

Perancangan Buku Interaktif Jajanan Tradisional Sumatera Barat Untuk Anak Usia 6-12 Tahun

Irsyad Rizki Ananda¹, Dini Faisal²

1,2 Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kec. Padang Utara, Kota Padang

Sumatera Barat, 25171, Indonesia

Email: Irsyadrizki03@gmail.com

Submitted: 2022-04-05

Accepted: 2022-04-12

Published: 2022-06-30

DOI: 10.24036/dekave.v12i2.116805

Abstrak

Perancangan buku interaktif ini bertujuan untuk memberikan informasi dasar tentang jajanan tradisional Sumatera Barat kepada anak-anak dengan membuat media buku interaktif yang menarik. Metode yang digunakan dalam perancangan buku interaktif ini adalah metode *glass box* yang terdiri atas 4 tahapan, yaitu persiapan, inkubasi, luminasi, dan verifikasi. Metode analisis data menggunakan 5W + 1H (*What, Who, When, Where, Why, and How*). Perancangan karya akhir ini memiliki media utama dan media pendukung. Media utamanya adalah buku interaktif jajanan tradisional Sumatera Barat bagi anak usia 6-12 tahun, sedangkan media pendukungnya adalah boneka jajanan, poster, baju kaos, stiker, *tote bag*, gantungan kunci, dan x-banner. Hasil akhir perancangan kemudian diuji sebanyak 2 tahap kepada ilustrator, guru, orang tua dan anak-anak pada aspek ilustrasi, warna, keterbacaan font, dan penyusunan layout, pada uji kelayakan 1 di dapatkan hasil cukup dan baik dimana kritik pada keterbacaan font, kalimat yang disingkat dan saran penambahan interaktif lain, setelah melakukan perbaikan dilakukan uji kelayakan 2 di dapatkan hasil rata-rata sangat baik, dimana anak-anak juga merasa senang saat membaca buku interaktif sehingga bisa atau layak di publikasikan dan di cetak banyak.

Kata kunci: buku interaktif, jajanan tradisional sumatera barat

Pendahuluan

Jajanan tradisional Sumatera Barat merupakan bagian dari warisan budaya yang perlu dijaga dan dilestarikan. Jajanan tradisional Sumatera Barat sangat beragam dan memiliki cita rasa yang khas, dibuat dengan bahan-bahan yang alami, dan memiliki berbagai macam nama seperti *singgang*, *lapek bugih*, *lapek sagan*, *galamai*, *bareh randang*, *kareh-kareh*, *pinyaram*, *kipang ampiang*, *lamang*, *lamang golek*, dan *pinukuik*.

Jajanan tradisional dapat ditemui di pasar-pasar tradisional. Selain itu, kini jajanan tradisional juga bersaing dengan berbagai jenis jajanan modern. Jajanan modern sangat populer dibandingkan dengan jajanan tradisional. Karena jajanan modern lebih mudah didapat karena dijual dan dipromosikan di media massa. Oleh karena itu, anak-anak lebih cenderung membeli jajanan tradisional dibandingkan dengan jajanan tradisional. Kurangnya pengetahuan anak-anak juga mempengaruhi popularitas dari jajanan tradisional itu sendiri. Apalagi di daerah perkotaan yang lebih dahulu masuk modernisasi yang menyebabkan anak-anak kurang mengenal apa saja jenis jajanan tradisional yang ada di daerahnya. Anak-anak lebih mengenal jajanan modern dibandingkan dengan jajanan tradisional. Sementara itu banyak jenis jajanan tradisional yang nyaris dilupakan (Putri, Fianto, & Riyanto, 2015). Jika hal itu terus berlanjut, lambat laun popularitas jajanan tradisional akan meredup dan pengetahuan anak-anak terkait jajanan tradisional—khususnya jajanan tradisional Sumatera Barat— akan hilang.

Berdasarkan permasalahan di atas, dibutuhkan sebuah media yang dapat memberikan informasi dasar tentang jajanan tradisional untuk anak-anak sebagai salah satu bentuk usaha untuk melestarikan budaya. Salah satu media yang dapat digunakan adalah buku.

Pemilihan perancangan buku interaktif tentang jajanan tradisional Sumatera Barat bagi anak usia 6-12 tahun adalah anak-anak perlu diberikan pembelajaran sejak dini terkait jajanan tradisional Sumatera Barat dengan cara yang menarik. Dalam hal ini, buku interaktif memberikan pengalaman dan interaksi bagi anak-anak untuk memperoleh pengetahuan mengenai jajanan tradisional Sumatera Barat.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di toko buku terbesar di Padang, tidak ditemukan buku-buku anak mengenai jajanan tradisional Sumatera Barat. Oleh karena itu, perancangan buku interaktif jajanan tradisional Sumatera Barat bagi anak usia 6-12 tahun ini penting untuk dilakukan.

