

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia sejatinya memiliki kekayaan budaya yang melimpah serta memiliki ciri khas masing-masing —tergantung daerah persebarannya. Hal tersebut juga termasuk dengan makanan. Makanan tradisional Indonesia memiliki jenis yang beragam, mulai dari makanan pembuka hingga makanan penutup, makanan gurih hingga makanan manis. Makanan-makanan tersebut tentunya memiliki peminat dan segmen pasarnya yang masing-masing tersebar di seluruh Indonesia hingga ke pasar global.

Keberagaman makanan tradisional Indonesia juga tidak lepas dari proses akulturasi budaya yang telah terjadi mulai dari masa kerajaan hingga saat ini. Hasil akulturasi budaya tersebut— terutama makanan— kerap menjadi sebuah ciri khas suatu daerah yang tentu akan berhubungan erat dengan kebudayaan dari daerah yang dipijaknya. Hal tersebut juga berlaku kepada salah satu panganan kue yang telah banyak dikenal dan tersebar secara masif di Indonesia yaitu kue lapis legit. Meskipun tersebar secara masif di Indonesia, kue lapis legit tetap memiliki “kampung halaman” tersendiri. “Kampung halaman” itulah yang menyebabkan kue lapis mengadopsi ciri khas dari daerah asalnya sehingga kue lapis legit antar daerah satu dengan daerah lainnya dapat dikatakan lahir dari berbagai latar belakang yang berbeda-beda dan menghasilkan keragaman dari jenis-jenis kue lapis legit di Indonesia.

Kue lapis legit pada asalnya merupakan sebuah kue yang ditemukan dan dikembangkan oleh para Nyonya— sebutan untuk orang yang menikah dengan etnis Tionghoa atau Belanda— yang terinspirasi dari kue lapis Belanda yang dihidangkan untuk jamuan minum teh saat sore hari atau saat jamuan *Rijsttafel*. Lapis legit dibuat dari berbagai macam rempah-rempah seperti kapulaga, kayu

manis, cengkih, bunga pala, dan adas manis sehingga rasanya sangat khas kaya akan aroma rempah. Kue lapis hingga saat ini banyak dijumpai saat perayaan tahun baru imlek atau hari-hari besar keagamaan lainnya.

Perkembangan teknologi dan informasi dewasa ini merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindarkan, perubahan zaman ini tentunya mengakibatkan timbulnya budaya-budaya baru. Hal itu juga berlaku kepada kue-kue tradisional Indonesia khususnya lapis legit. Perkembangan teknologi dan informasi mengakibatkan varian kue lapis legit semakin bertambah dan bervariasi hingga acap kali masyarakat kebingungan memilih jenis kue lapis yang sesuai dengan kebutuhannya— untuk acara keagamaan atau hanya untuk sekedar buah tangan. Hal ini bisa disebabkan karena rendahnya pengetahuan masyarakat akan kue lapis legit, serta kurangnya minat masyarakat untuk mengetahui dan mempelajari kue-kue tradisional Indonesia—khususnya kue lapis legit.

Pengetahuan mengenai kue lapis legit— mulai dari literatur hingga tulisan di *website* negara— harusnya mudah didapatkan serta dijabarkan secara lengkap dan detail mengingat Indonesia merupakan “negara lahirnya” kue lapis legit. Namun, melihat realita yang ada, literatur mengenai kue lapis legit—mulai dari sejarah hingga jenis-jenisnya— hanya dapat ditemukan sedikit dan tidak lengkap, seakan-akan Indonesia sebagai negara pencipta kue lapis legit tidak ada keinginan untuk mendokumentasikan salah satu bagian penting dari sejarah Indonesia tersebut.

Dokumentasi, menurut Oxford Learners Dictionaries merupakan upaya mencatat dan mengategorikan suatu informasi dalam bentuk tulisan, foto, video, dll. Dokumentasi perlu dilakukan—terutama dengan hal yang berkaitan dengan sejarah— sebab selain untuk membuktikan bahwa suatu peristiwa pernah terjadi di masa lampau, juga dapat digunakan sebagai arsip negara yang sewaktu-waktu dapat digunakan oleh orang-orang yang membutuhkan informasi mengenai sejarah terkait.

