



UNIVERSITAS
Dinamika

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI RAGAM KULINER KHAS
SURABAYA SEBAGAI UPAYA UNTUK MEMPERKENALKAN
MAKANAN KHAS SURABAYA PADA ANAK 7-12 TAHUN**



TUGAS AKHIR

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Hana Yedija Susanto

19420100047

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

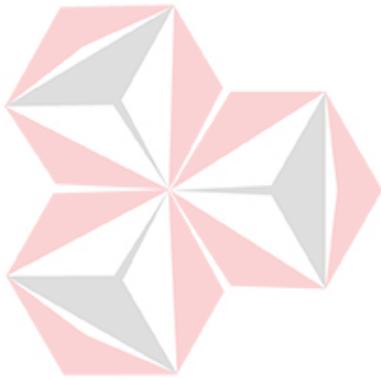
UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI RAGAM KULINER KHAS
SURABAYA SEBAGAI UPAYA UNTUK MEMPERKENALKAN
MAKANAN KHAS SURABAYA PADA ANAK 7-12 TAHUN**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Desain**



**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh:

**Nama : Hana Yedija Susanto
NIM : 19420100047
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2023

Tugas Akhir

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI RAGAM KULINER KHAS SURABAYA SEBAGAI UPAYA UNTUK MEMPERKENALKAN MAKANAN KHAS SURABAYA PADA ANAK 7-12 TAHUN

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Hana Yedija Susanto

NIM: 19420100047

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada: Senin, 16 Januari 2023

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing:

1. Siswo Martono, S.Kom., M.M.

NIDN. 0726027101

2. Fenty Fahminnansih, S.T., M.MT.

NIDN. 0706028502

Penguji:

Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA

NIDN. 0716127501


Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2023.01.25
07:56:53 +07'00'


Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2023.01.25
08:31:14 +07'00'


Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date:
2023.01.25
09:44:51 +07'00'

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


Digitally signed by
Universitas
Dinamika
Date: 2023.01.25
16:33:45 +07'00'

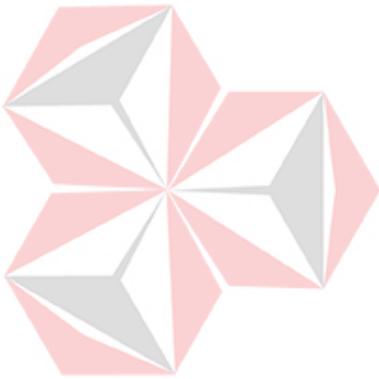
Karsam, MA., Ph.D

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

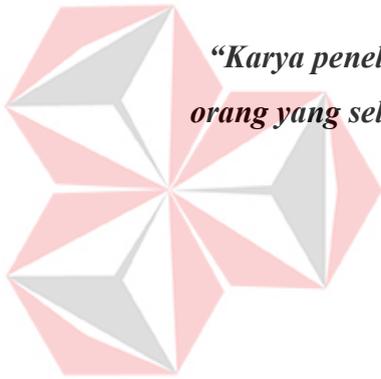
LEMBAR MOTTO



“Dunia ini penuh dengan orang baik, jika tidak menemukannya, maka jadilah salah satunya.”

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



“Karya penelitian ini saya persembahkan untuk orang tua saya serta seluruh orang yang selalu memberikan dukungan dan motivasi dari awal hingga selesai”

Terima Kasih

UNIVERSITAS
Dinamika

**PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : Hana Yedija Susanto
NIM : 19420100047
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI RAGAM KULINER KHAS SURABAYA SEBAGAI UPAYA UNTUK MEMPERKENALKAN MAKANAN KHAS SURABAYA PADA ANAK 7-12 TAHUN**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 05 Januari 2023

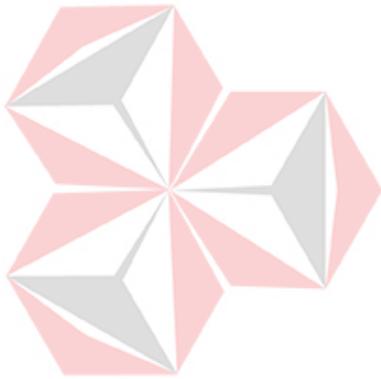


Hana Yedija Susanto
NIM : 19420100047

ABSTRAK

Makanan khas Surabaya merupakan salah satu budaya Surabaya yang harus dilestarikan, mengenalkan makanan khas Surabaya dapat dimulai kepada anak usia 7-12 tahun karena anak pada usia tersebut mengalami perkembangan kognitif melalui tahap ikonik dimana anak belajar melalui gambar, simbol dan bayangan ingtannya. Dari hasil wawancara dan observasi ke dua sekolah, Media pembelajaran yang efektif digunakan untuk mendidik anak adalah secara visual. Dengan memberikan visual dan tulisan yang dikemas secara menarik, anak akan lebih mudah menangkap pesan yang ingin disampaikan. Buku ini dirancang untuk membantu proses belajar anak usia 7-12 tahun dalam mengenal hal baru yaitu makanan khas Surabaya. Buku ini merupakan buku ilustrasi yang menyertakan ilustrasi lima makanan khas Surabaya serta penjualnya. Dengan adanya buku ini, anak akan mengenal makanan khas Surabaya melalui visual dan tulisan yang menyenangkan.

Kata Kunci: *Buku, Ilustrasi, Makanan, Surabaya*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan yang telah melimpahkan rahmat-Nya, sehingga Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Ragam Kuliner Khas Surabaya Sebagai Upaya Untuk Memperkenalkan Makanan Khas Surabaya Pada Anak 7-12 Tahun” dapat terselesaikan dengan lancar tanpa suatu halangan apapun.

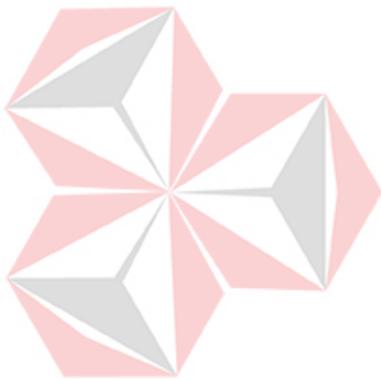
Suksesnya penyusunan laporan ini berkat adanya bantuan serta dukungan dari beberapa pihak yang terlibat, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, disampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua dan keluarga saya yang selalu memberikan dukungan;
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika;
3. Karsam, MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif;
4. Dhika Yuan Yurisma, M. Ds., ACA selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual;
5. Siswo Martono, S.Kom., M.M. selaku dosen pembimbing 1 dan dosen wali;
6. Fenty Fahminnansih, S.T., M.MT. selaku dosen pembimbing 2;
7. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA selaku dosen penguji;
8. Bapak dan Ibu guru serta seluruh civitas *Elyon Christian School* Surabaya;
9. Bapak dan Ibu guru serta seluruh civitas SDN Bendul Merisi 408 Surabaya;
10. Bapak dan Ibu penjual makanan khas Surabaya;
11. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Desain Komunikasi Visual yang sudah memberikan saran, ilmu dan pembelajaran diseluruh mata kuliah Desain Komunikasi Visual;
12. Dan untuk seluruh teman dan kerabat yang turut mendukung penyelesaian penyusunan laporan tugas akhir ini.

Besar harapan peneliti untuk Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan peneliti mohon maaf apabila terdapat kesalahan penulisan.

Surabaya, 16 Januari 2023

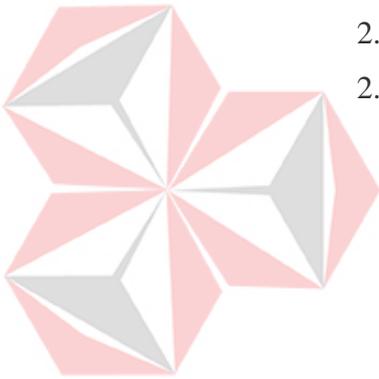
Peneliti



UNIVERSITAS
Dinamika

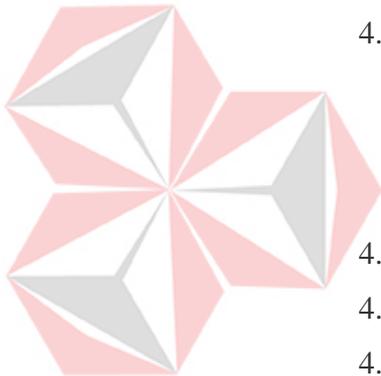
DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan	5
1.5 Manfaat	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2 Surabaya	7
2.3 Kuliner Daerah	8
2.3.1 Rujak Cingur	9
2.3.2 Lontong Balap	9
2.3.3 Sate Kelapa	10
2.3.4 Semanggi	10
2.3.5 Tahu Telur	11
2.4 Media Cetak	12
2.5 Ilustrasi	12
2.6 <i>Layout</i>	13
2.6.1 Warna	13
2.6.2 Tipografi	14
2.7 Anatomi Buku	14
BAB III METODE PENELITIAN	16
3.1 Jenis Penelitian	16
3.2 Lokasi Penelitian	16
3.3 Teknik Pengumpulan Data	16
3.3.1 Observasi	16
3.3.2 Wawancara	17



UNIVERSITAS
Dinamika

3.3.3 Dokumentasi	17
3.3.4 Studi Literatur	17
3.3.5 Analisis Data	18
3.3.6 Reduksi Data	18
3.3.7 Penyajian Data	18
3.3.8 Penarikan Kesimpulan.....	19
BAB IV HASIL PENELITIAN	20
4.1 Hasil dan Analisis Data.....	20
4.1.1 Hasil Observasi	20
4.1.2 Hasil Wawancara	21
4.1.3 Hasil Studi Literasi.....	23
4.1.4 Hasil Dokumentasi.....	23
4.1.5 Hasil Analisis Data.....	26
4.2 Analisis STP (<i>Segmentasi, Targeting, Positioning</i>)	29
4.2.1 Segmentasi	29
4.2.2 Targeting	29
4.2.3 Positioning	29
4.3 USP (<i>Unique Selling Proposition</i>).....	30
4.4 Analisis SWOT	30
4.5 <i>Key Communication Message</i>	31
4.6 Perancangan Karya	31
4.6.1 Strategi Kreatif.....	31
4.6.2 Perancangan Media.....	35
BAB V PENUTUP	43
5.1 Kesimpulan	43
5.2 Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN	47

