

**PERANCANGAN COFFEE TABLE BOOK
JAJANAN TRADISIONAL KHAS YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR KARYA DESAIN



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2015

**PERANCANGAN COFFEE TABLE BOOK
JAJANAN TRADISIONAL KHAS YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR KARYA DESAIN



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat utama memperoleh gelar sarjana S-1 dalam
bidang Desain Komunikasi Visual

2015

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:
PERANCANGAN COFFEE TABLE BOOK JAJANAN TRADISIONAL KHAS YOGYAKARTA. Diajukan oleh Andhika Wicaksono, NIM. 081 1665 024 , Program Studi S1 Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan penguji Tugas Akhir pada tanggal ... dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP 19650209 199512 1 001

Pembimbing II

P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.
NIP 19700106 200801 1 017

Cognate / Anggota

Fx. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn.
NIP 197507102005011001

Ketua Program Studi DKV

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan

Drs. Baskoro Suryo B., M.Sn
NIP 196505221992031003

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN COFFEE TABLE BOOK JAJANAN TRADISIONAL KHAS YOGYAKARTA

Yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Disain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Institut seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasinya yang dicantumkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 19 Juni 2015

Andhika Wicaksono

NIM. 081 1665 024

PERSEMBAHAN



Karya ini dipersembahkan untuk:

Bapak dan Ibu



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah S.W.T untuk segala karunia dan anugerah-Nya sehingga saya dapat menjalani masa studi perkuliahan dan menyelesaikan pembuatan karya Tugas Akhir ini guna memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana seni. Terselesaikannya perancangan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak atas masukan-masukan dan motivasi yang diberikan selama proses penciptaan karya Tugas Akhir. Ungkapan terima kasih sebesar-besarnya saya sampaikan kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan ridho-Nya, kesehatan, keberuntungan sehingga dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir;
2. Rektor Institut Seni Indonesia Bapak Dr. M. Agus Burhan, H.Hum
3. Ibu Dr. Swastiwi, M. Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta;
4. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta;
5. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada saya selama proses penyusunan penciptaan karya Tugas Akhir ini;
6. Bapak P. Gogor Bangsa, M.Sn., selaku pembimbing II sekaligus dosen wali yang telah sabar membimbing, membantu, mendorong saya untuk menyelesaikan penciptaan karya Tugas Akhir ini;
7. Bapak Fx. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn selaku penguji ahli, yang telah mengoreksi dan membantu saya
8. Seluruh dosen dan karyawan di progam studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta;
9. Kedua orang tua saya, Bapak Sri Rawi Sasmoro dan Ibu Wresni Elvi Andaru yang senantiasa memberikan kasih sayang, motivasi, kepercayaannya, dan doa yang terus dipanjatkan untuk saya;
10. Bude Ita yang terus men-*suport* saya;
11. Bapak Ong Hari Wahyu, Mbah Lasmi, Mbak Tantri, dan Tembi Rumah Budaya yang membantu dalam proses pencarian data;

12. Kakak saya Mas Wiwit yang sama-sama berusaha menyelesaikan Tugas Akhir, dengan berbagi komputer.
13. Hesti Rika Pratiwi yang selalu sabar dalam memberikan semangat untuk tetap menyelesaikan pengerajan Tugas Akhir dengan tepat waktu;
14. Teman-teman The Sender, Eki, Kahfi, Wahyu, Ryan, Chika, Rizki, Dion, Shita, Mali, Dito, Galang, Ical, Petek, Radit, Samid yang selalu menghibur dikala hari-hari susah,
15. Teman-teman Langit Biru 2008;
16. Sugi, Feri, Dika, Aria, Kipli, Anton, Putut yang telah mendukung;
17. Seluruh pihak yang telah membantu dalam proses Tugas Akhir ini yang tidak dapat di cantumkan satu per satu;

Saya menyadari bahwa penciptaan karya Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun selalu diharapkan demi kesempurnaan penciptaan karya seni ini.



Yogyakarta, 19 Juni 2015

Andhika Wicakson

ABSTRAK

PERANCANGAN COFFEE TABLE BOOK JAJANAN TRADISIONAL KHAS YOGYAKARTA

Oleh: Andhika Wicaksono

Makanan menjadi salah satu unsur penting dalam mengambarkan sejarah dan budaya suatu daerah. Berbagai jenis makanan yang dihasilkan suatu daerah dapat dimaknai sebagai tolak ukur tingginya kebudayaan daerah tersebut. Salah satu contohnya adalah Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) yang memiliki aneka ragam jenis makanan tradisional. Hal ini dikarenakan DIY memiliki kondisi topografi yang beragam mulai dari dataran rendah hingga dataran tinggi sehingga berdampak pada citarasa makanannya.

