

Perancangan Buku Ilustrasi Karakter Jajanan Tradisional Khas Surabaya dengan Teknik Vektor Guna Meningkatkan Minat Anak pada Produk Lokal

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

¹⁾Yohanes Ev Swandawidharma ²⁾Muh. Bahrudin ³⁾Sigit Prayitno Yosep

- 1) Program Studi Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya, Email: yohannesevan@gmail.com
- 2) Program Studi Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya, Email: Bahrudin@Stikom.Edu
- 3) Program Studi Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya, Email: Sigit@Stikom.Edu

Abstract

Traditional snacks currently almost alienated and less attractive to Surabaya residents, especially the children because of the emergence of a wide range of modern snacks. This happens because of lack of awareness of local people to appreciate and preserve the genuine products from the area of Surabaya. Traditional snacks including one culture that must be preserved, therefore the purpose of this research is to design book character illustration of traditional snacks Surabaya to improve a child's interest in local products. Traditional snacks are part of the culture of each city in Indonesia where the snacks are. In the midst of modern meal in Surabaya, which serves a variety of selection, Surabaya typical traditional snacks began to be forgotten among the children. From the analysis of these data, obtained keyword "primary" (main). The main concept can also be interpreted as the most prominent of the rival, through the selection of colorful designs that are expected to be more prominent traditional snacks of modern snacks (snack) or other snacks are more popular today. Children disinterest towards local products due to the lack of recognition of traditional snacks to them. Traditional snacks is also a cultural diversity depends on the region of origin. Currently traditional snacks has been a loss of identity or less popular among children. The design of character for each traditional Surabaya's snack is expected to attract the interest of children on local products, because in their age is still fairly early, they will be more interested in matters it is easy to understand, such as cartoons, drawings of characters, mascot image and so on.

Keywords: Illustrated Books, Traditional Snacks Surabaya, Character, Local Heritage, Primary

Perancangan buku ilustrasi dengan mengubah jajanan tradisional ke bentuk karakter diharapkan dapat lebih mudah menarik minat anak-anak untuk membaca dan mengerti akan keberadaan jajanan tradisional khas Surabaya, sehingga produk lokal akan mampu bersaing dengan produk-produk modern.

Dalam Kamus Bahasa Indonesia (Eko, 2006:88), pelestarian berasal dari kata dasar *lestari* yang artinya tetap selama-lamanya tidak berubah. Lalu, dalam kaidah penggunaan Bahasa Indonesia, kata kunci *lestari* ditambah awalan ke- dan akhiran -an, maka yang dimaksud pelestarian adalah upaya untuk membuat sesuatu tetap selama-lamanya, dapat didefinisikan sebagai upaya untuk mempertahankan sesuatu agar tetap sebagaimana adanya.

Pengertian makanan/jajanan adalah produk pangan yang siap hidang atau yang langsung dapat dimakan. Makanan biasanya dihasilkan dari bahan pangan setelah terlebih dahulu diolah atau dimasak (Soekarto, 1990), sedangkan yang termasuk makanan/jajanan tradisional adalah makanan (termasuk jajanan) dan minuman serta bahan-bahan campuran (*ingredient*),

yang secara tradisional telah digunakan dan berkembang di daerah atau masyarakat Indonesia (Anonim, 1996).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada tahun 1988 terbukti bahwa makanan/jajanan yang sifatnya informal ini ternyata memberi kontribusi yang tidak sedikit terhadap perekonomian. Tiga puluh persen kebutuhan rumah tangga dipenuhi dari makanan/jajanan, (Hubeis, 1995). Makanan/jajanan tradisional merupakan makanan yang biasa dimakan sejak beberapa generasi, terdiri dari hidangan yang cocok dengan selera, tidak bertentangan dengan agama, kepercayaan masyarakat setempat, dan terbuat dari bahan makanan serta bumbu-bumbu yang tersedia di daerah setempat (Sastroamidjojo, 1995).

