

PERANCANGAN BUKU INFOGRAFIS KULINER TRADISIONAL KABUPATEN REMBANG SEBAGAI PENGENALAN WARISAN BUDAYA

Satria Panji Arya Kusuma¹, Muhammad Widyan Ardani¹

¹Universitas Negeri Surabaya

email korespondensi: satria.22103@mhs.unesa.ac.id

Received:

29-07-2026

Reviewed:

29-07-2026

Accepted:

29-07-2026

ABSTRAK): Kuliner tradisional Kabupaten Rembang merupakan warisan budaya yang memuat nilai sejarah, filosofi, dan identitas daerah, tetapi informasinya masih tersebar serta belum dikemas secara menarik bagi remaja. Penelitian perancangan ini bertujuan menghasilkan buku infografis sebagai media pengenalan kuliner tradisional bagi remaja usia 16–18 tahun. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan metode Design Thinking melalui tahap empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Data diperoleh melalui observasi, wawancara dengan pemerhati budaya dan guru Seni Budaya, studi pustaka, dokumentasi, serta kuesioner kepada target audiens. Hasil perancangan berupa buku berjudul “Nglencer Kuliner Rembang” yang memadukan ilustrasi bergaya watercolor, infografis, tata letak komunikatif, karakter pemandu, Memory Page, dan teka-teki silang. Validasi ahli materi memperoleh 85%, validasi ahli media 93,57%, dan pengujian kepada 50 pengguna memperoleh 94,05%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa buku sangat layak, menarik, mudah dipahami, dan efektif sebagai media pengenalan warisan budaya kuliner Kabupaten Rembang. Media ini dapat mendukung pembelajaran budaya lokal dan mendorong apresiasi remaja terhadap kuliner tradisional.

Kata Kunci: buku infografis, Design Thinking, Kabupaten Rembang, kuliner tradisional, warisan budaya

ABSTRACT (11pt): Traditional culinary heritage of Rembang Regency embodies historical values, philosophy, and regional identity; however, the available information remains fragmented and is not yet packaged attractively for adolescents. This design study aimed to produce an infographic book introducing traditional cuisine to adolescents aged 16–18 years. A qualitative approach and the Design Thinking method were applied through the empathize, define, ideate, prototype, and testing stages. Data were collected through observation, interviews with a cultural practitioner and an Arts and Culture teacher, literature review, documentation, and questionnaires administered to the target

audience. The resulting book, entitled "Nglencer Kuliner Rembang", combines watercolor-style illustrations, infographics, a communicative layout, a guide character, a Memory Page, and crossword activities. Material expert validation reached 85%, media expert validation reached 93.57%, and testing with 50 users reached 94.05%. These results indicate that the book is highly feasible, visually appealing, easy to understand, and effective as a medium for introducing Rembang's culinary cultural heritage. The book can support local cultural learning and encourage adolescents' appreciation of traditional cuisine.

Keywords: *cultural heritage, Design Thinking, infographic book, Rembang Regency, traditional culinary*

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki keragaman budaya yang terbentuk melalui kondisi geografis, sejarah, dan interaksi sosial masyarakat. Salah satu bentuk warisan budaya yang terus hidup dalam keseharian adalah kuliner tradisional. Kuliner tidak hanya memenuhi kebutuhan pangan, tetapi juga merekam bahan lokal, teknik pengolahan, kebiasaan sosial, cerita sejarah, dan filosofi yang diwariskan antargenerasi. Oleh karena itu, pengenalan kuliner tradisional kepada generasi muda menjadi bagian penting dari upaya mempertahankan identitas budaya daerah (Rumondor & Erlyana, 2022).

