

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Ilustrasi

Buku merupakan bentuk dokumentasi tertua di dunia, menyimpan berbagai informasi dari ilmu pengetahuan, ide, sampai kepercayaan (Haslam, 2006, h.6). Buku didefinisikan sebagai serangkaian kertas yang dicetak dan jilid menjadi satu wadah portabel yang berfungsi untuk menyimpan, memberitakan, menguraikan, dan mentransmisikan ilmu kepada pembaca melintasi waktu dan ruang (h.9).

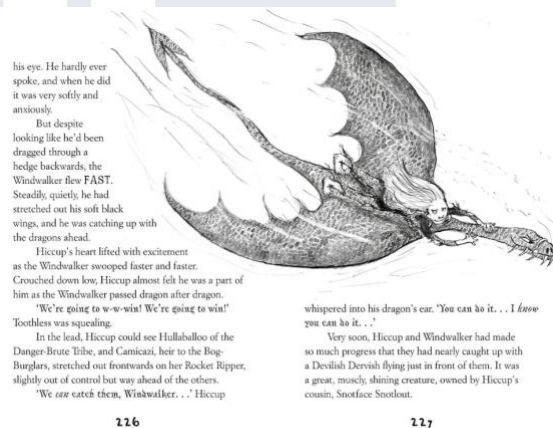
Menurut Bader, buku ilustrasi merupakan teks, ilustrasi dan desain; jenis sosial, budaya, dokumen sejarah, dan pengalaman bagi anak kecil (Matulka, 2008, h.1). Menurut Matulka (2008, h.1), buku ilustrasi ditujukan kepada anak kecil, namun bisa, dan harus dinikmati dan apresiasi oleh pembaca dari segala rentang usia. Buku ilustrasi memiliki gambar dalam setiap halaman.

2.1.1 Jenis Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi memiliki berbagai jenis tergantung respons apa yang diharapkan dari target sasaran (Male, 2007, h.20). Isi dan desain dibuat berdasarkan tujuannya, hal yang esensial dalam perancangan adalah untuk mengetahui dan memahami keluaran dari ilustrasi (h.20). Male (2007) membedakan jenis buku ilustrasi menjadi 4 kategori yakni:

- 1) *Children's Book*: Buku yang terdiri dari fiksi dan non-fiksi, yang ditujukan kepada anak dan remaja sebagai media pembelajaran maupun hiburan (h.21). Buku cerita anak-anak bisa dibagi lagi menjadi 2 jenis yang berdasarkan cara ceritanya atau *storytelling*, yaitu *storybook* dan *picturebook* (Ghozalli, 2020, h.10). Meskipun, kedua buku ini mengandung teks dan ilustrasi, perbedaannya terdapat pada rasio dan penggunaan teks dengan ilustrasi.

- a) *Storybook*: Teks mendominasi sebagian dari buku dan dapat dipahami secara sendiri tanpa melihat gambar (h.11). Dalam *storybook*, ilustrasi hanya berperan sebagai hiasan atau elemen grafika. Seiring perkembangan industri, ilustrasi menjadi aspek yang cukup penting dalam desain buku *storybook*, menciptakan ruang visual agar anak tidak terbebani dengan teks yang panjang, serta meningkatkan rentang perhatian, sehingga anak dapat menyelesaikan dan memahami cerita sampai akhir.



Gambar 2.1 Buku "How to Train Your Dragon"

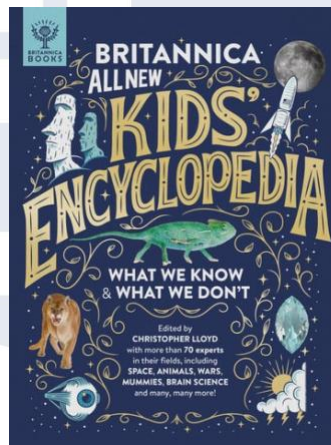
Sumber: Cowell (2010)

- b) *Picturebook*: Dalam *picturebook* teks dan ilustrasi tidak bisa dipisahkan (h.13). Ilustrasi berperan sebagai visualisasi cerita yang disampaikan, namun tanpa adanya teks, anak dapat sulit memahami cerita yang disampaikan. Meskipun *picturebook* bisa dibaca hanya melalui gambarnya, teks membantu dalam menyempurnakan penyampaian cerita agar memudahkan pemahaman alur cerita.



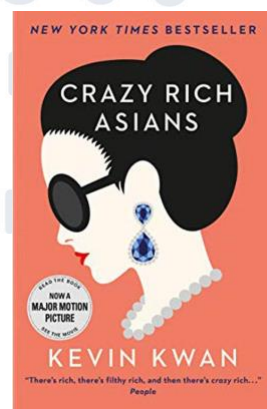
Gambar 2.2 Buku Picturebook "Cat and Dog"
Sumber: Bentley (2021)

- 2) *Quality Non-Fiction*: Ensiklopedia atau buku yang membahas dan mendalami satu topik populer seperti olahraga, sejarah, biografi, dll.



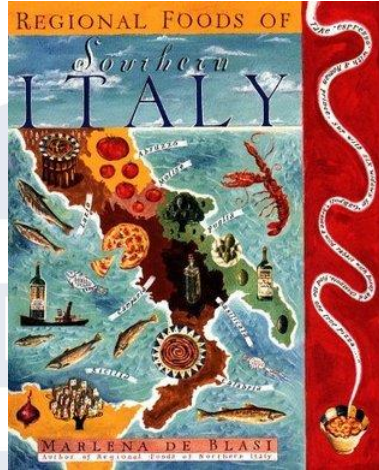
Gambar 2.3 "Britannica All New Kids' Encyclopedia"
Sumber: Britannica (2020)

- 3) *General Fiction*: Buku fiksi yang ditujukan kepada dewasa, biasanya memiliki sampul *paperback* dan *hardback*.



