

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EDUKASI UPAYA PENGENALAN JAJANAN PASAR NUSANTARA UNTUK ANAK USIA DINI

Alvia Khairunisa¹, Agustina Kusuma Dewi², Asep Ramdhan³

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

E-mail: alvia.khairunisa@mhs.itenas.ac.id, agustina@itenas.ac.id, asep.ramdhan@itenas.ac.id

Abstrak

Jajanan pasar Nusantara merupakan salah satu bagian dari kebudayaan yang mulai kurang dikenal, terutama bagi anak-anak. Salah satu faktor penyebabnya adalah karena preferensi dan keinginan anak-anak yang lebih memilih jajanan modern daripada jajanan tradisional. Mengetahui jajanan pasar Nusantara tidak hanya sekedar mengetahui kudapan saja tetapi juga mengetahui Nusantara itu sendiri, dan kebudayaannya yang tercermin dari jajanannya. Untuk memberikan pengetahuan tambahan pada anak mengenai jajanan pasar Nusantara, diperlukan media pengetahuan yang menarik bagi anak-anak. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini, bertujuan untuk merancang Buku Interaktif Sebagai Media Edukasi Upaya Pengenalan Jajanan Pasar Nusantara Untuk Anak Usia Dini, khususnya usia 4 sampai 6 tahun. Konten yang akan disajikan pada buku yang akan dirancang ini akan berisikan pengetahuan tentang berbagai macam jajanan pasar tradisional yang ada di Nusantara melalui narasi yang menarik dengan menggunakan elemen-elemen visual seperti ilustrasi, gambar, warna, dan lainnya yang digunakan untuk menciptakan narasi yang informatif, mendidik, serta memikat anak-anak.

Kata Kunci: Jajanan Pasar, Anak Usia Dini, Buku Interaktif, Warisan, Nusantara.

Abstract

Nusantara market snacks are a part of culture that is becoming less known, especially for children. One of the contributing factors is the preferences and desires of children who prefer modern snacks over traditional snacks. Getting to know Nusantara market snacks is not just about getting to know snacks but also getting to know the archipelago itself and its culture which is reflected in its snacks. To provide children with additional knowledge about Nusantara market snacks, knowledge media that is interesting to children is needed. Therefore, the aim of this research is to design an interactive book as an educational medium for introducing Nusantara market snacks for early childhood, especially ages 4 to 6 years. The content that will be presented in the book that will be designed will contain knowledge about various kinds of traditional market snacks in the archipelago through interesting narratives using visual elements such as illustrations, pictures, colors, and others which are used to create informative narratives, educate and attract children.

Keywords: Market Snacks, Early Childhood, Interactive Books, Heritage, Archipelago.

1. Pendahuluan

Variasi keanekaragaman budaya dapat tercermin melalui norma-norma adat, nilai, dan ragam karyanya yang menjadi bagian integral dari kehidupan masyarakat. Indonesia terkenal dengan ragam kuliner dengan penggunaan bahan-bahan alami dari rempah-rempah yang melimpah. Beragam jenis kuliner disajikan di Indonesia, mulai dari kuliner tradisional, modern, hingga percampuran antara keduanya. Makanan tradisional terdiri atas dua klasifikasi utama jika dibagi berdasarkan jenisnya, yaitu makanan pokok (lauk pauk) dan jajanan tradisional (11). Makanan tradisional disebut juga sebagai makanan pasar karena makanan tradisional pada waktu dulu banyak dijumpai di pasar-pasar tradisional (1). Kuliner tradisional atau jajanan pasar merupakan varian camilan atau makanan ringan yang terbuat dari bahan alami, dimana penggunaan bahan alami ini merupakan manifestasi dari warisan budaya yang diteruskan dari generasi leluhur, yang diajarkan secara turun temurun. Dari Sabang sampai Merauke yang tersebar di hampir 18.000 pulau memiliki makanan khas daerah masing-masing (11). Oleh karena itu kekayaan kuliner nusantara sangat tidak ternilai.

Umumnya jajanan pasar biasanya dapat ditemui di pasar-pasar tradisional, dan kebanyakan jajanan ini berupa kue-kue basah contohnya seperti kue putu, tiwul, kue apem, dan lainnya. Seiring berjalannya zaman dengan berkembangnya modernisasi, keberlanjutan akan pengetahuan jajanan pasar nusantara tidak populer lagi. Khususnya pada generasi anak-anak, yang cenderung terpapar oleh pengaruh global dan produk makanan modern. (6) Dewasa ini anak lebih memilih makanan luar negeri daripada makanan tradisional asli buatan Indonesia. Yang berarti bahwa pengetahuan akan jajanan pasar mulai tergerus oleh adanya *junk food*, terutama di kota-kota besar. Hal ini dikarenakan penjualan kuliner modern berkembang lebih pesat dibandingkan dengan jajanan pasar tradisional, khususnya di kota besar dengan banyaknya pusat perbelanjaan yang sering dijadikan pusat rekreasi semua kalangan, termasuk anak-anak. Dengan hal tersebut, maka anak-anak tidak familiar dengan jajanan pasar.

Oleh karena itu, upaya untuk mengedukasi dan memperkaya pengetahuan anak bisa diperoleh dari siapa saja dan dimana saja. Tentunya peran aktif orangtua juga tidak hanya memberi tambahan pengetahuan tetapi sebagai media *bounding* dengan anak. Karakteristik orangtua pada proses belajar anak usia dini dapat dilihat dari berbagai aspek, termasuk pola asuh dan interaksi yang mereka berikan kepada anak (14). Peran aktif orangtua maupun Guru dalam proses belajar anak sangat penting agar dapat membentuk lingkungan yang mendukung proses perkembangan belajar anak. Salah satunya dengan orangtua atau Guru memberikan kontribusi positif dalam proses belajar anak. Orangtua atau Guru harus terlibat aktif ikut serta dalam aktivitas anak, seperti membaca buku bersama, atau bermain sambil belajar.

