Vol.3, No.3, Maret-Juni 2025, hal. 257-272
p-ISSN: 2962-7397, e-ISSN: 2962-7117
https://doi.org/10.30998/cipta.v3i3.3978

PERANCANGAN CERITA BERGAMBAR KULINER KUE GEPLAK BETAWI UNTUK ANAK

Mega Putri Astuti, Muhammad Iqbal Qeis, Santi Sidhartani[*)]
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI,
Jl. Nangka Raya No. 58 C, Tanjung Barat, Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12530
***Penulis korespondensi:** Santi Sidhartani, sidhartanisanti@gmail.com, Jakarta Selatan, Indonesia

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang cerita bergambar sebagai media yang dapat memperkenalkan kembali kuliner kue geplak Betawi. Kue geplak merupakan salah satu kuliner Betawi yang muncul di keseharian masyarakat. Namun, kue geplak saat ini menjadi salah satu panganan tradisional khas Betawi yang mulai sulit ditemui pada masa sekarang. Saat ini kue geplak sudah semakin langka karena kurangnya peminat terhadap kue-kue tradisional. Media buku cerita bergambar ini bertujuan untuk menjadi wadah baru dalam pengembangan pengetahuan kuliner yang sudah jarang ditemui sehingga dapat dijadikan media edukasi kuliner betawi kepada generasi muda agar tidak hilang dimakan waktu. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dan informasi dari beberapa pihak dilakukan dengan cara wawancara, observasi, dan studi literatur. Hasil dari penelitian ini adalah perancangan buku cerita bergambar yang menjelaskan mengenai cara pembuatan kuliner kue geplak dan juga sejarah keberadaan kue geplak. Kelebihan buku ini adalah buku ini memiliki cerita yang menarik dengan visual yang dapat membantu anak-anak membayangkan cerita sehingga anak-anak dapat tertarik untuk mengenal kuliner Betawi, khususnya kue geplak Betawi.

Kata Kunci: Anak, Cerita Bergambar, Kue Geplak, Kuliner Betawi, Perancangan Buku

Abstract: The purpose of this study is to design a childen book as a medium that can reintroduce Kue Geplak Betawi. Kue Geplak is one of the Betawi culinary delights that appears in people's daily lives. However, Kue Geplak is starting to be difficult to find nowadays. Currently, kue geplak is increasingly rare due to the lack of interest in traditional foods. This children book media aims to become new interesting ways in developing culinary knowledge that is rarely found so that it can be used as a medium for Betawi culinary education for the younger generation so that it is not lost over time. The research method used in this study is descriptive research with a qualitative approach. Data and information collection from several parties was carried out through interviews, observations, and literature studies. The results of this study are the design of a children book that explains how to make kue geplak and also the history of the existence of kue geplak. The advantage of this book is that this book has an interesting story with visuals that can help children imagine the story so that children can be interested in getting to know Betawi cuisine, especially kue geplak Betawi.

Keywords: *Children, Children Book, Kue Geplak, Betawi Cuisine, Book Design*

Pendahuluan

Kuliner Indonesia memiliki daya tarik sendiri dengan keanekaragaman cita rasanya yang kaya serta pengaruh dari berbagai budaya (Teviningrum, 2017, h. 27). Karena letaknya yang strategis di antara rute perdagangan dunia, Indonesia telah menerima pengaruh dari berbagai belahan dunia sehingga dari pengaruh tersebut tercipta kekayaan rasa yang unik dalam setiap hidangannya. Di tengah berkembangnya kuliner di Indonesia, salah satu kuliner yang menarik untuk dicermati yaitu kuliner tradisional Betawi. Suku Betawi merupakan penduduk asli Jakarta yang sudah tinggal dan berkembang sejak lama. Namun sangat disayangkan bahwa keberadaan kuliner tradisional Betawi saat ini sudah kurang diminati banyak orang. Perkembangan jaman yang cepat membuat beberapa kuliner Betawi mulai tergeser dengan kuliner modern saat ini. Menurut Martia (dalam Untari, 2020) kurangnya minat masyarakat Jakarta terhadap kuliner tradisional Betawi sangat rendah.

Salah satu kuliner Betawi yang sudah kurang peminatnya dalah Kue Geplak, kue ini sering muncul di beberapa acara Betawi. Keberadaan Kue Geplak yang sudah mulai jarang ditemukan menjadi salah satu yang patut diperhatikan. Kue Geplak juga menjadi cikal bakal etnis Betawi diakui sebagai kelompok masyarakat (Erwantoro, 2014, h.179). Sebagai makanan tradisional Betawi, Kue Geplak terkadang mengambil peran dalam beberapa acara Betawi. Kue Geplak dan kue-kue lainnya biasanya ikut disertakan dalam acara seperti lamaran, pernikahan, dan lebaran. Biasanya pada saat acara lamaran Kue Geplak hadir sebagai balasan dari keluarga pengantin wanita kepada keluarga pengantin lelaki (Teviningrum, 2016, h. 80).

