

BAB IV

PEMBAHASAN

Pembahasan pada bab ini lebih difokuskan pada metode yang digunakan dalam perancangan karya, seperti menjelaskan hasil analisis data, analisis SWOT, STP, *keyword* serta strategi kreatif lainnya dalam perancangan buku ilustrasi karakter jajanan tradisional khas surabaya dengan teknik vektor guna meningkatkan minat anak pada produk lokal.

4.1 Hasil dan Analisis Data

Wawancara merupakan percakapan dengan maksud-maksud tertentu yang diucapkan oleh peneliti dan berhadapan langsung dengan narasumber untuk mendapatkan informasi secara lisan dengan tujuan untuk mendapatkan data yang dapat menjelaskan permasalahan penelitian, serta dapat membantu dalam penyelesaian proses perancangan tugas akhir. Wawancara ditujukan pada E. Sumarsih, beliau adalah pelaku jajanan tradisional dari tahun 1980 hingga sekarang.

Wawancara dilakukan pada tanggal 20 April 2016. E. Sumarsih mengatakan bahwa saat ini jajanan tradisional kurang mendapatkan perhatian dari kalangan anak-anak khususnya yang berumur 7 – 11 tahun, akan tetapi jajanan tradisional masih eksis hingga sekarang. Seharusnya, jajanan tradisional wajib dilestarikan sampai saat ini oleh generasi muda karena jajanan tradisional merupakan salah satu warisan budaya dari nenek moyang kita. Salah satu faktor

penyebab kurangnya perhatian jajanan tradisional dikalangan anak-anak adalah jajanan *modern (snack)* yang lebih memiliki macam-macam cara promosi, padahal jika dilihat dari gizinya jajanan tradisional jelas lebih baik untuk anak-anak karena menggunakan bahan-bahan tradisional dan alami.

E. Sumarsih mengatakan bahwa kurangnya anak muda kreatif yang berani untuk mengangkat atau mem-*branding* jajanan tradisional ke era sekarang agar dapat bersaing dengan jajanan *modern*. Anak-anak usia dini memerlukan sesuatu yang kreatif untuk menarik perhatiannya. “*Saya merasa kalau anak-anak kurang tertarik dengan tampilan jajanan tradisional yang cenderung kuno.*” kata E. Sumarsih. Produk lokal memang jarang dilirik oleh banyak orang khususnya anak-anak, mereka tidak sadar bahwa produk lokal kaya akan nilai budaya yang harus di lestarikan.

E. Sumarsih menjelaskan bahwa orang tua juga merupakan salah satu faktor penting penyebab kurangnya ketertarikan anak-anak terhadap jajanan tradisional. Orang tua cenderung menuruti kemauan anaknya untuk mengonsumsi jajanan *modern (snack)* tanpa mau memperkenalkan jajanan tradisional, seharusnya sebagai orang tua harus membantu melestarikan jajanan tradisional ke kalangan anak-anak. Selain menjadi warisan budaya jajanan tradisional juga memiliki tingkat gizi yang jauh lebih baik daripada jajanan *modern (snack)* jika dikonsumsi oleh anak-anak. Kesehatan anak-anak perlu dijaga sejak usia dini, jajanan *modern (snack)* kurang baik untuk dikonsumsi karena rata-rata menggunakan bahan pengawet yang dapat membahayakan tubuh.

E. Sumarsih mengatakan bahwa banyak sekali terdapat jajanan tradisional yang ada di Surabaya, namun memiliki asal usul atau pengaruh dari daerah luar Surabaya. Jajanan tradisional khas Surabaya yang memiliki paling sedikit pengaruh dari daerah lain diantaranya; cara bikang, onde-onde, cucur, kue lumpur, perut ayam, kue jongkong, dan bongko mentho. Ibu Sumarsih menjelaskan resep serta ciri khas beberapa jajanan tradisional yang akan dijadikan objek oleh peneliti, diantaranya sebagai berikut.

Cara Bikang merupakan jajanan tradisional khas daerah peneleh yang secara turun-temurun terus dilestarikan hingga saat ini. Cara bikang memiliki bentuk dan tekstur yang unik. Kue ini berbentuk bundar dan sekilas teksturnya tampak seperti sarang semut. Warna dari kue ini juga menarik, ditampilkan dengan warna coklat dan hijau yang berpadu dengan warna putihnya santan, pewarna yang digunakan adalah pewarna alami. Bahan utama untuk membuat cara bikang adalah; tepung beras, tepung terigu, santan kelapa, gula pasir, garam halus, dan pewarna alami. Ciri khas dari cara bikang adalah kenyal, rasanya manis dan memiliki berbagai macam varian warna.

Kue Jongkong sebenarnya adalah variasi dari kue lapis beras dengan keunikannya yang paling utama adalah penggunaan air abu merang, dimana abu merangnya berasal dari hasil tumbuhan merang bakar. Penggunaan air abu merang ini memberikan aroma serta tekstur kue jongkong Surabaya yang khas dan jarang ditemukan pada kue tradisional nusantara lainnya. Ciri khas kue jongkong Surabaya adalah lapisan-lapisan kuenya terdiri dari dua warna yaitu warna hijau dan warna hitam. Warna hijau berasal dari warna air daun suji pandan sedangkan

warna hitam berasal dari warna air abu merang, rasanya manis serta kenyal. Bahan utama yang digunakan untuk membuat kue jongkong adalah tepung beras, tepung kani, gula pasir, garam, santan, air daun suji pandan dan air abu merang.

Kue cucur merupakan jajanan tradisional yang memiliki sedikit pengaruh dari budaya betawi, kue cucur termasuk salah satu jajanan tradisional yang sangat diminati oleh masyarakat Surabaya. Kue cucur ini berbentuk bundar dan berwarna coklat. Bahan utama untuk membuat kue cucur ini adalah gula merah, gula pasir, daun pandan, tepung beras, tepung terigu dan garam. Ciri khas kue cucur ini terdapat pada permukaan kue yang berserat dan pinggirnya yang keriting, selain itu bentuknya sedikit mirip dengan cara bikang, rasanya manis, pada bagian tengah terasa lunak sedangkan pada bagian pinggirnya cenderung lebih kering.

Menurut E. Sumarsih kue lumpur merupakan jajanan tradisional yang memiliki cita rasa tinggi, oleh karena itu hingga saat ini masih diminati oleh warga Surabaya. Ciri khas kue lumpur adalah bentuknya yang bundar, tekstur yang lembut seperti lumpur dengan aroma pandan vanili dan hiasan kismis diatasnya. Bahan dasar untuk membuat kue lumpur adalah tepung terigu, kentang, santan cair, mentega, telur, gula pasir, garam, vanili, kelapa muda, dan kismis.

Untuk melengkapi data pada penelitian ini serta membantu menyelesaikan permasalahan yang didapatkan oleh peneliti, maka akan disisipkan isi wawancara dengan Dukut Imam Widodo selaku penulis buku “MONGGO DIPUN BADHOG”. Dukut menjelaskan bahwa sejak tiga tahun yang lalu beliau dengan tim-nya sengaja *blusukan* mencari jejak jajanan dan *badhogan* khas Surabaya. Beliau sedih mengingat makanan dan budaya khas Surabaya yang

semakin terlupakan karena masyarakat Surabaya takut jika dikatakan *ndeso*. Salah satu contohnya adalah maraknya penggunaan kata “*breakfast*” dan “*lunch*” untuk sekedar gaya-gayaan di kalangan eksekutif muda Surabaya.

Dukut menjelaskan sudah jamak kiranya jika jajanan tradisional itu memang kalah populer jika dibandingkan dengan jajanan *modern (snack)* yang ada di setiap pusat pembelanjaan. Memang di tengah masyarakat Surabaya yang heterogen, jajanan tradisional agaknya mulai tersisih. Anak-anak muda di Surabaya sudah jarang yang mau makan jajanan tradisional seperti *gethuk*, *tiwul*, *lopis* atau *jenang grendhul*. Lidah mereka lebih suka menikmati *pizza*, *burger*, *spaghetti* atau makanan-makanan produk luar negeri lainnya. Sekarang ini sebagian besar makanan-makanan tempo dulu yang pernah hadir dan mengiringi perjalanan sejarah kota Surabaya telah lekang dimakan zaman yang semakin berubah. Bukan karena berbagai makanan tempo dulu itu kehilangan pembeli atau penggemar, justru karena di kota Surabaya, serbuan makanan serba cepat dan yang katanya lebih higienis semakin menggila.

Serbuan makanan yang dibarengi dengan berbagai macam iklan dan promosi di belakangnya semakin hari semakin menggiurkan masyarakat kota, serta semakin menjauhkan generasi muda akan makanan-makanan khas yang lahir dan hadir dalam perjalanan kota Surabaya.

Kesimpulan dari wawancara yaitu:

- a. Jajanan tradisional perlu dilestarikan karena merupakan salah satu warisan, selain itu juga lebih sehat daripada jajanan *modern (snack)*.

- b. Jajanan modern (snack) lebih populer dibanding jajanan tradisional karena memiliki kemasan dan tampilan yang lebih menarik.
- c. Faktor orang tua sangat berpengaruh terhadap pelestarian jajanan tradisional karena jika bukan orang tua siapa lagi yang akan mengenalkan jajanan tradisional terhadap anak-anak.
- d. Jajanan tradisional lebih bergizi dan menyehatkan bagi anak-anak karena menggunakan bahan alami dan tidak menggunakan bahan pengawet.
- e. Ada beberapa jajanan khas Surabaya yang paling sedikit memperoleh pengaruh dari daerah lain yaitu; cara bikang, onde-onde, cucur, kue lumpur, perut ayam, kue jongkong, dan bongko mentho. Peneliti mengambil 4 diantaranya yang memiliki ciri khas paling unik yaitu; cara bikang, cucur, kue jongkong, dan kue lumpur.
- f. Anak-anak muda di Surabaya sudah jarang yang mau makan jajanan tradisional seperti *gethuk*, *tiwul*, *lopis* atau *jenang grendhul*. Perlu adanya kesadaran untuk melestarikan produk lokal.

Untuk memperkuat data penelitian maka dilakukan observasi. Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung terhadap suatu objek dan melakukan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang berkaitan dengan objek pengamatan.

Observasi dilakukan di Kartiko Jajan Pasar Surabaya yang berada di Pasar Atom, Jalan Bunguran 45 pada tanggal 25 April 2016. Observasi dilakukan dengan cara pengamatan dan pencatatan secara sistematis tentang bagaimana keadaan tempat tersebut yang ramai akan pengunjung namun sepi akan adanya

anak-anak. Hasil observasi peneliti menyatakan bahwa saat tempat tersebut sedang ramai-ramainya tidak ada orang tua yang membawa anaknya untuk diperkenalkan pada jajanan tradisional dan lebih menitipkan anaknya ke pusat permainan. Ada juga orang tua yang mengajak anaknya namun anak tersebut terlihat tidak tertarik untuk mencicipi jajanan tradisional dan malah asik bermain dengan *gadget*-nya. Peneliti juga melihat tidak sedikit dari anak-anak tersebut yang menunggu orang tuanya diluar toko. Kurangnya kesadaran orang tua untuk mengenalkan jajanan tradisional kepada anak-anak menjadi kendala dalam pelestarian jajanan tradisional khas Surabaya.

Peneliti mendapati bahwa anak-anak cenderung membawa *snack* dari luar toko yang memiliki kemasan beragam dan terlihat begitu menarik daripada jajanan tradisional yang terkesan kuno. Seharusnya kita sebagai warga lokal harus melestarikan produk lokal yang sudah mulai tersisihkan, kurangnya kesadaran kita untuk menghargai produk lokal menjadi salah satu alasan jajanan *modern (snack)* lebih unggul dari pada jajanan tradisional. Peneliti juga menyadari bahwa anak-anak lebih tertarik terhadap karakter-karakter yang terdapat di kemasan *snack* tersebut. Tidak adanya larangan dari orang tua untuk mengkonsumsi jajanan *modern (snack)* semakin membuat jajanan tradisional tersisihkan.

Jajanan tradisional merupakan salah satu komponen penting dalam pusaka kuliner Indonesia, setiap daerah selalu memiliki ciri khas yang berbeda-beda. Bukan saja karena jajanan tradisional memiliki cita rasa yang tinggi, unik

bentuknya, namun juga karena jajanan tradisional sangat sarat dengan unsur simbiolisme atau perlembangan.

