

Perancangan Media Informasi Tentang Kuliner Tradisional Minangkabau Kepada Anak Sebagai Upaya Literasi Sedari Dini

Ahmad Hidayat^{1*}, Aryoni Ananta²

¹ Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

² Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

^{1*}ahmadhidayat100700@gmail.com, ²aryoniananta15@gmail.com

Abstrak

Kuliner tradisional Minangkabau merupakan warisan budaya yang kaya akan nilai sejarah dan filosofi, namun keberadaannya kian terancam akibat gencarnya paparan makanan modern dan minimnya media literasi visual yang relevan bagi anak usia dini. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Padang serta pihak sekolah, ditemukan bahwa program pengenalan budaya kuliner Minangkabau, seperti muatan lokal Keminangkabauan, masih terbatas pada tahap pengenalan dan belum didukung oleh media pembelajaran yang sesuai dengan psikologi anak. Perancangan ini bertujuan menciptakan Media Informasi berupa buku ilustrasi yang mampu memperkenalkan kuliner tradisional Minangkabau kepada anak usia 5-9 tahun secara menarik dan komunikatif. Metode perancangan meliputi pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka, yang kemudian dianalisis menggunakan kombinasi metode 5W+1H dan AIDA. Hasil perancangan berupa buku ilustrasi berjudul "Jelajah Rasa Minangkabau: Mengenal 10 Kuliner Tradisional" berformat A5 sebanyak 27 halaman, menampilkan sepuluh kuliner tradisional yang jarang dikenal masyarakat umum, seperti Dakak-dakak Petak, Pinyaram, Lapek Bugih, Galamai, Sambareh, Lompong Sagu, Ampiang Dadiah, Kacimuih, Bubur Kampiun, dan Sarang Balam. Buku ini menggunakan gaya ilustrasi flat vector dengan karakter antropomorfik, palet warna hangat dan cerah, serta teks interaktif yang singkat dan mudah dipahami anak. Media ini dilengkapi dengan media pendukung berupa poster, stiker, gantungan kunci, X banner, dan merchandise lainnya. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi alternatif bahan ajar bagi orang tua dan guru dalam menumbuhkan rasa bangga dan cinta terhadap budaya kuliner lokal sejak dini, sekaligus mendukung upaya pelestarian kuliner tradisional Minangkabau di tengah gempuran budaya asing.

Kata Kunci: Desain Komunikasi Visual, Buku Ilustrasi, Kuliner Tradisional Minangkabau, Media Informasi Anak, Literasi Budaya

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang melimpah, termasuk di dalamnya keberagaman kuliner tradisional dari berbagai suku dan daerah. Kuliner tradisional tidak hanya dipandang sebagai sekadar makanan, melainkan juga identitas bangsa yang menyimpan nilai-nilai kearifan lokal. Salah satu entitas budaya yang menonjol adalah kuliner khas Minangkabau. Kuliner tradisional Minangkabau dikenal tidak hanya karena cita rasanya yang khas dan bentuknya yang unik, tetapi juga karena memiliki sejarah dan filosofi budaya yang mendalam. Dalam era modern ini, upaya melestarikan budaya tradisional seperti kuliner Minangkabau menjadi semakin krusial, mengingat pelestarian kebudayaan idealnya harus dibiasakan semenjak dini. Sebagaimana diungkapkan oleh Putri, Juwaedah, & Karpin (2019), masyarakat Minang yang sedari kecil terbiasa mengenal makanan khas Minangkabau, maka makanan itulah yang akan menjadi kegemarannya seiring pertumbuhannya.

Permasalahan ketersediaan literasi tersebut diperparah dengan tantangan globalisasi. Seiring berkembangnya media sosial dan teknologi, anak-anak usia dini semakin terpapar oleh budaya dan produk asing. Pengaruh ini berdampak signifikan pada ketertarikan mereka terhadap makanan. Makanan cepat saji (*fast food*) dan makanan mancanegara lebih mendominasi perhatian anak-anak karena memiliki visualisasi yang modern, kemasan menarik, serta promosi yang masif di media sosial. Berdasarkan pengamatan di lapangan, kuliner tradisional Minangkabau sering kali dianggap biasa, kurang menarik secara visual, dan kalah bersaing dibandingkan makanan modern. Akibatnya, pengetahuan anak-anak

tentang kuliner khas daerahnya sendiri menjadi minim, sehingga mereka sulit mengenali dan mengapresiasi warisan leluhurnya.