Berdasarkan wawancara dengan Drs. Yahya Andi Saputra, M. Hum. selaku Budayawan Betawi pada tanggal 1 Oktober 2023, Kue Geplak selalu menjadi pelengkap yang jika ditinggalkan rasanya acara akan kurang tanpanya. Meskipun tidak memiliki simbol yang berarti, namun Kue Geplak selalu menambah citarasa di setiap acara-acara Betawi. Terdapat beberapa nilai filosofis pada bahan Kue Geplak yang dapat dipelajari. Seperti yang terdapat pada tepung beras yang memiliki tanda kemakmuran masyarakatnya dan juga menyambung silaturahmi. Adonan yang tadinya berpencar atau berserakan lalu dicampur menggunakan tangan sehingga rapat kembali. Adonan yang menjadi rapat kembali bermakna silaturahmi yang terikat kembali. Menurut Yuyun (dalam Elsty dan Nahdlah, 2020) Taburan tepung beras pada permukaan kue juga dianggap sebagai sebuah makna yaitu seperti pengantin wanita yang memoles mukanya saat bertemu pengantin lelaki. Pemakaian bedak dipengantin wanita memiliki tujuan agar terlihat cantik, begitu pula dengan taburan tepung beras di permukaan kue agar kue tersebut terlihat cantik.

Sebagai kuliner yang selalu hadir di beberapa acara Betawi, Kue Geplak seharusnya memiliki tempat khusus di hati masyarakat. Kurangnya ketertarikan masyarakat terhadap kue tradisional juga menjadi salah satu alasan kue geplak semakin langka. Kue ini juga membutuhkan proses yang lama dalam pembuatannya sehingga kebanyakan masyarakat sekarang lebih memilih untuk membeli kue yang sudah jadi. Saat ini media yang membahas kue geplak sangatlah sedikit. Salah satu contohnya yaitu di Youtube dan buku resep yang menunjukan video tutorial maupun resep dari kue geplak, tetapi kedua sumber tersebut tidak ada yang menjelaskan mengenai kue geplak secara detail. Berdasarkan permasalahan tersebut, kue geplak perlu dikenalkan kembali kepada generasi muda agar tidak hilang dimakan waktu. Melalui generasi muda diharapkan kue geplak bisa menjadi kue yang menjadi salah satu simbol etnis Betawi. Salah satu cara untuk memperkenalkan kue geplak kepada anak-anak saat ini yaitu buku cerita bergambar.

Artikel ini akan membahas proses perancangan media berupa buku cerita bergambar. Menurut Kotaman & Balci (dalam Ratnasari & Zubaidah, 2019, h. 270) Buku cerita merupakan

This work is licensed under a CC-BY-NC

buku yang sering dipilih oleh orang dewasa untuk dibaca bersama anak-anak. Media buku cerita bergambar dipilih karena penulis bertujuan agar anak-anak mengembangkan rasa penasarannya untuk mengetahui lebih banyak tentang kue geplak. Harapannya agar kue geplak senantiasa bisa terus hidup di lingkungan masyarakat Betawi serta nilai-nilainya juga tetap terjaga. Media cerita bergambar dapat membantu anak-anak dalam membangun imajinasinya. Menurut Lukens (dalam Ratnasari & Zubaidah, 2019, h. 270), gambar dapat membuat anak memahami isi dalam satu kali melihat, berbeda dengan tulisan yang perlu dipahami sedikit demi sedikit.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2016) metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi obyek yang alamiah dengan peneliti sebagai sarana utama, pengambilan sampel dari sumber data tepat sasaran dan bersifat bola salju, dan teknik pengumpulan bersifat segitiga (gabungan) dan analisis data bersifat primer atau kualitatif dan hasil penelitian kualitatif cenderung menekankan makna dibandingkan generalisasi. Dalam penelitian ini diperlukan teknik pengumpulan data yang relevan agar dapat menghasilkan data dan hasil yang relevan. Pengumpulan data dan informasi dari beberapa pihak dilakukan dengan cara wawancara, observasi dan studi literatur.

Studi literatur dilakukan untuk mengumpulkan data terkait kue geplak dan penelitian terdahulu tentang cerita bergambar. Wawancara dilakukan kepada Drs. Yahya Andi Saputra, M. Hum. selaku Budayawan Betawi dari Lembaga Kebudayaan Betawi untuk mengumpulkan data tentang sejarah dan filosofi dari kue geplak Betawi. Observasi juga digunakan untuk menentukan kelayakan data wawancara melalui survei analisis jabatan. Menurut Sugiyono (2016, h. 203), observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi dilaksanakan di Toko Kue Betawi Ibu Parmah yang terletak di Bekasi Selatan untuk mengamati kegiatan pembuatan Kue Geplak Betawi agar mendapatkan data mengenai proses jual beli dan proses pembuatan dari Kue Geplak Betawi.

