



**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL VISUAL PENGENALAN MINUMAN JAMU TRADISIONAL  
KEPADA ANAK USIA DELAPAN HINGGA SEPULUH TAHUN WILAYAH SEMARANG**

**Disusun oleh :**

**Nama : Aris Mulyono**

**Nim : 10.13.0051**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**

**SEMARANG 2015**

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul:

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL VISUAL PENGENALAN MINUMAN JAMU TRADISIONAL:  
Kepada Anak Usia Delapan hingga Sepuluh Tahun di Wilayah Semarang

Nama: Aris Mulyono

NIM: 10.13.0051

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Arsitektur dan Desain

Universitas Katolik Seogijapranata

Semarang, 22 Juli 2015

Mengesahkan

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

Kaprodi Desain Komunikasi Visual

Koordinator Proyek Akhir DKV

Ir. Tri Hesti Mulyani, MT.

Ir. Robert Rianto Widjaja, MT.

Ir. Robert Rianto Widjaja, MT.

NIDN: 061.1.0862.01

NIDN: 062.7.0667.01

NIDN: 062.7.0667.01

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul:

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL VISUAL PENGENALAN MINUMAN JAMU TRADISIONAL:  
Kepada Anak Usia Delapan hingga Sepuluh Tahun di Wilayah Semarang

Nama: Aris Mulyono

NIM: 10.13.0051

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Arsitektur dan Desain

Universitas Katolik Seogijapranata

Semarang, 22 Juli 2015

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

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

Eriko Julian Ekaputra, S.Ds.

NUPN: 990.6.9665.49

NPP: 058.5.2015.124

Penguji I

Penguji II

Penguji III

Ir. Riandy Tarigan, MT.

Robert Rianto Widjaja, MT.

Ir. Ign. Dono Sayoso, MSR.

NIDN: 062.9.0564.02

NIDN: 062.7.0667.01

NIDN: 060.8.0756.01

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama: Aris Mulyono

NIM: 10.13.0051

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Arsitektur dan Desain

Universitas Katolik Seogijapranata

Judul Proyek Akhir:

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL VISUAL PENGENALAN MINUMAN JAMU TRADISIONAL  
KEPADA ANAK USIA DELAPAN HINGGA SEPULUH TAHUN WILAYAH SEMARANG

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 pemalsuan maupun bentuk-bentuk kecurangan lainnya, saya bersedia menerima sanksi dari program studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Katolik Seogijapranata Semarang. Demi kepentingan akademis, maka saya bersedia dan menyetujui bentuk publikasi dari karya ilmiah ini.

Semarang, 22 Juli 2015

Aris Mulyono

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas semua rahmat dan berkat-Nya yang telah di berikan kepada penulis, sehingga berhasil menyelesaikan Laporan Perancangan yang berjudul Perancangan Komunikasi Visual Pengenalan Minuman Jamu Tradisional kepada anak usia delapan hingga sepuluh tahun di Wilayah Semarang, guna untuk memenuhi syarat menyelesaikan studi. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah membantu dan mendukung penulis selama pembuatan proyek akhir ini.

Rasa terima kasih penulis ucapkan kepada:

1. Bapak Ir. Robert Rianto Widjaja, MT., selaku Koordinator Proyek Akhir dan Kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.
2. Bapak Ag. Dicky Prastomo, S.IP., MA., selaku dosen pembimbing I yang telah bersedia membimbing dan meluangkan waktu serta mendampingi penulis dalam menyelesaikan laporan proyek akhir ini.
3. Eriko Julian Ekaputra, S.Ds., selaku dosen pembimbing II yang juga telah membantu memberikan masukan-masukan yang sangat berguna bagi penulis untuk menyelesaikan laporan proyek akhir ini.
4. Seluruh Dosen Fakultas Arsitektur dan Desain UNIKA Soegijapranata yang telah membimbing dan memberikan banyak ilmu serta pengalaman yang sangat berguna bagi penulis.
5. Orang Tua dan saudara yang selalu memberikan perhatian, nasihat, dukungan, dan doa dalam pelaksanaan dan penyusunan laporan akhir ini.
6. Untuk teman-teman DKV yang membantu memberikan dukungan dan masukan-masukan untuk penulis dalam menyelesaikan proyek akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna sehingga segala bentuk masukan baik saran maupun kritik yang di berikan pembaca akan sangat membantu. Akhir kata, penulis berharap agar laporan proyek akhir ini dapat diterima dan bermanfaat guna menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca serta pihak-pihak yang membutuhkan.

