

## **Pengenalan Jajanan Lokal Kalimantan Timur melalui Booklet Ilustrasi Berbasis Augmented Reality**

Donita Primi Muliebris Witjaksono<sup>1</sup> dan Ratih Mahardika<sup>2</sup>  
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Sains, Teknik dan Desain  
Universitas Trilogi, Jakarta  
E-mail: donita.pmw@trilogi.ac.id<sup>1</sup>, ratihmahardika@trilogi.ac.id<sup>2</sup>

### **ABSTRAK**

Jajanan merupakan potensi lokal yang paling mudah dijadikan sebagai media pengenalan potensi industri kreatif khas suatu daerah. Kalimantan Timur menjadi salah satu daerah yang menarik untuk diangkat karena akan menjadi Ibukota Negara. Namun masyarakat Indonesia belum mengenal daerah tersebut secara keseluruhan. Diantara berbagai budaya yang dimiliki Kalimantan Timur, budaya kuliner menarik untuk diangkat dalam penelitian ini. Melalui perancangan ini maka akan digunakan *The Design Method* yang terdiri beberapa tahapan yaitu *discovery, planning, creative, application*. Untuk menarik perhatian masyarakat di kalangan anak muda maka perancangan ini melibatkan seni ilustrasi dan teknologi *augmented reality* sehingga pengenalan kebudayaan terasa lebih unik dan modern. Dengan begitu diharapkan masyarakat lebih terbuka dengan keberagaman budaya yang tersebar di Indonesia dan kekayaan budaya terutama kuliner dapat lebih terjaga serta dikenal luas.

**Kata kunci : Kuliner Lokal, Jajanan, Budaya, Kalimantan Timur, Augmented Reality**

### **ABSTRACT**

*Jajanan or snacks are a local potential that is easiest to use as a medium for introducing the potential of a region's unique creative industry. East Kalimantan is one of the interesting regions to be appointed because it will become the National Capital. However, Indonesian people do not know the area as a whole. Among the various cultures that East Kalimantan has, culinary culture is interesting to highlight in this research. Through this design, The Design Method will be used which consists of several stages, namely discovery, planning, creative, application. To attract the attention of young people, this design involves illustration art and augmented reality technology so that the introduction of culture feels more unique and modern. In this way, it is hoped that society will be more open to the cultural diversity that spreads across Indonesia and that cultural richness, especially culinary delights, can be better preserved and widely known.*

**Keyword : Local Culinary, Snacks, Culture, East Kalimantan, Augmented Reality**

## 1. PENDAHULUAN

Pembangunan Ibu Kota Negara (IKN) yang diberi nama Nusantara akan berlokasi di Kalimantan Timur. Sesuai dengan tujuan pembangunan IKN yaitu mendorong pertumbuhan ekonomi yang inklusif dan merata di kawasan tengah dan timur Indonesia karena sebelumnya pertumbuhan dalam berbagai aspek seperti sosial, politik, teknologi bahkan budaya hanya berpusat di Pulau Jawa. Lenggono, P Setia dkk (2018, h.1) juga menyampaikan sebuah pandangan bahwa dengan mengedepankan potensi daerah berbasis kearifan lokal, khususnya budaya, dapat meningkatkan produktivitas, kesejahteraan, dan lingkungan daerah tersebut. Sehingga kebudayaan dari daerah lain masih banyak yang perlu diangkat karena belum banyak dikenal.

Keragaman budaya di Indonesia dapat tergambarkan dari banyak aspek dan salah satunya melalui keragaman budaya dari segi kuliner nusantara yang biasa dikenal memiliki keunikan dan karakteristik tersendiri yang harus dijaga dengan baik, termasuk keberagaman makanan tradisional agar masyarakat Indonesia dapat semakin mengenal keragaman dan kekayaan budaya yang ada di Indonesia terutama dari segi kulinernya.

Berdasarkan buku Trend Bisnis Food & Beverages Menuju 2030, dalam 5 tahun terakhir terdapat aktivitas besar dalam layanan F&B yaitu meliputi konsep baru yang unik dan menarik, penawaran berbagai makanan dan minuman, serta elemen layanan baru yang inovatif sehingga pelanggan dapat merasakan berbagai pilihan. Padahal, jajanan tradisional khususnya jajanan Indonesia Timur, yang mungkin tidak sepopuler jajanan di kawasan Jawa atau Sumatra juga memiliki keunikan tersendiri dan juga tidak kalah dengan

produk jajanan ekstrusi atau roti/kue dari luar negeri (Santoso & Harmayani, 2023).