Pada saat ini, ada berbagai macam media yang memperkenalkan jajanan pasar melalui buku-buku jenis ensiklopedia dan ilustrasi. Banyak buku ensiklopedia anak dan buku ilustrasi yang beredar di pasaran sebagai sarana informasi jajanan pasar. Namun, teks yang terlalu panjang dalam buku ensiklopedia anak kadang membuat anak kurang tertarik, sehingga buku ilustrasi anak dengan media interaktif dapat membantu meningkatkan minat baca dan kemampuan prediksi anak.

Maka, untuk menyampaikan dan menggali pengetahuan tersebut, diusulkan topik penelitian dengan judul “Perancangan Buku Interaktif Sebagai Media Edukasi Upaya Pengenalan Jajanan Pasar Nusantara Untuk Anak Usia Dini” khususnya untuk anak usia dini dengan rentang usia 4-6 tahun, karena menurut WHO anak usia dini cenderung memiliki imajinasi dan kreatifitas yang tinggi.

1.1 Jajanan Pasar

Makanan tradisional disebut juga sebagai makanan pasar karena makanan tradisional pada waktu dulu banyak dijumpai di pasar-pasar tradisional (1). Sehingga jajanan pasar merupakan istilah lain untuk ragam kue atau makanan yang pada mulanya dijual di pasar tradisional. Oleh karena itu secara garis besar, jajanan pasar dapat berarti sebagai beragam jenis camilan seperti kue-kue yang pada awalnya dijual di pasar-pasar tradisional. Jajanan pasar adalah nama lain dari berbagai macam kue atau makanan yang pada awalnya diperjualbelikan di pasar tradisional (Coelestia & Isodarus, 2021). Termasuk berbagai macam kue yang ada di pasar tradisional. Dalam KBBI kue adalah penganan yang dibuat dari

bahan yang bermacam-macam, dapat dibuat dalam berbagai bentuk; yang bisa diolah dengan berbagai cara, seperti dikukus, digoreng atau dipanggang.

1.2 Anak Usia 4-6 Tahun

Kehidupan pada usia 4-6 tahun merupakan suatu tahap perkembangan siklus hidup seseorang yang ditandai dengan beberapa peristiwa penting yang pada akhirnya akan mempengaruhi kehidupan di masa depan juga. (4) Anak yang bersekolah di taman kanak-kanak adalah anak yang sedang berada dalam rentang usia 4-6 tahun, yang merupakan sosok individu yang sedang berada dalam proses perkembangan. Yang berarti anak pada rentang usia 4-6 tahun termasuk kedalam kategori anak prasekolah. Pada usia ini, anak berada pada masa sensitif ketika fungsi psikologisnya matang, siap merespon rangsangan yang diberikan lingkungan. NAEYC (*National Assosiation Education for Young Children*) mengatakan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun. Namun jika melihat jenjang Pendidikan yang dilaksanakan di Indonesia, kelompok Pendidikan usia dini meliputi siswa sekolah dasar (SD kelas 1-3), Taman Kanak-kanak, kelompok bermain, dan bayi. Menurut (Hurlock, 1978) anak usia 3-6 tahun berada pada fase sensitif yaitu masa dimana kegiatan-kegiatan tertentu harus dirangsang dan diarahkan agar perkembangannya tidak terlambat.

1.3 Buku Interaktif

Buku interaktif merupakan salah satu alat bacaan anak yang selain berisi teks, tetapi juga mengandung kegiatan yang dapat dilakukan di dalamnya. Fungsinya sebagai media komunikasi yang sangat efektif bagi anak-anak, karena tidak hanya berisi pesan dan menyampaikan informasi tetapi juga mendorong interaksi entah itu dalam bentuk pop up book, puzzle, dan lainnya dimana anak akan berimajinasi sambil belajar dan bermain. Menurut (Hidayat, Yuliansyah, & Triyadi, 2020) buku interaktif adalah buku yang memiliki interaksi dua arah antara isi dan pembacanya. karena dalam buku interaktif pembaca tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat berpartisipasi aktif dalam pengalaman membaca. Buku interaktif biasanya mencakup elemen seperti audio yang biasanya mengenalkan suara hewan; buku interaktif pop up yang memberikan pengalaman 3D pada pembaca; buku touch and feel mengajarkan berbagai tekstur dari sentuhan; buku stiker mengajarkan anak agar menata sesuatu; atau animasi, serta fitur-fitur interaktif lainnya.

1.4 Media Edukasi

Media menurut KBBI adalah alat atau sarana komunikasi baik dalam bentuk software maupun hardware untuk menyampaikan informasi, sedangkan edukasi berarti sama dengan Pendidikan. yang berarti media edukasi adalah sebuah sarana atau alat pengantar pesan dalam proses pembelajaran. Variasi penggunaan media pembelajaran akan membantu pengguna dalam meningkatkan daya serap pengetahuannya. Hal ini akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

1.5 Komponen Warna

Warna merupakan karakteristik dari cahaya yang dipancarkan atau dilihat dari prespektif subjektif atau psikologis dalam pengalaman indra penglihatan. Warna merupakan unsur penting dalam visual karena setiap warna mempunyai penyampaian yang berbeda pada penyusunan sebuah visual, warna juga dapat menciptakan dan memperkuat suasana. Sifat fisik warna sendiri hanya berupa Panjang gelombang. Gambar yang bermakna adalah gambar yang setiap aspeknya memiliki nilai emosional, simbol, dan pemaknaan konotasi, tidak ada aspek di dalam gambar yang terekam tanpa rencana (7). Begitupun dengan warna, karena warna dapat digunakan sebagai nuansa dalam sebuah visual yang dibawakan dan membantu menciptakan ikatan visual antara berbagai elemen dalam cerita. Oleh karena itu, komponen warna dalam perancangan visual tidak hanya bersifat estetis, tetapi juga merupakan komponen penting yang dapat digunakan untuk penyampaian emosi atau nuansa.

