



PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
PENGENALAN 17 JENANG KHAS SURAKARTA UNTUK ANAK USIA 10-12 TAHUN

LIDWINA ADIANI WIBOWO

10.13.0047

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

SEMARANG 2014

HALAMAN PENGESAHAN

Judul:
PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
Pengenalan 17 Jenang Khas Surakarta Untuk Anak Usia 10-12 Tahun

Nama: Lidwina Adiani Wibowo
NIM: 10.13.0047
Program Studi: Desain Komunikasi Visual
Fakultas: Arsitektur dan Desain
Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, Juli 2014

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

Kaprodi Desain Komunikasi Visual

Koordinator Proyek Akhir DKV

Ir. Tri Hesti Mulyani, M.T
NIDN. 0611086201

Ir. Robert Rianto Widjaja, M.T
NIDN. 0627066701

Ir. Robert Rianto Widjaja, M.T
NIDN. 0627066701

HALAMAN PENGESAHAN

Judul:
PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
PENGENALAN 17 JENANG KHAS SURAKARTA UNTUK ANAK USIA 10-12 TAHUN

Nama: Lidwina Adiani Wibowo
NIM: 10.13.0047
Program Studi: Desain Komunikasi Visual
Fakultas: Arsitektur dan Desain
Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, Juli 2014

Menyetujui,
Pembimbing

Ir. Robert Rianto Widjaja, M.T
NIDN. 0627066701

Penguji I

Penguji II

Penguji III

Ir. BPR. Gandhi, M.SA
NIDN. 0601035401

Drs. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.
NIP. 19960404 1992031002

Ir. Robert Rianto Widjaja, M.T
NIDN. 0627066701

PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama: Lidwina Adiani Wibowo

NIM: 10.13.0047

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Arsitektur dan Desain

Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Judul:

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF

PENGENALAN 17 JENANG KHAS SURAKARTA UNTUK ANAK USIA 10-12 TAHUN

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 2014

Lidwina Adiani Wibowo

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena rahmat dan kuasa-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan perancangan dan penyusunan makalah yang berjudul “Perancangan Buku Interaktif Pengenalan 17 Jenang Khas Surakarta kepada anak-anak usia 10-12 tahun” ini dengan baik dan tepat waktu meski terhalang beberapa kendala, baik waktu maupun sarana. Proses penyelesaian ini tentu tidak terlepas dari bantuan banyak pihak dan dukungan dari orang-orang sekitar saya yang selalu menyemangati.

Perancangan ini merupakan bentuk cinta dan kepedulian saya terhadap kota kelahiran, Solo, yang memiliki banyak potensi dan kekayaan budaya yang patut untuk digali dan dilestarikan dari generasi ke generasi. Jenang sendiri merupakan jajanan khas Keraton Surakarta yang memiliki banyak filosofi menarik untuk diperkenalkan kepada generasi muda kita, anak-anak penerus warisan budaya.

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dari awal sampai selesainya perancangan ini, yaitu:

1. Tuhan Yesus dan orangtua saya, yang memberikan dukungan dan semangatnya agar saya cepat menyelesaikan studi.
2. Kaprodi DKV serta pembimbing saya, Ir. Robert Rianto Widjaja, yang membimbing langkah saya dalam mengerjakan proyek ini dari awal hingga akhir.
3. Para dosen-dosen Desain Komunikasi Visual, baik secara langsung maupun tidak langsung memberikan dukungan dan menyumbang ide untuk saya: Pak Bayu, Pak Dicky, Pak Adi, dan dosen lainnya.
4. Narasumber dari Omah Sinten, Ibu Lea yang mau saya repotkan dengan memberikan data-data jenang ini. Ibu Tipuk, selaku juru masak keraton yang banyak bercerita mengenai makanan keraton. Tika, dan neneknya yang memberi informasi mengenai keraton.
5. Kepala Sekolah SD Pangudi Luhur Surakarta, SD Kanisius, dan SD Marsudirini Surakarta yang telah membantu saya dalam menyebarkan kuesioner guna pencarian data.
6. Keluarga (mami, papi, dan kakak), teman-teman seperjuangan dalam mengerjakan Proyek Akhir, Andrey, Anti, Vania, Rizka, Cia, dan Alfons sebagai ketua kelas yang menjadi sumber informasi mengenai Proyek Akhir ini.
7. Dan seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terimakasih atas dukungannya baik secara langsung maupun tidak langsung.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa apa yang dibuat ini belum sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima segala kritik dan saran membangun yang berguna bagi buku interaktif ini dan bagi Kota Solo tercinta.

