

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGENAL JAJANAN KHAS KOTA PROBOLINGGO SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANAK USIA 6 – 12 TAHUN

Shellika Firdhiana¹, Meirina Lani Anggapuspa²

Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Shellika.17021264024@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Indonesia merupakan negara dengan keanekaragaman budaya yang luar biasa, salah satu diantaranya yaitu jajanan tradisional. Mengedukasi dan mengenalkan jajanan tradisional khas sejak usia dini ke anak-anak memiliki tujuan agar mereka mampu melestarikan warisan leluhur yang masih ada. Makanan cepat saji lebih di gemari tidak terlewat dari salah satu kota di Indonesia yaitu Kota Probolinggo. Masyarakat segala usia pun mengetahui tentang peristiwa globalisasi tersebut sehingga makanan-makanan tradisional pun semakin lama semakin tergusur. Meskipun sudah banyak media untuk mengedukasi tentang hal ini, namun cara penyajiannya masih belum menggunakan pendekatan yang mudah dimengerti terutama bagi anak-anak. Oleh karena itu, dirancanglah sebuah media berupa buku ilustrasi tentang jajanan tradisional khas Kota Probolinggo yang dapat digunakan sebagai media edukasi anak usia 6-12 tahun untuk tetap menjaga serta melestarikan jajanan tradisional yang ada. Perancangan ini menggunakan metode yang berbasis kualitatif dengan pengumpulan data melalui proses wawancara, observasi, dokumentasi dan studi literatur. Tahapan rancangan meliputi tahap analisis data, konsep desain, perancangan, final desain dan uji coba pemakaian. Uji coba dilakukan langsung kepada 3-5 orang anak. Konsep ilustrasi menerapkan gaya desain semi abstract art dengan memuat informasi, manfaat dan proses pembuatan. Diharapkan buku ini mampu memperoleh hasil dan respon yang baik dari setiap pembaca agar menambah pengetahuan anak-anak tentang jajanan tradisional.

Keywords: *Buku ilustrasi, Jajanan tradisional, Kota Probolinggo, anak-anak 6-12 tahun.*

Abstract

Indonesia is a country with extraordinary cultural diversity, one of which is traditional snacks. Educating and introducing typical traditional snacks from an early age to children has the aim of making them able to preserve the ancestral heritage that still exists. Fast food is more popular than one city in Indonesia, namely Probolinggo City. People of all ages also know about the events of globalization so that traditional foods are increasingly being displaced. Although there are many media to educate about this, the way of presentation is still not using an approach that is easy to understand, especially for children. Therefore, a media was designed in the form of an illustration book about traditional snacks typical of the City of Probolinggo which can be used as an educational medium for children aged 6-12 years to maintain and preserve existing traditional snacks. This design uses a qualitative-based method with data collection through interviews, observations, documentation and literature studies. The design stages include the data analysis stage, design concept, design, final design and trial use. The trial was carried out directly on 3-5 children. The illustration concept applies a semi abstract art design style by containing information, benefits and the manufacturing process. It is hoped that this book will be able to obtain good results and responses from every reader in order to increase children's knowledge about traditional snacks.

Keywords: *illustration book, traditional food, Probolinggo City, children 6-12 years*

PENDAHULUAN

Indonesia sejak zaman dahulu terkenal dengan negara kepulauan yang memiliki banyak keanekaragaman. Mulai dari budaya, bahasa, pakaian, suku, kekayaan alam dan lainnya. Makanan menjadi faktor terpenting untuk pembentukan cita rasa kuliner disetiap sudut daerah yang ada di Indonesia. Makanan biasanya dihasilkan dari bahan pangan setelah terlebih dahulu diolah dan dimasak. Sedangkan yang termasuk jajanan tradisional adalah makanan yang sejak dahulu telah dikembangkan pada suatu daerah masyarakat tertentu. Jajanan tradisional merupakan cita rasa kuliner warisan budaya yang unik dan sering terlupakan namun sebenarnya cukup banyak diminati. Meskipun kecil, jajanan tradisional adalah bagian dari atribut tradisi bangsa Indonesia yang perlu dijaga dan dilestarikan (Winarno, 2006:7). Di era kemajuan teknologi informasi saat ini peranan jajanan tradisional sudah mulai tergantikan dengan berbagai macam makanan dengan model baru, terlihat dengan munculnya jajanan yang mudah disajikan dan dibuat secara instan. Setiap kota di Indonesia memiliki jajanan tradisional khas dari daerahnya masing-masing, tidak terkecuali dengan Kota Probolinggo.

