

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TENTANG KULINER LUMPIA KHAS SEMARANG

Fadhilah Bilqisti¹, Asep Kadarisman², Sri Soedewi³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

fbilqisti@student.telkomuniversity.ac.id¹, kadarisman@telkomuniversity.ac.id²,

srisoedewi@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

Kota Semarang merupakan ibu kota Provinsi Jawa Tengah, Indonesia dan termasuk ke kota metropolitan terbesar kelima di Indonesia. Sebagai salah satu kota paling berkembang di pulau Jawa, Kota Semarang juga merupakan pusat perdagangan dan bisnis yang memiliki peranan besar terhadap perekonomian nasional. Kota Semarang juga memiliki slogan Kota Lumpia. Lumpia adalah makanan khas Semarang yang tercipta dari akulturasi dua budaya yaitu budaya Jawa dan Tionghoa, karena penduduk Semarang umumnya adalah suku Jawa dan memiliki komunitas Tionghoa yang besar. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media informasi mengenai makanan khas Semarang, yaitu Lumpia, agar masyarakat di Semarang lebih mengenal kuliner khas kota mereka dengan media yang menarik. Proses pengumpulan data dilakukan dengan mewawancarai pemilik Toko Lumpia yang ada di Semarang, kemudian melakukan survey kuesioner kepada warga Semarang dan studi Pustaka mengenai informasi kuliner Semarang. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk membantu menentukan media yang tepat dalam pembuatan karya pada penelitian. Perancangan ini diharapkan bisa membuat warga di Semarang lebih terbuka wawasannya mengenai kuliner khas daerahnya masing-masing.

Kata Kunci : Kuliner, Lumpia, Ilustrasi

Abstract

Semarang City is the capital of Central Java Province, Indonesia as well as the fifth-largest metropolitan city in Indonesia. As one of the most developed cities on the island of Java, Semarang City is also a center of trade and business that plays a major role in the national economy. The city of Semarang also has the slogan City of Lumpia. Lumpia is a typical Semarang food created from the acculturation of two cultures, namely Javanese and Chinese cultures because Semarang residents are generally Javanese and have a large Chinese community. This study aims to design an information media about Semarang's typical food, namely Lumpia so that people in Semarang are more familiar with the culinary specialties of their city with attractive media. The data collection process was carried out by interviewing the owner of the Lumpia shop in Semarang, then conducting a questionnaire survey to Semarang residents and a literature study regarding Semarang culinary information. The data obtained were then analyzed to help determine the appropriate media in making work in research. This design is expected to make Semarang residents more open-minded about the culinary specialties of their respective regions.

Keywords: Culinary, Lumpia, Illustration

1. Pendahuluan

Kota Semarang merupakan ibu kota Provinsi Jawa Tengah, Indonesia dan termasuk ke salah satu kota metropolitan terbesar ke lima di Indonesia. Kota Semarang juga merupakan kota yang paling berkembang di pulau Jawa dengan pusat perdagangan dan bisnisnya yang masuk kedalam Kawasan Strategis Nasional (KSN). Kota Semarang berperan cukup besar pada perekonomian nasional karena termasuk kedalam kategori KSN tersebut. Seiring berjalannya waktu, perekonomian di Kota Semarang bertumbuh cukup tinggi dengan peningkatan jumlah penduduk yang datang ke Indonesia, penurunan angka masyarakat pengangguran, hingga meningkatnya pembangunan infrastruktur di Kota Semarang. Semarang dijuluki sebagai *The Port of Java* atau Pelabuhan Jawa, yang merupakan

slogan kota ini. Slogan ini adalah bentuk citra dari Kota Semarang sebagai pusat Pelabuhan di Jawa, karena tempatnya yang sering dilewati dan disinggahi oleh orang-orang yang hendak berpergian dari Jawa bagian Barat Barat sampai ke Jawa bagian Timur. Selain julukan *The Port of Java*, Kota Semarang juga dijuluki sebagai “Kota Lumpia”.

