

PROYEK AKHIR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PERIODE VIII



PERANCANGAN BUKU KULINER TRADISIONAL KHAS SEMARANG
dengan Pendekatan *Food Photography*

Dikerjakan oleh:

ADITYA BAYU PRASETIO

08.13.0036

Pembimbing

Ir. IGN. Dono Sayoso, MSR

Lilian, S.Sn.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA SEMARANG
SEMARANG
PERIODE GENAP 2015/2016

HALAMAN PENGESAHAN

Judul :

**PERANCANGAN BUKU KULINER TRADISIONAL KHAS SEMARANG
DENGAN PENDEKATAN *FOOD PHOTOGRAPHY***

Dikerjakan oleh:

Aditya Bayu Prasetio

08.13.0036

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur dan Desain
Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, Juni 2016

Mengesahkan

Dekan
Fakultas Arsitektur dan Desain

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual

Koordinator
Proyek Akhir DKV 08

Dra. B. Tyas Susanti, MA., PhD.
NIDN. 0626076501

Ag. Dicky Prastomo, S.IP., MA.
NUPN. 9906966549

Ir. IGN. Dono Sayoso, MSR..
NIDN. 0608075601

HALAMAN PENGESAHAN

Judul :
PERANCANGAN BUKU KULINER TRADISIONAL KHAS SEMARANG
DENGAN PENDEKATAN *FOOD PHOTOGRAPHY*

Dikerjakan oleh:

Aditya Bayu Prasetio

08.13.0036

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur dan Desain
Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, Juni 2016

Menyetujui,

Pembimbing I

Ir. Ign. Dono Sayoso, MSR.
NIDN 0608075601

Penguji I

Pembimbing II

Lilian, S.Sn.
NPP: 058.5.2009.219

Penguji III

Ir. Ign. Dono Sayoso, MSR.
NIDN 0608075601

Peter Ardhianto, S.Sn., M.Sn
NPP 058.5.2013.100

Lilian, S.Sn
NPP: 058.5.2009.219

PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama: Aditya Bayu Prasetio

NIM: 08.13.0036

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Arsitektur dan Desain

Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Judul Proyek Akhir:

PERANCANGAN BUKU KULINER
TRADISIONAL KHAS SEMARANG
DENGAN PENDEKATAN *FOOD PHOTOGRAPHY*

Menyatakan bahwa proyek akhir ini adalah hasil karya saya sendiri serta telah mengikuti peraturan akademik dalam melakukan kutipan. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya bukti plagiasi, manipulasi, dan / atau pemalsuan data maupun bentuk – bentuk kecurangan yang lain, saya bersedia menerima sanksi dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Demi kepentingan akademis, maka saya bersedia dan menyetujui bentuk publikasi dari karya ilmiah ini.

Semarang, Juli 2016

Aditya Bayu Prasetio

PRAKATA

Pertama-tama Puji Syukur dan Terima Kasih kepada Tuhan Yesus Kristus oleh karena berkat dan penyertaan yang melimpah dalam setiap proses pembuatan Proyek Akhir Desain Komunikasi Visual 08 dengan judul Perancangan Buku Kuliner Tradisional Khas Semarang dengan Pendekatan *Food Photography*. Judul ini dipilih untuk mendukung dan memberikan informasi tambahan yang dapat menjadi sebuah panduan dalam mencari kuliner-kuliner tradisional khas Kota Semarang.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang sudah sangat membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan proyek akhir ini, yaitu:

