

Ilustrasi 360 Derajat Tentang Camilan Indonesia

Amelia Agustina Herlijanto, Eirene Kezia Elizur

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Institusi Sains dan Teknologi Terpadu
Surabaya, Indonesia

ABSTRAK

Memperkenalkan budaya dapat dilakukan melalui makanan. Penelitian ini berusaha membuat ilustrasi yang menarik mengenai camilan Indonesia dalam rangka mengenal budaya Indonesia kepada anak muda. Website interaktif dipilih sebagai media untuk menampilkan ilustrasi ini agar, ilustrasi dapat dinikmati secara 360 derajat. Karya ilustrasi ini dibuat dalam bentuk dunia 360 derajat yang diantaranya dunia camilan bertekstur empuk, lembek, renyah, dan kental. Ilustrasi dunia camilan digambar menggunakan perspektif panorama. Karya ilustrasi akan diaplikasikan pada objek 3D dengan menggunakan software bernama Unity kemudian akan dibangun atau diproyeksikan sebagai karya ilustrasi yang dapat dilihat dan diakses dalam bentuk website. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development dengan pendekatan Model ADDIE (Analisis, Desain, Development, Implementasi dan Evaluasi). Berdasarkan hasil evaluasi didapatkan bahwa karya ilustrasi yang diproyeksikan pada website dapat menambah pengetahuan mengenai budaya Indonesia pada kategori camilan tradisional.

Kata Kunci: Website, Camilan Indonesia, Ilustrasi 360

ABSTRACT

Introducing culture can be done through food. This study aims to create an engaging illustration of Indonesian snacks in order to introduce Indonesian culture to young adults. An interactive website was chosen as the medium to showcase these illustrations so that they can be enjoyed in 360 degrees. This illustration project will be presented in the form of a 360-degree world, including a world of snacks with various textures such as soft, chewy, crispy, and thick. The snack world illustration will be drawn using a panoramic perspective. The illustration project will be applied to 3D objects using software called Unity and then developed or projected as an illustration project that can be viewed and accessed in website form. The research method used is Research and Development with the ADDIE Model approach (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Based on the evaluation results, it was found that the illustrations projected on the website can enhance knowledge about Indonesian culture, specifically traditional snacks.

Keywords: Website, Indonesia Snacks, 360 Illustration

How to Cite:

Herlijanto, A.A., Elizur, E.K., (2024) Ilustrasi 360 Derajat Tentang Camilan Indonesia. Gestalt : Jurnal Desain Komunikasi Visual, 6(1), 61-68. DOI: <https://doi.org/10.33005/gestalt.v6i1.189>



This is an open access article under the CC-BY License
(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Page:
61-68

PENDAHULUAN

Budaya merupakan cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh suatu kelompok orang. Budaya diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya, di mana terdiri dari berbagai unsur yang kompleks, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni (Kurniawan & Hermawan, 2019). Di era globalisasi ini membuat banyak budaya luar masuk ke Indonesia dan mengakibatkan menurunnya rasa cinta budaya pada generasi muda (Yoga Agustin, 2011). Budaya nusantara merupakan pembentuk identitas Bangsa Indonesia menjadi hal yang penting untuk dilestarikan oleh generasi muda. Pengenalan budaya kepada generasi muda bisa dimulai dengan hal-hal yang kecil yaitu dengan memperkenalkan makanan khas. Makanan khas merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk memperkenalkan budaya, seperti yang ditemukan pada penelitian di mana budaya Sunda dikenalkan melalui makanan Sunda (Ismail et al., 2023).

Pada era modern ini website menjadi pilihan banyak orang untuk belajar mengenai hal baru bahkan website juga dipergunakan dalam berbisnis. Terdapat banyak website makanan yang dibuat untuk memberikan referensi kuliner bagi khalayak ramai. Mulai dari makanan berat hingga pada camilan dapat diketahui dengan cepat melalui internet, informasi tersebut tertera dalam sebuah website. Jenis makanan pun menjadi ciri khas suatu daerah bahkan ciri khas suatu bangsa. Selain itu penggunaan website sebagai media informasi dalam menginformasikan Sentra Kuliner Wonorejo dan dinilai berhasil dalam menarik perhatian masyarakat dari dalam dan luar Surabaya (Mukhlis, 2023).