Kabupaten Rembang di pesisir utara Jawa memiliki kekayaan kuliner yang dipengaruhi oleh sumber daya laut, hasil pertanian, serta pertemuan budaya Jawa, Tionghoa, Arab, dan budaya pesisir. Lontong Tuyuhan, Sate Srepeh, Kelo Mrico, Urap Latoh, Dumbeg, Yopia, Kaoya Dudul, Ketan Kuning Bonang, Bubur Petis Sarang, Sirup Kawista, Legen, dan Kopi Lelet merupakan contoh kuliner yang berfungsi sebagai identitas daerah. Keberadaan kuliner tersebut tidak hanya berkaitan dengan cita rasa, tetapi juga dengan asal-usul, cara penyajian, lingkungan produksi, dan kebiasaan masyarakat setempat.

Permasalahan utama terletak pada kesenjangan antara kekayaan budaya yang tersedia dan tingkat pemahaman remaja. Hasil wawancara dengan pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Rembang menunjukkan bahwa generasi muda masih mengenal beberapa nama makanan, tetapi belum memahami sejarah, filosofi, dan nilai budaya di baliknya. Guru Seni Budaya SMA Negeri 1 Rembang juga menyampaikan bahwa materi budaya lokal di sekolah memiliki keterbatasan waktu dan masih membutuhkan media pendamping yang menarik. Kondisi ini diperkuat oleh dominasi budaya populer dan tren kuliner modern pada media digital.

Kuesioner awal kepada 48 pelajar berusia 16–18 tahun menunjukkan bahwa 89,6% responden memandang kuliner tradisional sebagai warisan budaya yang perlu dilestarikan dan 87,5% tertarik mengetahui cerita di balik kuliner khas Rembang. Meskipun demikian, 79,2% menilai informasi yang tersedia belum lengkap, 87,5% menyatakan visual media yang pernah ditemui kurang menarik, dan 83,3% menganggap media tersebut belum sesuai dengan karakter remaja. Sebanyak 95,8% responden membutuhkan informasi sejarah atau asal-usul, sedangkan 87,5% mengharapkan informasi lokasi kuliner. Temuan tersebut menunjukkan bahwa minat remaja sebenarnya tinggi, tetapi belum didukung oleh media yang lengkap, terstruktur, komunikatif, dan visual.

Buku infografis dipilih sebagai solusi karena mampu mengintegrasikan teks, ilustrasi, ikon, warna, tipografi, dan tata letak untuk menyederhanakan informasi kompleks. Infografis dapat membantu pembaca memahami informasi secara lebih cepat melalui hubungan antara elemen visual dan teks yang terstruktur (Baiti et al., 2020; Lestari et al., 2021). Penggunaan ilustrasi juga memungkinkan informasi budaya disampaikan dengan suasana yang lebih dekat dan tidak seformal buku teks. Penelitian terdahulu telah menunjukkan pemanfaatan buku ilustrasi untuk mengenalkan kuliner Surabaya, Pantura, Jawa Tengah, dan Kawanua kepada generasi muda (Ardiansyah & Mataram, 2021; Novitasari & Anggapuspa, 2022; Rana & Jatisidi, 2018; Rumondor & Erlyana, 2022). Namun, belum ditemukan media yang secara khusus menggabungkan infografis, ilustrasi

watercolor, karakter pemandu, informasi lokasi, serta aktivitas interaktif untuk mengenalkan 15 kuliner tradisional Kabupaten Rembang kepada remaja usia 16–18 tahun.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini berfokus pada pertanyaan mengenai konsep, bentuk, dan kelayakan buku infografis kuliner tradisional Kabupaten Rembang sebagai media pengenalan warisan budaya bagi remaja. Tujuan penelitian adalah merumuskan konsep buku berdasarkan kebutuhan pengguna, mewujudkan prototipe dan produk cetak “Nglencer Kuliner Rembang”, serta menguji kelayakannya melalui validasi ahli dan pengujian pengguna. Hasil perancangan diharapkan menjadi media pendamping pembelajaran budaya, mendukung dokumentasi kuliner lokal, dan meningkatkan ketertarikan remaja terhadap identitas daerah.