1.6 Ilustrasi

Ilustrasi menurut KBBI adalah gambar, diagram, atau peta yang digunakan untuk menjelaskan atau menghias sesuatu. Terutama pada bagian tertulis atau narasi dalam sebuah buku. Ilustrasi dibuat untuk menjelaskan apa yang dijelaskan dalam buku.

2. Metode/Proses Kreatif

Dalam melakukan proses perancangan dan penelitian yang berjudul “Perancangan Buku Interaktif Sebagai Media Edukasi Upaya Pengenalan Jajanan Pasar Nusantara Untuk Anak Usia Dini” akan menerapkan pola berfikir *design thinking* sebagai pendekatan kreatif dan *problem solving* dalam memecahkan masalah perancangan.

2.1 *Empathize*

Metode yang digunakan pada perancangan ini adalah dengan metode deskriptif kualitatif dengan cara pengamatan, observasi yang dilakukan kepada anak-anak TK Islam Siti Khadijah, wawancara kepada Kepala Sekolah TK Islam Siti Khadijah, dan studi literatur. Dalam proses studi literatur, memilah jurnal dan buku dari berbagai sumber internet yang menyediakan berbagai jurnal seperti *google scholar* dengan mempertimbangkan validitas, akurasi yang tinggi agar informasi yang didapat akurat dan relevan dengan topik penelitian untuk menganalisis permasalahan dan kebutuhan perancangan. Pertimbangan juga dalam memilih literatur dari berbagai sumber yang berbeda, baik dari buku, jurnal ilmiah, maupun artikel terbaru. Hal ini membantu dalam menyajikan sudut pandang yang mendalam terhadap topik penelitian.

2.2 *Define*

Pada tahapan ini untuk menjabarkan dan mengidentifikasi permasalahan perancangan akan menggunakan cara mengumpulkan informasi yang telah diperoleh dengan menganalisis 5W+1H dan analisis SWOT, kemudian mengamati secara cermat untuk memahami segemntasi target audience agar menemukan inti permasalahannya dan berusaha menemukan gagasan-gagasan solusi. Oleh karena itu di tahapan inilah proses penentuan *What To Say* dan *How To Say* akan dirumuskan.

2.3 *Ideate*

Selanjutnya dalam tahapan ini, untuk menghasilkan solusi dari masalah yang telah diidentifikasi maka akan dilakukan proses pencarian ide desain dengan cara *brainstorming* dan *mind mapping*, sesuai dengan masalah yang sudah di analisis pada metode sebelumnya, kemudian menentukan tema dan ide desain.

2.4 *Prototype*

Setelah menemukan dan mengumpulkan ide desain, langkah selanjutnya dalam perancangan ini adalah mengubah ide desain menjadi bentuk konkret dan terlihat atau membuat sample. Dengan cara membuat *dummy* dan *mockup*. Tujuan dari pembuatan sample ini adalah untuk melakukan uji coba guna memastikan apakah produk dari perancangan ini telah sesuai dengan tujuan pembuatannya. Apabila ada ketidaksesuaian dalam perancangan *prototype* maka hal yang dilakukan adalah melakukan kembali *brainstorming* pada tahapan *ideate*. Hal ini dapat menjadi media dalam mengeksplorasi ide dan membuka peluang untuk perbaikan lebih lanjut. Tahapan ini akan di uji coba dalam kelompok kecil terlebih dahulu.

2.5 *Test*

Langkah terakhir dalam tahapan ini adalah pengujian produk setelah memilah *prototype* terbaik yang telah diuji coba. Dalam prosesnya setelah memilah *prototype* terbaik selanjutnya hasil final rancangan di ujicobakan kepada anak-anak usia 4-6 tahun, yang berada di Pondok Melatiwangi, Cilengkrang, Kabupaten Bandung. Anak-anak yang mengikuti uji *prototype* berjumlah 4 orang anak.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada bagian diskusi diuraikan pelaksanaan dari setiap tahapan proses desain/penelitian yang dilakukan. Pada bagian ini dapat dilengkapi dengan bukti-bukti dokumentasi pelaksanaan proses desain. Pada bagian ini sangat baik jika dilengkapi dengan nilai kebaruan dan/atau persoalan unik yang dialami atau ditemukan.

3.1 Hasil

3.1.1 Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan kepada Guru TK Islam Siti Khadijah Ibu Eti, Guru sekaligus Kepala Sekolah. Dalam hasil wawancara dengan Guru TK Islam Siti Khadijah, Ibu Eti mengatakan bahwa anak-anak TK Siti Khadijah sudah dikenalkan dengan jajanan pasar tradisional. Di TK ini ada hari atau program dimana anak-anak dikenalkan dengan jajanan tradisional dengan *cooking class* yang dinamakan hari Kamis Nyunda yang diadakan dalam satu bulan sekali. Atau biasanya dalam hari tersebut Guru menyuruh setiap orangtua murid untuk membawakan bekal jajanan tradisional dari rumahnya. Namun dalam program tersebut ada perbedaan ketertarikan antara anak dengan jajanan pasar yang dikenalkan. Tak jarang banyak anak yang kurang tertarik dengan jajanan tradisional karena tidak pernah mencoba serta kurang mengenal, dan ada juga yang menunjukkan ketertarikannya. Dikarenakan anak-anak lebih tertarik dengan jajanan modern atau *junk food*.

3.1.2 Hasil Observasi

Observasi dilakukan kepada murid TK Islam Siti Khadijah untuk mengamati bagaimana ketertarikan, tingkah laku, partisipasi atau minat anak-anak usia 4-6 tahun dalam pembelajaran. Observasi yang dilakukan di TK Islam Siti Khadijah adalah dengan cara membawa sample jajanan pasar untuk diperlihatkan pada anak dan diamati seberapa jauh mereka tahu tentang jajanan tersebut mulai dari nama, asal daerah, tekstur, dan lainnya. Dari hasil observasi tersebut, didapat bahwa anak-anak TK Islam Siti Khadijah tidak ada yang tahu tentang jajanan yang diperlihatkan. Namun didapat bahwa semua anak-anak suka dengan rasa jajanan tradisional yang dibawa dan dicobakan pada mereka.