Semarang, 22 Juli 2015

## ABSTRAK

Jamu tradisional adalah salah satu kebudayaan kebanggaan Negara Indonesia. Tradisi jamu tradisional telah lama ada dan sangat dipercaya oleh masyarakat Indonesia sebagai obat. Tetapi akhir-akhir ini jamu tradisional sudah mulai hilang. Dikarenakan zaman yang semakin maju, perkembangan teknologi yang pesat salah satunya di bidang kesehatan. Selain itu kurangnya upaya dan kegiatan untuk menjaga dan melestarikan budaya jamu tradisional di masyarakat. Sehingga memberikan dampak kepada anak-anak sekarang ini yang tidak mengenal apa itu budaya jamu tradisional. Kita ketahui budaya jamu tradisional telah lama ada di Negara kita selain itu juga telah digunakan oleh leluhur kita sejak lama sebagai salah satu cara pengobatan.

Dibutuhkan upaya untuk mengenalkan budaya jamu tradisional kepada generasi muda. Salah satunya kepada anak-anak sekolah dasar dengan menggunakan pendekatan kreatif, dengan menggunakan buku interaktif. Pemilihan buku interaktif ini dikarenakan untuk anak-anak sekolah dasar umur 8-10 tahun, menggunakan media yang mudah dipahami oleh anak. Pada buku tersebut anak-anak tidak hanya dituntut untuk membaca saja tetapi anak-anak diajak untuk berinteraksi dengan buku tersebut. Dari interaktif itu pengetahuan akan jamu tradisional disampaikan dan dapat di terima oleh anak-anak tanpa ada paksaan. Anak-anak diajarkan banyak tentang jamu tradisional, seperti pengertian jamu tradisional, bahan dan cara pembuatan jamu tradisional, dan manfaat jamu tradisional bagi tubuh.

Traditional herbal medicine is one of the cultures of Indonesia. Traditional herbal medicine has a long tradition there and highly trusted by the community Indonesia as a medicine. But lately the traditional herbal medicine has begun to disappear. Because the more advanced age, rapid technological developments in the field of health. Lack of efforts and activities to maintain and preserve the culture of traditional herbal medicine in society. So the impact on the children who do not know what it is traditional herbal culture.

It takes effort to introduce the culture of traditional herbal medicine to the younger generation. One of them the children of primary school by using creative approaches, using an interactive book. This is because the selection of interactive books for elementary school children aged 8-10 years, using media that is easily understood by children. In the book the children are not only required to read any but the children are invited to interact with the book. The interactive knowledge of traditional herbal medicine can be delivered and received by children without any coercion. Children are taught a lot about the traditional herbal medicine, such as the definition of traditional herbal medicine, materials and method of making traditional herbal medicine and traditional medicinal benefits.

