

Perancangan Media Informasi Tentang Rendang Khas Kota Payakumbuh

Wahyu Kurnia¹, Ahmad Akmal²

^{1*2} Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

¹wahyukareok@gmail.com, ²ahmadakmal650@gmail.com

Abstrak

Perancangan komik *Macam-Macam Rendang Payakumbuh* bertujuan untuk memperkenalkan kekayaan kuliner khas Payakumbuh kepada generasi muda usia 12–15 tahun sebagai upaya pelestarian budaya Minangkabau. Perancangan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pengetahuan masyarakat, khususnya anak-anak dan remaja, mengenai ragam rendang Payakumbuh di luar rendang daging sapi. Melalui media komik, informasi mengenai sejarah, filosofi, proses memasak, serta keberagaman rendang disampaikan secara menarik, komunikatif, dan mudah dipahami. Landasan teori yang digunakan meliputi teori storytelling, perancangan komik, ilustrasi, tipografi, warna, serta kajian sejarah dan filosofi rendang Minangkabau. Storytelling digunakan untuk membangun alur naratif melalui premis, logline, plot point, dan outline, sedangkan teori komik menjadi dasar penyusunan elemen visual agar pesan tersampaikan secara efektif. Metode penciptaan menggunakan design thinking yang terdiri dari empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Data diperoleh melalui observasi di Kampung Rendang dan Museum Rendang Payakumbuh, wawancara, studi pustaka, serta kuesioner kepada 105 responden. Hasil analisis menunjukkan bahwa pengetahuan masyarakat terhadap variasi rendang masih rendah, dan media sosial menjadi media penyebaran informasi yang efektif. Hasil karya berupa komik ilustrasi berjudul *Petualangan di Lukisan*, didukung media poster, merchandise, serta versi digital di media sosial dan webtoon sebagai media informasi edukatif untuk meningkatkan minat generasi muda terhadap kuliner tradisional Payakumbuh.

Kata Kunci: *Perancangan, Komik, Media Informasi, Rendang Payakumbuh.*

Abstract

*The creation of the comic book *Macam-Macam Rendang Payakumbuh* aims to introduce the rich culinary heritage of Payakumbuh to young people aged 12–15 as part of an effort to preserve Minangkabau culture. This project was motivated by the public's limited knowledge—particularly among children and teenagers—regarding the variety of Payakumbuh rendang beyond beef rendang. Through the medium of comics, information about the history, philosophy, cooking process, and diversity of rendang is conveyed in an engaging, communicative, and easy-to-understand manner. The theoretical foundations used include storytelling theory, comic design, illustration, typography, color theory, as well as historical and philosophical studies of Minangkabau rendang. Storytelling is used to build a narrative flow through premises, loglines, plot points, and outlines, while comic theory serves as the basis for arranging visual elements to ensure the message is conveyed effectively. The creation method employs design thinking, comprising the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. Data was collected through observations in Kampung Rendang and the Payakumbuh Rendang Museum, interviews, literature reviews, and a questionnaire administered to 105 respondents. Analysis results indicate that public knowledge regarding rendang variations remains low, and social media serves as an effective medium for disseminating information. The final product is an illustrated comic titled *Adventures in a Painting*, accompanied by posters, merchandise, and digital versions on social media and webtoons, serving as an educational resource to spark young people's interest in Payakumbuh's traditional cuisine.*

Keywords: Design, Comics, Information Media, Payakumbuh Rendang

PENDAHULUAN

Sumatera Barat adalah sebuah provinsi di Indonesia yang memiliki warisan kuliner yang kaya dan tradisi yang khas, serta menjunjung tinggi nilai-nilai adat Minangkabau yang ada di dalamnya. Suku yang menghuni daerah Sumatra Barat ini adalah suku dengan mayoritas Minangkabau, yang dianut dalam sistem Matrilineal atau garis keturunan dari ibu yang diwariskan oleh perempuan untuk menjaga harta pusaka dari leluhur. Oleh karena itu, masyarakat Minangkabau percaya bahwa keberadaan kuliner tradisional sangat penting dan diperlukan, karena makanan memiliki peran untuk membimbing, mengarahkan, dan menyatukan keluarga serta masyarakat dari berbagai aspek. Kuliner ikonik dalam tradisi Minangkabau terdiri dari berbagai hidangan, di mana rendang menjadi salah satu yang paling terkenal sebagai makanan nasional dan warisan dunia.

