

MENGENALKAN BUDAYA KULINER TRADISIONAL KUE TAMPAH KEPADA ANAK MELALUI BUKU CERITA BERGAMBAR.

Devita Safira Maharani ¹, Ganis Resmisari ²

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi
Nasional Bandung

E-mail: devita.safira@mhs.itenas.ac.id, ganis@itenas.ac.id

Abstrak

Pemahaman budaya lokal sejak dini penting untuk mempertahankan keberlangsungan budaya. Salah satunya adalah Kue Tampah, kuliner tradisional yang sering digunakan untuk menyajikan kue-kue tradisional kepada tamu. Anak pada usia 4-8 tahun merupakan periode dimana mereka anak yang aktif mengeksplorasi lingkungannya melalui bermain. Melalui tinjauan pustaka, psikologis anak usia tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan melibatkan pengambilan data melalui studi pustaka, observasi, dan wawancara. Hasil dari wawancara dan analisis menggunakan metode SWOT menunjukkan bahwa anak usia 4-8 tahun kurang mengenali budaya Kue Tampah karena minimnya eksposur terhadap informasi tentang kue tersebut dalam lingkungan sehari-hari dan kurangnya media pengenalan yang menarik dan sesuai dengan usia mereka. Salah satu pendekatan diusulkan adalah melalui perancangan buku cerita mengenai pengenalan budaya kuliner tradisional kue tampah.

Kata Kunci: Makanan Tradisional, Kue Tampah, Buku Cerita Bergambar, Budaya Kuliner.

Abstract

Understanding local culture from an early age is important to maintain cultural continuity. One of them is Kue Tampah, a traditional culinary often used to serve traditional pastries to guests. Children at the age of 4-8 years are a period where they actively explore their environment through play. Through a literature review, the psychology of children of this age was examined. This research uses a qualitative method involving data collection through literature study, observation, and interviews. The results of interviews and analysis using the SWOT method show that children aged 4-8 years do not recognize the culture of Kue Tampah because of the lack of exposure to information about the culinary food from Indonesia in their daily and the lack of attractive and age-appropriate introduction media. One of the proposed approaches is through the design of a storybook about the introduction of traditional culinary culture of kue tampah.

Keywords: Traditional Food, Kue Tampah, Picture Storybook, Culinary Culture.

1. Pendahuluan

Secara umum, kuliner Indonesia dapat dibagi menjadi beberapa kategori, termasuk makanan pokok seperti nasi dan sagu, lauk-pauk yang mencakup daging, ikan, dan sayuran, serta berbagai jenis makanan penutup seperti kue tradisional. Kuliner Indonesia adalah kekayaan kue tradisional yang sering disebut sebagai “jajanan pasar”. Menurut Adrianto (2014, p. 13), jajan pasar adalah jenis makanan yang tidak dimaksudkan sebagai makanan utama, tetapi lebih sebagai camilan. Meskipun disebut sebagai jajanan yang terkait dengan pasar, namun tidak selalu terbatas pada lokasi pasar. Saat ini, jajanan pasar juga dapat ditemukan di berbagai tempat, antara lain sekolah, pusat perbelanjaan modern, hingga pinggir jalan. Hal ini menunjukkan bahwa minat terhadap jajanan pasar meluas di kalangan masyarakat dari berbagai usia, mulai dari anak-anak hingga dewasa (Ghufar, A. M., & Suhandano, 2022). Kue-kue ini umumnya terbuat dari bahan-bahan lokal seperti tepung beras, kelapa, gula merah, dan pisang. Kue Tampah adalah salah satu variasi dari jajanan pasar yang populer di Indonesia. Secara harfiah, kata “tampah” merujuk pada nampan anyaman dari bambu yang digunakan untuk menyajikan hidangan ini. Asal-usul Kue Tampah ini berasal dari Jawa Tengah dan Jawa Timur, biasanya disajikan dalam acara adat seperti selamatan, syukuran, dan acara pernikahan. Di daerah Jawa, mereka umumnya menyediakan jajanan tradisional dengan bahan baku singkong, ketan, dan kelapa, seperti cenil, getuk, lupis, tiwul, grontol, gatot, dan sebagainya. Dalam acara-acara tersebut, Kue Tampah biasanya akan disajikan dalam nampan yang dihias dengan cantik dan menarik dengan kombinasi warna, bentuk, dan rasa. Tampah tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyajikan makanan, tetapi memiliki makna simbolis yang melambangkan kebersamaan dan kesejahteraan. Penyusunan kue-kue di atas tampah seringkali melibatkan tata letak yang simetris dan harmonis sehingga mencerminkan nilai estetika yang tinggi.

