

Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Edukasi Mengenai Kue Tradisional Lampung Untuk Meningkatkan Minat Anak Terhadap Produk Lokal

Puti Ajen Latamada¹, Ade Moussadecq^{2*}

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Hukum, dan Pariwisata,
Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya^{1,2}

*Corresponding Author Email: ademoushadeq@darmajaya.ac.id²

ABSTRAK

Provinsi Lampung mempunyai beragam kue tradisional, seperti *Selimpok*, *Sekubal*, *Engkak*, *Bangkit*, *Lapis Legit*, *Bebai Maghing* dan masih banyak lagi yang lainnya. Namun sebagian masyarakat lebih memilih makanan modern seperti roti di toko roti yang mulai bermunculan dan sangat digemari oleh generasi muda masa kini terutama anak-anak karena faktor gaya hidup. Dari data hasil wawancara dan *kuisisioner* terhadap anak usia 6-12 tahun, mereka belum memahami dengan jelas asal usul kue daerah, nama-nama beberapa kue daerah, dan ada pula yang belum pernah mencicipi kue daerah tersebut. Oleh karena itu dirancanglah sebuah media berupa buku ilustrasi Kue Tradisional Khas Lampung sebagai media pembelajaran anak usia 6-12 tahun berbasis karya ilustrasi untuk edukasi terkait kue tradisional tersebut, karena anak cenderung menyukai banyak gambar yang menambah informasi yang menyenangkan, mudah dipahami, dan memiliki desain yang interaktif untuk anak-anak.

Kata Kunci: Ilustrasi, Media Edukasi, Kue Tradisional, Lampung.

ABSTRACT

Lampung Province has a variety of traditional cakes, such as *Selimpok*, *Sekubal*, *Engkak*, *Bangkit*, *Lapis Legit*, *Bebai Maghing* and many others. However, some people prefer modern food such as bread in bakeries which are starting to emerge which are very popular with today's young generation, especially children, because of lifestyle factors. From data from interviews and questionnaires on children aged 6-12 years, they do not clearly understand the origins of regional cakes, the names of some regional cakes, and some have never tasted these regional cakes. Therefore, a media was designed in the form of a book illustrating Typical Lampung Traditional Cakes as a learning medium for children aged 6-12 years based on illustration work for education related to these traditional cakes, because children tend to like lots of pictures that add fun information, are easy to understand, and have interactive designs for children.

Keywords: Illustration, Education Media, Traditional Cake, Lampung.

PENDAHULUAN

Kuliner merupakan suatu identitas budaya dan setiap kali seseorang berkunjung ke suatu daerah, kuliner tersebut selalu menjadi ciri khas daerah tersebut. Salah satunya kue khas daerah yang berperan penting dalam membentuk cita rasa kuliner di seluruh Indonesia. Kue khas daerah merupakan makanan khas daerah yang telah lama dikembangkan oleh masyarakat dan mewakili citra cita rasa kuliner (Firdhiana & Panganguspa, 2021). Provinsi Lampung mempunyai beragam kue tradisional. Ada banyak kue tradisional lampung yang sangat beragam dan unik, yang dibuat oleh penduduk setempat untuk dimakan sendiri atau dibeli dari produsen. Beberapa diantaranya adalah Selimpok, Sekubal, Engkak, Bangkit, Lapis Legit, Bebai Maghing, dan lain-lain. Kue tradisional mempunyai cita rasa dan kualitas yang menggugah selera serta meninggalkan kenangan bagi yang pernah mencobanya meskipun bahan dan proses pembuatannya sangat sederhana. (Sari dkk., 2023).

Di era kemajuan teknologi informasi saat ini, kue-kue tradisional mulai tergantikan oleh berbagai jenis makanan dengan model baru, sebagian masyarakat lebih memilih roti dari toko roti yang baru dipasarkan karena rasa dan warnanya yang lebih menarik yang sangat digemari oleh generasi muda masa kini, terutama anak-anak. Mereka belum memahami secara jelas asal usul kue daerah, nama-nama beberapa kue daerah, bahkan ada pula yang belum pernah mencicipi kue daerah tersebut (Angelia et al., n.d., 2013). Akibatnya kue tradisional semakin kehilangan posisinya sehingga membuat kue tradisional semakin tidak populer dan sulit dikenali oleh anak-anak. Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan

kesadaran terhadap produk lokal sebagai salah satu budaya tradisional Indonesia di kalangan anak-anak masa kini (Mujahidah et al., 2021).