Probolinggo merupakan daerah yang berada di Jawa Timur, Indonesia. Terletak 100 km sebelah tenggara Surabaya dan berbatasan dengan selat Madura di sebelah utara serta kabupaten Probolinggo di sebelah timur. Masyarakat Kota Probolinggo jika dilihat dari sosial budaya terdahulu sebagian besar adalah petani dan nelayan. Kekayaan alam yang melimpah menjadikan kota Probolinggo sebagai kota yang dikenal dengan kota mangga dan anggur (Siti Hasanah, 2020). Kekayaan mangga dan anggur yang ada di Kota Probolinggo diolah menjadi sumber penghasilan masyarakat sekitar untuk dijadikan buah tangan khas Kota Probolinggo. Namun seiring berkembangnya zaman, tanpa mengetahui nilai kebudayaannya buah tangan tersebut perlahan mulai menghilang dan tergantikan dengan jajanan modern ataupun *fastfood* yang lebih menarik perhatian.

Sebelum perancangan dilakukan, penulis sudah melakukan proses wawancara ke beberapa anak-anak asli Kota Probolinggo untuk

mendapatkan data pasti terkait perancangan buku ini. Berdasarkan hasil dari jawaban yang sudah didapatkan hanya beberapa saja yang mengetahui jajanan tradisional khas Kota Probolinggo dan selebihnya tidak. Padahal pengetahuan ini cukup penting untuk mengenalkan dan melestarikan jajanan tradisional khas kota sendiri. Mengingat kondisi jajanan tradisional yang sudah mulai terlupakan, perlu adanya media yang dapat memuat informasi lengkap mengenai jajanan tradisional yang ada di Kota Probolinggo. Media buku ilustrasi dipilih karena anak-anak lebih minat membaca buku dengan banyak penyajian ilustrasi didalamnya. semi *Abstract art* akan cocok menjadi gaya ilustrasi dari perancangan buku ini karena bentuk yang dibuat sangat mirip dengan ciri khas tersendiri. Dengan mengenalkan berbagai jenis jajanan tradisional yang ada di Kota Probolinggo melalui media yang menarik dan bisa diterima oleh semua kalangan khususnya anak-anak masa usia 6-12 tahun. Usia tersebut dipilih karena meliputi usia awal masa rendah hingga usia akhir masa tinggi. Jadi, Dalam rentang usia tersebut anak sudah memiliki gaya dan karakteristik belajar yang berbeda. Untuk itu, perlu strategi dalam menentukan cara dan media belajar yang tepat.

Berdasarkan latar belakang permasalahan rumusan masalah didapat sebagai berikut: bagaimana konsep perancangan buku ilustrasi mengenal jajanan khas kota Probolinggo sebagai media edukasi anak usia 6-12 tahun? Bagaimana proses perancangan buku ilustrasi mengenal jajanan khas kota Probolinggo sebagai media edukasi anak usia 6-12 tahun? Bagaimana bentuk visual yang cocok untuk perancangan buku ilustrasi ini? Adapun tujuan perancangan ialah mendeskripsikan secara jelas konsep dari buku “Ayo Mengenal 6 Jajanan Khas Kota Probolinggo” dan menjelaskan proses perancangan. Hasil perancangan berupa buku cetak sebagai media untuk memberikan edukasi dan informasi serta mampu meningkatkan kemampuan dan minat baca pada anak.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Menurut Sugianto (2015), metode kualitatif ini bersifat deskriptif dan biasanya menggunakan analisis

dengan pendekatan induktif. Data diperoleh melalui teknik pengumpulan berupa wawancara, observasi, dokumentasi dan studi literatur. Sumber data primer diperoleh melalui proses tanya jawab dengan narasumber sebagai subjek penelitian. Narasumber tersebut adalah salah satu tokoh masyarakat yang mengolah jajanan khas Kota Probolinggo bernama ibu Salamah. Dari hasil wawancara diperoleh data yaitu perihal penjelasan singkat dan proses pembuatannya. Sedangkan observasi dilakukan dengan cara mengamati langsung ke beberapa tempat oleh-oleh khas Kota Probolinggo pada tanggal 23 – 25 Mei 2021. Sedangkan data sekunder diperoleh dari kepustakaan dan internet.

Objek penelitian merupakan hal yang wajib ditentukan penulis dalam melakukan penelitian dan proses memperoleh data. Objek penelitian yang dipilih yaitu 6 jajanan khas Kota Probolinggo yang diantaranya adalah Proltape, Sirup Mangrove, Keripik Jahe, Kerupuk Ikan Tenggiri, Manisan Tomat dan Ketan Kratok. Terpilihnya 6 jajanan tersebut sebagai objek penelitian juga berdasarkan minat masyarakat terhadap pembuatan dan pengolahannya. Dimana penjualan 6 jenis jajanan tersebutlah yang paling laku dipasaran.

