juga pernah melakukan survey ke berbagai tempat kuliner legendaris Kota Malang. Mas Yuwono sangat setuju jika kuliner legendaris Kota Malang diangkat topik dan dibuat menjadi buku, dikarenakan Mas Yuwono juga ingin ada yang mengkampanyekan kuliner yang sudah ada sejak dahulu agar tetap bisa dinikmati. Tetapi sangat sulit mengkampanyekan kuliner legendaris Kota Malang yang sangat banyak oleh seorang diri, Mas Yuwono mengatakan jika karya penulis berupa buku fotografi akan sulit jika dilakukan oleh perorangan dikarenakan Mas Yuwono sendiri pernah mengalami dari segi biaya, izin memotret langsung, karena tidak

mungkin juga membawa peralatan fotografi seperti, background, lampu tambahan, tripod di tempat kuliner karena akan sangat mengganggu pengunjung yang datang dan akan menimbulkan kerugian bagi penjual. Dan jika kuliner tersebut dibawa pulang juga tidak memungkinkan, karena warna makanan, bentuk bisa berubah jika dibawa pulang. Mas Yuwono menyarankan banyak sekali media yang dapat disampaikan kepada audiens misal : poster, infografis, ilustrasi, dll

- b) Hasil wawancara kedua dengan Mas Yuwono pada tanggal 15 April 2018, Mas Yuwono memberi informasi tentang berbagai tempat legendaris yang pernah didatangi oleh Mas Yuwono. Berikut beberapa tempat yang pernah didatangi oleh Mas Yuwono kurang lebih ada 30 tempat kuliner legendaris : Depot Rawon Nguling, Rawon Rampal, Ronde Titoni, Sate Gebug, Warung Brintik, Depot, Hok Lay, Puthu Lanang, Pecel Kawi, Depot Gang Djangkrik, Soto Geprak Mbah Djo, Bakpao Boldy, Es Tawon Kidul Dalem, Toko Oen, Soto Daging Rahayu, Sate dan Gule H Paino, Depot Pojok Rujak Cingur, Tahu Lontong Lonceng, Soto Ayam Lombok, Bakso President, Sego Resek, Bakso Bakar Pak Man, Orem Orem Arema, Warung Lama H Ridwan, Rujak Manis Semeru, Soto Basket, Rumah Makan Cairo, Sekol Duck, Pia Mangkok Malang, Warung Citra, Depot Es Talun.

#### **4.1.1.2 Observasi**

Melalui Observasi yaitu untuk mendapatkan data yang sesuai di lapangan, survey dilakukan agar mendapatkan data yang sesuai. Sehingga dapat memudahkan dalam merancang buku. Berikut hasil observasi :

1) Depot Rawon Nguling

Di Depot Rawon Nguling ini, pengunjung bisa mencicipi cita rasa rawon yang lezat. Kuah rawon yang berwarna hitam namun tidak terlalu pekat dan tidak berlemak, dipadu potongan daging yang besar namun lembut membuat santapan ini sangat nikmat. Aroma bumbu rawonnya pun terasa harum menggoda.

2) Rawon Rampal

Salah satu kuliner yang terkenal dan legendaris di Malang adalah Rawon Rampal, namun siapa yang menyangka bahwa rawon di sini telah ada sejak tahun 1957, itu artinya Rawon Rampal telah 56 tahun berdiri.

3) Ronde Titoni

Warung Ronde Titoni terletak di daerah Kidul Dalem tepatnya di Jl KH. Zainul Arifin. Letaknya cukup mudah ditemukan karena terletak di seberang mie Gloria serta masih tetap mempertahankan nuansa 'jadul' pada warungnya.

4) Sate Gebug

Warung Sate Gebug menyajikan menu berbahan dasar daging sapi, yaitu soto, sop, rawon, dan sate. Yang jadi andalan adalah sate gebugnya. Tak seperti sate pada umumnya, di sini daging sapi digebug alias dipukul-pukul sampai lunak.

5) Warung Brintik

Malang dikenal sebagai surganya kuliner lawas, salah satu yang dikenal masyarakat luas adalah Rawon Brintik. Warung makan tersebut sudah

berdiri sejak tahun 1942, atau pada saat Jepang memasuki Indonesia setelah mengalahkan Belanda.

6) Depot Hok Lay

Hok Lay merupakan salah satu restoran yang paling terkenal karena Lumpia sejak puluhan tahun lalu di Malang adalah Hok lay. Dari tampilan rumah makannya sendiri, Hok Lay seakan membawa kita ke ruang waktu kembali ke beberapa puluh tahun ke belakang.

7) Puthu Lanang

Putu Lanang merupakan kuliner tradisional. Putu lanang sendiri merupakan makanan yang terbuat dari tepung beras, gula merah, dan kelapa. Istilah lanang digunakan untuk membedakan makanan ini dari putu ayu.

8) Pecel Kawi

Pecel Kawi merupakan kuliner pecel yang legendaris di Kota Malang. Kuliner yang berdiri sejak tahun 1975 ini berlokasi di jalan Kawi Atas, Kota Malang.

9) Depot Gang Djangkrik

Depot Gang Djangkrik merupakan kuliner legendaris di Kota Malang yang menyajikan *Chinese food*. Kuliner legendaris ini sudah berdiri sejak tahun 1960.

10) Soto Geprak Mbah Djo

Soto Geprak Mbah Djo ini memiliki resep rahasia yang telah digunakan sejak tahun 1935. Resep yang dijaga dan terus disajikan secara turun-temurun inilah yang membuat soto ini banyak dicari oleh orang yang

berkunjung ke Malang. Selain soto, menu yang bisa di coba yaitu ayam dan bebek goreng serta bakso yang juga dijual di warung Mbah Djo ini.

11) Bakpao Boldy

Bakpao Boldy selain asli dari Malang dan legendaris, meskipun zaman semakin modern Bakpao Boldy masih mempertahankan resep tradisionalnya. Tetap dengan bakpaonya yang tanpa pengawet, pemutih dan bahan kimia berbahaya lainnya.

12) Es Tawon Kidul Dalem

Es Tawon Kidul Dalem adalah es yang sederhana, hanya minuman segar yang dicampur kacang hijau, cincau, dawet, mutiara, blewah dan sirup merah. Daya tarik dari es ini adalah sirup yang dikelilingi banyak lebah atau tawon yang membuktikan bahwa gula yang digunakan adalah gula asli dari tebu.

13) Toko Oen

Toko Oen Malang merupakan salah satu restoran yang bertema legendaris khas gaya klasik Belanda dalam setiap sudutnya hingga koki dan pelayannya. Salah satu obyek wisata yang berada di Malang ini tepatnya di Jalan Jend Basuki Rahmat No. 5 banyak mengundang pengunjung baik lokal maupun asing.

14) Soto Daging Rahayu

Soto Daging Rahayu merupakan salah satu usaha kuliner warga Kota Malang yang telah berdiri sejak 1928. soto daging rahayu termasuk salah satu kuliner legendaris yang perlu dinikmati wisatawan. Apalagi rasa yang

disuguhkan soto daging ini sangat gurih dan mengedepankan nuansa rempah yang begitu kuat.

15) Sate dan Gule H Paino

Sate dan Gule H Paino merupakan kuliner legendaris yang berdiri sejak 1975, yang berlokasi di Bunul, Kota Malang. Sate dan Gule H Paino sekarang sudah buka cabang di berbagai daerah. Cita rasa sate dan gulanya masih tetap sama sejak pertama kali buka sampai sekarang.

16) Depot Pojok Rujak Cingur

Rujak cingur legendaris ini memiliki rasa yang enak. Petis yang menjadi ciri khasnya karena komposisi bahan masih original sejak tahun 1951. Rujak uleg berisi sayur kangkung dan kecambah dipadu dengan tempe, tahu, menjes, lontong dan cingur sapi

17) Tahu Lontong Lonceng

Tahu lontong lonceng telah memanjakan lidah pelanggannya sejak tahun 1935. Tak heran, jika rasa tahu lontong yang disajikan memang berbeda dari tahu lontong pada umumnya. Menu depot tahu lontong lonceng terbilang cukup sederhana. Depot ini hanya menawarkan tiga menu utama, yaitu tahu telur lontong, tahu telur nasi, dan tahu lontong biasanya.

18) Soto Ayam Lombok

Soto Ayam Lombok yang sudah melegenda hampir lima puluh tahun dengan bumbu khusus tambahan bubuk koya yang terbuat dari parutan kelapa yang disangrai ada di Kota Malang, Jawa Timur. Dinamakan Soto Lombok karena pertama kali berjualan di Jalan Lombok, Malang. Sampai sekarang ini mempunyai enam cabang di Jawa Timur.

## 19) Bakso President

Bakso president merupakan kuliner yang berlokasi di jalan BotangHari yang tempatnya tepat berada di belakang Hotel Savana. Kuliner ini sudah ada sejak 1986.

## 20) Sego Resek

Sang pemilik Sego Resek, Tukiman, telah mulai berjualan sejak 1959 dan mengambil lokasi di samping tempat pembuangan sampah. Nama warung legendaris ini berasal dari pembuangan sampah atau resek, lokasi awal berdirinya warung tersebut. Cara masak dari sego goreng resek ini masih cukup tradisional karena masih menggunakan kompor arang dan kayu.

## 21) Bakso Bakar Pak Man

Bakso Bakar Pak Man yang merupakan pelopor dari bakso bakar di Malang. Rupanya bakso bakar ini ditemukan dengan cara yang cukup unik. Bakso Bakar Pak Man telah banyak mencuri hati para wisatawan atau warga yang ingin menikmati sajian rasa bakso yang berbeda.

## 22) Orem Orem Arema

Orem-Orem Arema merupakan kuliner legendaris sekaligus khas Malang. Orem-Orem Arema menjadi tempat yang menyajikan kuliner orem-orem. Orem-Orem Arema sudah berdiri sejak tahun 1995.

## 23) Warung Lama H Ridwan

Warung Lama H. Ridwan merupakan warung tertua di kota Malang karena sudah berdiri sejak tahun 1925 dengan rasa yang masih terjaga hingga kini. Warung ini mengaku lebih tua 20 tahun dibanding usia Republik Indonesia.

Namun secara nyata, warung ini memiliki usia yang lebih tua yaitu sejak tahun 1919. Tahun 1925 sendiri dipilih karena pada waktu itu lah H. Ridwan mulai memiliki kios di Pasar Besar Malang yang baru berdiri.

24) Rujak Manis Semeru

Rujak Manis Semeru merupakan kuliner legendaris yang berdiri sejak 1986, lokasi Rujak Semeru berada di jalan Semeru. Beberapa menu andalan diantaranya tahu petis, rujak buah, dan es degan.

