

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR TRADISI KOLAK AYAM SANGGRING KHAS GRESIK UNTUK REMAJA USIA 13-16 TAHUN

Nola Amanda Afrilla Tamara¹,

¹Universitas Negeri Surabaya

email: nolaamandaat@gmail.com

Received:

22-07-2026

Reviewed:

22-07-2026

Accepted:

22-07-2026

ABSTRAK Tradisi Kolak Ayam Sanggring merupakan warisan budaya takbenda dari Desa Gumeno, Kabupaten Gresik yang dilaksanakan setiap malam 23 Ramadhan dan mengandung nilai sejarah, religi, hingga kearifan lokal. Namun, dari hasil wawancara dan juga penyebaran angket diketahui bahwa pemahaman remaja usia 13-16 tahun terhadap tradisi ini masih kurang, di sisi lain belum ada media edukasi yang membahas mengenai tradisi secara menyeluruh dan sesuai dengan karakteristik remaja. Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku cerita bergambar sebagai media edukasi untuk memperkenalkan tradisi Kolak Ayam Sanggring kepada kalangan remaja. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking* yang dimana pada tahapan *define*, diterapkan metode analisis *Miles and Huberman*. *Output* dari penelitian ini adalah buku cerita bergambar memadukan ilustrasi dan bahasa yang disesuaikan dengan karakteristik remaja. Hasil uji kelayakan target audiens 95%, yang seluruhnya termasuk kategori sangat baik, sehingga buku dinyatakan layak digunakan sebagai media edukasi untuk meningkatkan pengetahuan remaja mengenai Tradisi Kolak Ayam Sanggring.

Kata Kunci: Buku Cerita Bergambar, *Design Thinking*, Tradisi Kolak Ayam Sanggring, Desain Komunikasi Visual.

ABSTRACT: The Kolak Ayam Sanggring tradition is an intangible cultural heritage from Gumeno Village, Gresik Regency, which is held every 23rd night of Ramadan and contains historical, religious, and local wisdom values. However, from the results of interviews and questionnaires, it is known that the understanding of adolescents aged 13-16 years of this tradition is still lacking, on the other hand there is no educational media that discusses the tradition comprehensively and in accordance with the characteristics of adolescents. This study aims to design a picture story book as an

educational media to introduce the Kolak Ayam Sanggring tradition to adolescents. The method used is Design Thinking where in the define stage, the Miles and Huberman analysis method is applied. The output of this study is a picture story book combining illustrations and language that are adapted to the characteristics of adolescents. The results of the target audience feasibility test were 95%, all of which are in the very good category, so the book is declared suitable for use as an educational media to increase adolescent knowledge about the Kolak Ayam Sanggring tradition.

Keywords: Story Book, Design Thinking, Kolak Ayam Sanggring, Tradition, Visual Communication Design.

PENDAHULUAN

Keragaman sosial dan budaya merupakan aset bangsa yang harus dijaga. Pada hakikatnya budaya mempunyai nilai-nilai yang senantiasa diwariskan, ditafsirkan dan dijalankan dengan proses perubahan sosial kemasyarakatan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, budaya merupakan pikiran, adat istiadat dan sesuatu yang telah menjadi kebiasaan yang sudah berkembang dan sukar diubah. Jawa Timur merupakan salah satu daerah di Indonesia yang memiliki keanekaragaman budaya dan tradisi. Salah satu tradisi yang masih dijaga hingga saat ini adalah tradisi Kolak Ayam Sanggring di desa Gumeno, Gresik. Seiring berjalannya waktu, tradisi berkembang dan menjadi bagian dari kehidupan masyarakat yang mengandung nilai-nilai kebersamaan, gotong royong, kepedulian sosial serta religi. Sebagai salah satu daerah yang dikenal sebagai Kota Santri, Gresik memiliki berbagai macam tradisi yang berkaitan dengan keagamaan, seperti tradisi Malam Selawe, Barikan, dan Ambengan. Keberadaan tradisi tersebut menunjukkan bahwa budaya lokal di Gresik memiliki nilai Sejarah dan kearifan lokal yang perlu diperkenalkan dan dijaga agar tetap hidup di kalangan generasi muda.

