

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI UNTUK MENGENALKAN REMPAH-REMPAH MELALUI MAKANAN PULAU JAWA PADA ANAK

Raden Muthia Nurramahdhani ¹, Ganis Resmisari ², dan Asep Ramdhan ³
Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Arsitektur dan Desain Institut Teknologi
Nasional Bandung

E-mail: raden.muthia@mhs.itenas.ac.id , ganis@itenas.ac.id , asep.ramdhan@itenas.ac.id

Abstrak

Pada usia 5-8 tahun merupakan masa dimana anak sedang dalam tahapan pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan mereka terhadap rempah sebagai keanekaragaman dan warisan budaya. Penelitian ini menggunakan metode Kualitatif dengan pengambilan data studi pustaka, wawancara, dan kuisioner. Pemilihan tanaman rempah sebagai objek penelitian rempah-rempah merupakan elemen yang penting dalam kehidupan sehari-hari yang sering digunakan untuk bumbu masakan dan memiliki manfaat tambahan untuk meningkatkan sistem imun. Hal tersebut menggunakan metode SWOT yang menunjukkan bahwa anak-anak lebih tertarik pada buku yang tidak hanya memberikan penjelasan gambar dan tulisan saja, tetapi menawarkan interaktivitas agar meningkatkan minat baca pada anak. Agar mendorong anak-anak untuk mencoba makanan yang menggunakan rempah dengan memberikan pengalaman yang menarik.

Kata Kunci: Rempah, Anak, anak, Buku Cerita, Makanan

Abstract

At the age of 5-8 years, children are in the stages of growth and development, both physically and mentally. This research aims to introduce them to spices as diversity and cultural heritage. This research uses Qualitative methods with data collection of literature studies, interviews, and questionnaires. The selection of spice plants as the object of research spices are important elements in everyday life that are often used for seasoning dishes and have additional benefits to improve the immune system. It uses the SWOT method which shows that children are more interested in books that not only provide explanations of pictures and text, but offer interactivity in order to increase reading interest in children. To encourage children to try foods that use spices by providing an interesting experience.

Keywords: Spices, Children, Storybook, Foods, Diversity

1. Pendahuluan

Indonesia memiliki keanekaragaman hayati yang tinggi, terutama flora, yang dipengaruhi kondisi geografis (Primack et al., 2007). Terletak di kawasan tropis dengan memiliki curah hujan yang tinggi dan disinari matahari sepanjang hari. Negara yang beriklim tropis memiliki tanah yang subur sehingga menjadi rumah dari beraneka ragam hayati. Dikenal sebagai penghasil rempah, yang memainkan peran penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam masakan nusantara. Selain untuk menambah cita rasa, rempah asal Indonesia juga memiliki segudang manfaat dan khasiat sehingga banyak dicari oleh semua kalangan di seluruh dunia (BKPM, 2021).

Tumbuhan rempah memiliki bermacam-macam jenis, ada yang berupa herba, rimpang, terna, bahkan pohon. Rempah dan bumbu sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, terutama untuk kegiatan memasak. Rempah sekilas terlihat sama dengan bumbu. Namun kenyataannya kedua hal ini sangat berbeda. Rempah merupakan tumbuhan atau bagian yang bersifat aromatik dan berfungsi aromatik dan berfungsi serbagai pemberi cita rasa pada makanan menurut (Hakim, 2015). Bagian-bagian tertentu dari tumbuhan digunakan sebagai bumbu, penguat cita rasa, pengharum, dan pengawet makanan. Contoh

rempah yang sering ditemui bunga lawang (pekak), kapulaga, kemiri, merica, ketumbar, dan lain sebagainya. Sedangkan bumbu merupakan tanaman aromatik yang ditambahkan pada makanan penyedap dan pembangkit selera makan. Biasanya digunakan dalam bentuk segar atau basah.

Makanan khas daerah, sebagai hasil kreativitas masyarakat lokal dalam mengolah makanan dengan memadukan rempah-rempah agar menambah nilai budaya di dalamnya. Bukan hanya memanjakan lidah atau mengenyangkan perut, tetapi juga mencerminkan nilai budaya, karena menyimpan banyak cerita, mulai dari sejarah, bahan baku, dan cara pembuatannya. Rendahnya pengenalan makanan nusantara pada anak usia dini membuat kelestarian makanan nusantara kian menurun (Deva Juniarti, 2021). Era terbaru saat ini, anak usia dini lebih menyukai makanan cepat saji dan makanan asing seperti tteobokki, ramen, takoyaki, dan lain sebagainya. Maka dari itu, pengenalan makanan khas daerah dalam upaya untuk mengenalkan dan melestarikan pada lingkungan sosialnya.

