PROYEK STUDI

KREASI BUKU CERITA BERGAMBAR TENTANG MAKANAN TRADISIONAL KHAS JAWA TENGAH

Diajukan dalam rangka untuk memenuhi persyaratan mencapai
gelar Sarjana Seni (S1)

Oleh:
Soviana Rahmawati
2411415004

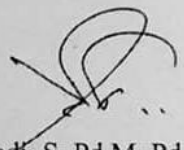
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Proyek studi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Kudus, 25 Agustus 2020

Pembimbing



Gunadi, S. Pd.M. Pd

NIP. 198107012006041001

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek studi ini telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Proyek Studi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 17 September 2020

Panitia Ujian Proyek Studi

Ketua

Dr. Hendi Pratama S.Pd., M.A.

NIP. 198505282010121006

Sekretaris

Supatmo, S. Pd., M. Hum.

NIP. 196803071999031001

Penguji I

Dr. Rahina Nugrahani, S.Sn. M. Ds.

NIP. 198302272006042001

Penguji II

Mujiyono, S. Pd., M. Sn.

NIP. 196401211987021001

Penguji III

Gunadi, S. Pd.M. Pd

NIP. 198107012006041001

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Semarang

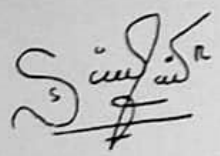
Dr. Sri Rejeki Urip, M. Hum.
NIP. 196202211989012001

PERNYATAAN

Proyek studi dengan judul "Kreasi Buku Cerita Bergambar Tentang Makanan Tradisional Khas Jawa Tengah" beserta seluruh isinya merupakan hasil karya sendiri dan bukan hasil jiplakan dari tulisan orang lain. Demikian pernyataan ini dijadikan pedoman bagi yang berkepentingan.

Kudus, 25 Agustus 2020

Penulis,



Soviana Rahmawati

2411415004

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Tidak ada yang tidak mungkin asal dikerjakan dengan tekun, baik, dan benar.
2. Keberhasilan adalah kemampuan untuk melewati dan mengatasi dari ribuan kegagalan dengan penuh semangat. (Winston chuchill)

PERSEMBAHAN:

Proyek Studi ini penulis persembahkan kepada

1. Kedua orang tuaku yang selalu mendoakan dan memberikan kasih sayang kepada semua anak-anaknya, dan teman-teman seperjuangan Seni Rupa yang selalu menginspirasi.
2. Universitas Negeri Semarang

PRAKATA

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena dengan dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Proyek Studi yang berjudul: “Kreasi Buku Cerita Bergambar Tentang Makanan Tradisional Khas Jawa Tengah”. Penulis menyadari tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, Proyek Studi ini tidak dapat berjalan dengan lancar sebagaimana mestinya. Untuk itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

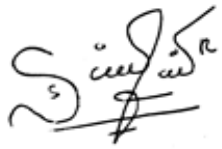
1) Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang.
2) Dr. Sri Rejeki Urip, M. Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
3) Dr. Syakir, M.Sn., Ketua Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang.
4) Gunadi, S.Pd. M.Pd., selaku pembimbing tugas akhir yang telah bersedia membimbing dan memberikan arahan untuk menyelesaikan penyusunan penulisan tugas akhir kepada penulis.
5) Seluruh Dosen Jurusan Seni Rupa yang telah memberikan ilmu dan pengarahan selama masa kuliah.
6) Ayahnda Zaenal Arifin dan Ibunda Juwairiyah (Almh) tercinta yang telah memberikan kasih sayang dan semua yang dibutuhkan dalam hidup, serta lantunan do’a demi keberhasilan pendidikan penulis.

7) Sahabat-sahabat dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan dalam menyelesaikan proyek studi.
8) Semua pihak yang turut berpartisipasi dalam penyususna proyek studi ini.

Penulis berharap segala sesuatu baik yang tersirat maupun tersurat pada proyek studi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak.

Kudus, 25 Agustus 2020

Penulis,



Soviana Rahmawati

ABSTRAK

Rahmawati, Soviana. 2020. Kreasi Buku Cerita bergambar Tentang Makanan Tradisional Khas Jawa Tengah. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Gunadi, S.Pd. M.Pd.

Kata Kunci: Illustrasi, Makanan Tradisional, Buku Cerita bergambar

Indonesia merupakan negara multi kultural, yang meliputi kekayaan budaya dan kearifan lokal yang sangat beragam. Kekayaan kuliner Indonesia dari Sabang sampai Merauke juga memiliki keberagaman. Salah satunya di Jawa Tengah. Namun sekarang banyaknya anak muda yang tak kenal makanan tradisional dikarenakan orang tua zaman sekarang lebih cenderung mengajak anak-anaknya ke berbagai makanan modern seperti halnya *fast food* dan *junk food*. Selain kecenderungan anak muda yang tak mengenal masakan tradisional, kuliner Nusantara kini juga harus bersaing dengan menu khas dari luar negeri, seperti dari Thailand, Jepang, Korea, Tiongkok, Eropa, Amerika Serikat, dan sebagainya yang kini membanjiri Indonesia. Tujuan perancangan ini adalah menghasilkan sebuah rencana (*dummy*) kreasi buku cerita bergambar tentang makanan tradisional Jawa Tengah dengan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti serta menarik untuk dibaca sehingga dapat menambah wawasan serta minat untuk melestarikan makanan daerah sebagai upaya pelestarian.

Pembuatan proyek studi ini melalui tiga proses yaitu praprodusi, proses produksi hingga pascaproduksi. Dalam proses praproduksi terdapat empat tahapan yaitu, penetapan tujuan karya, studi kepustakaan, analisis khalayak, dan pengumpulan data. Kemudian proses produksi, disini terdapat lima tahapan yaitu, mencari referensi gambar, pembuatan sketsa, pewarnaan digital, *layout* dan pencetakan. Dalam proses pascaproduksi terdapat satu tahapan yaitu pameran.

Proyek studi ini menghasilkan kreasi buku cerita bergambar tentang makanan tradisional khas Jawa Tengah dengan jumlah 90 halaman beserta *cover*. Dengan terciptanya produk buku cerita bergambar ini dapat diajukan ke penerbit kedepannya. Buku yang dibuat diharapkan agar menjadi buku yang layak terbit karena dapat memberikan informasi kepada anak-anak dan membangun kesadaran masyarakat dalam menumbuhkan rasa kepedulian untuk tetap menjaga budaya tradisional.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
PERSETUJUAN PEMBIMBING ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
PERNYATAAN iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
PRAKATA vi
ABSTRAK viii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR GAMBAR xii
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1.Alasan Pemilihan Tema 1
1.2.Pemilihan Jenis Karya 3
1.3.Tujuan 5
1.4.Manfaat 5

BAB 2 LANDASAN TEORI 7
2.1.Ilustrasi 7
2.1.1 Pengertian Ilustrasi 7
2.1.2 Tujuan Gambar Ilustrasi 8
2.1.3 Fungsi Gambar Ilustrasi 8
2.1.4 Prinsip Rupa Dalam Gambar Ilustrasi 11
2.1.5 Unsur-Unsur Rupa Dalam Ilustrasi 15
2.1.6 Jenis-jenis Gambar Ilustrasi 19
2.2.Buku Cerita Bergambar 20
2.2.1 Pengertian Buku Cerita Bergambar 20

2.2.2 Jenis Buku Cerita Bergambar 21
2.2.3 Komponen Buku Cerita Bergambar..... 23
2.2.4 Struktur Buku..... 27
2.3.Makanan Tradisional 28
2.3.1 Pengertian Makanan Tradisional 28
2.3.2 Ciri-ciri Makanan Tradisional 29
2.3.3 Ragam Makanan Tradisional 30
2.3.4 Keunggulan Makanan Tradisional 32

BAB 3 METODE BERKARYA 35
3.1.Media Berkarya 35
3.1.1 Alat..... 35
3.1.2 Bahan 37
3.2.Proses Berkarya 37
3.2.1 Proses Pra Produksi..... 38
3.2.2 Proses Produksi..... 49
3.2.3 Pasca Produksi 53

BAB 4 DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA..... 55
4.1.*Cover* 55
4.1.1 Spesifikasi Karya 55
4.1.2 Deskripsi *Cover* 56
4.1.3 Analisis *Cover*..... 57
4.2.Ilustrasi Isi Buku..... 60
4.2.1 Adegan 1: Perkenalan (halaman 1) 60
4.2.2 Adegan 2: Perjalanan (halaman 4-5) 63
4.2.3 Adegan 3: Jajanan Tradisional (halaman 14-15) 65
4.2.4 Adegan 4: Liburan (halaman 34-35) 68
4.2.5 Adegan 5: Makanan Khas (halaman 54-55) 70

4.2.6 Adegan 6: Lokasi (halaman 56-57) 73
4.2.7 Adegan 7: Oleh-oleh (halaman 72-73) 75
4.2.8 Adegan 8: Pesan Emi (halaman 90) 78

BAB 5 PENUTUP 82
5.1.Kesimpulan 82
5.2. Saran 83
DAFTAR PUSTAKA 84
LAMPIRAN 86

DAFTAR GAMBAR

3.1 Skema Penjelasan Proses Berkarya 38

3.2 Wawancara dengan pramuniaga Serabi Notosuman 44

3.3 Proses Pembuatan Serabi Notosuman 44

3.4 Serabi Notosuman dalam kemasan 44

3.5 Wawancara dengan Manager Jenang Mubarok 44

3.6 Lokasi Toko Jenang Mubarok 45

3.7 Jenang Mubarok Kudus 45

3.8 Wawancara dengan karyawan Lumpia mbak Lien 45

3.9 Lokasi Lumpia Mbak Lien 45

3.10 Lumpia Mbak Lien 45

3.11 Contoh makanan serabi 49

3.12 Proses Sketsa Manual 50

3.13 Proses Pewarnaan Digital 51

3.14 Proses *Layout* 52

3.15 Hasil buku 53

3.16 Display Pameran 54

4.1 Tampilan *Cover* Depan dan Belakang 55

4.2 Adegan 1: Perkenalan (halaman 1) 60

4.3 Adegan 2: Perjalanan (halaman 4-5) 63

4.4 Adegan 3: Jajanan Tradisional (halaman 14-15) 65

4.5 Adegan 4: Liburan (halaman 34-35) 68

4.6 Adegan 5: Makanan Khas (halaman 54-55) 70

4.7 Adegan 6: Lokasi (halaman 56-57) 73

4.8 Adegan 7: Oleh-oleh (halaman 72-73) 75

4.9 Adegan 8: Pesan Emi (halaman 90) 78

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Alasan Pemilihan Tema

Indonesia merupakan negara multikultural, yang meliputi kekayaan budaya dan kearifan lokal yang sangat beragam. Selain itu sikap masyarakat Indonesia yang ramah juga memberikan citra yang baik di "mata" masyarakat dunia. Hal ini yang menjadikan Indonesia menjadi salah satu destinasi wisata baik lokal, mancanegara, bahkan dunia.

Kekayaan kuliner Indonesia dari Sabang sampai Merauke juga memiliki keberagaman. Beragamnya olahan yang dipadu dengan bumbu dan rempah-rempah khas daerah membuat Indonesia menjadi salah satu negara yang patut dijuluki sebagai surganya para penikmat kuliner. Keberagaman kuliner merupakan salah satu budaya yang menunjukkan kekayaan pangan juga memiliki kandungan filosofi dan nilai-nilai sejarah bagi daerah-daerah asalnya.

Jawa Tengah merupakan salah satu provinsi yang memiliki beragam kuliner daerah yang menjadi pusat perhatian para wisatawan. Sebagai contoh: (1) Semarang yang menjadi Ibu Kota Provinsi Jawa Tengah yang mempunyai berbagai macam kuliner seperti soto Semarang, wingko babad, gongso babad, dan lumpia yang tentu menjadi ikon makanan khas daerah Semarang. (2) Solo juga menjadi pusat wisata kuliner yang terkenal mempunyai rasa yang unik dan enak seperti nasi liwet, timlo, serabi notosuman, dan gudeg ceker sebagai kuliner daerahnya. (3) Kudus mempunyai

soto Kudus, nasi pindang, lentog tanjung, sate kerbau, dan jenang. Macam-macam makanan khas tradisional tersebut adalah salah satu contoh kuliner dari khas Jawa Tengah.

Derasnya arus globalisasi dan modernisasi memberikan pengaruh terhadap perkembangan dan penerimaan kuliner daerah. Pasalnya, menurut *Indonesian Chef Association* (ICA), banyak anak muda yang kini tak kenal makanan tradisional, apalagi mengonsumsi. Menurut Presiden ICA Henry Alexie Bloem, kecenderungan anak muda tidak kenal masakan tradisional karena kesalahan orang tua yang lebih suka mengajak anak-anaknya jajan atau pesan masakan modern, terutama *fast food* dan *junk food*. Selain kecenderungan anak muda yang tak mengenal masakan tradisional, kuliner Nusantara kini juga harus bersaing dengan menu khas dari luar negeri, seperti dari Thailand, Jepang, Korea, Tiongkok, Eropa, Amerika Serikat, dan sebagainya yang kini membanjiri Indonesia. (Langgeng Widodo, 2018, p. 3).

Oleh karena itu, sangat disayangkan apabila budaya makanan tradisional tersebut harus tersingkir dengan budaya makanan modern yang berorientasi pada masyarakat Barat. Perlunya upaya pelestarian dan pengenalan mengenai kuliner daerah melalui media yang efektif. Untuk itu perlu adanya pengemasan yang menarik dengan tampilan yang lebih kreatif namun tetap informatif.

Informasi mengenai keragaman kuliner khas daerah sebenarnya dapat ditemukan melalui *website* pemerintah kota, portal berita *online*, *tabloid*, majalah, acara televisi hingga tulisan-tulisan *blogger*, namun informasi yang disampaikan masih cukup minim, hanya disajikan secara ringkas. Penjelasan mengenai lokasi

tempat kuliner dan informasi lainnya tidak ditampilkan secara baik serta penyampaian hanya berbentuk tekstual dengan didukung foto yang terlihat seadanya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dan untuk mempertahankan kuliner daerah maka diperlukannya upaya pelestarian serta untuk meningkatkan minat masyarakat terhadap kuliner Indonesia yang dapat dimulai dari kuliner beberapa daerah di provinsi Jawa Tengah sendiri. Maka dibuatlah proyek studi ini yang berjudul "Kreasi buku cerita bergambar tentang makanan tradisional khas Jawa Tengah" guna melestarikan kebudayaan makanan tradisional kepada pembaca terutama anak-anak berusia 8-12 tahun yang mana mereka merupakan penerus bangsa yang dianggap ideal dalam menanamkan rasa cinta pada kebudayaan lokal khususnya kuliner nusantara.

1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya

Perancangan buku cerita bergambar dengan konten kuliner khas Jawa Tengah merupakan usaha untuk merangkum dan mencatat informasi yang berkaitan dengan kuliner tradisional, mulai dari jenis makanan, deskripsi singkat tentang objek kuliner, ciri khas kuliner, rentang harga, dan lokasi. Nantinya buku cerita bergambar ini dijadikan sebagai sumber informasi dan menjadi alat promosi pariwisata kuliner tradisional Jawa Tengah. Selain itu buku cerita bergambar juga dapat melatih anak untuk belajar membaca.

Dalam menyelesaikan proyek studi ini penulis menggunakan ilmu desain komunikasi visual sebagai acuan dalam merancang ilustrasi pada buku cerita

bergambar. Pemilihan ilustrasi dinilai lebih praktis dan informatif sehingga dapat mempermudah pemahaman pembaca. Penempatan gambar ilustrasi berfungsi sebagai penjelas, memperindah, bahkan sebagai penerjemah sesuatu yang bersifat tekstual, sehingga ilustrasi menjadi penguat untuk penyampainan dalam sebuah buku.

Buku merupakan media yang sangat penting bagi umat manusia sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan, keterampilkan dan kepribadian serta posisinya tidak bisa digantikan oleh media lain karena tidak termakan oleh pergantian jaman. Membaca buku sesungguhnya memiliki beberapa manfaat, yaitu sebagai sarana rekreasi, sarana untuk memperoleh informasi dan sumber insipirasi. (Santoso, 2008:7)

Melalui buku cerita bergambar, tentu ada elemen-elemen yang menarik seperti ilustrasi gambar yang menarik perhatian dan sangat disukai anak-anak karena lucu dan mudah difahami. Buku cerita bergambar merupakan cerita berbentuk buku dimana terdapat gambar sebagai perwakilan cerita yang saling berkaitan. Selain terdapat gambar, juga terdapat tulisan yang dapat mewakili cerita yang ditampilkan oleh gambarnya, melalui media gambar dapat memperkuat ingatan anak serta mempermudah pemahaman anak dalam memahami isi cerita. Anak-anak memiliki kemampuan yang berbeda dalam berbahasa (mendengar, berbicara, membaca dan menulis), termasuk dalam memahami cerita bergambar. Melalui bacaan yang tepat dapat menunjang pertumbuhan dan perkembangan berbagai aspek perkembangan anak. (Mutia, 2016:53).

Selama ini memang sudah ada buku yang membahas mengenai makanan tradisional jawa tengah, namun informasi yang disampaikan hanya secara ringkas. Penjelasan mengenai lokasi tempat kuliner dan informasi lainnya tidak ditampilkan secara baik serta penyampaian hanya berbentuk tekstual dengan didukung foto yang terlihat seadanya. Jarang ditemukan buku yang membahas mengenai makanan tradisional khas Jawa Tengah. Oleh karena itu, penulis berpeluang untuk memperkenalkan makanan tradisional khas jawa tengah kepada anak-anak.

1.3 Tujuan

Tujuan perancangan ini adalah menghasilkan sebuah rancangan (*dummy*) kreasi buku cerita bergambar tentang makanan tradisional Jawa Tengah dengan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti serta menarik untuk dibaca sehingga dapat menambah wawasan serta minat untuk mengenalkan makanan daerah sebagai upaya pelestarian.

1.4 Manfaat

Manfaat perancangan ini adalah:

1. Bagi penulis

   Meningkatkan kreativitas berkarya dalam bidang desain komunikasi visual, terutama dalam perancangan ilustrasi buku.

2. Bagi mahasiswa

Sebagai pengembangan ilmu, pengetahuan, dan keterampilan dalam bidang Desain Komunikasi Visual.

3. Bagi Jurusan Seni Rupa

   Sebagai bahan acuan dan referensi serta wacana bagi pembaca khusunya mahasiswa jurusan Seni Rupa dalam menambah pengetahuan.

4. Bagi masyarakat

   Menjadi media yang dapat dijadikan pengetahuan/wawasan tentang pelestarian makanan tradisional khas Jawa pada anak-anak.

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Ilustrasi

2.1.1 Pengertian Ilustrasi

Webtion New Compact Format Dictionary dalam Muharrar (2003:1), secara etimologi istilah ilustrasi dalam bahasa inggris *illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to illustrate* dan dari bahasa latin *illustrate* yang berarti membuat terang. Dari pengertian ini kemudian diartikan "membuat jelas" dan "terang". Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995:372), ilustrasi adalah: (1) gambar untuk memperjelas isi buku, karangan, (2) gambar, desain atau diagram untuk menghias (misalnya halaman sampul), (3) keterangan (penjelas) tambahan berupa contoh, bandingan dan sebagainya.

