

Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Camilan dan Jajanan Lokal Khas Samarinda untuk Anak Usia 6-12 Tahun

Fanny Aprilia Liulianto¹, Bing Bedjo Tanudjaja², Daniel Kurniawan Salamoon³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra Surabaya,
Jl. Siwalankerto 121-131 Surabaya
Email: fanniliu27@gmail.com

Abstrak

Buku interaktif ini mengajak anak untuk mengenal camilan dan jajanan lokal khas Samarinda. Melalui buku, anak-anak diajak untuk mencoba dan mencintai camilan dan jajanan lokal dengan memahami bahan yang digunakan dan cerita dibalik camilan dan jajanan tersebut. Dengan metode interaktif, diharapkan dapat menarik minat anak dalam belajar dan membantu mempermudah anak dalam menyerap ilmu yang didapat.

Kata kunci: Buku Interaktif, Anak, Camilan, Jajanan, Kuliner.

Abstract

Title: *Interactive Book Design for Introducing Samarinda's Local Snacks to Children Aged 6-12 Years Old*

This interactive book invites children to know about Samarinda's local snacks. Through the book, children are also invited to try and love the local snack by understanding the ingredients and story behind them. With the interactive method, this book can hopefully attract children's interest to learn and help them absorbing the information more easily.

Keywords: *Interactive Book, Children, Local Snacks, Snacks, Culinary.*

Pendahuluan

Kalimantan Timur merupakan salah satu provinsi terluas ketiga di Indonesia setelah Papua dan Kalimantan Tengah. Provinsi ini dibagi menjadi 7 kabupaten, 3 kota, 103 kecamatan dan 1.026 desa/kelurahan. Kalimantan Timur juga merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang cukup terkenal di bidang pariwisata dengan kota-kota yang memiliki budaya dan adat yang beragam. Ibukota dari Provinsi Kalimantan Timur adalah Samarinda. (Badan Pusat Statistik Provinsi Kalimantan Timur, 2014)

Kota Samarinda selaku Ibukota provinsi juga cukup terkenal dengan bidang kulinernya. Dibidang kuliner, kota Samarinda memiliki beragam makanan dan camilan khas yang wajib untuk dicicipi karena diracik dengan bumbu dan rempah-rempah khas pilihan, sehingga menghasilkan cita rasa yang menarik dan enak di lidah. Tak hanya makanan berat, camilan dan jajanan lokal khas Samarinda juga paling diminati baik oleh masyarakat sendiri maupun wisatawan lokal yang berkunjung ke Samarinda. Camilan biasanya dikonsumsi oleh masyarakat sebagai makanan ringan di sela-sela kegiatan dan sering juga dijadikan oleh-oleh. Camilan yang paling terkenal diantaranya adalah

amplang atau kuku macan yang berasal dari ikan pipih. Selain itu terdapat juga camilan gula gait, keminting, gabin, dan keripik sulis. Dibandingkan dengan camilan, jajanan lokal lebih berat dan mengenyangkan. Biasanya dikonsumsi saat pagi atau sore hari bersama teh hangat atau kopi, bisa juga dikonsumsi sebagai pengganti makanan berat. Contoh jajanan lokal khas Samarinda adalah *pisang gapit khas Samarinda, lemang, kue talam, sanggar cempedak, untuk-untuk, dan bingka kentang.*

Di zaman yang semakin maju dan modern ini, camilan dan jajanan khas Samarinda sudah mulai ditinggalkan oleh masyarakat. Hal ini diakibatkan oleh masuknya budaya modern seperti *pop up market* yang sering kali diadakan di mall atau lapangan parkir gelora olahraga di Samarinda. Banyaknya jenis camilan dan jajanan baru menarik minat masyarakat, terutama orang tua dan anak-anaknya dikarenakan keunikan bentuk dan rasanya. Masyarakat menjadi lebih sering mengkonsumsi camilan dan jajanan baru tersebut yang kemudian memberikan dampak negatif bagi camilan dan jajanan lokal.

Kebiasaan makan orang tua pasti akan sangat berpengaruh pada kebiasaan makan anaknya. Orang tua zaman sekarang sudah sangat dekat dengan internet, fasih menggunakan internet di *smartphone*

atau *tablet* mereka untuk mengunggah makanan yang mereka makan di *instagram*. Tentu ketika orang tua makan, tidak mungkin mereka tidak membagikan kepada anaknya. Pada intinya, anak-anak akhirnya akan memakan apa yang juga dimakan oleh orang tuanya. Hal ini membuat anak-anak zaman sekarang tidak mengetahui bahwa ada camilan dan jajanan lokal khas Samarinda yang juga tak kalah lezat dari camilan dan jajanan yang sering dijual di *pop up market*. Jika dibiarkan terus menerus, maka camilan dan jajanan lokal khas Samarinda yang menjadi salah satu identitas daerah akan semakin tertinggal dengan camilan dan jajanan *modern*.

