

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
SEJARAH BAKPIA YOGYAKARTA
SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK REMAJA**



Oleh :

Rafi Gesit Ariq Rifki

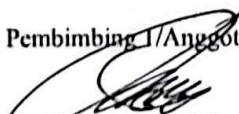
NIM 2012664024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul: **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH BAKPIA YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK REMAJA** diajukan oleh Rafi Gesit Ariq Rifki, NIM 2012664024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 April 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing 1/Anggota


Andri Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 198011252008121003/NIDN 0025118007

Pembimbing 2/Anggota


Chy Elserisa, M.Sn.

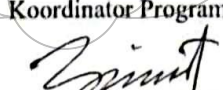
NIP 199411112022032015/NIDN 0711119401

Cognate/Anggota


Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP 199002152019032018/NIDN 0015029006

Koordinator Program Studi/Ketua/Anggota


Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP 199002152019032018/NIDN 0015029006

Ketua Jurusan/Ketua


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

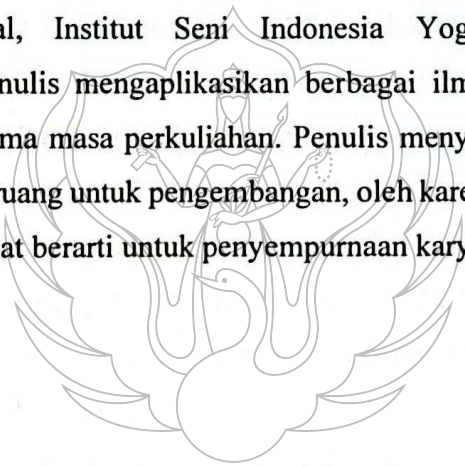
NIP 197301292005011001/NIDN 0029017304


Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP 197010191999031001/NIDN 0019107005

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, Tugas akhir dengan judul Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Bakpia Yogyakarta Sebagai Media Edukasi Untuk Remaja dapat diselesaikan dengan lancar. Perancangan ini dilatarbelakangi oleh keprihatinan penulis terhadap minimnya kesadaran generasi muda akan sejarah kuliner tradisional, khususnya bakpia yang merupakan ikon oleh-oleh khas Yogyakarta. Selain itu, ketertarikan penulis terhadap pengarsipan budaya lokal menjadi dorongan untuk mengumpulkan informasi sejarah bakpia dan mengemasnya dalam bentuk media yang edukatif dan menarik. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dalam proses penyusunannya, penulis mengaplikasikan berbagai ilmu dan pengalaman yang telah diperoleh selama masa perkuliahan. Penulis menyadari bahwa perancangan ini masih memiliki ruang untuk pengembangan, oleh karena itu segala bentuk kritik dan saran akan sangat berarti untuk penyempurnaan karya ini di masa mendatang.



Yogyakarta, 28 Mei 2025

Rafi Gesit Ariq Rifki
NIM 2012664024

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH BAKPIA YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK REMAJA

Rafi Gesit Ariq Rifki

NIM 2012664024

Bakpia merupakan salah satu simbol kuliner yang melekat dengan identitas Kota Yogyakarta. Seiring perkembangan zaman, varian bakpia terus berkembang dengan berbagai rasa dan bentuk, namun generasi muda kini cenderung kurang mengetahui sejarah awal mula makanan ini. Minimnya media edukasi yang dikemas dengan pendekatan visual yang sesuai dengan minat remaja menjadi tantangan dalam upaya pelestarian budaya kuliner tersebut. Tugas akhir ini merancang sebuah buku ilustrasi bertema sejarah bakpia Yogyakarta yang disampaikan melalui cerita fantasi. Metode perancangan menggunakan pendekatan *Design Thinking* dengan data yang dianalisis menggunakan metode 5W+1H (Apa, Siapa, Di mana, Kapan, Kenapa dan Bagaimana). Harapannya, buku ini dapat menjadi media alternatif yang mengedukasi remaja mengenai pentingnya mengenal dan melestarikan sejarah kuliner lokal.

