



**PERANCANGAN ILUSTRASI E – BOOK KULINER KHAS
KOTA SEMARANG**

PROYEK STUDI

Diajukan dalam rangka penyelesaian studi strata 1 untuk mencapai

Gelar Sarjana Seni

oleh

Nama : Azis Wicaksono

NIM : 2411410008

Program Studi : Seni Rupa S1 Konsentrasi DKV

Jurusan : Seni Rupa

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2017

PALAMAN PENGESAHAN

Proyek studi ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan sidang panitia ujian proyek studi Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Hari : Jumat
Pukul : 15.00 WIB
Tanggal : 25 Agustus 2017

Panitia Ujian

Ketua

Prof. Dr. Jazuli, M.Hum NIP 196107041988031003

Sekretaris

Mujiyono, Spd. M.Sn NIP 197804112005011001

Penguji I

Dr. Syakir, M.Sn NIP 196505131993031003

Penguji II

Supatmo, S.Pd. M.Sn NIP 196803071999031001

Penguji III / Dosen Pembimbing

Rahina Nugrahani, S.sn. M.Ds NIP 198302272006042001

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Semarang



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.

196008031989011001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya,

Nama : Azis Wicaksono

NIM : 2411410008

Jurusan/Prodi : Seni Rupa / DKV S1

Fakultas : Bahasa dan Seni

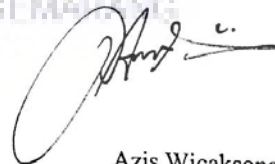
Menyatakan bahwa karya proyek studi yang berjudul :

PERANCANGAN ILUSTRASI E – BOOK KULINER KHAS KOTA SEMARANG

Saya buat dalam rangka memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana.
Karya ini benar-benar merupakan karya saya sendiri, yang saya hasilkan melalui
proses berkarya, proses bimbingan, dan pameran, serta ujian.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 17 Agustus 2017



Azis Wicaksono

MOTTO DAN PERUNTUKAN

MOTTO

“Desain komunikasi visual adalah aktifitas mulia insan budaya yang diwujudkan dan disampaikan bagi kepentingan sesama dan alam lingkungan sebagai rasa syukur terhadap Sang Pencipta” – Yongky Safanayong

“*Do or not do there is no try*” – Yoda

PERUNTUKAN

Ibuku, H. Sri Rahayu

Almarhum Bapakku, Drs. Rachyanto

Karamba Art Movement

Kolkas.net

Keluarga serta almamater

Teman – teman Seni Rupa angkatan 2010



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, serta hidayahnya, sehingga proyek studi : **Perancangan Ilustrasi *E-book* Kuliner Khas Kota Semarang** ini dapat terselesaikan.

Di dalam usaha menyelesaikan proyek studi ini, penulis mendapatkan bantuan maupun dorongan dari banyak pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum. selaku Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan sarana dan prasarana yang baik selama perkuliahan.
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah memberikan fasilitas akademik dan administratif dalam perkuliahan dan menyelesaikan proyek studi ini.
3. Dr. Syakir, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah membantu dan memotivasi penulis selama menjalani kuliah.
4. Drs. Dwi Budi Harto, M.Sn. Selaku dosen wali prodi Seni Rupa Konsentrasi DKV S1 angkatan 2010 atas bimbingannya sehingga penulis dapat menyelesaikan semua mata kuliah dengan lancar.
5. Rahina Nugrahani S.Sn, M.Ds. Selaku dosen pembimbing I yang penuh perhatian dalam membimbing proyek studi ini.
6. Dosen Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah membekali penulis dengan ilmu selama kuliah.
7. Semua pihak dari kolkas.net yang memberikan informasi dan memberikan ijin dalam melakukan observasi.
8. Keluarga yang selalu mendorong dan mendoakan agar penulis segera lulus.

9. Ayu Diah Kusumawati yang selalu mendoakan dan mensupport penulis dalam usaha menyelesaikan proyek studi.
10. Karamba Art Movement yang telah banyak memeberikan semangat pada penulis untuk menyelesaikan proyek studi.
11. Teman – teman Barokah Studio, Achmad Afandi, Degi Hanriwibawa, Dananng Akhirudin, Nurman Zuhda, Yohan Bagas, Angga Yafi, Antok Aries Cahyo, Wildan Bagus, Aqsho, Marsa Iman Adlina, Irene yang selalu memberikan semangat dan saling mengingatkan untuk menyelesaikan proyek studi.
12. Keluarga besar Seni Rupa Unnes yang tidak bisa disebutkan satu persatu, penulis ucapkan terima kasih atas bantuannya dalam menyelesaikan proyek studi ini.

Penulis berharap proyek studi ini bisa berkontribusi dalam ranah desain komunikasi visual dan menjadi dasar untuk pengembangan proyek studi selanjutnya.

Semarang, 17 Agustus 2017



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Penulis

SARI

Wicaksono, Azis. 2017. Perancangan Ilustrasi *E-book* Kuliner Khas Kota Semarang. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I. Rahina Nugrahani, S.Sn., M.Ds.

Kata Kunci : Media Informasi, E-book, Ilustrasi, Kuliner Tradisional Khas Semarang.

Kota Semarang merupakan kota heterogen latar belakang budaya masyarakat yang tinggal di kota Semarang menjadikan kota ini memiliki beragam hasil kebudayaan yang erat kaitannya dengan akulturasi. Salah satu hal yang tak luput dan sangat dekat dengan keseharian adalah makanan. Semarang dengan latar belakang kultural yang beragam memiliki sajian kuliner tradisional yang unik, nikmat. Namun keberadaan sajian kuliner tradisional khas kota Semarang mulai tersisihkan dikarenakan tumbuhnya sajian – sajian kuliner modern yang dikemas serta dipromosikan dengan baik. Maka untuk mendukung pelestarian dan upaya membangun *awareness* akan keragaman sajian kuliner khas kota Semarang perlu dirancang sebuah media informasi yang mudah diakses dan media tersebut mampu memberikan informasi kepada masyarakat akan ragam sajian kuliner tradisional khas kota Semarang, sehingga keberadaan kuliner tradisional bisa tetap lestari.

Secara garis besar proses perancangan proyek studi ini melalui 4 tahap. Tahap-tahap ini meliputi: (1) *Pre-liminary Planning*; (2) Pra Produksi; (3) Produksi; (4) Pasca Produksi. Rancangan aset informasi mengenai sajian kuliner tradisional kota Semarang yang berupa *e-book*, dikerjakan dengan pendekatan visual yang mengadaptasi jurnal perjalanan, sajian informasi dan ilustrasi yang dibuat merupakan hasil observasi dan temuan pada objek sajian kuliner khas kota Semarang. Ulasan yang diambil adalah informasi yang berkaitan dengan sajian makanan tradisional khas kota Semarang termasuk informasi tentang rekomendasi, serta *range* harga sajian kuliner khas kota Semarang. Visual yang dihadirkan didominasi penggunaan warna hangat bertujuan untuk memperkuat tampilan ilustrasi yang berupa sajian makanan sehingga nampak lebih nikmat dan memantik rasa ingin tahu pembaca untuk mencoba.

Proyek studi ini menghasilkan keluaran berupa file *e-book* dengan konten empat belas jenis sajian kuliner tradisional khas kota Semarang. Dengan lisensi *creative commons*. Dengan terciptanya rancangan aset informasi ini, diharapkan dapat memberikan sumbangsih kepada para penjaja sajian kuliner tradisional serta membangun kesadaran masyarakat juga memberikan sumber informasi kepada wisatawan yang berkunjung sehingga sajian kuliner tradisional khas kota Semarang dapat menjadi aset pariwisata kota yang potensial dan lestari.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
SARI	vii
DAFTAR ISI	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Alasan Pemilihan Tema	1
1.2. Alasan Pemilihan Jenis Karya	5
1.3. Tujuan dan Manfaat	8
1.3.1 Tujuan	8
1.3.2. Manfaat	9
1.3.2.1. Manfaat Praktis	9
1.3.2.2. Manfaat Teoritis	10
BAB 2 LANDASAN KONSEPTUAL	11
2.1. Desain	11
2.2. Desain Komunikasi Visual	12
2.2.1. Pengertian Desain Komunikasi Visual	12
2.2.2. Unsur-unsur Desain Komunikasi Visual	13
2.1.3. Prinsip-prinsip Desain Komunikasi Visual	15
2.1.4. Elemen-elemen Desain Komunikasi Visual	16
2.3. Ilustrasi.....	19
2.3.1. Pengertian Ilustrasi	19

2.3.2. Bidang Ilustrasi	20
2.3.2.1 Ilustrasi Buku	20
2.4. E book.....	22
2.4.1. Pengertian E book	22
2.4.2. Sejarah Perkembangan E book.....	25
2.4.3. Fungsi E book.....	28
2.4.4 Kelebihan E book.....	29
2.5 Layout.....	30
2.5.1 Unsur Layout.....	30
2.5.1.1 Unsur Teks.....	30
2.5.1.2 Unsur Visual.....	32
2.5.1.3 Unsur Tidak Terlihat	33
2.6 Creative Common.....	34
2.6.1 Sejarah Creative Common.....	34
2.6.2 Definisi Creative Common.....	35
2.6.3 Tentang Lisensi.....	36
2.6.4 Bentuk Lisensi Creative Common.....	37
2.7 Kuliner Khas Kota Semarang.....	40
2.7.1 Definisi Kuliner Tradisional.....	40
2.7.2 Sejarah Kuliner Khas Kota Semarang.....	41
2.7.3 Latar Belakang Kuliner Khas Kota Semarang.....	41
2.7.4 Jenis Kuliner Tradisional Khas Kota Semarang	42
BAB 3 METODE BERKARYA.....	45
3.1. Media Berkarya.....	45
3.1.1. Bahan	45
3.1.2. Alat.....	46

3.2.3 Teknik.....	47
3.2. Proses Berkarya.....	48
3.2.1. <i>Preliminary Planning</i>	49
3.2.1.1. Riset	49
3.2.1.2. Analisis	65
3.2.1.3. Sintesis.....	72
3.2.1.4. Penentuan Judul <i>E-book</i>	73
3.2.1.5. Strategi Komunikasi	74
3.2.2. Pra Produksi.....	76
3.2.2.1. Penambahan Nilai (Eksplorasi Diri)	76
3.2.2.2. Visualisasi	77
3.2.3. Produksi.....	90
3.2.4. Pasca Produksi.....	99
3.2.4.1. Pameran.....	99
3.2.4.2. Distribusi	99
BAB 4 DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA.....	101
4.1 Cover.....	101
4.1.1 Spesifikasi Karya.....	101
4.1.2 Deskripsi Karya.....	102
4.1.3 Analisis Karya.....	103
4.2 Halaman Pengantar.....	107
4.2.1 Spesifikasi Karya.....	107
4.2.2 Deskripsi Karya.....	107
4.2.3 Analisis Karya.....	108
4.3 Halaman Pengantar Tentang Icip – Icip Kuliner Semarangann.....	111
4.3.1 Spesifikasi Karya.....	111

4.3.2 Deskripsi Karya.....	111
4.3.3 Analisis Karya.....	112
4.4 Halaman Informasi Lisensi & Informasi E-book.....	114
4.4.1 Spesifikasi Karya.....	114
4.4.2 Deskripsi Karya.....	114
4.4.3 Analisis Karya	116
4.5 Halaman Jeda.....	119
4.5.1 Spesifikasi Karya.....	120
4.5.2 Deskripsi Karya.....	120
4.5.3 Analisis Karya.....	121
4.6 Halaman Daftar Isi	123
4.6.1 Spesifikasi Karya.....	123
4.6.2 Deskripsi Karya.....	124
4.6.3 Analisis Karya.....	124
4.7 Halaman Konten Informasi Kuliner Tradisional Khas Semarang.....	126
4.7.1 Spesifikasi Karya.....	128
4.7.2 Deskripsi Karya.....	128
4.7.3 Analisis Karya.....	130
BAB 5 PENUTUP	133
5.1. Simpulan	133
5.2. Saran	135
DAFTAR PUSTAKA	137
LAMPIRAN	

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Alasan Pemilihan Tema

Semarang ibu kota provinsi Jawa Tengah ini merupakan kota yang unik berkembang sebagai kota yang masyarakatnya heterogen. Hal tersebut erat kaitannya dengan latar belakang sejarah kota Semarang yang sejak pertengahan abad ke 16 (pada masa pemerintahan Pandan Arang II) telah menjadi kota pemerintahan dan juga kota pelabuhan sebagai salah satu titik pintu masuk kegiatan perdagangan dan pusat industri. Interaksi yang terjadi antara para pendatang dengan pribumi menyebabkan terjadinya akulturasi. Proses akulturasi yang terjadi di kota Semarang berjalan cukup panjang kontak sosial yang terjadi bukan hanya urusan perekonomian maupun perdagangan saja, namun juga terjadinya perkawinan warga antar etnis hingga melahirkan keturunan yang meleburkan dua kebudayaan menyebabkan hadirnya kebudayaan baru tanpa meninggalkan kebudayaan asli masyarakat lokal. Akulturasi yang terjadi dalam masyarakat yang beragam berpengaruh sekali pada bentuk kebudayaan, adat, bahasa, kesenian, sistem pemerintahan, hingga cita rasa makanan atau makanan tradisional.

