

Buku Ensiklopedia Sebagai Media Komunikasi Visual Mengenal Alat Cetakan Kue Tradisional Khas Sumatera Selatan

Ainun Salsabila¹, Husni Mubarat² dan Aji Windu Viatra³

^{1, 2, 3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya,
Universitas Indo Global Mandiri. Jl. Jend. Sudirman Km.4 No. 62, 20 Ilir D.IV, Kec. Ilir Tim I, Kota
Palembang, Sumatera Selatan 30129

Email Korespondensi : 2021620018@students.uigm.ac.id

ABSTRACT

This visual communication media aims to introduce the function and history of traditional cake molds from South Sumatra through an interactive and educational encyclopedia book. Considering the target audience of children and teenagers, the design applies the principles of Visual Communication Design such as illustration, color, layout, and typography to create an engaging and easy-to-understand learning experience. The design process adopts the Design Thinking method, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. Through this method, data were collected using observation, interviews, and literature studies to develop visual concepts that are relevant and aligned with local cultural contexts. The results of this educational media show that an interactive visual approach can enhance young generations' understanding and appreciation of traditional cake molds. In addition to serving as an informative and enjoyable learning medium, this work contributes to the preservation of South Sumatran cultural heritage by reintroducing the historical and aesthetic values of traditional kitchen tools to the wider community.

Keyword : Visual Communication Design, Cake Molds, Design Thinking, Educational Media, South Sumatra

ABSTRAK

Media komunikasi visual ini bertujuan untuk mengenalkan fungsi dan sejarah alat cetakan kue tradisional khas Sumatera Selatan melalui buku Ensiklopedia yang bersifat interaktif dan edukatif. Dengan mempertimbangkan target audiens anak-anak hingga remaja, desain ini menerapkan prinsip-prinsip Desain Komunikasi Visual seperti ilustrasi, warna, tata letak (*layout*), dan tipografi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan mudah dipahami. Metode yang digunakan dalam proses perancangan ini adalah metode *Design Thinking* yang meliputi lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Melalui metode ini, pengumpulan data dilakukan secara observasi, wawancara, serta studi literatur untuk menghasilkan konsep visual yang tepat sasaran dan relevan dengan konteks budaya lokal. Hasil dari media edukasi yang dirancang menunjukkan bahwa pendekatan visual interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan apresiasi generasi muda terhadap alat cetakan kue tradisional. Selain menjadi media pembelajaran yang informatif dan menyenangkan, karya ini juga berkontribusi dalam pelestarian warisan budaya Sumatera Selatan dengan memperkenalkan kembali nilai historis dan estetika dari peralatan tradisional kepada masyarakat luas.

Kata kunci : Komunikasi Visual, Cetakan Kue, *Design Thinking*, Media Edukasi, Sumatera Selatan.

PENDAHULUAN

Sumatera Selatan memiliki kekayaan budaya yang salah satunya tercermin melalui peralatan rumah tangga tradisional. Benda-benda seperti periuk belanga, dulang, dan tempayan, dahulu menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat, tidak hanya berfungsi secara praktis, tetapi juga memiliki nilai simbolis dalam adat istiadat. Namun, perkembangan modernisasi dan perubahan gaya hidup menggeser peran peralatan tradisional tersebut. Generasi muda saat ini, khususnya anak-anak hingga pra-remaja, semakin jarang mengenal peralatan tradisional, termasuk cetakan kue berbahan logam kuningan seperti cetakan bolu, ikan, udang, gunjing, dan oval. Fenomena tersebut mencerminkan adanya kesenjangan antara realitas saat ini (*Dasein*), yaitu semakin ditinggalkannya peralatan tradisional, dengan harapan normatif (*Das Sollen*), yakni pentingnya budaya lokal tetap dikenalkan dan diwariskan kepada generasi penerus.

Urgensi dari kajian ini terletak pada kenyataan bahwa cetakan kue tradisional khas Sumatera Selatan semakin jarang digunakan dan bahkan tidak dikenal oleh generasi muda. Minimnya transfer pengetahuan antargenerasi, keterbatasan dokumentasi, serta dominasi peralatan modern menjadikan cetakan tradisional terancam hilang dari memori kolektif masyarakat. Jika hal ini dibiarkan, maka identitas budaya lokal akan semakin tergerus modernisasi. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang mampu menghubungkan kembali generasi muda dengan budaya lokal melalui pendekatan yang sesuai dengan kebiasaan mereka, yaitu media visual yang komunikatif, informatif, dan menarik.

