

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MAKANAN TRADISIONAL KHAS KOTA SURABAYA UNTUK ANAK USIA 9-12 TAHUN

Venti Diana Novitasari¹, Meirina Lani Anggapuspa²

Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
venti.17021264084@mhs.unesa.ac.id

Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
meirinaanggapuspa@unesa.ac.id

Abstrak

Surabaya merupakan kota metropolitan terbesar kedua di Indonesia yang memiliki beragam jenis makanan tradisional. Mengenalkan makanan tradisional khas sejak dini ke anak-anak bertujuan supaya nantinya mereka mampu melestarikannya sebagai budaya warisan luhur agar tidak hilang ditelan jaman. Dari data hasil wawancara dengan anak-anak asal wilayah Surabaya dan luar Surabaya hanya 20% anak yang mengetahui tentang makanan tradisional khas Surabaya, dan sisanya belum mengetahui sama sekali. Hasil wawancara tersebut membuktikan bahwa anak-anak masih belum mengetahui jenis makanan tradisional khas Surabaya. Oleh karena itu, dirancanglah sebuah media berupa buku ilustrasi makanan tradisional khas Surabaya sebagai media pembelajaran dan pengenalan bagi anak-anak usia 9-12 tahun yang sudah bisa membaca dengan lancar. Tujuan penelitian ini untuk mengenalkan makanan tradisional khas kota Surabaya khususnya untuk anak usia 9-12 tahun. Teknik analisis data menggunakan metode 5W+1H yang digunakan untuk mendukung data perancangan yaitu melalui wawancara, observasi, dokumentasi dan studi literatur. Tahapan perancangan meliputi tahap analisis data, konsep desain, perancangan, final desain. Buku ilustrasi ini memuat informasi penjelasan macam-macam makanan tradisional khas Surabaya, sejarah makanan, bahan pembuat serta visualisasi makanan tradisional dalam ilustrasi vektor. Diharapkan buku ini dapat menambah pengetahuan dan edukasi anak-anak tentang makanan tradisional daerah.

Keywords: buku ilustrasi, makanan tradisional, Surabaya, anak-anak 9-12 tahun

Abstract

Surabaya is the second largest metropolitan city in Indonesia which has a variety of traditional foods. Introducing typical traditional foods from an early age to children is intended so that later they are able to preserve it as a noble cultural heritage so that it does not get lost in time. From the data from interviews with children from the Surabaya area and outside Surabaya, only 20% of children know about traditional Surabaya food, and the rest do not know at all. The results of these interviews prove that the children still do not know the types of traditional food typical of Surabaya. Therefore, a media is designed in the form of an illustration book of traditional Surabaya foods as a medium of learning and introduction for children aged 9-12 years who can read fluently. The purpose of this study is to introduce traditional food typical of the city of Surabaya, especially for children aged 9-12 years. The data analysis technique uses the 5W+1H method which is used to support the design data, namely through interviews, observations, documentation and literature studies. The design stages include the data analysis stage, design concept, design, final design. This illustration book contains information explaining various traditional Surabaya foods, food history, ingredients for making and visualizing traditional foods in vector illustrations. It is hoped that this book can increase children's knowledge and education about traditional regional foods.

Keywords: book, illustration book, traditional food, Surabaya, children 9-12 years

PENDAHULUAN

Indonesia sejak zaman dulu dikenal sebagai negara kepulauan yang memiliki keanekaragaman. Bukan hanya mengenai budaya dan adat istiadat masyarakat setempat, namun juga soal keragaman cita rasa kuliner nusantara yang terbentang dari Sabang sampai Merauke. Keragaman kuliner Indonesia dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu faktor budaya. Faktor budaya sangat mempengaruhi dalam pembentukan pola konsumsi masyarakat dan menu makanan khas di setiap daerah. Pola makanan adalah tingkah laku sekelompok manusia dalam memenuhi kebutuhan akan makanan yang meliputi sikap, kepercayaan, dan pilihan makanan yang terbentuk sebagai hasil dari pengaruh fisiologis, psikologis, budaya dan sosial (Sulistyoningsih, 2011:61). Budaya masyarakat yang beragam menjadikan makanan tradisional Indonesia juga sangat banyak, yang mana makanan tersebut memiliki makna mendalam dan filosofi tersendiri untuk menyampaikan nasihat-nasihat bijak. Menurut (Prof. Murdijati Gardjito, 2015) Guru Besar Teknologi Pangan dari UGM makanan tradisional adalah makanan yang diolah dari bahan pangan hasil produksi setempat dengan proses yang telah dikuasai masyarakat dan hasilnya adalah produk yang cita rasa, bentuk dan cara makannya dikenal, digemari, dirindukan, bahkan menjadi penciri kelompok masyarakat tertentu.