Berdasarkan masalah yang telah dituliskan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang buku cerita bergambar kuliner kue Betawi yang ditujukan untuk anak-anak sebagai media untuk mengenalkan kuliner Betawi, khususnya kue geplak Betawi. Media buku cerita bergambar dipilih karena penulis bertujuan agar anak-anak mengembangkan rasa penasarannya untuk mengetahui lebih banyak tentang kue geplak. Harapannya agar kue geplak senantiasa bisa terus hidup dilingkungan masyarakat Betawi serta nilai-nilainya juga tetap terjaga.

Konsep Media

Media yang digunakan dalam perancangan ini adalah buku cerita bergambar. Menurut Ratnasari dan Zubaidah (2019, h. 269) Buku cerita bergambar merupakah salah satu media yang dapat digunakan untuk media pembelajaran anak usia dini. Melalui gambar, anak-anak akan diajak untuk menghubungkan apa yang dilihat dan dibaca dari ilustrasi dan cerita yang ada serta anak akan lebih mendalami tentang tokoh dengan melihat rona wajah dan pakaian.

Judul buku yang akan diambil dalam perancangan ini adalah “Alya, Nyai dan Kue Geplak Betawi”. Judul tersebut diambil dari dua nama tokoh utama yaitu Alya dan neneknya yang sering dipanggil dengan sebutan Nyai. Dalam cerita Nyai memiliki usaha warisan keluarga yaitu kue geplak Betawi. Kemudian isi dari cerita juga menjelaskan kue geplak yang menjadi topik utama buku cerita bergambar ini.

Media yang dipilih untuk menyampaikan cerita Alya, Nyai dan Kue Geplak ini ialah buku cerita bergambar. Menurut Mitchell (dalam Adipta dkk., 2016, h. 989) cerita bergambar

This work is licensed under a CC-BY-NC

merupakan buku yang didalamnya terdapat gambar dan kata-kata, yang tidak berdiri sendiri melainkan saling berkesinambungan menjadi sebuah kesatuan cerita. Buku cerita bergambar berjudul Alya, Nyai dan Kue Geplak ini nantinya akan memiliki ukuran 18 x 23 cm dengan jumlah 41 halaman. Dengan isi cerita yang nantinya terdiri dari 41 halaman dan halaman tambahan seperti cover, halaman prancis, halaman interaktif, dan penutup. Buku cerita bergambar ini akan dicetak berwarna serta menggunakan kertas *art paper. Cover* depan dan belakang menggunakan *hard cover* dan dilaminasi *doff*.

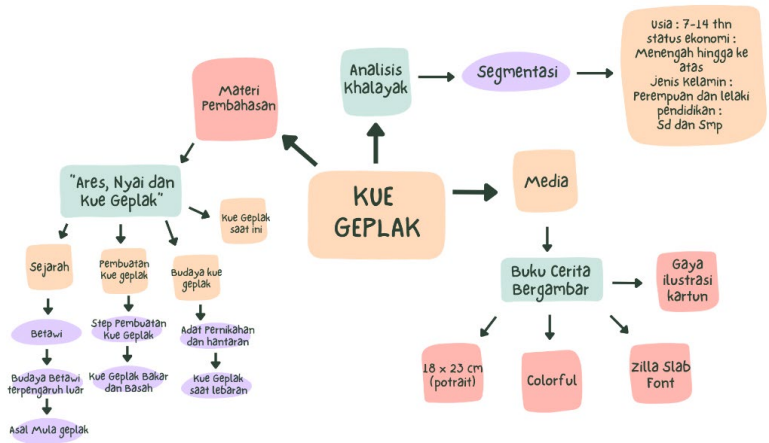
Konsep Perancangan

Desain komunikasi visual adalah media yang digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi kepada khalayak. Menurut Cenadi (dalam Anggapuspa, 2014) Desain komunikasi visual merupakan cara mengkomunikasikan sebuah pesan informasi dengan menggunakan visual yang disebut desain. Perancangan buku cerita bergambar ini juga bertujuan untuk mempengaruhi target yang dituju dengan konsep visual dan promosi. Elemen-elemen yang ada untuk merancang buku cerita bergambar ini yaitu garis, bentuk, warna, tekstur dan ukuran. Elemen-elemen visual tersebut berguna untuk membangun imajinasi dan situasi dalam cerita.

Bagian ini akan menyajikan konsep perancangan buku cerita bergambar yang terkait pada isi visual yang dapat membantu pembaca agar lebih mudah dalam memahami informasi dan alur dari isi cerita.

