

# PERANCANGAN ZINE SEBAGAI MEDIA INFORMASI

## PENGENALAN MAKANAN KHAS MELAYU RIAU UNTUK ANAK MUDA

Puan Azzahra Syahrani<sup>1</sup>, Diani Apsari<sup>2</sup> dan Taufiq Wahab<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1 Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

[Puanazzahra@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:Puanazzahra@student.telkomuniversity.ac.id) [dianiapsari@telkomuniversity.ac.id](mailto:dianiapsari@telkomuniversity.ac.id)  
[niyadivacantik@telkomuniversity.ac.id](mailto:niyadivacantik@telkomuniversity.ac.id)

**Abstrak** : Makanan khas daerah merupakan salah satu elemen penting dalam mengenal kekayaan budaya suatu daerah. Makanan tradisional bukan hanya sekedar hidangan, melainkan bagian dari warisan budaya yang merefleksikan Sejarah, nilai dan identitas Masyarakat. Makanan tradisional merupakan bagian penting dari warisan budaya yang kini semakin tergerus oleh dominasi tren makanan yang viral, termasuk di wilayah Riau yang kaya akan kuliner khas melayu Riau. Kurangnya media informasi yang menarik dan edukatif membuat Masyarakat terutama anak muda kurang mengenal makanan tradisional khas daerah Riau ini. Penelitian ini bertujuan untuk merancang zine sebagai media informasi visual yang informatif dan menarik dalam memperkenalkan sekaligus melestarikan makanan khas Riau kepada masyarakat khususnya anak muda. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui studi literatur, wawancara, observasi, dan kuesioner. Dalam penelitian ini menekankan pentingnya pendekatan visual yang tepat guna meningkatkan minat dan apresiasi generasi muda terhadap makanan tradisional serta mendukung upaya pelestarian budaya kuliner dan promosi pariwisata daerah.  
**Kata kunci:** Zine, Media Informasi, Makanan Tradisional, Melayu Riau

**Abstract** : Regional food is an important element in recognizing the cultural richness of a region. Traditional food is not just a dish, but part of the cultural heritage that reflects the history, values, and identity of the community. Traditional food is an important part of cultural heritage that is now increasingly eroded by the dominance of viral food trends, including in the Riau region, which is rich in typical Riau Malay cuisine. The lack of interesting and educational information media makes the community, especially young people, less familiar with traditional Riau regional foods. This study aims to design a zine as an informative and attractive visual information media in introducing and preserving Riau's traditional foods to the public, especially young people. This research method uses a descriptive qualitative

*approach through literature studies, interviews, observations, and questionnaires. This study emphasizes the importance of an appropriate visual approach to increase the interest and appreciation of the younger generation for traditional foods and support efforts to preserve culinary culture and promote regional tourism.*

**Keywords:** *Zine, Information Media, Traditional Food, Melayu Riau*

## **PENDAHULUAN**

Makanan khas daerah merupakan salah satu bagian penting dalam memperkenalkan kekayaan budaya suatu daerah. Setiap daerah di Indonesia memiliki sajian khas yang mencerminkan keunikannya, tidak hanya menggugah selera tetapi juga mencerminkan identitas suatu suku, sejarah, tradisi, dan kehidupan masyarakatnya. Seiring waktu, kuliner sering kali digunakan untuk menunjukkan status sosial seseorang. Selain itu, kuliner juga mampu menggambarkan sejarah peradaban serta menjadi aspek penting dalam sektor pariwisata. Melalui kuliner, kita dapat menceritakan berbagai aspek tentang kekayaan budaya Indonesia (Sari, 2018).

Salah satu daerah yang kaya akan kuliner tradisional adalah Riau, provinsi yang terletak di pesisir pantai timur Sumatera Tengah yang identik dengan keberadaan mayoritas orang Melayu. Namun, budaya dan tradisi di Provinsi Riau masih belum banyak dikenal luas oleh Masyarakat, terutama generasi muda. Banyak orang yang mungkin belum atau tidak tahu sama sekali tentang kuliner khas yang ada di daerah ini. Informasi terkait makanan tradisional khas Riau belum tersampaikan secara efektif karena belum banyak media yang menarik dan membahas hal ini. Selain itu, rendahnya minat generasi muda terhadap makanan tradisional dipengaruhi oleh perubahan gaya hidup modern, promosi makanan asing yang dominan serta penyajian

makanan tradisional yang dianggap kurang praktis dan menarik secara visual, sehingga berdampak pada keterbatasan wawasan dan pengetahuan terkait makanan tradisional (Elsty & Arfani, 2024).