Website adalah teknologi informasi berbasis web yang memberikan informasi cepat dan tepat di berbagai bidang, muncul karena kebutuhan pasar dan masyarakat yang semakin tinggi di bidang teknologi (Wahyuni et al., 2023). Website memiliki

banyak jenisnya, salah satunya adalah website interaktif. Website interaktif merupakan website dinamis yang dikembangkan lebih kompleks, dan website interaktif bisa bersifat lebih fleksibel dari segi pengembangan maupun penggunaannya. Website interaktif memiliki komunikasi secara dua arah sehingga lebih efektif, efisien dan pertukaran data maupun informasi bisa terjadi sangat cepat. Adanya interaksi dua arah dapat menambah ketertarikan pengunjung website dan lebih menyenangkan karena adanya interaksi. Jadi website interaktif ini merupakan salah satu bentuk multimedia. Multimedia memiliki keunggulan karena menggabungkan berbagai elemen, seperti gambar, suara, dan animasi, dengan alat bantu dan koneksi, hal ini dapat meningkatkan daya tarik dan imajinasi pengguna, serta memungkinkan interaksi yang lebih baik (Kasma et al., 2023).

Dalam membuat website, halaman muka yang indah merupakan salah satu hal yang penting dalam menentukan keberhasilan sebuah website (Maturidi, 2023). Ilustrasi bisa menjadi pilihan untuk memberikan tampilan yang menarik. Selain membuat penampilan yang menarik ilustrasi juga bisa menjadi media dalam menyampaikan informasi yang lebih mudah dimengerti ketika disampaikan secara visual (Witabora, 2012). Ilustrasi sudah ada sejak jaman prasejarah yang digunakan oleh nenek moyang kita. Sebelum mengenal tulisan maka ilustrasi yang menjadi pilihan mereka untuk menceritakan kejadian penting. Ilustrasi berawal dari lukisan-lukisan yang ditemukan di dalam gua, ilustrasi memiliki peran yang cukup penting di dalam sejarah untuk menceritakan aktivitas ataupun peristiwa yang telah dialami pada jaman dahulu. Pada saat dilihat, ilustrasi mampu memberikan aspek estetis yang kaya akan imajinasi.

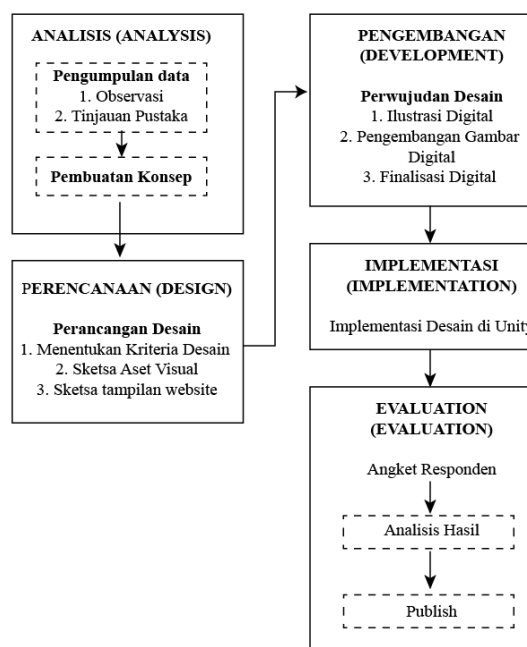
Seiring berjalannya waktu ilustrasi mengalami perkembangan dari segi penampilan, dalam segi teknik pembuatan serta dalam segi pengaplikasian ilustrasi. Jika pada jaman dahulu ilustrasi terdapat

pada dinding gua atau batu maka perlahan ilustrasi diaplikasikan pada benda yang lebih sering digunakan pada jaman tersebut. Contohnya saja ilustrasi pada dinding rumah, ilustrasi pada buku, ilustrasi pada video bahkan pada jaman modern ini ilustrasi ada di dalam sebuah program komputer dan masih banyak lagi media untuk menempatkan ilustrasi dengan cara sekreatif mungkin.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang ilustrasi 360 derajat yang diaplikasikan pada website interaktif yang bertemakan Camilan Indonesia, website tersebut akan memuat ilustrasi camilan Indonesia, nama dari camilan Indonesia dan keterangan singkat mengenai camilan Indonesia. Ilustrasi camilan Indonesia tersebut akan ditampilkan pada website interaktif sehingga budaya Indonesia dapat dikenal lebih lagi oleh masyarakat Indonesia.