Menurut Sarah, tahap eksplorasi dimulai ketika anak berusia dua tahun, anak sudah memperoleh pengetahuan visual atau sensorik dan kemudian menyimpannya dalam pikirannya. Anak-anak seringkali menyukai bentuk yang sederhana, menarik, dan penuh warna. Kecerdasan visual merupakan kecerdasan yang harus dikembangkan pada diri anak. (Kurniawati, 2023). Media visual sering digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan anak lebih menyukai media visual dibandingkan tulisan, apalagi jika gambar yang disajikan *full color* dan terlihat realistis. Dengan media visual, guru dapat meningkatkan perhatian, ketepatan, dan keteraturan anak, sehingga meningkatkan konsentrasi belajarnya (Rozi & Siti Rahayu, 2022).

Anak usia 6-12 tahun hanya mengenal satu jenis kue dan sebagian besar belum mengetahuinya (<https://diskominfotik.lampungprov.go.id>). Anak-anak cenderung mengenal kue khas daerah, namun belum mengetahui nama kuenya. Dengan dirancangnya buku ilustrasi ini diharapkan dapat membantu mendorong perilaku membaca anak sejak dini, karena dapat mengenalkan budaya Indonesia melalui hal-hal yang sederhana. Membaca merupakan suatu tindakan dan kemampuan yang bersifat unik bagi manusia. Oleh karena itu kemampuan membaca tidak muncul secara alamiah melainkan didorong melalui kegiatan dan kebiasaan membaca yang menarik. Orang tua harus menyadari bahwa tujuan utama pendidikan anaknya adalah gemar membaca, dan harus aktif mendorong dan membimbing anaknya agar menyukainya. Dengan demikian,

keterlibatan orang tua akan membantu menumbuhkan minat membaca sejak dini (Saflitha et al., 2023).

Buku bergambar yang diilustrasikan dengan baik akan memberikan kontribusi bagi perkembangan bahasa dan sastra anak. Mereka dapat meningkatkan komunikasi lisan, proses berpikir kognitif, ekspresi perasaan, apresiasi bahasa, dan kepekaan artistik. Hal ini dimungkinkan karena buku bergambar dinilai dapat meningkatkan minat dan keinginan membaca anak (Yogha et al., 2020). Karena anak sangat tertarik dengan gambar atau representasi visual sebelum berbicara, maka ilustrasi sangat penting dalam buku ilustrasi anak. Anak-anak biasanya tertarik membaca buku dengan gambar dan ilustrasi menarik. Ilustrasi yang menarik membantu anak memahami objek, karakter, dan latar serta isi dan konteks buku yang dibacanya. Anak yang kurang pandai membaca juga dapat memahami isi buku melalui gambar dan ilustrasi yang ada di dalamnya (Darmawan & Daniar, 2023).

Tujuan dari perancangan buku ilustrasi ini adalah untuk memberikan edukasi kepada masyarakat khususnya anak-anak tentang kue tradisional Lampung, sebagai bentuk apresiasi dan kecintaan terhadap daerah Lampung. Salah satu upaya untuk melestarikan kue tradisional ini adalah dengan memperkenalkan kembali buku bergambar untuk anak-anak. Media buku bergambar ini dipilih sebagai media pembelajaran berbasis karya ilustrasi untuk meningkatkan minat membaca anak karena anak cenderung menyukai banyak gambar yang menambah informasi menyenangkan serta mudah dipahami.

Kajian Literatur

Buku Ilustrasi

Salah satu jenis buku menurut Stewing (1980:57) adalah buku ilustrasi yang dimaksudkan untuk meningkatkan apresiasi dan kecintaan terhadap buku. Selain cerita yang menarik, buku harus memiliki elemen visual untuk memberikan pesan yang lebih kuat kepada pembaca (Firdhiana & Anggapuspa, 2021). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), sebuah buku terdiri dari lembar kertas yang dijilid, tiap halaman berisi artikel, gambar atau spasi kosong. Menurut Rohidi (1984), ilustrasi merupakan rancangan unsur visual untuk menjelaskan, mengungkap, dan membumbui sebuah potongan teks, sehingga pembaca dapat langsung menyaksikan ciri-ciri perkembangan dan reaksi sejarah yang dipamerkan (Budinugroho & Islam, 2023).

