

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

Rizki Ardyanti Putri<sup>1)</sup> Achmad Yanu Alif Fianto<sup>2)</sup> Darwin Yuwono Riyanto<sup>3)</sup>

S1 Desain Komunikasi Visual

Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1) rizki.ardiyanti2306@gmail.com, 2) achmadyanu@yahoo.com, 3) darwin@stikom.edu

**Abstract :** *Indonesia has a wide variety of cultures, customs, languages and not to mention food or culinary. Traditional snack is a kind of typical food that comes from every region in Indonesia, and processed in a simple way as well as materials that are easily obtainable. These snacks being sold in traditional markets, therefore this kind of snack is also known as traditional snacks. Snack traditionally been less popular as compared to junk food in every shopping center. In the middle of Surabaya heterogeneous society, snack market seems to begin excluded. People of Surabaya has rarely willing to eat a traditional snack. They prefer to enjoy foods of foreign products. With the emergence of many cafés, restaurants, and fast food franchise, the snacks that come from the outside like a pastry, too rose prestige because these snacks are considered more prestigious than traditional snack. From the above problems, we need a media that can provide a complete knowledge and information about traditional snacks for Indonesia's young generation that can be enjoyed as one of the cultural preservation efforts in order not to be forgotten. The media chosen by the author is the book illustrations. To support the process of delivering a message to the target audience, then the verbal elements used on each page of the book.*

**Keywords :** *Illustration Book, Traditional Snacks, Surabaya Snack, Children.*

Menurut Winarno dalam buku Alamsyah (2006:7) jajan tradisional adalah warisan budaya yang unik dan sering terlupakan tapi sesungguhnya cukup diminati. Meskipun kecil, jajan tradisional adalah bagian dari atribut tradisi bangsa Indonesia yang perlu dijaga dan dilestarikan. Saat ini di daerah perkotaan besar khususnya anak-anak kurang mengenal apa saja jenis-jenis jajan tradisional. Anak-anak lebih mengenal makanan impor dibandingkan dengan makanan tradisional. Sementara banyak dari jenis makanan tradisional yang bahkan nyaris dilupakan. Jika hal ini terus berlanjut, bukan

tidak mungkin lambat laun jajan tradisional mulai dilupakan. Diperlukan suatu media yang cukup menarik untuk mengemas semua informasi secara lengkap tentang jajan tradisional Indonesia khususnya di kota Surabaya.

Jajan tradisional sudah kalah populer jika dibandingkan dengan *junk food* yang ada di setiap pusat perbelanjaan. Jajan pasar mulai tersisih di tengah masyarakat yang Surabaya yang heterogen. Masyarakat pusat kota Surabaya sudah jarang memakan jajan tradisional. Dengan banyak munculnya tempat-

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

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

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

Secara psikologis membaca merupakan salah satu bentuk bermain yang paling sehat. Membaca mendorong anak untuk berswadaya dan mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Membaca mendorong timbulnya kreatifitas dan memberikan dampak yang menyenangkan bagi otak. Membaca merupakan penunjang bagi kepentingan studi mereka. Membaca juga membantu meningkatkan keahlian kognitif dan perbendaharaan kosakata yang memang dibutuhkan oleh anak-anak (Hurlock,1978:337).

Anak-anak memiliki potensi besar karena memiliki kemampuan menyerap informasi yang cukup cepat dan memiliki daya ingat yang kuat. Anak-anak merupakan pasar masa depan. Anak-anak akan membawa apa yang disenangi hingga dewasa karena ingatan

yang kuat saat anak-anak dapat terbawa sampai dewasa. (Khasali, 1998:189)

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

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

## **METODE PENELITIAN**

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

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

## Teknik Pengumpulan Data

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

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

## Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari serta memutuskan apa yang dapat diinformasikan kepada orang lain. Selanjutnya dicari kaitan antara data yang satu dengan data yang lainnya. Dan yang terakhir adalah membuat kesimpulan menjadi satu pernyataan yang menjawab pertanyaan pada penelitian. (Moleong, 2006:248)