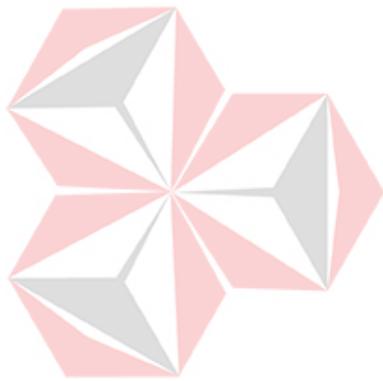


UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 4 tahapan perkembangan kognitif anak menurut Piaget	3
Gambar 2.1 Cover depan buku ilustrasi	6
Gambar 2.2 Logo Kota Surabaya.....	7
Gambar 2.3 Rujak Cingur	9
Gambar 2.4 Lontong Balap	10
Gambar 2.5 Sate Kelapa.....	10
Gambar 2.6 Semanggi.....	11
Gambar 2.7 Tahu Telur	11
Gambar 2.8 Roda Warna.....	14
Gambar 3.1 Proses Analisis Data.....	18
Gambar 4.1 <i>Elyon Christian School</i>	24
Gambar 4.2 Proses Wawancara Dengan Wali Kelas 4 SD	24
Gambar 4.3 Ruang Kelas SD <i>Elyon Christian School</i>	25
Gambar 4.4 Proses Belajar Anak Kelas 6 SD <i>Elyon Christian School</i>	25
Gambar 4.5 Perpustakaan <i>Elyon Christian School</i>	26
Gambar 4.6 Observasi Anak Kelas 1 & 6 SD	26
Gambar 4.7 <i>Key Communication Message</i>	31
Gambar 4.8 Desain Makanan Khas Surabaya.....	32
Gambar 4.9 Sketsa Tata Letak Utama.....	33
Gambar 4.10 Sketsa Alternatif Desain <i>Cover</i> Buku	34
Gambar 4.11 Font Milky Coffee Sebagai Font Utama	34
Gambar 4.12 Font Dinomik Sebagai Font Pendukung	35
Gambar 4.13 Pallette Warna Buku Ragam Makanan Surabaya.....	35
Gambar 4.14 Hasil Ilustrasi 2 Alternatif Sketsa.....	36
Gambar 4.15 Hasil <i>Cover</i> Terpilih.....	36
Gambar 4.16 Hasil Sketsa Isi Buku	37
Gambar 4.17 <i>Layout</i> Permainan Dalam Buku	37
Gambar 4.18 <i>Layout</i> Lagu Semanggi Suroboyo	38
Gambar 4. 19 Sketsa Stiker.....	39
Gambar 4.20 Desain Stiker	39

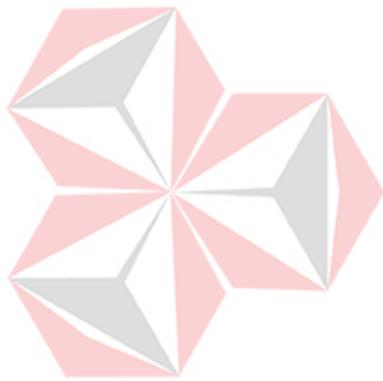
Gambar 4.21 Desain Stiker Kotak <i>Cutlery Set</i>	40
Gambar 4.22 Sketsa Pin	40
Gambar 4.23 Desain Pin	40
Gambar 4.24 Desain Gantungan Kunci	41
Gambar 4.25 Desain Poster.....	41



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Wawancara Responden.....	2
Tabel 4.1 Tabel Segmentasi	29



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Surabaya memiliki banyak sekali kuliner khas yang sudah ada selama bertahun – tahun, dan diminati oleh sebagian masyarakat asli Surabaya maupun pendatang. Kata Kuliner berasal dari bahasa Inggris ‘Culinary’. Culinary merupakan sesuatu yang berhubungan dengan dapur atau suatu hidangan tertentu. Kuliner ini meliputi lauk pauk, makanan dan minuman (Goleman, Daniel; Boyatzis, Richard; Mckee & Perdana, 2018). Arti khas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kata yang berasal dari kata khusus dan memiliki arti suatu hal yang sudah menjadi ciri pada suatu kelompok atau daerah dan dapat mencakup kelompok yang lebih luas. Sehingga kuliner khas adalah suatu kuliner yang berasal dari tempat tertentu yang sudah dikenal dari lama oleh sekelompok orang dan menjadi ciri khas suatu daerah tersebut.

Makanan khas suatu daerah mulai terlupakan karena perilaku konsumen. Hal ini dipengaruhi faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi motivasi, persepsi, sikap dan gaya hidup seseorang, sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan dan sosial (Linarda & Sindy, 2013). Sedangkan menurut Kompas.com, beberapa kuliner khas Surabaya mulai terlupakan oleh generasi muda dan terganti oleh makanan baru yang sedang naik daun di internet. Dengan mulai terlupakannya kuliner Surabaya, akan sangat disayangkan jika generasi muda tidak dapat merasakan kuliner khas daerah Surabaya ini. Kuliner khas Surabaya merupakan budaya dan ciri khas kota Surabaya yang sudah ada sejak bertahun – tahun lamanya sehingga penting untuk melestarikan kuliner khas Surabaya ini kepada anak – anak. Dengan memperkenalkan salah satu budaya kota Surabaya yaitu kuliner khas Surabaya, anak akan mampu mengenal, mengingat dan merasa tertarik akan kuliner kotanya. Selain itu, menurut dr. Rizal Fadli seorang dokter spesialis anak, baik untuk anak mengonsumsi makanan yang mengandung zat besi dan protein untuk tumbuh kembangnya. Kuliner Surabaya menggunakan sayuran dan karbohidrat yang mengandung protein dan zat besi yang baik untuk tumbuh kembang anak. Anak di sekolah dasar membutuhkan

asupan nutrisi yang cukup untuk menunjang kegiatan belajar. Dengan kurangnya nutrisi yang diberikan pada anak mampu menyebabkan anak tidak fokus belajar, lemas dan imun tubuh yang rendah (Dwi, 2016).

Untuk mendukung proses perancangan buku ini, dilakukan wawancara terhadap 4 orang anak berusia 7-11 tahun dengan didampingi orang tuanya. Peneliti menyebutkan 10 makanan khas Surabaya yaitu rawon, rujak cingur, soto ayam, soto daging, lontong balap, lontong kupang, tahu campur, sate kelapa, semanggi dan tahu telur kepada responden. Dari 10 makanan tersebut, makanan mana yang belum diketahui anak usia 7-11 tahun dan nantinya akan dipilih untuk dirancang menjadi sebuah buku ilustrasi.

Tabel 1.1 Hasil Wawancara Responden

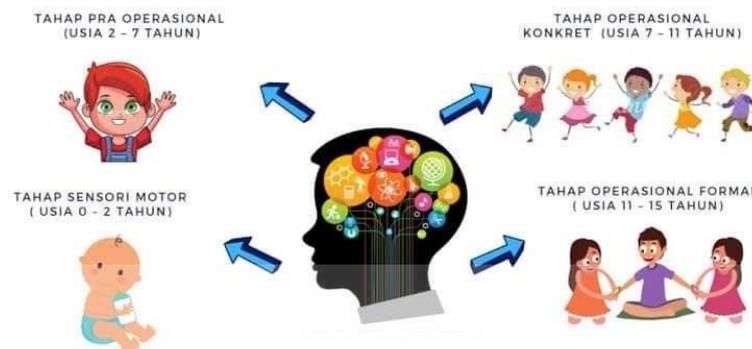
Usia	Pertanyaan	Dari 10 makanan khas (Rawon, soto, rujak, lontong balap, kupang, tahu campur, sate, semanggi, tahu telur) mana yang sudah diketahui anak?	Makanan khas Surabaya apa yang sering disajikan orang tua kepada anak	Makanan khas Surabaya apa yang ingin dicoba
7 tahun	Jawaban	Soto Ayam, Rawon	Soto Ayam	Sate Kelapa
8 tahun		Soto Ayam, Soto Daging	Rawon	Sate Kelapa
10 tahun		Rawon, Soto, Tahu telur	Rawon	Sate Kelapa
11 tahun		Soto ayam, Rawon, Sate	Soto Ayam	Tahu Telur

Dari hasil wawancara diatas, disimpulkan bahwa soto ayam, soto daging dan rawon sudah dikenal anak usia 7-11 tahun, sehingga makanan yang akan masuk ke dalam perancangan buku ilustrasi ini adalah rujak cingur, lontong balap, sate kelapa, semanggi dan tahu telur karena masih belum dikenal sebagai makanan khas Surabaya oleh responden.

Pengenalan makanan tersebut akan dirancang dalam bentuk buku ilustrasi. Menurut Hijriati pada jurnal tentang tahapan kognitif anak usia dini, anak – anak mengalami perkembangan kognitif paling besar pada usia 7-9 tahun. Kognitif atau dalam bahasa Inggris ‘*Cognitive*’ berasal dari kata *Cognition* yang berarti mengetahui. Pada

KBBI, 'kognitif' yang berasal dari kata 'kognisi' memiliki pengertian kegiatan atau proses dalam mendapatkan suatu pengetahuan, termasuk kesadaran untuk menggali pengetahuan tersebut melalui pengalaman sendiri. Pada buku teori Jean Piaget tentang Perkembangan Kognitif, perkembangan pada anak memiliki empat tahapan (Piaget, 2003). Piaget percaya bahwa manusia pasti melewati keempat tahapan tersebut. Pada usia 7-11 tahun, seorang anak mengalami tahap operasional konkrit atau sudah cukup matang untuk menggunakan pola pikir secara logika.

4 TAHAPAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK



Gambar 1. 1 4 tahapan perkembangan kognitif anak menurut Piaget

(Sumber : guruberto.com)

Tahapan ini didukung oleh pernyataan Bruner melalui bukunya berjudul *Perspektif Anak*, bahwa anak melalui tahap ikonik atau tahapan dimana anak belajar melalui gambaran mental dan bayangan ingatannya. Tahap ikonik ini juga dibantu dengan tahap simbolik atau tahapan anak belajar melalui lambang sehingga membantu merangsang pola pikir anak. Menurut artikel theasianparent.com, cara efektif mengajarkan anak mengenai hal baru dapat melalui buku ilustrasi. Dengan membaca dan melihat visual, anak akan lebih mudah memahami pesan yang ingin disampaikan dan akan menambah daya tarik anak serta melatih anak pada tahap perkembangan kognitif. Dalam hal ini, diharapkan melalui visual makanan dan nutrisi yang terkandung dalam setiap kuliner Surabaya, anak dapat memiliki ketertarikan untuk mencoba dan merasakan makanan tersebut.

Selain membuat visual yang baik dalam perancangan buku, memberi permainan dalam buku akan membuat pembelajaran semakin efektif. Permainan yang dimasukkan dalam pembelajaran dapat membantu menambah minat anak

pada hal yang ingin diajarkan, selain itu permainan yang tepat dapat membuat anak lebih mudah mengingat pesan yang ingin disampaikan. Permainan dalam proses pembelajaran juga membantu menjaga *mood* anak agar tetap terjaga dan tidak jenuh (Mardiah, 2015). Pembelajaran dengan visual merangsang pola pikir menggunakan otak kanan. Otak kanan digunakan untuk berpikir secara visual, intuitif dan kreatif, anak SD cenderung berpikir menggunakan otak kanan yaitu melalui bentuk dan visual yang ia lihat (Rolina, 2016). Dalam perancangan buku ini terdapat audio berupa lagu berjudul Semanggi Suroboyo yang dapat diputar. Penambahan lagu dalam perancangan buku membantu merangsang pola pikir anak melalui otak kanan berupa nada yang bisa didengar sehingga anak mampu memahami hal yang ingin disampaikan dengan cara yang kreatif.

