

# DESAIN BUKU ILUSTRASI BERJUDUL MARRAGAM KULINER MEDIA INFORMASI KEKAYAAN KULINER KOTA PADANGSIDIMPUAN

Alya Hendrahmi<sup>1</sup>, Syarip Hidayat<sup>2</sup> dan Asep Kadarisman<sup>1,3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*  
[alyahendrahmi@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:alyahendrahmi@student.telkomuniversity.ac.id), [syarip@telkomuniversity.ac.id](mailto:syarip@telkomuniversity.ac.id),  
[kadarisman@telkomuniversity.ac.id](mailto:kadarisman@telkomuniversity.ac.id)

**Abstrak:** Banyak kuliner unik yang belum dikenal masyarakat di Padangsidimpuan, kota di Sumatera Utara. Tujuan dari penelitian ini merancang buku informasi kuliner yang menampilkan hidangan khas kota tersebut, mempermudah akses informasi bagi masyarakat luar kota Padangsidimpuan sebagai wisatawan. Penelitian menggunakan metode kualitatif, meliputi observasi ke rumah makan lokal, wawancara dengan pelaku kuliner, dan analisis literatur. Buku ilustrasi dipilih sebagai media yang sesuai untuk menyajikan informasi kuliner secara terstruktur dan menarik. Buku ini mencakup deskripsi mendetail, ilustrasi, dan panduan kuliner untuk hidangan seperti holat, ikan salai gulai, dan bolu salak. Dengan desain komunikasi visual yang menarik, buku ini bertujuan memperkenalkan kekayaan kuliner kota Padangsidimpuan, memberikan informasi komprehensif, meningkatkan pengetahuan masyarakat, menarik wisatawan, serta berkontribusi pada pelestarian budaya kuliner daerah.

**Kata kunci:** buku ilustrasi, pelestarian budaya kuliner

**Abstract:** Many unique culinary delights are not yet known to the public in Padangsidimpuan, a city in North Sumatra. The purpose of this research is to design a culinary information book that features typical dishes of the city, facilitating access to information for people outside the city of Padangsidimpuan as tourists. The study used qualitative methods, including observations at local restaurants, interviews with culinary actors, and literature analysis. An illustrated book was chosen as an appropriate medium to present culinary information in a structured and attractive manner. This book includes detailed descriptions, illustrations, and culinary guides for dishes such as holat, ikan salai gulai, and bolu salak. With an attractive visual communication design, this book aims to introduce the culinary riches of Padangsidimpuan, provide comprehensive information, increase public knowledge, attract tourists, and contribute to the preservation of regional culinary culture.

**Keywords:** culinary culture preservation, illustrated books

## PENDAHULUAN

Menurut data Badan Pusat Statistik (2017), Indonesia dengan 17.504 pulau diakui sebagai negara kepulauan terbesar. Dengan 270,20 juta orang yang tinggal di Indonesia per September 2020, menurut hasil Sensus Penduduk (SP2020), setelah Amerika Serikat, Tiongkok dan India, negara dengan peringkat keempat jumlah penduduk terbesar adalah Indonesia. Indonesia dengan pulau-pulau yang luas dan populasi tertinggi keempat di dunia, terkenal akan keragaman budaya dan kulinernya di berbagai daerah. Identitas suatu suku, kota, atau bahkan negara dapat ditelusuri melalui warisan kulinernya, yang juga menjadikannya tujuan wisata yang populer. Kita dapat memahami dan menghargai identitas Indonesia melalui makanan (Sari, 2017).

Di provinsi Sumatera Utara, Indonesia, Kota Padangsidimpuan adalah salah satu tempat yang belum banyak dikenal dengan kulinernya yang beragam. Kota utama di wilayah Tapanuli ini terletak sekitar 385 kilometer dari Medan. Kabupaten Tapanuli Selatan mengelilingi Kota Padangsidimpuan secara keseluruhan. Meskipun memiliki beragam jenis kuliner, masih banyak orang di Sumatera Utara yang belum mengetahui kuliner tradisional Kota Padangsidimpuan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya media cetak yang memadai, sehingga masyarakat luas kesulitan mendapatkan informasi mengenai kuliner kota ini. Sebagian besar informasi tentang kuliner Padangsidimpuan belum terdokumentasikan dalam bentuk yang menarik dan mudah diakses.