Melalui Pengenalan makanan khas Pulau Jawa menjadi metode awal dalam proses pembelajaran pengenalan rempah-rempah. Masakan Pulau Jawa memiliki cita rasa yang khas dan rempah-rempah membuatnya digemari oleh banyak orang di Indonesia, beragam jenis makanan daerah yang dimiliki, seperti DKI Jakarta, Jawa Barat (Bandung), Banten (Serang), Jawa tengah (Semarang), Yogyakarta, dan Jawa Timur (Surabaya). Masakan Jawa mudah ditemukan di berbagai daerah Indonesia, baik restoran maupun di warung makan kaki lima. Bahan-bahan yang digunakan pun mudah didapat serta harganya terjangkau.

1.1 Identifikasi Masalah

Berikut adalah beberapa masalah yang dapat disimpulkan dalam mengenalkan rempah-rempah melalui makanan pulau jawa pada anak sebagai berikut:

1) Masalah Umum

Kurangnya pengenalan rempah-rempah kepada anak karena kurangnya kegiatan memasak atau berinteraksi langsung dengan bahan-bahan makanan sehingga anak-anak sulit untuk menghargai variasi rasa dan aroma yang diberikan oleh rempah.

2) Masalah Khusus

Kurangnya pengenalan rempah-rempah di kalangan anak-anak karena media yang sudah ada hanya memperkenalkan makanan daerah tanpa memberikan pengetahuan tentang rempah-rempah yang digunakan. Selain itu juga, buku yang membahas rempah-rempah didominasi dengan tulisan sehingga anak merasa kurang tertarik dan cepat bosan.

1.2 Tujuan Penelitian

Berikut adalah beberapa tujuan dari penelitian sebagai berikut:

1) Jangka Panjang

- Memberikan pemahaman terhadap rempah sebagai keanekaragaman kuliner dan warisan budaya, sehingga dapat memahami manfaat dan memelihara kuliner tradisional yang kaya akan rempah.
- Menyediakan platform untuk mereka mengeskpresikan kreativitas mereka melalui kreasi makanan menggunakan rempah.

2) Jangka Pendek

- Meningkatkan pemahaman anak-anak tentang rempah melalui kegiatan edukatif.
- Mendorong anak-anak untuk mencoba makanan yang menggunakan rempah dengan memberikan pengalaman menarik.
- Meningkatkan keterlibatan orang tua dalam mendukung pengenalan rempah pada anak-anak melalui kegiatan penggunaan buku ilustrasi sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini merupakan gabungan metode dari kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, kuisioner, dan wawancara. Studi literatur adalah kegiatan pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian (Zed, 2008: 3). Studi literatur adalah penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan sejumlah buku, jurnal yang berkaitan dengan masalah. Bertujuan untuk mengungkapkan berbagai teori-teori yang relevan dengan permasalahan yang sedang diteliti sebagai bahan rujukan dalam hasil penelitian, mencari referensi yang relevan.

Berdasarkan studi literatur yang telah dilakukan, penulis memutuskan untuk menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Empthize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* sebagai metode pemecahan masalah kemudian menggunakan pengumpulan data secara kuantitatif yang dilakukan dengan cara menyebarkan pertanyaan melalui kuisioner dan wawancara. Kuisioner (Angket) pegumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan tertulis kepada responden yang tersebar di wilayah yang luas. Selain itu, dapat mengetahui variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden melalui pos atau internet.

Melakukan wawancara terbuka dan langsung kepada yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Dalam wawancara ini belum mengetahui secara pasti data apa yang diperoleh, sehingga lebih banyak mendengarkan apa yang diceritakan oleh responden. Berdasarkan analisis terhadap setiap jawaban dari responden tersebut. Maka perlunya untuk mengajukan pertanyaan berikutnya lebih terarah pada suatu tujuan.

3. Hasil dan Perancangan

3.1 Hasil Survey Kuisioner Orangtua

Berdasarkan hasil kuisioner kepada 20 orangtua yang memiliki anak yang berumur 6-8 tahun yang merupakan anak usia dini, pria dan wanita.



Gambar 1. Hasil Kuisioner

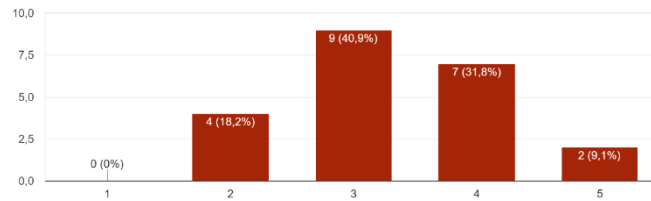
Sumber : Dokumen Pribadi

Orang tua yang memperkenalkan rempah-rempah pada anak-anaknya :

- Selalu 13,6%
- Sering 27,3%
- Kadang-Kadang 54,5%
- Jarang 4,5 %

Apakah anda melibatkan anak-anak dalam proses memasak makanan Nusantara yang menggunakan rempah?