Dari berita yang dikutip dari Antaranews.com, Calbee wings melakukan survei pada rentang usia 18-25 tahun dengan jumlah sebanyak 260 responden dan hasilnya 51,33% responden gemar untuk mengkonsumsi camilan saat beraktivitas seperti belajar ataupun bekerja yang berguna untuk meredakan stres. Indonesia memiliki sekitar 1.500 makanan tradisional Indonesia yang menyebar di seluruh bagian daerah. Lebih dari setengah makanan tersebut merupakan jajanan tradisional yang berupa kue basah, kue kering, permen, keripik, gorengan, dan lainnya (Uman Rejo & Rohmah, 2023).

Pada abad ini teknologi berkembang dengan sangat cepat dan semakin canggih. Banyak bermacam-macam teknologi yang ada di sekitar salah satunya yang sedang populer adalah *Augmented Reality* atau biasa disingkat AR. Dengan adanya AR ini experience pengguna menjadi berbeda dan lebih menarik. Contoh yang terdekat dan sering digunakan adalah filter dalam sosial media salah satunya Instagram.

## 2. LANDASAN TEORI

### Jajanan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), jajanan berasal dari kata jajan yaitu membeli makan dan arti kata jajanan adalah penganan yang dijajakan. Istilah lain dari jajanan adalah kudapan. Menurut KBBI kudapan memiliki arti penganan yang dimakan di luar waktu makan atau makan kecil. Kata lain yang dapat digunakan selain kata kudapan adalah camilan, yang memiliki arti makanan kecil contohnya seperti kue, kolak, dan sebagainya yang dimakan di antara dua waktu makan.

### Booklet

Menurut KBBI, kata booklet yang berasal dari bahasa Inggris diserap ke dalam Bahasa Indonesia menjadi buklet yang berarti buku kecil yang berfungsi sebagai selebaran. Selebaran yang dimaksud adalah seperti flyer yang diberikan untuk memberi informasi kepada orang-orang sekitar sebagai media pemasaran yang berbentuk cetak. Karena booklet berukuran kecil dan cenderung tipis maka isinya harus menyampaikan informasi secara jelas, tegas, mudah dimengerti dan dapat disertai dengan gambar agar lebih menarik para pembaca. Istilah booklet merupakan perpaduan dari kata leaflet dan buku yang berarti booklet adalah sebuah buku dengan format kecil layaknya leaflet, namun cara penyajian materi lebih singkat dan padat dibandingkan sebuah buku pada umumnya (Guni Gustaning, 2014).

### Ilustrasi

Menurut Sukimin dan Sutandur (2007), gambar ilustrasi adalah gambar yang digunakan untuk memberikan penjelasan atau pengertian mengenai suatu informasi. Namun, ada pula gambar ilustrasi yang hanya sebagai lambang tertentu contohnya sebagai tanda simbolik. Namun secara umum, gambar ilustrasi adalah gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik (Supriyono, 2010)

### Augmented Reality (AR)

Berdasarkan buku Media Pembelajaran Berbasis Digital, terdapat beberapa definisi Augmented Reality menurut para ahli. (Haryani dan Triyono, 2017) mendefinisikan Augmented Reality sebagai salah satu bagian dari Virtual Environment (VE) atau biasa dikenal dengan sebutan Virtual reality (VR). AR memberikan gambaran kepada pengguna tentang penggabungan dunia nyata dengan dunia maya yang dapat

dilihat dari tempat yang sama. (Wardani, 2015) mendefinisikan bahwa teknologi Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang dapat menggabungkan suatu benda dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu benda maya tersebut diproyeksikan ke dalam lingkungan nyata. Dan menurut (Kamelia, 2015) Augmented Reality adalah teknologi yang menggabungkan benda maya berbentuk tiga dimensi (3D) ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi.