Muharrar (2003:2) mendefinisikan ilustrasi visual sebagai gambar atau alat bantu yang membuat sesuatu (seperti buku atau ceramah) menjadi lebih jelas, lebih lebih bermanfaat atau menarik. Masih menurut Muharrar (2003:44) gambar ilustrasi selain sebagai perwajahan juga berfungsi sebagai daya tarik, hiasan, memperdalam makna, dan memperjelas isi.

2.1.2 Tujuan Gambar Ilustrasi

Ilustrasi digunakan sebagai penjelas atau informasi yang disampaikan. Ilustrasi dimaksudkan untuk memberi variasi pada suatu bahan ajar sehingga menjadi lebih menarik dan memotivasi, komunikatif, dan lebih memudahkan pembaca untuk memahami pesan. Ilustrasi dapat membantu retensi, yaitu memudahkan pembaca mengingat konsep atau gagasan yang disampaikan ilustrasi (Arifin, 2009:70).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa ilustrasi membantu untuk menjelaskan suatu pesan dan mampu membuat pesan menjadi lebih menarik dan komunikatif serta memudahkan pembaca untuk mengingat pesan yang disampaikan dengan ilustrasi.

2.1.3 Fungsi Gambar Ilustrasi

Fungsi ilustrasi dibagi dalam beberapa jenis menurut Salam (dalam Muharrar, 2003):

1. Fungsi menjelaskan atau membuat perang ide yang tertuang pada naskah atau teks yang merupakan fungsi tradisional seni ilustrasi, baik yang diwujudkan dalam corak naturalistik/realistis maupun yang berupa gambar skematik/diagram. Karya seni ilustrasi yang mengemban fungsi ini antara lain: (a) jenis ilustrasi untuk keperluan ilmu pengetahuan (*scientific Illustration*) dalam bidang ilmu botani, geografi, arkeologi, kesehatan, seni, teknik, olahraga, dsb. (b) seni ilustrasi untuk keperluan petunjuk penggunaan produk yang akan memudahkan pengguna untuk menggunakan produk tersebut atau petunjuk arah yang memudahkan seseorang untuk mencapai

tujuan. Tidak semua hal dapat dijelaskan dengan jernih oleh teks dan kehadiran ilustrasi adalah untuk menjelaskan uraian teks. Konon, "sebuah gambar lebih bermakna daripada 1000 kata."

2. Fungsi mendidik diemban oleh seni ilustrasi yang dibuat untuk menyampaikan berbagai pesan edukatif yang diharapkan dapat menimbulkan kesadaran dalam diri seseorang sehingga orang tersebut menjadi pribadi yang lebih baik dan bertanggung jawab. Seni ilustrasi dengan fungsi mendidik terdapat pada bahan yang dibuat untuk keperluan pendidikan seperti buklet, pamflet, brosur, permainan (*game*), poster, dsb.

3. Fungsi menceritakan secara jelas tampak pada seni ilustrasi berupa cergam atau komik yang menceritakan suatu peristiwa, dongeng, atau roman berupa rangkaian gambar dengan teks sebagai penjelasnya. Seni ilustrasi yang mendampingi naskah cerita dapat pula dipandang mengemban fungsi menceriterakan melalui gambar atau citraan lainnya.

4. Fungsi mempromosikan atau mempropagandakan suatu ide, peristiwa, jasa, atau produk seperti yang diemban oleh: (a) seni ilustrasi untuk iklan (*advertising illustration*) dalam bentuk poster, *leaflet*, atau bahan terjilid yang secara khusus dirancang untuk mengajak masyarakat menerima suatu ide atau menggunakan jasa produk tertentu yang ditawarkan, (b) seni ilustrasi berupa gambar untuk mempopulerkan suatu ide dengan memasang dalam bentuk poster atau pada stiker, baju kaos, kartu-pos, atau tas belanjaan tanpa disertai teks yang bersifat persuasif. (c) ilustrasi busana (*fashion illustration*) dibuat untuk memperkenalkan desain busana terbaru.

5. Fungsi menghibur diemban oleh seni ilustrasi berupa kartun humor yang menghadirkan kelucuan yang diangkat dari kehidupan sehari-hari, baik dalam bentuk cetakan maupun dalam bentuk animasi.

6. Fungsi menyampaikan opini atau pandangan tentang suatu persoalan atau tema diemban oleh ilustrasi editorial. Ilustrasi editorial yang biasanya dimuat pada media publikasi menggambarkan pandangan dari media publikasi tersebut berkenaan dengan tema yang diangkat. Ilustrasi editorial tampil dalam bentuk: (a) seni ilustrasi editorial untuk kolom opini pada majalah surat kabar atau animasi televisi. (b) seni ilustrasi karikatur sebagai opini yang ditampilkan pada majalah, surat kabar, atau animasi televisi. Seni karikatur menyoroti suatu persoalan dalam bentuk kritikan terhadap kebijakan publik dan perilaku pemimpin politik, penyadaran tentang sesuatu hal yang kritis dalam kehidupan masyarakat, atau pembelaan terhadap ketertindasan golongan tertentu. Karikatur biasanya menampilkan hal yang yang didramatisasi dalam wujud yang lucu. Karena sifatnya yang lucu inilah maka gambar karikatur biasa pula disebut kartun politik (*political cartoon*). Seni ilustrasi berupa Potret (*potraiture illustration*) yang menampilkan potret seseorang berdasarkan penafsiran bebas sang ilustrator termasuk dalam kategori ini.

7. Fungsi memperingati suatu peristiwa diemban oleh seni ilustrasi pada perangko yang mengangkat tema hari-hari bersejarah. Ilustrasi untuk perangko mengemban juga berbagai fungsi lainnya sesuai dengan citraan yang ditampilkan seperti fungsi mempromosikan atau “fungsi memuliakan” seperti yang diuraikan pada bab 8 berikut ini.

8. Fungsi memuliakan diemban oleh seni ilustrasi pada perangko dan mungkin juga pada jenis ilustrasi lainnya dengan menghadirkan berbagai tokoh yang berperan dalam sejarah umat manusia, baik dalam ruang lingkup internasional, nasional, maupun lokal. Ditampilkannya tokoh tersebut merupakan suatu bentuk penghormatan untuk memuliakan sang tokoh.
9. Fungsi menyampaikan rasa simpati berkenan akan peristiwa yang menyenangkan dan membahagiakan atau menyampaikan rasa empati atas peristiwa duka yang menimpa seperti yang diemban oleh seni ilustrasi dalam bentuk berbagai kartu ucapan.
10. Fungsi mencatat peristiwa yakni karya seni ilustrasi yang dibuat dalam rangka mendokumentasikan peristiwa penting seperti yang terlihat pada ada berbagai seni ilustrasi perangko. Sesungguhnya fungsi "mencatat atau mendokumentasikan peristiwa" secara tidak sadar diemban oleh seni ilustrasi oleh karena seni ilustrasi yang dibuat pada suatu tempat di suatu masa pastilah terikat oleh ruang dan waktu.

2.1.4 Prinsip Rupa Dalam Gambar Ilustrasi

Dalam menyusun unsur-unsur visual, agar diperoleh suasana yang harmonis, harus memperhatikan bagaimana kombinasi unsur-unsur rupa atau yang disebut prinsip-prinsip desain. Prinsip-prinsip desain digunakan sebagai acuan dalam berkarya seni rupa termasuk karya seni ilustrasi buku cerita bergambar. Prinsip prinsip desain tersebut antara lain:

1. Keseimbangan (*Balance*)

Dalam Sunaryo (2002:40) dijelaskan bahwa keseimbangan merupakan prinsip desain berkaitan dengan pengaturan "bobot" akibat "gaya berat" dan letak kedudukan bagian-bagian, sehingga dalam keadaan seimbang. Tidak adanya keseimbangan dalam suatu komposisi, akan membuat perasaan tidak tenang dan keutuhan komposisi akan terganggu, begitu pula sebaliknya. Terdapat bentuk keseimbangan dengan cara pengaturan berat ringannya serta letak bagian-bagiannya; (1) keseimbangan setangkup (*symmetrical balance*), diperoleh bila bagian belahan kiri dan kanan suatu susunan terdapat kesamaan atau kemiripan wujud, ukuran, dan jarak penempatan, (2) keseimbangan senjang (*asymmetrical balance*), memiliki bagian yang tidak sama antara belahan kiri dan kanan, tetapi tetap dalam keadaan yang tidak berat sebelah, (3) keseimbangan memancar (*radial balance*), bentuk keseimbangan yang diperoleh melalui penempatan bagian-bagian di sekitar pusat sumbu gaya berat.

2. Irama (*Rhythm*)

Irama dalam seni rupa, berbeda dengan irama pada seni musik, irama di seni rupa merupakan susunan bentuk dan warna. Menurut Sunaryo (2002:35), irama merupakan prinsip desain yang berkaitan dengan pengaturan unsur-unsur rupa sehingga dapat membangkitkan kesatuan rasa gerak. Dapat dikatakan pula irama adalah gerak unsur-unsur rupa dari satu unsur ke unsur yang lain, baik menyangkut warna, bentuk, bidang dan garis. Dalam karya penulis ingin menyajikan sebuah irama

yang dihasilkan dari beberapa kombinasi bentuk yang cenderung menggunakan garis lengkung dan pemanfaatan gelap terang.

3. Kesebandingan (*Proportion*)

Proporsi atau kesebandingan berarti hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Hubungan yang dimaksud bertalian dengan ukuran, yaitu besar kecilnya bagian, luas sempitnya bagian, panjang pendeknya bagian, atau tinggi rendahnya bagian. Keseimbangan merupakan prinsip desain yang mengatur hubungan unsur-unsur, termasuk hubungan dengan keseluruhan, agar tercapai kesesuaian (Sunaryo 2002:40). Penggunaan dalam karya ilustrasi ini penulis membuat perbandingan bentuk subjek yang tidak sama dengan bentuk pada umumnya, lebih kepada bentuk-bentuk kartunal. Sehingga perbandingan yang dihasilkan juga dibuat dengan sedikit distorsi tetapi tetap dibuat sedemikian rupa hingga tercapai keserasian bentuk secara umum.

4. Pusat Perhatian (*Point of interest*)

Sunaryo (2002:36) memberi istilah dominasi, dominasi dapat dipandang sebagai prinsip desain yang mengatur pertalian peran bagian dalam membentuk kesatuan bagian-bagian, karena dengan dominasi suatu bagian atau beberapa bagian menguasai bagian-bagian yang lain. Dengan kata lain pusat perhatian adalah penekanan pada salah satu unsur visual tertentu pada sebuah karya seni.

5. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan adalah hubungan antara bagian-bagian secara menyeluruh dari unsur-unsur visual pada karya seni bagai satu kesatuan yang utuh (Sunaryo 2002:31).

Di sini kesatuan adalah pengorganisasian elemen-elemen visual yang menjadi satu kesatuan organik, serta ada harmoni antara bagian-bagian dengan keseluruhan untuk mencapai suatu arah tujuan.

6. Dramatisasi

Dramatisai digunakan untuk membuat subyeknya menarik dan lebih mudah dipahami. Untuk maksud ini sang *illustrator* menggambarkan subyeknya secara berlebih-lebihan.

7. Menggunakan Isyarat Tubuk dan Mimik

Isyarat tubuh dan mimik mempunyai arti yang luas. Ia dapat menggambarkan kesakitan, kegemburaan, kemarahan, ketakutan, kekecewaan, kelelahan, dsb. Dengan menggunakannya dalam ilustrasi, *illustrator* dapat menyampaikan pesan-pesan tertentu.

8. Menggunakan simbol

Simbol berhubungan erat dengan kehidupan masyarakat, oleh karena itu, ia merupakan kunci dalam berkomunikasi. Dengan menggunakannya secara cerdik, *illustrator* dapat dengan mudah menyampaikan idenya.

9. Personifikasi

Penerapan gaya personifikasi, *illustrator* menampakkan benda-benda atau binatang bertingkah laku sebagai manusia. Misalnya kodok membawa patung, gajah bermain gendang, matahari tersenyum, dsb.

10. Menggambarkan bunyi

Untuk menggambarkan adanya bunyi, *illustrator* menggunakan huruf atau kata-kata atau tanda nada musik dalam ilustrasinya.

11. Merangkaikan gambar

Rangkaian gambar digunakan *illustrator* dalam menggambarkan ilusi gerak atau mungkin tahapan dalam alur sebuah cerita. Cara ini paling jelas dapat dilihat pada komik strip.

2.1.5 Unsur-Unsur Rupa Dalam Ilustrasi

Dalam pembuatan gambar ilustrasi, terdapat unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan suatu karya ilustrasi, sehingga dapat dilihat dan diterima pesannya. Unsur-unsur rupa (*visual elements*) merupakan aspek-aspek bentuk yang terlihat, konkret, yang dalam kenyataannya jalin-menjalin dan tidak mudah diceraikan satu dengan yang lainnya. Unsur-unsur rupa juga disebut unsur-unsur visual (*visual elements*), unsur-unsur formal atau unsur-unsur desain. Unsur-unsur rupa ialah garis (*line*), raut atau bangun (*shape*), warna (colour), gelap terang atau nada (*light-dark*, *tone*), tekstur atau barik (*texture*), dan ruang (*space*), Sunaryo (2002: 6). Berikut adalah penjelasan dari penggunaan unsur-unsur seni rupa tersebut:

1. Garis (*Line*)

Garis dalam unsur seni rupa merupakan salah satu unsur dasar yang sangat penting sebagai media ungkap yang efektif dan efisien sebagai bentuk pengucap isi

dan perasaan manusia serta memberikan gerak/ritme. Dengan adanya satu garis maka karya seni dapat terwujud.

Dalam suatu karya visual, garis ditimbulkan karena adanya warna, garis cahaya, bentuk. pola, tekstur, dan ruang (garis ini sebagai pembatas ruang).

Dengan beberapa pengertian di atas, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa garis memiliki dimensi memanjang dan mempunyai arah serta memiliki karakter. Karakter tersebut adalah sebagai berikut. (1) Garis lurus, mempunyai sifat tegas dan kokoh. (2) Garis lengkung, mempunyai sifat halus dan lembut. (3) Garis zig-zag, mempunyai sifat tajam dan runcing. (4) Garis datar, mempunyai sifat mantap. (5) Garis silang, mempunyai sifat limbung dan goyah (Sunaryo, 2002: 8).

2. Raut atau Bangun (*Shape*)

Istilah raut dipakai untuk menerjemahkan kata *shape* dalam bahasa Inggris. Unsur rupa raut adalah pengenal bentuk yang utama. Sebuah bentuk dapat dikenali dari rautnya, apakah sebagai suatu bangun yang pipih datar, yang menggumpal padat atau berongga bervolume, lonjong, bulat, persegi, dan sebagainya.

Dari segi perwujudannya, raut dapat dibedakan menjadi raut geometris, raut organis, raut bersudut banyak, dan raut tak beraturan. Raut geometris adalah raut yang berkontur atau dibatasi oleh garis lurus atau lengkung yang mekanis, seperti bangun yang terdapat dalam geometri atau ilmu ukur. Raut organis merupakan raut yang bertepi lengkung bebas, sedangkan raut yang bersudut banyak memiliki banyak sudut berkontur garis zigzag. Raut tak beraturan mungkin karena tarikan tangan

bebas, terjadi secara kebetulan, atau melalui proses khusus yang mungkin sulit dikendalikan.

3. Warna

Warna sangatlah ditentukan dengan pancaran cahaya, warna benda-benda yang kita lihat sesungguhnya adalah pantulan dari cahaya yang menimpanya, karena warna merupakan unsur cahaya. Warna yang bersumber dari cahaya disebut warna aditif. Contohnya adalah warna yang dipancarkan oleh televisi dan *sign lamp*. Sedangkan warna-warna pada benda dedaunan, tekstil, lukisan atau cat termasuk warna pigmen, yakni butir-butir halus bahan warna. Warna-warna pigmen disebut warna subtraktif. Warna subtraktif ada yang bersifat bening (*transparent*) dan buram atau kedap (*opaque*), atau semi bening (*semi transparent*).

4. Gelap Terang atau Nada (*Light-Dark-Tone*)

Unsur rupa gelap terang juga disebut nada. Ada pula yang menyebut unsur rupa cahaya. Setiap bentuk baru dapat terlihat jika terdapat cahaya. Cahaya yang berasal dari matahari selalu berubah-ubah derajat intensitasnya, maupun sudut jatuhnya. Cahaya menghasilkan bayangan dengan keanekaragaman kepekatannya, serta menerpa pada bagian benda-benda sehingga tampak terang. Ungkapan gelap-terang sebagai hubungan pencahayaan dan bayangan dinyatakan dengan gradasi mulai dari yang paling putih untuk menyatakan yang sangat terang, sampai kepada yang paling hitam untuk bagian yang sangat gelap (Sunaryo, 2002:20).

5. Tekstur

Tekstur atau barik adalah sifat permukaan. Sifat permukaan bisa halus, kasar, kasap, licin, mengkilap dan sebagainya. Setiap bahan atau material mempunyai teksturnya masing-masing. Kesan tekstur dapat diperoleh melalui indera penglihatan ataupun rabaan. Atas dasar itu tekstur dapat dibedakan menjadi tekstur visual dan tekstur taktil. Tekstur visual hanya yang dapat diperoleh melalui indera penglihatan. Tekstur visual hanya pada bentuk dwimatra dan terdiri atas tiga macam yakni tekstur hias, tekstur spontan, dan tekstur mekanis.

Pengertian tekstur taktil adalah tekstur yang tercipta dari volume material yang digunakan dalam sebuah karya seni. Kesan tekstur visual ditekankan terutama pada penggambaran subjek arsitektural seperti bangunan dan lain sebagainya

6. Ruang

Unsur rupa ruang lebih mudah dapat dirasakan daripada dilihat. Kita bergerak, berpindah, dan berputar dalam ruang. Setiap sosok bentuk menempati ruang. Jadi ruang adalah unsur atau daerah yang mengelilingi sosok bentuknya. Ruang sesungguhnya tak terbatas, dapat kosong, sebagian terisi, atau dapat pula penuh padat terisi. Bentuk dan ukuran ruang baru dapat disadari dan dikenali justru setelah ada sosok atau bentuk yang mengisinya atau terdapat unsur yang melingkupinya.

Dalam karya dwimarta atau bentuk dua dimensi, ruang bersifat maya, karena itu disebut ruang maya. Ruang maya dapat bersifat pipih, datar, dan rata, atau seolah jeluk, berkesan trimatra, terdapat kesan jauh dan dekat, yang lazim disebut kedalaman (*depth*). Kedalaman merupakan ruang ilusif, bukan ruang nyata, sebagaimana ruang

yang kita rasakan dalam cermin. Ruang nyata dapat ditempati benda dan bersifat trimatra.

Kesan kedalaman ruang dalam karya penulis melalui berbagai cara, antara lain (1) melalui penggambaran gempal, (2) penggunaan perspektif, (3) peralihan warna, gelap terang, dan tekstur (4) pergantian ukuran, (5) penggambaran bidang bertindih, (6) pergantian tampak bidang, (7) perlengkungan atau pembelokan bidang, dan (8) penambahan bayang-bayang (Sunaryo, 2002:22).

2.1.6 Jenis-jenis Gambar Ilustrasi

Seiring perkembangan zaman semakin beragam pula jenis-jenis karya ilustrasi yang muncul. Muharrar (2003:13) menerangkan bahwa ilustrasi menurut perkembangannya dari pengiring teks ke bidang yang lebih luas begitu rumit dan bervariasi sehingga pembatasan yang tegas dalam pembagian bidang-bidang ilustrasi adalah tidak mungkin. Namun Salam (dalam Muharrar, 2003) melakukan pembagian tersebut meliputi:

1. Ilustrasi Buku (merujuk pada ilustrasi yang dibuat sebagai pendamping atau penjelas teks pada buku). Adapun beberapa jenisnya antara lain: ilustrasi buku ilmiah (non-fiksi), ilustrasi buku kesusastraan, ilustrasi buku anak-anak, ilustrasi buku komik.