Akibat dari kurangnya dokumentasi ini, terdapat dua masalah utama yang muncul. Pertama, rendahnya aksesibilitas informasi tentang kuliner Kota Padangsidimpuan, terutama bagi pengunjung dari luar kota. Kesulitan dalam menemukan informasi kuliner ini menghalangi mereka menikmati kekayaan kuliner khas Padangsidimpuan, yang pada akhirnya menurunkan daya tarik

wisata kuliner di kota tersebut. Kedua, kurangnya media yang mendokumentasikan kuliner Padangsidempuan berpotensi mengakibatkan hilangnya pengetahuan tentang kuliner tersebut seiring berjalannya waktu.

Menanggapi masalah ini, penulis merasa perlu menciptakan sebuah karya yang berisi informasi lengkap tentang kuliner khas Kota Padangsidempuan. Buku dipilih sebagai media karena buku dapat diakses secara luas oleh berbagai kalangan tanpa harus menggunakan perangkat tambahan. Buku ini dirancang untuk menampilkan keanekaragaman kuliner Padangsidempuan, termasuk informasi tentang bahan-bahan, cara memasak, serta tempat-tempat kuliner yang dapat dikunjungi. Penulis ingin memberikan informasi yang menyeluruh dan mudah dimengerti kepada para pembaca melalui buku ini.

Dalam merancang buku ini, Desain Komunikasi Visual (DKV) berperan penting sebagai komponen utama dalam menyampaikan informasi secara menarik dan menggugah minat pembaca. Desain yang menarik dan representatif dari kekayaan kuliner Kota Padangsidempuan akan diperkuat dengan penggunaan ilustrasi, yang dapat memberikan daya tarik visual yang kuat bagi pembaca. Perancangan buku ini akan menghasilkan media yang tidak hanya mendidik namun juga menghibur dan mudah dipahami oleh pembaca dengan menggunakan pendekatan DKV yang tepat. Diharapkan buku ini dapat menjadi sumber utama pengetahuan tentang kuliner Kota Padangsidempuan dan memberikan akses kepada masyarakat luas - khususnya masyarakat Sumatera Utara - untuk mengenal dan menghargai kekayaan kuliner lokal mereka sendiri.

## **DASAR PEMIKIRAN**

### **Desain Komunikasi Visual**

Komunikasi visual didefinisikan sebagai bentuk komunikasi yang menggunakan mata sebagai alat visual utama untuk menyampaikan pesan dan makna, dan bahasa visual sebagai alat visual dalam buku Adi Kusrianto yang berjudul Pengantar Desain Komunikasi Visual (Walisyah, 2019 dalam Saprilla & Hidayat, 2019).

Ada beberapa desain prinsip yang digunakan sebagai dasar atau dapat dianggap konsep desain. Berikut adalah prinsip desain tersebut yaitu: (Supriyono, 2010: 87 dalam Amrullah & Nugraha, 2020) kesatuan, keseimbangan, ritme, penekanan dan proporsi

### **Media Informasi**

Media berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dari sumbernya kepada penerima sasaran. Dengan kata lain, media menjadi alat atau saluran yang digunakan untuk mentransfer informasi dari satu individu ke individu lainnya, memungkinkan terjadinya pertukaran ide, informasi dan juga pemahaman. (Kurniawan, 2017, dalam Febriani & Hidayat, 2020)

### **Perancangan**

Kusrianto (2009) menyatakan bahwa perancangan dikenal sebagai proses pengembangan desain yang menggunakan bahasa visual untuk menyampaikan pesan melalui desain dikenal sebagai desain komunikasi visual. Tujuannya adalah untuk memberi tahu, mendorong, mempengaruhi, atau mengubah perilaku target dengan cara yang diinginkan. Bahasa visual ini biasanya berupa gambar, simbol, atau elemen grafis lainnya yang disusun dengan cara tertentu. Secara kreatif dan komunikatif, pesan memberikan solusi untuk masalah sosial dan bisnis.