3.1.3 5W 1H

Merujuk dari data diatas analisis 5W+1H yang menghasilkan data bahwa masalah terbesar adalah, modernisasi yang ada membuat minat anak akan jajanan pasar tradisional mulai teralihkan oleh *junk food* terutama di kota-kota besar dan media yang mewadahi informasi jajanan tradisional seperti buku-buku yang menarik sangat jarang yang mengangkat topik jajanan pasar tradisional, khususnya untuk anak-anak.

3.1.4 Hasil Analisis SWOT

Tabel. 1 Matrix SWOT

| | Strength (S) | Weakness (W) |
|--|--|--|
| | <ol style="list-style-type: none"> 1. Jajanan pasar tradisional Nusantara merupakan jajanan dengan banyak variasi rasa dan bentuk yang unik. 2. Harga yang relatif terjangkau. 3. Perpaduan dari berbagai budaya kuliner Nusantara. 4. Nilai gizi baik karena jajanan tradisional biasanya menggunakan bahan baku alami. 5. Dengan adanya sarana teknologi informasi seperti buku dapat menawarkan pengalaman belajar | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kurang dikenal kalangan anak-anak. 2. Keterbatasan informasi seperti pendidik atau orangtua kurang memberikan pengetahuan tentang jajanan pasar tradisional. 3. Preferensi akan jajanan pasar tradisional yang kurang diminati. 4. Konten dan teknologi pengenalan jajanan tradisional yang ada mungkin tidak selalu akurat dan menarik terutama untuk anak-anak. 5. Sarana informasi terkait jajanan tradisional memungkinkan adanya |

| | | |
|---|--|---|
| | yang menarik dalam mengenal jajanan tradisional. | keterbatasan dalam bentuk dan rasa yang tidak tampak ada wujudnya jika berupa foto digital. |
| <p>Opportunity (O)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Banyak sarana informasi yang dapat memperkenalkan jajanan pasar tradisional Nusantara. 2. Sarana informasi seperti buku interaktif yang menarik memungkinkan anak mudah mengakses informasi tentang jajanan tradisional. 3. Jajanan pasar masih menjadi minat sebagian kalangan dalam berbagai situasi atau acara. 4. Meningkatnya minat eksplorasi kuliner tradisional dan budaya. 5. Menambahkan unsur interaktif untuk memperluas pengalaman anak dalam mengakses pembelajaran. | <p>Strength & Opportunity 5,1</p> <p>Dengan adanya sarana informasi yang mengenalkan jajanan pasar tradisional membuka peluang untuk meningkatnya pengetahuan terhadap jajanan pasar tradisional yang ada di nusantara.</p> | <p>Weakness & Opportunity 4,2</p> <p>Konten dan teknologi pengenalan jajanan tradisional yang ada mungkin tidak selalu akurat dan menarik terutama untuk anak-anak, namun dengan adanya Sarana informasi seperti buku interaktif yang menarik memungkinkan anak mudah mengakses informasi tentang jajanan tradisional.</p> |
| <p>Threats (T)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Makanan modern yang terus bermunculan di kalangan anak-anak. 2. Selera atau preferensi kuliner anak dapat berubah seiring berjalannya waktu. 3. Persaingan sumber informasi modern seperti kartun animasi, kanal youtube, dan mobile game yang dapat mengurangi minat anak dalam membaca buku. 4. Pesatnya perngaruh makanan modern yang dapat menghambat keinginan anak-anak untuk mengakses informasi mengenai jajanan tradisional. 5. Adanya ancaman pembajakan atau pemalsuan buku dalam melaukan yang akan merusak citra penulis atau ilustrator dalam pendistribusian. | <p>Strength & Threats 1,2</p> <p>Banyaknya variasi dan aneka rasa yang unik dari jajanan pasar nusantara membuka peluang untuk perubahan akan minat serta ketertarikan pada jajanan pasar tradisional.</p> | <p>Weakness & Threats 2,3</p> <p>Semua kelemahan dan ancaman harus diminimalisir dengan memanfaatkan teknologi cetak dengan konten yang kreatif, informatif, dan inovatif seperti buku interaktif dapat membuka ruang untuk memberikan informasi terkait jajanan pasar tradisional yang menarik, untuk menghindari persaingan sumber informasi modern.</p> |

Dari hasil matrix SWOT, Solusi yang diambil adalah dengan memanfaatkan teknologi cetak buku sebagai perancangan dengan menampilkan isi konten yang kreatif dan dibuat menarik bagi anak-anak, untuk menyampaikan informasi terkait jajanan pasar tradisional yang ada di Nusantara. Seperti pada bagian tabel W+T atau *Weakness + Threats*.

3.2 Pembahasan

3.2.1 Problem Statement

Kondisi Saat Ini

Anak kurang pengetahuannya mengenai jajananan pasar tradisional, sehingga mereka cenderung lebih menyukai jajanan moderen daripada jajanan tradisional.

Kondisi Ideal

Anak-anak familiar dan menyukai jajanan pasar di nusantara, dengan begitu anak akan mengetahui budaya Indonesia juga tercermin dari makannya.

Berdasarkan kondisi saat ini dan kondisi ideal, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan tentang jajanan pasar tradisional di Nusantara mulai pudar, terutama pada generasi anak-anak yang lebih terpapar oleh pengaruh global dan makanan modern. Sementara media informasi yang menarik seputar jajanan pasar tradisional kurang tersedia keberadaannya.