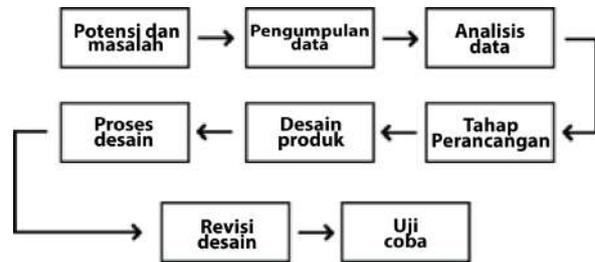
Teknik Analisis Data

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 dalam buku ilustrasi ini? (*why*) Mengapa perlu dibuat perancangan buku ilustrasi ini? (*who*) siapa target audience buku ilustrasi ini? (*where*) Dimana hasil hasil perancangan buku ilustrasi ini akan dipublikasikan? (*when*) Kapan buku ilustrasi ini perlu dipasarkan? (*How*) Bagaimana proses perancangan buku ilustrasi ini?

Proses perancangan

Agar dalam pengerjaan perancangan buku ilustrasi mengenal jajanan khas Kota Probolinggo sebagai media edukasi anak usia 6-12 tahun ini terlaksana dengan baik, perlu adanya langkah-langkah atau tahapan dalam proses perancangan

ini. Maka dibuatlah alur perancangan sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan alur perancangan (Sumber: Shellika firdhiana, 2021)

KERANGKA TEORETIK

Sebagai referensi penelitian yang baru telah ada penelitian terdahulu yang relevan sebagai acuan perancangan buku ilustrasi ini yaitu referensi pertama disusun oleh mahasiswa desain komunikasi visual, Stikom Surabaya yang bernama Rizki Ardyanti Putri tahun 2015 yang berjudul “Jajan pasar pertamaku”. Dengan menggunakan metode kualitatif dengan sumber data observasi, wawancara, studi Pustaka, dokumentasi dan *focus group discussion*. Yang mana tujuan dari penelitian tersebut adalah memahami dan mengenalkan jajanan tradisional kepada anak-anak ke dalam bentuk karakter visual yang manis. Dengan harapan hasil dapat memberikan manfaat edukasi pada anak-anak.

Penelitian kedua dilakukan oleh mahasiswa jurusan desain komunikasi visual di Institut Seni Indonesia, Yogyakarta. Bernama Inas Fathiya Fidini pada tahun 2021 yang berjudul “Kuliner Khas Kota Seriubu Sungai, Banjarmasin” dengan menggunakan metode analisis data yang diambil secara kualitatif melalui metode 5W dan 1H dengan sumber data dari studi literatur dan wawancara. Selain menggunakan media utama buku terdapat juga media pendukung sebagai media promosi berupa poster, *tote bag*, brosur, *marchandise* dan media social sehingga mendapatkan audiens yang lebih luas. Buku ilustrasi ini dirancang agar dapat mengenalkan pembaca mengenai kuliner Khas Banjarmasin.

Perbedaan dari dua penelitian diatas dengan perancangan yang akan dilakukan adalah tema konten buku ilustrasi. Pada penelitian pertama menggunakan tema *jajanan* yang tidak mengangkat jajanan khas dari satu daerah saja.

Untuk perbedaan penelitian kedua adalah dari segi media yang digunakan dan target audiencenya.

Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi merupakan salah satu dari sekian banyak jenis buku, menurut *Stewing* (1980:57) buku bergambar dimaksudkan untuk mendorong kearah apresiasi dan kecintaan terhadap buku. Selain ceritanya secara verbal harus menarik, buku juga harus mengandung unsur visual sehingga dapat menyampaikan pesan lebih untuk para pembaca. Sedangkan menurut *Lawrence Zeegen* (2009:24) pada buku ilustrasi, kita belajar untuk memecahkan kode gambar dari usia dini dan mendapatkan peran formatif yang dimainkan oleh anak-anak dalam pendidikan visual dengan adanya informasi melalui pesan yang mereka bawa dengan gaya belajar yang terbagi menjadi tiga tipe, yaitu *visual learner* (belajar visual), *auditory learner* (belajar auditif), dan *tactical learner* (gaya belajar kinestetik). *Visual learner* merupakan suatu gaya belajar yang mengemas gagasan, konsep, data, dan informasi lainnya dalam bentuk gambar dan teknik. Siswa memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap segala sesuatu yang berkaitan dengan gambar, grafik, grafis organisatoris (jaring, peta konsep, dan ide peta), plot, serta ilustrasi visual lainnya. Dalam meningkatkan keterampilan berpikir dan belajar, beberapa teknik yang digunakan dalam belajar visual lebih mengedepankan peran penting organ mata yang berfungsi sebagai pengelihatan (visual) (*Rusman*, 2017:105).