Sanggring merupakan salah satu tradisi yang dituangkan dalam bentuk kuliner yang biasa dikenal sebagai Kolak Ayam oleh masyarakat Gumeno, Jawa Timur yang digelar setiap tahunnya pada malam ke-23 Ramadhan. Tradisi ini sudah ditetapkan sebagai warisan budaya takbenda oleh Kementerian Kebudayaan Republik Indonesia (Disparekrafbudpora Gresik, 2024). Namun menurut survey yang sudah dilakukan oleh peneliti kepada 30 responden remaja usia 13-16 tahun, sekitar 73% responden belum mengetahui tradisi Kolak Ayam Sanggring. Kurangnya atensi generasi muda dan kurangnya media edukasi yang relevan dengan remaja mengenai tradisi ini menjadi salah satu penyebab terjadinya kepunahan. Dimana remaja di Gresik perlu memiliki kesadaran terhadap tradisi Kolak Ayam Sanggring karena tradisi ini merupakan bagian dari identitas budaya lokal yang tumbuh dan berkembang di lingkungan mereka.

Pada tahap umur 13-16 tahun diperlukan media yang dapat membentuk identitas diri, karena pada usia ini remaja berada di tahap *adolescence* awal hingga pertengahan. Dimana menurut psikolog Erik Erikson, masa ini merupakan masa dimana individu mulai membentuk identitas diri, termasuk identitas budaya sehingga memerlukan medium yang dapat menjadi media edukasi mengenai budaya lokal. Pengenalan budaya pada masa ini membantu mereka dalam memahami siapa mereka dan darimana mereka berasal. Menurut (Pranata, 2003) pada (Handayani, 2010) seseorang akan belajar lebih maksimal apabila berinteraksi dengan stimulus yang sesuai dengan gaya belajar mereka. Menurut survey yang telah dilakukan kepada 25 remaja usia 13-16 tahun dari berbagai kecamatan di Gresik, sebanyak 84% dari 25 responden, menyukai tampilan bacaan campuran antara gambar

ilustrasi dan tulisan. Oleh karena itu, cerita bergambar ini dipilih sebagai solusi untuk memperkenalkan tradisi Sanggring kepada remaja. Melalui pendekatan buku cerita bergambar ilustrasi, pembaca tidak hanya mendapatkan informasi mengenai Sejarah dan proses pelaksanaan tradisi, tetapi juga dapat mengikuti ceritanya. Oleh karena itu, buku cerita bergambar ilustrasi dipilih sebagai solusi untuk memperkenalkan tradisi Kolak Ayam Sanggring kepada remaja karena sesuai dengan karakteristik mereka.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Pada buku cerita bergambar ilustrasi ini, metode perancangan yang digunakan yaitu metode design thinking 5 tahap yang terdiri dari *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Data dikumpulkan dengan melakukan observasi, wawancara, dokumentasi, penyebaran angket, dan studi literatur. Menurut (Kelley & Brown, 2018) Metode design thinking merupakan pendekatan inovatif yang menekankan perhatian pada kebutuhan manusia (human oriented). Design Thinking mengkolaborasikan proses yang sistematis yang dipusatkan kepada manusia sebagai pengguna serta penerimaan manfaat yang dilakukan dengan terencana sehingga dapat menciptakan perubahan perilaku serta kondisi sesuai dengan harapan.



Gambar 1. Design Thinking 5 tahap (Sumber: Medium.com, 2019)

Pada tahap *empathize*, perancang berupaya memahami bagaimana pengguna beraktivitas dan alasan dibalik perilaku tersebut, baik dari kebutuhan fisik maupun emosional (Plattner, 2010). Pada tahapan ini bertujuan untuk memahami pengguna dalam konteks permasalahan desain yang dihadapi, yaitu dengan menyebarkan kuesioner pada target audiens yaitu remaja usia 13-16 tahun, observasi, serta wawancara mendalam kepada ahli budaya dan ketua pelaksana tradisi. Setelah data didapatkan, data akan diolah pada tahapan *define*, yaitu dengan menggunakan metode analisis Miles & Huberman. Berdasarkan hasil tahap empati, ditemukan bahwa kurangnya media edukatif yang sesuai dengan karakter remaja menjadi salah satu penyebab rendahnya pemahaman terhadap tradisi Kolak Ayam Sanggring. Dilanjutkan kepada tahap *ideate*, dimana pada tahapan ini dilakukan pengembangan eksplorasi ide (brainstorming). Mulai dari pembuatan cerita, naskah, sketsa tight issue, thumbnail, dan sebagainya. Tahapan selanjutnya adalah *prototype*, yaitu proses pengembangan awal ide atau solusi yang muncul dalam tahapan *ideate*. Tahapan *prototype* berfokus pada perancangan buku cerita bergambar ilustrasi hingga menghasilkan buku yang nantinya akan diujikan kepada para ahli dan target audiens, yaitu pada tahapan *test*. Pada tahap *test*, perancang kembali memahami pengguna dengan melihat bagaimana mereka berinteraksi dengan desain yang telah dibuat. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan masukan dan pendapat pengguna setelah mereka mencoba menggunakan *prototype* tersebut. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui elemen-elemen mana yang sudah efektif dan aspek yang memerlukan perbaikan atau penyesuaian lebih lanjut.