Kesimpulan dari observasi yang dilakukan di Kartiko Jajan Pasar Surabaya yaitu :

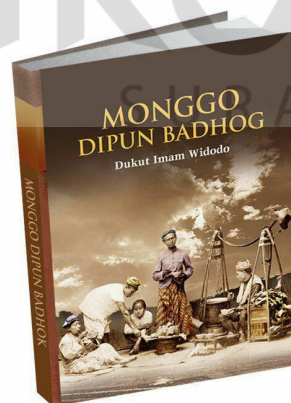
- a. Orang tua cenderung menitipkan anak-anaknya ke pusat permainan dari pada membawanya ke toko jajanan pasar Kartiko untuk memperkenalkan jajanan tradisional.
- b. Anak-anak lebih senang memainkan gadget-nya dari pada mencoba untuk mencicipi jajanan tradisional yang ada di Toko Kartiko.
- c. Kurangnya promosi kreatif, membuat anak-anak kurang tertarik untuk melihat jajanan tradisional yang berada di toko tersebut.
- d. Kurangnya kesadaran orang tua untuk mengenalkan produk lokal dan cenderung membiarkan anaknya bermain.

4.1.1 Studi Literatur

Berdasarkan hasil dari wawancara dan observasi yang dilakukan di Kartiko Jajan Pasar Surabaya yang berada di Pasar Atom Jalan Bunguran 45 pada tanggal 25 April 2016 diatas, anak-anak membutuhkan pemahaman tentang pentingnya melestarikan produk lokal yang sudah diwariskan oleh nenek moyang kita, salah satunya jajanan tradisional. Menurut Lisda (2015: 18) budaya jajan menjadi bagian dari keseharian hampir semua kelompok usia dan kelas sosial, termasuk anak usia sekolah dan golongan remaja. Dalam bukunya yang berjudul

“MONGGO DIPUN BADHOG”, Dukut Imam Widodo mengulas secara rinci bagaimana seharusnya kuliner tempo dulu harus tetap ada dan eksis di jaman yang sudah *modern* ini. Buku ini membantu peneliti menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang didapatkan untuk merancangan buku ilustrasi karakter jajanan tradisional khas surabaya dengan teknik vektor guna meningkatkan minat anak pada produk lokal.

Menurut Dessy (2014: 4) mengungkapkan bahwa orang tua memiliki peran yang besar pada saat anak-anak bersamanya. Jika orang tua tidak mau mengenalkan produk lokal terhadap anaknya lantas siapa lagi. Dalam buku ini dijelaskan bagaimana anak-anak muda jaman sekarang lebih senang terhadap kuliner yang serba instan dan *modern* dari pada warisan lokal. Usia 7-9 tahun adalah usia keemasan anak-anak untuk mempelajari dan mengingat sesuatu yang baru. Jiika sejak dini sudah ditanamkan hal-hal tentang warisan lokal, maka kelak hingga usia dewasa akan tetap di ingat.



Gambar 4.1 Buku Monggo Dipun Badhog

Sumber: www.tokopedia.com

4.2 Konsep & Keyword

4.2.1 Analisis STP (*Segmentasi, Targeting, Positioning*)

Analisis *Segmentasi, Targeting* dan *Positioning* mengacu pada objek yang diteliti, dalam hal ini adalah perancangan Ibuku ilustrasi karakter jajanan tradisional khas surabaya dengan teknik vektor guna meningkatkan minat anak pada produk lokal.

1. *Segmentasi*

Dalam perancangan buku ilustrasi karakter jajanan tradisional khas surabaya dengan teknik vektor guna meningkatkan minat anak pada produk lokal khalayak sasaran atau target yang dituju adalah :

a. *Demografis*

Usia : 30-54 tahun (*target market*), 7-9 tahun (*target audience*)

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Pendidikan : Minimal S1

Kelas Sosial : Menengah atas

Ukuran Keluarga : 3 anggota keluarga atau lebih

Pendapatan : Rp 3.500.000 hingga Rp 6.000.000,- per bulan

b. *Geografis*

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, sasaran pasar dari produk meliputi wilayah kota-kota di provinsi jawa timur, khususnya Surabaya.

c. *Psikografis*

Anak-anak yang aktif dan ingin mengetahui hal-hal baru, selain itu juga anak-anak yang senang dengan sebuah karakter atau tokoh kartun. Anak-anak sebagai *target audience*, tidak memiliki kuasa dalam pembelian sesuatu berdasarkan keinginan mereka, sehingga anak-anak membutuhkan orang tua sebagai *decision maker*. Sebagai *target market*, orang tua yang memiliki sifat kekeluargaan yang tinggi, yang terbuka terhadap informasi, dan peduli terhadap pengetahuan hal-hal baru untuk anaknya.

2. *Targeting*

Target yang dituju dari perancangan buku ilustrasi karakter jajanan tradisional khas surabaya dengan teknik vektor guna meningkatkan minat anak pada produk lokal ini adalah orang tua yang memiliki anak-anak usia 7-9 tahun.

3. *Positioning*

Positioning adalah strategi komunikasi untuk menempatkan produk, perusahaan, individu, merek atau apa saja dalam alam pikiran mereka sehingga khalayak memiliki penilaian tertentu (Morissan, 2010: 72).

Positioning dalam perancangan buku ilustrasi karakter jajanan tradisional khas surabaya ini memposisikan sebagai salah satu warisan lokal yang perlu dijaga kelestariannya, selain itu juga salah satu media pembelajaran yang efektif karena bersinggungan dengan sifat anak-anak yaitu ingin tahu. Sehingga anak-anak akan tumbuh minatnya dalam mempelajari tentang peninggalan budaya oleh nenek moyang yang seharusnya terus

dilestarikan, yaitu jajanan tradisional, dengan memvisualisasikan jajanan tradisional sebagai karakter atau tokoh kartun dengan style kartun *western*. *Style* kartun *western* lebih menonjolkan pada warna, dan juga *artwork* yang sederhana dan simpel. Untuk anak-anak usia 7-9 tahun, penggunaan *artwork* yang sederhana dan warna yang beragam akan lebih mudah diingat oleh anak-anak.

4.2.2 *Unique Selling Proposition (USP)*

Adanya pembeda pada suatu produk dalam sebuah persaingan bisnis merupakan hal yang sangat penting, karena itu dibutuhkan sesuatu hal yang menjadi pembeda antara suatu produk dengan produk yang lainnya sehingga dapat memiliki kekuatan dalam menarik target pasar. Keunikan suatu produk dapat menjadikan suatu produk memiliki kemungkinan untuk lebih digemari konsumen dibandingkan dengan kompetitornya dan keunikan tersebut dikenal dengan istilah *Unique Selling Proposition*.

Buku ilustrasi ini menyuguhkan 6 jajanan tradisional khas Surabaya, diantaranya cucur, cara bikang, kue jongkong, kue lumpur, klanting, dan kue perut ayam yang dikemas secara unik yaitu dengan bentuk karakter menggunakan teknik vektor sehingga dapat dipahami dengan mudah oleh anak-anak usia 7-9 tahun. Buku ilustrasi ini dilengkapi dengan resep dan bahan alami yang digunakan dalam membuat jajanan tradisional tersebut sehingga anak-anak tahu bahwa mengkonsumsi jajanan tradisional lebih sehat dari pada jajanan *modern (snack)*. Jajanan tradisional perlu dilestarikan karena merupakan warisan lokal, orang tua

berperan penting untuk mengenalkan kepada anak-anaknya, melalui buku inilah orang tua dapat memberi pengetahuan baru kepada anak-anak mereka.

4.2.3 Analisis *SWOT* (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*)

Analisis SWOT merupakan metode perancangan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*), dan ancaman (*threat*) dalam suatu penelitian. Langkahnya adalah dengan mengoptimalkan segi positif yang mendukung serta meminimalkan segi negatif yang berpotensi untuk menghambat pelaksanaan keputusan perancangan yang telah diambil (Sarwono dan Lubis 2007: 18). Dinilai dari segi kekuatan dan kelemahan merupakan faktor internal yang ada disebuah obyek, sedangkan peluang dan ancaman merupakan faktor dari segi eksternal. Hasil dari kajian keempat segi internal dan eksternal tersebut dapat disimpulkan melalui strategi pemecahan masalah, perbaikan, pengembangan, dan optimalisasi. Hal-hal yang dikandung oleh empat faktor tersebut disimpulkan menjadi sesuatu kesimpulan yang positif, netral atau dipahami. Penyusunan kesimpulan ini ditampung dalam Matriks Pakal yang terdiri dari:


- a. Strategi PE-KU (S-O) / Peluang dan Kekuatan : Mengembangkan peluang menjadi kekuatan.
- b. Strategi PE-LEM (W-O) / Peluang dan Kelemahan : Mengembangkan peluang untuk mengatasi kelemahan.
- c. Strategi A-KU (S-T) / Ancaman dan Kekuatan : Mengenali dan mengantisipasi ancaman untuk menambah kekuatan.

- d. Strategi A-LEM (W-T) / Ancaman dan Kelemahan : Mengenali dan mengantisipasi ancaman untuk meminimumkan kelemahan. (Sarwono dan Lubis, 2007: 18-19).

4.2.4 Tabel Analisis *SWOT*

Hasil dari wawancara, observasi, dan literatur dapat diketahui *Strength*, *Weakness*, *Opportunities*, dan *Threats* atau SWOT pada objek yang akan dirancang. Berikut adalah tabel dari SWOT tersebut.



<p style="text-align: center;">INTERNAL</p>  <p style="text-align: center;">EKSTERNAL</p>	<p style="text-align: center;"><u>STRENGTH</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Media yang aman dan menyenangkan 2. Flexible, mudah dibawa kemana-mana, tidak menggunakan alat bantu 3. Jajanan tradisional asli dari Indonesia 4. Efektif dalam mengenalkan Objek 	<p style="text-align: center;"><u>WEAKNESS</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak-anak malas membaca 2. Jajanan tradisional terkesan kuno 3. Nama jajanan tradisional kurang populer dikalangan anak-anak 4. anak-anak cenderung mengesampingkan warisan lokal
<p style="text-align: center;"><u>OPPORTUNITIES</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak-anak senang mengonsumsi jajanan. 2. Anak-anak senang dengan gambar-gambar kartun 3. Orang tua peduli dengan kecerdasan anaknya 4. Anak-anak memiliki sifat ingin tahu 	<p style="text-align: center;"><u>Strategi S-O</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat buku dengan karakter jajanan tradisional yang jarang diketahui oleh anak-anak. 2. Membuat media buku dengan mengenalkan hal baru, yaitu jajanan tradisional khas Surabaya. 	<p style="text-align: center;"><u>Strategi W-O</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan strategi visual yang mudah dipahami oleh anak-anak. 2. Menumbuhkan kesadaran orang tua untuk mengenalkan kepada anak-anaknya akan pentingnya warisan lokal
<p style="text-align: center;"><u>THREATS</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Banyaknya jajanan cepat saji yang lebih menarik dari pada jajanan tradisional 2. Adanya kompetitor yang lebih menarik dari segi konten 3. Jajanan tradisional dianggap tidak higienis 	<p style="text-align: center;"><u>Strategi S-T</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenalkan bahan-bahan alami yang terkandung dalam jajanan tradisional 2. Membuat media lain agar anak-anak semakin tertarik dengan jajanan tradisional 3. Menggunakan teknik vektor agar desain karakter bisa lebih bervariasi 	<p style="text-align: center;"><u>Strategi W-T</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Merancang buku ilustrasi karakter jajanan tradisional untuk mengenalkan warisan lokal yang bersifat hal baru bagi anak-anak.
<p>Strategi utama: Merancang buku ilustrasi karakter jajanan tradisional khas Surabaya dengan menggunakan teknik vektor yang ditujukan kepada anak berusia 7-9 tahun menggunakan konsep ilustrasi yang menyenangkan dan komunikatif bagi anak-anak, selain itu juga agar orang tua dapat memperkenalkan serta mewariskan warisan lokal kepada anaknya.</p>		