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i		9
HALAMAN PENGESAHAN	ii		9
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv		10
KATA PENGANTAR	v		10
ABSTRAK	vi		11
DAFTAR ISI	vii		11
DAFTAR GAMBAR	ix		11
DAFTAR TABEL	x		12
DAFTAR LAMPIRAN	xii		12
BAB I PENDAHULUAN	1		12
1.1 Latar Belakang Masalah	1		12
1.1.1 Kota Surakarta	1		12
1.1.2 17 Jenang Surakarta	1		12
1.1.3 Surakarta sebagai Kota Layak Anak (KLA)	6		13
1.1.4 Minat Membaca	6		13
1.2 Identifikasi Masalah	7		13
1.3 Pembatasan Masalah	7		13
1.4 Perumusan Masalah	7		14
1.5 Tujuan Penelitian	7		14
1.6 Manfaat Penelitian	7		15
1.6.1 Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual	7		15
1.6.2 Bagi Anak usia 10-12 tahun	7		15
1.6.3 Bagi Orangtuan Anak 10-12 tahun	7		15
1.7 Metode Penelitian	7		
1.8 Sistematika Penulisan	8		
BAB II TINJAUAN UMUM	9		17
2.1 Kerangka Berpikir	9		20
2.2 Landasan Teori	9		22
		2.2.1 Teori Mengenai Minat Baca	
		2.2.1.1 Faktor yang Mempengaruhi Minat Baca	
		2.2.1.2 Menumbuhkan Minat Baca	
		2.2.2 Macam Buku Interaktif	
		2.2.3 Teori Perkembangan Anak	
		2.2.3.1 Perkembangan Keterampilan Motorik	
		2.2.3.2 Perkembangan Kognitif	
		2.2.3.3 Perkembangan Minat	
		2.2.3.4 Perkembangan Komunikasi dan Bahasa	
		2.2.3.5 Perkembangan Kepribadian	
		2.2.4 Teori Komunikasi Visual	
		2.2.4.1 Desain Komunikasi Visual	
		2.2.4.2 Teori Psikologi Warna	
		2.2.4.3 Teori Komposisi dan <i>Layout</i>	
		2.2.4.4 Teori Tipografi	
		2.2.4.5 Teori Ilustrasi	
		2.2.4.6 Audio-Visual	
		2.2.5 Teori Komunikasi Massa	
		2.2.6 AISAS	
		2.2.7 <i>Unique Selling Proposition (USP)</i>	
		2.3 Kajian Pustaka	
		2.3.1 Anak-anak sebagai penerus warisan budaya	
		2.3.2 Minat dan membaca	
		2.4 Studi Komparasi	
		BAB III STRATEGI KOMUNIKASI	17
		3.1 Analisis	17
		3.1.1 Kuesioner kepada anak usia 10-12 tahun	17
		3.1.2 Data mengenai 17 Jenang	20
		3.2 Sasaran Khalayak (<i>Target Audience</i>)	22