Perkembangan kuliner yang beragam mulai dari makanan berat hingga camilan ringan menjadi salah satu aset budaya lokal yang harus terus bertahan dan dilestarikan. Salah satu cara untuk melestarikannya kuliner ini dapat dilakukan dengan cara mewariskannya kepada generasi selanjutnya. Memperkenalkan kuliner tradisional kepada anak-anak memiliki nilai penting dalam upaya pelestarian budaya. Anak-anak sebagai generasi penerus perlu mengenal dan memahami warisan budaya mereka agar dapat menghargainya dan melestarikannya di masa depan. Namun, di era globalisasi dan modernisasi saat ini, banyak anak-anak yang lebih akrab dengan makanan cepat saji dan kuliner asing, sehingga kuliner tradisional mulai terpinggirkan. Seiring berkembangnya zaman, jajanan dalam kue tampah telah dimodernisasi. Jika dulu kue tampah terdiri dari jajanan tradisional seperti cenil, getuk, dan lupis, kini isinya telah diperluas dengan jajanan modern seperti pastel, kue soes, bolu gulung, dan risoles. Modernisasi ini mencerminkan perpaduan antara cita rasa tradisional dan inovasi kuliner masa kini, membuat kue tampah lebih menarik dan variatif. Perubahan ini tidak hanya mempertahankan warisan budaya, tetapi juga menyesuaikan dengan selera dan kebutuhan konsumen modern, sehingga kue tampah tetap digemari oleh masyarakat.

Dari uraian permasalahan tersebut, dibuatlah perancangan buku cerita bergambar yang mengenalkan budaya kuliner tradisional kepada anak-anak. Buku ini dirancang sebagai media edukasi sederhana untuk membantu anak usia 4-8 tahun mengenali dan memahami warna, rasa, serta bentuk-bentuk makanan kue tradisional. Anak-anak pada usia tersebut memiliki ingatan yang kuat. Mereka memiliki “rekaman” atau ingatan yang kuat karena keadaan kepribadiannya yang masih relatif belum matang dan mudah melakukan kebiasaan-kebiasaan sehari-hari (Sumaryanti, 2018). Umumnya pada anak usia ini sudah menghabiskan sebagian besar waktunya bermain dengan mainnya. Banyak ahli psikologi yang melabelkan masa kanak-kanak ini sebagai usia menjelajah, hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak ingin mengetahui keadaan lingkungannya, perasaannya, mekanismenya, dan mereka juga ini menjadi bagian dari lingkungan tersebut. Buku cerita bergambar dapat menjadi media edukasi yang menyenangkan, mendidik, dan memperkuat ingatan anak-anak terhadap informasi yang disampaikan. Selain sebagai media edukasi budaya, pengenalan kuliner tradisional melalui buku cerita bergambar juga dapat membantu mengurangi perilaku memilih-milih makanan pada anak-anak. Gambar membantu anak memahami konten dengan cepat, mendorong anak untuk mengaitkan apa yang dibaca dengan ilustrasi, serta mempermudah mereka menyerap informasi dari gambar-gambar tersebut dengan hanya melihat sekali (Diana Novitasari et al., 2021). Anak-anak yang terbiasa mengenal dan melihat berbagai jenis makanan yang menarik dalam buku cerita cenderung lebih terbuka untuk mencoba makanan tersebut dalam kehidupan nyata. Dengan menyajikan kisah menarik di balik setiap jenis kue

tradisional, anak-anak akan merasa lebih tertarik dan berani mencoba makanan baru serta mengenali tradisi daerah mereka. Hal ini dapat mendukung perkembangan kebiasaan makan yang lebih sehat dan seimbang sejak dini.

