

Perancangan Buku Resep “Petualangan Bibi dan Bubu Edisi Masakan Jawa” untuk Orang Tua dan Anak-Anak Usia 8-11 Tahun

Nathaniel Devon Wijaya¹✉, Yana Erlyana¹

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Bunda Mulia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Maret 2024
Disetujui Maret 2024
Dipublikasi Juni 2024

Kata Kunci:

buku resep; masakan jawa;
orang tua dan anak-anak

Abstrak

Perancangan tugas akhir ini berupa buku resep “Petualangan Bibi dan Bubu Edisi Bahasa Jawa” untuk anak usia 8-11 tahun yang ditujukan sebagai media informasi mengenai resep masakan Jawa. Buku ini menggunakan teknik ilustrasi digital, membahas tentang bahan-bahan dan cara memasak masakan Jawa. Media interaktif dalam buku ini dirancang untuk mengajak pembaca berpartisipasi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, dengan mengumpulkan data melalui kuesioner, wawancara, observasi, studi literatur, dan perancangan buku dengan metode design thinking. Data menunjukkan bahwa kesibukan orang tua di era modern mengurangi perhatian terhadap perkembangan motorik anak dan kurangnya pengetahuan tentang budaya kuliner Indonesia. Hasil dari penelitian untuk perancangan buku ini adalah buku ini dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan hubungan antara orang tua dan anak melalui kegiatan memasak.

PENDAHULUAN

Keluarga merupakan sumber inspirasi dan kebahagiaan bagi anak-anak, dan menghabiskan waktu berkualitas bersama keluarga memiliki dampak signifikan pada pertumbuhan mereka (Anisha Saktian Putri, 2022). Dalam masyarakat modern, kesibukan orang tua sering kali mengurangi keterlibatan mereka dalam kehidupan anak-anak, menciptakan kesenjangan hubungan (Hikmawan Firdaus & Shafira Candra Dewi, 2022). Interaksi yang kuat dengan orang tua membantu anak mengenali dan mengekspresikan emosi mereka, serta mengelola perasaan dengan positif (Nur Khafifah, 2023). Kebersamaan di dapur menciptakan momen istimewa dan mengukuhkan ikatan keluarga. Memasak bersama bukan hanya tentang berinteraksi tetapi juga mengembangkan keterampilan motorik anak (Ifina Trimuliana, 2021). Pada usia 8-11 tahun, anak-anak mengalami perkembangan motorik signifikan yang sering terabaikan dalam era teknologi saat ini (Haris, Fahmil. Fahd Mukhtarsyaf, 2019). Memasak dapat meningkatkan keterampilan

motorik halus dan kesadaran sensorik anak (Kiranida, 2019). Selain itu, anak-anak masih kurang familiar dengan makanan tradisional, yang penting untuk melestarikan budaya (Diana Novitasari et al., 2021). Makanan tradisional mencerminkan warisan budaya dan identitas komunitas (Gardjito et al., 2017). Untuk mengatasi masalah ini, penulis merancang buku ilustrasi resep masakan Jawa untuk anak-anak usia 8-11 tahun menggunakan metode design thinking. Buku ini bertujuan memperkuat ikatan keluarga dan mengedukasi anak tentang masakan meningkatkan tradisional keterampilan serta motorik mereka (Lestiannina & Kasim, 2020). Buku ini juga bertujuan menciptakan momen interaksi positif dan membangun kesadaran budaya sejak dini (Tjukipto, 2023). Dengan teknik ilustrasi yang menarik, buku ini diharapkan menjadi panduan inspiratif bagi orang tua dan anak untuk memasak bersama (Aqiela & Sihombing, 2023). dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, dan motivasi, dalam bentuk kata-kata dan bahasa (Pratama & Yasa,