2. Ilustrasi Editorial merujuk pada ilustrasi yang dibuat untuk menyajikan pandangan (opini) dimuat di surat kabar atau majalah, jenisnya antara lain: ilustrasi kolom, komik strip, karikatur, kartun.

3. Ilustrasi Busana, merujuk pada yang dibuat untuk memperkenalkan atau menjual produk busana yang sedang mode.

4. Ilustrasi Televisi, yaitu ilustrasi yang dibuat untuk kepentingan siaran televisi. Dapat berupa sket sederhana sampai ilustrasi yang mendetail dan berwarna-warni.

5. Ilustrasi Animasi, ilustrasi ini menampilkan unsur rupa atau gambar dan gerak. Penggabungan antara ilustrasi dan film membawa pada penemuan ilustrasi animasi.

6. Seni Klip (*Clip Art*) merupakan ilustrasi yang dibuat untuk mendukung suatu tulisan, tetapi tidak memiliki biaya untuk membelinya. Seni klip merupakan seni siap saji di mana dapat di tempatkan pada *layout* tanpa harus meminta izin atau membayar *royalty* pada orang lain, seni ini dapat berbentuk cetakan atau digital.

7. Ilustrasi *cover*, kalender, kartu ucapan, perangko, poster, dan lain sebagainya. Ilustrasi ini dibuat untuk memenuhi maksud dan tujuan dari benda-benda di mana ia ditampilkan.

Kalau melihat jenis-jenis ilustrasi di atas maka jenis ilustrasi yang akan penulis buat dalam proyek studi ini adalah karya ilustrasi berbentuk buku, khususnya buku anak-anak. Penulis akan menyuguhkan karya ilustrasi dalam bentuk buku cerita bergambar.

2.2 Buku Cerita Bergambar

2.2.1 Pengertian Buku Cerita Bergambar

Menurut Stewing (1980:97) dalam Santoso (2008), buku cerita bergambar adalah sebuah buku yang menjajarkan cerita dengan gambar. Kedua elemen ini bekerjasama untuk menghasilkan cerita dengan ilustrasi gambar. Buku bergambar adalah buku cerita yang disajikan dengan menggunakan teks dan ilustrasi atau gambar. Buku ini biasanya ditujukan pada anak-anak. Untuk anak usia SD kelas rendah, gambar berperan penting dalam proses belajar membaca dan menulis. Buku bergambar lebih dapat memotivasi mereka untuk belajar. Dengan buku bergambar yang baik, anak-anak akan terbantu dalam proses memahami dan memperkaya pengalaman dari cerita (Rothlein, (1991) dalam Santoso, (2008)).

2.2.2 Jenis Buku Cerita Bergambar

Dalam buku *Literature Connection* (Rothlein, (1991) dalam Santoso, (2008) menurut jenisnya buku bergambar (*picture book*) atau buku ilustrasi dibedakan menjadi 5 macam yaitu:

1. Buku Abjad (*Alphabet book*) Dalam buku *alphabet*, setiap huruf abjad dikaitkan dengan ilustrasi objek yang diawali dengan huruf. Ilustrasi harus jelas berkaitan dengan huruf-huruf kunci dan gambar objek dan mudah teridentifikasi. Beberapa buku abjad diorganisasi pada sekitar tema khusus, seperti peternakan dan transportasi. Buku abjad berfungsi untuk membantu siswa, menstimulasi dan membantu pengembangan kosakata.

2. Buku Mainan (*toys book*) menggunakan cara penyajian isi yang tidak biasa. Buku mainan sendiri dari kartu papan, buku pakaian dan buku pipet tangan. Buku mainan ini mengarahkan anak-anak untuk memahami teks, dapat mengeksplorasi konsep nomor, kata bersajak dan alur cerita. Buku mainan membantu anak-anak untuk mengembangkan keterampilan kognitif, meningkatkan kemampuan bahasa dan sosialnya, dan untuk mencintai buku. Sikap positif terhadap membaca ditumbuhkan dengan buku ini.

3. Buku Konsep (*concept book*) adalah buku yang menyajikan konsep dengan menggunakan satu atau lebih contoh untuk membantu pemahaman konsep yang sedang dikembangkan. Konsep-konsep yang ditekankan diajarkan melalui alur cerita atau dijelaskan repetisi (pengulangan), dan perbandingan. Melalui konsep berbagai konsep seperti warna, bentuk, ukuran, dapat didemonstrasikan sendiri dengan konsep yang lainnya.

4. Buku Bergambar Tanpa Kata (*wordless picture book*) adalah buku untuk menyampaikan suatu cerita melalui ilustrasi saja. Buku bergambar tanpa kata menjadi berkembang dan popular pada masyarakat generasi muda. Ini terdapat di televisi, komik, dan bentuk visual lainnya dari komunikasi. Alur cerita disajikan dengan gambar yang diurutkan dan tindakan juga digambarkan dengan jelas. Buku bergambar tanpa kata terdiri dari berbagai bentuk, seperti buku berupa humor, buku informasi maupun fiksi. Buku ini memiliki keunggulan contohnya untuk mengembangkan baca tulis dan lisan secara produktif yang mengikuti gambar. Keterampilan dalam pehamaman juga dikembangkan pada saat membaca cerita

ilustrasi. Anak-anak akan menganalisis maksud pengarang dengan mengidentifikasi ide pokok dan memahami cerita.

5. Buku cerita bergambar memuat pesan melalui ilustrasi dan teks. Kedua elemen ini adalah poin utama yang penting dalam buku cerita bergambar. Buku-buku ini dibuat dengan berbagai tema yang berdasarkan pengalaman kehidupan sehari-hari anak. Karakter yang terdapat dalam buku ini bisa berwujud manusia ataupun binatang. Dalam buku ini anak-anak dapat memahami dan menghubungkan dengan pengalaman pribadinya.

2.2.3 Komponen buku cerita bergambar

Buku cerita bergambar merupakan suatu bentuk karya seni yang memiliki unsur dalam penciptaannya. Unsur-unsur yang terdapat dalam cerita bergambar adalah unsur intrinsik dan unsur ekstrinsuk. Menurut Nurgiyantoro (1995: 23), unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur intrinsik sebuah cerita bergambar adalah unsur-unsur yang secara langsung turut serta membangun cerita. Unsur intrinsik tersebut meliputi tema, alur, latar, penokohan, sudut pandang penokohan, dan lain-lain.

1. Tema

Tema adalah pokok pikiran atau persoalan yang hendak disampaikan oleh pengarang kepada pembaca melalui jalinan sebuah cerita yang dibuatnya (Aminuddin, 2000:88). Kata tema sering disamakan dengan pengertian topik, padahal

kedua istilah tersebut mengandung pengertian yang berbeda. Topik dalam suatu tulisan atau karangan berarti pokok pembicaraan, sedangkan tema itu tercakup persoalan dan tujuan atau amanat pengarang kepada pembaca.

2. Alur (*plot*)

Alur atau *plot* adalah jalan cerita yang berupa peristiwa-peristiwa yang disusun satu persatu dan saling berkaitan menurut hokum sebab akibat dari awal sampai akhir (Aminuddin, 2000:89). Alur atau *plot* merupakan suatu rangkaian kejadian dalam cerita yang disusun untuk menandai urutan bagian-bagian dalam keseluruhan fiksi. Dengan demikian alur itu merupakan perpaduan unsur-unsur yang membangun cerita sehingga merupakan kerangka utama cerita. Menurut Aminuddin (2000:90) pada umumnya alur pada cerita prosa fiksi disusun berdasarkan urutan sebagai berikut:

a) Perkenalan, pada bagian ini pengarang menggambarkan situasi dan memperkenalkan tokoh-tokohnya.
b) Pertikaian, pada bagian ini pengarang mulai menampilkan pertikaian yang dialami sang tokoh.
c) Perumitan, pada bagian ini pertikaian semakin hebat.
d) Klimaks, pada bagian ini puncak perumitan mulai muncul.
e) Peleraian, pada bagian ini persoalan demi persoalan mulai terpecahkan.

Menurut susunannya, alur terbagi dalam dua jenis yaitu alur maju dan alur mundur. Alur maju adalah alur yang susunannya mulai dari peristiwa pertama, peristiwa kedua, ketiga dan seterusnya sampai cerita itu berakhir. Sedangkan alur mundur adalah alur yang susunannya dimulai dari peristiwa terakhir kemudian kembali ke peristiwa pertama.

3. Latar (*setting*)

Latar atau *setting* adalah penggambaran situasi, tempat, dan waktu serta suasana terjadinya peristiwa (Aminuddin, 2000:94). Latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landasan tempat, hubungan, waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Abrams dalam Nurgyantoro, 1995:216).

4. Penokohan

Penokohan adalah bagaimana pengarang menampilkan tokoh-tokoh dalam ceritanya dan bagaimana tokoh-tokoh tersebut (Aminuddin, 2000:92). Tokoh dalam karya fiksi tidak hanya berfungsi untuk memainkan cerita, tetapi juga berperan untuk menyampaikan ide, motif, *plot* dan tema, tokoh juga menepati posisi strategis sebagai pembawa dan menyampaikan pesan, amanat, moral atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan kepada pembaca.

Keberhasilan pengarang menyajikan cerita rekaan atau fiksinya tercermin melalui pengungkapan setiap unsur cerita tersebut. Rupa, pribadi dan watak sang tokoh harus tergambar sedemikian rupa sehingga dapat diterima oleh khalayak ramai.

Pengarang melukiskan tokoh melalui imajinasi atau fantasinya dengan cara berikut ini:

a) Pengarang melukiskan secara langsung bentuk lahir tokoh, misalnya raut wajah, kepala, rambut dan ukuran tubuh.
b) Pengarang melukiskan jalan pikiran tokoh atau apa yang terlintas dalam pikirannya.
c) Pengarang melukiskan reaksi tokoh terhadap suatu kejadian.
d) Pengarang melukiskan keadaan sekitar tokoh, misalnya keadaan kamar dan pekarangan rumah tokoh.
e) Pengarang menggambarkan pandangan seorang terhadap tokoh lain, misalnya tokoh yang dilukiskannya berwatak keras, sabar atau suka menolong.
f) Pengarang menciptakan percakapan (dialog) antartokoh tentang pribadi tokoh lain, misalnya tokoh utama.

5. Sudut Pandang

Sudut pandang adalah kedudukan atau posisi pengarang dalam cerita tersebut (Aminuddin, 2000:96). Dengan kata lain posisi pengarang menepatkan dirinya dalam cerita tersebut, dari titik pandang ini pulalah pembaca mengikuti jalan ceritanya dan memahami temanya. Terdapat beberapa jenis sudut pandang, yaitu:

a) Pengarang sebagai tokoh utama. Sering juga posisi yang demikian disebut sudut pandang orang pertama aktif. Disini pengarang menuturkan dirinya sendiri.

b) Pengarang sebagai tokoh bawahan atau sampingan. Pengarang ikut melibatkan diri dalam cerita, akan tetapi ia mengangkat tokoh utama. Dalam posisi yang demikian itu sering disebut sudut pandang orang pertama pasif.

c) Pengarang hanya sebagai pengamat yang berada diluar cerita. Pengarang menceritakan orang lain dalam segala hal.

Sedangkan unsur ekstrinsik adalah unsur yang berada diluar karya sastra itu, tetapi secara tidak langsung mempengaruhi bangunan atau sistem organism karya sastra (Nurgiyantoro 1995:23). Unsur ekstrinsik merupakan unsur luar yang mempengaruhi penciptaan karya. Unsur tersebut meliputi latar belakang pengarang, keyakinan dan pandangan hidup pengarang, adat istiadat yang berlaku, situasi politik, persoalan sejarah, ekonomi dan pengetahuan agama.

Unsur ini mencangkup berbagai aspek kehidupan sosial yang tampaknya menjadi latar belakang penyampaian amanat dan tema. Selain unsur-unsur yang datang dari luar diri pengarang, hal-hal yang sudah ada dan melekat pada kehidupan pengarang pun cukup besar pengaruhnya terhadap terciptanya suatu karya.

2.2.4 Struktur Buku

Dalam desain buku elemen adalah suatu yang dapat terjadi berulang kali di mana-mana seperti ilustrasi, daftar *header, footer*, tabel dan lainnya (Sutopo, 2006:11). Dalam sebuah buku terdiri dari beberapa struktur utama yang mendukung

terbentuknya sebuah buku secara utuh dan keseluruhan. Struktur ini dapat dikatakan struktur umum yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. *Cover* Depan

Halaman depan buku yang biasanya terbuat dari bahan yang lebih tebal berbeda dengan halaman isi, dan diletakkan pada bagian depan dan belakang (terakhir) sebuah buku. Pada bagian sampul dengan sebuah buku biasanya terdapat judul (*topic*) buku, nama pengarang atau penerbit. Sedangkan pada sampul bagian belakang tercantum *synopsis* buku dan alamat instansi yang menerbitkan buku tersebut. Jenus penyampulan ada dua macam, yaitu *soft cover* dan *hard cover*.

2. Fitur dan Isi

Bagian yang membahas buku dan informasi apa saja yang disampaikan oleh pembuat buku dan akan didukung dengan ilustrasi gambar dan teks untuk memudahkan informasi mengenai buku tersebut.

3. *Cover* Belakang

Pada sampul bagian belakang tercantum sinopsis yaitu berisi ringkasan dari keseluruhan isi buku, biasanya terletak pada sampul bagian belakang buku dan alamat instansi yang menerbitkan buku tersebut.

2.3 Makanan Tradisional

2.3.1 Pengertian Makanan Tradisional

Makanan tradisional yang juga sering disebut juga dengan kuliner sebenarnya tidak hanya berwujud makanan saja, melainkan juga minuman. Bagi bangsa Indonesia kekayaan kuliner tradisional cukup beranekaragam. Hal itu karena didukung oleh kondisi geografis Indonesia yang terdiri dari pulau-pulau. (Wahjudi Pantja Sunjata, Sumarno, Titi Mumfangati, 2014:1 dalam Yusniike (2014))

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa makanan tradisional adalah hasil olahan masakan yang diolah dengan cara tertentu serta menggunakan bahan-bahan tertentu yang sumbernya mudah diperoleh dari suatu wilayah tertentu, dengan tujuan untuk menghasilkan jenis masakan yang memiliki citarasa khas sesuai dengan selera masyarakat wilayah daerah tersebut.

Masakan Indonesia adalah salah satu masakan yang paling bervariasi dan mempunyai cita rasa yang kuat. Selama berabad-abad banyak negara yang telah menginjakkan kakinya di Indonesia dan meninggalkan jejak pada sejarah masakan Indonesia seperti China, India, Arab, Portugis, Spanyol, Inggris dan Belanda. Beberapa negara tersebut sebagian menetap (pada era Imperialisme) dan memperkenalkan budaya kuliner dari negara asal mereka yang pada akhirnya membaur dengan kuliner asli Indonesia. Hasil pembauran inilah yang menciptakan budaya kuliner Indonesia. (Yusniike, 2014)

2.3.2 Ciri-ciri Makanan Tradisional

Adapun ciri-ciri makanan tradisional menurut Sosrodiningrat (dalam Marwati, 200:113) yaitu:

1. Resep makanan diperoleh secara turun-temurun dari generasi pendahulunya.
2. Pengolahan makanan menggunakan alat tradisional tertentu.
3. Teknik pengolahan makanan merupakan teknik yang harus dilakukan, untuk mendapatkan rasa maupun rupa yang khas dari makanan.

Ciri-ciri makanan tradisional dijelaskan Nurhayati, dkk (2013:46) dalam Setiabudi, 2016 yaitu sebagai berikut:

1. Diolah berdasarkan resep atau bumbu yang telah dikenal dan diterapkan secara turun temurun dalam sistem keluarga atau masyarakat.
2. Bahan baku tersedia di daerah setempat.
3. Cara pengolahan makanan dilakukan secara spesifik menurut cara-cara yang telah dikembangkan oleh masyarakat setempat.

Ciri-ciri makanan tradisional juga dijelaskan dalam Modul Gizi Olahraga Bab Makanan Tradisional (2005:23) di Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia, yaitu sebagai berikut:

1. Mengandung aneka ragam makanan dasar
2. Mengandung gizi yang cukup
3. Kaya akan ramuan bumbu dan rempah alami
4. Bahan makanan mudah didapat
5. Sesuai dengan selera masyarakat

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri makanan tradisional yaitu teknik maupun resep pengolahan makanan yang diperoleh secara turun-temurun, bahan dan alat yang digunakan berasal dari daerah setempat, dan makanan tersebut mempunyai citarasa yang khas menurut daerah setempat.

2.3.3 Ragam Makanan Tradisional

Di Indonesia diperkirakan terdapat sekitar 300 suku atau kelompok etnik utama. Ciri tipografis alam Indonesia sendiri adalah dihuni oleh beberapa macam suku dengan keanekaragaman budaya yang telah dipengaruhi oleh kepercayaan dan agama. Adanya kontak budaya yang berlangsung selama berabad – abad dengan berbagai bangsa, seperti Cina, India, Portugis, Belanda dan Jepang telah menghasilkan keanekaragaman sejarah, tradisi budaya termasuk dalam ciri khas makanan dan tata hidangan suatu daerah. Dari pengaruh-pengaruh tersebut, selanjutnya terciptalah masakan Indonesia yang beragam jenis, rasa, maupun bahan dasarnya (Marwanti, 2000: 113-114).

Makanan tradisional di Indonesia sangatlah beragam dan mempunyai karaktersitik yang berfungsi sebagai penanda dari daerahnya. Makanan tradisional yang beragam dipengaruhi oleh faktor lingkungan dan teknologi yang dimiliki oleh masyarakat. Bumbu dari setiap masakan yang digunakan berbeda-beda dari tiap daerah sehingga menimbulkan rasa tersendiri pada suatu daerah, seperti makanan di Sumatra lebih pedas daripada makanan di Jawa yang suka makanan manis. Dari pola

makan masyarakat Jawa dihasilkan beberapa makanan yang bisa diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok, yaitu jenis makanan pokok, lauk, kudapan atau camilan, gorengan dan klethikan.

Makanan pokok adalah makanan utama yang berasal dari sumber karbohidrat. Makanan pokok masyarakat Jawa adalah nasi yang berasal dari beras, terdapat pula jenis bahan makanan lain yang prinsipnya bersifat mengenyangkan seperti ketela dan jagung. Jenis lauk bisa berupa sayur atau makanan padat. Lauk khas Jawa mempunyai citarasa yang lebih beragam dibandingkan dengan makanan dari daerah lain. Orang dari daerah lainberkomentar bahwa lauk dari Jawa berasa lebih manis dan rasa asin dan pedasnya tidak begitu kuat.

Kudapan atau camilan ialah makanan yang tidak terlalu berat yang biasa dinikmati di luar saat-saat makan makanan utama. Makanan camilan dalam masyarakat Jawa adalah makanan yang berfungsi sebagai selingan makanan pokok. Bahan makanan jenis ini dapat berasal dari ketan/beras, ubi-ubian, dan lain sebagainya. Dari kudapan ini ada yang khusus produk gorengan yaitu kudapan yang berasal dari bahan makanan segar (belum dikeringkan) yang digoreng dan dinikmati panas segera setelah digoreng. Klethikan yaitu makanan yang kecil yang umumnya bertekstur keras.

