

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI “BINGKA KENTANG BANJAR” SEBAGAI SALAH SATU KULINER ASLI SUKU BANJAR

Tsuraya Nur Syifa¹, Siti Desintha² dan Riky Azharyandi Siswanto³

^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jalan Telekomunikasi No.1 Terusan Buah Batu, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
tsurayasyifa@student.telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Suku Banjar adalah kelompok etnis terbesar yang mendiami provinsi Kalimantan Selatan khususnya pada kota Banjarmasin. Suku ini merupakan keturunan Dayak yang sudah lama memeluk agama Islam. Salah satu kue yang terkenal dalam daerah itu adalah kue bingka. kuliner ini cukup diminati oleh masyarakat namun tidak banyak generasi muda dalam maupun luar daerah tahu mengenai kue bingka. Tujuan dari penelitian ini untuk merancang untuk media informasi mengenai kue bingka khas suku Banjar meliputi sejarah, variasi, pembuatan, dan penyajiannya secara menarik menggunakan prinsip desain komunikasi visual. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan studi pustaka. Hasil dari pengumpulan data menunjukkan bahwa kuliner ini cukup diminati oleh masyarakat namun tidak banyak generasi muda dalam maupun luar daerah tahu mengenai kue bingka. Untuk menyelesaikan masalah tersebut dirancangnya buku ilustrasi sebagai media informasinya. Hasil perancangan ini membuktikan bahwa buku ilustrasi merupakan media yang tepat untuk memberi pengetahuan dan pemahaman mengenai kuliner bingka kentang khas suku Banjar kepada masyarakat muda Indonesia.

Kata kunci: Kuliner, Bingka, Ilustrasi

Abstract: The Banjar ethnic group is the largest ethnic community residing in South Kalimantan Province, particularly in the city of Banjarmasin. This group is descended from the Dayak people who have long embraced Islam. One of the region's most well-known traditional cakes is kue bingka. Although this culinary item is quite popular among the local community, many young people, both from within and outside the region, are not familiar with it. The purpose of this research is to design an informational medium about kue bingka, a traditional cake of the Banjar ethnic group, covering its history, variations, preparation, and presentation, using the principles of visual communication design.

Data were collected through observation, interviews, and literature study. The results indicate that while this culinary item is fairly well-liked by the public, it remains largely

unknown among younger generations. To address this issue, an illustrated book was designed as an informational medium. The design outcome demonstrates that an illustrated book is an effective medium for delivering knowledge and understanding about kue bingka kentang, a traditional delicacy of the Banjar ethnic group, to young people in Indonesia.

Keywords: Culinary, Bingka, Illustration

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan yang mempunyai beragam peninggalan sejarah, alam, dan keanekaragaman dengan penyebaran budaya yang begitu pesat. yang memiliki potensi besar untuk menyebarkan kebudayaan tersebut melalui keragaman kuliner yang mempunyai peran sebagai salah satu identitas dari suatu Negara. Kuliner adalah salah satu dari budaya suatu bangsa yang mempunyai peran sebagai pengenalan identitas dari suatu masyarakat. Kuliner juga merupakan salah satu unsur kebudayaan yang berfungsi untuk membangun hubungan sosial seperti apa yang kita makan, siapa yang makan dengan kita, dan penyajian makanan tersebut bisa menunjukkan peranan penting dalam memahami suatu relasi sosial. Setiap negara atau kelompok masyarakat memiliki selera kuliner yang berbeda-beda bertujuan untuk membangun keharmonisan dan toleransi sesama.

Salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki kekhasan dari kuliner tersendiri adalah Kalimantan Selatan. (Wijayanto, 2022) provinsi ini memiliki Kondisi Geografis seperti didominasi oleh banyak rawa dan aliran sungai. Kalimantan Selatan mempunyai suku terbesarnya yaitu suku Banjar atau biasa disebut dengan Urang Banjar (orang Banjar). Suku ini merupakan kelompok etnis terbesar yang mendiami provinsi Kalimantan Selatan. Orang suku Banjar merupakan keturunan Dayak yang sudah lama memeluk agama Islam dan mengambil kebudayaan dari adat istiadat Melayu, Jawa, Bugis, dan Cina sejak zaman kuno. Suku Banjar tersebar diberbagai kota di Indonesia, paling banyak ditemukan pada Banjarmasin atau biasa disebut Tanah Banjar. Suku Banjar

mempunyai berbagai macam kuliner yang diterapkan dalam tradisinya sehingga mempunyai 41 variasi kue yang digunakan dalam berbagai acara istimewa.

Menurut Yuyun Alamsyah, dengan perkembangan zaman dan teknologi di Indonesia masyarakat terpengaruh dengan gaya hidup yang modern menyebabkan generasi muda saat ini menyukai kuliner khas manca negara melebihi kuliner dalam negeri. Bisa dinilai dengan banyaknya restoran junkfood atau makanan instan lainnya yang menjadi pilihan generasi muda sehingga di era globalisasi dan perkembangan zaman mengakibatkan banyak masyarakat muda kurang menyukai budaya kuliner Indonesia yang dianggap kuno.

Salah satu kue tersebut adalah bingka. Kue ini biasa disajikan dengan bentuk yang menyerupai bunga. Bingka merupakan hasil karya suku Banjar yang dilengkapi dengan rasa legit gurihnya sehingga orang-orang terdahulu menjadi makanan kudapan kesukaan para Bangsawan. Kini, kue basah ini dapat dinikmati oleh seluruh kalangan masyarakat. Kue ini menyajikan rasa yang gurih legit dan tekstur lembut membuat makanan khas ini digemari di Kalimantan Selatan, Kalimantan Timur, hingga Pontianak yang terletak di Kalimantan Barat. Kue Bingka dibuat dengan berbagai bahan dasar seperti tape, labu, pandan, dan kentang. Tetapi, kue bingka berbahan dasar kentang lebih populer dan digemari oleh masyarakat Banjarmasin dan Balikpapan yang terletak di Kalimantan Timur.

Bingka sering ditemukan pada bulan puasa dan tentunya banyak diminati untuk makanan berbuka. Sangat disayangkan bahwa kue bingka jarang diketahui oleh masyarakat dalam maupun luar daerah. Berdasarkan dari pengalaman penulis, Banyak orang terdekat yang berasal dari luar pulau atau luar daerah tidak mengetahui bahkan ada yang tidak tahu sama sekali mengenai kuliner bingka ini. Saat ini kurang adanya media informasi yang

membahas lebih dalam tentang sejarah hingga keragaman rasa dari kuliner bingka khas Banjar dengan tampilan visualisasi yang kreatif seperti ilustrasi. Maka dari itu, dengan pembuatan buku ilustrasi sebagai media informasi untuk pengenalan bingka kentang khas suku Banjar, masyarakat Indonesia akan lebih mengenali keanekaragaman budaya kuliner dari makanan Khas Suku Banjar. Buku ilustrasi ini diharapkan dapat menambah minat masyarakat luas untuk mengenal kuliner bingka khas suku Banjar.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini merupakan metode kualitatif, yaitu observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. observasi ke daerah tertentu yang memproduksi kue bingka khas suku Banjar seperti Kota Banjarmasin dan kota Balikpapan, Wawancara atau sesi tanya jawab dengan pihak yang mengetahui informasi tentang kue Bingka yaitu penjual bingka, ilustrator, dan khalayak sasaran, kuesioner dengan total 105 partisipan, dan studi pustaka seputar perkembangan kuliner dan kue bingka. Target audiens primer yaitu generasi muda berumur 18-23 tahun berdomisili dalam daerah Kalimantan. Adapun target audiens sekundernya yaitu generasi muda berumur 18-23 tahun berdomisili luar daerah. Analisis menggunakan SWOT dan matriks sebagai perbandingan 3 karya sejenis. Terdapat kajian teori sebagai pedoman dalam perancangan ini, berikut teori yang digunakan.