Salah satu jenis makanan DIY yang terkenal hingga mancanegara adalah jajanan tradisional. Jajanan tradisional dapat diartikan sebagai jenis makanan yang biasa dikonsumsi oleh golongan/etnik yang berada di suatu daerah, diolah berdasarkan resep secara turun – temurun dan menggunakan bahan baku setempat. Jajanan tradisional bukan semata-mata sebuah camilan saja, tetapi juga merupakan suatu karya seni boga. Saat ini keberadaan jajanan tradisional perlu dijaga kelestariannya agar tidak tergeser oleh makanan modern. Jajanan tradisional sebagai aset budaya tentunya menjadi hidangan favorit di negeri sendiri bahkan mendapat apresiasi dari wisatawan mancanegara.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat berakibat pada keberadaan jajanan tradisional yang mulai tersisih oleh makanan modern. Gencarnya iklan dan promosi makanan modern yang semakin menarik membuat masyarakat meninggalkan jajanan tradisional. Melihat kondisi tersebut maka diperlukan sebuah pendokumentasian tentang jajanan tradisional yang merupakan hasil kebudayaan DIY.

Peran Desain Komunikasi Visual (DKV) dalam perancangan ini sangatlah penting, dimana DKV merancang visual agar terlihat menarik, efektif dan komunikatif. Pendokumentasian jajanan tradisional dilakukan dengan media *coffee table book*, yang didominasi oleh unsur visual dengan menggunakan teknik fotografi dalam buku. Hal ini bertujuan agar target *audiens* dapat dengan mudah mengenal dan memahami jajanan tradisional. *Coffee table book* ini dibuat menarik dan mudah untuk dipahami agar dapat dijadikan referensi dalam menambah wawasan mengenai kuliner sekaligus membantu melestarikan warisan budaya.

Kata Kunci: DIY, Jajanan tradisional, *Coffee table book*

ABSTRACT

PERANCANGAN COFFEE TABLE BOOK JAJANAN TRADISIONAL KHAS YOGYAKARTA

By: Andhika Wicaksono

Food to be one important element in a portrait of the history and culture of a region. Various types of food produced a region can be interpreted as a measure of the high culture of the area. One example is the Special Region of Yogyakarta (DIY), which has a variety of traditional foods. This is because the DIY has a diverse topography ranging from lowland to highland so the impact on the flavor of food.

One type of food that is well-known to foreign DIY is traditional snacks. Traditional snacks can be interpreted as a type of food commonly consumed by class / ethnic located in an area, treated by prescribing down - generation and use of local raw materials. Traditional snacks is not merely a snack, but also a work of culinary art. Nowadays the existence of traditional snacks need to be preserved in order not displaced by modern food. Traditional snacks as cultural assets must be favorites in their own country even received appreciation from foreign tourists.

Along with the development of information technology very rapidly result in the existence of traditional snacks began excluded by modern food. Incessant advertising and promotion of modern foods are increasingly attractive to make people abandon traditional snacks. Seeing these conditions will require a documentation of traditional snacks that are the result of DIY culture.

Role of Visual Communication Design (DKV) is very important in the design, where DKV designed the visual to look attractive, effective and communicative. Documenting traditional snacks made with medium coffee table book, which is dominated by the visual element by using a photographic technique in the book. It is intended that the target audience can easily recognize and understand the traditional snacks. Coffee table book is made attractive and easy to understand in order to be used as a reference in the culinary add insight and help preserve the cultural heritage.

Key Words: DIY, Traditional Snac, Coffee table book

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan keaslian karya	iv
Halaman Persembahan	v
Halaman Motto.....	vi
Halaman Pengantar.....	vii
Abstrak	ix
Abstract	x
Daftar Isi	xi
Daftar Gambar	xvii
Daftar Tabel	xx

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Perancangan	4
D. Manfaat Perancangan	4
E. Batasan Perancangan	5
F. Metode Perancangan	5
1. Metode Pengumpulan Data	6
a. Studi Literatur	6
b. Mengumpulkan data lapangan dan dokumentasi.....	6
c. Wawancara	6
2. Metode Analisis Data	6
G. Sistematika Perancangan	7
H. Skematika Perancangan	12