### **Ilustrasi**

Salah satu jenis informasi visual adalah ilustrasi yang tidak berbasis teks yang biasanya dikaitkan dengan gambar. Bergantung pada tujuan

mereka, ilustrasi dapat digunakan sebagai hiasan, mendukung penjelasan tulisan, atau bahkan sebagai informasi utama itu sendiri. Fotografi, grafis, dan freehand adalah beberapa contoh jenis ilustrasi berdasarkan proses pembuatannya. (Nuzulfa & Soerdewi, 2021)

### **Layout**

Ambrose dan Harris (2005) menegaskan bahwa layout yang efektif memerlukan pengaturan elemen desain dalam suatu bidang untuk menghasilkan tampilan yang artistik (Anggarini dan Natalia, dalam Hidayat, 2017).

### **Tipografi**

Benson (1985) Seni dan keterampilan mengatur huruf agar terlihat, mudah dipahami, dan disajikan dengan cara yang sistematis dikenal sebagai tipografi. (Saprilla & Hidayat, 2019).

### **Warna**

Warna adalah bagian dari keindahan desain. Sulasmi Darma mengatakan bahwa warna adalah efek dari objek yang tercermin dalam cahaya dan mata dapat melihat. Objek yang tercermin menyerap sebagian atau seluruh warna cahaya. Misalnya, cerminan dari warna kuning akan menyebabkan benda menjadi kuning ketika menerima cahaya. (Saprilla & Hidayat, 2019)

## **METODE PENELITIAN**

Observasi, wawancara dan penyebaran kuesioner adalah metode yang dilakukan pada perancangan ini. Observasi dilakukan di rumah makan batunadua indah yang menyediakan berbagai macam makanan khas kota Padangsidempuan dan juga di toko bolu salak kenanga yang menjual oleh-oleh khas kota Padangsidempuan. Untuk wawancara, dilakukan dengan anggota

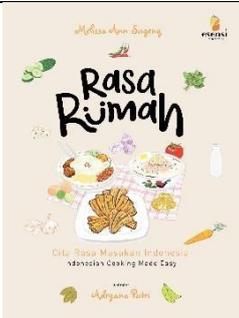
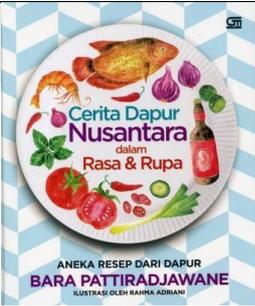
dinas pariwisata Kota Padangsidempuan yaitu ibu Mardiana Siregar, lalu *owner* toko bolu salak kenanga yaitu Bapak Hadi Mulia Warman dan warga lokal kota Padangsidempuan yaitu ibu Rahmi Elfitri. Untuk kuesioner disebar ke target pasar yaitu masyarakat Sumatera Utara khususnya di kota Medan, Siantar, Tapanuli Tenggara dan Kabupaten Padang Lawas, yang berusia 17-25 tahun. Selain metode-metode yang telah disebutkan sebelumnya, penulis menggunakan referensi buku ilustrasi kuliner kota Padangsidempuan dan matriks perbandingan untuk membandingkan buku-buku ilustrasi informasi kuliner daerah dalam menganalisa data. Penulis juga menggunakan analisis SWOT.

Buku ilustrasi ini berjudul “Marragam Kuliner” yang di ditujukan untuk memperkenalkan kuliner khas kota Padangsidempuan mulai dari bahan-bahan, cara memasak sampai oleh-oleh khasnya.

Tujuan dari perancangan buku ini tidak hanya untuk memperkenalkan keberagaman kuliner ke masyarakat luas, tetapi guna melestarikan kuliner daerah.