25) Soto Basket

Soto Basket yang berdiri sejak tahun 1950-an ini mampu bertahan selama puluhan tahun. Nama 'basket' sebagai embel-embel sendiri muncul karena memang lokasi warung ini yang pada dahulu berada di samping lapangan basket yang dahulu terletak di jalan Agus Salim. Lokasi soto yang dekat dengan lapangan basket ini lah yang membuat munculnya nama Soto Basket yang bertahan hingga sekarang.

26) Rumah Makan Cairo

Rumah Makan Cairo berdiri sejak tahun 1953 menyajikan berbagai pilihan menu Timur Tengah yang menggelitik selera makan. Beberapa di antaranya seperti sate kambing, gule kambing, krengsengan, sop cairo, nasi goreng cairo, nasi kebuli dan lainnya. Nuansa Timur Tengah yang kental terasa dalam semua menu yang ditawarkan rumah makan legendaris ini.

27) Sekol Duck

Sekol *Duck* merupakan kuliner legendaris berupa bebek. Sekol Duck sudah berdiri sejak tahun 1986, berlokasi di jalan Letjen. Bebek yang disajikan

memiliki tekstur yang lembut sehingga membuat rumah makan ini ramai pengunjung.

#### 28) Pia Mangkok Malang

Pia Mangkok sebetulnya adalah dari Pia Cap Mangkok. Sebab masyarakat lebih suka mempendek nama, maka lebih sering disebut Pia Mangkok. Pia Mangkok sudah berdiri sejak 1959. Pia ini sekilas nyaris sama saja dengan bakpia maupun pia-pia di daerah lain. Ketika dipecah atau digigit nampak rekahan lapisan-lapisan kulit pia mengisi sela diantara kulit dan isian pia.

#### 29) Depot Es Talun

Kedai Es Talun ini telah berdiri sejak tahun 1950. Kedai Es Talun Malang ini menyajikan beragam menu seperti es campur, es talun, es teler, es buah, dan es mocca. Penamaan ‘talun’ sendiri diambil dari nama kampung kedai ini berada yaitu di Kampung Talun.

### **4.1.2 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 (Noor Shodiq, 2017:2).

### **4.1.3 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.

#### **4.1.4 Judul Buku**

Judul buku yaitu *Culinary Experience of Malang* yang berasal dari bahasa inggris ini dikarenakan target audiens buku bukan berasal dari Kota Malang saja. *Culinary Experience of Malang* ini jika diterjemahkan berarti “Pengalaman Kuliner di Malang”

#### **4.1.5 Maksud dan Tujuan**

Maksud dan tujuan perancangan ini adalah memperkenalkan atau menginformasikan tempat-tempat kuliner legendaris di Kota Malang dan tampilan penggunaannya. Tujuannya agar wisatawan memahami dan mengerti tentang kuliner legendaris yang ada di Kota Malang.

#### **4.1.6 Konsep Layout Buku**

Konsep layout cenderung simpel dan menggunakan elemen ilustrasi. Layout di buat sederhana agar pembaca lebih mudah memahami buku ilustrasi digital painting.

#### 4.1.7 Gambar Sketsa

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.

#### 4.1.8 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 .

#### 4.1.9 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 :

##### 4.1.9.1 Jennifer Lynne

Berikut layout elemen font jenis Jennifer Lynne:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
YZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890!@#\$%^&\*()

#### **4.1.9.2 Smooth Stone**

Berikut layout elemen font jenis Smooth Stone:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 !@#\$%^&\* ()

#### **4.1.9.3 Aron Grotesque**

Berikut layout elemen font jenis Aron Grostesque:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 !@#\$%^&\*()

#### **4.1.9.4 Sugar & Vinegar**

Berikut layout elemen font jenis Sugar & Vinegar:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 !@#\$%^&\*()

#### **4.1.10 Media Promosi**

Berdasarkan target sasaran perancangan buku ilustrasi digital painting Culinary Experience of Malang, dibutuhkan media yang dapat menunjang kebutuhan target sasaran. Beberapa media penunjang yang akan dibuat adalah :

##### **4.1.10.1 Pembatas buku,**

Pembatas buku memudahkan para pengguna untuk menandai halaman yang telah dibaca.

#### **4.1.10.2 Tote Bag,**

*Tote Bag* media yang digunakan sebagai alat yang memudahkan pengguna membawa buku dan dapat mencegah agar buku tidak cepat rusak.

#### **4.1.10.3 Brosur**

Brosur ditujukan untuk distribusi yang lebih luas, yaitu dapat diberikan kepada target sasaran secara langsung.

#### **4.1.10.4 Poster**

Poster digunakan untuk menjadi media promosi dan penyampaian pesan atau informasi yang sesuai.

#### **4.1.10.5 Merchandise**

*Merchandise* dilihat dari segi behavior target sasaran media ini sangat diminati. *Merchandise* yang dibuat yaitu, pin, stiker, dll.

#### **4.1.10.6 Sosial Media,**

Sosial Media sebagai media penyampaian informasi masa kini, sarana informasi yang bisa menjangkau lebih luas.

### **4.1.11 Spesifikasi Buku**

#### **4.1.11.1 Ukuran**

Ukuran buku yaitu 21 cm x 21 cm

#### **4.1.11.2 Bahan**

Sampul buku yaitu Art Paper 210 gram, isi buku art paper 120 gram. Sehingga buku tidak terlalu berat ketika dibaca maupun dibawa.

#### **4.1.11.3 Jilid**

Menggunakan jilid spiral atau ring karena memudahkan membaca buku, gambar maupun tulisan tidak ada yang kepotong maupun tertutupi.

#### **4.1.11.4 Isi buku**

Buku berisi tentang kuliner legendaris di Kota Malang.

### **4.2 Hasil Perancangan**

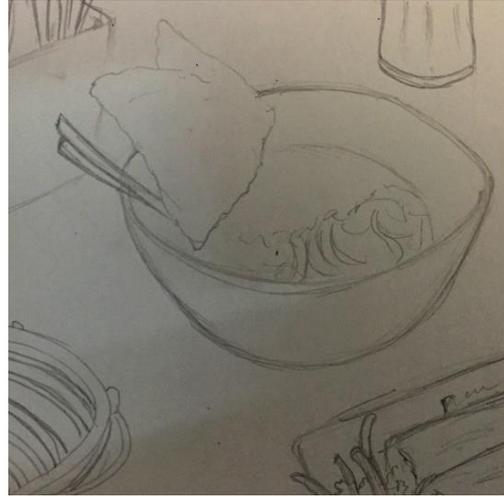
Hasil rancangan adalah salah satu hasil dari proses yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, sebuah hasil yang menjawab permasalahan dalam perancangan melalui pendekatan yang telah dijabarkan dengan hasil akhir berupa gambar rancangan, seperti thumbnail, sketsa, hingga finalisasi visual siap untuk diimplementasikan.

#### **4.2.1 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.



**Gambar 4.1** Foto kuliner Hok Lay



**Gambar 4.2** Gambar sketsa kuliner Hok Lay

*Digital painting* merupakan hasil sketsa difoto mrnggunakan 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 4.3** 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 disetting multiply, color burn, dan saturation sehingga warna dan objek grayscale bisa menyatu.



**Gambar 4.4** Pewarnaan dasar

Tahap akhir digital painting yaitu pemberian cahaya dan editing. Pada tahap ini gambar ilustrasi diedit pada penajaman warna, exposure di edit 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 4.5** Gambar hasil

## 4.2.2 Layout Buku

Sesuai gambar ilustrasi selesai di rancang, 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. *Layout* buku sebagai berikut

### 4.2.2.1 Cover Buku

Cover buku ini memiliki dominasi warna hangat yang menggambarkan nikmatnya kuliner di Kota Malang. Pemilihan warna ini bertujuan untuk memberikan kesan kepada target audiens merasakan sensasi berkuliner di Kota Malang. Dengan ilustrasi mie yang diadopsi dari *cwie mie* yang menjadi ikonik kuliner di Kota Malang.



Gambar 4.6 Cover buku Culinary Experience of Malang

### 4.2.2.2 Halaman awal

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



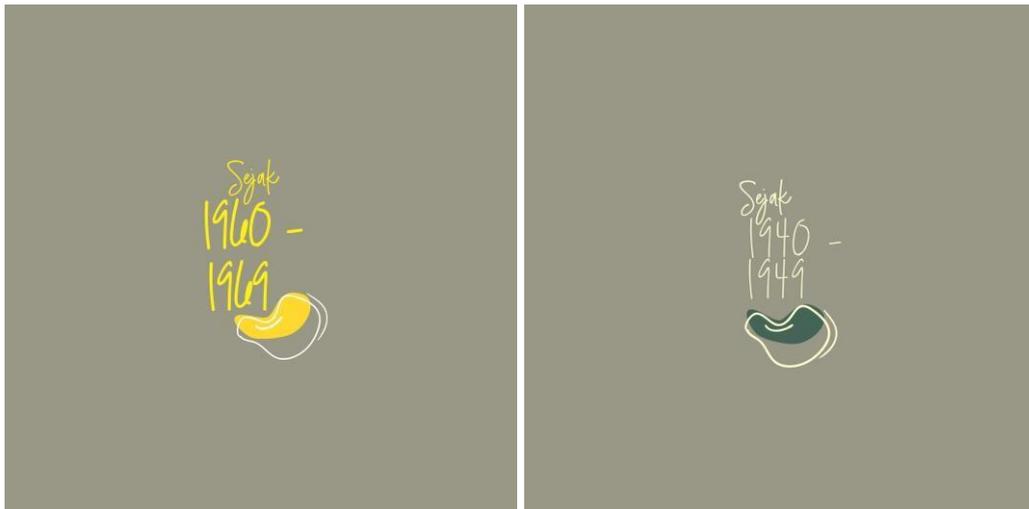
Gambar 4.7 Halaman awal buku

#### 4.2.2.3 Sub Judul

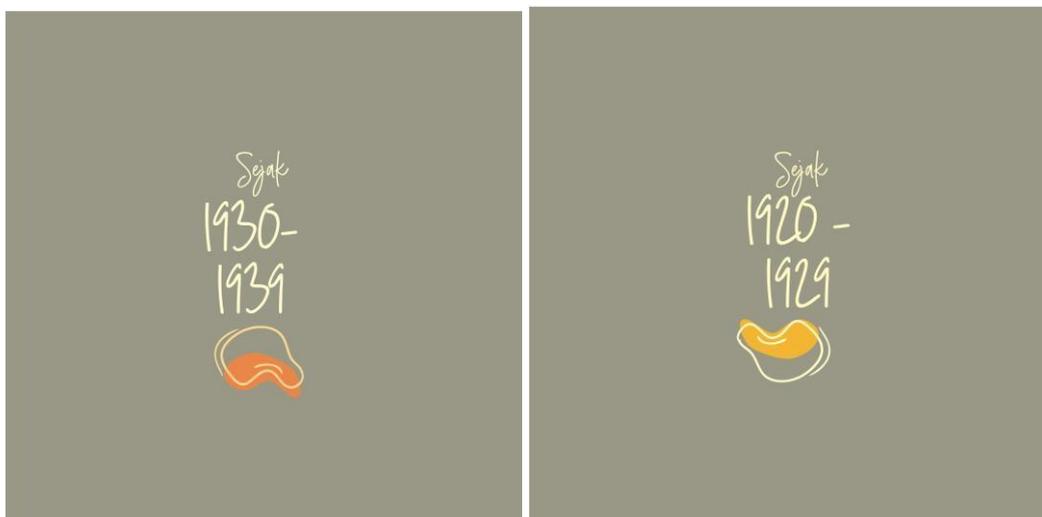
Sub judul berisi info mengenai tahun berdiri kuliner legendaris. Sub judul di tampilkan pada awal setiap masing-masing konten buku menurut tahun berdiri kuliner legendaris tersebut.



