

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGENAI RIJSTAFFEL: SEJARAH  
PERKEMBANGAN KULINER INDONESIA DI MASA KOLONIALISME BELANDA  
BAGI GENERASI MUDA DI KOTA BANDUNG**

***THE DESIGN OF AN ILLUSTRATED BOOK ABOUT RIJSTAFFEL: THE HISTORY OF  
INDONESIAN CULINARY DEVELOPMENT IN THE DUTCH COLONIAL PERIOD FOR  
THE YOUNG GENERATION IN THE CITY OF BANDUNG***

Rangga Perkasa Ganjar Putra<sup>1</sup>, Riky Siswanto<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Telkom, Bandung

ranggaperkasagp@student.telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup>, rikyiswanto@telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>

---

**Abstrak**

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang sangat melimpah, salah satunya adalah budaya kuliner. Bentuk budaya kuliner Indonesia yang dikenal saat ini dibentuk atas kontribusi dari budaya makan Eropa sejak era kolonialisme Belanda, kontak budaya Pribumi dan Eropa menjalin sebuah akulturasi budaya yang melahirkan budaya makan yaitu *Rijstaffel*, sebuah budaya makan hidangan Pribumi dengan penyajian ala Eropa yang nantinya dikenal dengan Prasmanan. *Rijstaffel* mengawali modernisasi budaya makan Indonesia yang mulanya sangatlah sederhana dan menyumbangkan banyak warisan resep kuliner Eropa yang kini telah diadopsi menjadi kuliner yang sudah familiar dengan lidah orang Indonesia. Sehingga, *Rijstaffel* menjadi wujud dari perjalanan budaya makan di Indonesia khususnya di daerah Jawa yang sepatutnya bisa diketahui oleh masyarakat terutama generasi muda sebagai wujud apresiasi akan budaya kuliner Indonesia. Sayangnya, *Rijstaffel* masih kurang dikenal kisahnya oleh generasi muda yang semestinya memiliki wawasan akan budaya negaranya sendiri. Kurangnya wawasan akan budaya kuliner Indonesia bisa mengakibatkan budaya kuliner yang merupakan identitas negeri kurang diapresiasi dan terancam ditinggalkan oleh generasi muda. Maka, diperlukan sebuah media yang dapat memperkenalkan *Rijstaffel* kepada generasi muda agar *Rijstaffel* bisa lebih dikenal kisahnya dan memberikan wawasan akan budaya kuliner Indonesia kepada generasi muda. Pengumpulan data pada perancangan ini menggunakan metode observasi visual, wawancara, kuisioner, studi pustaka dan menggunakan analisa untuk mengolah data yang telah didapat. Diharapkan perancangan ini dapat meningkatkan kesadaran generasi muda akan pentingnya mengetahui wawasan akan budaya kuliner Indonesia sebagai salah satu cara mengapresiasi budaya yang merupakan identitas dari Indonesia.

**Kata Kunci:** Rijstaffel, Sejarah, Kebudayaan Indis, Desain Komunikasi Visual

---

**Abstract**

*Indonesia has a very abundant cultural wealth, one of which is culinary culture. The form of Indonesian culinary culture that is known today was formed from the contribution of European eating culture since the era of Dutch colonialism, the contact of Indigenous and European cultures to establish cultural acculturation that gave birth to the eating culture, namely Rijstaffel, a culture of eating Indigenous dishes with European-style presentations which later became known as Buffet. . Rijstaffel started the modernization of Indonesian eating culture which was originally very simple and contributed a lot of heritage to European culinary recipes which have now been adopted into culinary familiar to the Indonesian tongue. So, Rijstaffel is a manifestation of the journey of eating culture in Indonesia, especially in the Java area which should be known by the public, especially the younger generation as a form of appreciation for Indonesian culinary culture. Unfortunately, Rijstaffel's story is still not well known by the*

younger generation who should have insight into the culture of their own country. Lack of insight into Indonesian culinary culture can result in a culinary culture which is the identity of the country less appreciated and threatened to be abandoned by the younger generation. So, we need a media that can introduce Rijstaffel to the younger generation so that Rijstaffel can be better known for its story and provide insight into Indonesian culinary culture to the younger generation. Data collection in this design uses visual observation methods, interviews, questionnaires, literature studies and uses analysis to process the data that has been obtained. It is hoped that this design can increase the awareness of the younger generation of the importance of knowing insight into Indonesian culinary culture as a way of appreciating the culture which is the identity of Indonesia.

