

PERANCANGAN BUKU VISUAL *MOLECULAR GASTRONOMY: THE CULINARY ALCHEMIST*

Asi Natalia Hutauruk Triyadi Guntur Wiratmo

Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email: acii.natalia@yahoo.co.id

Kata Kunci : buku, gastronomi molekuler, ilustrasi, informasi

Abstrak

Gastronomi molekuler adalah ilmu yang menginvestigasi transformasi fisika dan kimiawi dalam teknik memasak, yang menitikberatkan beberapa elemen penting dalam makanan seperti tekstur, cita rasa, sensasi dan pengalaman makan. Gastronomi molekuler cenderung dianggap rumit, dan kurangnya media informasinya di Indonesia cukup menjadi kendala bagi perkembangannya. Padahal teknik memasak dalam ilmu gastronomi molekuler berpotensi untuk menjadi khazanah kuliner yang menarik untuk dieksplor, terutama bagi kaum muda. Oleh karena itu, dibuatlah perancangan media berupa buku yang berisi informasi dasar gastronomi molekuler dengan visualisasi ilustrasi, ditujukan untuk remaja akhir dan dewasa muda. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, studi literatur, wawancara dan pembuatan buku menggunakan teori desain grafis, ilustrasi dan tipografi. Buku *The Culinary Alchemist* ini menjadi media informasi dan panduan eksperimen bagi pemula dalam konteks gastronomi molekuler.

Abstract

Molecular gastronomy is a science that seeks to investigate physical and chemical transformations in cooking techniques, which focuses on important elements such as texture, taste, sensation and the experience of eating. Molecular gastronomy is often considered complicated, and the lack of its information in Indonesia is quite an obstacle for further development, whereas molecular gastronomy is an interesting new genre of cooking to be explored, especially by young people. Therefore, the designed media to solve the problems is a book that containing basic information of molecular gastronomy which presented with illustration visualization and intended for young people. Data collection was conducted through observation, study of literature, interviews and the book was made through implementation of some graphic design, illustration and typography theories. The Culinary Alchemist book will serves as a medium of information and experimentation guide for beginners, in the field of molecular gastronomy.

1. Pendahuluan

Menurut Jozef Youssef (2013: 15), gastronomi molekuler (*molecular gastronomy*) adalah bidang studi yang menginvestigasi/mempelajari reaksi kimia dan fisika serta transformasi yang terjadi dari bahan pangan selama proses memasak dan fenomena sensori saat mereka dikonsumsi. Memasak molekuler adalah teknik memasak modern yang menitikberatkan beberapa elemen penting dalam suatu makanan, antara tekstur, cita rasa, sensasi dan pengalaman makan, dan juga beberapa elemen penting dalam panca indera manusia, seperti penglihatan, penciuman, pikiran. Pada intinya, gastronomi molekuler bertujuan memberikan sebuah pengalaman dan sensasi baru, ketika sebuah hidangan familiar di-rekonstruksi kembali sehingga menjadi pengalaman emosional dan sensorik yang mengejutkan dengan manipulasi bentuk. Gastronomi molekuler dapat diartikan sebagai “seni dan sains” dalam memilih, menyiapkan, menyajikan, dan menyantap makanan.

Di Indonesia, meskipun masih sedikit, sudah terdapat beberapa praktisi gastronomi molekuler yang konsisten dalam mengembangkan disiplin ilmu ini. Contohnya adalah Andrian Ishak yang memiliki restoran Namaaz Dining, restoran gastronomi molekuler pertama di Indonesia yang khusus menyajikan hidangan khas Indonesia, lalu Ronald Prasanto yang merupakan salah seorang praktisi gastronomi molekuler dan pemilik *cafe* es krim nitrogen, dan Odie Djamil yang merupakan praktisi dalam bidang *molecular dessert*. Usaha-usaha milik mereka tersebut mulai beranjak populer dan menuai banyak *review* positif baik di media cetak maupun elektronik, karena keunikan gastronomi molekulernya.