Untuk mengatasi hal tersebut, anak-anak perlu diberikan pembelajaran sejak dini mengenai camilan dan jajanan lokal yang ada disekitar mereka. Pendekatan dapat dimulai dari hal-hal yang ada disekitar anak-anak, disukai dan mudah untuk dicerna. Salah satunya adalah buku interaktif. Berbeda dengan buku biasa, buku interaktif mengajak anak-anak untuk melakukan interaksi dengan buku tersebut yang akan menambah pengetahuan mereka. Penggunaan buku interaktif juga dapat membantu meningkatkan minat baca anak. Buku interaktif ini diharapkan dapat mengajak anak-anak untuk belajar lebih banyak untuk mengetahui bermacam-macam camilan dan jajanan lokal khas Samarinda.

Pada perancangan buku interaktif ini akan digunakan metode-metode seperti *pop up*, *lift the flap*, dan *pull tab*, sehingga terdapat interaksi antara anak dengan buku. Selain itu, buku interaktif ini akan didesain dengan menggunakan gaya desain ilustrasi dengan penggunaan warna-warna yang cerah yang mampu merangsang kecerdasan motorik anak.

Tujuan Perancangan

Memperkenalkan jenis-jenis camilan dan jajanan lokal khas Samarinda kepada anak-anak usia 6-12 tahun, sekaligus mengajak anak-anak untuk mencintai camilan dan jajanan lokal khas melalui perancangan komunikasi visual berupa buku interaktif.

Sasaran

- 1.) *Target Audience* : Anak-anak
 - Demografis : Usia 6-12 tahun, laki-laki dan perempuan tingkat pendidikan kelas 2-6 Sekolah Dasar
 - Geografis : Wilayah Samarinda
 - Psikografis : Peka terhadap lingkungan, memiliki rasa ingin tahu
 - Behavioral : Suka mencoba hal baru dan senang membaca
- 2.) - *Target Market* : Orang tua *Target Audience*
 - Demografis : Usia 26-40 tahun, laki-laki dan perempuan, pendidikan minimal Sekolah Menengah Atas
 - Geografis : Wilayah Samarinda

- Psikografis : Peka dan peduli terhadap perkembangan pengetahuan anak-anaknya, memiliki waktu untuk bersama anaknya, memiliki rasa tertarik atau ingin tahu terhadap camilan dan jajanan lokal khas Samarinda.
- Behavioral : Memperhatikan perkembangan pengetahuan anaknya tidak terlepas dari media-media yang digunakan sehari-hari dan memiliki wawasan mengenai camilan dan jajanan lokal khas Samarinda

Metode Penelitian

Data Primer

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah wawancara (*interview*), pengamatan (*observation*), dan dokumentasi (*documentation*).

Data Sekunder

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah riset dari buku, jurnal, dan internet.

Metode Analisis Data

Metode yang digunakan dalam analisis data untuk perancangan ini yaitu dengan menggunakan metode 5W + 1H (*What, Who, Where, When, Why, dan How*).

What (Apa)

- Apa hal yang menarik anak usia 6-12 tahun saat membaca buku?
- Apa saja hal yang sering dilakukan anak usia 6-12 tahun saat membaca buku?
- Apa saja hal yang membuat orang tua tertarik untuk membeli buku untuk anaknya?

Who (Siapa)

- Siapa yang menjadi *target audience* dari perancangan buku interaktif mengenai camilan dan jajanan lokal khas Samarinda?

Where (Dimana)

- Dimana biasanya orang tua membelikan buku untuk anaknya?

When (Kapan)

- Kapan biasanya orang tua membelikan buku untuk anaknya?

Why (Mengapa)

- Mengapa anak usia 6-12 tahun perlu dibekali pengetahuan tentang camilan dan jajanan lokal khas Samarinda?

How (Bagaimana)

- Bagaimana cara yang tepat untuk memperkenalkan camilan dan jajanan khas Samarinda melalui bentuk buku interaktif?
- Bagaimana cara yang tepat untuk mengajak anak usia 6-12 tahun untuk mencintai camilan dan jajanan lokal khas Samarinda melalui media buku interaktif?