Julukan Kota Lumpia tersebut berawal dari terkenalnya makanan Lumpia di Semarang. Makanan ini memiliki sejarah yang cukup unik dan melekat di masyarakat Kota Semarang, sehingga muncul lah julukan tersebut. Sejarah kuliner yang melekat di Kota Semarang ini sudah ada sejak ratusan tahun lalu. Lumpia sendiri sebenarnya adalah kudapan yang berasal dari Tionghoa yang hadir setelah menginjak Kota Semarang pada abad ke-19, dan dimodifikasi dari perpaduan budaya asli Tionghoa dan Jawa dengan sentuhan rasa yang cocok untuk lidah masyarakat tanah air. Sejarah ini bermula ketika Tjoa Thay Joe, yang berasal dari daerah Fujian di Tionghoa, memutuskan untuk berkelana dan akhirnya tiba di Semarang untuk membuka bisnis kuliner dari tanah kelahirannya, Tionghoa berupa kudapan yang berisi daging babi dan rebung. Kala itu Tjoa Thay Joe pun bertemu saingan bisnisnya, yaitu Mbak Wasih, pribumi atau orang asli Jawa, Semarang yang juga berdagang makanan serupa kala itu. Bedanya, kudapan Mbak Wasih memiliki rasa lebih manis, dengan isi kentang dan udang yang cocok untuk lidah pribumi. Seiring berjalannya waktu, mereka berdua kemudian saling jatuh cinta dan menikah. Akhirnya bisnis milik keduanya dilebur menjadi satu, dan dilakukan lah modifikasi terhadap dua kudapan berbeda ini sehingga menjadi satu kesatuan dengan cita rasa baru. Pada mulanya, lumpia tidak digoreng melainkan di kukus saja, karena mencerminkan makna lumpia yaitu kue yang lunak. Namun setelah dilebur dan dimodifikasi, isi dari kulit lmpia kemudian diubah menjadi ayam dan udang yang dicampur dengan rebung. Keunggulan dari modifikasi ini adalah udang dan telurnya yang tidak amis, rasa rebung yang manis, serta kulit lumpia yang renyah karena digoreng. Citarasa ini sangat khas dan disukai oleh masyarakat. Mereka memasarkan lumpianya di *Olympia Park*, pasar malam Belanda. Kemudian masyarakat mulai mengenal makanan tersebut dengan nama loempia/lumpia karena dipasarkan di *Olympia Park*. Usaha Tjoa Thay Joe dan Mbak Wasih semakin besar, dan diteruskan oleh keturunannya. Siem Gwan Sing meneruskan bisnis di Olympia Park, Siem Hwa Noi membuka cabang di Mataram, dan Siem Swie Kiem meneruskan usaha warisan ayahnya di Gang Lombok no.11. kemudian Siem Siok Lien, anak dari Siem Swie Hie membuka cabang di Pemuda dan Pandanaran yang sekarang lebih dikenal sebagai Lumpia Mba Lien. Tanpa diduga, lumpia mereka pun menjadi primadona dikalangan keturunan Tionghoa maupun masyarakat pribumi. Sajian kudapan ini terkenal dengan rasa yang manis dan gurih, dan dapat disajikan dengan saus manis serta acar dan lokio. Kini penyajian lumpia terbagi menjadi dua pilihan, lumpia goreng atau lumpia basah. Kudapan ini mulai dipasarkan dan dikenal di Semarang ketika pesta olahraga GANEFO yang diselenggarakan pada masa pemerintahan Soekarno. Menurut republika.co.id, Lumpia sempat menjadi perbincangan kontroversi karena Malaysia mengklaim lumpia sebagai makanan khas milik mereka. Gubernur Jawa Tengah, Ganjar Pranowo pun ikut turun tangan dan melakukan Gerakan penolakan klaim negara Malaysia atas lumpia. Ganjar Pranowo berpendapat bahwa lumpia adalah makanan khas milik Indonesia, bukan negara lain. Hingga pada 17 Oktober 2014, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia (Kemendikbud) menetapkan lumpia Semarang sebagai warisan budaya nasional.