Gastronomi molekuler memiliki potensi untuk berkembang secara lebih luas di Indonesia. Dalam buku *Anxieties/Desires* (2011: 72), dinyatakan bahwa kota-kota besar di Indonesia terbelang cukup terbuka dengan budaya-budaya baru yang modern dan unik. Andrian Ishak (www.flinkmag.com) menyatakan bahwa dunia kuliner Indonesia sudah berkembang pesat, antusiasme pelaku kuliner dan penikmatnya pun cukup tinggi beberapa tahun belakangan ini, masyarakat mulai memberikan apresiasi lebih baik terhadap sesuatu yang baru berkat teknologi informasi yang juga berkembang, seperti sosial media, internet dan televisi.

Bidang kuliner menjadi bidang yang banyak menarik kalangan muda pada masa kini. Helmy Yahya (www.themarketeers.com) menyatakan bahwa bidang kuliner dan bidang kreatif di Indonesia saat ini kian menjanjikan, dan para pengusaha muda di bidang tersebut kian berkembang. Festival-festival kuliner berkembang di berbagai kota, dan para penikmat kuliner di kalangan muda sangat antusias terhadap tren kuliner terbaru.

Ronald Prasanto (2014) mengungkapkan bahwa menurut pengamatannya selama ini, antusiasme anak muda untuk mempelajari gastronomi molekuler terbilang cukup tinggi. Namun, minimnya info tentang gastronomi molekuler secara rinci dan lengkap di Indonesia cukup menjadi kendala bagi mereka yang ingin mempelajarinya. Beliau juga menyatakan bahwa belum ada komunitas gastronomi molekuler secara khusus di Indonesia, ataupun jurusan bidang gastronomi molekuler dalam sekolah kuliner lokal. Gastronomi molekuler sendiri masih kerap dipandang sebagai sesuatu yang tidak mudah bagi orang awam/pemula. Berdasarkan hal-hal tersebut maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan, yaitu bentuk rancangan media seperti apa yang akan dibuat untuk mengenalkan dasar-dasar gastronomi molekuler kepada pemula dan bagaimana strategi komunikasi visual pada media tersebut agar dapat disampaikan dengan menarik.

2. Proses Studi Kreatif

2.1 Rancangan Buku

Perancangan yang dibuat adalah buku visual tentang *molecular gastronomy* yang bertujuan untuk menjadi media informasi serta panduan dasar-dasar gastronomi molekuler bagi pemula, dan dapat menjadi media yang turut membantu dalam kegiatan eksplorasi dan eksperimen menghasilkan kreasi sajian-sajian unik. Aktivitas ini juga berpotensi untuk turut memperkaya khazanah kuliner Indonesia. Strategi komunikasi dan visual pada buku ini adalah penggunaan ilustrasi agar lebih unik dan penyampaian info terasa lebih menarik. Buku ini ditujukan untuk masyarakat kelas menengah hingga menengah ke atas pada tingkat usia remaja akhir dan dewasa muda (18-25 tahun) di kota-kota besar Indonesia.

Lingkup kajian dari tugas akhir ini adalah data dan fakta mengenai gastronomi molekuler yang didapat dari observasi, studi literatur dan wawancara dengan praktisi gastronomi molekuler. Pengolahan data dilakukan dengan cara menganalisis teks. Permasalahan tentang gastronomi molekuler di Indonesia, yaitu kurangnya media informasi yang menjadi kendala untuk perkembangannya yang potensial, dihubungkan dengan fenomena kuliner di kalangan muda di Indonesia, dimana tingkat apresiasi terhadap perkembangan kuliner baru cenderung tinggi. Kemudian dilakukan *mind mapping* untuk menentukan target dan tujuan-tujuan yang ingin dicapai oleh karya perancangan. Dari hal-hal tersebut maka akan ditentukan solusi visual yang sekiranya paling tepat, unik dan menarik untuk menjawab persoalan, yaitu buku visual. Buku visual tersebut dianalisis dan diciptakan menggunakan teori-teori yang berkaitan dengan perancangan desain komunikasi visual, seperti teori buku, desain grafis, tipografi dan ilustrasi. Berikut adalah penjelasan teori-teori tersebut:

a. Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian buku adalah: “lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong; kitab”. Buku sebagai media komunikasi memiliki karakter penting yang sifatnya permanen. Dapat digunakan sesering mungkin sesuai kebutuhan hampir tanpa batas waktu.