2.3.4 Keunggulan Makanan Tradisional

Makanan tradisional merupakan makanan khas dari suatu daerah yang keberadaannya perlu dilestarikan dan dikembangkan supaya tidak hilang ditelan oleh waktu. Makanan tradisional seakan-akan telah tergantikan dengan makanan modern yang cepat saji. Padahal makanan tradisional sendiri mempunyai kandungan gizi yang cukup untuk memenuhi kebutuhan tubuh kita dan baik bagi kesehatan. Menurut Lilis Komariah dalam modul gizi olahraga FPOK UPI 2005 menyebutkan ada banyak keunggulan dari makanan tradisional yang mungkin belum banyak orang tahu. Berikut merupakan keunggulan dari makanan tradisional :

a. Rendah Lemak

Makanan tradisional Indonesia itu lebih rendah lemak, hanya sekitar 20 persen dari total kalori. Misalnya makanan tradisonal seperti gado-gado, pecel atau makanan tradisional lainnya yang sehat. Makanan ringan tradisional Indonesia hanya memiliki lemak sekitar 20-25%, menggunakan bahan segar dan bumbunya memiliki khasiat kesehatan, sementara makanan modern olahan pabrik lemaknya bisa mencapai 40% (Toeti Soenardi, Ahli Gizi dan Ketua Yayasan Gizi Kuliner Indonesia).

b. Lebih Alami / Non Kimiawi

Zat-zat kimia yang terkandung dalam makanan dan minuman yang berfungsi sebagai pemanis sintetis, pengawet, pewarna, serta penyedap rasa lainnya, bila dikonsumsi dalam jangka panjang bisa menyebabkan penyakit kanker dan penyakit degeneratif lainnya. Beberapa penelitian menyimpulkan faktor utama penyebab timbulnya masalah kesehatan tersebut adalah terkontaminasinya sel di dalam tubuh

oleh zat-zat yang tidak seharusnya. Dalam makanan tradisional, proses pengawetan, pewarnaan, maupun penyedap rasa lebih ditekankan memakai bahan alamiah yang secara medis risikonya lebih kecil terhadap munculnya masalah kesehatan. Dengan demikian, usia produktif menjadi lebih lama dan berkualitas.

c. Banyak Mengandung Serat

Bahan makanan lokal merupakan salah satu kekayaan budaya kuliner Indonesia. Umbi-umbian seperti ubi, talas, singkong, gadung dan bentoel banyak ditanam oleh petani selain palawija dan padi-padian. Umbi-umbian tersebut mudah diperoleh di pasar tradisional dengan harga yang lebih murah. Selama ini masyarakat menganggap umbi-umbian ini ketinggalan jaman dan kurang bergizi. Padahal, umbi-umbian tersebut mengandung gizi tinggi, seperti gadung misalnya, yang mengandung vitamin C yang tinggi sehingga sangat bermanfaat untuk kekebalan tubuh. Bahan makanan lokal mempunyai dua manfaat sekaligus. Yaitu pertama, menjamin kelangsungan pemenuhan gizi dalam keluarga dan kedua, sekaligus memberdayakan petani lokal.

d. Harganya Lebih Murah

Makanan yang sehat dan bergizi tidak perlu mahal. Banyak makanan tradisional yang baik dan sehat, seperti nasi uduk yang kaya dengan kandungan protein karena ada ayam, telur, tempe, dan lain-lain. Demikian pula halnya dengan sumber makanan hewani seperti ikan kembung, ikan sarden, ikan patin, ikan lele, dan

belut, memiliki kandungan *Omega3* yang sangat tinggi. Hampir sama dengan yang terkandung dalam ikan Salmon yang harganya jauh lebih mahal.

BAB 3

METODE BERKARYA

3.1 Media Berkarya

Media berkarya merupakan rangkaian alat, bahan, dan teknik yang digunakan dalam proses penciptaan karya. Media yang digunakan dalam proses perancangan buku cerita bergambar tentang makanan tradisional khas Jawa Tengah menggunakan kombinasi antara media manual serta olah digital. Berikut adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses berkarya.

3.1.1 Alat

3.1.1.1 Perangkat Keras

a. Pensil

Pensil yang digunakan dalam proses berkarya adalah pensil mekanik berukuran 0.5 merek *Faber Castel.* Kegunaannya adalah untuk membuat sketsa sebagai gambar acuan untuk melanjurkan tahapan proses pengolahan ilustrasi menggunakan perangkat digital.

b. Pengapus

Penghapus digunakan adalah penghapus berbahan karet yang cenderung lunak agar tidak terlalu merusak kertas. Kegunaannya adalah untuk menghapus coretan pensil yang tidak diinginkan.

c. *Scanner*

Scanner yang digunakan bermerek *Epson L2 10* urtuk mengubah gambar *draft* menjadi format digital untuk diolah lebih lanjut menggunakan *software*.

d. *Wacom pen tablet*

Pen Tablet yang digunakan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. *Wacom Bamboo CTH-470*
2. Pen

e. Laptop

Semua proses berkarya pengerjaan ilustrasi di tahapan produksi akan diolah menjadi format ilustrasi digital, hal tersebut bertujuan untuk memudahkan proses *editing* serta tahap *layouting* buku ilustrasi. Pengerjaan ilustrasi tahap manual hanya hingga sketsa final kemudian untuk pewarnaan ilustrasi, *layouting*, mengatur komposisi serta mengkonversi file dalam format Pdf diolah dengan laptop menggunakan *software GIMP* (*GNU Image Manipulator Program*), dan *Adobe InDesign CS6*. Laptop yang digunakan beserta spesifikasinya sebagai berikut: Laptop *ASUS X556UF* (*Processor Intel Core i5-6200, Ram 4 GB, 1 TB*)

3.1.1.2 Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam merancang buku cerita bergambar tentang makanan tradisional khas Jawa Tengah, yaitu dengan menggunakan *GIMP* (*GNU Image Manipulator Program*) dan *Adobe InDesign CS6*. Kegunaan *GIMP* adalah

untuk membuat gambar ilustrasi dan *Adobe InDesign CS6* untuk menambahkan teks keterangan pada karya serta pengaturan halaman pada buku.

3.1.2 Bahan

3.1.2.1 Kertas

Pembuatan sket ilustrasi menggunakan kertas *sketch book* ukuran A4. Untuk kertas yang digunakan sebagai media produksi cetak perhalaman menggunakan kertas *HVS* 100 gram dan *cover* buku menggunakan kertas *ART CARTON* 230 gram.

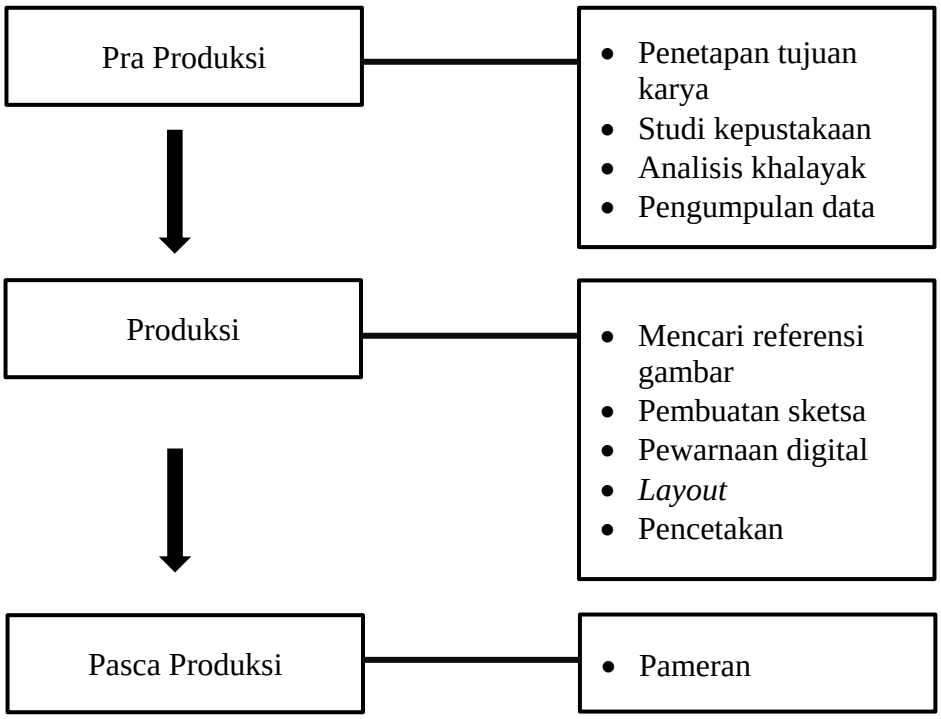
3.1.3 Teknik Berkarya

Dalam menghasilkan karya, proyek studi ini dikerjakan dengan membuat sketsa manual. Kemudian gambar-gambar tersebut diolah dengan *scanner* menjadi format *image* agar dapat diolah dalam proses *editing*. Perangkat lunak (*software*) *GIMP* digunakan untuk membuat gambar ilustrasi, dan memberi warna, sedangkan *Adobe InDesign CS6* digunakan untuk menambahkan teks, halaman, penataan *layout* buku.

3.2 Proses Berkarya

Proses suatu karya membutuhkan proses yang melalui beberapa tahapan dan untuk mencapainya dibutuhkan imajinasi dan kreatifitas. Pembuatan karya pada buku ini melalui beberapa tahapan, yaitu terdapat tiga tahapan dari praproduksi, proses produksi hinga pascaproduksi. Dalam tiga proses ini, disetiap proses terdapat tahapan lagi untuk bisa sampai ke tahapan akhir. Dalam proses praproduksi terdapat empat

tahapan yaitu, penetapan tujuan karya, studi kepustakaan, analisis khalayak, dan pengumpulan data. Kemudian proses produksi, disini terdapat lima tahapan yaitu, mencari referensi gambar dari internet, pembuatan sketsa, pewarnaan digital, *layout* dan pencetakan. Dalam proses pescaproduski terdapat satu tahapan yaitu pameran. Berikut skema tahapan-tahapn dalam pembuatan kreasi buku cerita bergambar tentang makanan khas Jawa Tengah :



Gambar 3.1 Gambar Skema Penjelasan Proses Berkarya

3.2.1 Proses Pra Produksi

Proses praproduksi ini meliputi 4 tahap yaitu, penetapan tujuan karya, studi kepustakaan, analisis khalayak sasaran, pengumpulan data.

3.2.1.1 Penetapan Tujuan Karya

Penetapan tujuan karya merupakan hasil akhir dari proses pembuatan proyek studi. Hasil akhir dari proyek studi ini adalah pembuatan kreasi buku cerita bergambar tentang makanan tradisional khas Jawa Tengah sebagai pengenalan kepada anak-anak. Tujuan utama perancangan kreasi buku cerita bergambar ini adalah untuk memberikan informasi mengenai kuliner daerah, lokasi dan harga yang dapat menjadi panduan dan pengetahuan kepada anak-anak, tentang makanan tradisional di Jawa Tengah. Manfaat dari pembuatan karya ini adalah menjadi media yang dapat dijadikan pengetahuan/wawasan tentang pelestarian makanan tradisional khas Jawa Tengah pada anak-anak.

Konsep pembuatan karya ini adalah berupa rancangan buku cerita bergambar tentang makanan tradisional Jawa Tengah. Ilustrasi yang dipakai menggunakan pendekatan semi realis dan kartun yang bertujuan untuk menarik imajinansi anak-anak sehingga membangkitkan rasa penasaran.

3.2.1.2 Studi Pustaka

Tahap ini dilakukan untuk melengkapi referensi, antara lain dengan mencari informasi melalui *website* mengenai contoh gambar makanan tradisional Jawa Tengah, buku tentang seni ilutrasi, serta artikel-artikel tentang makanan tradisional yang berhubungan dengan ilustrasi sehingga dapat membantu proses perancangan.

3.2.1.3 Analisis Khalayak Sasaran

Pada tahap ini dilakukan analisis target *audience* yang ditujukan sebagai acuan untuk menentukan jenis media promosi serta penggunaan bahasa yang tepat dan efisien, sehingga segmentasi untuk pembaca dapat ditentukandan sesuai target *audience.* Dalam cakupan target *audience* terdapat beberapa segmentasi pasar yaitu:

1. Segmentasi Geografis

Segmentasi geografis, dalam hal ini ditujukan kepada anak-anak khususnya di Jawa Tengah. Hal ini dikarenakan buku untuk anak-anak yang membahas tentang kuliner daerah Jawa Tengah, masih sedikit yang tersebar di pasaran. Oleh karena itu penulis ingin, anak-anak di Jawa Tengah mengenal kuliner daerah, supaya kuliner daerah agar tetap dikenal dan diminati oleh masyarakat.

2. Segmentasi Demografis

Segmentasi demografis merupakan tinjauan *audience* berdasarkan pada tingkat usia, dalam hal ini target *audience*-nya adalah anak-anak yang berusia 8-12 tahun. Sedangkan berdasarkan pada tingkat ekonomi, pada umumnya anak-anak belum mempunyai pendapatan, maka target konsumen karya kreasi buku cerita bergambar ini cenderung kepada anak-anak yang berasal dari keluarga menengah keatas. Hal ini dikarenakan biaya untuk membuat buku ini tidaklah murah, demi menghasilkan buku yang berkualitas.

3. Segmentasi Psikologis

Pengetahuan anak-anak tentang kuliner daerah Jawa Tengah masih rendah, apalagi dengan derasnya arus globalisasi dan modernisasi memberikan pengaruh terhadap perkembangan dan penerimaan kuliner daerah. Keadaan ini mengakibatkan keberadaan kuliner daerah menjadi tersisihkan di kalangan masyarakat. Salah satunya ditandai oleh maraknya makanan modern di berbagai kota di pulau Jawa Tengah.

Maka dari itu diciptakanlah kreasi buku cerita bergambar tentang makanan tradisional khas Jawa Tengah dengan penjelasan singkat yang mudah dicerna dan dipahami oleh anak.

Analisis *audience* yang meliputi tiga segmentasi diatas, mempunyai tujuan untuk mempermudah menentukan penyebaran buku ilustrasi kuliner daerah Jawa Tengah di masyarakat khususnya anak-anak. Analisis target *audience* meliputi tiga segmentasi yang pertama analisis dari sudut segmentasi geografis, yaitu mengamati konsumen dari segi penyebaran wilayahnya atau tempatnya. Dalam hal ini target wilayahnya adalah Jawa Tengah. Kedua, analisis demografis yaitu, analisis *audience* yang dilihat bedasarkan tingkat ekonomi, dengan target *audience*-nya anak-anak berusia 8-12 tahun yang cenderung belum mempunyai pendapatan, maka target konsumen dari buku ini adalah dari keluarga menengah keatas. Ketiga, analisis psikografis, yaitu menganalisis konsumen dari pola hidup anak-anak yang terbawa arus dalam kehidupan modern, sehingga membuat anak-anak kurang minat dan tertarik untuk mengenal kuliner daerahnya.

3.2.1.4 Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan tahapan kedua dari proses ini, setelah penetapan tujuan. Dalam tahap ini pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan wawancara.

Observasi merupakan kegiatan pengamatan yang dilakukan saat penelitian mengawasi kegiatan objek yang hendak dijadikan bahan gambar ilustrasi. Data yang dikumpulkan berupa informasi tentang seputar kuliner daerah Jawa Tengah. Melihat survei data yang dikumpulkan dari toko buku masih sedikit buku tentang kuliner daerah Jawa Tengah dengan adanya gambar ilustrasi. Penulis melakukan observasi di tiga tempat yakni lumpia mbak Lien, serabi Notosuman dan jenang Mubarok.

Wawancara didefinisikan sebagai percakapan yang diarahkan untuk tujuan topik terentu. Interaksi antara pewawancara dan responden akan memberikan kontibusi yang sangat berarti dalam proses pengumpulan data. Proses wawancara tentu saja harus diarahkan dan dikontrol oleh pewawancara untuk memenuhi fungsi dan tujuan dari percakapan itu sendiri. Metode yang digunakan adalah dengan melakukan tanya jawab dengan pihak yang mengerti tentang makanan tradisional khas jawa tengah. Materi wawancara yang dilakukan, yaitu mengenai asal usul, proses pembuatan makanan tradisional dan harga. Penulis melakukan wawancara di tiga tempat yakni lumpia mbak Lien dengan pramuniaga bernama Annisa, serabi Notosuman dengan pramuniaga bernama bu Nini dan jenang Mubarok dengan manager bernama bu Rini.

Lumpia mbak Lien didirikan pada tahun 1982, mbak Lien ini merupakan generasi ke empat dari penemu lumpia khas semarang bernama Tjoa Thay Joe dan mbok Wasih. Ada tiga varian rasa dari lumpia mbak lien yakni ayam (ayam kampung) dengan harga Rp.12,000, rasa udang harga Rp.11.0000, dan lumpia spesial yang merupakan perpaduan dari dua rasa yaitu udang dan ayam dengan harga Rp.13.000. Di lumpia mbak Lien terdapat lumpia basah dan lumpia goreng yang dihidangkan dengan saus dan pelengkap lainnya seperti daun bawang. Acar dan cabe rawit.

Serabi Notosuman dirintis oleh pasangan Hoo Geng Hok dan Tan Giok Lan pada tahun 1923. Serabi Notosuman diolah dari bahan-bahan yang terdiri dari tepung beras, pandan, vanilla, gula, garam dan santan kelapa. Adonan dibuat pada sore hari sebelum besoknya dimasukkan ke mesin adonan. Serabi Notosuman memiliki dua varian rasa yaitu serabi putih dan serabi coklat. Harga satuan serabi polos Rp.2.200 sementara serabi coklat Rp.2.400.

Jenang Mubarok didirikan pada Tahun 1915 merupakan sebuah *home industry* yang sudah dikelola selama 3 generasi yakni generasi pertama oleh pasangan suami istri H. Mabruri dan Alawiyah. Kemudian pada tahun 1960 dikelola oleh generasi ke dua yakni H. A Shocib dan pada tahun 1992 dikelola oleh H.Muhammad Hilmy,SE sampai sekarang. Pembuatan jenang memiliki bahan bahu tepung beras ketan, gula pasir, gula kelapa, santan kelapa, lemak nabati dan penyedap. Jenang mubarok memiliki beberapa merek diantaranya Mabrur, Mubarok Viva dan Sinar Tiga-tiga dengan berbagai aroma rasa diantaranya durian, nangka, mocca yang ditaruh dalam

kemasan kardus dengan berat kurang lebih 20 gram. Harga jualnya mulai dari Rp.5000 sampai 50.000 satu boks.

Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain oleh subjek. Dokumentasi merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan peneliti kualitatif untuk mendapatkan gambaran dari sudut pandang subjek melalui suatu media tertulis dan dokumen lainnya yang ditulis atau dibuat langsung oleh subjek yang bersangkutan.

Dengan metode ini, peneliti mengumpulkan data dari dokumen yang sudah ada, sehingga penulis dapat memperoleh catatan-catatan yang berhubungan dengan penelitian seperti: sejarah, pembuatan produk makanan, foto makanan dan foto wawancara.