Beberapa karya terdahulu telah membahas upaya pelestarian budaya melalui pendekatan berbeda. Misalnya, pendapat Putra (2020) dalam artikelnya yang berjudul "*Dokumentasi Artefak Budaya Palembang dalam Perspektif Antropologi*" di *Jurnal Antropologi Indonesia* menekankan pentingnya dokumentasi sebagai sarana menjaga identitas budaya. Pendapat lain dari Wulandari (2021) dalam artikelnya berjudul "*Desain Visual dalam Pelestarian Motif Songket Palembang*" yang dimuat di *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nusantara* juga menyoroti peran media visual dalam memperkenalkan warisan lokal. Selain itu, Latamada dan Moussadecq (2024) melalui karya berjudul "*Perancangan Buku Ilustrasi sebagai Media Edukasi Mengenai Kue Tradisional Lampung*" menunjukkan bahwa ilustrasi dapat menarik minat anak-anak terhadap kuliner lokal, sementara Raharjo (2016) mengkaji filosofi peralatan dapur tradisional Jawa Tengah sebagai identitas budaya.

Berdasarkan beberapa karya tersebut, dapat disimpulkan bahwa dokumentasi dan media visual berperan penting dalam pelestarian budaya, tetapi belum ada yang secara khusus menyoroti cetakan kue tradisional khas Sumatera Selatan. Di sinilah kebaruan kajian ini terletak, yakni menghadirkan

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

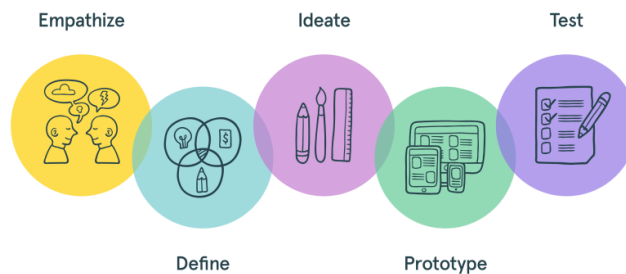
Volume 10 No.03 Agustus-November 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V10I3.5942 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

media komunikasi visual yang difokuskan pada edukasi tentang cetakan kue tradisional sebagai bagian dari upaya pelestarian budaya lokal.

Rencana pemecahan masalah dalam media edukasi ini adalah melalui penyajian media komunikasi visual yang interaktif dan edukatif untuk memperkenalkan kembali cetakan kue tradisional Sumatera Selatan. Media ini diharapkan mampu membangkitkan minat generasi muda serta menumbuhkan apresiasi terhadap nilai-nilai budaya lokal. Tujuan media edukasi ini adalah: (1) mengidentifikasi permasalahan keterasingan generasi muda terhadap peralatan tradisional, khususnya cetakan kue dari Sumatera Selatan, (2) menghadirkan media komunikasi visual sebagai sarana edukasi budaya, dan (3) memberikan alternatif strategi pelestarian budaya lokal melalui pendekatan desain komunikasi visual.

METODE

Metode yang digunakan adalah metode *design thinking* oleh Kelly dan Tim Brown (2018) yang terbagi ke dalam lima alur perancangan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahapan dari *design thinking* adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Metode *Design Thinking*
Sumber: blog.kolibri.is/design-thinking, 2025

a. *Empathize*

Merupakan tahapan awal dari metode perancangan yang menjelaskan tentang bagaimana seorang desainer mengamati suatu permasalahan dan metode apa saja yang akan dilakukan untuk mengumpulkan data dari permasalahan tersebut, misalnya: survey, wawancara, angket, pustaka atau metode lainnya.

1) Data Primer

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung dan survei lapangan kepada yang bersangkutan dan dilengkapi dengan wawancara serta penyebaran kuesioner untuk memperoleh informasi yang lebih lengkap, valid, dan autentik. Observasi dilakukan di dua lokasi, yaitu Museum Balaputra Dewa dan Posko Kompaks, dengan fokus pada peralatan rumah tangga tradisional Sumatera Selatan yang masih tersimpan, khususnya cetakan kue tradisional. Selain itu, kuesioner

digunakan untuk memperoleh data dari target audiens untuk perancangan Komunikasi Visual mengenal alat cetakan kue tradisional Sumatera Selatan.