b. Desain Grafis

Jim Krause (2004) menjelaskan mengenai tiga elemen utama di dalam desain grafis. Tiga elemen tersebut adalah komposisi, komponen, dan konsep.

1. Komposisi

Komposisi adalah cara bagaimana komponen desain digabung dan ditata. Dalam komposisi terdapat penempatan, pengelompokan, penyejarian, alur visual, dan pembagian ruang dalam *layout*.

2. Komponen

Komponen adalah elemen-elemen visual yang digunakan dalam sebuah desain seperti foto, ilustrasi, ikon, warna, tipografi, elemen garis dan latar.

3. Konsep

Elemen abstrak dari tema, konotasi, pesan, dan gaya. Elemen tak berwujud sebuah desain yang sangat penting bagi presentasi visual dan penyampaian pesan. Sebuah desain yang baik akan tercipta ketika komposisi, komponen dan konsep hadir dan bekerja secara terpadu dalam tujuan dan audiens tertentu.

c. Ilustrasi

Ilustrasi menurut Heller (2010) adalah bentuk visual yang diciptakan, seperti gambar, lukisan, fotografi dan sebagainya, yang berfungsi untuk menerangkan, menghiasi dan menjelaskan sebuah bentuk informasi yang bersifat tekstual. Dengan penggunaan ilustrasi, informasi yang bersifat tekstual diharapkan lebih mudah dicerna. Ilustrasi termasuk sebuah media dingin yang mengajak konsumen berpikir aktif dan berimajinasi. Ilustrasi memiliki beberapa fungsi khusus, yaitu:

- Memberikan bayangan setiap karakter di dalam cerita.
- Memberikan bayangan bentuk alat-alat yang digunakan dalam tulisan ilmiah.
- Memberikan bayangan langkah kerja.
- Mengkomunikasikan cerita.
- Menghubungkan tulisan dengan kreativitas dan individualitas manusia.
- Memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan.

d. Tipografi

Menurut Danton Sihombing (2001), tipografi merupakan sebuah properti visual yang pokok dan efektif lewat penerapan yang fungsional dan memiliki nilai estetika. Tipografi mampu menghadirkan energi yang berpotensi menerjemahkan atmosfer-atmosfir yang tersirat dalam sebuah komunikasi visual verbal yang dituangkan melalui abstraksi bentuk-bentuk visual. Berikut adalah prinsip-prinsip dasar tipografi:

- Prinsip dasar Tipografi :

Sintaktis Tipografi : Penataan elemen visual dalam kesatuan bentuk yang kohesif. Sintaktis tipografi meliputi pengaturan elemen komposisi yang terkecil seperti huruf, kata, garis, kolom, margin.

1. *Focal Point*

Penekanan yang dilakukan dalam pola rancangan visual agar dapat menstimulasi penglihatan sehingga timbul hierarki penekanan teks yang dilakukan.

2. *Grid System*

Grid system digunakan sebagai perangkat untuk mempermudah menciptakan sebuah komposisi visual dan membuat sebuah sistematika guna menjaga konsistensi.

3. Alignment

Penataan baris teks yang dapat menunjang fungsional dan estetika ruang pada halaman, *alignment* dibagi menjadi rata kiri, rata tengah dan rata kanan.