METODE PENELITIAN

Dalam perancangan ini, adapun metode yang digunakan adalah *Research and Development*, yang di dalamnya dibagi menjadi beberapa tahapan, diantaranya: 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation* dan 5) *Evaluation* (Chaeruman, 2008). Adapun kerangka penelitian disusun sebagai berikut:



Gambar 1. Sistematika Perancangan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Tahap Analisis

Pada tahap ini proses analisis dibuat dengan melakukan pengumpulan data terlebih dahulu yang kemudian dilanjutkan pada pembuatan konsep. Adapun proses pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan tinjauan pustaka. Observasi dilakukan terhadap objek-objek camilan Indonesia yang akan diangkat dalam penelitian ini. Selain itu juga ada website referensi yang diobservasi yaitu web *Umami Land*. Setelah objek-objek dipelajari kemudian mulai dilakukan pembuatan konsep melalui proses brainstorming.

Pada tahap brainstorming ini ide-ide dibuat sebanyak-banyaknya yang kemudian dipilih ide mana yang paling cocok untuk karya. Berdasarkan proses brainstorming ini didapatkan budaya, geografis, kartun, tradisional dan cerah.

Tahap Perencanaan

Pada tahap ini proses dibagi menjadi beberapa tahapan kegiatan, diantaranya:

1. Menentukan kriteria desain yang didasarkan dari kriteria desain adalah konsep yang dihasilkan dari proses

brainstorming, media website yang digunakan untuk menentukan ukuran lembar kerja, dan warna apa yang akan digunakan.

2. Sketsa aset visual dibuat berdasarkan hasil dari pengumpulan data dan observasi. Sketsa ini nantinya akan ada 2 macam yaitu aset yang terdiri dari camilan-camilan apa yang digunakan dan sketsa tampilan website.
3. Sketsa tampilan desain yang dibuat secara digital. Saat tampilan digital sudah fix maka nantinya setiap objek gambar akan disimpan satu per satu dengan background transparan. Nantinya hasil dari tahap ini digunakan sebagai acuan dalam proses *layouting* menggunakan *software* Unity.

Tahap Pengembangan

Proses ini merupakan langkah lanjutan di mana aset-aset yang sebelumnya hanya berupa sketsa kemudian akan dibuat dalam versi digital. Untuk menjadi gambar final tentunya ada beberapa hal yang dilakukan yaitu merapikan outline, pemberian warna dasar, *shading* dan *texturing*.

Tahap Implementasi

Setelah karya ilustrasi selesai maka tahap selanjutnya adalah implementasi karya pada aplikasi 3D. Aplikasi yang digunakan adalah Unity. Pada tahap ini ilustrasi dunia camilan diaplikasikan pada benda 3D berupa *sphere* sehingga karya ilustrasi ini nantinya bisa dilihat dengan sudut pandang 360 derajat.

Tahap Evaluasi

Setelah karya selesai, selanjutnya evaluasi akan dilakukan dengan pembagian kuesioner kepada 100 orang berusia 12-18 tahun. Pembagian kuesioner ini dilakukan secara online dengan mengunjungi dan mencoba website dan kemudian mengisi

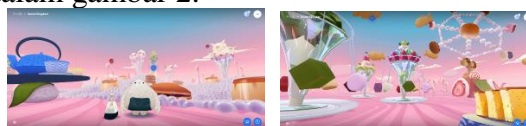
kuesioner.

PEMBAHASAN

Bagian ini akan membahas proses pembuatan karya Ilustrasi 360 derajat tentang Camilan Indonesia berdasarkan metode yang sudah dijabarkan sebelumnya.

Tahap Analisis

Pada tahap ini dilakukan observasi terlebih dahulu yaitu dengan mengamati website referensi yang bernama website *Umami Land* di mana webnya ditampilkan dalam gambar 2.



Gambar 2. Sweet Kingdom Umami Land
(Sumber:

<https://orpetron.com/sites/umami-land/>)

Website tersebut adalah website yang menampilkan perjalanan makanan Jepang secara virtual melalui website mereka. Umami Land memiliki beberapa dunia makanan yang responsif terhadap gerakan mouse, sehingga audiens yang mengakses website tersebut dapat melihat dunia makanan tersebut secara 360 derajat. Penelitian ini akan membuat web semacam itu hanya saja makanan digantikan dengan camilan Indonesia. Dunia dalam website akan dibagi menjadi 4 dunia yaitu camilan tekstur lembek, kental, renyah dan empuk.