Jajanan tradisional adalah bagian dari budaya dari setiap kota di Indonesia dimana jajanan itu berada. Di tengah maraknya jajanan modern di Surabaya yang menyajikan berbagai macam-macam pilihan, jajanan tradisional khas Surabaya mulai terlupakan di kalangan anak-anak, selain itu orang tua tidak lagi mengenalkan tentang jajanan pasar, sehingga dari waktu ke waktu peminat jajanan

tradisional semakin memudar (Alamsyah, 2006:7). Setiap kota di Indonesia memiliki jajanan tradisional khas dari daerahnya masing-masing, tidak terkecuali dengan kota Surabaya. Surabaya adalah ibu kota dari provinsi Jawa Timur yang juga memiliki ciri khas tersendiri sebagai identitas dan pembeda dengan kota lainnya di Jawa Timur. Melalui buku ilustrasi, anak-anak akan lebih mudah mencerna dan memahami bagaimana bentuk karakter jajanan tradisional khas Surabaya.

Gambar ilustrasi merupakan gambar yang sifatnya menerangkan atau visualisasi dari suatu uraian, baik berupa berita, cerita, karangan atau naskah.

METODE

Adapun penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengambil lokasi di Kartiko Jajan Pasar Surabaya yang berada di Pasar Atom, Jalan Bunguran 45. Penelitian tugas akhir ini jika didasarkan pada metode analisis datanya termasuk penelitian kualitatif, karena didasari oleh respon atau reaksi pada bentuk-bentuk dan verbal oleh pelihat atau khalayak sasaran dari perancangan buku ilustrasi karakter jajanan tradisional khas surabaya dengan teknik vektor guna meningkatkan minat anak pada produk lokal

Di dalam metode penelitian kualitatif, lazimnya data dikumpulkan dengan beberapa teknik pengumpulan data kualitatif, yaitu; 1). Wawancara, 2). Observasi, 3). Dokumentasi, dan 4). Studi Literatur

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, studi dokumentasi, studi literatur dan kepustakaan, USP dan analisis SWOT yang sudah dilakukan dan dikumpulkan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Jajanan tradisional perlu dilestarikan karena merupakan salah satu warisan, selain itu juga lebih sehat daripada jajanan *modern (snack)*.
2. Jajanan modern (snack) lebih populer dibanding jajanan tradisional karena memiliki kemasan dan tampilan yang lebih menarik.
3. Faktor orang tua sangat berpengaruh terhadap pelestarian jajanan tradisional karena jika bukan orang tua siapa lagi yang akan mengenalkan jajanan tradisional terhadap anak-anak.
4. Jajanan tradisional lebih bergizi dan menyehatkan bagi anak-anak karena menggunakan bahan alami dan tidak menggunakan bahan pengawet.
5. Ada beberapa jajanan khas Surabaya yang paling sedikit memperoleh pengaruh dari daerah lain yaitu; cara bikang, onde-onde, cucur, kue lumpur, perut ayam, kue

jongkong, klanting, dan bongko mentho. Peneliti mengambil 6 diantaranya yang memiliki ciri khas paling unik yaitu; cara bikang, cucur, kue jongkong, kue lumpur, klanting, dan kue perut ayam.

6. Anak-anak muda di Surabaya sudah jarang yang mau makan jajanan tradisional seperti *gethuk, tiwul,lopis* atau *jenang grendhul*. Perlu adanya kesadaran untuk melestarikan produk lokal.
7. Orang tua cenderung menitipkan anak-anaknya ke pusat permainan dari pada membawanya ke toko jajanan pasar Kartiko untuk memperkenalkan jajanan tradisional.
8. Anak-anak lebih senang memainkan gadget-nya dari pada mencoba untuk mencicipi jajanan tradisional yang ada di Toko Kartiko.
9. Kurangnya promosi kreatif, membuat anak-anak kurang tertarik untuk melirik jajanan tradisional yang berada di toko tersebut.
10. Kurangnya kesadaran orang tua untuk mengenalkan produk lokal dan cenderung membiarkan anaknya bermain.