## HASIL DAN DISKUSI

Tabel 1 Analisis Matriks

	Buku 1	Buku 2	Buku 3
			
<b>Judul</b>	Rasa Rumah	Cerita Dapur Nusantara dalam Rasa & Rupa	Ngidermakan dari halte ke halte

<b>Penerbit</b>	Esensi-Erlangga Group	PT Gramedia Utama	Pustaka PT Gramedia Pustaka Utama
<b>Penulis</b>	Melissa Ann Sugeng	Bara Pattiradjawane	Dari Halte ke Halte JakartaFoodSketchers
<b>Tahun Terbit</b>	2019	2017	2023
<b>Ukuran</b>	20x21 cm	25 cm	17,5x23 cm
<b>Jumlah Halaman</b>	56 Halaman	150 halaman	160 halaman
<b>Ilustrasi</b>	Ilustrasi bergaya <i>semi-real</i> dan visualnya diilustrasikan dengan detail yang cukup memberikan kesan nyata tapi tetap mempertahankan elemen artistik	Ilustrasi bergaya <i>semi-real</i> dengan <i>watercolour</i> dan visualnya cukup memberikan kesan nyata tapi tetap mempertahankan elemen artistik dan gaya pribadi	Ilustrasi bergaya semi-realistik teknik pewarnaan <i>watercolor</i> memberikan kesan realistis tapi tetap mempertahankan elemen artistik
<b>Tipografi</b>	Tipografi menggunakan font sans serif	Tipografi menggunakan font sans serif	Tipografi menggunakan font sans serif
<b>Warna</b>	Warna yang digunakan yaitu warna cerah berupa warna primer, warna sekunder, dan warna tersier.	Warna yang digunakan adalah warna terang berupa warna primer, warna sekunder, dan warna tersier.	Warna yang digunakan adalah warna cerah berupa warna primer, warna sekunder, dan warna tersier.
<b>Layout</b>	Jumlah ilustrasi dan teks hampir sama rata dalam menceritakan dan membagikan informasi.	Jumlah ilustrasi dan teks lebih dominan dalam menceritakan dan membagikan informasi.	Jumlah ilustrasi dan teks lebih dominan dalam menceritakan dan membagikan informasi.

(Sumber : Alya Hendrahmi, 2024)

Table 2 Analisis Matriks Perbandingan

Observasi	Hasil observasi lapangan menunjukkan bahwa kuliner khas Kota Padangsidimpuan, seperti holat, ikan mas arsik, ikan salai gulai, dan sayur daun ubi tumbuk (bulung gadung dada), sebagian besar terbuat dari olahan ikan dan sayuran lokal. Makanan ini tersedia di Rumah Makan Batunadua Indah. Toko Bolu Salak Kenanga juga menjadi tempat yang nyaman untuk membeli oleh-oleh khas,
-----------	--

	terutama produk berbahan buah salak, dengan konsep toko yang menyerupai minimarket.
Wawancara	Pemerintah Kota Padangsidimpuan mengatakan ternyata belum ada buku yang menjelaskan tentang kuliner kota ini. Kurangnya media yang mendokumentasikan kuliner kota ini membuat wisatawan bingung untuk memilih kuliner khasnya. Padahal kota Padangsidimpuan sendiri memiliki banyak jenis kuliner seperti holat, ikan mas arsik, ikan mas gulai sampai bulung gadung duda yang dapat menarik minat wisatawan.
Kuesioner	Kota Padangsidimpuan dan kulinernya masih belum dikenal oleh banyak orang di Sumatera Utara. Audience setuju untuk dibuatkannya buku ilustrasi yang berisi informasi informasi tentang kuliner kota ini.
Perbandingan Visual	Dengan menggunakan warna yang mencerminkan bentuk asli dari setiap objek, ilustrasi tersebut sangat realistis. Prinsip penekanan digunakan dalam pembuatan desain, di mana perhatian desain difokuskan pada ilustrasi di hampir setiap halaman. Informasi ditulis dengan huruf sans serif agar lebih mudah dibaca. Setiap buku memiliki kekayaan ilustrasi yang unik.
Kesimpulan	Dari kumpulan data yang diambil melalui observasi, wawancara, kuesioner, SWOT, dan matriks dapat disimpulkan bahwa bentuk perancangan untuk memberikan informasi tentang kuliner Kota Padangsidimpuan adalah buku ilustrasi. Buku ilustrasi merupakan media yang sudah dikenal secara umum dan dapat dijangkau oleh semua kalangan. Dari hasil analisis ditangkap bahwa perancangan buku informasi kuliner Kota Padangsidimpuan ini sangat dibutuhkan untuk mengenalkan kuliner kota ini ke masyarakat luas dan juga untuk mengisi kesenjangan media yang belum mendokumentasikan kuliner yang berpotensi untuk melestarikan kuliner daerah.