2) Data Sekunder

Pada tahapan ini, penulis melakukan brainstorming dengan membuat *mind mapping* terkait topik permasalahan yang dihadapi dengan data-data yang telah dikumpulkan melalui artikel, jurnal, dokumentasi dan internet dalam perancangan komunikasi visual mengenal alat cetakan kue tradisional khas Sumatera Selatan.

b. *Define*

Pada metode ini, penulis melakukan proses analisa data yang lebih mendalam dari tahapan sebelumnya. Analisa data memiliki berbagai cara untuk dilakukan, seperti analisa dengan metode analisis 5W+1H untuk mempermudah penulis mengevaluasi kembali topik yang diangkat.

c. *Ideate*

Tahap *ideate* merupakan bagian dari metode perancangan yang membahas pengembangan konsep kreatif dan media. Pada bagian ini, akan dijelaskan mengenai gagasan utama (*big idea*), tujuan kreatif, program kreatif, serta pilihan alternatif media yang akan digunakan dalam perancangan, yaitu:

1) Konsep Media

Konsep media merupakan salah satu tahap dalam perancangan komunikasi visual untuk memperkenalkan alat cetakan kue tradisional khas Sumatera Selatan. Tahap ini mencakup penetapan tujuan media, strategi, pemilihan media, identifikasi target audiens, panduan penggunaan, perencanaan program media, serta estimasi biaya yang diperlukan.

2) Konsep Kreatif

Konsep kreatif adalah bagian dari perancangan komunikasi visual yang membahas alat cetakan kue tradisional khas Sumatera Selatan, meliputi perumusan tujuan kreatif, strategi kreatif, dan program kreatif yang akan dijalankan.

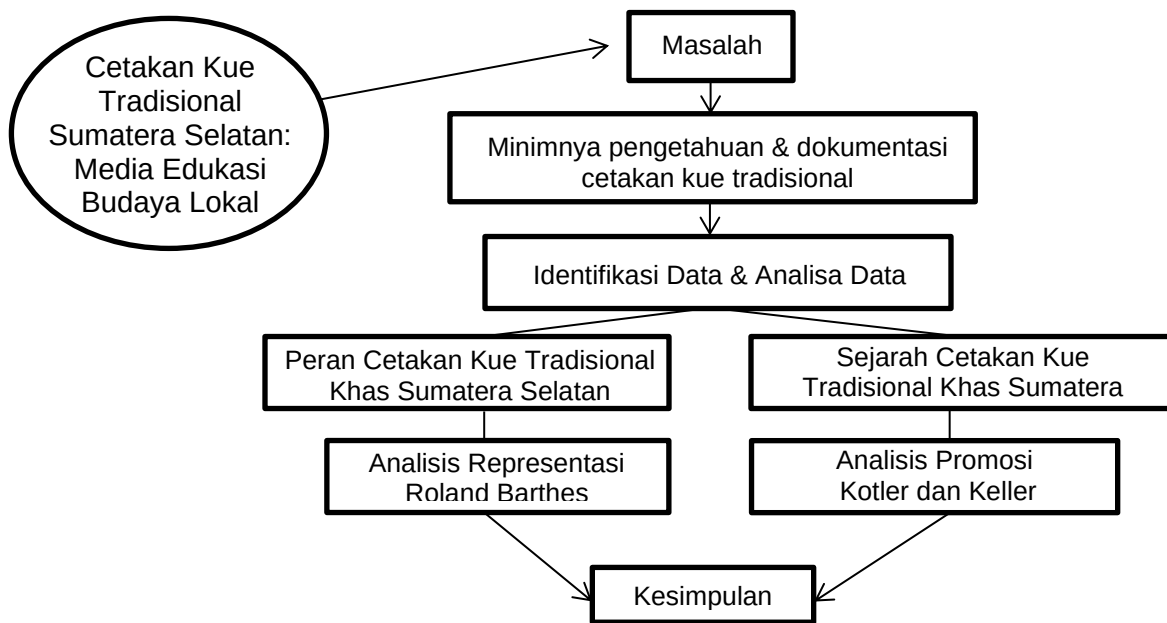
d. *Prototype*

Metode ini menjelaskan tentang eksekusi dari ide dan gagasan yang telah di buat. Pada tahapan ini penulis menjelaskan metode visualisasi desain yang akan dilakukan.

e. *Test*

Tahap ini merupakan proses pengujian terhadap rancangan yang telah disusun. Tahap ini berfungsi untuk mengevaluasi efektivitas media

dalam menjawab permasalahan yang diangkat, sekaligus menjadi dasar untuk menilai keberhasilan media yang dirancang serta menentukan kebutuhan perbaikan sebelum diimplementasikan secara lebih luas. Untuk lebih jelas terkait metode dan pendekatan dalam perancangan ini lihat bagan 1.