Kehadiran tren makanan viral dan baru yang terus berkembang membuat kuliner tradisional semakin tersisih, menurut Anan (2025) hal ini dipicu akibat promosi dari para infulencer di media sosial dan platform digital lainnya yang turut meluas di kalangan masyarakat. Akibatnya masyarakat merasa terdorong untuk mengikuti tren yang ada agar dianggap tidak teringgal, istilah ini dikenal dengan sebutan FOMO (Fear of Missing Out). Banyak dari generasi muda yang cenderung lebih memilih makanan bukan tradisional turut mempengaruhi keberadaan dari makanan tradisional. Fenomena ini terlihat dari ramainya pengunjung di gerai makanan moderen dibandingkan dengan gerai makanan tradisional (Priskila Adiasih, 2015).

Kondisi ini menunjukkan pentingnya untuk melakukan pengenalan kuliner khas Riau dengan cara yang lebih kreatif dan informatif agar kuliner tradisional daerah ini tidak terlupakan dan bisa dikenal oleh lebih banyak orang. Hal ini juga berpotensi meningkatkan daya tarik wisatawan yang datang ke Riau, karena kuliner menjadi salah satu daya tarik utama dalam mendukung sektor pariwisata. Oleh karena itu, Sebagai upaya untuk memperkenalkan kuliner khas Riau dilakukan perancangan media informasi berupa zine yang akan menjadi media pengenalan kuliner khas Riau. Zine ini dirancang dengan pendekatan visual yang menarik dan informatif, sehingga dapat mengenalkan dan mengedukasi pembaca mengenai berbagai hidangan khas Riau dengan cara yang menyenangkan.

Zine ini akan menyajikan informasi mengenai kuliner khas yang ada di daerah Riau, dimana setiap makanan akan dilengkapi dengan foto, elemen visual, dan ilustrasi yang menggambarkan hidangan tersebut, beserta penjelasan tentang keunikan, filosofi, histori, asal-usul, bahan, dan cara

pembuatan, serta lokasi-lokasi dari kuliner tersebut yang populer dan banyak direkomendasikan. Selain untuk melestarikan dan mengenalkan makanan tradisional ini pada Masyarakat, hal ini diharapkan juga dapat menjadi salah satu kontribusi dalam menarik lebih banyak wisatawan untuk datang ke daerah Riau, baik itu di Kota Pekanbaru sebagai ibu kota provinsi maupun di kota lainnya.

Dengan pendekatan Desain Komunikasi Visual yang menarik dan mudah dipahami, diharapkan zine ini dapat menjadi sarana yang efektif dalam upaya meningkatkan kesadaran masyarakat, khususnya generasi muda akan pentingnya melestarikan kuliner tradisional daerah. Selain itu, zine ini juga bertujuan untuk menggugah minat pembaca untuk lebih menghargai kekayaan budaya kuliner yang dimiliki oleh daerah Riau. Dengan demikian, zine ini diharapkan dapat memainkan peran dalam memperkenalkan dan melestarikan makanan khas Riau, sekaligus berkontribusi dalam meningkatkan jumlah wisatawan yang tertarik untuk mengunjungi Riau dan menikmati kekayaan kuliner serta budaya yang dimilikinya.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang diterapkan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif mencakup berbagai teknik pengumpulan data, seperti studi literatur, wawancara, kuesioner, dan observasi. Metode analisis yang akan digunakan untuk mengolah data yang didapatkan adalah analisis deskriptif dan analisis matriks perbandingan.

### **Perancangan**

Perancangan adalah sebuah tahapan atau proses dalam membuat atau merencanakan suatu hal baik dalam bentuk produk ataupun tidak. Dalam bidang desain komunikasi visual proses perancangan dapat disebut dengan mendesain. Menurut Hidayatulloh (2020) perancangan adalah sekumpulan aktivitas yang

menggambarkan secara mendetail cara kerja atau jalannya suatu sistem (Rahmad Fauzi, 2023).