Buku ilustrasi sebagai media edukasi dipilih sebagai cara dan media pembelajaran bagi anak dengan gaya belajar visual atau *visual learning*. *Ifandi, Utama & Siswanto* (2015) mendefinisikan buku ilustrasi sebagai buku yang menampilkan hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik *drawing*, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Buku ilustrasi yang baik yaitu yang mengajarkan tentang sebab-akibat, panduan moral bagi emosi anak, membedakan mana yang baik dan buruk, serta yang benar dan salah. Ilustrasi yang dihadirkan akan menjadi menarik karena aspek imajinasi dan eksplorasi visual menjadi sesuatu yang penting untuk

menumbuhkan ketertarikan anak akan naskah yang di komunikasikan dalam buku tersebut. Selain itu nilai penting dari proses edukasi akan tersampaikan secara maksimal lewat imajinasi visual yang kreatif. Pada buku ilustrasi anak, visual naratif dihadirkan agar komunikasi edukasi yang ingin disampaikan kepada anak relatif mudah dan cepat dicerna. Menerjemahkan konsep yang mendidik, sehingga anak sebagai audiens merasa senang dan sekaligus terhibur dengan alur yang di sampaikan. (*Maharsi*, 2018:50).

Ilustrasi

Sebuah gambar dwi matra yang berbentuk naskah hidup, indah, sekaligus jelas dengan berwujud gambar coretan tangan, foto diagram, maupun grafik yang bisa kita sebut sebagai ilustrasi, menurut *Wibowo* (2018:50). Dengan tujuan utama ilustrasi yang mampu mempengaruhi hingga memprovokasi penontonnya melalui sebuah naskah ilustrasi yang ditulis. *Maharsi* (2018:3). Berdasarkan kedua kutipan tersebut, ilustrasi merupakan sebuah naskah yang hidup dengan memiliki wujud bentuk dan mampu mempengaruhi hingga memprovokasi para penontonnya.

Warna

Menurut *Supriyono* (2010:58), warna merupakan bagian dari unsur terpenting dalam sebuah objek desain karena memiliki kekuatan yang mempengaruhi citra orang saat melihatnya dan mampu memberikan respon secara psikologi disetiap warnannya. Sedangkan menurut *Rustan* (2009:72), warna memainkan peran yang besar dalam mengambil sebuah keputusan saat membeli sebuah barang. Jadi bisa dipahami jika warna merupakan unsur terpenting dalam sebuah objek desain dengan memiliki peranan besar dalam mengambil sebuah keputusan seseorang terhadap sekitar.

Layout

Menurut *Rustan* (2008:10), tata letak dari elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep yang dibawahnya bisa disebut dengan layout. Sedangkan menurut *Kusrianto* (2007:227), desain layout memiliki bagian dari sebuah rancangan dengan peranan terpenting yang memiliki 5

prinsip utama didalamnya, yaitu proporsi, keseimbangan, kontras, irama dan kesatuan. Sehingga pada desain tersebut lebih tertata secara visual dan menunjang adanya sebuah hasil.

Jajanan Tradisional

Menurut kamus besar bahasa Indonesia jajanan tradisional adalah sebuah kudapan atau panganan yang dijual dipasar. Dibuat secara manual dengan menggunakan tangan yang biasanya tidak bisa bertahan lama karena bahan yang digunakan tidak menggunakan campuran bahan pengawet apapun, sehingga aman dan sehat untuk dikonsumsi oleh siapapun. Jajanan tradisional di Indonesia memiliki banyak sekali variasi, keanekaragaman variasi tersebut merupakan komponen penting dalam pusaka kuliner yang ada di setiap daerahnya. Bukan hanya karena jajanan itu enak dan memiliki warna yang unik, melainkan juga jajanan tradisional sarat akan unsur simbolisme. Namun dari waktu ke waktu peminat jajanan tradisional semakin memudar dan susah untuk dijumpai kembali (Alamsyah, 2006:7).

Teori Perkembangan Anak usia 6-12 Tahun

Menurut kawuryan (2018:47) Psikologi anak dengan usia 6-12 tahun terbagi menjadi dua, yaitu usia masa rendah 6-8 tahun dan usia masa tinggi 9-12 tahun. Pada usia rendah anak memiliki karakteristik yang mampu mengontrol keseimbangan dan belajar mengenal hal benar atau salah. Perkembangan ini ditunjukkan dalam melakukan minat terhadap angka dan tulisan, cepat mengingat kata, pengelompokan objek, senang berbicara, dan memahami sebab akibat. Sedangkan pada masa usia tinggi, anak sudah bisa berpikir secara kritis, dapat mengenal hubungan antara waktu, tempat, dan sebab akibat

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 Kota Probolinggo untuk anak usia 6-12 tahun. Tujuan perancangan buku ilustrasi untuk menyampaikan informasi mengenai 6 jajanan tradisional khas Kota Probolinggo. Target

perancangan buku ini untuk anak usia 6-12 tahun yang suka membaca buku ilustrasi bergambar dari wilayah Kota Probolinggo. Karena dari hasil data penelitian masih minim anak-anak yang mengenal jajanan khas Kota Probolinggo. Untuk hasil pemaparan dari teknis analisis data 5W+1H yaitu sebagai berikut :