KERANGKA TEORETIK

- 1) Buku Cerita Bergambar Ilustrasi

Buku cerita bergambar ilustrasi merupakan buku yang menampilkan teks dan ilustrasi gambar untuk menyampaikan sebuah alur cerita. Media bergambar membantu memperkuat daya ingat serta memudahkan pemahaman mengenai tema/isi cerita. Gambar dapat menciptakan sebuah suasana yang membantu pembaca dalam memahami cerita dengan melihat ekspresi wajah, warna, dan lainnya.

2) Kebudayaan Sanggring (Kolak Ayam) Khas Gresik

Tradisi Kolak Ayam atau juga biasa disebut Sanggring, merupakan sebuah tradisi yang dilakukan rutin setiap tahun oleh masyarakat Desa Gumeno dan dilaksanakan pada malam ke 23 bulan Ramadhan. Kata Sanggring berasal dari kata 'Sang' yang berarti aku (penyebutan untuk raja) dan 'Gering' yang berarti sakit. Menurut catatan sejarah, tradisi ini berasal dari riwayat kedatangan Sunan Dalem yang merupakan anak dari Sunan giri di Desa Gumeno. Kedatangan Sunan Dalem di Gumeno mendapatkan sambutan dari Kiai Desa Gumeno, yaitu Kiai Kidang Palih. Pada saat di Desa Gumeno, Sunan Dalem bersama dengan Kidang Palih membangun masjid. Namun, setelah pembangunan masjid selesai, Sunan Dalem jatuh sakit dan tak kunjung sembuh meskipun sudah diberikan berbagai macam obat.

Suatu hari, Sunan Dalem mendapatkan petunjuk dari Allah Swt melalui mimpinya. Di dalam mimpinya, Sunan Dalem bertemu dengan Sunan Giri, dimana beliau memerintahkan untuk membuat hidangan Kolak Ayam sebagai penawar sakitnya. Setelah menyantap hidangan tersebut, Sunan Dalem mendapatkan kesembuhan. Peristiwa itu bertepatan pada tanggal 22 Ramadhan 946 H (31 Januari 1540). Maka dari itu, hingga saat ini Tradisi Kolak Ayam Sanggring dilaksanakan setiap malam ke-23 Ramadhan.

3) Komponen Desain dalam Buku Cerita Bergambar Ilustrasi

Dalam perancangan buku cerita bergambar ilustrasi diperlukan komponen desain yang saling mendukung agar pesan tersampaikan secara komunikatif dan menarik. Komponen desain yang digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar ini meliputi ilustrasi, layout, warna, dan tipografi. Masing-masing dari komponen tersebut memiliki peran masing-masing dalam membangun visual buku serta mendukung pemahaman pembaca terhadap isi cerita.

Ilustrasi merupakan elemen yang paling penting yang berperan sebagai daya tarik dalam perancangan buku cerita bergambar ilustrasi ini. Menurut (Setiawan & Leonard, 2016) ilustrasi membantu pembaca dalam berimajinasi saat membaca buku. Gambar ilustrasi yang disampaikan harus mendeskripsikan topik yang disampaikan secara efektif, relevan, sehingga dapat mempengaruhi emosi pembacanya. Menurut Soedarso dalam (Setiawan & Leonard, 2016) berdasarkan tampilannya, gambar ilustrasi dibagi dalam beberapa jenis, yaitu ilustrasi naturalis, ilustrasi kartun, ilustrasi dekoratif, ilustrasi cerita bergambar (cergam), ilustrasi karikatur, ilustrasi buku khayalan, ilustrasi buku pelajaran.

Layout merupakan salah satu bagian penting dalam desain grafis. *Layout* adalah kegiatan Menyusun, menata, mengatur, dan memadukan unsur-unsur komunikasi grafis seperti teks, gambar, dan bidang menjadi komposisi karya visual yang komunikatif, estetik persuasif, dan menarik. Penataan elemen-elemen desain sangat berpengaruh terhadap bagaimana pesan dalam desain diterima oleh audiens. Adapun prinsip-prinsip layout, yaitu Urutan (*sequence*), penekanan, (*emphasis*), keseimbangan (*balance*), dan kesatuan (*unity*).