Teori

Tinjauan Kondisi Buku di Indonesia

Perkembangan buku di Indonesia tergolong cukup pesat, yang mana dalam konteks ini adalah buku anak-anak. Jika berbicara tentang buku anak-anak, buku yang ada sekarang sudah mulai beragam dan tidak hanya buku bergambar saja, melainkan juga sudah ada teknik interaktif sederhana yang terdapat didalamnya. Hal ini dapat dilihat dari buku-buku yang dijual di Indonesia baik secara *offline* di toko buku dan secara *online*. Buku anak yang dijual di toko-toko buku kebanyakan adalah buku-buku impor yang tergolong cukup mahal. Namun juga ada beberapa buku anak yang termasuk dalam kategori buku cerita milik pengarang dalam negeri. Walau begitu, buku impor masih menjadi lebih dominan dibanding buku milik pengarang dalam negeri dikarenakan kualitas cetakan dan kualitas warna yang tampak pada buku sangat menarik bagi anak-anak. Selain itu buku impor lebih banyak menggunakan teknik-teknik interaktif yang memungkinkan adanya interaksi dari anak dengan buku.

Tidak hanya buku impor saja yang menggunakan teknik interaktif, pengarang dalam negeri juga sudah mulai menggunakan teknik-teknik interaktif, salah satunya yang cukup terkenal yaitu *Rabbit Hole*. Penerbit dari Jakarta ini menargetkan bukunya untuk anak berusia 6 bulan hingga 7 tahun. Tema yang diangkat oleh *Rabbit Hole* merupakan tema ringan yang mudah untuk diserap oleh anak-anak seperti asal mula nama, memperkenalkan macam-macam emosi, hingga memperkenalkan bermacam-macam suara kendaraan. Tidak seperti buku lainnya yang dipasarkan di toko buku, buku *Rabbit Hole* dipasarkan secara *online* oleh tim penerbit dari *Rabbit Hole* sendiri dan sudah terjual ribuan *copy* buku.

Pengarang dalam negeri telah secara perlahan memasuki ranah buku anak dengan memanfaatkan unsur-unsur interaktif. Namun, walaupun buku milik pengarang dalam negeri sudah mulai berkembang baik dari segi tema bacaan maupun dari segi bentuk buku dan teknik yang disertakan didalamnya, buku-buku tersebut masih kurang dominan dibandingkan dengan buku impor. Buku impor masih menjadi pilihan dari kebanyakan orang tua untuk diberikan kepada anak-anaknya walaupun dengan harga yang tergolong cukup mahal.

Tinjauan tentang Buku Interaktif

Menurut KBBI Online (2016), buku memiliki arti lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong, sedangkan interaktif berarti saling melakukan aksi; antar-hubungan; saling aktif. Dalam konteks ini, buku interaktif berarti lembaran kertas yang dijilid menjadi sebuah buku yang isinya secara tidak langsung menuntut pembaca untuk ikut aktif melakukan interaksi dengan buku tersebut saat mereka

membacanya. Adanya unsur interaktif pada buku membuat buku menjadi lebih menarik dan tidak biasa. Dengan membaca buku interaktif, pembaca akan mendapatkan pengalaman visual yang menarik. Akan selalu ada kejutan yang dinanti-nantikan di setiap halaman yang membuat pembaca penasaran dan ingin mengetahui lebih lanjut. Buku interaktif juga dikenal dengan nama *movable book* dan biasanya ditargetkan untuk dibaca oleh anak-anak.

Adapun berdasarkan jurnal milik (Wiliyanto, 2013), jenis-jenis buku interaktif dibagi menjadi 9 kategori:

1. Pop Up



Gambar 1. Contoh pop up book

Sumber: <http://www.printninja.com/printing-resource-center/printing-options/book-services/specialty-paper-options/pop-ups>

Merupakan buku interaktif yang memiliki unsur 3 dimensi yang muncul ketika halaman didalamnya dibuka. Tidak hanya dalam bentuk buku, *pop up* juga dapat disajikan dalam bentuk *greetings card*. Teknik yang digunakan beragam, mulai dari yang sederhana hingga yang paling rumit yang membutuhkan banyak kesabaran dari pembuat.

2. Lift the Flap



Gambar 2. Contoh lift the flap book

Sumber: <http://www.theworks.co.uk/p/board-books/busy-farm---lift-the-flap-book/9780241243367>

Merupakan buku interaktif dengan teknik membuka dan menutup gambar yang ada pada suatu halaman. Teknik ini dapat melatih motorik dari anak.

3. Pull Tab Book



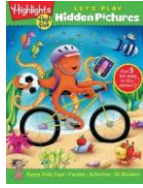
Gambar 3. Pull tab book

Sumber:

<http://www.greenchairpress.com/blog/?p=3155>

Teknik *Pull Tab* terdapat dalam *pull tab book* memungkinkan kita melihat gambar yang berbeda sesaat sebelum dan sesudah *tab* ditarik.

3. Hidden Objects Book



Gambar 4. Contoh hidden objects book

<https://www.highlights.com/store/puzzle-book-clubs/hidden-pictures-club-lets-play>

Buku interaktif yang mengajak anak-anak untuk menemukan objek yang telah disamarkan pada bagian halaman dan membawa cerita melalui objek tersebut.