3.2.2 Problem Solution

Memberikan edukasi anak mengenai informasi seputar jajanan tradisional di Nusantara cukup penting sebagai pengetahuan tambahan dengan melalui media buku interaktif yang menarik dan menyenangkan.

3.2.3 Target Audience

Tabel. 2 Segmentasi Target Audience

| Segmentasi | Karakteristik | |
|-------------|--|------------------------|
| Demografis | Jenis Kelamin | Laki-Laki, Perempuan |
| | Usia | 4 – 6 Tahun |
| | Pendidikan | Taman Kanak Kanak (TK) |
| | Status | Pelajar |
| | Kelas Ekonomi | Menengah Ke Atas |
| Geografis | Lokasi | Bandung |
| | Lingkungan | Perkotaan |
| Psikografis | Aktif, suka bermain, memiliki keingintahuan yang tinggi, suka jajanan, memiliki keinginan untuk belajar, tertarik akan hal-hal baru, senang membaca. | |
| Teknografis | Suka menonton tv, suka bermain gawai dan <i>mobile game</i> . | |
| Primer | Anak usia 4 – 6 tahun | |
| Sekunder | Guru, Orangtua | |

3.2.4 Personifikasi Target Audience



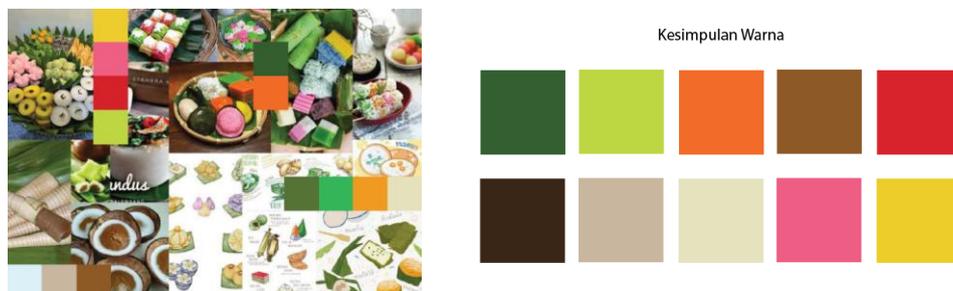
Gambar 1. Consumer Journey Map
Sumber : dokumen pribadi.

Tabel 3. Kesimpulan Warna & Font Consumer Journey

| Kesimpulan | |
|---|---------------------|
| Tipe Font: <i>Sans Serif</i> | Warna Dominan |
| Typography Keyword: <i>Handwriting, Children</i> | Warna Pendukung |

Aliyan Rayi Rayansyah atau yang biasa dipanggil Aliyan oleh teman-temannya, merupakan anak umur 6 tahun yang bersekolah di TK Islam Siti Khadijah dengan kepribadian yang ceria, ramah, dan termasuk anak yang sedikit pemalu namun cerdas. Aliyan pergi dan pulang sekolah diantar naik motor oleh ibu atau ayahnya. Sepulang sekolah dan setelah mengerjakan PR Aliyan paling suka menonton kartun Rabbids di Youtube dan bermain ke rumah temannya Dafa. Aliyan sangat suka sekali jajan-jajanan warung ketika istirahat di sekolah atau meminta orangtuanya untuk membelikan jajanan seperti ciki-cikian yang manis dan gurih.

3.2.5 Moodboard



Gambar 2. Moodboard & Kesimpulan Warna
Sumber: dokumentasi Pribadi

Moodboard dihasilkan dari berbagai visual atau gambar, tekstur dan elemen-elemen lainnya dari jajanan-jajanan tradisional untuk mengekspresikan karakter warna dan kesan dari buku yang akan dibuat. Hal ini bertujuan untuk menciptakan palet warna, mengekspresikan estetika dan karakter dalam menentukan suatu produk.

3.2.6 Kesimpulan Visual

Kesimpulan visual merujuk pada familiaritas target *audience* terhadap warna dan huruf yang target *audience* gunakan sehari-hari. Yang dimana warna dan huruf tersebut diperoleh dari analisis *consumer journey* sebagai dasar untuk masuk ke persoalan *tone and manner* dan *moodboard*. Karena tidak semata tentang objek namun tentang usernya untuk memperoleh data *audience*. Kesimpulan visual yang didapat hasil dari *consumer journey* yang *dicombine* dengan *moodboard* untuk menghasilkan warna dan *tone and manner* dari buku interaktif yang dirancang. Dengan *moodboard* yang merujuk pada berbagai jenis jajanan tradisional, membantu dalam menggambarkan secara visual konsep dan ide-ide yang terkait. Seperti dalam pemilihan warna yang dikombinasikan dari hasil *moodboard* dan *consumer journey*, gaya visual, dan elemen-elemen lain yang akan mempengaruhi tampilan dan konsep rancangan buku.

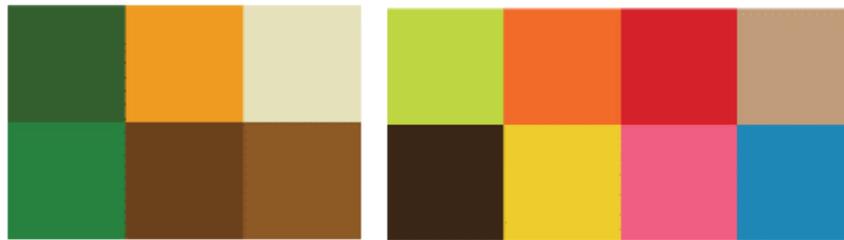
Type font:

Sans Serif

Typography Keyword:

Handwriting, Children

Warna:



Gambar 3. Warna Dominan & Warna Pendukung
Sumber: Dokumen pribadi.