### **Media Informasi**

Media informasi dapat diartikan sebagai alat yang digunakan untuk mengumpulkan, menyusun, dan menyajikan kembali sebuah informasi agar dapat menjadi bahan yang bermanfaat bagi pihak yang menerimanya (Prasanti, 2017).

### **Zine**

Zine merupakan singkatan dari fanzine atau magazine, bagian yang membedakan antara zine dengan magazine terletak pada konten yang disajikan didalamnya. Zine sepenuhnya berisi informasi dan sering kali bersifat alternatif atau non-mainstream, sementara magazine cenderung mengandung unsur komersial atau nilai jual dalam kontennya. Zine menyajikan ide dan gagasan baru yang tidak ditemukan dalam media massa umum. Selain itu, zine tidak diterbitkan secara periodik seperti magazine, yang terbit secara rutin dan memiliki tema tertentu yang menjadi fokus utama dalam setiap edisinya. Zine lebih fleksibel dan bebas dalam memilih topik, sedangkan magazine lebih terstruktur. (Setyaputra, 2019).

### **Desain Komunikasi Visual**

Desain komunikasi visual (DKV) merupakan ilmu yang mempelajari konsep komunikasi melalui media visual dengan memanfaatkan kreativitas. Mencakup perancangan elemen-elemen grafis seperti ilustrasi, tipografi, warna, komposisi, dan layout. Seluruh elemen tersebut diolah agar pesan dapat disampaikan secara efektif dalam bentuk visual, audio, maupun audio visual kepada audiens yang dituju. Sebagai cabang dari seni terapan, DKV berfokus pada proses perancangan dan perencanaan berbagai bentuk informasi dalam bentuk komunikasi visual (Tinarbuko, 2015).

### **Layout**

Layout adalah istilah dalam bahasa Inggris yang berarti "tata letak". Dalam dunia desain layout mempelajari tentang pengaturan tata letak dari teks, tabel, maupun visual agar terlihat lebih rapi dan menarik. Layout dapat digunakan dalam berbagai media seperti majalah, buku, dan situs web. Terdapat beberapa elemen dalam layout yaitu elemen teks seperti judul, sub-judul dan nomor halaman kemudian terdapat

elemen visual seperti foto ataupun artworks dan terakhir merupakan elemen tidak terlihat yakni margin dan grid, elemen ini tidak ikut saat dicetak namun berfungsi untuk membantu saat membuat layout saja. (Asthararianty, 2018).

### **Warna**

Dalam dunia desain warna merupakan salah satu unsur yang penting dalam mempengaruhi daya tarik suatu objek, karya, atau desain. Warna berperan dalam meningkatkan efektivitas penyampaian pesan yang ingin disampaikan klien kepada audiens. Pemilihan warna, termasuk nuansa dan maknanya memiliki dampak besar terhadap penilaian dan reaksi audiens. Warna bukan hanya sekedar elemen dekoratif dalam desain, tetapi juga berfungsi dalam menyampaikan emosi dan makna simbolik. Oleh karena itu, warna tidak boleh dianggap sebagai tambahan semata melainkan harus selaras dengan makna keseluruhan desain tersebut. (Monica, 2011).

### **Tipografi**

Tipografi merupakan bentuk visual yang mempresentasikan komunikasi secara verbal yang berfungsi sebagai salah satu elemen visual yang pokok dan efektif. Melalui nilai-nilai fungsional dan estetika yang terkandung di dalamnya, huruf memiliki kemampuan untuk menyampaikan suasana yang tersirat dalam komunikasi verbal yang dituangkan melalui abstraksi berbagai bentuk visual. (Ahmad Zainudin, 2021).

### **Fotografi**

Fotografi atau dalam Bahasa Inggris dikenal dengan *photography* berasal dari kata Yunani "photos" yang berarti cahaya dan "graphos" yang berarti melukis atau menulis. Secara umum fotografi merujuk pada metode untuk menghasilkan sebuah foto dari objek atau subjek yang diperoleh dari pantulan cahaya yang mengenai suatu objek dan direkam pada media yang sensitif terhadap cahaya. Media yang digunakan untuk menangkap cahaya ini disebut kamera. (Karyadi, 2017).