2020). Penelitian deskriptif kualitatif menafsirkan dan menyajikan data terkait situasi yang sedang terjadi untuk mengungkapkan fakta dan keadaan secara apa adanya (Indrayana et al., 2018). Dalam metode ini, target individu menjadi instrumen penelitian dengan hasil berupa kata-kata atau pernyataan yang mencerminkan keadaan sebenarnya. Untuk perancangan Buku Ilustrasi Tentang Resep Masakan di Pulau Jawa Untuk Anak-Anak Usia 8-11 Tahun, data dikumpulkan melalui kuesioner, observasi, dan studi pustaka. 1. Studi Pustaka Pada fase ini, penulis menghasilkan ide-ide kreatif untuk mengatasi tantangan dari target pelanggan. Untuk buku resep bekal sederhana, penulis merancang buku dengan ilustrasi full color, informasi bahan-bahan, dan langkah-langkah pembuatan makanan. Tujuannya adalah menyampaikan informasi dengan jelas, mudah dipahami, dan menarik bagi pembaca. 2. Kuesioner Penulis akan menganalisis data menggunakan skala Likert, yang digunakan untuk Penelitian ini memiliki urgensi berdasarkan observasi dan wawancara dengan Chef Eka Prasetya Simbolon dan Chef Edward Simohartono yang menyatakan bahwa masih sedikit buku resep ilustrasi yang mengangkat kuliner Jawa. Buku anak dengan tema memasak bersama orang tua yang bersifat interaktif dan edukatif juga masih jarang ditemukan (Pramitasari et al., 2015), sehingga penelitian ini sangat diperlukan.

METODE

Pendekatan penelitian untuk perancangan buku ilustrasi interaktif ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode ini memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, dan motivasi, dalam bentuk kata-kata dan bahasa (Pratama & Yasa, 2020). Penelitian deskriptif kualitatif menafsirkan dan menyajikan data terkait situasi yang sedang terjadi untuk mengungkapkan fakta dan keadaan secara apa adanya (Indrayana et al., 2018).

Dalam metode ini, target individu menjadi instrumen penelitian dengan hasil berupa kata-kata atau pernyataan yang mencerminkan keadaan sebenarnya. Untuk perancangan Buku Ilustrasi Tentang Resep Masakan di Pulau Jawa

Untuk Anak-Anak Usia 8-11 Tahun, data dikumpulkan melalui kuesioner, observasi, dan studi pustaka.

1. Studi Pustaka

Pada fase ini, penulis menghasilkan ide-ide kreatif untuk mengatasi tantangan dari target pelanggan. Untuk buku resep bekal sederhana, penulis merancang buku dengan ilustrasi full color, informasi bahan-bahan, dan langkah-langkah pembuatan makanan. Tujuannya adalah menyampaikan informasi dengan jelas, mudah dipahami, dan menarik bagi pembaca.

2. Kuesioner

Penulis akan menganalisis data menggunakan skala Likert, yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap, atau pendapat seseorang tentang suatu fenomena sosial (Pranatawijaya et al., 2019). Kuesioner akan disebarluaskan secara online melalui Google Form kepada responden berusia 24-39 tahun untuk mendapatkan tanggapan mengenai perancangan buku resep berilustrasi. Teknik purposive sampling digunakan untuk menargetkan individu dalam rentang usia tersebut. Skala Likert, sebagaimana dijelaskan dalam buku "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D" (Sugiyono, 2006), digunakan untuk menginterpretasi data dengan menghitung persentase skor.

3. Observasi

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi tidak langsung dengan meninjau buku-buku terkait resep bekal sederhana. Observasi ini mencakup peninjauan buku-buku terdahulu yang ada di toko buku dan perpustakaan untuk mengembangkan konsep yang lebih menarik.

4. Wawancara

Pada tahapan ini penulis akan melakukan wawancara bersama Chef Eka Prasetya Simbolon sebagai salah seorang juru masak dari hotel Mandarin Oriental di Jakarta Pusat dan Chef Edward Simohartono sebagai alumni Universitas Politeknik Pariwisata NHI Bandung, yang merupakan pemilik UMKM Angkringan Massimo.

Dalam mengembangkan buku ilustrasi mengenai resep masakan sederhana dari Pulau Jawa, penulis mengadopsi pendekatan perancangan berbasis design thinking. Metode perancangan yang diterapkan pada perancangan

buku ini adalah metode 5 tahap design thinking menurut psikologi Stanford (2019) dalam Telaumbanua (2019):

1. Emphasize

Pada tahap Empathize, informasi dikumpulkan dengan memahami masalah dari calon pengguna. Penulis bertujuan untuk memahami secara mendalam permasalahan orang tua terkait kesenjangan hubungan dengan anak, perkembangan syaraf motorik anak yang kurang diperhatikan, dan kurangnya pengetahuan anak tentang masakan tradisional khas Jawa. Dengan pemahaman ini, penulis berkomitmen menemukan solusi tepat guna mengatasi kesulitan tersebut.