Gambar 3.2 Wawancara dengan pramuniaga Serabi Notosuman

Gambar 3.3 Proses Pembuatan Serabi Notosuman

Gambar 3.4 Serabi Notosuman dalam kemasan

Gambar 3.5 Wawancara dengan Manager Jenang Mubarok

Gambar 3.6 Lokasi Toko Jenang Mubarok

Gambar 3.7 Jenang Mubarok Kudus

Gambar 3.8 Wawancara dengan karyawan Lumpia mbak Lien

Gambar 3.9 Lokasi Lumpia Mbak Lien

Gambar 3.10 Lumpia Mbak Lien

Dari hasil penarikan kesimpulan observasi dan wawancara, maka dapat diperoleh konsep cara menghadirkan pembuatan desain buku bergambar ilustrasi yang sesuai dengin kebutuhan bagi anak-anak. Sasaran target *audience* ditujukan untuk *audience primer* yaitu anak-anak yang kisaran umur 8-12 tahun.

3.2.1.5 Pengolahan dan Penulisan Cerita

Selanjutnya data yang diperoleh dari berbagai sumber diolah untuk dijadikan sebuah cerita. Cerita yang dibuat mencakup semua informasi tentang gambar yang akan ditampilkan dalam desain buku bergambar ilustrasi.

3.2.1.6 Sinopsis Cerita Kreasi Buku Cerita bergambar "Explore kuliner Jawa Tengah"

Dalam pembuatan kreasi buku cerita bergambar ini menggunakan alur cerita yang dibuat sesuai konten yang menjelaskan tentang kuliner daerah Jawa Tengah. Cerita yang dituangkan dalam buku ini menceritakan tentang seorang anak bernama Emi

yang berlibur bersama ayah dan ibunya untuk mengeksplorasi kuliner daerah di Jawa Tengah. Mereka mengawali wisata kuliner di kota Solo dengan kuliner khas solo seperti nasi liwet, mereka menikmati nasi liwet di warung nasi liwet bu wongso lemu asli. Kemudian dilanjutkan ke serabi notosuman dijlana moh. Yamin Solo, lalu dalam perjalann diselingi informasi mengenai gudeg Solo dan Timlo Solo oleh ayah Emi.

Perjalanan dilanjutkan di kota Semarang dengan kuliner khas berupa lumpia di toko lumpia mbak Lien, lalu dilanjtkan makan siang yaitu soto ayam Semarang di soto Semarang Bangkong. Emi dan keluarga mampir ke lawang sewu yang terletak di depan Tugu Muda. Emi dan keluarga pergi ke toko Wingko Babat Cap Kereta Api. Pada malam harinya keluarga Emi makan malah di warung nasi goreng dan gongso babat pak Karmin. Setelah makan malam keluarga Emi menuju Simpang Lima untuk berkeliling.

Perjalanan diakhiri dengan berkunjung di kota Kudus dengan mencicipi makanan khas kudus yaitu lentog tanjung Sholikin. Setelah sarapan mereka mampir di Menara Kudus. Siang harinya mereka makan sate kerbau Menara. Perjalanan dilanjutkan di museum jenang dan toko jenang Mubarok. Perjalanan kuliner diakhiri di pusat kuliner Kudus taman bojana dengan nasi pindang dan soto Kudus di pak H. Sulichan.

3.2.1.7 Konsep Visual

Konsep visual yang digunakan pada media informasi ini berupa buku cerita bergambar dengan bentuk persegi panjang yang berukuran A4 karena bentuk seperti ini lazim digunakan sebuah buku-buku ilustrasi sejenis lainnya. Dengan ukuran 19x24cm tidak terlalu kecil maupun tidak lerlalu besar sehingga memudahkan untuk dibawa oleh anak-anak karena tidak memerlukan tempat ruang menyimpan yang luas.

Gabungan dari pesan informasi, gambar ilustrasi, *background*, beserta elemen-elemen visual lainya. Seluruh gambar ilustrasi yang dibuat kartunal dan sederhana disusun sedemikian rupa sebagai pendukung tampilan buku, sehingga akan menghasilkan satu kesatuan komposisi yang baik, serta mempermudah dalam menjelaskan suatu informasi yang akan diberikan. Tiap halaman buku tersebut memiliki *layout* yang berbeda-beda dengan gambar ilustrasi dan informasi yang berbeda pula. Penempatan tata letak tipografi teks dikomposisikan sesuaikan dengan ilustrasi.

Sedangkan jenis tipografi yang digunakan pada buku bergambar ilustrasi ini menunjukkan ke target sasaran yaitu anak-anak, tipe yang berlekuk seperti tulisan tangan dengan tingkat keterbacaan yang sesuai dengan target sasaran yang dituju. Jenis-jenis huruf yang digunakan juga tidak terlepas dari kebutuhan tema serta menunjang visualisasi tampilan halaman. Gaya ilustrasi mengacu pada kesan anak-anak dengan gaya kartun yang lerlihat lebih cocok dibandingkan gaya realis. *Outline* pada gambar ilustrasi dibuat berlekuk dan terlihat lebih simple. Jenis warna yang digunakan pada perancangan buku bergambar ilustrasi

ini adalah menggunakan perpaduan warna-warna yang digradasi agar tidak terlihat membosankan ketika dilihat.

3.2.1.8 Konsep Strategi Media

Strategi media merupakan kegiatan dalam periklanan dan promosi yang direncanakan secara baik untuk mencapai tujuan, dan supaya menghasilkan komunikasi yang efektif sehingga pesan yang disampaikan akan mendapat perhatian lebih besar dari target *audience*. Proses rancangan media perlu dilakukan untuk mengenalkan produk buku cerita bergambar dengan judul *Explore* Kuliner Jawa Tengah. Mempertimbangkan buku cerita bergambar ini kedepannya dapat diajukan ke penerbit. Buku yang dibuat diharapkan menjadi buku yang layak terbit karena dapat memberikan informasi kepada anak-anak.

Keunggulan buku cerita bergambar ini memuat cerita yang ringan dan informasi yang dikemas semenarik mungkin dengan menonjolkan gambar ilustrasi yang mendominasi dari pada teksnya sehingga anak-anak tidak merasa bosan Ketika membaca buku ini.

3.2.2 Proses Produksi

3.2.2.1 Pengumpulan Referensi Gambar

Maksud dari pengumpulan refrensi gambar disini adalah mencari foto yang sesuai dengan narasi yang telah dibuat sehingga selanjutnya dapat dijadikan sumber foto

dalam pembuatan ilustrasi digital dalam ilustrasi buku pengenalan kuliner Jawa Tengah. Foto yang didapatkan berasal dari pencarian yang berasal dari internet.

Gambar 3.11 Contoh makanan serabi
(Sumber: liputan6.com

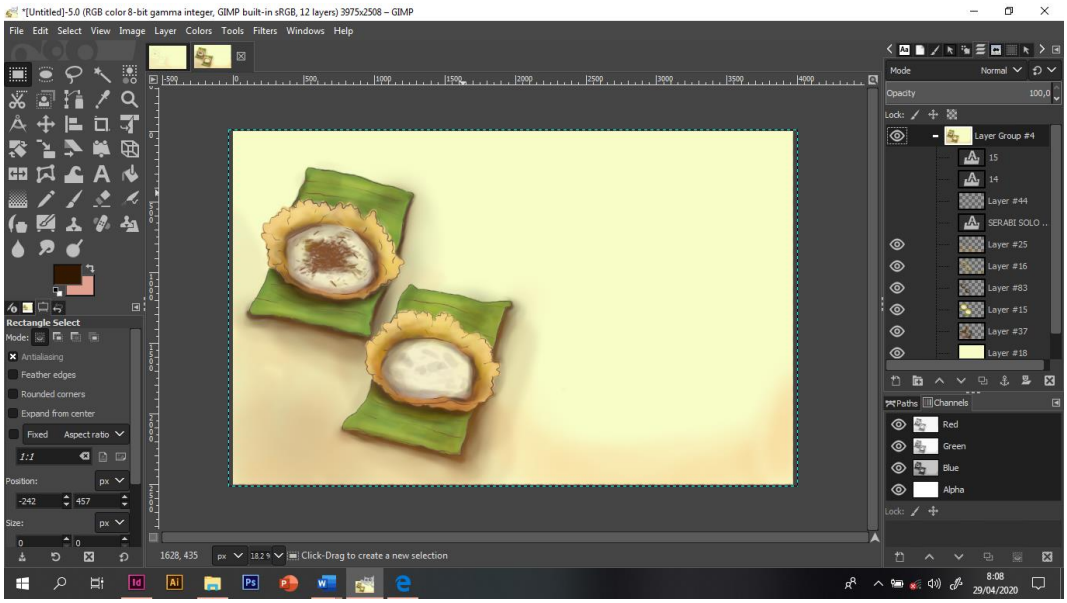
3.2.2.2 Pembuatan Sketsa

Proses pembuatan pembuatan sketsa dengan teknik manual menggunakan pensil dan kertas *Sketch Book* ukuran A4.

Gambar 3.12 Proses Sketsa Manual
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.2.2.3 Pewarnaan Digital

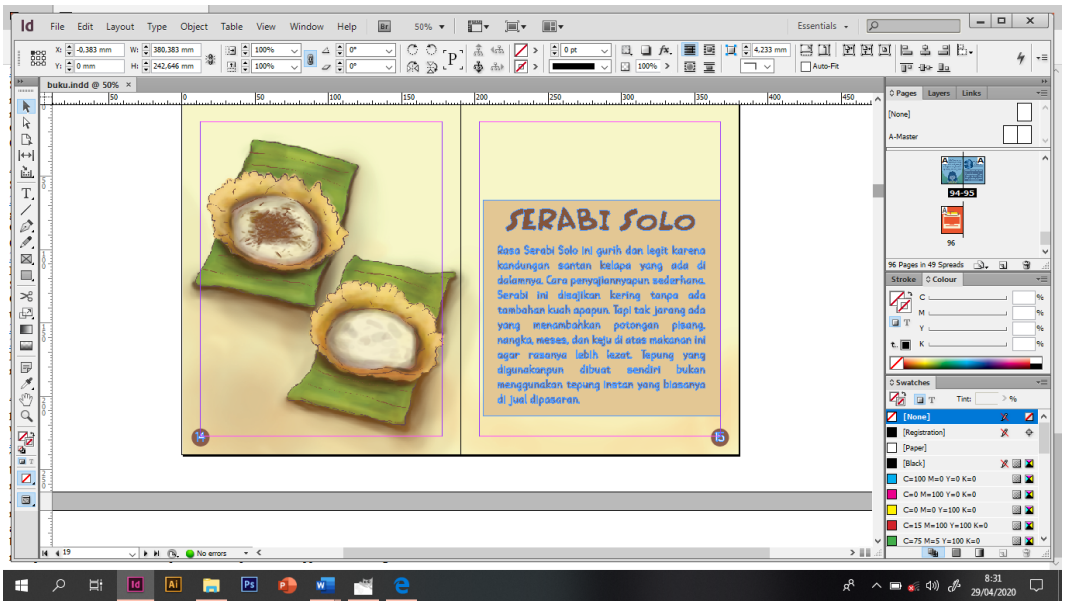
Setelah sketsa subjek selesai selanjutnya melakukan proses pewarnaan. Hasil karya kemudian di *scanning* terlebih dahulu untuk memindahkan karya ke dalam format *images* agar dapat dilakukan pewarnaan secara digital menggunakan *software GIMP*.



Gambar 3.13 Proses Pewarnaan Digital
(Sumber: dokumentasi pribadi)

3.2.2.4 Layout

Setelah proses pewarnaan selesai, tahap selanjutnya adalah mengatur *layout* gambar/ ilustrasi menggunakan *software Adobe InDesign CS6*. Hasil yang sudah diwarnai tersebut kemudian diatur komposisi *layout* serta pemberian teks atau tulisan cerita pada setiap halaman.



Gambar 3.14 Proses *Layout*
(Sumber: dokumentasi pribadi)

3.2.2.5 Pencetakan Karya

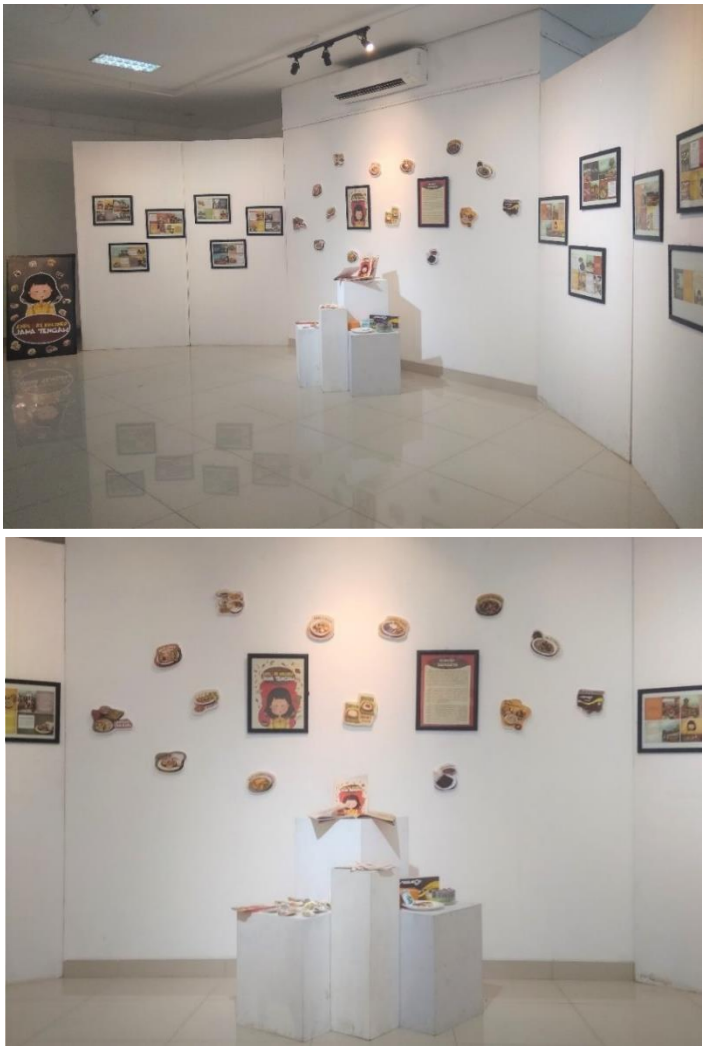
Proses percetakan ini dilakukan di tempat percetakan *offset digital* di Kudus. Kertas cetak yang digunakan yaitu HVS 100gram untuk isi buku dan *ARTCARTON* 230 gram untuk *cover* buku yang dilaminasi *glossy*, *soft cover*. Kemudian proses terakhir adalah melakukan penjilidan hingga menjadi buku.

Gambar 3.15 Hasil buku
(Sumber: dokumentasi pribadi)

3.2.3 Pasca Produksi

3.2.3.1 Pameran

Pameran berfungsi untuk menunjukkan hasil akhir dari kreasi buku cerita bergambar tentang makanan tradisonal khas Jawa tengah kepada khalayak umum. Dalam tahap pameran ini karya dikemas secara rapi menjadi buku yang dijilid serta setiap bagian cerita dicetak dengan ukuran kertas A3 untuk dipamerkan.



Gambar 3.16 Display Pameran
(Sumber: dokumentasi pribadi)

BAB 4

DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA

Bab ini akan membahas mengenai spesifikasi karya, deskripsi karya, dan analisis karya yang meliputi aspek ilustratif, aspek estetik, dan aspek pesan. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

4.1 *Cover*

Gambar 4.1 Tampilan *Cover* Depan dan Belakang
(Sumber: dokumentasi pribadi)

4.1.1 Spesifikasi Karya

Karya	: *Cover* Depan dan Belakang Buku Cerita Bergambar
Ukuran *cover*	: 19 x 24 cm
Media *cover*	: *ART CARTON* 230 gram.

4.1.2 Deskripsi *Cover*

4.1.2.1 *Cover* Depan

Cover depan menampilkan ilustrasi gambar tokoh utama yaitu Emi memakai baju kuning dengan mengekspresikan rasa enak terhadap aneka kuliner yang ada di Jawa Tengah. Emi digambarkan sedang memegang makanan, sendok, dan garpu serta dikelilingi aneka makanan yang bertebaran.

Pada *cover* depan terdapat *background* bentuk raut organis berwarna merah dan bentuk lingkaran berwarna coklat dengan dikelilingi sebaran aneka makanan. Pada *cover* buku depan juga terdapat teks judul "*Explore* Kuliner Jawa Tengah" yang menggunakan jenis *font Hasty Pudding* dengan warna kuning dan putih. Sedangkan pada bagian kanan bawah terdapat sebuah teks berwarna putih dan coklat dengan tulisan "cerita dan ilustrasi: Soviana Rahmawati" dengan didasari warna merah dan kuning.

4.1.2.2 *Cover* Belakang

Pada *cover* belakang didominasi oleh warna merah dan pada bagian tengahnya terdapat bentuk persegi berwarna *cream*. Selanjutnya pada *cover* belakang terdapat penjelasan tentang buku dengan menggunakan jenis *font Super Renewables*. Selain itu di bagian atas juga ditampilkan teks judul yang berbentuk lonjong berwarna coklat tua.

4.1.3 Analisis *Cover*

4.1.3.1 Aspek ilustratif

a. *Cover* Depan

Teks judul buku diletakkan tepat di atas karakter utama Emi yang dibuat lebih besar lalu makanan dibuat tersebar lebih kecil agar terlihat jelas bahwa Emi adalah tokoh utama dalam cerita. Karakter utama Emi dibuat dengan memperlihatkan lidah untuk menunjukkan rasa enak pada hidangan yang disajikan dalam cerita. Makanan dibuat tersebar dan mengelilingi karakter utama untuk menggambarkan keragaman makanan tradisional Jawa Tengah yang patut untuk diketahui dan dicoba jika berada di daerah-daerah yang disebutkan. Kemudian huruf "O" pada judul "Explore Kuliner Jawa Tengah" dibuat berbentuk simbol *Google Map* untuk menunjukkan tempat atau lokasi kuliner yang tersebar dan beragam di setiap daerah Jawa Tengah.

b. *Cover* Belakang

Teks judul buku diletakkan di tengah tepat berada di atas sinopsis alur cerita agar seragam dengan *cover* depan. Lalu *font* yang dipakai menggunakan jenis *font Super Renewables* supaya tetap sama dan mudah dibaca. *Background* sampul belakang menggunakan warna merah agar terlihat terang dan bersemangat.

4.1.3.2 Aspek Estetis

a. *Cover* Depan

Cover depan buku terdiri dari ilustrasi gambar tokoh utama, teks judul dan teks nama penulis. Pada *cover* depan terdapat ilustrasi gambar dari tokoh utama yaitu Emi yang berperan menjadi *point of interst* yang ukurannya dibuat lebih besar dari objek-objek lainnya. Objek makanan diletakkan pada sekeliling tokoh utama dan teks judul buku agar menunjukkan keberagaman kuliner yang disajikan.

Teks judul menggunakan jenis *font Hasty Pudding*, memberi nuansa kekanak-kanakan agar lebih sesuai dengan anak-anak. Warna yang digunakan kuning dan putih terlihat kontras dengan warna dasar yaitu warna coklat tua, sehingga dapat terbaca dengan baik.

Penempatan judul teks dan tokoh utama diletakkan secara simetris agar terlihat rapi. Penggunaan warna *cream* pada *background* yang dipadukan dengan warna coklat memberikan kesan hangat dan *soft*. Kemudian dikombinasikan dengan bentuk organis yang terbentuk dari lengkungan bebas. Lalu kesan warna merah memiliki arti semangat yang tinggi dipadukan dengan kuning pada baju Emi yang memberi kesan ceria.

b. *Cover* Belakang

Cover belakang buku menggunakan warna dasar merah yang dikombinasikan dengan warna *cream* berbentuk persegi agar terlihat beda dengan *cover* depan.