## 3. METODOLOGI



Gambar 1. Metode Desain

Metode Perancangan yang akan digunakan untuk Perancangan Booklet Berbasis *Augmented Reality* Sebagai Pengenalan Jajanan Khas Kalimantan Timur adalah *The Design Method* oleh Eric Karjaluoto yang memiliki 4 tahapan yaitu *Discovery*, *Planning*, *Creative*, dan *Application* seperti ditunjukkan pada Gambar 1, Metode ini berfokus pada bagaimana merancang ilustrasi jajanan lokal dalam bentuk booklet berbasis *augmented reality* sebagai media edukasi kepada masyarakat.

### Discovery

Pada tahapan pertama diperlukan pengumpulan data-data yang terkait dengan jajanan khas Kalimantan Timur. Untuk mendapatkan informasi yang valid agar memiliki acuan pada tahapan berikutnya maka diperlukan data yang diambil melalui beberapa teknik metode berikut ini.

#### a. Kuesioner

Kuesioner merupakan cara pengambilan data yang dapat dilakukan dengan

memberi pertanyaan melalui formulir digital *Google Form* yang disebarkan kepada calon responden sesuai dengan target yang telah ditentukan.

#### b. Observasi

Dalam pengambilan data dengan teknik observasi dilakukan melalui media berita yang membahas jajanan Kalimantan Timur, rekaman acara televisi mengenai travelling ke berbagai daerah Indonesia yang menyajikan cara memasak jajanan Kalimantan Timur

#### c. Studi Literatur

Cara ini berguna untuk mendapatkan informasi pendukung tambahan untuk melengkapi data sebelumnya melalui beberapa sumber seperti buku salah satunya mengenai kuliner dan artikel website

### Planning

Pada tahapan ini akan dilakukan pengumpulan ide yang diperlukan dengan melakukan *brainstorming* melalui pembuatan *mindmap* dan *moodboard* untuk mempertegas ide visualisasi desain serta konsep perancangan yang akan dibuat agar elemen-elemen visual dapat ditentukan dengan baik.

### Creative

Pada tahapan ini maka perancangan akan dimulai dengan melalui beberapa langkah yaitu menentukan target audience dan judul booklet, kemudian menentukan gaya visual dan tahapan ilustrasi seperti judul, media scan, ilustrasi jajanan dan ilustrasi bahan dasar lalu menentukan layout beserta narasi booklet. Mengumpulkan asset seperti objek 3D, musik dan proses pembuatan filter

### Application

Setelah selesai melakukan perancangan di tahapan sebelumnya maka akan dilakukan beberapa tahapan lagi yaitu mencetak merchandise sebagai media *scan* dan fitur *Augmented Reality* akan di publish di akun Instagram khusus

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab 4 ini berisi mengenai pembahasan konsep karya yang akan dibuat untuk Perancangan Booklet Berbasis *Augmented Reality* Sebagai Pengenalan Jajanan Khas Kalimantan Timur Untuk menjadi media edukasi tentang salah satu budaya Indonesia. Rangkaian konsep ini akan digunakan dalam proses perancangan sampai dengan implementasi karya dalam Tugas Akhir.

### Discovery

Terdapat beberapa data yang telah dikumpulkan. Yang pertama adalah kuesioner yang disebarkan melalui *Google Form* yang bertujuan untuk memperkuat data terkait pengetahuan masyarakat tentang Ibukota Indonesia yang baru dengan responden berusia 20-30 tahun dengan jumlah 54 orang dan sebagai data tambahan sebanyak 14 responden untuk memvalidasi data mengenai jajanan khas Kalimantan Timur berdasarkan masyarakat asli daerah tersebut. Terdapat sebesar 96.6% mengakui bahwa daerah di luar pulau Jawa terutama Kalimantan kurang mendapat perhatian sehingga masyarakat tidak banyak tahu tentang daerah tersebut.

Tahap observasi merupakan metode utama dalam pengambilan data yaitu melalui rekaman acara televisi di platform Youtube yang digunakan untuk pengambilan data yaitu dari stasiun televisi Trans 7 dengan nama program acara Jejak si Gundul dan Ragam Indonesia, stasiun televisi TVRI daerah Kalimantan Timur yaitu Sekitaran Etam serta beberapa rekaman pendukung lain seperti berita dari KompasTV dan Tribun.