4. Games Book



Gambar 5. Contoh buku interaktif games

Sumber : <http://lifeovercs.com/responsibility-for-preschoolers-leveled-interactive-book-and-memory-game/>

Buku interaktif yang didalamnya tersedia *mini games* yang mampu merangsang pertumbuhan otak anak.

5. Participation



Gambar 6. Contoh buku interaktif participation

Sumber:

<https://www.abramslearningtrends.com/products/look-shapes-interactive-big-book-pack-0>

Merupakan jenis buku interaktif yang berisi penjelasan atau cerita yang disertai dengan tanya jawab atau instruksi untuk melakukan sesuatu guna menguji penjelasan atau cerita yang ada di dalam buku tersebut

6. Play a Song/Play a Sound

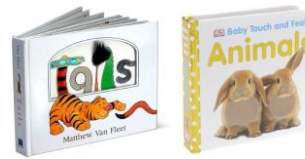


Gambar 7. Contoh play a song book

Sumber: <http://www.pikidsmedia.com/little-music-note-6-button-songbook/disney-junior-playtime-songs>

Merupakan buku interaktif yang mampu mengeluarkan suara apabila tombolnya ditekan. Biasanya lagu atau suara tersebut berhubungan dengan cerita atau isi buku.

7. Touch and Feel Book



Gambar 2.15 Contoh touch and feel book

Sumber:

<http://www.bestproducts.com/parenting/baby/g804/touch-and-feel-baby-books/>

Touch and Feel Book pada umumnya ditujukan bagi anak usia 3-6 tahun atau bisa disebut juga usia *pre-school*. Buku ini dapat membuat pembaca menyentuh dan merasakan tekstur dari objek yang terdapat didalamnya. Misalnya tekstur bulu harimau, bulu kelinci, dan sebagainya.

8. Mixed

Buku interaktif yang isinya merupakan gabungan dari beberapa teknik buku interaktif. Misalnya buku interaktif yang berisi campuran teknik *pop up* dan *lift the flap*.

Tinjauan Tentang Anak Usia 6-12 Tahun dan Perkembangannya

Anak usia 6-12 tahun tergolong dalam masa sekolah. Masa ini adalah masa dimana anak-anak memasuki masa belajar di dalam sekolah dan diluar sekolah. Banyak aspek perilaku dibentuk melalui penguatan verbal, keteladanan dan identifikasi. Anak-anak pada masa ini harus menjalani tugas perkembangan yaitu:

- Belajar keterampilan fisik untuk permainan biasa
- Membentuk sikap sehat mengenai dirinya sendiri
- Belajar bergaul dengan teman-teman sebaya
- Belajar peranan jenis yang sesuai dengan jenisnya
- Membentuk keterampilan dasar: membaca, menulis dan berhitung
- Membentuk konsep-konsep yang perlu untuk hidup sehari-hari
- Membentuk hati nurani, nilai moral dan nilai sosial
- Memperoleh kebebasan pribadi

Membentuk sikap-sikap terhadap kelompok-kelompok sosial dan lembaga-lembaga (Zulkifli, 1995, p. 31)

Tinjauan Tentang Camilan dan Jajanan

Indonesia merupakan negara kepulauan dengan beragam suku, adat, dan budaya yang terdapat di dalamnya. Keberagaman yang terdapat di Indonesia juga mencakup bidang kuliner, salah satunya camilan dan jajanan di Indonesia. Setiap daerah tentunya memiliki camilan dan jajanan khasnya. Tidak sulit untuk menemukan jajanan di suatu daerah, karena pada umumnya di Indonesia penjual jajanan cukup ramai dan tersebar. Namun, ternyata tidak semua masyarakat mengetahui camilan dan jajanan lokal dari daerahnya. Apabila dibiarkan, tentu camilan dan jajanan bisa punah keberadaannya.

Camilan dan Jajanan Samarinda

Samarinda memiliki ragam camilan dan jajanan lokal yang patut untuk dicoba. Namun tidak semua masyarakat Samarinda pernah mencicipi camilan dan jajanan lokal khas Samarinda. Secara umum, camilan adalah makanan ringan yang dimakan sebagai selingan. Sedangkan jajanan adalah makanan yang tergolong agak berat yang biasa disajikan pada pagi hari atau sore hari sebagai kudapan yang penyajiannya bersama teh, kopi, atau susu. Berikut beberapa camilan dan jajanan yang ada di Samarinda:

1. Amplang / Kuku Macan



Gambar 8. Amplang/Kuku Macan

Amplang merupakan camilan khas Samarinda yang paling terkenal, baik bagi masyarakat Samarinda sendiri maupun masyarakat kota lain. Bahan utama pembuatan amplang adalah daging ikan yang dihaluskan. Konon menurut cerita, amplang ini adalah camilan yang dimasak dan dikonsumsi di rumah dengan keluarga. Namun karena banyak yang mencicipi dan menyukai rasa dari amplang, maka pembuat camilan ini semakin menjamur dan mulai menjualnya, oleh karena itu amplang mulai terkenal dan menjadi salah satu camilan khas Samarinda.