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

## KONSEP DAN PERANCANGAN

### Objek Penelitian

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

Indonesia memiliki aneka macam kebudayaan, adat istiadat, bahasa dan tak terkecuali makanan atau kulinernya. Jajan tradisional merupakan jenis makanan khas yang berasal dari tiap daerah yang ada di Indonesia, dan diolah dengan cara yang sederhana, serta bahan-bahan yang mudah didapat. Jajanan tersebut banyak dijajakan di pasar tradisional,

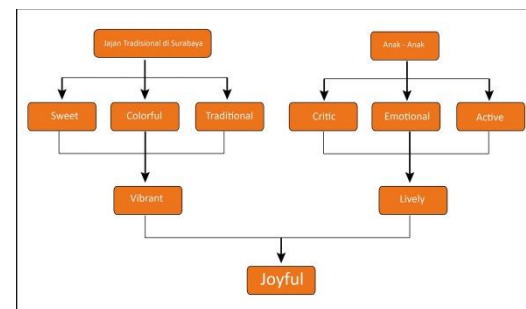
karenanya jajan semacam ini juga dikenal dengan sebutan jajanan pasar. Banyak juga sebutan lain yang dapat mewakili kue tradisional, diantaranya makanan sepinggan, yaitu makanan yang tidak mengenyangkan, selingan makanan pokok atau kudapan. Terdapat beragam jenis jajan tradisional di Surabaya.

## Segmentasi Pasar

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

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

## Analisis Keyword/Konsep



Gambar 4.1  
Sumber: Hasil olahan peneliti

Gambar 1 Analisis Keyword  
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Pemilihan Keyword dari pembuatan buku ilustrasi ini didasari oleh analisis data yang dilakukan dan berdasarkan data observasi maupun wawancara. Lalu ditemukan dua aspek yaitu yang pertama Jajan Tradisional di

Surabaya dan kedua Anak-Anak. Berikut penjelasan dari kedua aspek tersebut.

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

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

## Perencanaan Kreatif

### 1. Tujuan kreatif

Tujuan dari penciptaan buku ilustrasi jajan tradisional di Surabaya ini selain agar target audience mengenal jajan tradisional yang ada di Surabaya, juga berguna untuk mengenalkan nilai-nilai filosofi dari jajan tradisional tersebut. Sehingga mampu diingat dan dilestarikan oleh target audience terutama anak-anak dan agar warisan kuliner Indonesia ini tidak hilang begitu saja.

### 2. Strategi Kreatif

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

#### 1. Segmentasi Targeting Positioning

Segmentasi dari buku ilustrasi ini adalah anak-anak umur 6-10 tahun. Sifat anak-anak berusia 6-10 tahun menurut Hurlock (1980) yaitu aktif, kritis, emosional, suka membaca buku bergambar, dan suka berkhayal. Target yang dituju adalah wilayah kota besar dimana terdapat toko-toko buku yang sudah cukup

populer dikalangan masyarakat seperti Gramedia salah satunya. Buku ilustrasi ini menempatkan diri sebagai sebuah media pengenalan dan pengetahuan mengenai jajan tradisional di Surabaya yang menarik dan memiliki nilai budaya yang tinggi.

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

1. Data Primer
  - a. Jajan tradisional memiliki nilai-nilai budaya tinggi yang diwariskan dari generasi ke generasi.
  - b. Kurang dikenalnya jenis-jenis jajan tradisional yang ada di Surabaya oleh anak-anak.
  - c. Jajan tradisional di Surabaya merupakan salah satu warisan budaya yang perlu dilestarikan.
2. Data *Target Market*  
*Target Market* yang dituju adalah anak-anak yang memiliki pemikiran rasa ingin tahu yang tinggi.