2.2 Data dan Fakta Gastronomi Molekuler

Jozef Youssef (2013: 15) menyatakan bahwa gastronomi molekuler adalah bidang studi yang menginvestigasi/mempelajari reaksi kimia dan fisika serta transformasi yang terjadi dari bahan pangan selama proses memasak. Pada intinya, semua teknik memasak adalah sains. 2 ilmuwan yang pertama meneliti bidang ini secara khusus dan merupakan tonggak dari ilmu gastronomi molekuler adalah Nicholas Kurti dan Herve This, yang mengawalinya pada tahun 1970. Ilmu gastronomi molekuler ini pun terus dikembangkan di abad modern dan diterapkan dalam berbagai teknik memasak. Pendekatan ini menjadi semakin populer ketika para chef-chef gastronomi molekuler di dunia diekspos secara luas karena kreasi-kreasi hidangan mereka yang sangat fantastis.

2.3 Konsep Desain

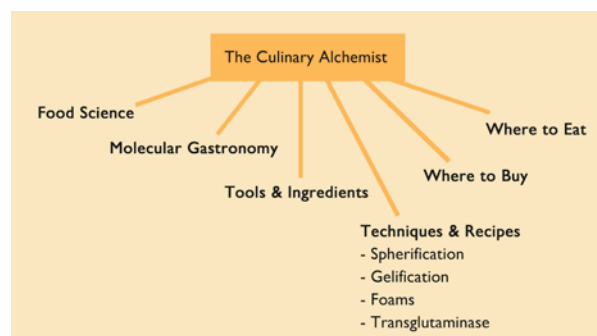
Media diciptakan dalam bentuk buku karena buku memiliki beberapa keunggulan, yaitu memberikan peluang untuk mengatur sendiri kecepatan alur cerita, bisa dibaca berulang-ulang, dapat dibawa dan dibaca dimana saja, memiliki fungsi sebagai benda koleksi, serta bersifat relatif awet dan berbentuk nyata. Visualisasi ilustrasi pada buku ini bertujuan untuk menghilangkan kesan kaku dan rumit, sehingga menjadikannya sebagai sarana eksperimen yang menyenangkan. Resep-resep yang dicantumkan dalam buku menggunakan alat-alat masak yang lebih terjangkau sehingga dapat dipraktikkan di rumah.

Secara keseluruhan, tema ilustrasi buku ini mengangkat dari filosofi gastronomi molekuler yang kerap diibaratkan sebagai *modern day alchemy*. *Alchemy* adalah sains kimia pada zaman *Medieval/Middle Ages* yang merupakan suatu proses atau kekuatan yang dapat mentransformasi sesuatu dengan bahan kimia dalam cara yang misterius (perpaduan ilmiah eksak dan kekuatan magis), hingga menjadi hasil yang impresif. Begitu juga halnya dengan gastronomi molekuler yang mentransformasi makanan dan bahan-bahan kimia dengan memanfaatkan prinsip fisika kimiawi yang diibaratkan layaknya metode ajaib nan impresif. Judul *The Culinary Alchemist* dipilih untuk menggambarkan keajaiban layaknya *alchemy* yang diterapkan dalam seni memasak, hingga tercipta suatu hidangan yang menakjubkan.

2.4 Konsep Visual

Buku ini akan berisi asal-usul dan pengertian dasar gastronomi molekuler, penjelasan alat dan bahan yang diperlukan, serta penjelasan teknik-teknik yang dapat dilakukan di rumah – [berikut dengan resepnya,] serta panduan sumber untuk mendapatkan alat dan bahan yang dibutuhkan.

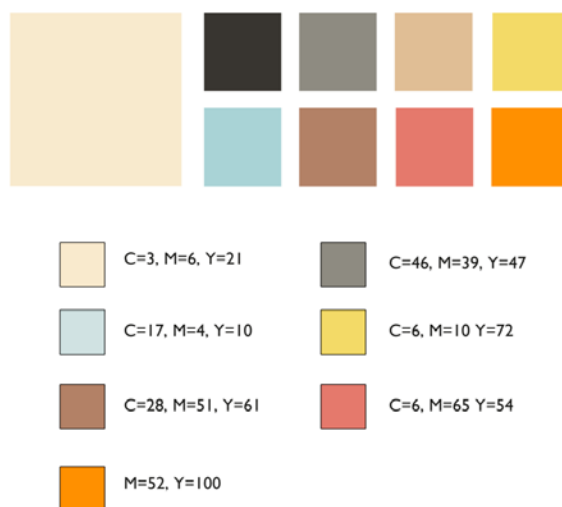
Sistem buku ini dibagi antar *chapter*. Pada *chapter Techniques*, dibagi menjadi 4 *spread* teknik dan pada tiap teknik terdapat 1 *spread* berisi 2 resep.