Melihat fenomena tersebut, diperlukan intervensi melalui desain komunikasi visual untuk menjembatani kesenjangan antara kekayaan kuliner Minangkabau dengan minat anak-anak. Anak-anak usia dini, terutama usia taman kanak-kanak hingga sekolah dasar (5-9 tahun), adalah pembelajar visual yang sangat terpengaruh oleh lingkungan di sekitarnya. Oleh karena itu, perancangan Media Informasi berupa buku ilustrasi menjadi solusi yang urgen. Media Informasi ini diharapkan dapat menjadi sarana bagi orang tua dan guru untuk memperkenalkan budaya lokal kepada anak-anak dengan cara yang menyenangkan. Di tengah perkembangan teknologi dan informasi, anak-anak cenderung lebih akrab dengan media visual seperti buku ilustrasi dibandingkan dengan teks yang penuh tulisan. Buku ini akan menjadi alternatif bagi orang tua dan guru yang ingin mengenalkan kuliner tradisional Minangkabau kepada anak-anak, namun kesulitan menemukan media yang sesuai.

Tujuan Perancangan ini adalah memberikan informasi kepada anak usia dini (bagi anak usia 5-9 tahun) tentang kuliner tradisional Minangkabau. Tujuan Khusus didalam penelitian ini yaitu, menyediakan informasi kepada anak usia dini (bagi anak usia 5-9 tahun) tentang makanan tradisional Minangkabau dengan narasi verbal yang komunikatif dan ramah anak, guna mempertahankan keakuratan bentuk makanan sekaligus memantik imajinasi anak pada media informasi, mewujudkan buku ilustrasi anak berukuran A5 dengan tata letak (layout) berformat portrait, menggunakan material cetak nyaman dan ramah dibaca oleh anak-anak, dan menyediakan media pendukung (bauran media) berupa poster, kartu resep interaktif, dan merchandise edukatif guna memperkuat retensi memori serta menumbuhkan rasa bangga dan cinta terhadap kuliner tradisional Minangkabau sedari dini.

Manfaat yang dapat diperoleh dari penciptaan ini adalah sebagai berikut :

Hasil dari penciptaan ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk perkembangan ilmu Desain Komunikasi Visual dan menambah pengetahuan, wawasan dan pemahaman mengenai kuliner tradisional Minangkabau. Manfaat praktis dari penciptaan karya ini meliputi: Penciptaan ini dapat dimanfaatkan oleh tenaga pendidik memberikan pelajaran kepada anak usia dini sehingga khazanah dan referensi bahan ajar juga semakin banyak, serta penciptaan karya ini dapat dijadikan Media Informasi yang mendukung pelestarian budaya lokal di kalangan anak-anak.

Beberapa penciptaan dan penelitian yang relevan dengan penciptaanperancang yaitu Perancangan Buku Ilustrasi Ragam Kuliner Khas Surabaya Sebagai Upaya Untuk Memperkenalkan Makanan Khas Surabaya Pada Anak 7-12 Tahun, Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Sarana Pengenalan Jajanan Tradisional Jawa, Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Informasi Mengenai Kue Tradisional Khas Lampung Guna Meningkatkan Minat Anak Pada Produk Lokal. Dari aspek pembeda dari beberapa penelitian yang relevan dengan penciptaan karya ini, bahwa media informasi yang disajikan oleh penulis yakni konten tidak se-kompleks referensi yang diambil dalam penciptaan karya ini.