Sinopsis menggunakan jenis *font Super Renewables* karena cukup mudah untuk dibaca anak-anak. Warna teks paragraf berwarna merah karena kontras dengan warna dasar yang berwarna *cream* sehingga dapat dilihat dengan jelas.

4.1.3.3 Aspek Pesan

a. *Cover* Depan

Cover depan menampilkan ilustrasi dari tokoh utama dan makanan tradisional yang merupakan konsep dari ilustrasi buku cerita bergambar tentang Emi dan keragaman makanan di Jawa Tengah. Warna-warna yang digunakan pada ilustrasi gambar yaitu merah, *cream*, coklat, kuning, hijau, putih dan lainnya. Warna tersebut digunakan agar memberikan kesan ceria dan menghibur bagi anak-anak.

Ilustrasi tokoh yang ditampilkan menunjukkan ekspresi wajah yang memperlihatkan rasa enak dari makanan tersebut, dengan memegang sendok dan garpu agar pembaca lebih tertarik dan semakin ingin banyak tahu tentang kuliner yang ditawarkan. Teks judul pada elemen ilustrasi, menggunaan warna *cream*, merah dan coklat dengan maksud agar warna tersebut terlihat seirama tapi kontras dengan ilustrasi tokoh sehinga lebih mudah dibaca.

b. *Cover* Belakang

Pada *cover* belakang buku, objek pertama yang terlihat dominan adalah judul dan teks paragraf sinopsis. Sinopsis membantu *audience* mendapat gambaran inti dari isi cerita.

4.2 Ilustrasi Isi Buku

4.2.1 Adegan 1: Perkenalan (halaman 1)

Gambar 4.2 Adegan 1: Perkenalan (halaman 1) (Dok. Penulis)

4.2.1.1 Spesifikasi Karya

Judul : Perkenalan

Ukuran : 38 x24 cm

Ukuran *output* : 19x 24 cm

Output : Cetak digital pada kertas *HVS* 100 gram

Software : *GIMP* dan *Adobe InDesign CS6*

4.2.1.2 Deskripsi Karya

Ilustrasi menampilkan suasana Emi yang sedang belajar didalam kamar, dengan memperlihatkan meja belajar berwarna coklat yang terdapat lampu belajar dan alat-alat tulis seperti pensil dan penggaris. Bagian belakang Emi terdapat kasur dan meja laci. Pada halaman ini didominasi oleh *background* tembok kamar yang berwarna kuning dengan gradasi warna *orange*.

Tampilan pada halaman terdapat teks yang terletak pada bagian atas ilustrasi. Teks ditampilkan menggunakan jenis *font Super Renewables* yang kemudian disusun sesuai dengan ruang kosong yang ada pada gambar ilustrasi.

4.2.1.3 Analisis Karya

a. Aspek Ilustratif

Penempatan teks yang sesuiakan di atas gambar ilustrasi agar terlihat jelas. Ilustrasi Emi yang sedang membawa pensil menunjukkan bahwa ia sedang belajar. Kasur dan lemari mempertegas bahwa posisi Emi sedang berada didalam kamar.

b. Aspek Estetis

Ilustrasi yang menampilkan Emi yang sedang belajar didalam kamar. Emi digambarkan lebih besar dari objek lain untuk memberi penekanan dan terlihat lebih menonjol sehingga menjadi *point of interest*. Penempatan gambar kasur dan tempat pensil berada pada sisi kiri sedangkan meja laci dan lampu terdapat pada sisi kanan

supaya terlihat seimbang dengan karakter Emi. Penempatan teks dan tokoh utama diletakkan di bagian tengah sehingga menjadi *center of interest* agar dapat memusatkan pandangan *audience* pada kedua elemen tersebut. Posisi ini memberikan kesan simetris pada keseluruhan elemen yang ada pada halaman.

Tampilan pada halaman berisikan ilustrasi serta teks dengan tata letak yang disesuaikan agar memudahkan dalam membaca. Teks yang ditampilkan menggunakan jenis *font Super Renewables* yang kemudian disusun sesuai dengan ruang pada gambar ilustrasi. Jenis *font* ini dipilih karena menyerupai bentuk tulisan tangan dengan bentuk yang dinamis sehingga mudah untuk dibaca oleh anak-anak. Warna latar terdiri dari warna kuning dengan gradasi warna oren mengisi ruang latar tersebut yang memberi kesan ceria pada kamar anak-anak.

c. Aspek Pesan

Karya ilustrasi ini menjelaskan isi buku tentang keadaan ruang kamar dari tokoh utama yang sedang belajar. Emi mendapatkan tugas dari sekolah menceritakan pengalaman liburan dan kebetulan orang tuanya mengajak jalan-jalan ke luar kota.

4.2.2 Adegan 2: Perjalanan (halaman 4-5)

Gambar 4.3 Adegan 2: Perjalanan (halaman 4-5) (Dok. Penulis)

4.2.2.1 Spesifikasi Karya

Judul : Perjalanan

Ukuran : 38 x24 cm

Ukuran *output* : 19x 24 cm

Output : Cetak digital pada kertas *HVS* 100 gram

Software : *GIMP* dan *Adobe InDesign CS6*

4.2.2.2 Deskripsi Karya

Pada halaman ini dibuat menjadi dua sisi yaitu sisi untuk ilustrasi dan sisi untuk teks. Pada sisi kiri terdapat ilustrasi yang menggambarkan keadaan didalam mobil yang sedang melakukan perjalanan. Emi duduk dikursi bagian belakang sedangkan ayah dan ibu duduk dikursi bagian depan. Ekspresi Ibu menggambarkan sedang menatap Emi dengan menoleh kebelakang untuk berdiskusi dengan Emi. Tampilan pada sisi kanan halaman berisikan teks dengan tata letak yang disesuaikan agar memudahkan dalam membaca.

4.2.2.3 Analisis Karya

a. Aspek Ilustratif

Ilustrasi gambar Ayah dan ibu digambarkan duduk di kursi depan. Ayah sedang memegang stir mobil menunjukkan bahwa perjalanan akan dimulai. Lalu Emi yang duduk dibelakang sambil mengenakan sabuk pengaman agar terjaga keselamannya saat berkendara.

b. Aspek Estetis

Emi digambarkan dengan warna kuning menjadi titik fokus pada ilustrasi dengan memberikan warna yang mencolok sehingga terlihat lebih menonjol dari objek lainnya. Warna latar terdiri dari coklat dan abu-abu untuk mempresentasikan dari isi mobil agar menunjukkan keadaan ruang mobil.

Warna pada *background* teks diselaraskan dengan nuansa di dalam ruangan mobil supaya terlihat memiliki keserasian warna. Karya ini dibuat dengan kesatuan penempatan ilustrasi yang dominan pada satu halaman dan teks.

Teks dipilih menggunakan jenis *font Super Renewables* dengan warna coklat yang terlihat seirama dengan *background* berwarna abu-abu kecoklatan. Jenis *font* ini terlihat natural dan lucu untuk sebuah buku anak-anak.

c. Aspek Pesan

Karya ilustrasi ini menjelaskan tentang percakapan antara Emi, ibu dan ayah pada saat melakukan perjalanan. Percakapan tersebut dilakukan di dalam mobil yang membahas menu sarapan sebelum berangkat untuk berlibur.

4.2.3 Adegan 3: Jajanan Tradisional (halaman 14-15)

Gambar 4.4 Adegan 3: Jajanan Tradisional (halaman 14-15) (Dok. Penulis)

4.2.3.1 Spesifikasi Karya

Judul : Jajanan Tradisional

Ukuran : 38 x24 cm

Ukuran *output* : 19x 24 cm

Output : Cetak digital pada kertas *HVS* 100 gram

Software : *GIMP* dan *Adobe InDesign CS6*

4.2.3.2 Deskripsi Karya

Pada karya ini berisi ilustrasi dari jajanan tradisional serabi Solo yang bertujuan memberikan informasi pada pembaca, untuk mengetahui visual dari serabi Solo dengan pendekatan semi realis. Serabi Solo digambarkan dengan tepung yang sudah dimasak dalam cetakan baja sehingga berbentuk bulat berwarna putih dengan pinggiran yang kering berwarna coklat. Serabi disajikan kering tanpa kuah dengan menambah meses ditasnya pada alas daun pisang yang berwarna hijau.

Tampilan pada halaman berisikan ilustrasi serta teks yang ditampilkan menggunakan jenis *font Super Renewables.* Teks menggunakan warna coklat tua yang didasari dengan *background* warna putih berbentuk persegi. Kemudian disusun sesuai dengan ruang kosong pada sisi kanan ilustrasi. Latar belakang ilustrasi ditampilkan dengan warna *cream.*

4.2.3.3 Analisis Karya

a. Aspek Ilustratif

Objek ilustrarif ini bertema jajanan tradisional Serabi yang berasal dari Solo. penggambaran ilustrasi ini terinspirasi dari bentuk Serabi Solo yang digambarkan dengan kemasan daun pisang yang dipotong rapi berbentuk persegi panjang, makanan tersebut terlihat unik dan memberikan nuansa tradisional.

b. Aspek Estetis

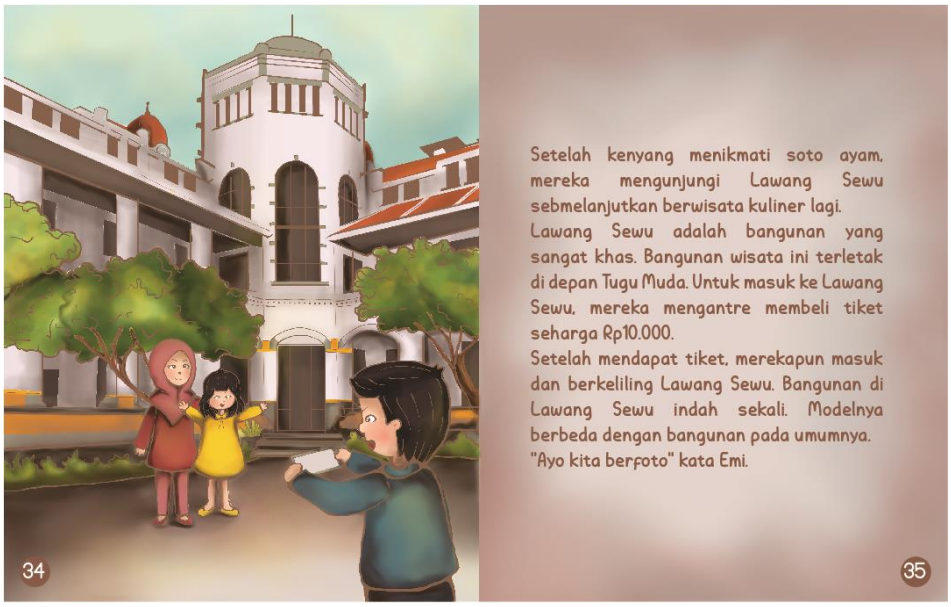
Pada karya ini membahas tentang informasi dari Serabi Solo dengan tampilan yang dibuat menjadi 2 sisi. Mengingat jumlah teks yang cukup banyak sehingga membutuhkan ruang kosong yang cukup namun tetap terlihat nyaman untuk dibaca. Karya ini dibuat dengan proporsi ukuran yang sama antara teks dan ilustrasi Serabi Solo supaya memiliki nuansa keindahan.

Untuk pemakaian *font* tetap menggunakan jenis *font Super Renewables* yang berbentuk menyerupai tulisan tangan memberikan kesan dinamis sehingga mudah untuk dibaca oleh anak-anak. Penggunaan warna yang ditampilkan memberikan kesan hangat, dan latar belakang ditanpilkan dengan warna *cream* sehingga terlihat lebih *soft*.

c. Aspek Pesan

Karya ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai jajanan tradisional serabi Solo. Makanan ini penyajiannya kering tanpa kuah apapun tapi tak jarang ada yang menambahkan potongan pisang, nangka, meses dan keju diatasnya.

4.2.4 Adegan 4: Liburan (halaman 34-35)



Gambar 4.5 Adegan 4: Liburan (halaman 34-35) (Dok. Penulis)

4.2.4.1 Spesifikasi Karya

Judul	: Liburan
Ukuran	: 38 x24 cm
Ukuran *output*	: 19x 24 cm
Output	: Cetak digital pada kertas *HVS* 100 gram
Software	: *GIMP* dan *Adobe InDesign CS6*

4.2.9.1 Deskripsi Karya

Pada karya ini menggambarkan perjalanan keluarga Emi yang mengunjungi Lawang Sewu yang sekalian melanjutkan perjalanan kuliner mereka. Ilustrasi tersebut menggambarkan suasana Emi dan keluarganya sedang asik berfoto di depan bangunan Lawang Sewu.

Tampilan pada halaman dibuat menjadi 2 sisi yang berisi ilustrasi serta teks dengan tata letak yang disesuaikan agar memudahkan dalam membaca. Teks yang ditampilkan menggunakan jenis *font Super Renewables* yang kemudian disusun pada bagian kanan halaman dengan warna dasar abu-abu menyesuaikan warna dari jalan pada ilustrasi.

4.2.4.2 Analisis Karya

a. Aspek Ilustratif

Ilustrasi gambar dibuat dengan suasana asri dan sejuk yang diperkuat oleh gambar pepohonan dan rumput-rumput. Lalu komposisi gambar Emi dan ibu dibuat dengan posisi agak menengah supaya terlihat seimbang dengan letak bangunan.

b. Aspek Estetis

Emi dan keluarga menjadi *point of interest* dengan warna yang mencolok sehingga terlihat lebih kontras dari objek di sekitarnya. Karya ini dibuat dengan komposisi simentris yaitu ilustrasi yang dominan pada satu halaman dan penempatan teks pada sisi yang lain yang membuat tata letak terlihat seimbang sehingga enak dalam pembacaanya

Halaman teks menggunakan jenis *font Super Renewables* karena cukup mudah untuk dibaca anak-anak. Warna teks paragraf berwarna coklat tua agar seirama dengan warna dasar *background*.

c. Aspek Pesan

Karya ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai Lawang Sewu. Lawang Sewu adalah bangunan yang sangat khas peninggalan Belanda. Bangunan tersebut terletak di depan Tugu Muda. Tiket masuk ke Lawang Sewu seharga Rp10.000.

4.2.5 Adegan 5: Makanan Khas (halaman 54-55)

Gambar 4.6 Adegan 5: Makanan Khas (halaman 54-55) (Dok. Penulis)

4.2.5.1 Spesifikasi Karya

Judul : Makanan Khas

Ukuran : 38 x24 cm

Ukuran *output* : 19x 24 cm

Output : Cetak digital pada kertas *HVS* 100 gram

Software : *GIMP* dan *Adobe InDesign CS6*

4.2.5.2 Deskripsi Karya

Pada karya ini berisi ilustrasi dari salah satu kuliner tradisional khas Jawa Tengah yaitu lentog tanjung. Pada halaman ini bertujuan memberikan informasi pada pembaca mengenai wujud visual dari lentog Tanjung dengan pendekatan semi realis yang bertujuan untuk membangun imajinansi anak-anak sehingga membangkitkan rasa penasaran dan ingin mencoba.

Ilustrasi ditampilkan dengan gambar lentog tanjung yang disajikan diatas piring lalu dilapisi daun pisang. Kemudian terdapat pula makanan tambahan berupa sate usus dan telur. Sehingga memberikan nuansa yang bervariasi dalam hidangan. Untuk penerapan warna menggunakan coklat pada bagian dasar *background*.

Tampilan pada halaman terdapat pula teks dari deskripsi makanan yang terletak di bagian kanan halaman. Teks berwarna coklat dikombinasi dengan bentuk persegi yang berwarna putih sebagai dasar *background*.

4.2.5.3 Analisis Karya

a. Aspek Ilustratif

Ilustrasi Lentog Tanjung dibuat lebih besar bertujuan untuk menjadi pembahasan utama pada halaman. Kemudian terdapat pula makanan tambahan supaya terlihat lebih lengkap dan banyak. Penggunaan daun pisang memberikan nuansa tradsional

dan alami. Perpaduan warna coklat dan hijau dikombinasikan supaya memiliki perbedaan kontras dalam ilustrasi tersebut.

b. Aspek Estetis

Pada karya ini membahas tentang informasi tentang makanan Lentog Tanjung dengan tampilkan yang dibuat menjadi 2 sisi yaitu sisi ilustrasi dan deskripsi makanan. Dengan menampilkan ilustrasi lentog Tanjung yang lebih besar sehingga lebih dominan dalam pembahasan dan menjadi *point of interest*. Ilustrasi dibuat dengan komposisi gambar yang tidak beraturan namun tetap terlihat seimbang. Kemudian penggunaan warna coklat pada *background* memberikan kesan alami, hangat dan bersahaja. Teks yang digunakan memiliki nuansa kartun dan cocok untuk anak-anak. Nama *font* tersebut adalah *font Super Renewable* agar memiliki konsitensi tema dan alur cerita.

c. Aspek Pesan

Karya ini bertujuan untuk memberikan informasi makanan khas Lentog Tanjung Kudus. Makanan ini berisi lentog atau lontong yang telah dipotong-potong, lalu di beri sayur gori (nangka muda), dan lodeh tahu. Makanan ini biasa dimakan bersama sate usus, sate ati, ampela ayam, dan sate telur puyuh. Makanan ini merupakan makanan khas dari sebuah desa di kota Kudus. Desa itu bernama Desa Tanjung karang atau biasa disebut Desa Tanjung

4.2.6 Adegan 6: Lokasi (halaman 56-57)

Gambar 4.7 Adegan 6: Lokasi (halaman 56-57) (Dok. Penulis)

4.2.6.1 Spesifikasi Karya

Judul : Lokasi

Ukuran : 38 x24 cm

Ukuran *output* : 19x 24 cm

Output : Cetak digital pada kertas *HVS* 100 gram

Software : *GIMP* dan *Adobe InDesign CS6*

4.2.6.2 Deskripsi Karya

Ilustrasi tersebut menggambarkan keadaan di warung Lentog Tanjung yang terlihat Emi dan keluarga telah menikmati lentog tanjung tersebut. Ayah Emi yang sedang berbicara dengan karyawan yang melayani pesanan. Terlihat pula pelayan yang lain

sedang sibuk menyiapkan makanan untuk pembeli lainnya. Pada sisi kiri halaman terdapat teks penjelasan cerita yang berwarna coklat dengan *background* berwarna *orange.*

4.2.6.3 Analisis Karya

a. Aspek Ilustratif

Tempat yang disajikan memberikan nuansa khas, alami dengan memposisikan gerobak pikul di depannya. Lalu terdapat pula daun pisang yang dijadikan alas guna membungkus makanan memberikan nuansa tradisional.

b. Aspek Estetis

Ilustrasi objek penjual yang sedang melayani pembeli memiliki kapasitas gambar yang lebih besar, namun penempatan ilustrasi Emi dan keluarganya tetap menjadi *point of interest* karena menghadap kearah depan dan diperkuat dengan latar belakang tirai berwarna abu terang.