Kata Kunci : Buku Ilustrasi, Bakpia, Yogyakarta, Sejarah, Edukasi, Remaja

ABSTRACT

THE DESIGN OF AN ILLUSTRATED BOOK ON THE HISTORY OF YOGYAKARTA'S BAKPIA AS AN EDUCATIONAL MEDIUM FOR TEENAGERS

Rafi Gesit Ariq Rifki

NIM 2012664024

Bakpia is one of the culinary symbols closely tied to the identity of Yogyakarta. Over time, bakpia has evolved with various flavors and forms, but today's younger generation tends to lack knowledge about its origins. The lack of educational media presented with visuals that appeal to teenagers poses a challenge in efforts to preserve this culinary heritage. This final project designs an illustrated book themed around the history of bakpia in Yogyakarta, presented through a fantasy narrative. The design process follows a Design Thinking approach, with data analyzed using the 5W+1H method (What, Who, Where, When, Why, and How). This book is intended to serve as an alternative medium to educate teenagers about the importance of understanding and preserving local culinary history.

Keywords: Illustration Book, Bakpia, Yogyakarta, History, Education, Teenagers

DAFTAR ISI

UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan.....	5
1. Manfaat bagi target audiens	5
2. Manfaat bagi masyarakat umum	5
3. Manfaat bagi mahasiswa desain komunikasi visual	5
4. Manfaat bagi institusi	5
F. Definisi Operasional.....	5
1. Bakpia	5
2. Ilustrasi	6
G. Metode Perancangan.....	6
H. Konsep Perancangan	9
J. Skematik Perancangan	10
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	11
A. Tinjauan Literatur Tentang Ilustrasi	11
1. Pengertian Ilustrasi	11
2. Fungsi dan Peranan Ilustrasi dalam Kehidupan Sosial.	12
3. Bentuk dan Jenis Ilustrasi.....	15
4. Elemen Buku Ilustrasi	19
5. Kategori Teknik Pembuatan Ilustrasi.....	25
6. Kriteria Buku Ilustrasi Yang Baik.....	27
7. Prosedur Proses Perancangan Ilustrasi.....	27
B. Tinjauan Bakpia	28

1. Sejarah Bakpia.....	28
2. Bentuk Kerja Sama dalam Industri Bakpia.....	31
C. Tinjauan Perancangan Terdahulu.....	33
1. Tinjauan dari Segi Ide dan Tema Cerita.....	33
2. Tinjauan Dari Aspek Dasar Filosofis/Dasar Pemikiran Pentingnya Buku Ilustrasi ini Dibuat.....	35
3. Tinjauan Faktor Eksternal atau Faktor Sosial.....	35
4. Tinjauan Fungsi dan Peranan Ilustrasi Sebagai Media Penyampaian Pesan ..	36
D. Tinjauan Buku Ilustrasi Pesaing di Pasaran.....	37
1. Tinjauan Aspek Bentuk.....	37
2. Tinjauan Aspek Ide Cerita	38
3. Tinjauan Aspek Visual.....	39
4. Tinjauan Aspek Content of the Message.....	40
5. Kekurangan dan Kelebihan.....	40
E. Analisis Data Lapangan	42
1. Analisis Profil Pembaca	42
2. Analisis 5W+1H	43
F. Simpulan dan Usulan Pemecahan Masalah	44
BAB III KONSEP DESAIN	46
A. Konsep Kreatif	46
1. Tujuan Kreatif.....	46
2. Strategi Kreatif.....	46
B. Program Kreatif.....	50
1. Judul Buku.....	50
2. Sinopsis	50
3. Storyline.....	50
4. Deskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung.....	60
5. Gaya Layout.....	60
6. Tone Warna	61
7. Tipografi	62
8. Sampul Depan dan Belakang.....	63
9. Finishing	64
BAB IV PROSES DESAIN.....	65
A. Penjaringan Ide Tokoh Utama dan Pendukung	65
1. Studi Aset Visual.....	65
2. Studi Visual Karakter Tokoh Utama dan Tokoh Pendukung	67

3. Studi Visual Layout.....	73
4. Layout Sampul Depan dan Sampul Belakang	74
5. Final Design Buku Ilustrasi	75
B. GSM (Graphic Standard Manual).....	81
C. Poster Pameran Tugas Akhir	84
D. Katalog Pameran Tugas Akhir.....	85
BAB V PENUTUP	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA.....	88
LAMPIRAN.....	92



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Yogyakarta akrab disebut sebagai kota budaya karena kaya akan tradisi dan seni. Kota ini menjadi magnet bagi wisatawan, baik lokal maupun mancanegara, yang ingin mengeksplorasi warisan sejarahnya yang kaya, mulai dari keindahan Taman Sari, kompleks Keraton Yogyakarta, hingga alunan seni tradisional seperti tari-tarian khas Jawa, pagelaran wayang kulit, dan kerajinan batik. Selain menjadi salah satu kota dengan daya tarik wisata budaya, Yogyakarta juga terkenal karena kekayaan kulinernya yang beragam. Banyak makanan khas dari kota ini telah menjadi ikon kuliner nasional, seperti gudeg yang manis, sate klathak yang khas berkuah, geplak yang berwarna-warni, dan yang paling terkenal sebagai oleh-oleh khas, yaitu bakpia. Kue yang biasanya berisi kacang hijau ini tidak hanya digemari karena rasanya yang lezat, ternyata juga menyimpan sejarah panjang yang melibatkan proses akulturasi budaya antara imigran Tionghoa dan masyarakat lokal.

