

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENGENALAN JAJANAN
TRADISIONAL KHAS SULAWESI SELATAN DI KOTA MAKASSAR**

Anni Mujahidah Nur¹, Agussalim Djirong², Irfan Arifin³

Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar
Annimujahidahnur@gmail.com

Abstrak

Perancangan ini bertujuan untuk membuat media edukasi dan informasi yang menarik untuk memperkenalkan jajanan tradisional khas dari Sulawesi Selatan yang ditujukan kepada anak-anak usia dini utamanya berusia 5-8 tahun. Perancangan ini berupa buku yang didalamnya berisi ilustrasi karakter dari jajanan dan juga informasi mengenai jajanan tradisional yang berasal dari Sulawesi Selatan. Metode yang digunakan pada perancangan ini adalah metode *Research and Development* atau disebut juga metode penelitian dan pengembangan. Adapun model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D (*Four*) yaitu *Define* atau pendefinisian, *Design* atau perancangan, *Develop* atau pengembangan, dan *Disseminate* atau penyebarluasan. Namun dalam perancangan ini hanya menggunakan 2 langkah yakni *Define* dan *Design*. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara studi literatur, observasi, dan dokumentasi. Langkah awal pada perancangan ini ialah menentukan kue jajanan tradisional Sulawesi Selatan. Kemudian membuat konsep ilustrasi karakter dari jajanan tersebut lalu membuat sketsa desain buku dan tahap akhir ialah digitalisasi. Hasil akhir dari perancangan ini ialah buku ilustrasi pengenalan jajanan tradisional khas Sulawesi Selatan. Adapun manfaat perancangan ini di masa yang akan datang ialah dapat menjaga kelestarian budaya lokal yakni jajanan tradisional khas Sulawesi Selatan dan menambah referensi di bidang Desain Komunikasi Visual.

Kata Kunci: Ilustrasi, Buku, Jajanan Tradisional Sulawesi Selatan.

Abstract

This design aims to make an interesting information media that can attract children's interest for knowing traditional snacks from South Sulawesi especially for aged 5-8 years. This design is a book that contains character illustrations and information about traditional snacks from South Sulawesi. The method used in this design is the Research and Development method. The development model used is 4-D (Define, Design, Develop and Disseminate). However, in this design, it only uses 2 steps, Define and Design. The data collection techniques are literature study, observation, and documentation. The first step in this design is to determine the traditional cakes of South Sulawesi snacks. Then make a concept illustration of the character that inspired by the local snack then sketching the design of the book and the final stage is digitalitation. The final result of this design is an illustration book for introducing traditional snacks from South Sulawesi. The benefits of this design in the future are that it can preserve local culture traditional snacks from South Sulawesi and will be an additional reference in the field of Visual Communication Design.

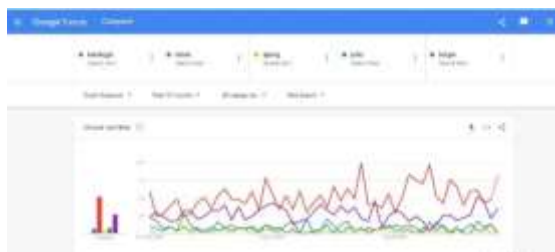
Keywords: *Illustration, Book, South Sulawesi Traditional's snack*

PENDAHULUAN

Maraknya makanan yang berasal dari luar yang masuk dan bermunculan di Indonesia seperti makanan *fast food* (McDonald, KFC, Pizza Hut, dan lain sebagainya) yang asalnya dari bangsa asia, barat, ataupun eropa lainnya dapat menarik minat generasi muda utamanya anak-anak yang lahir dan berkembang pada zaman modern ini. Akibatnya makanan tradisional dapat tergeserkan posisinya sehingga eksistensi jajanan tradisional juga perlahan menurun dan sulit lagi dikenali dikalangan anak-anak. Selain itu, akibat yang ditimbulkan dari hilangnya minat generasi muda akan jajanan lokal menjadikan penjual kurang tertarik lagi menjual jajanan tradisional karena mengikuti perkembangan zaman. Menurut Haryanto (2015) Jajanan tradisional atau yang disebut juga sebagai jajanan pasar ialah bagian utama terhadap pusaka kuliner Indonesia.