Gambar 2.4 Buku "Crazy Rich Asians"
Sumber: Kwan (2014)

- 4) *Specialist*: Berupa referensi teknis atau buku yang membahas tentang topik ambigu atau umum.



Gambar 2.5 Buku "*Regional Foods of South Italy*"
Sumber: Blasi (1997)

Buku ilustrasi sangat beragam, tergantung dengan tujuan serta target sasaran dari buku, konten dan ilustrasi akan disesuaikan. Misalnya, Buku ilustrasi anak-anak memiliki proporsi visual yang lebih besar dibanding teks dan menggunakan gaya visual yang lebih memikat untuk anak kecil. Sedangkan buku jenis *specialist* dan non-fiksi akan memiliki ilustrasi yang lebih teknis dengan teks yang lebih terinci.

2.1.2 Perjenjangan Buku Ilustrasi

Semua *Picture Book* dan *Storybook* memiliki target pembaca yang berbeda-beda. Menurut Ghazali (2020, h.21), buku ilustrasi dapat menjadi gerbang literasi, dengan perjenjangan yang dapat dilihat berdasarkan proporsi ilustrasi, jumlah kata, jenis, dan ukuran huruf. Perjenjangan buku ilustrasi dapat dibagi menjadi 8 kategori umur, yakni:

1. Prabaca 1: Anak berusia 1-3 tahun, bertujuan untuk membantu dalam perkembangan anak secara fisiologi dan psikologis. Buku biasanya memiliki 8-12 halaman dengan 90% visual, kadang tidak memiliki kata sama sekali.

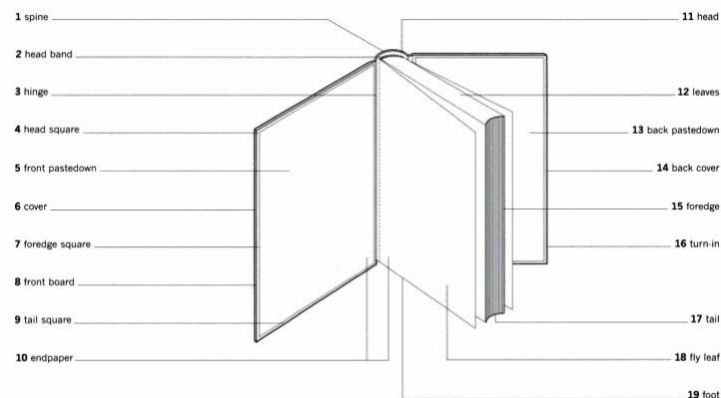
2. Prabaca 2: Anak berusia 4-6 tahun, Bertujuan untuk mengembangkan anak secara sosial dan untuk berpikir sederhana. Buku yang dituju pada prabaca 2 biasa memiliki 8-16 halaman dengan proporsi gambar 90%. Menggunakan font minimal 28pt dan terdiri dari 1-3 kata konkret
3. Membaca Dini: Anak berusia tahun, bertujuan untuk meningkatkan kemampuan untuk belajar dengan penggunaan simbol-simbol literasi dasar. Buku biasanya memiliki 16-32 halaman dengan proporsi visual 70%. Teks menggunakan font minimal 18pt dengan 2-3 suku kata dan 2-5 kata konkret dalam setiap kalimat.
4. Membaca Awal: Anak usia 8-9 tahun, bertujuan untuk memperkuat kemampuan anak untuk membaca dan mengenal tulisan. Buku biasanya berisi 16-48 halaman dengan proporsi visual yang mulai bervariasi yakni 50%-70%. Teks menggunakan font minimal 14pt dengan 2-7 kata dalam kalimat tunggal.
5. Membaca Lancar: Anak berusia 10-12 tahun, bertujuan untuk meningkatkan kemampuan logis dan untuk belajar lebih mandiri. Buku berisi 32-96 halaman dengan 20%-70% visual. Teks mulai bervariasi, berisi 2-10 kata per kalimat dengan ukuran font minimal 12pt.
6. Membaca Lanjut: Remaja berusia 13-15 tahun, bertujuan untuk meningkatkan bakat-minat dan penguasaan pada ilmu. Halaman buku dan proporsi visual sangat bervariasi tergantung isi atau topik dari buku tersebut. Teks bervariasi dengan 2-11 kata dalam kalimat dan menggunakan font minimal 12pt. Gambar yang digunakan dapat berupa foto, grafik, atau ilustrasi.
7. Membaca Mahir: Remaja berusia 16-18 tahun, bertujuan untuk meningkatkan kompetensi, bakat-minat, dan analisa. Isi dan proporsi visual sangat bervariasi, dengan font minimal 11pt.

8. Membaca Kritis: Untuk 18 tahun keatas, bertujuan untuk meningkatkan kompetensi kerja dan ilmu. Isi dan proporsi visual sangat bervariasi, dengan font minimal 11pt.

Ghozalli (2020, h.21) menjabarkan target pembaca dari buku ilustrasi menjadi 8 yakni, Prabaca 1, Prabaca 2, Membaca Dini, Membaca Lancar, Membaca Lanjut, Membaca Mahir, dan Membaca Kritis. Setiap kategori pembaca memiliki tujuan yang berbeda-beda, mulai dari mengajar audiens muda untuk berpikir sederhana, sampai meningkatkan kompetensi dan ilmu untuk audiens lebih tua. Jenis pembaca akan mempengaruhi perancangan buku, termasuk rasio antara visual dan teks, jumlah halaman, ukuran font, dsb.