22 jawaban



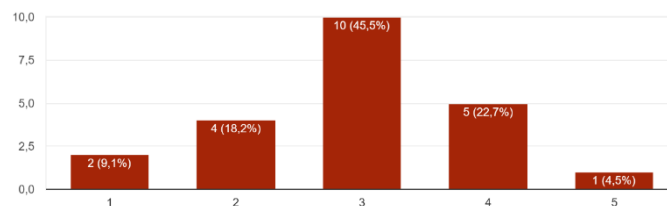
Gambar 2. Hasil Kuisioner
Sumber : Dokumen Pribadi

Keterlibatan anak-anak dalam proses memasak makanan daerah :

- Selalu 31,8%
- Sering 91,1%
- Kadang-Kadang 40,9%
- Jarang 18,2%

Seberapa sering anda membawa anak-anak berbelanja bahan makanan, sambil menjelaskan tentang rempah yang digunakan dalam masakan?

22 jawaban



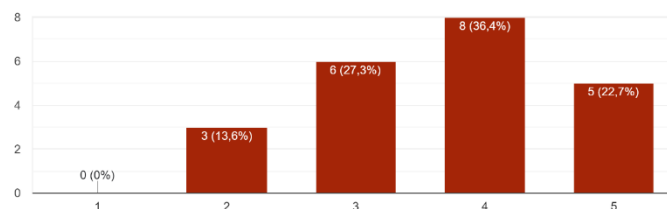
Gambar 3. Hasil Kuisioner
Sumber : Dokumen Pribadi

Seberapa sering orang tua mengajak anak-anaknya berbelanja rempah-rempah :

- Sering 4,5%
- Selalu 22,7%
- Kadang-Kadang 45,5%
- Jarang 18,2%
- Tidak Pernah 9,1%

Apakah anda pernah mendapat tanggapan positif dari anak-anak mengenai penggunaan rempah dalam makanan mereka?

22 jawaban



Gambar 4. Hasil Kuisioner
Sumber : Dokumen Pribadi

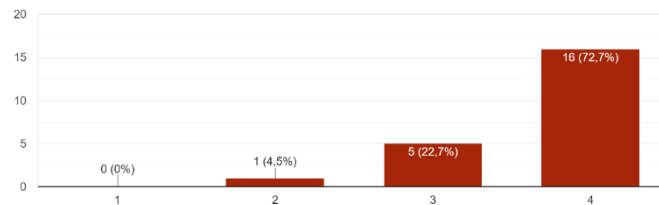
Seberapa besar tanggapan positif dari anak-anak mengenai penggunaan rempah-rempah dalam makanan mereka :

- Sering 22,7%
- Selalu 36,4%
- Kadang-Kadang 27,3%

- Jarang 13,6%
- Tidak Pernah 0%

Apakah anda percaya bahwa pembuatan rempah bersama anak-anak dapat menjadi momen yang berharga untuk mempererat hubungan keluarga?

22 jawaban



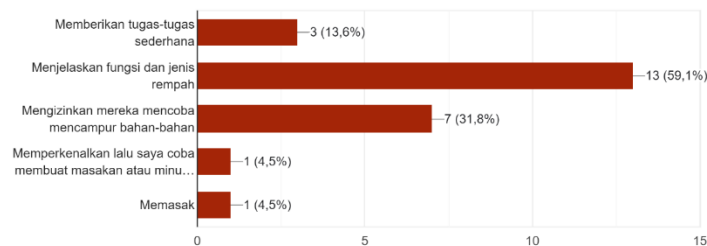
Gambar 5. Hasil Kuisioner
Sumber : Dokumen Pribadi

Kebersamaan ini menjadi momen yang berharga untuk mempererat hubungan keluarga :

- Sangat Setuju 72,7%
- Setuju 22,7%
- Tidak Setuju 4,5%
- Sangat Tidak Setuju 0%

Bagaimana cara anda dalam proses pengenalan proses rempah-rempah yang melibatkan anak-anak?

