

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI KULINER “SEPIRING RASA BATANG”
SEBAGAI BUKU PENDAMPING MATA PELAJARAN PRAKARYA
UNTUK SMP KABUPATEN BATANG**

Devi Wulandari ¹⁾, Ercilia Rini Octavia ²⁾

¹⁾Universitas Sebelas Maret
deviwulandari949@student.uns.ac.id

²⁾Universitas Sebelas Maret
erciliaoctavia@staff.uns.ac.id

ABSTRAK

Kuliner tradisional merupakan bagian penting dari warisan budaya lokal yang memiliki nilai edukatif, historis, dan filosofis. Namun, kurangnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik pelajar SMP menyebabkan rendahnya minat generasi muda terhadap kuliner khas daerah, termasuk Kabupaten Batang. Permasalahan ini melatarbelakangi perancangan buku ilustrasi kuliner “Sepiring Rasa Batang” sebagai media edukasi visual sekaligus buku pendamping mata pelajaran Prakarya untuk pelajar SMP. Tujuan utama dari penelitian ini adalah merancang buku ilustrasi yang informatif dan menarik dengan pendekatan desain komunikasi visual agar mampu meningkatkan pemahaman serta minat pelajar terhadap kuliner lokal. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode Design Thinking yang melibatkan lima tahapan: empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan studi literatur, serta dianalisis menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce. Objek penelitian berupa buku ilustrasi kuliner, dengan subjek pelajar SMP, guru Prakarya, pelaku kuliner lokal, serta Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Batang. Hasil dari perancangan ini menunjukkan bahwa buku ilustrasi “Sepiring Rasa Batang” mampu meningkatkan daya tarik pelajar terhadap materi kuliner lokal melalui visualisasi kartun semi-realistis, narasi sederhana, dan penggunaan warna cerah. Selain memberikan informasi, buku ini juga berperan sebagai sarana pelestarian budaya kuliner tradisional dan media pembelajaran yang kontekstual.

Kata Kunci: edukasi visual, pembelajaran kontekstual, warisan budaya lokal, literasi kuliner, design thinking, siswa sekolah menengah.

ABSTRACT

Traditional culinary heritage is an essential part of local culture, holding educational, historical, and philosophical value. However, the lack of engaging educational media tailored to the characteristics of junior high school students has led to declining interest among younger generations in regional cuisine, including that of Batang Regency. This issue serves as the foundation for designing the illustrated culinary book "Sepiring Rasa Batang" as a visual educational medium and a supplementary book for the Practical Arts subject in junior high schools. The main objective of this study is to design an informative and appealing illustrated book using a visual communication design approach to enhance students' understanding and interest in local culinary traditions. This study applies a descriptive qualitative method with a Design Thinking framework, involving five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. Data were collected through observation, in-depth interviews, and literature studies, and were analyzed using Charles Sanders Peirce's semiotic approach. The object of the study is the illustrated culinary book, with junior high school students, Practical Arts teachers, local culinary practitioners, and the Batang Regency Office of Education and Culture as subjects. The result of the design process shows that "Sepiring Rasa Batang" successfully increases students' interest in local culinary content through semi-realistic cartoon illustrations, simple narratives, and the use of vibrant colors. Beyond providing information, the book also functions as a means of preserving traditional culinary heritage and as a contextual learning medium.

Keywords: *visual education, contextual learning, local cultural heritage, culinary literacy, design thinking, secondary school students.*

PENDAHULUAN

Kabupaten Batang terletak di pesisir utara Jawa Tengah dan berada di jalur strategis Pantura yang menghubungkan Jakarta–Semarang–Surabaya. Dengan luas wilayah 788 km² dan penduduk lebih dari 800 ribu jiwa, Batang memiliki keragaman etnis dan budaya yang tercermin dalam tradisi dan kuliner lokal (BPS Kabupaten Batang, 2024; Pemerintah Kabupaten Batang, 2025). Secara ekonomi, Batang didukung oleh sektor pertanian, perikanan, UMKM, dan pariwisata, serta berkembang pesat dengan adanya Kawasan Industri Terpadu Batang (KITB) (Ayobatang, 2024). Kondisi ini membuka peluang besar, namun juga berisiko menggeser identitas budaya lokal, termasuk kuliner tradisional. Potensi geografis, demografi, dan ekonomi tersebut menjadikan Batang memiliki kekuatan untuk mengembangkan pariwisata berbasis budaya dan kuliner. Karena itu, pelestarian kuliner tradisional melalui media edukatif seperti buku ilustrasi “Sepiring Rasa Batang” penting untuk menumbuhkan kesadaran generasi muda, memperkuat identitas lokal, dan mendukung ekonomi kreatif daerah (Databoks, 2024a; Databoks, 2024b).

