

PERANCANGAN *VISUAL BOOK*
SEJARAH dan PERKEMBANGAN ES KRIM di
INDONESIA



TUGAS AKHIR
PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013

UPT RI	
INV	4114 / H / S / 2013
KLAS	
NO	05-04-2013

PERANCANGAN *VISUAL* ~~BOOK~~
SEJARAH dan PERKEMBANGAN ES KRIM di
INDONESIA



KARYA DESAIN

Gloria Grace Tanama

TUGAS AKHIR
PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013



PERANCANGAN *VISUAL BOOK*
SEJARAH dan PERKEMBANGAN ES KRIM di
INDONESIA

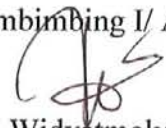


Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang Disain Komunikasi Visual
2013

Tugas Akhir Penciptaan Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN *VISUAL BOOK* SEJARAH dan PERKEMBANGAN ES KRIM di INDONESIA diajukan oleh Gloria Grace Tanama, NIM 0811727024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 29 Januari 2013 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota


FX. Widyatmoko, M.Sn.

NIP. 19730710 200501 1 001

Pembimbing II/ Anggota


P. Gegor Bangsa, M.Sn.

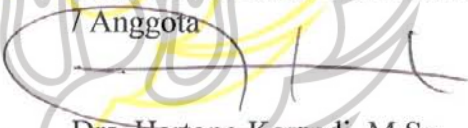
NIP. 19700106 200801 1 017

Cognate/ Anggota


Drs. Baskoro SB., M.Sn.

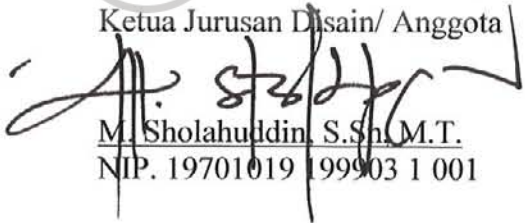
NIP. 19650522 199203 1 003

Ketua Prodi Disain Komunikasi Visual
/ Anggota


Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP. 19650209 199512 1 001

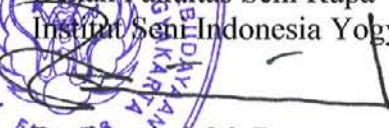
Ketua Jurusan Disain/ Anggota


M. Sholahuddin, S.Sn, M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastika, M. Des.

NIP. 019590802 198803 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 23 Februari 2013

Gloria Grace Tanama



KATA PENGANTAR

Puji Syukur pertama dan terutama penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang selama ini telah memberikan kekuatan dan segala kemurahan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Desain ini hingga selesai.

Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat akademis yang harus dilaksanakan untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata S-1 di Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta dan sebagai hasil dari tugas akhir yang telah penulis lakukan dalam wujud karya.

Pada kesempatan ini pula penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah Bapa di surga, atas segala berkat dan kekuatan yang diberikan kepada penulis.
2. Bapak FX. Widyatmoko, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak P. Gogor Bangsa, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II, yang sudah berbaik hati membimbing dan memberikan arahan kepada penulis.
3. Bapak M. Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Ketua Jurusan Disain ISI Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. selaku Ketua Program Studi DKV ISI Yogyakarta.
5. Bapak Drs. M. Umar Hadi, MS dan Drs. Baskoro SB., M.Sn. selaku dosen penguji Tugas Akhir.
6. Bapak Endro Tri Susanto, S.Sn., selaku Dosen Wali.
7. Seluruh staf pengajar dan karyawan Program Studi DKV ISI Yogyakarta.
8. Orang tua penulis, mama yang selalu mendukung dan mencurahkan tenaganya. Ketiga kakak penulis : Charles Henry Tanama, S.Sn., A.C Andre Tanama, M.Sn., dan A.C David Tanama, S.Sn. Mbak Nia, Ilen, Kevin. Aji Alfian, S.IP, terimakasih selalu membantu.