Gambar 4.8 Sub judul buku



**Gambar 4.9** Sub judul buku



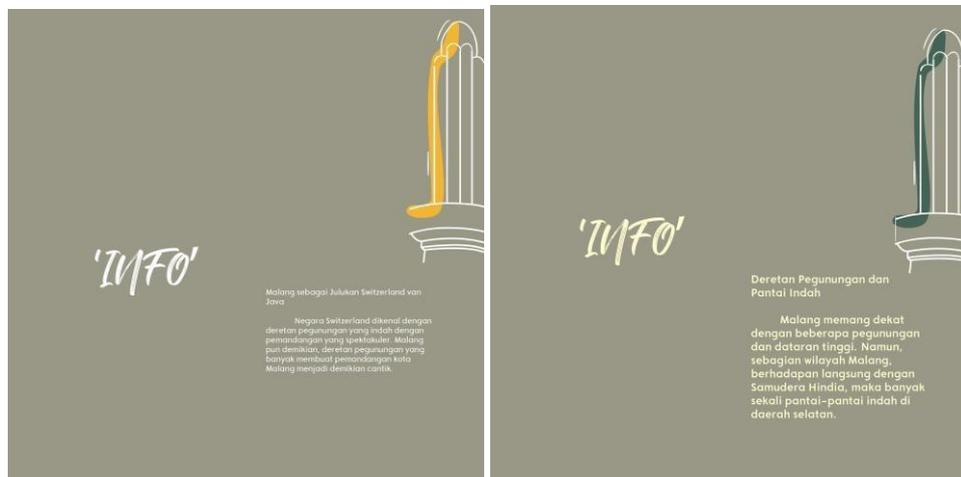
**Gambar 4.10** Sub judul buku

#### 4.2.2.4 Info

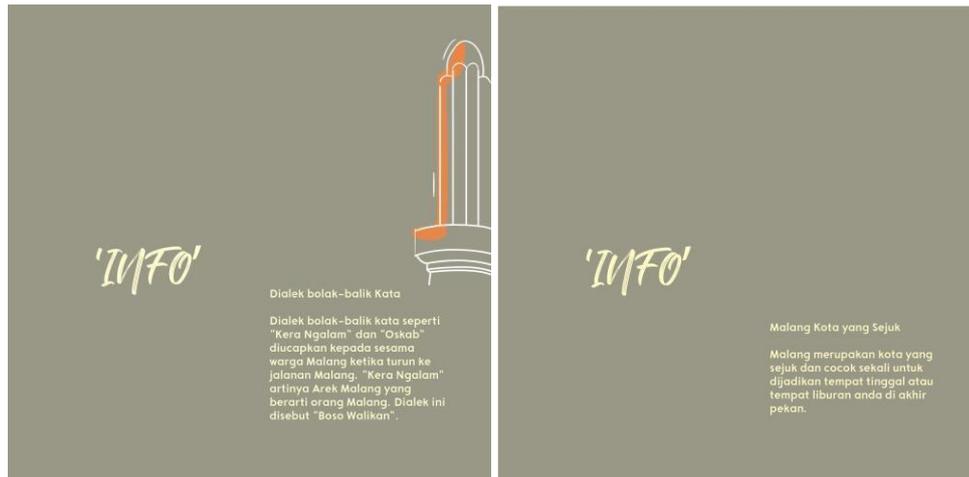
Info berupa konten kecil yang berisi tentang fakta-fakta Kota Malang. Info akan banyak dijumpai di bagian awal sub judul.



Gambar 4.11 Info buku



Gambar 4.12 Info buku



Gambar 4.13 Info buku

#### 4.2.2.5 Isi

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 4.14 Isi buku



**Gambar 4.15** Isi buku

Rujak Manis Semeru merupakan kuliner legendaris yang berdiri sejak 1986, lokasi Rujak Semeru berada di jalan Semeru. Beberapa menu andalan diantaranya tahu petis, rujak buah, dan es degan.

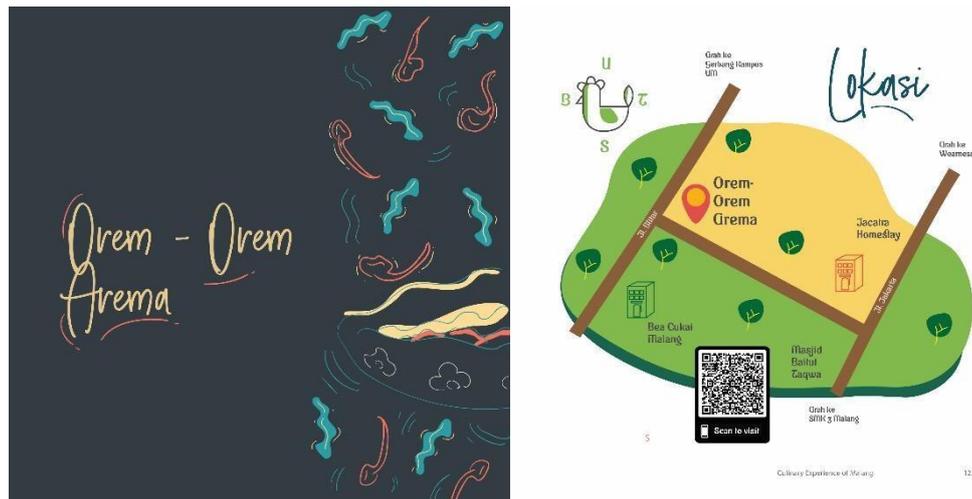


**Gambar 4.16** Isi buku



Gambar 4.17 Isi buku

Sekol *Duck* merupakan kuliner legendaris berupa bebek. Sekol Duck sudah berdiri sejak tahun 1986, berlokasi di jalan Letjen. Bebek yang disajikan memiliki tekstur yang lembut sehingga membuat rumah makan ini ramai pengunjung.



Gambar 4.18 Isi buku



11. Culinary Experience of Malang

Sejak  
1995



Orem-orem khas Arema sudah berjualan sejak tahun 1995. Resep orem-orem ini adalah warisan dari orang tua penjual, muncul niat berjualan orem-orem karena saat itu belum ada yang menjual orem-orem dengan citarasa seperti yang dibuat orang tua penjual. Mencoba berjualan orem-orem ini, ternyata mendapat sambutan positif dari pelanggannya.

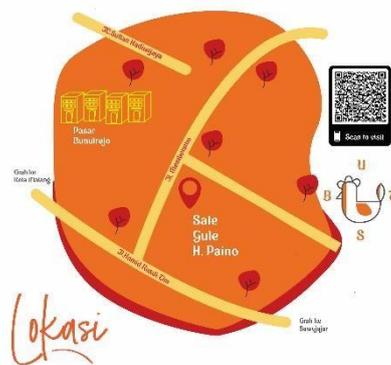
Makanan ini cocok dijadikan sarapan pagi ataupun menu makan siang. Harganya yang terjangkau dan rasanya yang nikmat membuat kuliner ini tidak membosankan untuk disantap.

12. Culinary Experience of Malang

12.

**Gambar 4.19** Isi buku

Orem-Orem Arema merupakan kuliner legendaris sekaligus khas Malang. Orem Orem Arema menjadi tempat yang menyajikan kuliner orem-orem. Orem-Orem Arema sudah berdiri sejak tahun 1995.



Culinary Experience of Malang

13.

**Gambar 4.20** Isi buku



17. Culinary Experience of Malang

Sate dan Gule H Paino bermula dari almarhum H. Paino yang saat itu masih lajang pada tahun 1973 berusaha mengumpulkan modal bersama dua temannya, yakni almarhum Sampuri dan almarhum Kuanan. Sate Bunul Haji Paino ini sudah berdiri sejak tahun 1973 dan pada saat itu berlokasi di perempatan jalan JA Suprpto dan jalan Kaliurang. Pada saat itu, Haji Paino masih berjualan menggunakan gerobaknya bersama dua

orang kerabatnya. Walaupun menggunakan gerobak dan di pinggir jalan, usahanya tersebut cukup laris, terbukti dari omzet harinya yang bisa mencapai 300 tusuk sate.

Usaha sate kambing Paino semakin maju ketika pada tahun 1977 dia pindah ke sebelah timur pasar Bunul yang ditempatinya hingga sekarang. Kemajuan yang terjadi ini membuat warung ini menjadi semakin terkenal dan terus berkembang menjadi salah satu warung sate kambing yang cukup terkenal di Malang.

Sejak  
1975

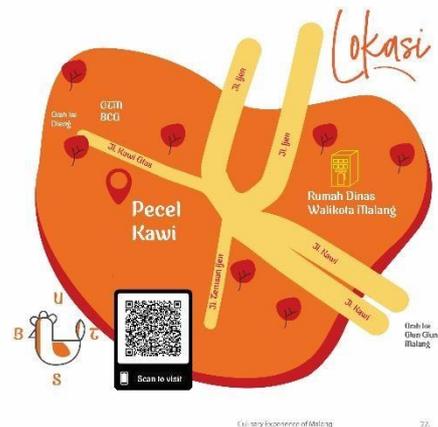
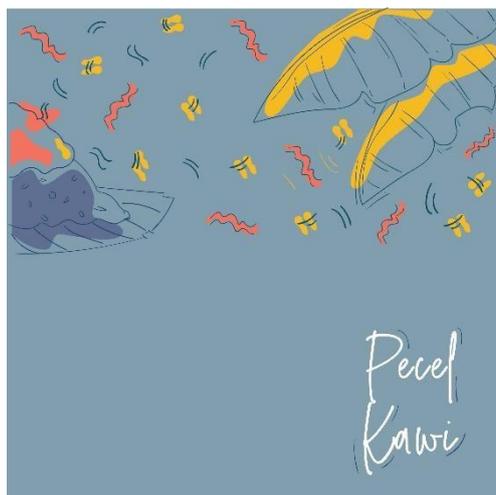


Culinary Experience of Malang

18.