Kuliner merupakan bagian penting dari warisan budaya lokal yang tidak hanya menghadirkan cita rasa khas, tetapi juga mencerminkan identitas daerah serta menjadi aset dalam sektor ekonomi kreatif (Kementerian Pariwisata Ekonomi Kreatif, 2014). Kabupaten Batang dikenal memiliki beragam kuliner khas seperti serabi kalibeluk, lontong lemprak, dan mie kenyal yang masing-masing memiliki keunikan bahan, teknik pengolahan, maupun nilai filosofis yang melekat pada kehidupan masyarakatnya (Falasiyfa et al., 2023; Rismaliani, 2024). Potensi kuliner tersebut selain bernilai budaya juga mampu mendukung sektor pariwisata dan memperkuat ikatan sosial masyarakat (Jaya et al., 2024).

Namun, di tengah arus modernisasi, eksistensi kuliner tradisional Batang menghadapi tantangan serius. Generasi muda, khususnya pelajar SMP, lebih mengenal makanan cepat saji dibandingkan kuliner lokal. Faktor globalisasi, perubahan gaya hidup, serta minimnya media edukasi visual yang menarik menyebabkan menurunnya apresiasi terhadap kuliner tradisional (Sari & Prasetyo, 2021). Data Disparpora Kabupaten Batang (2021) menunjukkan bahwa informasi kuliner lokal masih terbatas pada dokumentasi lisan atau artikel daring yang kurang akurat, sehingga banyak kuliner khas berpotensi punah (Rahmawati, 2019; Nugroho, 2020).

Siswa SMP, yang berada pada tahap perkembangan kognitif operasional formal menurut teori Piaget, memiliki kemampuan untuk memahami konsep abstrak dan visualisasi yang kompleks (Maulana, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis ilustrasi sangat relevan bagi kelompok usia tersebut, yakni 12-15 tahun. Penelitian terdahulu menegaskan bahwa buku ilustrasi dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap materi pelajaran hingga 35–40% lebih efektif dibandingkan teks semata (Daryanto, 2013; Suyanto, 2018; Rahmawati, 2019). Namun, penelitian sebelumnya umumnya hanya menekankan aspek budaya tanpa mengoptimalkan pendekatan desain komunikasi visual untuk audiens SMP.

Berdasarkan celah penelitian tersebut, dibutuhkan media edukasi yang mampu menyajikan kuliner khas Batang secara menarik, mudah dipahami, sekaligus relevan dengan kurikulum Prakarya. Melalui pendekatan desain komunikasi visual, perancangan buku ilustrasi “Sepiring Rasa Batang” tidak hanya berfungsi sebagai media promosi kuliner, tetapi juga sebagai alat edukasi budaya dan pelestarian warisan kuliner lokal. Buku ini mendukung mata pelajaran Prakarya di SMP, yang mencakup praktik memasak sebagai bagian dari pembelajaran keterampilan hidup (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2018). Sebagai buku pendamping kurikulum, buku ilustrasi ini memberikan wawasan tentang sejarah, filosofi, dan teknik pengolahan kuliner khas Batang, sehingga siswa tidak hanya belajar memasak tetapi juga memahami nilai budaya di dalamnya. Dengan demikian, buku ini diharapkan dapat

menjadi referensi visual yang menarik serta meningkatkan minat pelajar terhadap warisan kuliner daerah mereka.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode *design thinking* untuk menggali secara mendalam perancangan media edukasi visual berupa buku ilustrasi kuliner “Sepiring Rasa Batang”. Fokus penelitian diarahkan pada bagaimana desain komunikasi visual dapat berperan sebagai sarana edukasi dan pelestarian budaya kuliner lokal.