Sulawesi selatan adalah salah satu wilayah di Indonesia yang memiliki beragam jenis jajanan tradisional. Utamanya daerah suku Bugis-Makassar. Namun perlahan jajanan ini semakin sulit untuk ditemui. Biasanya hanya muncu pada saat acara pernikahan dan di pasar tradisional yang mana sulit untuk dijangkau oleh anak-anak jaman sekarang sudah masuk sebagai generasi modern.

Hal ini juga didukung dengan dengan adanya data dari *Google Trends* yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. hasil pencarian berdasarkan google trends

Berdasarkan data dari google trends pada gambar di atas menunjukkan bahwa pencarian kue tradisional di wilayah Sulawesi Selatan yakni Kue Bugis (ditandai dengan warna merah), Apang (ditandai dengan warna

kuning), Putu (ditandai dengan warna hijau) sangat jauh perbedaannya dibandingkan dengan kue jajanan modern yang mana seperti Donat (ditandai dengan warna jingga) dan Burger (ditandai dengan warna ungu). Hal ini menunjukkan kerterikan masyarakat dalam mencari tahu jajanan tradisional di wilayah Sulawesi Selatan saat ini masih sangat kurang (Haryanto, 2015) (Cenadi, 2004) (Sugiyono, 2016) (Hasanuddin, 2002) dibanding dengan jajanan yang berasal dari luar.

Melihat hal tersebut hadirnya jajanan luar/snack moderen sangatlah berpengaruh terhadap eksistensi dari jajanan tradisional Maka dari itu pentingnya menghadirkan kesadaran akan jajanan tradisional sebagai salah satu budaya kuliner Indonesia utamanya bagi kalangan anak-anak yang lahir di era modern.

Gambar Ilustrasi dirasa cocok untuk dijadikan sebagai media informasi kepada anak-anak untuk memperkenalkan jajanan tradisional. Ilustrasi memiliki fungsi untuk memperjelas sebuah informasi. Adapun fungsi utamanya ilustrasi ialah untuk menghias, mengkomunikasikan serta membantu memperjelas sebuah objek.

Ilustrasi sudah menjadi trend dalam Desain Komunikasi Visual di akhir tahun 1970-an karena akhirnya banyak yang tersadar bahwa ilustrasi bisa menjadi kreatif dan fleksibel sehingga mampu menjelaskan subjek-subjek yang rumit untuk dilakukan dan dapat menjelaskan sesuatu dengan detail melalui sebuah gambar (Cenadi, 2004).

Dalam perancangan ini ilustrasi yang dimaksud salah satunya dengan membuat ilustrasi karakter yang mewakili masing-masing jajanan tradisional khas Sulawesi Selatan yang diambil. Adapun dalam perancangan ini juga akan menggunakan buku sebagai media yang akan diterapkan ilustrasi jajanan tradisional khas Sulawesi Selatan.

KAJIAN PUSTAKA

1. Jajanan Tradisional

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016) jajanan berarti kudapan atau pangan, sedangkan

tradisional berarti menurut tradisi atau biasa disebut juga tradisi sejak jaman dahulu, jadi jajanan tradisional adalah kudapan, pangan yang ada sejak zaman dahulu.

Jajanan tradisional sendiri biasa dibuat dengan manual, yakni dengan memakai tangan. Jajanan tradisional bisa didefinisikan sebagai salah satu makanan yang sering dikonsumsi oleh golongan/etnik yang terdapat di suatu daerah, dikelola berdasar resep dengan turun – temurun serta memakai bahan baku di lingkungan setempat.

2. Buku Ilustrasi

Menurut Swandawidharma (2016) Buku ilustrasi adalah sumber untuk melanjutkan warisan kekayaan dari generasi satu ke generasi selanjutnya. Sehingga bisa mengembangkan sikap positif akan diri sendiri serta kebudayaannya sendiri. Dan juga, buku merupakan sebuah sarana yang digunakan untuk meningkatkan kecerdasan bangsa

3. Jenis-jenis Ilustrasi

Soedarso (2014) berpendapat bahwa dilihat dari tampilannya, gambar ilustrasi terdiri atas berbagai jenis, yakni:

- a. Gambar Ilustrasi Naturalis yakni gambar gambar yang mempunyai bentuk serta warna yang mirip dengan wujud aslinya tanpa adanya pengurangan ataupun tambahan
- b. Gambar Ilustrasi Dekoratif merupakan gambar yang memiliki fungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang dibuat sederhana atau dlebih-lebihkan (dibuatkan gaya tertentu sebagai sebuah style)
- c. Gambar Kartun merupakan gambar yang mempunyai bentuk

bentuk yang lucu serta mempunyai ciri khas tertentu. Gambar kartun biasanya ,enghiasi majalah anak anak, komik, serta cerita bergambar