Keyword

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

Pemilihan kata kunci atau *keyword* dari dasar perancangan buku ilustrasi karakter jajanan tradisional khas surabaya dengan teknik vektor guna meningkatkan minat anak pada produk lokal ini dipilih melalui penggunaan dasar acuan analisa data yang telah dilakukan. Menentukan *keyword* diambil berdasarkan data yang telah terkumpul dari hasil observasi, wawancara, literatur, STP, USP, dan analisis SWOT yang kemudian dijadikan sebagai strategi utama. Berdasarkan hasil proses pencarian *keyword* ditemukan kata kunci yaitu "*Primary (utama)*". Kata *Legendary (legendaris)* selanjutnya akan dideskripsikan lebih lanjut untuk menjadi konsep dasar perancangan buku ilustrasi karakter jajanan tradisional khas surabaya dengan teknik vektor guna meningkatkan minat anak pada produk lokal.

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

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

Perancangan Karya

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

Dengan adanya *keyword* diharapkan dapat menjadi acuan dalam perancangan buku ilustrasi karakter jajanan tradisional khas surabaya dengan teknik vektor guna meningkatkan minat anak pada produk lokal, sehingga mampu untuk mengenalkan anak-anak terhadap produk lokal. *Keyword* yang digunakan adalah "*Primary*" yang diperoleh melalui hasil observasi, wawancara, literatur, STP,

USP, dan analisis SWOT yang telah melalui proses analisa sehingga dapat menjadi acuan konsep dasar dalam merancang buku ilustrasi karakter jajanan tradisional khas Surabaya ini.

Strategi Kreatif

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

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

Unsur-unsur strategi kreatif yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

1. Ukuran dan Halaman Buku

- | | |
|-----------------------|---------------------------------------|
| a. Jenis Buku | : Buku Pengenalan |
| b. Dimensi Buku | : 20 cm x 20 cm |
| c. Jumlah Halaman | : 50 halaman |
| d. Gramature Isi Buku | : 190 gr |
| e. Gramature Cover | : 260 gr |
| f. Finishing | : soft cover dan laminasi doff dingin |

Media utama dalam rancangan buku ilustrasi karakter jajanan tradisional khas surabaya dengan teknik vektor guna meningkatkan minat anak pada produk lokal ini adalah media cetak buku ilustrasi, dengan alasan merupakan media yang mampu menarik pembaca untuk membaca buku yang akan dibuat, karena dalam buku ilustrasi tersebut terdapat 6 jajanan tradisional khas Surabaya yang dikemas ke dalam bentuk karakter dengan ciri khasnya masing masing.

Dalam buku ilustrasi tersebut juga terdapat bahan-bahan alami yang digunakan untuk membuat jajanan tradisional, sehingga anak-anak sadar bahwa mengkonsumsi jajanan tradisional dengan bahan alami akan jauh lebih sehat dari pada jajanan *modern (snack)*. Buku ilustrasi yang akan dirancang nantinya berukuran 20 x 20 cm. Sedangkan banyaknya halaman buku ilustrasi ini 50 halaman termasuk *cover* dan *back cover*.

2. Bahasa

Buku ilustrasi karakter jajanan tradisional khas Surabaya ini akan menggunakan bahasa Indonesia untuk menambah kekuatan unsur lokal di dalamnya. Hal tersebut dengan tujuan bahwa Indonesia juga mampu memproduksi buku ilustrasi dengan unsur lokal yang ada namun tidak kalah dengan produk buatan luar negeri. Selain itu buku ini juga menggunakan bahasa yang formal dan bersifat informatif, tujuannya agar anak-anak lebih mudah memahami isi buku serta mendapatkan banyak informasi dari buku ini.

3. Teknik Visualisasi

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

4. Layout

Layout merupakan tata letak atau penataan elemen-elemen visual yang akan digunakan sehingga dapat menarik minat membaca. Prinsip layout antara lain urutan, penekanan, keseimbangan, kesatuan, dan konsistensi (Rustan, 2008: 13). Pengertian *layout* menurut *Graphic Art Encyclopedia* (1992:296) *Layout* merupakan pengaturan yang dilakukan pada buku, majalah, atau bentuk publikasi lainnya, sehingga teks dan ilustrasi sesuai dengan bentuk yang diharapkan. *Layout* juga meliputi semua bentuk penempatan dan pengaturan untuk catatan tepi, pemberian gambar, penempatan garis tepi, penempatan ukuran dan bentuk ilustrasi. Menurut Smith (1985) dalam Sutopo (2002:174) mengatakan bahwa proses mengatur hal atau pembuatan *layout* adalah merangkaikan unsur tertentu menjadi susunan yang baik, sehingga mencapai tujuan.