9. Teman-teman yang telah membantu selama proses pengerjaan TA, OKLab *Photography*, Mbak Novi (Semarang), Mas Yudi Pigura, Badari, Pak Heri 'Dagadu', Mas Bambang 'Satu Titik Studio', serta Nike&Agi.
10. Toko Oen Semarang dan Artemy Gelato, terimakasih untuk informasi dan waktu yang diluangkan.
11. Teman-teman di Dagadu dan Bentang Pustaka.
12. Teman-teman DKV ISI angkatan 2008 : Indah, Tari, Anggi, Alit, Au, Orin, Lia, Erli, Risna, Pupa, Wiko, Rato, Budi, Rembrand, Nanda, Budi, Mario, Putu, teman-teman DKV ISI.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terimakasih banyak. Semoga Tuhan memberkati.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki beberapa kekurangan sehingga perlu disempurnakan. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan dari siapapun.

Akhirnya penulis mohon maaf apabila ada kekurangan maupun kesalahan dalam penulisan Tugas Akhir ini. Semoga tulisan ini dapat memberi manfaat bagi banyak pihak.

Yogyakarta, Februari 2013

Gloria Grace Tanama

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Perencanaan	4
D. Manfaat Perancangan	4
E. Ruang Lingkup	5
F. Metode Perancangan	5
G. Skematika Perancangan	7
H. Sistematika Perancangan	8
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	11
A. Identifikasi Data	11
1. Tinjauan Perancangan	11
2. Tinjauan Teoritis	11
a. Tentang <i>Visual Book</i>	11
b. Istilah <i>Visual Book</i> di Indonesia	18
c. Mengupas sejarah <i>Visual Book</i>	22

d. Jejak <i>Visual Book</i> di Indonesia	25
e. Tentang Ilustrasi	27
f. Tinjauan Fotografi	41
g. Tinjauan Infografis	43
h. Tinjauan Tipografi	46
i. Tinjauan <i>Layout</i>	48
j. Tinjauan Gaya Desain	53
k. <i>Cultural Studies</i>	74
l. Tinjauan <i>Dessert</i>	76
m. Tinjauan Es Krim	78
n. Sejarah Es Krim	79
o. Perkembangan dan Popularitas Es Krim	82
p. Perkembangan Es Krim di Indonesia	84
q. Es Krim Sebagai Budaya di Indonesia	90
r. Popularitas di Indonesia	92
s. Ragam Es Krim	97
t. Manfaat Es Krim	102
B. Analisis Data	104
1. Analisis 5W+1H <i>Visual Book</i> Sejarah dan Perkembangan Es Krim di Indonesia	104
2. Kesimpulan dan Analisis	107
BAB III KONSEP DESAIN	109
A. Tujuan Perancangan	109
B. Konsep Estetika Perancangan	109
C. Konsep Kreatif	110
1. Tujuan Kreatif	110
2. Strategi Kreatif	111
a. <i>Target Market</i>	111
b. <i>Target Audience</i>	112
3. Isi Pesan dan Metode Visual	112

4. Bentuk Pesan	114
a. Pesan Verbal	114
b. Pesan Visual	114
5. Strategi Visual	116
a. Teknik Visual	116
b. Format Visual	117
6. Bentuk Kreatif	117
a. Tampilan <i>Visual Book</i>	117
b. Citra Buku	117
c. Gaya Penyampaian	118
d. Teknik Penyampaian	118
7. Program Kreatif	118
a. Penentuan Judul Buku	118
b. Penentuan Warna Dalam <i>Visual Book</i>	119
c. Tipografi	119
d. Ilustrasi	121
e. Distribusi Halaman	121
f. Gaya Desain dan Tipe <i>Layout</i>	122
g. Pengolahan Materi Bahasa	122
h. Data Penerbit	122
i. Teknik Produksi	123
j. Proses Produksi	124
8. Biaya Kreatif	125
D. Konsep Media	128
1. Tujuan Media	128
2. Strategi Media	129
3. Program Media	134
4. Program Penulisan Teks dan Visual	136
5. Biaya Media	139
E. Naskah	141