Kota Payakumbuh, sebagai salah satu wilayah di Sumatera Barat, memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan rendang. Kota ini tidak hanya dikenal sebagai salah satu sentra penghasil rendang, tetapi juga sebagai daerah yang kaya akan inovasi kuliner berbasis rendang. Dengan maraknya industri rumah tangga dan UMKM pengolahan rendang, Payakumbuh kerap dijuluki sebagai pusat rendang.

Rendang khas Kota Payakumbuh adalah sebuah kuliner yang merayakan keunikan rasa melalui serangkaian proses memasak yang panjang dan dilakukan

dengan ketelitian, mengikuti berbagai ketentuan yang harus dipenuhi seperti pemilihan daging berkualitas, campuran rempah-rempah lengkap, serta teknik pengadukan yang tepat. Proses pembuatan rendang dilakukan oleh masyarakat untuk menghasilkan hidangan istimewa. Hal ini dilakukan untuk memberitahukan kepada masyarakat luas bahwa rendang Payakumbuh memiliki cita rasa khas yang disampaikan secara hormat.

Pembuatan rendang khas Kota Payakumbuh dapat dilaksanakan ketika acara adat, perayaan keluarga, atau hari raya, terutama saat stok daging melimpah atau saat musim panen santan kelapa. Rendang ini berlaku sebagai hidangan utama sepanjang waktu, namun tidak jarang orang-orang yang memasaknya mempunyai latar belakang ekonomi yang lemah dan tidak didukung oleh pengetahuan memasak yang memadai untuk menghasilkan rasa autentik. Hal-hal itu membuat resep rendang Payakumbuh ini cukup sulit ditemui secara murni karena faktor tersebut, melaksanakannya hanya dilakukan oleh koki atau rumah tangga tertentu. Di dalam buku pelajaran Budaya Alam Minangkabau (BAM/BAMK), mempelajari yang berikatan dengan kuliner rendang, dari bahan utama hingga proses memasak, dan pelajaran itu sudah tidak lagi diajarkan di sekolah-sekolah sejak tahun 2013-an.

Terutama keberagaman jenis rendang yang ada di Payakumbuh mulai dari rendang daging, rendang paru, rendang ayam, rendang belut, hingga rendang telur belum terdokumentasi secara menyeluruh dalam bentuk media yang menarik. (Taufan, Nendissa, & Sinurat, 2023)

Khususnya generasi muda terhadap keragaman variasi rendang tersebut masih terbatas, banyak orang hanya mengenal rendang daging sapi sebagai ikon kuliner Minangkabau. Padahal, terdapat berbagai variasi rendang yang tidak kalah lezat dan memiliki nilai budaya tersendiri. Misalnya, rendang belut yang unik dan jarang ditemukan di luar daerah, atau rendang telur yang merupakan hasil inovasi kreatif masyarakat setempat. Kurangnya dokumentasi visual dan informasi mendalam tentang jenis-jenis rendang ini menjadi salah satu penyebab rendahnya pemahaman masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap kekayaan kuliner lokal (Thalib, 2022).

Generasi muda merupakan penerus bangsa dan suatu saat nanti generasi ini bisa menjadi pelaku kuliner yang mempromosikan rendang nagarinya sendiri. Oleh sebab itu, dibutuhkan media informasi yang bisa membuat menarik perhatian minat bacaan, mudah dalam menyampaikan materi di dalamnya serta dapat menjangkau target audiens. Sebagai pelestarian pengetahuan yang lebih luas, menjaga kebudayaan serta dapat mengutip nilai-nilai rendang khas Kota Payakumbuh, bagaimana bahan-bahan, teknik, peran serta proses pelaksanaan pembuatannya sehingga kuliner ini dapat mengutip nilai-nilai yang terkandung sebagai pelajaran dan mengambil hikmah di dalamnya, seperti nilai-nilai kepelestarian, kebudayaan adat istiadat, keagamaan, persatuan dan kesatuan serta nilai-nilai moral yang tidak dilupakan kedepannya melalui media informasi yang akan dirancang.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukanlah "Perancangan Media Informasi Tentang Rendang Khas Kota Payakumbuh". Perancangan ini diharapkan menjadi sarana kreatif untuk melestarikan warisan budaya Minangkabau agar tetap diapresiasi oleh generasi muda melalui pendekatan visual yang dinamis, sesuai dengan karakteristik "kesabaran, kebijaksanaan, dan ketekunan" yang terkandung dalam proses marandang.