22 jawaban



Gambar 6. Hasil Kuisioner
Sumber : Dokumen Pribadi

Beberapa cara orang tua dalam proses pengenalan rempah-rempah :

- Melibatkan langsung 13,6%
- Memberikan tugas-tugas sederhana 59,1%
- Menjelaskan manfaat rempah-rempah 31,8%
- Mencoba mencampur bahan-bahan 4,5%
- Memperkenalkan lalu mencoba menyampaikan dalam bentuk masakan atau minuman 4,5%

3.2 Wawancara dengan Anak

Dari hasil wawancara mengenai pengenalan rempah pada anak-anak, ditemukan bahwa anak-anak yang penulis wawancarai. Hanya 4 yang mereka ketahui, yaitu bawang merah, bawang putih, cabe, dan asam jawa. Pengetahuan terbatas ini disebabkan oleh kebiasaan orang tua yang cenderung menyajikan makanan secara langsung tanpa melibatkan anak-anak dalam proses memasak, serta kurang motivasi anak-anak untuk membantu orang tua disebabkan lebih senang bermain dengan teman-teman di luar rumah.

Selain itu, ketidaksukaan mereka terhadap pasar. Beberapa mengungkapkan. Ketakutan terdapat hantu di pasar dan juga tidak merasa nyaman dengan kondisi tempat yang kotor karena terdapat kecoa. Dari hasil ini, terlihat bahwa anak-anak membutuhkan pendekatan secara visual yang menarik agar mereka dapat lebih mengenal sumber kekayaan alam Indonesia, termasuk rempah-rempah, yang seharusnya

mereka jaga. Dengan pendekatan ini, diharapkan anak-anak dapat lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar tentang rempah-rempah.

3.3 Kesimpulan Kuisisioner dan Wawancara

- Kesimpulan dari hasil kuisisioner banyaknya orangtua yang kurang memperkenalkan rempah-rempah, tidak melibatkan anak dalam pengenalan masakan daerah serta kurangnya orangtua mengajak anak-anak berbelanja rempah-rempah. Sehingga dampaknya hanya 27% anak-anak mengenal penggunaan rempah-rempah.
- Tanggapan orangtua terhadap pengenalan rempah pada masakan daerah akan hampir 54,5% sangat setuju. Karena ini juga menjadi salah satu momen berharga untuk mempererat hubungan keluarga.
- Hasil wawancara proses pengenalan rempah-rempah yang paling efisien yaitu dengan memberikan tugas-tugas sederhana.
- Orangtua harus terlibat langsung dalam pengenalan rempah-rempah sebagai sumber daya alam Indonesia yang perlu dilestarikan.

3.4 Analisis SWOT

1) Strength (S)

- Anak-anak pada umur 6-8 tahun menyukai permainan fantasi atau peran.
- Media yang menarik perhatian dan interaktif serta memungkinkan anak-anak untuk terlibat.
- Pemanfaatan media 3D dapat menjadi salah satu cara menyenangkan dan menarik.

2) Weakness (W)

- Lebih banyaknya buku yang membahas makanan Nusantara dibandingkan menjelaskan rempah-rempah yang ada di dalamnya.
- Banyak anak yang kurang menyukai rasa dan aroma rempah
- Buku dengan banyak tulisan membuat anak-anak cepat bosan dan mudah teralihkan.

3) Opportunity (O)

- Pada usia 6-8 tahun anak mampu menggunakan penalaran dan dapat berpikir secara logis.
- Meningkatkan minat baca pada anak.

4) Threat (T)

- Banyak anak merasa kurang minat ketika mendengar kata buku.
- Anak-anak usia dini lebih menyukai bermain daripada aktivitas lainnya.
- Anak-anak cenderung lebih tertarik dan lebih menerima audio visual, seperti video animasi.

3.5 Matriks SWOT

Berdasarkan analisis matriks SWOT, penulis dapat menyimpulkan bahwa untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak-anak, penting untuk menyediakan cerita dan gambar yang ceria serta mudah dipahami. Menggunakan bahasa sederhana dan ramah akan membantu mereka memahami dengan cepat. Selain itu, mengadakan kegiatan interaktif bersama anak-anak dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

3.6 Problem Statement

Kurangnya pemahaman anak-anak terhadap rempah-rempah disebabkan oleh kebiasaan menyajikan makanan secara langsung tanpa memberi kesempatan mereka untuk merasakan, mencium, dan mengenalkan beragam rempah.

3.7 *Problem Solution*

Mengenalkan rempah melalui buku ilustrasi dengan karakter lucu dan cerita menarik serta mudah dimengerti adalah langkah yang tegas dan jelas untuk memperkenalkan anak-anak tentang manfaat dan kegunaan rempah-rempah pada makanan dengan cara yang menyenangkan dan edukatif.

3.8 *Insight Target*

- **Want**
Memiliki keinginan untuk mempelajari hal baru dan semangat untuk memberikan terbaik dalam setiap kegiatan.
- **Needs**
Memiliki lebih banyak waktu luang untuk bermain dengan orang tua dan teman-teman.
- **Hope**
Dapat mengeksplorasi lebih banyak rempah-rempah melalui makanan Pulau Jawa, serta belajar lebih dalam tentang kelezatan dan keunikan bumbu-bumbunya.
- **Fear**
Memiliki ketakutan untuk mencoba makanan sayur-sayuran karena menurutnya sayur memiliki bentuk dan rasa yang aneh.