Surabaya merupakan ibukota Jawa Timur sekaligus sebagai kota metropolitan terbesar di Indonesia setelah Jakarta. Dikenal sebagai kota pahlawan, Surabaya memiliki sejarah panjang dengan nilai-nilai heroisme. Walaupun dikenal sebagai kota metropolitan, Surabaya mempunyai budaya dan tradisi tersendiri. Surabaya memiliki beragam sajian makanan tradisional khas yang unik dan nikmat. Diantara beberapa jenis makanan tradisional khas Surabaya yaitu Lontong Kupang, Lontong Balap, Pecel Semanggi, Rujak Cingur, dan Rawon.

Anak-anak masih belum mengenal pasti makanan tradisional khas Surabaya. Padahal pengetahuan ini cukup penting untuk mengenalkan dan melestarikan makanan tradisional khas kita. Hasil dari wawancara dengan anak-anak yang asli Surabaya hanya 20% yang mengenal makanan tradisional khas Surabaya. Sedangkan anak-anak yang tinggal di

luar wilayah Surabaya hanya 10% yang mengetahui makanan khas Surabaya karena lebih mengenal makanan daerahnya saja. Menurut Pieget dalam buku Ahmad Susanto (2011:47) di usia 9-12 tahun anak-anak memasuki fase operasi konkret. Anak sudah mulai mampu berfikir, belajar, mengingat dan berkomunikasi secara lancar. Dan di tahap ini anak sudah mulai memahami berbagai jenis bacaan. Sehingga di usia tersebut waktu yang tepat untuk mengedukasi anak tentang makanan tradisional. Lalu dapat disimpulkan bahwa dengan mengemas media berupa buku dengan tampilan ilustrasi yang lebih menarik akan memudahkan pembaca untuk memahami dan mencerna informasi yang dimuat di dalamnya. Menurut Lukens (2003:40) gambar membuat anak memahami isi dalam satu kali melihat, melalui gambar anak akan diajak atau dituntun untuk menghubungkan apa yang dibaca dengan ilustrasi yang ada dalam buku sehingga anak mudah menangkap informasi dari gambar yang ada.

Berdasarkan latar belakang permasalahan rumusan masalah didapat sebagai berikut: Bagaimana konsep perancangan *buku ilustrasi* makanan tradisional khas kota Surabaya untuk anak usia 9-12 tahun? Bagaimana proses perancangan *buku ilustrasi* makanan tradisional khas kota Surabaya untuk anak usia 9-12 tahun? Bagaimana visualisasi ilustrasi tampilan desain layout *buku ilustrasi* makanan tradisional khas kota Surabaya untuk anak usia 9-12 tahun? Adapun tujuan perancangan ialah mendeskripsikan secara jelas konsep perancangan buku "Yuk Menenal Makanan Khas Suroboyoan" dan menjelaskan proses perancangan sebagai media pembelajaran dan edukasi untuk anak-anak. Alasan utama buku dipilih sebagai media edukasi karena dapat mencakup informasi yang lebih kompleks. Selain itu, buku juga dapat meningkatkan kemampuan baca anak.

Sebagai referensi penelitian yang baru telah ada penelitian terdahulu yang relevan sebagai acuan perancangan buku ilustrasi ini yaitu disusun oleh mahasiswa Universitas Dinamika Surabaya yang bernama Yohanes Ev Swandhawidharma tahun 2016 yang berjudul "Perancangan Buku Ilustrasi Karakter Jajanan Tradisional Khas Surabaya dengan Teknik Vector Guna

Meningkatkan Minat Anak pada Produk Lokal”. Tujuan dari penelitian tersebut adalah mengenalkan jajanan tradisional kepada anak-anak ke dalam bentuk karakter kartun (gaya kartun *western*) dengan *teknik vector* yang diharapkan dapat menarik minat baca anak.