2. Define

Pada tahap Define, dilakukan analisis mendalam untuk merumuskan inti permasalahan calon pengguna. Permasalahan yang teridentifikasi melibatkan kesenjangan hubungan orang tua-anak, perkembangan syaraf motorik anak usia 8-11 tahun di Indonesia yang kurang optimal, dan kurangnya pengetahuan anak tentang masakan tradisional khas Jawa. Tahap ini bertujuan untuk merinci permasalahan secara spesifik dan jelas, memungkinkan penentuan solusi yang lebih fokus dan efektif.

3. Ideate

Pada tahap Ideate, berbagai solusi dihasilkan melalui brainstorming. Penulis menyimpulkan bahwa hubungan positif antara orang tua dan anak sangat penting dalam dinamika keluarga. Solusi yang diimplementasikan adalah perancangan buku ilustrasi resep masakan khas Pulau Jawa. Buku ini dirancang untuk memperkuat ikatan orang tua-anak usia 8-11 tahun dan memberikan edukasi tentang masakan tradisional Jawa.

4. Prototype

Pada tahap prototype, desain dan skenario penggunaan diciptakan sebagai landasan keputusan desain akhir. Penulis akan membuat contoh desain buku resep ilustrasi dalam skala kecil untuk memberikan gambaran nyata tentang aplikasi ide. Hasil prototipe ini akan menjadi dasar keputusan desain final sebelum produksi massal.

5. Test

Pada tahap ini, uji coba menyeluruh dilakukan terhadap desain skala kecil yang telah dibuat. Umpan balik mengenai kesesuaian konsep dan desain akan dikumpulkan dari target pengguna, yaitu orang tua dan anak, melalui Focus Group Discussion (FGD) yang melibatkan 4-6 orang dengan karakteristik demografis yang homogen (Sugarda, 2020). Berdasarkan umpan balik yang diterima, perbaikan akan dilakukan jika ditemukan kekurangan pada buku sebelum presentasi pada sidang akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jenis Produk

Produk yang dirancang adalah buku ilustrasi resep masakan khas Pulau Jawa untuk anak-anak usia 8-11 tahun, menggunakan teknik ilustrasi bergaya kartun. Ilustrasi ditambahkan untuk meningkatkan pemahaman informasi dan menjaga keterlibatan pembaca tanpa rasa jemu. Warna hangat dan cerah dipilih sesuai dengan tema dan target buku. Dengan desain ini, diharapkan buku dapat mencapai tujuan yang ditetapkan.

Strategi Kreatif

Penelitian ini menghasilkan buku resep interaktif berjudul "Petualangan Bibi dan Bubu edisi Masakan Jawa," untuk anak usia 8-11 tahun. Buku berukuran 25cm x 25cm untuk meningkatkan keterbacaan dan daya tarik visual, dengan cover hard cover berbahan art paper, dilapisi board dan laminasi doff dengan finishing spot UV pada name style. Jilid buku menggunakan jenis photobook, dan halaman menggunakan art carton 310 gsm dengan laminasi doff.

Buku terdiri dari beberapa bab utama, yaitu:

- Perkenalan Bibi dan Bubu
- Cerita Awal Bibi dan Bubu
- Getuk (Bahan Masakan dan Cara Membuat)
- Gudeg (Bahan Masakan dan Cara Membuat)
- Jajad Tempe (Bahan Masakan dan Cara Membuat)

- Lumpia Semarang (Bahan Masakan dan Cara Membuat)
- Nasi Gandul (Bahan Masakan dan Cara Membuat)
- Nasi Liwet Solo (Bahan Masakan dan Cara Membuat)
- Oseng Mercon (Bahan Masakan dan Cara Membuat)
- Soto Kudus (Bahan Masakan dan Cara Membuat)
- Mi Lethok (Bahan Masakan dan Cara Membuat)
- Rawon (Bahan Masakan dan Cara Membuat)
- Penutup

Konsep dan Penerapan Visual

1. Moodboard Karya



Gambar 1. Moodboard karya

• Looks

Ilustrasi cerah dan mengundang dengan tipografi yang mudah dibaca memberikan kesan visual yang menyenangkan dan menarik bagi pembaca.