3.2.1 Sasaran Primer	22		
3.2.1.1 Demografis	23	4.2.4 Karakter	29
3.2.1.2 Psikografis	23	4.2.5 Strategi Promosi Buku	30
3.2.1.3 Tingkah Laku	23	4.2.5.1 Poster	30
3.2.2 Sasaran Sekunder	23	4.2.5.2 Bumper	30
3.3 Strategi Komunikasi	23	4.2.5.3 Banner	30
3.3.1 <i>Creative Brief</i>	23	4.2.5.4 Flyer	30
3.3.2 AISAS	24	4.2.5.5 Roadshow	30
3.3.2.1 <i>Attention</i>	24	4.2.5.6 Website	30
3.3.2.2 <i>Interest</i>	24	4.2.5.7 <i>Launching</i>	30
3.3.2.3 <i>Search</i>	24	4.2.5.8 <i>Merchandise dan Stationary</i>	30
3.3.2.4 <i>Action</i>	24	4.3 Visualisasi Desain	30
3.3.2.5 <i>Share</i>	24	4.3.1 Buku	30
3.3.3 Tema Buku	24	4.3.1.1 <i>Cover Buku</i>	30
3.3.4 Judul Buku	24	4.3.1.2 <i>Isi Buku</i>	31
3.3.5 <i>Unique Selling Proposition (USP)</i>	24	4.3.1.3 <i>Katu Kuartet</i>	32
3.3.6 Strategi Media	24	4.3.2 Roadshow	33
3.3.6.1 Objektif Media	24	4.3.3 <i>Launching</i>	33
3.3.6.2 Pendekatan Media	25	4.3.3.1 Booth	33
3.3.6.3 <i>Timeline</i>	25	4.3.3.2 <i>Buku Resep</i>	34
3.3.6.4 Anggaran	25	4.3.4 Promosi	35
BAB IV STRATEGI KREATIF	26	4.3.4.1 Poster	35
4.1 Konsep Visual	26	4.3.4.2 Bumper	35
4.1.1 Warna	26	4.3.4.3 Banner	35
4.1.1.1 Logo	26	4.3.4.4 Flyer	35
4.1.1.2 Karakter	26	4.3.4.5 Website	36
4.1.2 Tipografi	27	4.3.4.6 <i>Merchandise dan Stationary</i>	36
4.1.3 Bentuk	27	BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	37
4.2 Konsep Verbal	27	5.1 Kesimpulan	37
4.2.1 Alur Cerita	27	5.2 Saran	37
4.2.2 Gaya Bahasa	29	DAFTAR PUSTAKA	
4.2.3 Logo	29	LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