**Keywords:** Rijstaffel, History, Indies Culture, Visual Communication Design

---

## 1. Pendahuluan

Rijstaffel merupakan istilah yang digunakan oleh orang-orang Belanda untuk menyebutkan sebuah budaya makan dimana mereka mengkonsumsi hidangan lokal nusantara yang selalu menyajikan nasi sebagai hidangan pokok, namun disantap dengan etiket makan Eropa yang sangat berbeda dengan budaya makan Pribumi, yaitu menggunakan alat makan (sendok, garpu, pisau, piring, dll), meja, dan kursi (Rahman, 2016:27). Istilah *rijstaffel* digunakan pada masa kolonialisme Belanda di Hindia sejak kejatuhan VOC (*Vereenigde Oostindische Compagnie*) yang berlangsung pada tahun 1800 hingga 1940-an. *Rijstaffel* terdiri atas dua kalimat, yaitu *rijs* yang artinya 'nasi' dan *taffel* yang artinya 'meja' atau kiasan dari hidangan, sehingga apabila diterjemahkan secara keseluruhan, *rijstaffel* adalah hidangan nasi yang disajikan diatas meja secara spesial.

Rijstaffel menjadi sebuah medium terjadinya interaksi budaya Barat dan Timur yang akhirnya melahirkan berbagai hidangan campuran yang familiar bagi masyarakat Indonesia dimasa kini, diantaranya seperti Perkedel, Sop, Semur, Risol, dan Pastel. Dalam *rijstaffel* juga ditunjukkan betapa hidangan Pribumi begitu diapresiasi oleh bangsa Barat atas kelezatan dan cita rasa yang unik hingga dikemas kedalam sajian rijstaffel yang menjadi simbol kemegahan dan kemewahan. Selain hidangan, *rijstaffel* juga mewariskan budaya makan Prasmanan yang biasa diadakan pada saat momen penting dan istimewa di Indonesia masa kini.

Dalam konteks budaya kuliner, rijstaffel mengandung banyak sekali pelajaran yang bisa menjadi wawasan bagi masyarakat Indonesia untuk lebih mengenal budaya makan di negerinya sendiri. Hal ini menjadi penting agar masyarakat Indonesia terutama generasi muda mampu mengapresiasi budaya makan yang mana merupakan bagian dari identitas Indonesia, yang diharapkan setelah mengenal, berkembang menjadi mengapresiasi, kemudian timbul aksi untuk melestarikan dan mengembangkan kuliner Indonesia. Sayangnya, rijstaffel kurang dikenal oleh generasi muda, sehingga pengetahuan penting dan menarik yang dikandung nya tidak dapat diketahui oleh generasi muda, hal ini menjadi ancaman karena sumber informasi mengenai apresiasi perjalanan kuliner Indonesia tidak tersedia dan generasi muda berpotensi untuk kurang mengapresiasi kuliner Indonesia yang dapat berujung pada kuliner Indonesia mulai ditinggalkan dan dilupakan oleh generasi muda.

## 2. Landasan Pemikiran

### 2.1 Psikologis Target

Masa adolesen atau masa remaja usia akhir dengan rentang usia 18-21 tahun sudah memasuki masa peralihan menuju kedewasaan dan sudah mulai memahami secara mandiri norma yang berlaku dalam masyarakat, sudah terpikirkan untuk rencana dimasa depan dan sudah dapat berpikir dengan bijaksana Fatmawaty (2017:56).

### 2.2 Desain

Desain merupakan bidang keilmuan yang bergerak pada pengolahan visual dan terkait pula dengan beberapa aspek yang dicakupinya, seperti aspek kultural – sosial, filosofis, teknis dan bisnis. Sehingga, desain dapat melakukan proses kreatif silang dengan disiplin ilmu lain (Safanayong, 2006:2).

### 2.3 Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual mempelajari mengenai mengkomunikasikan pesan atau informasi kepada khalayak yang dituju dengan menggunakan aspek-aspek visual, seperti tipografi, warna, garis, layout, dan ilustrasi dengan menggunakan teknologi yang selaras dengan bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual (Supriyono, 2010:8).

#### 2.3.1 Tipografi

Tipografi merupakan bidang keilmuan yang mempelajari mengenai huruf dalam aspek spesifikasi, karakter, dan bagaimana memilih huruf yang sesuai dengan capaian tertentu dalam desain (Supriyono, 2010:20). Pemilihan huruf (font) yang sesuai dapat membantu pesan yang ingin disampaikan kepada khalayak menjadi lebih mudah dimengerti (Supriyono, 2010:23).

#### 2.3.2 Warna

Warna merupakan salah satu elemen penting dalam Desain Komunikasi Visual, penggunaan warna dapat menarik perhatian khalayak untuk melihat desain, memaksimalkan keterbacaan, dan dapat memberikan kesan atau *mood* tertentu kepada khalayak (Supriyono, 2010:70).