Semarang merupakan kota yang menyimpan berbagai nilai historis dan budaya sebagai warisan leluhur terdahulu. Potensi dalam unsur kebudayaan dan pariwisata di kota ini tergolong sangat tinggi di Provinsi Jawa Tengah. Terdapat berbagai macam kekayaan produk budaya yang dimiliki masyarakat

Kota Semarang. Kuliner atau makanan tradisional khas merupakan salah satu produk kebudayaan tersebut. Makanan khas atau makanan tradisional yang didefinisikan sebagai makanan yang biasa dikonsumsi oleh suatu masyarakat menurut golongan etnik maupun wilayah yang spesifik, diolah dari resep yang dikenal masyarakat serta bahannya diperoleh dari sumber lokal serta memiliki citarasa yang sesuai dengan selera masyarakat setempat. (Winarno,FG,Dkk 1995:30). Kota Semarang memiliki keanekaragaman jenis kuliner khas hasil akulturasi budaya masyarakat kota yang heterogen, diantara beberapa jenis kuliner khas Semarang yaitu, Nasi ayam, Mie Titee, Soto Semarang, Mie Kopyok, Lontong Cap Gomeh, Pisang Plenet, Bolang – baling, Rondo Royal, Sentiling, Mento, Ganjel rel, Tahu Gimbal, Tahu Pong, Tahu Petis, Mangut, Babat Gongso, Jamu Jun, Es Conglik, kembang Tahu dan Es Gempol. Sedangkan beberapa ikon makanan khas Semarang yang terkenal diantaranya Lunpia, Wingko babad dan Bandeng Presto.

Kurang dikenalnya sebagian jenis kuliner khas Semarang dikarenakan sebagian masyarakat menganggap bahwa kuliner khas kota Semarang hanya sebatas, Lunpia, Wingko, dan Bandeng Presto yang menjadi *top of mind* masyarakat. Selain itu faktor pergeseran selera yang terjadi juga menjadi salah satu penyebab mengapa beberapa jenis makanan khas Semarang kurang dikenal serta sulit ditemui. Kondisi tersebut menyebabkan tidak sedikit penjaja panganan tradisional mulai kehilangan peminatnya. Sebagai contoh Jamu Jun merupakan minuman khas yang banyak diujakan berkeliling dari

satu kampung kekampung dengan cara digendong, minuman tradisional dengan citarasa rempah dan jahe yang dominan ini kini keberadaannya menjadi sulit ditemui bahkan mungkin penjajanya pun kini tinggal sedikit, meski demikian masih bisa dijumpai penjaja Jamu Jun di daerah pasar malam Semawis, Begitu pula dengan nasib kudapan Pisang Plenet.

Seorang pakar kebudayaan Semarang bapak Jongkie Tio menyatakan bahwa kuliner tradisional itu tidak mungkin hilang karena jenis kuliner tersebut memiliki garis merah dengan peristiwa-peristiwa kebudayaan yang masih tetap dilaksanakan oleh masyarakat Semarang. Pendapat lain dari salah satu pemerhati kuliner tradisional Bondan Winarno justru berpendapat lain menurutnya Kuliner tradisional kini terpinggirkan di daerahnya sendiri. Akan tetapi hal yang ditakutkan bukan soal hilangnya penjual atau jenis makanan tertentu, tetapi lebih pada kesadaran serta kekhawatiran terhadap pergeseran selera dan rasa memiliki oleh masyarakat terlebih generasi yang lebih muda yang saat ini lebih sering dihadapkan dengan informasi mengenai makanan modern yang hadir dengan kemasan yang lebih menarik. Keberadaan sebuah produk sangat bergantung pada permintaan konsumen sehingga apabila selernya berubah pasti akan terjadi penurunan daya beli yang dapat menyebabkan hilangnya produsen karena minimnya konsumen.

Kesadaran masyarakat Semarang akan potensi keragaman kuliner yang dimiliki masih cukup kecil padahal potensi tersebut merupakan kekayaan warisan budaya yang patut untuk dilestarikan. Keragaman kuliner yang dimiliki oleh masyarakat kota Semarang merupakan potensi yang dapat

dipromosikan sebagai daya tarik kota untuk menarik perhatian wisatawan baik domestik maupun asing, Sejalan dengan berkembangnya trend wisata kuliner pada kalangan wisatawan, kuliner tradisional merupakan salah satu daya tarik wisata yang paling kuat dan destinasi wisata yang paling siap dikembangkan sebagai aset pariwisata.

Informasi mengenai keragaman kuliner khas kota Semarang sebenarnya mudah ditemukan baik melalui *website* pemerintah kota, portal berita *online*, tabloid, majalah, acara televisi hingga tulisan tulisan *blogger*, namun informasi tersebut kebanyakan masih mengikuti stigma yang terjadi yaitu jenis kuliner yang diulas masih berkutat pada jenis kuliner yang populer, sedangkan informasi mengenai jenis kuliner khas Semarang yang lain masih cukup minim. Informasi disajikan dengan ringkas, Sedangkan kejelasan lokasi dimana pusat kuliner dan informasi-informasi lainnya tidak ditampilkan secara baik serta model penyampaian yang cenderung tekstual dengan didukung *image* gambar atau foto yang terlihat seadanya.

Informasi mengenai kuliner sebaiknya dapat memberikan keterangan yang lengkap dan terperinci berkaitan dengan kuliner tersebut. Diataranya adalah deskripsi singkat tentang objek kuliner, kategori masakan, kekhasan kuliner, rentang harga, waktu operasional, dan lokasi. Diperlukan media yang mampu mencatat informasi secara rinci serta didukung dengan ilustrasi, *layout* juga presentasi informasi yang baik dan bersifat rekreatif, dengan tujuan mempermudah *reader* (masyarakat / wisatawan) untuk memperoleh informasi. Hal ini juga bertujuan membangun kesadaran bahwa kuliner

tradisional khas Semarang beragam serta menarik patut untuk dicoba apabila berkunjung ke Semarang dan dilestarikan. Untuk itu perlu dirancang sebuah media pengemas informasi yang mampu untuk mempresentasikan keragaman kuliner khas kota Semarang dengan konten yang rinci serta dengan tampilan yang rekreatif namun tetap informatif.

1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya

Informasi keragaman kuliner tradisional khas Semarang belum dikemas dengan baik dan rinci. Potensi kuliner yang dimiliki kota Semarang seharusnya mampu menjadi daya tarik yang kuat bagi wisatawan serta menjadi kebanggaan warga Semarang karena memiliki nilai historis dan citarasa yang unik dan lezat. Belum tersedianya media yang mengemas informasi tersebut dengan baik maka perlu dirancang media yang mampu mengemas informasi mengenai keragaman kuliner tradisional khas Semarang dengan lebih baik dan *compactible*. Maka dipilihlah *e-book* sebagai media pengemas informasi tentang keragaman kuliner khas kota Semarang, dikarenakan format *e-book* merupakan media pengemas informasi dengan format digital yang dapat memuat beragam konten informasi baik teks maupun grafis, serta mudah untuk diakses dan disebarluaskan menggunakan *gadget* atau perangkat digital sehingga dapat mempermudah proses distribusi informasi.

Perancangan *e-book* dengan konten kuliner khas Semarang merupakan usaha untuk merangkum dan mencatat informasi apa saja yang berkaitan dengan kuliner tradisional khas Semarang mulai dari jenis makanan, deskripsi

singkat tentang objek kuliner, kategori masakan, kekhasan kuliner, rentang harga, waktu operasional, dan lokasi. Nantinya *e-book* tersebut dijadikan sebagai *resource* kota yang dapat dimanfaatkan masyarakat sebagai sumber informasi serta *e-book* ini juga dapat menjadi alat promosi serta panduan pariwisata kota Semarang dari segi warisan budaya yang berupa kuliner tradisional.

Penggunaan ilustrasi sebagai bagian dalam rancangan buku digital tersebut merupakan bentuk strategi komunikasi informasi mengenai kuliner tradisional khas kota Semarang ditujukan untuk memberikan pengalaman baru pada *reader*. Selain itu ilustrasi difungsikan sebagai media penjabaran informasi agar lebih mudah untuk diterima dan menampilkan informasi yang yang lebih rekreatif. Informasi akan semakin mudah diterima apabila dalam penyajiannya diimbuhkan gambar atau ilustrasi. Menurut John Medina (2015) penulis buku "*Brain Rules*" apabila informasi disajikan secara lisan maupun tekstual, orang hanya akan mengingat 10% informasi tersebut, diuji 72 jam setelah dipaparkan. Angka tersebut terus membesar hingga 65% apabila informasi tersebut diimbui gambar atau ilustrasi. Ilustrasi visual memiliki peran yang sangat strategis dalam proses penyampaian informasi karena merupakan bentuk komunikasi visual yang sederhana, efektif dan efisien. Oleh karena itu penggunaannya perlu dirancang secara matang agar tidak sekedar sebagai pendukung bentuk informasi yang berupa data tekstual.

E-book ilustrasi dengan konten kuliner tradisional khas kota Semarang ini dibuat dengan tujuan non komersil, Melainkan sebagai wujud *social*

movement sumbangsih desainer kepada kota, terinspirasi dari semangat sebuah platform *repository* grafis dengan konten kota www.kolkas.net yang memiliki semangat. “ *Good design is for everyone “ Inspired by the city, designed and crafted in the city, and given back to the city”* (“ Desain yang baik adalah untuk semua orang ” terinspirasi dari kota, dirancang dan dibuat pada kota tersebut, dan dikembalikan pada kota).

Perancangan *e-book* ini bekerjasama dengan kolkas.net sebagai platform *repository* grafis yang menyediakan *resource* kota berupa karya grafis dengan konten kota Semarang yang dapat dimanfaatkan masyarakat secara gratis dengan lisensi *creative commons*.

Pemilihan format *e-book* merupakan upaya untuk mempermudah distribusi informasi, karena pertimbangan format buku cetak memerlukan *effort* yang lebih, berkaitan dengan produksi serta distribusi, juga disesuaikan dengan kondisi masyarakat saat ini yang sebagian besar merupakan internet *user* seperti yang dirangkum oleh APJII & PUSKAKOM-UI mencatat pada rentang tahun 2015 – 2016 pengguna internet di Indonesia sebesar 88,1 juta, 51% jenis kelamin wanita, dan 49% laki-laki, kemudian 64,1 juta orang yang aktif mengakses internet melalui *mobile phone*.