Penelitian kedua dilakukan oleh mahasiswa Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia Malang yang bernama Fery Andry Asmawan tahun 2018 yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Digital Painting Culinary Experience of Malang Sebagai Upaya Mendukung Potensi Kuliner Legendaris di Kota Malang”. Yang mana perancangan buku ilustrasi tersebut ditargetkan untuk masyarakat kota Malang sendiri dengan menggunakan teknik *digital painting*.

Perbedaan dari dua penelitian diatas dengan perancangan yang akan dilakukan adalah tema konten buku ilustrasi. Pada penelitian pertama menggunakan tema jajanan tradisional khas Surabaya sedangkan di penelitian ini memilih tema makanan tradisional khas Surabaya. Untuk perbedaan penelitian keduanya sama-sama menggunakan tema makanan tradisional khas daerah tetapi yang berbeda adalah dari segi teknik ilustrasinya dan target audiencenya. Pemilihan teknik vektor dipilih karena lebih menarik untuk anak-anak.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif dengan menggali data-data secara lebih mendalam untuk memudahkan proses perancangan. Data penelitian diperoleh melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi literatur. Data primer didapat melalui wawancara dengan 6 anak asli wilayah Surabaya dari SDN Ngagel 1 dan 6 anak dari wilayah luar Surabaya (4 anak dari MIN Jombang dan 2 anak dari SDN Tambakrejo Kediri) serta wawancara dengan *youtuber* kuliner Bapak Budiono Sukses. Sedangkan data sekunder didapat dari metode observasi dan dokumentasi dengan melakukan pengamatan secara langsung kepada penjual makanan tradisional yang ada di Surabaya. Studi literatur melalui buku dan internet juga dilakukan untuk mendukung data perancangan.

Teknik Analisis Data

Menurut Patton analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan urutan dasar (Moleong, 1999:103). Metode analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yang mana data yang telah terkumpul akan dianalisis untuk menemukan sebuah kesimpulan yang dapat digunakan untuk membantu perancangan buku ilustrasi makanan tradisional khas kota Surabaya ini. Teknik analisis data yang digunakan dalam proses perancangan buku ilustrasi ini menggunakan metode 5W+1H (*what, why, who, where, when, and how*). 5W+1H dilakukan untuk mendukung data-data perancangan. Berikut analisis yang menggunakan metode 5W+1H yaitu (*what*) Apa isi yang terdapat di dalam buku ilustrasi ini? (*why*) Mengapa perlu dibuat perancangan buku ilustrasi? (*who*) Siapa target audience buku ilustrasi ini? (*where*) Dimana hasil perancangan buku ilustrasi ini akan dipublikasikan? (*when*) Kapan perancangan buku ilustrasi ini perlu dipasarkan? (*How*) Bagaimana proses perancangan buku ilustrasi ini?

KERANGKA TEORETIK

Buku Ilustrasi

Menurut Adi Kusrianto, (2007) buku ilustrasi adalah buku yang menampilkan hasil visualisasi dari tulisan dengan teknik *drawing*, lukisan, fotografi atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Ilustrasi dalam buku berfungsi sebagai elemen pendukung yang diberikan penulis dengan tujuan memberikan keterangan secara eksplisit agar makna dan isi sebuah buku jelas dan dimaknai pembaca sehingga ilustrasi memiliki peranan penting dalam buku. Selain itu, ilustrasi akan memotivasi pembaca terutama anak-anak untuk lebih memahami keseluruhan isi buku. Penyajian dalam buku ilustrasi harus dilengkapi keterangan-keterangan tersendiri supaya anak-anak lebih jelas menghubungkan isi tulisan dengan gambar. Adapun manfaat buku untuk anak-anak meliputi membantu perkembangan otak dan imajinasi anak, memperkenalkan kosakata sejak dini kepada anak, membantu perkembangan komunikasi anak, dan mengedukasi wawasan dan pengetahuan anak. Menurut Nurhadiansyah dari penerbit

Mizan terdapat beberapa jenis buku anak berdasarkan segmentasi usia yang dibagi menjadi 4 kategori utama yaitu : *board book*, *picture book*, *early reader*, dan *chapter books*.