**Gambar 4.21** Isi buku

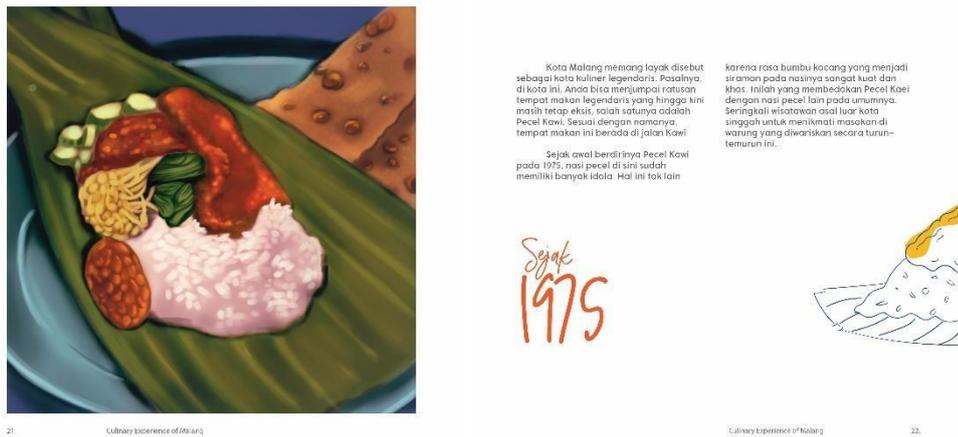
Sate dan Gule H Paino merupakan kuliner legendaris yang berdiri sejak 1975, yang berlokasi di Bunul, Kota Malang. Sate dan Gule H Paino sekarang sudah buka cabang di berbagai daerah. Cita rasa sate dan gulunya masih tetap sama sejak pertama kali buka sampai sekarang.



Culinary Experience of Malang

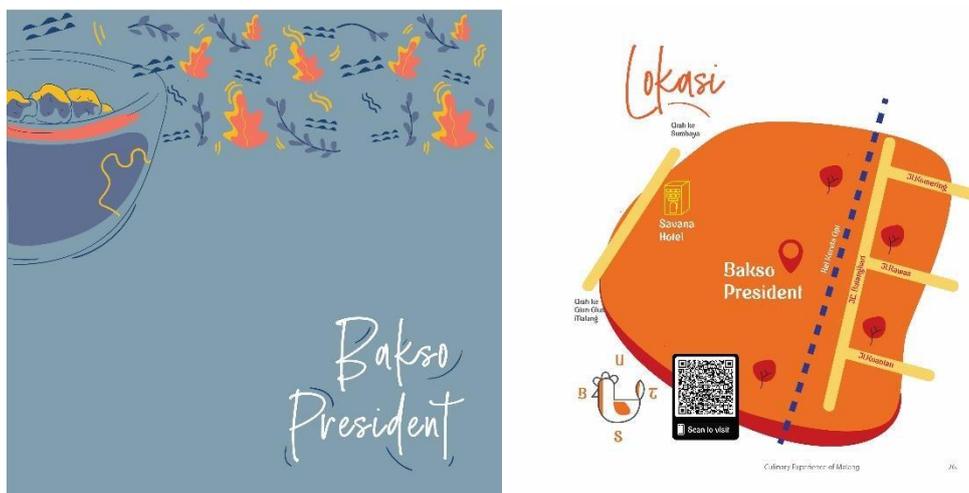
22.

**Gambar 4.22** Isi buku



Gambar 4.23 Isi buku

Pecel Kawi merupakan kuliner pecel yang legendaris di Kota Malang. Kuliner yang berdiri sejak tahun 1975 ini berlokasi di jalan Kawi Atas, Kota Malang.



Gambar 4.24 Isi buku



Gambar 4.25 Isi buku

Bakso president merupakan kuliner yang berlokasi di jalan BotangHari yang tempatnya tepat berada di belakang Hotel Savana. Kuliner ini sudah ada sejak 1986.



Gambar 4.26 Isi buku



31. Culinary experience of Malang

Sejak  
1  
9  
6  
0

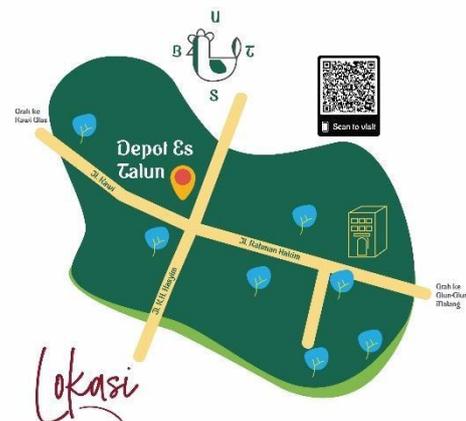
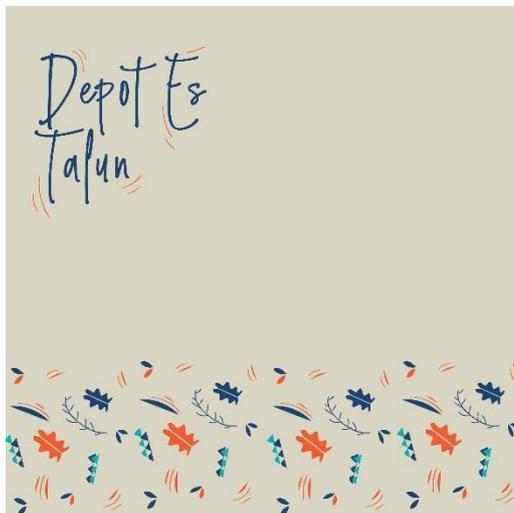
Depot Gang Djangkrik merupakan salah satu restoran di kawasan Kota Malang yang menyajikan aneka hidangan Chinese Food. Depot Gang Djangkrik layak masuk dalam daftar petualangan kuliner ketika Anda berkunjung ke Malang. Tempatnya sederhana, di bagian depan berfungsi sebagai dapur, display makanan, sekaligus tempat pembayaran.



Culinary Experience of Malang 32.

**Gambar 4.27** Isi buku

Depot Gang Djangkrik merupakan kuliner legendaris di Kota Malang yang menyajikan *Chinese food*. Kuliner legendaris ini sudah berdiri sejak tahun 1960.



Culinary Experience of Malang 36.

**Gambar 4.28** Isi buku



99. Culinary Experience of Malang

Sejak  
1950

Kedai Es Talun ini telah berdiri sejak tahun 1950. Kedai Es Talun Malang ini menyajikan beragam menu seperti es campur, es talun, es teler, es buah, dan es mocca. Penamaan 'talun' sendiri diambil dari nama kampung kedai ini berada yaitu di Kampung Talun.

Es Talun menjadi menu andalan. Es Talun ini sebenarnya adalah es campur khas Kedai Taloen yang terdiri dari serutan blewah, potongan nenas, cincin hitam, dawet, dan isian lain yang kemudian diberi es batu serut hingga menggantung.

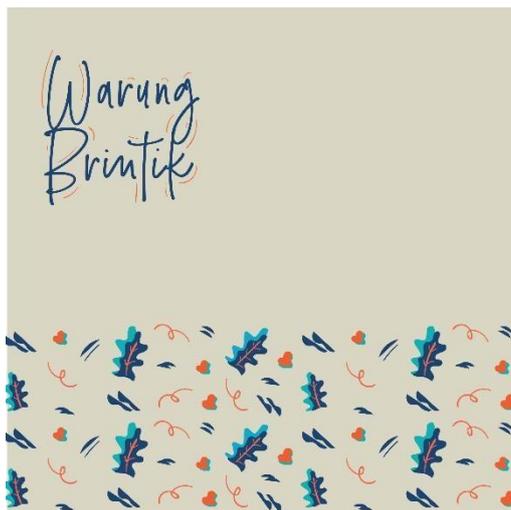


Culinary Experience of Malang

40.

**Gambar 4.29** Isi buku

Kedai Es Talun ini telah berdiri sejak tahun 1950. Kedai Es Talun Malang ini menyajikan beragam menu seperti es campur, es talun, es teler, es buah, dan es mocca. Penamaan 'talun' sendiri diambil dari nama kampung kedai ini berada yaitu di Kampung Talun.



Culinary Experience of Malang

40.

**Gambar 4.30** Isi buku



43. Culinary Experience of Malang



Warung makan Brintik sudah berdiri sejak tahun 1942, atau pada saat Jepang memasuki Indonesia setelah mengalahkan Belanda.

Dengan ruangan yang tidak terlalu besar, penampakan warung ini masih terkesan kuno. Menurut pemiliknya sekarang, Hj. Maslika. Dikatakan jika kesan kuno memang dipertahankan turun temurun. Dirinya sebagai generasi ketiga alias cucu pendiri warung ini hanya bisa meneruskan saja. Walaupun ada perubahan adalah mengedat di bagian tertentu yang telah kusam.

Kesan klasik muncul saat masuk ke warung tersebut. Dengan kursi dan mejanya berderet panjang. Anda juga bisa menemukan toples hijau besar klasik sebagai tempat krupuk yang ada di setiap meja. Menu andalan warungnya adalah semur daging dan rawon.

Culinary Experience of Malang 44.

Gambar 4.31 Isi buku

Malang dikenal sebagai surganya kuliner lawas, salah satu yang dikenal masyarakat luas adalah Rawon Brintik. Warung makan tersebut sudah berdiri sejak tahun 1942, atau pada saat Jepang memasuki Indonesia setelah mengalahkan Belanda.



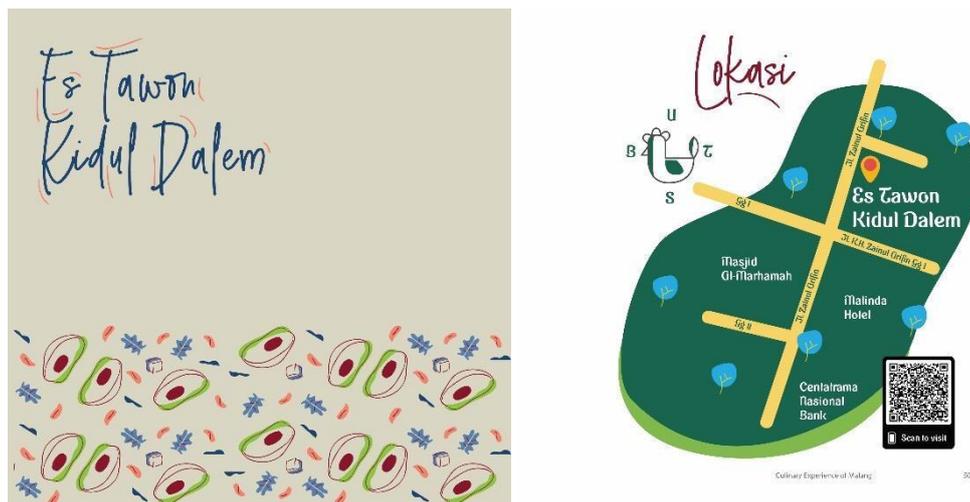
Culinary Experience of Malang 45.