Artikel yang relevan dengan perancangan ini juga dilakukan oleh Liulianto, F. A., Tanudjaja, B. B., & Salamoon, D. K. (2017) yaitu membuat perancangan buku interaktif pengenalan cemilan dan jajanan lokal samarinda, menggunakan ilustrasi dan metode interaktif seperti *lift the flap*, *games book*, dan *pop up*. Begitu juga dengan Oey, F. W., Waluyanto, H. D., Zacky, A. (2013) membahas buku interaktif tentang pengenalan dan pelestarian sugar glider di Indonesia, ditujukan untuk anak-anak dengan menggunakan

ilustrasi dan metode interaktif *peek a boo*, *pull tap*, dan *participation*. Dan Elwarak, R., Faisal, D., Ahdi, S. (2018) yang membahas manfaat buah dan sayur untuk anak dengan menggunakan buku metode *pop up*.

Perbedaan perancangan yang akan dibuat adalah buku interaktif yang membahas tentang jajanan tradisional yang ada di Sumatera Barat untuk anak 6-12 tahun, dengan menggunakan metode interaktif *game book*, *participation*, *lift the flap*, dan *pop up* dan menggunakan ilustrasi yang menarik perhatian anak-anak.

Metode

Metode perancangan yang digunakan adalah metode *glass box*. Metode *glass box* adalah metode berpikir rasional secara objektif dan sistematis secara logis, terbebas dari pikiran yang tidak rasional (Soedarwanto, 2017, 2). Metode ini terdiri atas 4 tahapan, yaitu (1) tahapan persiapan, (2) tahapan inkubasi, (3) tahapan luminasi, dan (4) tahapan verifikasi. *Pertama*, tahapan persiapan merupakan tahapan awal desainer mempersiapkan segala keperluan untuk proses desain. Tahap ini berisi latar belakang permasalahan yang diangkat. *Kedua*, tahapan inkubasi merupakan tahapan untuk mempersiapkan diri menjadi lebih segar, tenang, dan peka untuk mengolah segala pengetahuan yang dimiliki untuk melahirkan ide-ide. Pada tahap ini, perancang mengumpulkan referensi-referensi buku interaktif untuk mempelajari teknik-teknik yang ada pada buku interaktif untuk memunculkan ide-ide dalam pembuatan buku interaktif. *Ketiga*, tahapan luminasi adalah tahapan aktif bagi desainer sebagai efek dari pelaksanaan tahap persiapan dan inkubasi. Pada tahap ini, perancang mulai merancang dan memiliki beberapa alternatif ide dan melanjutkan ke tahap pembuatan buku interaktif. *Keempat*, tahapan verifikasi adalah tahapan semua proses desain mengalami proses pengembangan ide dan *finishing* serta peninjauan ulang semua proses yang sudah dilakukan sebelumnya.

Sebelum memulai perancangan karya, analisis 5W + 1H dilakukan untuk memecahkan masalah dan memicu munculnya ide-ide untuk penyelesaian masalah. Berikut ini analisis 5W + 1H.

1. *What* (apa) permasalahan yang terjadi?
 - a. Kurangnya informasi jajanan tradisional Sumatera Barat bagi anak-anak.

- b. Orang tua kurang memberikan informasi terkait jajanan tradisional Sumatera Barat kepada anak-anak.
 - c. Globalisasi yang menimbulkan penjual jajanan dari luar daerah Sumatera Barat.
2. *Who* (siapa) yang mengalami permasalahan tersebut?
Permasalahan ini dialami oleh anak-anak.
 3. *When* (kapan) masalah ini terjadi?
Masalah terjadi saat orang tua modern yang sibuk bekerja dan mulai lekat dengan penggunaan internet membeli jajanan modern yang mudah didapat untuk anak.
 4. *Where* (di mana) masalah ini terjadi?
Permasalahan ini terjadi di wilayah Sumatera Barat tepatnya di perkotaan seperti Kota Padang.
 5. *Why* (kenapa) masalah ini bisa terjadi?
Kurangnya informasi yang diberikan orang tua kepada anak terkait jajanan tradisional Sumatera Barat menyebabkan kurangnya pengetahuan anak saat beranjak remaja.
 6. *How* (bagaimana) cara mengatasi masalah ini?
Masalah ini dapat diatasi dengan adanya buku interaktif yang menarik dan memuat informasi terkait jajanan tradisional Sumatera Barat.