Dalam berita yang dilansir dari Channel Youtube CNN Indonesia, Sejarah Bakpia dimulai dari kedatangan imigran asal Tiongkok pada tahun 1939 (CNN Indonesia, 2023, diakses pada September, 2024). Dalam jurnal skripsi karya Eriyanto tahun 2018, banyak orang di Yogyakarta yang menganggap bakpia sebagai makanan tradisional asli daerah mereka, padahal, bakpia berasal dari Negara Tirai Bambu alias Tiongkok. Nama asli bakpia adalah, lǜ dòu bǐng (dibaca touk lu pia), berarti "kue kacang hijau," meskipun ada juga penjelasan bahwa kata “bak” merujuk pada daging. Secara harfiah, bakpia berarti “kue isi daging,” yang berasal dari istilah ròu bǐng (dibaca rou ping) dalam dialek Hokkian berbunyi bak pia, dimana kedua kata tersebut kemudian digabungkan menjadi satu istilah. (Pada awalnya bakpia berisikan kacang hijau namun menggunakan minyak babi, melihat masyarakat lokal yang beragama muslim, bakpia tidak lagi menggunakan isian babi dan minyak babi (Eriyanto, 2018).

Menurut Sekarjati dalam opininya yang berjudul Pengaruh Popularitas Bakpia Tugu dan Pergeseran Identitas Bakpia sebagai Kekayaan Kuliner D.I. Yogyakarta, yang dipublikasikan di laman cpps.ugm.ac.id/ pada tahun 2021, seiring berjalannya waktu varian rasa bakpia terus berkembang. Bakpia yang pada awalnya hanya memakai isian kacang hijau, kini memiliki banyak variasi rasa modern seperti cokelat, keju, durian, *green tea*, dll. Bahkan bentuk bakpia juga mengalami inovasi dan bergeser dari bentuk tradisionalnya, contohnya merek Bakpia Kukus Tugu Jogja. Bakpia yang akrab disebut bakpia kukus ini memiliki bentuk yang berbeda dari bakpia tradisional pada umumnya, bakpia yang biasa anak muda sebut sebagai “bakpia kekinian” atau “bakpia *zaman now*” ini memiliki bentuk menyerupai bakpau mini yang di dalamnya berisi varian rasa. Adanya inovasi pada bakpia mencerminkan pergeseran identitas bakpia seiring perkembangan zaman. Dalam beberapa tahun ke depan tidak bisa dipungkiri jika akan ada inovasi lain terhadap kuliner khas Yogyakarta ini. Meski demikian, bentuk, rasa, dan sejarah yang melekat pada kuliner khas daerah tidak boleh dibiarkan hilang. Sebagai warga negara Indonesia, melestarikan sejarah sudah sewajarnya menjadi tanggung jawab bersama terutama anak muda daerah setempat yang seharusnya mengetahui sejarah tentang bakpia ini (Sekarjati, 2021, diakses pada bulan september 2024).

Menurut Adhiswara dalam jurnal skripsinya (2018 : 1), remaja masa kini belum banyak yang mengetahui sejarah tentang bakpia karena kurangnya informasi dan media yang menarik. Berdasarkan hasil kuesioner yang dibagikan penulis, diketahui bahwa sebagian besar responden, yakni 47 dari 66 orang, tidak memiliki pengetahuan tentang sejarah bakpia Yogyakarta. Sementara sisanya dapat menjelaskan sejarah bakpia namun hanya secara singkat. Kebanyakan responden yang cukup tahu tentang sejarah bakpia menjelaskan bahwa bakpia mulanya berasal dari Cina kemudian terjadi akulturasi budaya dengan mengganti bahan daging dan minyak babi menjadi kacang hijau, mereka tidak menyebutkan tokoh dan toko bakpia legendaris yang menjadi cikal bakal bakpia sebagai oleh-oleh khas Yogyakarta.