Dengan pengenalan kuliner lumpia khas semarang, masyarakat di Semarang akan lebih melekat budaya dan memperluas wawasan mereka tentang makanan khas daerahnya sendiri. Media informasi ini juga penting untuk masyarakat diluar Semarang agar lebih mengenal kebudayaan dan kuliner khas kota Semarang, dan menghindari kekeliruan yang akan timbul, seperti permasalahan Malaysia yang asal klaim bahwa lumpia adalah makanan khas mereka. Media informasi ini akan sangat berguna juga untuk setiap kalangan seperti anak-anak dan remaja agar mereka lebih mengenal budaya kuliner kota Semarang.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian kali ini adalah metode kualitatif. Dalam buku *Metode Penelitian Kualitatif*, Cresswell (2008) menjelaskan metode penelitian kualitatif adalah suatu cara pencarian untuk memahami gejala sentral dalam suatu masalah. Dalam upaya tersebut, akan dilakukan wawancara terhadap partisipan

penelitian dengan cara mengajukan pertanyaan yang awam. Informasi berupa teks atau kata itu pun dikumpulkan lalu data tersebut dianalisis. Hasilnya kemudian dapat berupa deskripsi ataupun penggambaran, dan peneliti pun bisa membuat penafsiran untuk mendapatkan arti yang sesungguhnya. Kemudian peneliti melakukan penjabaran dengan data yang diambil dari ilmuwan lain berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dan hasil dari penelitian tersebut ditulis dalam laporan tertulis.

A. Metode Analisis

Metode analisis yang akan digunakan adalah analisis SWOT yang terdiri dari Strength, Weakness, Opportunities dan Threat. Menurut Freddy Rangkuti (2005:19) analisis SWOT adalah suatu cara untuk menganalisis faktor internal dan eksternal yang menjadi langkah strategi dalam pengoptimalan usaha yang menguntungkan. Dalam analisis SWOT, terdapat beberapa aspek yang menjadi kekuatan (Strength), kelemahan (Weakness), kesempatan (Opportunities), dan hal yang bisa menjadi ancaman (Threat) pada sebuah organisasi. Aspek-aspek inilah yang akan menjadi strategi untuk menjalankan suatu analisis.

B. Metode Pengumpulan Data

Dalam penulisan ini, data yang didapatkan sebagai bahan penelitian merupakan data yang diambil dari beberapa aspek dan metode, yaitu :

1. Wawancara

Metode pengumpulan data yang cukup akurat adalah dengan melakukan wawancara kepada pemilik toko Lumpia Semarang yang cukup bersejarah dan dikenal di masyarakat sekitar. Penggunaan metode ini dinilai lebih efektif karena peneliti akan mendapatkan data yang relevan dan valid untuk kebutuhan perancangan nantinya.

2. Kuesioner

Dalam pengumpulan data penelitian ini, beberapa pertanyaan akan disebarakan melalui kuesioner online yang ditujukan kepada masyarakat kota Semarang mengenai kuliner Lumpia.

3. Studi Pustaka

Dengan melakukan studi Pustaka, peneliti akan mengetahui informasi-informasi yang sudah tersedia mengenai kuliner terkait, beserta cara pembuatan, bahan, dan lainnya untuk kebutuhan perancangan nantinya.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, dapat disimpulkan bahwa masih banyak masyarakat yang belum mengenal lumpia dan sejarahnya, serta masih sedikitnya minat pada masyarakat untuk mencari tahu dan mengenal lebih dalam tentang lumpia. Padahal, lumpia termasuk kedalam kebudayaan dan akulturasi budaya yang unik yang terjadi di sejarah Indonesia, yaitu budaya Tionghoa-Jawa. Maka dari itu perlu adanya media informasi yang memberikan informasi mendalam tentang kuliner khas Semarang ini, guna melestarikan kebudayaan akulturasi Tionghoa – Jawa dan menimbulkan rasa cinta kuliner Indonesia pada masyarakat terutama kota Semarang.

Solusi yang dapat membantu untuk menyelesaikan permasalahan ini adalah dengan merancang buku ilustrasi mengenai informasi seputar kuliner lumpia dan sejarahnya. Buku ilustrasi yang membahas kuliner semarang ini memang sudah ada, namun tidak ada yang spesifik dan mendetail hingga ke sejarahnya, karena rata-rata konten yang dibahas pada karya tersebut adalah kuliner khas Semarang secara keseluruhan.