1. Bapak Ir. Ign. Dono Sayoso, MSR. dan Lilian, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing yang sudah bersedia menyediakan waktu dan tenaga untuk membimbing serta memberikan pengarahan selama proses penyusunan Proyek Akhir ini dari awal hingga akhir.
2. Para dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Unika Soegijapranata yang sudah banyak membantu dan memberikan masukan dalam penyusunan laporan.
3. Orang tua, yang selalu memberi dukungan baik doa dan materi selama proses penyusunan proyek akhir ini.
4. Segenap keluarga dan teman-teman yang selalu memberi semangat serta doa.
5. Dan seluruh pihak yang sudah banyak membantu dalam penyusunan proyek akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa penyusunan Proyek Akhir ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu segala bentuk kritik dan saran akan sangat berguna untuk penyempurnaan perancangan proyek akhir ini kedepannya. Penulis juga mohon maaf yang sebesar-besarnya apabila terdapat kesalahan kata dalam penulisan laporan proyek akhir ini baik yang disengaja maupun tidak disengaja. Semoga perancangan Proyek Akhir ini dapat bermanfaat bagi kemajuan Program Studi Desain Komunikasi Visual Unika Soegijapranata Semarang, bagi kemajuan pariwisata Kota Semarang, dan bagi semua orang yang membaca laporan Proyek Akhir ini.

Semarang, 12 juli 2016
Penulis

ADITYA BAYU PRASETIO

ABSTRAK

Kota Semarang memiliki 4 kebudayaan yang berakar dan berdampak sangat baik untuk beberapa bidang di kehidupan di kota Semarang. Antara lain Jawa, Arab, China dan Eropa. Beberapa aspek yang terpengaruh dari hasil asimilasi 4 budaya tersebut yaitu adat istiadat, sejarah, pakaian adat, logat bahasa, bangunan, dan tentunya juga kuliner. Dari adanya asimilasi ini pula membuat kota Semarang memiliki keanekaragaman yang lebih banyak dan unik daripada daerah lain.

Kota Semarang juga memiliki julukan Kota Kuliner, hal ini terbukti karena hasil kuliner khas dan kuliner tradisional dari kota Semarang jarang dapat di temukan di daerah atau kota lain, serta kuliner yang sangat banyak sekali yang membuat kota ini menjadi terkenal akan kota kuliner. Banyak pendatang atau orang luar kota Semarang ketika mendengar atau berkunjung ke kota Semarang mereka sangat ingin mencicipi berbagai macam kuliner yang ada, karena selain banyak kuliner di kota Semarang memiliki rentang harga yang terbilang cukup murah.

Dengan adanya sebuah nilai lebih yang dimiliki ini, maka perancangan proyek akhir ini dibuat dan bertujuan untuk menjadi sebuah media panduan kuliner-kuliner tradisional khas kota Semarang bagi para pecinta kuliner dan pencinta *travelling*. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah wawancara, kuisisioner, observasi, dan studi literatur untuk mengetahui akan apa saja kuliner yang berasal dan khas Kota Semarang, pola target sasaran. Dengan adanya buku panduan ini diharapkan bisa menjadi salah satu media yang pas bagi para *traveler* ketika berkunjung ke kota Semarang.

Kata kunci : budaya, kuliner, tradisional.

Semarang city has 4 cultural and a very good impact on several areas of life in the city of Semarang. There are Java, Arabic, Chinese and European. Some aspects that affected the results of four cultural assimilation like manners, history, traditional cloth, accent, building, and of course also the culinary. From their assimilation also make Semarang city has a diversity that is more unique than other city.

Semarang city also has the nickname City Culinary, this proved as the result of a unique culinary and traditional cuisine from the city of Semarang rarely can be found in the area or other cities, as well as culinary very much at all which make this city will popular with a culinary city. Many immigrants or people outside the city of Semarang when heard or been to Semarang they really want to taste a variety of culinary, because in addition to many culinary in Semarang have the price range that is quite cheap.

Given a value that is owned by, then this final project design and aims to become a media guide to culinary-traditional cuisine typical of the city of Semarang for culinary connoisseurs and lovers traveling. The method used in this design are interviews, questionnaires, observation, and literature study to find out what course culinary originating and typical city of Semarang, the pattern of the target. Given this manual is expected to be one of the media that is fit for the traveler during his visit to the city of Semarang.