METODE PENCIPTAAN

1. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi atau survei merupakan pengamatan secara langsung yang dilakukan dengan meninjau lokasi untuk memperoleh informasi yang relevan terkait fenomena yang sedang diteliti.

a) Kampung Rendang Payakumbuh

Dalam penyusunan tugas akhir ini dilakukan pengamatan langsung pada tanggal 1 September 2025 terhadap kegiatan produksi

Proses produksi rendang Kota Payakumbuh melibatkan beberapa tahapan yang dikerjakan dengan ketelitian, kesabaran, dan keterampilan memasak yang tinggi. Dimulai dari pemilihan daging sapi berkualitas serta santan dari kelapa segar, kemudian dilanjutkan dengan menyiapkan bumbu rempah-rempah seperti cabai, serai, jahe, lengkuas, kunyit, bawang merah, dan bawang putih. Selanjutnya, semua bahan dimasak bersama santan dengan api kecil secara perlahan hingga santan mengering dan bumbu meresap sempurna ke dalam daging. Proses memasak ini membutuhkan waktu berjam-jam, bahkan bisa seharian penuh, tergantung jumlah daging dan kekentalan bumbu yang diinginkan. Setiap tahapan dalam memasak rendang mengandung nilai filosofis, seperti kesabaran, kebersamaan, dan ketekunan, yang mencerminkan budaya masyarakat Minangkabau.

b) Museum Rendang

Museum Rendang merupakan aspek Sejarah dan Pelestarian Budaya, yang terintegrasi dalam kawasan Museum Adityawarman di Jalan Diponegoro No. 10, Padang, berfungsi sebagai pusat literasi sejarah yang mendokumentasikan evolusi kuliner rendang sejak abad ke-14.

Museum ini menjadi sarana edukasi yang sangat penting bagi generasi muda dalam memahami keragaman varian rendang, seperti rendang pakis, belut, lokan, hingga cempedak, yang mencerminkan kekayaan sumber daya alam di berbagai nagari termasuk kota payakumbuh.

Kepala Dinas Pariwisata Kota Padang, Yudi Indra Syani, menyebut Sentra Rendang akan menjadi ikon wisata baru Kota Padang, wisatawan bisa merasakan pengalaman unik terkait rendang di sini. "Sentra Rendang ini akan menjadi pusat segala aktivitas yang berkaitan dengan rendang. Wisatawan yang datang ke Padang belum lengkap rasanya jika belum mengunjungi Sentra Rendang," ujar Yudi, Jumat (14/2).

b. Wawancara

a) Muhammad Alif

Wawancara juga dilakukan pada tanggal 11 September 2025 dengan seorang siswa kelas VII bernama Alif dari SMPN 2 Kota Padang Panjang Wawancara dimulai dengan perkenalan, di mana Arif menyebutkan namanya dan sekolahnya.

Saat ditanya apakah ia mengetahui tentang macam-macam rendang Kota Payakumbuh, Arif mengaku belum mengetahui secara detail tentang kuliner tersebut. Ia mengatakan bahwa ia memang pernah melihat rendang secara umum, tetapi tidak mengetahui bahwa rendang Payakumbuh memiliki macam-macam jenis atau varian khusus.

Ketika ditanya bagaimana cara generasi muda bisa melestarikan makanan tradisional seperti Rendang Payakumbuh, Arif mengatakan bahwa meskipun ia baru mengetahuinya, ia merasa penting bagi anak-anak untuk lebih mengenal budaya daerahnya sendiri. Ia berpendapat buku ilustrasi adalah cara yang menarik untuk memperkenalkan macam-macam Rendang Payakumbuh kepada generasi muda. Dengan ilustrasi yang menarik dan bahasa yang sederhana, anak-anak bisa lebih mudah memahami dan mencintai warisan kuliner Minangkabau ini.

c. Studi Pustaka

a) Buku Rendang, Merantau, dan Minangkabau karya Hana Hanifah

Merupakan buku kajian budaya yang menjelaskan relevansi masakan rendang dengan filosofi merantau orang Minangkabau, dengan menelusuri bagaimana rendang yang dimasak hingga kering dan tahan lama menjadi bekal utama perantau Minang sejak abad lampau, sekaligus simbol identitas mereka ketika menyebarkan rumah makan Padang ke berbagai daerah dan negara; buku ini mengulas evolusi hidangan dari gulai menjadi kalio hingga rendang kering, menjelaskan perbedaan praktik di rantau dan di kampung halaman, serta menggunakan pendekatan sejarah dan folklor untuk menunjukkan bahwa rendang tidak hanya makanan, tetapi representasi daya tahan, kemandirian, dan strategi adaptasi sosial-ekonomi orang Minang dalam tradisi merantau

