

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *A BITE OF JOGJA* UNTUK PROMOSI WISATA KULINER TRADISIONAL YOGYAKARTA

Bningnara Hastiditto, Pujiyanto*

Seni dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang

Jalan Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: pujiyanto.fs@um.ac.id

doi: 10.17977/um064v5i82025p964-974

Kata kunci

buku ilustrasi
promosi kuliner
Yogyakarta
visual *storytelling*
pelestarian budaya

Abstrak

Yogyakarta dikenal sebagai kota yang kaya akan kuliner tradisional, tidak hanya lezat tetapi juga sarat makna budaya. Namun, promosi kuliner tersebut masih didominasi oleh media yang bersifat informatif, tetapi kurang menarik secara visual. Artikel ini membahas proses perancangan *A Bite of Jogja*, sebuah buku ilustrasi yang dirancang sebagai media promosi kuliner tradisional khas Yogyakarta dengan pendekatan *visual storytelling*. Metode penelitian yang digunakan meliputi studi pustaka, wawancara, dan observasi. Proses perancangan buku ilustrasi ini menerapkan metode *Design Thinking* yang terdiri atas lima tahapan, yakni *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, yang diaplikasikan mulai dari proses *brainstorming* hingga evaluasi desain. Hasil perancangan menghasilkan buku ilustrasi bergaya semi-realistis dengan penggunaan tone warna hangat serta narasi ringan namun informatif, yang merepresentasikan kuliner khas Yogyakarta beserta nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Media ini diharapkan mampu menjadi alternatif promosi yang lebih komunikatif, menarik secara visual, serta relevan dengan kebiasaan konsumsi media saat ini, sekaligus berkontribusi dalam upaya pelestarian budaya lokal.

1. Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang kaya akan keanekaragaman budaya, termasuk kuliner tradisional yang tersebar di berbagai daerah. Salah satu daerah yang memiliki kekayaan kuliner khas adalah Yogyakarta. Kota ini dikenal tidak hanya sebagai pusat pendidikan dan kebudayaan, tetapi juga sebagai destinasi wisata kuliner yang populer di kalangan wisatawan lokal maupun mancanegara. Kuliner tradisional seperti gudeg, sate klathak, wedang ronde, tiwul, hingga bakpia tidak hanya menawarkan cita rasa yang unik, tetapi juga merepresentasikan identitas budaya dan nilai-nilai historis masyarakat Yogyakarta. Hidangan tersebut merupakan hasil warisan budaya, adat istiadat, serta kearifan lokal yang diwariskan secara turun-temurun.

Kuliner tradisional tidak sekadar memenuhi kebutuhan konsumsi, melainkan juga menjadi daya tarik wisata. Menurut Pakpahan dan Kristiana (2019), wisata kuliner telah menjadi bagian penting dari aktivitas pariwisata karena pengalaman wisata dianggap belum lengkap tanpa mencicipi makanan khas daerah. Sejalan dengan itu, Prabangkara (2018) menyatakan bahwa wisata kuliner merujuk pada wisatawan yang melakukan perjalanan dengan tujuan memperoleh pengalaman kuliner dan tradisi yang berbeda serta eksotis. Konsep tersebut menekankan pengalaman langsung berinteraksi dengan budaya lokal melalui makanan khas dan aktivitas yang berkaitan dengannya. Fenomena ini memperkuat posisi kuliner sebagai elemen penting dalam pengembangan pariwisata daerah, termasuk Yogyakarta. Promosi kuliner yang efektif dapat memperkuat citra destinasi, memperluas jangkauan pasar, meningkatkan ekonomi lokal, sekaligus membantu pelestarian budaya kuliner di tengah gempuran modernisasi.

Data dari Badan Pusat Statistik Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta menunjukkan bahwa jumlah kunjungan wisata ke DIY sepanjang tahun 2024 mencapai 38.030.739 perjalanan (Perkembangan Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta, n.d.). Angka tersebut mencerminkan tingginya antusiasme wisatawan dan membuka peluang besar untuk memperkenalkan kuliner tradisional sebagai bagian dari pengalaman berwisata yang utuh. Namun, promosi kuliner tradisional yang komunikatif dan menarik secara visual masih terbatas, terutama dalam bentuk media kreatif. Saat ini, promosi masih didominasi oleh brosur, pamflet, atau konten digital informatif yang belum sepenuhnya menggali potensi naratif dan visual dari kuliner itu sendiri.

Menurut Hermita (2015), media visual dapat mempermudah pemahaman sekaligus memperkuat ingatan audiens. Salah satu bentuk media visual yang potensial adalah ilustrasi, yang mampu menggabungkan unsur edukasi, estetika, dan promosi dalam satu format. Ilustrasi berfungsi tidak hanya sebagai pelengkap teks, tetapi juga sebagai medium komunikasi yang komunikatif, imajinatif, dan membangun keterlibatan emosional (Nurdilah & Purba, 2024). Dengan demikian, pesan yang disampaikan dapat lebih membekas dan bermakna bagi audiens.