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Identifikasi Data	13
1. Jajanan Tradisional.....	13
a. Fungsi dan Perkembangan Jajanan	13
b. Jajanan Tradisional DIY	14
b.1. Apem	15
b.2. Arseng	16
b.3. Bendul	16
b.4. Cenil	17
b.5. Gatot	18
b.6. Geplak	18
b.7. Getuk	19
b.8. Jadah Manten.....	19
b.9. Kipo	20
b.10. Kue Ku	21
b.11. Legomoro.....	21
b.12. Manuk Nom	22
b.13. Monte	22
b.14. Nagasari.....	23
b.15. Perawan kenes	23
b.16. Sagon	24
b.17. Tapak Kucing	24
b.18. Tiwul	25
b.19. Tolpit	26
b.20. Wajik	26
2. Daerah Istimewa Yogyakarta	26
a. Geografis	27
b. Demografis	27
3. Gaya Hidup Masyarakat Terhadap Jajanan Tradisional	29
4. Pelestarian Budaya	32
5. Tinjauan Coffee Table Book	34
a. Ciri-ciri Coffee Table Book	35

a.1. Modern Tea	35
a.2. Coffee Obsession	39
b. Visualisasi Coffee table book	42
b.1. Tipografi	42
b.2. Ilustrasi	42
b.3. Fotografi	43
B. Analisis Data	47
1. Analisis 5W1H	47
a. <i>What</i>	47
b. <i>Why</i>	47
c. <i>Who</i>	48
d. <i>Where</i>	49
e. <i>When</i>	49
f. <i>How</i>	49
2. Kesimpulan Analisis Data	49

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Tujuan Perancangan	51
B. Konsep Kreatif	51
1. Tujuan Kreatif	52
2. Strategi Kreatif	52
a. Targer Market	52
b. Target Audiens	53
3. Strategi Visual	54
4. Program Kreatif	54
a. Tema Pokok	54
b. Wujud	54
c. Penentuan Judul Buku	54
d. Tipografi	55
e. Ilustrasi	55
f. Gaya Penulisan	56
g. Pembagian Isi Buku	56

h.	Naskah Buku	57
i.	Story Line	66
j.	Bentuk Coffee Table Book	69
k.	Penentuan Cover Buku	70
l.	Teknik Produksi	70
m.	Gaya Desain dan Layout	71
n.	Proses Produksi	71
5.	Biaya Produksi	71
C.	Konsep Media	75
1.	Tujuan Media	75
2.	Strategi Media	75
a.	Media Pendukung Utama	75
b.	Media Promo	76
c.	Media Pendukung Merchandise	77
3.	Program Media	78
4.	Biaya Media	80

BAB IV VISUALISASI

A.	Data Visual	83
1.	Cover Buku	83
2.	Foto Jajanan	85
3.	Layout <i>Coffee Table Book</i>	92
B.	Studi Tipografi	94
C.	Visualisasi Tipografi dan Cover Buku	95
1.	Tipografi	95
2.	<i>Cover</i> Buku	96
D.	Visualisasi Buku	98
1.	Sketsa Layout	98
2.	Final Desain	104
E.	Visualisasi Media	127
1.	Poster	127
2.	X-banner	129

3.	Pembatas Buku	131
4.	T-shirt	132
5.	Tote Bag	133

BAB V PENUTUP

A.	Kesimpulan	134
B.	Saran	135

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skematika Perancangan	12
Gambar 2. Apem	16
Gambar 3. Arseng	16
Gambar 4. Bendul	17
Gambar 5. Cenil	17
Gambar 6. Gatot	18
Gambar 7. Geplak	19
Gambar 8. Getuk	19
Gambar 9. Jadah Manten	20
Gambar 10. Kipo	20
Gambar 11. Kue Ku	21
Gambar 12. Legomoro	22
Gambar 13. Manuk nom	22
Gambar 14. Monte	23
Gambar 15. Nagasari	23
Gambar 16. Perawan Kenes	24
Gambar 17. Sagon	24
Gambar 18. Tapak Kucing	25
Gambar 19. Tiwul	25
Gambar 20. Tolpit	26
Gambar 21. Wajik	26
Gambar 22. Jajanan Rumput laut	30
Gambar 23. Starbuck coffee	31
Gambar 24. Iklan Chitato	31
Gambar 25. Cover Depan Buku Modern Tea	37
Gambar 26. Isi Buku Modern Tea	37
Gambar 27. Isi Buku Modern Tea	38
Gambar 28. Isi Buku Modern Tea	38
Gambar 29. Cover Belakang Modern Tea	39
Gambar 30. Cover Depan Buku Coffee Obsession	40