Informasi mengenai sejarah bakpia sebenarnya cukup mudah untuk ditemukan di internet, namun kebanyakan terpisah-pisah dan hanya terbatas

pada foto dan teks. Selain itu, dari hasil observasi penulis menemukan sebuah buku karya Murdijati Gardjito dan Katharina Ardanareswari yang berjudul “Bakpia Si Bulat Manis yang Selalu Dicari” (2016). Buku tersebut berisi hasil wawancara dengan beberapa pemilik toko bakpia legendaris yang secara tidak langsung menceritakan sejarah bakpia kepada pembaca, buku tersebut juga memuat beberapa foto pendukung serta beberapa informasi tambahan, seperti nilai gizi yang terdapat pada bakpia dan cara pembuatan. Akan tetapi, buku tersebut hanya memiliki jumlah cetakan yang terbatas dan hanya dapat dibaca di perpustakaan Fakultas Teknologi Pertanian Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta. Adapun buku lain yang berjudul “Bakpia dan es mambo persahabatan” karya Siti Muthiah, berisi cerita anak-anak yang hanya mengenalkan bakpia secara singkat. Buku ini juga dilengkapi dengan ilustrasi pendukung, namun menurut penulis, ilustrasi tersebut masih kurang menarik dari segi visual. Visual yang dihadirkan cenderung sederhana dan terlihat tidak selesai sehingga kurang baik secara estetika.

Tingkat literasi di Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan survei PISA tahun 2019, Indonesia berada di peringkat ke-62 dari 70 negara, menjadikannya salah satu yang terendah secara global (Rahmadanita, 2022). Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri dalam menciptakan media edukasi yang mampu menarik minat dan efektif untuk kalangan remaja. Menurut Stergios, dkk (2007) Komik dan buku bergambar memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang efektif karena sifatnya yang multimodal dan mampu menarik minat siswa dari berbagai latar belakang. Di Indonesia sendiri, program literasi berbasis media visual yang menggunakan cerita bergambar ataupun puisi diketahui meningkatkan kemampuan literasi informasi remaja secara signifikan (Wiyatasari, 2019). Berdasarkan latar belakang di atas, maka dibutuhkan sebuah media berupa buku ilustrasi guna menarik perhatian dan juga memberikan wawasan khususnya kepada remaja terkait oleh-oleh khas Jogja tersebut.

Selain itu, media buku juga dipilih karena memberikan penjelasan lebih detail melalui tulisan dan visual. Sebagai media yang dirancang untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan, buku mampu menampilkan

informasi sejarah, narasi, serta ilustrasi dengan lebih jelas dan menarik. Selain itu buku juga memiliki keunggulan dalam ketahanan untuk disimpan, dijadikan referensi, atau bahkan sebagai hadiah yang berkesan.

Melalui pengenalan sejarah bakpia khas Yogyakarta, masyarakat di Yogyakarta akan semakin sadar pentingnya budaya lokal dan memperkaya pengetahuan mereka tentang makanan tradisional dari daerah mereka sendiri. Media informasi ini juga penting bagi masyarakat di luar Yogyakarta, agar mereka lebih mengenal kebudayaan dan kuliner khas kota ini serta menghindari kesalahpahaman yang mungkin muncul, seperti bentuk bakpia yang sudah bergeser dari bentuk tradisionalnya. Selain itu, media informasi ini sangat bermanfaat bagi segala kalangan, termasuk anak-anak dan remaja, untuk lebih mengenal dan mencintai kuliner tanah air.

B. Rumusan Masalah

Dari penjabaran latar belakang di atas, rumusan masalah dari perancangan ini adalah bagaimana merancang buku ilustrasi yang edukatif dan menarik untuk menyampaikan sejarah bakpia Yogyakarta kepada remaja?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pemaparan masalah di atas, maka perancangan ini memiliki Batasan agar perancangan dapat tetap fokus pada topik utama. Batasan masalah berupa sebagai :

1. Perancangan akan terfokus pada topik seputar sejarah bakpia (Bakpia Lestari- Sentra Bakpia Pathuk)
2. Hasil akhir perancangan berupa buku ilustrasi
3. Target audiens perancangan ini adalah remaja dengan rentang usia 16-21 tahun, atau jenjang E menurut Kemendikbudristek.