1) Buku ini memuat visual dengan karakter dari bentuk 6 jajanan tradisional kota Probolinggo yang dikemas secara tersusun. Pada penyusunan buku ilustrasi ini memiliki 3 pokok pembahasan disetiap jajanannya, yaitu pembahasan perihal penjelasan singkat, manfaat dan bagaimana proses pembuatan dari 6 jajanan khas Kota Probolinggo yang diantaranya proltape, ketan kratok, manisan tomat, sirup mangrove, keripik jahe dan kerupuk ikan tenggiri.

2) Tujuan perancangan buku ilustrasi ini untuk mengenalkan anak-anak tentang jajanan khas Kota Probolinggo.

3) Pada konsep perancangan di penelitian ini akan berfokus kepada satu target, yaitu anak berusia 6-12 tahun dengan penjelasan target sebagai berikut: anak yang berumur 6-8 tahun akan mampu mengenali dan mengetahui nama beserta gambar dari bentuk jajanan tradisional yang ditampilkan pada buku ilustrasi tersebut. Sedangkan anak yang berumur 9-12 tahun akan mampu untuk mulai berfikir kritis mengenai deskripsi dan fakta menarik dari jajanan tradisional yang juga ditampilkan dalam buku ilustrasi tersebut. Dengan kata lain, buku ini dirancang secara fleksibel agar mudah dipahami anak-anak dengan usia 6-12 tahun.

4) Hasil perancangan buku ilustrasi ini akan dijual di beberapa toko buku dan menjadi arsip Kota Probolinggo.

5) Buku ini siap dipasarkan ketika sudah selesai cetak dan siap untuk diedarkan.

6) Proses perancangan buku ini diawali dengan observasi kemudian pengambilan dokumentasi hingga masuk ke proses sketsa, pewarnaan lalu layout sampai ke tahap final desain.

Program Kreatif

Tema Desain

Perancangan buku ilustrasi ini bertemakan pengenalan jajanan tradisional khas Kota Probolinggo untuk anak usia 6-12 tahun. Di dalam buku ilustrasi ini memuat informasi tentang

penjelasan, manfaat dan proses pembuatan jajanan tradisional khas Probolinggo dengan sedikit permainan di dalamnya. Tujuan penambahan permainan di dalam buku untuk mengajarkan keterampilan mengingat anak-anak dari sebuah gambar dan kata-kata yang berirama sehingga dapat mengembangkan keterampilan kognitif lainnya. Bentuk verbal dari buku “Yuk Mengenal 6 Jajanan Khas kota Probolinggo” ini disampaikan dengan bahasa anak-anak menggunakan bahasa yang lugas, sederhana, dengan kalimat yang tidak terlalu panjang, gaya bahasa demikian dipilih agar informasi dan pesan di dalam buku mudah untuk dipahami. yang mudah dipahami secara singkat dan jelas. Untuk visual buku ini ditampilkan dalam bentuk *Abstract-art*, *abstract-art* adalah sebuah gambar seni yang dibuat secara mudah tetapi masih mempunyai ciri-ciri dari bentuk yang digambarkan. dengan bagian garis yang dibuat secara bebas dan menggunakan kreasi baru tanpa meniru objek nyata.

Bentuk pesan visual

Visual dalam buku perancangan ini dibuat memiliki pesan tersendiri. Menampilkan karakter anak-anak dengan posisi dan ekspresi yang beragam. Hal tersebut dilakukan agar minat baca anak-anak semakin tinggi hanya dengan bentuk visual yang disajikan.

Bentuk pesan verbal

Penyajian tatanan bahasa yang tersusun secara lugas dan sederhana mampu membantu para audiens untuk mencerna pesan verbal yang ada didalam buku ilustrasi ini. Pesan yang terkandung berkaitan dengan penjelasan, manfaat dan bagaimana proses pembuatan dari ke 6 jajanan dalam buku ilustrasi tersebut.