Bagan 1. Kerangka Pikir Perancangan
Sumber: Ainun Salsabila, 2025

Hasil

Pada bagian hasil ini, penulis menyajikan tahapan pengolahan data yang telah diperoleh melalui studi literatur dan observasi, kemudian dikembangkan menjadi ide-ide kreatif. Selanjutnya, ide tersebut diwujudkan dalam bentuk media edukasi yang bertujuan untuk memperkenalkan kembali cetakan kue tradisional Sumatera Selatan kepada generasi muda. Uraian mengenai proses pengolahan data hingga menjadi karya visual edukatif disajikan pada bagian berikut.

Gagasan Kreatif

Gagasan kreatif dalam media edukasi ini berfokus pada upaya memperkenalkan keragaman bentuk dan nilai historis cetakan kue tradisional khas Sumatera Selatan sebagai bagian dari warisan budaya yang penting dikenali generasi muda. Cetakan seperti ikan, udang, oval, bolu, gunjing, dan bunga memiliki keunikan bentuk, pola, serta material logam kuningan, namun keberadaannya kini semakin jarang diketahui. Melalui media edukasi yang menarik dan interaktif, karya ini bertujuan menumbuhkan kesadaran serta apresiasi masyarakat, khususnya di Kota Palembang, terhadap nilai estetika dan kearifan lokal pada peralatan tradisional tersebut. Strategi kreatif menitikberatkan

pada penggunaan keragaman bentuk cetakan sebagai objek visual utama dengan pendekatan imersif, sehingga pesan pelestarian budaya dapat tersampaikan secara efektif.

Tujuan Kreatif

Tujuan media edukasi ini adalah menghadirkan pendekatan visual yang komunikatif, informatif, dan estetis untuk mengenalkan kembali cetakan kue tradisional berbahan logam kuningan khas Sumatera Selatan. Selain sebagai alat masak, cetakan tersebut merepresentasikan warisan budaya takbenda yang mencerminkan sejarah dan kearifan lokal. Media ini diharapkan mampu menumbuhkan rasa ingin tahu serta kebanggaan generasi muda melalui visual yang menarik dan narasi yang relevan, sehingga mendorong kesadaran dan partisipasi dalam pelestarian budaya di era modern.

Program Kreatif

a. Objek Visual

Objek visual pada perancangan Komunikasi Visual ini berupa cetakan kue tradisional Sumatera Selatan yaitu cetakan kue ikan, cetakan kue udang, cetakan kue bolu, cetakan kue gunjing, cetakan kue oval, cetakan kue bunga, lihat gambar 2



Gambar 2. Alat Cetakan Kue Tradisional Khas Sumatera Selatan

Sumber: Ainun Salsabila, 2025

Dalam perancangan komunikasi visual mengenai alat cetakan kue tradisional khas Sumatera Selatan, penulis menerapkan pendekatan ilustrasi dengan gaya ceria yang sesuai untuk anak-anak. Pesan utama yang ingin disampaikan berupa ajakan sekaligus himbauan kepada masyarakat agar lebih mengenal keberadaan alat cetakan kue tradisional. Visualisasi ditampilkan melalui gambar keenam cetakan dengan berbagai bentuk yang kini mulai jarang ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Konsep tersebut dipilih karena disesuaikan dengan target sasaran, yakni generasi muda khususnya anak-anak hingga pra-remaja

yang membutuhkan media informasi mengenai warisan budaya. Hal ini sejalan dengan kondisi nyata, di mana masih banyak masyarakat di Palembang yang belum mengetahui apalagi memperkenalkan alat cetakan kue tradisional ini kepada generasi penerus.