METODE

Tahapan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dalam proses penciptaan buku ilustrasi anak tentang makanan tradisional Minangkabau. Tahapan penelitian dilakukan secara sistematis untuk memperoleh data yang menjadi dasar dalam pengembangan konsep visual. Pendekatan semiotika visual digunakan untuk menganalisis tanda dan makna pada objek budaya, sedangkan pendekatan fotografi digunakan sebagai metode observasi dan dokumentasi visual. Hasil analisis kemudian diterjemahkan melalui pendekatan ilustrasi sebagai bentuk visualisasi informasi dalam media buku anak.

Tahapan penelitian terdiri atas sepuluh tahap, yaitu:

1. Identifikasi Masalah

Tahap awal dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan terkait kurangnya media edukasi visual yang memperkenalkan makanan tradisional Minangkabau kepada anak. Identifikasi ini menjadi dasar dalam menentukan kebutuhan terhadap media yang informatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak.

2. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung terhadap objek penelitian, khususnya makanan tradisional Minangkabau. Pengamatan mencakup bentuk, warna, tekstur, bahan, penyajian, proses pembuatan, serta lingkungan yang berkaitan dengan keberadaan makanan tersebut. Observasi bertujuan memperoleh data visual dan informasi faktual sebagai dasar perancangan.

3. Dokumentasi Fotografi

Fotografi digunakan sebagai pendekatan dokumentasi untuk merekam karakteristik visual objek secara lebih detail. Dokumentasi meliputi bentuk makanan, bahan, proses pengolahan, penyajian, serta elemen budaya yang berkaitan dengan makanan tradisional Minangkabau. Hasil fotografi selanjutnya digunakan sebagai referensi dalam proses pengembangan ilustrasi.

4. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan narasumber yang berkaitan dengan objek dan target perancangan, seperti guru sekolah dasar, pelaku atau pembuat makanan tradisional, serta anak sebagai target audiens. Wawancara bertujuan memperoleh informasi mengenai pengetahuan anak terhadap makanan tradisional, karakteristik penyampaian informasi, serta nilai budaya yang terdapat pada objek penelitian.

5. Analisis Semiotika Visual

Analisis semiotika visual dilakukan untuk mengidentifikasi tanda dan makna yang terdapat pada objek makanan tradisional Minangkabau. Analisis menggunakan konsep semiotika Roland Barthes melalui tahapan denotasi dan konotasi. Denotasi digunakan untuk mengidentifikasi makna literal dari objek visual, sedangkan konotasi digunakan untuk menginterpretasikan makna budaya dan nilai yang terkandung di dalamnya. Hasil analisis menjadi acuan dalam menentukan elemen visual yang digunakan pada perancangan.

6. Analisis Target Audiens

Analisis target audiens dilakukan untuk mengetahui karakteristik anak sebagai pengguna utama media. Aspek yang dianalisis meliputi usia, kemampuan memahami informasi, ketertarikan terhadap visual, serta kebutuhan terhadap media edukasi. Hasil analisis digunakan untuk menentukan penggunaan bahasa, ilustrasi, warna, tipografi, dan tata letak yang sesuai.

7. Sintesis Data dan Konsep Perancangan

Data yang diperoleh melalui studi literatur, observasi, dokumentasi fotografi, wawancara, dan analisis semiotika kemudian diseleksi dan disintesis menjadi konsep perancangan. Pada tahap ini ditentukan materi makanan tradisional yang akan diangkat, pesan utama, konsep visual, gaya ilustrasi, karakter, warna, tipografi, dan tata letak buku.

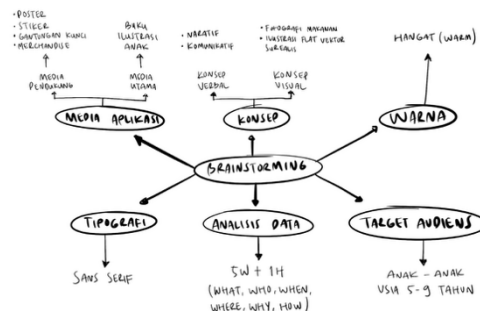
8. Eksplorasi dan Penciptaan Ilustrasi

Tahap penciptaan dilakukan melalui eksplorasi visual berdasarkan data fotografi dan hasil analisis semiotika. Proses meliputi pembuatan sketsa, pengembangan karakter, eksplorasi bentuk makanan, pemilihan warna, komposisi, dan tata letak. Pendekatan fotografi digunakan sebagai referensi visual untuk menjaga kesesuaian bentuk objek, sementara hasil analisis semiotika menjadi dasar dalam penggunaan simbol dan elemen visual yang merepresentasikan nilai budaya Minangkabau.