• Tone

Penggunaan warna hangat seperti merah hingga coklat menciptakan suasana hangat, gembira, dan keakraban sesuai dengan tema buku yang berkaitan dengan makanan dan petualangan bersama keluarga atau teman-teman.

• Mood

Buku ini dirancang untuk menciptakan mood yang ceria dengan menggunakan warna-warna hangat dalam ilustrasi, membuat pembaca merasa gembira dan terhubung dengan cerita yang disajikan.

• Manner

Buku ini mengundang pembaca untuk terlibat langsung dengan bahasa santai dan mudah dimengerti, sehingga anak-anak tidak cepat merasa bosan dan tertarik untuk membaca buku ini sampai selesai.

2. Key Visual



Gambar 2. Key Visual Karya

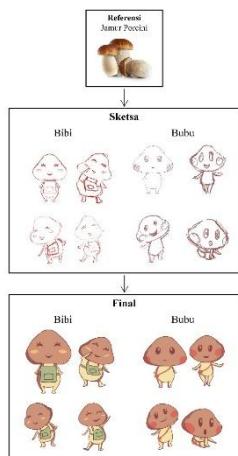
• Karaker Maskot

Bibi dan Bubu, karakter utama dalam buku ini, diciptakan sebagai teman bagi pembaca anak-anak dengan gaya kartun yang unik. Mereka memiliki bentuk jamur yang memperkaya imajinasi dan menarik perhatian pembaca muda.

• Pattern

Pattern yang digunakan dalam buku ini terdiri dari ilustrasi berbagai bahan makanan, seperti wortel, tomat, terong, dan lainnya, digunakan sebagai dekorasi utama di media utama dan latar belakang di media pendukung. Ini menambahkan nuansa yang menyenangkan dan relevan dengan tema buku.

3. Karakter Maskot



Gambar 3. Karakter Maskot

Proses pembuatan karakter Bibi dan Bubu terinspirasi dari jamur porcini untuk mudah diterima anak-anak karena bentuk yang lucu dan menggemaskan, serta memberikan kesan yang menyenangkan dan mengundang ke dalam petualangan kuliner mereka. Nama Bibi dan Bubu dipilih berdasarkan teori bahwa pengulangan kata dalam nama karakter membuatnya lebih mudah diterima oleh anak-anak. Nama yang mirip dan mudah diingat menciptakan koneksi emosional yang kuat dengan pembaca muda, memperkuat ikatan mereka dengan karakter dalam buku.

4. Warna



Gambar 4. Warna

Dalam perancangan buku ini, warna utama didominasi oleh spektrum warna hangat atau cenderung ke arah warna coklat. Pemilihan warna ini mengikuti teori Goethe dan Itten, yang mengaitkan warna coklat dengan unsur-unsur alami seperti tanah atau kayu. Hal ini bertujuan untuk memperkuat hubungan dengan tradisi, keberlanjutan, dan koneksi dengan alam, aspek yang sering kali

diangkat dalam budaya dan kehidupan sehari-hari.

5. Tipografi

Tipografi dalam buku ini terdiri dari beberapa jenis *font serif* dan *font script*. *Font serif* dipilih karena dianggap lebih mudah dibaca, terutama dalam teks cetak seperti buku, membantu anak-anak yang sedang belajar membaca mengenali huruf-huruf dengan lebih baik. *Font serif* yang digunakan untuk isi buku adalah "Costa". Untuk *name style*, digunakan dua jenis *font*, yaitu "Lapture" dan "Bistro Script".

- *Name Style*

Lapture
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 5. Font i

font, yang digunakan pada *name style* bagian nama "Bibi dan Bubu".

Bistro Script
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 6. Font ii

font, yang digunakan pada bagian *name style* bagian "Petualangan" dan "edisi Masakan Jawa".