Dengan format *e-book* kemasan informasi lebih mudah untuk didistribusikan dengan menggunakan bantuan platform *website* yang menyediakan layanan *digital self publishing* seperti www.issu.com yang kemudian dapat dibagikan *reader* dalam bentuk *link* melalui sosial media yang mereka gunakan. Selain itu perancangan buku digital dengan tema

konten kuliner tradisional khas Semarang juga akan diunggah pada website *www.kolkas.net* sebagai *platform* yang mewadahi perancangan *e-book* ilustrasi kuliner khas kota Semarang serta membantu proses distribusi agar dapat diakses serta diunduh masyarakat dengan gratis dibawah lisensi *creative commons* CC. Lisensi ini mengizinkan orang lain untuk mengunduh hasil ciptaan kreator dan membaginya dengan orang lain selama mereka mencantumkan kredit kepada kreator, tetapi mereka tidak dapat mengubahnya dengan cara apapun. Sehingga hak kekayaan intelektual kreator masih terlindungi meskipun *e-book* tersebut nantinya akan dapat digunakan secara gratis. Format *e-book* juga memungkinkan masyarakat untuk turut serta berperan dalam membagikan informasi yang berkaitan dengan warisan budaya kota tempat tinggalnya.

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1. Tujuan

Tujuan proyek studi ini adalah untuk menghasilkan rancangan media informasi berupa *e-book* ilustrasi dengan konten kuliner khas kota Semarang, sebagai media pengemas informasi yang dijadikan sumberdaya kota berupa karya grafis yang dapat dimanfaatkan secara cuma-cuma oleh masyarakat dengan lisensi *creative commons* CC. Hasil perancangan tersebut juga bertujuan menyediakan media sebagai panduan serta promosi potensi pariwisata kota sehingga dapat membantu usaha pemerintah daerah dalam meningkatkan kunjungan pariwisata ke kota Semarang.

1.3.2 Manfaat

Manfaat praktis dan teoritis dari pembuatan proyek studi berupa perancangan *e-book* ilustrasi bertema kuliner khas kota Semarang antara lain:

1.3.2.1 Manfaat Praktis

1. Bagi Kota Semarang

Sebagai alternatif rancangan media informasi bagi Kota Semarang akan potensi pariwisata yang dimiliki dari segi keragaman kuliner tradisional. Sekaligus media yang dapat berfungsi sebagai sumber daya grafis kota dan alat penunjang usaha pengembangan serta promosi potensi pariwisata kota yang berupa keragaman kuliner tradisional dengan demikian dapat meningkatkan *awareness* publik serta kunjungan wisatawan yang dapat meningkatkan pemasukan pendapatan daerah melalui sektor pariwisata dalam hal ini wisata kuliner tradisional khas kota Semarang.

2. Bagi Masyarakat

Memberikan panduan ataupun referensi informasi mengenai keragaman kuliner khas produk kebudayaan masyarakat kota Semarang, juga meningkatkan *awareness* publik baik masyarakat kota Semarang sendiri maupun calon wisatawan yang akan berkunjung ke kota Semarang terhadap keragaman kuliner yang dimiliki oleh kota Semarang.

3. Bagi Lembaga

Sebagai bahan rujukan mahasiswa program studi desain komunikasi visual tentang perancangan media informasi berupa *e-book* ilustrasi dengan konten kuliner tradisional khas kota Semarang ataupun daerah lain yang dirancah guna menjadi *resource* grafis kota yang dapat dimanfaatkan dan disebar luaskan warga kota secara gratis dengan lisensi *creative commons CC BY NC ND*.

4. Bagi Penulis

Sebagai pengalaman dalam proses pengaplikasian teori desain komunikasi visual semasa kuliah juga sebagai bentuk kontribusi pada kota berupa perancangan media informasi yang berbentuk *e-book* dengan konten potensi pariwisata kota yang dijadikan *resource* grafis bagi masyarakat kota yang kemudian dapat dimanfaatkan masyarakat kota dengan mudah dan gratis juga sebagai proses persiapan masuk ke dalam industri desain grafis nantinya.

1.3.2.2 Manfaat Teoritis

Memberikan wawasan dan kontribusi dalam bidang desain komunikasi visual terkait teori perancangan media informasi berupa *e-book* ilustrasi yang memuat konten potensi pariwisata kota yang berupa keragaman jenis kuliner tradisional khas, serta perancangan media informasi yang dijadikan sumberdaya grafis kota yang dibuat guna menjadi *resource* grafis yang dapat dimanfaatkan warga kota secara gratis dengan lisensi *creative commons CC BY NC ND*.

BAB 2

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1. Desain

Desain adalah suatu disiplin yang tidak hanya mencakup eksplorasi visual, namun terkait dan mencakup pula dengan aspek aspek seperti kultural-sosial, filosofis, teknis, dan bisnis. Aktivasnya termasuk dalam desain grafis, desain industri, arsitektur, desain interior, desain produk dan profesi-profesi lain. Desain suatu studi yang bersifat disiplin silang karena kreatifitas dan evaluasi desain pada umumnya berdasarkan model dan pelajaran disiplin lainnya (Safanayong, 2006:4).

Menurut Buchori (dalam Suwarno dan Lubis, 2007:3) di bidang kesenirupaan, desain merupakan upaya inovasi dengan menciptakan suatu produk baru yang memenuhi kriteria (atau kondisi yang diinginkan), bersifat humaniora. Dalam hal ini bentuk menjadi tujuan. Sedangkan dalam bidang rekayasa, desain merupakan upaya inovasi dengan menciptakan produk yang memenuhi kriteria efektivitas teknis dan berdasarkan efisiensi. Dalam hal ini bentuk sebagai akibat.

Desain merupakan seni terapan, yaitu seni yang berorientasi pada kegunaan yang berlaku untuk umum, bukan seni yang hanya berguna sebagai ekspresi pembuatnya. Sifatnya yang patuh terhadap objektivitas, tidak subyektif. Penekanan desain bukan pada karya maupun sisi pembuatnya, melainkan pada kegunaan karyanya.

Dari pengertian desain diatas, dapat disimpulkan bahwa desain adalah suatu kegiatan yang berkaitan dengan seni dan keterampilan yang mengacu pada sebuah produk dan fungsinya sesuai dengan sebuah kondisi dan efektivitas teknis.

2.2. Desain Komunikasi Visual

2.2.1. Pengertian Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual berasal dari penggabungan kata desain, komunikasi, dan visual. Kusrianto (2007: 12) menyatakan bahwa desain komunikasi visual adalah suatu disiplin ilmu yang mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media. Tujuannya untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola unsur-unsur grafis yang berupa bentuk, gambar, tatanan huruf, perpaduan warna, serta tata letak. Tinarbuko (2008: 31) mengatakan bahwa di dalam desain komunikasi visual dipelajari semua bentuk komunikasi visual seperti desain grafis, desain iklan, dan desain multimedia interaktif. Sedangkan Safanayong (2006: 98) menyatakan bahwa desain komunikasi visual yang terpadu menjadi tuntutan dan keharusan pada abad ke-21 ini. Hal ini dilatarbelakangi oleh perubahan tata sosial, budaya, perkembangan teknologi, munculnya media-media baru dan komunikasi baru dalam kehidupan manusia.

Berdasarkan beberapa konsepsi tersebut, dapat ditegaskan bahwa desain komunikasi visual adalah disiplin ilmu yang mempelajari segala bentuk komunikasi secara visual yang mengacu pada latar belakang sosial, budaya, dan teknologi. Saat ini produk desain komunikasi visual berada dimana-mana untuk

menginformasi, mengedukasi, dan mempersuasi khalayak sarannya untuk menggunakan suatu produk atau jasa.

2.2.2. Unsur-unsur Desain Komunikasi Visual

Seperti halnya karya seni visual, terdapat unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan suatu karya desain komunikasi visual, sehingga dapat dilihat dan diterima pesannya. Unsur-unsur itu disebut unsur-unsur visual, unsur-unsur desain, atau unsur-unsur rupa. Basyarah (2008: 30) menjelaskan bahwa unsur visual merupakan aspek-aspek bentuk yang terlihat, konkret, saling terkait, dan tidak mudah diceraikan satu dengan yang lainnya. Unsur-unsur tersebut antara lain adalah titik, garis, raut, warna, tekstur, gelap terang, dan ruang.

Titik menurut Kusrianto (2007: 30) adalah unsur visual yang wujudnya relatif kecil, dimana dimensi panjang dan lebarnya dianggap tidak berarti. Garis menurut Basyarah (2008: 31) adalah unsur yang memanjang yang membekas pada suatu permukaan dan mempunyai arah. Garis dibedakan menjadi tiga berdasarkan arahnya, yaitu: garis datar, tegak, dan garis silang. Sedangkan berdasarkan bentuknya dibagi menjadi: garis lurus, lengkung, dan zigzag.

Raut menurut Basyarah (2008: 32) adalah unsur visual yang menjadi alat identifikasi bentuk yang utama. Raut geometris adalah raut yang dibatasi oleh garis lurus atau lengkung yang mekanis dan mudah diukur luasnya. Sedangkan raut organis merupakan raut yang dibatasi oleh garis lengkung bebas, cenderung tak beraturan, dan sulit diukur keluasannya.

Warna dari objek-objek yang dilihat mata, sesungguhnya adalah pantulan dari berkas cahaya yang menyimpannya. Warna yang bersumber dari cahaya ini

disebut sebagai warna aditif. Misalnya adalah warna yang dipancarkan oleh monitor komputer, *hand phone*, dan televisi. Warna subtraktif menurut Basyarah (2008: 33) adalah warna yang berasal dari pigmen, misalnya yang terdapat pada sari dedaunan, cat, tekstil, lukisan, dan lain-lain.

Tekstur menurut Basyarah (2008: 34) adalah sifat permukaan, misalnya halus, kasar, licin, mengkilap dan lain-lain. Tekstur dapat dibedakan menjadi tekstur visual dan tekstur taktil. Tekstur visual hanya dapat dicerap melalui indera penglihatan dan hanya terdapat pada bentuk dwimatra. Sedangkan tekstur taktil adalah jenis tekstur yang dapat dicerap melalui indera penglihatan dan peraba. Tekstur nyata adalah tekstur yang menunjukkan kesamaan kesan antara hasil penglihatan dan rabaan. Sedangkan pada tekstur semu, tidak diperoleh kesan yang sama antara hasil penglihatan dengan rabaan.

Basyarah (2008: 35) menjelaskan bahwa gelap terang sebagai hubungan pencahayaan dan bayangan. Gelap-terang dimanfaatkan untuk berbagai tujuan, antara lain : memperkuat kesan trimatra suatu bentuk, mengiluskan kedalaman atau ruang, menciptakan kontras, atau menciptakan suasana tertentu. Sunaryo dalam Taufik (2007: 20) menyatakan bahwa ruang dibedakan menjadi tiga, yaitu : ruang dwimatra, ruang trimatra, dan ruang maya. Ruang dwimatra merupakan ruang datar yang hanya memiliki dimensi panjang dan lebar. Ruang maya terdapat pada karya dwimatra dapat bersifat pipih, datar, dan rata, namun berkesan trimatra, terdapat kesan jauh dan dekat, atau kedalaman (*depth*). Sedangkan ruang trimatra adalah ruang yang sebenarnya.

2.2.3. Prinsip-prinsip Desain Komunikasi Visual

Prinsip-prinsip dasar desain komunikasi visual antara lain adalah *emphasis* (penekanan), *balance* (keseimbangan), *unity* (kesatuan), irama, dan hierarki visual.

Emphasis bisa juga disebut sebagai dominasi. Sunaryo (2002: 36) menyatakan bahwa dominasi adalah pengaturan peran atau penonjolan suatu bagian dibandingkan bagian lainnya dalam sebuah karya. Dominasi pada suatu karya dibutuhkan bertujuan untuk menjadi daya tarik, pusat perhatian, memecah keberaturan, memberikan kejutan, dan menghilangkan kebosanan.

