

**LAPORAN TUGAS AKHIR DKV**  
**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN KUE CUCUR DAN**  
**DODOL SEBAGAI IKON JAJANAN TRADISIONAL INDONESIA**



**DISUSUN OLEH :**  
**NAMA : NATALIA KRISTINA SUGIHARTO**  
**NIM : 18.L1.0051**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**  
**SEMARANG**

**2022**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Natalia Kristina Sugiharto

NIM : 18.L1.0051

Progdi / Konsentrasi : DKV Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan Media Interaktif Pengenalan Kue Cucur Dan Dodol Sebagai Ikon Jajanan Tradisional Indonesia”** tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 11 Juli 2022

Yang menyatakan,



Natalia Kristina Sugiharto

## HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : Perancangan Media Interaktif Pengenalan Kue Cucur Dan Dodol Sebagai Ikon Jajanan Tradisional Indonesia

Diajukan oleh : Natalia Kristina Sugiharto

NIM : 18.L1.0051

Tanggal disetujui : 30 Juni 2022

Telah setuju oleh

Pembimbing : Tabita Nani Aryani S.Sn, M.Si

Penguji 1 : Ryan Sheehan Nababan S.Sn., M.Sn

Penguji 2 : Louis Cahyo Kumolo Buntaran S.Ds., M.M.

Ketua Program Studi : Bayu Widianoro S.T., M.Sn

Dekan : Dra. B. Tyas Susanti M.A., Ph.D

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

[sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=18.L1.0051](http://sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=18.L1.0051)

**HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK  
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Natalia Kristina Sugiharto

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Jenis Karya : Buku Digital Interaktif

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul “**Perancangan Media Interaktif Pengenalan Kue Cucur Dan Dodol Sebagai Ikon Jajanan Tradisional Indonesia**” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 11 Juli 2022

Yang menyatakan



Natalia Kristina Sugiharto

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmatNya yang diberikan sehingga perancangan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Adapun tujuan laporan ini disusun guna memenuhi syarat kelulusan akhir dari program studi DKV yang diampu oleh Ibu Arwin Purnama Jati S.Sn., MA yang dimana penulis membuat buku interaktif edukatif tentang Kue Cucur dan Dodol yang berjudul “Perancangan Media Interaktif Pengenalan Kue Cucur Dan Dodol Sebagai Ikon Jajanan Tradisional Indonesia” sehingga dengan ini penulis pun mendapat banyak wawasan dan pengetahuan mengenai pentingnya mengenal Kue Cucur dan Dodol tidak hanya menikmatinya saja.

Selama penyusunan laporan ini, penulis banyak dibantu oleh beberapa pihak, yaitu kepada Ibu Tabita Nani Aryani S.Sn, M.Si selaku Dosen Pembimbing mata kuliah Tugas Akhir ini yang sudah membimbing dan mengarahkan penyusunan serta perancangan ini agar tersusun dengan baik. Dan kepada Ibu Arwin Purnama Jati S.Sn., MA selaku Dosen pengampu yang telah memberikan tugas ini sehingga dapat menambah pengetahuan mengenai Kue Cucur dan Dodol mulai dari penyebutan yang berbeda, hingga penyajian yang juga berbeda di setiap daerahnya. Berterima kasih juga kepada keluarga dan teman-teman yang sudah selalu mendukung dan membantu bertukar pikiran dalam penyusunan perancangan ini.

Penulis menyadari, bahwa laporan dan perancangan yang dibuat ini jauh dari kata sempurna baik dari segi bahasanya maupun penulisan. Oleh sebab itu, penulis sangat menghargai saran maupun kritik yang bisa semakin membangun untuk penulis bisa memperbaiki lagi kedepannya. Semoga laporan ini bisa memenuhi kelulusan Tugas Akhir.

Semarang, 28 Juni 2022



Natalia Kristina Sugiharto

## ABSTRAK

Jajanan tradisional menjadi salah satu budaya yang harus terus dilestarikan. Memiliki banyak macam dan jenisnya, mulai dari yang basah hingga kering, yang manis dan yang asin. Jajanan tradisional disajikan diberbagai macam upacara adat diseluruh Indonesia. Dengan ciri khas yang berbeda-beda, jajanan tradisional ini mampu memiliki cita rasa yang bisa dibedakan dari masing-masing daerahnya. Yang menjadi ikon jajanan tradisional di Indonesia salah satunya yaitu kue cucur dan dodol. Sangat banyak tersebar luas diberbagai daerah dan memiliki keunikan yang berbeda disetiap daerahnya. Mulai dari penyebutam, penyajian hingga penerapan nilai yang masih kental. Namun saat ini jajanan tradisional hanya dinikmati saja tanpa mengerti maknanya dan bahkan mulai kurang diminati khususnya kaun remaja. Maka dari itu, dibutuhkannya media yang menarik sehingga mampu mengenalkan kue cucur dan dodol ini sebagai ikon jajanan tradisional Indonesia yang harapannya target bisa tertarik untuk belajar dan mencari tahu lebih lagi soal jajanan tradisional yang ada di Indonesia melalui titik awal pengenalan yaitu kue cucur dan dodol ini.