Gambar 31. Isi Buku Coffee Obsession.....	40
Gambar 32. Isi Buku Coffee Obsession.....	41
Gambar 33. Isi Buku Coffee Obsession.....	41
Gambar 34. Cover Belakang Buku Coffee Obsession.....	42
Gambar 35. Keiko Oikawa.....	45
Gambar 36. Keiko Oikawa.....	46
Gambar 37. Albertus Kurniawan.....	46
Gambar 38. Albertus Kurniawan.....	47
Gambar 39. Cover Deban Buku Modern Tea.....	83
Gambar 40. Cover Depan Buku Coffee Obsession	83
Gambar 41. Cover Depan Buku My Family &Food	84
Gambar 42. Cover Depan Dead Man Upright	84
Gambar 43. Cover Depan Buku Twilight of The Eclips.....	85
Gambar 44. Wajik.....	85
Gambar 45. Tolpit.....	86
Gambar 46. Apem.....	86
Gambar 47. Kue Ku	86
Gambar 48. Cenil.....	87
Gambar 49. Tiwul.....	87
Gambar 50. Sagon.....	87
Gambar 51. Jadah Manten.....	88
Gambar 52. Geplak	88
Gambar 53. Gatot.....	88
Gambar 54. Kipo	89
Gambar 55. Arseng	89
Gambar 56. Bendul	89
Gambar 57. Getuk.....	90
Gambar 58. Legomoro	90
Gambar 59. Manuk Nom.....	90
Gambar 60. Monte	91
Gambar 61. Nogosari	91
Gambar 62. Perawan Kenes	91

Gambar 63. Tapak Kucing	92
Gambar 64. <i>Coffee Table Book Layout</i>	92
Gambar 65. <i>Coffee Table Book Layout</i>	93
Gambar 66. <i>Coffee Table Book Layout</i>	93
Gambar 67. <i>Coffee Table Book Layout</i>	94
Gambar 68. Alternatif Tipografi Cover Buku	95
Gambar 69. Sketsa alternatif cover buku	95
Gambar 70. Final Desain Cover Buku	97
Gambar 71. Halaman 1	104
Gambar 72. Halaman 2-3	105
Gambar 73. Halaman 4-5	105
Gambar 74. Halaman 6-7	106
Gambar 75. Halaman 8-9	106
Gambar 76. Halaman 10-11	107
Gambar 77. Halaman 12-13	107
Gambar 78. Halaman 14-15	108
Gambar 79. Halaman 16-17	108
Gambar 80. Halaman 18-19	109
Gambar 81. Halaman 20-21	109
Gambar 82. Halaman 22-23	110
Gambar 83. Halaman 24-25	110
Gambar 84. Halaman 26-27	111
Gambar 85. Halaman 28-29	111
Gambar 86. Halaman 30-31	112
Gambar 87. Halaman 32-33	112
Gambar 88. Halaman 34-35	113
Gambar 89. Halaman 36-37	113
Gambar 90. Halaman 38-39	114
Gambar 91. Halaman 40-41	114
Gambar 92. Halaman 42-43	115
Gambar 93. Halaman 44-45	115
Gambar 94. Halaman 46-47	116

Gambar 95. Halaman 48-49	116
Gambar 96. Halaman 50-51	117
Gambar 97. Halaman 52-53	117
Gambar 98. Halaman 54-55	118
Gambar 99. Halaman 56-57	118
Gambar 100. Halaman 58-59	119
Gambar 101. Halaman 60-61	119
Gambar 102. Halaman 62-63	120
Gambar 103. Halaman 64-65	120
Gambar 104. Halaman 66-67	121
Gambar 105. Halaman 68-69	121
Gambar 106. Halaman 70-71	122
Gambar 107. Halaman 72-73	122
Gambar 108. Halaman 74-75	123
Gambar 109. Halaman 76-77	123
Gambar 110. Halaman 78-79	124
Gambar 111. Halaman 80-81	124
Gambar 112. Halaman 82-83	125
Gambar 113. Halaman 84-84	125
Gambar 114. Halaman 86-87	126
Gambar 115. Halaman 90-91	126
Gambar 116. Final Desain Poster	128
Gambar 117. Final Desain X-banner	130
Gambar 118. Final Desain Pembatas Buku	131
Gambar 119. Final Desain T-shirt	132
Gambar 120. Final Desain Tote Bag	133