Buku ilustrasi menjadi salah satu bentuk media visual yang efektif untuk menyampaikan informasi sekaligus menciptakan pengalaman membaca yang menarik dan berkesan. Dalam konteks desain komunikasi visual, buku ilustrasi berfungsi sebagai media edukatif dan promotif, khususnya dalam menyajikan konten budaya dan lokalitas. Novitasari dan Anggapuspa (2021) menegaskan bahwa pengemasan media berupa buku dengan tampilan ilustrasi menarik dapat memudahkan pembaca memahami informasi yang disajikan. Dengan kombinasi narasi dan visual yang terstruktur, buku ilustrasi dapat membentuk persepsi positif terhadap objek yang diangkat, dalam hal ini kuliner tradisional Yogyakarta.

Permasalahan utama yang diangkat dalam penelitian ini adalah belum tersedianya media promosi kuliner tradisional Yogyakarta yang menggabungkan pendekatan visual dan naratif secara komunikatif. Selain itu, masih minim media promosi yang menampilkan nilai budaya di balik makanan khas secara imajinatif dan edukatif, terutama untuk generasi muda.

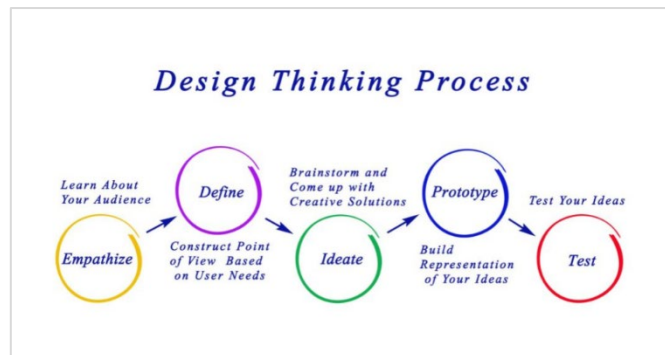
Sebagai solusi, penelitian ini merancang sebuah buku ilustrasi bertajuk *A Bite of Jogja* yang secara khusus dibuat sebagai media promosi kuliner tradisional khas Yogyakarta dengan mengedepankan pendekatan *visual storytelling*. Buku ilustrasi ini diharapkan tidak hanya menjadi sarana promosi, tetapi juga berfungsi sebagai media edukasi yang mengangkat nilai-nilai budaya dalam kuliner lokal. Tujuan perancangan adalah menciptakan media visual yang komunikatif dan menarik untuk memperkenalkan kuliner tradisional Yogyakarta kepada khalayak luas, sekaligus mendukung pelestarian budaya melalui pendekatan desain yang relevan dengan perkembangan media digital dan kebutuhan promosi pariwisata saat ini.

2. Metode

Sebagai respons terhadap permasalahan yang diidentifikasi, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan fokus pada perancangan sebuah buku ilustrasi bertema kuliner tradisional Yogyakarta. Metode kualitatif dipilih karena berusaha mengonstruksi realitas, memahami makna, serta menekankan pada proses, peristiwa, dan otentisitas (Somantri, 2005), sehingga sesuai dengan tujuan pembuatan *A Bite of Jogja*. Penelitian ini bertujuan merancang buku ilustrasi sebagai media promosi visual kuliner tradisional Yogyakarta.

Metode pengumpulan data terdiri atas data primer berupa observasi dan wawancara, serta data sekunder melalui studi pustaka untuk memperkuat konteks dan validitas informasi.

Dalam perancangan karya, penelitian ini menerapkan metode *Design Thinking* oleh Kelley & Brown (2018); Cross (2023) yang menempatkan pengguna atau audiens sebagai pusat perancangan. Tahapan *Design Thinking* meliputi:



Gambar 1. Proses *Design Thinking*

Tabel 1. Tahapan *Design Thinking* oleh Kelley & Brown (2018); Cross (2023)

Tahap	Proses	Implementasi
Empathize	Memahami kebutuhan dan perilaku pengguna	Wawancara dengan narasumber serta observasi kuliner tradisional Yogyakarta, cara penyajian, lokasi penjualan, dan perilaku wisatawan
Define	Merumuskan masalah utama	Menyimpulkan kebutuhan wisatawan agar lebih mengenal kuliner tradisional melalui media visual yang menarik
Ideate	Menghasilkan ide dan solusi	Mengembangkan konsep desain: gaya ilustrasi, narasi, dan layout buku ilustrasi <i>A Bite of Jogja</i>
Prototype	Mewujudkan ide dalam bentuk konkret	Merancang buku ilustrasi digital berisi ilustrasi kuliner khas Yogyakarta, narasi pendukung, gaya visual, dan tata letak
Test	Menguji produk dan evaluasi	Uji coba buku ilustrasi, evaluasi desain, serta penyempurnaan konten visual dan naratif

Selain itu, penelitian ini melibatkan populasi dan sampel. Populasi mencakup wisatawan, pelaku usaha kuliner tradisional, serta penggerak sektor pariwisata Yogyakarta. Sampel dipilih dengan teknik *purposive sampling*, yakni penentuan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang dianggap relevan dengan penelitian (Rohman et al., 2023). Sampel terdiri dari wisatawan yang pernah atau sedang berkunjung ke Yogyakarta, pelaku usaha kuliner tradisional, dan pengusaha pariwisata lokal.