2.1.3 Komponen Buku

Masing-masing bagian dari buku memiliki nama teknisnya. Dalam buku '*Book Design*' oleh Haslam (2006, h.20) komponen buku diringkas menjadi 3 kelompok, yakni: *The Block*, *The Page*, dan *The Grid*.

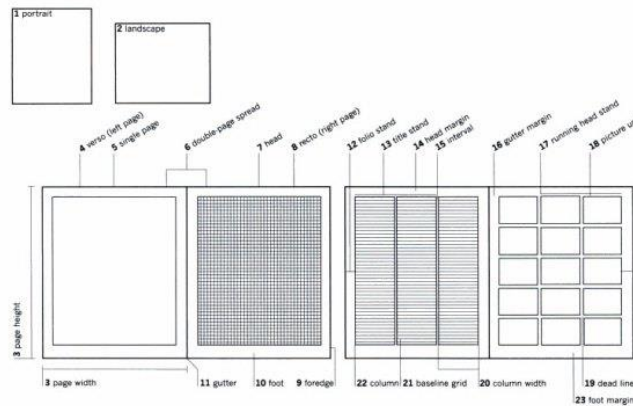


Gambar 2.6 Anatomi Buku: *Block*
Sumber: Haslam (2006)

1. *The Block*

- Spine*: Bagian dari sampul yang menutupi ujung buku yang dijilid.
- Head Band*: Tali tipis yang terikat pada ujung buku yang dijilid, sering memiliki warna yang sesuai komplementer dengan sampulnya.

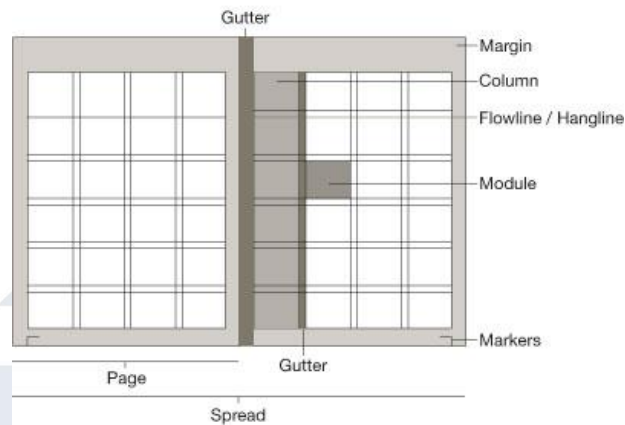
- c) *Hinge*: Lipatan pada kertas sampul dalam buku, diantara *pastedown* dan *flyleaf*.
- d) *Head Square*: Bagian protektif kecil yang terletak pada lipatan diatas sampul buku, biasanya lebih tebal dibandingkan halaman-halaman di dalam buku.
- e) *Front Pastedown*: Kertas yang direkat pada sisi dalam sampul dengan bagian depan isi buku
- f) *Cover*: Sampul buku menyatuh pada bagian depan buku
- g) *Foredge Square*: Bagian protektif kecil yang terletak pada sisi depan buku, terbentuk dari gabungan antara sampul depan dan belakang
- h) *Front Board*: Sampul papan yang berada pada depan buku
- i) *Tail Square*: Bagian protektif kecil yang terletak di bawah buku
- j) *Endpaper*: Lembar kertas tebal yang menutupi bagian dalam sampul buku. Lipatan terdiri dari *pastedown* dan *flyleaf*.
- k) *Head*: Bagian atas dari buku
- l) *Leaves*: selembarnya kertas atau lembaran vellum yang disatukan.
- m) *Back Pastedown*: Kertas tebal yang direkat pada sisi dalam sampul belakang buku
- n) *Back Cover*: Sampul buku menyatuh pada bagian belakang buku
- o) *Foredge*: Tepi depan dari buku
- p) *Turn-In*: Kertas atau kain yang dilipat ke dalam sampul.
- q) *Tail*: Bagian bawah dari buku
- r) *Fly leaf*: Lembar kertas kosong yang tidak dijilid
- s) *Foot*: Bagian bawah dari suatu halaman



Gambar 2.7 Anatomi Buku: *Page*
Sumber: Haslam (2006)

2. The Page

- a) *Potrait*: Format buku dimana tinggi halaman lebih besar dari lebarnya
- b) *Landscape*: Format buku dimana lebar halaman lebih besar dari tingginya
- c) *Page height and width*: Ukuran halaman
- d) *Verso*: Bagian kiri pada isi buku yang dapat diidentifikasi dengan nomor genap
- e) *Single Page*: Selembar halaman yang nyatuh pada bagian kirinya
- f) *Double-page spread*: Dual embar kertas yang saling berhadapan, dimana materialnya melintasi *gutter* dan di desain agar menyerupai *single-page*
- g) *Recto*: Bagian kanan dari halaman suatu buku yang dapat diidentifikasi dengan nomor ganjil
- h) *Gutter*: Margin jilid pada suatu buku



Gambar 2.8 Anatomi Buku: *Grid*.
Sumber: Haslam (2006)

