



**PENCIPTAAN BUKU ILUSTRASI JAJAN TRADISIONAL DI  
SURABAYA UNTUK ANAK-ANAK SEBAGAI UPAYA PENGENALAN  
WARISAN KULINER INDONESIA**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh:**

**Rizki Ardyanti Putri**

**11.42010.0070**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA  
2015**

**Tugas Akhir**  
**PENCIPTAAN BUKU ILUSTRASI JAJAN TRADISIONAL DI SURABAYA**  
**UNTUK ANAK-ANAK SEBAGAI UPAYA PENGENALAN WARISAN**  
**KULINER INDONESIA**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

**Rizki Ardyanti Putri**

**NIM: 11420100070**

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji  
pada: Agustus 2015

**Susunan Dewan Penguji**

Pembimbing:

**I. Dr. Achmad Yanu Alif Fianto, S.T., MBA** \_\_\_\_\_

**II. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom.** \_\_\_\_\_

Penguji:

**I. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom.** \_\_\_\_\_

**II. Wahyu Hidayat, S.Sn., M.Pd.** \_\_\_\_\_

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana

**Dr.Jusak**  
**Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika**

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

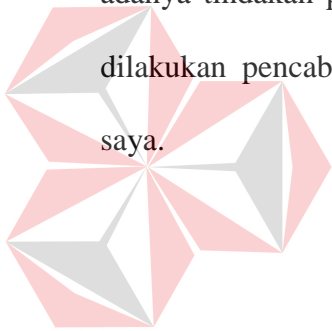
## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA**

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Rizki Ardyanti Putri

NIM : 11420100070

Dengan ini saya menyatakan dengan benar, bahwa Tugas Akhir ini adalah asli karya saya, bukan plagiat baik sebagian maupun apalagi keseluruhan. Karya atau pendapat orang lain yang ada dalam Tugas Akhir ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam daftar pustaka saya. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya tindakan plagiat pada karya Tugas Akhir ini, maka saya bersedia untuk dilakukan pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Surabaya, 27 Agustus 2015

Rizki Ardyanti Putri  
NIM: 11420100070

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Rizki Ardyanti Putri

NIM : 11420100070

Menyatakan bahwa demi kepentingan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, menyetujui karya Tugas Akhir saya yang berjudul **Penciptaan Buku Ilustrasi Jajan Tradisional di Surabaya Untuk Anak-Anak Sebagai Upaya Pengenalan Warisan Kuliner Indonesia** untuk disimpan, dipublikasikan atau diperbanyak dalam bentuk apapun oleh Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 27 Agustus 2015

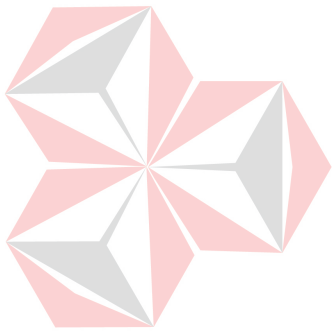
Rizki Ardyanti Putri  
NIM: 11420100070



*I love the smell of OPPORTUNITY.*



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



Kupersembahkan kepada  
Allah SWT  
Ayah, Ibu dan Coco tercinta.

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## ABSTRAK

Indonesia memiliki aneka macam kebudayaan, adat istiadat, bahasa dan tak terkecuali makanan atau kulinernya. Jajan tradisional merupakan jenis makanan khas yang berasal dari tiap daerah yang ada di Indonesia, dan diolah dengan cara yang sederhana serta bahan-bahan yang mudah didapat. Jajanan tersebut banyak diujakan di pasar tradisional, karenanya jajan semacam ini juga dikenal dengan sebutan jajanan pasar. Jajan tradisional sudah kalah populer jika dibandingkan dengan *junk food* yang ada di setiap pusat perbelanjaan. Di tengah masyarakat Surabaya yang heterogen, jajan pasar agaknya mulai tersisih. Masyarakat kota Surabaya sudah jarang yang mau makan jajan tradisional. Mereka lebih suka menikmati makanan-makanan produk luar negeri. Dengan banyak munculnya *café*, resto, dan *franchise* makanan cepat saji, maka jajanan yang berasal dari luar seperti *pastry* pun ikut naik pamor karena jajanan tersebut dianggap lebih bergengsi dibanding jajan tradisional.

Dari permasalahan di atas, dibutuhkan sebuah media yang dapat memberikan pengetahuan dan informasi yang lengkap mengenai jajanan tradisional untuk generasi muda Indonesia yang bisa dinikmati sebagai salah satu usaha pelestarian budaya agar tidak dilupakan begitu saja. Media yang dipilih oleh penulis adalah buku ilustrasi. Untuk mendukung proses penyampaian pesan kepada *target audience*, maka elemen verbal digunakan pada masing-masing halaman buku.

*Kata kunci : Buku Ilustrasi, Jajan Tradisional, Kudapan Surabaya, Anak-anak.*

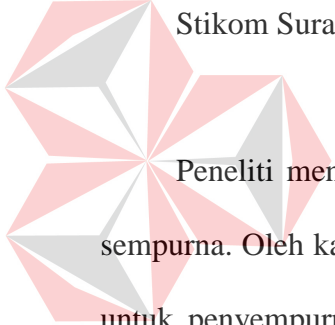
## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya, sehingga penyusunan Tugas Akhir dengan judul “Penciptaan Buku Ilustrasi Jajan Tradisional Di Surabaya Untuk Anak-Anak Sebagai Upaya Pengenalan Warisan Kuliner Indonesia” dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya.

Penyelesaian Proposal Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang memberikan masukan dan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu Peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ayah dan Ibu serta saudara yang senantiasa mendoakan dan mendukung selama proses penyusunan Karya Tugas Akhir.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku rektor dari Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
3. Yang terhormat Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan kelancaran dalam studi maupun proses pengerjaan Tugas Akhir.
4. Yang terhormat Kolega dosen pembimbing yang telah membimbing serta memberikan saran dalam penulisan laporan tugas akhir ini.
5. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom. selaku dosen penguji I dan Wahyu Hidayat, S.Sn., M.Pd. selaku dosen penguji II yang telah meluangkan waktunya untuk menguji hasil karya dari peneliti.

6. Tim PPTA (Pusat Pelayanan Tugas Akhir) STIKOM Surabaya yang senantiasa bersedia melayani mahasiswa dalam proses penyusunan Tugas Akhir.
7. M. Dwi Setiawan selaku orang terdekat peneliti yang selalu memaksa peneliti untuk terus berkarya dan menyelesaikan Tugas Akhir.
8. Efu, Titis, Naomi, Donais, Pedro, Ang, Bella, Feny Minion dan Mas Adhis selaku teman dekat dan teman seperjuangan dalam proses perancangan Karya Tugas Akhir ini.
9. Keluarga besar S1 Desain komunikasi Visual Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.



Peneliti menyadari, bahwa Proposal Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti menerima dengan senang hati saran dan kritik untuk penyempurnaan Proposal Tugas Akhir ini yang dapat dikirim di alamat email rizki.ardiyanti2306@gmail.com. Atas segala perhatian dan maklumnya peneliti ucapkan terima kasih.

Surabaya, 18 Juli 2015

Peneliti

## ABSTRAK

Indonesia memiliki aneka macam kebudayaan, adat istiadat, bahasa dan tak terkecuali makanan atau kulinernya. Jajan tradisional merupakan jenis makanan khas yang berasal dari tiap daerah yang ada di Indonesia, dan diolah dengan cara yang sederhana serta bahan-bahan yang mudah didapat. Jajanan tersebut banyak diujakan di pasar tradisional, karenanya jajan semacam ini juga dikenal dengan sebutan jajanan pasar. Jajan tradisional sudah kalah populer jika dibandingkan dengan *junk food* yang ada di setiap pusat perbelanjaan. Di tengah masyarakat Surabaya yang heterogen, jajan pasar agaknya mulai tersisih. Masyarakat kota Surabaya sudah jarang yang mau makan jajan tradisional. Mereka lebih suka menikmati makanan-makanan produk luar negeri. Dengan banyak munculnya *café*, resto, dan *franchise* makanan cepat saji, maka jajanan yang berasal dari luar seperti *pastry* pun ikut naik pamor karena jajanan tersebut dianggap lebih bergengsi dibanding jajan tradisional.

Dari permasalahan di atas, dibutuhkan sebuah media yang dapat memberikan pengetahuan dan informasi yang lengkap mengenai jajanan tradisional untuk generasi muda Indonesia yang bisa dinikmati sebagai salah satu usaha pelestarian budaya agar tidak dilupakan begitu saja. Media yang dipilih oleh penulis adalah buku ilustrasi. Untuk mendukung proses penyampaian pesan kepada *target audience*, maka elemen verbal digunakan pada masing-masing halaman buku.

*Kata kunci : Buku Ilustrasi, Jajan Tradisional, Kudapan Surabaya, Anak-anak.*

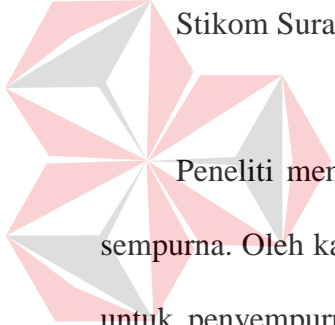
## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya, sehingga penyusunan Tugas Akhir dengan judul “Penciptaan Buku Ilustrasi Jajan Tradisional Di Surabaya Untuk Anak-Anak Sebagai Upaya Pengenalan Warisan Kuliner Indonesia” dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya.

Penyelesaian Proposal Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang memberikan masukan dan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu Peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ayah dan Ibu serta saudara yang senantiasa mendoakan dan mendukung selama proses penyusunan Karya Tugas Akhir.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku rektor dari Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
3. Yang terhormat Muh. Bahrudin, S.Sos., M.Med.Kom selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan kelancaran dalam studi maupun proses pengerjaan Tugas Akhir.
4. Yang terhormat Kolega dosen pembimbing yang telah membimbing serta memberikan saran dalam penulisan laporan tugas akhir ini.
5. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom. selaku dosen penguji I dan Wahyu Hidayat, S.Sn., M.Pd. selaku dosen penguji II yang telah meluangkan waktunya untuk menguji hasil karya dari peneliti.

6. Tim PPTA (Pusat Pelayanan Tugas Akhir) STIKOM Surabaya yang senantiasa bersedia melayani mahasiswa dalam proses penyusunan Tugas Akhir.
7. M. Dwi Setiawan selaku orang terdekat peneliti yang selalu memaksa peneliti untuk terus berkarya dan menyelesaikan Tugas Akhir.
8. Efu, Titis, Naomi, Donais, Pedro, Ang, Bella, Feny Minion dan Mas Adhis selaku teman dekat dan teman seperjuangan dalam proses perancangan Karya Tugas Akhir ini.
9. Keluarga besar S1 Desain komunikasi Visual Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.



Peneliti menyadari, bahwa Proposal Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti menerima dengan senang hati saran dan kritik untuk penyempurnaan Proposal Tugas Akhir ini yang dapat dikirim di alamat email rizki.ardiyanti2306@gmail.com. Atas segala perhatian dan maklumnya peneliti ucapkan terima kasih.

Surabaya, 18 Juli 2015

Peneliti



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan.....	5
1.5 Manfaat.....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	6
2.1 Jajan Tradisional.....	6
2.2 Pengenalan.....	7
2.3 Surabaya.....	7
2.3 Buku.....	8
2.3.1 Struktur Buku.....	9
2.4 Buku Ilustrasi.....	13
2.5 Anak-anak.....	14
2.6 Visual.....	14
2.6.1 Warna.....	15
2.6.2 Tipografi.....	16
2.6.3 <i>Layout</i> .....	19
2.7 Proporsi.....	23
2.8 Keterbacaan Cetak.....	23

<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>24</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	24
3.1.1 Karakteristik Penelitian Metode Kualitatif.....	25
3.2 Perancangan Penelitian.....	25
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.3.1 Observasi.....	27
3.3.2 Wawancara.....	28
3.3.3 Studi Pustaka.....	29
3.3.4 Dokumentasi.....	29
3.3.5 Diskusi.....	29
3.4 Teknik Analisis Data.....	29
<b>BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>31</b>
4.1 Objek Penelitian.....	31
4.2 Data Produk.....	32
4.3 Profil Konsumen.....	32
4.4 Profil Pembaca Ilustrasi.....	33
4.4.1 Posisi Pasar Buku Ilustrasi.....	33
4.4.2 Potensi Pasar Buku Ilustrasi.....	33
4.4.3 Segmentasi Pasar.....	34
4.5 Analisis Data.....	34
4.5.1 Hasil Wawancara.....	35
4.5.2 Hasil Observasi.....	35
4.6 <i>Keyword</i> .....	37
4.7 Deskripsi Konsep.....	39
4.8 Perencanaan Kreatif.....	39
4.8.1 Tujuan Kreatif.....	43
4.8.2 Strategi Kreatif.....	44
4.9 Perencanaan Media.....	45
4.9.1 Tujuan Media.....	45

4.9.2 Strategi Media.....	45
4.10 Program Media.....	47
4.11 Biaya Media.....	47
4.12 Implementasi Konsep.....	54
4.12.1 Konsep Desain Karakter.....	55
4.12.2 Sketsa Alternatif Desain Karakter.....	55
4.13 Sketsa Desain Terpilih.....	57
4.14 Sketsa Seluruh Karakter.....	58
<b>BAB V IMPLEMENTASI DESAIN.....</b>	<b>62</b>
5.1 Hasil <i>Vector</i> Karakter.....	62
5.2 Hasil <i>Vector</i> Jajan Tradisional.....	70
5.3 Desain <i>Layout</i> Buku.....	75
5.3.1 Desain <i>Cover</i> .....	76
5.3.2 Desain Halaman Setelah <i>Cover</i> .....	77
5.3.3 Desain Isi Buku.....	79
5.4 Desain Poster.....	96
5.5 Desain <i>Display</i> Karakter.....	97
5.6 Desain Stiker.....	97
<b>BAB VI PENUTUP.....</b>	<b>98</b>
6.1 Kesimpulan.....	98
6.2 Saran.....	99
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>100</b>
<b>BIODATA PENULIS.....</b>	<b>102</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>103</b>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Tujuan yang ingin dicapai pada tugas akhir ini adalah menciptakan buku ilustrasi jajan tradisional di Surabaya untuk anak-anak sebagai salah satu upaya pengenalan warisan kuliner Indonesia. Jajan tradisional sendiri merupakan bagian dari warisan budaya dalam bidang kuliner yang mulai terlupakan. Dan pengenalan paling baik untuk jangka panjang adalah dengan pendekatan pada anak-anak.

Menurut Winarno dalam buku Alamsyah (2006:7) jajan tradisional adalah warisan budaya yang unik dan sering terlupakan tapi sesungguhnya cukup diminati. Meskipun kecil, jajan tradisional adalah bagian dari atribut tradisi bangsa Indonesia yang perlu dijaga dan dilestarikan. Saat ini di daerah perkotaan besar khususnya anak-anak kurang mengenal apa saja jenis-jenis jajan tradisional.

Anak-anak lebih mengenal makanan impor dibandingkan dengan makanan tradisional. Sementara banyak dari jenis makanan tradisional yang bahkan nyaris dilupakan. Jika hal ini terus berlanjut, bukan tidak mungkin lambat laun jajan tradisional mulai dilupakan. Diperlukan suatu media yang cukup menarik untuk mengemas semua informasi secara lengkap tentang jajan tradisional Indonesia khususnya di kota Surabaya.

Jajan tradisional sudah kalah populer jika dibandingkan dengan *junk food* yang ada di setiap pusat perbelanjaan. Jajan pasar mulai tersisih di tengah masyarakat yang Surabaya yang heterogen. Masyarakat pusat kota Surabaya

sudah jarang memakan jajan tradisional. Dengan banyak munculnya tempat-tempat yang menyajikan makanan cepat saji, maka jajan yang berasal dari luar seperti *pastry* pun ikut naik pamor, karena jajan tersebut dianggap lebih bergengsi dibanding jajan tradisional (Widodo,2013:435).

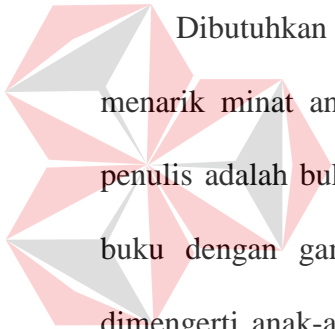
Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah media yang dapat memberikan pengetahuan dasar dan informasi lengkap mengenai jajan tradisional untuk generasi muda Indonesia yang bisa dinikmati sebagai salah satu upaya pelestarian budaya agar tidak dilupakan begitu saja. Menurut Hurlock (1978:337) terdapat tiga macam media yang menyediakan bahan bacaan bagi anak yaitu buku, surat kabar dan majalah. Di antara ketiga media tersebut, buku yang paling populer dan surat kabar yang paling kurang populer. Oleh karena itu media yang dipilih oleh penulis adalah buku.