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

5. Tipografi

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

mudah untuk dibaca. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien. Font lain yang akan digunakan dalam buku ilustrasi karakter jajanan tradisional khas Surabaya ini adalah jenis font *Gill Sans*. Sedangkan penggunaan jenis font *Gill Sans* akan memunculkan kesan tradisional namun mudah elegan serta mudah dibaca. Font ini akan digunakan untuk *body text*.

a. Judul

Judul yang digunakan untuk buku ilustrasi ini adalah "Karakter Jajanan Tradisional Surabaya". Pemilihan judul dibuat melalui berbagai pertimbangan. Judul tersebut dirasa cocok untuk buku ini, karena buku ini akan membahas tentang jajanan tradisional khas Surabaya yang dikemas melalui bentuk karakter.

Sebelum adanya Judul yang terpilih, peneliti terlebih dahulu melakukan pemilihan dengan merangkum beberapa pilihan jenis tipografi. Jenis font yang di pilih adalah font yang cukup memiliki karakter namun tetap mudah dibaca agar buku mudah dikenali, mengingat cover buku adalah hal pertama yang dilihat secara visual dari suatu buku.

Berdasarkan hasil seleksi yang telah dilakukan, maka terpilih jenis font yang akan digunakan untuk judul buku ilustrasi karakter jajanan tradisional Surabaya ini adalah font *Space Comics*. Font tersebut dipilih karena jenis fontnya memiliki karakter, font tersebut masih bisa divariasikan sedemikian rupa oleh sang peneliti, namun tetap dapat mudah terbaca dan memberi kesan informal agar tidak kaku. Font *Space Comics* juga memiliki karakter font yang tebal dimana akan memudahkan untuk terlihat.

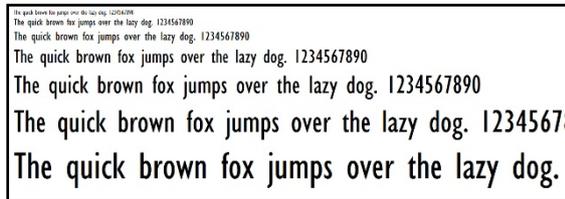


Gambar 4.4 Font Space Comics
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Font *Space Comics* ini akan memiliki ciri khas yang berbeda dari jenis font yang lain setelah melalui proses variasi.

b. Font Isi Buku

Dalam isi buku akan terdapat beberapa desain yang membutuhkan font, seperti pada judul halaman dan juga pada paragraf. Dikarenakan tipografi yang cenderung berukuran lebih kecil agar dapat menggunakan ruang secara efisien maka di pilih font yang rapi, mudah terbaca, namun masih memiliki karakter yang sesuai dengan konsep. Font yang di pilih adalah font *Gill Sans* untuk bagian *body text*.



Gambar 4.5Font Gill Sans
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Penggunaan jenis font *Gill Sans* akan memunculkan kesan tradisional namun elegan serta mudah dibaca. Jajanan tradisional merupakan warisan lokal, maka dari itu masih harus memiliki tradisional yang tidak ketinggalan jaman.