Untuk penerapan teks ditempatkan dibagian kiri ilustrasi agar nyaman untuk dibaca dan pemberian warna coklat pada *background* memilki nuansa tradisional dan seirama. Jenis teks yang digunakan tetap jenis *font Super Renewables* karena cukup mudah untuk dibaca anak-anak.

c. Aspek Pesan

Karya ilustrasi ini menjelaskan keadaan warung yang berada di dalam terlihat ramai. Suasana ini memberikan pesan kesederhanaan tempat yang biasa dikunjungi kalangan menengah ke bawah atau dapat dikatakkan makanan “merakyat”.

4.2.7 Adegan 7: Oleh-oleh (halaman 72-73)

Gambar 4.8 Adegan 7: Oleh-oleh (halaman 72-73) (Dok. Penulis)

4.2.7.1 Spesifikasi Karya

Judul : Oleh-oleh

Ukuran : 38 x24 cm

Ukuran *output* : 19x 24 cm

Output : Cetak digital pada kertas *HVS* 100 gram

Software : *GIMP* dan Adobe InDesign CS

4.2.7.2 Deskripsi Karya

Pada karya ini berisi ilustrasi dari jenang Kudus yang bertujuan memberikan informasi pada pembaca mengenai wujud visual ilustrasi dari jenang Kudus dengan pendekatan semi realis. Makanan tersebut sejenis dodol tetapi berasal dari Kudus dan merupakan oleh-oleh khas dari Kudus. Jenang ini biasanya dijual dalam potong-potongan kecil, biasanya dibungkus dengan plastik dan dimasukkan kedalam kemasan kardus atau mika plastik. Pada kemasan kardus terdapat garis kuning dan merk untuk memberikan nuansa estetis pada kemasan. Kemudian plastik pembungkus jenang juga terdapat merek dari jenang itu sendiri.

Tampilan pada halaman berisikan ilustrasi serta teks dengan tata letak yang disesuaikan agar memudahkan dalam membaca. Teks yang ditampilkan menggunakan jenis *font Super Renewables* yang kemudian disusun pada sisi kanan halaman. Dengan warna *background* abu-abu yang selaras dengan gambar ilustrasi.

4.2.7.3 Analisis Karya

a. Aspek Ilustratif

Ilustrasi yang digambarkan seirama pada kemasan produk jenang dengan menampilkan nama merek untuk menunjukkan original pada produk. Dibagian depan ditampilkan gambar jenang yang dibungkus pada plastik diposisikan menyebar agar terlihat lebih menarik.

b. Aspek Estetis

Pada karya ini memberikan deskripsi dari jenang Kudus dengan tampilkan yang dibuat menjadi 2 sisi. Mengingat jumlah teks yang cukup banyak sehingga membutuhkan ruang kosong yang cukup namun tetap terlihat nyaman untuk dibaca.

Karya ini dibuat dengan komposisi simentris yaitu ilustrasi dari jenang Kudus yang dominan pada satu halaman dan penempatan teks pada sisi yang lain. Membuat tata letak terlihat seimbang sehingga nampak nyaman untuk dibaca.

Dalam penulisan menggunakan jenis *font Super Renewables*. Jenis *font* tersebut memiliki bentuk seperti tulisan tangan dan mudah untuk dibaca. Penggunaan warna yang ditampilkan merupakan warna yang memberikan kesan elegan. Latar belakang ditampilkan dengan warna abu-abu disertai dengan warna ilustrasi yang menampilkan kesan menarik.

c. Aspek Pesan

Karya ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai kuliner khas Kudus yaitu jenang Kudus. Jenang Kudus terbuat dari tepung beras ketan, santan kelapa, dan gula jawa. Proses memasak jenang ini cukup lama diawali dengan tepung beras ketan dicampur air lalu diaduk rata. Setelah rata ditambahkan gula jawa dan santan kelapa lalu diaduk lagi hingga mengental. Setelah kental, adonan jenang itu dicetak dan didinginkan. Tak lupa ditaburi wijen. Jenang Kudus ini hampir sama dengan Dodol Garut tetapi Jenang Kudus ini lebih empuk dan lembut daripada Dodol Garut. Jenang Kudus ini enak teman dan sudah terkenal di berbagai kota di luar Kudus.

4.2.8 Adegan 8: Pesan Emi (halaman 90)

Gambar 4.9 Adegan 8: Pesan Emi (halaman 90) (Dok. Penulis)

4.2.8.1 Spesifikasi Karya

Judul : Pesan Emi

Ukuran : 38 x24 cm

Ukuran *output* : 19x 24 cm

Output : Cetak digital pada kertas *HVS* 100 gram

Software : *GIMP* dan *Adobe InDesign CS6*

4.2.8.2 Deskripsi Karya

Pada karya ini terdapat ilustasi dari tokoh utama yaitu Emi sedang melambaikan tangan untuk menyapa *audience* serta mengajak untuk mencicipi makanan tradisioanal yang ada di Indonesia.

Penggunaan *background* yang berwarna hijau dan bentuk setengah oval yang berwarna *cream* disusun pada teks dengan tata letak yang disesuaikan agar menarik dalam pembacaan. Teks yang ditampilkan menggunakan jenis *font Super Renewables yang* diletakkan diatas gambar ilustrasi.

4.2.8.3 Analisis Karya

a. Aspek Ilustratif

Karakter utama dibuat dengan ekspresi melambaikan tangan bertujuan mengajak *audience* untuk berkomunikasi. Gambar ilustrasi Emi dibuat lebih besar dan simentris, kemudian tata letak deskripsi ditampilkan tepat di atas karakter utama agar terlihat jelas. Tampilan garis yang menunjukkan kesan gerak menambah nuansa kegembiraan pada karya tersebut.

b. Aspek Estetis

Karakter Emi menjadi *point of interest* dengan memberikan warna kuning yang mencolok walaupun *background* memiliki warna yang terang, karakter Emi tetap menjadi objek utama dalam ilustrasi.

Penggunaan warna hijau memberikan nuansa kesejukan dan keceriaan dalam cerita. Penggunaan teks dalam cerita tetap menggunakan jenis *font Super Renewables* untuk mempertahankan konsistensi dalam penggunaan teks.

c. Aspek Pesan

Karya ilustrasi ini menjelaskan tentang Emi yang mengajak *audience* untuk mencoba mecicipi makanan tradisional. Tiap makanan tradsional memiliki keunikan masing-masing. Kurangi makan makanan instan agar sehat dan bisa mencicipi banyak makanan khas di Indonesia.

Aspek ilustratif diterapkan untuk memberikan penekanan pada gambar agar terlihat nuansa gerak, dramatisasi, dan tampilan yang sederhana agar lebih menarik. Subjek gambar dibuat kartunal agar mudah difahami dan menarik bagi anak-anak.

Secara keseluruhan aspek estetika dari keseluruhan gambar yang ditampilkan menerapkan unsur garis lengkung agar gambar terlihat dinamis. Warna-warna yang ditampilkan dipilih warna kalem dan cerah agar terlihat suasana yang teduh serta nyaman. Kesan ruang ditampilkan dengan perbedaan gelap terang dan penerapan perspektif meski tergambar secara sederhana agar terlihat nuansa kekanak-kanakan. Prinsip rupa diterapkan untuk mengatur pengorganisasian secara keseluruhan. Prinsip keseimbangan asimetris banyak diterapkan pada gambar agar diperoleh nuansa dinamis dan tidak monoton. Prinsip dominasi juga ditempatkan pada subjek-subjek gambar yang mewakili isi dari cerita yang disampaikan.

Secara keseluruhan aspek pesan yang disampaikan pada ilustrasi gambar sangat jelas dan bersifat informatif, menghibur, dan mendidik khususnya bagi anak-anak. Bacaan ini sangat membantu anak-anak untuk gemar membaca dan dapat memberikan informasi tentang keragaman makanan khas di Jawa Tengah. Selain itu ilustrasi gambar yang ditampilkan dapat memotivasi anak-anak supaya suka makan makanan yang sehat.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Proyek studi ini menghasilkan kreasi buku cerita bergambar tentang makanan tradisional khas Jawa Tengah dengan jumlah 90 halaman beserta *cover*. Hal ini sebagai upaya untuk memberikan informasi yang bermanfaat.

Karya yang dibuat meliputi desain *cover* buku secara keseluruhan antara lain *cover* depan dan *cover* belakang, ilustrasi dan keterangan berjumlah 45, dengan total 90 halaman. Terdapat halaman pendukung lainnya seperti sub *cover*, halarman info, kata pengantar, serta halaman profil *ilustrator*.

Konsep yang digunakan melalui tahap sketsa manual kemudian dilanjutkan dengan proses digital agar memberikan kesan keindahan yang mewakili suasana dalam cerita. Penggunaan teknik manual dan digital dalam perancangan ilustrasi sangat dibutuhkan untuk meminimalisir terjadinya kesalahan.

Konsep buku cerita bergambar ini adalah memvisualkan makanan tradisional yang ditampilkan dalam alur cerita dengan karakter utama dan pendukung yang dikemas secara menarik, ceria dan lucu. Berdasarkan pendekatan yang dipilih ini target *audience* adalah anak-anak usia 8-12. Diharapkan dengan adanya perancangan ilustrasi buku ini dapat memberikan informasi yang bemanfaat bagi anak-anak.

5.2 Saran

Perancangan buku cerita bergambar ini menjelaskan tentang bagaimana cara melestarikan kultur ataupun ciri khas suatu daerah khususnya makanan tradisional. Terkait dengan kesadaran masyarakat yang mulai menipis, buku ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa kepedulian untuk tetap menjaga budaya tradisional.

Terlebih peran orang tua sangatlah penting dalam menanamkan kepedulian terhadap lingkungan khusunya kebudayaan. Oleh karena itu kita sebagai orang dewasa khususnya orang tua hendaknya mengenalkan kebudayaan tradisional terkait dengan makanan sehari-hari. Upaya yang kita berikan berupa informasi tentang beraneka ragaman makanan khas tradisional. Untuk membuat ketertarikan anak dalam bermain diterapkan sarana buku cerita bergambar yang melatih mengekspresikan dirinya dalam mengenal visual, pengertian maupun sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

Afnida, Mutia dkk. (2016). Penggunaan Buku Cerita Bergambar Dalam Pengembangan Bahasa Anak Pada Tk A Di Banda Aceh. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini. 1 (1):52-59.

Aminuddin, 2000. Pengantar Apresiasi Karya Sastra. Bandung: PT. Sinar Baru Algesindo

Arifin, S. (2009). Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi. Jakarta: PT Grasindo.

Burhan Nurgiyantoro. (1995). Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Depdikbud, (1995). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka

Langgeng Widodo. (2018). Anak Zaman Sekarang Tak Kenal Makanan Tradisional. Diakses dari https://www.suaramerdeka.com/smcetak/baca/66060/anak-zaman-sekarang-takkenal-makanan-tradisional pada tanggal 19 September 2020 jam 05.30 WIB.

Lilis Komariah. et.al (2010). Modul Gizi Olahraga FPOK UPI 2010. Diakses dari http://file.upi.edu.ac.id/ pada tanggal 10 Nobember 2019 jam 12:41 WIB

Marwanti. (2000). Pengetahuan Masakan Indonesia. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.

Muharrar, Syakir. (2003). Bahan Ajar: Tinjauan Seni Ilustrasi, Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Nur, Yusniike Arizka. (2014). Perancangan Buku Ensiklopedia Jajanan Tradisional Jawa. Fakultas Sastra dan Seni Rupa. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

Santoso, Hari. (2008). Membangun Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Penyediaan Buku Bergambar. Malang: Universitas Negeri Malang.

Santoso, Hari. (2008). Peran Buku Bacaan Dan Lingkungan Dalam Menunjang Perkembangan Bahasa Anak. Malang: Universitas Negeri Malang.

Setiabudi, Arief. (2016). Pengembangan Ensiklopedi Makanan Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Sunaryo, Aryo. (2002). Nirmana I. *Hand Out* Jurusan Seni Rupa, FBS UNNES Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Semarang.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

SURAT KEPUTUSAN PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 15742/UN37.1.2/DK/2018
Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2018/2019

Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Seni Rupa/Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Seni Rupa/Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat :
1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;

Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Seni Rupa/Seni Rupa Tanggal 19 Desember 2018

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:

Nama	: Gunadi, S.Pd. M.Pd.
NIP	: 198107012006041001
Pangkat/Golongan	: III/a
Jabatan Akademik	: Lektor
Sebagai Pembimbing	

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama	: Soviana Rahmawati
NIM	: 2411415004
Jurusan/Prodi	: Seni Rupa/Seni Rupa
Topik	: Kreasi Buku Gambar Bercerita Tentang Makanan Tradisional Khas Jawa

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 19 Desember 2018
DEKAN

Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum
NIP 196107041988031003

Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal

2411415004
..::: FM-03-AKD-24/Rev. 00 :::..

LAMPIRAN 2

BIODATA PENULIS

1. Nama : Soviana Rahmawati
2. NIM : 2411415004
3. Prodi : Seni Rupa Konsentrasi DKV
4. Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
5. Jenis Kelamin : Perempuan
6. Agama : Islam
7. Tempat, tanggal Lahir : Kudus, 4 Februari 1997
8. Alamat Rumah : Desa Kajeksan RT 02 / RW 01
   Kec.Kota, Kab. Kudus
9. E-mail : sovianarahmawati31@gmail.com
10. Phone : 085642746900
11. Pendidikan :

MI NU BANAT Kudus	Lulus 2003
MTS NU BANAT Kudus	Lulus 2006
MA NU BANAT Kudus	Lulus 2009
UNNES	Mahasiswa Semester 10

12. Nama orang tua : H. Zaenal Arifin & Hj. Juwairiyah (Almh)

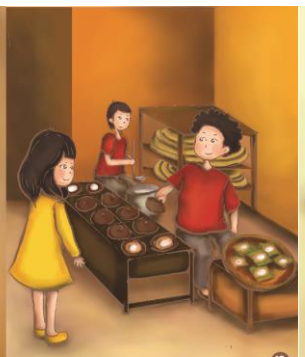
LAMPIRAN 3

TAMPILAN KARYA BUKU CERITA BERGAMBAR

LAMPIRAN 4

KESELURUHAN TAMPILAN ILUSTRASI CERITA BERGAMBAR TENTANG MAKANAN TRADISIONAL KHAS JAWA TENGAH

Serabi Solo adalah makanan khas Solo yang terbuat dari tepung beras, gula, santan kelapa, dan garam. Makanan ini dibuat dengan cara dimasak menggunakan tungku baja.



SERABI SOLO

Rasa Serabi Solo ini gurih dan legit karena kandungan santan kelapa yang ada di dalamnya. Cara penyajiannyapun sederhana. Serabi ini disajikan kering tanpa ada tambahan kuah apapun. Tapi tak jarang ada yang menambahkan potongan pisang, nangka, meses, dan keju di atas makanan ini agar rasanya lebih lezat. Tepung yang digunakanpun dibuat sendiri bukan menggunakan tepung instan yang biasanya di jual dipasaran.

Setelah membeli bekal, mereka melanjutkan perjalanan. Di sepanjang perjalanan Emi mengobrol dengan ayah dan ibu.
Banyak hal yang Emi tanyakan pada beliau salah satunya tentang makanan khas solo. Sebagai anak yang selalu ingin tahu, Emi merasa perlu mengetahui apasaja makanan khas kota tempat tinggalnya agar kelak Emi juga bisa mengenal kotanya dengan lebih baik.
Kata Ayah Emi di Solo ada beberapa makanan khas selain Nasi Liwet dan Serabi Solo. Makanan khas itu diantaranya Gudheg Solo dan Timlo Solo.

GUDHEG SOLO

Gudheg Solo itu makanan yang terbuat dari nangka muda yang dimasak dengan santan dan daun jati. Proses pemasakan itu membutuhkan waktu yang lama sehingga Gudheg ini berwarna coklat. Gudheg biasanya dimakan dengan nasi putih dan lauk ayam kampung, telur, tahu, dan sambal goreng krecek.

TIMLO SOLO

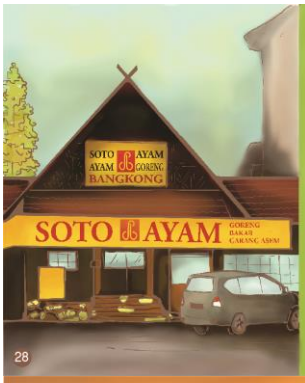
Timlo Solo adalah sup yang berisi kembang tahu, telur, dan daging. Daging yang digunakan bisa berupa daging sapi atau daging ayam. Makanan ini enak, cocok jika dimakan bersama nasi putih hangat.

Tidak terasa 2,5 jam telah berlalu. Keluarga Emi telah sampai di kota Semarang. Mereka menuju toko Lumpia Mbak Lien yang ada di jalan Pemuda dekat Sri Ratu Semarang.Di sana banyak pilihan Lumpia dan harganya terjangkau hanya Rp12.000 sampai Rp15.000 untuk setiap bungkusnya. Mereka memilih- milih Lumpia dan akhirnya membeli dua bungkus Lumpia.

LUMPIA

Lumpia adalah makanan yang berbentuk gulungan berwarna kecoklatan. Makanan ini terdiri atas lembaran tipis tepung gandum yang diisi rebung, telur, sayuran segar, dan daging. Lembaran tipis tersebut kemudian digulung dan digoreng sampai berwana kecoklatan. Lumpia ini rasanya enak dan mirip masakan Tionghoa. Awal mula adanya lumpia ini pertama kali dibuat oleh keturunan Tionghoa yang menikah dengan orang Indonesia yang tinggal di Semarang. Oleh karena itu, tidak heran jika lumpia ini memiliki rasa perpaduan antara masakan Tionghoa dan Indonesia.

Merekapun melanjutkan perjalanan berkeliling kota Semarang. Haripun semakin siang dan perut Emi mulai lapar.
Emi mengajak Ayahnya untuk membeli makanan. Setelah berunding akhirnya mereka memutuskan untuk makan siang di Soto Semarang Bangkong. Warung ini berada di Jalan Perempatan Bangkong Semarang. Kata Ayah Emi, di warung makan Bangkong mereka bisa menikmati soto ayam khas Semarang. Tanpa menunggu lama mereka bergegas ke sana



28

Sesampainya di warung makan Soto Semarang Bangkong Emi tidak sabar menikmati makanan yang disediakan warung ini. Baru saja turun dari mobil Emi sudah mencium bau yang sangat enak. Membuat perut semakin keroncongan.

29

Ayah Emi memesan makanan untuk mereka. Soto ayam di Warung ini cukup terjangkau, harganya hanya sekitar Rp6.000 sampai Rp15.000.

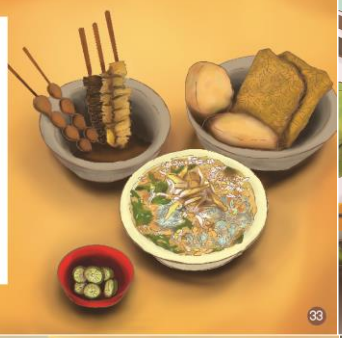
30

31

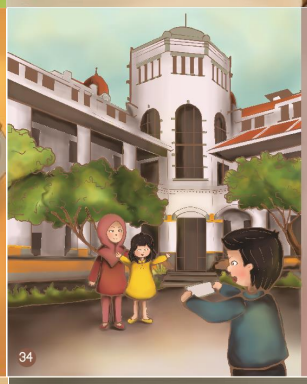
SOTO AYAM SEMARANG

Soto Ayam Semarang adalah makanan yang berisi nasi, mi soun, irisan kol, dan potongan daging ayam atau suwiran ayam. Terkadang ada juga yang menambahkan perasan jeruk nipis agar soto ayam itu lebih segar. Soto ayam ini hampir mirip dengan sup, jadi bahan-bahan tadi disajikan dengan kuah gurih yang memiliki aroma bawang putih. Tak lupa sebagai pelengkap soto ayam biasanya ditaburi bawang goreng.