Warna memiliki peran yang penting dalam menarik perhatian dan menciptakan suasana untuk mendukung informasi. Warna dapat mempengaruhi psikologis manusia,

dimana warna berpengaruh terhadap perasaan, emosi dan persepsi manusia. Warna bisa menjadi cara paling efektif dalam menciptakan suasana.

Tipografi merupakan seni dan teknik mengatur huruf yang dirancang untuk mengomunikasikan ide, cerita, atau pun informasi. Tipografi adalah elemen penting dalam desain Buku cerita bergambar ilustrasi karena memengaruhi kenyamanan pembaca dan daya tarik visual. Fungsi utama dari tipografi yaitu membuat teks agar mudah digunakan. Menurut (Setiawan et al., 2025) dalam tipografi, terdapat prinsip yang memengaruhi keberhasilan suatu desain, yaitu *legibility, readability, visibility, clarity*.

4) Psikologi Remaja

Masa remaja merupakan fase transisi dari anak-anak menuju dewasa. Secara global, masa remaja berlangsung antara usia 12-16 tahun. Masa remaja adalah periode dimana ketika manusia telah menuntaskan tahap pertumbuhan dan perkembangan dari fase sebelumnya yaitu masa kanak-kanak. Pada fase ini, remaja ingin mencari jawaban atas identitas diri mereka. Menurut psikolog Erik Erikson, ini merupakan masa dimana individu mulai membentuk identitas diri, termasuk identitas budaya. Pengenalan budaya pada masa ini membantu mereka dalam memahami siapa mereka dan darimana mereka berasal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada perancangan buku cerita bergambar, digunakan metode Design Thinking sebagai pendekatan untuk memahami kebutuhan target audiens, perumusan masalah, serta menghasilkan solusi yang sesuai. Metode ini dipilih karena metode ini berpusat pada pengguna (human-centered) sehingga sesuai dengan tujuan perancangan media edukasi untuk remaja usia 13-16 tahun. Tahapan design thinking ini meliputi tahap *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Hasil dari tahapan perancangan dijabarkan sebagai berikut:

1) *Empathize*

Pada tahapan *empathize* ini, dilakukan pengumpulan data yang bertujuan untuk menghasilkan solusi yang berbasis pemahaman mendalam terhadap permasalahan. Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, serta penyebaran angket kepada target audiens. Dari hasil observasi didapati bahwa kebersamaan dan gotong royong sangat dijunjung tinggi. Hasil dari wawancara mengungkapkan bahwa masih banyak remaja yang tau tradisi Kolak Ayam Sanggring, namun tidak mengetahui detail mengenai sejarah dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Ini diperkuat dengan hasil dari penyebaran kuesioner kepada target audien yaitu remaja usia 13-16 Tahun di Gresik yang menyatakan bahwa sebanyak 73% dari 30 responden yang bahkan tidak mengetahui sama sekali Tradisi Sanggring. Meskipun begitu, seluruh remaja setuju bahwa tradisi kuliner seperti Kolak Ayam Sanggring ini perlu dilestarikan. Sehingga lebih dari setengah dari mereka setuju bahwa buku cerita bergambar ilustrasi dapat menjadi media yang efektif dan relevan untuk remaja dalam menyampaikan informasi mengenai Kolak Ayam Sanggring ini.

2) *Define*

Tahap *define* dilakukan untuk merumuskan permasalahan utama berdasarkan informasi yang telah didapatkan pada tahap *empathize*. Pada penelitian ini, tahap *define* dilakukan menggunakan metode analisis data dari Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman. Hasil analisis menunjukkan bahwa banyak remaja yang belum mengetahui tradisi ini. Hal ini disebabkan karena kurangnya media edukasi yang relevan dengan remaja, sehingga diperlukan media yang mampu memberikan edukasi kepada remaja dengan cara yang menarik dan relevan dengan remaja usia 13-16 tahun. Temuan dari hasil angket

menunjukkan bahwa target audiens memiliki ketertarikan terhadap buku dengan tampilan campuran antara gambar ilustrasi kartun dan tulisan/narasi. Berdasarkan hasil analisis tersebut, ditentukan buku cerita bergambar ilustrasi sebagai media edukasi mengenai tradisi Kolak Ayam Sanggring kepada remaja usia 13-16 tahun.