3.9 *Massage Planning*

1) *What To Say*

Pesan yang ingin disampaikan oleh penulis yaitu “Temukan Rahasia Dibalik Hidangan” bertujuan mengajak pembaca untuk mengenali rahasia dibalik makanan, mengingat setiap hidangan daerah untuk memiliki keberagaman rempah-rempah yang menambah cita rasa dan keunikan kuliner tradisional.

2) *How To Say*

Merancang sebuah buku cerita sebagai media pengenalan rempah-rempah dengan menyederhanakan informasinya melalui cerita yang dipadukan dengan petualangan fantasi yang menarik agar mudah dipahami.

3) *Creative Approach*

Pendekatan melalui *visual storytelling* dengan penyampaian cerita secara naratif dengan menggunakan visual dibantu dengan interaktif media design agar lebih menarik perhatian anak-anak.

4) *Tone and Manner*

Dalam eksplorasi tentang “*Fun and Fantasy*” agar mendapatkan suasana yang ceria dengan petualangan tak terhindarkan. Pengalaman ini membuat anak-anak terhibur saja, tetapi juga memperdalam pemahaman mereka terhadap rempah-rempah.

A. *Konsep Warna*

Warna-warna yang diterapkan dalam buku cerita bergambar “Jejak Rasa Lula” dipilih dengan cermat untuk mencerminkan keanekaragaman warna makanan dan rempah-rempah. Setiap pilihan warna disesuaikan dengan gaya ilustrasi yang unik, konten informasi yang relevan sesuai dengan pembaca yang dituju, dengan tujuan menciptakan visual yang berwarna-warni serta membangkitkan minat anak-anak dalam membaca buku ini.



Gambar 7. Konsep Warna
Sumber : Dokumen Pribadi

B. Konsep Warna

Pemilihan font Aclonica dan California untuk *Headline* dan *Subheadline* dalam buku cerita, untuk menciptakan kesan menyenangkan dan bermain, namun tingkat keterbacaan dengan desain sederhana dan lekukan yang menggemaskan. Penyesuaian ini sangat cocok dengan karakter yang sesuai untuk pembaca anak-anak, menambah daya tarik visual dan mendukung pengalaman membaca yang menyenangkan dalam menikmati cerita.



Gambar 8. Penerapan Font
Sumber : Dokumen pribadi

3.10 Model Komunikasi Laswell

1) Who

Gramedia Asri Media merupakan salah satu anak perusahaan dari Kompas Gramedia salah satu toko buku terbesar dan terlengkap di Indonesia. Berdiri sejak tanggal 2 Februari 1970. Gramedia menyediakan berbagai macam jaringan toko buku dengan nama Toko Buku Gramedia diberbagai wilayah Indonesia. Ada lebih dari 50 toko tersebar diseluruh wilayah

Misi dari Gramedia adalah meningkatkan literasi dan memberikan kemudahan akses pada dunia pengetahuan di seluruh Indonesia dengan memanfaatkan teknologi.

2) **Say What**

Memberikan edukasi kepada anak-anak untuk mengenalkan manfaat dan kegunaan rempah-rempah pada makanan dengan cara menyenangkan dan edukatif melalui buku ilustrasi agar meningkatkan rasa cinta pada sumber daya alam Indonesia.

3) **To Whom**

A. Target Market

Orang tua dari anak-anak usia 6-8 tahun tertarik untuk membelikan buku pengenalan rempah-rempah melalui makanan daerah Pulau Jawa karena menginginkan pendekatan edukatif yang menyenangkan untuk mengajarkan tentang keanekaragaman sumber daya alam. Mereka mencari bacaan yang tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan nilai tambah dalam bentuk pengetahuan tentang berbagai jenis rempah-rempah yang khas dari daerah tersebut. Dengan buku ini, orang tua dapat mengintegrasikan pembelajaran tentang budaya lokal dan keanekaragaman alam dalam pengalaman membaca anak-anak, mengembangkan minat dan apresiasi terhadap warisan kuliner dan alam Indonesia sejak dini.

B. Target Audiens

a) Demografis

- Usia 6-8 tahun.
- Laki-laki dan perempuan.
- TK atau SD awal.

b) Geografis

- Masyarakat yang tinggal di kota-kota besar.

c) Psikografis

- Anak-anak yang tertarik pada buku serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap buku cerita bergambar.
- Anak-anak yang suka bermain dan aktif.
- Menyukai mempelajari hal baru.

d) Behavior

- Anak-anak yang terbiasa dengan buku cerita gambar dan berinteraksi dengan orang dalam kegiatan membaca dan menggambar.
- Merespon dengan baik dalam kegiatan membaca buku serta dapat berdiskusi.