Gambar Tabel 4.2 *SWOT*

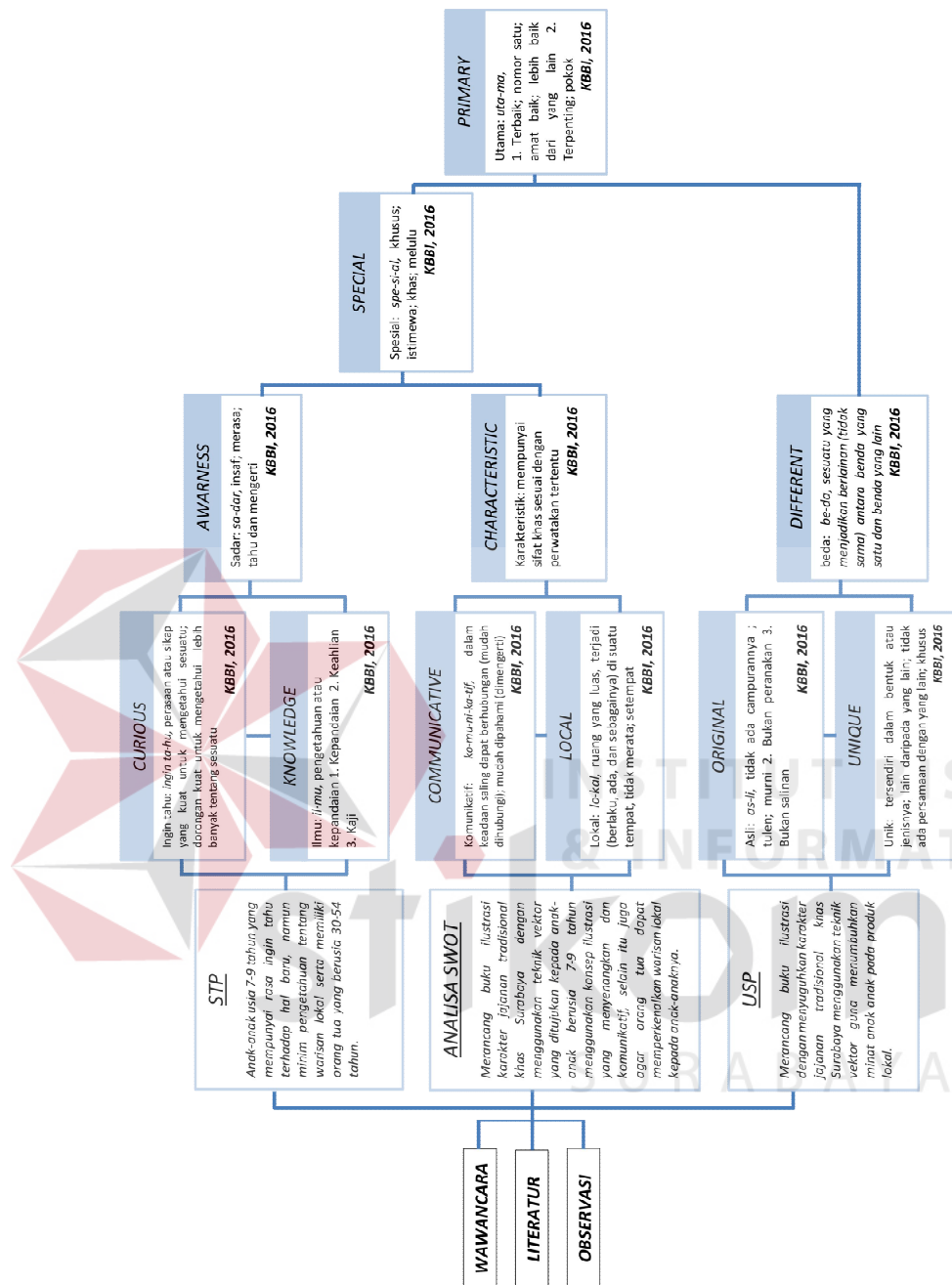
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

4.2.5 Keyword

Berdasarkan data yang telah terkumpul dari hasil wawancara, observasi, studi literatur, STP, dan beberapa data penunjang lainnya yang nantinya akan dijadikan sebuah keyword atau konsep.

Pemilihan kata kunci atau *keyword* dari dasar perancangan buku ilustrasi karakter jajanan tradisional khas surabaya dengan teknik vektor guna meningkatkan minat anak pada produk lokal ini dipilih melalui penggunaan dasar acuan analisa data yang telah dilakukan. Menentukan *keyword* diambil berdasarkan data yang telah terkumpul dari hasil observasi, wawancara, literatur, STP, USP, dan analisis SWOT yang kemudian dijadikan sebagai strategi utama.

Tabel 4.3 menunjukkan proses pemilihan kata kunci atau *keyword* dalam dasar perancangan Ibuku ilustrasi karakter jajanan tradisional khas surabaya dengan teknik vektor guna meningkatkan minat anak pada produk lokal. Berdasarkan hasil proses pencarian *keyword* ditemukan kata kunci yaitu “*Primary (utama)*”. Kata *Legendary* (legendaris) selanjutnya akan dideskripsikan lebih lanjut untuk menjadi konsep dasar perancangan buku ilustrasi karakter jajanan tradisional khas surabaya dengan teknik vektor guna meningkatkan minat anak pada produk lokal.



Gambar Tabel 4.3 Analisa Keyword

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

4.2.6 Deskripsi Konsep

Berdasarkan analisis *keyword* maka kesimpulan dari konsep yang akan menjadi acuan desain dalam perancangan buku ilustrasi karakter jajanan tradisional khas surabaya dengan teknik vektor guna meningkatkan minat anak pada produk lokal yaitu “*Primary*”. Kata *Primary* mewakili dari semua *keyword* yang diambil dari wawancara, observasi, literatur, USP dan analisis SWOT yang pada akhirnya dijadikan sebagai strategi utama.

Deskripsi dari *Primary* adalah terbaik, lebih baik dari segalanya, terpenting, serta pokok (KKBI 2016). Jajanan tradisional merupakan salah satu warisan penting dan pokok, maka dari itu harus terus dilestarikan oleh generasi muda karena jajanan tradisional dapat menjadi sebuah ikon untuk daerahnya masing-masing. Jadi, konsep dalam perancangan buku ilustrasi ini mengusung tema yang berhubungan dengan *Primary* (utama). Konsep utama juga dapat diartikan sebagai yang paling menonjol dari pada saingannya, melalui pemilihan desain yang *colorful* diharapkan jajanan tradisional dapat lebih menonjol dari jajanan *modern (snack)* atau jajanan lainnya yang lebih populer saat ini. Jajanan tradisional di setiap daerah memiliki tingkat keunikan yang berbeda-beda. Konsep “*Primary*” bertujuan untuk merubah persepsi bahwa mengkonsumsi jajanan tradisional lebih sehat dari pada jajanan *modern (snack)*. Melalui visualisasi dari beberapa jajanan tradisional yang diubah menjadi karakter kartun yang komunikatif diharapkan dapat menarik perhatian anak-anak untuk melestarikan warisan lokal. Konsep “*Primary*” juga bertujuan untuk mengenalkan anak-anak pada jajanan tradisional khas Surabaya yang hampir terlupakan karena kurangnya

perhatian serta kalah populer dengan jajanan *modern (snack)*. Maka dari itu diharapkan dari perancangan buku ilustrasi karakter jajanan tradisional khas Surabaya dengan teknik vektor guna meningkatkan minat anak pada produk lokal ini anak-anak mampu menyerap dan menambah wawasan baru tentang jajanan tradisional khas Surabaya yang dibalut dengan cara yang unik dan menyenangkan.

4.3 Perancangan Kreatif

4.3.1 Tujuan Kreatif

Perancangan buku ilustrasi karakter jajanan tradisional khas Surabaya ini bertujuan untuk menumbuhkan minat dan wawasan baru tentang pentingnya melestarikan warisan lokal kepada anak-anak. Pada buku ilustrasi karakter jajanan tradisional ini nantinya akan memberikan informasi tentang bahan alami yang digunakan dalam membuat jajanan tradisional serta manfaatnya bagi tubuh, sehingga anak-anak sadar bahwa jajanan tradisional lebih sehat dari pada jajanan *modern (snack)*. Selain itu juga agar target *audience* yaitu anak-anak berusia 7-9 tahun dapat mengenal warisan lokal yang hampir terlupakan ini.

Dengan adanya *keyword* diharapkan dapat menjadi acuan dalam perancangan buku ilustrasi karakter jajanan tradisional khas Surabaya dengan teknik vektor guna meningkatkan minat anak pada produk lokal, sehingga mampu untuk mengenalkan anak-anak terhadap produk lokal. *Keyword* yang digunakan adalah “*Primary*” yang diperoleh melalui hasil observasi, wawancara, literatur, STP, USP, dan analisis SWOT yang telah melalui proses analisa sehingga dapat

menjadi acuan konsep dasar dalam merancang buku ilustrasi karakter jajanan tradisional khas Surabaya ini.

4.3.2 Strategi Kreatif

Perancangan buku ilustrasi karakter jajanan tradisional khas Surabaya dengan teknik vektor guna meningkatkan minat anak pada produk lokal diperlukan strategi kreatif dalam tampilan visualnya. Pesan dan daya tarik visual merupakan sesuatu yang penting dalam sebuah produk agar mampu menarik perhatian konsumen pada kesan pertama.

Dengan mengusung konsep *colorful* dari *keyword legendary* yang digunakan sebagai desain dalam perancangan buku ilustrasi karakter jajanan tradisional khas Surabaya yang memiliki tujuan sebagai sarana pengenalan warisan lokal yang harus terus di jaga kelestariannya oleh orang tua kepada anak-anaknya. Selain itu juga agar orang tua sadar terhadap pentingnya pengetahuan anak-anak tentang warisan asli dari daerahnya dengan visualisasi yang menarik dan komunikatif.

1. Format dan Ukuran Buku

Buku ilustrasi yang akan dirancang nantinya berukuran 20 x 20 cm. Sedangkan banyaknya halaman buku ilustrasi ini 50 halaman termasuk *cover* dan *back cover*. Isi buku menggunakan *art paper* dengan ketebalan 190 gram dengan laminasi *glossy*, *cover* menggunakan *art paper* 260 gram dengan laminasi *doff* dingin.

2. Bahasa

Buku ilustrasi karakter jajanan tradisional khas Surabaya ini akan menggunakan bahasa Indonesia untuk menambah kekuatan unsur lokal di dalamnya. Hal tersebut dengan tujuan bahwa Indonesia juga mampu memproduksi buku ilustrasi dengan unsur lokal yang ada namun tidak kalah dengan produk buatan luar negeri.

3. Teknik Visualisasi

Teknik visualisasi merupakan cara yang akan digunakan dalam proses pembuatan visualisasi sebuah karya. Pada perancangan buku ilustrasi karakter jajanan tradisional khas Surabaya ini menggunakan ilustrasi *digital (vector)* dimana dalam teknik ini hanya proses pewarnaan dan *layouting* dilakukan secara digital sedangkan proses sketsa dilakukan secara manual. Alasannya, gambar vektor bisa diubah-ubah ke berbagai ukuran dan juga dapat dicetak pada tingkat resolusi sebesar apapun tanpa kehilangan detil dan ketajaman gambar dan karakter tokoh maupun latar tempat disesuaikan dengan konsep yang telah dipilih.

4. Layout

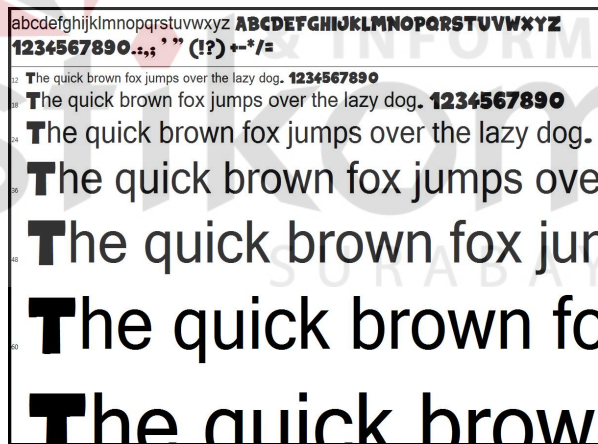
Pengertian *layout* menurut *Graphic Art Encyclopedia* (1992:296) *Layout* merupakan pengaturan yang dilakukan pada buku, majalah, atau bentuk publikasi lainnya, sehingga teks dan ilustrasi sesuai dengan bentuk yang diharapkan. *Layout* juga meliputi semua bentuk penempatan dan pengaturan untuk catatan tepi, pemberian gambar, penempatan garis tepi, penempatan ukuran dan bentuk ilustrasi. Menurut Smith (1985) dalam Sutopo (2002:174) mengatakan bahwa

proses mengatur hal atau pembuatan *layout* adalah merangkaikan unsur tertentu menjadi susunan yang baik, sehingga mencapai tujuan.

Layaout yang digunakan untuk buku ilustrasi ini adalah *picture window layout*, *shiloutte laout*, dan *bleed layout*.

5. Tipografi

Suatu jenis huruf dikatakan *legible* apabila masing-masing huruf atau karakternya mudah dikenali dan dibedakan dengan jelas satu sama lain (Rustan, 2011: 74). Jenis huruf yang akan digunakan pada buku ilustrasi karakter jajanan tradisional khas Surabaya ini adalah font *Space Comics* dan *Gill Sans*. Font *Space Comics* akan digunakan untuk judul cover agar menarik dan mudah untuk dibaca. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.