b. Warna

Pada media edukasi ini digunakan empat warna primer, yaitu merah, jingga, krem, dan biru, yang masing-masing memiliki makna simbolis. Merah melambangkan semangat, keberanian, dan kekuatan yang merepresentasikan karakter masyarakat Sumatera Selatan, serta berfungsi sebagai warna dominan dalam mempertegas identitas budaya. Jingga mencerminkan kehangatan, keramahan, dan kreativitas, sekaligus memberi nuansa tradisional sesuai dengan karakter peralatan logam warisan leluhur. Krem menghadirkan kesan lembut dan bersahabat, berfungsi menyeimbangkan warna lain serta membangkitkan nuansa nostalgia terhadap warisan budaya. Sementara itu, biru memberikan ketenangan emosional dan mendukung narasi visual yang menekankan nilai persahabatan serta petualangan, untuk warna yang digunakan lihat gambar 3



Gambar 3. Palet Warna Perancangan
Sumber: Ainun Salsabila, 2025

c. Tipografi

Dalam media edukasi ini digunakan tipografi *Moodcake*, jenis *Sans Serif* yang dipilih karena menghadirkan kesan ceria dan menyenangkan bagi anak-anak maupun praremaja. Ketebalan hurufnya sesuai untuk berbagai media seperti sampul buku, *flashcard*, dan poster, sehingga mendukung keterbacaan *headline*. Sementara itu, tipografi *Poppins* digunakan pada *bodycopy* karena memiliki keterbacaan yang jelas, untuk *font* yang digunakan lihat gambar 4.



Gambar 4. Pemilihan Font
Sumber: Ainun Salsabila, 2025

d. Gaya Tampilan Desain

Dalam media edukasi ini, digunakan gaya tampilan desain dengan visual *fun and playful* dengan ilustrasi bergaya kartun anak-anak yang ceria, lucu, dan komunikatif. Gaya ini dipilih berdasarkan hasil kuesioner yang menunjukkan preferensi mayoritas responden terhadap visual yang ringan dan menggemaskan. Karakter dan elemen grafis dirancang ekspresif dengan warna cerah yang harmonis serta komposisi dinamis agar media menarik dan mudah dipahami, untuk lebih jelas lihat dan amati gambar 5.



Gambar 5. Gaya Tampilan Desain
Sumber: Ainun Salsabila, 2025

Visualisasi Desain

1) Media Utama

Dalam media edukasi ini, buku Ensiklopedia dipilih sebagai media utama yang berisi informasi mengenai alat cetakan kue tradisional khas Sumatera Selatan. Tujuannya adalah agar penyampaian informasi menjadi lebih fleksibel dan mudah dipahami. Isi dalam media edukasi berupa buku ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan generasi muda, terutama anak-anak hingga pra-remaja sebagai target sasaran utama. Visualisasi desain buku dibuat dengan gaya *fun and playful*, menggunakan beragam warna cerah serta ilustrasi bergaya kartun yang ceria dan komunikatif, sesuai dengan karakter target audiens, untuk lebih jelas lihat dan amati gambar 6



Gambar 6. Buku Ensiklopedia
Sumber: Ainun Salsabila, 2025

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No.03 Agustus-November 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V10I3.5942 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

2) Media Isu

Untuk mendukung penyampaian informasi dan mengarahkan target audiens ke media utama, digunakan media isu berupa poster, brosur dan *Feeds* Instagram. Media isu ini terdiri dari 5 poster, brosur dan *Feeds* Instagram, untuk lebih jelas lihat dan amati gambar 7 sampai dengan gambar 9.



Gambar 7. Poster
Sumber: Ainun Salsabila, 2025



Gambar 8. Feeds Instagram
Sumber: Ainun Salsabila, 2025

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No.03 Agustus-November 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074

UIGM | DOI: 10.36982/JSD.B.V10I3.5942 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>



Gambar 9. Brosur

Sumber: Ainun Salsabila, 2025

3) Media Pendukung

Untuk mendukung penyampaian informasi dan meninggalkan kesan yang melekat pada audiens, digunakan berbagai media pendukung. Media pendukung yang dirancang meliputi *flashcard*, miniatur cetakan kue *clay*, ganci, pin, *bookmark*, *Notebook*, botol minum, *t-shirt*, totebag, tas bekal minum, tas minum, *pouch*, maskot, dan stiker *pack*, untuk lebih jelas lihat dan amati gambar 10 sampai dengan 22.