6. Warna

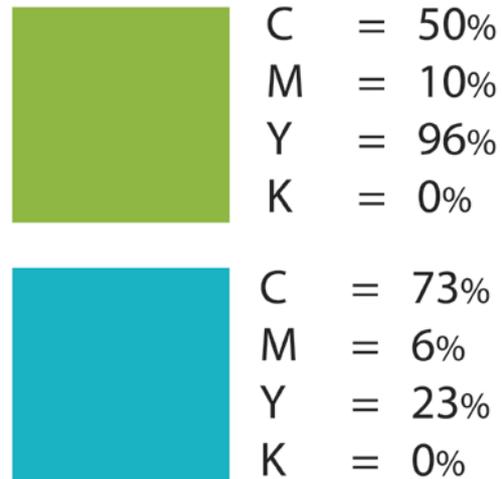
Warna memiliki peran yang sangat besar dalam pengambilan keputusan saat pembelian barang. Penelitian yang dilakukan *Institute for Color Research* di Amerika menemukan bahwa seseorang dapat mengambil keputusan terhadap orang lain, lingkungan maupun produk hanya dalam waktu 90 detik, dan keputusan tersebut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

Pemilihan warna disesuaikan berdasarkan *keyword* dan *target audience*. *Target audience* adalah anak-anak dengan usia 7-9 tahun yang memiliki sifat aktif dan ceria, sehingga warna yang digunakan adalah warna *pioneer* dan *gorgeous*.

Jika mengacu pada *keyword* yaitu *primary* maka warna yang digunakan adalah warna *pioneer*, karena salah satu dari definisi *primary* (utama) adalah yang terbaik juga paling menonjol dari pada yang lainnya. Warna *pioneer* memiliki ciri khas warna yang pekat bisa juga dibidang menonjol, diharapkan dari desain yang dibuat menggunakan warna-warna *pioneer* akan lebih menarik karena terlihat lebih tajam dan juga dapat membawa jajanan tradisional ke rana sekarang.

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

menarik jika ditujukan untuk anak berusia 7-9 tahun.



Gambar 4.8 Diagram Warna Terpilih
Sumber: www.creativecolorschemes.com

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

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

7. Konsep Buku

Konsep yang di terapkan pada buku ilustrasi karakter jajanan tradisional ini adalah dengan menonjolkan jajanan tradisional yang di ubah ke bentuk karakter dengan teknik vektor serta menggunakan gaya kartun *western*, agar *target audience* dapat menangkap isi buku dengan mudah. Pada perancangan buku ilustrasi karakter jajanan tradisional khas Surabaya ini menggunakan ilustrasi *digital (vector)* dimana dalam teknik ini hanya proses pewarnaan dan *layouting* dilakukan secara digital sedangkan proses sketsa dilakukan secara manual. Alasannya, gambar vektor bisa diubah-ubah ke berbagai ukuran dan juga dapat dicetak pada tingkat resolusi sebesar apapun tanpa kehilangan detil dan ketajaman gambar dan karakter tokoh maupun latar tempat disesuaikan dengan konsep yang telah dipilih.

Konten dalam buku ilustrasi ini tidak langsung menampilkan desain jajanan tradisional yang sudah diubah ke bentuk karakter, namun yang ditampilkan terlebih dahulu adalah bentuk jadi

vektor dari jajanan tradisional tersebut, serta memberikan deskripsi tentang jajanan tradisional tersebut, gunanya agar para pembaca menjadi penasaran terlebih dahulu. Selain itu juga menampilkan bahan-bahan yang digunakan untuk membuat jajanan tradisional tersebut, agar anak-anak tahu bahwa jajanan tradisional lebih sehat untuk dikonsumsi dari pada jajanan modern (snack) karena menggunakan bahan-bahan alami.

Strategi Media

Penyampaian pesan memerlukan sarana yang tepat sehingga pesan yang disampaikan dapat efektif dan mudah untuk dipahami, media menjadi perantara antara komunikator dan komunikan dalam penyampaian suatu pesan, sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik.

Media yang digunakan dalam perancangan ini dibagi menjadi dua jenis yaitu media utama dan juga media pendukung yang digunakan untuk mendukung media utama dalam menyampaikan pesan.