Hasil dan Pembahasan

Hasil perancangan di uji cobakan sebanyak 2 kali agar mendapat hasil yang maksimal. Uji coba dapat dilihat dari segi layout, ilustrasi, warna dan narasi.

Tabel 1. Uji perancangan 1

No.	Penilai	Jumlah	Skala				
			Sangat Kurang	Kurang	cukup	Baik	Sangat Baik
1	Illustrator	1				√	
2	Guru	3			√	√√	
3	Orang Tua	4			√√	√√	

4	Anak-anak	6				√√√	
						√√√	

Uji perancangan 1 penulis mendapat kritik dan saran, yakni terkait font yang kurang terbaca dan ada beberapa kalimat yang disingkat di beberapa halaman, serta masukan agar menambahkan interaktif di halaman akhir lain sebagai kejutan.

Tabel 2. Uji kelayakan 2

No.	Penilai	Jumlah	Skala				
			Sangat Kurang	Kurang	cukup	Baik	Sangat Baik
2	Illustrator	1					√
3	Guru	3					√√√
4	Orang Tua	4				√	√√√
5	Anak-anak	6					√√√√√√

Setelah melakukan uji kelayakan 2 rata-rata respon yang diberikan kepada buku interaktif “Macam Jajanan Tradisional Sumatera Barat” yang ditujukan untuk anak-anak sangat baik dan layak dipublikasikan. Ditambah anak-anak juga merasa senang saat membaca dan berinteraktif dengan buku. Dapat disimpulkan bahwa buku interaktif Macam Jajanan Tradisional Sumatera Barat yang di peruntukan bagi anak-anak ini sangat baik dan dapat dicetak lebih banyak.

Storyline

Pada pembuatan *storyline* keadaan cerita sudah jelas dalam artian dimana narasi, adegan sudah mulai terstruktur atau sudah terlihat (Syahfitri, 2011:216).

Tabel 3. *Storyline*

No	Halaman	Adegan	Narasi
1.	Hal.1	Raka dan Arieska diajak ibu pergi ke pasar pagi	“Suatu pagi yang cerah Raka dan Arieska diajak ibu ke pasar pagi”
2.	Hal.2-3	Raka dan Arieska melihat satu kedai yang menampilkan berbagai macam jajanan tradisional.	“Wahh”

3.	Hal.4-5	Menampilkan berbagai macam jajanan tradisional dari Sumatera Barat	<p>“Mari mengenal nama-nama jajanan tradisional Sumatera Barat”</p> <p>“Tahukah kamu jajanan tradisional Sumatera Barat terbuat dari bahan-bahan yang alami seperti gula aren atau gula anau sebagai pemanis.”</p>
4.	Hal.6-7	Masih menampilkan Jajanan tradisional dari Sumatera Barat beserta namanya.	<p>“Semua ada berapa ya?”</p> <p>“Tepung beras pada lapek bugih membuat teksturnya menjadi kenyal serta lengket dan dibungkus dengan daun pisang yang membuat rasanya jadi semakin enak”</p> <p>”Banyak juga ya.”</p>
5.	Hal.8-9	Menampilkan jajanan tradisional dan bentuk sederhananya	“Bentuknya Beragam”
6.	Hal.10-11	Kumpulan jajanan tradisional yang juga disajikan pada pernikahan adat di Sumatera Barat.	<p>“Jajanan Tradisional juga disajikan pada pernikahan adat di Sumatera Barat”</p> <p>“Wah kelihatannya enak.”</p>
7.	Hal.12	Menampilkan jajanan bentuk yang kecil dan besar.	“Ada beberapa jajanan tradisional memiliki ukuran yang berbeda tapi masih dengan jenis yang sama”
8.	Hal.14	Game interaktif mengajak pembaca untuk mencari jajanan tradisional yang	“Jajanan apa saja yang hilang pada setiap gambar”

		hilang.	
9.	Hal.15	Game interaktif mencocokkan gambar jajanan tradisional dengan bentuk dasar.	“Mari mencocokkan jajanan dengan bentuknya”
10.	Hal.16-17	Menampilkan deretan jajanan dengan mengosongkan dibagian nama, bertujuan menguji pemahaman pembaca terhadap yang telah dipaparkan pada halaman-halaman sebelumnya.	“Mari mengingat kembali”
11.	Hal.18	Menampilkan tas bawaan Raka dan Arieska yang sudah berbelanja	“Jajanan apa saja yang di beli Raka dan Arieska.?”
12.	Hal.19	Kesimpulan dari Raka dan Arieska	“Wah ternyata jajanan tradisional dari Sumatera Barat banyak juga, nama dan bentuknya juga beragam. Dengan kita mengenal jajanan tradisional Sumatera Barat kita bisa melestarikan kuliner warisan dari nenek moyang kita agar tidak hilang suatu hari”

Desain Karakter

Desain karakter pada perancangan menggunakan ilustrasi gaya jepang chibi yang diartikan anak kecil dengan ciri kepala besar badan kecil Janottama & Putraka (2019).