## DAFTAR ISI

|  |     |  |    |
|--|-----|--|----|
| HALAMAN JUDUL .....                                      | 4   | II.2.2 Teori Media dan Periklanan .....  | 4  |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                                 | II  | II.2.3. Perkembangan Kognitif Anak .....   | 4  |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                                 | III | II.2.4. Buku Interaktif Visual .....   | 4  |
| PERNYATAAN ORISINALITAS .....                            | IV  | II.2.5. Manfaat pembelajaran dengan menggunakan media visual bagi anak .....       | 5  |
| KATA PENGANTAR .....                                     | V   | II.2.6. Teori Warna dari Shigenobu Kobayashi .....                                 | 6  |
| ABSTRAK .....  | VI  | II.2.7. Teori Layout .....   | 7  |
| DAFTAR ISI .....   | VII | II.2.8. Teori Tipografi .....  | 7  |
| DAFTAR GAMBAR .....                                      | IX  | II.2.8.1. Aplikasi Huruf .....   | 7  |
| DAFTAR TABLE .....                                       | X   | II.2.8.2. Pemilihan Huruf untuk tesk Buku .....                                    | 7  |
|  |     | II.2.8.3. Keterbacaan .....  | 8  |
| <b>BAB I. PENDAHULUAN</b>                                |     | II.2.9. Ilustrasi .....  | 8  |
| I.1. Latar Belakang Masalah .....                        | 1   | II.2.10. Teori Desain Komunikasi Visual .....                                      | 8  |
| I.2. Identifikasi Masalah .....                          | 1   | II.2.11. Teori Aisas .....   | 8  |
| I.3. Pembatasan Masalah .....                            | 1   | II.2.12. Analisis SWOT .....   | 8  |
| I.3.1. Jamu yang digunakan .....                         | 1   | II.3. Kajian Pustaka .....   | 8  |
| I.3.2. Pemberian Informasi .....                         | 2   | II.3.1. Budaya Obat Tradisional .....  | 8  |
| I.3.3. Batasan Target .....                              | 2   | II.3.2. Psikologi Perkembangan Anak .....  | 8  |
| I.4. Perumusan Masalah .....                             | 2   | II.4. Studi Komparasi .....  | 9  |
| I.5. Tujuan Perancangan .....                            | 2   | II.4.1. Buku Interaktif Pencegahan Diabetes Melitus pada Anak-Anak .....           | 9  |
| I.6. Manfaat Perancangan .....                           | 2   | II.4.2. Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia ..... | 9  |
| I.7. Metode Perancangan .....                            | 2   |  |    |
| I.8. Sistematika Penulisan .....                         | 2   | <b>BAB III. STRATEGI KOMUNIKASI</b>  |    |
|  |     | III.1. Analisa Masalah .....   | 11 |
| <b>BAB II. TINJAUAN UMUM</b>                             |     | III.1.1. Analisa SWOT .....  | 11 |
| II.1. Kerangka Berfikir .....                            | 4   | III.1.1.1. <i>Strength</i> .....   | 11 |
| II.2. Landasan Teori .....                               | 4   | III.1.1.2. <i>Weakness</i> .....   | 11 |
| II.2.1. Definisi Jamu Tradisional .....                  | 4   | III.1.1.3. <i>Opportunity</i> .....  | 11 |
| II.2.1.1. Jenis-jenis dan Manfaat Jamu Tradisional ..... | 4   | III.1.1.4. <i>Threat</i> .....   | 11 |
|  |     | III.1.1.5. Tabel Analisa SWOT .....  | 11 |