### **Ilustrasi**

Ilustrasi adalah elemen visual yang penting dan dapat dibuat mulai dari bentuk paling sederhana seperti titik atau goresan sederhana sampai yang paling rumit. (I Gusti Ngurah Wahyu Parmadi P. K., 2015) Ilustrasi memiliki peran yang signifikan dalam

menjadikan sebuah buku teks lebih menarik dan lebih mudah untuk dipahami. Dengan adanya ilustrasi dapat mempermudah pembaca untuk mengerti dan membayangkan peristiwa apa yang ingin disampaikan.

### **Makanan Tradisional**

Dalam proses pembuatan makanan tradisional, unsur budaya memiliki peran yang signifikan mencakup keterampilan, kreativitas, nilai seni, tradisi, dan selera. Semakin tinggi tingkat budaya suatu masyarakat maka semakin beragam jenis makanannya, semakin rumit proses pembuatannya, dan semakin detail pula cara penyajiannya. (Minta Harsana, 2018).

## **HASIL DAN DISKUSI**

### **Data Hasil Wawancara**

Berdasarkan hasil wawancara dengan Dinas Kebudayaan Provinsi Riau, kuliner dalam budaya melayu dikenal dengan sebutan juadah. Setiap daerah di Riau memiliki ciri khas makanan yang menyesuaikan dengan potensi alam sekitarnya. Seperti olahan ikan di wilayah pesisir dan olahan sagu di Kepulauan Meranti. Makanan seperti mi sagu, bolu kemojo, hingga nasi kunyit tidak hanya dikonsumsi harian tetapi juga hadir dalam tradisi adat. Pelestarian makanan ini juga dilakukan lewat komunitas, UMKM, dan festival budaya. Tradisi makan bersama seperti makan bejamba dan makan berhadap pun memperkuat nilai tradisi. Zine juga dinilai dapat menjadi media yang efektif untuk mengenalkan kembali kuliner ini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bu Dina, kuliner tradisional dinilai dari bahan lokal dan keberadaannya yang telah lama dikenal. Makanan khas meayu Riau meliputi hidangan berta seperti masak putih, asam pedas, dan gulai ikan salai, serta olahan sagu dan kue basah seperti bolu kemojo dan asidah. Beberapa diantaranya memiliki nilai budaya, seperti nasi kunyit dalam tradisi pernikahan "makan berhadap". Sayangnya pengetahuan Masyarakat

terutama anak muda masih minim. Karena itu zine dinilai cocok sebagai media pengenalan kuliner ini.

Hasil wawancara dengan Bang Ardi selaku penjual mie sagu di Pekanbaru, mengatakan bahwa mie sagu merupakan makanan khas pesisir Riau yang telah diwariskan secara turun temurun dalam keluarganya sejak tahun 1970-an. Awalnya sagu dijadikan bahan makanan pokok karena sulit mendapatkan beras, lalu diolah menjadi berbagai hidangan, salah satunya mie sagu. Ia juga menekankan pentingnya menjaga rasa asli sekaligus menjangkau pasar yang lebih luas serta berharap generasi muda turut melestarikan kuliner tradisional ini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kak Vira selaku desainer grafis, zine dinilai sebagai media yang intuitif, ekspresif dan tidak terikat aturan tertentu sehingga sangat cocok digunakan untuk menyampaikan isu sosial, budaya, maupun politik secara kreatif. Zine sangat cocok untuk anak muda karena mampu menampung gagasan dan ekspresi secara bebas. Dalam proses pembuatannya pendekatan design thinking penting diterapkan agar pesan lebih terarah dan bermakna. Pentingnya keseimbangan antara kekuatan visual dan informasi yang jelas agar zine bisa menjadi media yang efektif baik dalam bentuk cetak maupun digital.