Pada perancangan buku interaktif ini ada 2 karakter yang bernama Raka dan Arieska

mereka adalah saudara kakak-adik yang digambarkan sebagai anak kecil yang berasal dari Sumatera Barat. Raka memakai baju kaos lengan pendek dengan warna dominan merah, kuning dan sedikit biru, rambut Raka berwarna merah dan diikat berbentuk gonjong. Tokoh Arieska memakai baju dominan merah dengan ada pola kuning, rambut Arieska berwarna merah dengan rambut dikuncir dua layaknya anak-anak.



Gambar 01. Desain final karakter

1. Warna

Warna-warna yang digunakan dalam perancangan buku interaktif Macam Jajanan Tradisional Sumatera Barat ini adalah warna-warna cerah seperti warna kuning, biru, hijau, merah kuning, sesuai menurut Setyohadi (2010) karakteristik anak usia 6-12 tahun terhadap warna yakni warna kuning yang berkesan cerah dan membangkitkan energy,



biru berkesan sejuk, hijau bersih, dan merah berkesan hangat dan komunikatif.

Gambar 02. Palet warna yang digunakan dalam perancangan

2. Tipografi

Tipografi memiliki beberapa kriteria menurut Rustan (2014) yaitu *Legibility* (tingkat keterbacaan), *Readability* (kemudahan dibaca), *Clarity* (kejelasan saat dibaca), *Visibility* (tingkat keterbacaan saat jarak jauh). Dalam rancangan pembuatan buku interaktif

Macam Jajanan Tradisional Sumatera Barat ini memakai dua jenis font yang berbeda yaitu Brady Bunch Remastered untuk bagian judul cover dan font Like Snow untuk bagian isi. Font ini dipilih karena mudah terbaca bagi anak-anak.

a. Judul

Judul pada cover buku interaktif Macam Jajanan Tradisional Sumatera Barat menggunakan font Brady Bunch Remastered.

BRADY BUNCH REMASTERED
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
1234567890

Gambar 1. font Brady Bunch Remastered.

b. Narasi

Jenis huruf yang digunakan untuk menyampaikan narasi dalam perancangan buku interaktif Macam Jajanan Tradisional Sumatera Barat adalah jenis huruf font Like Snow Pemilihan ini berdasarkan karakter font nya yang seperti lucu dan tingkat keterbacaannya yang membuat anak-anak mudah memahami dan mata tidak lelah untuk membacanya.

Like Snow
abcdefghijklmno
pqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 2. font Like Snow

3. Media Utama

Pembuatan media informasi tentang nama-nama jajanan tradisional bagi anak 6-12 tahun dengan menggunakan buku interaktif sebagai media utama. Buku adalah salah satu media bahan bacaan yang baik anak-anak selain surat kabar dan majalah (Hurlock, 1978 : 337). Karena menggunakan metode interaktif yang ada di dalam buku, membuat rasa ingin tahu dan kejutan pada saat membaca, memberikan pengalaman baru saat membaca dan menambah minat baca pada anak.



Gambar 02. Final desain buku interaktif

Buku interaktif dibuat dengan pendekatan verbal dimana pembuatan buku interaktif menggunakan Bahasa yang mudah dipahami anak-anak, agar pesan yang disampaikan bisa dipahami dengan mudah bagi anak-anak. Pada pembuatan buku interaktif ini juga menggunakan pendekatan visual dengan menggunakan warna yang cerah dan sedikit gelap yang dapat merangsang motorik anak saat membaca buku, menggunakan font dengan tingkat keterbacaan yang tinggi, susunan layout yang enak dibaca dan dilihat, dan menggunakan ilustrasi gaya jepang chibi pada karakter yang menggambarkan bentuk anak-anak dan menggunakan ilustrasi gaya realis pada gambar jajanan agar sesuai dengan aslinya.