METODE PENELITIAN (PERANCANGAN)

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Design Thinking. Pendekatan kualitatif dipilih untuk memahami pengetahuan, persepsi, kebutuhan, dan preferensi target audiens secara kontekstual, sedangkan Design Thinking digunakan karena berorientasi pada kebutuhan pengguna. Tahapan perancangan meliputi empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Kelima tahap tersebut dilaksanakan secara berurutan, tetapi masukan pada tahap validasi dan pengujian digunakan kembali untuk memperbaiki prototipe.

Sumber data primer terdiri atas pelajar SMA Negeri 1 Rembang berusia 16–18 tahun, Retna Dyah Radityawati, S.S., M.Hum. selaku Subkoordinator Sejarah, Museum, dan Cagar Budaya pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Rembang, serta Arif Bayu Dwijonarko, S.Pd. selaku guru Seni Budaya SMA Negeri 1 Rembang. Data sekunder berasal dari buku, artikel jurnal, penelitian terdahulu, dokumen pemerintah, arsip kebudayaan, dan sumber digital yang relevan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi sentra kuliner dan media informasi, wawancara semi terstruktur, dokumentasi, studi pustaka, serta kuesioner daring.

Kuesioner pra-perancangan diisi oleh 48 responden untuk memetakan tingkat pengetahuan terhadap 15 kuliner, persepsi mengenai pelestarian, evaluasi media yang tersedia, dan kebutuhan desain. Tahap testing melibatkan 50 responden berusia 16–18 tahun yang berdomisili di Kabupaten Rembang. Instrumen pengujian terdiri atas delapan butir skala Likert lima tingkat yang dikelompokkan ke dalam aspek visual, materi atau informasi, kemudahan pemahaman, dan efektivitas media. Selain uji pengguna, prototipe divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

Data kualitatif dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi sebagaimana model Miles dan Huberman (1992). Data kuesioner dan validasi dikonversi menjadi skor numerik menggunakan skala Likert. Persentase kelayakan dihitung dengan membagi skor yang diperoleh dengan skor maksimal, kemudian dikalikan 100%. Kategori penilaian terdiri atas sangat tidak layak (0–20%), kurang layak (20,1–40%), cukup layak (40,1–60%), layak (60,1–80%), dan sangat layak (80,1–100%) (Sudijono, 2014; Sugiyono, 2016). Catatan kualitatif dari validator digunakan untuk memverifikasi angka dan menentukan revisi.

Tabel 1. Tahapan Design Thinking dalam perancangan

Tahap	Kegiatan Utama	Luaran
Empathize	Wawancara, observasi, studi pustaka, dan kuesioner kebutuhan	Temuan masalah dan preferensi audiens
Define	Reduksi dan sintesis data; perumusan problem statement	Kebutuhan informasi, visual, bahasa, format, dan interaksi
Ideate	Brainstorming konsep verbal dan visual	Judul, karakter, gaya ilustrasi, warna, tipografi, dan struktur konten

Tahap	Kegiatan Utama	Luaran
Prototype	Thumbnail, tight tissue, desain digital, pencetakan, dan perakitan	Prototipe buku dan media pendukung
Testing	Validasi ahli materi, ahli media, dan uji pengguna	Persentase kelayakan, masukan, dan revisi akhir

KERANGKA TEORETIK

Warisan budaya mencakup praktik, pengetahuan, ekspresi, dan benda yang diwariskan serta diakui sebagai bagian dari identitas komunitas. Kuliner tradisional dapat dipahami sebagai warisan budaya karena memuat pengetahuan bahan, teknik memasak, kebiasaan penyajian, dan nilai sosial yang diturunkan. Marwanti (2000) menekankan bahwa makanan tradisional diwariskan antargenerasi, menggunakan bahan dan bumbu lokal, serta berhubungan dengan adat masyarakat. Dalam konteks komunikasi visual, dokumentasi kuliner perlu menyampaikan bukan hanya bentuk makanan, tetapi juga narasi sejarah dan nilai budaya yang menyertainya.