BAB IV VISUALISASI	156
A. Data Visual	156
B. Studi Visual	168
C. Studi Tipografi	175
D. Studi Warna	177
E. Sket <i>Layout</i>	178
F. Desain Akhir Halaman Isi <i>Visual Book</i>	184
G. Sket Sampul <i>Visual Book</i>	198
H. Desain Akhir Sampul <i>Visual Book</i>	200
I. Sket Media Pendukung	200
J. Desain Akhir Media Pendukung	205
BAB V PENUTUP	210
A. Kesimpulan	210
B. Saran	211
DAFTAR PUSTAKA	212
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Buku “Ar Tonelico <i>Visual Book</i> ”	3
Gambar 2. Sampul <i>visual book</i> “The Art of Megamind”	13
Gambar 3. Halaman isi <i>visual book</i> “The Art of Megamind”	13
Gambar 4. Halaman isi <i>visual book</i> “The Art of Megamind”	14
Gambar 5. Halaman isi <i>visual book</i> “The Art of Megamind”	14
Gambar 6. Halaman 26 “SAC. 2nd GIG <i>Visual Book</i> ”	15
Gambar 7. Halaman 33 “SAC. 2nd GIG <i>Visual Book</i> ”	16
Gambar 8. Sampul depan dan belakang “The Art of Urban Sketching”	17
Gambar 9. Halaman isi “The Art of Urban Sketching”	17
Gambar 10. Halaman isi “The Art of Urban Sketching”	18
Gambar 11. Contoh buku visual “Skateboard” Penerbit Tiga Serangkai	20
Gambar 12. Contoh buku visual “Skateboard” Penerbit Tiga Serangkai	20
Gambar 13. Contoh buku visual “Punk” Penerbit Halilintar Books	21
Gambar 14. Contoh buku visual “Punk” Penerbit Halilintar Books	21
Gambar 15. “The Book of Death” diatas <i>greenfield papyrus</i>	22
Gambar 16. <i>Diamond Sutra</i>	23
Gambar 17. “Der Edelstein” karya Ulrich Boner	24
Gambar 18. Relief candi Borobudur adegan minum jamu.....	26
Gambar 19. “The Knight, Death, and The Devil” karya Albert Durer	30

Gambar 20. "Cupid Complaining to Venus" karya Lucas Cranach.....	30
Gambar 21. "It's A Tradition with Us, Mister" karya Libertyboys	31
Gambar 22. "In the Car Art" karya Roy Lichtenstein.....	32
Gambar 23. "Three Women" karya Tooshuusai Sharaku	33
Gambar 24. "Saint Seiya" karya Masami Kurumada.....	33
Gambar 25. "Teras Ethne" karya Rustenhoven	36
Gambar 26. "Lionel Messi" karya Rohmat Hadiyat	37
Gambar 27. Teknik Arsir	37
Gambar 28. "Albert" karya D.J. Pound.....	38
Gambar 29. Teknik <i>Contour-Outline</i>	39
Gambar 30. Iklan baliho "Del Monte" teknik <i>airbrush</i>	39
Gambar 31. Teknik <i>Silhouette</i>	40
Gambar 32. Teknik Montase karya Laceysalo.....	41
Gambar 33. Poster gaya Victorian	54
Gambar 34. Poster Solidaritas Hari Buruh karya Walter Crane.....	55
Gambar 35. Karya Alphonse Mucha.....	56
Gambar 36. Karya Walter Krane.....	56
Gambar 37. Poster karya Charles Rennie .M	57
Gambar 38. Poster gaya <i>vienna secession</i>	58
Gambar 39. Contoh gaya desain <i>die wiener werkstatt</i>	59
Gambar 40. Contoh gaya desain <i>plakatstil</i>	59