Desain Komunikasi Visual

Komunikasi visual adalah sebuah cara penyampaian pesan yang menggunakan indera penglihatan sebagai alat visual utama (Hendrahmi et al., 2025). Desain komunikasi visual menciptakan suatu karya dengan penggunaan elemen grafis yang terdiri dari warna, tata letak, gambar, dan komposisi yang efektif dalam menyampaikan pesan secara komunikatif.

bertujuan untuk membantu semua kalangan memahami dan menerima informasi secara mudah.

Buku

menurut Sitepu, (dalam Fitriyani, 2023:11) Buku adalah sekumpulan kertas yang berisi tulisan yang sudah tecetak disetiap lembarnya kemudian digabungkan menjadi susunan sistematis. dibagian luarnya dijilid dengan kertas yang berukuran lebih besar atau tebal dengan bahan tertentu.

Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi merupakan buku cetak maupun digital yang menampilkan sebuah gambar hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik lukis, fotografi, atau teknik kreatif lainnya. Penggunaan ilustrasi pada sebuah buku bertujuan untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita agar lebih mudah dimengerti seperti tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya (Fitri, 2020).

Ilustrasi

(Ifandi, 2015) Ilustrasi sebuah seni yang menggunakan gambar untuk menjelaskan tentang peristiwa, tujuan, atau tata cara yang disajikan dengan visual. Buku yang mengandung ilustrasi tergolong penting karena mendekatkan dan mempermudah pembaca dengan memvisualisasikan suatu tokoh atau cerita yang ditulis.

Desain Grafis

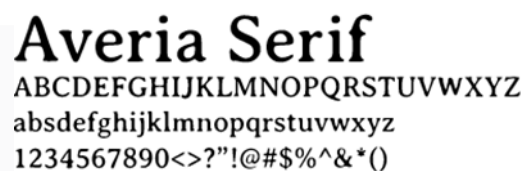
(Siswanto, 2023:15) Desain adalah ilmu yang mempunyai berbagai macam bidang seperti desain grafis, interior, arsitektur, dan produk. Semua bidang ini ikut berkembang seiring perkembangan zaman yang disebabkan oleh perubahan teknologi, budaya, dan kebutuhan manusia. Salah satunya yaitu Desain grafis yang merupakan salah satu sarana Desain komunikasi visual yang memiliki kemampuan untuk proses penyampaian pesan dari masalah sosial dan suatu hasil penelitian melalui visual.

Grid

(Anggarini, 2021) Grid adalah garis-garis bantu yang berguna untuk proses mendesain dalam menentukan peletakan elemen-elemen layout, grid dibedakan menjadi 2 yaitu grid simetris dan grid asimetris. Jenis margin yang umum digunakan adalah margin asimetris di mana jarak antar margin tiap sisinya berbeda sehingga karya yang dihasilkan tidak terlalu kaku.

Tipografi

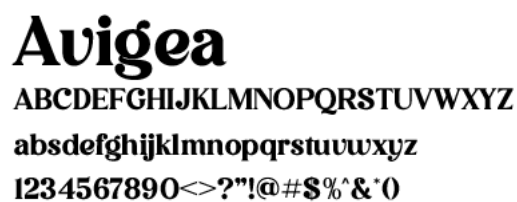
Tipografi merupakan teknik yang bertujuan untuk memudahkan penulisan huruf agar bisa dibaca dengan jelas, tepat, dan menarik untuk pembaca. Pada umumnya, tipografi adalah cara untuk menata huruf-huruf pada ruang yang tersedia dengan memberikan kesan menarik dan penataan yang tepat agar pembaca mendapatkan kesan khusus dan kenyamanan dalam membaca. (Nugraheni, 2022)



Averia Serif
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890<>?!"@#\$%^&*()

Gambar 1 Font untuk *body text*

Sumber: Tsuraya Nur Syifa, 2025.