4) **In Which Channel**

Menyajikan buku cerita bergambar yang menarik dan memberikan informasi secara menyenangkan dengan menggunakan bahasa yang sederhana, ramah anak, dan mudah dimengerti agar mereka dengan cepat memahami.

5) **Think, Feel, Do**

A. Think

Merancang buku cerita yang mengenalkan rempah melalui makanan daerah Pulau Jawa

adalah langkah untuk mendidik pembaca tentang keberagaman rempah-rempah dan penggunaannya dalam masakan tradisional.

B. *Feel*

Menginspirasi rasa ingin tahu dan bangga akan warisan budaya Indonesia, serta membangkitkan kekaguman terhadap kekayaan rempah-rempah lokal.

C. *Do*

Ilustrasi sebagai media utama untuk memperkenalkan rempah-rempah dan kuliner khas Pulau Jawa agar mudah dipahami oleh anak-anak.

3.11 Media Utama

Buku cerita bergambar "Jejak Rasa Lula: Temukan Rahasia Dibalik Makanan" dicetak dengan *hardcover* berukuran 21x21 cm, jenis kertas sampul buku yang keras dan terkesan kaku karena terbuat dari karton tebal yang kemudian dibungkus oleh kertas sampul buku. Penggunaan *hardcover* membuat buku terlihat mewah dan tahan lebih lama. Kertas yang dipilih artpaper dengan tebal 150 gsm agar menghasilkan gambar yang tajam dan warna yang cerah, serta memiliki tekstur yang halus dan nyaman jika disentuh oleh anak-anak.



Gambar 9. Cover dan Bagian Penting Buku
Sumber : Dokumen Pribadi

1) *Visual Storytelling*

Visual storytelling adalah suatu teknik komunikasi yang memanfaatkan gambar untuk menyampaikan narasi atau pesan secara efektif. Dalam era digital saat ini, visual storytelling telah menjadi alat yang semakin penting dalam berbagai bidang, mulai dari pemasaran hingga pendidikan (Aaker, D.A. (1991) *Managing Brand Equity*). Berikut merupakan sinopsis dari buku ilustrasi "Jejak Rasa Lula: Temukan Rahasia Dibalik Makanan"

• **Sinopsis**

Rumah yang berada di tengah kota dengan memiliki taman yang luas, tinggal seorang anak bernama Lula yang penuh dengan rasa penasaran yang tak terbatas. Berlari kesana kemari berusaha mencari benda yang telah disembunyikan sang bunda.

Bunda membawa Lula ke dunia rempah yang penuh dengan warna-warni dan keajaiban. Di sana mereka menemukan berbagai macam rempah cengkeh, jahe, dan lain sebagainya. Bersama-sama memulai perjalanan melintasi daratan yang indah dan beragam.