Ilustrasi

Menurut <https://kompas.com> yang dikutip dalam website Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), ilustrasi adalah kegiatan menggambar yang dilakukan untuk memperjelas ide-ide dalam sebuah cerita. Tujuan utama ilustrasi adalah memperkuat, memperjelas, memperindah, dan menyempurnakan cerita. Ilustrasi adalah karya seni dua dimensi yang dimaksudkan untuk memperjelas makna suatu cerita, berita, atau pesan. Subyek ilustrasi dapat berupa benda manusia, binatang, tumbuhan atau benda lain yang ada di alam. Tujuan ilustrasi adalah untuk menyampaikan pesan atau informasi yang diinginkan untuk menyampaikan dan menjadikan keberagaman bahan ajar lebih menarik dan komunikatif, sekaligus membantu pembaca memahami pesan dan mengingat konsep dan gagasan yang

disampaikan melalui sarana visual. Sementara itu, tujuan ilustrasi adalah untuk menyampaikan pesan atau menghiasi cerita, karya, atau informasi tertulis lainnya dengan menggunakan sarana visual agar mudah dipahami (Budinugroho & Islam, 2023).

Jenis – Jenis Ilustrasi

Secara visual, gambar ilustrasi terdiri dari berbagai jenis, Menurut Soedarso (2014) yakni: 1) Ilustrasi naturalis adalah gambar yang memiliki bentuk dan warna yang sama tanpa menambahkan atau mengurangi apapun, 2) Ilustrasi dekoratif adalah gambar yang digunakan untuk memberikan bentuk yang sederhana atau lebih. Gambar ini dibuat dalam gaya tertentu sebagai sebuah style, 3) Ilustrasi kartun yaitu gambar dengan bentuk fitur lucu yang biasanya menghiasi majalah, komik, dan buku bergambar untuk anak-anak, 4) Ilustrasi karikatur yaitu gambar kritikan ataupun sindiran yang sudah mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh saat digambarkan, 5) Cerita bergambar juga disebut cergam merupakan jenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik menggambar cergam didasarkan pada cerita dari berbagai sudut pandang yang menarik, 6) Ilustrasi buku pelajaran membantu menjelaskan teks atau keterangan peristiwa, baik ilmiah maupun gambar bagian. Ilustrasi dapat berupa foto, gambar natural atau diagram dan 7) Ilustrasi khayalan merupakan gambar yang dihasilkan dari pengolahan daya cipta dengan cara imajinatif (khayal). Teknik ini sering ditemukan dalam ilustrasi cerita, novel, roman, komik (Mujahidah et al., 2021).

Ilustrasi Naturalis

Merupakan gaya ilustrasi yang memiliki bentuk dan warna yang sama

dengan yang ada di alam tanpa menambahkan atau mengurangi apa pun didalamnya. Gambar membuat informasi lebih mudah dipahami dan lebih jelas. Hal ini karena gambar berwarna yang diberikan kepada anak-anak lebih mirip dengan hasil (Rozi & Siti Rahayu, 2022).

Ilustrasi Kartun

Kartun pada hakikatnya merupakan bentuk pengungkapan suatu tema melalui gambar yang disederhanakan (McCloud 2002: 27-30). Artinya animator terlibat dalam proses kreatif yang melibatkan menggambar objek tanpa penekanan pada detail visual seperti yang dilakukan ilustrator. Kartunis tidak melewatkan banyak detail tetapi fokus pada detail tertentu. Langkah selanjutnya, kartunis harus menguasai beberapa elemen penting gambar kartun, antara lain ekspresi, gerakan (gerak/busur), fokus, proporsi, serta teknik perpindahan warna dan bayangan (www.scribd.com, 2019).