Avigea
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890<>?!"@#\$%^&*()

Gambar 2 Font untuk *headline*

Sumber: Tsuraya Nur Syifa, 2025.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan hasil dari studi pustaka, Suku Banjar atau dalam bahasa daerahnya urang banjar merupakan suku bangsa yang menempati wilayah Kalimantan Selatan. Masyarakat Banjar pada abad ke-16 di masa Kerajaan sultan suriansyah terkenal dengan pembuatan wadai (kue) tradisional yang kemudian menciptakan 41 macam wadai Banjar. Kue bingka merupakan salah satu dari 41 macam wadai Banjar kue basah tradisional yang berasal dari kota Banjarmasin Kalimantan Selatan. Dengan berbahan dasar santan dan telur, kue ini memiliki citarasa yang manis, gurih dan mempunyai tekstur lembut dan kenyal.

Dilihat dari hasil kuesioner, responden kebanyakan tidak mengetahui dan belum pernah mencoba kue bingka. responden tertarik untuk mempelajari atau lebih mengenal tentang kuliner bingka. Dalam menyelesaikan masalah itu, terdapat pertanyaan tentang media apa yang akan digunakan untuk menyampaikan informasi kue Bingka yaitu Buku ilustrasi. Responden setuju dengan perancangan tersebut dikarenakan banyak yang tertarik dengan media buku ilustrasi yang bersifat menarik. Elemen yang perlu diperhatikan adalah ilustrasi dan informasi yang disampaikan. Responden lebih menyukai informasi seputar cara pembuatan, Sejarah, dan varian-varian bingka. Responden juga lebih menyukai gaya Art Style yang menggunakan warna wibrant untuk ilustrasi yang akan ditampilkan dalam buku ilustrasi yang akan dirancang.

Konsep pesan

Bingka adalah makanan tradisional khas suku Banjar tetapi sering disamakan dengan kuliner lainnya. Hal tersebut terjadi dikarenakan banyaknya masyarakat dalam provinsi Kalimantan yang belum mengetahui ciri dari kuliner bingka dan generasi muda mulai melupai kuliner lokalnya sendiri topik mengenai kuliner lokal terdengar membosankan untuk dipelajari

karena kurangnya media informasi yang menarik. Bingka juga sering disalahartikan oleh kuliner lainnya yang mempunyai ciri, bentuk, dan nama yang sama seperti bika ambon, kue lumpur, dan lain-lain.

Masyarakat luar daerah provinsi Kalimantan juga tidak mengetahui kuliner ini dikarenakan belum adanya media informasi yang mencakup konsep kreatif visualnya. Pesan utama yang ingin disampaikan pada perancangan buku ilustrasi sebagai media informasinya adalah bahwa bingka mempunyai nilai sejarah yang melekat dan makanan tradisional yang harus dilestarikan keberadaannya oleh generasi muda dalam provinsi Kalimantan maupun luar daerah. Diharapkan melalui perancangan ini, target sasaran mempunyai keinginan untuk memahami dan mempelajari kuliner-kuliner lokal Indonesia.

Konsep kreatif

Dalam perancangan ini, penggunaan ilustrasi pada buku yang akan dirancang akan membawakan topik tentang pengenalan kuliner bingka khas suku Banjar. Ilustrasi dibuat secara digital semi realis dan menggunakan warna yang tergolong vibrant. Dengan pewarnaan yang beragam, dapat meningkatkan daya tarik topik yang dibawakan khususnya di bidang makanan seperti kuliner tradisional. Konten informasi yang akan dibawakan dalam buku ilustrasi ini seputar pengenalan kuliner kue bingka seperti asal-usul atau sejarah, variasi, fakta unik, dan cara pembuatan kue bingka.

Konsep media

Media utama

Media utama dari perancangan ini merupakan Buku Ilustrasi. Buku ini dirancang sebagai media informasi mengenai kuliner kue bingka menggunakan pendekatan visual yang informatif dan menarik. Ukuran buku berupa A5 dengan soft cover agar praktis untuk dibawa kemana saja. Buku ini tidak hanya menyajikan informasi mengenai sejarahnya saja, tapi juga menampilkan berbagai variasi, kue sejenis, fakta unik meliputi peran dari

tradisi Masyarakat banjar, dan juga proses pembuatannya. Penyajian ilustrasi dengan *style* semi realis membuat pembaca lebih mengenal dan mengetahui penyajian informasi yang dibawakan.