Buku atau tulisan sebagai salah satu alat dokumentasi merupakan hal yang paling berkaitan serta dianggap paling mampu untuk menjelaskan sesuatu dengan baik dan terperinci. Hal tersebut menjadikan buku dirasa cocok untuk mendokumentasikan sejarah serta perkembangan kue lapis legit yang ada di Indonesia karena dapat menjelaskan bentuk dari kue lapis beserta sejarahnya secara detil. Selain itu, pembuatan buku juga dapat disertakan dengan foto atau gambar yang semakin memperjelas keterangan yang ada di dalam buku.

Salah satu jenis buku yang dapat memberikan rincian topik masalah secara rinci namun tetap menarik untuk dibaca adalah buku ilustrasi. Buku ilustrasi merupakan kumpulan informasi yang tercetak disertai dengan objek grafis yang menjelaskan keterangan dari informasi terkait. Buku ilustrasi juga dapat menjelaskan peristiwa sejarah secara lebih hidup dan menarik dengan sentuhan grafis yang ditampilkan. Ditambah dengan fakta bahwa buku ilustrasi mengenai kue lapis legit belum pernah dibuat sebelumnya, menjadi nilai tambah tersendiri bagi buku ini untuk bersaing serta memberikan warna baru bagi dunia buku di Indonesia. Nilai tambah lainnya, buku ilustrasi kue lapis legit juga dapat dijadikan sebagai sumber referensi untuk mengetahui sejarah dan jenis-jenis kue lapis yang ada di Indonesia. Sehingga buku ilustrasi ini menjadi salah satu hiburan yang mengedukasi pembacanya.

Berdasarkan uraian tersebut penulis memutuskan untuk membuat buku edukasi berbasis ilustrasi dengan teknik *manual drawing* sebagai syarat untuk kelulusan Strata 1 Program Studi Desain Komunikasi Visual yang disusun kedalam sebuah laporan Tugas Akhir yang berjudul **“Perancangan Buku Ilustrasi Kue Lapis Legit; Sejarah, Jenis - Jenis dan Filosofis Kue Lapis Legit”**.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses Perancangan Buku Ilustrasi Kue Lapis Legit; Sejarah, Jenis - Jenis dan Filosofis Kue Lapis Legit yang menarik dan edukatif?
2. Bagaimana proses pembuatan ilustrasi pada Perancangan Buku Ilustrasi Kue Lapis Legit; Sejarah, Jenis - Jenis dan Filosofis Kue Lapis Legit yang menarik dan edukatif ?
3. Bagaimana proses pengaplikasian Buku Ilustrasi Kue Lapis Legit; Sejarah, Jenis - Jenis dan Filosofis Kue Lapis Legit yang menarik dan edukatif ke dalam media promosi agar dapat meningkatkan penjualan buku?

1.3 Batasan Masalah

1. *Output* yang dihasilkan berupa buku ilustrasi anak – anak yang dicetak menggunakan *soft cover* dengan menggunakan bahan *art paper* berukuran 20x25 cm yang terhubung dengan animasi sederhana mengenai jenis-jenis kue lapis.
2. Buku ilustrasi ini menjelaskan sejarah, filosofi hingga jenis – jenis kue lapis legit yang tersebar di seluruh Indonesia.
3. Pembuatan gambar ilustrasi menggunakan aplikasi digital dengan teknik *manual drawing*.