Buku masih banyak digemari karena buku mempunyai keunikan tersendiri yang tidak tergantikan oleh media lain, seperti tekstur kertas yang membawa nuansa tersendiri ketika orang sedang membawa buku tersebut. Buku juga memiliki bentuk yang lebih konkrit karena sifat yang lebih praktis, dapat dibaca kapan saja, dimana saja dan mudah dibawa. Oleh karena itu buku tidak pernah berhenti dikonsumsi publik. Buku selalu mengalami perkembangan, sehingga saat ini terdapat berbagai macam kategori buku dengan berbagai macam *genre* pula (Sumolang, 2013:3-4).

Secara psikologis membaca merupakan salah satu bentuk bermain yang paling sehat. Membaca mendorong anak untuk berswadaya dan mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Membaca mendorong timbulnya kreatifitas dan

memberikan dampak yang menyenangkan bagi otak. Membaca merupakan penunjang bagi kepentingan studi mereka. Membaca juga membantu meningkatkan keahlian kognitif dan perbendaharaan kosakata yang memang dibutuhkan oleh anak-anak (Hurlock,1978:337).

Anak-anak memiliki potensi besar karena memiliki kemampuan menyerap informasi yang cukup cepat dan memiliki daya ingat yang kuat. Anak-anak merupakan pasar masa depan. Anak-anak akan membawa apa yang disenangi hingga dewasa karena ingatan yang kuat saat anak-anak dapat terbawa sampai dewasa (Khasali, 1998:189).



Dibutuhkan sebuah buku yang cukup menarik dan mudah dipahami untuk menarik minat anak-anak untuk membacanya. Karena itu, media yang dipilih penulis adalah buku ilustrasi. Menurut Hurlock (1978:338) anak-anak menyukai buku dengan gambar berwarna-warni dan cukup sederhana sehingga dapat dimengerti anak-anak. Selain ceritanya secara verbal harus menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak, buku harus mengandung gambar ilustrasi yang cukup menarik sehingga mempengaruhi minat anak-anak untuk membaca buku tersebut.

Buku ilustrasi jajan tradisional di Surabaya ini nantinya akan berisi ilustrasi berbagai jenis jajan tradisional yang ada di Surabaya dengan penjelasan singkat mengenai jajan tradisional tersebut.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut, “Bagaimana menciptakan buku ilustrasi jajan tradisional di Surabaya untuk anak-anak sebagai upaya pengenalan warisan kuliner Indonesia?”.

## 1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah di atas, maka batasan masalah yang akan dikerjakan dalam “Penciptaan Buku Ilustrasi Jajan Tradisional di Surabaya Untuk Anak-Anak Sebagai Upaya Pengenalan Warisan Kuliner Indonesia” adalah :

1. Menciptakan buku ilustrasi dengan menggunakan tokoh karakter yang menarik minat anak-anak usia 6 – 10 tahun.
2. Menggunakan teknik *vector* untuk menciptakan buku ilustrasi jajan tradisional di Surabaya untuk anak-anak.
3. Memberikan informasi singkat dan mudah dipahami anak-anak sebagai pengenalan dasar tentang jajan tradisional di Surabaya.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari “Penciptaan Buku Ilustrasi Jajan Tradisional di Surabaya Untuk Anak-Anak Sebagai Upaya Pengenalan Warisan Kuliner Indonesia” adalah untuk menciptakan sebuah buku ilustrasi untuk anak-anak usia 6 – 10 tahun dengan menggunakan gambar ilustrasi jajan tradisional dan tokoh karakter yang dapat menarik minat anak-anak untuk membaca dan mengenal jajan

tradisional di Surabaya sebagai salah satu bagian dari warisan budaya Indonesia khususnya di bidang kuliner.

## **1.5 Manfaat**

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

- a. Memberikan pemahaman pada anak-anak dalam mengenal jajan tradisional di Surabaya sebagai bagian dari warisan kuliner Indonesia.
- b. Manfaat yang diperoleh dalam bidang keilmuan khususnya Desain Komunikasi Visual adalah sebagai bahan referensi tentang ilustrasi pengenalan jajan tradisional di Surabaya.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap Dinas Pariwisata di Kota Surabaya dalam meningkatkan pengetahuan mengenai jajan tradisional kepada generasi muda khususnya anak-anak. Sehingga generasi muda Indonesia lebih mengenal jajan tradisional Surabaya sebagai bagian dari warisan kuliner Indonesia.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

Untuk mendukung proses perancangan buku ilustrasi jajan tradisional di Surabaya maka beberapa teori dan konsep yang relevan sebagai pokok pembahasan dibutuhkan sebagai literatur sehingga penciptaan buku ini lebih kuat, ilmiah dan dapat dipertanggungjawabkan.

#### **2.1 Jajan Tradisional**

Jajan pasar merupakan istilah yang digunakan untuk menyebutkan berbagai jajan tradisional. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia jajan pasar adalah kudapan, panganan yang dijual di pasar. Jajan pasar ini dibuat secara manual, yaitu menggunakan tangan. Jajan pasar ini biasanya tidak tahan lama karena bahan yang digunakan tidak mengandung bahan pengawet, sehingga aman dan sehat untuk dikonsumsi.

Kuliner Indonesia memiliki makanan yang sangat bervariasi. Keanekaragaman tersebut terjadi karena berkaitan dengan adanya upacara keagamaan dan juga ritual budaya yang berhubungan dengan daur hidup seseorang. Ketika menikah, melahirkan, khitanan atau memasuki rumah baru, perlambang rasa syukur adalah dengan membuat panganan tertentu yang disajikan atau dibagikan. Menurut Winarno jajan pasar tradisional Indonesia merupakan komponen penting dalam pusaka kuliner Indonesia. Tidak hanya karena jajan

tersebut enak dan unik warnanya, melainkan juga karena jajan tradisional sarat dengan unsur simbolisme. Sayangnya, kalau kita pergi ke pasar tradisional sangat banyak jenis jajan pasar tradisional yang sudah tidak dapat ditemukan lagi. Hal ini didukung oleh generasi muda jaman sekarang yang kurang mengenal jajan pasar tradisional. Selain itu orang tua tidak lagi mengenalkan tentang jajan pasar, sehingga dari waktu ke waktu peminat jajan pasar semakin memudar (Alamsyah, 2006:7).

Menurut Widodo (2013:435), jajan tradisional sudah kalah populer jika dibandingkan dengan junk food yang ada di setiap pusat perbelanjaan. Di tengah masyarakat Surabaya yang heterogen, jajan pasar agaknya mulai tersisih. Masyarakat kota Surabaya sudah jarang yang mau makan jajan tradisional. Mereka lebih suka menikmati makanan-makanan produk luar negeri. Dengan banyak munculnya *café*, resto, dan *franchise* makanan cepat saji, maka jajanan yang berasal dari luar seperti *pastry* pun ikut naik pamor karena jajanan tersebut dianggap lebih bergensi dibanding jajan tradisional.

## **2.2 Pengenalan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengenalan adalah proses, cara, perbuatan yang bertujuan untuk memberitahukan supaya mengerti atau mempunyai pengetahuan tentang suatu hal.

## **2.3 Surabaya**

Surabaya merupakan ibukota Jawa Timur. Surabaya adalah kota terbesar ke-2 setelah Jakarta. Kota Surabaya dikenal sebagai kota pahlawan karena kota ini

memiliki sejarah panjang terkait dengan nilai kepahlawanan. Sifat kepahlawanan masyarakat Surabaya tergambar pada saat pertempuran 10 November 1945. Puluhan warga Surabaya meninggal saat pertempuran tersebut untuk membela Indonesia. Peristiwa tersebut kemudian dijadikan sebagai peringatan hari Pahlawan. Surabaya berasal dari kata Sura atau Suro (hiu) dan Baya atau Boyo (buaya), dua makhluk yang, dalam mitos lokal, berperang satu sama lain untuk mendapatkan gelar "hewan terkuat atau paling kuat "di daerah sesuai dengan nubuatan Jayabaya. Sumber bersejarah lainnya menjelaskan bahwa simbol Sura (hiu) dan Baya (buaya) sebenarnya untuk menggambarkan peristiwa heroik terjadi di Ujung Galuh (nama masa lalu Surabaya), yang merupakan pertempuran antara pasukan yang dipimpin oleh Raden Widjaja dan tentara pasukan Tar tar pada 31 Mei 1293. Tanggal yang diperingati sebagai hari jadi kota.

#### 2.4 Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia buku adalah lembar kertas yg berjilid, berisi tulisan atau kosong, sedangkan buku bacaan adalah buku untuk pelajaran membaca (bagi anak sekolah) atau buku yang dibaca sebagai pengisi waktu.

Menurut Ensiklopedi Indonesia edisi 1, halaman 538, buku mencakup semua tulisan dan gambar yang ditulis dan dilukis atas segala macam lembaran lontar, *papyrus*, perkamen dan kertas sehingga bentuknya bisa berupa gulungan, dilubangi dan diikat, dijilid dengan kulit, kain, karton atau kayu. Buku adalah hasil perekaman dan perbanyakan yang cukup populer dan awet. Buku merupakan

alat komunikasi jangka panjang dan mungkin yang paling berpengaruh kepada perkembangan kebudayaan manusia jika dibandingkan dengan majalah atau surat kabar yang dipengaruhi oleh tanggal terbit.

Menurut Muktiono (2003:2) buku adalah sumber ilmu pengetahuan dan sumber pembangun watak bangsa. Buku dapat menjadi sarana informasi untuk memahami sesuatu dengan mudah. Dalam masyarakat, buku untuk anak-anak biasanya adalah buku bergambar, karena buku dengan banyak gambar lebih mudah dipahami oleh anak-anak daripada buku dengan banyak tulisan, sedangkan orang dewasa lebih mudah untuk memahami yang ada pada sebuah buku walaupun tanpa gambar.

Buku adalah media yang paling mudah penggunaannya karena buku bisa dibaca dimanapun dan kapanpun tanpa memerlukan alat bantu seperti media yang lainnya, sehingga buku dapat dinikmati oleh semua kalangan masyarakat.

### **2.3.1 Struktur Buku**

Bagian-bagian dari buku tidak selalu sama antara satu buku dengan buku lainnya, tetapi pada dasarnya berkisar dari unsur-unsur berikut:

1. Kulit Buku

Kulit buku merupakan bagian buku yang paling luar atau disebut juga sampul buku. Kulit buku memiliki kegunaan untuk melindungi isi dan untuk memperkuat buku.

## 2. Punggung Buku

Pada punggung buku biasanya terdapat judul dari buku tersebut. Seperti halnya judul yang terdapat di kulit buku, judul pada punggung buku ini pun kemungkinan tidak sama dengan apa yang terdapat pada halaman judul.

## 3. Halaman Kosong (*Fly Leaves*)

Halaman kosong ini merupakan halaman tanpa teks yang terletak setelah sampul buku di bagian depan dan bagian belakang. Halaman kosong ini disebut juga sebagai halaman pelindung. Halaman ini berfungsi sebagai penguat jilid dan buku. Oleh karena itu biasanya halaman kosong ini terbuat dari kertas yang lebih kuat.

## 4. Halaman Judul Singkat (*Half Title*)

Halaman judul singkat ini disebut juga sebagai halaman setengah judul (*half title page*). Halaman judul singkat ini terletak setelah halaman kosong dan berisi judul singkat dari buku tersebut.

## 5. Judul Seri

Judul seri ini adalah judul dari karya-karya berjilid yang berkaitan dalam subyek sehingga dengan satu judul bisa mencakup judul-judul seri.

## 6. Halaman Judul (*Title Page*)

Halaman judul buku adalah halaman yang berisi data dan informasi yang diberikan penerbit, seperti judul buku, nama pengarang dan pihak-pihak lain yang terlibat dalam kepengarangan seperti penerjemah, *editor* dan *illustrator*. Di samping itu halaman judul juga berisi informasi tentang kota tempat terbit, penerbit dan tahun terbit. Oleh karena itu halaman judul buku

merupakan halaman yang sangat penting diperhatikan. Halaman inilah yang menjadi sumber utama dalam mengumpulkan berbagai data dan informasi yang diperlukan dalam katalogisasi.

#### 7. Halaman Balik Judul

Pada halaman balik judul terdapat banyak informasi penting meliputi keterangan kepengarangan, judul asli dari karya terjemahan, kota tempat terbit dan penerbit, tahun terbit dan tahun *copyright*, keterangan edisi serta lain sebagainya.

#### 8. Halaman Persembahan (*Dedication*)

Halaman persembahan biasanya terletak sebelum halaman prakata.

#### 9. Kata Pengantar

Kata pengantar adalah catatan singkat yang mendahului teks. Pada bagian ini berisi penjelasan-penjelasan yang diberikan si pengarang pada para pembaca. Penjelasan-penjelasan tersebut dapat berupa tujuan dan alasan penulisan buku, ruang lingkup dan pengembangan subyek yang dibahas. Kata pengantar juga dapat berisi ucapan-ucapan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu penulisan buku tersebut dan penjelasan tentang cetakan.

#### 10. Daftar Isi

Daftar isi terletak sesudah kata pengantar tetapi juga dapat terletak di bagian akhir dari buku. Daftar isi sendiri memuat judul-judul bab yang diikuti rincian berupa anak-anak bab yang diikuti dengan nomor halaman. Dalam

daftar isi juga bisa ditemukan daftar gambar, daftar peta, ilustrasi dan lain sebagainya.

#### 11. Pendahuluan

Pendahuluan biasanya mengikuti daftar isi dan merupakan bab pertama dari buku. Pendahuluan memberikan pengetahuan atau wawasan tentang hal yang dibahas dalam buku, baik pengembangannya maupun pengorganisasiannya secara ilmiah. Pendahuluan ini sering kali tidak ditulis sendiri oleh pengarang, melainkan oleh seseorang yang dianggap mempunyai nilai lebih tentang bidang yang dibahas.

#### 12. Naskah (Teks)

Naskah disebut juga teks buku atau isi buku. Naskah ini disajikan dalam bab-bab secara sistematis mengikuti daftar isi. Banyak teks yang diikuti berbagai jenis ilustrasi yang berguna sebagai pembantu untuk menjelaskan isi naskah. Buku yang memuat ilustrasi akan lebih mudah menarik pembaca terlebih buku anak-anak.

#### 13. Indeks

Indeks adalah daftar rincian dari sebuah buku tentang subyek, nama orang, nama tempat, nama geografis dan hal-hal penting lainnya. Indeks ini disusun secara sistematis menurut abjad. Indeks ini dibuat dengan tujuan lebih memudahkan para pembaca dalam menelusuri informasi. Indeks ini biasa diletakkan di bagian akhir dari sebuah buku.

#### 14. Bibliografi

Bibliografi adalah daftar kepustakaan yang digunakan pengarang dalam menulis buku. Biasanya buku-buku yang bersifat ilmiah selalu memuat bibliografi. Bibliografi ini disebut juga daftar pustaka yang biasanya terletak di bagian akhir buku.

#### 15. *Glossary*

*Glossary* adalah daftar kata-kata atau istilah-istilah yang dianggap asing bagi pembaca pada umumnya dan masih perlu dijelaskan. *Glossary* biasanya diletakkan pada bagian akhir buku.

#### 16. Nomor Pagina

Nomor pagina dari sebuah buku biasanya terdiri atas angka Romawi kecil dan angka Arab. Angka Romawi kecil biasanya digunakan pada penomoran halaman kata pengantar sampai dengan daftar isi. Sedangkan untuk bab pendahuluan sampai akhir biasanya digunakan angka Arab.

### 2.5 Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi merupakan sumber untuk meneruskan warisan kekayaan cerita dari satu generasi ke generasi berikutnya. Sehingga dapat mengembangkan sikap positif terhadap diri sendiri dan kebudayaan sendiri. Selain itu, buku adalah salah satu sarana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu bentuk tulisan dengan teknik menggambar, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk.



Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dipahami. Fungsi khusus ilustrasi antara lain:

1. Memberikan bayangan setiap karakter di dalam cerita.
2. Memberikan bayangan langkah kerja.
3. Mengkomunikasikan cerita.
4. Menghubungkan tulisan dengan kreativitas dan individualitas manusia.
5. Memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan

## **2.6 Anak –Anak**

Menurut Hurlock (1978:331) anak-anak yang berusia 6 hingga 10 tahun digolongkan sebagai masa kanak-kanak akhir. Anak-anak di usia ini sudah mengenal konsep moral yang menyangkut benar atau salah menurut etika. Anak-anak di usia ini sudah mulai membentuk konsep diri yang ideal, dimana mereka akan membentuk kepribadian mereka sesuai dengan tokoh-tokoh yang mereka kagumi.

## **2.7 Visual**

Visual berhubungan erat dengan mata atau penglihatan. Menurut beberapa ahli, visual juga merupakan salah satu bagian dari aktivitas belajar. Dimana aktivitas belajar itu sendiri terdiri dari : somatis (belajar dengan bergerak dan berbuat), auditori (belajar dengan berbicara dan mendengar), intelektual (belajar dengan memecahkan masalah dan merenung), dan visual (belajar dengan cara

melihat, mengamati, dan menggambarkan). Keempat aktivitas belajar tersebut harus dikuasai supaya proses belajar dapat berlangsung secara optimal.