|                                 |   |    |                                    |                             |    |
|---------------------------------|---|----|------------------------------------|-----------------------------|----|
| III.2                           | Khalayak Sasaran ( <i>Target Audience</i> ) | 11 | IV.1.2.2.                          | Dosis (Medium & Extra Bold) | 16 |
| III.2.1.                        | Demografis                                  | 12 | IV.1.3.                            | Bentuk                      | 16 |
| III.2.2.                        | Geografis                                   | 12 | IV.2.                              | Konsep Verbal               | 16 |
| III.2.3.                        | Psikografis                                 | 12 | IV.2.1.                            | Alur                        | 17 |
| III.3.                          | Stategi Komunikasi                          | 12 | IV.2.2.                            | Gaya Bahasa                 | 17 |
| III.3.1.                        | Identifikasi Buku Interaktif                | 12 | IV.2.3.                            | Logo                        | 17 |
| III.3.2.1.1.                    | Edukasi                                     | 12 | IV.2.4.                            | Karakter                    | 17 |
| III.3.2.1.                      | Pendekatan nilai yang di angkat             | 12 | IV.2.5.                            | Strategi Promosi Buku       | 18 |
| III.3.2.                        | Pendekatan Perancangan                      | 12 | IV.2.5.1.                          | Brosur                      | 18 |
| III.3.2.1.2.                    | Kebudayaan                                  | 12 | IV.2.5.2.                          | Poster                      | 18 |
| III.3.2.1.3.                    | Bermain                                     | 12 | IV.2.5.3.                          | Website                     | 18 |
| III.3.2.2.                      | Pendekatan Element Visual                   | 13 | IV.2.5.4.                          | Roadshow                    | 18 |
| III.3.2.2.1.                    | Logo  | 13 | IV.2.5.5.                          | Merchandise dan Stationary  | 18 |
| III.3.2.2.2.                    | Maskot                                      | 13 | IV.3.                              | Visualisasi Desain          | 18 |
| III.3.2.2.3.                    | Warna                                       | 13 | IV.3.1.                            | Buku                        | 18 |
| III.3.2.2.4.                    | Layout                                      | 13 | IV.3.1.1.                          | Cover Buku                  | 18 |
| III.3.2.2.5.                    | Ilustrasi                                   | 13 | IV.3.1.2.                          | Isi Buku                    | 19 |
| III.3.2.2.6.                    | Tipografi                                   | 13 | IV.3.2.                            | Promotion tools             | 19 |
| III.3.2.3.                      | Perancangan Skenario                        | 13 | IV.3.2.1.                          | Brosur                      | 19 |
| III.3.2.4.                      | Pendekatan Promosi                          | 13 | IV.3.2.2.                          | Poster                      | 19 |
| III.3.3.                        | Pendekatan Anggaran                         | 14 | IV.3.2.3.                          | Website                     | 20 |
|                                 |   |    | IV.3.2.4.                          | Merchandise                 | 20 |
| <b>BAB IV. STRATEGI KREATIF</b> |   |    | <b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b> |                             |    |
| IV.1.                           | Konsep Visual                               | 15 | V.1.                               | Kesimpulan                  | 21 |
| IV.1.1.                         | Pewarnaan                                   | 15 | V.2.                               | Saran                       | 21 |
| IV.1.2.                         | Tipografi                                   | 16 |                                    |                             |    |
| IV.1.2.1                        | KG Red Hands                                | 16 |                                    |                             |    |



## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir .....                                    | 4  |
| Gambar 2.2 Jenis-jenis Jamu Tradisional .....                               | 4  |
| Gambar 2.3 Penjual Jamu Gendong .....                                       | 5  |
| Gambar 2.4 Hubungan antara warna, keyword, dan objek .....                  | 6  |
| Gambar 2.5 Diagram Kombinasi Warna dari Shigenobu Kobayashi .....           | 7  |
| Gambar 2.6 Buku Interaktif Pencegahan Diabetes Melitus pada Anak-Anak ..... | 9  |
| Gambar 2.7 Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider .....    | 10 |
| Gambar IV.1 Daftar Warna .....  | 15 |
| Gambar IV.2 Font .....  | 16 |
| Gambar IV.3 Pendekatan Bentuk .....   | 16 |
| Gambar IV.4 Logo .....  | 17 |
| Gambar IV.5 Ibu, Koko, dan Ibu penjual jamu gendong .....                   | 17 |
| Gambar IV.6 Ilustrasi Jamu Tradisional .....                                | 18 |
| Gambar IV.7 Cover Buku .....  | 18 |
| Gambar IV.9 Cover dan Isi Brosur .....                                      | 19 |
| Gambar IV.10 Poster .....   | 19 |
| Gambar IV.11 Website .....  | 20 |
| Gambar IV.12 Pembatas Buku, Pin, Gantungan Kunci dan Stiker .....           | 20 |

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 3.1 Tabel Analisa SWOT .....     | 11 |
| Tabel 3.2 Tabel Time Line .....        | 14 |
| Tabel 3.3 Tabel Rencana Anggaran ..... | 14 |