Ilustrasi

Menurut Putra dan Lakoro (2012:2) ilustrasi pada sebuah buku bertujuan untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi atau informasi tertulis lainnya. Jenis ilustrasi yang digunakan dalam perancangan adalah ilustrasi *vector art*. Gambar ilustrasi *vector* merupakan sebuah gambar yang dihasilkan dari perpaduan antara titik dan garis dengan rumusan matematika, sehingga membentuk sebuah poligon yang menggambarkan objek gambar tertentu. Adapun macam-macam *vector* meliputi 1.) *WPAP* singkatan dari *Wedha's Pop Art Portrait* yaitu gambar yang dibuat pola dengan bentuk geometri dan dengan warna-warna yang berbeda, 2.) *Line Art* adalah sebuah gambar ilustrasi yang terdiri atas garis tegas tanpa menggunakan gradasi warna, 3.) *Anime Version* adalah gambar yang mengambil bagian tubuh yang persis dengan objek aslinya yang dibuat mirip seperti kartun, 4.) *Vector Art* yaitu gambar asli yang dibuat seperti gambar kartun yang menggunakan gambar wajah sebenarnya, 5.) *Siluet Art* yaitu gambar tiruan dari gambar asli namun hasilnya dibuat menjadi warna hitam keseluruhan, 6.) *Karikatur* yaitu gambar tiruan dari sebuah objek namun bagian kepalanya dibuat lebih besar dari badannya, 7.) *Sketch Art* yaitu gambar yang dibuat seperti sketsa pensil.

Warna

Warna termasuk salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual yang lain (Sulamsi Darma Prawira, (1989:4). Sedangkan menurut Sadjiman Ebdy Sanyoto (2005:9) mendefinisikan warna secara fisik dan psikologis. Warna fisik mengarah pada sifat cahaya yang dipancarkan sedangkan secara psikologis sebagai pengalaman dari indera penglihatan. Terdapat tiga elemen penting dari pengertian warna yaitu unsur benda, unsur mata, dan unsur cahaya. Dari kedua kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian warna dapat didefinisikan sebagai unsur cahaya yang dipantulkan oleh sebuah benda lalu diinterpretasikan oleh mata berdasarkan objek

tersebut. Penerapan warna dalam ilustrasi cukup penting karena akan mempengaruhi pesan yang ditujukan untuk pembaca.

Makanan Tradisional

Makanan tradisional merupakan makanan yang paling banyak memiliki ciri-ciri dimana seseorang yang dilahirkan atau tumbuh (Winarno, 1994). Makanan tradisional pada umumnya lebih banyak dikonsumsi oleh masyarakat daerah asal yang kemudian diperkenalkan kepada orang lain atau pendatang. Makanan tradisional terbuat dari bahan-bahan yang diperoleh secara lokal dan selera tradisi setempat dan mengikuti ketentuan resep yang diberikan secara turun-temurun. Bahan-bahan untuk membuat makanan tradisional bisa dikatakan mudah untuk diperoleh di pasar.

Surabaya dijuluki sebagai Kota Pahlawan, terlepas dari julukan tersebut Surabaya juga memiliki beberapa makanan tradisional yang khas dan unik. Setiap makanan tersebut memiliki ciri khas bumbu yang berbeda dari daerah lain. Beberapa makanan tradisional khas Surabaya yaitu ada Rujak Cingur, Pecel Semanggi, Sate Klopo, Rawon Subedo, Sego Sambel, Lontong Kupang, dan Lontong Balap. Tiap makanan memiliki nilai sejarahnya masing-masing.