Proses makan merupakan proses yang melibatkan beberapa tahapan. Mulai dari proses melihat dan mengamati makanan yang ada secara visual, membayangkan rasa makanan dengan logika hingga merasa tertarik untuk mencobanya (Coff, 2016). Anak tertarik akan suatu hal dimulai dari melihat hal tersebut secara visual, sehingga buku ilustrasi yang dirancang akan divisualisasikan semenarik mungkin. Perancangan buku didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa ilustrasi yang disisipkan dalam buku jika digunakan secara efektif dapat memberikan petunjuk dan gambaran yang memberikan informasi secara verbal sehingga membuat informasi yang diberi dapat diterima pembacanya lebih konkrit (Witabora, 2018).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah maka, rumusan masalah pada Tugas Akhir (TA) ini adalah bagaimana cara merancang buku ilustrasi mengenai kuliner khas Surabaya sebagai upaya untuk mengenalkan ragam kuliner khas Surabaya kepada anak usia 7-12 tahun.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pada rumusan masalah yang sudah diuraikan, bisa disimpulkan bahwa batasan masalah yang digunakan untuk membatasi pembahasan masalah supaya tidak semakin luas adalah sebagai berikut:

1. Perancangan buku ilustrasi dengan tujuan untuk memperkenalkan ragam kuliner khas Surabaya pada anak usia 7-12 tahun.
2. Pemilihan jenis kuliner khas berdasarkan buku 'Wisata Kuliner Makanan Daerah Khas Surabaya'.
3. Kuliner Khas yang dipilih berjumlah 5 jenis kuliner yaitu rujak cingur, lontong balap, sate kelapa, semanggi dan tahu telur.
4. Menggunakan teknik gambar ilustrasi *digital painting*.
5. Menggunakan media pendukung seperti poster, *keychain*, *postcard*, stiker dan pin.

1.4 Tujuan

Berdasarkan pada batasan masalah di atas, maka tujuan pada perancangan buku ilustrasi ini adalah untuk memperkenalkan ragam kuliner khas kota Surabaya kepada anak usia 7-12 sehingga anak mampu mengenal kuliner khas kota Surabaya.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat perancangan buku ini sebagai berikut:

1. Memperkenalkan kuliner khas Surabaya khususnya pada anak usia 7-12 tahun.
2. Memberikan wawasan baru mengenai kuliner khas Surabaya pada anak usia 7-12 tahun.
3. Merangsang proses belajar anak secara kognitif melalui penggambaran makanan secara visual.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Perancangan buku ini terinspirasi dari beberapa hasil penelitian mengenai perancangan buku salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Venti Diana Novitasari, mahasiswi Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2021 yang berjudul Perancangan Buku Ilustrasi Makanan Tradisional Khas Kota Surabaya untuk Anak Usia 9-12 tahun.



Gambar 2.1 Cover depan buku ilustrasi
(Sumber: Venti Diana, 2021)

Dari hasil penelitian tersebut, muncul beberapa hal yang dapat diubah dan dikembangkan. Perancangan buku terinspirasi dari kurangnya pengetahuan generasi muda tentang makanan tradisional Surabaya. Selain makanan tradisional, kuliner khas merupakan hal yang dapat dilestarikan sehingga menjadi ciri khas kota Surabaya. Melalui teori perancangan peneliti terdahulu, terdapat beberapa perbedaan seperti target usia peneliti terdahulu adalah 9-12 tahun, perbedaan jenis makanan serta perbedaan sumber referensi peneliti terdahulu yang tidak menggunakan buku.

Dengan adanya penelitian terdahulu, diharapkan pada perancangan buku ini dapat lebih berkembang dan memudahkan proses pembuatan sehingga dapat memberikan hasil yang maksimal dengan memperbaiki dan menambahkan inovasi yang ada dari penelitian sebelumnya.

2.2 Surabaya

Surabaya merupakan ibukota Provinsi Jawa Timur sekaligus kota metropolitan terbesar di Provinsi Jawa Timur. Surabaya juga merupakan kota terbesar kedua setelah Jakarta. Kota ini memiliki luas kurang lebih 326,81 km² dengan 2.970.843 jiwa penduduk pada tahun pada tahun 2021. Dikutip dari *website* resmi kota Surabaya, surabaya.go.id, Surabaya memiliki visi yaitu “Gotong Royong Menuju Kota Dunia yang Maju, Humanis dan Berkelanjutan”. Hal ini didukung dengan misi kota Surabaya seperti mewujudkan perekonomian inklusif untuk meningkatkan kesejahteraan rakyat dan pembukaan lapangan kerja baru, membangun sumber daya manusia (SDM) unggul, memantapkan penataan ruang kota yang terintegrasi melalui ketersediaan infrastruktur dan utilitas kota yang modern, menciptakan ketertiban, keamanan, kerukunan sosial dan kepastian hukum yang berkeadilan.

Surabaya memiliki logo dengan simbol ikan hiu bernama Sura dan buaya bernama Baya. Logo tersebut juga mengartikan asal usul nama kota Surabaya yang mengandung mitos pertarungan antara Sura (Ikan Hiu), dan Baya (Buaya). Walikota madya Kepala Daerah Tingkat II Surabaya, Mr. Soeparno membuat Surat Keputusan No. 64/WK/75 mengenai Hari Jadi Kota Surabaya. Surat keputusan tersebut memutuskan bahwa tanggal 31 Mei 1293 adalah Hari Jadi Kota Surabaya.



Gambar 2. 2 Logo Kota Surabaya

(Sumber: surabaya.go.id)

Berdasarkan Sensus Penduduk Indonesia 2010, dari 2.970.843 jiwa di Surabaya, mayoritas penduduk Surabaya adalah suku asli setempat yakni suku Jawa dan Madura sebanyak 98,22%, dengan rincian Jawa 80,69% dan Madura 17,53%. Bahasa sehari – hari yang digunakan di Surabaya umumnya adalah bahasa Jawa sebagai mayoritas dan disusul dengan bahasa Madura, Bajo dan Kangean.

Surabaya mewarisi banyak sekali kekayaan budaya yang beragam dari setiap daerahnya. Menurut Ki Hajar Dewantara, budaya merupakan hasil perjuangan masyarakat terhadap alam dan zaman yang membuktikan kemakmuran dan kejayaan hidup masyarakat dalam menyikapi atau menghadapi kesulitan, rintangan dan masalah untuk mencapai kemakmuran, keselamatan dan kebahagiaan di hidupnya. Keragaman budaya ini meliputi banyak hal seperti keragaman suku bangsa, keberagaman religi, keragaman bahasa, seni dan budaya serta keragaman kuliner nusantara dari berbagai daerah yang ada. Indonesia dengan potensi kekayaan yang sangat besar ini perlu mengedepankan kreativitas dan inovasi dalam pembangunan nasional untuk mengoptimalkan berbagai potensi kekayaan yang dimilikinya. Ekonomi kreatif yang berbasis kepada modal kreativitas sumber daya manusia, berpeluang mendorong daya saing bangsa Indonesia di masa depan (Antara & Vairagya, 2018). Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, perlu sesuatu yang inovatif untuk mengingatkan dan mengedukasi kembali tentang ragam budaya Indonesia yang mulai terlupakan.

2.3 Kuliner Daerah

Menurut Prof. Murdijati Gardjito (2015), seorang guru besar teknologi pangan dari Univeritas Gadjah Mada, makanan tradisional adalah makanan yang diolah dari bahan pangan hasil produksi setempat dengan proses yang sama yang sudah dikuasai masyarakat sehingga menghasilkan produk dengan cita rasa yang digemari, dikenal dan dirindukan dan menjadi ciri khas pada kelompok masyarakat tertentu. Sehingga kuliner daerah merupakan gabungan dari makanan, minuman serta jajanan pasar suatu daerah yang sudah disajikan dan dinikmati oleh sebagian masyarakat Indonesia maupun luar negeri dan memiliki ciri khas dari cara masak hingga bahan yang digunakan sehingga menjadi ciri khas kuliner

tersebut. Kuliner daerah yang akan diambil untuk perancangan buku adalah kuliner daerah Jawa Timur, khususnya Surabaya. Kuliner ini merupakan makanan khas daerah Surabaya yang sudah dikenal bertahun – tahun. Karena rasanya yang unik dan kaya, kuliner tersebut harus dilestarikan kepada generasi muda agar dapat terus dinikmati hingga generasi berikutnya.

2.3.1 Rujak Cingur

Rujak cingur merupakan salah satu makanan tradisional khas Jawa Timur. Rujak cingur dapat dijumpai di daerah Jawa Timur khususnya Surabaya. Dikutip dari faktualnews.co tentang sejarah rujak cingur, kata '*cingur*' memiliki arti mulut dalam bahasa Jawa. Hal ini merujuk pada irisan daging yang ada dalam rujak *cingur* yang merupakan irisan mulut sapi yang direbus hingga lunak. Isian rujak *cingur* umumnya adalah timun, bengkuang, mangga muda, nanas, lontong, tahu, tempe, *cingur* dengan sayuran pelengkap kecambah, kacang panjang dan kangkung. Isi rujak cingur ini lalu disiram dengan bumbu kacang yang terdiri dari kacang goreng, petis, bawang goreng, garam dan irisan tipis pisang biji hijau.



Gambar 2.3 Rujak Cingur
(Sumber : faktualnews.co)

2.3.2 Lontong Balap

Lontong balap merupakan makanan asli khas Surabaya. Menurut situs resmi Surabaya, surabaya.go.id, sejarah nama lontong balap bermula dari penjual lontong balap yang memikul wadah besar untuk berjualan dengan setengah berlari. Hal ini dilakukan agar tidak tertinggal oleh pembeli sehingga terlihat seperti orang yang sedang balapan. Hal ini akhirnya melekat pada makanan ini sehingga menjadi julukan khasnya yaitu lontong balap. Lontong balap terdiri dari lontong, kecambah yang sudah direbus dengan kuah, tahu goreng, lentho, bawang

goreng dan sambal petis. Biasanya lontong balap juga disajikan dengan sate kerang sehingga menambah rasa gurih hidangan ini.



Gambar 2. 4 Lontong Balap
(Sumber: masakapahariini.com)

2.3.3 Sate Kelapa

Sate kelapa merupakan makanan khas Surabaya. Dikutip dari artikel budaya-indonesia.org, Sate kelapa memiliki rasa yang khas. Pembeda sate ini dengan sate pada umumnya adalah saat dimarinasi dan dibakar, sate ini menggunakan parutan kelapa yang sudah dibumbui sehingga rasanya menjadi lebih gurih dan memiliki aroma khas kelapa yang dibakar. Sate kelapa atau yang biasa akrab disebut *sate klopo* di daerah Jawa Timur ini umumnya menggunakan daging sapi. *Klopo* sendiri merupakan bahasa Jawa dari Kelapa.



Gambar 2.5 Sate Kelapa
(Sumber: Cookpad)

2.3.4 Semanggi

Semanggi adalah makanan tradisional khas Surabaya. Seperti namanya, semanggi terdiri dari daun semanggi yang direbus sebagai bahan utama hidangan ini. Semanggi dilengkapi dengan kecambah, kangkung dan kerupuk beras

(kerupuk puli) yang disiram dengan bumbu kacang yang dicampur dengan ketela rambat. Hidangan ini biasanya disajikan dengan alas daun pisang. Sayur semanggi mengandung serat, protein dan zat besi. Dikutip dari situs resmi Surabaya, Umumnya semanggi dijual oleh ibu – ibu dan wadahnya dipikul diatas kepala dan dapat ditemui di beberapa pasar tradisional.