Gambar 10. Flashcard

Sumber: Ainun Salsabila, 2025



Gambar 11. Botol Minum

Sumber: Ainun Salsabila, 2025

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No.03 Agustus-November 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074

UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V10I3.5942 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>



Gambar 12. Miniatur Cetakan Kue Clay
Sumber: Ainun Salsabila, 2025



Gambar 13. Stiker Pack
Sumber: Ainun Salsabila, 2025



Gambar 14. Ganci
Sumber: Ainun Salsabila, 2025



Gambar 15. Pin
Sumber: Ainun Salsabila, 2025

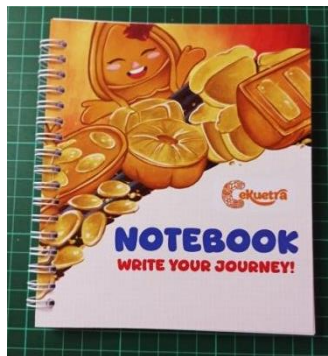
Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No.03 Agustus-November 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSD.B.V10I3.5942 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>



Gambar 16. *Bookmark*

Sumber: Ainun Salsabila, 2025



Gambar 17. *Notebook*

Sumber: Ainun Salsabila, 2025



Gambar 18. *T-shirt*

Sumber: Ainun Salsabila, 2025

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No.03 Agustus-November 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V10I3.5942 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>



Gambar 19. Totebag
Sumber: Ainun Salsabila, 2025



Gambar 20. Tas Bekal
Sumber: Ainun Salsabila, 2025



Gambar 21. Tas Minum
Sumber: Ainun Salsabila, 2025



Gambar 22. *Pouch*

Sumber: Ainun Salsabila, 2025

DISKUSI

Cetakan Kue Tradisional Sebagai Identitas Budaya Sumatera Selatan

Cetakan kue tradisional merupakan salah satu artefak budaya yang mencerminkan kekayaan nilai estetika, simbolik, dan fungsional masyarakat Sumatera Selatan. Sebagai bagian dari warisan budaya takbenda, cetakan kue tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk membentuk makanan, tetapi juga menjadi media representasi identitas lokal yang sarat makna filosofis. Motif dan bentuk cetakan kue tradisional di Sumatera Selatan umumnya terinspirasi dari lingkungan alam, flora-fauna, serta nilai-nilai budaya masyarakat seperti gotong royong, kesuburan, dan keharmonisan hidup. Setiap pola ukiran pada cetakan mengandung simbol tertentu yang menggambarkan keindahan dan kearifan lokal yang diwariskan secara turun-temurun. Selain itu, penggunaan bahan alami seperti kayu dan batu dalam pembuatan cetakan mencerminkan keterhubungan masyarakat dengan alam serta prinsip keberlanjutan dalam kehidupan tradisional. Dalam konteks budaya, cetakan kue tradisional juga berperan sebagai identitas kolektif yang menandai keberagaman etnik dan tradisi kuliner di Sumatera Selatan, sekaligus menjadi bukti kreativitas dan ketelitian tangan para pengrajin lokal. Oleh karena itu, pelestarian cetakan kue tradisional tidak hanya penting sebagai upaya mempertahankan warisan material, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkuat nilai-nilai budaya, sejarah, dan jati diri masyarakat Sumatera Selatan di tengah arus modernisasi dan globalisasi.

Pentingnya Promosi dalam Komunikasi Visual

Promosi memiliki peran sentral dalam memperkenalkan sekaligus menyebarluaskan informasi, baik yang berkaitan dengan produk maupun kebudayaan. Stanton dalam teorinya menjelaskan bahwa promosi merupakan bentuk komunikasi yang dirancang untuk menyampaikan pesan dan membujuk audiens agar menaruh perhatian serta ketertarikan pada produk atau jasa tertentu. Senada dengan itu, Kotler dan Keller (2016) menegaskan bahwa promosi merupakan bagian integral dari bauran komunikasi pemasaran, yang meliputi periklanan, hubungan masyarakat, promosi penjualan, hingga pemasaran langsung sebagai strategi untuk memengaruhi perilaku konsumen.

Peran Media Visual dalam Promosi

Maria Fitriah (2018) mengungkapkan bahwa media visual dalam promosi bersifat persuasif karena mampu menarik perhatian khalayak sekaligus mempermudah penyampaian informasi. Pandangan ini diperkuat oleh Lusyani dkk. (2017) yang menekankan bahwa visualisasi kreatif dalam media promosi tidak hanya memperluas jangkauan informasi, melainkan juga membangun keterikatan emosional dengan audiens. Hadawiah dan Zelfia (2020) menambahkan bahwa dalam konteks budaya lokal, strategi promosi sebaiknya dioptimalkan untuk memperkenalkan warisan budaya sekaligus mendorong keterlibatan masyarakat dalam pelestariannya.