Untuk menganalisis data, digunakan teknik analisis 5W1H (*Who, What, When, Where, Why, How*) yang membantu peneliti menggali informasi secara sistematis dan mendalam.

Tabel 2. Analisis 5W1H

Unsur	Pertanyaan	Jawaban dalam Konteks Penelitian
What	Apa yang akan dibuat?	Buku ilustrasi promosi kuliner tradisional Yogyakarta
Who	Siapa target audiens?	Wisatawan, generasi muda, dan masyarakat umum
When	Kapan buku akan dipublikasikan?	Setelah proses perancangan dan uji coba selesai
Why	Mengapa buku ini perlu dibuat?	Untuk promosi kuliner tradisional yang komunikatif dan edukatif
Where	Di mana buku akan dipublikasikan?	Media cetak dan platform digital pariwisata
How	Bagaimana proses perancangannya?	Melalui metode <i>Design Thinking</i> (empathize, define, ideate, prototype, test)

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Pengumpulan dan Analisis Data

Untuk mendukung perancangan buku ilustrasi *A Bite of Jogja*, peneliti mengumpulkan data melalui sumber primer dan sekunder. Menurut Permatasari (2018), data primer merupakan sumber data yang diperoleh secara langsung dari sumber asli, misalnya melalui observasi atau wawancara. Sementara itu, data sekunder adalah data yang dikumpulkan oleh pihak lain dari data primer, berupa karya ilmiah seperti jurnal, buku, atau sumber bacaan lainnya.

Data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara dan observasi, sedangkan data sekunder diperoleh dari studi pustaka. Wawancara dilakukan dengan tiga kelompok narasumber, yaitu penjual makanan tradisional khas Yogyakarta, wisatawan yang sedang atau pernah berkunjung ke Yogyakarta, serta pelaku usaha di bidang pariwisata. Salah satu narasumber adalah Ibu Sugiyem, penjual gudeg di pusat Kota Yogyakarta, yang menyampaikan bahwa gudeg bukan sekadar makanan berbahan dasar nangka muda dan krecek, tetapi juga mengandung nilai kesabaran dan ketelatenan, karena proses memasaknya yang panjang dan detail. Ia menekankan bahwa kuliner tradisional merupakan bagian dari identitas budaya setempat.

Wawancara dengan wisatawan menunjukkan bahwa pengalaman menyantap makanan tradisional menjadi salah satu tujuan utama kunjungan mereka ke Yogyakarta. Para wisatawan menyatakan bahwa selain rasa, suasana tempat makan dan cerita di balik kuliner menjadi daya tarik yang membekas. Namun, mereka juga mengungkapkan bahwa narasi atau latar belakang makanan tersebut jarang disajikan secara langsung saat berwisata. Hal ini sejalan dengan Kristiana et al. (2018) yang menyatakan bahwa wisata kuliner tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap pariwisata, melainkan telah menjadi tujuan utama wisatawan dalam melakukan perjalanan.

Dari sisi pelaku pariwisata, narasumber Bapak Hari, pemilik usaha penginapan di sekitar Tugu Yogyakarta, menjelaskan bahwa makanan tradisional merupakan salah satu kekuatan utama dalam menarik wisatawan, baik domestik maupun mancanegara. Beliau yang telah menjalankan usaha sejak tahun 2019 menegaskan bahwa cita rasa manis khas Jogja menjadi daya tarik tersendiri, dan promosi kuliner lokal akan lebih efektif jika dilengkapi dengan narasi yang kuat. Menurutnya, media berbasis ilustrasi yang ringkas namun menarik, dengan perpaduan visual dan narasi informatif, sangat tepat untuk mempromosikan kuliner tradisional Yogyakarta.

Observasi dilakukan dengan mengamati langsung beberapa titik yang menjadi sentra kuliner tradisional Yogyakarta, seperti pasar tradisional dan warung makan. Selain itu, peneliti juga memanfaatkan media sosial untuk mempelajari tren kuliner serta meninjau referensi buku ilustrasi tentang makanan tradisional lainnya. Melalui observasi ini, ditemukan bahwa penyajian makanan tradisional masih mempertahankan nilai-nilai lokal, baik dari segi tampilan fisik, dekorasi tempat, maupun cara penyajian. Elemen visual seperti warna makanan, bentuk penyajian, hingga atribut pendukung menjadi data penting dalam proses perancangan buku ilustrasi.

