



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Indonesia memiliki sejarah yang panjang dalam budidaya tanaman kopi. Edy Panggabean (2011) Dalam penyebarannya, awalnya tahun 1700-an, seorang berkewarganegaraan Belanda membawa kopi jenis arabika dan mulai mencoba ditanam yang awalnya di pulau Jawa dengan sistem tanam paksa dan meluas hingga ke beberapa provinsi di Pulau Sumatera dan Sulawesi. Pada tahun 1869 mulai ditemukan penyakit karat daun di Srilanka lalu penyakit tanaman kopi ini menyerang tanaman kopi jenis arabika hingga ke Indonesia, karena jenis arabika lemah terhadap penyakit ini pemerintah Belanda mulai mendatangkan jenis liberika, tetapi dalam produktivitasnya rendah sehingga pemerintah Belanda mendatangkan kopi robusta dari Kongo, Afrika pada tahun 1900-an, dengan alasan lebih tahan dari penyakit karat daun dan keunggulan lainnya jenis ini memiliki produktivitas yang lebih baik (hlm.4-5).

Dari paparan sejarah yang terdapat di atas masyarakat Indonesia sudah sangat lama mengenal tanaman yang bisa diolah bijinya menjadi sebuah minuman. Seiring berjalannya waktu hingga masuk era modern di Indonesia, (Pradipta,2014) Starbucks mengawali bisnisnya di Indonesia sebagai pelopor kafe kopi modern untuk memulai bisnis pertamanya di Jakarta, dengan menawarkan kopi dengan harga yang mahal membuat orang kaget dengan harganya yang

mahal tetapi hal ini yang membuat pengakuan sosial, kebanggaan, dan kualitas bila mengkonsumsi kopinya dan menjadi gaya hidup orang di perkotaan. Sejak tren meminum kopi di *coffee shop* yang diperkenalkan oleh Starbucks masih terlihat dalam masyarakat yang masih menggemari dan semakin mengenal kopi pada 2 tahun terakhir, dari seluruh *coffee shop* Indonesia yang mulai memperkenalkan dari menjual biji kopi asli Indonesia dan gejala yang membuktikan biji kopi Indonesia memiliki kualitas yang bagus dari segi produksi yang terus meningkat. Konsumsi kopi di masyarakat Jakarta sudah menjadi suatu kebutuhan dan menjadi kebiasaan mengopi pada waktu-waktu tertentu, seperti di pagi hari untuk fokus beraktifitas dalam memulai pekerjaan hingga munculnya istilah *coffe break* atau minum kopi pada siang hari khususnya orang perkantoran dan pada malam hari digunakan untuk *quality time* dengan keluarga, teman atau sekedar untuk mengerjakan tugas (wawancara dengan Fitri Asada, 20 Maret 2016).

Perlu diketahui untuk penggemar kopi, dalam proses pembuatan kopi yang diolah secara maksimal akan menghasilkan kopi yang berkualitas juga, sehingga setiap orang yang mengkonsuminya akan merasakan cita rasa asli dari kopi itu sendiri. Sebelum teknologi perkopian berkembang di Indonesia masyarakat luas hanya mengenal proses tubruk, seiring berkembangnya teknologi mesin *espresso*, yaitu mesin yang menghasilkan sari patih kopi dari tekanan air, varian produk yang dihasilkan dari mesin *espresso* yaitu, *americano* atau *black coffee*, *capuccino* hingga *latte* sari patih kopi yang dicampur dengan susu panas. Proses lainnya

yang menggunakan alat manual brew yang mempunyai banyak jenis seperti *plunger, siphon, aeropress, V60*. Setiap alat menghasilkan rasa yang berkarakter walaupun memakai biji kopi yang sama, Proses ini yang menjadi daya tarik lebih untuk mengeksplorasi alat dan rasa yang diinginkan (wawancara dengan Fitri Asada, 20 Maret 2016).

Dari fenomena yang terjadi penulis sebagai calon desainer tertarik dan terdorong untuk membuat buku ilustrasi tentang 4 cara menyeduh kopi secara manual tujuannya agar memberi pengetahuan selain itu juga membantu memaksimalkan dalam membuat kopi secara manual.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana cara merancang buku ilustrasi 4 cara menyeduh kopi secara manual?

## **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis akan membatasinya sebagai berikut:

1. Demografis : Golongan Ekonomi Menengah, umur 20-26 tahun.
2. Psikografis : Orang yang ingin tahu cara menyeduh kopi secara manual.
3. Geografis : Jabodetabek, khususnya Jakarta.

## **1.4. Tujuan Perancangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah perancangan buku ilustrasi 4 cara menyeduh kopi secara manual.

## 1.5. Metode Pengumpulan Data

Data-data yang diperlukan dalam perancangan buku ilustrasi alat seduh manual kopi dengan metode kuesioner, observasi, studi pustka dan wawancara.

### 1. Kuesioner

Mengumpulkan data untuk mengetahui dan memastikan fenomena yang ada dan membantu penulis dalam perancangan Tugas Akhir.

### 2. Studi Pustaka

Studi pustaka diperlukan untuk mengumpulkan data untuk mendukung mengenai pembuatan buku ilustrasi.

### 3. Observasi

Observasi untuk membantu melihat bentuk alat yang dipakai untuk seduh manual digunakan pada kafe kopi yang berada di kota Jakarta.

### 4. Wawancara

Wawancara dilakukan penulis dengan Fitri Asada selaku *barista* kafe Anomali Coffee untuk mendapatkan informasi alat-alat seduh kopi manual yang dipakai *barista*.