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Program Media	79
Tabel 2. <i>Storyline</i>	66

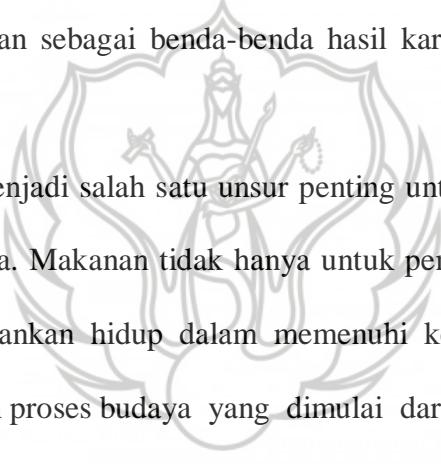


BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki beraneka ragam kebudayaan, adat istiadat, bahasa dan juga kuliner hal ini disebabkan luas kepulauan Indonesia dari Sabang sampai Merauke. Setiap provinsi di Indonesia memiliki ciri khas makanan tradisionalnya sendiri sehingga memiliki keanekaragam. Hal tersebut terjadi karena beranekaragamnya tradisi, budaya, dan geografisnya. Dalam hal kebudayaan, makanan berkaitan dengan tiga wujud kebudayaan yaitu sebagai suatu kompleks dari ide-ide, aktivitas, dan sebagai benda-benda hasil karya manusia (Koentjorongrat, 1985:2).



Makanan menjadi salah satu unsur penting untuk mengambarkan sejarah dan budaya suatu bangsa. Makanan tidak hanya untuk pemenuhan gizi dan bukan hanya sekadar mempertahankan hidup dalam memenuhi kesehatan secara optimal, akan tetapi makan sebuah proses budaya yang dimulai dari pemilihan bahan, mengolah, memasak, dan cara penyajiannya. Berbagai jenis makanan yang dihasilkan suatu bangsa dapat dimaknai sebagai tolak ukur tingginya kebudayaan dari bangsa yang bersangkutan (Maryanti, 2000:111).

Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) merupakan provinsi khusus yang ada di Indonesia, dan juga merupakan provinsi yang sangat kental akan budaya. DIY mempunyai beragam potensi budaya baik dari seni, bangunan cagar budaya maupun makananya. DIY memiliki berbagai macam jenis makanan tradisional, hal ini dikarenakan stuktur geografis yang beranekaragam, dari pantai sampai daratan

tinggi. Berbagai macam masakan tradisional mempunyai makna khusus dan dijadikan bagian dari sesajen dalam upacara adat. Makanan tradisional sangat sarat dengan unsur simbolisme atau perlambangan dalam budaya Jawa. Adanya kontak dengan budaya yang berlangsung selama berabad-abad dengan berbagai bangsa asing, seperti Cina, India, Portugis, Belanda, dan Jepang telah menghasilkan beranekaragam tradisi dan budaya termasuk makanan (Maryanti, 2000:114).

Selain makanan pokok, ada juga makanan tambahan yang berfungsi sebagai makanan selinggan yaitu jajanan. Jajanan dapat diartikan sebagai makanan yang tidak digunakan sebagai makanan utama, hanya sebagai makanan selingan (Suparo, 2003:23). Jajanan tradisional di DIY memiliki citarasa manis dan gurih, yang berasal dari gula kelapa dan santan. Hasil bumi seperti beras, ketan, singkong, dan kacang-kacangan menjadi bahan dasar pembuatan jajanan khas DIY, seperti; Bakpia, Yangko, Geplak, Kipo, Carang Gesing, Kembang Waru, Jadah, Lupis Ketan, Clorot, Cenil, dan lain sebagainya.

Dewasa ini perkembangan teknologi informasi sangat pesat membawa masuk berbagai makanan dari berbagai negara khususnya jajanan. Adanya jajanan kemasan *instant* yang mulai merambah di warung-warung dan diiklankan di televisi, membuat semakin pesatnya perubahan cara konsumsi masyarakat Indonesia dan mulai bermunculan banyak *cafe* yang khusus menyediakan jajanan dari berbagai negara. Selain dampak positif, akulturasi budaya juga memberikan dampak negatif. Perkembangan ini terlihat positif karena memberikan pertukaran budaya dengan negara lain, tetapi memiliki dampak negatif yaitu semakin tersingkirnya jajanan tradisional. Akulturasi budaya ini menghilangkan cita rasa Indonesia dari segi budaya

makan, karena masyarakat lebih mengetahui jajanan instant dari negara lain. Memahami budaya dari hal yang paling kecil yaitu melestarikan jajanan tradisional merupakan sebuah tindakan untuk melestarikan tradisi dan budaya Indonesia. Hal ini agar generasi yang akan datang tetap dapat mengenal dan merasakan kekayaan kuliner bangsa Indonesia.