Hasil analisis dengan pendekatan 5W1H adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Analisis 5W1H Buku Ilustrasi *A Bite of Jogja*

Aspek	Analisis
What	Buku ilustrasi <i>A Bite of Jogja</i> yang menampilkan kuliner tradisional khas Yogyakarta.
Who	Wisatawan dengan ketertarikan pada seni ilustrasi dan budaya kuliner.
When	Dipublikasikan setelah proses perancangan selesai.
Why	Untuk memperkenalkan dan mempromosikan kuliner Yogyakarta secara kreatif sekaligus melestarikan budaya lokal.
Where	Dipublikasikan dalam format cetak maupun digital melalui media sosial atau situs portofolio desain.
How	Melalui tahapan riset visual dan kuliner, brainstorming, pembuatan sketsa, digitalisasi ilustrasi, penyusunan layout, mockup, hingga evaluasi.

Berdasarkan hasil wawancara dari tiga sudut pandang berbeda, ditambah observasi, studi pustaka, dan analisis 5W1H, dapat disimpulkan bahwa kuliner khas Yogyakarta memiliki nilai lebih dari sekadar konsumsi. Kuliner tradisional merepresentasikan identitas, sejarah, serta sarana interaksi sosial dan promosi budaya. Oleh karena itu, buku ilustrasi *A Bite of Jogja* dirancang sebagai media yang menggabungkan rasa, cerita, dan estetika visual untuk menyampaikan kekayaan kuliner Yogyakarta secara menyenangkan, informatif, dan berkesan, baik bagi wisatawan, masyarakat lokal, maupun generasi muda yang ingin mengenal budaya melalui makanan.

3.2. Pengembangan Konsep dan Gaya Ilustrasi

Setelah mengumpulkan dan menganalisis data, langkah pertama dalam pengembangan konsep dan gaya ilustrasi buku *A Bite of Jogja* dilakukan melalui brainstorming. Brainstorming adalah teknik yang memicu pemikiran individu atau kelompok untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide dalam waktu singkat, yang kemudian diseleksi untuk mendapatkan gagasan final (Matondang et al., n.d.). Selain itu, brainstorming juga membantu menemukan solusi kreatif secara cepat terhadap suatu permasalahan (Sancaya et al., 2022).



Gambar 2. Proses Brainstorming

Proses brainstorming diawali dengan menempatkan topik utama, yaitu “Kuliner Tradisional Yogyakarta”, di bagian tengah sebagai pusat gagasan. Dari topik utama ini dibuat percabangan ke beberapa kategori relevan berdasarkan hasil pengumpulan data, antara lain: ragam makanan, nuansa, suasana, visual pendukung, dan format. Kata-kata inti dari gagasan, seperti *naratif*, *nostalgic*, *promosi kuliner*, diberi penekanan khusus. Hal ini membantu penulis menggali ide visual dan konseptual untuk buku ilustrasi *A Bite of Jogja*.

Dari brainstorming diperoleh gagasan utama yang mencakup gaya ilustrasi, tone warna, dan format buku:

Tabel 4. Hasil Brainstorming Konsep Buku *A Bite of Jogja*

Aspek	Uraian
Gaya Ilustrasi	<ul style="list-style-type: none"> • Menggabungkan semi-realistis dan kartunis. ○ Semi-realistis digunakan untuk menggambarkan makanan dan minuman tradisional Yogyakarta. (Arkan & Hidayat, 2020). ○ Kartunis digunakan untuk elemen tambahan seperti motif batik atau objek pendukung yang berkaitan dengan kuliner. (McLoud dalam Alqonitah & Patria, 2018).
Warna & Tone	<ul style="list-style-type: none"> • Warna terbagi dua kategori: hangat (merah, jingga) dan sejuk (biru kehijauan). (Sulamsi Darmaprawira W.A. dalam Maruta Gautama et al., 2019). • Komponen warna: <i>hue</i> (warna dasar), <i>saturation</i> (intensitas), <i>value</i> (gelap-terang) (Putra & Mahesah, 2024). • Tone yang dipilih: warna hangat dan lembut (coklat, oranye, krem) untuk kesan tradisional, lembut, dan nostalgik.
Format Buku	<ul style="list-style-type: none"> • Format A5, ilustrasi digital berwarna dengan tone hangat. • Setiap bagian menampilkan satu makanan dengan ilustrasi utama + narasi singkat (budaya, sejarah, fakta menarik). • Narasi ringan, edukatif, komunikatif, disertai ilustrasi pendukung (motif batik, suasana pasar, objek khas). • Buku berfungsi sebagai promosi, edukasi, sekaligus souvenir wisatawan.
Judul	<ul style="list-style-type: none"> • Judul “A Bite of Jogja” dipilih karena merepresentasikan pengalaman mencicipi kuliner khas Yogyakarta. • Mengajak pembaca “mencicipi” sebagian kecil kekayaan kuliner lewat ilustrasi dan narasi. • Singkat, mudah diingat, menarik, cocok sebagai media promosi wisata kuliner yang ringan sekaligus edukatif.