1.4 Maksud dan Tujuan Perancangan

1. Mengetahui proses Perancangan Buku Ilustrasi Kue Lapis Legit; Sejarah, Jenis - Jenis dan Filosofis Kue Lapis Legit yang menarik dan edukatif.
2. Mengetahui proses pembuatan ilustrasi pada Perancangan Buku Ilustrasi Kue Lapis Legit; Sejarah, Jenis - Jenis dan Filosofis Kue Lapis Legit yang menarik dan edukatif.
3. Mengetahui proses pengaplikasian Buku Ilustrasi Kue Lapis Legit; Sejarah, Jenis - Jenis dan Filosofis Kue Lapis Legit yang menarik dan edukatif ke dalam media promosi agar dapat meningkatkan penjualan buku.

4. Sebagai syarat untuk memperoleh gelar Strata 1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Esa Unggul Jakarta.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang akan digunakan adalah metode kualitatif dengan memfokuskan penggunaan teknik observasi dan wawancara.

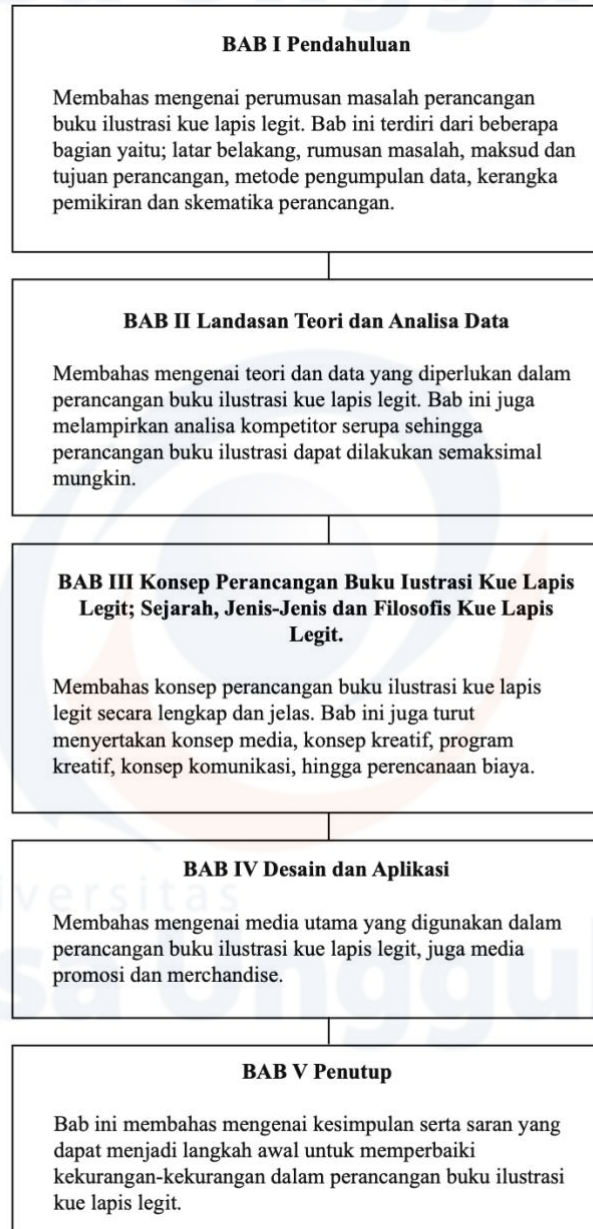
a. Observasi

Observasi, menurut Hardani, dkk. (2020:), adalah pengamatan dengan pencatatan sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Dalam pembuatan tugas akhir ini, observasi akan dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dimana data-data diperoleh dengan menggunakan literatur seperti jurnal, buku-buku ataupun *ebook* agar data yang dihasilkan dilapangan dapat ditinjau kebenarannya.

b. Wawancara

Wawancara merupakan tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung dengan maksud tertentu. Pada penelitian kualitatif, peneliti bertindak sebagai pewawancara (*interviewer*) dan narasumber atau responden bertindak sebagai yang diwawancarai (*interviewee*). Dalam tugas akhir ini, wawancara akan dilakukan dengan Penjual Kue Lapis secara turun-temurun dengan memfokuskan lata belakang usaha serta penjualan Kue Lapis hari-ke harinya.

1.6 Kerangka Pemikiran



1.7 Skematika Perancangan