1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat disimpulkan bahwa beberapa masalah yang perlu diatasi dalam upaya mengenalkan budaya kuliner tradisional Kue Tampah kepada anak melalui buku cerita bergambar sebagai berikut:

- a. Masalah Umum
 1. Rendahnya pengetahuan budaya kuliner tradisional seperti Kue Tampah.
 2. Keterbatasan akses informasi tersedia tentang Kue Tampah secara khusus, terutama anak-anak.
 3. Kurangnya minat anak-anak terhadap budaya tradisional dan didominasi dengan budaya populer.
- b. Masalah Khusus
 1. Buku cerita yang tidak interaktif dapat membuat anak-anak bosan dan tidak fokus saat membacanya.
 2. Pesan tentang Kue Tampah yang tidak disampaikan dengan efektif dalam buku cerita dapat membuat anak-anak tidak memahami manfaat dan nilai budaya dari makanan tradisional ini.

1.2 Tujuan Penelitian

Berikut adalah beberapa tujuan masalah yang dapat dirumuskan berdasarkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kesadaran dan pengetahuan anak-anak mengenai budaya kuliner tradisional, khususnya Kue Tampah.
2. Meningkatkan akses informasi dengan menyediakan sumber media yang menyesuaikan anak-anak tentang Kue Tampah.
3. Memberikan pembelajaran tentang bahan-bahan dasar yang digunakan dalam pembuatan kue-kue tradisional, serta mengenalkan mereka pada berbagai bentuk, rasa, dan warna kue tampah serta kue-kue tradisional lainnya.
4. Penelitian ini juga diharapkan dapat membantu mengurangi perilaku *picky eater* pada anak-anak dengan membuat mereka lebih terbuka terhadap berbagai jenis dan rasa yang berada dalam makanan tradisional Indonesia.

2. Metode

Penulisan penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Menurut Sugiyono, metode pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara observasi, wawancara, kuesioner, dokumentasi, dan gabungan keempatnya (Sugiyono, 2015). Dalam perancangan ini, penelitian diawali dengan mengkaji teori-teori yang sudah ada dari artikel hingga buku, sehingga permasalahan dapat teridentifikasi. Studi pustaka digunakan untuk mendapatkan informasi tentang kue tradisional Tampah dan psikologi perilaku anak usia 3-5 tahun. Selain itu, dilakukan wawancara dengan orang tua dan anak usia 4-5 tahun, serta observasi langsung terhadap perilaku anak. Data dari wawancara dan observasi akan dianalisis untuk mengidentifikasi perspektif individu terkait dengan konsep *picky eater* dan upaya untuk mengatasi masalah tersebut.

Perancangan ini menggunakan metode Design Thinking, dalam bukunya "The Design Thinking Playbook", Michael Lewrick, Larry Leifer, dan Patrick Gannon menjelaskan lima tahap perancangan yang digunakan dalam metode penelitian design thinking. Lima tahap tersebut adalah empathize, define, ideate, prototype, dan test. Proses Design Thinking ini akan memungkinkan peneliti untuk mengembangkan solusi yang berbasis pada pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguna dan untuk memastikan bahwa solusi tersebut relevan, efektif, dan dapat diterapkan dalam konteks kehidupan nyata.

3. Hasil dan Perancangan

3.1 Hasil Wawancara dan Observasi

Berdasarkan metode penelitian yang digunakan, buku ini dibuat untuk target anak usia 4-8 tahun yang tinggal di daerah kota Bandung. Hasil wawancara yang telah dilakukan enam anak, mereka mengenali jenis kue tradisional dalam tampah namun tidak mengenali budaya Kue Tampah. Hal ini menunjukkan perlunya media edukasi yang dapat mengajarkan tidak hanya tentang jenis-jenis kue, tetapi juga tentang budaya dan tradisi yang berkaitan dengan kue tampah. Ditemukan juga bahwa dari enam anak yang diamati, dua di antaranya menolak untuk mencoba makanan kue tradisional. Dorongan dan pengaruh yang diberikan oleh orang tua dalam memperkenalkan makanan baru ternyata memiliki dampak yang signifikan terhadap anak, sehingga mereka dapat mengenali budayanya. Maka dari itu, pembuatan media buku cerita anak dapat membantu orang tua untuk memperkenalkan jenis makanan baru secara menyenangkan dan edukatif, sehingga memfasilitasi anak dalam mengembangkan minat anak untuk mengenali lebih dekat terhadap budaya kuliner Indonesia Kue Tampah dan keberanian untuk dapat mencoba varian makanan baru yang beragam.