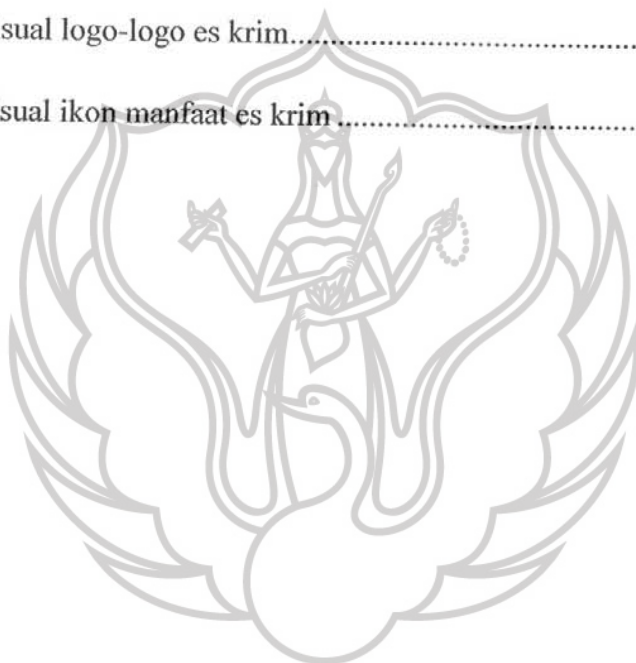
Gambar 41. “The Scream” karya Edvard Munch	60
Gambar 42. Karya Filippo Tommaso Marinetti.....	61
Gambar 43. Contoh gaya desain <i>vorticism</i>	62
Gambar 44. Contoh gaya desain konstruktivisme.....	63
Gambar 45. Contoh gaya desain <i>de stijl</i>	64
Gambar 46. Poster <i>bauhaus</i> pertama.....	65
Gambar 47. Contoh gaya desain <i>the new typography</i>	66
Gambar 48. Contoh gaya desain dadaisme	67
Gambar 49. Contoh gaya desain <i>art deco</i>	68
Gambar 50. Contoh gaya desain <i>heroic realism</i>	69
Gambar 51. Contoh gaya desain <i>Swiss international style</i>	70
Gambar 52. Contoh gaya desain revivalisme.....	71
Gambar 53. Contoh gaya desain eklektikisme	71
Gambar 54. Contoh gaya desain <i>psychedelic</i>	72
Gambar 55. Contoh gaya desain <i>japanese</i>	73
Gambar 56. Contoh gaya desain <i>punk</i>	73
Gambar 57. Contoh gaya desain <i>new wave</i>	74
Gambar 58. Iklan Phillip Lenzi dalam <i>Early American Newspapers</i>	80
Gambar 59. Mesin es krim manual <i>Johnson Patent Ice-Cream Freezer</i>	81
Gambar 60. Iklan pabrik es Jacob Fussel.....	82
Gambar 61. Sendok es krim karya Alfred L. Galle.....	83

Gambar 62. Iklan es krim stik pertama 'Good Humor Bar'	83
Gambar 63. Kafe es krim Ragusa Jakarta tahun 1930-an	86
Gambar 64. Kafe es krim Tip Top Medan tahun 1930-an	87
Gambar 65. Es Dung-Dung	88
Gambar 66. Gerobak es dung-dung	88
Gambar 67. Konsumen es dung-dung	87
Gambar 68. <i>Topping</i> es dung-dung	94
Gambar 69. <i>Topping</i> es krim	94
Gambar 70. <i>Stand</i> es krim di sebuah resepsi pernikahan	95
Gambar 71. Kios es krim di kota besar (<i>mall</i>)	96
Gambar 72. Kafe es krim di kota besar	96
Gambar 73. Es krim di pinggiran kota (menggunakan gerobak keliling)	97
Gambar 74. Es <i>Sundae</i>	97
Gambar 75. Es krim <i>cone</i>	98
Gambar 76. Sorbet	98
Gambar 77. Gelato	99
Gambar 78. <i>Froyo</i>	99
Gambar 79. <i>Dondurma</i>	100
Gambar 80. <i>Kulfi</i>	100
Gambar 81. Es puter 'dung dung'	101
Gambar 82. Es potong	101