Gambar 2.6 Semanggi
(Sumber: surabaya.go.id)

2.3.5 Tahu Telur

Tahu telur merupakan makanan khas Jawa Timur yang sering ditemui di jalan hingga saat ini. Tahu telur merupakan makanan yang didominasi bumbu kacang. Menurut hasil wawancara terhadap salah satu penjual tahu telur, tahu telur juga seringkali disebut ‘tahu tek’ dan memiliki beberapa cara penyajian. Tahu telur umumnya berisi tahu goreng, telur dadar, lontong, kentang, kecambah yang disiram dengan campuran bumbu kacang dan petis lalu diberi kerupuk udang. Makanan ini dapat ditemui saat malam hari dan biasanya dijual di gerobak hingga kaki lima.



Gambar 2.7 Tahu Telur
(Sumber: resepkoki.id)

2.4 Media Cetak

Media adalah suatu alat atau sarana yang digunakan sebagai wadah dalam menyampaikan pesan – pesan yang ingin disampaikan terhadap suatu golongan atau masyarakat luas. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak kata medium. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Media merupakan suatu wadah yang dapat membantu dalam keperluan dan aktivitas dan sifatnya dapat mempermudah bagi siapa saja yang memanfaatkannya dengan baik dan benar. Media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju (Susanti & Susanto, 2014).

Media cetak adalah suatu media yang statis dan mengutamakan pesan – pesan visual. Media ini terdiri dari lembaran dengan sejumlah kata, gambar, atau foto, dalam tata warna dan halaman putih (Amanu Hediansyah, 2019). Media cetak memiliki peran yang penting dalam kehidupan manusia. Selama berabad – abad media cetak menjadi satu – satunya alat pertukaran dan penyebaran informasi, gagasan maupun hiburan. Ada beberapa jenis media cetak yang sering digunakan oleh masyarakat luas antara lain adalah surat kabar harian, majalah, tabloid, brosur dan buku. Meskipun media sosial saat ini berkembang pesat, media cetak akan selalu memiliki penggemarnya. Media cetak membantu dapat diakses kapanpun dan dimanapun, media cetak juga lebih dikenal pada kalangan orang tua dan memiliki esensi tersendiri saat membacanya. Pada proses perancangan buku ini, diharapkan dapat lebih membantu karena berbentuk buku sehingga tidak memerlukan internet untuk mengaksesnya.

2.5 Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari kata latin *illustrare*, yang berarti pencerahan atau pemurnian. Ilustrasi dalam *The American Heritage of The English Language Dictionary* mempunyai pengertian sebagai memperjelas atau memberikan suatu kejelasan melalui contoh, analogi atau perbandingan. Ilustrasi dapat membantu beberapa hal seperti ilustrasi sebagai alat untuk bercerita, ilustrasi sebagai alat

informasi, ilustrasi opini, ilustrasi sebagai alat persuasi dan ilustrasi sebagai identitas (Witabora, 2018).

2.6 Layout

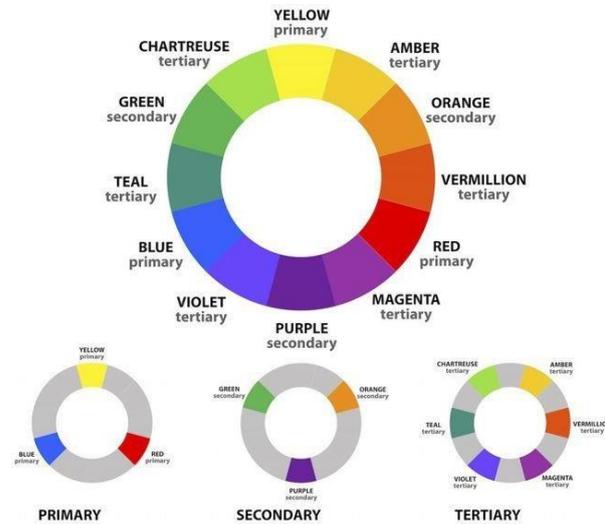
Layout atau dalam bahasa Indonesia disebut tata letak merupakan suatu gaya pemformatan dalam penulisan. Tata letak digunakan pada penulisan data huruf. Selain itu tata letak membuat tulisan lebih menarik dan rapi. Dalam pengayaan tulisan sering digunakan tata letak yang umum. *Layout* memiliki beberapa prinsip yaitu urutan, penekanan, keseimbangan, kesatuan, dan konsistensi. Urutan menunjukkan pada aliran membaca, penekanan menunjuk pada objek – objek penting dalam urutan pembacaan, keseimbangan menunjukkan pada pembagian berat ruang termasuk ruang isi dan kosong (ruang sela), kesatuan menunjukkan pada usaha menciptakan kesatuan objek termasuk ruang secara keseluruhan (Layout, Suriyanto Rustan, 2009). Desain dan *layout* yang kita lihat di masa kini sebenarnya adalah hasil perjalanan dari proses eksplorasi kreatif manusia yang tiada henti di masa lalu. Menyelami proses itu akan memperkaya wawasan seorang desainer sekaligus membuatnya lebih bijaksana dalam berkarya.

2.6.1 Warna

Warna merupakan suatu sensasi yang dihasilkan oleh gelombang cahaya dan diterima oleh retina warna (Suwena & Widyatmaja, 2010). Sedangkan menurut Wikipedia, warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna. Identitas suatu warna ditentukan panjang gelombang cahaya tersebut.

Pada tahun 1660, Isaac Newton melakukan percobaan yang dilakukan dengan prisma kaca dan membuktikan bahwa sinar putih terdiri dari beberapa warna sehingga muncul banyak teori dan yang hingga saat ini digunakan adalah bahwa warna dibagi menjadi warna primer, sekunder, tersier dan netral. Warna primer adalah warna yang tidak dapat diperoleh setelah mencampurkan warna tersebut dengan warna lain, seperti warna merah, biru dan kuning. Warna sekunder merupakan warna yang dihasilkan dari pencampuran dua warna primer, seperti warna hijau yang dihasilkan dari pencampuran warna biru dan kuning,

warna ungu yang dihasilkan dari percampuran warna merah dan biru. Lalu warna tersier, warna yang dihasilkan dari percampuran warna primer dan sekunder. Dan warna netral.



Gambar 2. 8 Roda Warna

(Sumber : grid.id)

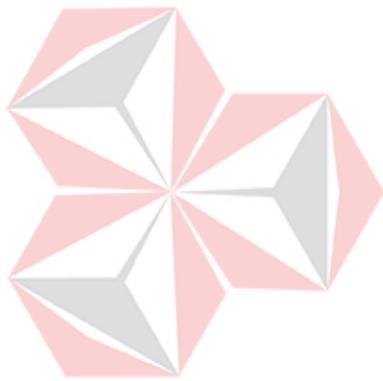
2.6.2 Tipografi

Tipografi berasal dari kata Yunani yaitu *typos* yang memiliki arti bentuk dan *grapho* yang memiliki arti menulis. Tipografi merupakan seni cetak atau tata huruf adalah suatu kesenian dan teknik memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang yang tersedia untuk menciptakan kesan tertentu, guna kenyamanan membaca semaksimal mungkin (Nursaiman, 2017). Dalam perancangan buku ini, tipografi harus diperhatikan karena elemen ini mempengaruhi susunan hirarki serta keseimbangan desain yang dibuat, dengan menggunakan tipografi yang benar dan sesuai, pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan buku akan lebih tersampaikan dengan baik dan efektif.

2.7 Anatomi Buku

Pada perancangan suatu buku terdapat beberapa bagian yang harus diperhatikan agar buku dapat terbilang efektif. Beberapa bagian buku antara lain adalah bagian luar buku yang terdiri dari *cover* depan, *cover* punggung dan *cover* belakang. Pada bagian depan buku hal – hal yang biasanya disertakan adalah judul

buku, anak judul, nama penulis, nama penerbit, ilustrasi atau gambar, dan logo – logo terkait. Sedangkan pada punggung buku terdapat judul utama, nama penulis dan nama penerbit. Pada bagian belakang biasanya disertakan judul buku, sinopsis, biografi penulis dan alamat penerbit (Jenderal & Dan, 2018).



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif dan nantinya akan menanyakan beberapa pertanyaan kepada narasumber dari berbagai daerah di Surabaya yang terlibat pada proses perancangan buku ini, selain itu proses pencarian buku dapat dilihat dari beberapa buku referensi yang dikumpulkan dari berbagai sumber. data yang diperoleh akan sangat membantu dan memudahkan dalam proses perancangan buku.

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan pada beberapa tempat yaitu SDN Bendul Merisi, Elyon *Christian School* dan pada setiap penjual makanan khas Surabaya dari pedagang kaki lima hingga depot untuk menanyakan seputar makanan khas Surabaya yang dijual.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang tepat dapat membantu mendapatkan data yang akurat dan memenuhi standar data yang ditetapkan (Silalahi, 2009). Teknik pengumpulan data dilakukan dalam bentuk kualitatif yang meliputi wawancara, kuisioner, observasi dan dokumentasi. Berikut merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti :

3.3.1 Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik karena sifatnya tidak terbatas dan tidak hanya dilakukan pada manusia saja tetapi juga pada obyek alam yang ada (Silalahi, 2009). Dalam perancangan ini, peneliti melakukan observasi pada dua sekolah yang berlokasi di tempat yang berbeda yaitu SDN Bendul Merisi dan Elyon *Christian School* Surabaya. Observasi dilakukan untuk melihat kegiatan murid ketika proses belajar, suasana kelas dan juga perpustakaan yang dilanjutkan kedalam proses wawancara.

Observasi kedua dilakukan pada penjual makanan khas Surabaya untuk melihat proses pembuatan makanan khas Surabaya.

3.3.2 Wawancara

Wawancara adalah teknik yang diambil jika ingin mengetahui hal – hal dari responden secara mendalam. Teknik pengumpulan data dengan cara wawancara mendasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri atau pada pengetahuan data atau keyakinan pribadi orang yang diwawancarai (Silalahi, 2009).

Dalam kegiatan wawancara ini, peneliti mewawancarai beberapa pihak yang terkait untuk memperoleh informasi dan data yang nyata, diantaranya adalah :

1. Guru wali kelas SD *Elyon Christian School* untuk mencari informasi mengenai minat anak membaca buku ilustrasi dan buku apa yang menarik untuk dibaca.
2. Guru perpustakaan *Elyon Christian School* untuk mencari informasi mengenai buku apa yang sering dipinjam oleh anak SD, berapa banyak buku ilustrasi bertema makanan dan buku ilustrasi seperti apa yang diminati anak berdasarkan jumlah peminjamannya.
3. Penjual makanan khas Surabaya yang diangkat menjadi buku untuk mendapat informasi seputar sejarah, bahan – bahan dan rasa setiap makanan khas Surabaya yang dijual.