Instrumen Penelitian

Penelitian ini berfokus pada buku ilustrasi kuliner “Sepiring Rasa Batang” sebagai objek utama, dengan subjek penelitian yang meliputi pelajar SMP di Kabupaten Batang sebagai pengguna utama, guru mata pelajaran Prakarya, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Batang, serta pelaku kuliner lokal yang berperan sebagai narasumber sekaligus penyedia informasi.

Penelitian dilaksanakan di Kabupaten Batang dengan sasaran utama siswa SMP dan sekolah-sekolah yang menyelenggarakan mata pelajaran Prakarya. Keterlibatan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Batang serta para pelaku kuliner lokal turut memastikan keaslian data yang diperoleh, terutama terkait konten kuliner khas daerah.

Data penelitian dikumpulkan melalui dua sumber utama. Data primer diperoleh dari observasi lapangan, wawancara mendalam, serta dokumentasi langsung dengan siswa SMP, guru Prakarya, pihak dinas, dan pelaku kuliner. Sementara itu, data sekunder dihimpun dari literatur, jurnal, serta dokumentasi visual yang membahas kuliner khas Kabupaten Batang.

Dalam proses pengumpulan data, digunakan beberapa teknik, yaitu wawancara semi-terstruktur dengan siswa, guru, dinas terkait, dan pelaku kuliner. Selain itu dilakukan observasi langsung mengenai preferensi siswa terhadap gaya ilustrasi dan buku edukasi. Pengumpulan data juga dilengkapi dengan studi literatur yang mencakup kajian kuliner lokal, gaya ilustrasi edukatif, dan teori desain komunikasi visual yang relevan.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif dan semiotika Charles Sanders Peirce. Analisis dilakukan dengan cara mengelompokkan hasil observasi dan wawancara ke dalam tema-tema utama, seperti persepsi siswa terhadap media visual, preferensi gaya ilustrasi, serta respon terhadap konten kuliner lokal. Pendekatan semiotika membantu dalam menafsirkan elemen visual yang ditampilkan dalam ilustrasi (sign), menghubungkannya dengan realitas kuliner Batang sebagai referensi nyata (object), serta memahami makna yang ditangkap oleh siswa sebagai pembaca (interpretant). Dengan demikian, analisis ini memberikan landasan untuk merancang buku ilustrasi yang tidak hanya estetis, tetapi juga edukatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik pelajar SMP.

Metode Perancangan: Pendekatan Design Thinking

Metode perancangan buku ilustrasi kuliner “Sepiring Rasa Batang” menggunakan pendekatan *Design Thinking*, yaitu metode iteratif yang menekankan pemahaman kebutuhan pengguna untuk menghasilkan solusi desain yang efektif dan humanistik. Pendekatan ini relevan dalam konteks edukatif karena menekankan empati, eksplorasi ide, serta uji coba langsung kepada pengguna akhir (Dam & Siang, 2023). Tahapan utama dalam pendekatan ini meliputi:

1. *Empathize* (Berempati)

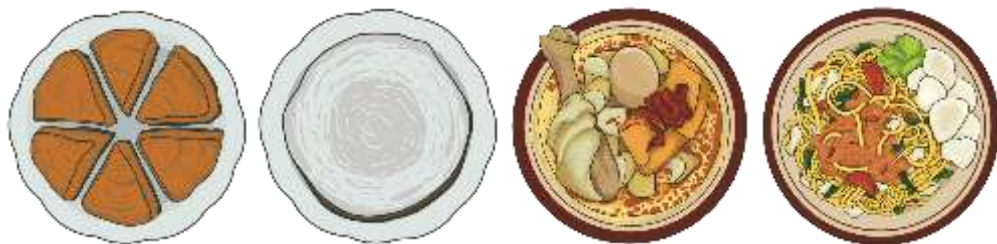
Tahap *empathize* dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk menelusuri permasalahan utama, yaitu minimnya pengetahuan siswa SMP terhadap kuliner khas Kabupaten Batang. Hal ini dipengaruhi oleh belum tersedianya sumber literasi berupa buku khusus kuliner Batang serta informasi daring yang kurang akurat dan minim visual. Untuk memperkuat data, observasi dilaksanakan di SMP Negeri 1 Batang dan SMP Islam Batang guna melihat proses pembelajaran Prakarya serta respons siswa. Wawancara juga dilakukan dengan guru dan siswa terkait pemahaman mereka tentang kuliner lokal, sedangkan observasi lapangan terhadap pelaku kuliner digunakan untuk memperoleh data otentik mengenai proses pembuatan dan tantangan dalam pelestarian kuliner Batang.