Gambar 83. Es lilin.....	102
Gambar 84. Data visual anak hingga manula memakan es krim	156
Gambar 85. Kaisar Tang	157
Gambar 86. Kaisar Nero.....	157
Gambar 87. Marcopolo	157
Gambar 88. Kapal Marcopolo.....	157
Gambar 89. Peta jalur sutra	158
Gambar 90. Pernikahan Chaterine de Medici.....	158
Gambar 91. Raja Charles I.....	159
Gambar 92. Data visual koki.....	159
Gambar 93. Dolly Madison.....	159
Gambar 94. Gedung Putih.....	159
Gambar 95. Jacob Fussel dan mobil Jacob Fussel Ice Cream.....	159
Gambar 96. Eskimo Pie.....	160
Gambar 97. Data visual freezer.....	160
Gambar 98. Scoop es krim	160
Gambar 99. Etalase es krim.....	160
Gambar 100. Data visual es krim kafe	160
Gambar 101. Data visual gerobak es krim	160
Gambar 102. Toko OEN Semarang	161
Gambar 103. Toko Zangrandi Surabaya	161

Gambar 104. Toko Es krim Ragusa Jakarta.....	161
Gambar 105. Tip Top Medan.....	161
Gambar 106. Es dung-dung.....	161
Gambar 107. Bonang.....	161
Gambar 108. Kelapa, santan, nangka.....	162
Gambar 109. Gerobak es krim bermerek Wall's.....	162
Gambar 110. Merek-merek es krim di Indonesia.....	163
Gambar 111. McD corner.....	163
Gambar 112. Data visual poster es krim	164
Gambar 113. Data visual es krim sebagai budaya elit	165
Gambar 114. Data visual es krim sebagai budaya massa.....	165
Gambar 115. Data visual es krim sebagai budaya populer	165
Gambar 116. Data visual variasi es krim	166
Gambar 117. Atraksi penyajian es dondurma ala Turki.....	166
Gambar 118. Data visual manfaat es krim	167
Gambar 119. Studi visual anak dan manula memakan es krim	168
Gambar 120. Studi visual Kaisar Tang	168
Gambar 121. Studi visual Kaisar Nero.....	169
Gambar 122. Studi visual Marcopolo dan kapal Marcopolo	169
Gambar 123. Studi visual Chaterine de Medici dan Raja Henry	170
Gambar 124. Studi visual Raja Charles I dan koki	170

Gambar 125. Studi visual Dolly Madison dan White House	171
Gambar 126. Studi visual Jacob Fussel.....	171
Gambar 127. Studi visual es krim elite dan es krim populer	172
Gambar 128. Studi visual es toko old es krim indonesia	172
Gambar 129. Studi visual es dung-dung	173
Gambar 130. Studi visual pedagang es krim bermerek.....	173
Gambar 131. Studi visual logo-logo es krim.....	174
Gambar 132. Studi visual ikon manfaat es krim	174



ABSTRAK

Gloria Grace Tanama;

Visual book

Perancangan *Visual book* Sejarah dan Perkembangan Es Krim di Indonesia

Visual book merupakan salah satu sarana penyampaian informasi berupa bahasa visual (dominan) dan verbal. Perancangan ini mengangkat topik sejarah dan perkembangan es krim, sebab di Indonesia cukup sulit mendapatkan buku cetak yang membahas es krim sejarah es krim. *Visual book* ini hadir untuk menggugah para pecinta es krim untuk mengetahui asal usul makanan yang mereka sukai. Pada bab pertama Tugas Akhir ini membahas mengenai permasalahan di atas, sehingga menghasilkan sebuah rumusan masalah mengenai penyajian *visual book* es krim yang informatif dan estetis. Selain itu juga memuat tujuan, manfaat, serta sistematika perancangan *visual book* ini. Bab selanjutnya berisi mengenai data dan informasi yang berkaitan dengan desain *visual book* dan es krim. Mulai dari pengertian, asal mula, hingga seluk beluk es krim, serta berakhir dengan analisis 5W+1H yang menjadi metode analisis data. Pada bab 'Konsep Perancangan', diuraikan mengenai detail-detail *visual book* yang dirancang. *Visual book* yang ditargetkan untuk remaja dan dewasa ini berukuran 21x21 cm dan memunculkan karakter simpel, manis, dan santai. Pada bab ini juga dibahas media terpilih yang sesuai dengan target audiens. Bab IV merupakan visualisasi dari perancangan *visual book* ini. Berawal dari pengumpulan data visual, studi visual, sket, dan berakhir pada desain final berupa halaman isi *visual book*, sampul, serta media pendukung promosi buku dan pameran Tugas Akhir ini. Dan pada bab terakhir berisi kesimpulan yang merupakan jawaban atas rumusan masalah yakni mengulas segi estetika *visual book* ini serta fungsinya sebagai media informasi. Dan diakhiri dengan saran mengenai proses pembuatan *visual book*.