2. Metode Analisis Data

Analisis data menggunakan metode perancangan design thinking yang meliputi empathize, define, ideate, prototype dan testing.

a) Empathize

Empathize merupakan tahapan untuk memahami target audiens dan masalah yang akan dirancang. Tahap ini dapat dirasakan atau dipahami bagaimana kondisi yang dialami oleh target audiens. Dari hal ini dapat dirasakan bahwa kurangnya minat mereka terhadap rendang Payakumbuh, hal ini terlihat jelas dari kurangnya inovasi yang dilakukan masyarakat terhadap rendang Payakumbuh, yang mana rendang merupakan salah satu pondasi yang dibuat untuk memajukan Payakumbuh.

b) Define

Setelah mendapatkan permasalahan, dapat dianalisis dan didefinisikan menjadi rumusan masalah. Didapatkan hasil bahwa kurangnya akses yang merata untuk memperoleh informasi tentang rendang Payakumbuh. Media yang menginformasikan rendang Payakumbuh ini juga terbatas pada buku dan video dokumenter, serta jarang ada media menarik yang digunakan.

c) Ideate

Menuangkan gagasan kreatif setelah mendefinisikan sebuah permasalahan yang ada. Dalam kasus ini, perancangan media informasi yang sesuai dengan ketentuan desain grafis dapat menjadi solusi yang tepat untuk rendang Payakumbuh. Media informasi yang akan dirancang haruslah informatif, komunikatif, dan efektif agar dapat mencapai tujuan dari perancangan.

d) Prototype

Tahapan prototype merupakan bentuk dari tahapan perancangan sebelum hasil jadi. Perancangan akan dimulai setelah ide dan gagasan terkumpul untuk media informasi rendang Payakumbuh. Ide dan gagasan tersebut akan dirancang menjadi sebuah media informasi dan diterapkan sesuai dengan landasan teori yang digunakan.

e) Testing

Setelah perancangan selesai, maka hasil perancangan akan dilakukan sebuah uji coba kelayakan untuk media informasi rendang Payakumbuh. Hal ini bertujuan untuk memperoleh hasil yang maksimal sebelum perilisasi secara penuh dari media informasi yang dirancang

a. Segmentasi Target Audience

- a) Demografis
Target akan dikhususkan terhadap anak dengan rentang umur 12-15 tahun, karena anak merupakan generasi yang akan menjaga kelestarian Kuliner agar tetap sampai kepada generasi selanjutnya
- b) Geografis
Perancangan ini akan ditujukan kepada seluruh anak yang ada di Sumatra Barat, khususnya kepada anak yang berlokasi jauh dari pusat pelestarian Kuliner kota Payakumbuh
- c) Psikografis
Ditujukan pada anak di Sumatra Barat kurang memiliki pengetahuan atau minat terhadap kuliner. Perancangan ini dikembangkan dengan mempertimbangkan gaya hidup anak yang kini serba digital, guna meningkatkan pengetahuan dan daya tarik mereka terhadap pentingnya sebuah kuliner.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Landasan Teori

a. Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk bermakna, mudah dipahami, dan relevan bagi audiens untuk mendukung pemahaman atau keputusan, seperti yang dijelaskan dalam teori desain komunikasi visual dari repository Universitas Pasundan. Dalam perancangan media informasi tentang rendang khas Kota Payakumbuh, informasi disusun hierarkis agar pelajar menyerap proses dari bahan hingga nilai budaya secara bertahap, sebagaimana diuraikan pada kajian pustaka media informasi.

Komunikasi visual menyampaikan pesan melalui elemen grafis seperti gambar, tipografi, warna, dan layout untuk pemahaman intuitif, menurut Buku Saku Komunikasi Visual dari ISI. Teori Gestalt (Max Wertheimer, 1920) menekankan persepsi keseluruhan melalui figure-ground, sehingga ilustrasi rendang memanfaatkan kontras dan kedekatan untuk menonjolkan langkah memasak, seperti aplikasi pada desain grafis DGI.