Gambar 1. Observasi Data dan Wawancara Pelajar SMP, Guru Prakarya, dan Pelaku Kuliner
Sumber: Devi Wulandari, 2025

2. Define (Observasi)

Hasil tahap *empathize* menunjukkan adanya kesenjangan pengetahuan siswa SMP di Kabupaten Batang mengenai kuliner lokal. Banyak siswa hanya mengenal sedikit makanan tradisional dan sering keliru dalam penyebutannya. Minimnya literasi kuliner, baik berupa buku maupun sumber digital yang valid dan visual, membuat guru Prakarya kesulitan menyampaikan materi berbasis kearifan lokal. Di sisi lain, siswa lebih tertarik pada media pembelajaran bergambar, naratif, dan visual yang terbukti lebih efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman dibanding teks semata. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, dirancanglah buku ilustrasi “Sepiring Rasa Batang” sebagai media pendamping mata pelajaran Prakarya. Buku ini merupakan karya ilustrasi edukatif pertama yang secara khusus mengangkat kuliner khas Kabupaten Batang dengan menyajikan ilustrasi ekspresif bergaya kartun semi-realistis yang ramah anak, konten kuliner otentik, gaya bahasa santai, serta aktivitas kreatif yang mendorong eksplorasi dan ekspresi diri.



Gambar 2. Gaya Ilustrasi Kartun Semi Realistis pada Perancangan Buku Ilustrasi Kuliner “Sepiring Rasa Batang”
Sumber: Devi Wulandari, 2025

Penggunaan warna ilustrasi diambil dari bahan alami kuliner Batang agar selaras dengan konteks budaya lokal, dipadukan dengan pastel ceria untuk kesan ringan dan menyenangkan, serta netral untuk menjaga keseimbangan visual dan keterbacaan.



Gambar 3. Color Palette pada Perancangan Buku Ilustrasi Kuliner “Sepiring Rasa Batang”
Sumber: Devi Wulandari, 2025

Desainnya komunikatif dan mudah digunakan, baik oleh guru sebagai media ajar maupun oleh siswa sebagai sarana belajar mandiri. Selain berfungsi meningkatkan pemahaman, buku ini juga menanamkan rasa bangga terhadap budaya lokal serta dapat menjadi rujukan media ajar kontekstual berbasis muatan lokal di berbagai sekolah di Kabupaten Batang.

3. *Ideate* (Ideasi)

Setelah merumuskan kebutuhan akan media pembelajaran yang kontekstual, visual, dan dekat dengan kehidupan siswa SMP, tahap *ideate* difokuskan pada pengembangan ide kreatif melalui brainstorming. Dari proses ini lahir konsep buku ilustrasi kuliner lokal berbasis cerita dan visual, dengan tokoh fiktif sebagai pemandu yang mengenalkan beragam kuliner khas Batang secara naratif, ringan, dan edukatif.



Gambar 4. Desain Tokoh Karakter “Sepiring Rasa Batang”
Sumber: Devi Wulandari, 2025

Konten disusun tematik, mencakup makanan utama, jajanan tradisional, minuman khas, serta camilan atau oleh-oleh, dilengkapi ilustrasi proses pembuatan yang sederhana, nilai budaya, dan sejarah singkat asal-usul kuliner. Desain visual dirancang menarik dengan ilustrasi cerah sesuai karakteristik siswa SMP, serta dilengkapi lembar aktivitas seperti praktik memasak. Dari berbagai ide yang dikembangkan, dipilih konsep buku “Sepiring Rasa Batang” yaitu media pembelajaran visual yang tematik, interaktif, dan kontekstual untuk memperkaya literasi budaya sekaligus mendukung pembelajaran aktif dan menyenangkan.