3.3.3 Dokumentasi

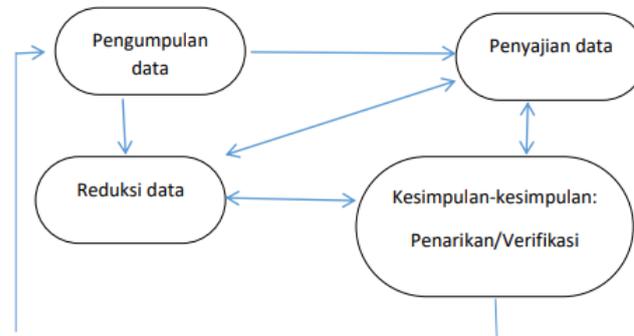
Dokumentasi adalah tahapan yang bisa dilakukan untuk mendukung saat proses observasi maupun wawancara. Dokumentasi dapat berupa kutipan, penggalan kata serta gambar yang didapat saat melakukan penelitian sehingga proses penelitian memiliki bukti dan akan membantu melengkapi kebutuhan data.

3.3.4 Studi Literatur

Literasi yang akan digunakan pada perancangan buku ini adalah pada penelitian tentang kuliner khas Surabaya seperti asal usul, bahan dasar dan proses

pembuatan makanan tersebut. Buku pengantar desain untuk usia 7- 12 tahun

3.3.5 Analisis Data



Gambar 3.1 Proses Analisis Data

Analisis data adalah upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara dan kegiatan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti mengenai kasus yang diteliti yang akan disajikan sebagai suatu temuan bagi orang lain (Berutu, 2019). Pada prosesnya, berikut adalah alur yang memperlihatkan sifat interaktif dalam kegiatan analisis data.

3.3.6 Reduksi Data

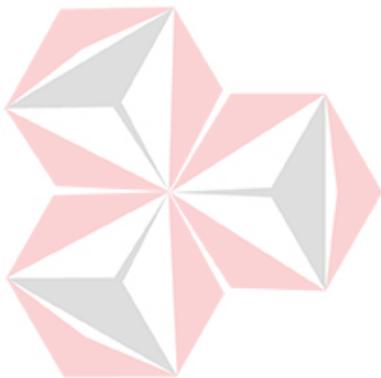
Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada proses penyederhanaan data kasar yang didapat dari catatan – catatan yang tertulis di lapangan. Proses ini akan terus berlangsung selama penelitian dilakukan. Reduksi data meliputi beberapa hal antara lain proses meringkas data, menelusuri tema, membuat uraian singkat dan menggolongkannya ke pola yang lebih meluas (Rijali, 2019).

3.3.7 Penyajian Data

Penyajian data adalah proses kegiatan ketika serangkaian informasi disusun sehingga memberikan suatu kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan (Rijali, 2019). Pada proses perancangan buku ini akan berupa gabungan grafik dan tabel yang menggabungkan informasi tersusun dalam bentuk yang lebih mudah dipahami sehingga memudahkan dalam penarikan kesimpulan atau jika ingin melakukan analisis kembali.

3.3.8 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dapat dilakukan terus menerus untuk mendapatkan informasi terkait arti suatu hal, pola tertentu, penjelasan dan alur sebab akibat hal yang diteliti. Kesimpulan – kesimpulan yang diambil ini dilakukan secara terbuka tetapi sudah disediakan diawal. Nantinya kesimpulan ini akan lebih mengerucut menjadi suatu hal yang lebih terperinci dan mengakar dengan kokoh.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil dan Analisis Data

4.1.1 Hasil Observasi

Observasi dilakukan di SDN Bendul Merisi Surabaya, penjual makanan khas Surabaya di beberapa daerah Surabaya dan *Elyon Christian School*. Observasi dilakukan dengan cara berinteraksi secara langsung terhadap narasumber yang terlibat sehingga peneliti dapat menggali dan mencatat semua informasi secara langsung.

1. Observasi pertama 21 Oktober 2022 (SDN Bendul Merisi 408)

Pada kegiatan observasi pertama, peneliti berfokus pada lingkungan sekolah SDN Bendul Merisi, lingkungan berada di gang dan tidak terlalu banyak kendaraan yang melewati jalan tersebut kecuali warga lokal. Di sekitar lokasi SD ini terdapat beberapa penjual makanan yang berjualan di rumah maupun gerobak seperti nasi pecel dan nasi campur. Saat jam pulang sekolah pukul 2 sore, banyak pedagang keliling yang menjual makanan ringan. Selain mengobservasi lingkungan SDN ini, peneliti mengobservasi lebih lanjut ke dalam ruang kelas dan perpustakaan sekolah. Pada setiap ruang kelas terdapat poster yang berhubungan dengan angka. Peneliti juga mengobservasi cara mengajar guru kelas 3 SD yang cukup interaktif dengan menanyakan beberapa pertanyaan seputar pelajaran tersebut sehingga murid dapat mempelajari kosakata baru secara lebih mudah. Di lingkungan perpustakaan SDN Bendul Merisi ini, terdapat sedikit buku tentang ragam makanan Indonesia. Belum ada buku yang menjelaskan seputar makanan khas Surabaya. Mayoritas buku di perpustakaan ini mengangkat tema hewan, tumbuhan dan cerita rakyat.

2. Observasi kedua 12-13 November 2022 (Penjual makanan Surabaya)

Observasi kedua dilakukan di beberapa lokasi yang berbeda. Observasi dilakukan selama dua hari berturut-turut pada penjual makanan khas Surabaya di beberapa daerah yang berbeda. Observasi ini berfokus untuk mencatat perbedaan bahan yang digunakan oleh penjual serta bagaimana cara mengolah

dan mencampur setiap bahan sehingga menjadi makanan khas Surabaya. Tujuan observasi kedua ini adalah untuk membandingkan makanan khas Surabaya yang dijual antar penjual sehingga mendapat data tambahan seputar bahan yang harus ada pada setiap makanan. Selain itu untuk melihat secara langsung proses membuat makanan khas Surabaya ini sehingga dapat memperoleh data tambahan yang valid untuk ditulis dalam perancangan buku ini.

3. Observasi ketiga 19 Desember 2022 (*Elyon Christian School*)

Observasi ketiga dilakukan di *Elyon Christian School* yang berfokus pada lingkungan sekolah ini. Ruang kelas terlihat lebih minimalis dan tidak ditempel poster. Selain itu, guru juga menggunakan proyektor untuk menampilkan visual sehingga membantu proses mengajar menjadi lebih efektif karena memberikan gambaran pada muridnya. Pada lingkungan perpustakaan sekolah cukup luas dan memiliki ragam buku yang banyak dalam beberapa bahasa. Namun belum ada buku yang membahas lebih lanjut seputar makanan Indonesia maupun makanan khas Surabaya.

4.1.2 Hasil Wawancara

Proses wawancara dilakukan dengan beberapa pihak untuk memberikan informasi yang nyata kepada peneliti sehingga dapat membantu proses perancangan buku menjadi lebih maksimal.

1. Ibu Qonik, S.Pd selaku kepala sekolah SDN Bendul Merisi 408 Surabaya. Anak SD di SDN ini rata – rata hanya mengetahui tahu telur sebagai makanan khas Surabaya karena di lingkungan rumah dan sekolah saat malam hari terdapat penjual tahu telur, namun makanan Surabaya seperti semanggi dan lontong balap belum banyak diketahui oleh anak SD. Kendala yang dialami seputar minat baca anak pada buku adalah anak kurang tertarik pada buku yang tidak memiliki banyak ilustrasi dan kurang berwarna. Anak di SDN ini menyukai buku yang berwarna dan memiliki karakter.
2. Bu Sari selaku penjual lontong balap di Nginden Semolo. Hasil wawancara yang diperoleh peneliti adalah bahwa yang membedakan lontong balap antar penjual adalah petis, umumnya petis yang digunakan dibuat sendiri oleh

setiap penjualnya sehingga memiliki rasa yang berbeda – beda. Namun bahan dasar yang harus ada pada lontong balap adalah lontong, kecambah yang sudah direbus dengan kuah kaldu, petis, lentho dan tahu goreng. Lontong balap merupakan makanan khas Surabaya yang dijual pada pagi hingga siang hari sehingga umumnya dibuat sarapan ataupun makan siang.

3. Pak Samiri selaku penjual tahu telur di jalan Bentul. Tahu telur biasa lebih akrab disebut dengan ‘tahu tek’ memiliki rasa yang manis dan aroma petis yang kuat. Yang membedakan antar penjual tahu tek adalah petis yang digunakan serta resepnya. Beberapa penjual menggunakan petis yang sedikit sehingga warna bumbu cenderung ke coklat, sedangkan beberapa penjual menggunakan petis dan tambahan kecap yang banyak sehingga memiliki warna kehitaman. Perbedaan tahu tek dan tahu telur ada di cara menggoreng tahu. Tahu telur merupakan telur yang dikocok dan dicampur dengan tahu lalu digoreng sedangkan tahu tek pada umumnya memiliki tahu dan telur yang digoreng secara terpisah.
4. Pak Saiful pedagang tahu telur daerah Rungkut Asri. Dari hasil wawancara singkat, peneliti mendapat informasi tambahan yaitu isi tahu telur umumnya sama yaitu lontong, tahu goreng, telur dadar dan bumbu kacang. Namun beberapa bahan tambahan seperti kecambah, irisan timun dan kentang goreng ada di beberapa penjual tahu telur di Surabaya. Tahu telur dijual pada malam hari dan yang membedakan khas tahu telur antar penjual adalah petis yang digunakan.
5. Ibu Michelle selaku pustakawan Elyon *Christian School*. Dari hasil wawancara yang dilakukan, buku yang berada di sekolah ini mayoritas berbahasa Inggris. Murid – murid cukup sering meminjam buku di perpustakaan terutama murid kelas 1-3 SD, buku yang dipinjam merupakan buku cerita bergambar. Terdapat buku ilustrasi tentang makanan namun belum terfokus pada makanan Indonesia maupun Surabaya. Murid kelas 1-3 SD cenderung menyukai buku yang memiliki banyak ilustrasi dan berwarna cerah. Menurut ibu Michelle, sangat efektif untuk membuat buku ilustrasi bertema makanan khas Surabaya karena murid dapat mempelajari dan mengenal makanan khas Surabaya yang masih terdengar asing untuk mereka,

selain itu melalui buku ilustrasi, murid dapat lebih memahami bentuk makanan khas yang ingin disampaikan.

6. Ibu Rahayu selaku wali kelas 4 di *Elyon Christian School*. Menurut hasil wawancara yang dilakukan, rata – rata murid kelas 4 SD belum mengetahui makanan khas Surabaya. Murid kelas 4 SD kurang familiar dengan makanan khas Surabaya karena jarang diberikan oleh orang tua nya. Murid kelas 4 SD sangat gemar membaca karena sekolah juga memiliki program yang melatih anak untuk membaca buku minimal dua kali seminggu. Namun, beberapa murid kelas 4 masih mudah bosan dengan buku yang memiliki sedikit ilustrasi. Murid kelas 4 cenderung menyukai buku yang memiliki karakter.