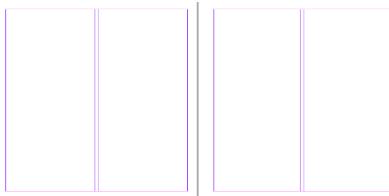
- *Body Text*

Costa
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 7. Font iii

font, yang digunakan pada bagian sub-judul, *body text*, dan juga halaman pada buku.

6. Layout dan Grid



Gambar 8. Layout dan grid i

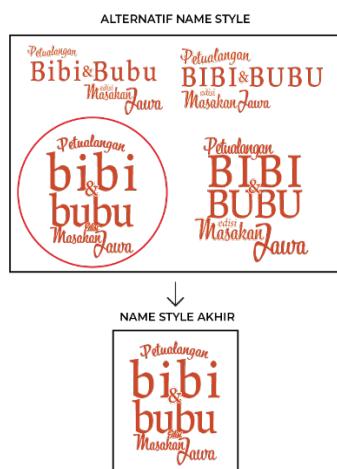
Layout buku resep ini menggunakan sistem *grid* kolom dengan 2 kolom dan *gutter* sebesar 0,5 cm. Margin luar buku memiliki lebar 1,5 cm, sedangkan *margin* dalam memiliki lebar 2 cm. Penggunaan *grid* kolom bertujuan untuk memudahkan tata letak elemen visual dan teks dalam buku.



Gambar 9. Layout dan grid ii

Ada dua jenis *layout* yang digunakan, yaitu *circus layout* untuk variasi tampilan yang menarik, dan *multipanel layout* untuk mempermudah pemahaman pembaca dengan membagi konten terkait ke dalam beberapa panel.

7. Name Style

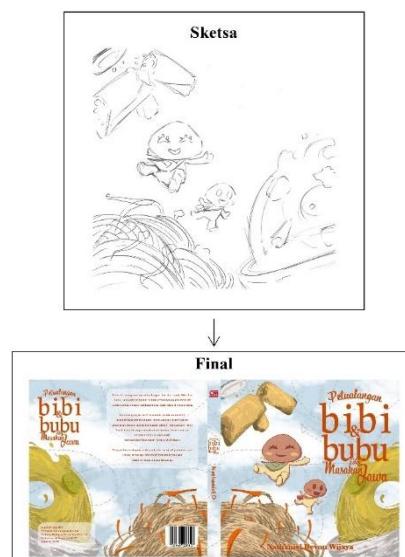


Gambar 10. Name Style

Penulis menggunakan kombinasi *font serif* dan *font script* dalam *name style* untuk menciptakan kesan kasual yang sesuai dengan konsep buku. *Font serif* memberikan kesan formal dan terstruktur, sementara *font script* menambahkan sentuhan kasual dan personal. Pemilihan warna oranye untuk *name style* dipilih karena terkait dengan makanan yang menggugah selera dan hangat, serta menciptakan koneksi emosional positif dengan pembaca.

Judul buku "Petualangan Bibi dan Bubu edisi Masakan Jawa" mencerminkan fokus cerita pada petualangan Bibi dan Bubu dalam memasak dan menjelajahi masakan Jawa. Judul ini memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca tentang isi buku dan memiliki konsep keberlanjutan yang memungkinkan untuk memperluas konsep buku ke wilayah lain.

8. Cover Buku



Gambar 11. Cover Buku

Bibi dan Bubu digambarkan terbang dengan penuh keaguman sambil memandang makanan-makanan dalam ukuran besar dan hiperbola untuk menonjolkan kelezatan dan keunikan setiap hidangan. Gambar ini bertujuan untuk menarik perhatian pembaca dan membangkitkan rasa ingin tahu mereka terhadap isi buku yang penuh petualangan. Di latar belakang, awan-awan digambarkan untuk menambahkan

nuansa petualangan dan kebebasan dalam perjalanan Bibi dan Bubu, serta menciptakan suasana cerah dan menyenangkan bagi pembaca.