32



33



34

Setelah kenyang menikmati soto ayam, mereka mengunjungi Lawang Sewu sebmelanjutkan berwisata kuliner lagi. Lawang Sewu adalah bangunan yang sangat khas. Bangunan wisata ini terletak di depan Tugu Muda. Untuk masuk ke Lawang Sewu, mereka mengantre membeli tiket seharga Rp10.000.
Setelah mendapat tiket, merekapun masuk dan berkeliling Lawang Sewu. Bangunan di Lawang Sewu indah sekali. Modelnya berbeda dengan bangunan pada umumnya. "Ayo kita berfoto" kata Emi.

35

36

Setelah lelah berkeliling Lawang Sewu, Mereka kembali melanjutkan perjalanan untuk berwisata kuliner kembali. Keluraga Emi mampir ke toko Wingko Babat Cap Kereta Api yang ada di jalan Cendrawasih 14 Semarang. Toko ini menjual berbagai macam wingko babat khas Semarang. Harganya cukup terjangkau hanya sekitar Rp4.700 per buah. Wingko babat ini biasa dijual perbungkus seharga Rp46.500 dengan isi 17 buah.

37

WINGKO BABAT

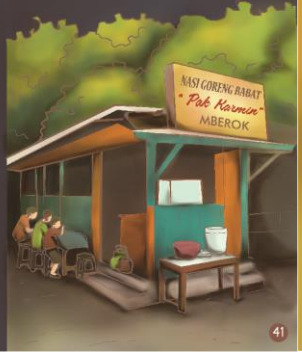
Wingko babat Semarang adalah sejenis kue yang terbuat dari kelapa muda, tepung beras ketan, dan gula. Wingko ini berbentuk bundar kecil dan biasanya disajikan dalam keadaan hangat. Aroma wingko ini sangat enak, manis dan ada khas kelapa.

38

39

Malam harinya, mereka makan malam di Warung Nasi goreng dan Gongso Babat Pak Karmin yang ada di jalan Inspeksi nomor 1 Pemuda, Mberok Semarang. Warung ini menjual Gongso Babat Semarang dan Nasi Goreng Babat seharga Rp20.000. Cukup mahal memang, tetapi rasa masakan di sini tidak mengecewakan, mantap.

40



41

42

GONGSO BABAT

Gongso Babat Semarang adalah makanan yang berisi babat diris tipis-tipis. Babat tersebut dimasak menggunakan bumbu gongso yaitu bawang merah, bawang putih, garam, merica, dan kecap manis. Gongso kalau dalam Bahasa Jawa artinya tumis atau oseng. Jadi Gongso Babat berarti tumis babat atau oseng babat.

43

Saat memakan gongso babat, Emi melihat Ibu sedang menyantap makanan lain yaitu nasi goreng babat. Emipun meminta sedikit nasi goreng babat milik ibu karena penasaran.

44

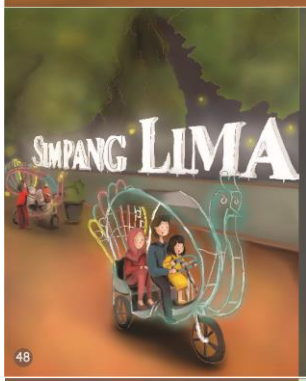
45

NASI GORENG BABAT

Nasi Goreng Babat khas semarang ini terlihat lebih gelap dan mengkilap dari nasi goreng pada umumnya karena menggunakan minyak dan kecap manis lebih banyak. Rasanya hidangan khas jawa pada umumnya. Babat yang ditambahkan pada nasi goreng ini rasanya lembut dan gurih. Bahan utama nasi goreng ini adalah nasi, minyak goreng, kecap yang diberi bahan varian lain yaitu babat atau lambung sapi.

46

47



48

Puas mencicipi Gongso Babat dan nasi goreng babat pak karmin, mereka menuju ke Simpang Lima Semarang untuk berkeliling di sana sebelum akhirnya beristirahat di penginapan.

49

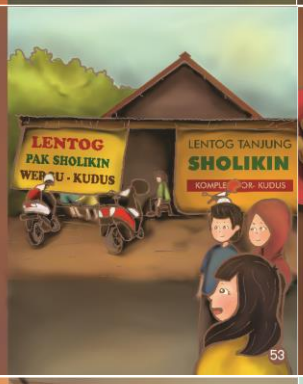
Pagi harinya mereka melanjutkan kuliner ke kota Kudus. Sepanjang perjalanan mereka membicarakan banyak makanan khususnya makanan-makanan khas Kota Kudus.

50

51

Sesampainya di Kota Kudus, Keluarga Emi langsung menuju warung Lentog Tanjung Pak Solihin di jalan Kudus Purwodadi, Tanjungkarang, Jati, Kudus untuk mencicipi Lentog Tanjung. Sesampainya di sana, warung sudah sangat ramai. Banyak orang mangantre untuk sarapan. Harga Lentog Tanjung sangat murah hanya Rp4.000 per piring.

52



53

LENTOG TANJUNG

Lentog Tanjung adalah makanan yang berisi lentog atau lontong yang telah dipotong-potong, sayur gori (nangka muda), dan lodeh tahu. Makanan ini biasa dimakan bersama sate usus, sate ati dan ampela ayam, atau sate telur puyuh.
Makanan ini merupakan makanan khas dari sebuah desa di Kota Kudus. Desa itu bernama Desa Tanjungkarang atau biasa disebut Desa Tanjung

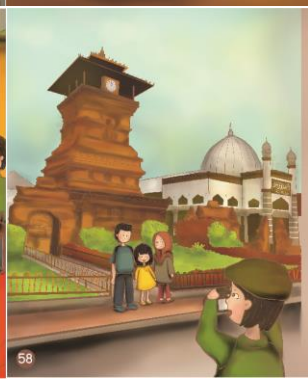
54

55

Setelah pesanan datang mereka langsung melahapnya. Rasanya enak, lodeh tahunya sangat lezat. Setelah kenyang memakan Lentog Tanjung, Ayah Emi membayar makanan tersebut.

56

57



58

Keluarga Emi pun lalu berkeliling Kota Kudus, mereka mampir di Menara Kudus. Menara itu sangat unik.
"Menara kudus dibuat dengan memadukan budaya islam dan budaya hindu. Jadi tidak heran jika bentuk menara ini seperti candi di agama hindu," jelas Ayah Emi.
Mereka berkeliling area Menara Kudus dan berwisata ziarah serta tidak lupa mengambil gambar dengan latar Menara Kudus sebagai kenangan-kenangan.

59

Tidak terasa hari sudah siang, karena terlalu bersemangat berkeliling area Menara Kudus Emipun merasa lapar dan akhirnya mengajak Ayah untuk mencari makan siang. Kebetulan sekali didekat Menara Kudus ada warung Sate kerbau Menara. Warung ini terletak dijalan Menara nomor 9A, Pejaten Kauman.

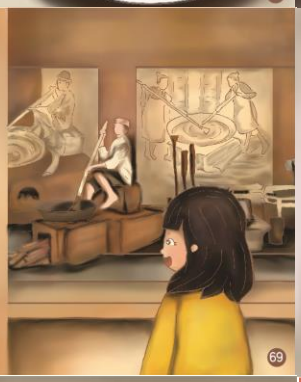
Mereka mampir ke warung tersebut untuk makan sate kerbau. Ayah Emi memesan satu porsi sate untuk mereka bertiga. Harga sate kerbaunya cukup murah, sekitar Rp28.000 untuk 10 tusuk.

SATE KERBAU

Sate yang terbuat dari daging kerbau. Daging disajikan tidak dalam bentuk biasanya, tetapi dagiing dipotong dan dicincang halus dan dilekatkan pada batang sate dengan bumbu kecap, kelapa (srundeng) dan kacang, rasanya mirip dengan dendeng. Cara mengolah sate kerbau ini dengan daging dipotong dan dipukul-pukul. Kemudian ditambah gula jawa dan ketumbar. setelah daging didiamkan selama lima jam baru siap dibakar.

Mereka melanjutkan wisata ke Museum Jenang sekaligus toko jenang. Museum Jenang dan Toko Jenang Kudus Mubarok ini terletak di jalan Sunan Muria nomor 33 Glantengan Kudus.

Di Museum Jenang ada banyak pengetahuan yang dapat terima seperti bagaimana cerita sejarah jenang kudus dan pembuatan jenang kudus.
Mereka mengunjungi Museum Jenang cukup lama. Setelah selesai mengunjungi Museum Jenang, Merekapun menuju ke Toko Jenang Kudus Mubarok untuk membeli beberapa jenang untuk oleh-oleh.

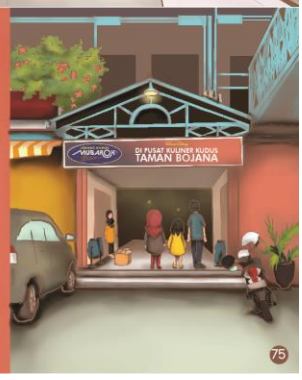


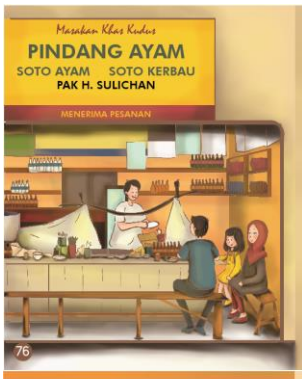
Di toko Jenang Kudus Mubarok menjual berbagai macam jenang khas Kudus. Bahkan ada jenang dengan berbagai rasa. Harga tiap kemasannya juga cukup terjangkau hanya Rp35.000 untuk 30 jenang.

JENANG KUDUS

Jenang Kudus terbuat dari tepung beras ketan, santan kelapa, dan gula jawa. Proses memasak jenang ini cukup lama diawali dengan tepung beras ketan dicampur air lalu diaduk rata. Setelah rata ditambahkan gula jawa dan santan kelapa lalu diaduk lagi hingga mengental. Setelah kental, adonan jenang itu dicetak dan didinginkan. Tak lupa ditaburi wijen. Jenang Kudus ini hampir sama dengan Dodol Garut tetapi Jenang Kudus ini lebih empuk dan lembut daripada Dodol Garut. Jenang Kudus ini enak teman dan sudah terkenal di berbagai kota di luar Kudus.

Saat hari sudah mulai petang, mereka mampir membeli Nasi Pindang di warung Pak Solichan yang ada di Taman Bojana.





76

Harga Nasi Pindang disini Rp13.000. Cukup murah untuk makanan yang berisi nasi, daging, dan daun so.

77

78

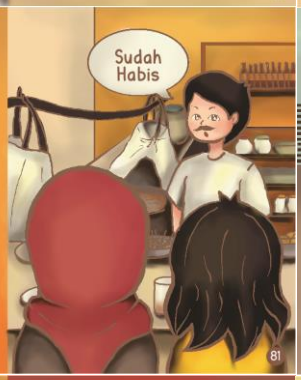
NASI PINDANG

Nasi Pindang Kudus ini adalah masakan yang berupa nasi dan daging yang disajikan dengan daun melinjo atau daun so. Daging yang disajikan bisa berupa daging ayam atau daging kerbau. Nasi ini biasanya menjadi makanan yang disajikan saat ada hajatan atau pesta. Tapi karena perkembangan zaman, Nasi Pindang ini sudah bisa dinikmati kapanpun tanpa harus menunggu ada hajatan atau pesta.

79

Selain Nasi Pindang, Warung Pak Solihan juga menjual Soto Kudus. Tapi karena saat itu Soto Kudusnya sudah habis, Maka Emi belum bisa mencicipi Soto Kudus

80



81

Pagi harinya, Keluarga Emi bersiap untuk kembali ke Solo. Mereka mampir untuk sarapan sebelum meninggalkan Kota Kudus, mereka sarapan Soto Kudus yang ada di warung Pak Solihan.

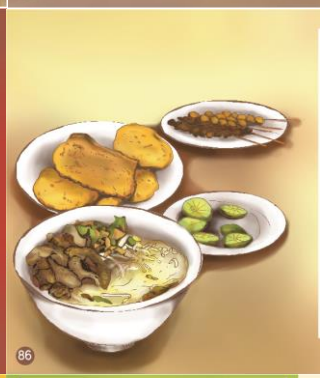
82

83

84

Mereka sarapan ditempat sebelumnya yaitu di warung yang menjual Nasi Pindang kemarin malam yaitu di Taman Bojana. Karena kemaren malam Soto Kudusnya sudah habis, akhirnya mereka berkesempatan mencicipi Soto Kudus pagi ini. Harga Soto Kudus di warung Pak Solihin Rp12.000.

85



86

SOTO KUDUS

Soto Kudus unik karena menggunakan daging kerbau. Soto ini hampir sama dengan soto Semarang hanya saja daging yang digunakan adalah daging kerbau. Soto Kudus sengaja dibuat menggunakan daging kerbau bukan daging sapi karena orang-orang muslim di Kudus ingin menghormati orang-orang Hindu yang ada di Kudus. Dulu di kota Kudus banyak sekali orang beragama Hindu dan mereka menganggap bahwa sapi adalah hewan yang suci dan tidak boleh dimakan. Oleh karena itu, warga muslim ikut tidak makan daging sapi karena ingin menghormati warga Hindu sehingga terciptalah Soto Kudus yang menggunakan daging kerbau.

87

88

Selesai makan, keluarga Emi memulai perjalanan kembali ke kota Solo.
Emi sangat senang dengan liburan sekolah ini. Banyak sekali pengalaman baru yang Emi dapatkan terutama tentang berbagai makanan khas Indonesia.

89

Halo teman,
aku mau memberitahu kalian nih kalau sebenarnya tiap kota memiliki banyak makanan khas. Makanan khas itu biasanya disebut makanan tradisional. Tiap makanan itu memiliki keunikannya masing-masing. Jadi, ayo kita kenali makanan khas berbagai kota di Indonesia. Kurangi makan makanan instan ya agar kita sehat dan bisa mencicipi banyak makanan khas di Indonesia. Sampai jumpa lagi.

90

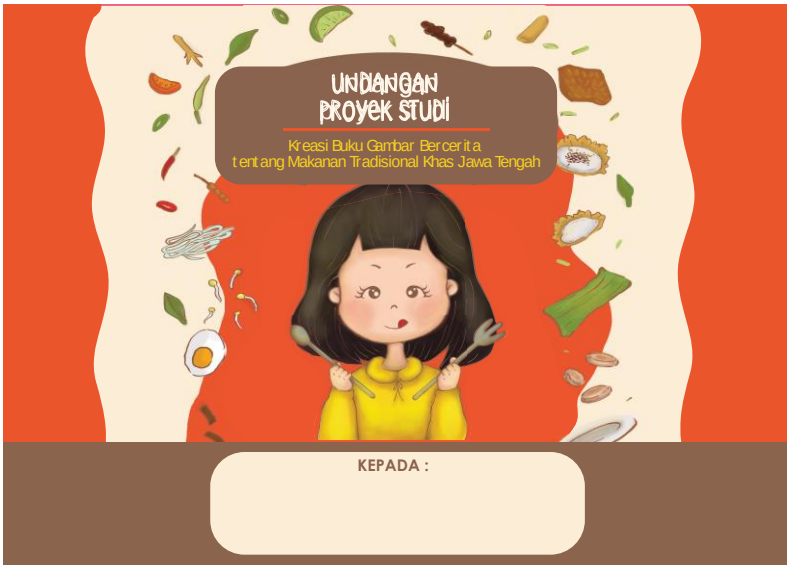
PROFIL PENULIS SEKALIGUS ILUSTRATOR

Soviana Rahmawati, lahir di Kudus, 4 Februari 1997. Anak ketiga dari empat bersaudara. Merupakan mahasiswi di Jurusan Seni Rupa Prodi Desain Komunikasi Visual di Universitas Negeri Semarang. Soviana juga seorang illustrator yang tertarik dengan dunia anak-anak. Kali ini, Soviana tertarik untuk membuat buku edukasi yang bertujuan untuk membantu anak-anak mengenal kuliner khas daerah di jawa tengah.

LAMPIRAN 5

KELENGKAPAN PAMERAN

Poster
(Sumber: dokumentasi pribadi)



Desain undangan bagian depan (Sumber: dokumentasi pribadi)

Dengan Hormat,
Sehubungan dengan kegiatan pameran proyek studi, saya mengundang Bapak dan Ibu untuk hadir pada pembukaan pameran saya yang berjudul "Kreasi Buku Gambar Bercerita tentang Makanan Tradisional Khas Jawa Tengah" yang akan diadakan pada:

Hari, Tanggal : Senin, 27 Januari 2020
Waktu : 09.00 WIB
Tempat : Gedung B9 FBS UNNES

Pameran akan berlangsung pada :
Hari, Tanggal : Senin-Rabu, 27-29 Januari 2020
Waktu : 09.00-16.00 WIB
Tempat : Gedung B9 FBS UNNES-Galeri 1

Menjadi kehormatan bagi saya apabila Bapak, Ibu berkenan hadir pada acara tersebut, atas prhatian Bapak, Ibu saya ucapkan terima kasih.

Semarang,
Hormat Saya,

Soviana Rahmawati
2411415004

Desain undangan bagian belakang (Sumber: dokumentasi pribadi)

Desain katalog bagian depan (Sumber: dokumentasi pribadi)

Desain katalog bagian belakang (Sumber: dokumentasi pribadi)

Desain X-Banner (Sumber: dokumentasi pribadi)

LAMPIRAN 6

FOTO-FOTO SUASANA PELAKSANAAN PAMERAN

Sambutan dari penulis (Sumber: dokumentasi pribadi

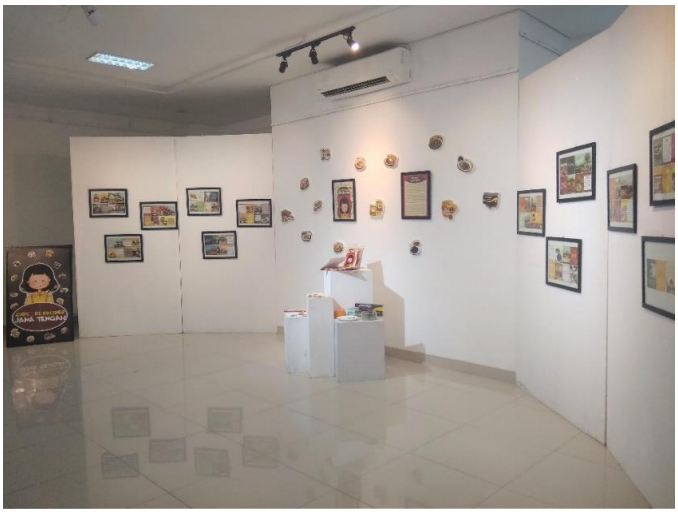
Sambutan dari Ketua Jurusan Seni Rupa (Sumber: dokumentasi pribadi)

Sambutan dari Koorprodi Seni Rupa (Sumber: dokumentasi pribadi)

Suasana diluar galeri (Sumber: dokumentasi pribadi)

Suasana pengunjung dalam mengisi buku tamu (Sumber: dokumentasi pribadi)

Suasana pengunjung dalam galeri (Sumber: dokumentasi pribadi)



Display pameran dalam galeri (Sumber: dokumentasi pribadi)

Foto bersama pengunjung (Sumber: dokumentasi pribadi)