(Sumber : Alya Hendrahmi, 2024)

Untuk merancang buku ini akan menggunakan teknik gambar digital semi-realis untuk memastikan bahwa ilustrasi yang digambar benar-benar mencerminkan bentuk aslinya. Dan juga menggunakan tipografi *sans serif* agar dapat memberikan kesan minimalis tetapi tetap modern. Pesan disajikan dalam gaya informal dan ramah yang memberikan kesan kepada pembaca bahwa mereka sedang menerima saran dari seorang teman.

Penggunaan media yang digunakan adalah media buku ilustrasi. Perancangan buku ini merupakan upaya untuk mempromosikan tradisi kuliner lokal dan melestarikan budaya di samping memberikan informasi. Media buku digunakan atau ditujukan kepada konsumen yang dirancang untuk memperkenalkan kuliner khas kota Padangsidimpuan. Dengan

menyesuaikan target audiens, konsep media perancangan buku ilustrasi dibuat dengan :

1. Bentuk Buku (*Physical Book*)

Judul buku : Marragam Kuliner

Ukuran : 20 cm x 20 cm

Teknik Jilid : Jahit blok lem

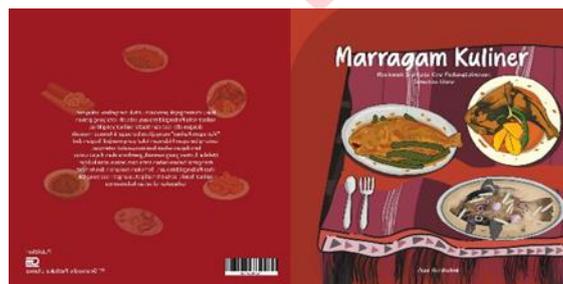
Halaman : 38 hal

2. Bahan Buku (*Material Book*)

Cover : *Soft cover*

Isi : *Book paper 90 gr*

Hasil dari perancangan buku ilustrasi, sebagai berikut.



Gambar 1 Cover Buku  
(Sumber: Alya Hendrahmi, 2024)



Gambar 2 Isi Buku  
(Sumber: Alya Hendrahmi, 2024)



Gambar 3 Isi Buku  
(Sumber: Alya Hendrahmi, 2024)



Gambar 4 Isi Buku  
(Sumber: Alya Hendrahmi, 2024)



Gambar 5 Isi Buku  
(Sumber: Alya Hendrahmi, 2024)

Diluar media utama yang sudah ditampilkan sebelumnya, penulis menyajikan media pendukung untuk buku ini, yang berfungsi sebagai alat yang membantu mempromosikan media utama dan membangkitkan minat para audiens.

### Magnetic Bookmarks



Gambar 6 Magnetic Bookmarks  
(Sumber: Alya Hendrahmi, 2024)

## Postcard



Gambar 7 Postcard  
(Sumber: Alya Hendrahmi, 2024)

## Piring



Gambar 8 Piring  
(Sumber: Alya Hendrahmi, 2024)

## Pouch Sendok



Gambar 9 Pouch Sendok  
(Sumber: Alya Hendrahmi, 2024)

### Pouch & Totebag



Gambar 10 Pouch & Totebag  
(Sumber: Alya Hendrahmi)

### Stiker



Gambar 11 Stiker  
(Sumber: Alya Hendrahmi, 2024)

### Keychain



Gambar 12 Keychain  
(Sumber: Alya Hendrahmi, 2024)

## Poster



Gambar 13 Poster  
(Sumber: Alya Hendrahmi, 2024)