Kemudian dari berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kuliner tradisional dari budaya Melayu Riau didominasi oleh olahan berbahan dasar ikan, seperti asam pedas, gulai ikan salai, hingga masak putih. Aneka hidangan ini mencerminkan kedekatan Masyarakat Riau dengan hasil perairan setempat baik di Sungai maupun laut. Kemudian olahan sagu juga sangat populer, mulai dari mie sagu, sempolet, hingga bubur gedegub. Pemanfaatan sagu sebagai bahan baku utama tidak hanya sekedar sumber pangan tetapi juga warisan budaya yang terus dijaga. Hasil observasi di toko grammars menunjukkan bahwa zine hadir dalam

berbagai format visual dan fisik. Mayoritas pengunjung adalah anak muda, harga yang tertera pada zine rata-rata diatas Rp100.000 tergantung proses dan material yang digunakan.

### Konsep Perancangan

Tujuan dari pesan yang ingin disampaikan yaitu memberikan informasi untuk mengenalkan makanan tradisional melayu khas daerah Riau yang jarang diketahui oleh masyarakat luas terutama anak muda, baik di daerah Riau maupun diluar daerah Riau. Dalam perancangan zine ini akan menampilkan makanan khas Riau serta membahas nilai ciri khas dari makanan itu sendiri, baik itu sejarah, tradisi, keunikan, ataupun sosial. Selain untuk melestarikan makanan khas Riau, zine ini juga bertujuan untuk mengajak masyarakat terutama anak muda agar lebih mengenal dan mengapresiasi makanan tradisional. Maka dalam perancangan ini kata kunci yang digunakan, yaitu Mengenal, Mengapresiasi, dan Melestarikan.

Konsep kreatif yang diaplikasikan pada perancangan zine ini menggabungkan narasi informatif tentang kuliner khas melayu Riau dengan elemen visual seperti fotografi, ilustrasi, motif tenun, ukiran melayu, dan warna khas budaya lokal. Zine ini didesain menyerupai buku menu dengan ukuran 11 x 21,5 cm dengan bentuk memanjang ke bawah. Dikemas dalam kantong *ziplock* dan untuk versi *full package* disertai tas bekal berupa *thermalbag*. Selain konten informatif, zine juga bersifat interaktif dengan aktivitas seperti rating makanan, TTS, dan ruang untuk berbagi cerita pengalaman mencicipi makanan yang diangkat dalam zine. Strategi pemasaran yang digunakan pada perancangan ini adalah AISAS, yang terdiri dari *Attention, Interest, Search, Action, Share*.

Media utama dalam perancangan ini adalah zine, sebagai media pemfasilitas pesan yang akan disampaikan kepada target audiens untuk mengenalkan makanan khas melayu Riau. Zine dipilih karena memiliki

karakteristik yang fleksibel, personal dan menggunakan Bahasa yang ringan dan tidak terlalu formal sehingga cocok digunakan untuk menyampaikan informasi terkait makanan khas melayu Riau secara kreatif dengan konsep visual yang menarik agar lebih akrab dengan anak muda. Dengan bentuk yang menarik secara desain serta konten yang informatif zine dapat berpotensi menjadi media yang efektif dalam membangun kesadaran dan minat terhadap makanan tradisional.

## Konsep Visual

### 1. Warna



Gambar 1 Warna

Sumber : Puan Azzahra, 2025

Warna yang digunakan dalam zine ini menyesuaikan dengan budaya Melayu Riau yakni kuning, hijau dan merah untuk menampilkan kesan tradisional serta penggunaan warna earth tones seperti krem dan juga hitam untuk menambah kesan retro.

### 2. Tipografi



Gambar 2 Tipografi

Sumber : Puan Azzahra, 2025

Jenis tipografi yang digunakan dalam perancangan zine ini adalah Serif dan Sans Serif. Untuk judul dan sub judul akan menggunakan font Serif, sedangkan untuk isi akan menggunakan font Sans Serif agar informasi yang disampaikan dapat terbaca dengan jelas.

### 3. Fotografi



Gambar 3 Fotografi

Sumber : Puan Azzahra, 2025

Jenis fotografi yang digunakan dalam zine ini adalah fotografi makanan, dengan menerapkan kesan tradisional seperti penggunaan daun pisang dalam konsep foto. Untuk proses editing, foto makanan akan diberikan filter dengan warna yang warm dan menambahkan tekstur grain untuk menampilkan kesan vintage.