Teori Perkembangan Anak usia 9-12 Tahun

Menurut Ahmad Susanto (2011:47) kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa-peristiwa. Kemampuan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Pada usia 9-12 tahun anak memasuki fase operasi konkret. Anak sudah lebih mampu berfikir, belajar, mengingat dan berkomunikasi karena proses kognitifnya lebih logis. Di tahap ini anak sudah mulai memahami berbagai jenis bacaan, mulai dari buku cerita yang lebih panjang, koran, majalah dan sebagainya. Di usia 9 tahun ke atas anak sudah mengerti sepenuhnya apa yang dibaca jenis bacaan yang dipahami pun mulai bervariasi mulai dari fiksi hingga non fiksi. Anak mulai membaca dengan tujuan untuk mempelajari pengetahuan dan ide baru. Kemampuan yang lebih ditekankan untuk diasah adalah kemampuan memahami suatu bacaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang didapat dari proses pengumpulan data yang sudah dilakukan sebelumnya disimpulkan bahwa perancangan buku ilustrasi ini digunakan sebagai media edukasi pengenalan makanan tradisional khas Surabaya untuk anak usia 9-12 tahun. Tujuan perancangan buku ilustrasi untuk menyampaikan informasi mengenai macam-macam makanan tradisional khas kota Surabaya. Target perancangan buku ini untuk anak usia 9-12 tahun yang suka membaca buku ilustrasi bergambar dari wilayah Surabaya maupun luar Surabaya. Karena dari hasil data penelitian masih minim anak-anak yang mengenal makanan tradisional khas Surabaya. Untuk hasil pemaparan dari teknis analisis data 5W+1H yaitu sebagai berikut :

- 1) Buku ini memuat informasi tentang penjelasan macam-macam makanan tradisional khas Surabaya.
- 2) Tujuan perancangan buku ilustrasi ini untuk mengenalkan anak-anak tentang makanan tradisional daerah di Indonesia.
- 3) Untuk target pembaca ditujukan untuk :
 - a. Demografis : anak laki-laki atau perempuan usia 9-12 tahun
 - b. Geografis : kota Surabaya dan luar kota Surabaya
 - c. Psikografis : memiliki ketertarikan membaca buku ilustrasi bergambar
 - d. Behavioral : anak yang gemar membaca
- 4) Hasil perancangan buku ilustrasi ini akan dijual di beberapa toko buku.
- 5) Buku ini siap dipasarkan ketika sudah selesai cetak dan siap untuk diedarkan.
- 6) Proses perancangan buku ini diawali dengan pengambilan dokumentasi kemudian masuk ke proses sketsa, pewarnaan lalu layout sampai ke tahap final desain.

Strategi Perancangan

Tema Desain

Perancangan buku ilustrasi ini bertemakan pengenalan makanan tradisional khas kota Surabaya untuk usia 9-12 tahun. Di dalam buku ilustrasi ini memuat informasi tentang penjelasan dan sejarah makanan tradisional Surabaya secara informatif dan jelas serta diselingi dengan beberapa pantun di beberapa halaman. Tujuan

penambahan pantun di dalam buku untuk mengajarkan keterampilan pendengaran anak-anak dari sajak dan kata-kata yang berirama sehingga dapat mengembangkan keterampilan kognitif lainnya. Selain itu, manfaat yang terkandung dalam membaca pantun yaitu meningkatkan keterampilan bahasa dan mengingat anak. Bentuk pesan verbal dari buku “Yuk Mengetahui Makanan Khas Suroboyoan” ini disampaikan dengan bahasa anak-anak yang mudah dipahami secara singkat dan jelas. Sedangkan bentuk pesan verbal untuk pantun menggunakan gaya bahasa Indonesia ringan yang berisi pesan ajakan untuk mencicipi makanan tradisional khas kota Surabaya. Buku ini memuat informasi tentang penjelasan makanan, sejarah di beberapa makanan, dan bahan-bahan pembuatnya. Untuk visual buku ini ditampilkan dalam bentuk *vector* secara detail agar target audiens mudah memahami gambar atau visual yang disampaikan oleh perancang.