3. The Grid

- a) *Folio stand*: Garis yang menentukan posisi dari nomor halaman
- b) *Title stand*: Garis yang menentukan posisi grid dari judul
- c) *Head margin*: Margin pada bagian atas halaman
- d) *Interval/column gutter*: Ruang vertical yang membagi kolom teks dalam buku
- e) *Gutter margin/binding margin*: Margin bagian dalam buku, dekat dengan jilidannya
- f) *Running head stand*: Garis yang menentukan posisi *running head*
- g) *Picture unit*: *Grid* yang dibagi oleh baris bawah (*baseline*) dan dipisah oleh garis teks yang kosong
- h) *Dead line*: Garis yang memisahkan gambar dengan teks
- i) *Column width/measure*: Lebar dari kolom yang menentukan Panjang dari masing-masing barisan/
- j) *Baseline*: Garis di bawah teks yang menjadi panduan peletakannya atau penyusunannya.
- k) *Column*: Persegi Panjang pada *grid* yang digunakan untuk Menyusun teks.
- l) *Foot Margin*: Margin pada bagian bawah halaman

- m) *Column Depth*: Tinggi kolom yang diukur dengan points, millimetre atau jumlah barisan
- n) *Characters per line*: Rata-rata jumlah karakter dengan ukuran yang pasti.
- o) *Gatefold/Throwout*: Lembar kertas yang berada pada luar buku dengan lebar lebih yang dapat dilipat kedalam sampul.

Anatomi buku adalah bagian dari proses desain, berkontribusi pada fungsionalitasnya dan kesan yang ingin disampaikan pada audience. Selain itu, pemahaman komponen *page* dan *grid* dapat membantu dalam desain *layout* yang lebih terstruktur dan menarik.

2.2 Desain Ilustrasi

Ilustrasi berada diantara konteks seni dan desain (Zeegen, 2012, h.65). Menurut Houston (2016, h.10), ilustrasi merupakan gambar yang mengkomunikasikan suatu konsep atau cerita dan dapat berdiri sendiri atau dipadukan dengan teks.

2.2.1 Peran Ilustrasi

Teks atau artikel sering didamping oleh ilustrasi, dimana gambar tersebut berperan untuk mengkomunikasikan informasi secara lebih jelas mengenai konsep artikel, menjadi ringkasan dari artikel, dan menarik perhatian pembaca (Houston, 2016, h.10). Komunikasi grafis memiliki peran di keseharian kita, dan dengan kemajuan dunia, peran tersebut semakin pesat, kompleks, dan diminta (Zeegen, 2012, h.86). Selebihnya, buku 'Illustration' oleh Male (2007, h.86), menjabarkan peran ilustrasi menjadi 5 jenis praktik, yaitu:

4. *Documentation, Reference, and Instruction*

Peran ilustrasi dalam *Documentation, Reference, and Instruction* adalah untuk menyampaikan informasi yang teknis secara visual, sering terlihat bersama informasi beredukatif. Gaya visual yang digunakan dalam konteks ini sangat bervariasi dan tidak terbatas pada gambar yang teknikal dan realis.

5. *Commentary*: Peran ilustrasi ini biasa ditemukan dalam bentuk editorial atau dalam jurnalisme. Esensi dari ilustrasi editorial adalah berkomentar secara visual. Fungsi utamanya adalah untuk bersimbiosis atau mendukung jurnalisme yang ada dalam editorial seperti majalah atau koran.
6. *Storytelling*: Peran ilustrasi dalam *Storytelling* adalah sebagai representasi visual dari suatu narasi. Konsep bergabungnya gambar dan kata-kata bermain peran yang signifikan dalam *Storytelling*, dimana penyampaian cerita akan diperkuat oleh keseimbangan gambar dan teks.
7. *Persuasion*: Ilustrasi juga memiliki peran dalam periklanan dan kampanye, dengan tujuan untuk mempersuasi konsumen tentang topik yang diangkat atau produk yang promosikan melalui visual.
8. *Identity*: Peran terakhir dari ilustrasi berada dalam desain atau branding. Menggunakan bahasa visual untuk meningkatkan gambar luar suatu produk agar terlihat lebih menarik.

Ilustrasi memiliki peranan besar dalam mendamping teks, agar mengkomunikasikan informasi yang jelas, persuasi, ataupun memvisualisasi narasi. Sejalannya perkembangan industry, peran ilustrasi dalam dunia desain semakin kompleks dan dibutuhkan.

2.2.2 Jenis Ilustrasi

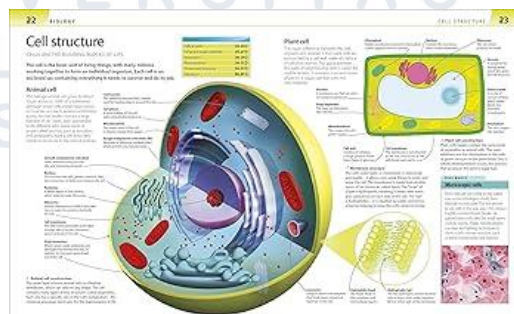
Segala bentuk ilustrasi bisa diterapkana pada semua 5 peran ilustrasi Male (2007, h.51). Namun, beberapa gaya visual harus disesuaikan dengan konteks dan tujuannya (h.51). Male (2007, h.51) menjabarkan ilustrasi dalam buku menjadi 6 jenis, yaitu *Conceptual Imagery and Surrealism*, *Diagrams*, *Abstraction*, *Hyperealism*, *Stylized Realism*, dan *Sequencial Imagery*.

9. *Conceptual Imagery and Surrealism*: Secara umum diartikan sebagai ilustrasi yang imajinatif namun tidak bisa di aplikasikan secara nyata. Ilustrasi ini mengarah pada ide yang konseptual sebagai cara untuk mengkomunikasikan gagasan melalui ilusi, simbolisme, dan ekspresi. Kini, jenis ilustrasi ini sering digunakan dalam periklanan dengan menggunakan fotografi dan ilustrasi.