Keseimbangan menurut Rustan (2009: 80) merupakan suatu pengaturan agar unsur-unsur desain pada suatu karya menunjukkan keseimbangan, tidak berat sebelah, dan enak dilihat. Ada tiga jenis keseimbangan, yaitu keseimbangan simetris, memancar, dan asimetris.

Kesatuan menurut Rustan (2009: 84) adalah hubungan antara unsur-unsur desain yang semula berdiri sendiri untuk disatukan menjadi sesuatu yang baru dan lebih utuh baik secara komposisi, makna, ataupun fungsinya.

Irama menurut Kusrianto (2007: 282) adalah pola pengulangan yang menimbulkan irama pada karya desain sehingga enak untuk dilihat dan dipahami. Pengulangan tersebut dapat muncul pada jarak antar unsur visual, raut, warna, ukuran, dan arah.

Setiap unsur desain tidak memiliki fungsi yang sama pentingnya. *Audience* harus diarahkan agar fokus pada satu unsur yang paling penting, lalu kemudian ke unsur lainnya. Kusrianto (2007: 42) menambahkan bahwa fokus selalu diperlukan

dalam suatu komposisi untuk menunjukkan bagian penting dan diharapkan menjadi perhatian utama. Hendratman dalam Setyani (2010: 31) membagi tahapan hierarki ke dalam 3 kategori, yaitu :

1. *Dominant* yaitu objek yang paling menonjol, menarik, dan penting sehingga menjadi fokus utama.
2. *Sub-dominant* yaitu objek yang mendukung tampilan atau fungsi objek dominant.
3. *Sub-ordinat* yaitu objek yang tampilan dan fungsinya kurang menonjol, bahkan tertindih oleh objek lainnya.

2.2.4. Elemen-Elemen Desain Komunikasi Visual

Menurut Cenadi (1999) elemen-elemen Desain Komunikasi Visual antara lain:

1) Desain dan Tipografi

Tipografi adalah seni menyusun huruf-huruf sehingga dapat dibaca tetapi masih mempunyai nilai desain. Tipografi digunakan sebagai metode untuk menerjemahkan kata-kata(lisan) ke dalam bentuk tulisan (visual). Fungsi bahasa visual ini adalah untuk mengkomunikasikan ide, cerita dan informasi melalui segala bentuk media, mulai dari label pakaian, tanda-tanda lalu lintas, poster, buku, surat kabar dan majalah.

Seorang tipografer berusaha untuk mengkomunikasikan ide dan emosi dengan menggunakan bentuk huruf yang telah ada, contohnya penggunaan bentuk Script untuk mengesankan keanggunan, keluwesan, feminitas, dan lain-lain. Karena itu seorang tipografer harus mengerti bagaimana orang

berpikir dan bereaksi terhadap suatu *image* yang diungkapkan oleh huruf-huruf.

2) Desain dan Symbolisme

Dewasa ini manusia menggunakan simbol untuk mencatat apa yang mereka lihat dan kejadian yang mereka alami sehari-hari. Peranan simbol sangatlah penting dan keberadaannya sangat tak terbatas dalam kehidupan kita sehari-hari, mengkomunikasikan pesan tanpa penggunaan kata-kata. Simbol sangat efektif digunakan sebagai sarana informasi untuk menjembatani perbedaan bahasa yang digunakan, contohnya sebagai komponen dari signing systems sebuah pusat perbelanjaan. Bentuk yang lebih kompleks dari simbol adalah logo.

Logo adalah identifikasi dari sebuah perusahaan, karena itu suatu logo mempunyai banyak persyaratan dan harus dapat mencerminkan sebuah perusahaan. Logo harus bersifat unik, mudah diingat dan dimengerti oleh pengamat yang dituju.

3) Desain dan Ilustrasi

Ilustrasi adalah suatu bidang dari seni yang berspesialisasi dalam penggunaan gambar yang tidak dihasilkan dari kamera atau fotografi (*nonphotographic image*) untuk visualisasi. Dengan kata lain, ilustrasi yang dimaksudkan di sini adalah gambar yang dihasilkan secara manual. Banyak orang yang akhirnya menyadari bahwa ilustrasi dapat juga menjadi elemen yang sangat kreatif dan fleksibel, dalam arti ilustrasi dapat menjelaskan beberapa subjek yang tidak dapat dilakukan dengan fotografi, contohnya

untuk untuk menjelaskan informasi detil seperti cara kerja fotosintesis. Ilustrasi harus dapat menimbulkan respon atau emosi yang diharapkan dari pengamat yang dituju. Ilustrasi umumnya lebih membawa emosi dan dapat bercerita banyak dibandingkan dengan fotografi, hal ini dikarenakan sifat ilustrasi yang lebih hidup, sedangkan sifat fotografi hanya berusaha untuk “merekam” momen sesaat. Saat ini ilustrasi lebih banyak digunakan dalam cerita anak-anak, yang biasanya bersifat imajinatif. Contohnya ilustrasi yang harus menggambarkan seekor anjing yang sedang berbicara dan lain sebagainya. Ilustrasi-ilustrasi yang ditampilkan harus dapat merangsang imajinasi anak-anak yang melihat buku tersebut, karena umumnya mereka belum dapat membaca.

4) Desain dan Fotografi

Ada dua bidang utama di mana seorang desainer banyak menggunakan elemen fotografi, yaitu penerbitan (publishing) dan periklanan (advertising). Dalam penerbitan (dalam hal ini majalah) lebih diutamakan kemampuan untuk bercerita dengan baik dan kontak dengan pembaca; sedangkan dalam periklanan (juga dalam majalah) lebih diutamakan kemampuan untuk menjual produk yang diiklankan tersebut. Fotografi sering dipakai selain karena permintaan klien, juga karena lebih “representatif”. Sangat efektif untuk mengesankan keberadaan suatu tempat, orang atau produk. Sebuah foto mempunyai kekuasaan walaupun realita yang dilukiskan kadangkala jauh dari keadaan yang sesungguhnya.

2.3. Ilustrasi

2.3.1. Pengertian Ilustrasi

Ilustrasi merupakan salah satu dari cabang ilmu Desain Komunikasi Visual. Secara harfiah ilustrasi berarti penggambaran, atau seni membuat penggambaran yang berfungsi untuk memperjelas dan menerangkan naskah atau informasi tertentu. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana penggambaran informasi tertentu, tetapi juga dapat berfungsi menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural bahkan image bitmap hingga karya foto (Kusrianto 2009:140).

Menurut Supriyono (2010:51) Ilustrasi yang berhasil menarik perhatian pembaca pada umumnya memenuhi beberapa kriteria yaitu antara lain ilustrasi harus komunikatif, informatif, dan mudah dipahami, menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca, ide baru dan orisinal, punya daya pikat yang kuat, serta memiliki kualitas memadai baik dari aspek seni maupun teknik pengerjaan. Ilustrasi dapat memvisualisasikan suatu hal agar dapat diterima dengan baik oleh seseorang. Baik dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik ilustrasi lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk.

Tujuan dari ilustrasi itu sendiri adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna.

2.3.2. Bidang Ilustrasi

Menurut Salam dalam Muharrar (2003:13) ilustrasi dibagi menjadi beberapa bidang sekadar untuk membuat uraian menjadi sistematis. Pembagian tersebut meliputi:

2.3.2.1. Ilustrasi buku

1. Ilustrasi Buku Ilmiah (non-fiksi)

Ilustrasi buku ilmiah bermaksud untuk memberikan informasi yang jelas berdasarkan pendekatan ilmiah. Ia dapat berupa ilustrasi yang realistis yang digarap dengan penuh kehati-hatian seperti misalnya gambar karang laut, tumbuh-tumbuhan, fosil, bagian-bagian mesin, atau berupa diagram dari peredaran darah, perjalanan sejarah, cara kerja suatu sistem, dan sebagainya.

Di sini ilustrator harus menghindari penggambaran bebas yang dapat merusak sifat keilmiahannya dari ilustrasi dalam memberikan informasi yang jelas dan akurat. Sekalipun demikian, ilustrasi karya ilmiah haruslah tetap menarik.

2. Ilustrasi Buku Kesusastaan

Ilustrasi karya kesusastaan berhubungan dengan subyek yang bersifat subyektif-imaginatif seperti puisi, cerpen, atau novel. Ilustrasi untuk karya-karya kesusastaan bervariasi dari yang bersifat realistis, surrealistis, sampai ke yang abstrak. Bagaimanapun bentuknya, ia harus senantiasa sesuai dengan teks yang didampinginya. Karya-karya sastra yang surealistis tentu pula harus didampingi oleh ilustrasi yang surrealistis. Menurut Pudjiastuti (1999:46) melalui Muharrar (2003:16) dalam sebuah karya sastra, ilustrasi adalah gambaran singkat alur suatu cerita guna lebih menjelaskan salah satu adegan.

3. Ilustrasi Buku Anak-anak

Ilustrasi untuk anak-anak seyogyanya bersifat mendidik, mengembangkan rasa ingin tahu dan kepekaan artistiknya. Semua itu pada gilirannya memberi sumbangan terhadap perkembangan anak hingga masa dewasanya kelak. Pendekatan yang kreatif dan segar dari ilustrasi untuk anak-anak menempatkannya pada posisi yang unik dalam dunia ilustrasi. Penerapan gaya personifikasi, fantasi, dan transformatif seringkali digunakan untuk menciptakan gambar-gambar ilustrasi untuk keperluan buku anak-anak.

4. Ilustrasi Buku Komik

Ilustrasi buku komik merupakan jenis ilustrasi buku yang khas oleh karena pada buku komik justru teks lah yang menjelaskan gambar. Ilustrasi buku komik berkembang dari komik strip, yaitu rangkaian gambar dan teks yang menjelaskan cerita pada surat kabar atau majalah. Komik strip memiliki ciri-ciri yaitu terdiri dari rangkaian gambar terpisah, gambar lebih penting dari pada teks, didesain untuk dicetak dan bercerita. Sementara komik strip tampil di surat kabar atau majalah, maka buku komik adalah dalam bentuk buku tersendiri.

Corak gambar dalam buku komik juga bermacam-macam, ada yang bercorak realistik, surealistik, kartunal, dan lain-lain. Teknik pembuatannya pun juga sangat bervariasi. Ada yang dikerjakan manual dengan tinta (teknik hitam putih), ada yang berwarna (dengan berbagai macam teknik).

5. Jurnal Ilustrasi

Jurnal ilustrasi merupakan sebuah sub dari *sketching on the spot*. Dimana terdapat konten cerita berdasarkan realita didalamnya. Sehingga didalam

kontennya kita bisa merasakan latar waktu, melihat momen yang terekam dari sebuah alur yang terdapat pada realita (*sequence*) yang divisualisasikan dalam gambar.

Sekilas teknisnya menyerupai jurnal fotografi, namun ilustrasi jurnal dalam bentuk sketsa memiliki keunikan dan kelebihan lebih. Keunikannya adalah gambar yang disajikan dengan beberapa caption yang mendukung dalam menjelaskan objek yang akan disampaikan. Kelebihannya adalah dengan menggambar di lokasi kita akan lebih memperhatikan detil-detil objek dibandingkan fotografi, salah satunya dengan adanya caption tersebut. Sehingga dalam menggambar kita juga melakukan sebuah observasi subjective yang mendalam, selanjutnya bisa juga ditambahkan dengan wawancara dengan subjek sekitar karena jurnal ilustrasi ini dilakukan di lapangan langsung, sehingga selain ruang karya pasti juga akan terbentuk ruang sosial dengan sekitarnya.

2.4 E-book

2.4.1 Pengertian *E-book*

Buku elektronik (disingkat Buku-e atau *e-book*) atau buku digital adalah versi [elektronik](#) dari [buku](#). Jika buku pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang dapat berisikan teks atau gambar, maka buku elektronik berisikan informasi digital yang juga dapat berwujud teks atau gambar. Bentuknya beragam sama halnya dengan sumber literasi fisik, Buku elektronik juga memiliki banyak macamnya, Mulai dari buku literasi ilmiah, buku fiksi, majalah, tabloid, Jurnal, koran, hingga komik.