Desain informasi mengikuti prinsip CRAP (Contrast, Repetition, Alignment, Proximity) untuk susunan logis, sebagaimana dibahas dalam tinjauan pustaka Universitas Muhammadiyah Malang. Kontras warna hangat pada rendang Payakumbuh menekankan cita rasa khas, sementara alignment memandu alur proses, mendukung pelestarian kuliner Minangkabau melalui desain interaktif untuk mahasiswa dan institusi

b. Media

Media adalah sarana penyampaian pesan yang menghubungkan komunikator dan komunikan, khususnya media visual yang memanfaatkan gambar dan elemen grafis untuk menyampaikan informasi secara efektif kepada indra penglihatan, sebagaimana dijelaskan dalam landasan teori Universitas Pasundan. Dalam konteks buku ilustrasi rendang khas Payakumbuh, media berfungsi menggabungkan fakta resep dan nilai budaya agar mudah dipahami pelajar, menurut kajian UIN Antasari.

Media visual memiliki empat fungsi utama: atensi (menarik perhatian), kognitif (mempermudah pemahaman), afektif (meningkatkan kenyamanan belajar), dan kompensatoris (memberi konteks bagi yang lemah membaca), seperti diuraikan oleh Evied dan Lents dalam tinjauan UIN Antasari. Buku ilustrasi rendang menggunakan fungsi ini untuk visualisasi proses memasak, membangkitkan minat generasi muda terhadap kuliner Minangkabau.

Teori S-O-R (Stimulus-Organism-Response) menjelaskan bahwa media visual merangsang perhatian (stimulus), diproses otak (organism), lalu memicu respons seperti minat baca, sebagaimana dibahas dalam teori komunikasi visual Scribd. Prinsip ini diterapkan pada desain buku rendang untuk menciptakan efek positif, seperti pelestarian budaya melalui interaksi visual yang holistik dari Buku Saku ISI.

c. Media Informasi

Media informasi merupakan segala jenis sarana atau kanal yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan, informasi, atau komunikasi kepada khalayak luas. Media ini dapat berbentuk media cetak seperti koran, majalah, dan buku, maupun media elektronik seperti televisi, radio, dan internet. (Ainiyah, 2018 : 2) Media berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi secara lengkap, dengan tujuan agar penerima informasi dapat memahami isi dan maksudnya secara tepat tanpa menimbulkan perbedaan penafsiran.

Sumber Informasi

Sumber informasi merupakan tempat atau asal dari mana suatu informasi diperoleh. Informasi bisa datang dari berbagai saluran dan media. Keberadaan sumber informasi sangat penting karena dapat memengaruhi seseorang dalam

mengambil sikap atau keputusan. Sumber-sumber ini dapat ditemukan di mana saja, seperti di pasar, sekolah, rumah, lembaga, buku, majalah, surat kabar, perpustakaan, dan berbagai lokasi lainnya..

Ciri-ciri Informasi

Darmawan (2013) menjelaskan ada enam ciri dari informasi yang bisa memberikan makna bagi pengguna, yaitu : Kualitas informasi, Kuantitas informasi, Informasi aktual, Informasi yang relevan dan sesuai, Ketepatan informasi, Kebenaran informasi. Ciri-ciri dari informasi ini idealnya dimiliki oleh informasi yang di butuhkan ketika kita akan merumuskan atau membuat kebijakan tertentu, sehingga tindakan atau aktifitas yang diambil sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pemakaian informasi yang dimaksud. Dalam penciptaan media informasi tentang rendang Minangkabau akan menggunakan bentuk media informasi berupa buku berbentuk cetak.

d. Tipografi

Tipografi berasal dari kata Yunani *typos* dan *graphoo*. Danton Sihombing mengemukakan bahwa Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif (Sihombing, 2001: 58). Semakin berkembangnya zaman pada saat ini tipografi erat kaitannya dengan gaya dan model huruf cetak yang yang dikelola untuk tujuan desain.

Tidak ada aturan mutlak yang mengatur penggunaan huruf atau font, namun pemilihan jenis dan karakter huruf sangat dan cara pengolahannya sangat mempengaruhi fungsi dasar dari tipografi tersebut yaitu sebagai sarana komunikasi visual. Ada 2 aspek penting yang membuat tipografi bisa berhasil sebagai sarana penyampai pesan yaitu:

1) Legibility

Merupakan kemudahan mengenali dan membedakan masing-masing huruf atau karakter. Suatu huruf dapat dikatakan legible apabila masing-masing huruf atau karakter-karakternya mudah dikenali dan dibedakan dengan jelas satu sama lain.