Konsep Desain

Konsep kreatif perancangan buku ini mengusung gaya ilustrasi dengan teknik digital yang menggunakan *brush* bertekstur dibentuk *semi abstract art* dengan bagian garis yang dibuat secara bebas dan menggunakan kreasi baru tanpa meniru objek nyata. Karena anak-anak lebih suka terhadap gambar yang sederhana dan agar lebih mudah menyimpan ingatan dari penyampaian

maksud gambar tersebut. Dalam perancangan buku ini menggunakan objek penyampaian atau kebahasaan yang lugas, sederhana, dengan kalimat yang tidak terlalu panjang, gaya bahasa demikian dipilih agar informasi dan pesan di dalam buku mudah untuk dipahami. Penggunaan jenis font masuk ke dalam jenis *script* dengan 2 tipe. Untuk cover depan memakai *Happy chicken font*. Sedangkan untuk bagian isi menggunakan kombinasi antara *Happy chicken font* dan *KG Red Hands*. Di cover depan menampilkan karakter 2 anak anak dan ditambah dengan gambar ilustrasi aneka jajanan tradisional khas Kota Probolinggo. Tipe huruf yang diterapkan di dalam buku sebagai berikut :

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890
HAPPY CHIKEN FONT

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
KG Red Hands

Layout

Axial layout merupakan tata letak yang memiliki tampilan visual yang kuat ditengah halaman dengan tampilan elemen pendukung. Biasanya pada gambar atau tulisan pendukung yang berhubungan dengan tampilan di tengah halaman sebagai titik pusat disetiap halamannya. Judul demikian dipilih dengan berawalan kata ‘ayo’ dengan harapan agar anak-anak dapat tertarik untuk mengenal jajanan tradisional khas kota Probolinggo menggunakan media berbentuk buku ilustrasi.

teknik visualisasi yang dipilih dalam perancangan buku ilustrasi ini adalah teknik digital ilustrasi yang menggunakan *brush* bertekstur bergaya *semi abstract art* dengan bagian garis yang dibuat secara bebas dan menggunakan kreasi baru tanpa meniru objek nyata. Karena anak-anak lebih suka terhadap gambar yang sederhana dan agar lebih mudah menyimpan ingatan dari penyampaian maksud gambar tersebut.

Warna

Karakteristik pada anak usia 6-12 tahun mengacu pada sifat yang aktif dan ceria warna yang digunakan dalam buku ilustrasi ini menggunakan warna primer (*primary colors*) yang terdiri dari warna merah, kuning dan biru. Serta warna sekunder (*secondary colors*) yang merupakan campuran dari 2 warna primer dengan detail warna seperti :



Gambar 2. Palette warna (Sumber: Shellika firdhiana, 2021)

Media Promosi

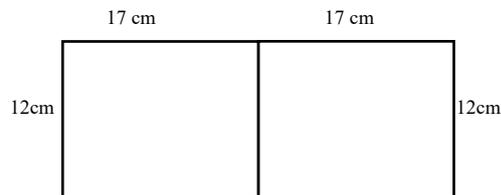
Sebagai mendukung adanya perancangan ini, media promosi dilakukan untuk mengenalkan dan meningkatkan penjualan untuk perancangan buku ilustrasi ini. Diantaranya: berupa poster, *tote bag*, brosur, *marchandise* dan media social sehingga mendapatkan audiens yang lebih luas.

Budgeting

Perancangan buku ilustrasi mengenal jajanan khas Kota Probolinggo ini menghabiskan biaya Rp.78.000/pcs dengan di jilid *Hardcover*. Sehingga perkiraan dalam penjualan buku ini nantinya akan di bandrol harga Rp.99.000/pcs. Adapun spesifikasi karya :

- Jenis buku : Buku Ilustrasi
- Dimensi Buku : 17 cm x 12cm
- Jumlah halaman : 30 halaman
- Gramatur isi buku : 100 gram
- Gramatur Cover : 220 gram
- Finishing : jilid *hard cover* dengan laminasi *doff*

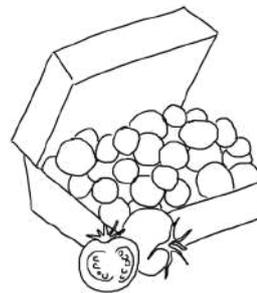
Buku ilustrasi dibuat dengan ukuran 17 cm x 12 cm agar mempermudah anak-anak supaya lebih nyaman saat membacanya.



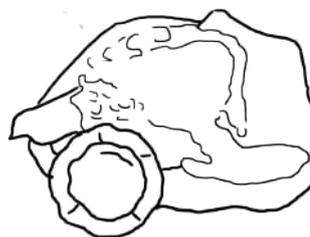
Gambar 9. Ukuran buku (Sumber: Shellika firdhiana, 2021)

Proses Perancangan Pembuatan Sketsa

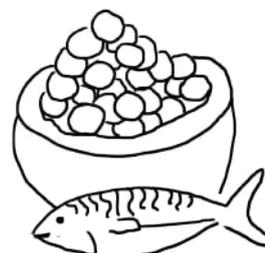
Tahap awal perancangan yaitu membuat sketsa ilustrasi berupa outline di *Adobe Illustrator CS6*.