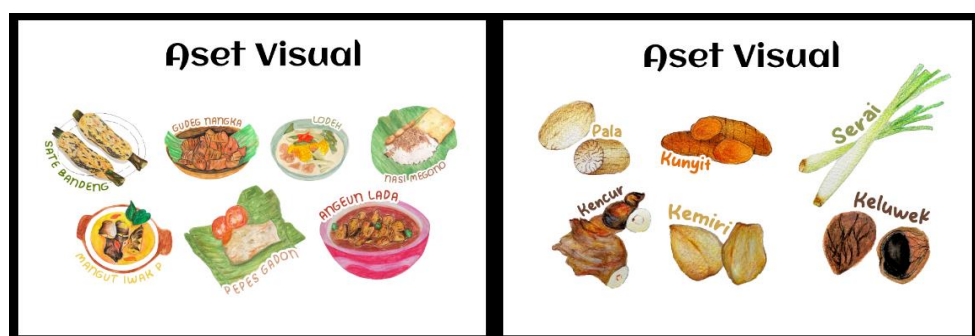
2) Konsep Ilustrasi

Ilustrasi dalam naskah menggambarkan setiap adegan dari cerita, yang bertujuan untuk mengilustrasikan dan menjelaskan karakter serta isi cerita secara menyeluruh (Kuniarwan dan Mochtar, 2019). Ilustrasi ini dikemas dalam tema kartun untuk menarik perhatian target audiens, khususnya anak-anak agar memperkaya imajinasi mereka. Proses pembuatan buku ini melibatkan langkah-langkah detail mulai dari pembuatan sketsa yang menggambarkan karakter utama Lula, digambarkan sebagai sosok yang memiliki rasa ingin tahu dan gemar berpetualang, dengan menceritakan pencarian rempah-rempah yang disembunyikan oleh bundanya. Selain menceritakan Lula dan Bunda, cerita ini mempertegas pentingnya rempah-rempah dan makanan yang digambarkan secara detail hingga proses pewarnaan. Objek yang ditampilkan dalam buku cerita berbagai jenis makanan khas Pulau Jawa dimulai dari nasi megono, sate bandeng, selat solo, dan jenis makanan lainnya dengan digambarkan secara detail agar tidak hanya estetik tetapi edukatif, sehingga berbagai jenis rempah dan makanan daerah melalui tampilan visual yang menggugah selera dan mudah dipahami. Proses ini didukung narasi cerita agar memperkuat pesan tentang pentingnya rempah-rempah dalam kuliner dan budaya lokal.



Gambar 10. Bagian Penting Buku

Sumber : Dokumen Pribadi

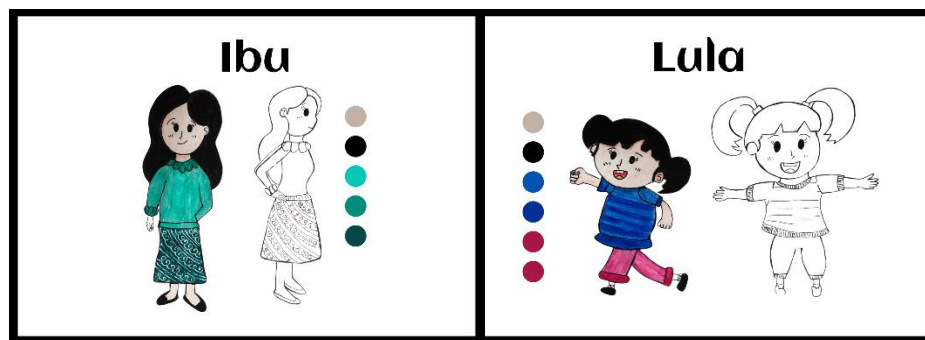


Gambar 11. Bagian Penting Buku

Sumber : Dokumen Pribadi

3) **Desain Karakter**

Gambar ini merupakan desain visual karakter yang akan digunakan dalam buku cerita bergambar. Pemilihan warna-warni yang ceria, akan membuat karakter-karakter ini lebih hidup dan mengundang minat anak-anak. Setiap karakter relevan dengan cerita agar membantu dalam penyampaian pesan tentang rempah. Melalui ekspresi wajah yang bisa menggambarkan emosi atau karakteristik yang unik, dengan postur tubuh dan gestur tinggi rendah, kurus, gemuk, atau proporsi ideal (Ramdhan,2023). Lingkungan yang ditampilkan mencerminkan suasana rumah, dapur rumah, dan tempat lain yang sesuai dengan cerita

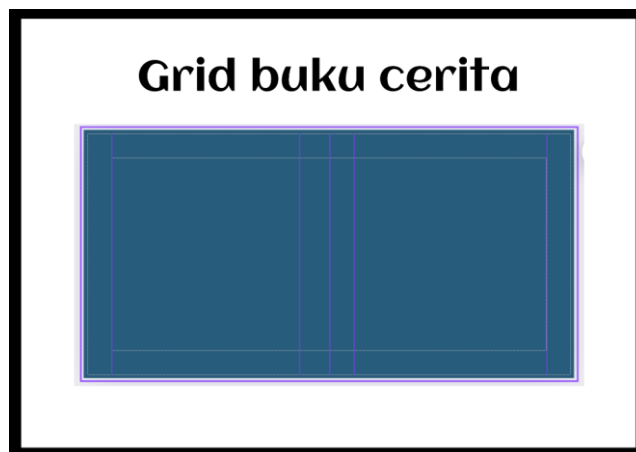


Gambar 12. Desain Karakter Lula dan Ibu

Sumber : Dokumen Pribadi

4) **Grid & Layout**

Grid memberikan kemudahan pada peletakan elemen-elemen *layout* dan mempertahankan identitas, konsisten dan kesatuan untuk beberapa halaman tertentu (Sugianto,2017). Dalam hal ini *layout* merupakan unsur terpenting dalam perancangan desain. Konsep pada buku cerita dibuat lebih sederhana dan simpel mengingat informasi yang disampaikan dapat dicerna oleh anak-anak.



Gambar 13. Grid

Sumber : Dokumentasi Pribadi

4. Kesimpulan

Dalam merancang buku cerita bergambar untuk mengenalkan rempah-rempah melalui makanan Pulau Jawa, penulis memfokuskan menciptakan pengalaman edukatif yang menarik bagi anak-anak. Melalui buku ini, penulis bertujuan untuk membuka jendela pengetahuan terhadap kekayaan rempah-rempah yang menjadi khas dari kuliner Indonesia, khususnya daerah Jawa. Setiap ilustrasi dan cerita yang dibuat tidak hanya menggambarkan keberagaman rempah saja, tetapi menceritakan juga anak-anak yang memiliki rasa ingin tahu dan akhirnya mempelajari kegunaan rempah pada masakan tradisional.