Keterangan:

Tabel ini menyajikan hasil brainstorming dalam merancang konsep buku ilustrasi *A Bite of Jogja*. Brainstorming menghasilkan empat aspek utama, yaitu gaya ilustrasi, warna & tone, format buku, dan judul. Keempat aspek ini menjadi landasan visual dan konseptual dalam penyusunan buku sehingga memiliki identitas yang kuat, selaras dengan tujuan promosi dan pelestarian kuliner tradisional Yogyakarta.

3.3. Proses Perancangan Halaman Buku Ilustrasi

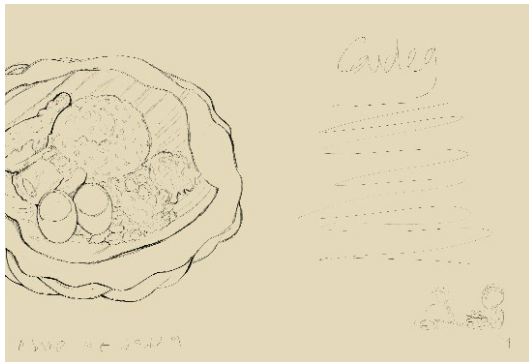
Perancangan halaman buku ilustrasi *A Bite of Jogja* diawali dengan pembuatan sketsa menggunakan *software* Clip Studio Paint. Pada tahap ini ditentukan posisi elemen visual, seperti ilustrasi hidangan gudeg, penempatan teks, serta elemen pendukung berupa ilustrasi karakter kecil. Sketsa dirancang untuk memastikan tata letak halaman seimbang dan mudah dibaca. Detail isian gudeg, seperti nasi, opor ayam, telur pindang, tahu, tempe bacem, dan sambal krecek juga digambarkan sejak tahap awal.

Setelah sketsa selesai, tahap berikutnya adalah pembuatan *lineart* atau *outline*. *Lineart* merupakan bentuk desain atau ilustrasi yang mengandalkan garis sebagai elemen utama dalam visualisasinya. Garis dapat berupa panjang, pendek, lurus, maupun melengkung, dan umumnya dibuat di atas latar polos tanpa gradasi warna untuk membentuk objek dua dimensi maupun tiga dimensi (Martha Fadilla Libra Aqillah & Renny Nirwana Sari, 2025). *Lineart* berfungsi memperjelas bentuk objek, seperti gudeg dan karakter pendukung.

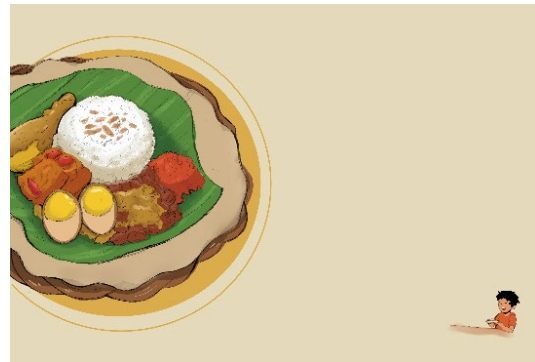
Tahap selanjutnya adalah pewarnaan dasar pada ilustrasi menggunakan palet warna hangat yang merepresentasikan suasana tradisional khas Yogyakarta. Elemen tambahan seperti daun pisang dan tampah turut digunakan untuk memperkuat nuansa lokal.

Setelah itu, ilustrasi diberi *shading*, gradasi warna, dan tekstur agar tampak lebih hidup sesuai dengan gaya semi-realistis yang dipilih. Tekstur nasi, efek mengkilap pada telur, serta detail lauk-pauk diperinci agar terlihat realistis namun tetap bergaya ilustratif. Elemen visual pendukung, seperti ornamen batik, ikon kecil, dan karakter kartun, ditambahkan untuk memperkaya tampilan halaman.

Penempatan teks dilakukan menggunakan *software* Adobe Illustrator. Judul besar “GUDEG” diberi tipografi yang unik dan tradisional, sementara narasi ditulis dalam paragraf di sisi kanan halaman, berisi informasi mengenai sejarah, komposisi, dan fakta menarik gudeg.



Gambar 3. Tahap Sketsa Halaman



Gambar 4. Tahap *Lineart* dan Warna Dasar Halaman



Gambar 5. Tahap *Shading* dan Finalisasi Halaman

3.4. Proses Perancangan Cover Buku Ilustrasi

Menurut Hartoko (dalam Nurdini et al., 2018), sampul atau *cover* buku merupakan elemen penting yang berperan dalam menarik perhatian calon pembaca. Oleh karena itu, perancangan desain sampul menjadi faktor krusial dalam mendorong minat serta keputusan pembelian.