Gambar 3. Sketsa Manisan tomat (Sumber: Shellika Firdhiana, 2021)



Gambar 4. Sketsa Ketan Kratok (Sumber: Shellika Firdhiana, 2021)



Gambar 5. Sketsa Kerupuk Ikan Tenggiri (Sumber: Shellika Firdhiana, 2021)

Pewarnaan

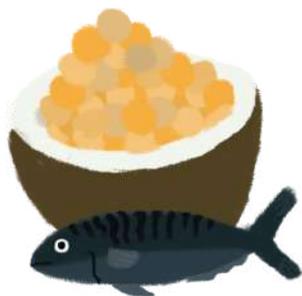
Tahapan selanjutnya yaitu proses *coloring* atau pewarnaan di setiap elemen visual makanan menggunakan *Adobe Illustrator CS6*.



Gambar 6. Hasil Pewarnaan Manisan tomat (Sumber: Shellika Firdhiana, 2021)



Gambar 7. Hasil Pewarnaan Ketan Kratok (Sumber: Shellika Firdhiana, 2021)



Gambar 8. Hasil Pewarnaan Kerupuk Ikan Tenggiri (Sumber: Shellika Firdhiana, 2021)

Final Desain

1. Cover

Desain sampul bagian depan menampilkan karakter 2 orang anak yang sedang tersenyum

memandang 6 jajanan tradisional khas Kota Probolinggo.



Gambar 10. Cover Depan (Sumber: Shellika firdhiana, 2021)

2. Halaman Pembatas 1

Halaman ini dijadikan sebagai pembatas setiap jenis jajanan tradisional. meskipun hanya secara visual, pembatas pertama ini bisa mengajak para audiens untuk berinteraksi dengan cara menebak jajanan apa yang akan dibahas pada halaman selanjutnya



Gambar 11. Halaman Pembatas 1 (Sumber: Shellika firdhiana, 2021)

3. Halaman Pembatas 2

Halaman pembatas kedua ini, menampilkan ilustrasi penuh dengan *headline* ukuran yang cukup besar dibagian kanan halaman. Menampilkan karakter yang mewakili jajanan dari pembahasan di halaman tersebut.



Gambar 12. Halaman Pembatas 2 (Sumber: Shellika firdhiana, 2021)

4. Bagian isi

Di halaman 5 menggambarkan seorang anak yang menyelamkan kepalanya ke dalam air untuk melihat ikan tenggiri yang sedang berenang, sedangkan di halaman 6 yang visualnya dibuat secara menyambung menampilkan informasi tentang penjelasan kerupuk ikan tenggiri.



Gambar 13. Tampilan halaman 5 dan 6 (Sumber: Shellika firdhiana, 2021)

Di halaman 27 menampilkan informasi tentang manfaat apa saja yang terkandung di dalam jahe. sedangkan di halaman 28 menampilkan ilustrasi seorang anak yang tengah menunjuk bagian atas dengan banyak jahe dibelakangnya.



Gambar 14. Tampilan halaman 27 dan 28 (Sumber: Shellika firdhiana, 2021)

Di halaman 39 menggambarkan ilustrasi dari jajanan manis tomat dan sedikit headline. sedangkan di halaman 40 menampilkan informasi

bagaimana proses pembuatan dari manis tomat tersebut.



Gambar 15. Tampilan halaman 39 dan 40 (Sumber: Shellika firdhiana, 2021)



Gambar 16. Hasil Akhir dan Mockup (Sumber: Shellika firdhiana, 2021)

Pembahasan dan Uji Coba

Uji coba dilakukan pada tanggal 12 juli 2021 di perumahan sumber taman Kota Probolinggo. Kepada 4 orang anak anak. Abdiano 6 tahun, Ahmad Awafi 8 tahun, Zila 9 tahun dan Defina 12 tahun.

Uji coba yang pertama dilakukan oleh target audiens berusia 6 tahun bernama Abdiano Jaufan Al-Ghiffari yang sedang bersekolah di Sekolah Dasar Negeri Sukoharjo 1. Target audiens adalah seorang siswa yang baru saja masuk sekolah dasar. Menurutnya, gambar yang ditampilkan sangat bagus dan menyita perhatiannya. Buku perihal jajanan tradisional ini merupakan buku pertama dengan banyak visual yang belum pernah ia baca sebelumnya.

Uji coba yang kedua dilakukan oleh target audiens berusia 8 tahun bernama Abdan Awafi yang sedang bersekolah di Sekolah Dasar Negeri Mangunharjo. Menurutnya, buku ilustrasi ini ukurannya terlalu kecil. Tapi untuk isi dari

buku ilustrasinya sudah sangat bagus dan mudah untuk dimengerti. Warna-warna dalam buku juga sangat beragam membuat anak semakin tertarik untuk membaca.