Konsep Desain

Konsep kreatif perancangan buku ini mengusung kombinasi gaya ilustrasi *vector* untuk gambar makanan dan gaya *flat illustration* untuk karakternya. Konsep buku dibuat dengan tampilan *fun* untuk anak-anak yang diawali dengan tokoh bernama “Cahyo” yang mengajak pembaca untuk mengelilingi kota Surabaya dengan sepedanya. Di setiap bagian buku juga dijelaskan map lokasi dari penjual kuliner khas Surabaya serta penjelasan makanannya. Gaya desain pada buku dikemas dalam bentuk ilustrasi yang unik dan menggemaskan agar menarik perhatian audience. Penggunaan ilustrasi ini untuk memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan untuk anak-anak. Dalam perancangan buku ini menggunakan jenis *children font*. Untuk cover depan memakai *Mouse Memoirs font*. Sedangkan untuk bagian isi menggunakan *Dimbo font*. Di cover depan menampilkan karakter anak dan ditambah dengan gambar ilustrasi makanan tradisional khas kota Surabaya. Tipe huruf yang diterapkan di dalam buku sebagai berikut :

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

Mouse Memoirs

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

Dimbo

Warna

Mengacu pada karakteristik anak usia 9-12 tahun yang memiliki sifat aktif dan ceria warna yang digunakan dalam buku ilustrasi ini yaitu ungu dan oranye. Warna ungu memberikan nuansa ide atau gagasan dan imajinasi yang merangsang kreativitas. Sedangkan, warna orange memberi kesan hangat, semangat dan menyenangkan. Kombinasi warna tersebut memberi kesan ceria dan *colorful*.

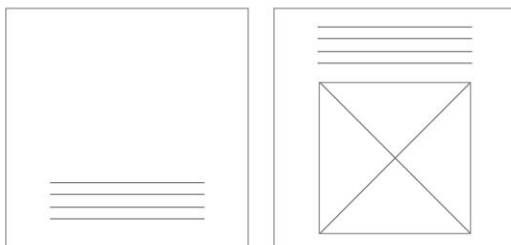


R : 235
G : 139
B : 27
#eb8b1b



R : 85
G : 57
B : 131
#553983

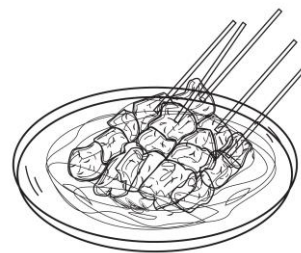
Proses Perancangan Pembuatan Layout



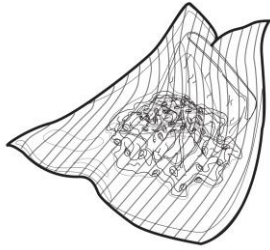
Gambar 1. Thumbnail Layout (Sumber: Venti Diana, 2021)

Pembuatan Sketsa

Tahap awal perancangan yaitu membuat sketsa ilustrasi berupa outline di Adobe Illustrator CS6.



Gambar 2. Sketsa Sate Klopo (Sumber: Venti Diana, 2021)



Gambar 3. Sketsa Pecel Semanggi (Sumber: Venti Diana, 2021)



Gambar 4. Sketsa Rawon Subedo (Sumber: Venti Diana, 2021)

Pewarnaan

Tahapan selanjutnya yaitu proses *coloring* atau pewarnaan di setiap elemen visual makanan menggunakan Adobe Illustrator CS6.



Gambar 5. Hasil Pewarnaan Sate Klopo (Sumber: Venti Diana, 2021)



Gambar 6. Hasil Pewarnaan Pecel Semanggi (Sumber: Venti Diana, 2021)



Gambar 7. Hasil Pewarnaan Rawon Subedo (Sumber: Venti Diana, 2021)

Final Desain

Adapun spesifikasi karya :

Jenis buku	: Buku Ilustrasi
Dimensi buku	: 20 cm x 20 cm
Jumlah halaman	: 50 halaman
Kertas	: Art paper

1. Cover

Desain sampul bagian depan menampilkan karakter anak yang memegang sendok dan tersenyum serta dipadukan dengan gambar ilustrasi makanan tradisional khas Surabaya.



Gambar 8. Cover Depan (Sumber: Venti Diana, 2021)

2. Daftar isi

Daftar isi berisi 7 jenis makanan tradisional Surabaya dengan gambar ilustrasi di samping kiri.