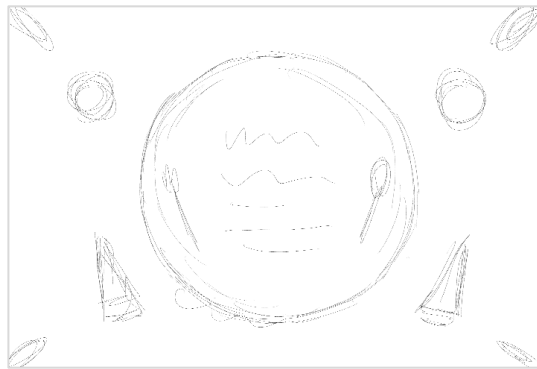
Tahap pertama dalam pembuatan *cover* adalah sketsa awal, yang dikerjakan menggunakan perangkat lunak Clip Studio Paint. Berbeda dengan halaman isi, desain *cover* dirancang agar tidak terlalu ramai dengan ornamen. Sketsa mencakup ilustrasi piring beserta sendok dan garpu yang ditempatkan di tengah *cover*, serta elemen tambahan berupa motif batik dan empat objek yang mengelilingi piring.

Setelah sketsa selesai, tahap berikutnya adalah pemberian warna dasar pada objek utama, yaitu piring. Menurut Nugroho (dalam Magdalena & Susanti, 2024), warna memiliki peran penting dalam membentuk persepsi dan respons emosional pembaca, karena setiap warna

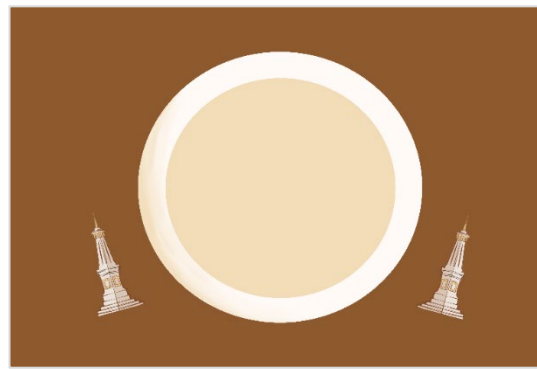
membawa ide dan identitas tertentu. Warna dasar yang dipilih untuk cover adalah coklat muda, sedangkan piring diberi warna putih dengan aksent krem. Pada tahap ini juga ditambahkan dua ilustrasi Tugu Jogja yang ditempatkan di sisi kiri dan kanan bawah piring sebagai elemen khas daerah.

Tahap selanjutnya adalah *shading* dan *finishing*. Pada bagian ini, elemen pendukung seperti ikon kecil bergambar gudeg dan bakpia ditambahkan, sementara di keempat sudut *cover* diberikan motif batik untuk memperkuat nuansa lokal. Judul buku ditempatkan di tengah agar tampak seolah berada di atas piring.

Selain ilustrasi, tipografi juga memiliki peran penting dalam desain *cover*. Penggunaan tipografi yang tidak sesuai dapat menimbulkan ketidaksatuan antara visual dan teks (Burhan & Anggapuspa, 2021). Seperti dijelaskan oleh Kartika (2015), terdapat perbedaan fungsi antara *display font* dan *body font*. Font yang dirancang untuk *display* tidak cocok digunakan sebagai teks isi, begitu pula sebaliknya. Dalam perancangan buku *A Bite of Jogja*, digunakan font Galindo sebagai *display font* untuk judul dan nama hidangan, sedangkan font Nunito digunakan sebagai *body font* untuk subjudul dan keterangan hidangan. Sebelum dipilih, kedua font dipastikan berlisensi gratis untuk penggunaan komersial.



Gambar 6. Tahap Sketsa Cover



Gambar 7. Tahap Warna Dasar Cover



Gambar 8. Tahap Finalisasi Cover

3.5. Finalisasi dan Evaluasi Desain Buku Ilustrasi

Tahap evaluasi dilakukan setelah seluruh rangkaian perancangan selesai disusun. Pada tahap ini, peneliti meninjau kembali setiap proses yang telah dijalankan untuk memastikan kesesuaiannya dengan rencana awal yang telah ditetapkan (Lutfiani et al., 2023). Evaluasi berfungsi sebagai langkah reflektif untuk menilai sejauh mana hasil perancangan mampu

menjawab tujuan utama, yakni menghadirkan informasi mengenai kuliner khas Yogyakarta dengan tampilan yang menarik, komunikatif, dan sesuai konteks budaya.