Dari hasil observasi ini, terlihat bahwa setiap anak memiliki karakteristik dan preferensi makanannya berbeda-beda. Beberapa anak memiliki ketakutan tertentu yang mempengaruhi perilaku makan mereka, sementara yang lain mungkin memerlukan dorongan tambahan untuk menjelajahi makanan baru. Dengan pemahaman ini, dapat dirancang pendekatan yang sesuai untuk memperkenalkan makanan baru, termasuk penggunaan buku cerita atau media visual seperti Kue Tampah, untuk mendukung pola makan yang sehat dan dikenali makanan pada anak-anak usia dini.

Dapat disimpulkan bahwa, berdasarkan hasil wawancara dan observasi terhadap enam anak, diketahui bahwa mereka mengenali jenis kue tradisional dalam tampah tetapi tidak mengenali budaya Kue Tampah, menunjukkan perlunya media edukasi yang mengajarkan baik jenis-jenis kue maupun budaya dan tradisinya. Dua dari enam anak menolak mencoba kue tradisional, menandakan bahwa dorongan dan pengaruh orang tua berperan penting dalam memperkenalkan makanan baru dan budaya kepada anak. Pembuatan media buku cerita anak dapat membantu orang tua memperkenalkan jenis makanan baru secara menyenangkan dan edukatif, memfasilitasi minat anak dalam mengenal budaya kuliner Indonesia serta meningkatkan keberanian mereka mencoba varian makanan baru.

3.2 Target Insight

- a. *Want*
Membutuhkan dukungan dan pengenalan visual dasar terhadap jenis makanan baru.
- b. *Needs*
Membutuhkan media pembelajaran mengenai makanan yang menarik dan seru.
- c. *Hope*
Berharap dapat mengendarai kendaraan besar dan mengetahui budaya lokalnya.
- d. *Fear*
Memiliki kecemasan terhadap makanan yang tidak dikenal atau yang memiliki aroma dan tekstur yang tidak biasa bagi mereka.

3.3 Analisis SWOT

1. *Strength (S)*
 - a. Sarana yang efektif untuk memperkenalkan warisan budaya kue tradisional.
 - b. Gambar-gambar yang menarik dalam buku cerita dapat melatih imajinasi dan memikat perhatian anak-anak.
2. *Weakness (W)*
 - a. Keterbatasan dalam ruang informasi dan pemahaman konsep budaya lokal dari Kue Tampah bagi anak-anak.
 - b. Anak tidak mau mencoba makanan baru dan tidak mereka kenal.

- c. Kurangnya spesifikasi dalam buku yang membahas kue tradisional mengakibatkan anak-anak hanya diperkenalkan pada dasar-dasar kue tanpa rincian tentang tekstur dan rasa.
 - d. Banyaknya tulisan dalam buku cerita dapat dengan mudah membuat anak terdistraksi dan cepat jenuh.
3. *Opportunities (O)*
- a. Buku cerita bergambar menjadi peluang media edukatif yang dapat membantu pemahaman anak-anak tentang Kue Tambah dan jenis kue di dalamnya.
 - b. Anak cenderung lebih menyukai rasa manis dibanding rasa asin.
 - c. Anak dapat lebih terbuka dengan rasa baru dari kue tradisional dalam Kue Tambah.
4. *Threats (T)*
- a. Anak-anak di usia 4-8 tahun ini memiliki tingkat perhatian yang pendek, sehingga akan sulit menjaga minat mereka dalam jangka waktu yang lama.
 - b. Adanya media pesaing modern seperti film animasi atau game pada gadget dapat mengurangi minat pada buku cerita bergambar.
 - c. Potensi kurangnya minat atau penerimaan yang rendah dari anak-anak terhadap buku cerita bergambar yang disajikan.