2. Gula Gait



Gambar 9. Gula Gait

Gula gait merupakan salah satu camilan khas Samarinda yang kurang dikenali oleh masyarakat zaman sekarang. Pada zaman dulu, gula gait sangat terkenal karena kemanisannya. Gula gait berbentuk menyerupai kayu dengan tekstur yang renyah ketika digigit. Gula gait terbuat dari perpaduan gula aren dan gula putih. Proses pembuatannya yang membutuhkan tenaga dan waktu yang cukup lama. Sekarang yang masih membuat camilan ini hanyalah orang-orang di daerah pedalaman kota Samarinda yang kemudian dijual di toko oleh-oleh Samarinda.

3. Keminting



Gambar 10. Keminting

Keminting merupakan camilan Samarinda yang juga berbahan dasar gula aren yang kemudian dicampur dengan sagu dan tepung. Asal usul dari nama keminting adalah karena bentuknya yang menyerupai biji kemiri atau dalam bahasa Banjar disebut keminting.

4. Gabin



Gambar 11. Gabin (dari kiri ke kanan: Gabin Asin, Gabin Susu, Gabin Keju)

Samarinda juga terkenal dengan biskuit Gabin sebagai camilan. Terdapat tiga varian rasa gabin, yaitu gabin keju, gabin susu, dan gabin asin. Samarinda sendiri memiliki dua perusahaan rumahan terkenal yang memproduksi Gabin, yaitu Gabin Ria dan *Lido Biscuit*. Biskuit Gabin bisa disajikan bersama secangkir teh ataupun susu sesuai dengan selera masing-masing.

5. Keripik Sulis

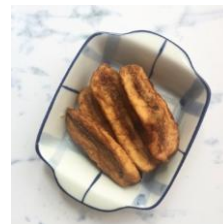


Gambar 12. Keripik Sulis

Sumber: keripiksulis.blogspot

Identik dengan bungkus bergambar 'donald bebek', keripik Sulis merupakan camilan dari olahan singkong yang masih belum banyak diketahui oleh masyarakat. Berbeda dengan keripik singkong pada umumnya, keripik Sulis berbentuk seperti kentang dengan rasa yang gurih dengan rasa manis-pedas.

6. Sanggar



Gambar 13. Sanggar

Di Samarinda, *sanggar* adalah sebutan lain untuk pisang goreng. Biasanya *sanggar* ini dijual dengan gorengan lainnya seperti tempe goreng kering, tahu isi, ubi goreng, dan lainnya. Proses pembuatannya cukup mudah. Dengan menggunakan bahan utama pisang kepok yang dicampur dengan tepung, telur dan gula, *sanggar* sudah bisa dimasak di rumah dan disantap bersama keluarga. Namun terkadang masyarakat di Samarinda ada juga yang lebih suka membeli di beberapa pedagang *sanggar* yang memang

sudah terkenal lama berjualan dan terkenal lezat gorengan *sanggar*-nya.

7. Sanggar Cempedak



Gambar 14. Sanggar Cempedak

Lain halnya *sanggar* yang berbahan dasar pisang, *sanggar cempedak* berbahan dasar buah cempedak. Ibu Sri Susanti, penjual *sanggar cempedak* yang sudah berjualan 10 tahun di depan Masjid mengatakan bahwa dalam satu hari bisa menghabiskan 4. 50 hingga 100 buah cempedak dan 2 karung tepung. Ibu Susanti juga sempat membagikan cara memasak *sanggar cempedak*, yaitu dengan membuat adonan campuran telur, garam, gula, tepung terigu, dan sedikit vanili bubuk terlebih dahulu, lalu memasukkan buah cempedak ke dalam adonan tersebut, kemudian digoreng dengan minyak panas sampai berwarna kecoklatan. Berdasarkan informasi dari Ibu Sri Susanti, *sanggar cempedak* awalnya memang adalah usaha keluarga yang kemudian dicoba untuk dijual, dan ternyata sangat laku dan disukai oleh masyarakat, sehingga akhirnya menjadi salah satu jajanan khas Samarinda yang tiap harinya tidak pernah sepi penjualannya.