9. Evaluasi dan Finalisasi

Tahap akhir dilakukan dengan mengevaluasi kesesuaian antara informasi, ilustrasi, bahasa, warna, tipografi, dan tata letak terhadap karakteristik target audiens. Evaluasi juga dilakukan untuk mengetahui tingkat keterbacaan dan pemahaman anak terhadap informasi yang disampaikan. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar perbaikan sebelum karya difinalisasi menjadi buku ilustrasi anak sebagai media edukasi pengenalan makanan tradisional Minangkabau.

Tahap awal dalam proses penciptaan adalah memetakan berbagai ide untuk menyatukan konsep edukasi dengan elemen visual. Brainstorming dilakukan untuk menentukan strategi komunikasi visual yang tepat bagi target audiens, yaitu anak-anak usia dini hingga sekolah dasar (5-9 tahun). Pada tahap ini, perancang memetakan beberapa aspek fundamental melalui bagan pemikiran (mind mapping):



Gambar 36
Mindmap
(Sumber: Ahmad Hidayat, 2026)

1. Tipografi

Tipografi memegang peranan penting dalam membangun hierarki informasi sekaligus kenyamanan membaca (readability dan legibility) bagi target audiens anak-anak. Perancang menetapkan penggunaan keluarga huruf (Typeface) berjenis Sans Serif bernuansa dekoratif, yaitu Creto Display.

2. Eksplorasi Warna

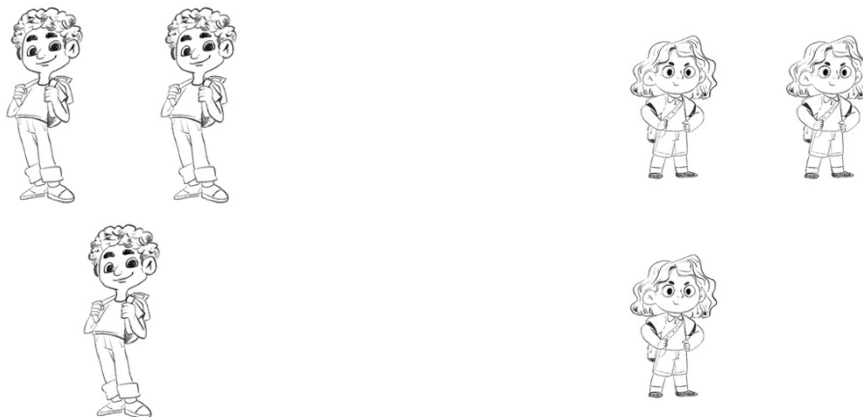
Warna berfungsi menciptakan impresi psikologis pertama yang kuat untuk membangun emosi anak-anak. Karena objek utamanya adalah ragam kuliner khas, perancang menetapkan color palette bernuansa hangat (warm).

Warna-warna *earthy* dan *warm* (seperti oranye, kuning keemasan, hijau daun pisang, dan merah bata) diaplikasikan secara dominan. Secara psikologis, tone warna ini tidak hanya mampu membangkitkan selera makan (*appetizing*), tetapi juga merepresentasikan keceriaan dunia anak serta kehangatan budaya dapur Minangkabau yang kaya akan rempah.

3. Sketsa Awal

Karakter utama dalam buku ilustrasi "Jelajah Rasa Minangkabau" dirancang untuk bertindak sebagai teman imajiner (*guide*) yang menuntun pembaca anak (usia 5–9 tahun) mengeksplorasi cerita. Untuk menghasilkan karakter yang persuasif, pencipta melakukan proses iterasi dan eksplorasi dari beberapa alternatif sketsa sebelum menetapkan keputusan akhir.