Gambar 1. Sistem buku

Sesuai dengan judul buku, ilustrasi mengangkat tema dari filosofi gastronomi molekuler yang kerap diibaratkan sebagai *modern day alchemy*, agar menjadi poin unik yang membedakan dari info-info tentang gastronomi molekuler lainnya yang cenderung dilengkapi oleh foto dengan *style modern*. Ilustrasi disajikan dengan gaya realis dan sedikit klasik yang mencerminkan kesan *alchemy* pada masa lampau, dipadukan dengan adanya karakter pemandu yang berwujud seperti profesor dengan gaya semi realis dan kartun. Adanya karakter ini bertujuan sebagai “pengantar” secara tidak langsung, bersifat membimbing dan memberi kesan lebih dekat dengan pembaca (karena sama-sama mewakili gestur manusia), serta memberi kesan humor. Ilustrasi dibuat dengan menggunakan metode *digital painting* karena pilihan warnanya sangat kaya, hemat peralatan dan bahan serta mudah diperbaiki bila ada kesalahan.

Warna yang digunakan adalah warna-warna lembut dengan *background* bernuansa krem dan coklat, yang dipadukan dengan elemen warna-warna pastel cerah. Warna-warna tersebut dipilih agar memberikan kesan klasik yang sesuai dengan tema, namun tetap cerah karena konten ilustrasi berhubungan dengan makanan, sehingga terlihat ceria dan menambah daya tarik.



Gambar 2. Contoh skema warna



Gambar 3. Contoh sketsa halaman dan contoh visualisasi digital (karakter pemandu)

3. Hasil Studi dan Pembahasan

Pada tiap halaman, *layout* objek ilustrasi bersifat fleksibel/dinamis, sehingga memberi kesan lebih bebas dan tidak terlalu formal. Pada halaman awal, terdapat halaman daftar isi dan halaman *preface* dengan desain *layout* yang cenderung minimalis dan memiliki keseragaman warna latar. Pada pembatas tiap *chapter*, *layout* sengaja dibiarkan banyak area kosong agar berfungsi sebagai jeda. *Layout* pada halaman isi *chapter-chapter* awal (Gambar 6) didukung oleh elemen-elemen latar belakang yang terlihat seperti pintu gerbang dan lemari/rak barang-barang, kemudian ketika memasuki bagian *Techniques*, *layout* mulai terlihat mengarah ke semi modern dan minimalis. Pada bagian *Recipes*, ilustrasi *step by step* disajikan secara *sequence* sehingga terasa mengalir dengan dinamis. *Style* warna dan gambar merupakan peralihan dari nuansa klasik ke semi modern, dan juga berfungsi sebagai *style* pembeda antar tiap *chapter* (membentuk suatu kesatuan sistem sehingga mudah diidentifikasi). Hasil akhir makanan dari resep-resep yang diberikan akan disajikan dalam bentuk foto yang diambil dari sumber luar, karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya. Hasil akhir resep berupa foto agar terlihat jelas wujud asli makanan dan menangkap keunikan sajian molekuler secara realistis (bukan hanya sekedar rekayasa gambar).