8. Lemang



Gambar 15. Lemang

Lemang adalah makanan yang terbuat dari beras ketan dan dimasukkan ke dalam bambu lalu dibakar. Lemang termasuk jajanan yang paling sering disantap masyarakat Samarinda. Di Samarinda sendiri terdapat sebuah jalanan (Jl. Pulau Sebatik) yang menjadi tempat berkumpul para penjual lemang. Biasanya penjual lemang mulai berjualan sore hari hingga malam hari berbekal lilin sebagai sumber penerangan. Lemang biasa disantap dengan telur asin sebagai pelengkap, namun ada juga yang menyukai menyantap lemang dengan gula pasir.

9. Kue Talam



Gambar 16. Kue Talam Sari Muka Lakatan

Kue Talam adalah jajanan kue basah yang pada umumnya dijual pada bulan Ramadhan. Kue ini berasal dari Suku Banjar dan biasanya wajib dihidangkan dalam acara besar di Kalimantan, misalnya pernikahan/*mantenan*. Sebutan nama kue talam sendiri sebenarnya dikarenakan kue talam dibuat di dalam loyang kue yang dalam bahasa Banjar berarti talam. Loyang kue yang digunakan berbentuk lingkaran dengan Kue Talam biasanya disusun dua atau tiga lapis dengan warna yang berbeda, tergantung jenisnya. Tekstur utamanya sangat lembut dengan bahan utama tepung beras. Ada beberapa jenis kue talam, diantaranya adalah *amparan tatak pisang*, *sari muka lakatan*, *angka susun hijau*, *kue talam singkong*, *sari penganten*, dan *sari muka pandan*.

10. Bingka Kentang



Gambar 17. Bingka Kentang

Sama halnya dengan kue talam, kue bingka kentang juga biasa dijual pada bulan Ramadhan. Ada dua macam kue bingka yang biasa dijual, yaitu bingka kentang dan bingka pisang. Kue bingka merupakan salah satu jajanan yang sudah mulai jarang dikonsumsi oleh masyarakat Samarinda pada hari-hari biasa. Bentuknya seperti bunga 6 kelopak yang dicetak dengan wadah berbahan besi dan dipanggang dengan temperatur yang pas. Bahan dasar bingka kentang adalah kentang, gula, garam.

11. Pisang Gapit



Gambar 18. Pisang Gapit

Pisang gapit merupakan salah satu jajanan yang sampai saat ini sangat laris tiap harinya. Pisang gapit adalah jajanan berbahan dasar pisang kapok yang dijepit atau *digapit*, lalu dipanggang, setelah itu digunting menjadi ukuran yang lebih kecil, kemudian diberikan saus berbahan gula merah.

12. Untuk-untuk



Gambar 19. Untuk-Untuk

Untuk-untuk adalah jajanan kue goreng yang didalamnya berisi pisang, kacang, atau sari kelapa. Jajanan ini biasanya dijual dan dikonsumsi pagi hari bersama teh. Kuenya merupakan adonan tepung yang ketika digoreng bertekstur tidak terlalu padat. Apabila isinya pisang, tekstur pisang di dalam kue agak lembek namun masih cukup jelas. Rasa kue untuk-untuk ini cenderung ke arah manis diakrenakan isi dari kuenya.

Pembahasan

Tujuan Kreatif

Tujuan dari perancangan buku interaktif ini adalah untuk memengedukasi anak-anak usia 6-12 tahun di daerah Samarinda mengenai camilan dan jajanan lokal khas Samarinda yang sudah mulai ditinggalkan. Setelah membaca buku interaktif, diharapkan anak-anak mampu mengenal lebih baik dan mencintai camilan dan jajanan lokal khas Samarinda, sehingga mampu dipertahankan keberadaannya.

Strategi Kreatif

Buku ini akan bertemakan jenis-jenis camilan dan jajanan lokal khas Samarinda yang mana pada isi buku akan disertai dengan tempat yang menjual, beserta cerita singkat dibalik camilan dan jajanan tersebut yang disajikan dengan menggunakan metode interaktif yang menarik bagi *target audience*.

Format Desain Media Edukatif

Buku ini akan terbagi menjadi dua seri yang masing-masing dirancang dengan dimensi ±20cm x 20cm dengan *hard cover* yang isinya akan menggunakan campuran teknik interaktif, yaitu *pop up*, *lift the flap*, *pull tab*, *rotary*, dan *games*.

Tone Warna

Tone Warna yang digunakan adalah warna dengan karakteristik ceria dan cerah yang sesuai dengan *target audience*. Berhubung buku ini bertemakan tentang camilan dan jajanan lokal yang mana akan disajikan ilustrasinya, pada beberapa bagian buku ini akan didominasi oleh warna putih sebagai warna *background* dan disandingkan dengan warna-warna seperti jingga dan kuning. Warna-warna cerah seperti hijau juga digunakan sebagai *background* yang nantinya akan dipadankan dengan warna putih sehingga tidak terlaui ramai tetapi juga tidak terlaui sepi.