4. Prototype

Pada tahap *prototype*, konsep buku “Sepiring Rasa Batang” mulai direalisasikan ke dalam bentuk purwarupa (mockup) untuk melihat bagaimana ide yang telah dirumuskan dapat diterjemahkan ke dalam media visual dan naratif yang sesuai dengan kebutuhan siswa SMP dan guru Prakarya. Prototipe disusun melalui beberapa langkah, yaitu merancang struktur buku yang mencakup pengantar sejarah kuliner, profil kuliner, resep singkat, ilustrasi proses memasak, dan aktivitas siswa.



Gambar 5. Prototype Buku Ilustrasi Kuliner “Sepiring Rasa Batang”
Sumber: Devi Wulandari, 2025

Ilustrasi dibuat ramah anak dengan warna cerah serta diperkaya elemen budaya lokal agar lebih kontekstual. Konten naratif ditulis dengan bahasa ringan, komunikatif, dan sesuai dengan usia pelajar SMP sehingga mudah dipahami. Tata letak disusun agar seimbang antara teks dan gambar dalam format buku 21x21 cm yang dapat digunakan dalam versi cetak maupun digital. Prototipe ini bertujuan untuk menyimulasikan penggunaannya dalam pembelajaran Prakarya sekaligus menjadi bahan evaluasi awal guna memperoleh masukan sebelum dikembangkan lebih lanjut.

5. Test (Menguji Solusi)

Pada tahap *test*, purwarupa buku “Sepiring Rasa Batang” diuji coba kepada siswa SMP dan guru mata pelajaran Prakarya di Kabupaten Batang. Uji coba dilakukan secara terbatas di dua sekolah dengan karakter berbeda, yaitu SMP Negeri 1 Batang dan SMP Islam Batang. Selama proses pembelajaran, dilakukan pengamatan langsung untuk melihat respon siswa, keterlibatan mereka dengan konten, serta interaksi selama menggunakan buku. Selain itu, wawancara dan kuesioner diberikan kepada guru dan siswa untuk memperoleh umpan balik terkait isi, ilustrasi, bahasa, dan relevansi materi.



Gambar 6. Beta Test Buku Ilustrasi Kuliner “Sepiring Rasa Batang”
Sumber: Devi Wulandari, 2025

Hasil pengujian menunjukkan respon positif, di mana siswa lebih tertarik mempelajari kuliner lokal karena disajikan dalam bentuk visual yang komunikatif, sementara guru merasa terbantu karena buku mampu menjembatani materi ajar dengan muatan kearifan lokal.

Proses Perancangan

1. Moodboard

Moodboard merupakan kumpulan referensi visual yang digunakan untuk menentukan konsep estetika dan suasana desain. Elemen seperti warna, gaya ilustrasi, tipografi, dan referensi visual lainnya dikumpulkan agar selaras dengan preferensi audiens, khususnya siswa SMP yang menyukai visual bergaya kartun dan warna menarik. Dalam perancangan buku *Sepiring Rasa Batang*, moodboard berfungsi sebagai acuan visual sekaligus sumber inspirasi berdasarkan hasil riset sebelumnya, sehingga menjadi dasar penting dalam penyempurnaan karya akhir.



Gambar 7. Moodboard Perancangan Buku Ilustrasi Kuliner “Sepiring Rasa Batang”
Sumber: Pinterest

2. Isi Buku

a. Script and Storyboard

Pada tahap ini dilakukan penulisan naskah dan penyusunan storyboard sebagai panduan narasi dan tampilan visual. Naskah ditulis dengan bahasa santai dan mudah dipahami siswa SMP, sesuai tema eksplorasi kuliner dalam “Sepiring Rasa Batang”. Storyboard berfungsi untuk memvisualisasikan alur cerita secara berurutan, mencakup tata letak halaman, jalan cerita bergambar, serta elemen pendukung seperti ilustrasi dan infografis, sehingga pesan dapat tersampaikan secara jelas dan menarik.