### 4. Ilustrasi



Gambar 4 Ilustrasi

Sumber : Puan Azzahra, 2025

Konsep ilustrasi pada zine ini menggunakan gaya semi realis untuk menampilkan visual yang menyerupai bentuk asli makanan, sehingga

terasa lebih hidup dan menggugah selera. Selain itu, penggunaan ilustrasi bergaya line art di beberapa konten untuk menambah variasi visual pada zine.

## 5. Elemen Grafis



Gambar 5 Elemen Grafis

Sumber : Puan Azzahra, 2025

Dalam perancangan zine ini pada beberapa halaman penggunaan elemen grafis akan sedikit dominan untuk menambahkan nuansa artistik, tradisional dan meningkatkan nilai estetika pada zine ini.

## 6. Finishing

konsep finishing ini penulis menggunakan ukuran custom untuk zine yaitu 11 cm x 21,5 cm dengan hasil berbentuk portrait, menggunakan berbagai jenis kertas untuk memberikan hasil yang bagus dan menarik. Di dalam zine nantinya akan ada beberapa halaman sisipan dengan ukuran kertas yang lebih kecil serta penggunaan kertas yang berbeda dari kertas isi konten utama. Penjilidan pada zine ini menggunakan teknik binding jahit untuk menjaga ketahanan zine agar tidak mudah rusak.

## Media Pendukung

### 1. Media Sosial



Gambar 6 Media Sosial

Sumber : Puan Azzahra, 2025

Media sosial adalah alat yang cocok dalam strategi komunikasi dan mempromosikan zine ini. Media sosial juga menjadi ruang interaksi yang memungkinkan audiens terlibat secara aktif.

## 2. Poster



Gambar 7 Poster

Sumber : Puan Azzahra, 2025

Poster digunakan sebagai media yang berfungsi untuk menyampaikan informasi inti dari zine dengan visual menarik dan pesan yang ringkas, serta menarik perhatian audiens.

## 3. X Banner



Gambar 8 X Banner

Sumber : Puan Azzahra, 2025

X banner digunakan sebagai media promosi untuk menarik perhatian pengunjung dan memperkenalkan zine juadah riau, audiens juga bisa meng scan barcode yang tertera untuk melihat instagram dari zine.

#### 4. Stiker



Gambar 9 Stiker

Sumber : Puan Azzahra, 2025

Stiker bisa dimanfaatkan sebagai strategi promosi yang efektif untuk menarik perhatian dan memicu rasa penasaran orang agar ingin mengetahui lebih lanjut terkait zine tersebut. Stiker akan didapatkan dalam setiap pembelian zine ini.

#### 5. Bagcharm



Gambar 10 Bagcharm

Sumber : Puan Azzahra, 2025

Bagcharm dengan desain yang bertemakan makanan khas Riau, yang dapat dijadikan hiasan di tas ataupun pada benda lainnya. Dikarenakan eksistensi bagcharm sendiri sedang banyak diminati oleh anak muda.

## 6. Postcard



Gambar 11 Postcard

Sumber : Puan Azzahra, 2025

Postcard yang dibuat berukuran 10cm x 15cm dengan visual ilustrasi makanan khas Riau. Postcard juga dapat digunakan untuk mempromosikan zine dan menarik perhatian pembaca.

## 7. Magnet Kulkas



Gambar 12 Magnet Kulkas

Sumber : Puan Azzahra, 2025

Magnet kulkas menampilkan visual yang mempresentasikan makanan khas Riau, sehingga pesan dari zine tetap hadir dalam keseharian dan dapat memberikan rasa kedekatan audiens dengan tema zine.

## 8. Mug



Gambar 13 Mug

Sumber : Puan Azzahra, 2025

Mug digunakan sebagai media promosi yang bersifat fungsional, dengan menyisipkan elemen visual dari zine serta dapat memperluas jangkauan pesan secara lebih personal.