2) Readability

Adalah kondisi dimana suatu teks memiliki tingkat keterbacaan yang baik. Readability lebih difokuskan hubungannya dengan teks secara keseluruhan, berbeda dengan legibility yang berhubungan dengan huruf atau karakter satu-persatu.

Tipografi secara umum terbagi kedalam beberapa jenis yang masing-masing jenisnya memiliki sifat atau makna yang berbeda-beda diantaranya adalah :

a) Serif (Berkaki)

Jenis huruf ini memiliki ciri khas lancip atau berkaki pada tiap sudutnya, jenis font ini memiliki ketebalan yang berbeda pada tiap garisnya, salah satu contoh font paling terkenal dari jenis ini adalah Times New Roman, Georgia, Book, dan Antiqua, huruf serif memiliki kesan yang mewah, anggun dan klasik.

b) Sans Serif (Tidak Berkaki)

Berbanding terbalik dengan Serif, Huruf jenis Sans Serif memiliki ciri khas tidak bersirip atau berkaki dengan ketebalan garis yang sama besar membuat huruf jenis ini lebih terkesan tegas, modern, dan efisien, contoh huruf *Sans Serif* yang paling terkenal adalah Arial, Verdana, Tahoma.

c) Script (Tulis Tangan)

Huruf jenis ini mengambil bentuk tulisan tangan yang memiliki banyak lekuk dengan ketebalan garis yang berbeda hal ini membuat huruf jenis ini terkesan lembut dan feminim, contoh huruf terkenal dari jenis ini adalah *segoe script*, *vivaldi*, *Lucida*, *Handwriting*, *Lucida Calligraphy*.

e. Warna

Pada tahun 1666 pengetahuan tentang warna didefinisikan oleh Sir Isaac Newton. Dimana ketika itu Newton secara tidak sengaja melihat spectrum warna yang dihasilkan oleh cahaya yang terpancar melalui sebuah gelas prisma. Warna memiliki kekuatan visual, menurut Kusrianto (2007: 232). Setiap warna memiliki efek psikologis tertentu berdasarkan respons psikologis pemirsanya sebagai berikut :

- 1) Merah : menunjukkan kekuatan, kehangatan, nafsu, cinta, agresifitas.
- 2) Biru : menunjukkan kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi.
- 3) Hijau : menunjukkan alam, kesehatan, pandangan yang enak.
- 4) Kuning : menunjukkan optimisme, harapan, filosofi, ketidakjujuran.
- 5) Ungu : menunjukkan spiritualitas, misteri, keagungan, transformasi.
- 6) Oranye : menunjukkan energi, keseimbangan, kehangatan.
- 7) Coklat : menunjukkan bumi, kepercayaan, kenyamanan, dan kelangsungan hidup.
- 8) Abu-abu : menunjukkan kecerdasan, futuristik, modis, kesenduan, dan merusak;
- 9) Putih : menunjukkan kemurnian, kemurnian, kecermatan, dan sterilitas.
- 10) Hitam : kekuatan, seksualitas, kemewahan, dan kematian

f. Sejarah dan Filosofi Rendang

William Marsden (1811) dalam *The History of Sumatra* mendeskripsikan teknik pengawetan daging oleh penduduk Sumatera yang dipanaskan berulang kali hingga menghitam agar tahan lama, yang secara teknis merujuk pada proses marandang, sementara Wynda Dwi Amalia (2019) dalam buku *Randang Bundo* menjelaskan makna simbolis empat bahan utama rendang

yang melambangkan keutuhan masyarakat Minang—niniak mamak, cadiak pandai, alim ulama, dan masyarakat keseluruhan—yang mencerminkan filosofi musyawarah dan mufakat. Reno Andam Suri (2012) dalam *Rendang Traveler* menyebut rendang sebagai kepala samba atau induknya makanan yang menduduki kasta tertinggi dalam tradisi kuliner Minangkabau, sedangkan pakar kuliner Murdijati Gardjito (2018) membedakan rendang menjadi dua jenis utama: rendang untuk konsumsi harian dan rendang untuk upacara adat, di mana rendang adat memiliki aturan potongan daging yang berbeda sebagai simbol status sosial. Selain itu rendang juga memiliki varian lain di Kampung Rendang di Payakumbuh yang menawarkan sekitar 30 jenis rendang, dengan delapan yang paling diminati: rendang daging sapi, telur, paru, tumbuk daging, suir ayam, suir daging sapi, jamur, dan belut.