Gambar 8. Storyboard Perancangan Buku Ilustrasi Kuliner “Sepiring Rasa Batang”
Sumber: Devi Wulandari, 2025

Tabel 1. Script Perancangan Buku Ilustrasi Kuliner “Sepiring Rasa Batang”

Segmen	Teks
Cover Belakang	Kuliner Batang dalam Sajian Rasa dan Makna Makanan tak hanya soal perut kenyang, tapi banyak yang menyimpan cerita, tradisi dan cara hidup masyarakat. Kali ini sajian 10 kuliner lokal khas Kabupaten Batang akan membagikan versinya yang sarat akan rasa dan makna. Mulai dari camilan, minuman, sampai makanan berat yang cocok disantap bareng keluarga. Melalui ilustrasi interaktif ini, diharapkan dapat menjadi pintu kecil untuk memperkenalkan kuliner lokal, khususnya untuk para pelajar. Sebab tak ada warisan yang lebih berharga dari warisan yang layak dikenang, dijaga, dan dibanggakan.
Perkenalan Mas Watang	Halo, perkenalkan namaku Mas Watang Aku akan menjadi pemandu sekaligus teman dalam perjalanan kuliner kali ini. Udah siap jalan-jalan? Yuk, ikuti Mas Watang!
Kuliner Khas Batang	Kabupaten Batang mempunyai banyak kuliner khas yang unik dan berbeda dari daerah lain. Kuliner khas Batang identik dengan makanan yang terbuat dari bahan-bahan yang mudah ditemukan di daerah sekitar, seperti hasil kebun atau sawah. Cara membuatnya pun masih tradisional, diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Setiap makanan mempunyai cerita. Ada yang biasa dimakan saat berkumpul bersama keluarga, ada juga yang dijual di pasar tradisional, dan ada yang hanya bisa ditemukan di desa-desa tertentu. Nama-namanya juga unik dan khas, banyak orang yang jadi penasaran karena belum pernah mendengarnya. Kuliner Batang tak hanya soal rasa enak, tetapi juga bagian dari budaya dan kebiasaan masyarakatnya. Lewat makanan, kita dapat lebih mengenal kehidupan dan kebanggaan daerah sendiri.
Serabi Kalibeluk	Mari kita buka perjalanan kuliner ini dengan camilan khas Desa Kalibeluk. Namanya Serabi Kalibeluk, punya bentuk bulat dengan bagian pinggir yang renyah dan tengahnya lembut yang juga disiram dengan kuah manis dari gula merah. Bahannya cukup sederhana, hanya memerlukan adonan tepung beras dan santan yang dimasak di atas tungku tradisional. Kalian bisa menemukan camilan ini di rumah

Sumber: Devi Wulandari, 2025

b. Sketch

Pada tahap ini, gagasan dalam storyboard dituangkan ke dalam bentuk sketsa kasar sebagai visual awal. Sketsa berfungsi sebagai pondasi tata letak, membantu merancang komposisi yang efektif, serta menempatkan elemen utama seperti karakter, ilustrasi, teks, dan elemen pendukung lainnya. Proses ini juga digunakan untuk menguji keseimbangan visual, alur pandangan, dan integrasi antar unsur, sehingga seluruh komponen dapat menyatu secara harmonis sebelum masuk ke tahap finalisasi.



Gambar 10. Sketch Perancangan Buku Ilustrasi Kuliner “Sepiring Rasa Batang”
Sumber: Devi Wulandari, 2025

c. Lining and Coloring

Tahap selanjutnya adalah mempertegas garis atau *lining*, yaitu menggambar ulang sketsa dengan garis lebih jelas dan detail untuk memperkuat bentuk serta karakter visual. Setelah itu dilakukan pewarnaan menggunakan palet warna dari moodboard, dengan pilihan warna cerah yang merepresentasikan tampilan asli kuliner sekaligus menarik bagi siswa SMP. Proses ini bertujuan menghasilkan ilustrasi yang estetik, komunikatif, dan mampu meningkatkan daya tarik buku secara keseluruhan.



Gambar 11. Lining and Coloring Perancangan Buku Ilustrasi Kuliner “Sepiring Rasa Batang”
Sumber: Devi Wulandari, 2025

d. Layouting

Tahap akhir adalah menyusun elemen visual dan teks ke dalam format buku melalui proses *layouting* dengan perangkat lunak desain. Proses ini bertujuan menciptakan tampilan yang rapi, menarik, dan mudah dibaca dengan menyeimbangkan ilustrasi, teks, dan ruang kosong. Pada tahap ini juga dapat ditambahkan fitur interaktif seperti dialog atau *QR code* untuk memberikan pengalaman membaca yang lebih fleksibel dan menarik.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