Berikut ini adalah pengertian dan definisi visual:

1. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, visual adalah dapat dilihat dengan indra penglihatan (mata).
2. Menurut Budiman Hakim, visual adalah syarat mutlak untuk memperkenalkan sebuah brand pada konsumen

### 2.6.1 Warna

Warna adalah unsur penting dalam obyek desain. Karena warna memiliki kekuatan yang mampu mempengaruhi citra orang yang melihatnya. Masing-masing warna mampu memberikan respon secara psikologi (Supriyono, 2010:58).

Warna dianggap mempunyai dampak psikologis terhadap manusia. Dampak tersebut dapat dilihat dari berbagai macam aspek, baik melalui aspek penglihatan, aspek budaya dan lain sebagainya.

Disadari atau tidak, warna memainkan peran yang cukup besar dalam pengambilan keputusan saat membeli barang. Penelitian yang dilakukan *Institute for Color Research* di amerika (sebuah institut penelitian tentang warna) menemukan bahwa seseorang dapat mengambil keputusan terhadap orang lain, lingkungan maupun produk dalam waktu hanya 90 detik dan keputusan itu 90% didasari oleh warna (Rustan,2009:72).

## 2.6.2 Tipografi

Didalam desain grafis, tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Oleh karena itu, “menyusun” meliputi merancang bentuk huruf cetak hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan yang dikehendaki (Kusrianto, 2006:190).

Secara tradisional istilah tipografi berkaitan erat dengan setting huruf dan pencetakannya. Pengaruh perkembangan teknologi digital yang sangat pesat pada masa kini membuat maknanya semakin meluas. Kini tipografi dimaknai sebagai segala disiplin yang berkenaan dengan huruf. Pada prakteknya, saat ini tipografi telah jauh berkolaborasi dengan bidang-bidang lain, seperti multimedia dan animasi, web dan online media lainnya, sinematografi, interior, arsitektur, desain produk dan lain-lain (Rustan, 2011:16).

Huruf menjadi sesuatu yang memiliki makna ganda, huruf dapat menjadi sesuatu yang dapat dilihat (bentuk/rupa huruf) dan dapat menjadi sesuatu yang dapat dibaca (kata/kalimat). Selain itu huruf memiliki makna yang tersurat (pesan/gagasan) dan makna yang tersirat (kesan). Selain itu pengaruh perkembangan teknologi digital yang sangat pesat pada masa kini membuat makna tipografi semakin meluas. Menurut Rustan (2001:16) tipografi dimaknai sebagai “segala disiplin yang berkenaan dengan huruf”

Perkembangan tipografi saat ini sudah mengalami perkembangan dari fase penciptaan dengan tangan (*hand drawn*) hingga mengalami komputerisasi. Fase komputerisasi membuat penggunaan tipografi menjadi lebih mudah dan dalam

waktu yang lebih cepat dengan jenis pilihan huruf yang ratusan jumlahnya. Berikut ini beberapa jenis huruf berdasarkan klasifikasi yang dilakukan oleh James Craig (2006:146) antara lain :

1. *Transitional*

Ciri dari huruf ini adalah memiliki sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf *Old Style* memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin.

2. *Egyptian*

Adalah jenis huruf yang memiliki ciri kaki/sirip/serif yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar dan stabil.

3. *Sans Serif*

Pengertian San Serif adalah tanpa sirip/serif, jadi huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.

4. *Script*

Huruf Script menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifat pribadi dan akrab.

## 5. *Decorative*

Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.

Sedangkan Alexander Lawson (Rustan, 2011:46) memperkenalkan klasifikasi huruf yang dikelompokkan berdasarkan sejarah dan bentuk huruf. Klasifikasi ini cukup sederhana dan hingga saat ini menjadi klasifikasi yang paling umum digunakan orang.

### 1. *Black Letter*

Desain karakter *Black Letter* dibuat berdasarkan bentuk huruf dari tulisan tangan yang populer pada masanya (abad pertengahan) di Jerman (gaya *Gothic*) dan Irlandia (gaya *Celtic*). Ditulis menggunakan pena berujung lebar sehingga menghasilkan kontras tebal-tipis yang kuat. Untuk menghemat media (kertas/kulit), karakter ditulis berdempet-dempetan, sehingga hasil keseluruhannya berkesan gelap, berat dan hitam. Inilah awal mula istilah *Black Letter*.

### 2. *Humanist*

Di Italia, orang tidak menggunakan *typeface* bergaya *Black Letter*, melainkan Roman/Romawi kuno yang *negative space*-nya cukup banyak sehingga tulisan tampak lebih terang dan ringan, karenanya gaya *Humanist* mendapat julukan *White Letter*. *Humanist* mulai muncul tahun 1469, kelompok *typeface* ini diberi nama demikian karena memiliki goresan lembut dan organic seperti tulisan

tangan. Disebut juga *Venetian* karena jenis huruf *Humanist* pertama dibuat di Venesia, Italia.

### 3. Old Style

Kemahiran dan tingkat akurasi para pembuat huruf makin lama makin meningkat, buku cetakan makin banyak, kebutuhan akan bentuk huruf yang mirip tulisan tangan makin berkurang. Faktor-faktor itu mendorong munculnya gaya baru di abad 15: Old Style. Karakter-karakter pada kelompok typeface ini presisi, lebih lancip, lebih kontras dan berkesan lebih ringan, menjauhi bentuk-bentuk kaligrafis/ tulisan tangan. Gaya Old Style mendominasi industri percetakan selama kurang lebih 200 tahun.

### 4. Modern

Dinamakan modern karena kemunculan typeface ini pada akhir abad 17, menuju era yang disebut Modern Age, sehingga diberi nama Modern. Ciri-cirinya hampir lepas sama sekali dari sifat kaligrafis typeface pendahulunya.

## 2.6.3 *Layout*

*Layout* adalah tata letak dari elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep yang dibawanya. (Rustan, 2008:10)

Prinsip *layout* yang baik adalah memuat 5 prinsip utama dalam desain, yaitu proporsi, keseimbangan, kontras, irama dan kesatuan. Dalam penciptaan buku ilustrasi ini desain *layout* menjadi acuan dasar dalam mendesain *layout* buku jajanan tradisional di Surabaya (Kusrianto, 2007:277).

Menurut Nelson (1994) jenis-jenis *layout* pada media cetak seperti majalah, iklan, koran maupun sebuah buku adalah sebagai berikut:

1. *Mondrian Layout*

*Mondrian layout* adalah jenis *layout* yang berdasarkan pada konsep seorang pelukis Belanda bernama Piet Mondrian. Piet Mondrian adalah penyaji iklan yang berbentuk *square / landscape / portrait* yang setiap bidangnya sejajar dengan bidang penyajian dan memuat gambar / *copy* yang saling berpadu sehingga membentuk sebuah komposisi yang konseptual.

2. *Multi Panel Layout*

Bentuk *layout* dalam satu bidang penyajian dibagi dalam beberapa tema visual dengan bentuk yang serupa.

3. *Picture Window Layout*

Tata letak produk yang diiklankan ditampilkan secara *close up*. Bisa dalam bentuk produk tersebut atau menggunakan model.

4. *Copy Heavy Layout*

Tata letak yang mengutamakan pada bentuk naskah iklan sehingga komposisi *layout*nya didominasi oleh penyajian teks.

5. *Frame Layout*

Tata letak iklan yang *bordernya* membentuk suatu cerita / naratif.

6. *Shiloutte Layout*

Tata letak iklan berupa gambar ilustrasi yang hanya ditonjolkan bayangannya saja. Penyajian berupa warna *spot color* yang berbentuk gambar ilustrasi atau pantulan sinar seadanya dengan teknik fotografi.

7. *Type Specimen Layout*

Tata letak iklan yang menekankan pada penampilan jenis huruf dengan *print size* yang besar. Pada umumnya hanya berupa *Head Line* saja.

8. *Circus Layout*

Tata letak iklan tidak mengacu pada ketentuan buku sehingga komposisi gambar dan teks tidak beraturan susunannya.

9. *Jumble Layout*

Tata letak iklannya berkebalikan dari *Circus Layout*, sehingga komposisi gambar dan teks tersusun beraturan.

10. *Grid Layout*

Penyajian iklan yang mengacu pada konsep *grid* ( desain iklan dibuat bagian per bagian) sesuai dengan skala *grid*.

11. *Bleed Layout*

Tata letak iklan dimana sekeliling bidang menggunakan *frame*.

12. *Vertical Panel Layout*

Tata letak yang menghadirkan garis pemisah secara vertikal untuk membagi *layout* iklan tersebut.

13. *Alphabet Inspired Layout*

Tata letak yang menekankan pada susunan huruf atau angka yang berurutan yang diimprovisasikan sehingga menimbulkan kesan cerita / naratif.

14. *Angular Layout*

Tata letak iklan dengan penyusunan elemen visual yang membentuk sudut kemiringan antara 40 sampai 7 derajat.



15. *Informal Balance Layout*

Penyajian iklan yang perbandingan tampilan elemen visualnya tidak seimbang.

16. *Brace Layout*

Unsur-unsur dalam penyajian iklan membentuk huruf L. Posisi huruf L bisa terbalik dan di depan bentuk L dibiarkan kosong.

17. *Two Morties Layout*

Penyajian *layout* yang menghadirkan dua inset yang masing-masing memvisualkan secara deskriptif mengenai hasil penggunaan/detail dari produk yang ditawarkan.

18. *Quadran Layout*

Tampilan *layout* yang gambarnya dibagi menjadi empat bagian.

19. *Cosmic Script Layout*

Penyajian *layout* yang dirancang secara kreatif sehingga merupakan bentuk media komik, lengkap dengan *captionsnya*.

20. *Rebus Layout*

Susunan *layout* yang menampilkan perpaduan gambar dan teks sehingga membentuk suatu cerita.

Untuk penciptaan buku ilustrasi jajan tradisional di Surabaya, penulis menggunakan *circus layout*.

## 2.7 Proporsi

Proporsi adalah kesesuaian antara ukuran halaman dengan isinya (Kusrianto, 2007:277). Penerapan teori ini dalam pembuatan buku makanan tradisional di Kota Surabaya, sebagai salah satu media bagi visualisasi sebuah konsep dalam penerapan perbandingan ukuran yang digunakan untuk menentukan penataan visual, keseimbangan visual demi membentuk proporsi yang sesuai.

## 2.8 Keterbacaan Cetak

Dalam era teknologi komputer dewasa ini, ada satu aspek yang sering dilupakan oleh para penulis buku dan karya ilmiah, akademik, atau profesional yaitu aspek tipografis. Aspek ini sangat erat kaitannya dengan masalah keterbacaan (*readability*) cetakan karya tersebut. Keterbacaan yang dimaksud ini adalah tingkat kenyamanan visual cetakan sehingga pembaca cukup tahan lama membaca karena mata tidak mengalami kelelahan (*fatigue*). Keterbacaan cetakan ditentukan oleh format, susunan, jenis huruf, dan tata wajah cetakan. Moore (1995) menunjukkan aspek yang harus dipertimbangkan yaitu :

1. *Readability*
2. *Suitablity*
3. *Producibility*
4. *Line width*
5. *Space*

## BAB III

### METODE PENELITIAN

Pada bab ini yang akan dibahas lebih terfokus pada metode yang digunakan dalam perancangan karya, observasi data serta teknik pengolahannya dalam pembuatan buku ilustrasi jajan tradisional di Surabaya untuk anak-anak sebagai upaya memperkenalkan warisan kuliner Indonesia.

#### 3.1 Jenis Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif untuk mencari informasi dan menganalisa gejala serta fenomena yang terjadi pada anak-anak mengenai pengenalan jajan tradisional di Surabaya.

Metode kualitatif adalah metode yang menekankan pada pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah daripada melihat permasalahan untuk penelitian umum. Metode penelitian ini menggunakan teknik analisis mendalam (*in-depth analysis*) yaitu mengkaji masalah secara kasus perkasus karena metode kualitatif meyakini bahwa sifat suatu masalah akan berbeda dengan masalah yang lain. Tujuan dari metode ini bukan suatu generalisasi tetapi pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah.

### 3.1.1 Karakteristik Penelitian Metode Kualitatif

1. Desain, metode penelitian kualitatif desainnya lebih fleksibel, dapat berkembang dan muncul dalam proses penelitian serta bersifat umum.
2. Tujuan, metode penelitian kualitatif bertujuan menemukan pola hubungan yang bersifat interaktif, menemukan teori baru, menggambarkan realitas yang kompleks dan memperoleh pemahaman makna.
3. Teknik pengumpulan data, metode penelitian kualitatif melalui wawancara mendalam, dokumentasi, triangulasi dan pengamatan partisipan.

### 3.2 Perancangan Penelitian

Metode penelitian adalah sekumpulan peraturan kegiatan dan prosedur yang digunakan oleh pealku suatu disiplin ilmu. Metodologi penelitian merupakan analisis teoritis mengenai suatu cara atau metode. Penelitian merupakan suatu penyelidikan yang sistematis untuk meningkatkan sejumlah pengetahuan dan terorganisir untuk menyelidiki masalah tertentu yang memerlukan jawaban. Hakekat penelitian dapat dipahami dengan mempelajari berbagai aspek yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian. Setiap orang memiliki motivasi yang berbeda diantaranya dipengaruhi oleh tujuan dan profesi masing-masing. Motivasi dan tujuan penelitian secara umum pada dasarnya adalah sama, yaitu penelitian merupakan refleksi dari keinginan manusia yang selalu berusaha untuk mengetahui sesuatu. Keinginan untuk memperoleh dan mengembangkan pengetahuan merupakan kebutuhan dasar manusia yang umumnya menjadi

motivasi untuk melakukan penelitian. Adapun tujuan penelitian adalah penemuan, pembuktian dan pengembangan ilmu pengetahuan.

Penemuan data yang diperoleh dari penelitian merupakan data-data yang baru yang belum pernah diketahui. Pembuktian sendiri didapat dari data yang diperoleh dari penelitian untuk membuktikan adanya keraguan terhadap informasi atau pengetahuan tertentu. Pengembangan data yang diperoleh dari penelitian digunakan untuk memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada. Kegunaan penelitian dapat dipergunakan sebagai berikut :

1. Memahami masalah

Data yang diperoleh dari penelitian digunakan untuk memperjelas suatu masalah atau informasi yang tidak diketahui.

2. Memecahkan masalah

Data yang diperoleh dari penelitian digunakan untuk meminimalkan atau menghilangkan masalah.

3. Mengantisipasi masalah

Data yang diperoleh dari penelitian digunakan untuk mengupayakan agar masalah yang dikhawatirkan akan terjadi pada penelitian tersebut tidak terjadi.

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mempermudah perancangan ini penulis menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif berfungsi memberikan kategori substantif dan hipotesis penelitian kualitatif.

Data yang diperoleh memiliki peranan yang penting untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dalam pembuatan buku ilustrasi jajan tradisional di Surabaya, sehingga diperlukan data yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan. Data ini yang akan digunakan untuk mengetahui konsep awal yang akan digunakan untuk pembuatan buku ilustrasi jajan tradisional di Surabaya.

### 3.3.1 Observasi

Metode observasi adalah pengumpulan data dengan observasi langsung atau dengan pengamatan langsung. Metode ini adalah cara pengambilan data secara langsung tanpa bantuan alat standar lain untuk keperluan pengumpulan data. Pengamatan tergolong sebagai teknik mengumpulkan data jika pengamatan tersebut mempunyai kriteria berikut :

1. pengamatan digunakan untuk penelitian dan telah direncanakan secara sistematis.
2. Pengamatan harus berkaitan dengan tujuan penelitian yang telah direncanakan.
3. Pengamatan tersebut dicatat secara sistematis dan dihubungkan dengan proporsi umum dan bukan dipaparkan sebagai suatu set yang menarik perhatian saja.

Pengamatan dapat dicek dan dikontrol atas validitas dan reliabilitasnya. Penggunaan pengamatan langsung sebagai cara mengumpulkan data mempunyai beberapa keuntungan berikut :

1. pengamatan dengan cara langsung memiliki kemungkinan untuk mencatat hal-hal, perilaku, pertumbuhan dan sebagainya sewaktu kejadian tersebut berlaku atau terjadi. Dengan cara pengamatan, data yang langsung mengenai perilaku yang tipikal dari objek bisa segera dicatat dan tidak menggantungkan data dari ingatan seseorang.
2. Pengamatan langsung data memperoleh data dari subjek baik yang tidak dapat berkomunikasi secara verbal ataupun yang tidak mau berkomunikasi dengan verbal. Adakalanya subjek tidak mau berkomunikasi secara verbal dengan peneliti, baik hal tersebut dikarenakan takut, tidak ada waktu atau karena enggan. Dengan pengamatan langsung, hal-hal tersebut dapat diatasi. Selain dari keuntungan yang telah diberikan di atas, pengamatan secara langsung sebagai salah satu metode dalam mengumpulkan data mempunyai kelemahan-kelemahan tersendiri.