3.2.7 What To Say

What to say yang dihasilkan dari *problem statement*, *general message*, dan *target insight* adalah kaimat: **“Eksplorasi Jajanan Pasar Nusantara Untuk Menambah Wawasan Melalui Media Yang Menarik”**

3.2.8 How To Say

Memperkenalkan serta menampilkan beragam macam jajanan pasar tradisional yang ada di Nusantara melalui media buku interaktif agar ada tambahan interaksi atau partisipasi aktif anak dalam pengalaman membaca buku, sehingga menarik dan menyenangkan untuk dibaca.

3.2.9 Efek Komunikasi

Tabel 4. Teori Efek Komunikasi AIDA

| AIDA | Konten Isi Buku | Halaman |
|-----------|--|-------------|
| Attention | Hai Teman.. Namaku Gendhis aku adalah anak manis yang suka jajanan pasar tradisional. | Halaman 1 |
| | Gendhis akan memperkenalkan jajanan pasar apa ajasih yang Gendhis suka | Halaman 2 |
| Interest | Teman-teman tau ga sih kalo jajanan pasar itu banyak sekali jenisnya yang tersebar di nusantara. Ayo Gendhis kenalkan satu-satu. | Halaman 3 |
| | Kue Timphan. Sagu lonceng, dadar jiwo, kue mangkuak, lemang tapai. | Halaman 3&4 |
| | Lopek bugi, tepung gomak, putri kandis, benjak enjak, kue pelite. Dll. | Halaman 5 |

| | | |
|---------------|--|---------------|
| <i>Desire</i> | Ada beberapa cara mengolah jajanan pasar: di goreng, di kukus, di panggang. | Halaman 6 |
| | Tepung dan umbi-umbian biasanya menjadi bahan baku utama membuat jajanan pasar. | Halaman 7 |
| | Warna coklat pada jajanan pasar dari gula aren, warna ungu dari bera ketan hitam atau bunga telang, selain jadi bungkusun daun pandan juga bisa jadi pewarna alami. Petik daun pandan untuk mendapatkan warna hijau. | Halaman 10 |
| <i>Action</i> | Ayo cocokan jajanan pasar ini dengan bentuk-bentuk dasar yang sesuai!! | Halaman 15&16 |
| | Temukan isi dibalik jajanan-jajanan ini. | Halaman 17 |
| | Banyak kue tradisional di nusantara menggunakan bungkusun dari daun. Daun kelapa, daun pisang, daun jagung juga bisa jadi pembungkus jajanan tradisional. Gunakan daun-daun ini agar makanannmu menjadi harum. | Halaman 18 |

3.2.10 Strategi Media

3.2.10.1 Konsep Kreatif (Creative Approach)

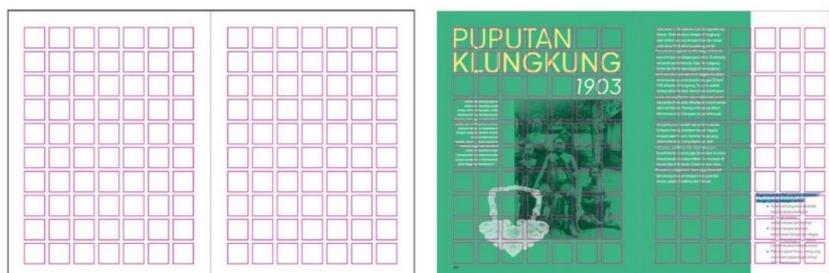
Pendekatan kreatif yang dituangkan dalam isi buku ini adalah dengan pendekatan *narrative writing* dengan perpaduan *informational fact book*. Dimana Teknik penulisan dilakukan dengan menyampaikan rangkaian informasi yang didampingi dengan ilustrasi yang menarik tentang jajanan pasar dengan pertimbangan karakter, tema dan prespektif. Buku fakta ini disajikan dalam bentuk cerita, gambar, dan ilustrasi yang menarik, baik untuk anak-anak yang sudah mampu membaca ataupun anak-anak yang belum mampu membaca (4). Sehingga buku dengan genre ini sangat cocok untuk anak usia 4-6 tahun. Selain itu buku ini juga akan ditambahkan dengan instrument interaktif *lipt a flap*, dan drag and drop didalamnya agar anak terlibat aktif ketika membaca. Sedangkan untuk ilustrasinya dibuat khas *children book* dengan gaya gambar *chalk* atau *brush* yang digunakan seperti kapur agar gambar yang dihasilkan lebih terlihat mudah dipahami dan dekat dengan anak-anak. Dengan perbandingan 85% ilustrasi dan 15% teks, dengan ukuran buku 25x25 cm.

3.2.10.2 Tone and Manner

Komposisi visual atau nuansa yang digunakan adalah *colorfull*, hangat, alami dan gembira disesuaikan dengan tema warna-warna jajanan pasar yang bervariasi. Buku yang dibuat akan memiliki *tone* yang terasa dekat dengan pembaca dan informatif, seperti diajak jalan-jalan menelusuri berbagai macam jajanan pasar yang beraneka ragam dan variasi. Dengan memadukan narasi dan ilustrasi yang imajinatif, sehingga buku ini mengundang anak-anak untuk mengeksplorasi hal-hal baru.

3.2.10.3 Sistem Grid

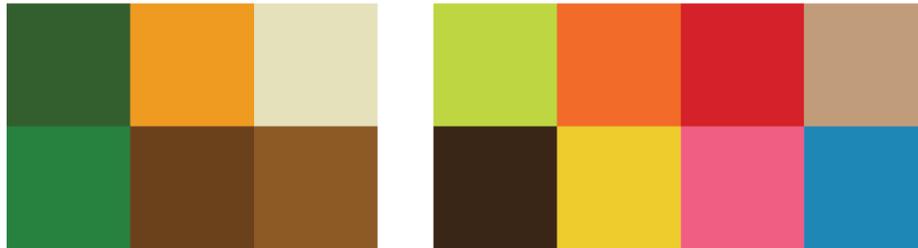
Sistem grid pada buku ini menggunakan system *modular grid*. *Modular grid* adalah jenis grid yang terdiri dari garis vertikal dan horizontal yang membentuk modul kotak-kotak (5). Jenis grid ini digunakan, karena dalam isi halamannya akan terdapat beberapa gambar dan teks atau lebih dari satu gambar.