[illegible]



Gambar 14. Beberapa Isi Buku Ilustrasi Kuliner “Sepiring Rasa Batang”
Sumber: Devi Wulandari, 2025

Selain itu, buku ini juga menumbuhkan respon emosional yang kuat, di mana siswa merasa lebih bangga terhadap budaya kuliner daerahnya dan termotivasi untuk melestarikannya melalui praktik langsung. Guru pun merasa terbantu karena buku dapat menjembatani materi ajar dengan muatan kearifan lokal. Meskipun terdapat beberapa masukan seperti perlunya aktivitas interaktif tambahan, secara keseluruhan “Sepiring Rasa Batang” dinilai layak untuk diimplementasikan lebih luas sebagai media edukasi berbasis budaya lokal.



Gambar 15. Beta Test Buku Ilustrasi Kuliner “Sepiring Rasa Batang”
Sumber: Devi Wulandari, 2025

REFERENSI

- Ayobatang. 2024. *Pertumbuhan Ekonomi Batang Naik 6,06% pada Triwulan III 2024*. Badan Pusat Statistik Kabupaten Batang. 2024. *Kabupaten Batang dalam Angka 2024*. Batang: BPS.
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Batang. 2025. *Produk Domestik Regional Bruto Kabupaten Batang Menurut Lapangan Usaha 2020–2024*. Batang: BPS.
- Dam, R.F. and Siang, T.Y. 2023. *5 Stages in the Design Thinking Process*. Interaction Design Foundation.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Databoks. 2024. *Jumlah Penduduk Kabupaten Batang 2024*. Jakarta: Katadata.
- Databoks. 2024. *Jumlah Penduduk Bekerja di Kabupaten Batang 2024*. Jakarta: Katadata.
- Databoks. 2024. *Proporsi Penduduk Kabupaten Batang Berpendidikan Tinggi 2024*. Jakarta: Katadata.
- Disparpora Kabupaten Batang. 2021. *Laporan Tahunan Pariwisata dan Kuliner Kabupaten Batang*. Batang: Disparpora Kabupaten Batang.
- Falasyifa, N., Salisa, N. and Pramesti, S.L.D. 2023. ‘Analisis etnomatematika pada tradisi Minggu Jatinan di Kabupaten Batang’, *Prosiding Santika 3: Seminar Nasional Tadris Matematika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan*.
- Jaya, U.P., Yulianingsih, Y., & Suranata, I.G.K. 2024. ‘Pengembangan kuliner tradisional sebagai daya tarik pariwisata di Desa Tengaolinggah’, *Jurnal Pariwisata PaRAMA: Panorama, Recreation, Accommodation, Merchandise, Accessibility*, 5(2), pp. 86–100.
- Kementerian Pariwisata Ekonomi Kreatif. 2014. *Rencana pengembangan kuliner nasional 2015–2019*. Jakarta: PT Republik Solusi.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2018. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 35 Tahun 2018 tentang Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Jakarta: Jaringan Dokumentasi dan Informasi Hukum Kemendikbud.
- Maulana, A. 2024. ‘Teori perkembangan kognitif Piaget pada tahap operasional formal’, *Al-Ahnaq: Journal of Islamic Education, Learning and Religious Studies*, 1(1), pp. 12–22.
- Nugroho, D. 2020. ‘Desain media visual untuk pengenalan wisata kuliner tradisional’, *Jurnal Desain dan Budaya*. Malang.
- Pemerintah Kabupaten Batang. 2025. *Profil Kabupaten Batang*.
- Rahmawati, L. 2019. *Efektivitas buku ilustrasi dalam edukasi budaya lokal untuk remaja*. Bandung: Penerbit Insan Cendekia.
- Rismaliani. 2024. ‘Punya cita rasa otentik, inilah 4 kuliner khas Kabupaten Batang yang perlu kamu coba’, *Pantura Post*. Available at: <https://panturapost.com> (Accessed: 21 August 2025).
- Sari, R. and Prasetyo, B. 2021. *Media visual dalam edukasi kuliner: Studi kasus pada remaja di Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Grafika.
- Suyanto, E. 2018. *Pendidikan berbasis visual untuk anak usia remaja*. Jakarta: Gramedia.