Format buku elektronik terdiri dari berbagai macam tergantung pada konten serta media untuk menggunakannya namun format buku elektronik atau *e-book* yang populer, adalah:

A. Teks Polos

Teks polos merupakan format paling sederhana yang dapat dilihat hampir dalam setiap piranti lunak menggunakan komputer personal. Sedangkan untuk beberapa *device mobile* format hanya dapat dibaca menggunakan piranti lunak yang harus diinstal terlebih dahulu.

B. PDF Format

Format PDF merupakan format buku elektronik yang memiliki kelebihan yaitu file tersebut siap untuk dicetak. Bentuknya dapat berupa konversi buku fisik ke format digital mirip dengan buku sebenarnya, atau materi informasi yang ditata dan di *layout* dengan berbagai aspek pertimbangan yang kemudian dipublish dalam bentuk digital mampu memuat teks, gambar, ilustrasi, serta diagram. Format PDF *e-book* memiliki fitur pencarian, daftar isi, memuat gambar pranala luar serta multimedia. Untuk membuka atau menggunakan format PDF diperlukan piranti lunak *Adobe Acrobat Reader*.

C. JPEG

JPEG merupakan format gambar, format ini memiliki ukuran file yang besar dibandingkan dengan informasi teks yang dikandungnya, maka dari itu format JPEG biasanya lebih sering digunakan bukan untuk buku elektronik

yang mengandung banyak teks, melainkan untuk jenis buku digital yang berupa komik atau novel grafis yang proporsinya lebih didominasi oleh gambar.

D. LIT Format

Format LIT merupakan format dari piranti *Microsoft Reader* yang memungkinkan teks dalam *e-book* disesuaikan dengan lebar layar *device mobile* yang digunakan untuk membacanya. Format ini memiliki kelebihan untuk ukuran serta bentuk huruf yang nyaman untuk dibaca.

E. HTML

Format HTML sama seperti halnya mengakses situs atau website buku digital dengan format ini tersedia pada sebuah portal yang memungkinkan diakses atau dibuka meskipun dalam kondisi *offline*. Pada format ini gambar dan teks dapat diakomodasi. Layout gambar dan tulisan dapat diatur, akan tetapi memiliki kekurangan apabila data tersebut dicetak hasil cetakan tidak dapat sesuai dengan apa yang muncul di layar. Format ini dapat digunakan menggunakan piranti lunak untuk *browsing* seperti *internet explorer*, atau *Mozilla Firefox*.

F. Format *Open Electronic Book Package*

Formai ini dikenal pula sebagai *OPF Flip Book*. *OPF* merupakan sebuah format buku elektronik yang berbasis pada *XML* yang dibuat oleh sistem buku elektronik. Buku elektronik dalam format ini dikenal saat *Flip Book* sebagai piranti lunak penyaji menampilkan buku dalam format 3D yang

dapat dibuka dengan transisi halaman mirip buku tradisional, yang bisa dibuka-buka (*flipping*).

Untuk menggunakan buku elektronik dengan format ini diperlukan piranti lunak *plugin* tambahan untuk dapat merasakan *experience* membaca buku elektronik seperti layaknya membaca buku konvensional yang memiliki *flipping experience*.

Buku digital Saat ini sudah banyak digunakan baik untuk keperluan pendidikan maupun umum. *E-reader* juga berkembang dengan berbagai format. *E-book* memiliki implikasi besar bagi para pembaca maupun perpustakaan saat ini dan di waktu yang akan datang.

2.4.2 Sejarah Perkembangan *E-book*

E-book atau buku digital diyakini bermula pada tahun 1971 merupakan sebuah ketidak sengajaan Michael S. Hart ketika ingin memuat deklarasi pendirian Amerika Serikat yang dimuat lewat mesin *teletype* dan ingin memuatnya via email, ternyata tidak bisa. Karena ingin menghindari tabrakan sistem akhirnya dia mendownload secara individual. Dari sinilah cikal bakal proyek Gutenberg sebuah proyek mengkonversi buku-buku dalam format digital. Hingga tahun 1987, proyek Gutenberg telah memuat 313 buku dalam penemuannya ini. Kemudian, dengan bantuan teman-temannya terbentuklah *e-book*.

Sementara itu menurut Reynolds dan Derose (1992) Andries Van Damm-lah yang mendefinisikan buku digital untuk pertama kalinya pada

tahun 1976. Pada waktu itu Van Damm mengembangkan sistem pengeditan *hypertext* (HES) untuk membaca teks dari layar komputer. Pada saat yang sama, Allan Kay mengembangkan hal serupa dan disebutnya sebagai *dynabook* untuk sebuah media yang menyerupai laptop saat ini. Namun nampaknya istilah *e-book* lebih diminati sebagai istilah untuk buku digital, sehingga istilah dari Van Damm inilah yang akhirnya digunakan sampai saat ini dalam bahasa Inggris.

Evolusi buku digital untuk umum dimulai pada tahun 1981. Pada waktu itu Random House menerbitkan apa yang disebut dengan Electronic Thesaurus untuk pertama kalinya. Ini adalah buku digital untuk bidang referensi yang pertama kali. Walaupun demikian, pada waktu itu Electronic Thesaurus kurang mendapatkan respons positif dari dunia perpustakaan oleh karena keterbatasan fasilitas teknologi informasi di dalam perpustakaan dan pemanfaatannya juga belum begitu besar.

Meskipun tidak sangat terkait dengan perjalanan buku digital, namun sangat baik untuk disampaikan juga bahwa pada tahun 1991 Perusahaan elektronik Jepang, Sony meluncurkan Data Discman untuk pertama kalinya. Produk media digital yang digunakan untuk membaca CD (Compact Disk). Sejak saat itu, banyak orang juga membawa discman portabel untuk mendengarkan lagu-lagu. Tidak kalah penting tonggak sejarah perkembangan buku digital dan ereader adalah peluncuran PDA (Personal Digital Assistant) pertama pada tahun 1997 oleh Palm yang kemudian disusul pada tahun 1998 dengan perkembangan yang lebih mantap dengan munculnya Rocket *e-book*

yang beredar di pasaran. Perkembangan ini juga disusul oleh Franklin yang meluncurkan *e-book man*.



Gambar 2.1 Alat pembaca buku elektronik portable pertama.

Sumber: <https://en.wikipedia.org/wiki/E-book>

Era buku digital sebelum tahun 2000 tidak banyak dikenal oleh para pustakawan di Indonesia, karena pada waktu itu pustakawan Indonesia masih banyak disibukkan dengan berbagai peningkatan dalam otomasi perpustakaan. Pengadaan bahan perpustakaan digital juga masih sangat terbatas dan langka. Pengadaan koleksi dalam bentuk disket ataupun CD hanya dilakukan oleh sebagian kecil perpustakaan di Indonesia sebelum tahun 2000. Bahkan pasar *ejournal* dan buku digital-pun juga baru mulai diminati oleh perpustakaan di Indonesia setelah tahun 2004..

Buku digital tampil dalam berbagai wujud. Ada buku digital yang dipasarkan dalam bentuk koleksi database sehingga kita harus membeli dalam jumlah tertentu. Ada juga yang dipasarkan secara satuan dengan harga tertentu untuk mengunduhnya (*download*). Ada buku digital yang pembelinya

hanya satu kali membayar (*perpetual*) dan dapat diakses seumur hidup; namun juga ada yang dijual dengan sistem langganan dan buku digital yang ditambahkan (*update*) tidak perlu harus dibayar lagi. Terdapat juga format buku elektronik yang dapat dibaca dengan gratis melalui sebuah portal *digital publishing* seperti *issu.com* platform yang cukup populer sebagai penyedia buku elektronik terdapat lebih dari tiga puluh juta file buku elektronik yang dapat diakses oleh *readers*, dengan tingkat kunjungan website yang mencapai kurang lebih seratus juta perbulan sehingga saat ini *issu.com* merupakan salah satu platform digital publishing yang potensial. Konten buku elektronik yang tersaji di dalam *issu.com* cukup beragam dengan format OPF dan sebagian file dapat di download dalam format PDF, mulai dari majalah, jurnal, tabloid, buku fiksi, buku ilmiah, katalog, komik, novel grafis, hingga buku panduan pariwisata.

Sejalan dengan perkembangan alat komunikasi atau *gadget* yang semakin canggih serta semakin membaiknya infrastruktur internet saat ini, kini Buku digital sudah dapat dibaca dengan menggunakan berbagai media disesuaikan dengan formatnya, Buku digital dapat dibaca menggunakan laptop atau komputer meja, smartphome, dan pc tablet.

2.4.3 Fungsi *E-book*

E-book sebagai literasi elektronik konversi dari buku fisik yang dipublish dalam bentuk digital maupun materi informasi data yang berupa gambar dan teks yang sengaja dipublish secara digital memiliki fungsi yang tidak jauh berbeda dengan buku fisik fungsi *e-book* antarlain adalah:

- Sebagai sumber informasi
- Sebagai media pembelajaran
- Salah satu metode untuk menghemat kertas (*paperless*)
- Sebagai alat distribusi informasi yang mudah di akses
- Alternatif metode *publishing*
- Sebagai alat pendokumentasian data
- Metode Penyimpanan naskah atau buku lama

2.4.4 Kelebihan *E-book*

- 1) Harga e-book lebih murah apabila dibandingkan dengan buku konvensional. Tersedia pula e-book yang disajikan gratis oleh situs tertentu yang tentunya telah memiliki legalitas dari penerbit buku tertentu.
- 2) E-book lebih ramah lingkungan (*Paperless*)
- 3) E-book lebih awet dan anti rusak sejauh alat pembacanya *hardware* tidak terserang virus.
- 4) Bentuknya lebih compactible karena berupa file jika disimpan memungkinkan untuk membawa ratusan judul buku digital dalam satu *flashdisk*.
- 5) Sistem distribusi e-book lebih mudah dan cepat.

2.5 Layout

2.5.1 Unsur-unsur *Layout*

Rustan (2009: 1) mendefinisikan *layout* sebagai tata letak unsur-unsur desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. Unsur-unsur tersebut dibagi ke dalam tiga kategori, yaitu teks, visual, dan tidak terlihat.

2.5.1.1 Unsur Teks

Unsur teks umumnya berupa tulisan yang terlihat dalam sebuah *layout*.

Ada banyak bagian dari Unsur teks dalam sebuah *layout*, yaitu :

1. Judul

Rustan (2009: 28) mendefinisikan judul sebagai bagian yang mengawali suatu artikel dan berupa sebuah atau beberapa kata singkat. Judul memiliki ukuran besar untuk menarik perhatian pembaca dan membedakannya dengan unsur lainnya.

2. *Deck*

Rustan (2009:32) mengartikan *deck* sebagai gambaran singkat tentang topik yang dibicarakan di *bodytext*. *Deck* berfungsi sebagai pengantar sebelum orang membaca *bodytext*.

3. *Bodytext*

Bodytext atau naskah menurut Rustan (2009:35) adalah unsur *layout* yang paling banyak memberikan informasi tentang topik bacaan tersebut. Selain isi dan gaya penulisan, keberhasilan sebuah *bodytext* juga didukung oleh judul dan *deck* yang menarik sehingga memancing pembaca untuk membaca keseluruhan isinya.

4. Sub Judul

Artikel yang cukup panjang biasanya dibagi lagi menjadi beberapa segmen sesuai dengan topiknya. Rustan (2009: 36) menyatakan bahwa sub judul berfungsi sebagai judul dari segmen-segmen tersebut. Satu segmen biasanya terdiri dari beberapa paragraf.

5. *Pull Quotes*

Pull quotes pada awalnya adalah cuplikan perkataan atau tulisan seseorang. Rustan (2009: 38) menyatakan bahwa *pull quotes* dapat berarti satu atau lebih kalimat singkat yang mengandung informasi penting yang ingin ditekankan. Seringkali *pull quotes* diambil dari isi *bodytext* yang dianggap sebagai intisari dari naskah tersebut. *Pull quotes* bisa dibuka dan ditutup dengan tanda petik (“), terkadang juga diberi *box* sehingga berbeda dengan unsur *layout* lainnya.