Gambar 4.32 Isi buku



Gambar 4.33 Isi buku

Bakpao Boldy selain asli dari Malang dan legendaris, meskipun zaman semakin modern Bakpao Boldy masih mempertahankan resep tradisionalnya. Tetap dengan bakpaonya yang tanpa pengawet, pemutih dan bahan kimia berbahaya lainnya.



Gambar 4.34 Isi buku



Gambar 4.35 Isi buku

Es Tawon Kidul Dalem adalah es yang sederhana, hanya minuman segar yang dicampur kacang hijau, cinau, dawet, mutiara, blewah dan sirup merah. Daya tarik dari es ini adalah sirup yang dikelilingi banyak lebah atau tawon yang membuktikan bahwa gula yang digunakan adalah gula asli dari tebu.

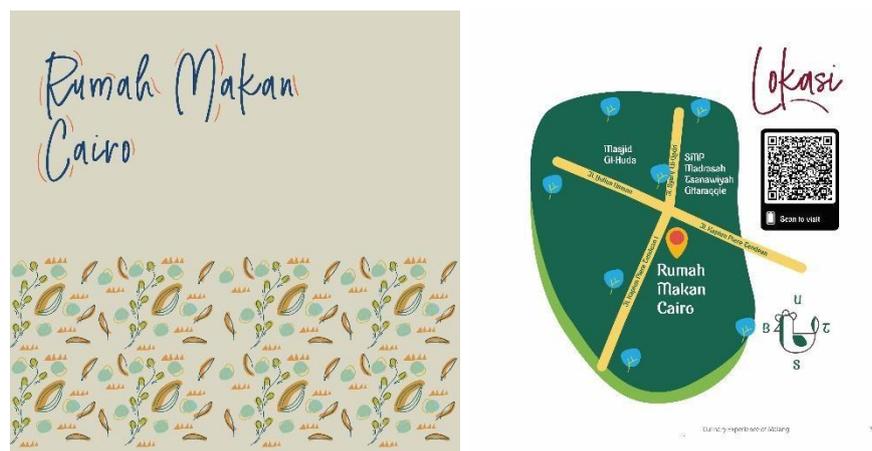


Gambar 4.36 Isi buku



**Gambar 4.37** Isi buku

Rujak cingur legendaris ini memiliki rasa yang enak. Petis yang menjadi ciri khasnya karena komposisi bahan masih original sejak tahun 1951. Rujak uleg berisi sayur kangkung dan kecambah dipadu dengan tempe, tahu, menjes, lontong dan cingur sapi



**Gambar 4.38** Isi buku



Gambar 4.39 Isi buku

Rumah Makan Cairo berdiri sejak tahun 1953 menyajikan berbagai pilihan menu Timur Tengah yang menggelitik selera makan. Beberapa di antaranya seperti sate kambing, gule kambing, krengsengan, sop cairo, nasi goreng cairo, nasi kebuli dan lainnya. Nuansa Timur Tengah yang kental terasa dalam semua menu yang ditawarkan rumah makan legendaris ini.



Gambar 4.40 Isi buku



64. Culinary Experience of Malang

Sejak  
1955

Soto Ayam Lombok yang sudah melegenda hampir lima puluh tahun dengan bumbu khusus tambahan bubuk koya yang terbuat dari parutan kelapa yang disangrai ada di Kota Malang, Jawa Timur. Dinamakan Soto Lombok karena pertama kali berjualan di Jalan Lombok, Malang. Sampai sekarang ini mempunyai enam cabang di Jawa Timur. Soto Lombok sudah melegenda lima puluh tahun di rintis oleh Bapak Abdulrahman Murtadja Kamen dan sekarang dikelola oleh anak-anaknya.

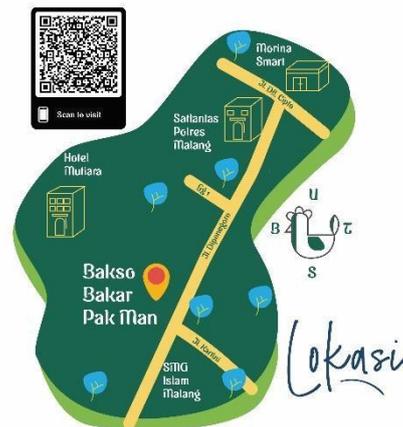
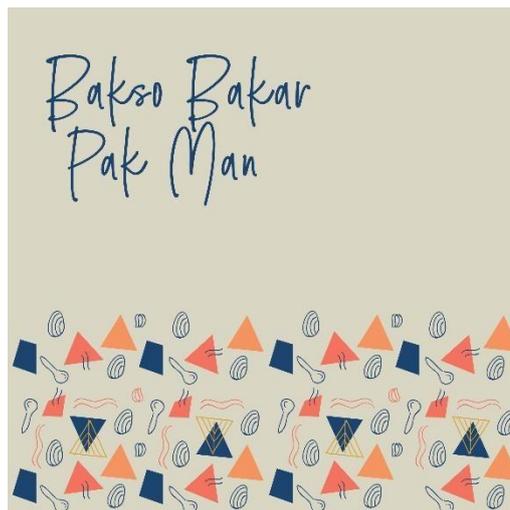
Gerobak sotonya cukup unik model khas gerobak zaman dahulu dengan meja untuk meracik sotonya reedid dan pramunaj yang meracik harus duduk di kursi kecil atau diangkik (bahasa Jawa). Sau sap kuali soto yang terbuat dari panci yang sangat besar membuat harum ruangan dengan khas rasa soto. Tungku apinya menyala terus dan racikan sotonya sudah standar sehingga rasanya tidak berubah selama lima puluh tahun.

Culinary Experience of Malang

65.

**Gambar 4.41** Isi buku

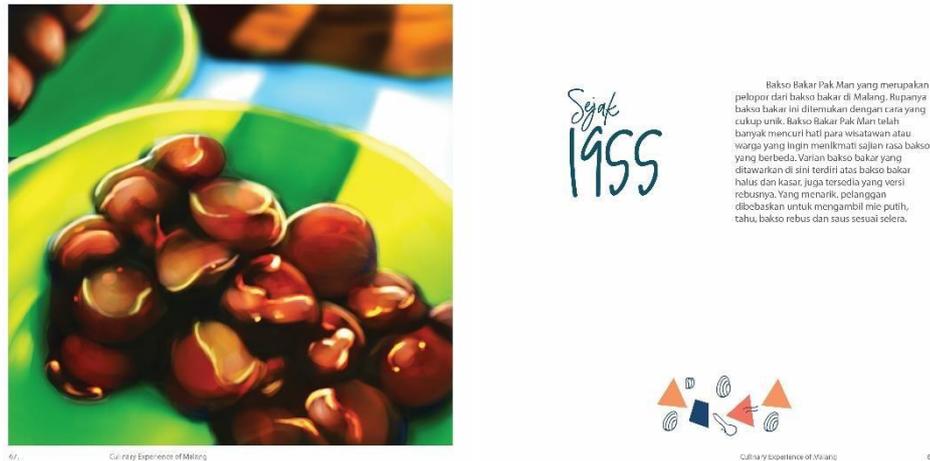
Soto Ayam Lombok yang sudah melegenda hampir lima puluh tahun dengan bumbu khusus tambahan bubuk koya yang terbuat dari parutan kelapa yang disangrai ada di Kota Malang, Jawa Timur. Dinamakan Soto Lombok karena pertama kali berjualan di Jalan Lombok, Malang. Sampai sekarang ini mempunyai enam cabang di Jawa Timur.



Culinary Experience of Malang

66.

**Gambar 4.42** Isi buku

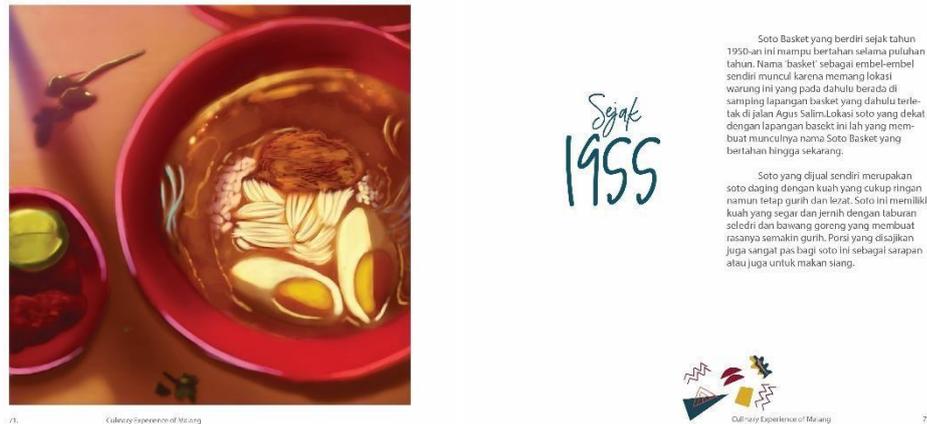


**Gambar 4.43** Isi buku

Bakso Bakar Pak Man yang merupakan pelopor dari bakso bakar di Malang. Rupanya bakso bakar ini ditemukan dengan cara yang cukup unik. Bakso Bakar Pak Man telah banyak mencuri hati para wisatawan atau warga yang ingin menikmati sajian rasa bakso yang berbeda.



**Gambar 4.44** Isi buku



**Gambar 4.45** Isi buku

Soto Basket yang berdiri sejak tahun 1950-an ini mampu bertahan selama puluhan tahun. Nama 'basket' sebagai embel-embel sendiri muncul karena memang lokasi warung ini yang pada dahulu berada di samping lapangan basket yang dahulu terletak di jalan Agus Salim. Lokasi soto yang dekat dengan lapangan basket ini lah yang membuat munculnya nama Soto Basket yang bertahan hingga sekarang.