- d. Gambar karikatur merupakan gambar kritikan ataupun sindiran yang pada penggambarannya sudah mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh
- e. Cerita bergambar (cergam) merupakan jenis komik ataupun sebuah gambar yang diberi teks. Teknik menggambar cergam dibuat berdasar cerita dari berbagai perspektif penggambaran yang menarik
- f. Ilustrasi buku pelajaran memiliki fungsi untuk menjelaskan teks ataupun sebuah keterangan peristiwa baik ilmiah ataupun gambar bagian, bentuknya dapat berupa foto, gambar natural, juga bisa berbentuk bagan
- g. Ilustrasi khayalan merupakan gambar yang dihasilkan dari pengolahan daya cipta dengan cara imajinatif (khayal). Adapun cara penggambaran ini sering kali didapatkan pada ilustrasi cerita, novel, roman, serta komik

4. Desain Karakter

Karakter desain merupakan salah satu ilustrasi yang diciptakan dengan menggunakan konsep “manusia” dengan disertai atributnya baik itu sifat, fisik, profesi, tempat tinggal, dan bisa saja takdir yang dibentuk dengan beraneka rupa misalnya hewan, tumbuhan, maupun benda-benda mati. Desain karakter adalah bagian yang penting dalam komik, film, animasi, game, serta lain sebagainya. Karakter bukan hanya tokoh utama yang memiliki peran namun juga memuat perwakilan dari sesuatu yang berhubungan dengan cerita kepada audience. Selain itu,

Karakter kartun membuat anak-anak lebih tertarik dan kartun juga begitu dekat dengan dunia anak-anak (Ashfaq dalam Hasanah, 2019)

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development* atau disebut juga sebagai penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono (2016) *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan sebuah produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut. Adapun model pengembangan yang digunakan ialah model 4-D (*Four D*) sebagai perangkat media informasi. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Sammel, dan Melvyn I. Semmel. Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yakni: *Define* (pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaram). Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk membuat produk yang berupa media informasi. Adapun menurut Sugiyono dalam Safitri & Said (2020) perumusan tahap-tahap penelitian disesuaikan dengan kebutuhan. Sehingga penelitian yang akan dilakukan hanya sampai pada penelitian perancangan sederhana. Jadi, tahap-tahap penelitian yang akan dilaksanakan adalah, (1) *Define* (Pendefinisian), (2) *Design* (Perancangan).

Ada 3 teknik yang digunakan dalam proses pengumpulan data pada penelitian ini, yaitu Observasi yakni dengan melihat langsung jajanan tradisional Bugis-Makassar yang masih ada di Kota Makassar, Penelusuran kajian kepustakaan yakni dengan mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya mengenai macam-macam jajanan tradisional Bugis-Makassar, dan Dokumentasi yakni bertujuan sebagai referensi untuk pembuatan ilustrasi pada buku. Sedangkan teknik analisis data yang dipakai ialah teknik analisis deskriptif kualitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil dari data yang dikumpulkan dan tahap perancangannya. Data tersebut akan dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Sedangkan pada Analisa Materi Komunikasi yakni menganalisis isi materi yang ada pada media buku yang akan dirancang dengan menggunakan analisis 5W+1H. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui isi materi, mengumpulkan dan memilih informasi yang sesuai dan relevan. Proses pengidentifikasian materi dilakukan dengan melakukan studi literatur, observasi, wawancara, dan dokumentasi yakni mengumpulkan informasi mengenai jajanan tradisional khas Bugis-Makassar yang dibutuhkan dalam proses perancangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan penelusuran data yang didapatkan melalui Kajian Pustaka, Observasi, Wawancara, serta dokumentasi mengenai kue jajanan khas Bugis Makassar di Kota Makassar, terdapat 6 jajanan yang terpilih. Jajanan ini dipilih karena mewakili suku Bugis-Makassar yang kurang memperoleh pengaruh dari daerah luar. Kue Jajanan tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. Kue Bannang-Bannang

Kue Bannang-Bannang atau Nennuk Nennuk adalah makanan bangsawan Bugis Makassar di zaman dahulu kala. Namun, Seiring berkembangnya zaman kue ini bisa dinikmati semua kalangan dari manapun. Kue ini disebut benang kusut karena bentuknya yang identik mirip seperti benang yang kusut.