Berikut adalah media yang digunakan dalam proses perancangannya :

1. Media Utama

Media utama dalam perancangan ini adalah media cetak buku ilustrasi, dengan alasan merupakan media yang mampu menarik pembaca untuk membaca buku yang akan dibuat, karena dalam buku ilustrasi tersebut terdapat 4 jajanan tradisional khas Surabaya yang dikemas ke dalam bentuk karakter dengan ciri khasnya masing-masing. Dalam buku ilustrasi tersebut juga terdapat bahan-bahan alami yang digunakan untuk membuat jajanan tradisional, sehingga anak-anak sadar bahwa mengkonsumsi jajanan tradisional dengan bahan alami akan jauh lebih sehat dari pada jajanan modern (snack).

Buku ini memiliki spesifikasi ukuran 20x20 cm, dengan bahan art paper 210 gram pada cover agar memiliki daya tahan yang cukup tinggi dan membedakan dengan isi, lalu pada isi buku menggunakan art paper 160 gram dengan print full color dua sisi. Total jumlah halaman tanpa cover adalah sebanyak 26 halaman.

2. Media Pendukung

Untuk media pendukung buku pop-up ini yang digunakan sebagai media publikasi serta media promosi, maka dibutuhkan empat jenis media yang paling efektif untuk menarik minat target audience dan target market, yaitu :

a. Poster

Media poster umum untuk digunakan sebagai keperluan mempromosikan suatu produk karena mudah dilihat, menarik dan juga fleksible

dalam penempatannya sehingga cukup efektif. Poster tersebut masing-masing memuat 6 desain karakter jajanan tradisional yang telah dirancang, sehingga dapat menarik perhatian pengunjung. Poster dapat ditempatkan di berbagai tempat yang strategis baik di dalam ruangan maupun diluar ruangan. Poster didesain dengan ukuran 42cm x 29,7cm dengan system cetak digital printing dengan bahan art paper 210gr dengan laminasi *doff*.

b. Pembatas Buku

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

c. Stiker

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

Produksi Media

1. Pelaksanaan Program Media

Pelaksanaan program media dilaksanakan dengan perencanaan estimasi jangka waktu satu tahun melalui aturan pengedaran untuk menciptakan publikasi yang efektif, efisien dan informatif.

Tabel 4.1 Estimasi Biaya Yang Digunakan Dalam Media Utama

No.	Jenis Media	Ukuran	Jml Produk	Harga @	Estimasi Biaya
1	Desain Buku	20 cm x 20 cm	1	Rp. 100.000	Rp. 100.000
2	Print Buku	A3	25	Rp. 5000	Rp. 125.000
3	Soft cover + laminasi doff	20 cm x 20 cm	1	Rp. 30.000	Rp. 30.000
Total					Rp.255.000

(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016)

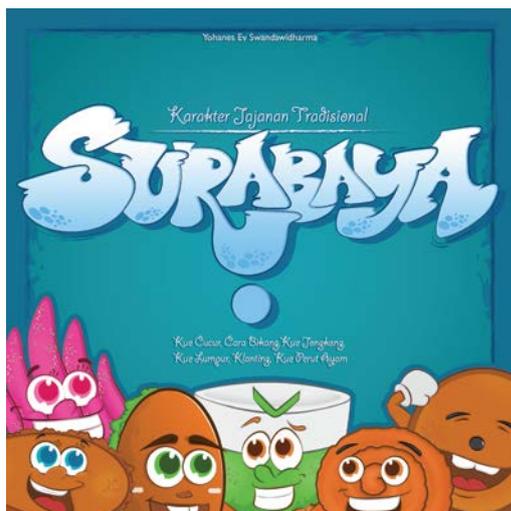
Tabel 4.2 Estimasi Biaya Media Pendukung (Supporting Media)

No	Jenis Media	Ukuran	Jml Produk	Harga @	Estimasi Biaya
1	Poster	A3	5	Rp. 5000	Rp. 25.000
3	Stiker	5 cm x 8 cm	50	Rp. 5000	Rp. 250.000
4	Pembatas Buku	15 cm x 16 cm	2 A3	Rp. 10.000	Rp. 20.000
Total					Rp.295.000

(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016)