6. *Caption*

Rustan (2009: 40) menyatakan bahwa *caption* adalah keterangan singkat yang menyertai unsur visual dan *inset* dalam sebuah *layout*. *Caption* biasanya dicetak dalam ukuran kecil dan dibedakan gaya atau jenis hurufnya dengan unsur teks lainnya.

7. *Callouts*

Callouts pada dasarnya berfungsi seperti *caption*. Rustan (2009: 42) menyatakan bahwa kebanyakan *callouts* menyertai unsur visual yang memiliki lebih dari satu keterangan, misalnya pada diagram. *Callouts* terkadang memiliki garis-garis yang menghubungkan dengan bagian-bagian dari unsur visualnya.

8. *Header dan Footer*

Header menurut Rustan (2009:47) adalah area di antara sisi atas kertas dan margin atas. Sedangkan *footer* adalah area di antara sisi bawah kertas dan margin bawah.

9. *Signature*

Signature dijumpai pada *flyer*, *brosur*, poster, dan sebagainya. Rustan (2009: 49) mengatakan bahwa *signature* umumnya memuat alamat, nomor telepon, atau informasi tambahan lainnya. Pada media publikasi atau promosi sebuah *event*, logo penyelenggara, *partner*, dan sponsor dicantumkan pada *signature*.

2.5.1.2 Unsur Visual

1. Foto

Fotografi adalah teknik untuk membuat gambar yang tepat dengan menggunakan cahaya (Halftoon, 1982: 16). Sedangkan foto adalah hasil dari proses fotografi. Foto memiliki kemampuan untuk memberikan kesan ‘dapat dipercaya’ pada benak konsumen.

2. *Artworks*

Artworks menurut Rustan (2009: 56) adalah segala jenis karya seni non-fotografi, baik itu berupa ilustrasi, kartun, sketsa, dan lain-lain yang dibuat secara manual, digital, atau kombinasi keduanya. *Artwork* membantu memunculkan imajinasi atau perasaan dramatis bagi khalayak sasaran.

3. Info Grafis

Info grafis menurut Rustan (2009: 58) adalah fakta-fakta atau data-data statistik hasil dari survey dan penelitian yang disajikan dalam bentuk grafik, tabel, diagram, peta, dan sebagainya.

4. Box

Rustan (2009: 60) menyatakan bahwa *box* atau kotak biasanya berisi artikel tambahan atau suplemen dari artikel utama. *Box* yang terletak di pinggir halaman disebut *sidebar*. Unsur-Unsur visual lainnya sering diberi *box* agar terlihat lebih rapi.

5. Inzet

Inzet menurut Rustan (2009: 61) adalah unsur visual berukuran kecil yang diletakkan di dalam unsur visual yang lebih besar. Unsur ini berfungsi untuk memberi informasi pendukung, menunjukkan informasi yang lebih akurat, dan tampilan detail sebuah gambar. *Inzet* biasanya melengkapi info grafis dengan disertai *caption* atau *callouts*.

6. Point

Point menurut Rustan (2009: 62) adalah penanda berupa poin, angka, atau *dingbats* pada suatu daftar yang mempunyai beberapa baris berurutan ke bawah.

2.5.1.3 Unsur Tidak Terlihat

Rustan (2009: 63) menyatakan bahwa Unsur-Unsur yang tergolong sebagai Unsur tidak terlihat ini adalah kerangka yang berfungsi sebagai panduan penempatan semua unsur *layout* lainnya. Unsur tidak terlihat ini nantinya tidak akan tampak pada hasil cetak, namun sangat membantu dalam membentuk kesatuan dari keseluruhan *layout*.

1. Margin

Margin menurut Rustan (2009: 64) berfungsi untuk menentukan jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh Unsur-Unsur *layout*.

Margin berfungsi untuk mencegah agar Unsur *layout* tidak terlalu jauh ke pinggir halaman.

2. *Grid*

Grid menurut Rustan (2009: 68) adalah alat bantu *layout* yang mempermudah desainer dalam meletakkan Unsur *layout* serta mempertahankan konsistensi dan kesatuan *layout*. Dalam membuat *grid*, sebuah halaman dibagi menjadi beberapa kolom dengan garis-garis vertikal dan horisontal.

2.6 Creative Commons

2.6.1 Sejarah *Creative Commons*

Creative Commons, didirikan oleh profesor hukum dari Universitas Stanford, Lawrence Lessig, bersama dengan rekan-rekannya dari Institut Teknologi Massachusetts, Universitas Harvard, Universitas Duke, dan Universitas Villanova pada tahun 2001. Dengan *Creative Commons*, Profesor Lessig menyediakan set lisensi hak cipta gratis untuk digunakan oleh publik. Seorang pencipta yang bersedia untuk melepaskan karyanya di bawah lisensi *Creative Commons* (CC) dapat mengunjungi *situs web Creative Commons* dan memilih lisensi yang diinginkan dalam satu klik. Pemilihan lisensi CC atribusi, misalnya, ia mempertahankan hak cipta, tetapi memungkinkan orang lain untuk menggunakan karya tanpa izin dan tanpa pembayaran, selama mereka kreditnya untuk penciptaan yang asli.

Creative Commons telah menarik beberapa respon positif dan semakin populer. Diperkirakan bahwa lima juta item yang tersedia di bawah lisensi CC per

Oktober 2004 ("*Seek Movement*," 2004), sebanyak 145 juta kreasi telah terdaftar pada Juni 2006 (Rohter, 2006).

2.6.2 Definisi *Creative Commons*

Creative commons dapat diartikan sebagai suatu organisasi non profit yang memiliki tujuan untuk memperluas cakupan karya kreatif sehingga karya tersebut legal untuk digunakan orang lain secara gratis tanpa mengurangi esensi hak cipta bagi sang pencipta karya tersebut.

Dalam hal ini lisensi *creative commons* akan menyediakan standar bagi pemegang hak cipta (*copyright*) untuk memberikan izin pada orang lain yang ingin menggunakan hasil karyanya. Melalui *creative commons*, banyak sekali jenis konten karya yang dapat dibagikan mulai dari gambar (ilustrasi, desain, foto), teks, *audio*, konten *audio visual*, *software*, buku elektronik dan berbagai jenis konten lainnya. *Creative commons* berupaya mempopulerkan budaya "*free cultural works*" atau budaya berbagi hasil karya sehingga karya-karya dengan ide yang brilian tidak hanya bisa digunakan oleh sang pencipta karya tersebut tapi juga bisa bermanfaat bagi orang lain. Hingga saat ini jutaan karya yang memiliki lisensi *creative commons* bisa digunakan oleh masyarakat secara gratis. Berikut beberapa organisasi *pioneer* yang juga mendukung budaya lisensi *creative commons* sebagai gerakan konten dan sharing ilmu pengetahuan antara lain: Youtube, Wikipedia, Flickr, Vimeo, Wikimedia Common, Bandcamp dan banyak lagi.

Keberadaan lisensi *creative commons* bisa menjembatani hubungan antara pihak yang menciptakan suatu karya dengan orang-orang atau pihak lain yang hendak menggunakan karya kreatif tersebut. Bahkan keberadaan *creative commons* juga memungkinkan para penggunanya untuk menggunakan suatu karya secara orisinal, meng-*copy*, melakukan pengeditan atau memasukkan ide-ide kreatif yang baru ke dalam suatu karya. Semua hal tersebut bisa dilakukan tanpa melanggar batas-batas hak cipta yang ditetapkan oleh lisensi *creative commons*.

2.6.3 Tentang Lisensi

Semua lisensi yang berada di bawah pengaturan *creative commons* akan menjamin hak-hak para pencipta karya untuk memperoleh kredit karya secara layak dan rasional. Lisensi *creative commons* yang berlaku atas suatu karya bisa digunakan oleh semua orang di dunia selama batas waktu lisensi tersebut masih berlaku.

Sebelum menggunakan lisensi *creative commons*, tim *creative commons* akan menanyakan beberapa hal pada sang pencipta karya terkait dengan hasil karya yang akan mulai digunakan oleh orang lain. Pertanyaan tersebut mencakup mengenai izin untuk menggunakan karyanya secara komersial atau izin untuk membuat karya turunan. Ide untuk membuat karya baru di bawah naungan persyaratan lisensi yang sama dikenal dengan sebutan “*ShareALike*”.

Secara garis besar, lisensi *creative commons* memberlakukan 3 lapis lisensi untuk melindungi hak cipta suatu karya. Tiga lapis lisensi tersebut yakni:

- Kode legalitas

Kode legalitas adalah lapisan lisensi pertama yang diatur oleh *creative commons*. Biasanya kode legalitas dapat dipahami oleh orang-orang yang memahami peraturan-peraturan yang terkait dengan hukum dan perlindungan hak cipta.

- Kode *Human Readable*

Kode yang satu ini adalah kode umum yang bisa dibaca oleh semua orang, sekalipun orang tersebut tidak memahami peraturan hukum dan perlindungan hak cipta. Lapisan lisensi kedua ini menjadi salah satu bentuk lisensi umum yang harus dipahami oleh semua orang yang hendak menggunakan karya orang lain. Umumnya lisensi *creative commons* ini dilambangkan dengan simbol-simbol khusus.

- Kode yang Berhubungan dengan Perangkat Lunak

Lapisan lisensi yang terakhir bisa dibaca melalui perangkat lunak atau *software*. Kode jenis ini memungkinkan pendeteksian informasi mengenai suatu karya melalui bantuan *software* atau mesin pencarian.

2.6.4 Bentuk Lisensi Creative Commons

Secara garis besar, ada 4 bentuk lisensi yang dikelompokkan oleh *creative commons*. Keempat bentuk lisensi tersebut adalah :

- BY (*Atribution*) : atribusi kepada pemilik karya asli
- SA (*share alike*) : peluang adanya karya turunan dari lisensi yang sama

- NC (*non commercial*) : suakarya tidak boleh digunakan untuk kepentingan komersial
- ND (*no derivative works*) : hanya memperbolehkan penggunaan karya asli tanpa turunan

Kemudian dari empat bentuk lisensi dasar tersebut *creative commons* menawarkan 6 bentuk kombinasi lisensi yang dapat dikombinasikan sebagai salah satu langkah perlindungan terhadap hak cipta suatu karya yang dapat disesuaikan dengan kehendak kreator sebagai pembuat konten. Keenam bentuk lisensi tersebut yaitu:

1. CC BY

Label atribut ini mengizinkan orang lain untuk menggunakan, mencampur atau menambahkan ide baru pada suatu karya. Lisensi CC BY bahkan memperbolehkan penggunaan karya untuk tujuan komersial sehingga pendistribusian suatu karya bisa berjalan secara maksimal, namun wajib mencantumkan atribusi pada kreator.

2. CC BY ND

Jenis atribut ini mengizinkan kita untuk me-redistribusikan suatu karya secara komersial maupun non komersial. Tanpa mengubah suatu karya secara keseluruhan, maka kredit dan hak cipta tetap dimiliki oleh sang pencipta karya.

3. CC BY NC SA

Atribut yang ketiga ini akan mengizinkan siapa saja untuk mengubah, mencampur atau menambahkan ide baru pada suatu karya untuk kebutuhan non komersial.

Dan syarat untuk lisensi karya baru tersebut masih harus berada pada kredit lisensi *creative commons* yang sama.

4. CC BY SA (*ShareALike*)

Lisensi *Share ALike* memungkinkan kita untuk menggunakan menggunakan, mengubah atau menambahkan ide baru pada suatu karya dengan tujuan komersial.

Lisensi atas karya baru masih berada pada kredit yang sama.

Salah satu contoh penggunaan lisensi *share alike* terdapat pada lisensi yang digunakan Wikipedia. Manfaat karya yang diperoleh dari Wikipedia bisa digabungkan dengan proyek-proyek berlisensi lainnya.