Design Type

Tipografi yang akan digunakan adalah tipografi *script* dan *sans serif* yang terkesan *playful* karena *target audience* adalah anak-anak. Penggunaan

tipografi berjenis serif ditakutkan akan membuat anak-anak tidak tertarik dan menjadi malas membaca.

- Tipografi untuk Judul

Sassy Molassy

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890!@#%\$%^&*()_+<=>?:"'{}|[]\;:./

- Tipografi untuk *body copy*

Soft Elegance

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890!@#%\$%^&*()_+<=>?:"'{}|[]\;:./

Design Style

Gaya desain yang digunakan untuk buku adalah gaya desain *modern* minimalis dan *cheerful* agar mampu menarik anak untuk mau membaca dan menjaga anak agar tidak bosan dan tetap membaca.



Gambar 20. Contoh Gaya Desain Modern Minimalis

Sumber:

<https://www.behance.net/gallery/6666351/How-to-draw-Birds-of-Indonesia>



Gambar 21. Contoh Gaya Desain Cheerful

Sumber:

[https://www.behance.net/gallery/3727941/Movable-Book-for-Children-\(and-Adults\)](https://www.behance.net/gallery/3727941/Movable-Book-for-Children-(and-Adults))

Illustration Visual Style



Gambar 22. Contoh Ilustrasi Realis Kartun

Sumber: artstation.com

Gaya ilustrasi yang digunakan dalam buku ini adalah hasil gabungan dari ilustrasi realis dan kartun. Hal ini agar anak-anak masih bisa melihat detail daripada camilan dan jajanan dari sisi realis dan agar anak-anak tertarik dengan buku. Ilustrasi dalam buku akan dibuat dengan teknik digital menggunakan Adobe Photoshop.

- Page Layout Style



Gambar 23. Contoh Golden Spiral Layout

Sumber:

<https://www.behance.net/gallery/6666351/How-to-draw-Birds-of-Indonesia>



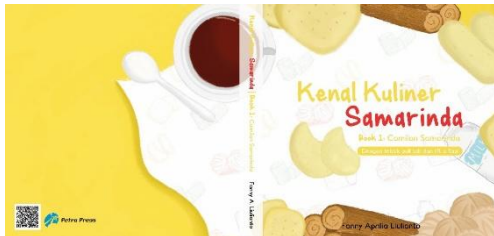
Gambar 24. Contoh Grid Layout

Sumber:

<https://www.behance.net/gallery/6666351/How-to-draw-Birds-of-Indonesia>

Dalam buku interaktif ini akan digunakan penataan layout penggabungan *grid layout* dan *golden spiral layout* yang dapat memberikan alur keterbacaan sesuai dengan kebiasaan orang saat membaca, selain itu juga perlu mempertimbangkan dan memperhatikan *balance* dan *unity* pada setiap halaman sehingga tata letak tidak menjadi berantakan dan membingungkan.