Kartun mengacu pada pengertian sketsa, dalam seni rupa kartun adalah sketsa pertama yang dibuat di atas kanvas besar atau untuk hiasan dinding dalam suatu karya arsitektur seperti mosaik, kaca, dan lukisan dinding. Bukti arkeologi berupa kartun atau karikatur telah ditemukan pada dinding dan vas pada Mesir kuno dan Yunani kuno (M. T. G. Putri & Purningsih, 2023).

Media Edukasi

Media Edukasi adalah suatu sarana untuk proses dimana seseorang menemukan identitasnya melalui pengamatan dan belajar, yang mengarah pada perilaku dan tindakan berikutnya dalam psikologi, pembelajaran yang dihasilkan oleh *behaviorisme* tidak jauh berbeda dengan Pendidikan (Teguh Setiadi et al., 2022). Media edukasi

merupakan sarana yang sangat krusial perannya, karena tanpa media edukasi suatu komunikasi dalam proses pembelajaran tidak berjalan sebagaimana mestinya. Metode pembelajaran yang tentunya lebih dari sekedar belajar sering digunakan dengan istilah ini (Erri Wahyu Puspitarini, 2016).

Kue Tradisional

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016) menyatakan bahwa “jajanan” artinya makanan atau kudapan, dan “tradisional” artinya adat atau adat istiadat dari masa lalu. Oleh karena itu, jajanan tradisional merupakan makanan jajanan yang telah ada sejak zaman dahulu. Jajanan tradisional biasanya dibuat dengan tangan, makanan apa pun yang biasa dikonsumsi oleh suatu kelompok atau suku bangsa di suatu wilayah, diolah menurut resep turun-temurun dan menggunakan bahan baku lokal (Mujahidah et al., 2021).

METODE

Pengumpulan dan Analisis Data

Perancangan ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan menggunakan metode wawancara dan kuisiner. Data hasil dari wawancara dan kuisiner dianalisis dengan pendekatan 5W + 1H.

Wawancara merupakan proses permintaan informasi tentang penelitian melalui tanya jawab tatap muka dengan responden atau narasumber, yang dilakukan dengan pedoman wawancara (Pratama & Yasa, 2020). Penulis melakukan wawancara langsung kepada anak-anak usia 6-12 tahun sebagai target penelitian pada buku ilustrasi tentang kue tradisional Lampung. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap anak usia 6-12 tahun, informasi mengenai kue

tradisional Lampung masih minim. Melalui buku berbasis ilustrasi, anak-anak dapat dikenalkan dengan kue tradisional Lampung, sebagai wujud apresiasi dan kecintaan terhadap daerah Lampung, dan meningkatkan minat membaca anak.

Kuisiner merupakan metode yang digunakan untuk mengorganisasikan peristiwa atau kejadian yang terdiri dari kumpulan pertanyaan untuk memperoleh informasi tentang topik penelitian yang dilakukan (Amalia et al., 2022). Dalam pengumpulan data penelitian ini disebarkan beberapa pertanyaan melalui angket tertulis yang ditujukan kepada anak usia 6-12 tahun di kota Bandar Lampung mengenai kue tradisional Lampung.

Setelah melalui tahapan wawancara dan angket, penulis selanjutnya melakukan analisis dengan pendekatan 5W + 1H. Tahap analisis ini merupakan metode untuk menentukan respon subjek terhadap permasalahan dalam desain berdasarkan data yang dikumpulkan (Moussadecq et al., 2022). Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat dirumuskan analisis data 5W+ 1H, yaitu:

Tabel 1. Hasil Analisis 5W+1H

5W + 1H	Pertanyaan	Jawaban
<i>What</i>	Apa permasalahan yang terjadi sehingga dibutuhkan perancangan?	Kurangnya pengetahuan anak tentang produk lokal,
<i>Why</i>	Mengapa harus dibuat desain buku ilustrasi kue tradisional?	Anak-anak dapat mempelajari dan memahami kue tradisional Lampung, buku ilustrasi merupakan media edukasi yang menarik bagi anak.