3) *Ideate*

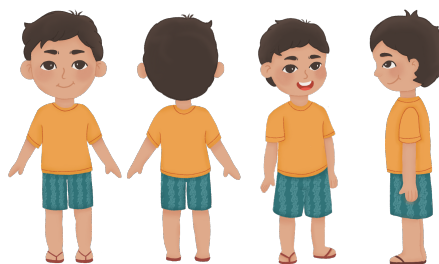
Pada tahapan ideate dilakukan proses pengembangan ide-ide yang didasarkan pada hasil analisis yang telah dilakukan pada tahap *define*. Konsep dirancang sesuai dengan kebutuhan serta preferensi target audiens. Hasil dari proses pengembangan ide, dijabarkan dalam tahap sebagai berikut:

a. **Konsep Verbal**

Dalam perancangan buku cerita bergambar ilustrasi ini, konsep verbal yang disusun didasarkan pada analisis kebutuhan target audiens usia 13-16 tahun. Berdasarkan hasil angket, sebagian besar responden lebih menyukai penggunaan bahasa semi formal, yaitu ragam bahasa yang menggunakan kata-kata yang ringkas, sederhana, mudah dipahami, namun tetap memperhatikan kaidah kebahasaan. Selain itu, responden juga mengungkapkan bahwa lebih suka membaca informasi apabila informasi disampaikan secara pelan-pelan seperti membaca sebuah cerita. Maka dari itu, penyampaian materi digunakan pendekatan *storytelling* melalui tokoh Bernama Sangga, seorang remaja yang sedang membantu masyarakat Desa Gumeno dalam mempersiapkan Tradisi Kolak Ayam Sanggring.

b. **Konsep Visual**

Penyusunan konsep visual dalam perancangan Buku cerita bergambar ilustrasi Tradisi Kolak Ayam Sanggring didasarkan pada hasil angket yang dibagikan kepada remaja usia 13-16 tahun. Berdasarkan hasil angket, lebih dari setengah responden memilih gaya ilustrasi karakter berbentuk kartun. Berdasarkan kebutuhan tersebut, karakter dalam buku dirancang menggunakan ilustrasi bergaya kartun dan dipadukan dengan mengadaptasi karakter visual Damar Kurung sebagai identitas budaya Kabupaten Gresik. Damar Kurung merupakan seni Lukis tradisional khas Gresik yang memiliki ciri visual *naive art*, yaitu gambar yang sederhana, spontan, dan tidak mengutamakan proporsi anatomi atau perspektif yang realistis.



Gambar 2: Ilustrasi Tokoh Pada Buku Cerita Bergambar (Sumber: Tamara, 2026)

c. **Konsep Alur dan Struktur Buku**

Berisi perencanaan urutan penyampaian informasi agar informasi dapat dipahami secara sistematis oleh target audiens. Alur buku dirancang secara kronologis, dengan cerita diawali dengan pengenalan tokoh utama, Sangga yang sedang mengikuti kegiatan persiapan untuk memasak hidangan kolak ayam. Selama prosesi tersebut, Sangga mengajak pembaca untuk mengenal Tradisi Sanggring secara mendalam.

Dalam proses ini, dilakukan pembuatan *storyline* agar memudahkan dalam merancang ilustrasi, sehingga proses lebih terstruktur, serta memudahkan perancangan dalam proses produksi.

d. Konsep Tipografi Final

Tipografi dipilih berdasarkan tingkat kejelasan dan kesesuaian dengan karakteristik audiens yang dituju, yaitu remaja usia 13-16 tahun. Jenis font yang digunakan dalam perancangan ini adalah Sour Gummy. Font ini dipilih karena memiliki karakter yang menyenangkan, ramah, dan dinamis, sehingga mampu menciptakan suasana membaca yang lebih menyenangkan bagi remaja. Bentuk huruf yang membulat (*rounded*) memberikan kesan yang akrab dan komunikatif.

Sour Gummy

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

Gambar 3: Tipografi Sour Gummy (Sumber: Tamara, 2026)

e. Konsep Warna Final

Warna dalam buku cerita bergambar tidak hanya berfungsi sebagai estetika, tetapi juga membantu dalam mengelompokkan informasi, menarik perhatian pembaca, serta memperjelas hierarki visual sehingga informasi lebih mudah dimengerti. Palet warna yang digunakan dalam perancangan Buku cerita bergambar ilustrasi ini, didominasi oleh warna-warna bumi (*earth tone*) yang dipadukan dengan beberapa warna hangat (*warm colors*) serta warna alami (*natural colors*). Pemilihan warna ini bertujuan untuk menggambarkan suasana pada saat tradisi berlangsung.