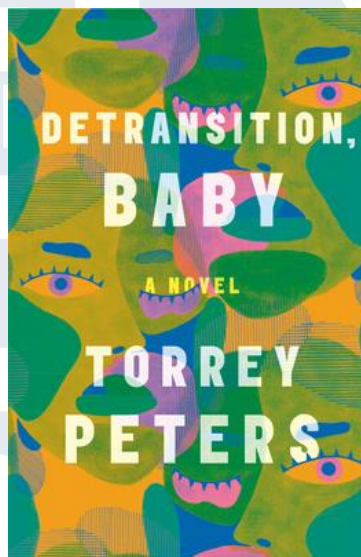
Gambar 2.9 "The Tiger Mother, America's Top Parent"
Sumber: <https://www.newyorker.com/mag...>

10. *Diagrams*: Secara umum ilustrasi ini diartikan sebagai ilustrasi yang menggambarkan fitur dari objek, sistem, dan proses organik dengan menggunakan gambaran eksposisi yang jauh dari gambar aslinya. Ilustrasi ini terdiri dari grafis dan representasi simbolik. Ilustrasi ini sering digunakan dalam buku edukatif, iklan kampanye, promosi, dan komentar editorial.



Gambar 2.10 "Help Your Kids with Science"
Sumber: Vorderman (2012)

11. *Abstraction*: Jenis ilustrasi ini telah menjadi sinonim dengan berbagai gaya visual pada gerakan seni abad-20, seperti *cubism*, *expressionism*, *constructivism*, dan sebagainya. *Abstraction* sering dibuat menggunakan teknik kolase, dimana warna yang digunakan berupa *flat color*, *harsh texture*, dan bentuk geometris atau buatan yang mengambang.



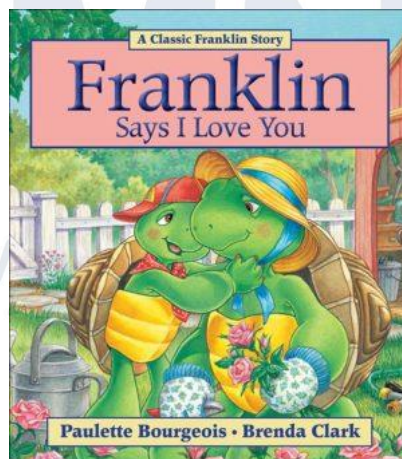
Gambar 2.11 "*Detransition, Baby*"
Sumber: Peters (2021)

12. *Hyperrealism*: Seperti *Pictorial Realism*, jenis ilustrasi *Hyperrealism* dibuat secara lebih detail dan komposisi yang sangat menyerupai gambar nyatanya mulai dari proporsi, warna, bentuk, dsb. Dalam kata lain, *Hyperrealism* bisa diartikan sebagai foto yang direndisi secara tradisional atau manual, dan dapat menciptakan atmosfer dan drama, didamping oleh detail yang sangat teliti.



Gambar 2.12 *Oil Painting* oleh Kei Mieno.
Sumber: <https://x.com/mienokei...>

13. *Stylized Realism*: Gambar realisme dengan pendekatan yang lebih dekoratif. Jenis ilustrasi ini lebih merujuk pada ekspresi dibanding dengan detail atau gambar nyatanya, dengan menggunakan eksegerasi pada warna, bentuk, dan tekstur. Teknik ilustrasi ini sering ditemukan pada periklanan maupun buku anak-anak, seperti seri buku anak-anak, ‘*Franklin*’.



Gambar 2.13 "Franklin Says I Love You"
Sumber: <https://www.goodreads.com...>

14. *Sequential Imagery*: Ilustrasi yang ditata secara berturutan dan terhubung, untuk menciptakan esensi dari konsep yang ingin

disampaikan. *Sequential Imagery* memiliki tujuan yang luas, seperti periklanan dan promosi, informasi dan edukasi, hiburan, kemasan dan editorial, dsb. Jenis ilustrasi ini tidak dibatasi dengan gaya visual tertentu dan sering digunakan dalam komik, novel grafis, non-fiksi, dan buku ilustrasi lainnya yang ditujukan kepada pembaca mudah.



Gambar 2.14 "The Three Little Pigs"
Sumber: <https://www.kidsbookfort.com...>

Meskipun ilustrasi memiliki gaya visual yang bervariasi, namun penggunaannya masih mempertimbangkan perannya dalam buku. Dalam buku, ilustrasi akan mempengaruhi kesan dan pesan yang ingin disampaikan.

2.3 Kue Keranjang

Kue Keranjang adalah salah satu hidangan wajib dalam perayaan Tahun Baru Imlek. Kue ini digunakan sebagai makanan yang disembahkan sebagai penghormatan kepada leluhur atau kepada dewa dapur (Carrie dan Suwandi, 2021, h.58). Dikenal dengan julukan Niangao (年糕), namanya dapat diterjemahkan menjadi Kue Tahun, kata 'Nian (年)' berarti tahun dan 'Gao (糕)' berarti Kue. Niangao juga memiliki cara pengucapan yang sama dengan kata "粘 (nián)" yang berarti lengket dan "高 (gāo)" yang berarti meningkat, mengacu pada filosofi kue tersebut (Yap, 2021). Roufs (2014, h.79) menggambarkan kue keranjang sebagai kue manis dan lengket dari tepung beras, pati, dan air atau santan yang lalu dikukus dan dibentuk menjadi bulat. Kue keranjang adalah makanan yang dipakai untuk sajian sembahyang kepada leluhur (Kurniawan, 2020, h.55). Di Indonesia, kue ini disebut kue keranjang karena menyerupai bentuk cetakannya. Kue ini umumnya berukuran 8-10cm dan dibungkus dengan daun pisang atau plastik (h.55).