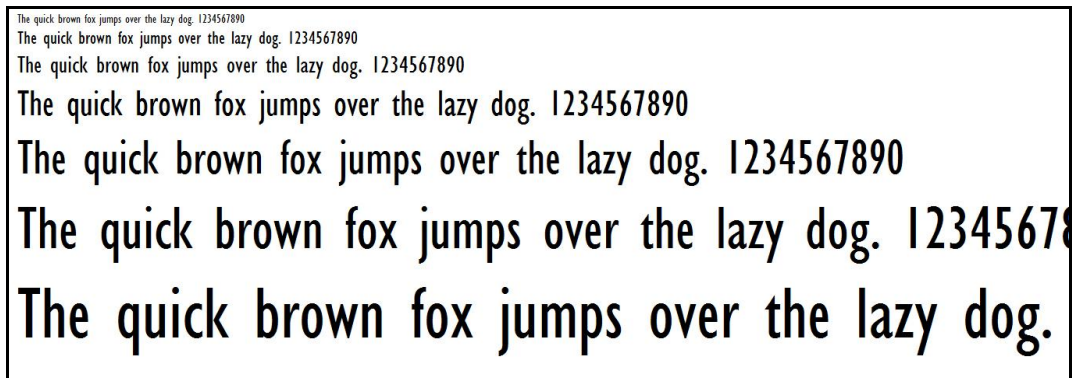


Gambar 4.4 Font Space Comics

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Font lain yang akan digunakan dalam buku ilustrasi karakter jajanan tradisional khas Surabaya ini adalah jenis font *Gill Sans*. Sedangkan penggunaan

jenis font *Gill Sans* akan memunculkan kesan tradisional namun elegan serta mudah dibaca. Font ini akan digunakan untuk *body text*.



Gambar 4.5 Font Gill Sans

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

6. Warna

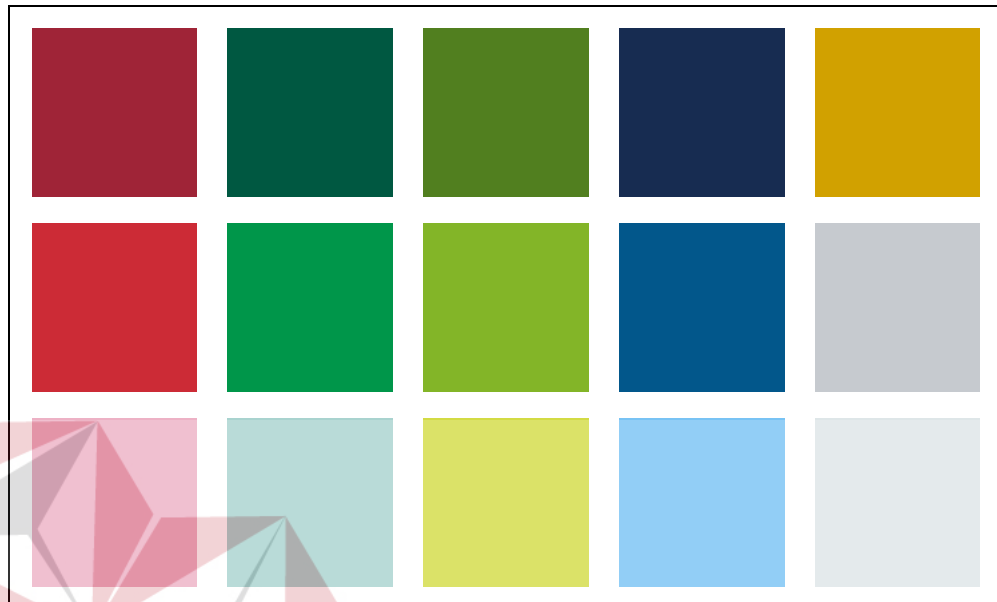
Warna memiliki peran yang sangat besar dalam pengambilan keputusan saat pembelian barang. Penelitian yang dilakukan *Institute for Color Research* di Amerika menemukan bahwa seseorang dapat mengambil keputusan terhadap orang lain, lingkungan maupun produk hanya dalam waktu 90 detik, dan keputusan tersebut 90%-nya didasari oleh warna (Rustan, 2013: 72).

Pemilihan warna disesuaikan berdasarkan *keyword* dan *target audience*.

Target audience adalah anak-anak dengan usia 7-9 tahun yang memiliki sifat aktif dan ceria, sehingga warna yang digunakan adalah warna *peioner* dan *gorgeous*.

Jika mengacu pada *keyword* yaitu *primary* maka warna yang digunakan adalah warna *pioneer*, karena salah satu dari definisi *primary* (utama) adalah yang terbaik juga paling menonjol dari pada yang lainnya. Warna *pioneer* memiliki ciri khas warna yang yang pekat bisa juga dibilang menonjol, diharapkan dari desain

yang dibuat menggunakan warna-warna *pioneer* akan lebih menarik karena terlihat lebih tajam dan juga dapat membawa jajanan tradisional ke rana sekarang.



Gambar 4.6 Diagram Warna *Pioneer*

Sumber: www.creativecolorchemes.com

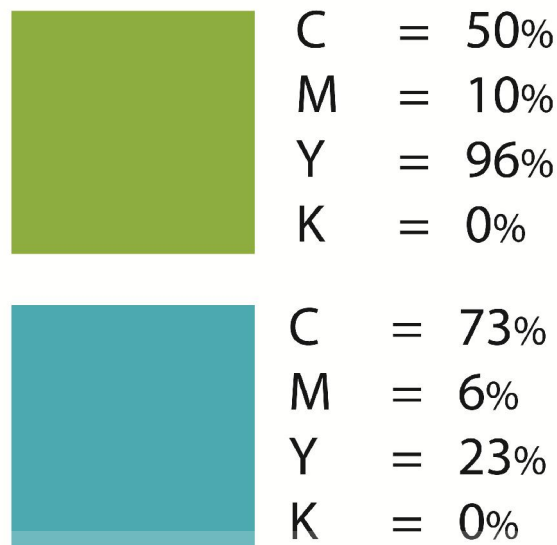
Sedangkan jika mengacu pada karakteristik anak usia 7-9 tahun yaitu anak yang memiliki sifat aktif dan ceria, maka warna yang digunakan adalah warna *gorgeous*. Warna *gorgeous* adalah warna yang memiliki kesan ceria dan *colorful*. Warna tersebut sangat tepat jika digunakan untuk anak-anak mengingat anak-anak memiliki imajinasinya masing-masing sehingga akan mempengaruhi dan merangsang kreativitasnya, selain itu warna ini juga sangat menarik jika ditujukan untuk anak berusia 7-9 tahun.



Gambar 4.7 Diagram Warna *Gorgeous*

Sumber: www.creativecolorchemes.com

Agar buku ilustrasi karakter jajanan tradisional khas Surabaya ini lebih *focus* dan memiliki cirikhas, maka perlu memilih 2 warna dasar yang dijadikan acuan untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya, warna dasar terpilih adalah hijau dan biru.



Gambar 4.8 Diagram Warna Terpilih

Sumber: Olahan Peneliti, 2016

Dalam psikologi warna, warna hijau mempunyai arti representasi warna alam, dedaunan, kesegaran, relaksasi, harmoni, alami, sejuk, dan bersifat menenangkan. Arti warna biru adalah warna langit dan laut, memberikan kesan luas pada ruangan, kesejukan, dingin, damai, dan menenangkan pikiran.

7. Konsep Buku

Konsep yang di terapkan pada buku ilustrasi karakter jajanan tradisional ini adalah dengan menonjolkan jajanan tradisional yang di ubah ke bentuk karakter dengan teknik vektor serta menggunakan gaya kartun *western*, agar target *audience* dapat menangkap isi buku dengan mudah. Pada perancangan buku ilustrasi karakter jajanan tradisional khas Surabaya ini menggunakan ilustrasi *digital (vector)* dimana dalam teknik ini hanya proses pewarnaan dan *layouting* dilakukan secara digital sedangkan proses sketsa dilakukan secara manual.

Alasannya, gambar vektor bisa diubah-ubah ke berbagai ukuran dan juga dapat dicetak pada tingkat resolusi sebesar apapun tanpa kehilangan detil dan ketajaman gambar dan karakter tokoh maupun latar tempat disesuaikan dengan konsep yang telah dipilih.

Konten dalam buku ilustrasi ini tidak langsung menampilkan desain jajanan tradisional yang sudah diubah ke bentuk karakter, namun yang ditampilkan terlebih dahulu adalah bentuk jadi vektor dari jajanan tradisional tersebut, serta memberikan deskripsi tentang jajanan tradisional tersebut, gunanya agar para pembaca menjadi penasaran terlebih dahulu. Selain itu juga menampilkan bahan-bahan yang digunakan untuk membuat jajanan tradisional tersebut, agar anak-anak tahu bahwa jajanan tradisional lebih sehat untuk dikonsumsi dari pada jajanan *modern (snack)* karena menggunakan bahan-bahan alami.

4.3.3 Strategi Media

Media dipilih untuk menyampaikan pesan kepada target secara informatif dan menarik agar pesan yang akan disampaikan dapat diterima dengan mudah. Oleh karena itu, pemilihan media ini haruslah efektif, efisien, dan juga tepat sasaran. Media tersebut terbagi menjadi dua macam yaitu, media utama dan media promosi. Media utama yang digunakan adalah buku ilustrasi, sedangkan media pendukung adalah media yang digunakan untuk membantu publikasi media utama.

1. Media Utama

Media utama dalam perancangan ini adalah media cetak buku ilustrasi, dengan alasan merupakan media yang mampu menarik pembaca untuk membaca buku yang akan dibuat, karena dalam buku ilustrasi tersebut terdapat 6 jajanan tradisional khas Surabaya yang dikemas ke dalam bentuk karakter dengan ciri khasnya masing masing. Dalam buku ilustrasi tersebut juga terdapat bahan-bahan alami yang digunakan untuk membuat jajanan tradisional, sehingga anak-anak sadar bahwa mengkonsumsi jajanan tradisional dengan bahan alami akan jauh lebih sehat dari pada jajanan *modern (snack)*.

Buku ilustrasi yang akan dirancang nantinya berukuran 20 x 20 cm. Sedangkan banyaknya halaman buku ilustrasi ini 50 halaman termasuk *cover* dan *back cover*. Isi buku menggunakan *art paper* dengan ketebalan 190 gram dengan laminasi *glossy*, *cover* menggunakan *art paper* 260 gram dengan laminasi *doff* dingin.

2. Media Pendukung

a. Poster

Media poster umum untuk digunakan sebagai keperluan mempromosikan suatu produk karena mudah dilihat, menarik dan juga fleksible dalam penempatannya sehingga cukup efektif. Poster tersebut masing- masing memuat 6 desain karakter jajanan tradisional yang telah dirancang, sehingga dapat menarik perhatian pengunjung. Poster dapat ditempatkan di berbagai tempat yang strategis baik di dalam ruangan maupun diluar ruangan. Poster didesain dengan ukuran

42cm x 29,7cm dengan system cetak digital printing dengan bahan kertas BC 210gr dengan laminasi *doff*.

b. Pembatas Buku

Pembatas buku adalah media cetak yang dapat digunakan untuk membatasi buku yang sedang kita baca. Pemilihan media ini bertujuan untuk memperkuat karya yang akan dipamerkan, karena pembatas buku dan buku memiliki hubungan yang saling berkaitan. Pemilihan media pembatas buku digunakan karena media ini mudah untuk dilihat dan menarik perhatian. Pembatas buku ini di desain dengan ukuran 15cm x 6cm dengan menggunakan system cetak *digital printing art papper* 260 gram, laminasi *glossy*.

c. Stiker

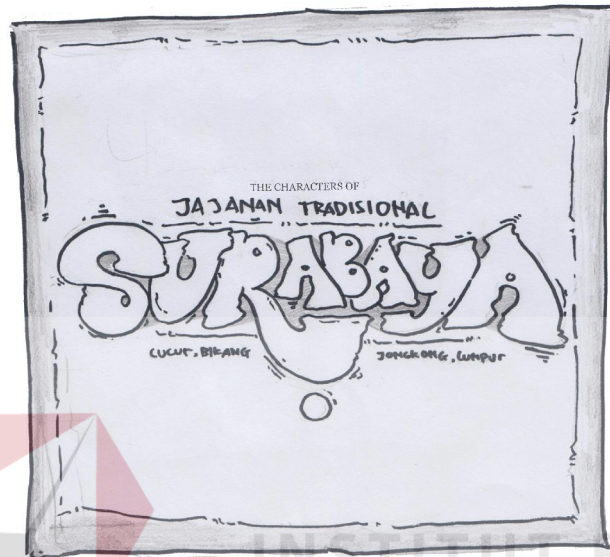
Penggunaan media stiker dirasa cocok sebagai media promosi pendukung karena memiliki fleksibilitas yang tinggi dalam pengaplikasiannya serta memiliki keunikan tersendiri. Selain itu stiker yang digunakan sebagai media promosi pendukung memiliki dampak yang cukup besar dengan harga yang dapat dijangkau. Stiker dicetak dengan kertas *vinyl* dengan ukuran 5 cm x 8 cm dengan laminasi *doff*.