## 9. Thermalbag



Gambar 14 Thermalbag

Sumber : Puan Azzahra, 2025

Thermal bag dipilih sebagai media pendukung karena fungsinya yang relevan dengan zine yang bertemakan makanan, sehingga audiens dapat menyimpan makanan di dalam tas ini. Tas ini bisa didapatkan gratis oleh 20 pembeli pertama zine.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan proses perancangan yang telah dilakukan, zine ini bertujuan untuk mengenalkan makanan khas melayu Riau kepada generasi muda sebagai upaya pelestarian budaya di tengah tren makanan yang viral dan dominasi makanan modern. Penyajian media informasi yang belum dikemas secara kreatif dan menarik menyebabkan kurangnya minat serta terbatasnya pengetahuan anak muda terhadap makanan tradisional daerah. Oleh karena itu, zine dirancang sebagai media yang informatif dan menarik secara visual serta relevan dengan gaya komunikasi anak muda. Tidak hanya mengenalkan tentang makanan khas Riau, zine ini juga mengemas filosofi, keunikan, dan nilai budaya dari makanan khas Riau melalui ilustrasi, foto, dan narasi yang mudah dipahami. Perancangan ini juga mendorong pelestarian serta meningkatkan daya tarik wisata kuliner lokal di kalangan masyarakat luas.

Melalui proses penelitian kualitatif yang melibatkan observasi, wawancara, studi literatur, analisis matriks perbandingan, dan juga uji coba langsung dengan beberapa anak muda, hasilnya menunjukkan bahwa zine ini mampu menjadi media informasi yang menarik dan efektif serta cocok ditujukan kepada anak muda karena pendekatannya yang visual, ringan, dan mudah dipahami.

Saran untuk penelitian selanjutnya, diharapkan baik penelitian maupun zine ini dapat membuka peluang kolaborasi dengan para pelaku kuliner tradisional sehingga terjalin kerja sama dalam upaya pelestarian budaya dan kuliner tradisional serta dapat digunakan sebagai referensi oleh pelaku kreatif lain yang ingin mengangkat topik budaya lokal melalui media yang lebih banyak dan lebih baik lagi agar anak muda lebih tertarik dan sadar akan warisan budaya, tradisi, maupun kuliner khas daerah.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad Zainudin, S. M. (2021). *Tipografi*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik.
- Anan, M. J., Tabrani, A., Ingtyas, F. T., & Ginting, L. (2025). Pengaruh Tren Makanan dan Fomo terhadap Minat Generasi Z dalam Mengonsumsi Makanan Tradisional (Mie Gopak) pada Universitas Negeri Medan. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 886.
- Asthararianty, F. L. (2018). Studi Hermeneutik: Desain Layout Buku Biografi Merry Riana . *NIRMANA*, Vol. 18, No. 1, 15.
- Elsty, S. A., & Arfani, I. (2024). Pengenalan Makanan Khas Daerah Riau Dengan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 128-129.
- Minta Harsana, M. B. (2018). POTENSI MAKANAN TRADISIONAL KUE KOLOMBENG SEBAGAI DAYA TARIK WISATA DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA . *HEJ (Home Economics Journal)*, 41.
- Monica, L. C. (2011). EFEK WARNA DALAM DUNIA DESAIN DAN PERIKLANAN. *HUMANIORA* Vol.2, 1085.

- Parmadi, I. W., Kusuma, P., & Sastrosubroto, A. N. (2015). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI UNTUK MEMPERKENALKAN IMPLEMENTASI TRI HITA KARANA PADA ORGANISASI SUBAK DI BALI. e-Proceeding of Art & Design, 780.
- Prasanti, D. (2017). Potret Media Informasi Kesehatan Bagi Masyarakat Urban di Era Digital. IPTEK-KOM, Vol. 19 No. 2, 154.
- Priskila Adiasih, R. K. (2015). PERSEPSI TERHADAP MAKANAN TRADISIONAL JAWA TIMUR: STUDI AWAL TERHADAP MAHASISWA PERGURUAN TINGGI SWASTA DI SURABAYA. KINERJA, Volume 19, No.2, 112.
- Rahmad Fauzi, A. Z. (2023). Perancangan Aplikasi Pariwisata Berbasis Android di Kota Padang Sidempuan. JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT, 437.
- Sari, N. (2018). Pengembangan Ekonomi Kreatif Bidang Kuliner Khas Daerah Jambi. Jurnal Sains Sosio Humaniora, 53.
- Setyaputra, W. (2019). PERANCANGAN ZINE PERKEMBANGAN TATTOO DI YOGYAKARTA.
- Tinarbuko, S. (2015). Dekave. Yogyakarta: CAPS.