Infografis merupakan media komunikasi yang memadukan teks dan visual agar informasi dapat dipahami secara ringkas, sistematis, dan menarik. Baiti et al. (2020) menjelaskan bahwa kombinasi gambar, ikon, warna, dan teks dapat membantu pemahaman materi, sedangkan Lestari et al. (2021) menekankan efektivitas infografis dalam menyampaikan pesan kepada masyarakat. Prinsip ini relevan untuk informasi kuliner karena setiap objek memerlukan beberapa lapisan informasi, seperti asal-usul, bahan, penyajian, lokasi, dan fakta unik.

Keberhasilan buku infografis juga dipengaruhi oleh ilustrasi, layout, tipografi, dan warna. Layout mengatur urutan, penekanan, keseimbangan, dan kesatuan antara elemen teks dan visual (Rustan dalam Sinaga & Kusumandyoko, 2023). Tipografi harus menjaga readability dan legibility agar pembaca dapat mengikuti informasi dengan nyaman (Kusrianto, 2010; Rustan, 2010; Sihombing, 2001). Warna berfungsi membangun suasana, hierarki, dan respons emosional pembaca (Paksi, 2021). Oleh karena itu, keputusan visual tidak hanya didasarkan pada estetika perancang, tetapi juga pada kebutuhan dan preferensi remaja sebagai pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan Tahap Empathize

Wawancara dengan pemerhati budaya menunjukkan bahwa pelestarian budaya Rembang masih memperoleh dukungan pemerintah dan masyarakat, tetapi pemahaman generasi muda terhadap makna budaya lokal mulai menurun. Informasi yang tersedia lebih banyak bersifat dokumentatif dan formal, sementara media khusus yang menggabungkan sejarah kuliner, ilustrasi, storytelling, dan aktivitas interaktif masih terbatas. Narasumber menilai kuliner sebagai pintu masuk yang dekat dengan kehidupan remaja dan menyarankan agar buku memuat sejarah, filosofi, proses pembuatan, serta nilai budaya.

Guru Seni Budaya menguatkan temuan tersebut. Siswa masih mengenal beberapa kuliner, tetapi pengetahuannya sering berhenti pada nama makanan. Materi berbasis teks membuat siswa cepat kehilangan fokus, sedangkan gambar, video, contoh nyata, cerita singkat, infografis, dan aktivitas interaktif lebih mudah menarik perhatian. Media cetak dinilai tetap relevan apabila menawarkan pengalaman visual dan interaksi yang berbeda dari layar gawai.

Data kuesioner memperlihatkan ketimpangan pengetahuan. Seluruh responden mengenal bentuk Lontong Tuyuhan, tetapi hanya 11 orang mengetahui asal-usulnya. Sebaliknya, 44 responden tidak mengetahui Sayur Tim dan Bubur Petis Sarang, 43 tidak

mengetahui Ketan Kuning Bonang, 38 tidak mengetahui Yopia, 33 tidak mengetahui Kaoya Dudul, dan 32 tidak mengetahui Jenang Waluh. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa pengenalan kuliner tidak merata; makanan yang mudah dijumpai lebih dikenal daripada kuliner yang kurang dipromosikan.

Tabel 2. Ringkasan kebutuhan target audiens

Aspek	Temuan Dominan	Implikasi Perancangan
Informasi	95,8% membutuhkan sejarah/asal-usul; 87,5% membutuhkan lokasi kuliner	Setiap kuliner memuat sejarah, asal daerah, bahan, penyajian, fakta unik, dan spot kuliner
Visual	97,9% tertarik pada ilustrasi; 60,4% memilih watercolor	Menggunakan ilustrasi watercolor dengan outline tipis dan palet hangat
Bahasa	62,5% memilih bahasa santai dan ringan	Menggunakan kalimat komunikatif tanpa mengurangi akurasi
Struktur	56,3% memilih kombinasi cerita singkat dan poin penting	Menggunakan hierarki informasi, narasi pendek, ikon, dan callout
Karakter	75% memilih remaja pesisir yang santai	Menghadirkan karakter Kamil sebagai pemandu perjalanan kuliner
Interaksi	58,3% memilih Memory Page; 54,2% memilih TTS	Menambahkan aktivitas dokumentasi pengalaman dan evaluasi pemahaman
Format	70,8% memilih ukuran ringkas seperti novel/buku cerita	Menggunakan format buku yang nyaman dibawa dan dibaca