2. Sikaporo'

Kue Sikaporo' merupakan salah satu jenis kue tradisional yang asalnya dari suku bugis. Kue ini menjadi pelengkap acara pernikahan, arisan, dan acara lainnya. Keunikan dari kue ini berbahan dasar agar-agar namun ditambahkan dengan bahan lain yakni tepung beras, gula pasir, dan lain-lain.

3. Biji Nangka

Kue Biji Nangka adalah salah satu kue jajanan khas Makassar yang bercita rasa manis dan gurih. Bahan dasar dari kue ini tidak sesuai dengan Namanya Biji Nangka namun menggunakan Kentang. Dinamakan Biji Nangka dikarenakan warna serta bentuknya yang menyerupai biji Nangka yang masih memiliki daging. Kue ini juga masih biasa ditemukan di acara adat dan juga dijadikan sebagai cemilan.

4. Taripang

Taripang adalah kue khas dari Suku Bugis-Makassar. Kue ini berbahan dasar tepung ketan yang dilapisi dengan gula merah yang sudah dicairkan.

5. Doko'-Doko' Cangkuning

Doko'-Doko' Cangkuning merupakan adonan Bugis dengan sebutan Cangkuning yang dibungkus dengan daun pisang.

6. Putu Cangkiri'

Kue Putu Cangkiri merupakan makanan yang terbuat dari ketan yang bentuknya mirip dengan bagian bawah cangkiri jika posisinya dibalik. Kue jajanan ini dulunya memiliki banyak penggemar.

Konsep desain yang digunakan ialah menggunakan konsep ilustrasi karakter anak-anak yaitu dengan membuat jajanan tersebut menjadi seperti tokoh karakter yang lucu yang memiliki wajah, kaki, dan tangan. Adapun isi materi komunikasinya ialah memperkenalkan jajanan tradisional Bugis-Makassar mulai dari nama, bentuk, dan bahan pembuatan menggunakan Bahasa yang ringan. Target Audiens pada perancangan ini ialah anak-anak yang berusia 5-7 tahun yang mana pada usia tersebut memiliki rasa penasaran yang tinggi.

Jenis tipografi yang digunakan adalah Sanserif. Jenis ini dipilih karena cocok untuk usia anak-anak. Adapun nama font yang dipakai ialah font Boorush untuk bagian judul besar, dan *Schoolbell* pada bagian isi text. Sedangkan warna yang digunakan ialah warna *colorful* dan mewakili warna ke enam jajanan tradisional Bugis-Makassar.



Beriku adalah sketsa ide untuk pembuatan karakter ilustrasi 6 jajanan tersebut.



Pembahasan

Terdapat 6 karakter yang dibuat berdasarkan dari jajanan kue tradisional yang dipilih yakni, sikaporo', banning-bannang, putu cangkiri', kue biji Nangka, doko'-doko' cangkuning, dan putu cangkiri'. Berikut adalah ilustrasi karakter dari ke enam jajanan tersebut.



Gambar 2. Ilustrasi Karakter Kue Sikaporo'

1. Kue Sikaporo'

Karakter sikaporo' ditampilkan seperti potongan kue sikaporo' dengan 2 lapisan yang mana lapisan pertama berwarna kuning dan lapisan kedua berwarna hijau. Bagian atas kepala merupakan ilustrasi potongan daun pisan yang biasa digunakan sebagai hiasan dalam kue tradisional.

2. Kue Bannang-Bannang



Gambar 3. Ilustrasi Karakter Kue Bannang-Bannang

Karakter Bannang-Bannang berwarna coklat ditampilkan berbentuk seperti gulungan yang memanjang ke atas dan juga detail pada badannya seperti benang kusut.

3. Kue Biji Nangka



Gambar 5. Ilustrasi Karakter Kue Biji Nangka

Karakter kue Biji Nangka ditampilkan seperti Biji Nangka namun bagian bawah dibuat seperti kaki. Kue Biji Nangka diberi juga diberi hiasan Daun Pisang sebagai pelengkap.

4. Kue Putu Cangkiri'



Gambar 6. Ilustrasi Karakter Kue Putu Cangkiri'

Pembuatan karakter untuk kue ini terinspirasi oleh bentuk dari kue Putu Cangkiri' sendiri dengan menambahkan detail parutan kelapa di tengah.