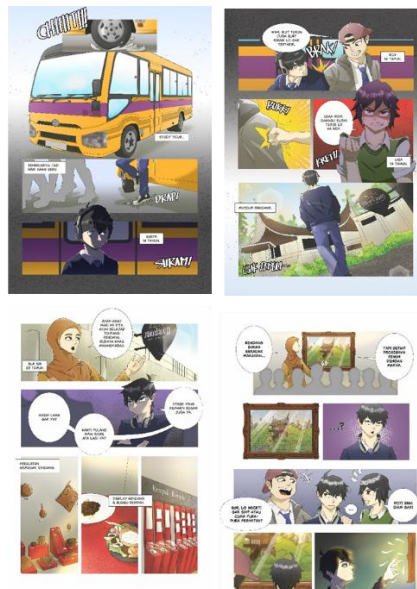
Gambar 1. Rendang Payakumbuh

2. Hasil Karya

a. Komik Digital

Dalam perancangan media informasi mengenai Rendang khas kota payakumbuh untuk anak guna memperkenalkan kekayaan kuliner khas Payakumbuh, konsep verbal akan menggunakan istilah-istilah dalam bahasa Indonesia agar lebih mudah dibaca dan dimengerti oleh target audiens. Komik

ini akan mengisahkan seorang anak yang sedang pergi study tour ke museum rendang, dengan menyelipkan beberapa istilah yang mudah dipahami anak di dalam narasinya. Penyusunan cerita akan mengacu pada informasi yang telah dikumpulkan.



Gambar 2. Komik Digital

b. Tipografi

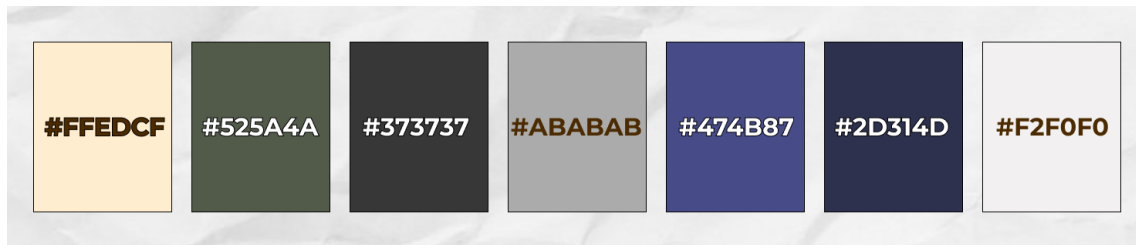
Perancangan media informasi tentang Rendang khas Kota Payakumbuh memastikan pesan budaya tersampaikan secara visual dengan tingkat keterbacaan yang jelas dan kenyamanan saat dibaca oleh audiens. Hal ini juga memastikan narasi cerita juga dapat dipahami dengan baik. Adapun tipografi yang dipilih adalah jenis sans serif yang cocok dan dikenal memiliki keterbacaan yang tinggi untuk bodytext. Dalam perancangan ini menggunakan dua jenis tipografi, yaitu untuk judul dan isi text.

CLIP STUDIO COMIC REGULAR
CLIP STUDIO COMIC ITALIC
CLIP STUDIO COMIC BOLD
CLIP STUDIO COMIC BOLD ITALIC

Gambar 3. Tipografi

c. Warna

Studi warna memegang peran penting dikarenakan warna dapat mempengaruhi dan memicu sisi emosional audiens. Dalam perancangan media informasi tentang Rendang khas Kota Payakumbuh, pemilihan warna disesuaikan dengan kebutuhan ilustrasi, dengan penggunaan warna primer dan warna sekunder. Adapun dalam skema warna, yang ditonjolkan adalah warna hangat dikarenakan dapat meningkatkan rasa antusias dan kesan yang ditimbulkan adalah rasa yang lebih dinamis dan santai.



Gambar 3. Warna Karakter Komik

d. Media Cetak Dan Digital

Poster dan infografis berukuran 42 cm x 59,4 cm dirancang menampilkan ilustrasi dan edukasi dari materi.,Banner dirancang dengan ukuran 160 cm x 60 cm dan dicetak menggunakan bahan albatros. Banner ini bertujuan untuk menyampaikan informasi tentang komik dengan melampirkan QR Code.