Gambar 2.15 Kue Keranjang
Sumber: <https://www.kompas.com...>

Niangao atau dikenal dengan julukan kue keranjang di Indonesia, merupakan makanan manis dan lengket. Pada umumnya, kue keranjang dibuat dari tepung beras, santan, dan air, yang lalu dikukus dan dilapiskan daun pisang atau plastik. Kue keranjang merupakan hidangan wajib karena maknanya yang berkaitan dengan harapan atas keberuntungan.

2.3.1 Sejarah

Meskipun asal-usul dari Niangao di Tiongkok tidak diketahui secara pasti, diperkirakan kue ini diciptakan 3000 tahun yang lalu pada masa Periode Musim Semi dan Gugur (Beijing Daily, 2020). Berdasarkan jurnal dan website pemerintah (Safari dan Hartati, 2019; Beijing Daily, 2020), penciptaannya Niangao berawal dari jendral Bernama Wu Zixu, yang membantu raja Helü untuk membangun kotanya. Sebelum meninggal, Wu Zixu memerintahkan bawahannya untuk menggali 100meter kedalam tanah untuk mengambil makanan. Kononnya, Wu Zixu membangun dasar dinding kota dengan batu bata yang terbuat dari tepung beras, sehingga menyelamatkan rakyat dan perajutnya dari kelaparan. Sejak itu, penyantapan Niangao menjadi tradisi setiap tahun untuk mengenang jasa Wu Zixu (Yap, 2021 Website pemerintah Beijing Daily (2020) juga menyatakan bahwa kue tahun pertama kali disebut dalam “*Qin Jia Lu*”, yakni kumpulan novel kuno oleh Guang Lu dari dinasti Qing Catatan tersebut menyebutkan cara pembuatan serta tradisi makan kue beras pada hari ke-15 Tahun Baru Imlek. Di Indonesia, Kue keranjang di

Indonesia adalah hasil akulturasi masyarakat Tionghoa dari daerah Guangdong dan Fujian (Safari dan Hartati, 2019). Kue keranjang Indonesia, masih menggunakan bahan yang sama dengan daerah Guangdong dan Fujian, yakni gula merah, air atau santan, kentan, dan dikukus dengan bungkus daun pisang atau bambu.



Gambar 2.16 Ilustrasi Tahun Baru dari "*Qin Jia Lu*"
Sumber: <https://wapbaike.baidu.com...>

Asal-usul kue keranjang diperkirakan telah ada sejak 3000 tahun yang lalu pada Periode Musim Semi dan Guguru, yang sekarang dikenal sebagai Tahun Baru Imlek. Pada awalnya, kue keranjang disantap setiap tahun untuk mengenang jasa jendral Wu Zixu. Dengan hasil akulturasi masyarakat etnis Tionghoa dari Guangdong dan Fujian, kue keranjang juga berubah menjadi versi modernnya sekarang.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.3.2 Filosofi dan Legenda

Kue keranjang dipercaya membawa keberuntungan dan kemakmuran, karena pelafalannya yang sama dengan kata tahun dan tinggi, sehingga terdengar seperti ucapan “tahun yang lebih tinggi” (Roufs, 2014, h. 79). Biasanya, kue keranjang ini dikonsumsi sebelum nasi, sebagai pengharapan atas keberuntungan sepanjang tahun baru (Carrie dan Suwandi, 2021, hlm. 58). Kue ini juga memiliki keterkaitan erat dengan interaksi sosial, dimana secara tradisi, kue keranjang harus dinikmati bersama keluarga dan untuk dibagikan kepada orang lain (hlm. 58). Kue keranjang kadang-kadang disusun secara bertingkat dari yang terbesar sampai terkecil sebagai harapan atas kemakmuran pada tahun baru (Kurniawan, 2020, h.55). Dari segi legenda dan kepercayaan, kue keranjang disajikan sebagai persembahan kepada dewa dapur, Zaojun, agar tidak menceritakan hal-hal buruk tentang rumah tangga kepada Tian (Safari dan Hartati, 2019, h.52). Tradisi untuk memberikan makanan manis dan lengket kepada dewa dapur telah dicatat sejak dinasti Tang. Selain dari itu, Nian gao berhubungan erat dengan legenda “Nian”. Berdasarkan catatan *Jingchu sui shi ji*, kue tersebut disajikan agar mengenyangkan monster bernama “Nian” (h.52)

Sebagai hidangan Tahun Baru Imlek, kue keranjang memiliki makna mendalam yaitu harapan atas keberuntungan. Kue keranjang menjadi sarana komunikasi dalam interaksi sosial antara keluarga. Dari segi legenda, kue keranjang disajikan kepada dewa dapur agar tidak menceritakan hal buruk tentang rumah tangga, dan sebagai makanan yang mengenyangkan Nian.