4.4 Sketsa Konsep Buku

Pada bab ini akan membahas konsep *layout* dan desain karakter yang akan diaplikasikan ke dalam perancangan buku ilustrasi karakter jajanan tradisional khas Surabaya, sehingga target *audience* dapat memahami dan mencerna isi buku tersebut. Konsep yang digunakan dalam buku ini adalah *colorful* karena

disesuaikan dengan *keyword* yang sudah didapatkan melalui tahapan proses, serta target audience yaitu anak-anak yang memiliki sifat aktif dan ceria.

1. Cover

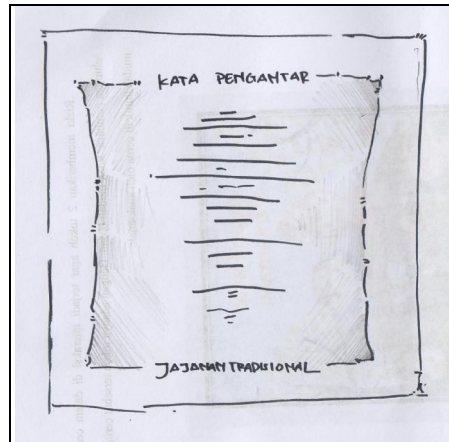


Gambar 4.9 Cover Buku

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Cover dibuat dengan menonjolkan Surabaya agar target *audience* sadar bahwa kota Surabaya juga memiliki warisan lokal yang berupa jajanan tradisional. Buku ilustrasi ini berjudul “ Karakter Jajanan Tradisional Surabaya”, agar lebih fokus membahas tentang jajanan tradisional yang berupa karakter, judul harus dibuat dengan jelas. Di bawah tulisan Surabaya terdapat 4 karakter jajanan khas kota Surabaya yang akan diulas dalam buku ilustrasi ini.

2. Kata Pengantar



Gambar 4.10 Halaman Kata Pengantar

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada halaman ini menampilkan kata pengantar. Kata pengantar adalah salah satu syarat pembuatan buku, jika tidak ada kata pengantar maka tidak dapat dikatakan sebagai buku.

3. Halaman Pembuka

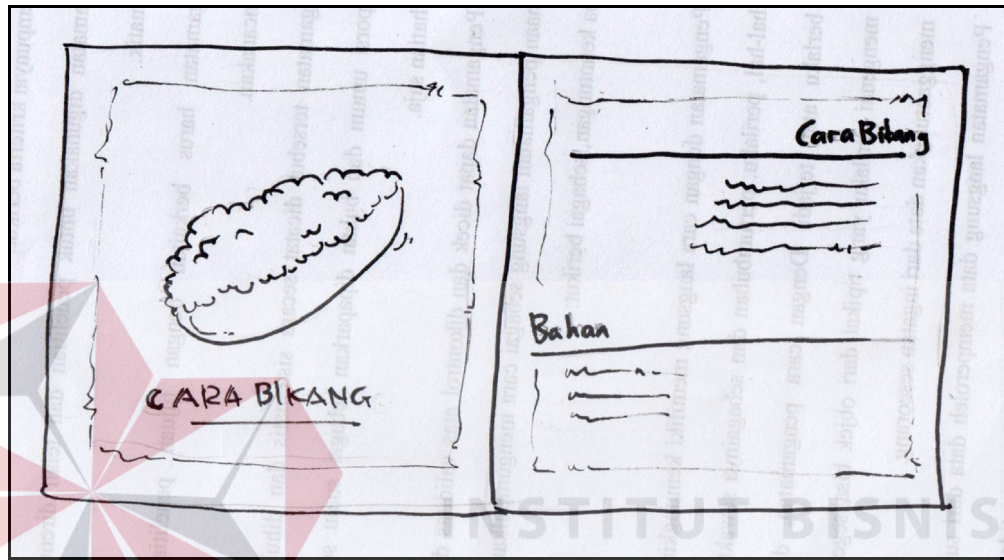


Gambar 4.11 Halaman Pembuka

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada halaman pembuka akan menampilkan tentang definisi jajanan tradisional secara singkat dan jelas, agar target *audience* tertarik untuk mengetahui jajanan apa saja yang akan di bahas dalam buku ini.

4. Halaman Isi



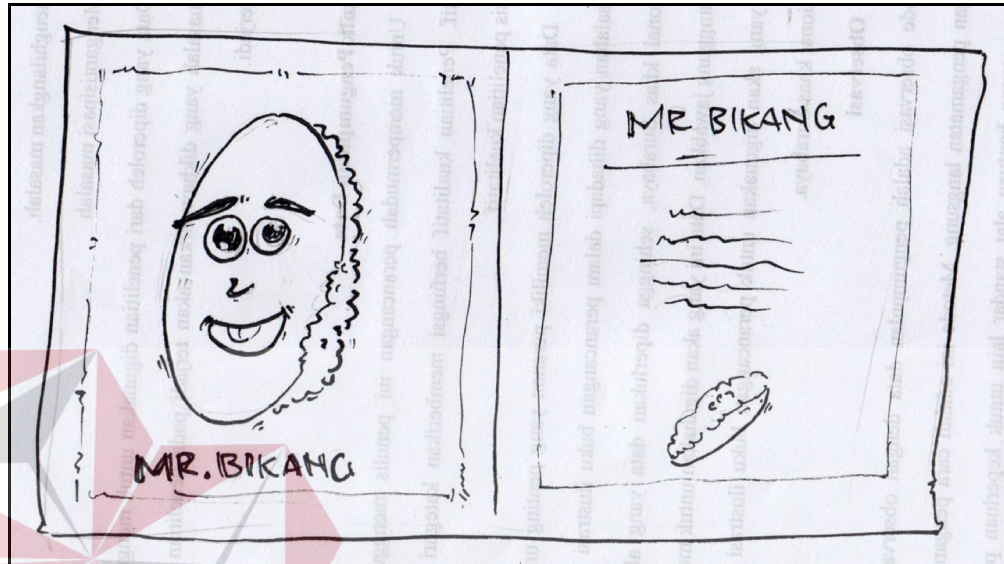
Gambar 4.12 Halaman Isi Buku

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada halaman isi ini tidak langsung menampilkan bentuk karakter dari jajanan tradisional namun yang ditampilkan adalah hasil olahan jajanan tradisional yang dibuat menjadi kartun menggunakan teknik vektor, gunanya agar target *audience* tertarik dan penasaran terlebih dahulu dengan hasil bentuk karakternya. Selain itu juga agar target *audience* mengerti bahan-bahan alami yang digunakan, serta proses pembuatannya. Jika target *audience* (anak-anak usia 7-9 tahun) sudah mengerti bahan alami yang digunakan untuk pembuatan jajanan

tradisional tersebut alami, maka mereka akan sadar bahwa mengkonsumsi jajanan tradisional lebih sehat dari pada jajanan *modern (snack)*.

5. Halaman Isi



Gambar 4.13 Halaman Isi Buku

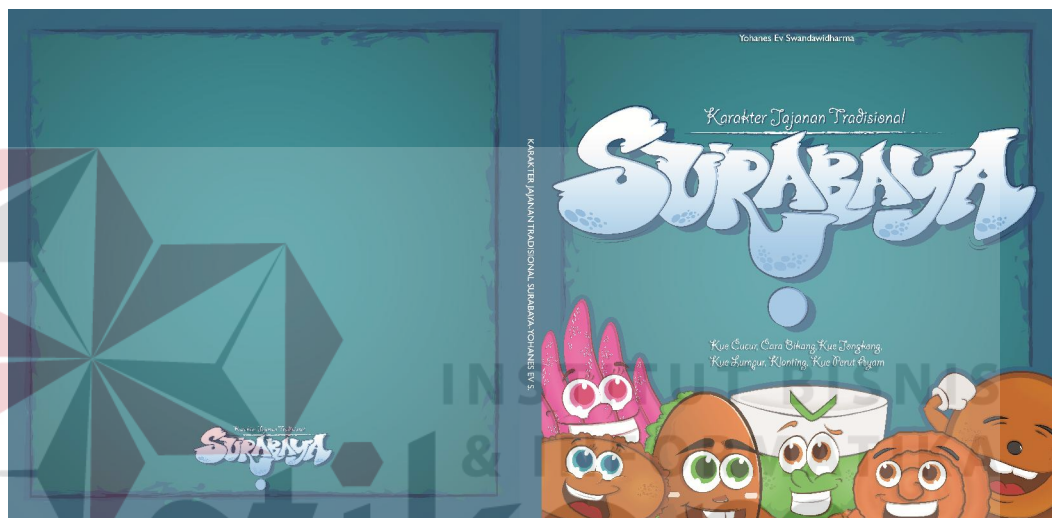
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada halaman selanjutnya baru menampilkan desain karakter jajanan tradisional yang sudah diolah dengan teknik vektor. Desain karakter dibuat dengan ekspresi mengikuti ciri khas dan karakteristik jajanan tersebut agar lebih memiliki ekspresi yang variatif jajanan yang satu dengan yang lain. Jajanan tradisional yang diubah ke bentuk karakter tersebut diberikan sedikit tambahan nama namun tidak merubah nama aslinya agar karakter tersebut lebih hidup. Di halamana selanjutnya adalah cerita dari karakter jajanan tradisional tersebut agar target *audience* tertarik untuk mengkonsumsinya.

4.5 Implementasi Karya

Pada bab ini akan membahas hasil final konsep *layout* dan desain karakter yang akan diaplikasikan ke dalam perancangan buku ilustrasi karakter jajanan tradisional khas Surabaya, sehingga target *audience* dapat memahami dan mencerna isi buku tersebut.

1. Cover

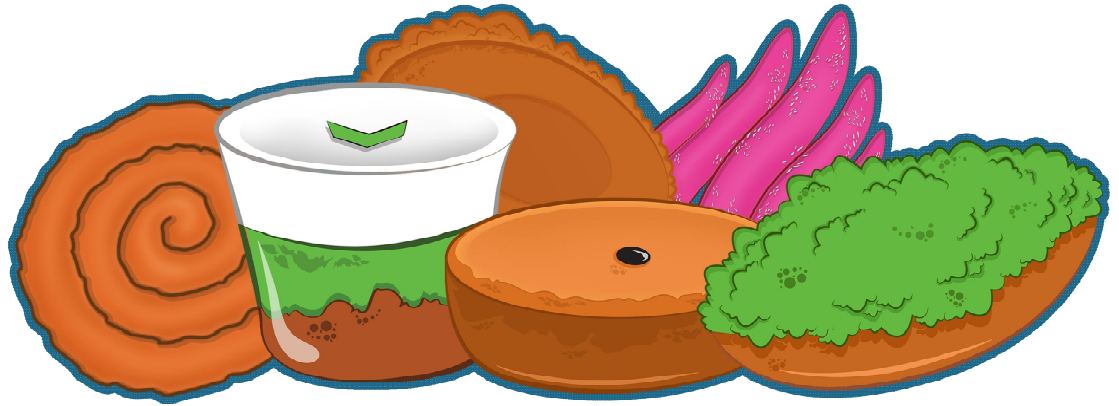


Gambar 4.14 Cover Buku

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Cover dibuat dengan menonjolkan Surabaya agar target *audience* sadar bahwa kota Surabaya juga memiliki warisan lokal yang berupa jajanan tradisional. Buku ilustrasi ini berjudul “ Karakter Jajanan Tradisional Surabaya”, agar lebih fokus membahas tentang jajanan tradisional yang berupa karakter, judul harus dibuat dengan jelas. Di bawah tulisan Surabaya terdapat hasil vektor 6 karakter jajanan khas kota Surabaya yang akan diulas dalam buku ilustrasi ini.