4.1.3 Hasil Studi Literasi

Buku “Wisata Kuliner Makanan Daerah Khas Surabaya” karya Miftah Sanaji. Dalam buku ini, peneliti mendapatkan data tentang ragam makanan khas Surabaya dan resepnya. Data ragam makanan ini kemudian dipilah menjadi 5 jenis makanan melalui tahap wawancara terhadap beberapa narasumber. 5 jenis makanan ini meliputi sate kelapa, tahu telur, lontong balap, semanggi dan rujak cingur. (Sanaji, 2015)

4.1.4 Hasil Dokumentasi

Untuk mendukung proses pengumpulan data agar lebih lengkap dan jelas, berikut adalah beberapa hasil dokumentasi yang diambil pada saat proses wawancara dan observasi. Proses dokumentasi ini meliputi beberapa tempat yaitu *Elyon Christian School*, suasana sekitar SDN Bendul Merisi Selatan 408 dan proses kegiatan belajar.



Gambar 4.1 Elyon Christian School

Elyon Christian School merupakan sekolah swasta di Surabaya yang menggunakan kurikulum internasional dalam proses pembelajaran. Elyon Christian School memiliki 4 lokasi yaitu di Sukomanunggal, Darmo, Kertajaya dan Sutorejo.



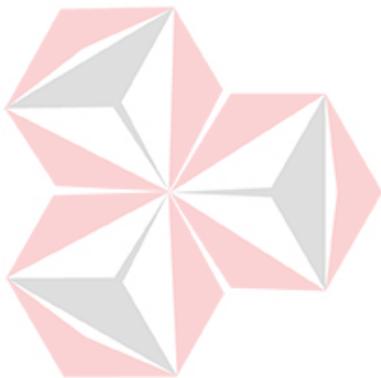
Gambar 4.2 Proses Wawancara Dengan Wali Kelas 4 SD

Proses wawancara yang dilakukan di salah satu ruangan Elyon Christian School Darmo bersama wali kelas 4 SD mengenai karakteristik dan pengetahuan murid seputar makanan khas Surabaya serta minat murid untuk membaca buku.



Gambar 4.3 Ruang Kelas SD Elyon *Christian School*

Ruang kelas di Elyon *Christian School* yang memiliki fasilitas lengkap seperti proyektor dan speaker sehingga mempermudah proses mengajar dengan memberikan gambaran visual yang ingin disampaikan



Gambar 4.4 Proses Belajar Anak Kelas 6 SD Elyon *Christian School*

Proses belajar di Elyon *Christian School* sering menggunakan proyektor untuk membantu kegiatan belajar, hal ini merupakan cara yang efektif untuk menarik minat murid dengan visual dan suara yang ada.



Gambar 4.5 Perpustakaan Elyon *Christian School*

Selain memiliki ruang kelas dan gedung sekolah yang luas, Elyon *Christian School* memiliki perpustakaan yang lengkap dengan buku berbahasa Inggris dan Mandarin serta memiliki beragam tema yang tersedia untuk membantu proses pembelajaran anak diluar jam pelajaran.



Gambar 4. 6 Observasi Anak Kelas 1 & 6 SD

Gambar 4.6 Observasi anak kelas 1 & 6 SD

Kegiatan observasi serta interaksi langsung terhadap anak kelas 1 dan 6 SD seputar pengetahuannya tentang makanan khas Surabaya.

4.1.5 Hasil Analisis Data

1. Reduksi data

a. Observasi

Hasil observasi dilakukan pada 3 lokasi yang berbeda dan dari hasil observasi tersebut mendapat beberapa informasi tambahan yang dapat

membantu proses perancangan buku ilustrasi ini. Pada hasil observasi di dua sekolah yang berbeda, dapat disimpulkan bahwa belum ada buku yang mengangkat tema makanan khas Surabaya untuk diajarkan pada anak usia 7-12 tahun sehingga akan efektif untuk merancang buku ilustrasi bertema makanan daerah untuk memperkenalkan makanan khas Surabaya pada anak. Selain itu, lingkungan kelas dan perpustakaan cenderung diberi visual untuk membantu proses belajar anak sehingga perancangan buku ilustrasi dapat membantu meningkatkan minat belajar anak pada suatu hal baru.

Hasil observasi kedua yang didapat pada penjual makan adalah perbedaan bahan dan bumbu makanan yang dijual. Setiap makanan khas Surabaya memiliki perbedaan pada bumbu yang digunakan namun dari hasil observasi, ada beberapa bahan yang wajib digunakan sebagai bahan dasar makanan tersebut.

b. Wawancara

Wawancara yang dilakukan dengan pustakawan, dan wali kelas di dua sekolah mendapatkan kesimpulan bahwa mengenalkan hal baru kepada anak SD menggunakan buku ilustrasi merupakan cara yang efektif karena anak lebih tertarik dan giat belajar dengan bantuan ilustrasi yang dikemas secara menarik. Dengan media buku, anak mampu meningkatkan minat baca dan menambah kosakata baru. Selain itu, tema yang diangkat seputar makanan khas Surabaya merupakan tema yang menarik untuk anak SD karena tidak banyak anak SD yang mengenal atau mengetahui makanan khas daerahnya.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa penjual makanan khas Surabaya adalah sedikit perbedaan rasa yang terdapat pada hidangan yang dijual berasal dari bahan yang digunakan. Namun ada bahan yang wajib ada pada setiap makanan khas Surabaya dan harus diolah secara benar.

c. Studi Literatur

Studi literatur yang digunakan peneliti adalah buku tentang ragam makanan khas Surabaya yang berjudul “Wisata Kuliner Makanan Daerah

Khas Surabaya” karya Miftah Sanaji untuk menentukan makanan apa yang dipakai dalam perancangan buku ilustrasi ini.

d. Dokumentasi

Dari hasil dokumentasi yang diambil seputar lingkungan sekolah dan proses belajar murid – murid SD, dapat disimpulkan bahwa lingkungan sekolah sudah mendukung proses pembelajaran secara visual dengan alat pendukung yang lengkap sehingga anak dapat merasa tertarik untuk membaca buku ilustrasi bertema makanan khas Surabaya.

2. Penyajian data

Dari hasil reduksi data yang tertulis, maka penyajian data akan disajikan berupa :

- a. Belum banyak anak SD yang mengetahui seputar makanan khas Surabaya
- b. Anak SD tertarik dengan proses pembelajaran yang melibatkan visual
- c. Anak SD menyukai buku dengan banyak ilustrasi yang menarik dan teks yang tidak terlalu banyak
- d. Dalam proses pembelajaran, dibutuhkan suasana hati yang bagus agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh anak SD
- e. Buku ilustrasi yang tepat dapat membantu proses pembelajaran anak SD dengan merangsang secara visual

3. Penarikan kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan dan dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa anak SD belum mengetahui seputar ragam makanan khas Surabaya, proses mengenalkan makanan khas Surabaya ini dapat melalui gambaran visual yang menarik agar anak merasa tertarik untuk mengenal lebih lanjut mengenai topik yang diambil. Menggunakan buku ilustrasi sebagai media pembelajaran juga merupakan hal yang efektif karena anak mampu menangkap pesan yang ingin disampaikan dengan lebih cepat, anak juga lebih tertarik dengan buku yang memiliki banyak ilustrasi dan menyertakan teks yang tidak terlalu banyak. Buku ilustrasi ini juga mampu merangsang minat baca anak dan meningkatkan suasana hati anak saat mempelajari sesuatu yang baru.

4.2 Analisis STP (Segmentasi, Targeting, Positioning)

Proses setelah mendapatkan hasil analisis data diatas, peneliti melalui tahap analisis STP dari perancangan buku ilustrasi ragam makanan khas Surabaya untuk mempermudah memahami dan karakteristik target yang dituju.

4.2.1 Segmentasi

Tabel 4. 1 Tabel Segmentasi

Segmentasi	Keterangan	
Geografis	Letak Wilayah	Jawa Timur
	Ukuran Wilayah	Kota
Demografis	Gender	Semua Gender
	Usia	7 – 12 tahun
	Ekonomi	Menengah
	Pekerjaan	Murid
	Pendidikan	Sekolah Dasar
Psikografis	Kepribadian	Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, Aktif
	Gaya Hidup	Dinamis, Praktis, Modern

4.2.2 Targeting

Pada tahap *targeting* dibagi menjadi 2 yaitu target audiens dan target market. Pada perancangan buku ini memiliki target sebagai berikut :

1. Target Audiens

Untuk target audiens yang dituju adalah anak berusia 7-12 tahun atau yang berjenjang pendidikan SD dengan jenis kelamin laki – laki maupun perempuan khususnya yang tinggal di Surabaya. Anak yang dituju adalah yang aktif, kreatif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

2. Target Market

Target market yang dituju adalah orang tua dan guru berusia 22-40 tahun. Orang tua yang memiliki gaya hidup dinamis dan praktis serta ingin anaknya berwawasan luas. Selain itu, guru yang dituju adalah guru yang mengajar di sekolah dasar baik wali kelas maupun guru perpustakaan.

4.2.3 Positioning

Makanan khas Surabaya sebagai identitas dan budaya kota Surabaya yang harus dilestarikan terutama pada anak 7 – 12 tahun.

4.3 USP (*Unique Selling Proposition*)

Makanan khas Surabaya merupakan makanan yang beragam dan setiap makanannya memiliki rasa yang unik. Karena makanan khas Surabaya sangat variatif, hal ini menjadi daya tarik masyarakat berbagai usia.

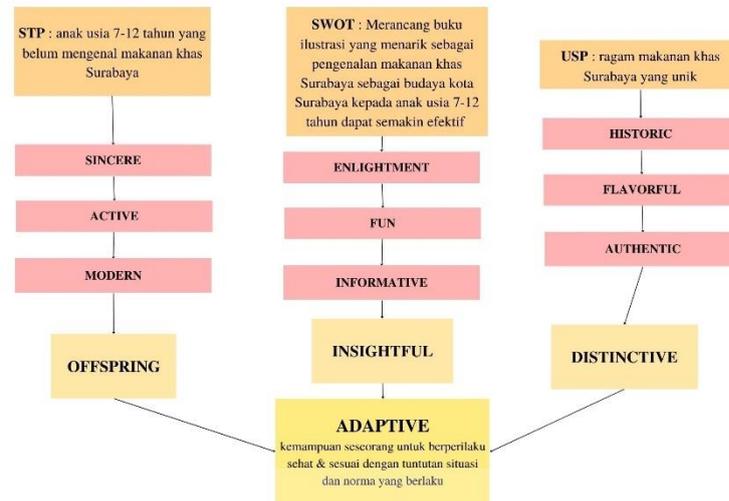
4.4 Analisis SWOT

Analisis SWOT merupakan metode yang dilakukan untuk melihat kelebihan dan kekurangan suatu produk dengan melihat aspek internal, kekuatan (strengths), kelemahan (weaknesses), dan eksternal yang meliputi peluang (opportunities), dan ancaman (threat).