Gambar 4: Color Palette Buku Cerita Bergambar (Sumber: Tamara, 2026)

f. Konsep Layout

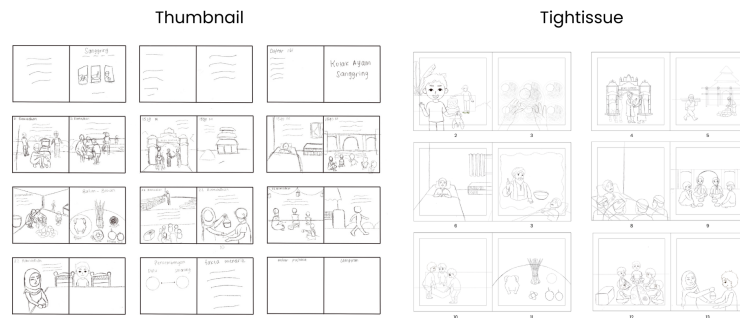
Konsep *layout* atau tata letak yang digunakan dalam buku cerita bergambar ilustrasi yaitu dengan mengkombinasikan teks dan ilustrasi. Buku cerita bergambar ilustrasi ini menggunakan sistem tata letak yang didominasi oleh gambar ilustrasi, sedangkan teks ditempatkan sebagai pendukung yang menjelaskan informasi secara singkat dan jelas. Buku cerita bergambar ilustrasi ini menerapkan teori *layout* yang dikemukakan oleh (Rustan, 2009) dalam (Hutomo & Utami, 2022) yang terdiri dari *balance* (keseimbangan), *sequence* (urutan), *emphasis* (titik berat), *unity* (kesatuan).

4) Prototype

Pada tahapan ini, seluruh konsep verbal, konsep visual, alur buku, tipografi, warna, hingga layout mulai diterapkan ke dalam rancangan Buku cerita bergambar ilustrasi.

a. Media Utama

Pada tahap awal, dibuat sketsa thumbnail yang bertujuan untuk mengeksplorasi berbagai alternatif layout, komposisi ilustrasi, serta alur penyampaian informasi. Setelah thumbnail dibuat, tahap selanjutnya adalah Tightissue. Tahap ini adalah proses pengembangan dari thumbnail menjadi desain yang lebih detail dengan memperjelas ilustrasi, dengan menyempurnakan anatomi karakter, serta menata ulang elemen latar (*background*) agar tercipta keseimbangan visual.



Gambar 5: Thumbnail & Tight Issue (Sumber: Tamara, 2026)

Final *design* adalah tahapan terakhir pada prototype, dimana hasil sudah disempurnakan berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media. Perbaikan dilakukan pada aspek isi (materi), ilustrasi, tata letak, serta pewarnaan. Perbaikan ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas media agar sesuai dengan tujuan perancangan, kebutuhan target audiens, serta penyampaian informasi yang lebih efektif.



Gambar 6: Cover Buku (Sumber: Tamara, 2026)

Sampul buku berisi ilustrasi yang menggambarkan tentang alur pembuatan hidangan kolak ayam, mulai dari menyuwir ayam, memasak hidangan, hingga hidangan selesai dimasak. Pada bagian *backgorund* sampul buku terdapat pola (*pattern*) batik Giri. Sedangkan cover bagian belakang, berisi sinopsis cerita.



Gambar 7: Isi Buku (Sumber: Tamara, 2026)

Isi buku merupakan bagian utama yang memuat materi mengenai tradisi Kolak Ayam Sanggring. Materi disusun secara terstruktur sehingga pembaca dapat mengikuti materi secara bertahap mulai dari pemahaman mengenai tradisi hingga nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung di dalamnya.

b. Media Pendukung

Media pendukung merupakan mendukung penyebaran informasi dan memperkenalkan Buku cerita bergambar ilustrasi Tradisi Kolak Ayam Sanggring. Selain digunakan untuk memperkuat identitas visual buku agar pesan yang disampaikan bisa diterima dengan lebih luas dan tetap konsisten.