Mindmapping

Menurut DePorter (dalam Agustina, 2015) *mindmapping* (peta pikiran) merupakan metode pencatatan yang memungkinkan kita mengingat lebih banyak informasi dengan lebih mudah. *Mindmapping* membantu kita untuk menyusun fakta dan pemikiran. Dalam perancangan suatu karya, mindmapping dibutuhkan sehingga dapat mempengaruhi dalam membantu penyusunan suatu karya. Karya dan ide-ide yang disusun dengan *mindmapping* akan lebih mudah dipahami juga bisa menjadi suatu pengarah dalam mencari sebuah ide. Dalam perancangan buku cerita bergambar "Alya, Nyai dan Kue Geplak" ini, *mindmapping* untuk objek berisi kata kunci yang berkaitan dengan objek seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1.
Mindmapping dalam perancangan buku cerita bergambar kue geplak Betawi
(Sumber: Dokumen pribadi)

This work is licensed under a CC-BY-NC

Moodboard

Dalam perancangan buku cerita bergambar kue geplak Betawi ini, penulis memakai *moodboard* sebagai rujukan visual dalam konsep perancangan. Menurut Kurniati (dalam Khasanah, 2019) *Moodboard* membantu memperjelas penyajian materi dan mengatasi keterbatasan waktu. Gambar 2 memperlihatkan *mood board* dalam perancangan buku cerita bergambar ini.

Gambar 2.
Moodboard sebagai rujukan visual dalam perancangan buku cerita bergambar kue geplak Betawi
(Sumber: Dokumen pribadi)

Gaya Ilustrasi

Dalam perancangan buku cerita bergambar berjudul "Alya, Nyai dan Kue Geplak", ilustrasi berperan penting dalam menyampaikan cerita. Menurut Susanto (dalam Augia, 2017) ilustrasi merupakan cara menjelaskan maksud atau tujuan melalui visual dengan seni gambar. Ilustrasi membantu menyampaikan cerita ke dalam bentuk visual agar dapat membantu anak-anak membangun imajinasinya. Dengan adanya ilustrasi dalam buku cerita bergambar ini dapat membantu dalam menyampaikan informasi mengenai kue geplak dengan lebih menarik agar anak-anak bisa membangun imajinasinya sendiri.

Gambar 3.
Gaya ilustrasi kartun sebagai rujukan visual perancangan buku cerita bergambar kue geplak Betawi
(Sumber: Beautifique.org)

This work is licensed under a CC-BY-NC

Buku cerita bergambar ini menggunakan gaya ilustrasi berupa gaya kartun seperti terlihat pada gambar 3. Menurut Sadiman, dkk (dalam Maisaroh, 2015) kartun merupakan visualisasi gambar yang menggunakan tanda-tanda yang bertujuan menyampaikan sebuah informasi dengan singkat dan ringkas. Kartun dapat menjadi media yang membantu dalam menyampaikan pesan kepada anak-anak. Menurut Hurlock (dalam Fitri & Nailul, 2021), anak akan cenderung mencontoh sifat dan tindakan yang dilihat dari orang yang dikaguminya agar menjadi sama. Dengan menggunakan gaya kartun, gaya ilustrasi ini dapat membantu mengembangkan sifat-sifat dasar pada anak dan membangun kepedulian terhadap budaya kuliner yang hampir ditinggali.

Skema Warna

Warna merupakan unsur penting dalam buku cerita bergambar ini karena warna dapat membangun suasana dan membangun suatu karya lebih hidup sehingga dapat disampaikan dengan baik. Menurut Soewignjo (dalam Listya, 2018) warna merupakan aspek yang berguna dalam komunikasi visual karena warna mampu membangun kesan secara psikologis, suasana, maupun sugesti. Warna yang akan digunakan dalam merancang buku cerita bergambar berjudul "Alya, Nyai dan Kue Geplak" adalah kombinasi warna panas dan dingin. Warna ini mewakili warna untuk suasana, pakaian, latar dan kue yang ada di cerita tersebut. Menurut Purbasari (2014) kombinasi warna-warna dingin dan panas dapat memberikan kesan yang berbeda bagi mata. Warna panas dapat menimbulkan kesan energik dan agresif, sedangkan warna dingin memberikan kesan menenangkan dan menyejukan. Tujuan penggunaan warna-warna yang kontras seperti terlihat pada gambar 4 yaitu untuk membantu dalam membangun suasana cerita sehingga anak-anak bisa mengerti jalannya cerita dalam buku.