5. CC BY NC

Walaupun orang lain berhak menggunakan, mengubah atau menambahkan ide pada suatu karya, namun penggunaan lisensi ini tidak mengizinkan penggunaan karya tersebut untuk kepentingan komersial. Disamping itu, karya turunan yang sudah dihasilkan oleh orang lain tidak bisa memiliki lisensi dengan persyaratan yang sama.

6. CC BY NC ND

Jenis lisensi yang keenam adalah lisensi yang paling ketat diantara kelima lisensi lainnya. Karena lisensi ini hanya mengizinkan kita untuk mengunduh dan menyebarkan suatu karya atas nama sang pencipta tanpa izin untuk mengubah atau menggunakannya secara komersial.

Susunan lisensi yang dijabarkan diatas merupakan kombinasi lisensi yang dapat digunakan disesuaikan dengan kebutuhan seorang kreator untuk memberikan lapisan perlindungan pada hasil karya baik grafis, tulisan, musik, maupun gambar gerak. Kombinasi lisensi tersebut masih memberikan keleluasaan kepada masyarakat untuk menggunakan hasil karya kreator tersebut, tujuan dari kombinasi lisensi tersebut adalah memberikan informasi kepada user akan hak bagi kreator serta kewajiban bagi user yang akan menggunakan hasil kekayaan intelektual yang merupakan aset dengan label *creative commons*. Dengan demikian adanya lisensi *creative commons* dapat menjadi solusi akan suatu karya yang memang ditujukan untuk dapat diakses publik.

2.7 Kuliner Tradisional Khas Kota Semarang

2.7.1. Definisi Kuliner Tradisional Khas

Kuliner Merupakan hasil olahan yang berupa masakan. Masakan tersebut meliputi lauk pauk, jajanan, makanan pokok, dan minuman. Kuliner adalah sebuah gaya hidup yang tidak dapat dipisahkan dari manusia karena itu merupakan kebutuhan pokok bagi manusia untuk dapat bertahan hidup dikonsumsi setiap hari untuk memenuhi gizi serta zat zat yang terkandung dalam buah sayur mayur atau daging yang berkhasiat untuk tubuh. Kuliner tidak terlepas dari kegiatan masak-memasak yang erat kaitannya dengan konsumsi makanan sehari-hari. Kata kuliner merupakan unsur serapan bahasa Inggris yaitu *culinary* yang berarti berhubungan dengan memasak.

Kuliner tradisional didefinisikan sebagai makanan yang biasa dikonsumsi oleh suatu masyarakat menurut golongan etnik maupun wilayah yang spesifik,

diolah dari resep yang dikenal masyarakat serta bahanya diperoleh dari sumber lokal serta memiliki citarasa yang sesuai dengan selera masyarakat setempat. Widyakarya nasional khasiat makanan tradisional (1995 : 30),

Kuliner tradisional dapat diartikan sebagai hasil olahan masakan yang diolah dengan cara atau metode tertentu serta menggunakan bahan – bahan tertentu yang sumbernya mudah diperoleh dari suatu wilayah tertentu, bertujuan menghasilkan jenis masakan yang memiliki citarasa khas sesuai dengan selera masyarakat wilayah tersebut.

2.7.2. Latar Belakang Keragaman Kuliner Tradisional Khas Semarang

Semarang kota yang merupakan ibukota Provinsi Jawa Tengah merupakan kota yang tumbuh dan berkembang menjadi kota yang heterogen kota dihuni oleh masyarakat yang multi etnis. Hal tersebut tidak lepas dari latar belakang historis kota Semarang yang merupakan kota pelabuhan serta posisi kota Semarang yang strategis sebagai akses penting untuk tujuan kegiatan perdagangan, kota ini menjadi pintu gerbang masuknya bangsa-bangsa lain yang berlayar dengan tujuan berdagang untuk singgah sekedar berlabuh membeli keperluan logistik atau berhenti untuk kepentingan berdagang, Kunjungan bangsa asing yang singgah ke kota Semarang dengan berbagai macam tujuan berlangsung cukup lama.

Menurut Catatan Sejarah dalam catatan tahunan Melayu Semarang dan Cirebon bangsa China lah yang cukup lama sudah berada dikota Semarang pada abad ke- 15 di Semarang telah terjadi kontak perdagangan antara penduduk pribumi Semarang dengan orang China, selain itu sumber tersebut juga memuat

kesaksian bahwa pada waktu itu di Semarang telah terdapat pemukiman orang China muslim.

Pada akhir abad ke- 17 barulah bangsa Eropa datang ke kota Semarang setelah Amengkurat II mengadakan perjanjian dengan VOC pada bulan Oktober 1677 perjanjian tersebut terjadi disebabkan VOC telah membantu kerajaan Mataram dalam menumpas Trunajaya maka bangsa Eropa memperoleh hak untuk memonopoli pelabuhan, serta menguasai sebagian wilayah Semarang. Kedatangan bangsa Belanda di kota Semarang turut berdampak pada pemabangunan infrastruktur kota berkaitan dengan sistem pemerintahan serta infrastruktur jalan darat, hal tersebut berimbas dengan semakin banyaknya bangsa negara lain yang datang ke kota Semarang dengan kepentingan perdagangan hal tersebut semakin menambah keberagaman masyarakat yang ada di kota Semarang, Setelah Belanda memperbaiki infrastruktu kota Semarang banyak disinggahi para pedagang dari berbagai etnis diantaranya: Arab, Melayu, India, dan bangsa Eropa.

Keberagaman masyarakat yang ada di kota Semarang menyebabkan banyak terjadi penyesuaian-penyesuaian dan akulturasi antar berbagai budaya diantara masyarakat. Hal yang juga tak lepas dari pengaruh akulturasi budaya masyarakat ialah citarasa masakan atau makanan.

Makanan tradisional didefinisikan sebagai makanan yang biasa dikonsumsi oleh suatu masyarakat menurut golongan etnik maupun wilayah yang spesifik, diolah dari resep yang dikenal masyarakat serta bahanya diperoleh dari sumber lokal serta memiliki citarasa yang sesuai dengan selera masyarakat setempat.

Widyakarya nasional khasiat makanan tradisional (1995 : 30)

Masyarakat Semarang yang multi etnis menyebabkan banyak terjadi penyesuaian citarasa serta makanan yang dikonsumsi sehari-hari, makanan tradisional masyarakat Semarang yang dikenal saat ini merupakan hasil dari akulturasi kebudayaan yang terjadi sejak masa lampau, pengaruh berbagai kebudayaan nampak pada beberapa jenis kuliner tradisional khas Semarang berikut merupakan pemaparan pengaruh budaya bangsa pendatang terhadap terciptanya kuliner tradisional khas kota Semarang.

- Pengaruh Bangsa China

Kebudayaan China cukup kuat mempengaruhi jenis kuliner tradisional khas kota Semarang hal tersebut berkaitan dengan kedatangan bangsa China yang lebih awal di daratan Semarang sehingga etnis China memiliki waktu yang lebih lama membaaur dengan masyarakat pribumi Semarang interaksi antar kebudayaan mengakibatkan banyak terjadi penyesuaian serta berbagai bentuk adaptasi tak lepas pula persoalan makanan bangsa China datang ke Nusantara dan mendarat di kota Semarang membawa beberapa jenis bahan makanan yang biasa mereka konsumsi di negara asalnya kemudian jenis bahan makanan tertentu juga mulai diproduksi di Indonesia seperti tahu dan mie. Sebagian mereka konsumsi sendiri dan sebagian dijual dan dikonsumsi oleh masyarakat lokal yang kemudian mengolahnya dengan metode memasak yang mereka ketahui dan menyesuaikan dengan citarasanya sendiri namun adapula jenis makanan yang memang merupakan perpaduan dari dua kebudayaan tersebut dari segi bahan maupun teknis memasaknya.

Sebagai contoh jenis makanan yang menggunakan bahan baku tahu, tahu merupakan bahan makanan yang dibawa oleh etnis China, Asal mula nama tahu pun berasal dari bahasa China *Tao* yang berarti kacang dan *hu* yang berarti lunak. Selain itu bukti penyesuaian citarasa masakan masyarakat pribumi dengan bangsa China nampak pada kuliner berbahan dasar Mie yang merupakan makanan pokok masyarakat China. Bentuk akulturasi antara kebudayaan jawa masyarakat pribumi dan China nampak pada beberapa jenis makanan tradisioanal khas Semarang antarlain:

- | | | | |
|----|-----------------------|----|------------------|
| a) | Lumpia | f) | Tahu Gimbal |
| b) | Mie Titee | g) | Tahu Cemplung |
| c) | Mie Kopyok | h) | Wedang Tahu |
| d) | Mie Tek-tek | i) | Lontong Cap |
| e) | Tahu Pong | | Gomeh |
| • | Pengaruh Bangsa Eropa | | |

Pengaruh bangsa Eropa terhadap makanan tradisional khas masyarakat Semarang nampak pada penggunaan tepung terigu sebagai bahan pembuat jenis makanan tertentu, Tepung terigu atau gandum merupakan bahan pokok yang dikonsumsi masyarakat Eropa dinegara asalnya.

Penggunaan rempah-rempah juga merupakan kebiasaan bangsa Eropa dalam membuat makanan hal tersebut sesuai dengan tujuan kedatangan bangsa Eropa ke Nusantara untuk memperoleh sumber rempah-rempah yang kaya dikarenakan rempah-rempah yang berfungsi sebagai penghangat tubuh sangat dibutuhkan dinegara asalnya yang kondisi iklimnya dingin. Maka

penggunaan rempah sebagai penghangat tubuh erat dengan kebiasaan bangsa Eropa. Selain penggunaan bahan baku adaptasi yang dilakukan oleh masyarakat Semarang dalam pembuatan makanan tradisional juga terpengaruh pada apa yang dikonsumsi orang Eropa yang telah tinggal dan menetap di Semarang, hal tersebut dapat dilihat pada jenis kuliner pisang plenet yang dalam penyajiannya mirip dengan makanan yang dikonsumsi orang Belanda saat itu yaitu *pancake* penyajian pisang plenet dibuat dengan cara membakar pisang kepek di atas bara api kemudian diolesi margarin, setelah cukup matang pisang tersebut dipipihkan atau di plenet bahasa masyarakat Semarang dan disajikan secara disusun kemudian ditaburi gula halus dan selai. Kemudian jenis kuliner lain yang mengadaptasi kebiasaan orang Eropa adalah eskrim, dan bir. Jenis kuliner yang merupakan bentuk penyesuaian serta akulturasi masyarakat Semarang dengan bangsa Eropa antarlain:

- a) Kue Ganjel Reel
- b) Es Pankuk
- c) Pisang Plenet
- d) Rondo Royal
- e) Bir Semarang
- f) Es Conglik

- Pengaruh Bangsa Timur Tengah

Bangsa Timur tengah yang datang ke Indonesia mendarat di beberapa kota salah satunya di Semarang terdapat pemukiman masyarakat etnis Timur Tengah yang terletak didaerah Layur. Kedatangan bangsa timur tengah ke kota Semarang serta merta membawa kebudayaan citarasa kuliner asalnya yang kental dengan penggunaan rempah-rempah seperti jinten, pala, cengkih, kayu manis, adas manis, minyak samin, daun kari dan kapulaga.

Kebiasaan bangsa Timur Tengah mengkonsumsi daging sapi maupun kambing diadaptasi dan disesuaikan dengan citarasa masyarakat lokal sebagai salah satu metode untuk dapat membaaur dan berkomunikasi dengan masyarakat pribumi Semarang sehingga muncul beberapa jenis makanan yang terbentuk akibat akulturasi citarasa antara masyarakat pribumi dengan masyarakat keturunan Timur Tengah jenis makanan tersebut antarlain:

- a) Nasi Kebuli
- b) Gule Kambing
- c) Tengkleng
- d) Tongseng

Pengaruh kebudayaan masyarakat asing yang datang singgah maupun menetap dikota Semarang berdampak cukup kuat terhadap segala hal yang berkaitan dengan aspek kehidupan tak lepas soal citarasa kuliner yang hadir sebagai makanan tradisional khas kota Semarang, posisi kota yang strategis dan masyarakat yang akomotatif terhadap kebudayaan baru menyebabkan

kota ini sangat kaya akan hasil kebudayaan yang merupakan manifestasi dari akulturasi beberapa etnis dengan latar belakang yang berbeda.