Perumusan Masalah dan Solusi pada Tahap Define

Sintesis data menghasilkan problem statement bahwa remaja Rembang memiliki minat terhadap kuliner tradisional, tetapi pengetahuannya belum didukung oleh media yang lengkap, visual, dan sesuai karakter usia 16–18 tahun. Media yang ada masih tersebar pada artikel internet, media sosial, arsip, atau buku teks, sehingga informasi sejarah, asal-usul, filosofi, bahan, penyajian, dan lokasi belum hadir dalam satu sumber yang utuh.

Solusi yang ditetapkan adalah buku infografis berbasis ilustrasi yang membahas 15 kuliner: Lontong Tuyuhan, Sate Srepeh, Kelo Mrico, Urap Lato, Ketan Kuning Bonang, Sayur Tim, Bubur Petis Sarang, Dumbeg, Yopia, Kaoya Dudul, Jenang Waluh, Rengginang Teri, Sirup dan Limun Kawista, Legen, serta Kopi Lelet. Informasi disusun konsisten agar pembaca dapat membandingkan setiap kuliner. Kombinasi narasi singkat dan poin penting dipilih untuk menjaga kedalaman informasi tanpa menciptakan halaman yang padat.

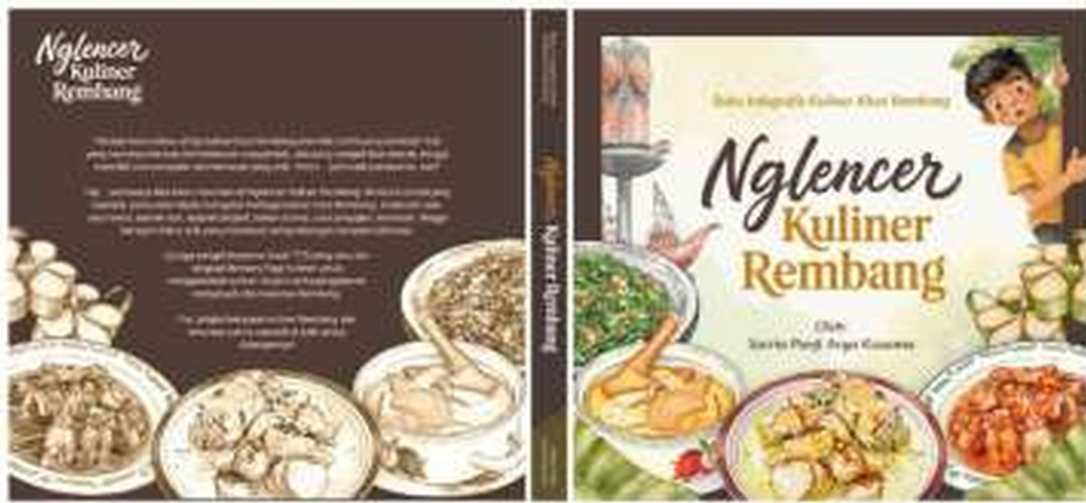
Pengembangan Konsep pada Tahap Ideate

Judul “Nglencer Kuliner Rembang” dipilih untuk membangun pengalaman menjelajah. Kata nglencer dalam bahasa Jawa merujuk pada kegiatan berjalan-jalan santai, sehingga sesuai dengan alur buku yang mengajak pembaca berpindah dari satu kuliner ke kuliner lain. Target audiens ditetapkan pada pelajar SMA usia 16–18 tahun di Kabupaten Rembang yang menyukai media visual, informasi ringkas, dan pengalaman interaktif.