<i>Who</i>	Siapa Target Audiencenya ?	Anak – anak usia 6 – 12 tahun yang memerlukan edukasi terkait kue tradisional.
<i>Where</i>	Dimana masalah ini terjadi ?	Provinsi Lampung, belum ada media berupa buku ilustrasi yang memvisualisasikan kue tradisional lampung.
<i>When</i>	Kapan masalah tersebut terjadi ?	Ketika anak-anak belum banyak mengetahui produk lokal.
<i>How</i>	Apa yang harus menjadi solusi terhadap masalah yang muncul ?	Perancangan media berupa buku bergambar sebagai media pembelajaran berbasis karya ilustrasi.

<i>Consumer Journey</i>	Diperoleh dari hasil wawancara dengan anak-anak usia 6-12, bahwa sebagian besar anak tertarik dengan ilustrasi yang khususnya bercorak kartun.
<i>Consumer Insight</i>	Penggunaan ilustrasi naturalis untuk ilustrasi kuenya agar terlihat realistis dan ilustrasi kartun cocok untuk anak-anak yang menyukai buku bergambar sekaligus meningkatkan minat membaca.

Target audience

Secara teoritis, target audiens diartikan sebagai sekelompok orang dengan karakteristik tertentu yang berpotensi menjadi konsumen suatu merek (Kadafi et al., 2022). Klasifikasi target audiens ditentukan berdasarkan demografi, geografi, psikografi, dan perilaku. Klasifikasi target audiens untuk desain ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Klasifikasi Target Audience

Aspek	Keterangan
Demografis	Anak-anak – Usia: 6 – 12 tahun, Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan, Pendidikan: Sekolah Dasar
Geografis	Wilayah geografis yang disasar audiens ini adalah Provinsi Lampung
Psikografis	Anak yang berperan aktif dalam kegiatan bermain dan belajar mempunyai ketertarikan dengan membaca dan belajar kreatif dalam kehidupan sehari-hari.

Pendekatan Komunikasi.

Pendekatan komunikasi yang diimplementasikan pada perancangan ini yaitu pendekatan visual dan pendekatan verbal. Pendekatan visual seperti pemanfaatan gaya visual Ilustrasi naturalis dan ilustrasi kartun digunakan dalam desain ini. Selain itu juga untuk menarik minat membaca anak-anak dan memberikan pengalaman baru, sehingga pesan-pesan yang disampaikan dalam desain dapat dengan mudah diterima oleh masyarakat khususnya anak-anak. Pendekatan verbal menggunakan teks bahasa Indonesia yang baik dan benar dikarenakan bahasa Indonesia merupakan bahasa yang lebih umum digunakan di kalangan masyarakat sehingga memudahkan penyampaian pesan yang akan disampaikan dalam perancangan sebuah buku ilustrasi.

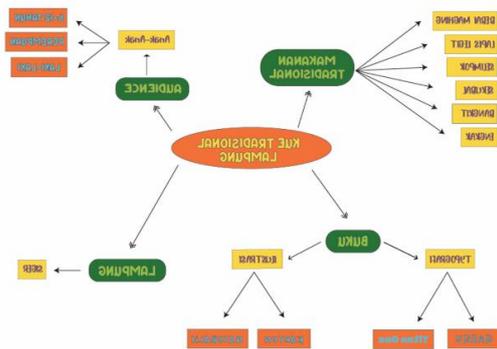
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Konsep Visual Buku Ilustrasi

Perancangan buku ilustrasi ini menggunakan metode kreatif yaitu *mind mapping*. Tony Buzan mengutarakan *mind mapping* merupakan metode

dengan mengelompokkan ide dalam bentuk kerangka yang terstruktur untuk memindahkan bentuk pemikiran di otak kedalam bentuk tulisan atau gambar (Wahyudi et al. 2017). Setelah penulis memperoleh pemetaan ide melalui *mind mapping*, maka dilanjutkan ke penyusunan referensi desain dalam bentuk *mood board*.