#### 2.3.3 Layout

Layout merupakan langkah menyusun dan mengolah elemen-elemen yang ada didalam desain kedalam sebuah bidang yang susunannya disesuaikan sehingga menghasilkan susunan bernilai artistik (Amborse dan Harris, 2005).

### 2.4 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan jenis gambar yang berfungsi untuk memperjelas dan menggambarkan pesan dalam sebuah teks untuk memperdalam pemahaman pembaca dari tulisan. Ilustrasi dapat menggambarkan gagasan dalam tulisan seperti benda, suasana, karakter, dan adegan (Salam, 2017:4).

## 2.5 Buku

Buku dapat mentransfer pengetahuan-pengetahuan yang ada dalam buku kepada pembaca, sehingga buku menjadi media komunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada pembacanya. Hal ini seperti yang dijelaskan oleh (Haslam, 2006:9).

## 2.6 Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi merupakan jenis buku yang menggabungkan tulisan dan ilustrasi agar informasi yang terdapat pada tulisan bisa tersampaikan dengan maksimal kepada pembaca (Matulka, 2008).

## 3. Metode, Hasil dan Media Perancangan

### 3.1 Konsep Pesan

Berdasarkan hasil analisis dari bab sebelumnya, pesan yang ingin disampaikan kepada target audience adalah untuk mengapresiasi perjalanan sejarah budaya makan di Indonesia dengan mengetahui *Rijstaffel*. Perancangan ini diharapkan mampu menggugah rasa kagum pembaca akan sejarah perjalanan kuliner Indonesia di masa kolonialisme Belanda serta memantik rasa keingintahuan pembaca untuk mengetahui wawasan akan kekayaan kuliner Indonesia. Maka tagline yang akan digunakan pada perancangan ini adalah “Dari makan pakai tangan sampai Prasmanan”.

### 3.2 Konsep Narasi

Perancangan ini akan menceritakan tiga babak yang terdiri dari: Babak 1 – *Rijs*, Babak 2 – *Pracht en Praal*, dan Babak 3 – Akhir. Masing-masingnya menceritakan periode-periode waktu yang penting dalam perkembangan *Rijstaffel*.

### 3.3 Konsep Visual

#### 3.3.1 Ilustrasi

Ilustrasi ditujukan untuk menggambarkan informasi yang tidak bisa atau sulit digambarkan oleh teks dengan optimal. Maka ilustrasi menggunakan pendekatan interpretasi dari informasi tekstual yang kemudian diterjemahkan kedalam ilustrasi. Ilustrasi berperan untuk menggambarkan bagaimana orang-orang yang berperan dalam terbentuknya *Rijsttafel*, objek-objek yang mendukung, menggambarkan aktifitas-aktifitas didalamnya, serta menggambarkan latar tempat yang mendukung dalam budaya makan *Rijsttafel*.

#### 3.3.2 Warna

Penggunaan warna dalam perancangan ini menggunakan warna dengan *warm tone* untuk memberi kesan hangat, hal ini sesuai dengan *Rijstaffel* yang erat dengan kuliner Indonesia dan penggunaan *warm tone* terinspirasi dari warna rempah-rempah dari Indonesia

### 3.3.3 Tipografi

Penulis menggunakan typeface serif untuk menampilkan kesan klasik karena identik dengan sejarah dan memberi kesan mewah, maka penulis menggunakan font *Cantata One*. Untuk body text, penulis menggunakan font *Poppins*. Font ini dipilih karena memiliki keterbacaan yang baik dan nyaman untuk dibaca.

## 3.4 Hasil Perancangan

### 3.4.1 Media Utama

Sebagai jawaban atas masalah yang ada pada fenomena yang dipaparkan dalam bab sebelumnya, maka buku ilustrasi dipilih untuk mejadi media yang menyampaikan pesan untuk mengapresiasi perjalanan sejarah budaya makan di Indonesia dengan mengetahui *Rijstaffel* sebagai salah satu cara untuk menggugah kesadaran pembaca akan kekayaan kuliner Indonesia. Maka, berikut adalah detail dari media buku ilustrasi:

Judul Buku: Rijsttafel: Dari makan pakai tangan sampai Prasmanan

Ukuran Buku: 14,8x21 cm

Jenis Kertas: Art Paper 150 gr

Teknik Jilid: Perfect Binding (Jilid Lem Panas)

Cover: Paperback

Halaman: Total 60

Harga Buku: Rp. 120.000



Gambar 1. Cover Buku

Sumber: Data Pribadi



Gambar 2. Isi Halaman Buku

Sumber: Data Pribadi



Gambar 3. Isi Halaman Buku

Sumber: Data Pribadi



Gambar 4. Isi Halaman Buku

Sumber: Data Pribadi

### 3.4.2 Media Pendukung

Media pendukung bertujuan untuk melengkapi informasi pada media utama dan mempromosikan media utama kepada audience, sehingga peran dari media pendukung ini adalah meningkatkan awareness audience pada media utama. Media yang akan digunakan adalah poster, akun sosial media, dan merchandise.