Kata kunci: *visual book*, es krim, sejarah, budaya.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Es krim merupakan makanan yang digemari oleh semua kalangan, baik anak-anak maupun dewasa. Seiring dengan perkembangan waktu, muncul berbagai jenis variasi es krim. Pada awalnya, es krim dianggap sebagai suatu *dessert* atau makanan pencuci mulut yang terkenal di kalangan masyarakat. Namun saat ini, es krim merupakan makanan yang dapat dinikmati secara khusus, tanpa melalui rangkaian *appetizer* dan *main course*.

Sejarah dan perkembangan es krim sebenarnya cukup panjang. Konon, sajian bernuansa dingin ini berawal pada jaman Kaisar Nero dari Roma (37-68 SM). Bentuk es krim pada saat pertama diramu sangat sederhana yaitu terbuat dari salju yang didapat dari puncak pegunungan dicampur dengan madu atau sari buah-buahan. Selanjutnya, perkembangan es krim tidak terlepas dari jasa pelaut Marcopolo yang membawa resep es krim ke seluruh daratan Amerika dan Eropa sehingga akhirnya menjadi sangat populer. Resep pertama es krim diterbitkan di Inggris tahun 1769, walaupun orang pertama yang memperkenalkan dan memproduksi es krim dalam jumlah besar adalah orang-orang Amerika.¹ Pada tahun 1776 di Amerika (tepatnya di kota New York) pertama kali dibangun pabrik khusus untuk pembuatan es krim. Kemudian pada tahun 1812, Dolly Madison mengkreasikan es krim menjadi aneka rasa dan dihidangkan sebagai hidangan penutup di Gedung Putih. Es krim mulai dikomersilkan pada tahun 1851 oleh Jacob Fussell di Baltimore, Amerika Serikat. Ketika ditemukan mesin pendingin pada akhir abad 18, nama es krim kian merebak dan mulai dijual di jalanan kota New York dan San Fransisco. Hingga saat ini es krim telah dijual dengan beraneka bentuk, rasa, dan warna dengan jenis yang berbeda.²

¹ Buckle, K. A., R. A. Edwards, G. H. Fleet & M. Wooton, *Ilmu Pangan*, Jakarta: UI-Press, 1987, h. 10.

² <http://www.hanyawanita.com/clickwok/news/news82.html>, diakses pada tanggal 25 Maret 2012 pukul 08:14.

Menurut Prof. Dr. Ali Khomsan, pakar gizi dari IPB, dalam peluncuran salah satu produk es krim, di Jakarta, es krim adalah produk makanan yang terbuat dari campuran lemak, padatan susu tanpa lemak, gula, bahan penstabil, pembentuk emulsi dan *flavour* atau cita rasa. Lemak susu memberikan rasa yang khas gurih, dan melembutkan tekstur. Padatan susu tanpa lemak tersusun atas protein, laktosa, dan mineral. Unsur protein membuat es krim kompak dan halus, serta mempertahankan palatibilitas (rasa enak) es krim. Gula yang sering dipakai adalah sukrosa yang memperbaiki tekstur, meningkatkan kekentalan dan memberikan rasa manis. Sementara bahan penstabil akan menjaga air dalam es krim agar tidak membeku benar, dan mengurangi kristalisasi es. Bahan pembentuk emulsi dipakai untuk memperbaiki tekstur es krim yang merupakan campuran air dan lemak. Rasa dalam es krim merupakan kombinasi cita rasa dan bau, diciptakan untuk memenuhi selera konsumen. Tak heran jika es krim disukai segala kalangan.³