3.4 *Matriks SWOT*

Kesimpulan, penulis menggunakan hasil dari Matriks SWOT untuk mengidentifikasi kelemahan peluang dalam memperkenalkan kue tambah kepada anak-anak. Berdasarkan dari weakness yang ditemukan bahwa keterbatasan informasi dan pemahaman budaya lokal, serta kurangnya spesifikasi dan banyaknya tulisan dalam buku cerita dapat membuat anak gampang bosan dan cepat jenuh. Namun, berdasarkan opportunity terdapat peluang dalam penggunaan buku cerita bergambar sebagai media edukatif dan potensi sweet food, sehingga anak menjadi lebih terbuka terhadap rasa baru dari kue tradisional dalam Kue Tambah.

3.5 *Problem Statement*

Orang tua yang sibuk sering kali memberikan makanan siap saji dan gadget kepada anak-anak usia 4-8 dan mengakibatkan anak-anak usia tersebut lebih mengenal budaya luar dibanding budaya lokal. Dampaknya, anak-anak kurang mengenal warisan budaya lokal sejak dini yang menghambat pengembangan pemahaman dan apresiasi mereka terhadap budaya tradisional.

3.6 *Problem Solution*

Membuat buku cerita bergambar yang menarik dan interaktif dengan pengenalan Kue Tambah yang disesuaikan dengan pemahaman dan minat anak usia 4-8 tahun. Buku ini juga dirancang untuk melibatkan orang tua dalam proses bonding dengan anak melalui aktivitas bersama yang mengajarkan dan menjelaskan tentang Kue Tambah, memperkuat pemahaman dan hubungan keluarga sekaligus mengenalkan budaya lokal.

3.7 *Target Audiens*

Demografis

Anak usia: 4-5 tahun.

Jenis kelamin: laki-laki dan perempuan

Tingkat pendidikan: TK/Playgroup.

Geografis

Kota Bandung.

Psikografis

Aktif, suka bermain, memiliki sikap eksplorasi serta rasa ingin tahu untuk mempelajari lingkungan sekitarnya, anak-anak yang telah mengembangkan kemampuan bahasa dan pemahaman yang baik untuk bisa memahami isi buku cerita.

Behavior

Anak-anak yang terbiasa dengan buku cerita bergambar dan kartun, dan aktif berinteraksi dengan orang tua dalam kegiatan membaca atau belajar.

3.8 Message Planning**a. What to Say**

Berdasarkan hasil perancangan ini, pesan yang ingin disampaikan yaitu “Menjelajahi keseruan rasa dari Kue Tradisional dalam Tampah”.

b. How To Say

Perancangan buku cerita bergambar ini menjadi salah satu media yang dapat mengajak anak-anak untuk mengeksplor lingkungannya. Buku ini akan menjadi media edukatif yang dapat membantu orang tua untuk memperkenalkan Kue Tampah melalui visualisasi yang lebih menarik dan menyajikan cerita keseharian yang dipadukan dengan petualangan fantasi yang mudah dipahami anak-anak.

c. Creative Approach

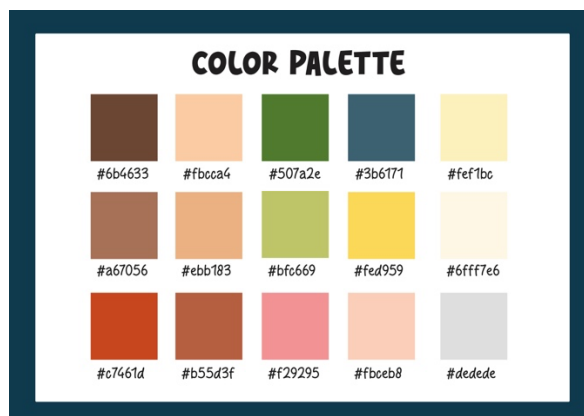
Perancangan buku ini menggunakan gaya bahasa *visual storytelling*. Melalui ilustrasi dan gambar, konsep-konsep yang sulit dapat dijelaskan secara visual, membantu anak-anak memahaminya dengan lebih baik dan membantu menjelaskan tentang budaya kuliner Kue Tampah dapat menjadi lebih menarik.