Gambar 8: Media Pendukung (Sumber: Tamara, 2026)

c. Validasi Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari aspek visual buku, seperti ilustrasi, tipografi, hierarki visual, serta layout yang ada di dalam buku. Validasi Ahli media ini diajukan kepada Mas David Maulana yang merupakan *lead artist* di Solar Studio. Hasil validasi media desain, diperoleh presentase kelayakan sebesar 94,675% yang termasuk ke dalam kriteria sangat layak (91%-100%). Dimana dari hasil tersebut secara visual buku sudah layak digunakan sebagai media edukasi.

d. Validasi Materi

Validasi ahli materi dilakukan agar memastikan bahwa materi yang disampaikan di dalam Buku cerita bergambar ilustrasi sesuai dengan fakta yang ada, sehingga informasi yang disampaikan akurat. Validasi Ahli media ini diajukan kepada Bapak Didik Wahyudi selaku ketua pelaksana Tradisi Sanggring, sekaligus penulis buku

“Berdirinya Masjid Sunan Dalem, Tradisi Kolak Ayam Sanggring”. Hasil validasi media desain, diperoleh presentase kelayakan sebesar 93,33% yang termasuk ke dalam kriteria sangat layak (81%-100%). Materi yang disajikan sudah sesuai dengan fakta sejarah, cara melaksanakan tradisi, serta nilai-nilai kearifan lokal yang ingin disampaikan kepada pembaca.

5) Test

Tahap testing ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas serta kelayakan Buku cerita bergambar ilustrasi sebagai media edukasi budaya lokal bagi target audiens. Pada tahap ini, Buku cerita bergambar ilustrasi diberikan kepada target audiens, yaitu remaja usia 13-16 tahun di Kabupaten Gresik. Instrumen penilaian disusun berdasarkan pemahaman remaja terhadap isi buku, kemenarikan desain, kesesuaian penggunaan warna, apakah informasi yang disajikan memberikan pengetahuan baru, serta minat remaja untuk membaca buku ini lagi.

Tabel 2. Hasil Uji Testing

Indikator	Skor		Nilai
	Ya	Tidak	
Apakah kamu memahami isi buku ini?	20		20
Apakah bahasa yang digunakan mudah dimengerti	20		20
Apakah kamu jadi tahu mengenai tradisi Kolak Ayam Sanggring?	20		20
Apakah alur cerita buku mudah diikuti dari awal hingga akhir?	20		20
Apakah gambar-gambar di buku membuat kamu tertarik untuk membaca?	20		20
Apakah gambar di dalam buku membantu kamu memahami informasi?	20		20
Apakah warna dan tampilan buku membuat kamu tertarik untuk membaca?	20		20
Apakah ilustrasi membuat kamu tertarik untuk membaca buku sampai selesai?	20		20
Apakah kamu senang jika belajar menggunakan buku ini?	20		20
Apakah informasi yang disajikan dalam buku memberikan pengetahuan baru?	19		19
Apakah buku ini membuat kamu lebih tertarik untuk mempelajari budaya lokal?	20		20
Apakah kamu ingin membaca buku ini lagi?	20		20
Jumlah Skor	95%		
Nilai Rata-Rata	$P = \frac{F}{N} \times 100\%$		
Keterangan:			
P= Presentasi			
F= Jumlah skor nilai	$P = \frac{228}{240} \times 100\%$		
N= Jumlah skor maksimal	P= 95% (Sangat Baik)		

Berdasarkan hasil uji kelayakan buku yang dilakukan kepada 20 remaja usia 13-16 tahun, diperoleh persentase sebesar 95% yang masuk ke dalam kriteria sangat baik. Hasil ini

menunjukkan bahwa buku ini memiliki tampilan yang menarik, materi yang mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik target audiens. Oleh sebab itu, buku ini dinyatakan sangat layak sebagai media edukasi untuk memperkenalkan Tradisi Kolak Ayam Sanggring kepada remaja usia 13-16 tahun.

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan buku cerita bergambar Tradisi Kolak Ayam Sanggring khas Gresik menghasilkan media edukasi budaya yang memadukan ilustrasi dan narasi untuk mengenalkan sejarah, proses pelaksanaan, perkembangan, serta nilai-nilai kearifan lokal kepada remaja usia 13–16 tahun. Penggunaan metode *Design Thinking* membantu proses perancangan disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik target audiens. Buku ini diharapkan dapat menjadi media alternatif yang menarik dan mudah dipahami untuk mengenalkan serta mendukung pelestarian Tradisi Kolak Ayam Sanggring kepada generasi muda.