2.3.3 Cara Penyajian Kue Keranjang

Berdasarkan Safari dan Hartati (2019), Kue keranjang memiliki cara penyajian yang mirip pada wilayah Guangdong dan Fujian. Kue ini memiliki cara pembuatan yang berbeda dan isi yang bervariasi. Kue keranjang di Indonesia mirip dengan yang ada di daerah Guangdong dan Fujian, dimana bahan utamanya adalah tepung beras ketan, gula merah, dan air (Safari dan Hartati, 2019, h.52). Setelah jadi, kue dibentuk bulat atau kotak, dan dibungkus dengan daun pisang atau bambu. Tergantung daerah, kue ini

biasanya ditaburkan wijen, kacang tanah, ataupun dibiarkan kosong (h.52). penyajiannya mirip dengan ini, bahan dll. Kue keranjang biasanya digunakan dalam sembayang menghantar Dewa Dapur ke surga sekitar tanggal 22-25 Januari saat perayaan Tahun Baru Imlek (css.city, 2025). Selain itu, kue keranjang juga digunakan sebagai ritual persembahan kepada leluhur yang dilakukan seminggu sebelum Imlek, dan dimakan pada hari Cap Go Meh (Cahyono, n.d.). Kue keranjang menyerupai Niangao yang ada di daerah Guangdong dan Fujian. Pembuatannya masih menggunakan tepung beras, gula merahh dan air yang dicetak dengan bungkusan pisang atau bambu. Saat perayaan imlek, kue keranjang disajikan pada tanggal mendekati cap go meh, kepada dewa dapur atau leluhur.

2.4 Remaja

Berdasarkan buku berjudul “*Adolescence*” oleh Sanstrock (2019), masa remaja merupakan periode perkembangan seseorang dari masa kecilnya menuju dewasa. Proses perkembangan ini berdampak signifikan pada perubahan seorang individu secara biologis, kognitif, dan sosioemotional (h.16). Sanstrock menjelaskan bahwa, masa remaja dimulai dari usia 10-13 tahun dan berakhir pada sekitar 17 tahun, di mana Sebagian besar proses pubertas terjadi. Tugas utama dari periode ini adalah untuk mempersiapkan individu untuk masa dewasanya (h.16).

2.4.1 Masa Perkembangan

Teori perkembangan kognitif Piaget menyatakan bahwa individu mengalami 4 tahap perkembangan yang masing-masing memiliki perspektif yang berbeda terhadap dunia. Anak berusia 7-11 tahun berada pada *Concrete Operation Stage* dimana mereka mampu bernalar secara logis tentang peristiwa serta mengklasifikasikan objek pada kategorinya. Sedangkan remaja berusia 11 keatas berada dalam *Formal Operational Stage*, dimana mereka berpikir lebih abstrak, idealistik, dan logis. Di sisi lain, dalam teori *Sociocultural of Cognitive Developtment*, Vygotsky (1962) menekankan pentingnya faktor sosial dan budaya dalam perkembangan kognitif. Seiring pertumbuhan, kapasitas dalam memproses informasi terus meningkat, memungkinkan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang lebih kompleks (Sanstrock, 2019, h.29).

Perkembangan ini dapat dipengaruhi oleh aktivitas seperti membaca yang membantu dalam meningkatkan kosa-kata, *critical thinking*, dan *problem solving*. Santrock membagikan periode perkembangan menjadi dua kategori (h.17), yakni:

1. *Childhood to Adolescence*: Masa transisi ini disebut sebagai remaja awal, melibatkan beberapa perubahan secara biologis, kognitif, dan sosioemosional. Dalam masa tersebut, perubahan mulai terjadi pada otak anak sehingga memungkinkan pemikiran yang lebih maju atau kompleks. Secara kognitif, remaja mulai berpikir lebih abstrak, idealistic, dan logika. Dibanding dengan anak kecil, remaja lebih cepat dalam memproses informasi, lebih fokus, dan terlibat dalam fungsi eksekutif yang lebih efektif. Secara sosioemosional, remaja mulai mencari kebebasan dan menjadi mandiri, konflik dengan orang tua, dan keinginan untuk lebih sering berkumpul dengan teman.
2. *Adolescence to Adulthood*: Remaja disebut untuk memulai dari biologis dan berakhir di budaya. Transisi seorang remaja menuju dewasa ditentukan oleh standard budaya dan pengalaman. Proses ini juga dikenal sebagai istilah '*Emerging Adults*' yang dialami pada usia 18-25 tahun. Pada masa ini, individual semakin mengeksplorasi karir yang ingin dijalankan, identitas mereka, dan gaya hidup yang ingin diikuti. (add media relevancy from santrock again)

Masa remaja adalah proses perubahan dari masa anak-anak sampai dewasa. Santrock (2019), menyatakan bahwa pada masa ini, remaja masih dalam proses perkembangan secara biologis, fisik, kognitif, dan sosioemosional. Selain itu, interaksi sosial dan budaya menjadi faktor penting dalam tahap perkembangan remaja.

2.4.2 Gaya Hidup

Gaya hidup memiliki peran penting dalam perkembangan remaja, khususnya pada perubahan biologis, fisik, dan sosioemosional. Berdasarkan *Journal of Social, Culture, and Humanities* (2025), pembentukan gaya hidup

remaja diawali dengan nilai keluarga, lingkungan disekitar, dan budaya local. Namun, dengan peningkatan akses konten global melalui sosial media, medium tersebut mendominasi dan membentuk cara berpikir, nilai sosial, sikap, dan identitas remaja (h.2). Meskipun, perkembangan teknologi dapat meningkatkan konektivitas dan keterampilan remaja, Andtonio Gramsci (1971) menyatakan bahwa sosial media bisa menggantikan nilai-nilai lokal melalui penyebarannya nilai global secara massif dan perlahan (Rahmat dan Rizkil, 2025, h.3). Secara tidak langsung, globalisasi menyebabkan *cultural colonialism* pada lingkungan remaja era ini. Menurut Turow (2017), *cultural colonialism* merupakan prses diimana konten dalam media mendominasi suatu lingkungan sosial dan mengelilingi masyarakat dengan nilai serta keyakinan yang berbeda dari lingkungan lokal (h.362).