d. Tone And Manner

Kata-kata “*cheerful and colorful*” mencerminkan atmosfer yang cerah dan menyenangkan. Anak-anak cenderung lebih tertarik pada hal-hal yang ceria dan berwarna-warni. Dengan memilih *keyword* ini, buku cerita tentang kue tampah dapat membangkitkan minat mereka untuk belajar tentang kue tradisional Indonesia.

Konsep Warna

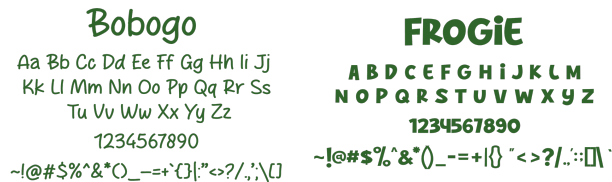
Dalam perancangan visual, penggunaan warna sangat memperhatikan segi pesan dan kesan yang akan akan dibangun dalam cerita (Rumondor & Erlyana, 2022). Warna memiliki peran untuk mempermudah untuk mengenali objek, dan warna dapat menimbulkan perasaan atau emosi tertentu. Penerapan warna pada perancangan buku cerita Petualangan Rama “Menyusun Kue di Tampah Rotan” ini yaitu dengan memilih beberapa kombinasi warna-warna dingin dan panas dan menggunakan warna dalam makanan jajanan pasar seperti warna hijau, merah, kuning, dan coklat. Pemilihan warna tersebut dipilih berdasarkan gaya ilustrasi, informasi materi, dan target audiens yang menjadi pembaca buku ilustrasi ini, dengan tujuannya menghasilkan visual yang colorful serta anak tertarik membaca buku tersebut.



Gambar 1. Konsep Warna
Sumber: Dokumen Pribadi

Konsep Tipografi.

Perancangan buku cerita ini menggunakan jenis font sans serif, “Frogie” adalah font kartun lucu yang didesain oleh Scratch Design dan desainer Gitayogi. Huruf ini digunakan sebagai Headline dan subheadline dalam buku cerita. Frogie memiliki ukuran font yang tebal dan fun sehingga cocok untuk buku cerita anak-anak, memiliki tingkat keterbacaannya tinggi karena bentuknya yang sederhana. Untuk bodyteks menggunakan jenis script handwriting, Bobogo.



Gambar 2. Font
Sumber: Dokumen Pribadi

3.9 Media Utama

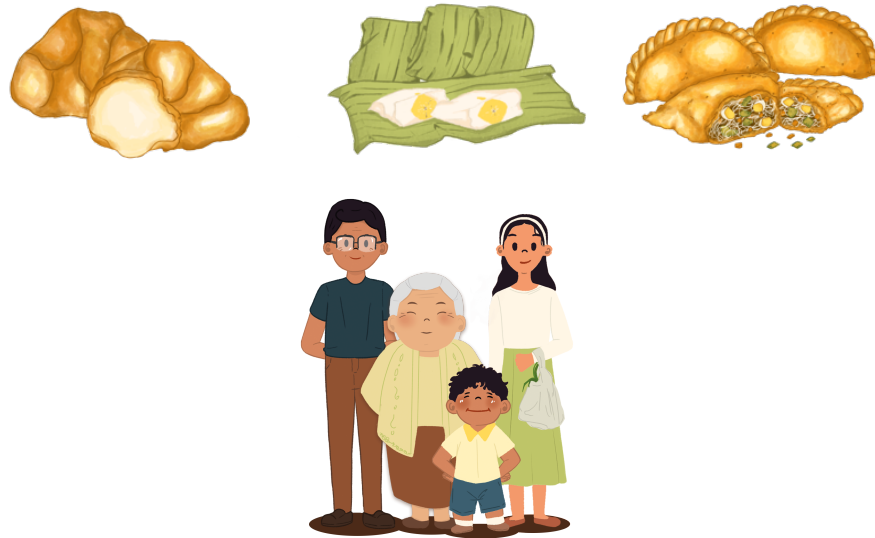
Buku cerita bergambar “Petualang Rama: Menyusun Kue Di Tampah Rotan” menggunakan hardcover dengan ukuran 20x20cm. Pembuatan buku cerita bergambar untuk anak memerlukan perhatian khusus pada desain agar menarik dan tahan lama. Penggunaan hardcover akan lebih kokoh dan bisa bertahan lama meski sering digunakan. Jenis kertas artpaper 150gsm dipilih karena memiliki kualitas baik, menghasilkan gambar yang tajam dan warna cerah, serta tekstur halus nyaman dilihat dan disentuh oleh anak-anak. Desain visual yang menarik dapat menstimulasi imajinasi anak, sementara teks yang mudah dipahami membantu dalam perkembangan Bahasa mereka. Kombinasi keseluruhan elemen ini bertujuan menciptakan pengalaman mereka yang menyenangkan dan edukatif bagi anak-anak.