Gambar 4.
Skema warna perancangan buku cerita bergambar kue geplak Betawi
(Sumber: Dokumen pribadi)

Pemilihan Huruf

Perancangan buku cerita bergambar ini memakai dua jenis huruf yaitu *typeface* "Andika" dan *typeface* "Pancrack". Huruf serif pada *typeface* "Andika" yang muncul di gambar 5 dipilih karena terkesan sederhana dan mudah dibaca untuk anak-anak. Huruf ini akan dipakai sebagai tulisan pada isi buku. Sementara, huruf yang muncul pada tampilan *cover* menggunakan *typeface* "Pancrack" seperti pada gambar 6 untuk membangun cerita dan menarik perhatian anak.

This work is licensed under a CC-BY-NC

Gambar 5.
Typeface Andika sebagai huruf pada halaman isi buku cerita bergambar
(Sumber: Dokumen pribadi)

Gambar 6.
Typeface Pancrack sebagai huruf pada *cover* buku cerita bergambar
(Sumber: Dokumen pribadi)

Desain Karakter

Terdapat 2 tokoh utama dalam buku cerita bergambar ini yaitu tokoh Alya dan tokoh Nyai. Tokoh Alya digambarkan sebagai anak perempuan berumur 4 tahun yang berasal dari keluarga Betawi. Sementara itu, Nyai merupakan nenek Alya yang memiliki sebuah usaha produksi Kue Geplak Betawi secara turun temurun.

Karakter Alya akan digambarkan memiliki rambut merah dan mata besar yang berbinar, pipinya merah merona dan selalu memakai gaun sederhana. Karakter protagonis ini merupakan cucu dari seorang pengusaha kue geplak. Alya memiliki sifat ceria, aktif dan sedikit ceroboh. Sketsa perancangan tokoh Alya dapat dilihat pada gambar 7 berikut.

This work is licensed under a CC-BY-NC

Gambar 7.
Sketsa alternatif karakter Alya
(Sumber: Dokumen pribadi)

Gambar 8.
Sketsa terpilih karakter Alya
(Sumber: Dokumen pribadi)

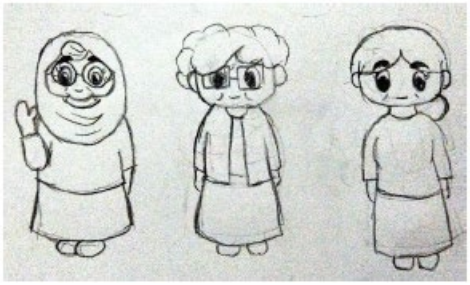
Setelah proses pembuatan sketsa alternatif karakter, sketsa alternatif kedua menjadi sketsa terpilih yang dapat mewakili visualisasi karakter Alya dalam cerita. Pengembangan sketsa terpilih ini dapat dilihat pada gambar 8. Visualisasi karakter ini cukup menggambarkan sifat Alya yaitu aktif, ceria dan sedikit ceroboh. Dalam sketsa karakter ini, Alya digambarkan dengan baju gaun sederhana lengan pendek, rambut yang terurai dengan potongan pendek, dan memiliki mata bulat yang berbinar.

This work is licensed under a CC-BY-NC

Gambar 9.
Digitalisasi karakter Alya
(Sumber: Dokumen pribadi)

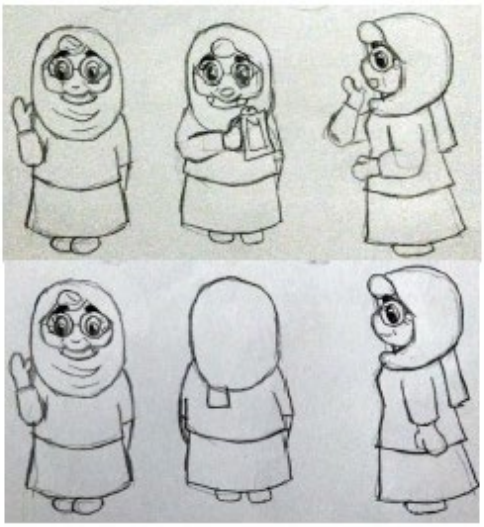
Desain karakter Alya kemudian divisualisasikan secara digital dengan beberapa warna yang dapat membantu membangun karakter Alya seperti terlihat pada gambar 9. Rambut Alya digambarkan memiliki warna merah tua dengan warna kulit langsat terang. Mata Alya bulat dan berbinar, bajunya memiliki warna terang yaitu putih gading dengan gambar bintang berwana kuning di tengahnya. Kerah bajunya digambarkan memiliki warna jingga dan sepatunya berwarna biru.

Selain Alya, tokoh penting berikutnya adalah tokoh Nyai. Nyai memiliki sifat yang bijaksana dan penyabar. Nyai adalah sebutan sayang dari Alya untuk neneknya. Karakter ini merupakan karakter protagonis dari cerita Alya, Nyai dan Kue Geplak Betawi. Karakter Nyai berumur 50 tahun, Nyai digambarkan dengan rambut abu-abu. Nyai menggunakan kacamata dengan baju tertutup. Nyai merupakan tokoh pekerja keras dan tekun. Sketsa alternatif tokoh Nyai dapat dilihat pada gambar 10 berikut.