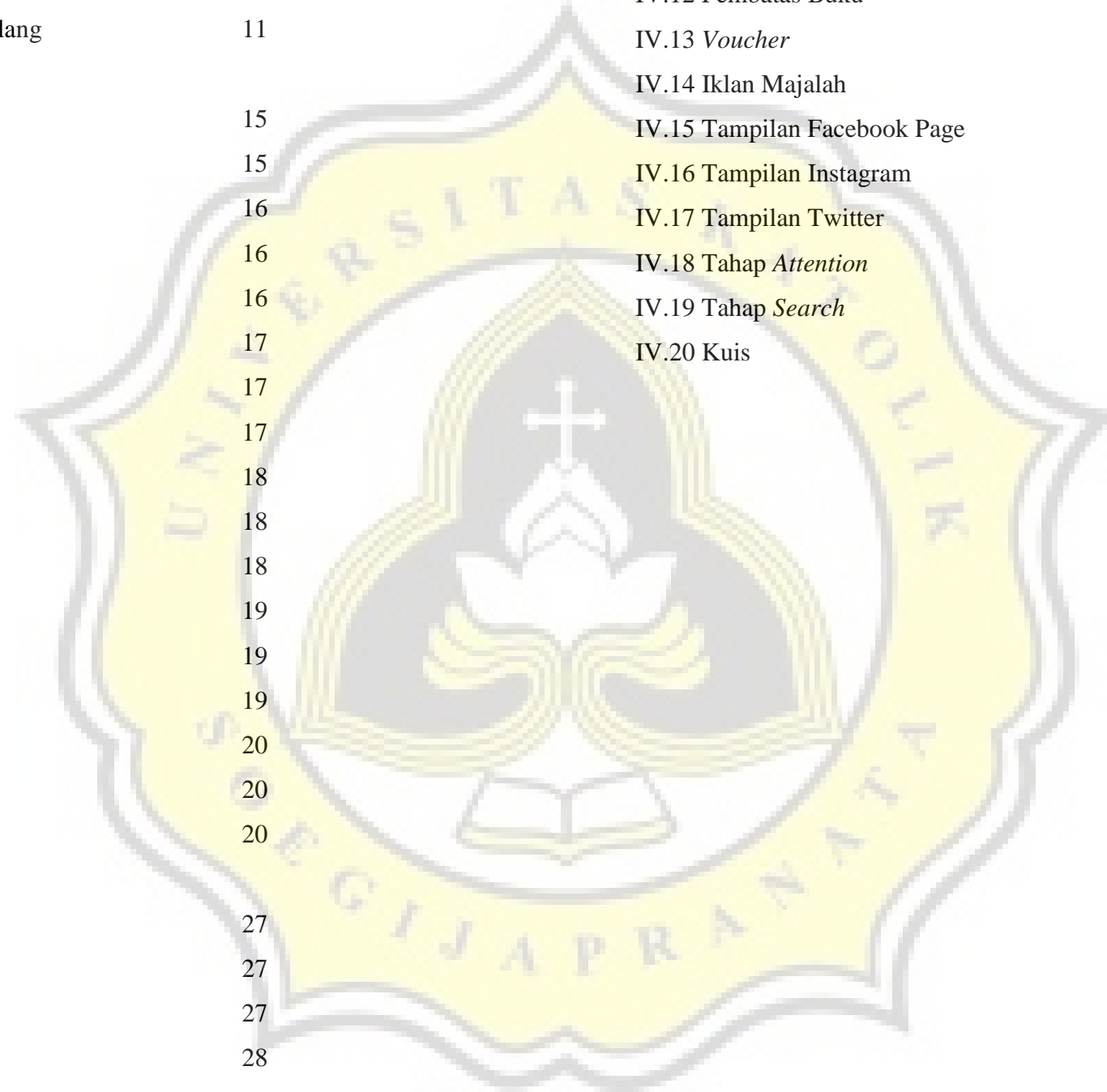
Key word: culture, culinary, traditional.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i	IV.1 Konsep Visual	26
HALAMAN PENGESAHAN 1	ii	IV.2 Konsep Verbal	27
HALAMAN PENGESAHAN 2	iii	IV.3 Visualisasi Desain	28
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv		
PRAKATA	v		
ABSTRAK	vi	BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	39
DAFTAR ISI	vii	V.1 Kesimpulan	39
DAFTAR GAMBAR	viii	V.2 Saran	39
DAFTAR TABEL	ix		
BAB I PENDAHULUAN	1	DAFTAR ISI	vii
I.1 Latar Belakang Masalah	1	DAFTAR GAMBAR	viii
I.2 Identifikasi Masalah	1	DAFTAR TABEL	ix
I.3 Pembatasan Masalah	2	DAFTAR PUSTAKA	40
I.4 Perumusan Masalah	2	DAFTAR REFERENSI	40
I.5 Tujuan Penelitian	2		
I.6 Manfaat Penelitian	2		
I.7 Metode Penelitian	2		
I.8 Sistematika Penulisan	3		
BAB II TINJAUAN UMUM	4		
II.1 Kerangka Berpikir	4		
II.2 Landasan Teori	4		
II.3 Kajian Pustaka	9		
II.4 Studi Komparasi	10		
BAB III STRATEGI KOMUNIKASI	12		
III.1 Analisis	12		
III.2 Sasaran Khalayak (<i>Target Audience</i>)	21		
III.3 Strategi Komunikasi	22		
BAB IV STRATEGI KREATIF	27		