Gambar 7. Cover dan Isi Buku Cerita
Sumber: Dokumen pribadi

1) Konsep Ilustrasi

Gaya ilustrasi dalam buku cerita bergambar "Kue Tampah" menggunakan pendekatan yang ceria, penuh warna, dan detail. Gaya ini dirancang agar ramah anak, mampu menangkap perhatian mereka dengan elemen visual yang menyenangkan dan dinamis. Tokoh utama dalam cerita ini adalah seorang anak yang penuh rasa ingin tahu dan senang belajar tentang kue tradisional. Karakter ini digambarkan dengan ekspresi wajah yang hidup dan penuh semangat, sehingga mampu mencerminkan rasa penasaran dan kegembiraan yang dimiliki oleh anak-anak. Lingkungan yang ditampilkan dalam ilustrasi mencerminkan suasana rumah, dapur rumah, dan tempat-tempat lain yang relevan dengan cerita. Setiap lokasi digambarkan dengan detail yang kaya, menonjolkan elemen-elemen yang menggambarkan budaya lokal. Objek utama dalam ilustrasi adalah tampilan tampah dan berbagai jenis kue tradisional, yang digambarkan dengan sangat detail sehingga terlihat lezat dan menggugah selera. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesan nyata dan mengajak anak-anak untuk merasakan kelezatan kue-kue tradisional melalui visual yang memukau.



Gambar 4. Aset Visual dan karakter
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 5. Bagian Penting Buku
Sumber: Dokumen Pribadi

2) Konsep Layout & Grid

Layout merujuk pada pengaturan atau penempatan elemen-elemen dalam suatu bidang untuk menyampaikan pesan yang diinginkan. Penempatan elemen-elemen serta komposisi keseluruhan layout yang diorganisir dengan baik akan mempengaruhi cara audiens memandang konten yang disajikan. Grid berfungsi sebagai kerangka panduan dalam menyusun elemen-elemen konten, dengan tujuan menjaga konsistensi dan kerapian layout (S. Rustan. 2018). Buku ini berukuran 20 cm x 20 cm dengan gambar berwarna penuh yang lebih dominan dibandingkan tulisan. Buku ini menggunakan layout single page, di mana ilustrasi memenuhi satu halaman, dan double pages illustration, di mana gambar ilustrasi memenuhi dua halaman terbuka pada buku. Hal ini dilakukan karena anak-anak cenderung lebih tertarik pada gambar daripada tulisan, terutama saat mereka baru mulai belajar membaca. Setiap halaman atau spread (dua halaman terbuka) dirancang dengan komposisi yang seimbang antara teks dan gambar. Ilustrasi harus mendukung teks cerita dan memberikan ruang bagi anak-anak untuk mengamati detail. Karakter utama berinteraksi dengan elemen-elemen di sekitar mereka, seperti mengamati

kue dalam tampah, berbicara dengan karakter lainnya, dan membantu dalam proses pembuatan kue.