Pada sketsa awal, pencipta mencoba berbagai bentuk proporsi anatomi, mulai dari bentuk kepala, jenis kelamin karakter, gaya rambut, hingga variasi ekspresi wajah. Beberapa draf awal menonjolkan ekspresi yang terlalu datar atau proporsi tubuh yang kurang dinamis. Pencipta juga mengeksplorasi gestur interaktif seperti melambaikan tangan, mengenakan atribut seperti tas, hingga ekspresi antusias mencicipi makanan untuk memastikan karakter memiliki sifat yang ceria dan komunikatif.



Gambar 37
Opsi Sketsa Awal
(Sumber: Ahmad Hidayat, 2026)

Sebagai representasi anak Minangkabau, pencipta menambahkan atribut lokal berupa peci (kopiah). Atribut ini disesuaikan ukurannya agar tetap terlihat *child-friendly* (tidak kaku/formal) dan menyatu dengan konsep visual *flat vector*. Pada akhirnya dari eksplorasi sketsa tersebut terpilihlah karakter berikut.



Gambar 38
Sketsa Terpilih
(Sumber: Ahmad Hidayat, 2026)

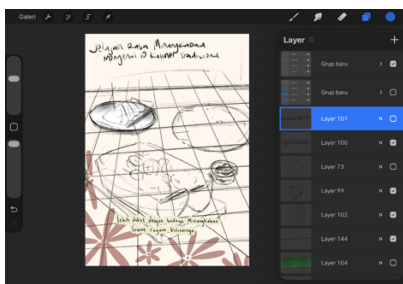
4. Digitalisasi

Ini merupakan proses rendering visual dari sketsa menjadi aset final. Pencipta sengaja mengimplementasikan gaya Mixed-Media (media campuran) sebagai jembatan realitas bagi anak:

- a) Makanan tradisional difoto secara nyata untuk mempertahankan bentuk, tekstur, dan warna autentiknya. Hal ini krusial agar anak-anak kelak dapat dengan mudah mengenali wujud asli makanan tersebut di dunia nyata.

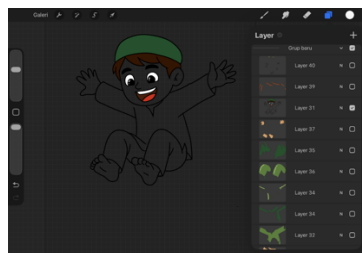


Gambar 39
Proses Foto Produk
(Sumber: Ahmad Hidayat, 2026)





Gambar 40
Proses Digitalisasi Aset
(Sumber: Ahmad Hidayat, 2026)



Gambar 41
Proses Digitalisasi dan Pengembangan Karakter
(Sumber: Ahmad Hidayat, 2026)

- b) Karakter anak digambar secara digital dengan warna-warna solid (*flat vector*). Menariknya, ilustrasi ini dibuat bernuansa surealis di mana karakter anak-anak digambarkan seolah menyusut menjadi kecil dan bisa melompat, duduk, atau berinteraksi langsung di atas hidangan "raksasa". Pendekatan ini ditujukan agar pengalaman visual terlihat ajaib (magis) dan mampu memantik imajinasi audiens.
- c)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Wujud utama dari penciptaan ini adalah sebuah buku ilustrasi fisik berjudul "Jelajah Rasa Minangkabau: Mengenal 10 Kuliner Tradisional". Buku ini difokuskan sebagai media literasi visual utama yang menjembatani anak usia dini (5–9 tahun) dengan kekayaan warisan kuliner lokal.