Gambar 12. Hasil Akhir dan Mockup (Sumber: Venti Diana, 2021)

Media Pendukung

1. Kaos

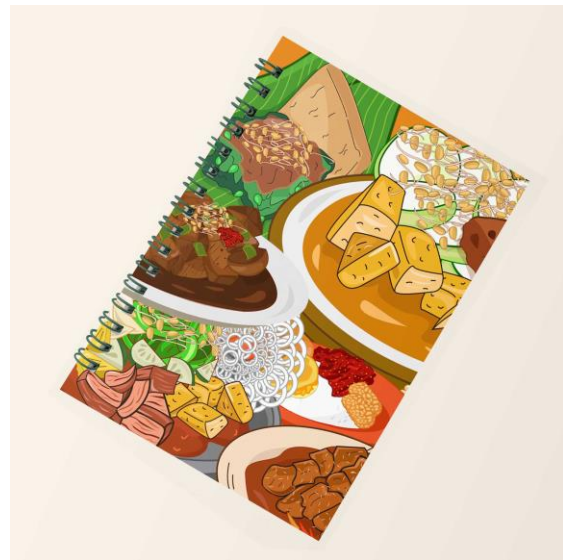
Kaos berwarna putih didesain simple dengan gambar ilustrasi salah satu makanan tradisional khas Surabaya di tengahnya yang bertujuan untuk lebih mengingatkan target audience tentang makanan tradisional Surabaya.



Gambar 13. Media pendukung kaos (Sumber: Venti Diana, 2021)

2. Notes

Notes didesain dengan *full* ilustrasi makanan tradisional Surabaya yang bertujuan agar anak-anak dapat dengan mudah mencatat hal-hal penting dan praktis ke dalam notes yang bisa dibawa kemana-mana.



Gambar 14. Media pendukung note (Sumber: Venti Diana, 2021)

3. Tas serut

Desain tas serut *full* ilustrasi makanan tradisional Surabaya tujuannya agar anak-anak bisa membawa secara praktis kemana-mana buku ilustrasi dan notesnya.



Gambar 15. Media pendukung tas serut (Sumber: Venti Diana, 2021)

Biaya Kreatif

Cetak <i>hardcover</i> buku ilustrasi	: Rp 100.000
Cetak kaos sablon <i>custom</i>	: Rp 35.000
Cetak notebook <i>custom</i>	: Rp 27.000
Tas serut <i>custom</i>	: Rp 25.000
Total	: Rp 187.000

SIMPULAN DAN SARAN

Konsep perancangan Buku Ilustrasi Makanan Tradisional khas Kota Surabaya untuk Usia 9-12 Tahun dirancang dengan tujuan agar anak mampu mengenal dan memahami kuliner budaya daerah. Tahapan dari proses pembuatan rancangan buku dilakukan dengan tahapan antara lain : proses wawancara dengan narasumber, observasi ke tempat penjualan kuliner khas Surabaya, dokumentasi makanan khas Surabaya, dan studi literatur. Berikutnya menentukan konsep buku, pembuatan layout dan sketsa lalu pewarnaan sampai tahap final desain. Dengan membuat desain tampilan ilustrasi yang menggemaskan dan menarik diharapkan target *audient* mudah menyerap informasi yang disampaikan di dalam buku. Beberapa masalah dilewati saat riset mencari informasi akurat dari narasumber yang dituju, buku, dan internet. Hingga proses cetak agar hasil dari buku ini benar-benar bermanfaat.