Buku tidak hanya sekedar menyajikan informasi, tetapi mengajak anak-anak untuk berpetualang untuk menemukan pentingnya rempah dalam masakan Pulau Jawa, penulis berharap anak-anak dapat mengembangkan rasa bangga terhadap warisan budaya lokal mereka dan meningkatkan kesadaran akan pentingnya melestarikan kekayaan alam serta kuliner Indonesia.

Melalui kombinasi desain visual yang menarik dan teks yang mudah dipahami, buku ini diharapkan dapat menjadi alat yang efektif untuk menginspirasi anak-anak dalam menjelajahi dunia rempah-rempah, memperluas wawasan mereka tentang keberagaman masakan, dan membangun warisan budaya mereka. Dengan demikian, perancangan buku cerita bergambar ini tidak hanya untuk mendidik, tetapi dapat menjadi langkah nyata dalam memperkuat hubungan anak-anak dengan kearifan lokal serta nilai-nilai keberagaman Indonesia

5. Daftar Referensi

1. Anggriano Sandy, P (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Tokoh Pewayangan Dengan Teknik Digital Painting Sebagai Media Informatikan Untuk Anak Usia 12 Tahun. Institut Bisnis Dan Informatika Stikom Surabaya.
2. Aaker, D. A. (1991). Managing brand equity.
3. Asfandiar, Andi Yudha. 2007. Cara Pintar Mendongeng. Bandung: Dari Mizan
4. Ramdhan, A. (2023). MERANCANG NARASI DAN VISUAL UNTUK KOMIK FIKSI. VISWA DESIGN: Journal of Design, 3(1), 19–33.
5. Abdulhak, Ishak. (2003). Konseptualisasi Pemetaan Tatanan Kebijakan serta Sistem dan Program Pendidikan Anak Dini Usia di Indonesia, Buletin PADU Jurnal Ilmiah Anak Dini Usia 'Konseptualisasi Sistem & Program PAUD', Edisi Khusus 2003. Jakarta: Dit. PADU Depdiknas, h.21-46.
6. Bredekamp, S. & Copple, C. (Eds). (1997). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs. Revised Edition. Washington Dc: NAEYC.*
7. Bahari, Nooryan. 2008. Kritik Seni. Yogyakarta : Pustaka Belajar
8. Cergam Anak. Jurnal Seni Dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain, 1(1), 63–82. <https://doi.org/10.25105/jsrr.v1i1.3878>
9. Deva Juniarti, 2021. Kearifan Lokal Makanan Tradisional: Tinjauan Etnis Dan Fungsinya Dalam Masyarakat Suku Pasmah. Jurnal. Padang. Jurnal Bakaba, Volume 9, Nomor 2, Desember, 2021: 44-53.
10. Hanisha, F., & Djalari, Y. A. (2018). Bahasa Visual , Gambar Anak, dan Ilustrasi Pada Buku
11. Hakim, L. (2015). Rempah dan Herba Kebun-Pekarangan Rumah Masyarakat: Keragaman Sumber Fitofarmaka dan Wisata Kesehatan-Kebugaran. In Diandra Pustaka Indonesia. Yogyakarta
12. Kurniawan, Septian Dwi, dan Muammar Mochtar. (2019). "Perancangan Buku Cerita Ilustrasi Orang Kayo Hitam". Universitas Pasundan (022): 1–47.

13. Libri Rizka, P. W (2021). Pendidikan Kesehatan, Gizi Dan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Bagi Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19. IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
<https://genius.uinkhas.ac.id/index.php/gns/article/view/36/19>
14. Primack, R. B., Supriatna, J., & Indrawan, M. (2007). Biologi Konservasi Edisi Revisi. In Yayasan Obor Indonesia. Jakarta.
15. Reid, A. 2011. Asia Tenggara Dalam Kurun Niaga 1450-1680 Jilid 2: Jaringan Perdagangan Global. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
16. Sugihartono, Ryan Pratama. (2015). “Perancangan Buku Ilustrasi Manfaat Buah Dan Sayur Untuk Anak-Anak”. *e-Proceeding of Art & Design*, Vol. 2 No. 3, 1099–1108.
17. Yuniar, D. P., & Ariyanto, F. L. T. (2023). Lembar Kerja Anak (LKA) Ramah Anak Berbasis Rempah-Rempah di PAUD Madura. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(2).