Gambar 4. Desain Media Cetak Dan Digital

e. Merchandise

Di perancangan ini ada beberapa Merchandise seperti

- 1) Sticker sebagai merchandise karena sifatnya mudah disebarakan dan diingat oleh audiens, sehingga menjadi media yang efektif dalam penyebaran informasi tentang komik,
- 2) Keychain sebagai merchandise merupakan aksesoris kecil yang dirancang untuk menarik perhatian audiens. Keychain terbuat dari bahan akrilik, sehingga dapat menjadi media yang efektif untuk memperkenalkan karakter dan cerita komik,
- 3) T-shirt (kaos) sebagai merchandise merupakan media yang dirancang sesuai dengan tema dari cerita, T-shirt dapat digunakan audiens dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat sangat efisien untuk menyampaikan informasi tentang cerita komik,
- 4) Pion karakter . digunakan sebagai merchandise dan media pajang, pion karakter merupakan aksesoris kecil dengan bahan akrilik dan ukuran tinggi 10 cm. Bisa digunakan sebagai media pajang yang unik dan sekaligus dapat menyampaikan informasi tentang cerita komik.
- 5) Mug Sebagai merchandise merupakan media yang bisa dipakai buat sehari hari jadi bisa sebagai penyebaran informasi tentang komik.
- 6) Tote Bag Sebagai merchandise merupakan media yang bisa dipakai buat sehari hari jadi bisa sebagai penyebaran informasi tentang komik karna bisa dipakai dan dilihat orang saat keluar rumah.



Gambar 5. Desain Merchandise

KESIMPULAN

Hasil dari Perancangan Media Informasi Tentang Rendang Payakumbuh Dalam Upaya Melestarikan budaya berupa Komik Webtoon yang berjudul “Rahasia Lukisan”. Komik Webtoon ini dibuat bertujuan untuk mengedukasi serta mengajak generasi muda agar memiliki pemahaman tentang Rendang Payakumbuh,

Komik ini mengisahkan perjalanan Surya, Lisa, dan Roy yang secara tidak sengaja masuk ke dalam dunia di balik sebuah lukisan di Museum Rendang. Melalui petualangan tersebut, mereka belajar tentang proses pembuatan rendang secara langsung, mulai dari mencari rempah hingga memasaknya dengan penuh kesabaran. Berbagai konflik dan tantangan yang mereka hadapi menjadi sarana pembelajaran mengenai pentingnya kerja sama, tanggung jawab, dan saling menghargai.

Pada akhirnya, ketiga tokoh berhasil memahami bahwa rendang bukan hanya makanan khas Minangkabau, melainkan warisan budaya yang mengandung nilai-nilai kehidupan. Pengalaman tersebut mengubah karakter mereka menjadi lebih baik, sekaligus menumbuhkan rasa bangga dan kepedulian terhadap budaya lokal. Dengan pendekatan petualangan dan fantasi, komik ini diharapkan dapat menjadi media edukasi yang menarik untuk memperkenalkan kekayaan kuliner serta filosofi rendang Payakumbuh kepada generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Ainiyah. 2018. Media Informasi.
- Aisyiah, P., Safira. 2023. Perancangan Komik Strip Permainan Tradisional Masa Kecil. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Al Ghazali, Rizki. 2023. Perancangan Komik Web Kisah Awal Perjalanan Ibnu Batutah Mengelilingi Dunia Di Abad Pertengahan. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Amalia, Wynda Dwi. 2019. Randang Bundo.
- Asoka, A., Samry, W., Zubir, Z., Zulqayyim. 2016. Sawahlunto, Dulu, Kini, Dan Esok. LPTIK Universitas Andalas.
- Franz, K., & Meier, B. 1986. Membina Minat Baca. Remadja Karya CV.
- Frey, J. N. 2000. How to Write a Damn Good Novel. New York: St. Martin’s Press.
- Gombrich, E. H. 2002. The Story of Art. London: Phaidon Press.
- Gumelar, M. S. 2011. Making Comic. Jakarta: Indeks.
- Hanifah, Hana. n.d. Rendang, Merantau, dan Minangkabau.
- Hurlock, E. B. 1978. Child Development. McGraw-Hill.
- Kosasih. 2012. Dasar-dasar Keterampilan Bersastra. Bandung: Yrama Widya.
- Marsden, William. 1811. The History of Sumatra.
- McCloud, Scott. 1993. Understanding Comics.
- McCloud, Scott. 2001. Reinventing Comics.
- McCloud, Scott. 2006. Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels. HarperCollins.