Gambar 4. Modular Grid
Sumber: Google.

3.2.10.4 Warna

Warna dalam buku ini akan bernuansa alami dan hangat dengan didominasi Warna coklat dan hijau, disesuaikan dengan dominasi warna-warna jajanan pasar yang kebanyakan coklat dan hijau. Selebihnya adalah warna warna yang kontras untuk menarik mata pembaca.



Gambar 5. Palet Warna
 Sumber: Dokumentasi pribadi.

3.2.10.5 Tifografi

Tifografi yang akan digunakan dalam buku ini, menggunakan jenis tulisan *sans serif* dengan tema atau *keyword handwriting* karena tulisan tipe ini seperti tulisan tangan, sehingga terasa lebih akrab, bernuansa lebih dekat, dan mudah dipahami oleh anak. Apalagi untuk anak yang sedang belajar membaca.

Aegyo Home

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890

Pencil Child

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890

Futura

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 123456789

3.2.10.6 Desain Karakter

Karakter yang dibuat adalah sebagai karakter pendukung dalam isi buku. Visual karakter ini dibuat dengan ilustrasi yang lucu disesuaikan dengan target *audience* yang dituju yaitu anak-anak usia 4-6 tahun.



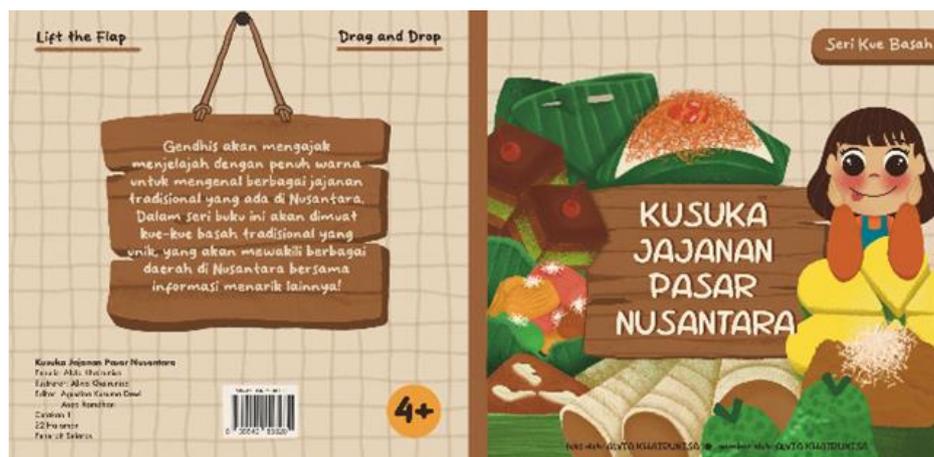
Gambar 6. Desain Karakter
Sumber: Dokumentasi pribadi.

3.2.10.7 Dimensi dan Format

Judul Buku : Kusuka Jajanan Pasar Nusantara
Bergambar Ukuran Buku : 25 cm x 25 cm
Jumlah halaman : 22 Halaman
Halaman : Berwarna
Jenis Kertas : Art Karton 400 gsm
Finish : Dof

3.2.10.8 Hasil Karya

Media Utama



Gambar 7. Media utama-cover buku
Sumber: Dokumentasi pribadi.

3.2.10.10 Media Pendukung

Media pendukung berupa *packaging* untuk melindungi buku dari kerusakan baik dalam proses pengiriman maupun penyimpanan. Kartu dibuat untuk media tambahan sebagai variasi alat pembelajaran dengan konsep berbeda dengan yang disajikan pada buku. Gantungan sebagai *freebies*, dan dapat berfungsi menjadi alat peraga secara langsung untuk mengenali bentuk dari jajanan pasar. Sticker Sebagai hadiah gratis didalam buku.



Gambar 9. Packaging Buku
Sumber: Dokumentasi Pribadi.



Gambar 10. Kartu
Sumber: Dokumentasi Pribadi.



Gambar 11. Gantungan
Sumber: Dokumentasi pribadi.



Gambar 12. Sticker
Sumber: Dokumentasi pribadi.

4. Kesimpulan

Kurangnya pengetahuan anak-anak tentang jajanan pasar tradisional didasari oleh dampak dari berkembangnya modernisasi dan kurangnya media yang memadai. Media memiliki peran yang krusial dalam penyebaran informasi. Oleh karena itu dibuatlah sebuah rancangan buku interaktif yang dapat menjadi media yang efektif untuk menyalurkan pembelajaran tambahan dan meningkatkan pengetahuan tentang jajanan tradisional yang ada di Nusantara. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil uji coba *prototype* final kepada anak-anak. Mereka menunjukkan rasa antusiasme dan ketertarikan terhadap topik dalam buku ini. Anak-anak menunjukkan peningkatan pengetahuan tentang berbagai jajanan pasar Nusantara, mereka terlihat mampu menyerap dan belajar dengan cepat, dimana mereka bisa menyebutkan beberapa nama-nama jajanan tradisional dan asal daerahnya. Anak-anak juga menikmati unsur interaktif yang disediakan. Dalam proses uji coba anak-anak menunjukkan semangat dan ketertarikan pada aktivitas interaktif dan gambar ilustrasi berwarna.