Pengembangan selanjutnya dapat dilakukan dengan memperluas eksplorasi visual dan melibatkan target audiens secara berkelanjutan untuk menyempurnakan media. Selain itu, media pendukung berbasis digital dapat dikembangkan untuk memperluas jangkauan penyebaran informasi mengenai Tradisi Kolak Ayam Sanggring serta meningkatkan ketertarikan generasi muda terhadap budaya lokal.

REFERENSI

- Cherry, K. (2026). *Identity vs. Role Confusion in Psychosocial Development*. 6 June. <https://www.verywellmind.com/identity-versus-confusion-2795735>
- Diana Novitasari, V., Lani Anggapuspa, M., Desain, J., & Bahasa dan Seni, F. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Makanan Tradisional Khas Kota Surabaya Untuk Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Barik*, 3(1), 111–121. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Eversberg, T., Vollmann, K., Eversberg, T., & Vollmann, K. (2015). Data Reduction Data reduction. *Spectroscopic Instrumentation*, 439–463.
- Febriani, S. W., Wahyudi, D. Y., Sayono, J., & Utami, I. W. P. (2024). Tradisi Sanggring (Desa Gumeno Gresik) Sebagai Materi Penanaman Budaya Lokal Peserta Didik. *Jurnal Artefak*, 11(2), 271. <https://doi.org/10.25157/ja.v11i2.12993>
- Hutomo, F. R. pratama, & Utami, M. P. (2022). Tinjauan Layout Pada Infografis Who “Mengatasi Stres Selama Wabah Covid-19.” *Tuturrupe*, 4(1), 53–60. <https://doi.org/10.24167/tuturrupe.v4i1.5191>
- Kelley, D., & Brown, T. (2018). An introduction to Design Thinking. *Institute of Design at Stanford*, 6. <https://dschool-old.stanford.edu/sandbox/groups/designresources/wiki/36873/attachments/74b3d/ModeGuideBOOTCAMP2010L.pdf>
- Khamidi, A. N., & Aryanto, H. (2023). Perancangan Motion Comic Asal-Usul Tradisi Kolak

- Ayam Sebagai Media Pengenalan Budaya Untuk Remaja. *Jurnal Barik*, 4(3), 219–229.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Kusrianto, A., Widya, L., & Darnawan, J. (2021). *Teori, Wawasan Implementasi Desain Komunikasi Visual* (Adi Kusrianto, Leonardo Widya, James Darnawan) (Z-Library) (pp. 1–257).
- Masri, R., & Putra, S. (2004). Mencermati Dan Memaknai Adagium: Buku Sebagai Mahkota Media Cetak. *Maret*, 1(1), 32.
- Mufarohah, S. (2014). Aspek-Aspek Historis Tradisi Sanggring (Kolak Ayam) Di Desa Gumeno Kabupaten Gresik. *Avatara*, 2(3), 586–598.
- Parapat, S. H., Caniago, I. W., Suryani, I., Ariani, H., Siregar, T. H., & Yusnaldi, E. (2024). Keberagaman Sosial dan Budaya di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 1255–1261. www.madzamedia.co.id
- Rahma, N., Alimuddin, H., & Ramadhany, N. (2024). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa SD Negeri 18 Tumampung I. In *Pentrysc: Jurnal Pendidikan Guru SD* (Vol. 3, Number 1, pp. 35–43).
<https://jurnal2.stkip-andi-matappa.ac.id/index.php/pentrych>
- Ratnasari, E. M. (2020). Efektivitas Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kecerdasan Visual Anak Prasekolah. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(April).
- Setiawan, H., Alya, & Amayati, V. (2025). Analisis Tipografi Dan Tata Letak Terhadap Daya Serap Informasi Dalam Media Cetak. *Syi'ar: Jurnal Ilmu Komunikasi, Penyuluhan Dan Bimbingan Masyarakat Islam*, 8(1), 42–52. <https://doi.org/10.37567/syiar.v8i1.3739>
- Syahrazad, S., & Sukmawan, S. (2024). Identitas Sosial Masyarakat Gresik dalam Tradisi Sanggring di Desa Gumeno. *SOSIOLOGI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Sosial Dan Budaya*, 26(1), 77–92. <http://jurnalsosiologi.fisip.unila.ac.id/index.php/jurnal>
- Zanuba, M., Nely Zulfatin Ni'amah, & Alfisyah Nurhayati. (2023). Nilai-nilai Kearifan Lokal Kesehatan dalam Tradisi Kolak Ayam (Sanggring) Desa Gumeno Kecamatan Manyar Kabupaten Gresik. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(4), 150–161. <https://doi.org/10.61132/semantik.v1i4.110>