Media pendukung

Untuk melengkapi media utama, adanya media pendukung yang berfungsi untuk menyampaikan pesan secara efektif kepada target audiens dan memperluas jangkauan masyarakat. Media pendukung dibagi menjadi 2 yaitu media promosi dan *merchandise*. Media promosi berupa *x-banner*, *flyer*, poster, *wobbler*, dan media sosial. Sedangkan *merchandise* berupa stiker, gantungan kunci, *postcard*, pembatas buku, dan piring kertas.

Konsep Visual

Tipografi

Font yang digunakan untuk perancangan buku ilustrasi ini adalah *avigea* dan *Averia Serif*. Untuk *headline* atau judul menggunakan *avigea* dengan jenis *regular*. Untuk isi atau *body text* menggunakan *Averia Serif* dengan jenis *regular* dan *light*.

Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan adalah semi realis. Penggambaran semi realis adalah gaya yang mendekati rupa dari objek yang digambar. Dengan gaya ini, memudahkan pembaca dalam menggambarkan bentuk dari objek yang dibahas. Selain semi realis, gaya gambar yang digunakan adalah ilustrasi sketsa atau outline yang berguna untuk mencegah beban visual yang berlebihan. Penerapan ini juga dapat mempertahankan pemahaman visual yang ditampilkan.

Warna

Warna yang ditampilkan dalam buku ilustrasi ini, didominasi oleh warna hangat dan vibrant seperti kuning, hijau, coklat. Sesuai dengan hasil

penelitian, Penyajian warna yang hangat sangat membantu objek yang diteliti terutama pada makanan untuk meningkatkan citarasa topik yang dibahas.



Gambar 3 warna untuk buku ilustrasi

Sumber: Tsuraya Nur Syifa, 2025.

Konsep Komunikasi

Perancangan ini menggunakan konsep komunikasi AISAS sebagai media promosi untuk menjangkau khalayak sasaran yang lebih luas. Strategi dimulai dari *attention* berupa poster dan media sosial ads. Poster berisikan hal menarik dari buku tersebut yang akan dibagikan dan diperlihatkan pada tempat umum khususnya toko buku, ruang kreatif, dan tempat umum lainnya dan Iklan dalam media sosial berguna untuk mencangkup khalayak yang lebih luas.

Yang kedua yaitu *Interest* ditingkatkan dengan interaksi di media sosial melalui unggahan dan beberapa media promosi berupa *x-banner*, *flyer*, penyangga buku, *wobbler* menyajikan promosi menarik mengenai buku untuk Masyarakat disaat *booklaunch*. Yang ketiga yaitu *search* dimana target audiens mulai mencari tahu tentang produk dengan cara menelusuri media sosial dan *e-commerce*. Yang keempat adalah *action* dilakukan melalui promosi diskon atau potong harga di acara *booklaunch* atau di media sosial, penjualan melalui buku fisik dan *e-book*. Yang terakhir yaitu *share* dimana target audiens mendapatkan *merchandise* dari pembelian paket dan Audiens

menyebarkan unggahan media sosial untuk menjangkau lebih banyak masyarakat.

Hasil perancangan

Media Utama



Gambar 4 cover buku ilustrasi
Sumber: Tsuraya Nur Syifa, 2025.

Media Pendukung

Media Sosial



Gambar 5 Media sosial instagram
Sumber: Tsuraya Nur Syifa, 2025.

Poster



Gambar 6 Poster

Sumber: Tsuraya Nur Syifa, 2025.

X-Banner



Gambar 7 X-Banner

Sumber: Tsuraya Nur Syifa, 2025.

Flyer



Gambar 8 Flyer

Sumber: Tsuraya Nur Syifa, 2025.

Stiker



Gambar 9 Stiker

Sumber: Tsuraya Nur Syifa, 2025.