Perancangan buku ini diharapkan dapat menjadi sebuah karya yang tidak hanya mengedukasi tetapi juga menghibur bagi anak-anak. Namun, sebagaimana setiap rancangan kreatif tidak selalu sempurna, terdapat beberapa area yang masih dapat ditingkatkan untuk mencapai hasil yang lebih optimal. Hal yang menjadi kekurangan dalam rancangan ini adalah ada beberapa konten yang kurang mendalam dan mendetail, terutama pada konten yang tidak terlalu mendalam mengenai budaya dibalik setiap jajanan yang ada. Hal ini terjadi karena mempertimbangkan jumlah halaman, konsep buku dan kesesuaian konten dengan target *audience*. kurangnya meningkatkan keamanan dari bentuk buku, pertimbangan menempelkan logo dalam bentuk sticker, dan pertimbangan material pada buku yang sudah dirancang final juga menjadi salah satu kekurangan lainnya, yang dapat menjadi evaluasi untuk terus meningkatkan ketelitian dalam perancangan. Diharapkan kekurangan ini dapat menjadi catatan untuk yang akan melakukan perancangan serupa.

5. Daftar Referensi

1. Abu A, Soleh M. Psikologi Perkembangan. Rineka Cipta. 2005;1–27.
2. Alrazi CZ, Rachman A. Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Animasi Periklanan Digital Pencegahan Covid-19. *Ultim J Komun Vis*. 2021;14(2):190–202.
3. Angraini A. Desain Layout [Internet]. Martina N, Fauzy M, editors. Depok: PNJ Press; 2021. Available from: <https://press.pnj.ac.id/book/Anggi-Anggarini-Desain-Layout/>
4. Asri TM. Literasi R. *Rec Libr J* [Internet]. 2016;2(2):128–39. Available from: <https://e-journal.unair.ac.id/RLJ/article/download/7208/4402>
5. BaparekrafRI K. Kuliner Khas Nusantara Hasil Akulturasi Budaya [Internet]. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. 2021 [cited 2024 Sep 1]. Available from: <https://kemenparekraf.go.id/hasil-pencarian/kuliner-khas-nusantara-hasil-akulturasi-budaya>
6. Christopher KR, Suwasono AA, Cahyadi J. Perancangan Game Android untuk Memperkenalkan Jajanan Pasar di Surabaya untuk Anak Usia 5-8 Tahun. *J DKV Adiwarna*. 2019;1(14):1–9.
7. Coelestia AAG, Isodarus PB. Dasar Penamaan Kue Jajanan Pasar Di Pasar Lempuyangan. *Sintesis*. 2021;15(1):1–16.
8. Dewi AK. Pelatihan dan Penyusunan Media Pembelajaran Digital Menggunakan Perangkat Lunak Sederhana di Pusat Pengembangan Kompetensi Jalan, Perumahan dan *J Pengabd Kpd Masyarakat* ... [Internet]. 2023;4(1):418–25. Available from: <http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/859%0Ahttp://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/download/859/669>
9. Husada Puspita S, Taufina, Zikri Ahmad. 373-1191-2-Pb 10. 2020;4(2):419–25.
10. Kusumaningtyas A, Wibisono B, Kusnadi K. Penggunaan Istilah Makanan dan Jajanan Tradisional pada Masyarakat di Kabupaten Banyuwangi Sebuah Kajian Etnolinguistik. *Publ Budaya* [Internet]. 2013;1(1):1–9. Available from: [http://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/60786/Arum Kusumaningtyas.pdf?sequence=1](http://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/60786/Arum%20Kusumaningtyas.pdf?sequence=1)
11. Kuswanto R. Jajanan Pasar Khas Yogyakarta. 2018. 89 p.
12. Moto MM. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indones J Prim Educ*. 2019;3(1):20–8.
13. Nursyahbani C, Arbarini M, Pranoto KSY. Analisis Karakteristik Anak Usia Dini Berdasarkan Pola Asuh Orang Tua di TPA Pena Prima Universitas PGRI Semarang. *Pros Semin Nas Pasca Sarj*. 2022;(24):224–6.
14. Oey FW, Waluyanto HD, Zacky A. Perancangan buku interaktif pengenalan dan pelestarian sugar glider di Indonesia bagi anak 7-12 tahun. *J Desain Komun Vis Adiwarna* [Internet]. 2013;1(2):85921. Available from: <http://www.irishislez.com/zoo.html>
15. Rosyana A, Ilhamdi ML, Dewi NK. Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendekatan Saintifik pada Pelajaran IPA. *J Pijar Mipa*. 2021;16(3):302–9.
16. Rupa JB. Desain Layout Buku Tipografi untuk Kemasan dengan Metode Design Thinking. *J Bhs Rupa*. 2023;06(03):191–200.
17. Syahrul Y. Penerapan Design Thinking Pada Media Komunikasi Visual Pengenalan Kehidupan Kampus Bagi Mahasiswa Baru Stmik Palcomtech Dan Politeknik Palcomtech. *J Bhs Rupa*. 2019;2(2):109–17.
18. Suyadi. The Golden Age. *J Eprints* [Internet]. 2010;(October):1. Available from: [https://eprints.ums.ac.id/37229/4/02.BAB I.pdf](https://eprints.ums.ac.id/37229/4/02.BAB%20I.pdf)
19. Sari S, Graham G. Color Storytelling Sebagai Visual Narrative Pada Film Animasi The Red Turtle. 2023;1(3):32–40.
20. Triwidayati MHM. Potensi Makanan Tradisional Sebagai Daya Tarik Wisata Kuliner Di D.I. Yogyakarta. *Univ Negeri Yogyakarta*. 2020;15:1–24.
21. Utomo A. Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Membangun Vis Storytell Dengan Komposisi Din Pada Sinematografi Film Fiksi “Asmaradana [Internet]. 2017;1(1):1–24. Available from: [http://digilib.isi.ac.id/4234/7/JURNAL SKRIPSI 1210003132.pdf](http://digilib.isi.ac.id/4234/7/JURNAL%20SKRIPSI%201210003132.pdf)
22. Wijaya DG, Bangsa PG, Christianna A. Perancangan Buku Interaktif Tentang Toilet Training Anak Usia 1-3 Tahun. *J DKV Adiwarna* [Internet]. 2015;1(6):1–12. Available from: <https://media.neliti.com/.../86704>