2.7.3 Jenis Kuliner Tradisional Khas Kota Semarang

Sebagai kota yang akomodatif terhadap kebudayaan baru yang hadir dibawa oleh masyarakat dari berbagai penjuru, Serta latar belakang historis yang panjang dan erat dengan kisah kedatangan bangsa asing. Semarang memiliki keunikan pada jenis kulinernya, kuliner Semarang merupakan jenis kuliner yang sebenarnya nilai *authentic* nya cukup kecil karena sebageian besar makanan yang dilabeli sebagai khas kota Semarang merupakan makanan hasil perpaduan beragam budaya yang diolah serta menciptakan citarasa yang merupakan selera orang Semarang, sehingga klaim mengenai embel – embel khas bukan semata – mata makanan jenis tertentu hadir lahir dan berasal dari wilayah tertentu, kalimat khas lebih tepat dipadankan dengan selera masyarakat sehingga makanan khas kota Semarang merupakan olahan makanan yang citarasanya sesuai dengan selera masyarakat Semarang dan merupakan bentuk pengalaman turun menurun sehingga membentuk sebuah pengalaman hingga menghasilkan kesepakatan kolektif diantara masyarakat untuk menyepakati beberapa jenis masakan mampu mewakili selera mereka.

Berikut merupakan jenis – jenis makanan yang merupakan makanan tradisional khas kota Semarang :

1. Makanan

Nasi Ayam, Mie Kopyok, Mie Titee, Lontong Cap Gomeh, Gudeg Koyor, Tahu Gimbal, Petis Kangkung, Babat Gongso, Glewo Koyor, Nasi Bandeng, Petis Bumbon, Tahu Cemplung, Soto Semarang, Mangut,.

2. Minuman & *dessert*

Wedang Tahu, Wedang Kacang, Es Gempol, Jamu Majun, Es Conglik, Es Pankuk, Bir Semarang.

3. Jajanan

Serabi Kucur, Ketan Srikaya, Ongol-ongol, Jongkong, Kocomoto, Gelek Mletek, Onde-onde Ceplis, Sentiling, Roti Ganjel Ril, Lumpia, Wingko Babad, Tahu Pong, Bolang-baling, Pisang Plenet, Mentho, Balnggem, Klenyem, , Rondo Royal.

4. Makanan Olahan

Bandeng Pindang, Bandeng presto, tahu Petis, Mangut Panggang.

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Proyek studi ini menghasilkan Sebuah karya *e-book* ilustrasi dengan konten informasi akan jenis ragam sajian kuliner tradisional khas kota Semarang, dengan isi empat puluh delapan halaman, dengan perlindungan lisensi *creative common*. Hal tersebut merupakan sumbangsih untuk memberikan alternatif solusi atau bisa juga dijadikan sebagai aset pendukung upaya publikasi aset pariwisata kota. Dengan tujuan membantu upaya pelestarian sajian kuliner tradisional dengan cara menghadirkan rangkuman informasi yang dapat dengan mudah diakses oleh masyarakat dan disebar luaskan. Aset informasi ini nantinya didedikasikan kepada masyarakat kota sehingga mampu membuka peluang untuk siapa saja yang ingin turut berkontribusi pada upaya publikasi aset pariwisata kota yang potensial. Hal tersbut berupaya untuk membantu promosi perdagangan sajian kuliner tradisional serta membangun *awareness* masyarakat akan warisan sajian kuliner yang dimiliki masyarakat kota Semarang.

Karya yang dibuat berupa buku ilustrasi elektronik yang mengulas tentang aset informasi kuliner tradisional kota Semarang, informasi yang dimuat berupa informasi sejarah kecil, rekomendasi lokasi penjaja kuliner tradisional khas kota Semarang dan informasi – informasi yang berkaitan dengan range harga dan waktu operasional warung ataupun penjaja kuliner tersebut. Seluruh aset yang dimuat menjadi konten informasi pada *e-book* ilustrasi dan teks merupakan hasil observasi lapangan, *study literature*, dan menggali referensi melalui beberapa website yang dilakukan oleh penulis, dengan demikian proses perancangan *e-book* ini merupakan hasil olah data yang terkumpul dan kemudian dipresentasikan ulang dalam wujud ilustrasi dan teks yang dikonversi kedalam format *e-book*.

Teknik yang digunakan pada proses perancangan e-book ilustrasi kuliner tradisional khas kota Semarang merupakan kombinasi teknik kerja manual dan digital. Diawali dengan membuat *draft* dan *roughsketch* kemudian dilanjutkan proses pembuatan karya final dan konversi *file* menggunakan metode dan perangkat digital. Proses perancangan dengan metode digital dipilih dikarenakan menyesuaikan *output* karya yang berupa aset informasi digital demi memudahkan proses *editing* dan memperoleh hasil keluaran yang konsisten, efektif dan baik maka dipilihlah media digital sebagai tahapan perancangan karya. Kemudian alasan lain memilih metode digital adalah bertujuan agar aset informasi yang termuat pada *e-book* terlebih ilustrasi yang ada pada *e-book* dapat pula diterapkan ke bentuk produk yang lain sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hal tersebut dilakukan sesuai dengan prinsip *kolkas.net* sebagai platform yang mewadahi karya kreator dan mendistribusikan karya.

Dalam perancangan aset informasi yang berupa buku digital mengenai jenis sajian kuliner tradisional khas kota Semarang, landasan konsep dasarnya merupakan sebuah gagasan tentang mengambil sudut pandang yang berbeda tentang desain, bagaimana desain juga memiliki value lain selain hanya sebagai keperluan industri, yaitu desain maupun produk desain mampu memiliki value yang lebih dan memiliki makna bagi khalayak yang lebih luas dengan cara mengkontribusikan desain terhadap masyarakat. Sesuai dengan semangat yang digadang oleh *creative common.org* bahwa ketika berbagi semua orang menang. Hal ini menjadi dasar mengapa perancangan e-book ini dibuat dengan tujuan non profit dan bekerjasama dengan platform *kolkas.net* yang merupakan platform repositori grafis dengan konten kota Semarang. Kemudian perancangan ini juga ditujukan untuk membantu publikasi aset pariwisata kota dan menyediakan sumber informasi yang terbuka untuk dapat diakses masyarakat dan memberikan keterbukaan bagi masyarakat untuk turut berkontribusi dalam proses publikasi konten.

5.2 Saran

Perancangan aset informasi yang berupa buku ilustrasi digital yang memuat konten informasi ragam sajian kuliner tradisional khas kota Semarang, yang dibuat dengan lisensi terbuka. Merupakan upaya kontribusi yang dilakukan oleh kreator untuk kota sesuai dengan keahlian yang ditekuninya. E-book tersebut merupakan aset grafis yang diberikan kepada publik sebagai resource kota yang berupa karya grafis, yang bertujuan untuk membantu membangun citra kota dan memberikan referensi informasi akan keragaman sajian lokal khas kota Semarang, sehingga masyarakat secara umum dapat mengetahui informasi tersebut, dan juga aset informasi ini sangat terbuka untuk masyarakat yang ingin turut berpartisipasi berkontribusi untuk kotanya dengan cara membantu mempublikasikan aset informasi ini. Dengan demikian kesadaran akan ragam sajian kuliner khas kota Semarang yang potensial menjadi aset pariwisata kota dapat dibangun dengan lebih baik. Dengan upaya tersebut diharapkan mampu membantu promosi pedagang makanan tradisional dan membangun awareness kepada calon wisatawan untuk berkunjung dan mencoba sajian kuliner kota Semarang.

Perancangan aset informasi sebaiknya dapat menyesuaikan dengan kondisi dan perilaku masyarakat saat ini, hal tersebut bertujuan untuk memaksimalkan fungsi dan mempermudah untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam proses perancangan aset informasi. Selain itu kemasan informasi juga harus dibuat lebih menarik dengan penggunaan gaya visual, baik ilustrasi maupun foto, kemudian aspek desain yang lain seperti typografi maupun tatanan layout. Sehingga menghasilkan sebuah aset informasi yang tidak hanya informatif namun juga memiliki nilai rekreatif atau menghibur sehingga penyampaian pesan pada khalayak sasaran dapat berjalan dengan baik.

Dengan perancangan buku digital ilustrasi dengan konten informasi sajian kuliner tradisional khas kota Semarang, dengan lisensi terbuka creative common. Diharapkan dapat memberikan informasi serta sudut pandang yang baru mengenai desain dan value desain dari aspek yang lain. Bahwa desain bukan hanya sebagai produk yang erat dengan industri melainkan desain juga mampu memiliki nilai yang lebih luas sebagai bentuk kontribusi yang dapat bermanfaat bagi khalayak yang lebih luas.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Anita Dwi. 2010. Tugas Akhir :Kajian Tentang Makanan Khas Jawa Tengah Sebagai Daya Dukung Obyek Wisata Kuliner di Jawa Tengah: Universitas Negeri Semarang.
- Budiman, Amien. *Semarang Riwayatmoe Doeloe*. Semarang : Djambatan.
- Ferdiaz, Dedi. 1998. *Peluang, Prospek, kendala, dan strategi Pengembangan Makanan Tradisional*.Makalah Seminar Makanan Tradisional. Bogor : Institut Pertanian Bogor
- Harsana, Minta. 2005. *Makanan Tradisional Sebagai Daya Tarik Wisata*. Makalah Pendamping pada Seminar Nasional Membangun Citra Pangan Tradisional Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Isniah, Beta Aris dkk,. 2008. *Inventarisasi Makanan Khas Semarang dan Pengembangannya untuk Wisata Kuliner*. Semarang : Fakultas Sastra Undip.
- Kompas.2001. "*Profil Daerah Kabupaten dan Kota*". Jakarta : Kompas.
- Kusrianto, Aji. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta : Andi.
- Muhammad, Djawahir. 1995. *Semarang Sepanjang Jalan Kenangan*. Semarang:Aktor Studio.
- Rustan, Surianto. 2009. Layout : Dasar dan Penerapannya. Jakarta: Gramedia.
- Safanayong, Yongky. 2006. Desain Komunikasi Visual Terpadu. Jakarta : Arte Intermedia
- Sedyaningsih, Sri dan, Priyanto, Ida F. 2013. *Buku digital: Kajian literature perkembangan dan pengaruhnya pada perpustakaan*.
- Seputar Semarang edisi 68 tahun II. 5 Desember 2004.

Setyani, Etika Ellies. 2010. Tugas Akhir : Poster Promosi Jajanan Tradisional Jawa Tengah. Semarang : Universitas Negeri Semarang.

Tio, Jongkie. *Kota Semarang dalam Kenangan*. Semarang.

Winarno, FG, dkk. 1995. *Prosiding Widyakarya Nasional Khasiat Makanan Tradisional*. Jakarta : Kantor Menteri Negara Urusan Pangan Republik Indonesia.

Creative Commons id. 2011. Desain dan Rasionalisme Lisensi.creativecommons.id. diakses pada 13 Oktober 2016, pukul 08:31.

<https://creativecommons.org/licenses/>. Diakses pada 13 Oktober 2016, pukul 08:31

<https://creativecommons.org/history/>. Diakses pada 13 Oktober 2016, pukul 08:55

<https://izzor.wordpress.com/2011/10/20/kelebihan-dan-kekurangan-e-book-formal/>.

Diakses pada tanggal 13 Oktober 2016, pukul 09:30

https://id.wikipedia.org/wiki/Buku_elektronik. Diakses pada tanggal 13 Oktober 2016, pukul 09:00