Strategi Pemasaran

Strategi pemasaran buku "Petualangan Bibi dan Bubu edisi Masakan Jawa" ditujukan untuk menjangkau target audiens orang tua berusia 33-40 tahun. Pola pemasaran meliputi pra-event, event, dan post-event. Salah satu kegiatan pemasaran adalah berpartisipasi dalam pameran buku Indonesia International Book Fair (IIBF) di Jakarta Convention Center pada 25 September 2024. Acara tersebut mencakup sesi talkshow tentang kuliner masakan Jawa bersama Chef Eka Prasetya Simbolon.

- Feeds Instagram



Gambar 12. Feed Instagram

- Instagram Story



Gambar 13. Story Instagram

- YouTube Ads



Gambar 14. YouTube Ads

- Website Ads Gramedia



Gambar 15. Website Ads Gramedia

- Flyer



Gambar 16. Flyer

- Poster



Gambar 17. Poster

16 Nathaniel Devon Wijaya, Yana Erlyana, *Perancangan Buku Resep "Petualangan Bibi dan Bubu Edisi Masakan Jawa"* untuk Orang Tua dan Anak-Anak Usia 8-11 Tahun

- X-Banner



Gambar 18. X-Banner

- Tent Card



Gambar 19. Tent Card

- Hanging Banner



Gambar 20. Hanging Banner i



Gambar 21. Hanging Banner ii

- Merch



Gambar 22. Merchandise

Pembahasan

Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian sebelumnya, penulis menekankan pada topik utama perancangannya tentang pengenalan makanan tradisional. Dengan fokus pada teknik ilustrasi dalam buku resep interaktif ini, penulis yakin anak akan aktif terlibat, membangun hubungan yang lebih baik antara orang tua dan anak, sambil memperhatikan pelatihan syaraf motorik anak.

Analisis STP

1. Segmentasi Pasar

- Demografis

Buku jurnal interaktif ditujukan untuk perempuan dewasa berusia 33-40 tahun, termasuk yang bekerja dan ibu rumah tangga, dengan tingkat ekonomi kelas menengah. Mereka memiliki anak perempuan dan laki-laki berusia 8-11 tahun.

- Geografis

Dari segi geografis, buku ini dirancang untuk orang tua yang tinggal di wilayah Jabodetabek.

- Psikologis

Target pembaca untuk perancangan

ini adalah orang tua dengan tingkat aktivitas atau kesibukan tinggi dalam pekerjaan mereka, dari segi psikologis.

2. Target

Target utama pemasaran buku interaktif ini adalah kelompok orang tua yang ingin memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna bagi anak-anak mereka.

3. Positioning

Buku interaktif ini diarahkan sebagai solusi belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi orang tua yang sibuk, dirancang untuk anak-anak usia 8-11 tahun. Dengan pengalaman pembelajaran yang interaktif, buku ini menawarkan dukungan bagi perkembangan anak-anak secara menarik dan efektif. Pendekatan interaktif menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan interaktif, khususnya bagi orang tua dan anak-anak.

PENUTUP

Penulis menyimpulkan bahwa memasak bersama dapat mempererat hubungan orang tua-anak, sekaligus mengajarkan masakan tradisional dan keterampilan motorik halus anak. Namun, kesibukan sering menghalangi keterlibatan orang tua. Melalui metode design thinking yang terdiri dari lima tahap (empathize, define, ideate, prototype, dan test), Penulis merancang buku ilustrasi resep masakan Jawa untuk anak usia 8-11 tahun.

Proses ini melibatkan pengumpulan data dan umpan balik dari dosen, juru masak, dan calon pembaca untuk menyempurnakan desain buku, konten, instruksi resep, dan kesesuaian dengan target audiens. Ilustrasi bergaya kartun digunakan untuk menyampaikan informasi dengan mudah dan menarik bagi anak-anak, sekaligus mengedukasi tentang budaya masakan Jawa.

Kolaborasi dengan dua narasumber ahli memastikan isi buku relevan dan bermanfaat. Buku ini diharapkan memperkuat ikatan orang tua-anak, meningkatkan keterampilan motorik, dan memperdalam apresiasi terhadap makanan

tradisional Jawa sebagai bagian dari identitas budaya Indonesia. Namun, penelitian ini memiliki beberapa limitasi, yaitu cakupan resep yang terbatas hanya pada masakan Jawa

Penelitian ini diharapkan menjadi pijakan bagi studi lanjutan yang mengeksplorasi tema budaya kuliner dan perancangan buku informasi. Penelitian masa depan disarankan menghasilkan inovasi terbaru dalam media dan mengikuti perkembangan zaman. Limitasi informasi budaya diharapkan dapat diatasi dengan penelitian lebih mendalam untuk menyajikan informasi yang lebih komprehensif.