Es krim merupakan salah satu makanan pendamping yang banyak digemari oleh masyarakat di dunia, khususnya di Indonesia. Oleh karena banyaknya permintaan masyarakat terhadap es krim, maka produsen es krim pun lebih memperbanyak permintaan masyarakat terhadap es krim, maka produsen es krim pun lebih memperbanyak variasi baik dari segi produknya maupun segi penjualannya. Ada yang menjual produk es krim dengan membuka restoran atau kafe yang khusus menjual es krim, ada juga yang menjual dalam bentuk es krim yang sudah dikemas dalam plastik.

Perkembangannya yang panjang cukup disayangkan jika diketahui oleh beberapa kalangan melalui *website* ataupun majalah. Hingga saat ini belum ada buku yang secara khusus mengulas tentang sejarah es krim dan perkembangannya. Oleh karena itu perlu dirancang sebuah *visual book* yang menyajikan secara lengkap sejarah es krim dan perkembangannya. Es krim merupakan makanan yang sangat cocok untuk dinikmati secara khusus pada momen tertentu. Oleh karena itu juga diperlukan referensi restoran atau kafe yang

³ Ibid

menyajikan es krim secara khusus. Selain itu pemilihan jenis es krim juga dapat ditinjau dengan kandungan kalori yang ada di dalamnya.

Perancangan desain ini akan memakai media buku sebagai media utamanya, karena buku lebih menunjukkan tampilan tulisan dan tampilan visual secara lebih detail, selain itu juga buku pada dasarnya adalah sebuah media untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan. Buku lebih mampu menunjukkan detail tulisan, sejarah, dan ilustrasi sehingga menjadikan buku sebagai media dokumentasi yang bagus untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan, selain itu juga buku lebih tahan lama untuk disimpan dan dibaca di kemudian hari atau ketika diperlukan. Pemilihan media buku sebagai media utama perancangan desain ini lebih tepat karena selain dapat dibaca semua kalangan buku juga jauh lebih mudah disosialisasikan ke masyarakat luas.

Istilah *visual book* digunakan dalam perancangan ini, sebab jika ditinjau dari *core*-nya sesuai dengan makna harafiahnya yakni buku yang berisi gambar dan teks yang pada dasarnya memiliki sifat bercerita. Visual memperjelas teks atau bahkan memberikan sentuhan dekorasi pada halaman teks. Gambar pada merupakan subordinat dari teks. Gambar hanya sarana untuk mengantarkan pemahaman secara lebih utuh dari sebuah teks. Gambar dalam *visual book* selain berbentuk ilustrasi dapat juga berupa fotografi, grafik, tabel, dan sebagainya. Dalam *visual book*, gambar dapat berdiri sendiri sebagai isi dari materi buku, artinya bisa mewakili halaman buku atau juga dapat berupa kombinasi kata dan gambar. Berikut ini adalah contoh *visual book*:



Gambar 1. Buku “Ar Tonelico *Visual book*”
Sumber: flickr.com

B. Rumusan Masalah

Setiap penjuru dunia mengenal es krim. Namun tahu kah mereka tentang asal usul es krim? Sejarah es krim merupakan pengetahuan yang unik dan menarik. Apalagi perkembangannya dari sebuah *dessert* menjadi makanan yang cukup populer untuk dinikmati secara khusus. Dalam dunia bacaan di Indonesia, belum ada buku yang mengulas secara khusus mengenai sejarah es krim dan perkembangannya (secara khusus), apalagi menggunakan jenis *visual book*. Padahal Indonesia memiliki es krim khas yang turut mewarnai perkembangan dan popularitas es krim di tanah air. Apalagi jumlah pecinta es krim di Indonesia sangat banyak. Untuk menambah pengetahuan masyarakat mengenai es krim, maka sejarah dan perkembangannya perlu disajikan dalam format yang menarik minat baca. Dari beberapa hal yang telah diuraikan pada latar belakang sebelumnya, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana menjelaskan sejarah dan perubahan kepopuleran es krim, serta perkembangannya di Indonesia melalui sebuah rancang visual book secara informatif, estetis, dan dapat menambah pengetahuan para pecinta es krim?