A. Konsep Perancangan

Pesan yang ingin disampaikan melalui perancangan ini kepada target audiens adalah audiens dapat lebih mengenal kuliner lumpia sebagai makanan khas dari kota Semarang, yang melestarikan akulturasi budaya Tionghoa-Jawa. Sebagai masyarakat kota yang dijuluki Port of Java dan 'Kota Lumpia', Semarang sangat dikenal dengan pariwisata dan kulinernya, maka dari itu masyarakatnya pun harus bisa memahami dan mengenal lebih dalam tentang kulinernya, terutama kuliner Lumpia. Dalam proses tersebut, diperlukan pengenalan yang mendalam melalui perancangan media informasi berupa buku ilustrasi yang informatif.

Perancangan ini juga diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan masyarakat akan kuliner lumpia dan meningkatkan pelestarian kuliner dan melariskan usaha toko-toko legendaris lumpia yang ada di Semarang.

Kata kunci : Original, Unik, Tionghoa, Jawa, Lezat

B. Konsep Visual

1. Moodboard

Moodboard dibutuhkan sebagai panduan dalam membuat suatu karya. Dengan moodboard, karya yang akan dibuat menjadi lebih terarah dan konsisten.



Gambar 1. Moodboard
Sumber: Bilqisti, Fadhilah. 2021

2. Konsep Buku

Perancangan buku yang akan digunakan adalah buku ilustrasi dengan konsep ensiklopedia. Ensiklopedia adalah sebuah buku yang berisi hal-hal informatif dan menarik dengan ilustrasi di tiap halamannya. Ukuran yang akan digunakan untuk buku ini yaitu 1:1 (20x20cm) hardcover. Isi kertas yang akan digunakan yaitu 200gsm.

3. Konsep Ilustrasi

Ilustrasi merupakan konten Utama dalam perancangan ini. Dengan menggunakan gaya ilustrasi Tionghoa-Jawa versi modern untuk karakter dan konsep desain layout, dan untuk ilustrasi makanan akan menggunakan gaya ilustrasi semi digital painting.



Gambar 2. Referensi Ilustrasi Makanan
Sumber: Pinterest

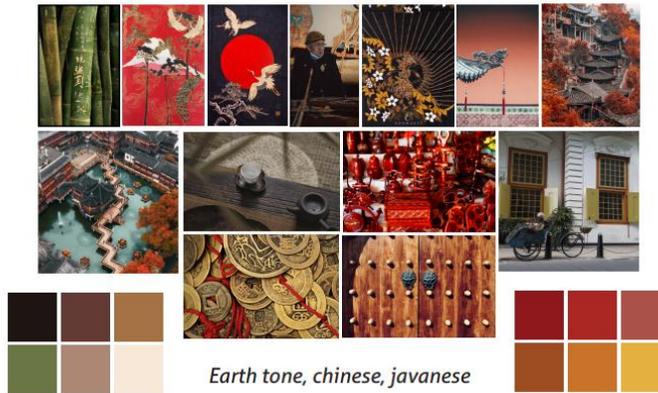


Gambar 3. Referensi Ilustrasi Karakter

Sumber: Pinterest

4. Konsep Warna

Pemilihan warna pada konsep desain buku dan ilustrasi adalah warna hangat atau *warm tone* yang biasanya memiliki warna dasar kuning hingga merah. Pemilihan warna ini dipilih berdasarkan warna-warna budaya tionghoa dan jawa yang dominan kuning, merah, serta coklat.



Earth tone, chinese, javanese

Gambar 4. Warna Palet Warm Tone

Sumber: Pinterest

5. Konsep Tipografi

Perancangan ini menggunakan tipe huruf serif 'Hongkong' sebagai judul dan subjudulnya, dan 'Aller' sebagai isi dari buku ilustrasi ini.