Konsep visual menggunakan ilustrasi digital bergaya watercolor. Pilihan tersebut selaras dengan preferensi 60,4% responden dan memberi kesan hangat, natural, serta dekat dengan makanan tradisional. Palet warna terdiri atas warm ivory, golden ochre, muted olive, dusty blue, dark taupe, dan warm beige. Warna hangat dan earth tone diambil dari rempah, hasil bumi, pasir pantai, dan lingkungan pesisir. Karakter Kamil, siswa SMA berusia 16 tahun dengan penampilan kasual khas remaja pesisir, berfungsi sebagai pemandu yang menghubungkan halaman dan menciptakan kedekatan emosional.

Tipografi dirancang berjenjang. Alkatra dan Playball digunakan pada heading untuk memberi karakter dekoratif dan tradisional, Boogaloo pada subheading, serta Pangolin pada isi untuk mempertahankan keterbacaan. Tata letak memadukan ilustrasi utama, narasi, ikon bahan, peta atau lokasi, dan fakta unik. Keputusan tersebut mengikuti prinsip sequence,

emphasis, balance, dan unity, sehingga pembaca dapat mengenali urutan informasi tanpa kehilangan daya tarik visual (Rustan, 2010; Sinaga & Kusumandyoko, 2023).



Gambar 1. Desain sampul depan dan belakang “Nglencer Kuliner Rembang” (Sumber: Kusuma, 2026).

Realisasi Prototipe

Tahap prototype dimulai dari thumbnail untuk menentukan komposisi dan alur halaman, dilanjutkan tight tissue untuk memperjelas ilustrasi, hierarki, dan proporsi elemen. Desain digital dikerjakan menggunakan Procreate untuk ilustrasi, Adobe Photoshop untuk pengolahan aset raster, Adobe Illustrator untuk elemen vektor, dan Adobe InDesign untuk tata letak serta penyusunan halaman. Buku memuat bagian pembuka, pengenalan karakter, materi 15 kuliner, halaman interaktif, glosarium, dan penutup.

Setiap bagian kuliner menerapkan struktur yang relatif konsisten: identitas dan daerah asal, sejarah atau asal-usul penamaan, bahan utama, bentuk penyajian, fakta unik, lokasi, dan konteks budaya. Konsistensi tersebut membantu pembaca membangun pola pemahaman. Ilustrasi makanan tidak hanya menjadi dekorasi, tetapi berfungsi sebagai representasi bentuk, bahan, dan suasana penyajian. Infografis meringkas informasi sehingga pembaca tidak harus menelusuri paragraf panjang.

Aktivitas Teka-Teki Silang digunakan untuk mengulang nama, bahan, lokasi, dan istilah yang telah dibaca. Memory Page memberi ruang untuk menempelkan foto, menulis pengalaman, atau mencatat informasi setelah berburu kuliner. Strategi ini mengubah pembaca dari penerima informasi pasif menjadi pengguna yang berinteraksi dengan buku. Penggunaan book paper juga memungkinkan pembaca menulis langsung pada halaman.



Gambar 2. Contoh rangkaian halaman isi dan penyajian infografis kuliner (Sumber: Kusuma, 2026).



Gambar 3. Halaman interaktif dan bagian pendukung buku (Sumber: Kusuma, 2026).

Validasi dan Pengujian Pengguna

Validasi materi dilakukan oleh dua validator. Validator pertama memberikan skor 100%, sedangkan validator kedua memberikan skor 85%. Nilai 85% digunakan sebagai hasil validasi materi yang menegaskan bahwa informasi telah memenuhi aspek kesesuaian tujuan, keakuratan kuliner, sistematika penyajian, bahasa, serta nilai edukatif. Masukan utama adalah menambahkan foto asli dalam ukuran kecil agar pembaca dapat membandingkan ilustrasi dengan bentuk makanan nyata.

Validasi ahli media terdiri atas 28 indikator pada aspek fisik buku, sampul, desain, isi, dan media interaktif. Skor keseluruhan mencapai 131 dari 140 atau 93,57%, termasuk kategori sangat layak. Aspek desain memperoleh 96,67%; aspek fisik dan sampul masing-masing 92%; sedangkan isi dan media interaktif masing-masing 93,33%. Validator menyarankan penyempurnaan penataan elemen interaktif, bubble text, layout, dan ilustrasi.