### 3.3.2 Wawancara

Metode wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden dengan menggunakan *interview guide* (panduan wawancara). Metode wawancara ini dapat dilakukan dengan bertatap muka langsung dengan responden maupun melalui telepon.

### **3.3.3 Studi Pustaka**

Metode ini menggunakan pembahasan yang berdasarkan pada buku, literatur, catatan-catatan dan laporan yang bertujuan untuk memperkuat materi pembahasan maupun sebagai dasar untuk menggunakan teori-teori tertentu yang berhubungan dengan penulisan ini dan menunjang kebenaran (*valid*) data yang diperoleh di lapangan. Pada metode ini, menggunakan berbagai literatur yang berhubungan dengan penciptaan buku ilustrasi jajan tradisional di Surabaya seperti penelitian terdahulu, buku, jurnal dan artikel yang diperoleh dari *website*.

### **3.3.4 Dokumentasi**

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan seluruh bukti otentik yang berkaitan dengan jajan tradisional di Surabaya berupa foto, video, gambar-gambar jajan tradisional di Surabaya, arsip serta bahan-bahan yang tertulis yang berhubungan dengan masalah pembuatan buku ilustrasi yang nantinya akan dicatat.

### **3.3.5 Focus Group Discussion**

Proses pengumpulan data dan informasi mengenai suatu permasalahan tertentu yang sangat spesifik melalui diskusi kelompok.

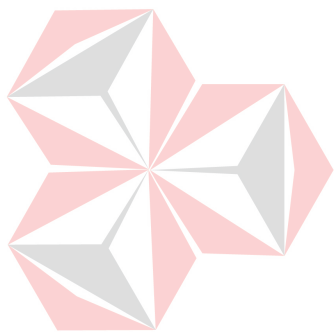
## **3.4 Teknik Analisis data**

Teknik analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang



dapat dikelola, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari serta memutuskan apa yang dapat diinformasikan kepada orang lain. Selanjutnya dicari kaitan antara data yang satu dengan data yang lainnya. Dan yang terakhir adalah membuat kesimpulan menjadi satu pernyataan yang menjawab pertanyaan pada penelitian. (Moleong, 2006:248)

Selanjutnya berdasarkan hasil analisis data tersebut selesai dilaksanakan, maka dibuat beberapa rancangan buku ilustrasi jajan tradisional di Surabaya yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB IV

### KONSEP DAN PERANCANGAN

Bab ini fokus pada metode yang digunakan dalam perancangan karya, observasi data dan teknik pengolahan dalam Penciptaan Buku Ilustrasi Jajan Tradisional di Surabaya Untuk Anak-Anak Sebagai Upaya Pengenalan Warisan Kuliner Indonesia.

#### 4.1 Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah jajan tradisional di Surabaya yang menjadi pembahasan utama.

Indonesia memiliki aneka macam kebudayaan, adat istiadat, bahasa dan tak terkecuali makanan atau kulinernya. Jajan tradisional merupakan jenis makanan khas yang berasal dari tiap daerah yang ada di Indonesia, dan diolah dengan cara yang sederhana, serta bahan-bahan yang mudah didapat. Jajanan tersebut banyak dijumpai di pasar tradisional, karenanya jajan semacam ini juga dikenal dengan sebutan jajanan pasar. Banyak juga sebutan lain yang dapat mewakili kue tradisional, diantaranya makanan sepinggan, yaitu makanan yang tidak mengenyangkan, selingan makanan pokok atau kudapan. Terdapat beragam jenis jajan tradisional di Surabaya.

## 4.2 Data Produk

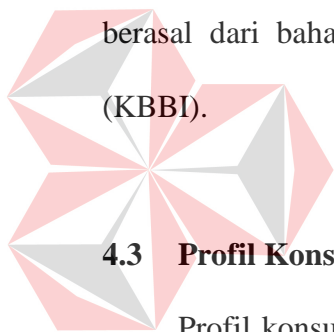
Sebagai media pengenalan untuk anak-anak, diharapkan dengan buku ilustrasi ini dapat memberi pengetahuan dan menarik perhatian anak-anak. Buku ada berbagai macam, dan salah satunya adalah buku ilustrasi. Ilustrasi sendiri adalah lukisan (gambar, foto) yang dimaksudkan untuk membantu memperkuat daya khayal atau memperjelas maksud uraian. Jadi buku ilustrasi merupakan buku yang didalamnya terdapat gambar yang mendukung daya khayal dalam cerita. Di dalam buku ilustrasi terdapat banyak gabungan mulai dari isi buku yang berupa teks tulisan (kumpulan huruf-huruf) dengan ilustrasi. Istilah ilustrasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu *'ilustrare'* yang artinya menerangkan sesuatu.

(KBBI).

## 4.3 Profil Konsumen

Profil konsumen atau target pemasaran dari buku ilustrasi ini adalah orang tua yang memiliki anak usia 6-10 tahun. Anak-anak berperan sebagai *user* sedangkan orang tua yang menjadi *decision maker* dan *buyer*, karena anak-anak disini adalah penikmat atau pembaca dari buku tersebut namun orang tua yang memiliki peran penentu apakah buku tersebut cocok untuk anak-anak. Begitu juga orang tua yang membeli buku tersebut karena anak dengan umur 6-10 tahun ini masih belum memiliki penghasilan sendiri.

Menurut Rhenald Khasali (1998:190) anak-anak merupakan pasar pengaruh. Anak-anak mempengaruhi orang tuanya memutuskan produk-produk yang dibelanjakan orang tua. Selain itu hal-hal yang dapat mempengaruhi keputusan



UNIVERSITAS  
Dinamika

orang tua untuk membeli buku meliputi harga, isi buku, desain dan mutu cetak. Ilustrasi buku juga memegang peranan penting sebagai faktor penentu menarik atau tidak buku tersebut untuk anak-anak.

#### **4.4 Profil Pembaca Ilustrasi**

Konsumen yang dituju dalam penciptaan buku ilustrasi ini adalah anak-anak usia 6-10 tahun. Anak-anak memiliki potensi besar karena memiliki kemampuan menyerap informasi dengan cepat dan memiliki daya ingat yang kuat. Menurut Moven yang dikutip oleh Rhenald Khasali (1998:189) dalam bukunya *Membidik Pasar Indonesia*, anak-anak adalah pasar masa depan. Anak-anak akan membawa apa yang disenangi hingga saat dewasa. Ingatan yang kuat saat anak-anak dapat terbawa sampai dewasa.

##### **4.4.1 Posisi Pasar Buku Ilustrasi**

Ilustrasi yang menarik lebih diminati dari anak-anak hingga dewasa. Buku ilustrasi lebih mudah dipahami karena adanya gambar ilustrasi yang membantu menjelaskan isi dari buku tersebut tanpa memerlukan banyak teks.

##### **4.4.2 Potensi Pasar Buku Ilustrasi**

Buku ilustrasi merupakan media yang menghibur di semua kalangan, dan salah satu strategi dalam menarik perhatian anak dan pembaca pada umumnya. Karena buku ilustrasi menjadi daya tarik tersendiri untuk membaca buku dan teks dengan bantuan gambar ilustrasi. Buku ilustrasi mempunyai potensi sebagai

media pembelajaran karena merupakan bentuk komunikasi visual yang sederhana dan efektif.

#### **4.4.3 Segmentasi Pasar**

Anak-anak memiliki potensi besar karena memiliki kemampuan menyerap informasi dengan cepat dan memiliki daya ingat yang kuat. Menurut Moven yang dikutip oleh Rhenald Khasali (1998:189) dalam bukunya Membedik Pasar Indonesia, anak-anak adalah pasar masa depan. Anak-anak akan membawa apa yang disenangi hingga saat dewasa. Ingatan yang kuat saat anak-anak dapat terbawa sampai dewasa. Konsumen yang dituju dalam penciptaan buku ilustrasi ini adalah anak-anak usia 6-10 tahun.

Pada usia ini merupakan periode kritis dimana periode usia 6-10 tahun ini merupakan periode penentu kebiasaan yang akan dibawa hingga dewasa. Anak-anak usia 6-10 tahun akan membawa apa yang disenangi pada usia ini hingga saat dewasa.

#### **4.5 Analisis Data**

Berdasarkan data yang sudah didapat dari observasi dan wawancara maka jajan tradisional di Surabaya memiliki beragam jenis dan memiliki banyak nilai-nilai pembelajaran yang berguna untuk melestarikan kuliner yang termasuk dalam budaya Indonesia. Maka akan sangat berguna jika memperkenalkan nilai-nilai budaya tersebut kepada anak-anak sejak dini.

#### 4.5.1 Hasil Wawancara

Metode ini merupakan proses tanya jawab lisan yang berfungsi untuk menggali informasi yang lebih mendalam mengenai permasalahan yang dihadapi. Wawancara memungkinkan peneliti mendapatkan data dalam jumlah yang banyak. Adapun informan yang dipilih adalah seorang sastrawan yang melakukan studi pustaka tentang Surabaya sejak tahun 1987 dan telah dituangkan dalam buku *Soerabaya Tempoe Doeloe*. Beliau juga termasuk orang yang sudah cukup banyak mengenal kebudayaan-kebudayaan lama Surabaya. Narasumber tersebut adalah Dukut Imam Widodo, dan data ini diambil pada tanggal 3 April 2015 pada pukul 20.19 WIB. Dukut Imam Widodo menceritakan tentang sejarah Surabaya dan juga tentang jajan tradisional yang pernah ada di Surabaya.

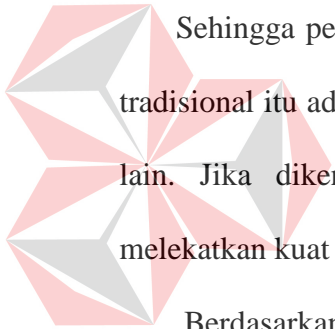
#### 4.5.2 Hasil Observasi

Observasi dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu obyek dan melakukan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang menjadi target pengamatan.

Berdasarkan hasil observasi dari beberapa buku, jurnal, dan *website*, didapatkan berbagai macam data yang berhubungan dengan jajan tradisional di Surabaya. Hasil observasi ini diketahui bahwa jajan tradisional merupakan salah satu komponen penting dalam pusaka kuliner Indonesia. Bukan saja karena jajanan tradisional enak rasanya atau unik warna dan penampilannya, melainkan juga karena jajanan tradisional sangat sarat dengan unsur simbolisme atau

perlambangan. Di masa lalu, sangat banyak masakan tradisional yang mempunyai makna khusus dan menjadi bagian dari sesajen dalam upacara pelintasan seperti kehamilan, kelahiran, ulang tahun, dan kematian.

Sebagai warisan kuliner, sudah seharusnya makanan yang sudah mulai jarang ini dilestarikan. Keragaman kudapan tersebut biasanya dihubungkan dengan kejadian dan ritual yang dilambangkan dengan makanan. Ketika melahirkan, menikah, khitanan, atau memasuki rumah, salah satu perlambang rasa syukur adalah dengan membuat kudapan tertentu yang disajikan bersama atau dibagikan diantara mereka.



Sehingga perlu didokumentasikan dan menjadi catatan sejarah karena jajan tradisional itu ada dan agar tidak hilang begitu saja ataupun diklaim oleh negara lain. Jika dikenalkan dan diajarkan kepada anak-anak sejak dini dapat melekatkan kuat dan terbawa sampai dewasa.

Berdasarkan observasi tentang pemilihan media, berikut kelebihan media buku dibanding media online atau elektronik lainnya yaitu :

1. Buku bersifat monumental yang artinya buku bisa bertahan lama dan berumur panjang.
2. Buku dapat memuat informasi esensial dan strategis, bermanfaat sebagai alat pemecah masalah.
3. Buku bersifat efisien dan memiliki isi yang sangat komplit, terbukti masih banyaknya orang yang mempergunakan buku dalam proses pembelajaran.
4. Membaca melalui media online atau elektronik secara terus menerus bisa menjadi sangat melelahkan bagi mata pembaca.

5. Menurut Dodik Setiyadi (media.kompasiana.com) buku tidak membutuhkan alat elektronik yang mahal untuk membacanya hanya memerlukan cahaya untuk membacanya.

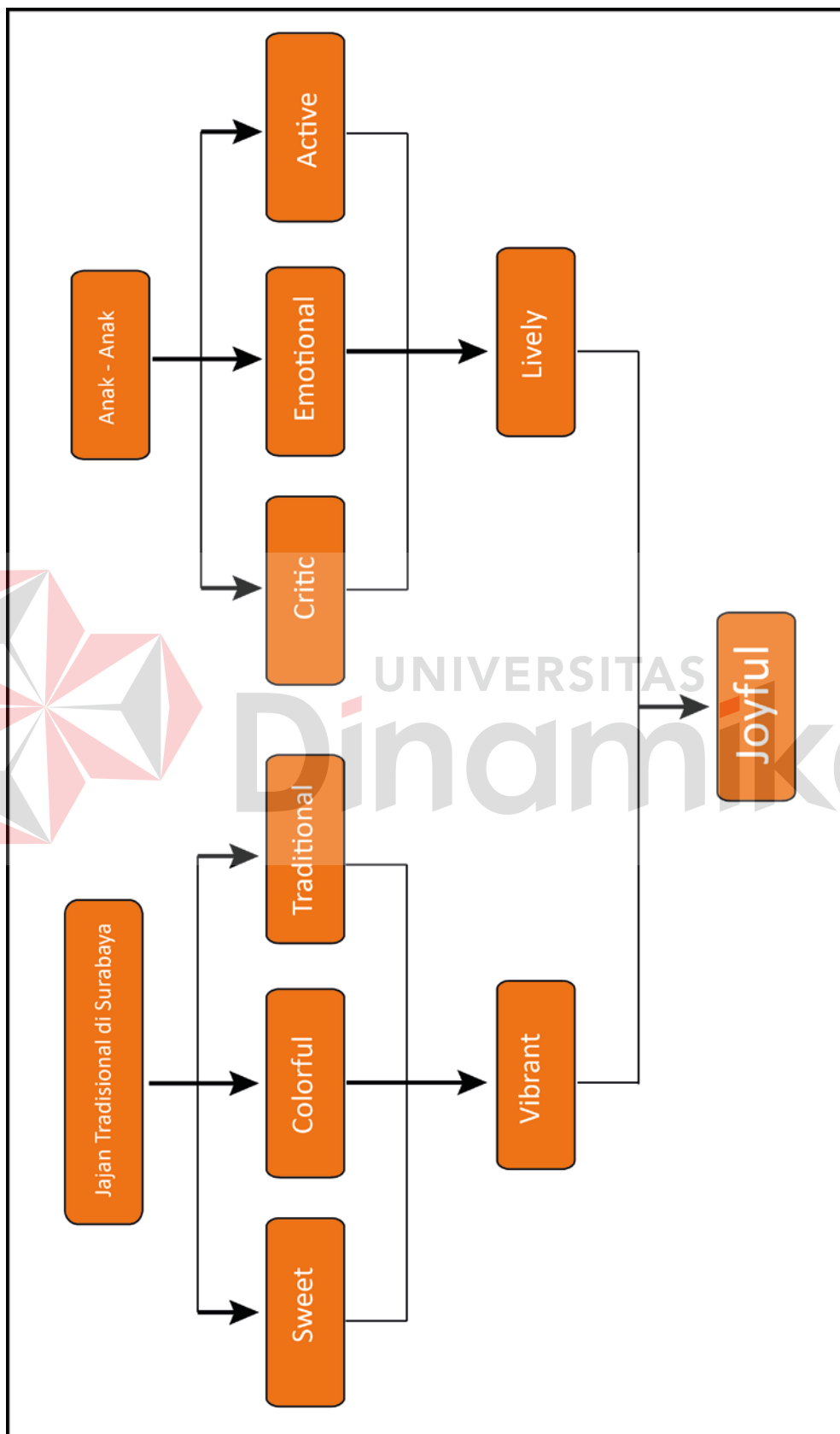
#### 4.6 *Keyword*

Pemilihan *Keyword* dari pembuatan buku ilustrasi ini didasari oleh analisis data yang dilakukan dan berdasarkan data observasi maupun wawancara. Lalu ditemukan dua aspek yaitu yang pertama Jajan Tradisional di Surabaya dan kedua Anak-Anak. Berikut penjelasan dari kedua aspek tersebut.

1. Jajan tradisional di Surabaya, dari Jajan tradisional di Surabaya ini muncul tiga kata yaitu *sweet*, *colorful* dan *traditional*. Setelah itu dikerucutkan lagi menjadi *vibrant*. Alasannya karena jajan tradisional di Surabaya sebagian besar rasanya manis dan beraneka ragam.
2. Anak-anak, dari anak-anak ini muncul tiga kata yaitu *active*, *emotional*, dan *critical*. Setelah itu dikerucutkan lagi menjadi *Lively*. Alasannya adalah anak-anak dengan umur yang ditargetkan mencerminkan sifat aktif, emotional dan kritis.