	<p>Strengths</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ragam makanan khas Surabaya sebagai budaya kota Surabaya • Makanan merupakan kebutuhan pokok setiap orang 	<p>Weakness</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beberapa makanan khas yang susah ditemui • Rasa makanan khas Surabaya yang berbeda antar penjual
<p>Opportunity</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak lebih mudah belajar dengan visual yang menarik • Anak yang belum teredukasi seputar makanan khas Surabaya di sekolah 	<p>Strategi S – O</p> <p>Merancang buku ilustrasi makanan khas Surabaya sebagai budaya kota Surabaya yang dikemas secara menarik untuk mengedukasi anak</p>	<p>Strategi W – O</p> <p>Membuat visual setiap makanan dan menjelaskan rasa setiap makanan khas Surabaya secara garis besar</p>
<p>Threat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Makanan asing yang lebih dikenal oleh anak karena lebih mudah ditemui 	<p>Strategi S – T</p> <p>Menjelaskan ragam makanan ini sebagai budaya dan identitas kota Surabaya yang tidak kalah enak dengan makanan asing</p>	<p>Strategi W – T</p> <p>Menjelaskan isi setiap makanan dan rasanya sehingga anak membayangkan rasa dan membandingkan dengan makanan yang pernah dimakan</p>
<p>Kesimpulan</p> <p>Merancang buku ilustrasi yang menarik sebagai pengenalan makanan khas Surabaya sebagai budaya kota Surabaya kepada anak usia 7-12 tahun dapat semakin efektif</p>		

4.5 Key Communication Message

Dalam perancangan buku ilustrasi ini, dibutuhkan perancangan keyword atau kata kunci sebagai dasar perancangan buku. Kata kunci ini dibuat berdasarkan susunan STP, SWOT dan USP yang sudah terkumpul.



Gambar 4.7 Key Communication Message

Dari pencarian kata kunci tersebut, ditemukan kata kunci utama yaitu *attractive*. *Attractive* adalah suatu hal yang menarik. Dapat berupa karakteristik maupun ide yang memiliki daya tarik tersendiri. Daya tarik ini bisa menjadi ciri khas untuk menarik target audiens yang dituju.

4.6 Perancangan Karya

4.6.1 Strategi Kreatif

Perancangan buku ilustrasi ini menggunakan *style* kartun simple dengan warna yang beragam. Ilustrasi ini terdiri dari desain karakter, teks, ilustrasi makanan, dan *layout* disajikan dalam visual yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak.

1. Fisik Buku

- a. Jenis Buku : Buku Ilustrasi
- b. Sampul Buku : Jilid *hard cover* dengan laminasi
- c. Jumlah Halaman : 14 halaman
- d. Dimensi : 18,8 cm x 25 cm

- e. Teks : Bahasa Indonesia
 f. Jenis Layout : *Circus Layout*
 g. Jenis dan Gramatur Kertas : *Art Paper 260gr*

2. Ilustrasi

Perancangan buku ilustrasi ini menggunakan karakter anak – anak supaya target audiens dapat menggambarkan secara langsung dengan lebih mudah. Selain itu dalam perancangan buku ilustrasi ini juga disertakan permainan sehingga anak tidak merasa bosan dan dapat lebih tertarik untuk membaca bukunya.

a. Desain Makanan

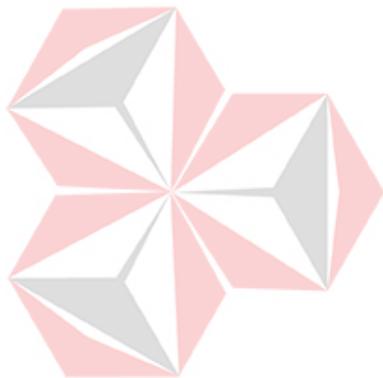


Gambar 4.8 Desain Makanan Khas Surabaya

Makanan khas Surabaya merupakan tema yang diambil dalam perancangan buku ini, karena makanan yang diambil berjumlah 5 jenis yaitu Tahu Tek, Lontong Balap, Sate Kelapa, Rujak Cingur dan Semanggi. Maka berikut adalah ilustrasi 5 makanan yang telah dibuat sebelum disusun tata letaknya.

b. Sketsa tata letak

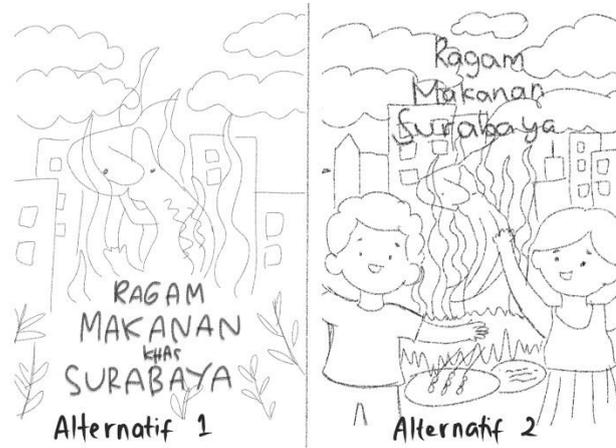
Dalam perancangan buku ini, tata letak perlu diperhatikan agar buku dapat terlihat bagus dan terbaca dengan jelas. Selain itu, tata letak yang baik dan benar akan membuat buku terlihat lebih menarik untuk dibaca. Tata letak mempengaruhi minat dan perasaan audiens saat membaca pesan yang ingin disampaikan. (Widya & Darmawan, 2016) Berikut adalah tata letak media utama pada perancangan buku ini.



Gambar 4.9 Sketsa Tata Letak Utama

Berikut adalah dua desain alternatif *cover* buku ini. Kedua desain *cover* ini memiliki gambar patung Surabaya sebagai ikon kota Surabaya serta

gedung – gedung pada *background* sebagai gambaran kota Surabaya. Perbedaan dua desain adalah pada sketsa pertama judul akan diletakan di bawah sedangkan pada sketsa kedua akan diletakan di atas dengan karakter anak kecil sebagai pendukung.



Gambar 4.10 Sketsa Alternatif Desain Cover

c. Tipografi

Pada perancangan buku, tipografi juga mempengaruhi perasaan dan suasana hati yang membaca. Tipografi untuk buku anak – anak cenderung tidak memiliki garis yang kaku sehingga terkesan ceria. Pada perancangan ini, terdapat dua jenis *font* yang digunakan untuk teks judul ataupun isi pada setiap halaman.



Gambar 4.11 Font Milky Coffee Sebagai Font Utama

Font Milky Coffee dipilih karena terlihat menyenangkan dengan goresan seperti tulisan tangan. Font ini merupakan jenis font kartun sehingga

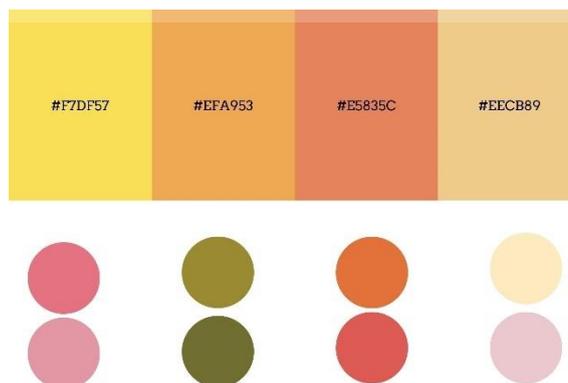
bentuk hurufnya tidak kaku. Font ini akan digunakan pada judul makanan setiap halaman dan tulisan yang ingin ditekankan pada buku.



Gambar 4.12 Font Dinomik Sebagai Font Pendukung

d. Warna Desain

Warna yang dipilih pada perancangan buku ini mayoritas adalah warna panas seperti kuning, jingga dan merah muda. Warna kuning memiliki arti optimis dan harapan, warna jingga memiliki kesan warna yang hangat dan kuat sedangkan arti warna merah muda adalah kasih sayang dan kelembutan (Nasrullah, 1998). Jika warna tersebut disatukan maka akan memberi kesan cerah, ceria dan hangat sehingga anak – anak merasa senang ketika membaca buku ini.



Gambar 4.13 Pallette Warna Buku Ragam Makanan Surabaya

4.6.2 Perancangan Media

1. Layout Media Utama

Buku ilustrasi harus memiliki *layout* yang menarik mata audiens sehingga

audiens merasa ingin tahu lebih tentang isi buku, berikut adalah hasil ilustrasi dari 2 sketsa alternatif yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 4.14 Hasil Ilustrasi 2 Alternatif Sketsa

Setelah mendapatkan hasil ilustrasi 2 alternatif sketsa maka dilakukan pemilihan *cover* final sebagai *cover* utama buku ilustrasi ini. Berikut adalah hasil *cover* yang terpilih.



Gambar 4.15 Hasil *Cover* Terpilih

Pada *cover* depan terdapat dua anak yang masing – masing memegang makanan khas Surabaya yaitu semanggi dan sate kelapa. Dengan menyertakan beberapa makanan khas Surabaya pada *cover* serta patung Surabaya sebagai ikon kota, audiens akan merasa tertarik untuk membaca isi buku.



Gambar 4.16 Hasil Sketsa Isi Buku

Sketsa utama isi buku ini berupa gambar setiap makanan khas Surabaya dan penjualnya yang dijelaskan dalam bentuk kalimat sederhana dan mudah dimengerti. Terdapat dua sisi pada setiap jenis makanan khas Surabaya yang menjelaskan tentang rasa dan isi makanan tersebut lalu sejarah singkat setiap makanannya.



Gambar 4.17 Layout Permainan Dalam Buku

Terdapat permainan dalam buku yang dirancang. Permainan diselipkan dalam

perancangan buku agar target audiens merasa lebih tertarik untuk membaca isi buku. Selain itu, permainan yang diberikan juga untuk melatih fokus dan daya berpikir anak melalui otak kanan. Memberikan permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan daya ingat anak serta meningkatkan *mood* anak pada proses pembelajaran tersebut (Mardiah, 2015).



Gambar 4.18 *Layout* Lagu Semanggi Suroboyo

Layout lagu berjudul ‘Semanggi Suroboyo’ ini merupakan tambahan untuk mengenalkan salah satu lagu khas kota Surabaya pada era 50-an dimana dalam lagu tersebut menyebut makanan khas Surabaya yaitu Semanggi. Lagu ini ditambahkan juga agar audiens dapat mengenal salah satu lagu khas kota Surabaya yang menjelaskan tentang makanan Semanggi.

2. Media Pendukung

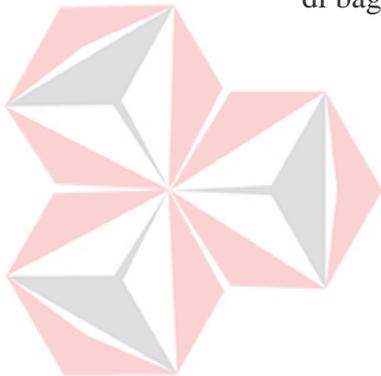
a. Desain Stiker

Stiker yang dibuat merupakan gabungan dari ilustrasi makanan, nama makanan dan beberapa elemen tambahan khas Surabaya. Stiker ini dirancang sebagai salah satu media pendukung agar audiens mampu mengingat makanan khas Surabaya melalui media stiker yang dapat ditempel di berbagai tempat.



Gambar 4.19 Sketsa Stiker

Sketsa stiker dibuat dengan beberapa model stiker. Ada tipografi Surabaya dan beberapa tambahan elemen pendukung seperti daun semanggi. Terdapat 5 sketsa utama makanan khas Surabaya dengan nama makanan di bagian bawah.