Gambar 10.
Sketsa alternatif karakter Nyai
(Sumber: Dokumen pribadi)

This work is licensed under a CC-BY-NC



Gambar 11.
Sketsa terpilih karakter Nyai
(Sumber: Dokumen pribadi)

Setelah proses pembuatan sketsa alternatif karakter, sketsa alternatif pertama menjadi sketsa terpilih yang dapat mewakili visualisasi karakter Nyai dalam cerita. Pengembangan sketsa terpilih ini dapat dilihat pada gambar 11. Pada sketsa karakter terpilih, tokoh Nyai digambarkan dengan rambut yang sedikit keluar dari kerudung, dengan tinggi badan 140 cm, menggunakan kacamata bulat, dan memakai baju tertutup serta rok panjang.

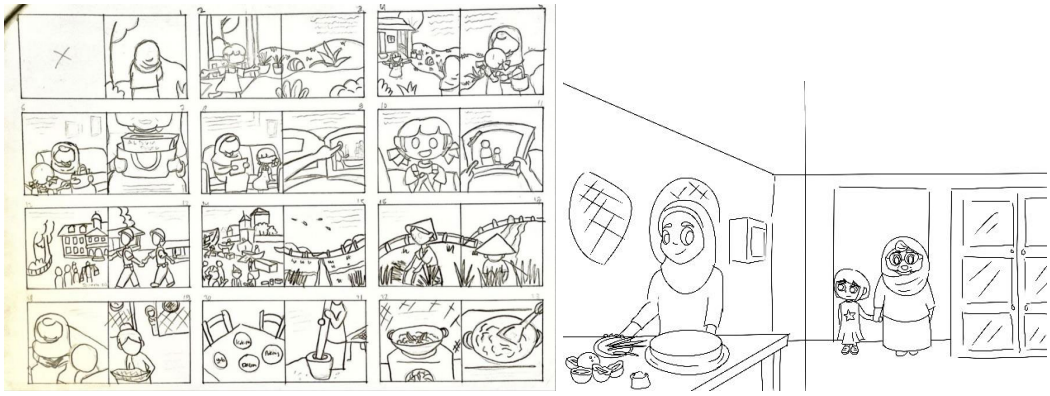
Gambar 12.
Digitalisasi karakter Nyai
(Sumber: Dokumen pribadi)

This work is licensed under a CC-BY-NC

Pada hasil digitalisasi karakter Nyai ada perbedaan dengan karakter Alya yang dibuat dengan warna warna yang kontras. Karakter Nyai divisualisasikan dengan warna-warna yang cenderung tenang. Seperti warna kerudung dan rok Nyai digambarkan menggunakan warna hijau dan biru. Hal ini untuk mengkontraskan karakter Nyai dengan Alya yang bersifat ceria dan riang, sehingga menampilkan karakter Nyai sebagai karakter yang bersifat bijak dan lemah lembut.

Tata Letak Buku Cerita Bergambar

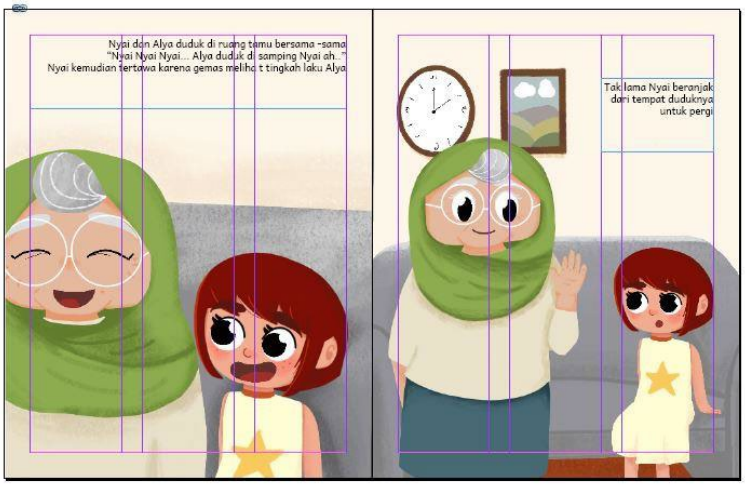
Tata letak atau *layout* merupakan saah satu bagian elemen dalam sebuah desain. Perancangan buku cerita bergambar ini menggunakan tata letak *picture window layout.* Menurut Pryana (dalam Ferrari, 2023) *Picture window layout* merupakan jenis layout yang menampilkan gambar berukuran besar dengan *close up*. Perbandingan elemen visual dan elemen teks dalam perncangan buku ini yaitu elemen teks 20% dan elemen visual 80%. Sketsa tata letak buku dapat dilihat pada gambar 13 berikut.