Selanjutnya dilakukan pencarian camilan Indonesia di berbagai resep buku makanan Indonesia sebagai referensi penggambaran camilan. Setelah itu camilan Indonesia dikelompokkan berdasarkan teksturnya. Proses dilanjutkan dengan brainstorming untuk mencari konsep. Berdasarkan proses brainstorming dihasilkan beberapa kata kunci yang akan dijadikan *guideline* yaitu gambar kartun, *cute* dan warna cerah. Kata kunci itu juga

mempertimbangkan *audience* web yaitu usia remaja

Tahap Perencanaan

Berdasarkan khalayak sasaran yang dituju yaitu usia remaja, maka penggunaan gaya ilustrasi yang dapat menarik perhatian adalah gaya ilustrasi kartun. Gaya ilustrasi kartun cenderung memiliki bentuk yang lebih sederhana sehingga memudahkan audien usia remaja mengingat dan memahami bentuk ilustrasi. Namun dengan gaya ilustrasi kartun, bentuk dari ilustrasi camilan mengikuti bentuk dan warna asli dari camilan yang ada.

Ilustrasi camilan yang dibuat dalam Tugas Akhir ini berjumlah 46 ilustrasi camilan. Ilustrasi camilan akan ditempatkan pada 4 dunia camilan. Terdapat 13 macam camilan ilustrasi yang akan ditempatkan pada dunia camilan empuk, 11 macam camilan ilustrasi yang terdapat pada dunia camilan kental, 11 macam camilan ilustrasi akan ditempatkan pada dunia camilan lembek, dan 11 macam camilan ilustrasi yang terdapat pada dunia camilan renyah. Pemilihan jenis camilan juga mengikuti 4 macam kategori dunia camilan yang ada.

- **Sketsa**

Sketsa camilan ini dibuat secara digital dan sudah diberikan warna dasar. Pemilihan warna serta bentuk camilan disesuaikan dengan referensi foto. Pada gambar 3 merupakan salah satu sketsa dari camilan tekstur empuk.

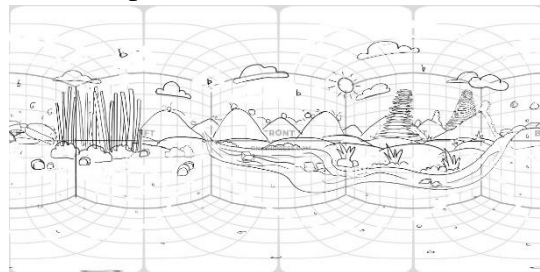


Gambar 3. Sketsa dan Referensi Dadar Gulung

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Selanjutnya adalah pembuatan sketsa dunia camilan. Pada gambar 4 merupakan gambar dari grid panorama 360 persegi panjang. Di tahap ini penulis memakai gambar bantu berupa

equirectangular 360 panorama grid (grid panorama 360 persegi panjang) untuk menggambar sketsa dunia camilan secara 360 derajat dengan menggunakan fitur 3D yang terletak pada menu bar Adobe Photoshop.

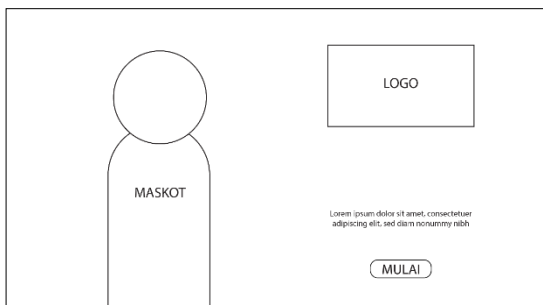


Gambar 4. Sketsa Camiland Empuk pada Grid Panorama 360
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pada gambar 4 merupakan gambar dari sketsa *camiland* empuk. Pembuatan sketsa *camiland* empuk menggunakan pencil tool untuk menggambar sketsa. Selanjutnya itu sketsa juga dibuat untuk dunia-dunia yang lain. Selain sketsa dunia dan aset camilan, juga dibuat maskot. Maskot dari karya ini diberi nama Peri Sera, kata “Sera” berasal dari nama camilan serabi. Agar desain dari maskot tampak seperti peri maka penampilan maskot mempunyai konsep yang unik dan khusus seperti bentuk badan yang lebih pendek, bentuk rambut yang unik terinspirasi dari saus kinca yang dituangkan pada camilan serabi.