Gambar 1. Pemetaan Ide Dalam Bentuk Mind Mapping

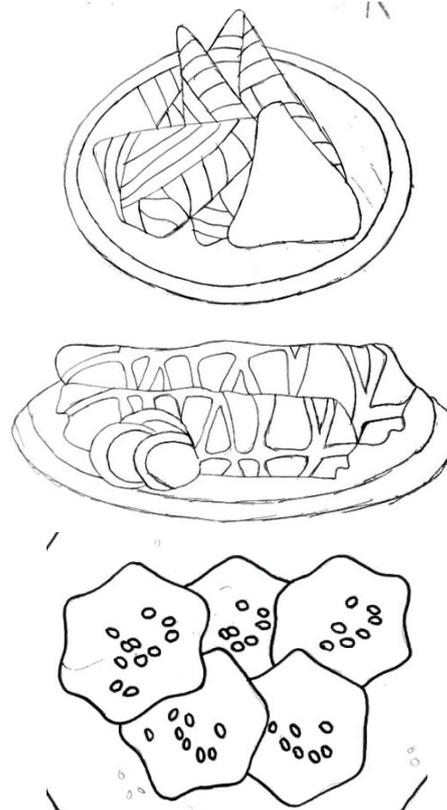


Gambar 2. Mood Board Referensi Desain

Proses Desain

Tahapan awal dalam proses desain

setelah penulis memperoleh konsep visual yaitu pembuatan sketsa. Secara teoritis sketsa merupakan gagasan atau ide yang dituangkan dalam wujud sederhana yang berisi rancangan kasar untuk direalisasikan menjadi suatu karya (Andrijanto, 2018). Pembuatan sketsa kasar merupakan tahapan yang dilaksanakan setelah penulis mendapatkan *keyvisual* untuk sumber ide perancangan. Pada tahapan ini penulis membuat sketsa kasar untuk ilustrasi kue tradisional sesuai dengan kategori informasi yang akan dirancang. Adapun bentuk sketsa rancangan adalah sebagai berikut :



Gambar 3. Contoh Sketsa Ilustrasi Dalam Buku

Hasil sketsa yang dibuat, penulis teruskan ke tahapan digitalisasi karya ilustrasi. Dalam proses membuat digitalisasi karya untuk perancangan buku ilustrasi, penulis menggunakan teknik

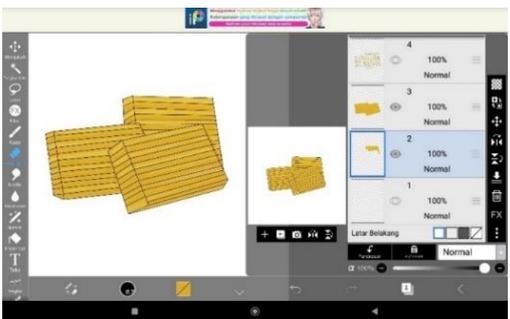
digitalisasi dengan menggunakan *software* desain seperti Adobe Illustrator dan Ibis Paint. Ibis Paint digunakan untuk membuat ilustrasi digital kue Lampung, dan Adobe Illustrator digunakan untuk desain *layout* buku ilustrasi.



Gambar 4. Digitalisasi *Bebai Maghing*



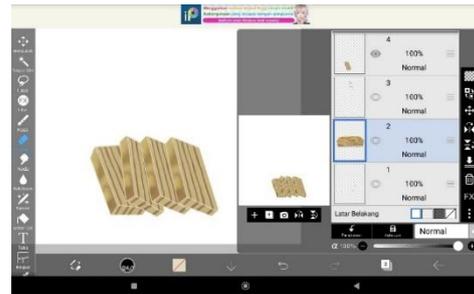
Gambar 5. Digitalisasi *Bangkit*



Gambar 6. Digitalisasi *Lapis Legit*



Gambar 7. Digitalisasi *Selimpok*



Gambar 8. Digitalisasi *Engkak*



Gambar 9. Digitalisasi *Cover Buku*



Gambar 10. Digitalisasi *Layout Buku*

Pembahasan

Pesan yang disajikan dalam buku ilustrasi ini berisi informasi tentang pengertian kue tradisional Lampung, bahan pembuatan kue dan langkah-langkah dalam proses pembuatannya. Visualisasi buku ilustrasi ini dibuat secara informatif serta estetik. Pada isi buku penulis meng-ilustrasikan kue tradisional Lampung, hal ini dimaksudkan sebagai stimulus bagi anak-anak untuk membaca informasi yang terdapat di dalamnya. Media utama berukuran 20 cm x 20 cm sebagai media utama dan *x banner*, *flyer*, *note book* serta *merchandise* sebagai media pendukung.