Hasil Final Buku Camilan



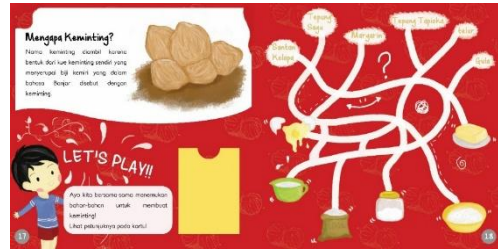
Gambar 24. Cover Buku 1



Gambar 25. Daftar Isi Buku 1



Gambar 26. Hasil interaksi pada halaman 3-4



Gambar 27. Halaman 17-18

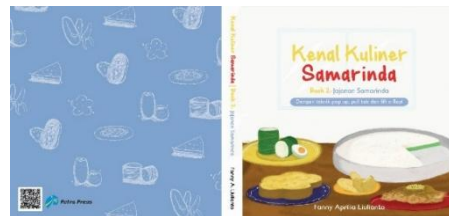


Gambar 28. Halaman 23-24



Gambar 29. Hasil interaksi pada halaman 23-24

Hasil Final Buku Jajanan



Gambar 30. Cover Buku 2



Gambar 31. Halaman 3-4



**Gambar 32. Buku Kenal Kuliner Samarinda –
Buku 1: Camilan Samarinda**



**Gambar 33. Contoh halaman terbuka dari isi buku
1 Kenal Kuliner Samarinda**



**Gambar 34. Buku Kenal Kuliner Samarinda –
Buku 2: Jajanan Samarinda**



**Gambar 35. Contoh halaman terbuka dari isi buku
2 Kenal Kuliner Samarinda**

X-Banner



Gambar 36. Desain dan mock up x-banner

Gantungan Kunci



Gambar 37. Desain gantungan kunci

Sticker dan Gantungan Kunci Akrilik



**Gambar 38. Desain sticker dan gantungan akrilik
katalog interaktif**

Katalog Interaktif



Gambar 39. Desain katalog interaktif



**Gambar 40. Desain bagian belakang katalog
interaktif**

Kesimpulan

Dari permasalahan yang telah dibahas pada bagian sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran camilan dan jajanan lokal khas Samarinda perlu diberikan sejak usia dini. Dengan metode interaktif pada buku, pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan dapat mempermudah penyerapan materi. Metode interaktif yang digunakan seperti *rotary* misalnya, dapat membantu anak-anak dalam mengingat materi yang diberikan melalui pengalamannya saat memutar roda untuk melihat apa yang muncul ketika roda diputar. Pengalaman yang didapat saat berinteraksi dengan buku inilah yang akan membantu mempermudah proses penyerapan di otak anak. Melalui pengalaman ini, materi yang disampaikan akan lebih melekat hingga mereka dewasa.

Saran

Bagi masyarakat Samarinda yang sudah mengenal camilan dan jajanan lokal khas Samarinda perlu belajar untuk lebih mencintai camilan dan jajanan lokal dan dapat memulainya dengan memperkenalkan camilan dan jajanan lokal khas Samarinda kepada masyarakat yang belum mengenal sebagai bentuk membantu menjaga kelestarian camilan dan jajanan lokal khas Samarinda sebagai identitas daerah.

Bagi perancang yang ingin membahas tentang camilan dan jajanan Samarinda, diharapkan dapat lebih menggali informasi lebih lengkap lagi mengenai camilan dan jajanan lokal khas Samarinda, selain itu diharapkan agar dapat membuat buku yang lebih menarik dari yang telah dibuat oleh penulis.

Kesulitan yang akan dihadapi ketika membuat perancangan serupa adalah dalam hal pemilihan kertas dan *crafting*. Pemilihan kertas perlu diperhatikan karena interaksi akan dilakukan dengan media kertas tersebut dan kertas yang digunakan haruslah kuat dan tidak mudah sobek. Apalagi jika targetnya adalah anak-anak usia dibawah 6 tahun yang masih tergolong kasar dan tidak berhati-hati.

Pada saat *crafting* juga perlu memperhatikan teknik yang digunakan dan waktu yang dimiliki. Apabila waktunya tidak terlalu banyak, gunakan metode interaktif yang bagian *crafting*nya tidak terlalu rumit. Selain itu, yang perlu ditekankan kembali adalah bagaimana *audience* mendapatkan pengalaman yang diinginkan oleh *author* ketika membaca buku interaktif tersebut.

Ucapan Terima Kasih

Tugas Akhir ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Bing Bedjo T, M.Si dan Daniel Kurniawan S.,S.Sn.,M.Med.Kom selaku dosen pembimbing tugas akhir, yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberi masukan, dan mengarahkan penulis selama proses pengerjaan tugas akhir sehingga karya tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Orang tua dan saudara penulis yang telah memberikan dukungan besar berupa doa, serta dukungan moral dan material yang sangat membantu penulis selama proses pengerjaan tugas akhir berlangsung.
3. Frans yang telah mendukung dan memberikan motivasi kepada penulis selama proses pengerjaan tugas akhir.
4. Valensia Hesti, Karen Janice, teman kelompok 2, dan teman seperjuangan DKV lainnya yang memberikan inspirasi dan masukkan dalam proses pengerjaan.
5. Teman-teman dari Samarinda yang membantu penulis dalam proses penelitian dan pencarian data, serta memberikan kritik dan saran bagi penulis.

6. Semua pihak yang turut membantu dalam perancangan Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Daftar Pustaka

- Anggara, M. B. (2014). Perancangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Pendidikan Karakter untuk Anak Usia 4-6 Tahun. 45-46.
- Badan Pusat Statistik Provinsi Kalimantan Timur. (2014). Retrieved February 28, 2017 from: https://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Samarinda
- Fahmi, Ahmad. (2010, November 15). Pertumbuhan dan Perkembangan. Retrieved March 06, 2017, from Kompasiana: http://www.kompasiana.com/afm/pertumbuhan-dan-perkembangan_55004398a333115c735103f0
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. (2016). Buku. Retrieved March 03, 2017, from <http://kbbi.web.id/buku>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. (2016). Interaktif. Retrieved February 01, 2017, from <http://kbbi.web.id/interaktif>
- Wiliyanto, F. (2013). Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun. 4-5.
- Zulkifli. (1995). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. RosdaKarya.