2. Hasil Vektor 6 Jajanan Tradisional

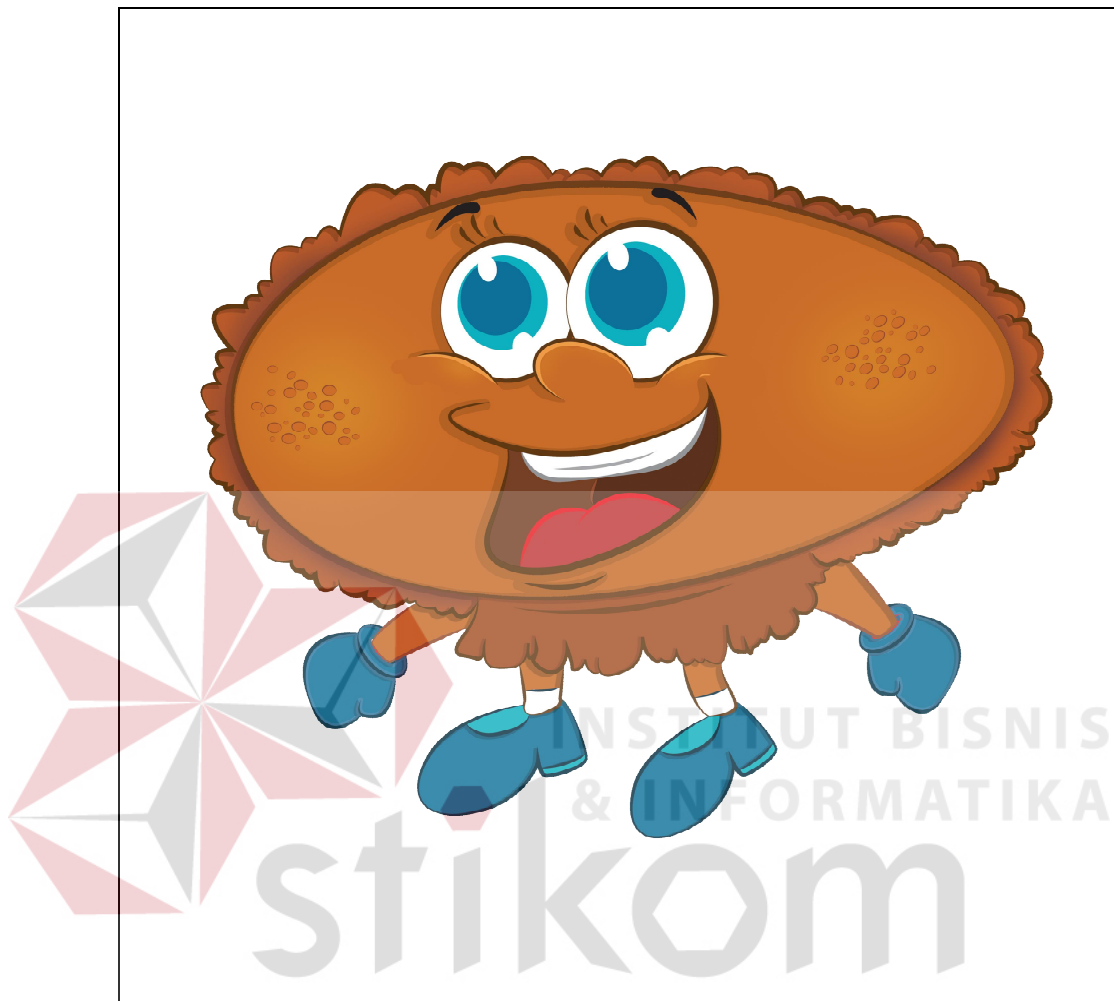


Gambar 4.15 Hasil Vektor Jajanan

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Jajanan tradisional yang akan dibahas dalam buku ini harus melalui tahap vektor, agar selaras dengan konten buku yang semua gambarnya menggunakan gambarvektor. Gambar tersebut adalah bentuk vektor dari jajanan tradisional kue cucur, kue jongkong, kue lumpur, cara bikang, klanting, dan kue perut ayam.

3. Hasil Vektor Karakter Cucur

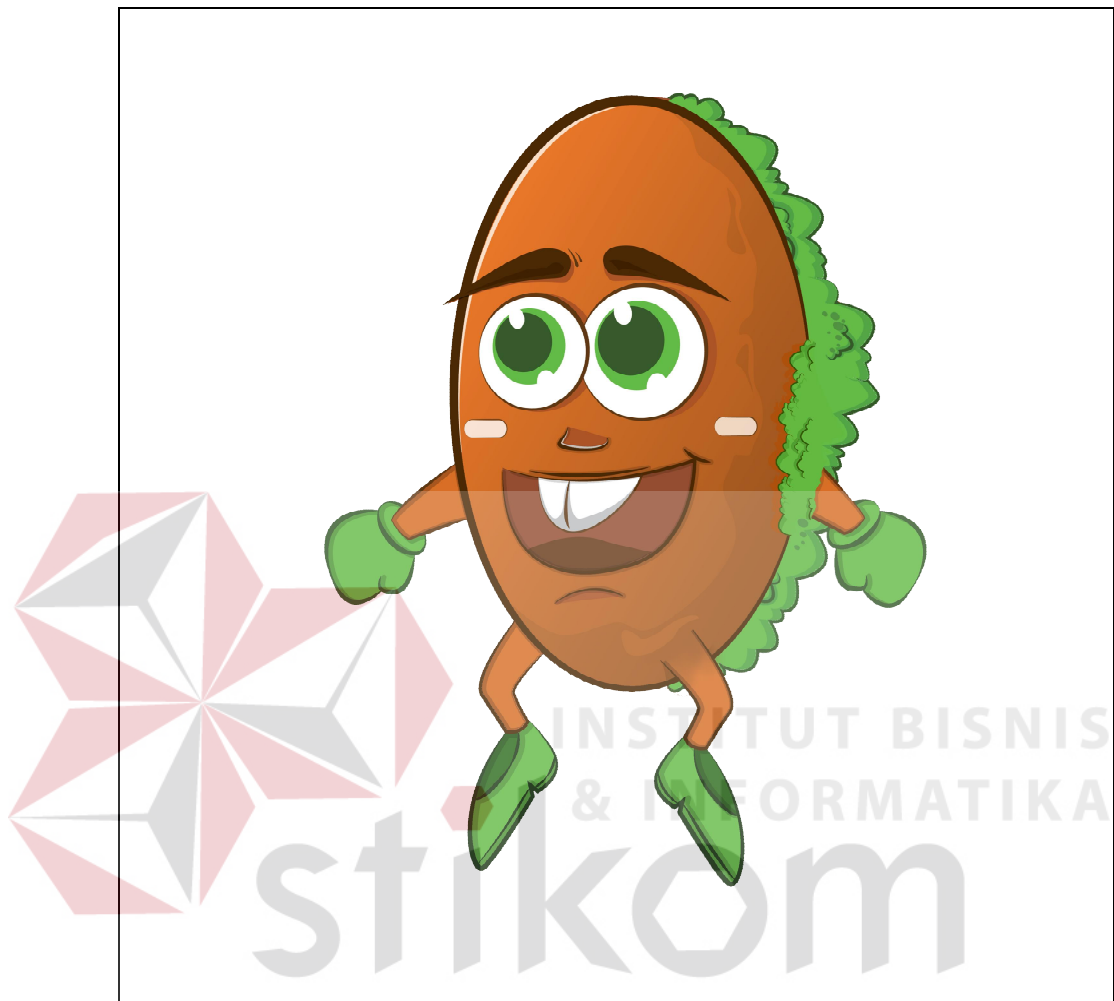


Gambar 4.16 Hasil Vektor Jajanan Cucur

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Hasil olahan vektor kue cucur tersebut dibuat dengan memperhatikan cirikhas-cirikhas dari kue cucur. Karakter tersebut dibuat dengan teknik vektor melalui *adobe illustrator*.

4. Hasil Vektor Karakter Cara Bikang



Gambar 4.17 Hasil Vektor Jajanan Cara Bikang

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Hasil olahan vektor kue cara bikang tersebut dibuat dengan memperhatikan cirikhas-cirikhas dari kue cara bikang, yaitu manis dan bertekstur. Karakter tersebut dibuat dengan teknik vektor melalui *adobe illustrator*.

5. Hasil Vektor Karakter Kue Lumpur



Gambar 4.18 Hasil Vektor Jajanan Kue Lumpur

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Hasil olahan vektor kue lumpur tersebut dibuat dengan memperhatikan cirikhas-cirikhas dari kue cara bikang, yaitu manis dan berbentuk bundar. Karakter tersebut dibuat dengan teknik vektor melalui *adobe illustrator*.

6. Hasil Vektor Karakter Kue Jongkong

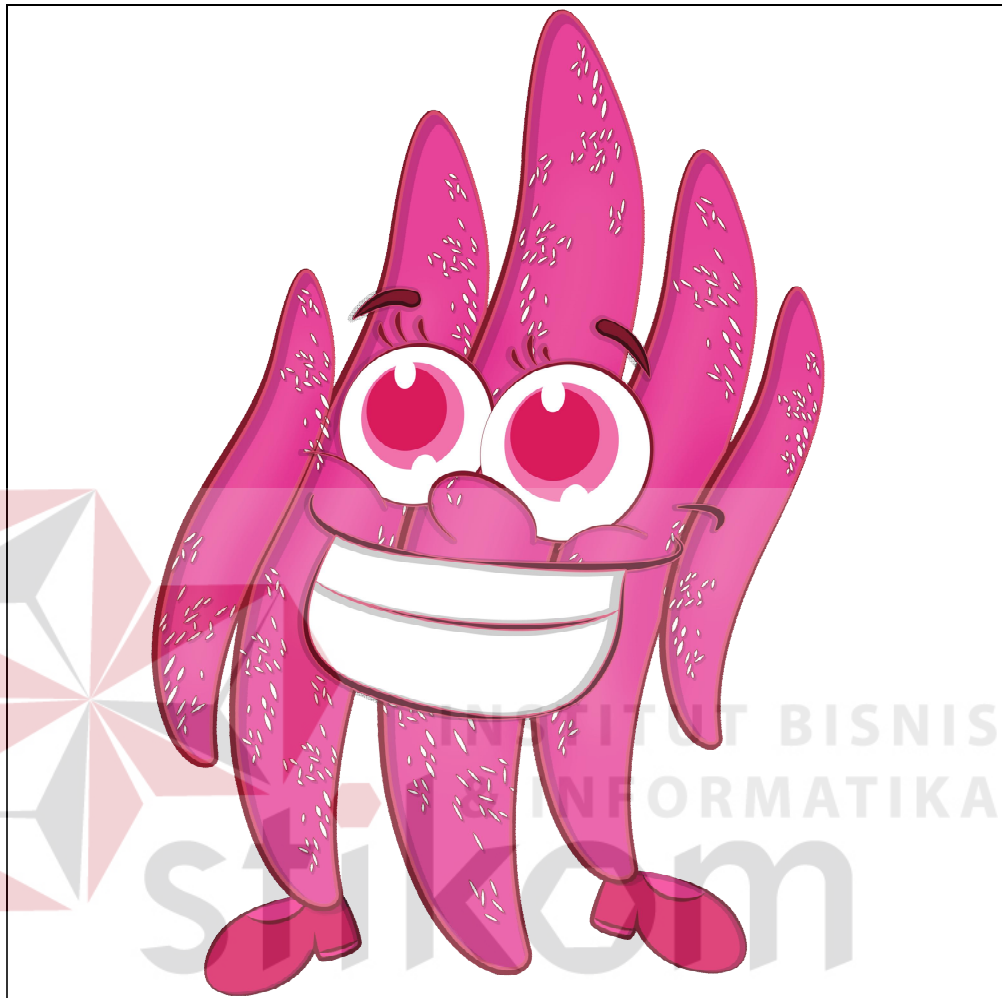


Gambar 4.19 Hasil Vektor Jajanan Kue Jongkong

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Hasil olahan vektor kue jongkong tersebut dibuat dengan memperhatikan cirikhas-cirikhas dari kue jongkong, yaitu menggunakan 3 warna dasar dari kuenya dan terdapat daun pandan diatasnya. Karakter tersebut dibuat dengan teknik vektor melalui *adobe illustrator*.

7. Hasil Vektor Karakter Klanting



Gambar 4.20 Hasil Vektor Jajanan Klanting

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Hasil olahan vektor klanting tersebut dibuat dengan memperhatikan cirikhas-cirikhas dari klanting yaitu menggunakan warna dasar merah muda. Karakter tersebut dibuat dengan teknik vektor melalui *adobe illustrator*.

8. Hasil Vektor Karakter Kue Perut Ayam



Gambar 4.21 Hasil Vektor Jajanan Kue Perut Ayam

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Hasil olahan vektor kue perut ayam tersebut dibuat dengan memperhatikan cirikhas-cirikhas dari kuenya yaitu menggunakan warna dasar coklat muda dan coklat tua. Karakter tersebut dibuat dengan teknik vektor melalui *adobe illustrator*.