Uji coba yang ketiga dilakukan oleh target audiens berusia 9 tahun bernama Lailuna Azila yang sedang bersekolah di Sekolah Dasar Negeri Sukoharjo 4. Menurutnya, buku ilustrasi dengan tampilan gambar yang banyak adalah buku yang paling ia sukai. Salah satunya buku ilustrasi ini. Buku dengan pembahasan jajanan tradisional menarik perhatian darinya, terlihat pada saat bagian “bagaimana cara membuatnya?” ia menunjukkan mimik wajah yang sangat gembira. Terakhir, ia juga memberikan masukan untuk menambahkan jajanan lain dalam buku ini agar ia bisa mengetahui lebih banyak jajanan tradisional lainnya.

Uji coba yang terakhir dilakukan oleh target audiens berusia 12 tahun bernama Defina Sima Ardiyani yang sedang bersekolah di Sekolah menengah pertama negeri 2 kota Probolinggo. Menurutnya, jajanan tradisional adalah topik yang menarik untuk dipelajari karena ia mengaku banyak sekali jajanan tradisional yang belum ia ketahui. Buku ilustrasi sangat menarik untuk dibaca, karena mudah diserap dan diimplementasikan. Penempatan kombinasi warna antara terang dan gelap juga sudah menyesuaikan. Dari ke empat uji coba yang telah dilakukan, hal yang membuat mereka bersemangat untuk membaca buku berawal dari pemilihan judul dan bentuk visual yang sesuai dengan daya tarik mereka. Semakin menarik judul dan bentuk visual yang disajikan, semakin tinggi keinginan atau minat bacanya. juga membuat anak-anak semakin ingin tau jajanan tradisional apa saja yang masih ada di kota Probolinggo.

SIMPULAN DAN SARAN

Buku Ilustrasi mengenal jajanan tradisional khas kota Probolinggo sebagai media edukasi untuk anak usia 6-12 tahun ini, dalam bentuk buku ilustrasi dengan tujuan agar anak mampu mengenal dan memahami jajanan yang harus tetap dilestarikan keberadaannya. Berlatarkan visual dengan suasana yang sesuai dengan topik pembahasan disetiap jajanannya, Buku ilustrasi yang digunakan berisi 6 jenis jajanan tradisional,

yaitu Proltape, Sirup mangrove, Keripik Jahe, Kerupuk Ikan Tenggiri, Manisan tomat dan Ketan Kratok. Informasi yang ditampilkan dari setiap jajanan berupa informasi singkat, manfaat dan bagaimana cara membuatnya. Dibuat dengan Teknik Digital Ilustrasi bergaya *semi-abstract art* yang bertekstur dilengkapi dengan desain yang menarik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan informasi kepada akademisi maupun praktisi, agar dapat mengembangkan karya ataupun luaran dengan bentuk lain, demi membantu upaya pelestarian jajanan khas kota Probolinggo.

Setelah melakukan proses perancangan pada perancangan ini, penulis memiliki saran yang berguna untuk para peneliti yang melakukan penelitian serupa di masa yang akan datang: bagi para peneliti, diharapkan dapat melakukan tahap observasi, wawancara, studi dokumentasi dan studi literatur secara lebih mendalam, agar informasi yang didapatkan juga semakin maksimal. Selain itu, proses validasi dan uji coba juga harus melibatkan kuantitas target audiens yang lebih banyak agar hasil yang diperoleh juga semakin valid dan akurat.

REFERENSI

- Alamsyah, Yuyun. 2006. Warisan kuliner nusantara kue basah dan jajan pasar. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hasanah, Siti. 2020. 10 oleh-oleh khas kota Probolinggo. Diakses dari <https://keluyuran.com/oleh-oleh-khas-probolinggo/> pada 17 maret 2021 pukul 17.02.
- Ifandi, R. A., Utama, J., & Siswanto. 2015. Perancangan buku ilustrasi untuk menginformasikan cara menjaga kebersihan alat indera dengan benar. Bandung: universitas Telkom.
- Kawuryan, S. P. karakteristik siswa SD kelas rendah dan pembelajarannya.
- Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar desain komunikasi visual. Yogyakarta: Andi Offset.
- M, Rusman. 2017. Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses Pendidikan. Jakarta selatan.
- Maharsi, I. 2018. Ilustrasi. In Ilustrasi (p. 50). Yogyakarta.

- Rustan, SURIANTO. 2008. Layout dasar dan penerapannya. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Stewing, J. W. 1980. Children and literature Chicago: McNally College Publising Company.
- Sugiarto, E. 2015. Menyusun Proposal penelitian kualitatif skripsi dan tesis. In E. Sugiarto, Yogyakarta: Suaka media.
- Supriyono, R. 2010. Desain komunikasi visual teori dan aplikasi. In R. Supriyono, Yogyakarta: Andi.
- Winarno, FG. 2006. *Prosiding Widya Karya Nasional Khasiat Makanan Tradisional*. Jakarta: Kantor Menteri Negara Urusan Pangan Republik Indonesia.
- Zeegen, Lawrence. 2009. What is illustration Switzerland: Roto Vision SA.