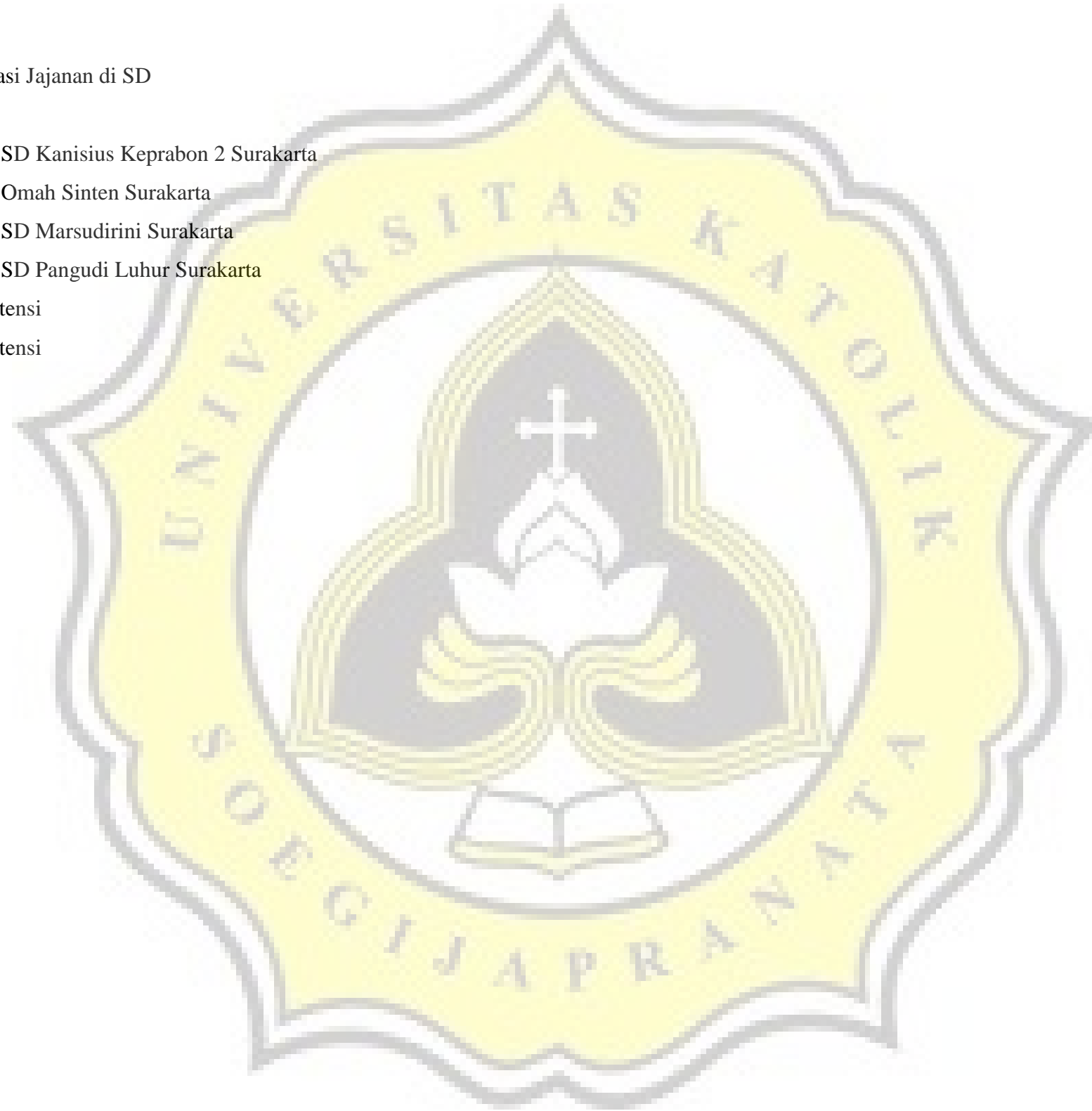
Gambar 1.1 Peta Wilayah Kota Surakarta	1	Gambar 2.9 Buku jenis <i>lift-a-flap</i>	16
Gambar 1.2 Gambar Jenang Abrit-Pethak	2	Gambar 2.10 Buku Penemuan Roti	16
Gambar 1.3 Gambar Jenang Lang	2	Gambar 4.1 Warna yang digunakan dalam logo	26
Gambar 1.4 Gambar Jenang Saloko	2	Gambar 4.2 Warna yang digunakan dalam karakter	26
Gambar 1.5 Gambar Jenang Manggul	2	Gambar 4.3 Tipografi yang digunakan dalam perancangan	27
Gambar 1.6 Gambar Jenang Suran	3	Gambar 4.4 Bentuk dasar	27
Gambar 1.7 Gambar Jenang Timbul	3	Gambar 4.5 Alur Sederhana	28
Gambar 1.8 Gambar Jenang Grendul	3	Gambar 4.6 Plot	29
Gambar 1.9 Gambar Jenang Sumsum	3	Gambar 4.7 Logo	29
Gambar 1.10 Gambar Jenang Lahan	4	Gambar 4.8 Karakter	29
Gambar 1.11 Gambar Jenang Pati	4	Gambar 4.9 Visualisasi dasar bentuk	29
Gambar 1.12 Gambar Jenang Kolep	4	Gambar 4.10 Cover buku	30
Gambar 1.13 Gambar Jenang Ngangrang	4	Gambar 4.11 Isi Buku	32
Gambar 1.14 Gambar Jenang Taming	5	Gambar 4.12 Kartu Kuartet	32
Gambar 1.15 Gambar Jenang Lemu Mawi Sambel Goreng	5	Gambar 4.13 <i>Item Roadshow</i>	33
Gambar 1.16 Gambar Jenang Koloh	5	Gambar 4.14 Kertas Lipat	33
Gambar 1.17 Gambar Jenang Katul	5	Gambar 4.15 <i>Booth</i>	33
Gambar 1.18 Gambar Jenang Warni4	6	Gambar 4.16 Cover Buku Resep	34
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	9	Gambar 4.17 Isi Buku Resep	35
Gambar 2.2 Buku <i>Pop-up</i>	10	Gambar 4.18 Poster Promosi	35
Gambar 2.3 Buku <i>Lift a flap</i>	10	Gambar 4.19 <i>Storyboard Bumper</i>	35
Gambar 2.4 Buku <i>Touch and Feel</i>	11	Gambar 4.20 Banner Promosi	35
Gambar 2.5 Buku <i>Pull Tab</i>	11	Gambar 4.21 <i>Flyer Promosi</i>	36
Gambar 2.6 Buku <i>Play a song/Play a sound</i>	11	Gambar 4.22 Website	36
Gambar 2.7 Model AISAS dari Dentsu	14	Gambar 4.23 <i>Merchandise</i>	36
Gambar 2.8 Buku <i>Wow Amazing Series Mizan</i>	15	Gambar 4.24 <i>Stationary</i>	36