Gambar 13.
Sketsa tata letak buku cerita bergambar kue geplak Betawi
(Sumber: Dokumen pribadi)

Pada sketsa tata letak di gambar 13, dapat dilihat bahwa sketsa akan menampilkan tokoh Alya dan Nyai yang mendominasi cerita. Interaksi Alya dan Nyai biasanya terjadi di dalam rumah Nyai ataupun di tempat produk. Seperti yang ada dalam visual di atas yang menceritakan pertemuan Alya dan Nyai yang berada di pekarangan rumah Nyai, lalu masuk ke dalam rumah untuk melihat pembuatan kue geplak Betawi. Sketsa ini kemudia diberikan warna dan teks pun ditata letaknya ke dalam tampilah aknir, seperti terlihat pada gambar 14.

This work is licensed under a CC-BY-NC



Gambar 14.
Pewarnaan dan penataan letak teks pada buku cerita bergambar kue geplak Betawi
(Sumber: Dokumen pribadi)

Hasil Perancangan

Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar berjudul "Alya, Nyai dan Kue Geplak Betawi" ini dicetak menggunakan material *Art Paper* 150gr dan memiliki ukuran 18 cm x 23 cm. Isi buku cerita bergambar ini memiliki 41 halaman isi dan juga mempunyai halaman judul buku dan halaman interaktif. Buku cerita bergambar ini akan dicetak dengan menggunakan teknik cetak *offset separasi* dan pada bagian muka depan serta belakang buku akan menggunakan laminasi *doff*. Gambar 15 menampilkan *cover* buku terbuka dengan ukuran cetak buku.

Gambar 15.
Cover buku dan ukuran asli buku
(Sumber: Dokumen pribadi)

This work is licensed under a CC-BY-NC

Isi buku cerita bergambar menceritakan petualangan Alya dan Nyai dalam menjelajahi tempat produksi kue geplak keluarga mereka. Keluarga Alya memiliki warisan usaha Kue Geplak Betawi secara turun temurun dari neneknya. Alya memiliki seorang nenek yang selalu ia panggil dengan sebutan Nyai. Alya merupakan cucu sematawayang. Suatu hari Alya diajak ibunya untuk mendatangi tempat produksi kue geplak di rumah Nyai. Alya penasaran melihat Nyai yang sedang membuat kue geplak. Alya pun menemani Nyainya membuat kue geplak dan mencicipi kue geplak. Saat itulah dimulainya petualangan Alya dengan Nyai. Ternyata tidak mudah membuat kue geplak, karena harus menimbang bahan-bahan, memanggang, sampai mengemas. Pada akhir buku, terdapat halaman interaktif yang mengajak anak untuk bermain. Keseluruhan isi buku cerita bergambar dapat dilihat pada gambar 16.

Gambar 16.
Isi buku cerita bergambar kue geplak Betawi
(Sumber: Dokumen pribadi)

This work is licensed under a CC-BY-NC

Poster Promosi

Salah satu media yang penting untuk promosi buku cerita bergambar "Alya, Nyai dan Kue Geplak Betawi" adalah melalui poster digital yang dapat dilihat pada gambar 17. Poster ini berisi informasi mengenai peluncuran dan bincang buku cerita bergambar "Alya, Nyai dan Kue Geplak Betawi". Poster digital digunakan untuk menyebarkan informasi melalui media sosial Instagram agar mempermudah masyarakat dalam mencari informasi secara online. Dalam poster digital ini memuat informasi mengenai jadwal terbit buku. Poster digital ini berukuran 1080 x 1080 px atau seukuran dengan desain media feed Instagram.

Gambar 17.
Poster promosi digital melalui media instagram
(Sumber: Dokumen pribadi)

Merchandise

Merchandise atau cendera mata merupakan salah satu media pendukung yang digunakan untuk mempromosikan buku cerita bergambar berjudul "Alya, Nyai dan Kue Geplak Betawi". Untuk melakukan promosi dalam perancangan ini, *merchandise* yang akan dibuat adalah *notebook* atau buku catatan, *cutlery set* atau set alat makan dan *tumbler* yang dapat dilihat pada gambar 18. Diharapkan dengan adanya *merchandise* ini bisa digunakan sebagai media promosi untuk mengingatkan pembaca nantinya akan keberadaan buku cerita bergambar kue geplak Betawi.

Gambar 18.
Merchandise buku cerita bergambar kue geplak Betawi
(Sumber: Dokumen pribadi)

This work is licensed under a CC-BY-NC

Simpulan

Berdasarkan perancangan yang telah dilakukan, pemilihan buku cerita bergambar sebagai media penyampaian informasi untuk kue geplak Betawi merupakan media yang cocok untuk anak-anak. Gaya ilustrasi yang digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar ini adalah kartun dengan jenis *font* yaitu *pancrack* dan *andika.* Pemilihan warna untuk buku cerita bergambar ini yaitu menggunakan kombinasi warna panas dan dingin. Kombinasi warna panas dan dingin digunakan untuk membantu membangun suasana cerita.