REFERENSI

- Achroni, Dawud. 2017. *Belajar dari Makanan Tradisional Jawa*. Jakarta Timur: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Ar, Evyta. 2019. *Mengenal Ragam Jenis dan Bentuk Buku Anak agar Membaca Lebih Menyenangkan*. Diakses dari <https://evytaar.com/690/mengenal-ragam-jenis-dan-bentuk-buku-anak/> pada 15 Maret 2021 pukul 16:04.
- Anissa, Salis. 2020. *Sejumlah Manfaat Memberikan Buku Anak Kepada Si Kecil*. Diakses dari <https://www.sehatq.com/artikel/sejumlah-manfaat-memberikan-buku-anak-kepada-si-kecil/> pada 12 Maret 2021 pukul 17:12.
- Chairani, Dessita. 2018. *Keberagaman Indonesia dalam Cita Rasa Kuliner Nusantara*. Diakses dari <https://www.tribunnews.com/travel/2018/04/04/keberagaman-indonesia-dalam-cita-rasa-kuliner-nusantara> pada 5 Januari 2021 pukul 19:08.
- CNN. 2020. *The World's 50 Best Food*. Diakses dari <https://edition.cnn.com/travel/article/world-best-food-dishes/index.html> pada 28 Maret 2021 pukul 17:18.
- Endeustorial. 2019. *Mengenal Ciri Khas Masakan Indonesia*. Diakses dari <https://endeus.tv/artikel/mengenal-ciri-khas-masakan-indonesia> pada 16 Maret 2021 pukul 14:11.
- Gardjito, Murdijati. 2015. *Serba Serbi Tumpeng Dalam Kehidupan Masyarakat Jawa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Handayani, Indah. 2016. *Penyebab Kuliner Tradisional Banyak yang Menghilang*. Diakses dari <https://www.beritasatu.com/archive/339207/penyebab-kuliner-tradisional-banyak-menghilang> pada 5 Januari 2021 pukul 11:08.
- Hendra, Maryaeni & Muakibatul Hasanah. 2016. *Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Sebagai Sumber Bacaan Siswa SD*. *Jurnal Pendidikan*, Vol.1, No.05, Hal 989-992.
- Kurniawan, Aris. 2021. *Pengertian Ilustrasi Menurut Para Ahli Serta Sejarah, Fungsi dan Tujuannya*. Diakses dari <https://www.gurupendidikan.co.id/ilustrasi/> pada 15 Maret 2021 pukul 12:04.
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Lukens, J.R. 2003. *A Critical Handbook of Children Literature*. United Space of America: Pearson Education, Inc.
- Min, Mas. 2016. *Pengertian Buku Teks Menurut Para Ahli dan Jenis-Jenis Buku Teks*. Diakses dari <https://www.pelajaran.co.id/2016/02/pengertian-buku-teks-menurut-para-ahli-dan-jenis-jenis-buku-teks.html> pada 12 Maret 2021 pukul 09:12.

- Moleong, Lexy J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurhalimah. 2016. *Tentang Makanan Khas Indonesia*. Diakses dari <http://jurnalunwir.blogspot.com/2016/01/tentang-makanan-khas-indonesia.html> pada 16 Maret 2021 pukul 10:12.
- Pendidikan, Dosen. 2020. *Pengertian Buku*. Diakses dari <https://www.dosenpendidikan.co.id/pengertian-buku/> pada 12 Maret 2021 pukul 12:11.
- Pranataprinting. 2016. *Pengertian Vector dan Bitmap dalam Desain Grafis*. Diakses dari <https://www.pranataprinting.com/pengertian-vector-dan-bitmap-dalam-desain-grafis/> pada 16 Maret 2021 pukul 12:43.
- Reza. 2018. *Macam-Macam Jenis Vector*. Diakses dari <https://sekolahdesain.com/macam-macam-jenis-vektor/> pada 16 Maret 2021 pukul 10:13.
- Smpiptun. 2020. *Jenis – jenis Ilustrasi Digital*. Diakses dari <https://smpip-tunasbangsa.sch.id/jenis-ilustrasi-digital/> pada 12 Maret 2021 pukul 09:45.
- Sulistyoningsih, H. 2011. *Gizi Untuk Kesehatan Ibu dan Anak*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Winarno, FG. 1995. *Prosiding Widya Karya Nasional Khasiat Makanan Tradisional*. Jakarta: Kantor Menteri Negara Urusan Pangan Republik Indonesia.
- Wulandari, Wiwik. 2016. *Membuat Buku Dengan Mencantumkan Ilustrasi Itu Penting*. Diakses dari <https://penerbitdeepublish.com/membuat-buku-b54/> pada 22 Juli 2021 pukul 09:12.