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Usia Responden	17
Tabel 3.2 Tabel Uang Jajan Responden	17
Tabel 3.3 Tabel Frekuensi Jajan Responden	17
Tabel 3.4 Tabel apakah responden tahu bahwa jajanan kurang sehat	18
Tabel 3.5 Tabel apakah responden pernah mencoba jajan pasar	18
Tabel 3.6 Tabel apakah responden sering membaca buku	18
Tabel 3.7 Tabel apakah responden lebih tertarik buku warna-warni daripada hitam putih	19
Tabel 3.8 Tabel Apakah ukuran huruf yang besar memudahkan responden dalam membaca	19
Tabel 3.9 Tabel apakah responden lebih tertarik buku dengan gambar timbul daripada yang tidak	19
Tabel 3.10 Tabel apakah responden lebih tertarik buku dengan gambar daripada buku isi tulisan saja	19
Tabel 3.11 Tabel apakah responden lebih tertarik membaca isi buku jika sampul menarik	19
Tabel 3.12 Tabel jenis gambar yang disukai responden	20
Tabel 3.13 Tabel font yang mudah dibaca responden	20
Tabel 4.1 Pembagian jenang sesuai maknanya	28
Tabel 4.2 Pengembangan alur cerita	28

DAFTAR LAMPIRAN

L.1: Foto Observasi Jajanan di SD	38
L.2: Kuesioner	39
L.3: Surat Survei SD Kanisius Keprabon 2 Surakarta	40
L.4: Surat Survei Omah Sinten Surakarta	40
L.5: Surat Survei SD Marsudirini Surakarta	41
L.6: Surat Survei SD Pangudi Luhur Surakarta	41
L.7: Lembar Asistensi	42
L.8: Lembar Asistensi	42



ABSTRAK

Kota Surakarta merupakan kota yang memiliki peninggalan budaya berupa keraton, yang menjadi cikal bakal lahirnya Kota Surakarta. Dalam perpindahan menuju Surakarta dari Kartasura, terdapat makanan khas berupa 17 jenang yang menjadi simbol perpindahan dan kelahiran Kota Surakarta. 17 Jenang tersebut adalah: Abrit Pethak, Lang, Saloko, Manggul, Suran, Timbul, Grendul, Sumsu, Lahan, Pati, Kolep, Ngangrang, Taming, Lemu, Koloh, Katul, dan Warni 4. Kini, jenang tersebut kembali diangkat melalui Festival Jenang Surakarta setiap tanggal 17 Februari.