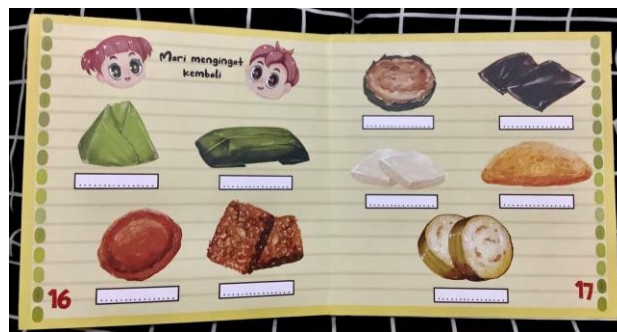
Buku yang berjudul “Macam Jajanan Tradisional Sumatera Barat” berisi tentang macam-macam nama dan jenis jajanan yang ada di Sumatera Barat, pada buku interaktif “Macam Jajanan Tradisional Sumatera Barat” di dalamnya menggunakan metode interaktif *mixed* yakni buku interaktif yang didalamnya memiliki banyak interaktif, pada buku ini penulis memakai teknik yaitu:

games book, di dalam buku ada permainan interaktif mencocokkan benda, dan mencari benda hilang,



Gambar 03. Interaktif *game book*

participation, di dalam buku pembaca akan diuji pemaham yang telah dibaca, penulis membuat halaman yang menampilkan ilustrasi-ilustrasi jajanan tradisional tanpa nama, bertujuan agar anak-anak bisa menulis yang mereka ingat.



Gambar 04. Interaktif participation

- a. *lift the flap*, penulis membuat interaktif yang bisa dibuka tutup pada beberapa halaman.



Gambar 05. Interaktif *lift the flap*

- b. *pop up*, penulis membuat interaktif pop up sebagai kejutan di akhir halaman yang bertujuan agar anak-anak semakin penasaran terhadap buku.



Gambar 06. interaktif *pop up*

1. Media Pendukung

Media pendukung pada perancangan buku ini adalah poster, *tote bag*, *x- banner*, stiker, kaos anak-anak, gantungan kunci dan boneka jajanan.



Gambar 04. Media pendukung

4. Media pendukung bertujuan menarik perhatian audiens saat melakukan promosi dari media utama buku interaktif “Macam jajanan Tradisional Sumatera Barat”.
Media Pendukung

Media pendukung pada perancangan buku ini adalah poster, *tote bag*, *x- banner*, stiker, kaos anak-anak, gantungan kunci dan boneka jajanan.



Gambar 04. Media pendukung

Media pendukung bertujuan menarik perhatian audiens saat melakukan promosi dari media utama buku interaktif “Macam jajanan Tradisional Sumatera Barat”.

Kesimpulan

Buku interaktif *Macam Jajanan Tradisional Sumatera Barat* dibuat sebagai media informatif tentang nama dan bentuk jajanan tradisional yang ada di Sumatera Barat kepada anak usia 6-12 tahun. Pembuatan buku interaktif mempertimbangkan dari warna, ilustrasi, tipografi, dan layout, agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Dengan melalui buku interaktif *Macam Jajanan Tradisional Sumatera Barat* bisa menimbulkan rasa kesadaran anak-anak dan sebagai media pelestarian budaya jajanan tradisional Sumatera Barat yang hampir dilupakan.

Rujukan

- Elwarak, R., Dini Faisal, S. D., Ds, M., San Ahdi, S. S., & Ds, M. (2018). Perancangan Buku Pop-Up Mengenai Manfaat Buah dan Sayur Untuk Anak-anak. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(1).
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan anak jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Janottama, I. P. A., & Putraka, A. N. A. (2017). Gaya dan teknik perancangan ilustrasi tokoh pada cerita rakyat Bali. *Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni*, 5, 25-31.
- KP, R. B. S. (2010). Pengaruh warna terhadap kamar tidur anak. *Jurnal Teknik Sipil dan Perencanaan*, 12(1), 79-90.
- Liulianto, F. A., Tanudjaja, B. B., & Salamoon, D. K. (2017). Perancangan buku interaktif pengenalan camilan dan jajanan lokal khas Samarinda untuk anak usia 6-12 tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(10), 1-10.
- Oey, F. W., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2013). Perancangan buku interaktif pengenalan dan pelestarian sugar glider di Indonesia bagi anak 7-12 tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(2), 11.
- Putri, F. R. (2015). Penciptaan Buku Ilustrasi Jajan Tradisional di Surabaya untuk Anak-Anak Sebagai Upaya Pengenalan Warisan Kuliner Indonesia. *Art Nouveau*, 4(2), 283-291.
- Rustan, S. (2013). *Font and tipografi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Soedarwanto, Hadi. (2017). "Metode Glass Box Modul ke 07 Fakultas Desain dan Seni Kreatif". Syahfitri, Y. (2011). Teknik film animasi dalam dunia komputer. *Jurnal Saindikom*, 10(3), 213-217.