Implementasi Karya

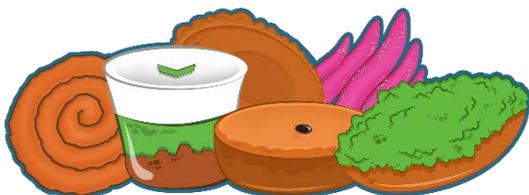
a. Cover



Gambar 4.15 Cover Buku
Sumber: Hasil olahan peneliti, 2016

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

b. Hasil Vektor 6 Jajanan Tradisional

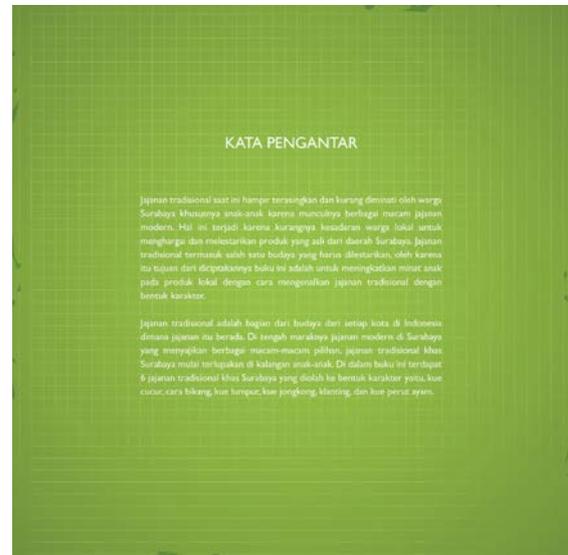


Gambar 4.16 Hasil Vektor Jajanan
Sumber: Hasil olahan peneliti, 2016

Jajanan tradisional yang akan dibahas dalam buku ini harus melalui tahap vektor, agar

selaras dengan konten buku yang semua gambarnya menggunakan gambarvektor. Gambar tersebut adalah bentuk vektor dari jajanan tradisional kue cucur, kue jongsong, kue lumpur, dan cara bikang.

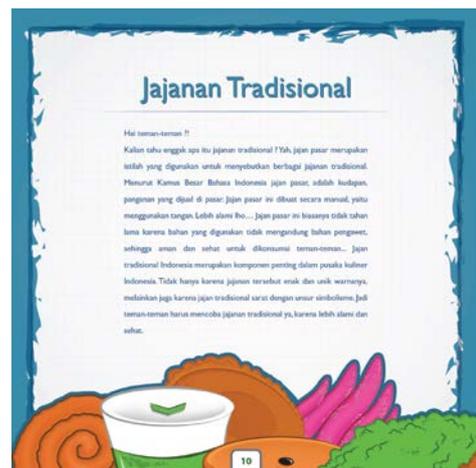
c. Kata Pengantar



Gambar 4.17 Halaman Kata Pengantar
Sumber: Hasil olahan peneliti, 2016

Pada halaman ini menampilkan kata pengantar. Kata pengantar adalah salah satu syarat pembuatan buku, jika tidak ada kata pengantar maka tidak dapat dikatakan sebagai buku. Di halaman kata pengantar ini juga terdapat 4 jajanan tradisional yang sudah berbentuk vektor.

d. Halaman Pembuka



Gambar 4.18 Halaman Pembuka
Sumber: Hasil olahan peneliti, 2016

Pada halaman pembuka akan menampilkan tentang definisi jajanan tradisional secara singkat dan jelas, agar target *audience*

tertarik untuk mengetahui jajanan apa saja yang akan di bahas dalam buku ini.