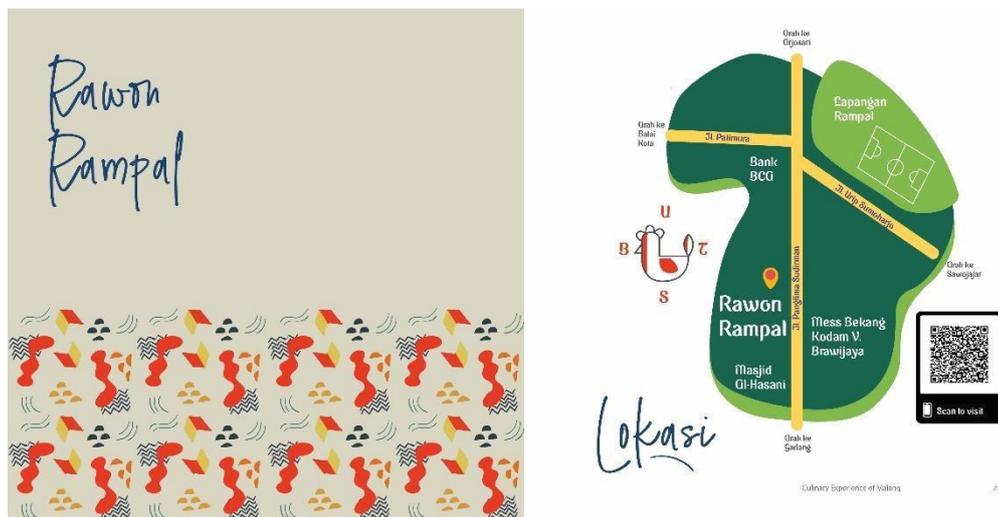


**Gambar 4.46** Isi buku



Gambar 4.47 Isi buku

Warung Citra berdiri sejak tahun 1956 hingga sekarang, tetap eksis meskipun di Kota Malang semakin menjamur kuliner dari berbagai daerah. Salah satu kuliner yang legendaris di Warung Citra dan menjadi idola adalah gado-gado.



Gambar 4.48 Isi buku



79. Culinary Experience of Malang

Sejak  
1957

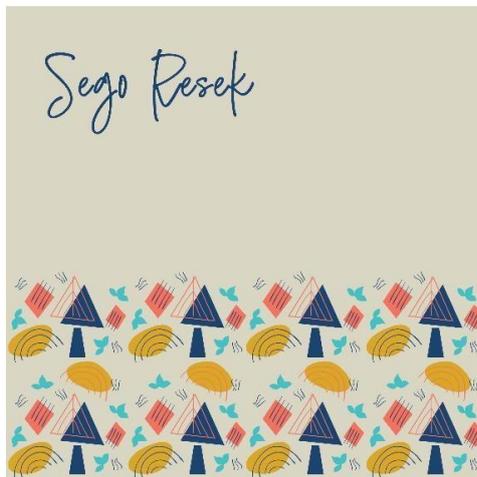
Rawon Rampal berdiri sejak tahun 1957, yang berarti sudah berdiri selama 61 tahun. Hal yang paling unik dan membuat Rawon Rampal sampai saat ini selalu diburu adalah karena selain resep yang dipertahankan, cara memasaknya pun tak berubah. Rawon Rampal masih menggunakan tungku dan arang yang membuat rasa dan aroma berbeda.

Ciri khas dari Rawon Rampal juga dari penampilan rawon yang lebih pekat tanpa lemak. Hanya ada kuah dan daging sapi dengan potongan cakap tebal yang empuk. Setiap satu panci yang dibuat selalu dicampur dengan satu kilogram bumbu yang di antaranya adalah campuran keluk, kunyit, bawang putih, bawang merah, jahe, serai, lengkuas, dan jeruk purut. Dan bumbu ini tak pernah diubah dari pertama rawon ini ada hingga saat ini.



80. Culinary Experience of Malang

Gambar 4.49 Isi buku



81. Culinary Experience of Malang

Gambar 4.50 Isi buku

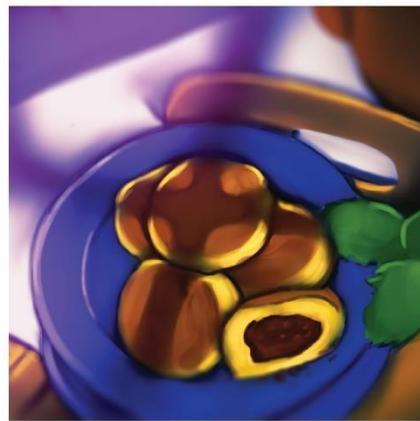


**Gambar 4.51** Isi buku

Sego resek pada tahun 1959, awalnya warung buka di tepi jalan kasin bedekatan dengan tempat pembuangan sampah, sejak itulah warung pertama kali di rintis. Proses memasak yang di campur – campur jadi satu, oleh sebab itulah dinamakan sego resek.



**Gambar 4.52** Isi buku



87. Culinary Experience of Malang

Sejak  
1959

Pia Mangkok sebetulnya adalah dari Pia Cap Mangkok. Sebab masyarakat lebih suka memperpendek nama, maka lebih sering disebut Pia Mangkok. Pia Mangkok sudah berdiri sejak 1959. Pia ini sekilas nyaris sama saja dengan bakpia maupun pia-pia di daerah lain. Ketika dipecah atau digigit nampak rekahan lapisan-lapisan kulit pia mengisi sela diantara kulit dan isian pia.

Secara rasa, tersedia beberapa varian rasa yang ditawarkan. Diantaranya adalah kacang ijo, coklat, keju, tangjewe, durian, dan kopi. Biasanya, yang menjadi favorit adalah Pia Cap Mangkok rasa kacang ijo dan coklat. Sedangkan untuk kopi dan durian masih tak banyak diproduksi. Pia ini hanya memiliki daya tahan hingga 2 minggu saja. Hal ini karena tidak ada bahan pengawet di dalamnya.

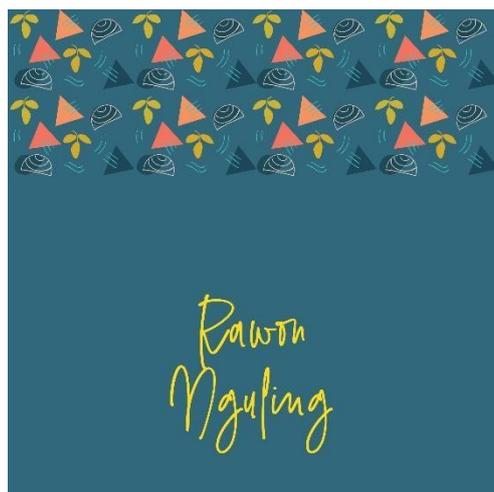


Culinary Experience of Malang

88.

Gambar 4.53 Isi buku

Pia Mangkok sebetulnya adalah dari Pia Cap Mangkok. Sebab masyarakat lebih suka memperpendek nama, maka lebih sering disebut Pia Mangkok. Pia Mangkok sudah berdiri sejak 1959. Pia ini sekilas nyaris sama saja dengan bakpia maupun pia-pia di daerah lain. Ketika dipecah atau digigit nampak rekahan lapisan-lapisan kulit pia mengisi sela diantara kulit dan isian pia.



Culinary Experience of Malang

89.

Gambar 4.54 Isi buku



85. Culinary Experience of Malang

Malang tak hanya dikenal sebagai kota wisata, namun kota ini juga menjadi surganya kuliner. Salah satu kuliner yang sudah legendaris dan patut dicoba saat berada di Malang yaitu Depot Rawon Nguling.

Depot Rawon Nguling selalu ramai dipadati pengunjung. Letaknya tidak jauh dari alun-alun Kota Malang, tepatnya di Jalan Zainal Arifin 52 Klojen. Lokasinya cukup mudah ditemukan karena berdekatan dengan pusat perbelanjaan Plaza Malang, Wiltra 1, dan Gajah Mada Plaza.

Di Depot Rawon Nguling ini, pengunjung bisa mencicipi cita rasa rawon yang lezat. Kuah rawon yang berwarna hitam namun tidak terlalu pekat dan tidak berlemak, dipadu potongan daging yang besar namun lembut membuat santapan ini sangat nikmat. Aroma bumbu rawonnya pun terasa harum menggoda.

Sejak  
1940

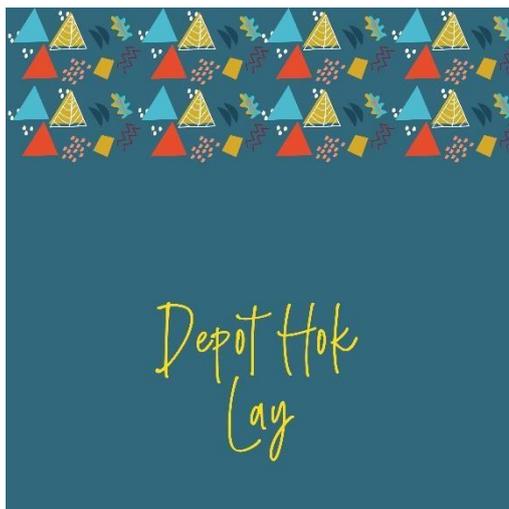


Culinary Experience of Malang

94.

Gambar 4.55 Isi buku

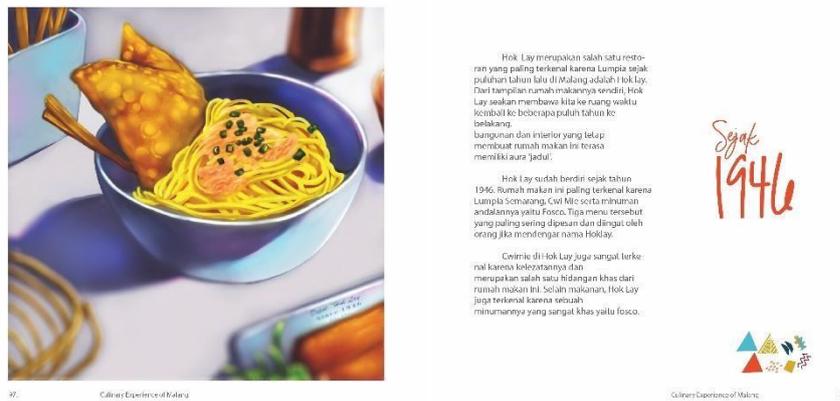
Di Depot Rawon Nguling ini, pengunjung bisa mencicipi cita rasa rawon yang lezat. Kuah rawon yang berwarna hitam namun tidak terlalu pekat dan tidak berlemak, dipadu potongan daging yang besar namun lembut membuat santapan ini sangat nikmat. Aroma bumbu rawonnya pun terasa harum menggoda.



Culinary Experience of Malang

96.

Gambar 4.56 Isi buku



**Gambar 4.57** Isi buku

Hok Lay merupakan salah satu restoran yang paling terkenal karena Lumpia sejak puluhan tahun lalu di Malang adalah Hok lay. Dari tampilan rumah makannya sendiri, Hok Lay seakan membawa kita ke ruang waktu kembali ke beberapa puluh tahun ke belakang. Lokasi yang memang berada di pusat kota dan banyak bangunan lawas serta bentuk bangunan dan interior yang tetap membuat rumah makan ini terasa memiliki aura 'jadul'.