Studi literatur dilakukan untuk melengkapi data yang ada yaitu melalui buku Ragam Kudapan Maluku, Sulawesi Dan Kalimantan. Isi dari buku ini mem-





Gambar 5. Proses Ilustrasi  
4. Hasil Ilustrasi untuk media scan  
Ilustrasi ini akan dijadikan media scan pada kamera instagram agar booklet *augmented reality* dapat muncul dan sekaligus menjadi ilustrasi untuk desain merchandise

Tabel 1. Ilustrasi Media Scan

Sketsa Ilustrasi	Hasil Akhir
<b>Temu Kunci</b>	
<b>Jendral Mabuk</b>	
<b>Gula Gait</b>	
<b>Bubur Jagaq</b>	
<b>Keminting</b>	
<b>Amparan Tatak</b>	



## 5. Hasil Ilustrasi Jajanan

Tabel 2. Ilustrasi Jajanan

Referensi	Hasil Ilustrasi
<b>Temu Kunci</b>	
<b>Jendral Mabuk</b>	
<b>Gula Gait</b>	
<b>Bubur Jagaq</b>	
<b>Keminting</b>	



### 6. Isi Booklet

Tabel 3. Isi Booklet

Nama Jajanan	Halaman 1	Halaman 2
Temu Kunci	Bentuknya yang unik terinspirasi dari akar rimpang tanaman temu kunci. Dulu kue ini dijadikan camilan ketika bertamu ke rumah yang memiliki makna agar memberi kesan yang baik saat berkunjung.	Sebenarnya seperti adonan bolu tetapi digoreng  Ukurannya kurang lebih sebesar buah duku  Perlu kerjasama dalam pembuatannya karena ada yang menuang adonan dan ada yang menggoreng
Jendral Mabuk	Kue ini dinamakan Jendral Mabuk karena dahulu kala ada seorang jendral yang sangat suka dengan kue ini sampai minta tambah berkali kali hingga akhirnya mabuk. Kue ini bisa ditemukan saat ada acara besar	Citarasa manis, wangi pandan dan tekstur lembut ringan hampir mirip puding.  Mirip dengan kue lumpur surga.  Masaknya dengan cara dikukus.
Gula Gait	Permen gulali ini cocok untuk oleh-oleh tetapi lumayan sulit untuk ditemui karena proses pembuatannya masih dibuat dengan cara tradisional yang membutuhkan kesabaran sehingga belum diproduksi dalam jumlah besar.	Gait dari bahasa daerah setempat artinya tarik  Hasilnya jadi berserat seperti batang kayu  Ditarik-tarik menggunakan dua tangan sampai warnanya berubah

Bubur Jagaq	Bubur ini dibuat dari biji jagaq atau jewawut yaitu biji yang sejenis dengan gandum. Jajanan yang dikenal di daerah Kutai Barat ini memiliki makna sebagai bukti bentuk toleransi beragama dalam Suku Dayak	Biji berbentuk bulat kecil seperti makanan burung  Dapat menjadi makanan pengganti nasi  Biji melalui beberapa tahapan yaitu dijemur, disangrai, ditumbuk terlebih dahulu
Keminting	Kue kering khas Kalimantan Timur ini dinamakan keminting karena bentuk dan ukurannya seperti kemiri. Keminting biasanya diminati para wisatawan karena mudah untuk dibawa dan tahan lama	Memiliki tekstur yang renyah dan rasa yang manis  Biasa dijual dengan proses pembuatan yang masih sederhana
Amparan Tatak	Amparan Tatak sebenarnya jajanan khas Suku Banjar dari Kalimantan Selatan, tetapi sangat populer dan diminati juga sampai ke Kalimantan Timur. Biasanya jajanan ini sering diburu untuk dijadikan takjil saat berbuka puasa	Mirip dengan nagasari hanya beda proses masak dan bentuknya  Umumnya berisi pisang tetapi ada juga yang berisi nangka  Dibuat di loyang besar dan biasa dibeli perpotong yang ukurannya hampir seperti 1 potong pizza