e. Halaman Isi



Gambar 4.19Halaman Isi Buku
Sumber: Hasil olahan peneliti, 2016

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

f. Halaman Isi

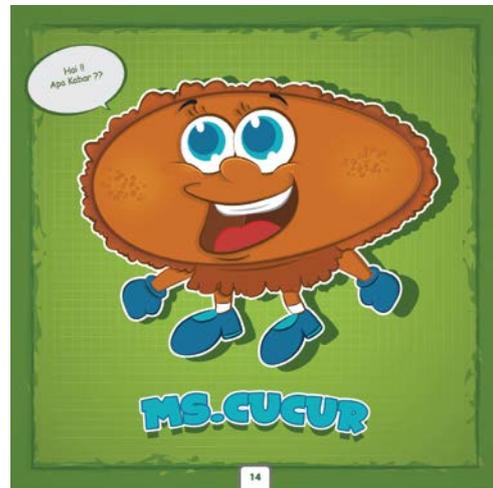


Gambar 4.21Halaman Isi Buku
Sumber: Hasil olahan peneliti, 2016

Di halaman ini dijelaskan deskripsi singkat mengenai jajanan tradisional tersebut dan bahan yang digunakan untuk membuatnya, agar target *audience* mengerti bahan-bahan alami yang digunakan. Jika target *audience* (anak-anak usia 7-9 tahun) sudah mengerti bahan alami yang digunakan untuk pembuatan jajanan tradisional

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

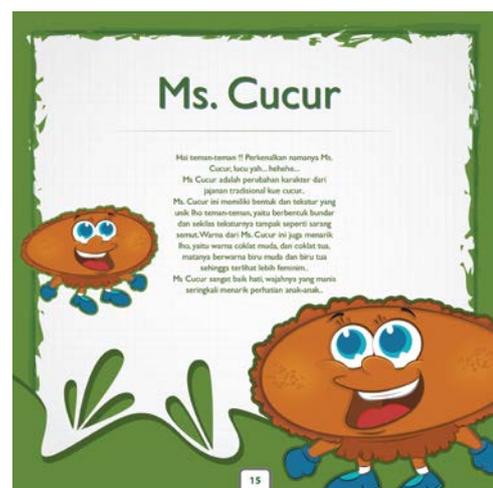
g. Halaman Isi



Gambar 4.20Halaman Isi Buku
Sumber: Hasil olahan peneliti, 2016

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

h. Halaman Isi



Gambar 4.22Halaman Isi Buku
Sumber: Hasil olahan peneliti, 2016

Di halamana selanjutnya adalah cerita dari karakter jajanan tradisional tersebut agar target *audience* tertarik lebih lanjut mengerti isi dari buku ini. Buku ini memuat 6 jajanan tradisional khas Surabaya yang sudah diolah menjadi bentuk karakter.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, perancangan buku ilustrasi jajanan tradisional khas Surabaya ini bertujuan sebagai media pengenalan yang menarik untuk menumbuhkan minat baca anak-anak terhadap warisan lokal. Maka dari penjelasan mengenai perancangan buku ilustrasi jajanan tradisional khas Surabaya tersebut dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan buku ilustrasi jajanan tradisional khas Surabaya memuat 6 jajanan tradisional khas Surabaya yang paling sedikit mendapatkan pengaruh dari daerah lain, yaitu kue cucur, kue jongkong, cara bikang, kue lumpur, klanting, dan kue perut ayam.
3. Dari segi buku ilustrasi, dapat membuat umur buku memiliki jangka waktu lebih lama untuk dapat dibaca ke depannya.
4. Tema *colorful* yang diambil dari *keyword primary* membuat jajanan tradisional yang ada dalam buku ini semakin menonjol dibandingkan jajanan *modern*.
5. Buku ilustrasi ini berisi tentang 6 jajanan tradisional khas Surabaya yang diolah menjadi bentuk karakter.

RUJUKAN

Sumber Buku:

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

Bootwala, Shaila. 2007. *Advertising and Sales Promotion*. Mumbay: Nikali Prakashan

Danesi, Marcel. 2004. *Pesan, Tanda,*

dan Makna. Yogyakarta: JALASUTRA

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

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

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

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

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

Wheeler, Alina. 2009. *Designing Brand Identity*. Canada, New Jersey: Acid Free- Paper

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

Sumber Jurnal :

Rizki Ardyanti Putri. 2015. *Penciptaan Buku Ilustrasi Jajan Tradisional di Surabaya untuk Anak-Anak sebagai Upaya Pengenalan Warisan Kuliner Indonesia*. Surabaya: Universitas Stikom Surabaya

Sumber Web:

<http://ncc-indonesia.com/2013/12/jajan-pasar-tampah/>

www.creativecolorschemes.com