Buku ilustrasi ini terdiri dari dua belas halaman dan setiap halaman berisi satu kue tradisional Lampung dengan

informasi tentang cara membuatnya, bahan yang dibutuhkan, proses pembuatan, dan sejarahnya. Untuk menarik perhatian audiens, terutama anak-anak, buku ini dilengkapi dengan ilustrasi bahan-bahan yang digunakan untuk membuat kue dan elemen Lampung di bagian kanan kiri pada buku yang menunjukkan asal usul kue tersebut. Hingga *background* menggunakan warna *colourful* yang memiliki sifat yang ceria pada anak-anak.



Gambar 11. Media Utama, Buku Ilustrasi



Gambar 12. Media Pendukung, Xbanner



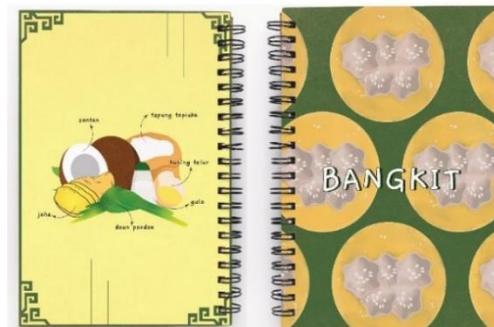
Gambar 13. Media Pendukung, Flyer



Gambar 14. Merchandise, T-Shirt



Gambar 15. Merchandise, Gantungan Kunci



Gambar 16. Merchandise, Note Book



Gambar 17. Merchandise, Mug

Tipografi

Jenis huruf yang digunakan yaitu *san serif* yang terkesan *playful*, karena *target audience* adalah anak-anak. *Sans serif* dapat membuat teks lebih mudah dibaca dan dipahami oleh anak-anak, ini

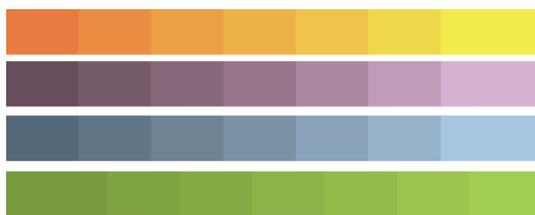
membantu menciptakan pengalaman membaca yang menyenangkan. *Teks* lebih mudah dibaca dan dipahami oleh anak-anak jika cover depan dibuat dengan tulisan *sans serif* yang menonjol. Buku ilustrasi tentang 6 Kue Khas tradisional Lampung dengan *tag line* enam kue yang dirancang. *Cover* belakang juga membantu *target audiens* memahami isi buku tersebut.



Gambar 18. Tipografi *San Serif Gaegu*

Warna

Warna yang digunakan pada buku ilustrasi diperoleh berdasarkan konsep visual awal dari desain. Pada anak usia 6-12 tahun yang memiliki sifat yang ceria warna yang digunakan dalam buku ilustrasi ini yaitu menggunakan warna yang *colorful*.



Gambar 19. Warna Dalam Buku Ilustrasi

KESIMPULAN

Kesimpulan yang penulis peroleh setelah menyelesaikan perancangan buku ilustrasi “6 Kue Tradisional Lampung” ini adalah: 1) Perancangan buku ilustrasi “6 Kue Tradisional Lampung” ini dibuat

untuk memperkenalkan dan memberikan edukasi kepada masyarakat khususnya anak-anak sebagai bentuk penghargaan dan cinta. menuju wilayah lampung, 2) Buku ini menyasar pembaca anak-anak usia 6-12 tahun di wilayah provinsi lampung, 4) Buku bergambar ini membuat 6 jenis kue tradisional lampung, 5) Tidak hanya memperkenalkan, buku ini juga memuat cara membuat kue-kue tersebut dan 5) Dalam perancangan buku ini, penulis menggunakan ilustrasi bergaya kartun dan ilustrasi naturalis dengan menggunakan warna-warna cerah yang sesuai dengan selera anak-anak sehingga dapat menarik minat anak-anak sebagai target audiensnya. Saran yang dapat diberikan oleh penulis setelah menyelesaikan perancangan buku ilustrasi “6 Kue Khas Tradisional Lampung” ini adalah: 1) Memperluas wilayah sasaran audiens dan 2) Menggunakan gaya desain atau jenis ilustrasi yang berbeda agar sesuai dengan usia yang dituju. target audiens untuk memperkenalkan aneka kue tradisional yang ada di Provinsi Lampung.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, E. R., & Romadhona, M. (2021). PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL PADA GRAFIS LINGKUNGAN KAMPUNG ARAB SURABAYA.
- Adzhar, R., & Swasty, W. (2019). PERANCANGAN SIGN SYSTEM YANG TERINTEGRASI WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI. Jurnal Bahasa Rupa STIKI Indonesia, 3.
- Afira, D. K. (2019). PERANCANGAN SIGN