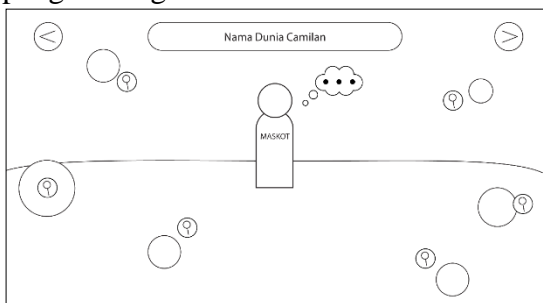
- **Sketsa Tampilan Website**

Tampilan website juga perlu di rencanakan dengan baik agar mempermudah pengunjung website untuk mengerti apa saja yang dapat dilakukan pada website tersebut. Pada gambar 5 merupakan gambar dari sketsa tampilan website halaman main menu. Halaman main menu merupakan halaman penyambut serta halaman utama dari website dan memiliki beberapa komponen utama seperti gambar latar, maskot, logo, kalimat sambutan dan tombol mulai.



Gambar 5. Sketsa Tampilan Website Halaman Main Menu
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

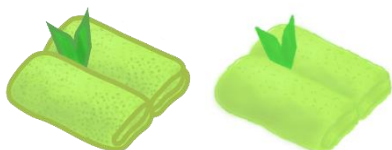
Selanjutnya sketsa dunia camilan dibuat, seperti yang dapat dilihat pada gambar 6. Sketsa-sketsa ini nantinya akan digunakan sebagai petunjuk saat pengembangan.



Gambar 6. Sketsa Tampilan Website Halaman Dunia Camilan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Tahap Pengembangan

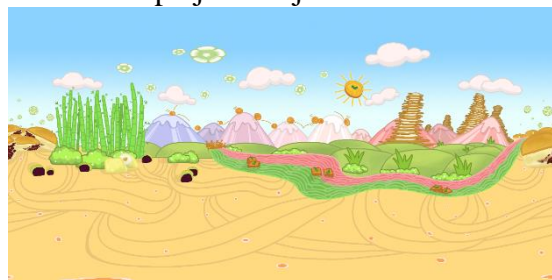
Tahap pengerjaan karya selanjutnya adalah pembuatan ilustrasi digital. Pada bagian ilustrasi camilan gambar-gambar camilan yang sebelumnya hanya berupa blok warna kini ditambahkan dengan bayangan. Selain bayangan juga ditambahkan outline untuk memperlihatkan jika camilan sedang di klik oleh pengunjung.



Gambar 7. Ilustrasi dan Sketsa Dadar Gulung
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pada gambar 7 merupakan gambar dari

ilustrasi dan sketsa dadar gulung. Bagian kiri adalah ilustrasi final camilan dadar gulung, dan pada bagian kanan adalah sketsa dari camilan dadar gulung. Nanti semua aset ilustrasi camilan akan ditambahkan outline untuk memperjelas objek.



Gambar 8. Ilustrasi dan Sketsa Camiland Empuk
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pada gambar 8 merupakan gambar dari ilustrasi dan sketsa *camiland empuk*. Di tahap ini sketsa *camiland empuk* sudah memiliki warna. Warna yang digunakan pada ilustrasi *camiland empuk* di ambil dari warna-warna yang digunakan oleh ilustrasi camilan empuk. Pewarnaan dilakukan menggunakan *brush tool*.

Tahap Implementasi

Pada tahap ini dilakukan pengaplikasian karya ilustrasi yang telah dibuat pada software Unity. Pada gambar 9 merupakan tampilan halaman utama. Sebelum mengaplikasikan karya, terlebih dahulu dibuat beberapa folder dengan kategori berbeda untuk meletakkan ilustrasi yang ada sesuai kategori.



Gambar 9. Tampilan Halaman Pertama Website pada Unity
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Proses selanjutnya adalah meletakkan ilustrasi pada objek 3D *sphere*, seperti yang ditunjukkan pada gambar 10. Selanjutnya ditambahkan kembali benda 3D *plane* untuk ditempati aset yang akan pop up. Aset pop up yang muncul bisa dalam bentuk maskot maupun keterangan tentang camilan yang di klik seperti yang ditunjukkan pada gambar 11.



Gambar 10. Tampilan Dunia Camiland Lembek
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 11. Tampilan Layar Pop Up Maskot Camilan Lembek
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Untuk menu pop up yang menampilkan keterangan camilan akan ditambah lagi dengan menu interaktif yang berisi tempat di mana camilan itu ditemukan. Karya utama berupa website dapat diakses dengan alamat website (<https://camilandindonesia.000webhostapp.com>).