9. Halaman Undang-Undang Plagiasi

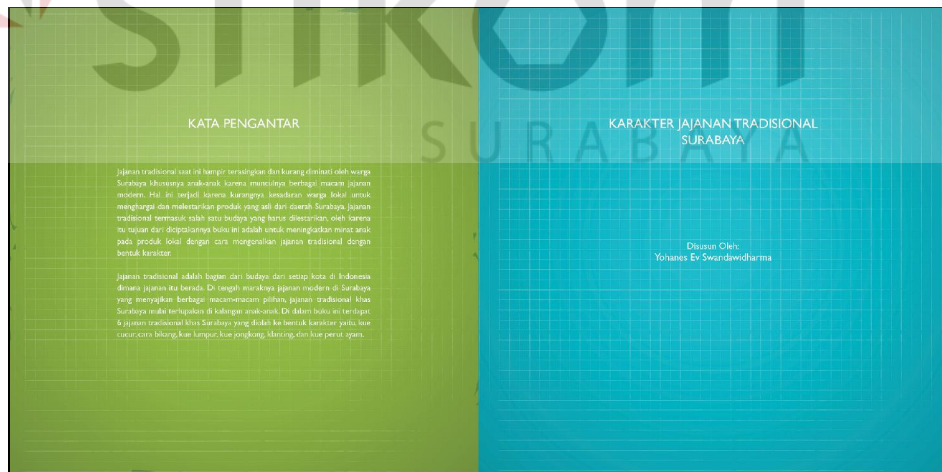


Gambar 4.22 Halaman Undang-Undang Plagiasi

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada halaman ini menampilkan undang-undang plagiasi. Undang undang plagiasi berguna untuk mempidanakan orang yang akan mencontoh sama persis dari apa yang kita buat.

10. Halaman Kata Pengantar



Gambar 4.23 Halaman Kata Pengantar

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

12. Halaman Pembuka



Gambar 4.25 Halaman Pembuka

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada halaman pembuka akan menampilkan tentang definisi jajanan tradisional secara singkat dan jelas, agar target *audience* tertarik untuk mengetahui jajanan apa saja yang akan di bahas dalam buku ini..

13. Halaman Kue Cucur



Gambar 4.26 Halaman Kue Cucur

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada halaman isi ini tidak langsung menampilkan bentuk karakter dari jajanan tradisional namun yang ditampilkan adalah hasil olahan jajanan tradisional yang dibuat menjadi kartun menggunakan teknik vektor, gunanya agar target *audience* tertarik dan penasaran terlebih dahulu dengan hasil bentuk karakternya.

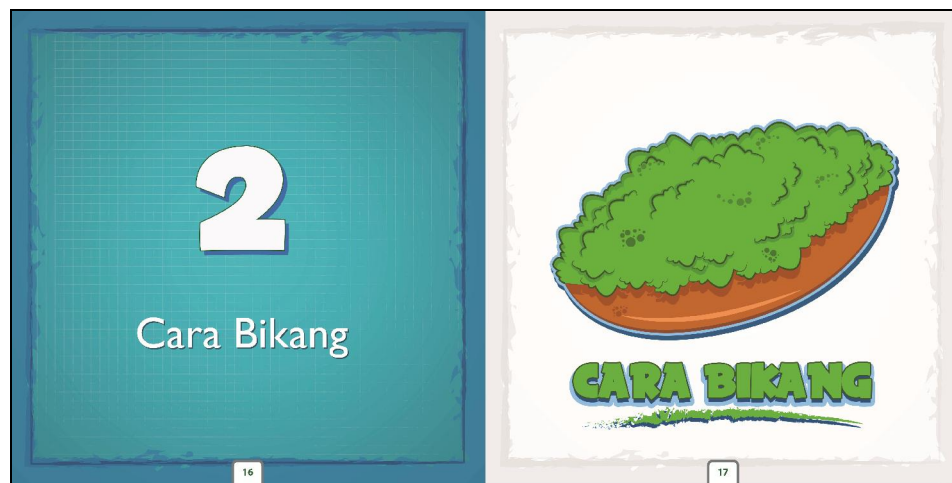
14. Halaman Ms. Cucur



Gambar 4.27 Halaman Ms.Cucur
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada halaman ini, baru menampilkan desain karakter jajanan tradisional yang sudah diolah dengan teknik vektor. Desain karakter dibuat dengan ekspresi mengikuti ciri khas dan karakteristik jajanan tersebut agar lebih memiliki ekspresi yang variatif jajanan yang satu dengan yang lain. Jajanan tradisional yang diubah ke bentuk karakter tersebut diberikan sedikit tambahan nama namun tidak merubah nama aslinya agar karakter tersebut lebih hidup.

15. Halaman Cara Bikang

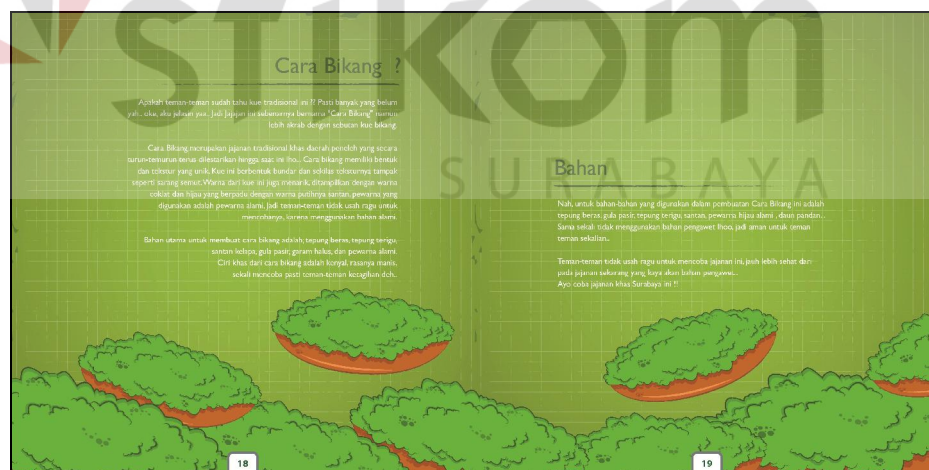


Gambar 4.28 Halaman Cara bikang

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Di halaman ini akan membahas tentang cara bikang, yang ditampilkan pertama adalah hasil olahan kue cara bikang ke bentuk vektor.

16. Halaman Cara Bikang



Gambar 4.29 Halaman Cara bikang

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Di halamana ini akan membahas tentang cara bikang, yang ditampilkan pada halaman ini adalah ulasan mengenai kue cara bikang serta bahan yang digunakan.

17. Halaman Mr. Bikang

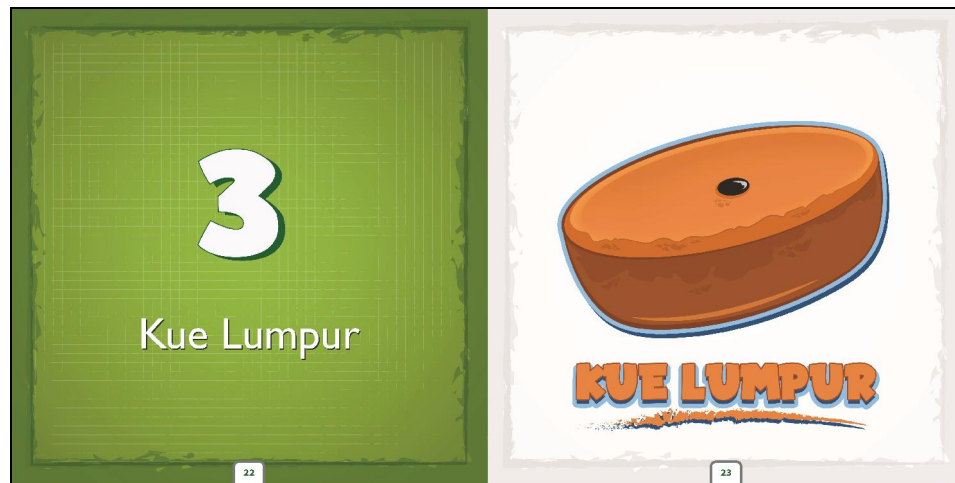


Gambar 4.30 Halaman Cara bikang

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Di halamana ini akan menampilkan hasil vektor perubahan kue cara bikang menjadi Mr. Bikang. Desain karakter dibuat dengan ekspresi mengikuti ciri khas dan karakteristik jajanan tersebut agar lebih memiliki ekspresi yang variatif jajanan yang satu dengan yang lain. Jajanan tradisional yang diubah ke bentuk karakter tersebut diberikan sedikit tambahan nama namun tidak merubah nama aslinya agar karakter tersebut lebih hidup.

18. Halaman Kue Lumpur



Gambar 4.31 Halaman Kue Lumpur

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Di halaman ini akan membahas tentang kue lumpur , yang ditampilkan pertama adalah hasil olahan kue cara bikang ke bentuk vektor.

19. Halaman Kue Lumpur



Gambar 4.32 Halaman Kue Lumpur

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada halaman isi ini tidak langsung menampilkan bentuk karakter dari kue lumpur, namun yang ditampilkan adalah hasil olahan jajanan tradisional yang dibuat menjadi kartun menggunakan teknik vektor, gunanya agar target *audience* tertarik dan penasaran terlebih dahulu dengan hasil bentuk karakternya.

20. Halaman Mr. Lumpur

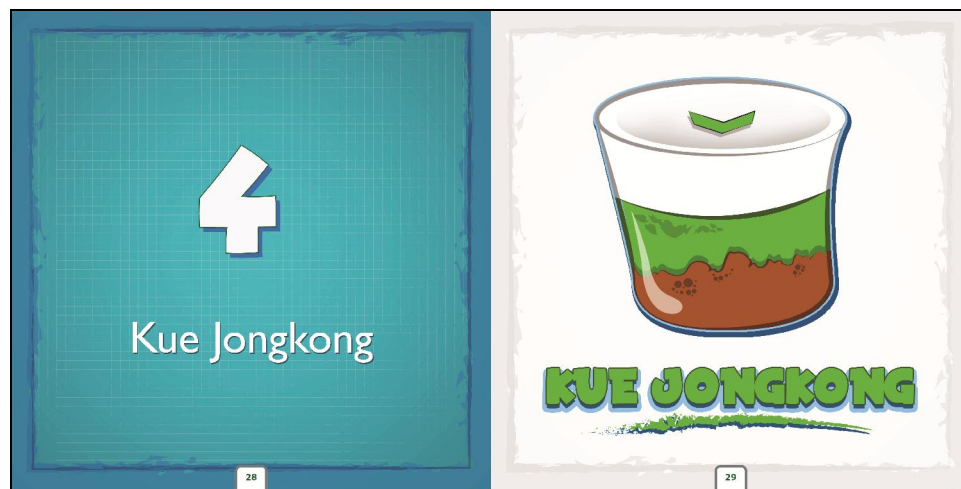


Gambar 4.33 Halaman Mr. Lumpur

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Di halamana ini akan menampilkan hasil vektor perubahan kue lumpur menjadi Mr. Lumpur. Desain karakter dibuat dengan ekspresi mengikuti ciri khas dan karakteristik jajanan tersebut agar lebih memiliki ekspresi yang variatif jajanan yang satu dengan yang lain. Jajanan tradisional yang diubah ke bentuk karakter tersebut diberikan sedikit tambahan nama namun tidak merubah nama aslinya agar karakter tersebut lebih hidup.

21. Halaman Kue Jongkong



Gambar 4.34 Halaman Kue Lumpur

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Di halaman ini akan membahas tentang kue Jongkong, yang ditampilkan pertama adalah hasil olahan kue jongkong ke bentuk vektor.

22. Halaman Kue Jongkong



Gambar 4.35 Halaman Kue Jongkong

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada halaman isi ini tidak langsung menampilkan bentuk karakter dari kue jongkong, namun yang ditampilkan adalah hasil olahan jajanan tradisional yang dibuat menjadi kartun menggunakan teknik vektor, gunanya agar target *audience* tertarik dan penasaran terlebih dahulu dengan hasil bentuk karakternya.