**Gambar 4.58** Isi buku



101. Culinary Experience of Nsorang

Membicarakan anglo dan ronde di Malang rasanya kurang lengkap jika belum menciptakan anglo dan ronde Titoni. warung ini terletak di daerah Kidul Dalem tepatnya di Jl KH. Zainul Arifin. Letaknya cukup mudah ditemukan karena terletak di seberang mie Gloria serta masih tetap mempertahankan nuansa 'jadul' pada warnanya.

Tentu saja walaupun terdapat berbagai model penyajian ronde, rasa dari ronde Titoni ini sangat mantab dan cocok untuk menghangatkan tubuh. Kuah jahe yang hangat dan cukup pedas mulai dari tenggorokan hingga ke perut, ditambah berbagai sari dengan rasa manis mampu membuat tubuh merasa hangat dan kembali bertenaga.

Anglo juga biasanya cenderung lebih disukai oleh orang yang tidak suka rasa pedas karena kuahnya yang memang manis dan tetap mampu menghangatkan tubuh. Jika yang disajikan juga tidak kalah lezat.

Sejak  
1948

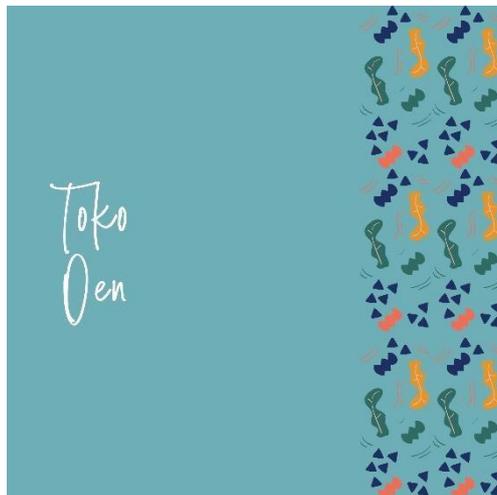


Culinary Experience of Malang

102.

Gambar 4.59 Isi buku

Warung Ronde Titoni terletak di daerah Kidul Dalem tepatnya di Jl KH. Zainul Arifin. Letaknya cukup mudah ditemukan karena terletak di seberang mie Gloria serta masih tetap mempertahankan nuansa 'jadul' pada warnanya.



Culinary Experience of Malang

103.

Gambar 4.60 Isi buku



107 Culinary Experiences of Malang



Toko Oen Malang merupakan salah satu restoran yang bertema legendaris khas gaya klasik Belanda dalam setiap sudutnya hingga koki dan pelayannya. Salah satu obyek wisata yang berada di Malang ini tepatnya di Jalan Jend Basuki Rahmat No. 5 banyak mengundang pengunjung baik lokal maupun asing. Ketika melewati pintu masuk maka akan merasakan suasana tempo dulu yang langsung menyapa seperti sedang kuno pada suatu waktu, pramusaji dengan busana khas zaman kolonial dan beberapa kursi terbuat dari kayu kuno yang terawat.

Sejak  
1930

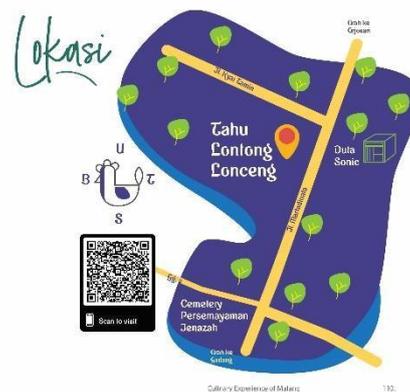
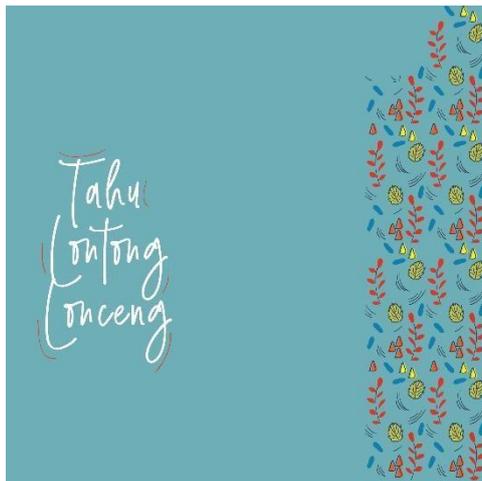
Sejarah Toko Oen Malang ini berawal pada tahun 1930 yang berdiri dengan nama Oen Ice Cream Palace Patisserie. Pada masa itu Toko Oen Malang ini menjadi tempat favorit dan populer bagi orang-orang Belanda dan Eropa. Sedangkan pemiliknya yang terkenal pada saat itu adalah orang yang berasal dari Tiongkok yaitu Max Liem yang memiliki marga Oen. Kemudian sajian yang utama disajikan di tempat ini adalah memo Belanda. Ciri khas yang dimiliki Toko Oen sangat cocok untuk dijadikan sebagai tempat untuk bernostalgia di kota Malang.

Culinary Experiences of Malang

108

Gambar 4.61 Isi buku

Toko Oen Malang merupakan salah satu restoran yang bertema legendaris khas gaya klasik Belanda dalam setiap sudutnya hingga koki dan pelayannya. Salah satu obyek wisata yang berada di Malang ini tepatnya di Jalan Jend Basuki Rahmat No. 5 banyak mengundang pengunjung baik lokal maupun asing.



Culinary Experiences of Malang

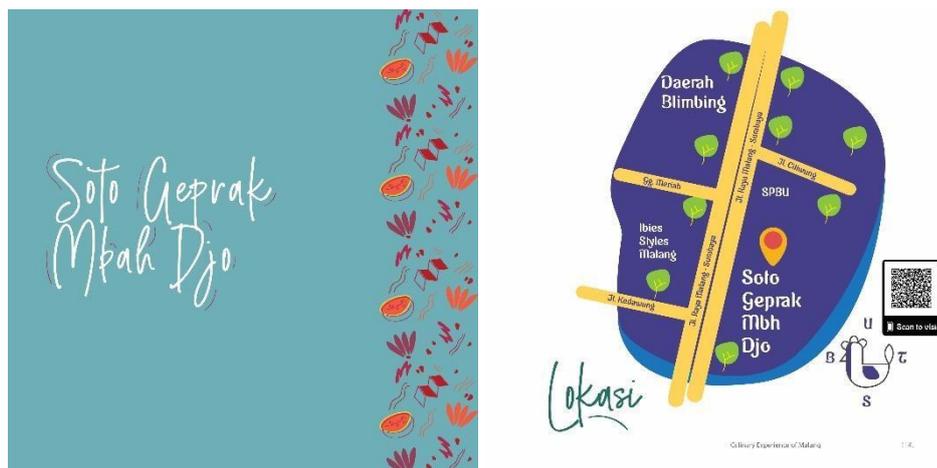
110

Gambar 4.62 Isi buku



Gambar 4.63 Isi buku

Tahu lontong lonceng telah memanjakan lidah pelanggannya sejak tahun 1935. Tak heran, jika rasa tahu lontong yang disajikan memang berbeda dari tahu lontong pada umumnya. Menu depot tahu lontong lonceng terbilang cukup sederhana. Depot ini hanya menawarkan tiga menu utama, yaitu tahu telur lontong, tahu telur nasi, dan tahu lontong biasanya. Sebagai pelengkap kamu juga bisa menemukan beberapa jenis kerupuk, dan minuman di depot ini.



Gambar 4.64 Isi buku



115 Culinary experience of Malang



Soto Geprak Mbah Djo ini memiliki resep rahasia yang telah digunakan sejak tahun 1935. Resep yang dijaga dan terus disajikan secara turun-temurun inilah yang membuat soto ini banyak dicari oleh orang yang berkunjung ke Malang. Selain soto, menu yang bisa di coba yaitu ayam dan bebek goreng serta bakso yang juga dijual di warung Mbah Djo ini.

Jika dilihat dari tempatnya, Soto Geprak Mbah Djo tak berbeda dari depot makanan lainnya. Anda akan melihat meja panjang khas depot dengan kursi kursi berderet. Nama geprak sendiri berasal dari teknik pengolahan daging sebelum dimasak.

Culinary experience of Malang

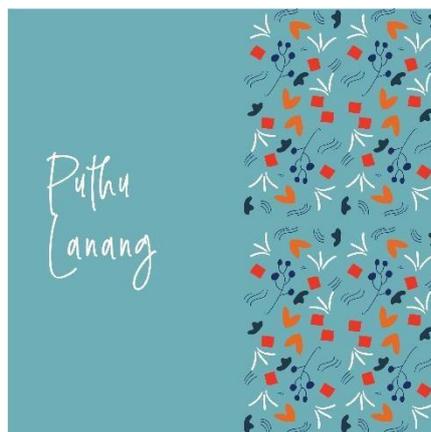
Sejak  
1935

Mbah Djo biasa menggeprak atau menghanguskan daging dengan cara memukulnya sampai halus dan empuk. Ini juga yang membuat soto dan bakso di sini memiliki rasa yang khas dan tak akan bisa Anda temukan di tempat lain.

116

Gambar 4.65 Isi buku

Soto Geprak Mbah Djo ini memiliki resep rahasia yang telah digunakan sejak tahun 1935. Resep yang dijaga dan terus disajikan secara turun-temurun inilah yang membuat soto ini banyak dicari oleh orang yang berkunjung ke Malang. Selain soto, menu yang bisa di coba yaitu ayam dan bebek goreng serta bakso yang juga dijual di warung Mbah Djo ini.



Culinary Experience of Malang

119

Gambar 4.66 Isi buku



116 Culinary Experience of Malang



Sejak  
1935

Putu Lanang merupakan salah satu favorit banyak orang. Putu lanang sendiri merupakan makanan yang terbuat dari tepung beras, gula merah, dan kelapa. Istilah lanang digunakan untuk membedakan makanan ini dari putu ayu yang memiliki bentuk sangat berbeda.

Putu Lanang tidak hanya menyediakan kue putu saja, namun terdapat makanan lain yang merupakan "teman" dari putu seperti cireli, lupis, dan klepon. Tentu saja rasa dari semua makanan tersebut sangat lezat dengan komposisi yang pas dan rasa manis kuat dari gula Jawa.

Putu lanang setiap hari mulai buka

dari jam setengah enam sore, namun ada baiknya untuk datang lebih awal karena biasanya sudah mulai banyak orang yang mengantre. Ketika lebih malam, maka akan semakin banyak pembeli yang datang untuk mengantre membeli jajanan lezat ini.



Culinary Experience of Malang 120

**Gambar 4.67** Isi buku

Putu Lanang merupakan kuliner tradisional. Putu lanang sendiri merupakan makanan yang terbuat dari tepung beras, gula merah, dan kelapa. Istilah lanang digunakan untuk membedakan makanan ini dari putu ayu.