Relevansi Karya dan Pendapat Terdahulu

Jika dibandingkan dengan karya sebelumnya, pendekatan serupa terlihat pada karya Fitriah (2018) yang menekankan media visual sebagai sarana promosi edukatif, serta pendapat Hadawiah dan Zelfia (2020) yang menggarisbawahi efektivitas promosi budaya melalui perpaduan strategi komunikasi. Keduanya menunjukkan konsistensi dengan media ini, di mana media komunikasi visual berbasis edukasi dianggap efektif untuk memperkenalkan tradisi lokal.

Berdasarkan pemaparan di atas, promosi dapat dipahami sebagai proses komunikasi terencana yang bertujuan menyampaikan informasi, menumbuhkan minat, serta memengaruhi sikap audiens terhadap produk, jasa, maupun budaya tertentu. Dalam konteks media edukasi ini, promosi difokuskan pada pengenalan kembali cetakan kue tradisional khas Sumatera Selatan melalui media komunikasi visual yang edukatif dan menarik. Dengan demikian, promosi tidak hanya menghadirkan nilai praktis dari peralatan tradisional, tetapi juga berfungsi menumbuhkan apresiasi generasi muda terhadap kearifan lokal sekaligus memperkuat identitas budaya daerah.

SIMPULAN

Media edukasi berupa buku ensiklopedia yang dilengkapi miniatur cetakan kue tradisional khas Sumatera Selatan mampu menjawab permasalahan minimnya dokumentasi visual sekaligus menjadi sarana efektif dalam mengenalkan kembali warisan budaya lokal kepada generasi muda. Melalui pendekatan visual yang interaktif dan komunikatif, media ini terbukti tidak hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu, kebanggaan, serta apresiasi terhadap peralatan tradisional yang semakin terpinggirkan akibat modernisasi. Dengan demikian, media ini berkontribusi pada upaya pelestarian budaya takbenda sekaligus memperkuat identitas budaya masyarakat Sumatera Selatan.

Sebagai pengembangan ke depan, diperlukan evaluasi empiris untuk menilai efektivitas media ini dalam kegiatan edukasi, baik di sekolah maupun di ruang publik. Selain itu, perluasan ke bentuk digital sangat penting agar

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No.03 Agustus-November 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074

UIGM | DOI: 10.36982/JSD.B.V10I3.5942 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

jangkauan informasi semakin luas dan relevan dengan kebiasaan generasi muda. Kolaborasi dengan lembaga pendidikan, komunitas budaya, serta pengrajin lokal juga dapat menjadi strategi berkelanjutan untuk menjaga nilai-nilai budaya tradisional agar tetap hidup dan diwariskan kepada generasi berikutnya.

DAFTAR SUMBER

Abdullah, Mamoen., dkk. (1991/1992). *Sejarah Daerah Sumatera Selatan*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Bagian Proyek dan Inventarisasi Nilai-Nilai Budaya Provinsi Sumatera Selatan.

Auliya Hegar, Taufik., Patriansah, Mukhsin., & Yulius, Yosef. (2023). Perancangan komunikasi visual promosi kue suri sebagai makanan khas Kota Palembang. *VisArt: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 1(2), 163–179. <https://doi.org/10.26740/visart.v1i2.179>

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan. (2015). *Teknologi Pengolahan Hasil Bumi*. Pemprov Sumsel, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, UPTD Museum Negeri Sumatera Selatan.

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan. (2016). *Warisan Budaya Takbenda Indonesia*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Hapsari, Ratna Dewi., & Nuraini, Rina. (2021). Dokumentasi visual sebagai upaya pelestarian warisan budaya kuliner Indonesia. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nusantara*, 10(1), 15–28. <https://doi.org/10.1234/jdkn.v10i1.2021>

Herljanto, Amelia Agustina & Eirene Kezia Elizur. (2024). *Ilustrasi 360 Derajat Tentang Camilan Indonesia*. *Gestalt: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(1), 61–68. DOI: <https://doi.org/10.33005/gestalt.v6i1.189>

Hidaya, Zulyani. (1994/1995). Makanan Melayu di Masa Sriwijaya. *Majalah Kebudayaan*, 8(IV).