Melalui pendekatan konseptual dan gaya visual yang berbeda dengan buku cerita bergambar yang beredar di pasaran, serta penjelasan yang mudah dipahami bagi anak-anak, menjadikan buku cerita bergambar ini mampu membantu anak-anak untuk mempelajari kuliner khas daerah seperti kue geplak Betawi. Buku ini diperuntuk kan bagi anak-anak dengan usia 7-10 tahun dengan pertimbangan bahwa pada usia tersebut masih memiliki rasa penasaran yang tinggi. Pemilihan media buku cerita bergambar ini ditentukan berdasarkan ketertarikan anak-anak dengan media cerita bergambar yang juga dapat membantu membangun imajinasi pada anak. Buku cerita bergambar memiliki unsur-unsur buku yang menarik serta efektif untuk anak seperti unsur ilustrasi, warna dan tipografi.

Selain media utama buku cerita bergambar, terdapat beberapa alternatif media pendukung yang dirancang seperti poster digital dan *merchandise* seperti *tumbler*, *cutlery set* dan *notebook*. Media pendukung ini dipilih karena merupakan media yang tepat dan efektif untuk perancangan buku cerita bergambar ini. Media ini cocok karena mudah diaplikasikan dan mampu menarik target audiens yang dituju. Media pendukung ini juga dapat menjadi media yang membantu dalam mempromosikan buku cerita bergambar ini.

Dari hasil perancangan yang telah dilaksanakan, saran berikut untuk perancangan selanjutnya agar penelitian dengan objek yang sama diharapkan dapat mengembangkan gaya visual yang digunakan atau membuat jenis media yang berbeda seperti animasi, infografik, komik, dan lain sebagainya yang juga disesuaikan dengan target. Diharapkan dengan adanya buku cerita bergambar dan perancangan lain terkait kuliner Betawi ini, pengetahuan tentang kue geplak senantiasa bisa terus hidup di lingkungan masyarakat Betawi serta nilai-nilainya juga tetap terjaga, terutama di kalangan generasi muda masa kini.

Daftar Pustaka

Adipta, H., Maryaeni, & Hasanah, M. (2016). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Sebagai Sumber Bacaan Siswa SD. *Jurnal Pendidikan*, vol 1 (5), 989-992.

Agustina, A. (2015). *Pengaruh Penggunanan Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII D Semester Genap DI SMP N 1 Purwokerta Tahun Pelajaran 2014/2015*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Anggapuspa, M. L. (2014). Simbolisasi Punokawan dalam Iklan. *Jurnal Fakultas Desain*, Vol 1 (1), 38-48.

Augia, G. D. (2017). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Kelas VIII Di SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta.

This work is licensed under a CC-BY-NC

Elsty, K., & Nahdlah, Z. (2020). Penelusuran Sejarah, Filosofi dan Budaya Makan Kue Geplak Khas Betawi. *Jurnal Pariwisata Pesona* , 70-75.

Erwantoro, H. (2014). Etnis Betawi : Kajian Historis. *Jurnal Penelitian Sejarah dan Budaya*, vol 6 (1).

Ferrari, R. F., & Ekawardhani, Y. A. (2023). Perancangan Buku Cerita Bergambar Mengenai Cryptozoology Indonesia. *DIVAGATRA: Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain*, Vol 3 (1), 34-50.

Fitri, A. N., & Nailul, S. (2021). Pengaruh Menonton Animasi bagi Perkembangan Sosial Emosional Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak,* vol 10 (2), 144-149.

Khasanah, N. (2019). *Pengembangan Media Moodboard Pada Mata Kuliah Desain Busana Lanjut Prodi Pendidikan Tata Busana*. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang.

Listya, A. (2018). Konsep dan Penggunaan Warna Dalam Infografis. *Jurnal Desain*, vol 6 (1), 10-19.

Maisaroh, S. (2015). *Penggunaan Media Grafis Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas IVA Sekolah Dasar Negeri Gedongkiwo Tahun Ajaran 2012/2013*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta. 2015.

Purbasari, M. (2014). Warna Dingin Si Pemberi Nyaman. *Humaniora*, vol *5* (1), 357–366.

Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan,* vol 9 (3)*,* 267–275.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Teviningrum, S. (2016). *Kuliner Betawi Selaksa Rasa & Cerita.* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Untari, D. T. (2020). *Ekowisata Kuliner Tradisional Betawi.* Jakarta: Tribudhi Pelita Indonesia

This work is licensed under a CC-BY-NC