Adapun proses penciptaan visual buku ini dikerjakan melalui tahapan detail sebagai berikut:

- Tahap Eksplorasi dan Pengumpulan Aset (Riset Visual). Mengumpulkan foto rill dari 10 kuliner tradisional Minangkabau melalui dokumentasi langsung dan studi pustaka untuk mendapatkan bentuk asli yang akurat.
- Tahap Pembuatan Karakter (Character Design). Merancang karakter pendukung berupa anak laki-laki secara kartunal agar terasa ramah dan dekat dengan psikologi anak usia 5–9 tahun. Tahap Konsep Mixed-Media (Kolase Digital). Menggabungkan fotografi produk makanan asli dengan ilustrasi vektor. Pada tahap ini, objek makanan dibuat berukuran besar (raksasa) agar mendominasi bidang gambar, sementara karakter anak ditempatkan seolah-olah sedang berinteraksi langsung (memegang, mencicipi, atau berdiri di samping makanan tersebut).
- Tahap Perancangan Tata Letak (Layouting & Composing). Mengatur komposisi visual, porsi warna, serta peletakan teks (*copywriting*) agar prinsip keterbacaan (readability) tetap terjaga dan tidak menutupi fokus utama ilustrasi.

dirancang dengan mempertimbangkan aspek ergonomis dan daya tahan (*durability*) saat digunakan oleh anak-anak:

Spesifikasi	Keterangan
Format & Ukuran	Buku Cetak, A5 Portrait (14,8 cm x 21 cm)
Jumlah Halaman	27 Halaman
Material Cover	Kertas Ivory 300gr
Material Isi	Kertas Art Paper 190gr

Tabel 2
Spesifikasi Teknis Buku
(Sumber: Ahmad Hidayat, 2026)





Gambar 42
Desain Media Utama
(Sumber: Ahmad Hidayat, 2026)

KESIMPULAN

Penciptaan skripsi karya berupa buku ilustrasi "Jelajah Rasa Minangkabau: Mengenal 10 Kuliner Tradisional" lahir dari urgensi pelestarian budaya lokal, khususnya kuliner tradisional, bagi anak usia dini (5–9 tahun). Karya ini telah berhasil mewujudkan sebuah media komunikasi visual yang memadukan nilai edukasi, estetika ramah anak, dan kekayaan budaya Minangkabau secara kohesif. Tujuan utama dari penciptaan ini adalah merealisasikan sumber belajar alternatif yang memadai dan interaktif untuk mengenalkan kembali makanan khas daerah Minangkabau yang perlahan-lahan semakin sulit dijumpai oleh generasi muda.

Sebagai media utama, karya fisik buku ilustrasi ini diproduksi dengan format ergonomis A5 Portrait (14,8 × 21 cm) setebal 27 halaman. Pendekatan visualnya mengimplementasikan teknik mixed-media yang menggabungkan fotografi kuliner asli dengan ilustrasi karakter flat vector surealis, sehingga mampu menciptakan pengalaman membaca yang memancing imajinasi anak. Secara verbal, narasi cerita disusun dengan gaya bahasa sederhana, interaktif, dan komunikatif, memadukan bahasa Indonesia dengan sisipan kosakata lokal untuk memperkenalkan kekayaan linguistik Minangkabau.

Secara keseluruhan, skripsi karya buku ilustrasi beserta pameran media pendukungnya ini diharapkan mampu menjadi ujung tombak literasi visual yang efektif. Lebih dari sekadar buku bergambar, karya nyata ini diharapkan dapat langsung berdampak dalam menanamkan rasa bangga, cinta, dan kepedulian terhadap warisan leluhurnya, sehingga tradisi kuliner Minangkabau dapat terus dilestarikan dan diwariskan kepada generasi-generasi mendatang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Penulis dua yang telah membantu dalam penyelesaian penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, S. (2017). Tradisi kuliner masyarakat Minangkabau: Aneka makanan khas dalam upacara adat dan keagamaan masyarakat Padang Pariaman. *Majalah Ilmiah Tabuah: Ta'limat, Budaya, Agama dan Humaniora*.

Amalia Zati, V. D. (2018). Upaya untuk meningkatkan minat literasi anak usia dini. *Bunga Rampai Usia Emas*, 4(1), 18–21.

Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain komunikasi visual dasar-dasar panduan untuk pemula*. Nuansa Cendekia.

Arifin, & Kusrianto, A. (2009). *Sukses menulis buku ajar dan referensi*. PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Baqi, M.P.A., Majid, S.H. & Agustina, Y.S. (2022). *Desain Komunikasi Visual Social Media Sebagai Penunjang Informasi dan Promosi Pada PT. Dimas Star*, MAVIB Journal, 3(1), 33-42

Berman, D. B. (2009). *Do Good Design: How Design Can Change Our World*. Pearson Education.