### 7. Hasil Layout

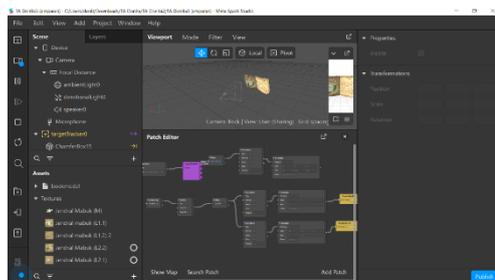




Gambar 6. Layout Booklet

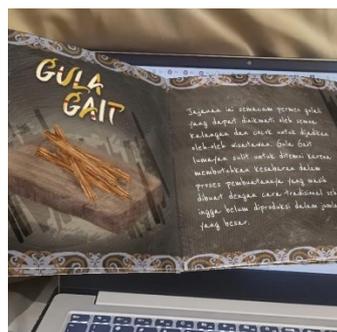
### 7. Pembuatan *Augmented Reality*

Software yang digunakan untuk mendukung pembuatan *Augmented Reality* adalah Meta Spark Studio v169 dengan file berupa booklet 3D, hasil layout booklet beserta musik yang kemudian akan diberi animasi



Gambar 7. Pembuatan Fitur

### Application



Gambar 8. Hasil Penggunaan

Setelah pembuatan karya sudah selesai maka augmented reality dapat diakses melalui Instagram dengan akun bernama *tadkv\_donita* dan filter bisa digunakan dengan scan gambar yang sudah ditentukan di berbagai media merchandise, lalu ketika booklet sudah mun-

cul maka untuk membalik halaman bisa dilakukan dengan cara tap layar.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan tahapan - tahapan proses perancangan yang telah dibuat mulai dari pengambilan data sampai dengan proses pembuatan karya, dapat disimpulkan bahwa informasi yang bersifat lokal seperti jajanan khas daerah Kalimantan Timur dapat dikemas melalui kecanggihan teknologi dengan cara mengemas informasi tersebut dengan sedemikian rupa dari berbagai sumber data melalui ilustrasi digital yang kemudian dimodifikasi menjadi augmented reality yang dapat discan melalui smartphone sehingga menjadi media yang interaktif untuk mengenal jajanan khas Kalimantan Timur.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, I. C., Indrianto, A. T. L., Soediro, M., Winarno, P. S., Minantyo, H., Sondak, M. R., Warrau, W. L., Grasiel, I., Yuwono, V. K., & Gunawan, S. (2022). *TREND BISNIS FOOD & BEVERAGES MENUJU 2030*. Penerbit Lakeisha. <https://books.google.co.id/books?id=iG2dEAAAQBAJ>
- Guni Gustaning. (2014). *PENGEMBANGAN MEDIA BOOKLET MENGGAMBAR MACAM-MACAM CELANA PADA KOMPETENSI DASAR MENGGAMBAR CELANA SISWA SMK N 1 JENAR*.
- Jefriyanto, W., Sukmawati, R., PA, R. H. B. R., Rezeki, U. S., Kondolayuk, M. L., Kurniawati, N., Safitri, P. T., & Cornelia, T. S. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. Media Sains Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=fW6zEAAAQBAJ>
- Lenggono, P Setia dkk (2018). *Laporan Akhir Penyusunan Rekomendasi, Data Dan Informasi, Bidang Pelayanan Dasar Pada Pengembangan Sarana Prasarana Perdesaan*. Jakarta: Kementrian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal dan

Transmigrasi Republik Indonesia dan Universitas Trilogi.

Rohim, M. N. (2021). *Perencanaan dan Pembuatan Bisnis Olahan Puding Berbahan Kurma Untuk Camilan Sehat di Rumah Selama Pandemi Covid-19(Tinjauan Aspek Produksi)*.

Santoso, U., & Harmayani, E. (2023). *RAGAM KUDAPAN MALUKU, SULAWESI DAN KALIMANTAN*. PenerbitAn-di.  
<https://books.google.co.id/books?id=dGquEAAAQBAJ>

Uman Rejo, dkk, & Rohmah, N. B. (2023). *MENDOBRAK GASTRONOMI KULTURAL JAWA: DARI PRODUKSI PENGETAHUAN, RUANG LINGKUP, SAMPAI PRAKTIK BUDAYA PENULISAN ESAI KREATIFNYA*. Penerbit Lakeisha.  
<https://books.google.co.id/books?id=6z2xEAAAQBAJ>