Sayangnya, pengangkatan jenang kurang efektif, kurang dikenalkan filosofi dan keunikan tersendiri dari masing-masing jenang. Ditambah dengan fakta bahwa anak-anak Surakarta kurang menyukai jenang dan lebih memilih makanan modern, penulis ingin menyuguhkan suatu bacaan yang tidak membosankan untuk anak-anak mengenai 17 jenang ini. Jenang yang merupakan kuliner warisan Surakarta, dianggap kuno dan kurang menarik. Maka, pengenalan jenang dilakukan dengan bentuk cerita untuk pengenalan makna dan keunikan masing-masing jenang.

Metode yang digunakan antara lain dengan studi pustaka, wawancara, studi bentuk dan karakter, serta membagikan kuesioner kepada target sasaran agar mengerti *insight* mereka. Semua itu dipadukan agar mendapatkan ide kreatif dan strategi dalam perancangan ini.

Didasari metode dan alasan tersebut, penulis menemukan bahwa media yang tepat bagi anak-anak adalah buku interaktif. Buku yang menjadi sarana pengenalan ini dibuat interaktif agar anak-anak tidak bosan saat membacanya. Mengingat di era modern ini, anak-anak lebih memilih gadget daripada buku. Selain itu, direncanakan juga strategi dalam *launching* buku agar pemasaran buku dapat menjadi maksimal.

Dalam pembuatan buku ini, wujud asli jenang dibuat menjadi karakter manusia yang hidup sesuai dengan ciri khas nya masing-masing. Semua proses desain dilakukan melalui design thinking dan berbagai studi. Pembuatannya tidak hanya mementingkan aspek estetika tetapi juga dilengkapi dengan konsep. Hal ini berkaitan dengan ilmu DKV bahwa desain tidak hanya indah, namun juga dilakukan dengan rangkaian proses berpikir.

Kata kunci: kota Surakarta, 17 jenang Surakarta, kuliner warisan, buku interaktif

Surakarta is a city having keraton as cultural heritage, which is a pioneer of birth of Surakarta. When the capital is moved from Kartasura to Surakarta, a traditional food of 17jenang is used as the symbol of movement and birth of Surakarta. The 17 jenangs are Abrit Pethak, Lang, Saloko, Manggul, Suran, Timbul, Grendul, Sumsu, Lahan, Pati, Kolep, Ngangrang, Taming, Lemu, Koloh, Katul, and Warni 4. Now these jenang is reenacted through Surakarta Jenang Festival every 17 February.

Unfortunately, these usage of jenang seems to be less effective, its philosophy and uniqueness is less known well. Added with the fact that Surakarta's children prefer modern food to jenang, the author want to present an interesting reading for kids about these 17 jenang. While jenangs are Surakarta culinary heritage, people still think them as old and uninteresting. Hence, this work is presenting an interesting book that will attract people attention and interest toward meaning and uniqueness of each jenang.

The method used in this work are literature study, subject interview, form and character study, and distributing questionnaires to target to understand their insight. All are combined to obtain creative ideas and strategies in the forming of this work.

Based on the methods and these reasons, the authors found that the right media for children is an interactive book. The book is designed as interactive media to make it interesting and less boring, since in this age kids prefer digital gadget to book. Additionally, strategy in this book launching is planned to make its marketing to be maximized to reach wider audience.

In the making of this book, jenang's original form are made into human character that lives according to its uniqueness. All the design process is done through design thinking and by various studies. The design is not only concerned with the aesthetics aspects, but also comes with the concepts. This is related with Visual Communication Design's knowledge, which the design is not only beautifully looked, but also done with a chain of thinking processes.

Keyword: Surakarta city, 17 Surakarta's jenang, heritage culinary, interactive book