Dalam proses evaluasi, peneliti membandingkan hasil akhir dengan tujuan awal perancangan. Beberapa aspek yang direfleksikan meliputi pemilihan warna yang telah disesuaikan dengan nuansa tradisional dan hangat, penggunaan ilustrasi hidangan yang dibuat secara detail dengan gaya semi-realistis, serta penambahan elemen visual pendukung yang memperkuat nuansa lokal. Semua aspek tersebut dipertimbangkan agar tidak mengganggu fokus utama, yaitu penyajian informasi kuliner khas Yogyakarta secara jelas dan estetis.

Hasil refleksi menunjukkan bahwa desain yang dikembangkan sudah memenuhi tujuan komunikasi visual yang diharapkan. Penyampaian informasi kuliner berhasil dibuat lebih menarik dengan dukungan visual yang selaras dengan identitas budaya. Kendati demikian, peneliti menyadari bahwa rancangan ini masih terbuka terhadap penyempurnaan, khususnya apabila nantinya diwujudkan dalam bentuk cetak atau diproduksi secara massal.

Tahap evaluasi ini sekaligus menjadi penutup dari proses perancangan sekaligus membuka ruang bagi pengembangan visual lebih lanjut. Dengan adanya refleksi menyeluruh, diharapkan rancangan *A Bite of Jogja* dapat terus disempurnakan sehingga tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga mampu merepresentasikan kekayaan kuliner Yogyakarta secara lebih mendalam.



Gambar 9. Pembuatan *Mockup Cover*



Gambar 10. Pembuatan *Mockup Cover*



Gambar 11. Pembuatan *Mockup Halaman*

3.6. Implikasi Penelitian

Berdasarkan penguraian dalam penelitian ini, telah dirancang sebuah buku ilustrasi bertajuk *A Bite of Jogja* yang ditujukan sebagai media promosi kuliner tradisional khas Yogyakarta. Perancangan buku ini berawal dari kebutuhan akan media visual yang komunikatif

dan menarik, mengingat potensi kuliner tradisional Yogyakarta sebagai bagian penting dari pariwisata belum sepenuhnya digarap secara visual-naratif. Proses perancangan dilakukan melalui beberapa tahap, mulai dari *brainstorming* ide, penyusunan konsep visual, pembuatan halaman serta *cover*, hingga penyusunan *layout* dan pembuatan uji coba *mockup* yang mempertimbangkan prinsip desain dan keterbacaan informasi.

Hasil akhir berupa buku ilustrasi dengan gaya semi-realistis serta kartunis dan pendekatan *visual storytelling* ini diharapkan mampu menjadi media yang tidak hanya menarik secara estetis, tetapi juga informatif dan edukatif. Evaluasi akhir dilakukan melalui penyusunan *mockup* buku dan refleksi desain, yang menunjukkan bahwa media ini layak untuk digunakan sebagai sarana promosi sekaligus pelestarian budaya kuliner Yogyakarta secara menyenangkan dan relevan bagi wisatawan.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa batasan. Pertama, ruang lingkup karya hanya difokuskan pada kuliner tradisional tertentu dari Yogyakarta, sehingga belum mampu merepresentasikan keseluruhan kekayaan kuliner daerah tersebut. Kedua, evaluasi produk hanya dilakukan pada tahap uji coba terbatas dalam bentuk *mockup*, sehingga belum mencakup pengujian lebih luas terhadap pengguna atau wisatawan sebagai target audiens. Ketiga, aspek distribusi dan keberlanjutan media buku ilustrasi ini dalam skala industri belum menjadi bagian dari penelitian.

Batasan tersebut membuka peluang bagi penelitian selanjutnya untuk memperluas cakupan kuliner, melakukan uji coba pengguna secara lebih komprehensif, serta mengeksplorasi strategi distribusi dan pemanfaatan teknologi digital agar media promosi ini semakin efektif dan berdaya jangkau luas.

4. Simpulan

Penelitian ini berhasil merancang buku ilustrasi *A Bite of Jogja* sebagai media promosi kuliner tradisional Yogyakarta. Hasil perancangan menunjukkan bahwa kombinasi gaya ilustrasi semi-realistis dan kartunis dengan pendekatan *visual storytelling* mampu menghadirkan media yang menarik, komunikatif, serta memiliki nilai edukatif. Buku ini tidak hanya berfungsi sebagai media promosi, tetapi juga sebagai upaya pelestarian budaya kuliner Yogyakarta agar tetap relevan di era modern dan mampu menjangkau wisatawan maupun masyarakat luas.

Penelitian berikutnya dapat memperluas fokus dengan menguji efektivitas buku ilustrasi ini secara langsung kepada target audiens, seperti wisatawan domestik maupun mancanegara, untuk mengetahui sejauh mana media ini memengaruhi minat mereka terhadap kuliner Yogyakarta. Selain itu, penelitian dapat mengembangkan bentuk media promosi lain berbasis digital, seperti *e-book* interaktif atau aplikasi mobile, agar jangkauannya lebih luas dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Kajian lanjutan juga bisa mengeksplorasi integrasi dengan media sosial sebagai strategi pemasaran budaya kuliner, sehingga promosi tidak hanya berbasis cetak tetapi juga memanfaatkan ruang digital yang lebih dinamis.