## IMPLEMENTASI DESAIN

### Hasil Vector Karakter

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

1. Hasil *vector* karakter anak perempuan



Gambar 5.1 Hasil vector karakter anak perempuan

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Hasil *vector* karakter di atas dibuat sesuai dengan karakter anak-anak. Bentuk tubuh dibuat seperti anak-anak namun dengan wajah

dan tubuh yang sedikit membentuk karikatur agar terlihat lebih lucu dan menarik.

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



Gambar 5.2 Hasil *vector* karakter anak perempuan bertanya-tanya  
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

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

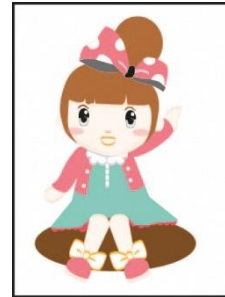
3. Hasil *vector* karakter anak perempuan menangis



Gambar 5.3 Hasil *vector* karakter anak perempuan menangis  
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

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

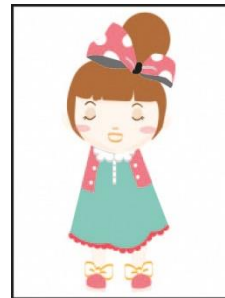
4. Hasil *vector* karakter anak perempuan duduk



Gambar 5.4 Hasil *vector* karakter anak perempuan duduk  
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

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

5. Hasil *vector* karakter anak perempuan terjatuh



Gambar 5.5 Hasil *vector* karakter anak perempuan tidur  
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

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

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



Gambar 5.6 Hasil *vector* karakter anak laki-laki tersenyum  
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

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

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



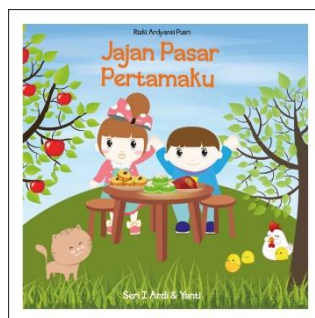
Gambar 5.7 Hasil *vector* karakter anak laki-laki duduk  
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

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

### Hasil Vector Jajan Tradisional Desain Layout Buku

#### a. Desain Cover

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



Gambar 5.20 Desain *cover* buku  
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

### Desain Halaman Setelah Cover



Gambar 5.21 Desain halaman setelah cover  
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

Pada halaman setelah cover ini berisi bumper dan berisi tentang Undang-Undang Hak Cipta beserta nama pembuat buku.

### Desain Halaman 1,2,3,4



Gambar 5.22 Desain halaman 1,2,3,4  
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

Pada halaman 1 berisi pengenalan tokoh karakter sedangkan halaman 2 dan 3 berisi tentang penjelasan singkat mengenai jajan tradisional. Pada halaman 4 berisi gambaran dari jajan tradisional yang pertama yaitu lempeng.

### Desain Halaman 5,6,7,8



Gambar 5.23 Desain halaman 5,6,7,8  
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)



Pada halaman 5 berisi tentang pengenalan dasar tentang lemper. Pada halaman 6 dan 7 berisi gambar serta pengenalan dasar mengenai klepon. Pada halaman 8 berisi gambar ilustrasi dari kue tok.

**Desain Halaman 9,10,11,12**



Gambar 5.24 Desain halaman 9,10,11,12 (Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

Pada halaman 9 berisi tentang pengenalan dasar tentang kue tok. Pada halaman 10 dan 11 berisi gambar serta pengenalan dasar mengenai putu ayu. Pada halaman 12 berisi gambar ilustrasi dari lepet.

**Desain Halaman 13,14,15,16**



Gambar 5.25 Desain halaman 13,14,15,16 (Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

Pada halaman 13 berisi tentang pengenalan dasar tentang lepet. Pada halaman 14 dan 15 berisi gambar serta pengenalan dasar mengenai kue lumpur. Pada halaman 16 berisi gambar ilustrasi dari onde-onde.