HONGKONG

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
 ACBDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
 1234567890

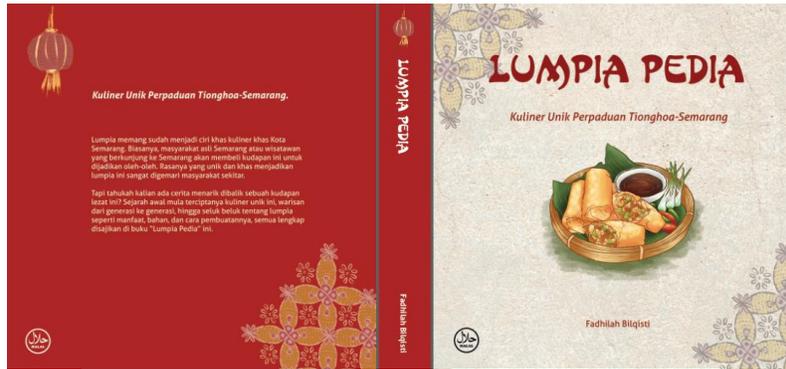
Aller

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
 acbdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890

Gambar 5. Tipografi

Sumber: Bilqisti, Fadhilah, 2021

C. Hasil Perancangan Cover

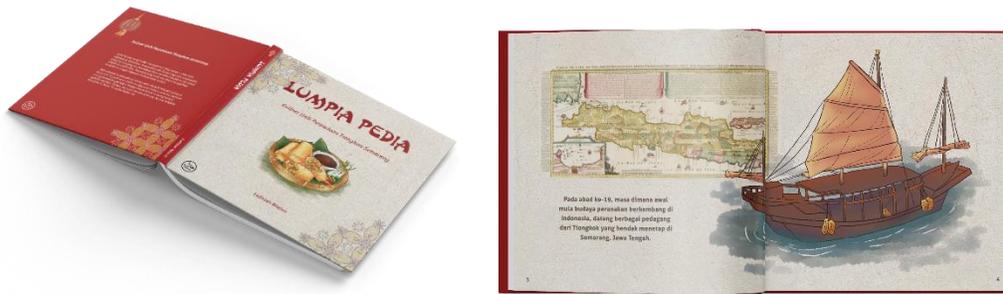


Gambar 6. Cover Depan dan Belakang Buku
Sumber: Bilqisti, Fadhilah, 2021

Isi



Mockup



Gambar 8. Mockup Buku Ilustrasi Lumpia Pedia

Sumber: Bilqisti, Fadhilah, 2021

Media Pendukung



Gambar 9. Media Pendukung

Sumber: Bilqisti, Fadhilah, 2021

1. *Mini Bowl*

Dalam Pembelian Lumpia Pedia, akan mendapatkan 1 mangkuk kecil sebagai souvenir atau bonus atas pembelian paket lumpia beserta buku ilustrasi Lumpia Pedia. Mangkuk ini akan berguna untuk konsumen yang membeli lumpia dengan tambahan saus lumpianya.

2. Stiker

Berisi ilustrasi dari bagian-bagian buku, yang dikemas dalam 1 lembar koleksi dan akan diselipkan kedalam halaman buku ilustrasi. Stiker bisa digunakan sebagai dekorasi untuk menghias buku, atau ditempel di tempat lain.

4. **Kesimpulan**

Melalui perancangan dan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai kuliner lumpia beserta sejarahnya masih sangat kurang. Masyarakat banyak yang tidak tahu asal mula terciptanya lumpia hingga kebudayaan dibalik kuliner lumpia itu sendiri. Masyarakat umumnya hanya mengetahui lumpia sebagai oleh-oleh khas Semarang atau sekedar kudapan dari Semarang saja, padahal banyak manfaat dibalik kudapan lumpia ini, salah satunya manfaat dari bahan Utama lumpia yaitu rebung. Lumpia sendiri merupakan hasil dari dua kebudayaan Tionghoa-Semarang yang masih sedikit diketahui oleh masyarakat Semarang dan sekitarnya. Melalui kuesioner yang telah disebar, lebih dari 70% responden masih belum mengetahui sejarah

kebudayaan lumpia. Maka dari itu penulis membuat buku ilustrasi sebagai media untuk mengenalkan kuliner lumpia kepada masyarakat. Dengan buku ilustrasi ini, audiens dapat menangkap informasi yang dikemas dengan menarik dan lengkap. Dengan perancangan ini, diharapkan audiens dapat mengenal lumpia lebih jauh lagi dan tertarik untuk mencoba dan membeli kudapan lumpia khas Semarang ini.