Banyaknya dan beragamnya jajanan tradisional khas DIY yang seiring berkembanya zaman mulai hilang karena tidak terdokumentasikan dengan baik, sehingga banyak dari masyarakat tidak mengetahui seperti apa jajanan tradisional khas DIY, walaupun pernah menjumpainya. Sudah banyak di toko buku yang menjual buku resep jajanan tradisional, tetapi belum ada buku yang memberikan informasi mengenai jajanan tradisional khas DIY secara lengkap. Karena itu perlu adanya pendokumentasian yang harus mencatat bahwa jajanan itu pernah ada dan merupakan hasil kebudayaan DIY.

Pendokumentasian jajanan tradisional dilakukan dengan media *coffee table book*, karena dominannya unsur visual yang menggunakan teknik fotografi dalam buku agar mempermudah target *audiens* mengenal dan memahami jajanan tradisional. Dengan dibuat menarik dan mudah untuk dipahami maka *coffee table book* ini dapat dijadikan *refrensi* untuk menambah wawasan mengenai kuliner agar dapat membantu melestarikan warisan budaya. Desain komunikasi visual bertangung jawab merancang visual yang tidak hanya menarik, namun efektif dan komunikatif.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah *coffee table book* yang dapat mendokumentasikan dan menjadi refrensi menarik mengenai jajanan tradisional khas DIY?

C. Tujuan Perancangan

Agar jajanan tradisional khas DIY dapat lebih dikenal oleh masyarakat dan merancang sebuah *coffee table book* yang dapat mendokumentasikan dan menjadi refrensi menarik, sehingga masyarakat dapat memahami dan mendapatkan informasi jajanan tradisional khas DIY.

D. Manfaat Perancangan

1. Bagi para pembaca (target *audiens*)

Akan memberikan informasi tentang jajanan tradisional khas DIY dan melestarikan budaya bangsa Indonesia.

2. Bagi Mahasiswa

Perancangan ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai jajanan tradisional khas DIY sesuai dengan bidang desain komunikasi visual.

3. Bagi Institusi

Memperoleh sumbangsih berupa pembahasan dan karya yang bisa digunakan oleh dosen dan mahasiswa sebagai bahan kajian untuk meneliti ilmu yang bertitik tolak tidak jauh dari bidang kepedulian kebudayaan khususnya jajanan tradisional khas DIY. Selain itu, perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi suatu wacana yang dapat memperluas wawasan.

E. Batasan Perancangan

Batasan perancangan ini menyangkut beberapa hal antara lain :

1. Perancangan ini dibatasi pada perancangan *coffee table book* dan media – media pendukungnya.
2. Batasan perancangan jajanan tradisional di kawasan DIY meliputi 5 kabupaten yaitu; Sleman, Kulonprogo, Bantul, Gunung Kidul, Kotamadya Yogyakarta.
3. Targer audiens *coffe table book* diidentifikasi melalui beberapa hal berikut:
 - a. Demografis

Target audiens pada perancangan ini adalah kelas menengah atas, berjenis kelamin laki ataupun perempuan.

- b. Psikografis

Psikografis sasaran dalam perancangan ini ialah mereka yang merupakan pengemar kuliner, pengamat/ pemerhati jajanan

- c. Perilaku

Perilaku sasaran yang dipilih adalah mereka yang suka dan tertarik mengoleksi buku.

F. Metode Perancangan

Bagaimana merancang sebuah *coffee table book* yang dapat mendokumentasikan dan menjadi refrensi menarik mengenai jajanan tradisional khas DIY?

1. Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data menggunakan metode kualitatif, untuk mengumpulkan data dalam perancangan *coffee table book* jajanan tradisional khas DIY. Kegiatan dalam penelitian kualitatif yaitu:

a. Studi literatur

Mengumpulkan data dari literatur yang dapat berupa buku, artikel, mengenai jajanan tradisional DIY, guna memperkaya elemen-elemen verbal maupun visual dalam proses perancangan.

b. Mengumpulkan data lapangan dan dokumentasi

Dilakukan dengan pemotretan terhadap unsur-unsur visual yang memiliki keterkaitan dengan perancangan buku visual jajanan tradisional DIY.

c. Wawancara

Melakukan wawancara dengan koresponden yang berkaitan dengan perancangan buku visual jajanan tradisional DIY guna memperkuat karakteristik dari perancangan ini.