- SYSTEM PASAR BANDAR BUEK KOTA PADANG. *Jurnal DKV Diskomvis UNP*.
- Budiarto, M., Desrianti, D. I., & Cahyani, R. (2021). Desain Komunikasi Visual Sign System Sebagai Sarana Penunjang Informasi Pada Universitas Raharja. *MAVIB Journal*, 2(2), 2021.
- Himawan, J. I., & Aryanto, H. (2020). PERANCANGAN SIGN SYSTEM STADION GELORA BUNG TOMO SURABAYA. *Jurnal Barik, Unesa*, 1, 13–25.
- Murdowo, D., Wulandari, G., Andrianawati, A., & Resmadi, I. (2021). Perancangan Fasilitas Klinik Citra Sehat Bandung Sebagai Upaya Meningkatkan Kesehatan Masyarakat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Abdimas Berdaya*, 4, 91–101.
- Ramayanti, R., & Nugraha, N. D. (2018). Perancangan Wayfinding dan Signage Objek Wisata Goa Garunggung Bogor. *E-Proceeding of Art & Design*.
- Ramly, N. A. M. (2021). PERANCANGAN ILUSTRASI MENGENAI TRADISI MAPPALILI. *Jurnal DKV TANRA, Universitas Negeri Makasar*, 8, 171–179.
- Tribuana, A., Putra, S. J., & Wiratama, D. A. (2020). PERANCANGAN SIGNSYSTEM PADA DESA SADE LOMBOK TENGAH. *Jurnal Desain Dan Seni, Narada*, 7.
- Wahyudi, T., & Setiawan, K. (2017). Perbandingan Metode Kreatif: Mind Mapping, Morfologi dan Moodboard. *Jurnal Seni Rupa Dan Desain, Visual UNTAR*, 13.
- Darmawan, A., Moussadecq, A., & Kurniawan, H. (2022). PELATIHAN BRANDING PRODUK UMKM BAGI WARGA KELURAHAN MULYO JATI KOTA METRO (Vol. 4, Issue 1).
- Moussadecq, A., Darmawan, A., & Pratama, Y. A. (2022). The Design of Visual Identity and Corporate Identity Faraz Cashews in Padang. *Imaginary*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.51353/jim.v1i1.673>
- Moussadecq, A., Rohiman, R., Justin, M. R., & Kurniawan, H. (2022). Pelatihan Desain Kemasan Dan Videografi Bagi Siswa/I Smk Pangabdi Luhur Lampung Tengah. *Jurnal Publika Pengabdian Masyarakat*, 4(01), 1–6. <https://doi.org/10.30873/jppm.v4i01.3122>
- Sabrina, P., Azizah, N., Moussadecq, A., & Putra, A. A. (2023). Redesigning the Visual Identity of Metro Culinary Tourism Destinations in Metro City. 1(2), 44–53.
- Audia, I. (2021). Signage & Wayfinding: Mengapa penting dalam suatu ruang publik? <https://binus.Ac.Id/malang/interior/202/05/27>. (diakses: 14 November 2022)
- Yasmin, P. (2020). Pengertian 5W 1H dalam Berita dan Contohnya. <https://news.detik.com/berita-dan-contohnya>. (diakses: 14 November 2022)
- Valerie, V. (n.d.). Bahnschrift. https://nusakara.umn.ac.id/c_00000043556_vanya-Valerie-theofilus_poster. (diakses : 16 November 2022).