23. Halaman Mr. Jongkong

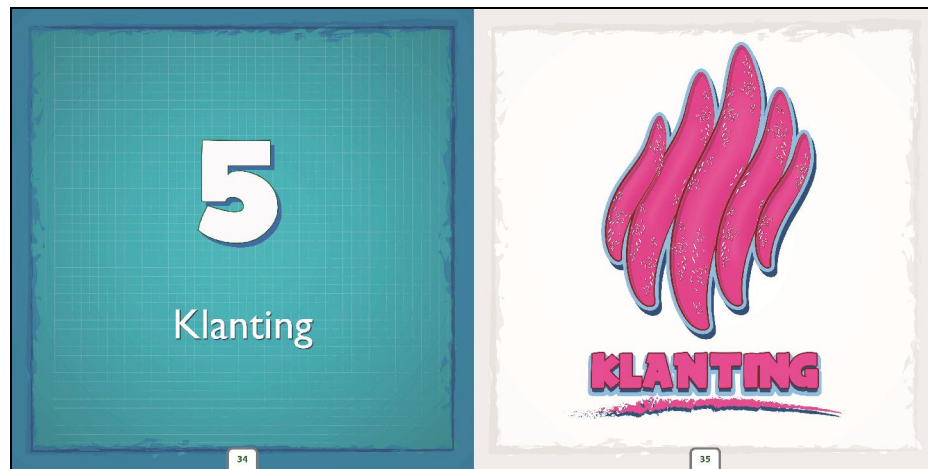


Gambar 4.36 Halaman Mr. Jongkong

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Di halamana ini akan menampilkan hasil vektor perubahan kue jongkong menjadi Mr. jongkong. Desain karakter dibuat dengan ekspresi mengikuti ciri khas dan karakteristik jajanan tersebut agar lebih memiliki ekspresi yang variatif jajanan yang satu dengan yang lain. Jajanan tradisional yang diubah ke bentuk karakter tersebut diberikan sedikit tambahan nama namun tidak merubah nama aslinya agar karakter tersebut lebih hidup.

24. Halaman Klanting

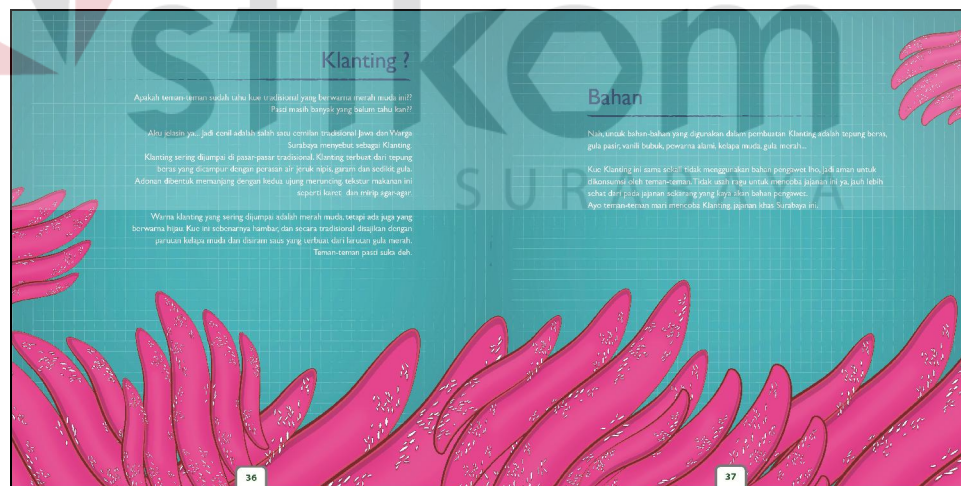


Gambar 4.37 Halaman Klanting

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Di halaman ini akan membahas tentang klanting , yang ditampilkan pertama adalah hasil olahan kue klanting ke bentuk vektor.

25. Halaman Klanting



Gambar 4.38 Halaman Klanting

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada halaman isi ini tidak langsung menampilkan bentuk karakter dari klanting, namun yang ditampilkan adalah hasil olahan jajanan tradisional yang dibuat menjadi kartun menggunakan teknik vektor, gunanya agar target *audience* tertarik dan penasaran terlebih dahulu dengan hasil bentuk karakternya.

26. Halaman Ms. Klanting

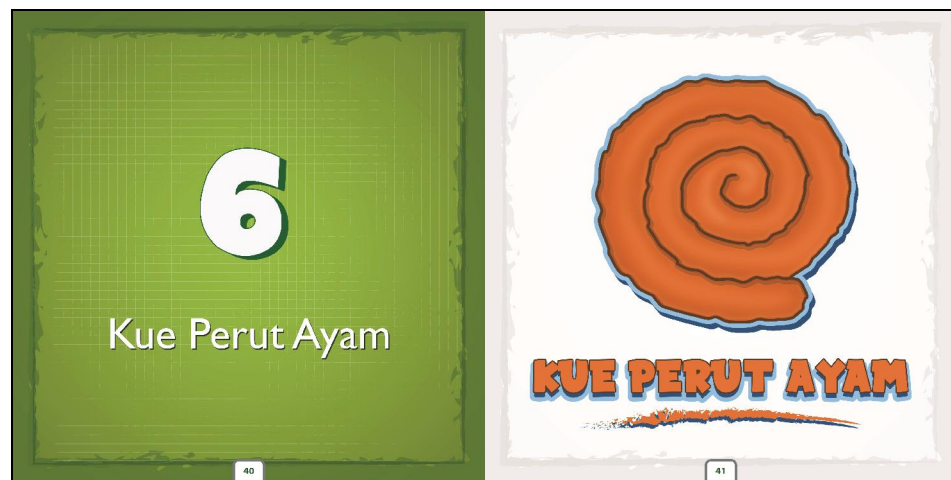


Gambar 4.39 Halaman Ms. Klanting

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Di halaman ini akan menampilkan hasil vektor perubahan klanting menjadi Ms. Klanting. Desain karakter dibuat dengan ekspresi mengikuti ciri khas dan karakteristik jajanan tersebut agar lebih memiliki ekspresi yang variatif jajanan yang satu dengan yang lain. Jajanan tradisional yang diubah ke bentuk karakter tersebut diberikan sedikit tambahan nama namun tidak merubah nama aslinya agar karakter tersebut lebih hidup.

27. Halaman Kue Perut Ayam



Gambar 4.40 Halaman Kue Perut Ayam

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Di halaman ini akan membahas tentang kue perut ayam, yang ditampilkan pertama adalah hasil olahan kue perut ayam ke bentuk vektor.

28. Halaman Kue Perut Ayam



Gambar 4.41 Halaman Kue Perut Ayam

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada halaman isi ini tidak langsung menampilkan bentuk karakter dari kue perut ayam, namun yang ditampilkan adalah hasil olahan jajanan tradisional yang dibuat menjadi kartun menggunakan teknik vektor, gunanya agar target *audience* tertarik dan penasaran terlebih dahulu dengan hasil bentuk karakternya.

29. Halaman Mr. Peyam



Gambar 4.42 Halaman Mr. Peyam

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Di halaman ini akan menampilkan hasil vektor perubahan kue perut ayam menjadi Mr. Peyam. Desain karakter dibuat dengan ekspresi mengikuti ciri khas dan karakteristik jajanan tersebut agar lebih memiliki ekspresi yang variatif jajanan yang satu dengan yang lain. Jajanan tradisional yang diubah ke bentuk karakter tersebut diberikan sedikit tambahan nama namun tidak merubah nama aslinya agar karakter tersebut lebih hidup.

30. Halaman Tentang Penulis



Gambar 4.43 Halaman Tentang Penulis

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Di halaman ini akan menampilkan data singkat sang penulis buku, serta halaman sebelahnya menampilkan kata selesai dari buku ini yang menandakan akhir dari pengenalan jajanan tradisional khas Surabaya yang ada dalam buku tersebut.

4.5.1 Implementasi Karya Media Pendukung

Pada bab ini akan membahas hasil final konsep *layout* dan desain media pendukung yang akan diaplikasikan ke dalam perancangan buku ilustrasi karakter jajanan tradisional khas Surabaya, sehingga target *audience* dapat memahami dan mencerna isi buku tersebut. Media pendukung tersebut ialah, poster, stiker, dan pembatas buku.

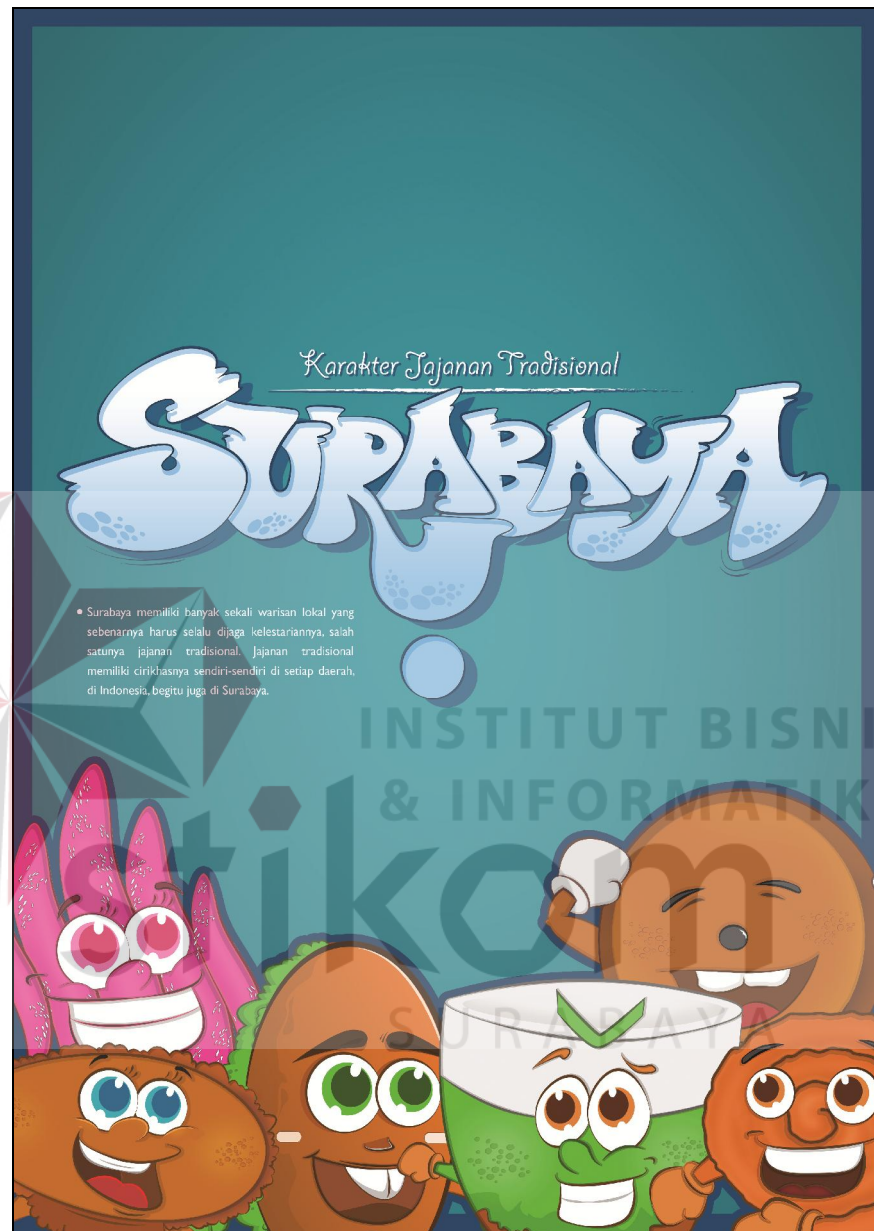
1. Poster 1



Gambar 4.44 Poster

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

2. Poster 2



Gambar 4.45 Poster

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Desain Poster menampilkan *mock-up* buku Karakter Jajanan Tradisional Surabaya, dibuat melalui *photoshop*. Poster didesain dengan ukuran 42cm x 29,7cm dengan *system* cetak digital printing dengan bahan kertas BC 210gr dan dilaminasi *doff*.

3. Pembatas Buku





Gambar 4.46 Pembatas Buku

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pembatas buku ini menampilkan 6 karakter yang dibahas dalam buku tersebut. Pembatas buku adalah media cetak yang dapat digunakan untuk membatasi buku yang sedang kita baca. Pemilihan media ini bertujuan untuk memperkuat karya yang akan dipamerkan, karena pembatas buku dan buku memiliki hubungan yang saling berkaitan. Pemilihan media pembatas buku digunakan karena media ini mudah untuk dilihat dan menarik perhatian. Pembatas buku ini didesain dengan ukuran 15cm x 6cm dengan menggunakan sistem cetak *digital printing art paper*, laminasi *doff*.

4. Stiker





Gambar 4.47 Stiker

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Gambar diatas merupakan desain stiker yang akan di gunakan sebagai media pendukung. Penggunaan media stiker dirasa cocok sebagai media promosi pendukung karena memiliki fleksibitas yang tinggi dalam pengaplikasiannya serta memiliki keunikan tersendiri. Selain itu stiker yang digunakan sebagai media promosi pendukung memiliki dampak yang cukup besar dengan harga yang dapat dijangkau. Stiker dicetak dengan kertas *vinyl* dengan ukuran 5 cm x 8 cm dengan laminasi *doff*.