Gambar 4.20 Desain Stiker

Stiker yang dibuat merupakan gabungan dari ilustrasi makanan, nama makanan dan beberapa elemen tambahan khas Surabaya. Stiker ini dirancang sebagai salah satu media pendukung agar audiens mampu mengingat makanan khas Surabaya melalui media stiker yang dapat ditempel di berbagai tempat. Stiker ini dicetak dengan tipe *kiss cut*.

b. Desain Stiker Kotak *Cutlery Set*

Salah satu hal yang berkaitan dekat dengan makanan adalah alat makan yang digunakan. Memberikan alat makan *portable* yang bisa praktis akan

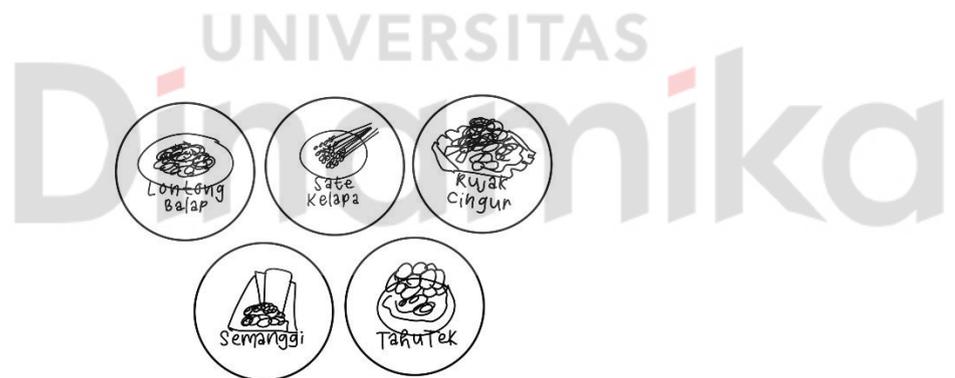
menjadi media pendukung yang efektif. Desain stiker ini nanti akan diletakkan di wadah kotak *cutlery set* nya.



Gambar 4.21 Desain kotak *Cutlery Set*

c. Desain pin

Sketsa Pin ini dibuat dengan 5 model desain yang terdiri dari setiap makanan khas Surabaya dengan nama makanannya dibawah. Warna pin ini nantinya akan dibuat warna – warni dengan diameter 4.4cm.



Gambar 4.22 Sketsa Pin



Gambar 4.23 Desain Pin

Pin digunakan sebagai salah satu media pendukung. Pin dapat dipasang di tas maupun baju sebagai hiasan. Desain pin dibuat berupa 5 ragam makanan khas Surabaya dengan nama makanannya sehingga dapat mempermudah audiens untuk mengingat nama makanan khas Surabaya tersebut.

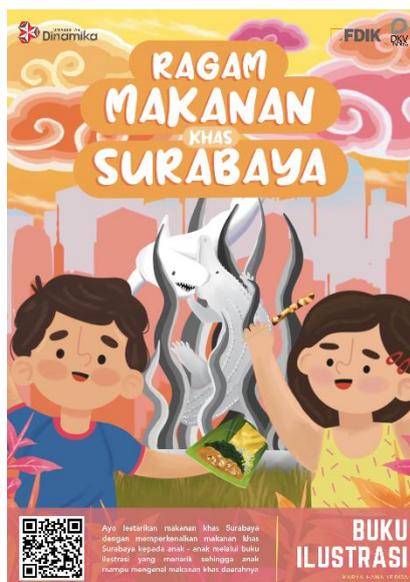
d. Desain gantungan kunci



Gambar 4.24 Desain Gantungan Kunci

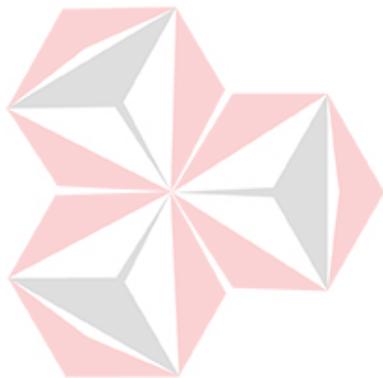
Gantungan kunci didesain dengan makanan khas Surabaya, kata Surabaya, daun semanggi sehingga dapat mempermudah masyarakat untuk mengingat kota Surabaya serta makanan khas yang ada di dalamnya, gantungan kunci ini dicetak menggunakan bahan akrilik.

e. Desain poster



Gambar 4.25 Hasil Desain Poster

Poster yang telah dirancang nanti akan digunakan sebagai media pendukung dalam menarik perhatian masyarakat luas untuk membaca dan memperkenalkan makanan khas Surabaya pada anak 7-12 tahun. Poster didesain dengan simple menggunakan ilustrasi yang hampir sama dengan *cover* depan buku. Pada poster dicantumkan kalimat ajakan singkat untuk mengenalkan makanan khas Surabaya pada anak 7-12 tahun melalui buku ilustrasi.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan buku ini, dapat disimpulkan bahwa perancangan buku bertujuan untuk mengenalkan makanan khas Surabaya kepada anak usia 7-12 tahun dengan media buku. Ilustrasi yang digunakan dikemas secara menarik sehingga anak merasa tertarik untuk membaca dan mengenal makanan yang dirancang. Perancangan buku harus bersifat *attractive* atau menarik sesuai dengan kata kunci yang telah ditemukan. Pengambilan kata kunci ini akan diterapkan pada desain karakter dan *layout* buku ini. Desain karakter akan menggunakan desain anak – anak sehingga akan menarik audiens untuk membaca dan mengumpamakan anak dalam buku cerita tersebut sebagai dirinya. Selain itu, pengemasan teks kalimat pada buku ini akan dibuat singkat sehingga anak tidak merasa bosan dan tetap tertarik membaca buku ini.

Buku ilustrasi ini berjudul “Ragam Kuliner k Surabaya” dan merupakan media utama pada perancangan ini. Adapun media pendukung yang digunakan untuk memikat ketertarikan audiens adalah poster, stiker, gantungan kunci, *postcard* dan pin.

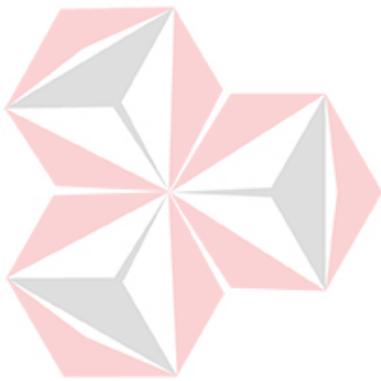
5.2 Saran

Pada perancangan buku ilustrasi dengan tema mengenalkan makanan khas Surabaya pada anak usia 7-12 tahun ini bertujuan untuk memperkenalkan makanan khas Surabaya dengan meningkatkan minat baca anak sehingga menggunakan media buku. Buku ini dirancang dengan banyak ilustrasi sehingga meningkatkan minat anak untuk membaca dan mengenal makanan khas Surabaya dengan ilustrasi yang ada.

Beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya agar mampu merancang sesuatu yang lebih unik dan inovatif adalah sebagai berikut :

1. Dapat menggunakan media tambahan seperti bentuk 3D makanan sehingga anak mampu membayangkan makanan dengan lebih jelas.

2. Mengangkat kuliner yang lebih luas yang meliputi jajanan tradisional serta minuman khas Surabaya sehingga dapat memperkenalkan budaya khas Surabaya lebih banyak lagi.

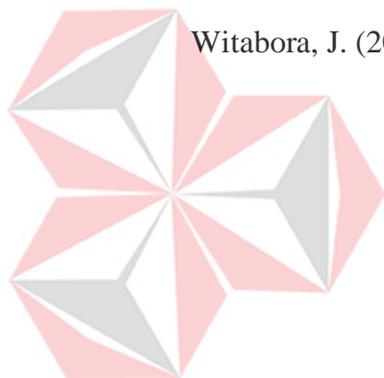


UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Amanu Hediensyah. (2019). Pengaruh Iklan Media Cetak (Brosur) Terhadap Tingkat Penjualan Cv. Pinang Advertising Tanjung Pinang. *Jurnal Inovasi*, 11(2), 129–143.
<https://journal.binadarma.ac.id/index.php/jurnalinovasi/article/view/695/401>
- Antara, M., & Vairagya, M. (2018). Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inspirasi Inovasi. *Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Desain Bali*, 2.
- Berutu, A. G. (2019). *Metodologi Penelitian Noeng Muhajir*. December 2017, 1. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.20452.73607>
- Coff. (2016). Memaknai Kuliner Tradisional di Nusantara : Sebuah Tinjauan Etis Rudi Setiawan. *Respons, Gabriele W(01)*, 113–140. <http://ejournal.atmajaya.ac.id/index.php/response/article/download/527/194/>
- Dwi, L., Yanti, U., & Suyanto, E. (2016). Gambaran Status Gizi dan Asupan Zat Gizi Pada Siswa Sekolah Dasar Kecamatan Sungai Sembilan Kota Dumai. *Jom Fk*, 3(1), 1–17.
<https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFDOK/article/view/9244>
- goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, A., & Perdana. (2018). Tinjauan Umum UMKM. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Jenderal, D., & Dan, P. (2018). *Anatomi buku ajar & modul ajar 2018*. Layout, Suriyanto Rustan, S. S. (2009). *Layout*. September.
- Linarda, F., & Sindy. (2013). Perilaku Masyarakat Surabaya Terhadap Keputusan Pembelian Makanan Tradisional Indonesia Ditinjau Dari Faktor Eksternal & Internal. *Jurnal Hospitality Dan Manajemen Jasa*, 1(2), 514–528.
- Mardiah Mardiah. (2015). Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah. *MITRA PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 1(1), 61–77. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v1i1.33>
- Nasrullah, P. (1998). Psikologi Warna. *Bandung: Yayasan Bina Solusi Cerdas*, 24. https://repository.dinus.ac.id/docs/ajar/PSIKOLOGI_WARNA.pdf
- Novitasari, V. D., & Anggapuspa, M. L. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Makanan Tradisional Khas Kota Surabaya Untuk Anak Usia 9-12 Tahun. *Barik*, 3(1), 111–121.
- Nursaiman. (2017). Pengertian Tipografi, 1999(December), 1–6.

- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Rolina, N. (2016). *Pembentukan Karakter Anak Melalui Keseimbangan Otak Kanan Dan Otak Kiri*. 1–23.
- Sanaji, M. (2015). *Wisata Kuliner Makanan Daerah Khas Surabaya*.
- Silalahi, U. (2009). Metode Penelitian Sosial. In *Bandung: PT. Refika Aditama* (Issue October 2019).
- Susanti, R., & Susanto, H. (2014). *Konsep Produksi Media Sederhana Tiga Dimensi*. 1–43.
- Suwena, I. K., & Widyatmaja, I. G. N. (2010). *Pengetahuan Dasar Ilmu Pariwisata*. 252.
- Widya, L. A. D., & Darmawan, A. J. (2016). Bahan Ajar Kursus Dan Pelatihan Desain Grafis. In *Pengantar Desain Grafis* (Issue 1).
- Witabora, J. (2018). *Peran dan perkembangan ilustrasi*. 9, 659–667.



UNIVERSITAS
Dinamika