Berdasarkan data-data kunci yang sudah ditemukan maka ditemukan sebuah *keyword* yang sesuai untuk Penciptaan Buku Ilustrasi Jajan Tradisional di Surabaya Untuk Anak-Anak Sebagai Upaya Pengenalan Warisan Kuliner Indonesia yaitu *joyful*. *Keyword* ini akan menjadi sebuah konsep yang mendasari pembuatan buku ilustrasi jajan tradisional di Surabaya.





Gambar 4.1  
Sumber : Hasil olahan peneliti

#### 4.7 Deskripsi Konsep

Dari hasil analisa *keyword*, dapat dijabarkan bahwa “*joyful*” ini mewakili dari karakter jajan tradisional di Surabaya dan anak-anak. Dimana karakter dari jajan tradisional di Surabaya yang tradisional, manis dan beraneka ragam, sedangkan karakter dari anak-anak yang memiliki sifat aktif, emotional dan kritis. *Joyful* sendiri menurut *Oxford Dictionary* adalah perasaan senang atau kebahagiaan yang meluap-luap. Dari konsep yang sudah dijabarkan diatas maka harapannya anak-anak dapat mengenal lebih dalam tentang jajan tradisional di Surabaya dengan perasaan senang. Dan diharapkan dengan menggunakan buku

ilustrasi ini anak-anak juga akan lebih mudah untuk memahami isi dari buku yang akan dibuat.

#### 4.8 Perencanaan Kreatif

Menjelaskan tentang bagaimana perancangan karya dalam Buku Ilustrasi Jajan Tradisional di Surabaya Untuk Anak-Anak Sebagai Upaya Pengenalan Warisan Kuliner Indonesia. Di bab ini terdapat penjelasan konsep yang akan menjadi dasar penciptaan karya. Berikut beberapa hal dalam penciptaan buku ilustrasi jajan tradisional di Surabaya, yaitu :

1. Format dan ukuran buku

Buku ilustrasi yang akan dibuat berukuran 20 x 20 cm. Untuk halaman buku ilustrasi kurang lebih hingga sampai 40 halaman.

## 2. Isi dan tema buku

Buku ilustrasi ini berisi tentang pengenalan jajan tradisional di Surabaya sekaligus memberikan penjelasan dasar tentang jajan tradisional tersebut.

## 3. Penulisan naskah

Memakai bahasa Indonesia yang sesuai dengan EYD dan menggunakan bahasa yang dekat dan mudah dipahami oleh anak-anak.

## 4. Teknik visualisasi

Penggambaran ilustrasi dibuat secara digital (*vector*) dan karakter visual yang dibuat akan sesuai dengan konsep yang telah ditentukan. *Layout* dibuat tidak terlalu rumit agar bisa fokus pada ilustrasi dan mudah dibaca oleh anak-anak.

## 5. Warna

Warna adalah unsur penting dalam obyek desain. Karena warna memiliki kekuatan yang mampu mempengaruhi citra orang yang melihatnya. Masing-masing warna mampu memberikan respon secara psikologi (Supriyono, 2010:58).

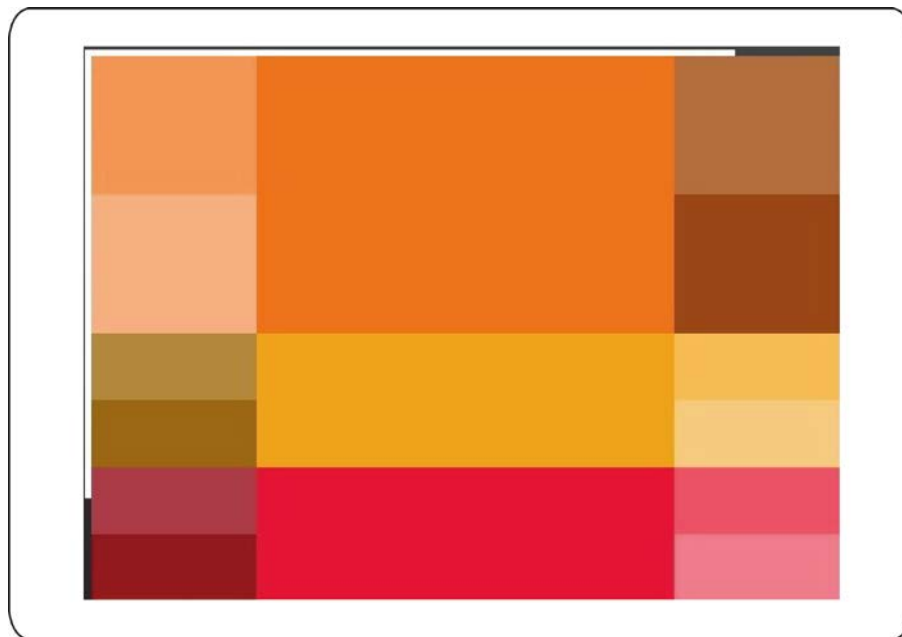
Sesuai dengan *keyword* “*joyful*”, maka warna *enjoyable* adalah warna yang tepat. Karena menurut *Oxford Dictionary* pengertian dari *enjoyable* adalah sesuatu hal yang membuat nyaman atau senang. Warna-warna tersebut diantaranya adalah: Oranye (C:0, M:65, Y:94, K:0), Kuning (C:3, M:5, Y:90, K:0) dan Hijau (C:79, M:15, Y:80, K:2). Warna *enjoyable* yang akan digunakan pada buku ilustrasi jajan tradisional di Surabaya bisa dilihat pada gambar 4.2.



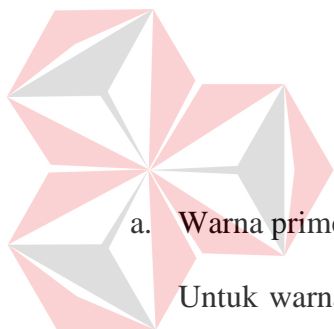
Gambar 4.2 *Keyword* warna  
Sumber : Buku Shigenobu Kobayashi 1995

#### 6. Pembagian warna

Sesuai dengan warna yang ditemukan, berikut pembagian warna yang akan digunakan pada buku ilustrasi yang akan digunakan pada buku ilustrasi jajan tradisional di Surabaya dengan menggunakan bantuan aplikasi *online* interaktif *colorscheme* untuk menguraikan warna yang akan digunakan. Warna terpilih yang digunakan dalam penciptaan buku ilustrasi jajan tradisional adalah warna oranye (C:0, M:65, Y:94, K:0), dengan kode warna #ed711b dan *PANTONE+Solid Coated* dengan kode *PANTONE* 158 C.



Gambar 4.3 *Color Scheme Keyword*  
 Sumber : *Colorschemedesigner.com*



a. Warna primer

Untuk warna primer atau yang digunakan pada *cover* menggunakan warna yang berada dalam kotak paling besar pada gambar diatas.

b. Warna sekunder

Untuk warna sekunder warna yang digunakan adalah warna yang berada dalam kotak yang berukuran sedang pada gambar diatas.

c. Warna pelengkap

Untuk warna pelengkap menggunakan warna yang berada di dalam kotak-kotak kecil.

## 7. Tipografi

Font yang digunakan untuk judul buku adalah menggunakan font Second Breakfast, dimana jenis font tersebut adalah dekoratif. Jenis font dekoratif tersebut berkesan positif, periang, bebas, tidak kaku dan bersahabat.



Gambar 4.4 Font Judul Buku  
Sumber : hasil olahan peneliti

Sedangkan font yang digunakan pada isi konten adalah menggunakan font Berlin Sans FB. Dimana bentuk font tersebut tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama.



Gambar 4.5 Font Isi Buku  
Sumber : hasil olahan peneliti

## 8. Rancangan *Layout* buku

Untuk penciptaan buku ilustrasi jajan tradisional di Surabaya, penulis menggunakan *circus layout*. *Circus layout* adalah jenis *layout* dengan tata letak *layout* yang tidak mengacu pada ketentuan buku sehingga komposisi gambar dan teks tidak beraturan susunannya.

### 4.8.1 Tujuan Kreatif

Tujuan dari penciptaan buku ilustrasi jajan tradisional di Surabaya ini selain agar target *audience* mengenal jajan tradisional yang ada di Surabaya, juga

berguna untuk mengenalkan nilai-nilai filosofi dari jajan tradisional tersebut. Sehingga mampu diingat dan dilestarikan oleh target *audience* terutama anak-anak dan agar warisan kuliner Indonesia ini tidak hilang begitu saja.

#### 4.8.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif dalam perancangan Tugas Akhir ini mengacu pada observasi terhadap objek yang diteliti.

##### 1. Segmentasi *Targeting Positioning*

Segmentasi dari buku ilustrasi ini adalah anak-anak umur 6-10 tahun. Sifat anak-anak berusia 6-10 tahun menurut Hurlock (1980) yaitu aktif, kritis, emosional, suka membaca buku bergambar, dan suka berkhayal. Target yang dituju adalah wilayah kota besar dimana terdapat toko-toko buku yang sudah cukup populer dikalangan masyarakat seperti Gramedia salah satunya. Buku ilustrasi ini menempatkan diri sebagai sebuah media pengenalan dan pengetahuan mengenai jajan tradisional di Surabaya yang menarik dan memiliki nilai budaya yang tinggi.

Asumsi data wawancara, observasi dan studi pustaka dari hasil data yang didapat maka disimpulkan, antara lain :

##### 1. Data Primer

- a. Jajan tradisional memiliki nilai-nilai budaya tinggi yang diwariskan dari generasi ke generasi.
- b. Kurang dikenalnya jenis-jenis jajan tradisional yang ada di Surabaya oleh anak-anak.

- c. Jajan tradisional di Surabaya merupakan salah satu warisan budaya yang perlu dilestarikan.

## 2. Data *Target Market*

*Target Market* yang dituju adalah anak-anak yang memiliki pemikiran rasa ingin tahu yang tinggi.

## 4.9 Perencanaan Media

Dalam penciptaan buku ilustrasi jajan tradisional di Surabaya dibutuhkan perancangan media (*media planner*) secara handal, agar media yang dirancang betul-betul dapat menjangkau *target audience* yang dituju secara tepat dengan biaya dan pemilihan media yang sesuai. Terdapat 4 komponen dari perencanaan media yaitu tujuan media, strategi media, program media, dan biaya media.

### 4.9.1 Tujuan Media

Tujuan media ini yaitu kalangan anak-anak sekolah dasar yang berada di daerah kota Surabaya. Agar tujuan yang diinginkan tercapai dalam penciptaan buku ilustrasi jajan tradisional di Surabaya dengan menentukan pemilihan media dan prioritas media, sehingga mengoptimalkan efektivitas informasi dan efisiensi biaya.

### 4.9.2 Strategi Media

Media yang dipilih harus sesuai dengan *target audience*, serta mampu memuat informasi yang lengkap tentang jajan tradisional di Surabaya. Maka



untuk mencapai tujuan dari pengenalan jajan tradisional di Surabaya ditetapkan sebagai berikut:

1. Media cetak, buku ilustrasi berfungsi sebagai media utama, dengan alasan merupakan media yang mampu menarik pembaca untuk membaca buku yang akan dibuat karena dalam buku ilustrasi ini terdapat gambar-gambar yang menarik dan juga berfungsi sebagai penjelas dari informasi yang ditulis.
2. Poster, mengapa menggunakan poster karena poster mempunyai kelebihan sebagai berikut: Khalayak dapat mengatur tempo dalam membaca. Ia dapat mengulang bacaannya kembali dan mengatur cara membaca. Media yang dapat di tinjau ulang, pembaca dapat dengan tenang, membaca dengan teliti iklannya dan dapat membaca kembali bagian-bagian menurut kehendaknya. Karena sifatnya yang tercetak pesan-pesannya bersifat permanen dan kekuatan utamanya adalah dapat dijadikan bukti. Membuat informasi yang cukup lengkap. Saat pembaca tidak paham pada satu bagian dari isinya, pembaca dapat menanyakan pada orang lain.
3. *Display* karakter, mengapa menggunakan *display* karakter karena bisa lebih menarik perhatian dari anak-anak dan seolah-olah karakter yang dibuat muncul.
4. Stiker, mengapa menggunakan stiker, karena tingkat fleksibilitas yang tinggi serta memiliki keunikan sendiri sebagai sebuah media untuk mengenal sebuah produk / jasa ataupun hanya sebagai penghias keindahan. Tak perlu memiliki peralatan tambahan untuk memasang satu buah sticker pada satu wadah dan media. Cukup lepas perlahan – lahan dari kertas perekat kemudian

tempel mengikuti garis sisi pada setiap sudutnya. Stiker juga memiliki keunggulan lain yaitu berwarna dan bermotif mencolok agar mampu menarik pandangan mata setiap orang, memiliki tekstur timbul dan tidak terkesan seolah gambar biasa dimana hanya dilakukan pengeleman pada suatu bidang.

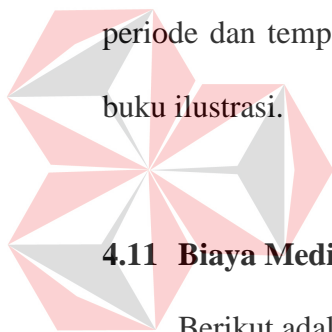
#### 4.10 Program Media

Pelaksanaan program media akan di lakukan setelah proses pembuatan visualisasi ilustrasi berupa karakter, warna serta *typografi* yang sesuai dengan konsep perancangan dan *keyword*. Untuk media promosi akan dilakukan dalam periode dan tempat tertentu, terutama ketika event *launching* media utama yaitu buku ilustrasi.

#### 4.11 Biaya Media

Berikut adalah langkah penghitungan nilai *waste (inschiet)* kertas dalam sekali proses naik cetak:

Luas bidang kertas	= 65 cm x 100 cm	= 650 cm <sup>2</sup>
Luas bidang terpakai		
Bidang I	= 100 cm – (5x20 cm)	= 0 cm
Bidang II	= 65 cm – (3x20 cm)	= 5 cm



UNIVERSITAS  
Dinamika

Luas bidang terbangun

$$\begin{aligned}
 \text{Bidang I} &= 0 \text{ cm} \times 65 \text{ cm} && = 0 \text{ cm} \\
 \text{Bidang II} &= 5 \text{ cm} \times 100 \text{ cm} && = \underline{500 \text{ cm}^2} + \\
 &&& = 500 \text{ cm} \\
 \text{Inschiet} &= (500\text{cm} : 650\text{cm}) \times 100\% && = 7 \%
 \end{aligned}$$

Adapula rumus-rumus yang harus diperhitungkan dalam menentukan Harga

Pokok Produksi Cetak Buku, sebagai berikut :

1. Menghitung Biaya desain *cover* dan isi buku



$$\begin{aligned}
 \text{a. Menghitung desain} &= 1 \\
 \text{b. Harga desain per buku} &= \text{Rp. } 300.000 \text{ ,-} \\
 \text{Rumus : Biaya Desain} &= 1 \times \text{Rp. } 300.000 \\
 &= \text{Rp. } 300.000 \text{ ,-}
 \end{aligned}$$

2. Menghitung Biaya *setting* naskah

$$\begin{aligned}
 \text{a. Jumlah halaman } \textit{setting} &= 40 \text{ halaman} \\
 \text{b. Ukuran buku} &= 20 \times 20 \text{ cm} \\
 \text{c. Harga } \textit{setting} \text{ per halaman} &= \text{Rp. } 12.000 \text{ .-} \\
 \text{Rumus : Biaya } \textit{setting} \text{ per halaman} &= 40 \times \text{Rp. } 12.000 \\
 &= \text{Rp. } 480.000 \text{ ,-}
 \end{aligned}$$

3. Menghitung biaya pemrosesan *output film* separasi warna (*Fullcolor*)

$$\text{a. Jumlah model} = 1$$

- b. Ukuran buku = 20 x 20 cm
- c. Harga pembuatan per cm<sup>2</sup> = Rp. 45,-
- Rumus : Biaya = (20×20) x 4 x Rp.45,-
- = Rp. 72.000,-

#### 4. Menghitung biaya pemrosesan *film* negatif dan positif

- a. Jumlah halaman = 40 halaman
- b. Ukuran buku = 20 x 20 cm
- c. Harga pembuatan fiilm B/W = Rp. 30,-

Rumus : Biaya pemrosesan *film* B/W

$$20 \times 20 \times 40 \times \text{Rp. } 30,-/\text{cm}^2 = \text{Rp. } 480.000,-$$

$$\text{Rp. } 480.000,- \times 4 \text{ warna} = \text{Rp. } 1.920.000,-$$

#### 5. Menghitung Biaya *montage cover* dan isi buku

- a. Jumlah halaman buku = 40 halaman
- b. Jumlah hal. dalam per lintasan/*montage* = 16 halaman
- c. Jumlah *montage cover* = 4 ( film )
- d. Harga *montage cover* = Rp. 22.500,-
- e. Harga *montage* isi = Rp. 45.000,-

$$\text{Rumus : Jumlah } \textit{montage} \text{ isi} = 40 : 16$$

$$= 3 \text{ lbr film}$$

Biaya *montage cover* dan isi buku :

$$(4 \times \text{Rp. } 22.500,-) + (3 \times \text{Rp. } 45.000,-) = \text{Rp. } 225.000,-$$

6. Menghitung biaya *plate cover* buku

- a. Jumlah *plate cover* separasi = 4 lembar
- b. Ukuran *maximum* cetak naik di mesin *Fuji Xerox*
- c. Harga /lembar utk *Fuji Xerox* = Rp. 35.000,-
- Rumus : Biaya *plate cover* = 4 x Rp. 35.000,-  
= Rp. 140.000,-

7. Menghitung biaya *plate isi* buku

- a. Jumlah *plate isi* buku = 10 lembar
- b. Ukuran *maximum* cetak di mesin 72
- c. Harga *plate* cetak/lembar = Rp. 150.000,-
- Rumus : Biaya *plate isi* = 10 x Rp. 150.000,-  
= Rp. 1.500.000,-

8. Menghitung biaya kertas *cover* buku

- a. Oplah cetak = 2.500 eks.
- b. *Inschiet* = 7 %
- c. AP 260 gr plano per rim (65x90) = Rp. 1.183.000,-
- d. Jumlah hal. dalam 1 lembar kertas plano = 20 halaman
- Rumus : Biaya kertas *cover* buku =  
2.500 x Rp1.183.000,- x 7 % = Rp. 10.351,-

20 x 500

9. Menghitung biaya kertas isi buku

- a. Oplah cetak = 2.500 eks.
- b. Jumlah halaman = 40 halaman
- c. *Inschiet* = 7 %
- d. AP150 gr plano per rim (65x90) = Rp. 536.500,-
- e. Jumlah hal. dalam 1 lembar plano = 30 halaman

Rumus : Biaya kertas isi buku =

$$(2.500 \times \text{Rp. } 536.500,- \times 40 \times 7 \%) : (30 \times 500) = \text{Rp. } 250.365,-$$

10. Menghitung biaya pencetakan (ongkos cetak) *cover* buku

- a. Warna *cover* = 4/0
- b. *Inschiet* = 7 %
- c. Jumlah *plate* cetak *cover* = 4 lembar
- d. Ongkos cetak per lintasan = Rp. 120,-
- e. Oplah cetak = 2.500 eks.