Pengujian kepada 50 remaja menunjukkan penerimaan yang sangat baik. Aspek visual memperoleh 95,00%, materi atau informasi 93,60%, kemudahan pemahaman 93,40%, dan efektivitas media 94,20%. Rata-rata keseluruhan adalah 94,05%. Nilai visual tertinggi mengindikasikan bahwa perpaduan sampul, ilustrasi, warna, tipografi, dan tata letak berhasil menarik minat membaca. Nilai materi dan pemahaman yang juga tinggi menunjukkan bahwa visual tidak mengurangi substansi, tetapi membantu penyampaian informasi.

Tabel 3. Hasil validasi dan pengujian

Penilaian	Persentase	Kategori	Makna Utama
Validasi ahli materi	85,00%	Sangat layak	Materi akurat, runtut, relevan, dan edukatif
Validasi ahli media	93,57%	Sangat layak	Fisik, sampul, desain, isi, dan interaksi memenuhi kriteria
Uji pengguna - visual	95,00%	Sangat baik	Desain dan ilustrasi menarik minat membaca
Uji pengguna - materi	93,60%	Sangat baik	Informasi dinilai jelas dan runtut
Uji pengguna - pemahaman	93,40%	Sangat baik	Bahasa serta perpaduan teks-visual mudah dipahami
Uji pengguna - efektivitas	94,20%	Sangat baik	Buku menambah pengetahuan dan layak digunakan
Rata-rata uji pengguna	94,05%	Sangat baik	Media diterima secara positif oleh target audiens

Hasil tersebut mendukung penelitian terdahulu bahwa buku ilustrasi dapat menjadi media efektif untuk mengenalkan kuliner lokal kepada generasi muda. Kesamaan terletak pada penggunaan ilustrasi dan buku sebagai media edukasi (Ardiansyah & Mataram, 2021; Novitasari & Anggapuspa, 2022; Rana & Jatisidi, 2018). Perbedaan utama penelitian ini adalah integrasi infografis, gaya watercolor, target remaja 16–18 tahun, informasi lokasi, karakter pemandu, serta aktivitas Memory Page dan TTS. Pendekatan Design Thinking memastikan bahwa keputusan tersebut berasal dari kebutuhan pengguna, bukan semata preferensi perancang.

Produk akhir dicetak menggunakan book paper 70 gsm, sampul hard cover, dan format 21 × 21 cm. Media pendukung berupa stiker, bookmark, dan totebag dirancang menggunakan elemen visual yang sama untuk memperkuat identitas buku. Media pendukung bukan sekadar suvenir, tetapi memperluas titik kontak antara pembaca dan pesan pelestarian budaya. Secara keseluruhan, buku berfungsi sebagai media informasi, pengalaman visual, dan ajakan eksplorasi kuliner lokal.



Gambar 4. Hasil cetak buku dan contoh media pendukung (Sumber: Kusuma, 2026).

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian menghasilkan buku infografis “Nglencer Kuliner Rembang” sebagai media pengenalan warisan budaya kuliner bagi remaja usia 16–18 tahun. Metode Design Thinking memungkinkan proses perancangan dimulai dari persoalan nyata pengguna, dilanjutkan dengan perumusan kebutuhan, pengembangan konsep, pembuatan prototipe, dan pengujian. Konsep buku menggabungkan ilustrasi watercolor, infografis, karakter Kamil, palet warna hangat, tata letak komunikatif, Memory Page, dan Teka-Teki Silang. Informasi mencakup sejarah, asal-usul, bahan, penyajian, lokasi, nilai budaya, dan fakta unik dari 15 kuliner Kabupaten Rembang.

Validasi ahli materi sebesar 85% dan ahli media sebesar 93,57% menempatkan produk pada kategori sangat layak. Pengujian pengguna sebesar 94,05% menunjukkan bahwa buku dinilai menarik, jelas, mudah dipahami, dan efektif untuk menambah pengetahuan. Dengan demikian, buku dapat digunakan sebagai media pendamping pembelajaran budaya, koleksi perpustakaan, bahan promosi kebudayaan, serta sarana untuk meningkatkan apresiasi remaja terhadap kuliner tradisional Kabupaten Rembang.