5. Kue Doko'-Doko' Cangkuning



Gambar 7. Ilustrasi Karakter Kue Doko'-Doko' Cangkuning

Karakter ini ditampilkan seperti Doko'-Doko' Cangkuning namun menampilkan bagian luar dan isinya sekaligus.

6. Kue Taripang



Gambar 4. Ilustrasi Karakter Kue Taripang

Karakter Taripang menunjukkan bentuk taripang dengan warna coklat serta terdapat lapisan gula merah di luarnya

Selanjutnya adalah implementasi digital perancangan keseluruhan isi buku.

a. Sampul Depan dan Belakang



Gambar 8. Desain Ilustrasi Buku Bagian Sampul Depan dan Belakang

Pada sampul depan penulis ingin memberikan kesan tradisional dan ceria. Hal ini diperlihatkan dengan penggunaan warna kuning kecoklatan serta terdapat ilustrasi karakter jajanan yang seperti menyambut pembaca. Selain itu pada sampul depan menampilkan judul buku yaitu "Kenalan Dengan Jajanan Kue Tradisional Bugis Makassar".

Pada halaman ini merupakan halaman pembuka yang menampilkan ilustrasi jajanan dan judul dari buku.

b. Halaman 3 dan 4



Gambar 9. Implementasi Digital Hal Judul Kue Doko'-Doko'

Halaman ini menampilkan nama dari Kue Doko'-Doko' Cangkuning dan perkenalan dengan menyertakan ilustrasi karakter Doko'-Doko' Cangkuning.

c. Halaman 5 dan 6



Gambar 10. Implementasi Digital Hal Isi Kue Doko'-Doko' Cangkuning

Halaman ini menampilkan ilustrasi dari kue Doko'-Doko' Cangkuning dan Ilustrasi karakter Doko'-Doko' Cangkuning.

d. Halaman 7 dan 8



Gambar 11. Implementasi Digital Hal. Judul Kue Taripang

Pada halaman ini menggunakan warna cerah dengan memperkenalkan nama dari kue Taripang itu sendiri.

e. Halaman 9 dan 10



Gambar 12. Implementasi Digital Hal isi Kue Taripang

Halaman ini menampilkan ilustrasi lucu dari karakter Taripang dan Ilustrasi dari kue taripang itu sendiri dan juga disertakan informasi yang menarik tentang kue Taripang.

f. Halaman 11 dan 12



Gambar 14. Implementasi Digital Hal Judul Kue Putu Cangkiri'

Halaman ini menampilkan Ilustrasi karakter putu cangkiri dan kalimat perkenalan.

g. Halaman 13 dan 14



Gambar 15. Implementasi Digital Hal. Isi Kue Putu Cangkiri'

Halaman ini menampilkan ilustrasi dari kue Putu Cangkiri' dan Ilustrasi dari karakter Putu Cangkiri' tersebut selain itu juga disertakan informasi yang menarik tentang kue Putu Cangkiri'.

h. Halaman 15 dan 16



Gambar 13. Implementasi Digital Hal Kue Biji Nangka

Halaman ini menampilkan nama dari Biji Nangka dan perkenalan dengan menyertakan ilustrasi karakter Kue Biji Nangka.

i. Halaman 17 dan 18



Gambar 16. Implementasi Digital Hal Isi Kue Biji Nangka

Halaman ini menampilkan ilustrasi dari kue Biji nangka dan Ilustrasi karakter Biji Nangka selain itu juga disertakan informasi yang menarik tentang kue tersebut.

j. Halaman 19 dan 20



Gambar 17. Implementasi Digital Hal Judul Kue Bannang-Bannang

Halaman ini menampilkan nama dari Kue Bannang-Bannang sebagai perkenalan dengan menyertakan ilustrasi karakter Kue Bannang-Bannang.

k. Halaman 21 dan 22



Gambar 18. Implementasi Digital Hal Isi Kue Bannang-Bannang

Halaman ini menampilkan ilustrasi dari karakter kue Bannang-Bannang dan Kue Bannang-Bannang itu sendiri dengan memberikan informasi menarik dan ringan mengenai kue tersebut.

l. Halaman 23 dan 24



Gambar 19. Implementasi Digital Hal Judul Kue Sikaporo'

Halaman ini menampilkan Perkenalan awal dari Kue Sikaporo dengan menampilkan ilustrasi karakter kue Sikaporo'.

m. Halaman 25 dan 26



Gambar 20. Implementasi Digital Hal Isi Kue Sikaporo'

Pada halaman ini menampilkan ilustrasi karakter dari kue sikaporo' dan ilustrasi kue sikaporo'. Lalu dibumbui dengan informasi menarik dari kue tersebut.