Rumus : Biaya pencetakan *cover* =

$$4 \times \text{Rp. } 120,- \times 2.500 \times 140 \% = \text{Rp. } 1.680.000,-$$

11. Menghitung biaya pencetakan (ongkos cetak) isi buku

- a. Warna isi = 1/1
- b. *Inschiet* = 7 %

- c. Jumlah *plate* cetak isi = 10
- d. Ongkos cetak isi per lintasan = Rp. 55
- e. Oplah = 2.500 eks.
- Rumus : Biaya pencetakan isi =
- $10 \times \text{Rp. } 55,- \times 2.500 \times 130 \%$  = Rp. 1.787.500,-

#### 12. Menghitung biaya pelipatan *katern*

- a. Jumlah halaman = 40 halaman
- b. Jumlah *katern* = 6 *katern*
- c. Ongkos pelipatan per *katern* = Rp. 50,-
- d. Oplah cetak = 2.500 eks.

Rumus : Biaya pelipatan =

$6 \times 2.500 \times \text{Rp. } 50,-$  = Rp. 750.000,-

#### 13. Menghitung biaya komplit *katern*

- a. Oplah cetak = 2.500 eks.
- b. Biaya komplit per buku = Rp. 25,-
- Rumus : Biaya Komplit buku =  $2.500 \times \text{Rp. } 25,-$
- = Rp. 62.500,-

#### 14. Menghitung biaya jilid lem

- a. Oplah cetak = 2.500 eks.
- b. Biaya penjilidan lem buku = Rp. 75,-

$$\begin{aligned} \text{Rumus : Biaya penjiwaan lem} &= 2.500 \times \text{Rp. } 75,- \\ &= \text{Rp. } 187.500,- \end{aligned}$$

## 15. Menghitung biaya/ongkos potong buku

$$\begin{aligned} \text{a. Oplah cetak} &= 2.500 \\ \text{b. Biaya potong per buku} &= \text{Rp. } 25,- \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Rumus : Biaya potong buku} &= 2.500 \times \text{Rp. } 25,- \\ &= \text{Rp. } 62.500,- \end{aligned}$$

## 16. Menghitung biaya pengepakan

$$\text{a. Oplah cetak} = 2.500 \text{ eks.}$$

$$\text{b. Jumlah buku dalam satu pak} = 250$$

$$\text{c. Ongkos pengepakan termasuk casing} = \text{Rp. } 10.000,-$$

$$\begin{aligned} \text{Rumus : Biaya pengepakan} &= \\ &= \text{Rp. } 100.000,- \end{aligned}$$

$$17. \text{ Jumlah seluruh biaya ( 1 s/d 16 )} = \text{Rp. } 9.527.716,-$$

$$18. \text{ Margin Keuntungan (20\%)} = \text{Rp. } 1.905.543,-$$

$$19. \text{ Jumlah biaya ( 17-18 )} = \text{Rp. } 7.622.173,-$$

$$20. \text{ Ppn + PPh ( 10\% )} = \text{Rp. } 762.217,-$$

$$21. \text{ Jumlah keseluruhan} = \text{Rp. } 8.384.390,-$$

## 22. Harga per buku/ HPP ( jumlah biaya : oplah )

$$\text{Rp. } 8.384.390,- : 2.500 \text{ eks.} = \text{Rp. } 3.353,75/\text{eks}$$

$$\text{Rp. } 3.354,-$$



Dijual	= Rp. 30.000,-
Keuntungan	= Rp. 26.646,-
Keuntungan	= Rp. 26.646,- x 2500
	= Rp. 66.615.000,-
<i>Royalty</i>	= Rp. 6.661.5000,-

#### 4.12 Implementasi Konsep

Pada implementasi konsep ini merupakan penerapan konsep pada karakter yang akan digunakan dalam penciptaan buku ilustrasi ini. Dalam proses penerapan konsep ini berpedoman kepada *keyword* yang telah ditentukan dan disesuaikan dengan data-data yang sudah didapat mengenai jajan tradisional di Surabaya. Pembuatan desain dalam penciptaan buku ilustrasi ini diantaranya adalah *layout* buku, *poster*, *display* karakter dan stiker.

#### 4.12.1 Konsep Desain Karakter

Pada pembuatan desain karakter mengacu kepada *keyword* “*joyful*”. Dari konsep yang sudah dijabarkan, *joyful* adalah perasaan senang atau kebahagiaan yang meluap-luap. Sehingga karakter lucu yang disukai oleh anak-anak akan dipadukan dengan *keyword* yang mencerminkan sifat aktif dan kritis.

#### 4.12.2 Sketsa Alternatif Desain Karakter

Desain karakter disesuaikan dengan bentuk asli dari karakter anak-anak dan dilakukan eksplorasi bentuk sehingga bisa lebih menarik dan bisa lebih terlihat sederhana dan lucu. Berikut ini alternatif desain karakter.



UNIVERSITAS  
Dinamika

### 1. Sketsa karakter pertama



Gambar 4.6 Sketsa karakter Pertama  
Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Sketsa karakter pada gambar 4.6 dibuat sesuai dengan karakter anak-anak.

Bentuk tubuh dibuat seperti anak-anak namun dengan wajah dan tubuh yang sedikit membentuk karikatur agar terlihat lebih lucu dan menarik. Desain dari karakter pada gambar 4.6 sekaligus menjadi acuan untuk sketsa pasangan karakter anak laki-laki yang merupakan saudara dari karakter perempuan.

## 2. Sketsa karakter kedua



Gambar 4.7 Sketsa karakter Pertama  
Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Sketsa karakter pada gambar 4.7 dibuat sesuai dengan karakter anak-anak.

Bentuk tubuh dibuat seperti anak-anak namun dengan wajah dan tubuh yang sedikit membentuk karikatur agar terlihat lebih lucu dan menarik. Desain dari karakter pada gambar 4.7 sekaligus menjadi acuan untuk sketsa pasangan karakter anak laki-laki yang merupakan saudara dari karakter perempuan.

### 4.13 Sketsa Desain Terpilih

Sketsa desain yang terpilih didapat dari hasil penelitian kualitatif dan dari hasil *focus group discussion* yang sudah dilakukan. Dari hasil berdiskusi dengan beberapa responden didapatkan 6 dari 8 orang yang memilih desain alternatif yang pertama sedangkan sisanya memilih desain kedua. Kebanyakan memilih

desain pertama dengan alasan lebih menunjukkan karakter anak-anak yang lucu dengan sifat aktif dan kritis.

#### 4.14 Sketsa Seluruh Karakter

Sesuai dengan *keyword* dan disesuaikan dengan karakter asli dari anak-anak yang lucu dengan sifat aktif dan kritis. Sketsa seluruh *karakter* dibuat sesuai dengan sketsa terpilih dan juga disesuaikan dengan masing-masing dari karakter anak-anak itu sendiri.

Berikut sketsa keseluruhan dari anak perempuan dan laki-laki yang menjadi karakter utama dalam buku ilustrasi jajan tradisional di Surabaya.

##### 1. Sketsa anak perempuan bertanya



Gambar 4.8 Sketsa anak perempuan bertanya  
Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Sketsa karakter pada gambar 4.8 dibuat sesuai dengan karakter anak-anak. Bentuk tubuh dibuat seperti anak-anak namun dengan wajah dan tubuh yang

sedikit membentuk karikatur agar terlihat lebih lucu dan menarik. Desain dari karakter pada gambar 4.8 menunjukkan ekspresi bertanya-tanya.

2. Sketsa anak perempuan menangis



Gambar 4.9 Sketsa anak perempuan menangis  
Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Sketsa karakter pada gambar 4.9 dibuat sesuai dengan karakter anak-anak. Bentuk tubuh dibuat seperti anak-anak namun dengan wajah dan tubuh yang sedikit membentuk karikatur agar terlihat lebih lucu dan menarik. Desain dari karakter pada gambar 4.9 menunjukkan ekspresi menangis.

### 3. Sketsa anak perempuan duduk



Gambar 4.10 Sketsa anak perempuan duduk  
Sumber : Hasil Olahan Peneliti



Sketsa karakter pada gambar 4.10 dibuat sesuai dengan karakter anak-anak. Bentuk tubuh dibuat seperti anak-anak namun dengan wajah dan tubuh yang sedikit membentuk karikatur agar terlihat lebih lucu dan menarik.

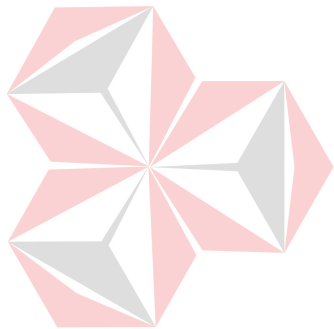
### 4. Sketsa anak perempuan terjatuh



Gambar 4.11 Sketsa anak perempuan terjatuh  
Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Sketsa karakter pada gambar 4.11 dibuat sesuai dengan karakter anak-anak. Bentuk tubuh dibuat seperti anak-anak namun dengan wajah dan tubuh yang sedikit membentuk karikatur agar terlihat lebih lucu dan menarik. Desain dari karakter pada gambar 4.11 menunjukkan kegiatan terjatuh.

#### 5. Sketsa anak laki-laki



Gambar 4.12 Sketsa anak laki-laki  
Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Sketsa karakter pada gambar 4.12 dibuat sesuai dengan karakter anak-anak. Bentuk tubuh dibuat seperti anak-anak namun dengan wajah dan tubuh yang sedikit membentuk karikatur agar terlihat lebih lucu dan menarik.



## BAB V

### IMPLEMENTASI DESAIN

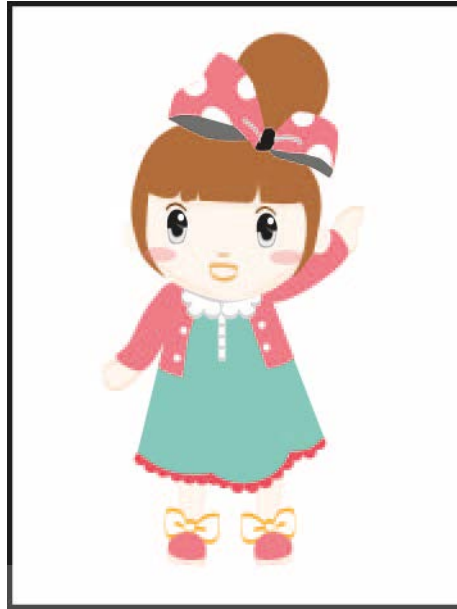
Pada bab ini akan ditampilkan desain *final* dari sketsa yang sudah ditemukan yaitu berupa *vector* 2 dimensi berwarna. Selain itu akan ditampilkan juga hasil desain yang sudah diimplementasikan pada buku, *poster*, *display* karakter dan stiker.

#### 5.1 Hasil Vector Seluruh Karakter

Untuk pengolahan karakter dari sketsa manual menjadi *vector* atau *digital* dikerjakan setelah sketsa manual yang telah dibuat sebelumnya telah disetujui lebih lanjut. Dan untuk proses pengolahan karakter dari manual menjadi *digital* dengan menggunakan *software Adobe Illustrator cs 6*. Untuk unsur warna yang digunakan pada desain keseluruhan buku sesuai dengan data-data yang sudah didapat mulai dari warna karakter dan desain *layout* buku. Untuk warna, selain menyesuaikan dengan data-data yang telah didapat, warna yang dipakai juga harus sesuai dengan media-media yang dibuat sehingga keserasiannya bisa pas dan enak dilihat.

Berikut hasil *vector* keseluruhan dari karakter buku ilustrasi jajan tradisional yang ada di Surabaya.

1. Hasil *vector* karakter anak perempuan



Gambar 5.1 Hasil *vector* karakter anak perempuan  
Sumber: hasil olahan peneliti

Hasil *vector* karakter pada gambar 5.1 dibuat sesuai dengan karakter anak-anak. Bentuk tubuh dibuat seperti anak-anak namun dengan wajah dan tubuh yang sedikit membentuk karikatur agar terlihat lebih lucu dan menarik.

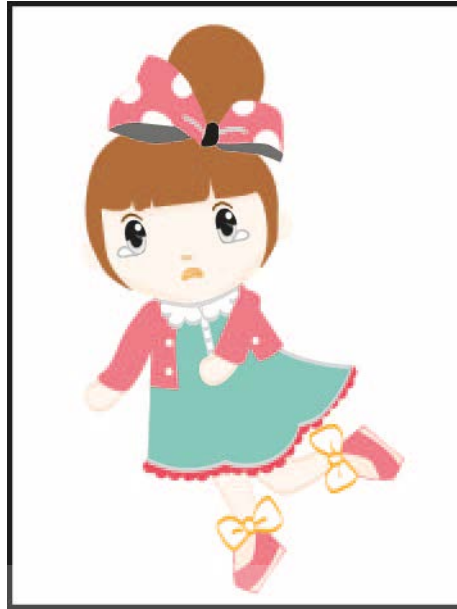
2. Hasil *vector* karakter anak perempuan bertanya-tanya



Gambar 5.2 Hasil *vector* karakter anak perempuan bertanya-tanya  
Sumber: hasil olahan peneliti

Hasil *vector* karakter pada gambar 5.2 dibuat sesuai dengan karakter anak-anak. Bentuk tubuh dibuat seperti anak-anak namun dengan wajah dan tubuh yang sedikit membentuk karikatur agar terlihat lebih lucu dan menarik.

### 3. Hasil *vector* karakter anak perempuan menangis



Gambar 5.3 Hasil *vector* karakter anak perempuan menangis  
Sumber: hasil olahan peneliti

Hasil *vector* karakter pada gambar 5.3 dibuat sesuai dengan karakter anak-anak. Bentuk tubuh dibuat seperti anak-anak namun dengan wajah dan tubuh yang sedikit membentuk karikatur agar terlihat lebih lucu dan menarik.

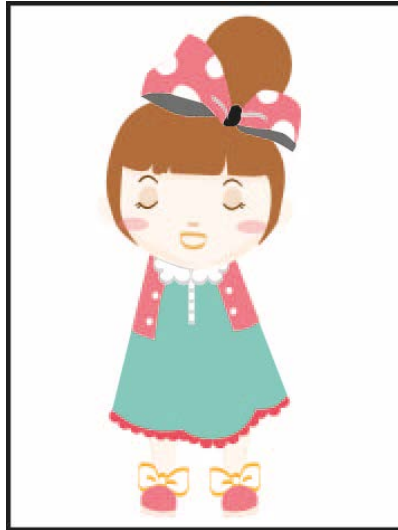
4. Hasil *vector* karakter anak perempuan duduk



Gambar 5.4 Hasil *vector* karakter anak perempuan duduk  
Sumber: hasil olahan peneliti

Hasil *vector* karakter pada gambar 5.4 dibuat sesuai dengan karakter anak-anak. Bentuk tubuh dibuat seperti anak-anak namun dengan wajah dan tubuh yang sedikit membentuk karikatur agar terlihat lebih lucu dan menarik.