D. Tujuan Perancangan

Menghasilkan buku ilustrasi yang edukatif dan menarik untuk menyampaikan sejarah bakpia Yogyakarta kepada generasi muda, dengan

menggunakan pendekatan visual yang edukatif serta narasi yang mudah dipahami.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi target audiens

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru serta menjadikan sejarah bakpia ini sebagai kisah yang menarik untuk remaja.

2. Manfaat bagi masyarakat umum

Perancangan ini diharapkan memiliki dampak positif dan wawasan baru bagi khalayak umum terutama yang erat hubungannya dengan bakpia.

3. Manfaat bagi mahasiswa desain komunikasi visual

Perancangan ini diharapkan dapat berfungsi sebagai referensi, acuan, atau bahkan sumber inspirasi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual di masa depan yang tertarik untuk mengangkat topik serupa.

4. Manfaat bagi institusi

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai referensi bagi institusi serta menjadi bahan kajian bagi mahasiswa yang memerlukan. Selain itu, proyek ini bertujuan untuk memperkaya literatur akademik dan koleksi pustaka institusi, terutama yang berkaitan dengan sejarah kuliner, khususnya bakpia.

F. Definisi Operasional

1. Bakpia

Bakpia adalah makanan yang terbuat dari tepung terigu yang dipanggang dengan isian berupa kacang hijau dicampur gula. Oleh-oleh khas Jogja ini merupakan perpaduan cita rasa Tionghoa dengan sentuhan lokal, yang pada awalnya menggunakan lemak babi namun kemudian berubah menjadi kue bundar tanpa lemak babi sehingga dapat dinikmati oleh semua kalangan. Perpaduan ini mencerminkan bagaimana akulturasi dan toleransi antara masyarakat Tionghoa dan Jawa tidak hanya terjadi dalam kehidupan bermasyarakat, namun juga tercermin dalam kuliner yang mereka ciptakan bersama. (kebudayaan.jogjakota.go.id)

2. Ilustrasi

Menurut Drs. RM. Soenarto dalam Maharsi (2016) disebutkan bahwa ilustrasi adalah suatu gambar atau hasil proses grafis yang membantu sebagai penghias, penyerta ataupun memperjelas suatu kalimat dalam sebuah naskah dalam mengarahkan pengertian bagi pembacanya.

3. Media Edukasi

Menurut Dwi (2023), media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang digunakan untuk mendukung proses belajar, dengan tujuan membantu peserta didik memahami dan menguasai materi. Media ini dapat berupa benda fisik, teknologi, atau gabungan keduanya, yang dirancang untuk menyampaikan informasi secara efektif. Penggunaan media pembelajaran bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna, sehingga memudahkan pemahaman serta meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi yang disampaikan (Dwi, fkip.umsu.ac.id, diakses Januari 2025).

G. Metode Perancangan

Perancangan ini akan menggunakan metode Design Thinking versi Tim Brown (2008), sebagai berikut :

1. *Inspiration*

Tahapan Inspiration dalam metode Design Thinking menurut Tim Brown merupakan fase awal yang bertujuan untuk memahami konteks dan latar belakang permasalahan secara mendalam. Di tahap ini, penulis menggali kebutuhan, tantangan, dan peluang dari lingkungan sekitar atau target audiens. Dalam proses Inspiration, dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bagian yaitu :

a. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan langkah awal dalam proses perancangan dengan tujuan untuk memahami akar persoalan secara mendalam sebelum mulai menciptakan solusi.

b. Data yang dibutuhkan

1) Data Verbal

Data verbal merupakan data yang dibutuhkan dalam proses perancangan berbentuk data tekstual.

a) Data Primer

Pengumpulan data primer adalah pengumpulan data yang diambil dari subjek penelitian secara langsung yang berkaitan dengan tema dalam perancangan. Dalam hal ini Mempelajari studi pustaka, membaca artikel dan jurnal, mencari di internet, serta melakukan wawancara dan observasi

b) Data Sekunder

Pengumpulan data sekunder adalah data yang dikumpulkan dari berbagai sumber yang ada. Hal ini diperoleh melalui dokumen, literatur, buku, dan media lainnya.

2) Data Visual

a) Data Primer

Pengumpulan data primer adalah pengumpulan data yang diambil dari subjek penelitian secara langsung yang berkaitan dengan tema dalam perancangan. Dalam hal ini Mempelajari studi pustaka, membaca artikel dan jurnal, mencari di internet, serta melakukan wawancara dan observasi

b) Data Sekunder

Pengumpulan data sekunder adalah data yang dikumpulkan dari berbagai sumber yang ada. Hal ini diperoleh melalui dokumen, literatur, buku, dan media lainnya.