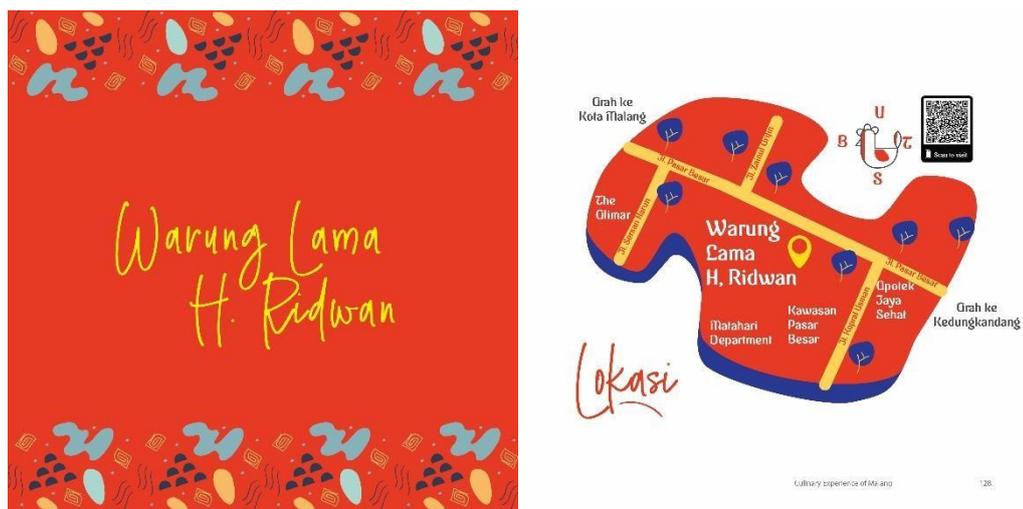
Culinary Experience of Malang 124

**Gambar 4.68** Isi buku

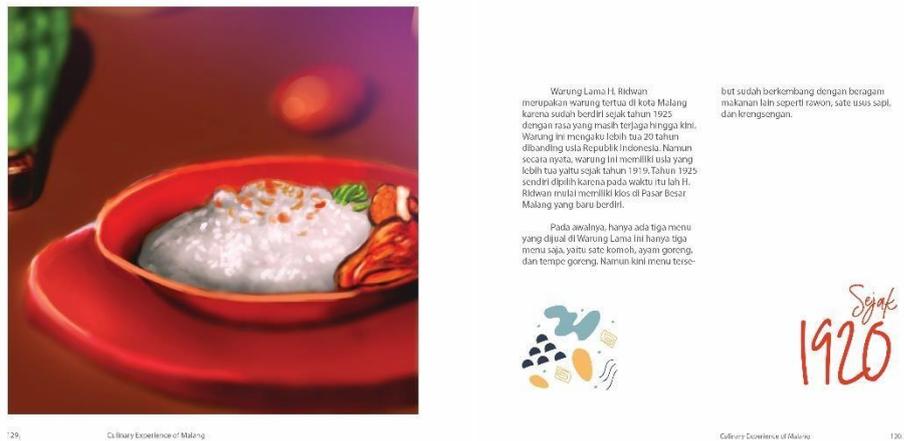


Gambar 4.69 Isi buku

Warung Sate Gebug menyajikan menu berbahan dasar daging sapi, yaitu soto, sop, rawon, dan sate. Yang jadi andalan adalah sate gebugnya. Tak seperti sate pada umumnya, di sini daging sapi di gebug alias dipukul-pukul sampai lunak tetapi tidak putus, baru kemudian dibakar dengan bumbu kecap dan rempah. Setelah matang, sate disajikan bersama nasi hangat dan semangkok bumbu kecap yang agak pedas.

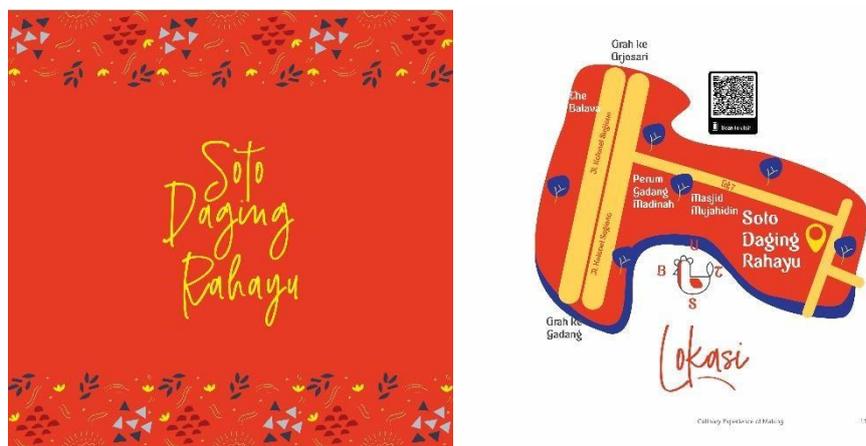


Gambar 4.70 Isi buku



Gambar 4.71 Isi buku

Warung Lama H. Ridwan merupakan warung tertua di kota Malang karena sudah berdiri sejak tahun 1925 dengan rasa yang masih terjaga hingga kini. Warung ini mengaku lebih tua 20 tahun dibanding usia Republik Indonesia. Namun secara nyata, warung ini memiliki usia yang lebih tua yaitu sejak tahun 1919. Tahun 1925 sendiri dipilih karena pada waktu itu lah H. Ridwan mulai memiliki kios di Pasar Besar Malang yang baru berdiri.



Gambar 4.72 Isi buku



133. Culinary Experience of Malang

Soto Daging Rahayu merupakan salah satu usaha kuliner warga Kota Malang yang telah berdiri sejak 1928. Soto daging rahayu termasuk salah satu kuliner legendaris yang perlu dinikmati wisatawan. Apalagi rasa yang disuguhkan soto daging ini sangat gurih dan mengedepankan nuansa rempah yang begitu kuat.

Warung soto daging Rahayu dibuka pada masa penjajahan Kolonial Hindia Belanda. Perintis warung ini adalah seorang pria bernama Saldi, yang kemudian pengelolanya diwariskan oleh putrinya Supriatun, Hiyana, Bunda Tulak

menjadi pewaris ketiga warung soto daging yang tak lekang oleh waktu tersebut.

Warung soto daging rahayu tak lepas dari penggunaan resep warisan leluhur yang dipakai secara turun-temurun. Dalam memilih daging sapi sebagai bahan dasar soto daging pun selalu diperhatikan dan selalu diutamakan yang berkualitas. Pelayanan di warung soto daging ini juga senantiasa ditingkatkan demi menjaga kepuasan pelanggan.



Culinary Experience of Malang

Sejak  
1928

134.

Gambar 4.73 Isi buku

Soto Daging Rahayu merupakan salah satu usaha kuliner warga Kota Malang yang telah berdiri sejak 1928. soto daging rahayu termasuk salah satu kuliner legendaris yang perlu dinikmati wisatawan. Apalagi rasa yang disuguhkan soto daging ini sangat gurih dan mengedepankan nuansa rempah yang begitu kuat.

### 4.3 Implementasi

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

### 4.3.1 Buku

Berikut media utama perancangan berupa buku:



**Gambar 4.74** Produk buku

### 4.3.2 Kaos

Berikut media pendukung berupa kaos:



**Gambar 4.75** Kaos

Gambar diatas adalah *mockup* dari salah satu media pendukung buku yaitu kaos. Kaos ini akan menjadi media promosi kepada target audiens.

### 4.3.3 Mug

Berikut media pendukung berupa mug:



**Gambar 4.76** Mug

Gambar diatas adalah *mockup* dari salah satu media pendukung playbook yaitu mug. Mug ini akan menjadi media promosi kepada target audiens.

### 4.3.4 Paper Bag

Berikut media pendukung berupa *paper bag*:



**Gambar 4.77** Paper Bag

Gambar diatas adalah *mockup* dari salah satu media pendukung buku yaitu *paper bag*. *Paper bag* ini akan mempermudah pembaca untuk membawa buku kemana-

mana, dapat juga difungsikan untuk kantong barang lainnya sehingga lebih praktis untuk membawa keperluan.

#### 4.3.5 Pin

Berikut media pendukung berupa Pin:

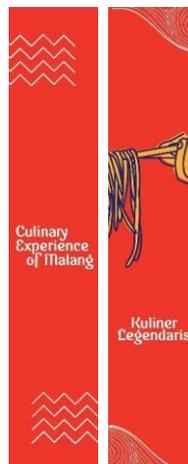


Gambar 4.78 Pin

Gambar diatas adalah *mockup* dari salah satu media pendukung playbook yaitu Pin. Pin ini akan menjadi media promosi kepada target audiens.

#### 4.3.6 Pembatas Buku

Berikut media pendukung berupa pembatas buku:



Gambar 4.79 Pembatas Buku

### 4.3.7 Poster

Berikut media pendukung berupa pembatas poster:



**Gambar 4.80** Pembatas Buku

Poster kuliner digunakan sebagai media pendukung promosi kepada target audiens.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

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.

#### **5.2 Saran**

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

## DAFTAR PUSTAKA

- Deka, Anjar. (2012). *Digital Painting & Desain Karakter dengan Adobe Photoshop*, Yogyakarta: Andi
- Yudha, Erlangga Ikawira. (2014). *Penciptaan Buku Ilustrasi Legend Reog Ponorogo Sebagai Upaya Mengenalkan Budaya Lokal Kepada Anak-Anak*. Vol. 3, No.1
- Kusrianto, Adi. (2006). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Surabaya: Andi.
- Prayogi, Dian. (2017). *Pengembangan Potensi Wisata Kuliner Kota Malang Berbasis Sumber Daya Lokal*. Jurnal Program Diploma Kepariwisata, Universitas Merdeka Malang. Vol. 2, No. 1, ISSN 1410 – 7252
- Rohidi, Tjetjep R. (1984). *Lintasan Peristiwa dan Tokoh Seni Rupa Indonesia Baru*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Rustan, Suriyanto. (2010). *Layout Dasar dan Penerapannya*: Jakarta: Gramedia.
- Salam, Sofyan. (1994). *Seni Ilustrasi Sebuah Tinjauan Historis*. Yogyakarta: BP ISI
- Setiawan, Leonard. (2016). *Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Nama BuahBuahan Dengan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) Berbasis Karakter Untuk Anak-Anak TKLB-B Karya Mulia Surabaya*. Jurnal Program Studi Desain Komunikasi Visual, STIKOM. Vol., No 1
- Soedarso, Sp. (1990 : 1). *Tinjauan Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sarana.
- Sumolang, Milka Octavia. (2017). *Perancangan Buku Panduan Wisata Kuliner Makanan Tradisional Khas Makasar*. Jurnal Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra. Vol. 1, No. 2
- Tom, Greenway. (2009). *Digital Painting Technique*. London : Elsevier

## LAMPIRAN