2. Metode analisis data

Dalam perancangan ini penulis menggunakan metode 5W 1H (*WHO, WHAT, WHY, WHERE, WHEN, HOW*).

a. *WHO* (Siapa)

b. *WHAT* (Apa)

c. *WHY* (Mengapa)

d. *WHERE* (Dimana)

e. *WHEN* (Kapan)

G. Sistematika Perancangan

BAB I. PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Mafaat Perancangan
 - 1. Bagi Pembaca
 - 2. Bagi Mahasiswa
 - 3. Bagi Institusi

- E. Batasan Perancangan
- F. Metode Perancangan
- G. Sistematika Perancangan

BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Identifikasi Data

- 1. Jajanan Tradisional
 - a. Fungsi dan perkembangan jajanan
 - b. Jajanan tradisional DIY
 - b.1. Apem
 - b.2. Arseng
 - b.3. Bendul
 - b.4. Cenil
 - b.5. Gatot
 - b.6. Geplak



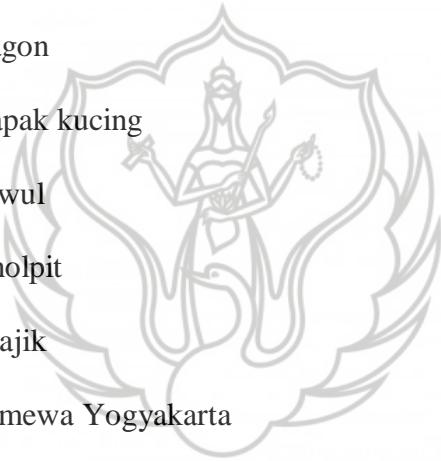
- b.7. Getuk
- b.8. Jadah manten
- b.9. Kipo
- b.10. Kue Ku
- b.11. Legomoro
- b.12. Manuk Nom
- b.13. Monte
- b.14. Nagasari

b.15. Perawan kenes

- b.16. Sagon
- b.17. Tapak kucing
- b.18. Tiwul
- b.19. Tholpit
- b.20. Wajik

2. Daerah Istimewa Yogyakarta

- a. Geografis
 - b. Demografis
3. Gaya hidup masyarakat terhadap jajanan tradisional
4. Pelestarian budaya
5. Tinjauan *coffee table book*
- a. Ciri – ciri *coffee table book*
 - a.1 *Modern Tea*
 - a.2 *Coffee Obsession*



b. Visualisasi *Coffee Table Book*

b.1 Tipografi

b.2 Ilustrasi

b.3 Fotograf

B. Analisis Data

1. Analisis 5W+1H

2. Kesimpulan analisis

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

A. Tujuan Perancangan

B. Konsep Kreatif

1. Tujuan kreatif

2. Strategi kreatif

a. Target market

b. Target *audiens*

3. Strategi visual

4. Program kreatif

a. Tema pokok

b. Wujud

c. Penentuan judul buku

d. Tipografi

e. Ilustrasi

f. Gaya penulisan (penyampaian)

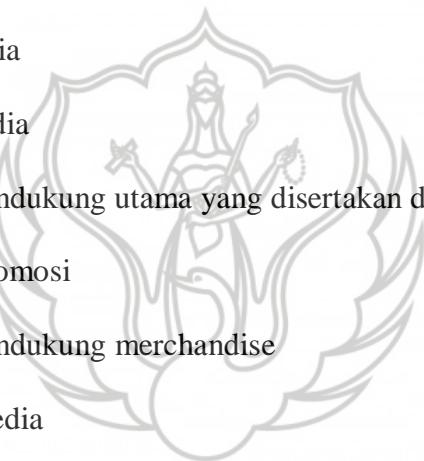
g. Pembagian isi buku



- h. Naskah buku
 - i. *Storyline*
 - j. Bentuk *coffee table book*
 - k. Penentuan cover buku
 - l. Teknik produksi
 - m. Gaya desain dan layout
 - n. Proses Produksi
5. Biaya produksi