DAFTAR GAMBAR

<p>II.1 <i>Indonesia Delicacies</i> 10</p> <p>II.2 Wisata Kuliner Makanan Daerah Khas Semarang 11</p> <p>II.3 Peta 50 Tempat Oleh-oleh Jajanan Khas Di Malang 11</p> <p>III. 1 Jamu Jun 15</p> <p>III. 2 Lempia 15</p> <p>III. 3 Ganjel Rel 16</p> <p>III. 4 Wedang Tahu 16</p> <p>III. 5 Bandeng Presto 16</p> <p>III. 6 Tahu Petis 17</p> <p>III. 7 Mie Kopyok 17</p> <p>III. 8 Tahu Gimbal 17</p> <p>III. 9 Babat Gongso 18</p> <p>III. 10 Tahu Pong 18</p> <p>III. 11 Es Conglik 18</p> <p>III. 12 Pisang Plenet 19</p> <p>III. 13 Gandos 19</p> <p>III. 14 Timus 19</p> <p>III. 15 Es Marem 20</p> <p>III. 16 Kue Bolang Baling 20</p> <p>III. 17 Wingko Babad 20</p> <p>IV. 1 <i>Pallet</i> Warna 27</p> <p>IV. 2 Referensi <i>Jumble Layout</i> 1 27</p> <p>IV. 3 Referensi <i>Jumble Layout</i> 2 27</p> <p>IV. 4 <i>Typeface</i> 28</p> <p>IV. 5 <i>Cover</i> Buku 28</p> <p>IV. 6 <i>Cover</i> Depan dan Belakang Buku 29</p> <p>IV. 7 Final Desain Halaman Pendukung 29</p> <p>IV. 8 Final Desain Isi Buku 35</p> <p>IV. 9 Desain Promosi Poster dan Launching Buku 35</p>	<p>IV.10 Desain Promosi Brosur dan Launching Buku 36</p> <p>IV.11 Desain Promosi X-Banner dan Launching Buku 36</p> <p>IV.12 Pembatas Buku 37</p> <p>IV.13 <i>Voucher</i> 37</p> <p>IV.14 Iklan Majalah 37</p> <p>IV.15 Tampilan Facebook Page 38</p> <p>IV.16 Tampilan Instagram 38</p> <p>IV.17 Tampilan Twitter 38</p> <p>IV.18 Tahap <i>Attention</i> 38</p> <p>IV.19 Tahap <i>Search</i> 38</p> <p>IV.20 Kuis 39</p>
---	---



DAFTAR TABEL

II.1 Kerangka Berpikir	8
II.2 Pengelompokan warna & senyawa fitokimia yang terkandung dalam sebuah makanan	21
III.1 Analisis SWOT	15
III.2 AISAS	23
III.3 Rencana Anggaran Biaya	25
III. 4 <i>Timeline</i> Perancangan	24