Ismaun. (2012). Pengertian dan Konsep Dasar Sejarah. *PSOS4204/Modul 1*, hlm. 3. Diakses dari <http://paud-anakbermainbelajar.blogspot.com/2012/11/pengertian-dan-konsep-dasar-paud.html>

Latamada, Putri Ajen., & Moussadecq, Ade. (2024). Perancangan buku ilustrasi sebagai media edukasi mengenai kue tradisional Lampung untuk meningkatkan minat anak terhadap produk lokal. *Visual Ideas: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(2), 67–79. <https://doi.org/10.33197/visualideas.vol4.iss2.2024.1990>

Lester, Paul Martin. (2013). *Visual Communication: Images with Messages*. Cengage Learning.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No.03 Agustus-November 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074

UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V10I3.5942 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

Palar, Miranda Risang Ayu, Sukarsa, Dewa Eka., & Ramli, Andi Muhammad. (2018). Indonesian system of geographical indications to protect genetic resources, traditional knowledge and traditional cultural expressions. *Journal of Intellectual Property Rights*, 23(4–5), 174–193.

Pratiwi, Dwi Putri., Iswandi, Hendra., & Yulius, Yulius. (2023). Perancangan komunikasi visual pengenalan senjata tradisional Sumatera Selatan. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 8(1), 35–46. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i1.2829>

Raharjo, Prasetyo Supriadi. (2016). *Alat-Alat Dapur Tradisional Jawa Tengah dan Filosofinya*. Yogyakarta: Nuswatar Inti Sawit.

Rahmadani, Fika., & Sandy, Aditya Candra. (2024). Menelusuri sejarah perlengkapan rumah tangga tradisional di Museum Negeri Sumatera. *Jurnal Sejarah*, 9(2), 25–29. <https://doi.org/10.xxxx/jurnal.sejarah.2024.2529>

Retno Susanti, Lilis Rahayu., & Evander, Patrick. (2020). Menelusuri peralatan rumah tangga tradisional di Museum Negeri Sumatera Selatan. *Jurnal Historis*, 5(2), 45–60. <https://doi.org/10.31227/jhisoris.v5i2.2020>

Rina Sari. (2018). *Peralatan Memasak dan Hidangan Tradisional Sumatera Selatan*. Pemprov Sumsel, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, UPTD Museum Negeri Sumatera Selatan.

Saffer, Dan. (2006). *Designing for Interaction: Creating Smart Applications and Clever Devices*. New Riders.

Sari, Rina. (2019). *Kearifan Lokal dalam Kuliner Sumatera Selatan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Septiandi, Riski., Viatra, Aji Windu., & Prasetya, Didiek. (2023). Perancangan packaging gulo puan makanan tradisional Palembang. *Educrat: Journal of Craft Education, Craft Design and Creative Industries*. <https://doi.org/10.xxxx/educraf.2023.gulopuan>

Sumintarsih, Sumintarsih., dkk. (1990–1991). *Dapur dan Alat-Alat Memasak Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Proyek Inventarisasi dan Pembinaan Nilai-Nilai Budaya.

Syahrul, Yayan. (2019). Penerapan design thinking pada media komunikasi visual pengenalan kehidupan kampus bagi mahasiswa baru STMIK Palcomtech dan Politeknik Palcomtech. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2), 109–117. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i2.342>

Vanesya, Andreas, & Anny Valentina (2024). Rekomendasi komunikasi visual board game edukasi kue tradisional untuk anak-anak. *Jurnal Visual*, 10(2), 45–56. Universitas Tarumanagara.

Vanesya, Vania., Andreas, Adrian., & Valentina, Anny. (2024). Rekomendasi komunikasi visual board game edukasi kue tradisional untuk anak-anak.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No.03 Agustus-November 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSD.B.V10I3.5942 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

Jurnal Visual, 10(2), 45–56. Universitas Tarumanagara.
<https://doi.org/10.xxxx/jurnalvisual.2024.4556>

Yulius, Yosef., & Pratama, Eko. (2021). Metode design thinking dalam perancangan media promosi kesehatan berbasis keilmuan desain komunikasi visual. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 6(2), 111–116. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v6i2.1720>

Yulius, Yosef., Rizkha Okta Wahdjudha, & Iswandi, Heri. (2022). *Perancangan Komunikasi Visual Promosi Inovasi Produk Kuliner Malbi Khas Kota Palembang*. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 1(3), 473–484. DOI: <https://doi.org/10.59188/jcs.v1i3.75>