Tahap Evaluasi

Langkah berikutnya adalah evaluasi program. Uji coba ini melibatkan pengumpulan data dari 100 responden

usia 12-18 tahun, di mana hasilnya tertera pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pengujian

Pertanyaan	Indikator		
	SS	S	TS
Nilai			
Apakah ilustrasi 360 derajat dengan tema camilan Indonesia menarik secara visual?	65	35	0
Apakah ilustrasi 360 derajat dengan tema camilan Indonesia menarik untuk dijelajahi?	75	25	0
Apakah website ini mampu menambah pengetahuan anda tentang camilan Indonesia?	100	0	0
Sebelum membuka website, apakah anda sudah mengetahui semua camilan tradisional yang ada pada website?	79	21	0
TOTAL	319	81	0

Kategori Hasil Penilaian Responden dapat dilihat pada Tabel 2. Dari data yang sudah dikumpulkan dari uji kuesioner, skor dihitung sebagai berikut:

Jumlah Nilai = \sum Nilai yang telah diberikan oleh responden
 Perolehan Nilai = $(319 \times 3) + (81 \times 2) + (0 \times 1) = 1119$
 Total Nilai Ideal = jumlah butir soal * nilai tertinggi * jumlah responden
 Jumlah Nilai Ideal = $4 \times 3 \times 100 = 1200$

Tabel 2. Kategori Penilaian Responden

Nilai	Interpretasi
25 (%)	Tidak Memuaskan
26-50 (%)	Kurang

	Memuaskan
51-75 (%)	Memuaskan
76-100 (%)	Sangat Memuaskan

Penentuan interpretasi dapat dihitung dengan menggunakan persamaan berikut.

$$\text{Penentuan interpretasi} = \frac{\text{Perolehan nilai}}{\text{Nilai Ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Penentuan interpretasi} = \frac{1119}{1200} \times 100\% = 93,25\%$$

KESIMPULAN

Berdasarkan website yang sudah dibuat dan dilakukan evaluasi, dapat disimpulkan bahwa *website* dapat menambah pengetahuan dan dengan adanya ilustrasi dapat menjadikan website lebih menarik. *Website* dapat menjadi medium bagi kaum muda usia 12-18 tahun untuk mengakses informasi secara lebih terbuka.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, adapun skor yang dihasilkan sebesar 93,25%. Disimpulkan bahwa *website* ini termasuk dalam kategori sangat memuaskan dan layak untuk digunakan. Harapannya. Kehadiran media informasi berbasis *website* 360 ini dapat memberikan kemudahan bagi wisatawan muda. Selain itu juga dapat menjadi sarana pengenalan UMKM yang memproduksi camilan tradisional.

KEPUSTAKAAN

- Chaeruman. (2008). *Mengembangkan Sistem Pembelajaran dengan Model ADDIE*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Ismail, N., Koeshandoyo, E. W., Malik, M. Z., & Agustina, P. (2023). Pembelajaran Budaya Sunda Bagi Pemelajar Perancis Melalui Pengenalan Makanan Sunda. *Jurnal Riset Intervensi Pendidikan*, 5(2), 79–83.
- Kasma, S., Rusmala, & Siaulhak. (2023). Pengembangan Aplikasi Virtual Tour

360 derajat sebagai Media Informasi Destinasi Wisata Toraja Utara . *Journal of Informatics and Computer Engineering*, 1(2), 90–98.

- Kurniawan, A. J., & Hermawan, C. (2019). RANCANG BANGUN APLIKASI GAME EDUKASI PENGENALAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS ANDROID. *Jurnal Penelitian Dosen Fikom (UNDA)*, 2(2).
- Maturidi, A. J. (2023). Pengembangan Website. In *Pengembangan Website* (pp. 25–42). Media Nusa Creative.
- Mukhlis, I. R. (2023). Perancangan Media Informasi Sentra Wisata Kuliner Wonorejo di Kota Surabaya Berbasis Website Menggunakan Metode Model View Controller. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 13(2), 143–153. <https://doi.org/10.21456/vol13iss2pp143-153>
- Wahyuni, N., Khairi, M. R. Al, Adhitya, R., Indriana, A., Tampubolon, V. T. D. C. B., Marisah, S., Febriana, N., Mardiyanti, M. N., Guk, J. A. D. R. G., Fauziana, S., & Rahayu, S. D. (2023). *Pembuatan Website Untuk Keterbukaan Informasi Dan Publikasi RW 01 Kelurahan Tangkerang Selatan*.
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 659. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i2.3410>
- Yoga Agustin, D. S. (2011). PENURUNAN RASA CINTA BUDAYA DAN NASIONALISME GENERASI MUDA AKIBAT GLOBALISASI. *Jurnal Sosial Humaniora*, 4(2). <https://doi.org/10.12962/j24433527.v4i2.632>