Pengembangan berikutnya disarankan menambahkan pengukuran sebelum dan sesudah penggunaan buku agar peningkatan pengetahuan dapat dinilai secara objektif. Media juga dapat dikembangkan menjadi e-book, aplikasi interaktif, atau pengalaman berbasis augmented reality. Cakupan materi dapat diperluas ke warisan budaya Rembang lainnya, seperti kesenian, tradisi, kerajinan, cerita rakyat, dan situs budaya. Untuk penerapan praktis, diperlukan kolaborasi antara sekolah, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, pelaku kuliner, dan komunitas agar informasi terus diperbarui serta buku dapat digunakan dalam kegiatan edukasi dan promosi budaya.

REFERENSI

- Ardiansyah, M. F., & Mataram, S. (2021). Perancangan buku ilustrasi anak tentang mengenal ragam kuliner di daerah Pantura (Pantai Utara) Jawa. *Prosiding Seminar Nasional Desain Sosial (SNDS)*, 3, 444–451.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Baiti, N., Salim, A., & Mastur. (2020). Pemanfaatan media infografis dalam mendukung pembelajaran orang dewasa. *J-INSTECH: Journal of Instructional Technology*, 1(2), 129–139. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v1i2.12061>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2015). *Warisan budaya benda dan warisan budaya takbenda*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2017). *Warisan budaya takbenda Indonesia*.
- Kusrianto, A. (2010). *Pengantar tipografi*. Elex Media Komputindo.

-
- Lestari, K. S., Febiola, C., & Annafi, M. A. (2021). Media komunikasi visual sebagai infografis di Kecamatan Jayanti Kabupaten Tangerang. *MAVIB Journal*, 2(2), 177-186.
<https://doi.org/10.33050/mavib.v2i2.1394>
- Marwanti. (2000). Pengetahuan masakan Indonesia. Adicita Karya Nusa.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). Analisis data kualitatif: Buku sumber tentang metode-metode baru. UI Press.
- Novitasari, V. D., & Anggapuspa, M. L. (2022). Perancangan buku ilustrasi makanan tradisional khas Kota Surabaya untuk anak usia 9-12 tahun. *BARIK*, 3(1), 111-121.
<https://doi.org/10.26740/jdkv.v3i1.44294>
- Paksi, D. N. F. (2021). Warna dalam dunia visual. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, dan Media Baru*, 12(2), 90-97. <https://doi.org/10.52290/i.v12i2.49>
- Rana, K., & Jatisidi, A. (2018). Perancangan buku ilustrasi kuliner tradisional khas Jawa Tengah sebagai pengenalan budaya lokal. *PANTAREI*, 151(2), 10-17.
- Rumondor, G., & Erlyana, Y. (2022). Perancangan buku ilustrasi jejak kuliner khas Kawanua sebagai media informasi. *Jurnal Bahasa Rupa*, 6(1), 74-80.
<https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v6i1.1135>
- Rustan, S. (2010). Font dan tipografi. Gramedia Pustaka Utama.
- Santoso, A. S., & Martadi. (2020). Perancangan ilustrasi buku panduan wisata Kota Surabaya. *BARIK*, 1(1), 35-41. <https://doi.org/10.26740/jdkv.v1i1.31802>
- Sihombing, D. (2001). Tipografi dalam desain grafis. Gramedia Pustaka Utama.
- Sinaga, A. C. N., & Kusumandyoko, T. C. (2023). Perancangan buku ilustrasi interaktif sebagai media edukasi energi alternatif bioenergi untuk usia 7-12 tahun. *BARIK*, 5(1), 118-132.
<https://doi.org/10.26740/jdkv.v5i1.56164>
- Sudijono, A. (2014). Pengantar statistik pendidikan. Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.