Penulis menyarankan generasi muda untuk menjaga budaya kuliner melalui kolaborasi antara pemerintah dan masyarakat, guna menciptakan generasi yang memahami budayanya. Untuk penelitian di masa depan, penting mempertimbangkan keseimbangan antara biaya produksi dan harga jual, serta memilih media yang sesuai dengan target audiens dan konteks lokal. Hal ini bertujuan menghasilkan karya yang efektif, praktis, dan bermanfaat bagi masyarakat luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisha Saktian Putri. (2022, August 9). Psikolog Ungkap Manfaat Memasak Bersama Keluarga di Akhir Pekan. [Www.Fimela.Com](http://www.fimela.com).
- Aqiela, H. S., & Sihombing, R. M. (2023). Analisis Ilustrasi Buku Anak sebagai Media Edukasi Stress dan Depresi kepada Anak. IMATYPE: Journal of Graphic Design Studies, 2(2). <https://doi.org/10.37312/imatype.v2i2.7457>
- Diana Novitasari, V., Lani Anggapuspita, 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).
- Gardjito, M., Putri, R. G., & Dewi, S. (2017). Profil Struktur, Bumbu, dan Bahan dalam Kuliner Indonesia - Murdijati Gardjito, Rhaesfaty Galih Putri, Swastika Dewi - Google Buku. Masakan Indonesia.

18 Nathaniel Devon Wijaya, Yana Erlyana, *Perancangan Buku Resep "Petualangan Bibi dan Bubu Edisi Masakan Jawa"* untuk Orang Tua dan Anak-Anak Usia 8-11 Tahun

Haris, Fahmil. Fahd Mukhtarsyaf, L. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Berbasis Media Audio visual Bagi Siswa SDN di Kecamatan Kuranji Padang. *Jurnal Stamina*, 53(9), 11.

Hikmawan Firdaus, & Shafira Candra Dewi. (2022, July 14). 5 Hal ini Menjadikan Hubungan Anak dengan Orangtua Merenggang! *Yoursay.Suara.Com*.

Ifina Trimuliana, M. P. (2021, October 5). Manfaat Melibatkan Anak Memasak. *Paudpedia.Kemdikbud.Go.Id*.

Indrayana, M. L., Aryanto, H., & Christianna, A. (2018). Perancangan buku interaktif pembelajaran pengembangan karakter pada generasi alfa. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(12).

Lestianina, R., & Kasim, S. (2020). Perancangan Buku Resep Masakan dan Jajanan Tradisional Khas Tana' Taliang. *Jurnal SASAK : Desain Visual Dan Komunikasi*, 2(2), 75–82. <https://doi.org/10.30812/sasak.v2i2.866>

Nur Khafifah. (2023, December 27). Kenapa Interaksi Anak dan Orang Dewasa Penting? *Kumparan.Com*.

Pramitasari, A., Aulia, H. R., & Widadi, Z. (2015). Pengembangan Buku Pop-up Pekalongan sebagai Media Edumotik (Edukasi dan Promosi Batik) Kota Pekalongan. *Jurnal Litbang Kota Pekalongan*, 8.

Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>

Pratama, R. J., & Yasa, I. N. M. (2020). Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Informasi Tentang Stres. *Jurnal SASAK : Desain Visual Dan Komunikasi*, 2(2). <https://doi.org/10.30812/sasak.v2i2.864>

Sugiyono. (2006). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. In Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. In Koleksi Buku UPT Perpustakaan Universitas Negeri Malang.

Telaumbanua, murni. (2019). 5 tahapan design thinking menurut standford. Psikologi Standford.

Tjukipto, L. N. (2023). Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Sarana Pengenalan Jajanan Tradisional Jawa. *Citradirga - Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Intermedia*, 4(01). <https://doi.org/10.33479/cd.v4i01.687>