C. Konsep Media

- 1. Tujuan media
- 2. Strategi media
 - a. Media pendukung utama yang disertakan dalam produk
 - d. Media promosi
 - c. Media pendukung merchandise
- 3. Program Media
 - a. Pembatas buku
 - b. Poster
 - c. Standing Banner
 - d. T-shirt
 - e. Tote bag
- 5. Biaya Media
 - a. Media pendukung utama
 - b. Media promosi



c. Media pendukung merchandise

BAB IV. PERANCANGAN

A. Data Visual

B. Studi Tipografi

C. Visualisasi Tipografi dan *cover* buku

D. Visualisasi Buku

E. Visualisasi Media

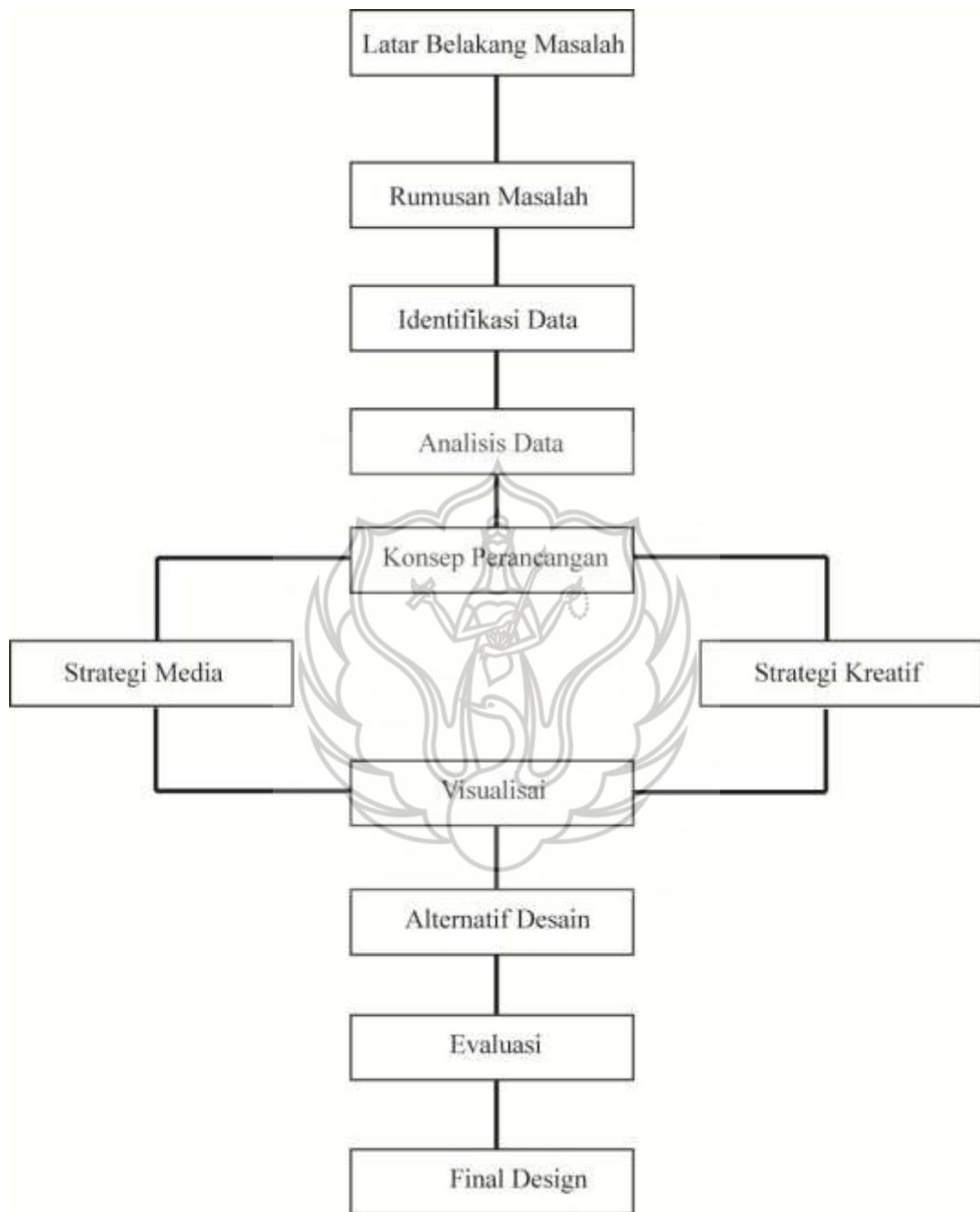
BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan

B. Saran



H. Skematik Perancangan



Gambar 1. Skematika Perancangan
(Sumber: Andhika Wicaksono)