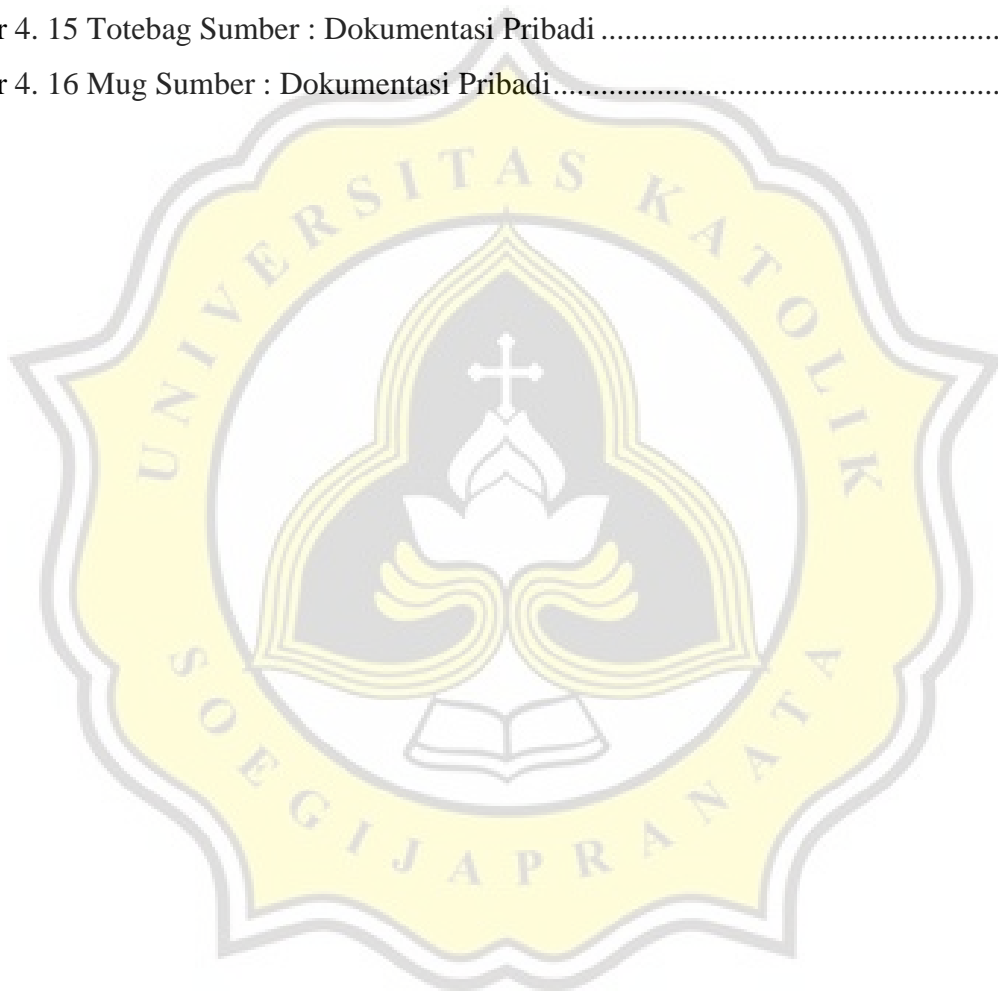
**Kata kunci : Kue Cucur, Dodol, Jajanan Tradisional, Ikon Jajanan Tradisional Indoneisa, Nilai diberbagai daerah.**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Artikel Tentang Kurangnya Minat Terhadap Budaya Indonesia .....	1
Gambar 2. 1 Isi Dari Perancangan Buku Ilustrasi Jajanan Tradisional Khas Surabaya Dengan Teknik Vector Guna Meningkatkan Minat Anak Pada Produk Local Oleh Yohanes Ev Swandawidharma Tahun 2016.....	5
Gambar 2. 2 Jajanan Tradisional (Sumber: FactsofIndonesia.com) .....	6
Gambar 2. 3 Kue Cucur (Sumber ralali.com) .....	7
Gambar 2. 4 Dodol (Sumber : 14 Must-Try Asian Desserts   Asian Inspirations) .....	9
Gambar 2. 5 Kategori warna (Sumber : pinterest) .....	13
Gambar 2. 6 Visi dan Misi Kemendikbud (Sumber Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan » Republik Indonesia (kemdikbud.go.id)) .....	15
Gambar 3. 1 Pengalaman Responden Terhadap Kue Cucur dan Dodol (Sumber: Dokumentasi Pribadi) .....	20
Gambar 3. 2 Kebiasaan Responden Mengonsumsi Jajanan Tradisional (Sumber: Dokumentasi Pribadi).....	20
Gambar 3. 3 Tempat dimana bisa mendapatkan Kue Cucur dan Dodol (Sumber : Dokumentasi Pribadi) .....	20
Gambar 3. 4 Pengetahuan tentang Kue Cucur dan Dodol sebelumnya (Sumber:Dokumentasi Pribadi).....	21
Gambar 3. 5 Pengetahuan Tentang Fakta Unik Kue Cucur Dan Dodol (Sumber:Dokumentasi Pribadi).....	21
Gambar 3. 6 Media Yang Target Gunakan (Sumber: Dokumentasi Pribadi).....	21
Gambar 3. 7 Ketertarikan Responden dengan Perancangan (Sumber: Dokumentasi Pribadi) .....	22
Gambar 3. 8 Pemilihan Ilustrasi (Sumber: Dokumentasi Pribadi) .....	22
Gambar 3. 9 Penelitian Yang Telah Membahas Cucur Secara Singkat (Sumber : Yohanes Ev Swandawidharma, 2016;90&96) .....	25
Gambar 4. 1 Maskot Si Manis dan Si Legit Sumber: Dokumentasi Pribadi .....	30
Gambar 4. 2 Palette Warna Sumber : Dokumentasi Pribadi.....	31
Gambar 4. 3 Layout Buku Digital Sumber : Dokumentasi Pribadi .....	31
Gambar 4. 4 Contoh dari Interaktif buku Sumber : Dokumentasi Pribadi .....	32
Gambar 4. 5 Mockup Digital Interaktif Sumber : Dokumentasi Pribadi.....	32
Gambar 4. 6 Desain Buku Digital Interaktif Sumber : Dokumentasi Pribadi .....	33