Daftar Rujukan

- Alqonitah, A., S., & Patria, A., S. (2018). Perancangan pop up "Hutan yang Hilang" sebagai pengenalan hutan tropis untuk anak usia 7-9 tahun. *Jurnal Seni Rupa*, 6(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/26142>
- Arifudin, D., Heryanti, L., & Pramesti, D. (2021). Pelatihan desain mockup dan logo sebagai branding produk untuk meningkatkan nilai jual bagi UMKM. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(5), 2640-2651. <https://doi.org/10.31764/jmm.v5i5.5304>

- Arkan, M. A., & Hidayat, S. (2020). Perancangan buku ilustrasi tradisi Ngidang sebagai bentuk pengangkatan nilai-nilai tradisi kepada generasi muda masyarakat Kota Palembang. *e-Proceeding of Art and Design*, 7(2).
- Burhan, A. S. S., & Anggapuspa, M. L. (2021). Analisis Makna Visual Pada Poster Film Bumi Manusia. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 3(1), 235-347. <https://doi.org/10.26740/jdkv.v3i1.44780>
- Cross, N. (2023). *Design thinking: Understanding how designers think and work*. Bloomsbury Publishing.
- Holling, H., & Schwabe, R. (2013). An introduction to optimal design: Some basic issues using examples from dyscalculia research. *Zeitschrift für Psychologie*, 221(3), 124. <https://doi.org/10.1027/2151-2604/a000142>
- Kelley, D., & Brown, T. (2018). *An introduction to design thinking*. Institute of Design at Stanford.
- Kristiana, Y., Suryadi, M. T., & Sunarya, S. R. (2018). Eksplorasi potensi wisata kuliner untuk pengembangan pariwisata di Kota Tangerang. *Khasanah Ilmu – Jurnal Pariwisata dan Budaya*, 9(1). <https://doi.org/10.31294/khi.v9i1.3604>
- Lutfiani, M., Iriaji, I., & Anggriani, S. D. (2023). Pengembangan buku saku berbasis barcode: Seni lukis untuk siswa kelas XI. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 3(12), 1813-1827. <https://doi.org/10.17977/um064v3i122023p1813-1827>
- Magdalena, E., & Susanti, E. (2024). Analisis penggambaran desain ilustrasi makanan pada Webtoon slice of life "Mukbang Life." *Visualita: Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 12(2), 176-188. <https://doi.org/10.34010/visualita.v12i2.11497>
- Martha Fadilla Libra Aqillah, & Renny Nirwana Sari. (2025). Perbandingan gaya visual pada Webtoon karya Kiyoshin dan Kikuatama melalui media Line Webtoon Indonesia. *IKONIK: Jurnal Seni dan Desain*, 7(1), 28-38. <https://doi.org/10.51804/ijsd.v7i01.16887>
- Maruta Gautama, N., Santosa, H., & Swandi, I. W. (2019). Pemanfaatan warna pada poster buku cerita bergambar sejarah Pura Pulaki. *Jurnal Desain*, 7(1), 71. <https://doi.org/10.30998/jd.v7i01.3833>
- Matondang, M., Sary, N., Gultom, T. B., & Sebayang, Y. (2020). Penerapan metode brainstorming dalam perancangan produk POCHADE. *Talenta Conference Series: Energy and Engineering (EE)*, 3(2). <https://doi.org/10.32734/ee.v3i2.1071>
- Nurdini, N., Wardani, W. G. W., & Saptodewo, F. (2018). Implementasi warna pada sampul buku cerita bergambar legenda Ciujung dan Ciberang. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 1(1), 69-77. <https://doi.org/10.30998/vh.v1i01.17>
- Pratama, R. R., & Surahman, A. (2021). Perancangan aplikasi game fighting 2 dimensi dengan tema karakter Nusantara berbasis Android menggunakan Construct 2. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 234-244. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i2.619>
- Restyasari, N., Fuada, S., & Setyowati, E. (2023). Redesign UI/UX aplikasi SH-UPI menggunakan kerangka kerja design thinking. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 152-166. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.952>
- Rohman, J., Bashir, N. A. A., Ipmawati, J., & Laksana, F. F. (2023). Permodelan UI/UX aplikasi Santri Information Management System (SAIMS) menggunakan metode user centered design (UCD). *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)*, 7(1), 72. <https://doi.org/10.26798/jiko.v7i1.702>
- Suryana, J. (2020). Pengembangan buku panduan model blended learning berbasis weblog. *PRASI*, 15(1), 44. <https://doi.org/10.23887/prasi.v15i01.24828>