5. Hasil *vector* karakter anak perempuan tidur



Gambar 5.5 Hasil *vector* karakter anak perempuan tidur

Sumber: hasil olahan peneliti

Hasil *vector* karakter pada gambar 5.5 dibuat sesuai dengan karakter anak-anak. Bentuk tubuh dibuat seperti anak-anak namun dengan wajah dan tubuh yang sedikit membentuk karikatur agar terlihat lebih lucu dan menarik.

6. Hasil *vector* karakter anak laki-laki tersenyum



Gambar 5.6 Hasil *vector* karakter anak laki-laki tersenyum

Sumber: hasil olahan peneliti

Hasil *vector* karakter pada gambar 5.6 dibuat sesuai dengan karakter anak-anak. Bentuk tubuh dibuat seperti anak-anak namun dengan wajah dan tubuh yang sedikit membentuk karikatur agar terlihat lebih lucu dan menarik.

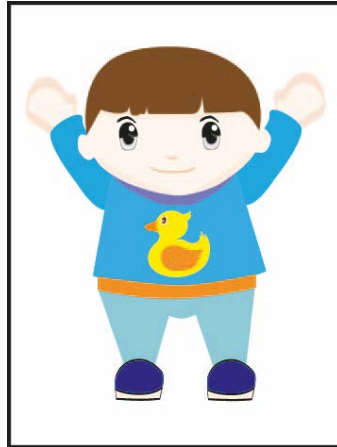
7. Hasil *vector* karakter anak laki-laki duduk



Gambar 5.7 Hasil *vector* karakter anak laki-laki duduk  
Sumber: hasil olahan peneliti

Hasil *vector* karakter pada gambar 5.7 dibuat sesuai dengan karakter anak-anak. Bentuk tubuh dibuat seperti anak-anak namun dengan wajah dan tubuh yang sedikit membentuk karikatur agar terlihat lebih lucu dan menarik.

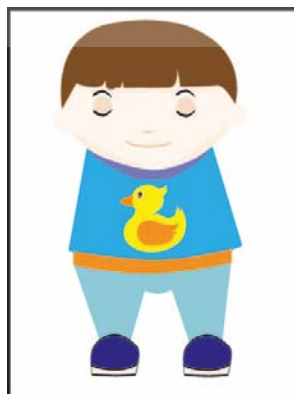
8. Hasil *vector* karakter anak laki-laki mengangkat kedua tangan



Gambar 5.8 Hasil *vector* karakter anak laki-laki duduk  
Sumber: hasil olahan peneliti

Hasil *vector* karakter pada gambar 5.8 dibuat sesuai dengan karakter anak-anak. Bentuk tubuh dibuat seperti anak-anak namun dengan wajah dan tubuh yang sedikit membentuk karikatur agar terlihat lebih lucu dan menarik.

9. Hasil *vector* karakter anak laki-laki tidur



Gambar 5.9 Hasil *vector* karakter anak laki-laki duduk  
Sumber: hasil olahan peneliti

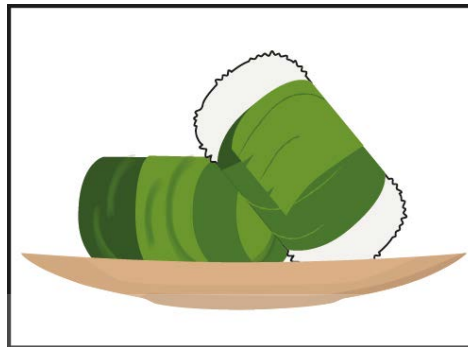
Hasil *vector* karakter pada gambar 5.9 dibuat sesuai dengan karakter anak-anak. Bentuk tubuh dibuat seperti anak-anak namun dengan wajah dan tubuh yang sedikit membentuk karikatur agar terlihat lebih lucu dan menarik.



## 5.2 Hasil Vector Seluruh Jajan Tradisional

Berikut hasil *vector* keseluruhan dari jajan tradisional pada buku ilustrasi jajan tradisional yang ada di Surabaya.

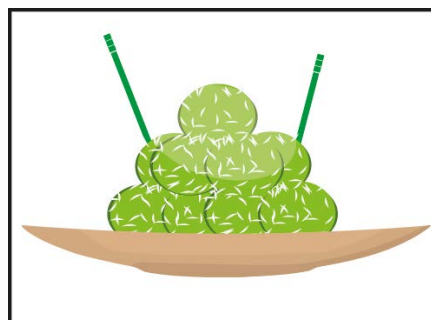
### 1. Lemper



Gambar 5.10 Hasil *vector* lempor  
Sumber : Hasil olahan peneliti

Hasil *vector* jajan tradisional pada gambar 5.10 dibuat sesuai dengan bentuk asli dari jajan tradisional lempor.

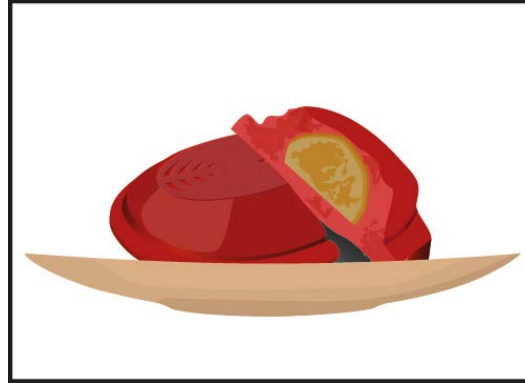
### 2. Klepon



Gambar 5.11 Hasil *vector* klepon  
Sumber : Hasil olahan peneliti

Hasil *vector* jajan tradisional pada gambar 5.11 dibuat sesuai dengan bentuk asli dari jajan tradisional klepon.

### 3. Kue Tok



Gambar 5.12 Hasil *vector* kue tok  
Sumber : Hasil olahan peneliti

Hasil *vector* jajan tradisional pada gambar 5.12 dibuat sesuai dengan bentuk asli dari jajan tradisional kue tok.



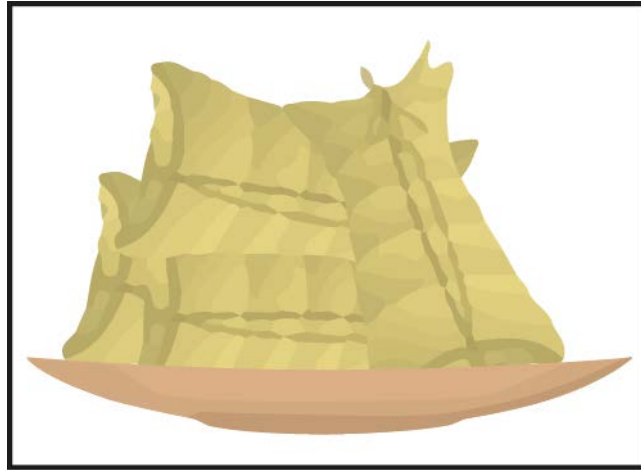
### 4. Putu Ayu



Gambar 5.13 Hasil *vector* putu ayu  
Sumber : Hasil olahan peneliti

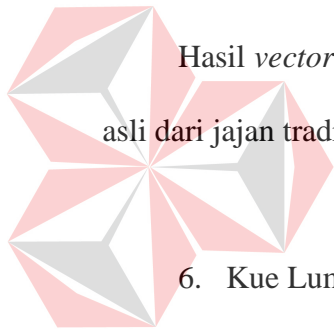
Hasil *vector* jajan tradisional pada gambar 5.13 dibuat sesuai dengan bentuk asli dari jajan tradisional putu ayu.

## 5. Lepet



Gambar 5.14 Hasil *vector* lepet  
Sumber : Hasil olahan peneliti

Hasil *vector* jajan tradisional pada gambar 5.14 dibuat sesuai dengan bentuk asli dari jajan tradisional lepet.



## 6. Kue Lumpur

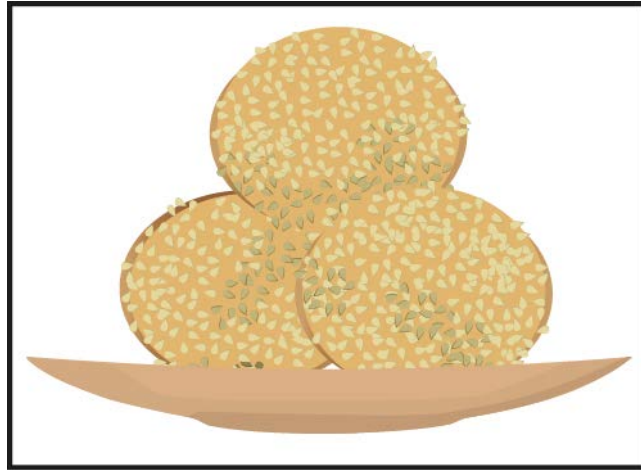


Gambar 5.15 Hasil *vector* kue lumpur  
Sumber : Hasil olahan peneliti

Hasil *vector* jajan tradisional pada gambar 5.15 dibuat sesuai dengan bentuk asli dari jajan tradisional kue lumpur.

UNIVERSITAS  
Dinamika

## 7. Onde-Onde



Gambar 5.16 Hasil *vector* onde-onde  
Sumber : Hasil olahan peneliti

Hasil *vector* jajan tradisional pada gambar 5.16 dibuat sesuai dengan bentuk asli dari jajan tradisional onde-onde.



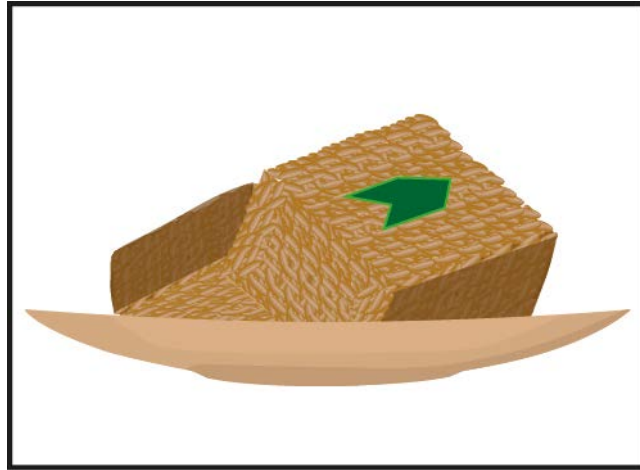
## 8. Bolu Kukus



Gambar 5.17 Hasil *vector* bolu kukus  
Sumber : Hasil olahan peneliti

Hasil *vector* jajan tradisional pada gambar 5.17 dibuat sesuai dengan bentuk asli dari jajan tradisional bolu kukus.

## 9. Wajik

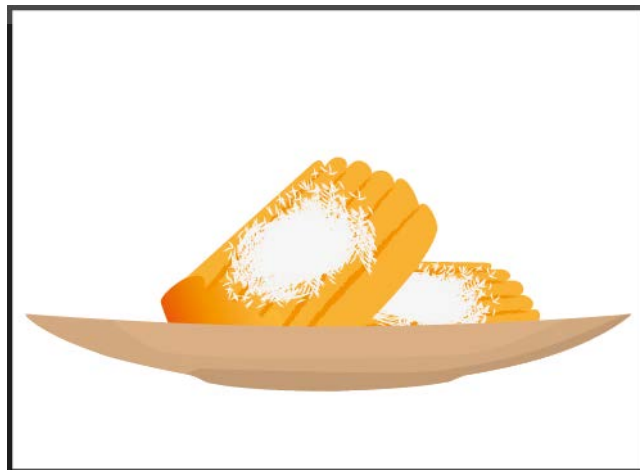


Gambar 5.18 Hasil *vector* wajik  
Sumber : Hasil olahan peneliti



Hasil *vector* jajan tradisional pada gambar 5.18 dibuat sesuai dengan bentuk asli dari jajan tradisional wajik.

## 10. Getuk



Gambar 5.19 Hasil *vector* getuk  
Sumber : Hasil olahan peneliti

Hasil *vector* jajan tradisional pada gambar 5.19 dibuat sesuai dengan bentuk asli dari jajan tradisional getuk.

## 11. Kue Lapis



Gambar 5.20 Hasil *vector* kue lapis  
Sumber : Hasil olahan peneliti



Hasil *vector* jajan tradisional pada gambar 5.20 dibuat sesuai dengan bentuk asli dari jajan tradisional kue lapis.

## 12. Apem



Gambar 5.21 Hasil *vector* apem  
Sumber : Hasil olahan peneliti

Hasil *vector* jajan tradisional pada gambar 5.21 dibuat sesuai dengan bentuk asli dari jajan tradisional apem.

### 5.3 Desain Layout Buku

#### 5.3.1 Desain Cover

Desain *cover* yang akan ditampilkan dibuat sesuai dengan data yang didapat mulai dari warna, tipografi dan unsur pelengkap lainnya. Berikut akan ditampilkan desain *cover* yang sudah dibuat.



Gambar 5.22 Desain *cover* buku  
Sumber : Hasil olahan peneliti

### 5.3.2 Desain Halaman Setelah Cover

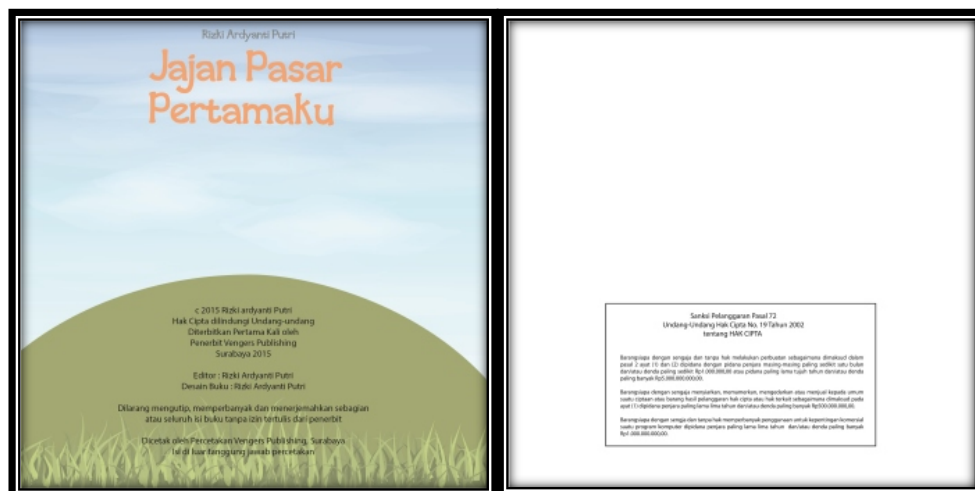
#### 1. Sub Cover



Gambar 5.23 Desain halaman sub cover  
Sumber : Hasil olahan peneliti

Pada gambar 5.23 merupakan halaman sub judul. Halaman ini menjelaskan kembali isi dari judul, nama penulis dan nama penerbit.

#### 2. Halaman Hak Cipta



Gambar 5.24 Desain halaman hak cipta  
Sumber : Hasil olahan peneliti



Pada gambar 5.24 merupakan halaman hak cipta. Halaman ini berisi identitas buku, penerbit dan peraturan perundang-undangan.

### 3. Daftar Isi



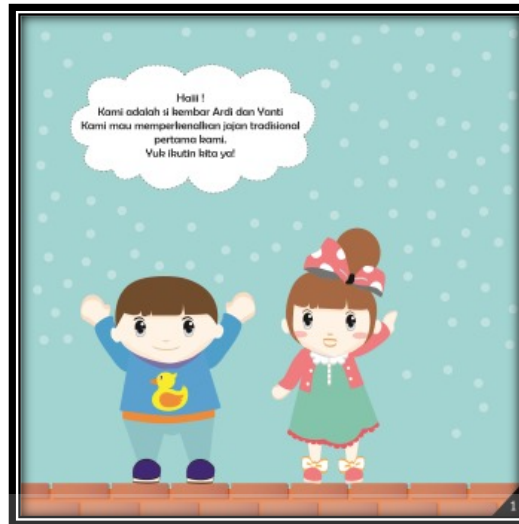
Daftar Isi	
Daftar Isi	i
Pengenalan Karakter	1
Lemper	4
Klepon	6
Kue Tok	8
Putu Ayu	10
Lepet	12
Kue Lumpur	14
Onde-Onde	16
Bolu Kukus	18
Wajik	20
Getuk	22
Kue Lapis	24
Apem	26
Tentang Penulis	36

Gambar 5.25 Desain halaman daftar isi  
Sumber : Hasil olahan peneliti

Pada gambar 5.25 merupakan halaman daftar isi. Halaman ini berisi judul-judul bab yang diikuti dengan nomor halaman.

### 5.3.3 Desain Isi Buku

#### 1. Halaman 1



Gambar 5.26 Desain *layout* halaman 1

Sumber : Hasil olahan peneliti

Pada gambar 5.26 merupakan desain *layout* halaman 1. Pada halaman 1 berisi pengenalan tokoh karakter.