Gambar 4. 7 Instagram Feed Media Pendukung Sumber : Dokumentasi Pribadi .....	34
Gambar 4. 8 Give Away Sumber : Dokumentasi Pribadi.....	34
Gambar 4. 9 Instagram Story Sumber : Dokumentasi Pribadi.....	35
Gambar 4. 10 Instagram Ads Sumber : Dokumentasi Pribadi.....	35
Gambar 4. 11 Cover Utama Sumber : Dokumentasi Pribadi.....	36
Gambar 4. 12 Poster cetak mengunduhan Sumber : Dokumentasi Pribadi .....	36
Gambar 4. 13 Notebook Sumber : Dokumentasi Pribadi .....	37
Gambar 4. 14 Sticker pack Sumber :Dokumentasi Pribadi .....	37
Gambar 4. 15 Totebag Sumber : Dokumentasi Pribadi .....	38
Gambar 4. 16 Mug Sumber : Dokumentasi Pribadi.....	38





## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	2
1.3 Lingkup Pembahasan .....	3
1.3.1 Fokus Permasalahan.....	3
1.3.2 Batasan permasalahan.....	3
1.3.3 Pemilihan Target.....	3
1.4 Rumusan Masalah .....	3
1.5 Tujuan Perancangan.....	3
1.6 Manfaat Perancangan .....	3
1.7 Metode Perancangan .....	3
1.7.1 Identifikasi Data.....	3
1.7.2 Analisis Data.....	4
1.7.3 Sintesis.....	4
1.8 Kerangka Perancangan.....	4
<b>BAB II .....</b>	<b>4</b>
<b>TINJAUAN UMUM.....</b>	<b>5</b>
2.1 Tinjauan Desain.....	5
2.2 Landasan Teori.....	6
2.2.1 Jajanan Tradisional .....	6
2.2.2 Desain Komunikasi Visual .....	10
2.2.3 Ilustrasi.....	13
2.2.4 Buku Digital.....	14
2.2.5 Buku Interaktif .....	14
2.2.6 Kemendikbud.....	15

2.2.7	SWOT .....	16
2.2.8	AIDA.....	16
<b>BAB III.....</b>		<b>18</b>
<b>STRATEGI KOMUNIKASI.....</b>		<b>18</b>
3.1	Metode Penelitian.....	18
3.2	Data Sasaran Khalayak.....	19
4.2.1	Geografis.....	19
4.2.2	Demografis.....	19
4.2.3	Psikografis.....	19
3.3	Analisis Data Penelitian .....	19
3.3.1	Analisis Data Kuisisioner .....	19
3.4	Analisis 5W+1H.....	22
3.5	Analisis SWOT .....	24
3.6	USP Perancangan .....	25
3.7	Strategi IMC.....	25
3.7.1	Strategi Pesan.....	26
3.7.2	Strategi Kreatif.....	26
3.7.3	Strategi Media.....	26
3.8	AIDA.....	27
3.9	Anggaran Perancangan.....	28
<b>BAB IV.....</b>		<b>29</b>
<b>STRATEGI KREATIF.....</b>		<b>29</b>
4.1	KONSEP VERBAL .....	29
4.2	KONSEP VISUAL.....	30
4.2.1	Konsep Maskot.....	30
4.2.2	Konsep Tipografi.....	30
4.2.3	Konsep Warna .....	31
4.2.4	Konsep Desain Media .....	31
4.2.5	Konsep Buku Digital Interaktif .....	31
4.2.6	Instagram.....	32
4.3	HASIL PERANCANGAN.....	32
4.3.1	Media Utama .....	32
4.3.2	Media Pendukung.....	34
<b>BAB V.....</b>		<b>39</b>
<b>PENUTUP.....</b>		<b>39</b>

5.1	KESIMPULAN .....	39
5.2	SARAN .....	39
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>40</b>