Gambar 5. Totebag

Sumber: Data Pribadi



Gambar 6. Mug

Sumber: Data Pribadi



Gambar 7. Notebook

Sumber: Data Pribadi





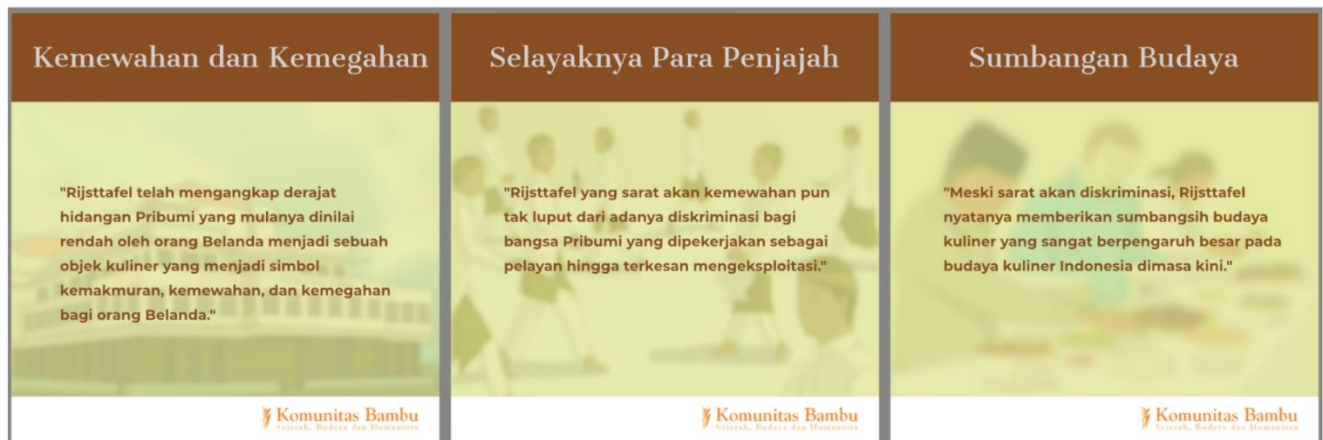
Gambar 8. Promosi di Instagram

Sumber: Data Pribadi



Gambar 9. Promosi di Website Komunitas Bambu

Sumber: Data Pribadi



Gambar 10. Konten Buku di Instagram

Sumber: Data Pribadi

## 4. Kesimpulan dan Saran

### 4.1 Kesimpulan

Rijsttafel sebagai wujud dari kekayaan kuliner Indonesia hasil pencampuran budaya kuliner Barat dan Timur mengandung pengetahuan terkait sejarah bagaimana budaya makan di Indonesia khususnya daerah Jawa berkembang dari amat sederhana hingga menjadi seperti sekarang ini. Hal ini penting dan menarik untuk dijadikan pengetahuan bagi generasi muda sebagai salah satu cara untuk mengapresiasi kuliner Indonesia yang turut membentuk identitas bangsa. Sehingga, dengan kuliner Indonesia yang turut diapresiasi oleh generasi muda, tumbuh harapan akan kuliner Indonesia senantiasa lestari dan potensi kuliner Indonesia bisa dikembangkan dengan inspirasi dari rijsttafel. Diharapkan dengan adanya perancangan buku ilustrasi “Rijsttafel: Dari makan pakai tangan sampai Prasmanan”, capaian dan harapan yang disebutkan sebelumnya bisa tercapai.

## REFERENSI

- Ambrose, G. & Harris, P. (2005). *Typography*. UK: Ava Publishing Sa.
- Fatmawaty, Riryn. *Memahami Psikologi Remaja*, UNISLA
- Haslam, Andrew. (2006). *Book Design*. New York: Laurence King Publishing

Matulka, D. I. (2008). A picture book primer: understanding and using picture books. Connecticut: Greenwood.

Rahman, Fadly. (2016). Rijsttafel: Budaya Kuliner di Indonesia Masa Kolonial 1870-1942, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Safanayong, Yongky. (2006). DESAIN KOMUNIKASI VISUAL TERPADU, Jakarta: Buana Printing.

Supriyono, Rakhmat. (2010). DESAIN KOMUNIKASI VISUAL – Teori dan Aplikasi, Yogyakarta: Penerbit Andi.

Salam, Sofyan. (2017). SENI ILUSTRASI: ESENSI, SANG ILUSTRATOR, LINTASAN, PENILAIAN, Makassar: Badan Penerbit UNM.