Deskripsi Karya



Gambar 21. Hasil Karya

Karya ini merupakan buku yang berukuran 16 cm x 16 yang mana berukuran sedang dan tidak terlalu besar bagi anak-anak sehingga mudah dibawa saat kemana-mana dan muat apabila ditempatkan dimana saja kecuali pada ruang yang sangat kecil. Adapun jumlah halaman pada buku ini yakni sebanyak 30 halaman. Halaman pertama merupakan halaman pembuka dan halaman selanjutnya menampilkan ilustrasi karakter dari masing-masing jajanan tersebut memperkenalkan kue-kue tersebut dengan memberik kesan ceria dan menyenangkan. Hal ini dapat dilihat dari ilustrasi karakter dengan berbagai ekspresi dan penggunaan warna yang *colorful*. Ilustrasi yang digunakan menggunakan ilustrasi gaya kartun dengan teknik *digital painting*.

SIMPULAN DAN SARAN

Kasimpulan

Karya yang dibuat merupakan sebuah buku ilustrasi yang menampilkan beberapa jajanan tradisional khas Sulawesi Selatan utamanya berasal dari suku Bugis-Makassar sebagai media informasi yang menarik bagi anak-anak. Terdapat enam jajanan yang dipilih yakni Kue Doko-Doko Cangkuning, Kue Sikaporo, Kue Taripang, Kue Biji Nangka, Kue Putu Cangkiri, dan Kue Bannang-Bannang. Jajanan ini dipilih karena masih banyak ditemukan pada penjual kue jajanan tradisional selain itu juga karena kue ini paling sedikit mendapatkan pengaruh dari suku lain. Pada perancangan ini dibuatkan ilustrasi karakter dari tiap jajanan Bugis-Makassar yang dipilih. Adapun judul dari buku ini adalah "Mari mengenal 6 jajanan tradisional khas Sulawesi Selatan (kue suku Bugis-Makassar)". Ukuran buku ilustrasi ini 16 cm x 16 cm dengan jumlah halaman sebanyak 30 halaman dengan memuat gambar ilustrasi karakter jajanan tradisional Bugis-makassar dan informasi terkait jajanan tersebut.

Saran

Perancangan buku pengenalan jajanan ini masih memiliki banyak kekurangan dan masih perlu untuk dikembangkan lagi. Buku ini juga bisa dikembangkan sebagai usaha

kreatif untuk bidang pendidikan agar buku ilustrasi dapat disebarluaskan.

DAFTAR PUSTAKA

- Cenadi, C. S. (2004). Elemen Elemen Dalam Desain Komunikasi Visual. *Nirmana*, Vol 1 (1).
- Haryanto, D. (2015). Perancangan Buku Modifikasi Kreatif Jajan Pasat Tempo Dulu yang Pernah Ada Di Surabaya Sebagai Pengenalan Jajan Pasar Untuk Anak. *Jurnal DK*.
- Hasanah, K. A. (2019). Penggunaan media wayang kartun untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita nonfiksi pada siswa kelas iv sd negeri kota gede. *Prosiding Seminar Nasional PGSD | ISBN 978- 602- 6258-11-3*.
- Hasanuddin, T. B. (2002). *Profil Makanan Tradisional Provinsi Sulawesi Selatan*. Makassar: Badan Ketahanan Pangan Daerah.
- Kamus. (2016). *KBBI Daring*. Dipetik September 7, 2022, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/tradisional>
- Kamus. (2016). *KBBI Daring*. Dipetik September 7, 2022, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/jajanan>
- Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 5(2).
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Swandawidharma, Y. (t.thn.). Perancangan Buku Ilustrasi Karakter Jajanan

Tradisional Khas Surabaya Dengan
Teknik Vektor Guna Meningkatkan
Minat Anak Pada Produk Lokal.

Tugas Akhir.

Tim dari Badan Ketahanan Pangan Daerah
dan Pusat Penelitian Pengembangan
Pedesaan dan Kawasan Lembaga
Penelitian Universitas Hasanuddin.
(2002). *Profil Makanan Tradisional
Provinsi Sulawesi Selatan*. Makassar:
Badan Ketahanan Pangan Daerah.