**Desain Halaman 17,18,19,20**



Gambar 5.26 Desain halaman 17,18,19,20 (Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

Pada halaman 17 berisi tentang pengenalan dasar tentang onde-onde. Pada halaman 18 dan 19 berisi gambar serta pengenalan dasar mengenai bolu kukus. Pada halaman 20 berisi gambar ilustrasi dari wajik.

**Desain Halaman 21,22,23,24**



Gambar 5.27 Desain halaman 21,22,23,24 (Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

Pada halaman 21 berisi tentang pengenalan dasar tentang wajik. Pada halaman 22 dan 23 berisi gambar serta pengenalan dasar mengenai getuk. Pada halaman 24 berisi gambar ilustrasi dari kue lapis.

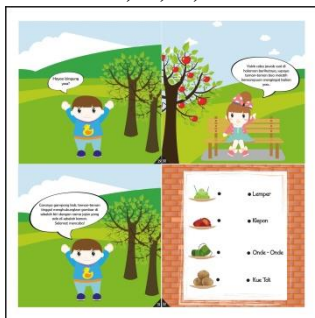
### Desain Halaman 25,26,27,28



Gambar 5.28 Desain halaman 25,26,27,28  
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

Pada halaman 25 berisi tentang pengenalan dasar tentang kue lapis. Pada halaman 26 dan 27 berisi gambar serta pengenalan dasar mengenai apem. Pada halaman 28 berisi gambar karakter untuk *introduction for games*.

### Desain Halaman 29,30,31,32



Gambar 5.29 Desain halaman 29,30,31,32  
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

Pada halaman 29, 30 dan 31 berisi tentang intro sebelum memasuki permainan untuk menyegarkan ingatan anak-anak tentang jajan tradisional yang sudah dibaca pada halaman-halaman sebelumnya.

### Desain Halaman 33,34,35,36



Gambar 5.30 Desain halaman 33,34,35,36  
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

Pada halaman 33 berisi tentang permainan mengingat kembali pengenalan dasar tentang jajan tradisional di halaman sebelumnya. Pada halaman 34, 35 dan 36 merupakan halaman penutup buku beserta sumber referensi.

### KESIMPULAN

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

1. Untuk menciptakan buku ilustrasi jajan tradisional di Surabaya untuk anak-anak, dapat menggunakan keyword berupa "joyful", yang didapatkan dari hasil penelitian dengan menggunakan teknik pengambilan data melalui observasi melalui sudut pandang estetika, sosial budaya, citra diri dan produk budaya yang didapatkan dari hasil kajian pustaka.
2. Dari hasil analisa keyword, dapat dijabarkan bahwa "joyful" ini mewakili dari karakter jajan tradisional di Surabaya dan anak-anak. Dimana karakter dari jajan tradisional di Surabaya adalah manis dan eka ragam. Sedangkan karakter dari anak-anak adalah aktif, emosional dan kritis. *Joyful* sendiri menurut *Oxford Dictionary* adalah perasaan senang atau kebahagiaan yang meluap-luap. Untuk mendukung proses penyampaian pesan kepada *target audience*, maka elemen verbal digunakan pada masing-masing halaman buku. Teknik yang digunakan pada gambar ilustrasi pada buku ini adalah dengan menggunakan *vector 2* dimensi berwarna. Dan untuk proses pengolahan karakter dari manual menjadi digital adalah dengan menggunakan *software Adobe Illustrator cs 6*. Untuk mendukung konsep penciptaan secara keseluruhan, maka judul dari buku ini adalah "Jajan Pasar Pertamaku".



## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber buku:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### Sumber Jurnal:

Sumolang, Milka Octivia (2013). *Perancangan Buku Panduan Wisata Kuliner Makanan Tradisional Khas Makassar*, 3-4

### Sumber internet:

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

<http://oxforddictionaries.com>

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

<http://media.kompasiana.com>

<http://mesinpercetakan.com>