#### 2. Halaman 2



Gambar 5.27 Desain *layout* halaman 2

Sumber : Hasil olahan peneliti

Pada gambar 5.27 merupakan desain *layout* halaman 2. Pada halaman 2 berisi tentang penjelasan singkat mengenai jajan tradisional.

### 3. Halaman 3



Gambar 5.28 Desain *layout* halaman 3

Sumber : Hasil olahan peneliti

Pada gambar 5.28 merupakan desain *layout* halaman 3. Pada halaman 3 berisi tentang penjelasan singkat mengenai jajan tradisional.

### 4. Halaman 4



Gambar 5.29 Desain *layout* halaman 4

Sumber : Hasil olahan peneliti

Pada gambar 5.29 merupakan desain *layout* halaman 4. Halaman ini berisi ilustrasi lempur dan klepon beserta percakapan karakter mengenai jajan tradisional.

#### 5. Halaman 5



Gambar 5.30 Desain *layout* halaman 5  
Sumber : Hasil olahan peneliti

Pada gambar 5.30 merupakan desain *layout* halaman 5. Halaman ini berisi percakapan karakter mengenai jajan tradisional.

#### 6. Halaman 6



Gambar 5.31 Desain *layout* halaman 6  
Sumber : Hasil olahan peneliti

Pada gambar 5.31 merupakan desain *layout* halaman 6. Halaman ini berisi penjelasan singkat mengenai lempur.

## 7. Halaman 7



Gambar 5.32 Desain *layout* halaman 7  
Sumber : Hasil olahan peneliti

Pada gambar 5.32 merupakan desain *layout* halaman 7. Halaman ini berisi penjelasan singkat mengenai klepon.

## 8. Halaman 8



Gambar 5.33 Desain *layout* halaman 8  
Sumber : Hasil olahan peneliti

Pada gambar 5.33 merupakan desain *layout* halaman 8. Halaman ini berisi percakapan karakter mengenai jajan tradisional.

9. Halaman 9



Gambar 5.34 Desain *layout* halaman 9  
Sumber : Hasil olahan peneliti

Pada gambar 5.34 merupakan desain *layout* halaman 9. Halaman ini berisi percakapan karakter mengenai jajan tradisional.

10. Halaman 10



Gambar 5.35 Desain *layout* halaman 10  
Sumber : Hasil olahan peneliti

Pada gambar 5.35 merupakan desain *layout* halaman 10. Halaman ini berisi penjelasan singkat tentang kue tok.

#### 11. Halaman 11



Gambar 5.36 Desain *layout* halaman 11

Sumber : Hasil olahan peneliti

Pada gambar 5.36 merupakan desain *layout* halaman 11. Halaman ini berisi penjelasan singkat mengenai putu ayu.

#### 12. Halaman 12



Gambar 5.37 Desain *layout* halaman 12

Sumber : Hasil olahan peneliti



Pada gambar 5.37 merupakan desain *layout* halaman 12. Halaman ini berisi percakapan karakter mengenai jajan tradisional.

### 13. Halaman 13



Gambar 5.38 Desain *layout* halaman 13  
Sumber : Hasil olahan peneliti

Pada gambar 5.38 merupakan desain *layout* halaman 13. Halaman ini berisi percakapan karakter mengenai jajan tradisional.

### 14. Halaman 14



Gambar 5.39 Desain *layout* halaman 14  
Sumber : Hasil olahan peneliti



Pada pada gambar 5.39 merupakan desain *layout* halaman 14. Halaman ini berisi penjelasan singkat mengenai lepet.

15. Halaman 15



Gambar 5.40 Desain *layout* halaman 15

Sumber : Hasil olahan peneliti

Pada pada gambar 5.40 merupakan desain *layout* halaman 15. Halaman ini berisi penjelasan singkat mengenai kue lumpur.

16. Halaman 16



Gambar 5.41 Desain *layout* halaman 16

Sumber : Hasil olahan peneliti

Pada pada gambar 5.41 merupakan desain *layout* halaman 16. Halaman ini berisi ilustrasi bolu kukus serta percakapan karakter mengenai jajan tradisional.

#### 17. Halaman 17



Gambar 5.42 Desain *layout* halaman 17

Sumber : Hasil olahan peneliti

Pada gambar 5.42 merupakan desain *layout* halaman 17. Halaman ini berisi ilustrasi onde-onde dan percakapan karakter mengenai jajan tradisional.

#### 18. Halaman 18



Gambar 5.43 Desain *layout* halaman 18

Sumber : Hasil olahan peneliti

Pada gambar 5.43 merupakan desain *layout* halaman 18. Halaman ini berisi penjelasan singkat mengenai bolu kukus.

19. Halaman 19



Gambar 5.44 Desain *layout* halaman 19

Sumber : Hasil olahan peneliti

Pada gambar 5.44 merupakan desain *layout* halaman 19. Halaman ini berisi penjelasan singkat mengenai onde-onde.

20. Halaman 20



Gambar 5.45 Desain *layout* halaman 20

Sumber : Hasil olahan peneliti

Pada gambar 5.45 merupakan desain *layout* halaman 20. Halaman ini berisi ilustrasi getuk dan wajik serta percakapan karakter mengenai jajan tradisional.

## 21. Halaman 21



Gambar 5.46 Desain *layout* halaman 21

Sumber : Hasil olahan peneliti

Pada gambar 5.46 merupakan desain *layout* halaman 21. Halaman ini berisi percakapan karakter mengenai jajan tradisional.

## 22. Halaman 22



Gambar 5.47 Desain *layout* halaman 22

Sumber : Hasil olahan peneliti

Pada gambar 5.47 merupakan desain *layout* halaman 22. Halaman ini berisi penjelasan singkat mengenai wajik.

23. Halaman 23

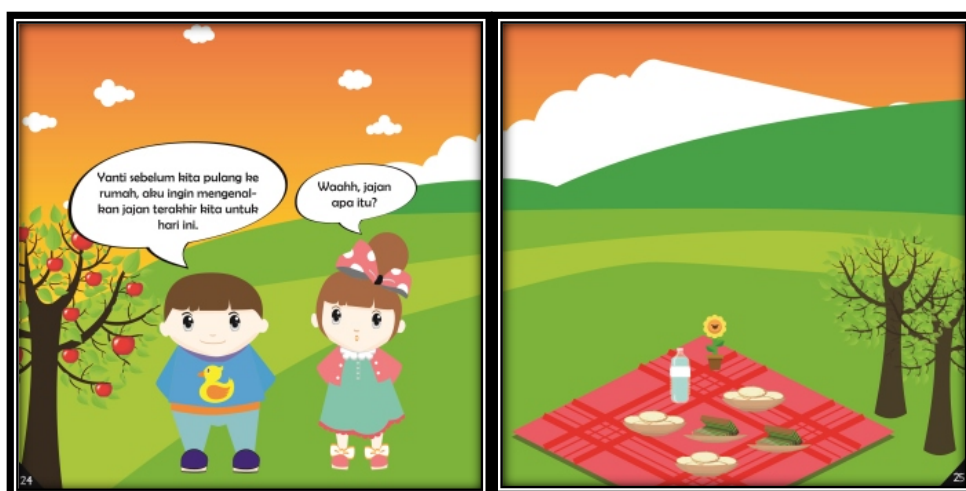


Gambar 5.48 Desain *layout* halaman 23

Sumber : Hasil olahan peneliti

Pada gambar 5.48 merupakan desain *layout* halaman 23. Halaman ini berisi penjelasan singkat mengenai getuk.

24. Halaman 24-25



Gambar 5.49 Desain *layout* halaman 24 dan 25

Sumber : Hasil olahan peneliti

Pada pada gambar 5.49 merupakan desain *layout* halaman 24 dan 25. Halaman ini berisi ilustrasi apem dan kue lapis serta percakapan karakter mengenai jajan tradisional.

25. Halaman 26



Gambar 5.50 Desain *layout* halaman 26  
Sumber : Hasil olahan peneliti

Pada pada gambar 5.50 merupakan desain *layout* halaman 26. Halaman ini berisi penjelasan singkat mengenai kue lapis.

26. Halaman 27



Gambar 5.51 Desain *layout* halaman 27  
Sumber : Hasil olahan peneliti

Pada pada gambar 5.51 merupakan desain *layout* halaman 27. Halaman ini berisi penjelasan singkat mengenai apem.

27. Halaman 28



Gambar 5.52 Desain *layout* halaman 28

Sumber : Hasil olahan peneliti

Pada pada gambar 5.52 merupakan desain *layout* halaman 28. Halaman ini berisi percakapan karakter mengenai jajan tradisional.

28. Halaman 29



Gambar 5.53 Desain *layout* halaman 29

Sumber : Hasil olahan peneliti



Pada pada gambar 5.53 merupakan desain *layout* halaman 29. Halaman ini berisi percakapan karakter mengenai jajan tradisional.

29. Halaman 30



Gambar 5.54 Desain *layout* halaman 30

Sumber : Hasil olahan peneliti

Pada pada gambar 5.54 merupakan desain *layout* halaman 30. Halaman ini berisi percakapan karakter mengenai jajan tradisional

30. Halaman 31



Gambar 5.55 Desain *layout* halaman 31

Sumber : Hasil olahan peneliti



Pada pada gambar 5.55 merupakan desain *layout* halaman 31. Halaman ini berisi percakapan karakter mengenai jajan tradisional.

31. Halaman 32-33



Gambar 5.56 Desain *layout* halaman 32 dan 33

Sumber : Hasil olahan peneliti

Pada pada gambar 5.56 merupakan desain *layout* halaman 32 dan 33. Halaman ini berisi soal-soal yang dapat membantu anak untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajari pada buku ini di halaman sebelumnya.

32. Halaman 34-35

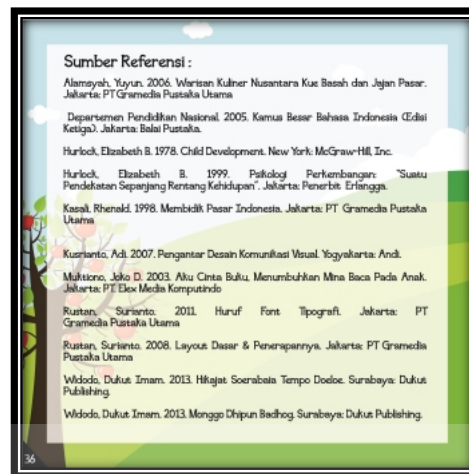


Gambar 5.57 Desain *layout* halaman 34 dan 35

Sumber : Hasil olahan peneliti

Pada pada gambar 5.57 merupakan desain *layout* halaman 34 dan 35. Halaman ini merupakan halaman penutup dari buku jajan tradisional di Surabaya.

### 33. Halaman 36



Gambar 5.58 Desain *layout* halaman 36  
Sumber : Hasil olahan peneliti

Pada pada gambar 5.58 merupakan desain *layout* halaman 36. Halaman ini berisi sumber pustaka yang telah digunakan oleh peneliti dalam pembuatan buku jajan tradisional di Surabaya.

### 34. Halaman 37



Gambar 5.59 Desain *layout* halaman 37  
Sumber : Hasil olahan peneliti

Pada pada gambar 5.59 merupakan desain *layout* halaman 37. Halaman ini berisi biodata tentang penulis buku jajan tradisional di Surabaya.

#### 5.4 Desain Poster



Gambar 5.60 Desain *poster*  
Sumber : Hasil olahan peneliti

Desain *poster* pada gambar 5.60 dibuat sesuai dengan unsur-unsur yang sudah didapat dari hasil penelitian. Menampilkan desain sesuai dengan *cover* buku.

## 5.5 Desain *Display* Karakter

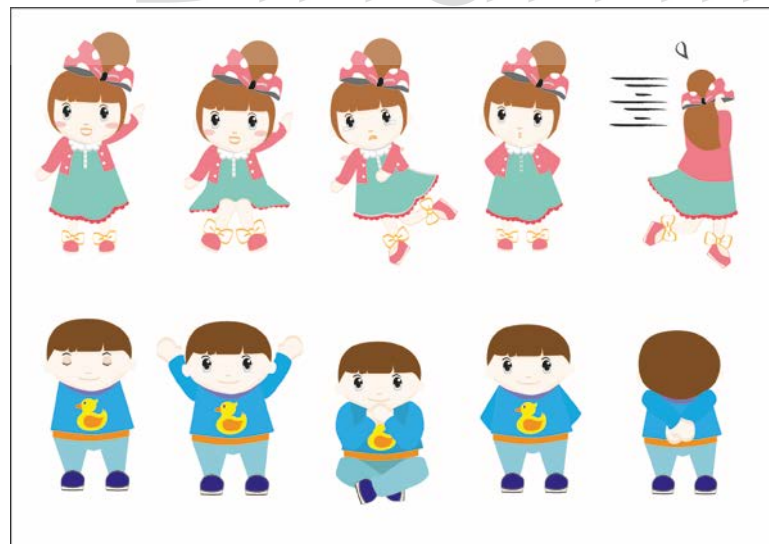


Gambar 5.61 Desain *display* karakter

Sumber : Hasil olahan peneliti



## 5.6 Desain Stiker



Gambar 5.62 Desain stiker  
Sumber : Hasil olahan peneliti

digunakan pada masing-masing halaman buku. Teknik yang digunakan pada gambar ilustrasi pada buku ini adalah dengan menggunakan *vector* 2 dimensi berwarna. Dan untuk proses pengolahan karakter dari manual menjadi *digital* adalah dengan menggunakan *software Adobe Illustrator cs 6*. Untuk mendukung konsep penciptaan secara keseluruhan, maka judul dari buku ini adalah “Jajan Pasar Pertamaku”.

## 6.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

1. Memperluas objek penelitian dan sumber data yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memenuhi pendalaman materi terkait dengan jajan tradisional di Surabaya. Mengingat dalam proses penciptaan ini terdapat keterbatasan dalam proses pengambilan data.
2. Menggunakan landasan penciptaan serupa untuk daerah lain di Indonesia, khususnya Jawa Timur sebagai bentuk kesadaran terhadap pelestarian budaya lokal.
3. Mempergunakan gaya desain berbeda dengan karakteristik *target audience* yang berbeda untuk memperluas tujuan pelestarian budaya lokal.

## BAB VI

### PENUTUP

#### 6.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana merancang buku ilustrasi jajan tradisional di Surabaya untuk anak-anak sebagai salah satu upaya pengenalan warisan kuliner Indonesia. Dari rumusan masalah yang diajukan, analisis data yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, ditarik beberapa kesimpulan pada penciptaan ini. Adapun kesimpulan yang dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Untuk menciptakan buku ilustrasi jajan tradisional di Surabaya untuk anak-anak, dapat menggunakan *keyword* berupa “*joyful*”, yang didapatkan dari hasil penelitian dengan menggunakan teknik pengambilan data melalui observasi melalui sudut pandang estetika, sosial budaya, citra diri dan produk budaya yang didapatkan dari hasil kajian pustaka.
2. Dari hasil analisa *keyword*, dapat dijabarkan bahwa “*joyful*” ini mewakili dari karakter jajan tradisional di Surabaya dan anak-anak. Dimana karakter dari jajan tradisional di Surabaya adalah manis dan beraneka ragam. Sedangkan karakter dari anak-anak adalah aktif, emosional dan kritis. *Joyful* sendiri menurut *Oxford Dictionary* adalah perasaan senang atau kebahagiaan yang meluap-luap. Untuk mendukung proses penyampaian pesan kepada *target audience*, maka elemen verbal

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber buku:

Alamsyah, Yuyun. 2006. *Warisan Kuliner Nusantara Kue Basah dan Jajan Pasar*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Craig, James. 2006. *Designing With Type: The Essential Guide to Typography*. New York: Watson-Guption Publications

Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Ketiga)*. Jakarta: Balai Pustaka.

Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Child Development*. New York: McGraw-Hill, Inc.

Hurlock, Elizabeth B. 1999. *Psikologi Perkembangan: "Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan"*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Kasali, Rhenald. 1998. *Membidik Pasar Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Kobayashi, Shigenobu. 1991. *Color Image Scale*. Tokyo: Kodansha International

Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.

Muktiono, Joko D. 2003. *Aku Cinta Buku, Menumbuhkan Mina Baca Pada Anak*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo

Paul Nelson, Roy. 1994. *The Design of Advertising*. New York: Brown & Benmark Publisher.

Rustan, Surianto. 2011. *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Rustan, Surianto. 2008. *Layout Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: andi

Widodo, Dukat Imam. 2013. *Hikajat Soerabaia Tempo Doeloe*. Surabaya: Dukat Publishing.

Widodo, Dukat Imam. 2013. *Monggo Dhipun Badhog*. Surabaya: Dukat Publishing.



**Sumber Jurnal:**

Sumolang, Milka Octivia (2013). *Perancangan Buku Panduan Wisata Kuliner*

*Makanan Tradisional Khas Makassar, 3-4*

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Sumber internet:**

<http://www.surabaya.go.id>

<http://oxforddictionaries.com>

<http://mik.upi.edu/>

<http://media.kompasiana.com>

<http://mesinpercetakan.com>

<http://colorshemedesign.com>