Referensi

Buku

- [1] Adrianne, A. Ananda dan Dwirahmi, Anastasia. (2013). *Pecinan Semarang*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- [2] Kusrianto, Adi. (2006). *Mendesain Publikasi Cetak*. Jakarta: PT. Elex Komputindo.
- [3] Raco, J. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta: PT Grasindo.
- [4] Rustan, Suriyanto (2008). *Layout, Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- [5] Rustan, Suriyanto (2011). *Font dan Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- [6] Sanyoto, E. Drs. Sadjiman (2005). *Dasar Dasar Tata Rupa & Desain (Nirmana)*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- [7] Soewardikoen, Didit Widiatmoko (2011). *Metode Penelitian Visual*. Bandung: Dinamika Komunika.
- [8] Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [9] Supriyono, Rakhmat (2010). *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI.

Jurnal

- [1] Harza, A. Rahmatavia (2020). Perancangan Media Edukasi Mengenai Pengenalan Ragam dan Manfaat Teh di Indonesia. Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Universitas Telkom.
- [2] Lathifa, N., Aditia, P., & Hidayat, D. (2015). Perancangan Buku Bergambar Pengenalan Permainan Tradisional Jawa Barat Dengan Batu Sebagai Alat Bermain Untuk Anak. eProceedings of Art & Design, 2(3).
- [3] PERTIWI, Gagat Ekasakti; DWIJA P, I Dewa Alit; SOEWARDIKOEN, Didit Widiatmoko. KOMIK EDUKASI JAJANAN SEHAT. Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia), [S.l.], sep. 2016. ISSN 2502-2431. Available at: </journals.telkomuniversity.ac.id/demandia/article/view/196>. Date accessed: 19 June 2020. doi: <https://doi.org/10.25124/demandia.v1i01.196>.
- [4] Permatasari, Indah dan Widowati, Nina (2013). Analisis Kinerja Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang. Jurusan Administrasi Publik, Universitas Diponegoro.
- [5] Prasetyo, A. Putra (2019). Perancangan Komik Digital Tentang Mitigasi Bencana Untuk Usia Remaja. Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Universitas Telkom.
- [6] Setiawan, Leonard (2016). Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Nama Buah-Buahan dengan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) Berbasis Karakter untuk Anak-Anak TKLB-B Karya Mulia Surabaya. Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Institut Bisnis dan Informatika STIKOM.
- [7] Wulandari, Callista Chairani, and Arumsari, R.Y. (2017). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TEMBANG DOLANAN JAWA TENGAH UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN. ANDHARUPA : Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia. Vol 03. No 01 (2017).

Internet

- [1] Adel, (2020). Lumpia Gang Lombok, Kuliner Legendaris Berusia 100 Tahunan. Diakses pada <https://jejakpiknik.com/> (23 April 2021, 10:15)
- [2] Afina, (2018). Rekomendasi 6 Toko Lumpia Terkenal di Semarang. Diakses pada www.idntimes.com (23 April 2021, 10:16)
- [3] Agmasari, Silvita. 2020. Kampung Pembuat Kulit Lumpia di Semarang, Bagaimana Asal Usulnya. Diakses pada www.kompas.com (21 April 2021, 07:29)

- [4] Kirana, A. Febi. 2019. Begini Filosofi Lumpia sebagai Makanan Khas Imlek. Diakses pada www.fimela.com (21 April 2021, 07:09)
- [5] Mustika Sari, Yenny. 2020. Ada Sejak Abad 19, Lumpia Semarang Tetap Digemari dan Jadi Oleh-oleh Wajib. Diakses pada <https://food.detik.com/> (3 Maret 2021, 06:16)
- Pribadi, Bowo. 2015. Ganjar: Klaim Lumpia Milik Malaysia Harus Dilawan. Diakses pada <https://republika.co.id/> (3 Maret 2021, 06:16)
- [6] Rasyani, Sita. 2019. Sejarah Lumpia, Makanan Khas Semarang yang Tercipta Dari Hubungan Cinta Dua Sejoli. Diakses pada <https://halosemarang.id/> (5 April 2021, 13:31)
- [7] Windratie. 2015. Lumpia Semarang, 'Perkawinan Rasa' Tiongkok dan Indonesia. Diakses pada www.cnnindonesia.com/ (3 Maret 2021, 06:16)