Gambar 6. Penerapan Layout dan Grid
Sumber: Dokumen Pribadi

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan ini, Kue Tampah merupakan tradisi kuliner tradisional Indonesia, khususnya di daerah Jawa, yang memiliki nilai budaya dan sejarah yang penting. Kue Tampah sering digunakan dalam berbagai acara adat dan perayaan sebagai simbol kebersamaan dan keramahan. Namun, saat ini, kesadaran dan pengetahuan tentang Kue Tampah di kalangan anak-anak semakin berkurang karena kurangnya media pengenalan yang sesuai dengan usia mereka.

Penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak berusia 4-8 tahun lebih cenderung memahami dan tertarik pada informasi yang disajikan dalam bentuk visual yang menarik. Oleh karena itu, perancangan buku cerita bergambar mengenai Kue Tampah menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi masalah ini. Buku cerita bergambar tidak hanya menyajikan informasi dalam bentuk yang menarik dan mudah dipahami, tetapi juga dapat merangsang imajinasi dan kreativitas anak-anak.

Melalui perancangan yang dilakukan, buku cerita bergambar Kue Tampah dirancang dengan ilustrasi yang menarik, warna-warna cerah, dan bahasa yang sederhana. Buku ini diharapkan dapat menarik minat anak-anak untuk mengenal lebih dekat tentang Kue Tampah dan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, buku ini dapat berfungsi sebagai media edukatif yang efektif dalam melestarikan budaya kuliner tradisional Indonesia.

5. Daftar Referensi

- 1) Adrianto, A. (2014). Jajan Pasar Makanan Tradisional Masyarakat Jawa. *Jantra*, 9(1), 11- 18.
- 2) Diana Novitasari, V., Lani Anggapuspa, M., Desain, J., & Bahasa dan Seni, F. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Makanan Tradisional Khas Kota Surabaya Untuk Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Barik*, 3(1).
- 3) Dr. Masganti Sit, M.A. (2015). *PSIKOLOGI PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI JILID I*. Medan: PERDANA PUBLISHING.
- 4) Drs. Idad Suhadam M.Pd. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- 5) Ghufar, A. M., & Suhandano. (2022). Penamaan Semantis dan Pandangan Budaya pada Jajanan Pasar Jawa Barat. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(3), 537-554. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i3.427>
- 6) Hanisha, F., & Djalari, Y. A. (2018). Bahasa Visual, Gambar Anak, dan Ilustrasi Pada Buku Cergam Anak. *Jurnal Seni Dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 1(1). <https://doi.org/10.25105/jsrr.v1i1.3878>

- 7) Hasbi, Muhammad. (2021). Buku Saku Pengembangan Literasi untuk Anak Usia 5- 6 Tahun. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- 8) Hurlock, Elizabeth B. (1980). *Developmental Psychology*, Terj. Istiwidayanti dan Soedjarwo, Psikologi Perkembangan Sepanjang Rentang Kehidupan, Jakarta: Erlangga.
- 9) Lassén-Seger, M. (2012). Salisbury, Martin & Styles, Morag: Children's Picturebooks: The Art of Visual Storytelling. Barnboken, 36. <https://doi.org/10.14811/clr.v36i0.113>
- 10) Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2018). Judul: *The Design Thinking Playbook: Mindful Digital Transformation of Teams, Products, Services, Businesses and Ecosystems*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- 11) Marwiyati, S., & Hidayatulloh, M. A. (2018). Peran" Cakruk Baca Bergerak" Dalam Pengembangan Literasi Anak Usia Dini. Awlady: Jurnal Pendidikan Anak, 4(2), 61- 77.
- 12) Rothlein, L., dan A.M. Meinbach. 1991. *The Literature Connection: Using Children's Books in The Classroom*. Glenview: Scoot Foresman.
- 13) Rustan, S. (2009). Layout Dasar dan Penerapannya. American Journal of Research Communication (Vol. 5, pp. 12–42).
- 14) Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- 15) Syarifuddin, D., Noor, C. M., & Rohendi, A. (2018). Memaknai Kuliner Lokal Sebagai Daya Tarik Wisata Kota Bandung. *Abdimas*, 1(1).