Chaniago, S. W. P., & Agmasari, S. (2022, 27 Juli). Mengapa kue lompong sagu kian langka di Sumatera Barat? *Kompas*. <https://www.kompas.com/food/read/2022/07/27/170600975/mengapa-kue-lompong-sagu-kian-langka-di-sumatera-barat>

Kusrianto, A. (2007). *Pengantar desain komunikasi visual*. Penerbit Andi.

Latamada, P. A., & Moussadecq, A. (2024). *Perancangan buku ilustrasi sebagai Media Informasi mengenai kue tradisional khas Lampung guna meningkatkan minat anak pada produk lokal* [Skripsi, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya]. Repositori Institusi.

Lauer, D. A., & Pentak, S. (2016). *Design Basics* (9th ed.). Cengage Learning.

Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. MIT Press.

Nainggolan, A. M., & Daeli, A. S. (2021). "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implementasinya dalam Pembelajaran". *Jurnal Intelktualita*, Vol. 3, No. 1. (Menyadur penerapan teori Piaget dalam konteks literasi dan pendidikan anak di Indonesia).

Norman, D. A. (2004). *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*. Basic Books.

Nurdiyantoro, Burhan. (2024). *Sastra anak: Pengantar pemahaman dunia anak* (Cet. ke-3). Gadjah Mada University Press.

Pratas, A. (2014). *Creating Flat Design Websites*. Birmingham: Packt Publishing Ltd.

Putra, I. B. A. W., Dewi, N. M. E. N., & Dewi, P. S. T. (2023). Pendekatan child friendly color sebagai solusi dalam perancangan interior bangunan poliklinik anak di Kota Denpasar. *Jurnal iSPECTRUM*, 2(2), 174–189. <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/ispectrum>

Putri, S. A., Juwaedah, A., & Karpin. (2019). Upaya pelestarian kuliner khas Minangkabau pada pola makan keluarga minang perantauan. *Media Pendidikan, Gizi dan Kuliner*, 8(1), 74–81.

Rahman, F. (2016). *Jejak rasa Nusantara: Sejarah makanan Indonesia*. PT Gramedia Pustaka Utama.

Rustan, S. (2020). *Layout 2020*. CV. Nulis Buku Jendela Dunia.

- Sihombing, D. (2017). *Tipografi dalam desain grafis*. Gramedia Pustaka Utama.
- Soedarso, S. P. (1990). *Tinjauan seni: Sebuah pengantar untuk apresiasi seni*. Sakudayarsana.
- Sugiyarto, EA. *Desain Komunikasi Visual sebagai Media Informasi di Dinas Komunikasi dan Informatika Jawa Tengah*. (2026). *Advances In Education Journal* , 2(4), 292-303. <https://journal.al-afif.org/index.php/aej/article/view/898>
- Supriyono, R. (2010). *Desain komunikasi visual: Teori dan aplikasi*. Andi.
- Susanto, H. Y. (2023). *Perancangan buku ilustrasi ragam kuliner khas Surabaya sebagai upaya untuk memperkenalkan makanan khas Surabaya pada anak 7–12 tahun* [Tugas Akhir S1, Universitas Dinamika]. Repositori Institusi.
- Suwarno, Wiji. (2011). *Perpustakaan dan Buku: Wacana Penulisan dan Penerbitan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Tempo. (2018). *Suplemen T-Gastronomi: Menolak lupa jajanan pasar*.
- Virgiawan, D.M. & Jasjfi, E.F. (2021). *Kontribusi Desain Terhadap Pemasaran Kedai Kopi pada Masa Pandemi COVID-19*, Prosiding Seminar Nasional Desain Sosial 2021, 46-52.
- Wibowo, I. T. (2015). *Belajar desain grafis*. Notebook.
- Zeegen, L. (2020). *The fundamentals of illustration*. Bloomsbury Visual Arts.