2. *Ideate*

Tahap Ideate merupakan proses pengembangan gagasan kreatif untuk menjawab masalah yang telah ditemukan pada tahap *Inspiration*. Tahap *Ideate* Mengimplementasikan solusi yang ditawarkan secara DKV dengan menggunakan media komunikasi yang informatif dan menarik bagi target audiens Dalam pendekatan Tim Brown (2008), tahap ini menekankan pentingnya eksplorasi ide 0073ecara luas melalui metode seperti *brainstorming*. Proses *brainstorming* dalam menganalisis suatu permasalahan serta analisis data dalam perancangan ini menggunakan

rumus 5W+1H untuk melengkapi data. Hasil analisis akan digunakan sebagai acuan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan untuk mengidentifikasi perancangan.

1. *What*: Apa saja isi dari buku ilustrasi sejarah bakpia?
2. *Who*: Untuk siapa buku ilustrasi sejarah bakpia dirancang?
3. *Why*: Mengapa buku ilustrasi sejarah bakpia perlu dirancang?
4. *When*: Kapan konteks cerita dan perancangannya dilakukan?
5. *Where*: Di mana cerita dan perancangan ini berlangsung?
6. *How*: Bagaimana cara merancang buku ilustrasi sejarah bakpia sebagai media edukasi untuk remaja?

3. *Implementation*

Tahap ini adalah tahap realisasi dari ide yang telah dikembangkan pada proses sebelumnya. Dalam tahap *Implementation* Tim Brown, terdapat perancangan media :

a. Perancangan Media

1) Visualisasi Ide

Visualisasi ide adalah merekayasa bentuk fisik dari rancangan yang telah disusun dalam pikiran agar ide tersebut dapat divisualisasikan sehingga ide yang dimaksud dapat tersampaikan dengan tepat dan sesuai dengan tujuan penyampaian pesan.

2) Merancang *Copywriting*

Dalam perancangan *copywriting* ini nantinya akan membuat penulisan dan merangkai kata-kata dengan tujuan untuk membuat cerita yang menarik dan menghibur serta dapat mudah dimengerti para pembaca.

3) Merancang Aset Visual

Aset visual dalam buku ilustrasi ini akan mengandung keunikan berupa gaya ilustrasi yang memadukan antara gaya kartun dan semi realis dengan warna harmonis dingin dan hangat.

4) Merancang *Layout*

Layouting akan digunakan untuk menyajikan gambar dan teks secara komunikatif supaya lebih mudah dibaca dan menerima informasi yang disampaikan.

5) Produksi

Hasil akhir perancangan buku ilustrasi ini nantinya akan berbentuk buku cetak dan stiker yang diberikan ke penjual bakpia, berisi *barcode* dengan tautan ke buku ilustrasi versi digital.

H. Konsep Perancangan

Dalam konsep perancangan tugas akhir ini, akan dijabarkan pendekatan strategis dan kreatif dalam pengembangan buku sebagai media edukasi untuk remaja mengenai sejarah bakpia, mulai dari kedatangannya di Yogyakarta hingga menjadi kudapan lokal yang sangat terkenal dan diminati. Dengan mempertimbangkan target audiens yakni remaja, buku ini dirancang menggunakan gaya ilustrasi semi realis dengan teknik *digital painting* sehingga dapat menghasilkan ilustrasi yang menarik, dipadukan dengan penggunaan warna yang harmonis dan tipografi yang mudah dibaca. Meskipun fokus utama buku ini adalah sejarah bakpia, penyajiannya dibalut dalam cerita fiksi fantasi sehingga memberikan pengalaman berbeda dan lebih mendalam dalam menyerap informasi budaya kuliner. Buku ini akan tersusun atas beberapa bagian utama: pendahuluan yang memperkenalkan tokoh dan latar belakang cerita, isi yang mengulas asal-usul, perkembangan, serta inovasi bakpia, dan penutup yang merangkum pentingnya pelestarian bakpia sebagai warisan budaya. Media yang digunakan adalah buku cetak yang dilengkapi dengan ilustrasi digital untuk menciptakan narasi visual yang kuat. Evaluasi terhadap buku ini akan dilakukan melalui pameran serta dibaca oleh remaja sebagai pembaca target, sehingga hasilnya dapat digunakan untuk menyempurnakan buku agar dapat menjadi buku yang edukatif sekaligus promosi budaya.

J. Skematik Perancangan