## KESIMPULAN

Dari pemaparan tugas akhir ini dapat diambil beberapa kesimpulan, yaitu pertama adalah perancangan buku informasi tentang kuliner Kota Padangsidimpuan dapat menjadi salah satu media yang mendokumentasikan tentang kuliner kota tersebut guna melestarikan budaya yang tidak ternilai harganya, dan agar tidak pudar karena masuknya budaya asing. Kedua adalah perancangan buku informasi kuliner ini dapat menambah wawasan masyarakat luas tentang kuliner daerah dan juga menjadi salah satu daya tarik

wisata. Perancangan buku ilustrasi ini digunakan untuk upaya memperkenalkan kuliner tradisional dan juga mendukung potensi kuliner di Kota Padangsidimpuan. Desain buku ini merupakan upaya untuk mempromosikan warisan kuliner daerah dan melestarikan budaya selain memberikan informasi. Perancangan buku ini merupakan upaya untuk mempromosikan warisan kuliner daerah dan melestarikan budaya selain memberikan informasi. Media buku digunakan atau ditujukan kepada konsumen. Dengan kehadiran buku ini, masakan lokal diharapkan tetap ada, meskipun banyak makanan baru muncul di kota Padangsidimpuan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amrullah, N. R., Nugraha, N. D., & Aditya, D. K. (2020). Perancangan Buku Pada Kain Tapis Lampung Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kepedulian Terhadap Budaya Lampung. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Febriani, I. N., Hidayat, S., & Resmadi, I. (2020). Perancangan Media Informasi Mengenai Pentingnya Literasi Digital Pada Anak. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Haiqal, M. K., & Hidayat, S. (2017). Penerapan Identitas Visual pada Media Promosi Website Wisata Kerajinan Rajapolah. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 184-199.
- Harsana, M., & Triwidayati, M. (2020). Potensi makanan tradisional sebagai daya tarik wisata kuliner di DI Yogyakarta. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana*, 15(1).
- Hasibuan, S., Hidayat, S., & Kadarisman, A. (2017). Perancangan Media Informasi Pahlawan Kemerdekaan Sisingamangaraja XII Bagi

- Siswa Smp Provinsi Sumatera Utara. eProceedings of Art & Design, 4(1).
- Hidayat, A. D., & Hidayat, D. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Modifikasi Sepeda Motor Retro Klasik. eProceedings of Art & Design.
- Jonathan Sarwono., & Harry Lubis. (2007). Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: CV Andi Offset
- Kusnadi. (2018). Dasar Desain Grafis. Tasikmalaya: Edu Publisher Rustan, S. (2013). Layout. Gramedia Pustaka Utama.
- Nisa, M. F., Nugraha, N. D., & Aditya, D. K. (2020). Perancangan Media Informasi Kesenian Rucat Berbasis Augmented Reality Untuk Remaja Di Tasikmalaya. EProceedings of Art & Design, 7(2).
- Nuzulfa, S., & Soedewi, S. (2021). Perancangan Prototype Aplikasi Game Sebagai Media Informasi Protokol 3m Untuk Usia 6-12 Di Bogor. eProceedings of Art & Design, 8(6).
- Sandi Justitia Putra, I. R. (2021). PERANCANGAN BUKU VISUAL KULINER NEGERI LOMBOK. Visualita Vol9No2.
- Sapriilla, R. B., & Hidayat, S. (2019). Perancangan Identitas Visual dan Media Informasi Kampung Batik Laweyan. eProceedings of Art & Design, 6(1).
- Sari, N. (2018). Pengembangan ekonomi kreatif bidang kuliner khas Daerah Jambi. Jurnal Sains Sosio Humaniora, 2(1), 51-60
- Wibawati, D., & Prabhawati, A. (2021). Upaya indonesia untuk mempromosikan wisata kuliner sebagai warisan budaya dunia. Journal of Tourism and Creativity, 5(1), 36-44.) UNTUK ANAK USIA 4- 6 TAHUN. Jurnal Rupa Matra, 1-18.
- W.Putra, R. (2020). Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan. Yogyakarta: Penerbit ANDI