## 1.6. Manfaat Tugas Akhir

Penulis mengharapkan dalam perancangan buku ilustrasi ini dapat membantu masyarakat yang antusias dan menggemari kopi untuk menambah wawasan tentang alat-alat yang dipakai untuk seduh manual kopi.

## 1.7. Metode Perancangan

Langkah-langkah yang akan dilakukan oleh Penulis untuk membuat Tugas Akhir adalah sebagai berikut.

### 1. Pengamatan

Penulis akan melakukan pengamatan untuk memastikan fenomena yang terjadi pada masyarakat penggemar kopi yang belum mengetahui alat yang dipakai untuk menyeduh kopi secara manual.

### 2. *Brainstorming*

Hasil dari tinjauan pustaka, wawancara dan landasan teori membantu mencari solusi yang tepat untuk mempermudah *brainstorming*.

### 3. Menentukan Media

Tahapan setelah *brainstorming*, yaitu menentukan media yang cocok untuk diaplikasikan kedalam menyampaikan informasinya.

#### 4. Konsep dan Sketsa

Penulis melanjutkan proses pengembangan ide dari sumber yang ada untuk mendapatkan konsep yang cocok dan akan dilanjutkan ke proses sketsa.

#### 5. Proses Digital

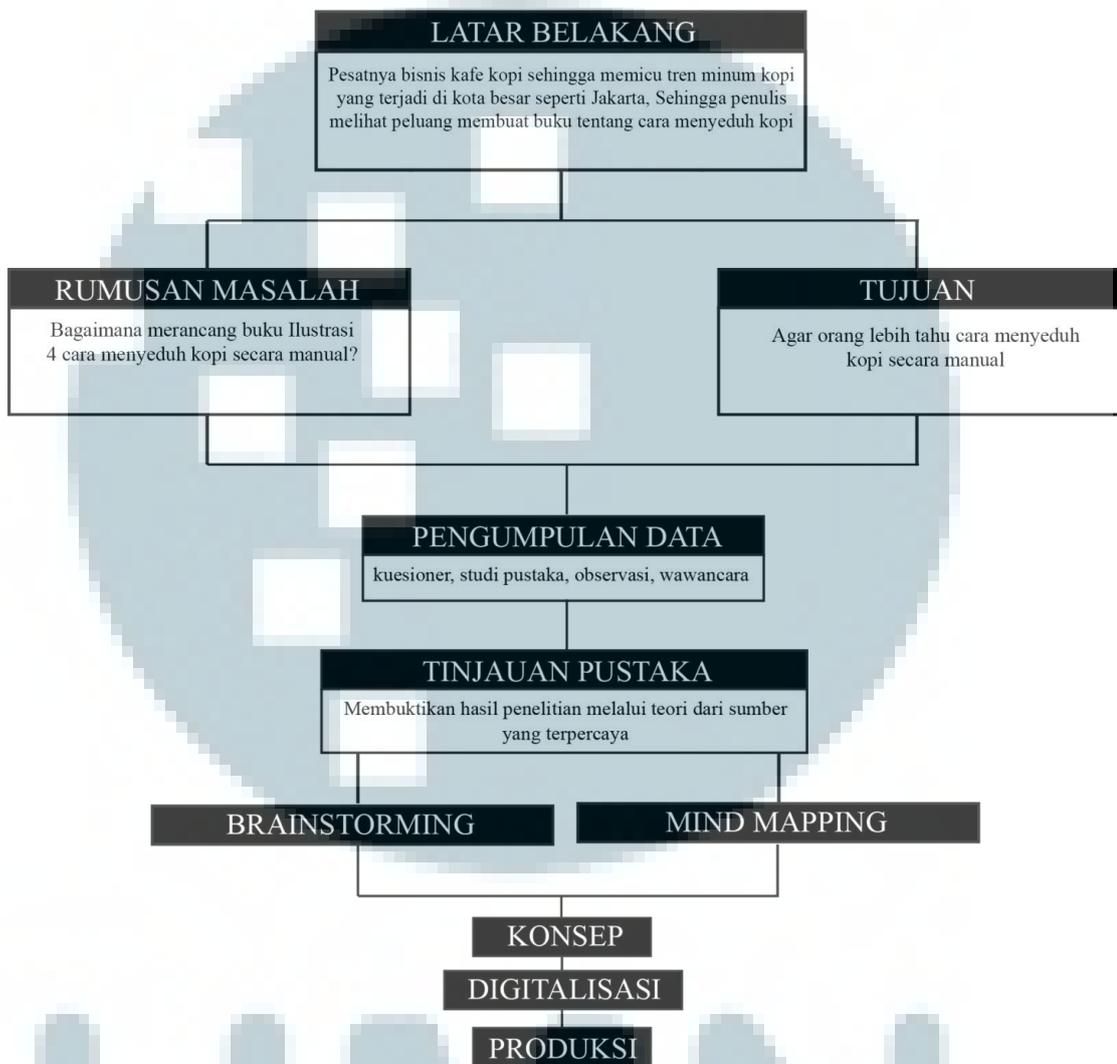
Sketsa sebelumnya dilanjutkan ke proses digitalisasi untuk memudahkan dalam membuat desain buku ilustrasi.

#### 6. Implementasi

Implementasi adalah proses terakhir yang dilakukan untuk memproduksi bentuk fisik dari buku ilustrasi yang sudah di rancang.

UMMN

## 1.8. Skematika Perancangan



Gambar 1.1. Skematika Perancangan