Gaya hidup adalah salah faktor utama dalam perkembangan remaja, berdampak secara biologis, fisik, maupun sosioemosional. Pengaruh globalisasi mengakibatkan masuknya budaya luar melalui internet dan media. Dominasi budaya luar mengakibatkan perubahan pada gaya hidup remaja dan persepsi mereka terhadap nilai budaya,

2.5 Penelitian yang Relevan

Sebagai pendukung perancangan, penuli smencari beberapa penelitian dengan topik serupa, khususnya yang berkait dengan kue keranjang atau tradisi Imlek. Penelitian yang relevan bertujuan sebagai referensi, serta mendukung dasar teori, sehingga perancangan dapat menghasilkan suatu kebaruan yang optimal dan relevan. Berikut adalah tabel penelitian yang relevan dengan topik:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelititan	Kebaruan
1	Perancangan Buku Mengenai Jejak Akulturasi Masyarakat Tionghoa di Cirebon	Andrew Deva Sutomo	Fokus dari penelitian berupa perancangan media informasi berupa buku sebagai bentuk edukasi mengenai sejarah, budaya, dan politik Tionghoa di Cirebon dengan tujuan meningkatkan wawasan dan mendorong rasa toleransi budaya	<p>a. Grafis Berdasarkan Tradisi: Grafis pada buku mengambil inspirasi dari warna dan motif pada batik Cirebon</p> <p>b. Permainan layout: <i>Layout</i> memiliki proporsi visual, space, dan teks yang seimbang, sehingga meningkatkan daya tarik dan fokus pembaca.</p> <p>c. Deskripsi yang Sederhana: Deskripsi pada buku memiliki struktur dan Bahasa yang mudah dipahami agar menyampaikan informasi secara efektif</p>
2	Perancangan Buku ilustrasi Tradisi Makanan Khas Hari Raya Tionghua Di	Jessica	Perancangan buku ilustrasi berfokus pada edukasi jenis makanan khas hari raya Tionghoa serta meningkatkan minat	a. Fokus pada edukasi makanan khas Tionghoa: Topik penelitian berfokus pada makanan khas

	Indonesia Bagi Usia 18-25 Tahun		anak muda untuk lebih mengenal dan melestarikan budaya mereka.	<p>yang cukup luas. Mengutamakan makanan sebagai objek utama dan menambahkan informasi tambahan berupa resep.</p> <p>b. Visual yang Familiar:</p> <p>Menggukan <i>mixed-media</i> berupa ilustrasi cat air, goache, dan digital untuk meningkatkan daya tarik serta menonjolkannya di pasar. Selain itu, perancangan menggunakan warna dan grafis yang familiar dengan budaya Tionghoa. (Tinta, Merah, Emas, dsb)</p>
3	Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Makna	Febrina Devana , Arief Agung,	Penelitian ini berfokus pada perancangan buku ilustrasi pop-up	<p>a. Gaya Bahasa Deskriptif:</p> <p>Menggunakan 2</p>

	Simbolik dari Kue Tradisional Budaya Tionghoa di Indonesia untuk Remaja Usia 11-12 tahun	Daniel Kurniawan	yang bertujuan mengedukasi remaja tentang makna kue khas Tionghoa dan mengubah persepsi remaja bahwa buku tentang sejarah tidak harus berkesan kuno	<p>bahasa pengantar yang deskriptif pada ilustrasinya untuk menguji kompetensi dan mengembangkan keterampilan membaca sesuai jenjang usia.</p> <p>b. Mencampurkan Modern dan Tradisional: Mencampurkan gaya visual kartun yang modern dengan unsur tradisi Tiongkok, sehingga menyediakan visual yang tetap menarik bagi target sasaran, Selain itu, penataan <i>layout</i> dibuat rapi agar meningkatkan kenyamanan remaja awal. Perancangan menekan pada visual yang menonjol dengan penggunaan tipografi dekoratif</p>
--	--	------------------	---	---

				<p>dan warna yang mencolok,</p> <p>c. Topik yang Familiar dengan Subjek: Buku menceritakan legenda dari 5 kue tradisional yang familiar bagi remaja di Surabaya.</p>
--	--	--	--	--

Berdasarkan temuan pada penelitian yang relevan, kebaruan yang akan diimplementasikan dalam perancangan buku ilustrasi ini meliputi deskripsi yang sederhana, visual yang familiar, dan mencampurkan modern dengan tradisi. Buku ini dirancang agar menjadi alat edukatif tentang budaya kue keranjang melalui visual yang menarik. Selain itu, buku akan menyediakan informasi terinci dengan bahasa yang mudah dipahami oleh jenjang Membaca Lanjut dan Mahir, mendamping teks dengan warna atau grafis yang identik dengan tradisi, serta gaya visual yang kontemporer tanpa menghilangkan unsur sejarah Tiongkok. Dalam kata lain, buku ilustrasi ini diharapkan untuk menjadi media informasi yang menyediakan edukasi budaya kue keranjang yang komplit melalui menggunakan deskripsi yang mudah dipahami serta visual yang menarik. Bertujuan untuk meningkatkan antusiasme dan pengetahuan remaja tentang informasi seputar kue keranjang seperti tradisi, sejarah, legenda, dan makna simbolisnya.