Pembatas Buku



Gambar 10 Pembatas buku

Sumber: Tsuraya Nur Syifa, 2025.

Gantungan kunci



Gambar 11 Gantungan kunci

Sumber: Tsuraya Nur Syifa, 2025.

Postcard



Gambar 13 Postcard

Sumber: Tsuraya Nur Syifa, 2025.

Piring Kertas



Gambar 14 Desain Piring kertas

Sumber: Tsuraya Nur Syifa, 2025.

Wobbler



Gambar 15 Desain *wobbler*

Sumber: Tsuraya Nur Syifa, 2025.

KESIMPULAN

Perancangan buku ilustrasi yang akan memperkenalkan kuliner kue bingka ini dilakukan karena kurangnya pengetahuan tentang kue bingka sebagai salah satu kebudayaan Suku Banjar khususnya masyarakat luar Kalimantan terutama oleh generasi muda, terhadap keberadaan kue Bingka. Banyak masyarakat yang tidak tahu dan menyamakan kuliner ini dengan makanan lainnya karena belum adanya media informasi yang menyajikan penjelasan yang lengkap, menarik, dan mudah diakses.

Beberapa media tersebut banyak yang menggunakan penjelasan dari suatu informasi dengan cara yang monoton dan kurang menangkap minat. melalui perancangan ini, penulis merancang sebuah buku ilustrasi sebagai media informasi yang edukatif dan menyajikan visual sesuai dengan konsep desain komunikasi visual. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi digital dengan menggunakan warna pastel tetapi vibrant agar memberikan kesan menyenangkan dan tidak terkesan kosong.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, L. (2017). Pengantar sejarah dan konsep estetika. Yogyakarta: Kanisius.
- Alamsyah, Y. (2008). Bangkitnya bisnis kuliner tradisional. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Anggarini, A. (2021). Desain layout. Depok: PNJ Press.
- Dharsono, S. K., & Sunarmi. (2007). Estetika seni rupa Nusantara. Surakarta: ISI Press.
- Fitri, D., Krisna Aditya, D., & Denny Nugraha, N. (2020). Perancangan media edukasi tentang menghindari kekerasan seksual pada anak usia 9–12 tahun: Designing education media on avoiding sexual harassment for age 9–12 children.
- Fitriyani, W. P. S., Hidayat, S., & Kadarisman, A. (2023). Perancangan buku ilustrasi interaktif mengenai “Beauty in Diversity” untuk meningkatkan self-love bagi remaja perempuan.
- Hendrahmi, A., Hidayat, S., & Kadarisman, D. A. (2025). Desain buku ilustrasi berjudul Marragam Kuliner: Media informasi kekayaan kuliner Kota Padangsidempuan, 12(1).
- Ifandi, R. A., Utama, J., & Siswanto, R. (2015). Perancangan buku ilustrasi untuk menginformasikan cara menjaga kebersihan alat indera dengan benar. Universitas Telkom.
- Kusrianto, A. (2007). Pengantar desain komunikasi visual. Yogyakarta: Andi.
- Nugraheni, A. M., Hidayat, S., & Desintha, D. S. (2022). Perancangan buku ilustrasi digital Peduli Kucing Di, 8(5), 2881.
- Rahmawati, N. P. N., Musfeptial, & Syarifuddin, R. (2014). Makna simbolik dan nilai budaya kuliner "Wadai Banjar 41 macam" pada masyarakat Banjar Kalsel. Yogyakarta: Kepel Press.
- Sari, R. P. (2020). Nilai budaya masyarakat Banjar Kalimantan Selatan: Studi indigenous. Jurnal Psikologi Teori dan Terapan, 11(2), 123–130.
- Sitepu, P. B. (2014). Penulisan buku teks pelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Siswanto, A. R. (2023). Desain grafis sosial: Narasi, estetika, dan tanggung jawab. Depok: PT Kanisius.
- Wijayanto, W. (2021). Mengenal suku-suku di Indonesia. CV Media Edukasi Creative.