Gambar 4. *Layout* halaman awal (Daftar Isi dan *Preface*)



Gambar 5. Contoh *layout* halaman pembatas antar *chapter*



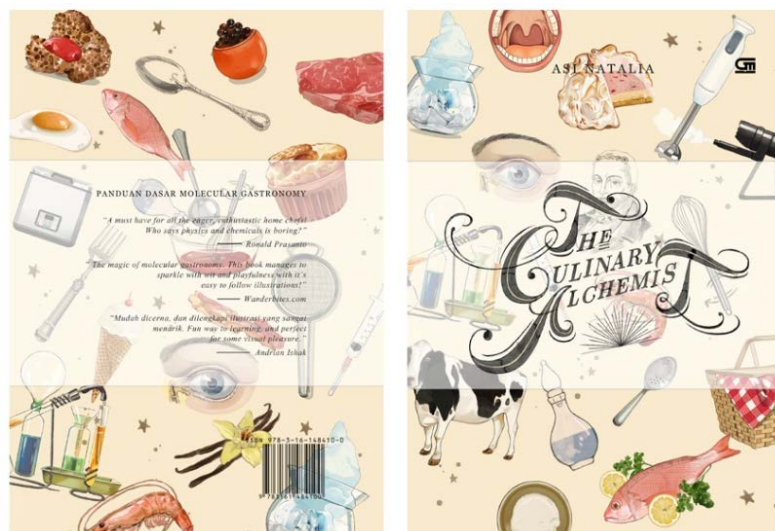
Gambar 6. Contoh *layout* halaman isi (*chapter* 1 dan 3)



Gambar 7. Contoh layout halaman Techniques (Spherification dan Foams)



Gambar 8. Contoh layout halaman Recipes (Spherification dan Gelification)



Gambar 9. Tampilan cover buku

Pada bagian cover (Gambar 9), aset-aset gambar dijadikan sebagai latar belakang dan judul *The Culinary Alchemist* menjadi bagian yang terpisah, lalu akan ditumpuk dengan gambar latar (*overlapping*). Buku akan dibuat dengan ukuran 21cm x 28cm (*portrait*) pada kertas *BW* dengan berat sekitar 180gr - 200gr dan dijilid *hard cover* dengan menggunakan *binding lem*. Bagian judul dan keterangan rekomendasi buku diprint di atas kertas kalkir berukuran 57,2cm x 12cm, dan dijadikan sebagai selendang buku.

4. Penutup / Kesimpulan

Buku *The Culinary Alchemist* ini adalah sebuah media introduksi/informasi dan panduan gastronomi molekuler untuk pemula, sehingga dapat menjadi media yang membantu dalam bereksplorasi dan bereksperimen menghasilkan kreasi-kreasi sajian yang unik. Hal ini terkait dengan potensi gastronomi molekuler untuk berkembang secara lebih luas di Indonesia, sehingga dapat turut memperkaya khazanah kuliner nusantara. Buku ini disampaikan dengan visual ilustrasi agar lebih unik dan penyampaian info terasa lebih menarik.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya/perancangan dalam Tugas Akhir Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual FSRD ITB. Ucapan terima kasih diberikan kepada Dr. Naomi Haswanto, M.Sn. selaku koordinator Tugas Akhir Desain Grafis, dan Ronald Prasanto SH. selaku narasumber.

Daftar Pustaka

- Hassanudin, dkk. 2011. *Anxieties/Desires: 90 Insights for Marketing to Youth, Women, Netizen*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Heller, Steven. 2010. *The Education of Illustrator*. New York: Allworth Press
- Krause, Jim. 2004. *Design Basics Index*. Ohio: HOW Design Books
- Perdana, Jaka. (2013), Tren Wirausaha Saat Ini: Kuliner Paling Mudah, Bidang Kreatif Kian Menjanjikan. <http://www.the-marketeers.com/archives/tren-wirausaha-saat-ini-kuliner-paling-mudah-bidang-kreatif-kian-menjanjikan.html#.U35h9CiHNt3> (diakses tanggal 11 Maret, 2014)
- Prasetyo, Sonny. (2013), Andrian Ishak. <http://www.flinkmag.com/22/post/2013/09/andrian-ishak.html> (diakses tanggal 20 Februari, 2014)
- Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Youssef, Josef. 2013. *Molecular Cooking at Home*. London: Quintet Publishing