C. Tujuan Perancangan

Untuk menyajikan buku bacaan yang menginformasikan tentang sejarah es krim dan perkembangannya di Indonesia melalui bentuk dan gaya baru, sehingga tertata secara estetis.

D. Manfaat Perancangan

1. Bagi Target Audience

- a. Menginformasikan kepada para khalayak mengenai sejarah es krim dan perkembangannya.
- b. Perancangan *visual book* ini menjadikan sejarah sebagai kisah menarik minat remaja bahkan dewasa.
- c. Bagi pecinta es krim, *visual book* ini dapat mejadi pengetahuan untuk memahami makanan kesukaan mereka sekaligus panduan dalam memilih aneka jenis es krim.

2. Bagi Dunia Informasi dan Bacaan di Indonesia

Melalui perancangan Tugas Akhir ini, dunia informasi dan buku bacaan di Indonesia juga dapat menambah wacana baru mengenai sejarah es krim dan perkembangannya di Indonesia dalam format yang lebih menarik dan variatif.

3. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual, perancangan ini dapat menjadi sarana referensi sekaligus inspirasi bahwa sebuah buku tidak hanya berisi karya informasi dan ilustrasi saja, namun juga digunakan sebagai sarana pengolahan dan pengembangan kreativitas.

E. Ruang Lingkup

Karya desain komunikasi visual ini memiliki ruang lingkup perancangan buku sejarah dan perkembangan es krim dibatasi pada pencarian data seputar sejarah es krim, perkembangan es krim, jenis es krim, *visual book*, dan *layout*. Sehingga perancangan karya *visual book* ini nantinya lebih efektif dan mampu menjangkau target sasaran.

Dalam perancangan ini, target sasaran yang akan dituju adalah remaja hingga dewasa, baik laki-laki maupun perempuan usia 14-25 tahun, khususnya mereka pecinta kuliner (es krim pada khususnya), dengan tingkat status sosial menengah ke atas.

F. Metode Perancangan

1. Data yang diperlukan:

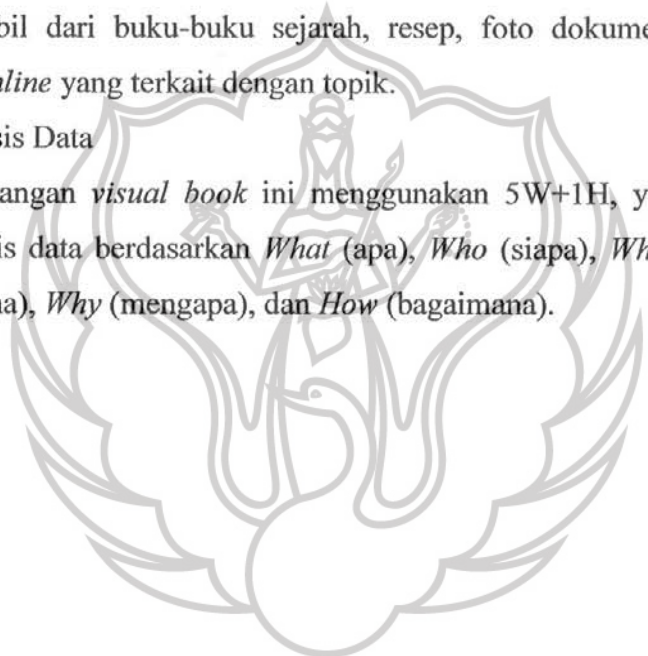
- a. Data yang berkaitan dengan sejarah dan perkembangan es krim di Indonesia, baik secara visual maupun verbal.
- b. Data yang berhubungan dengan *layout*, *visual book*, ilustrasi secara verbal dan visual.

2. Metode Pengumpulan Data

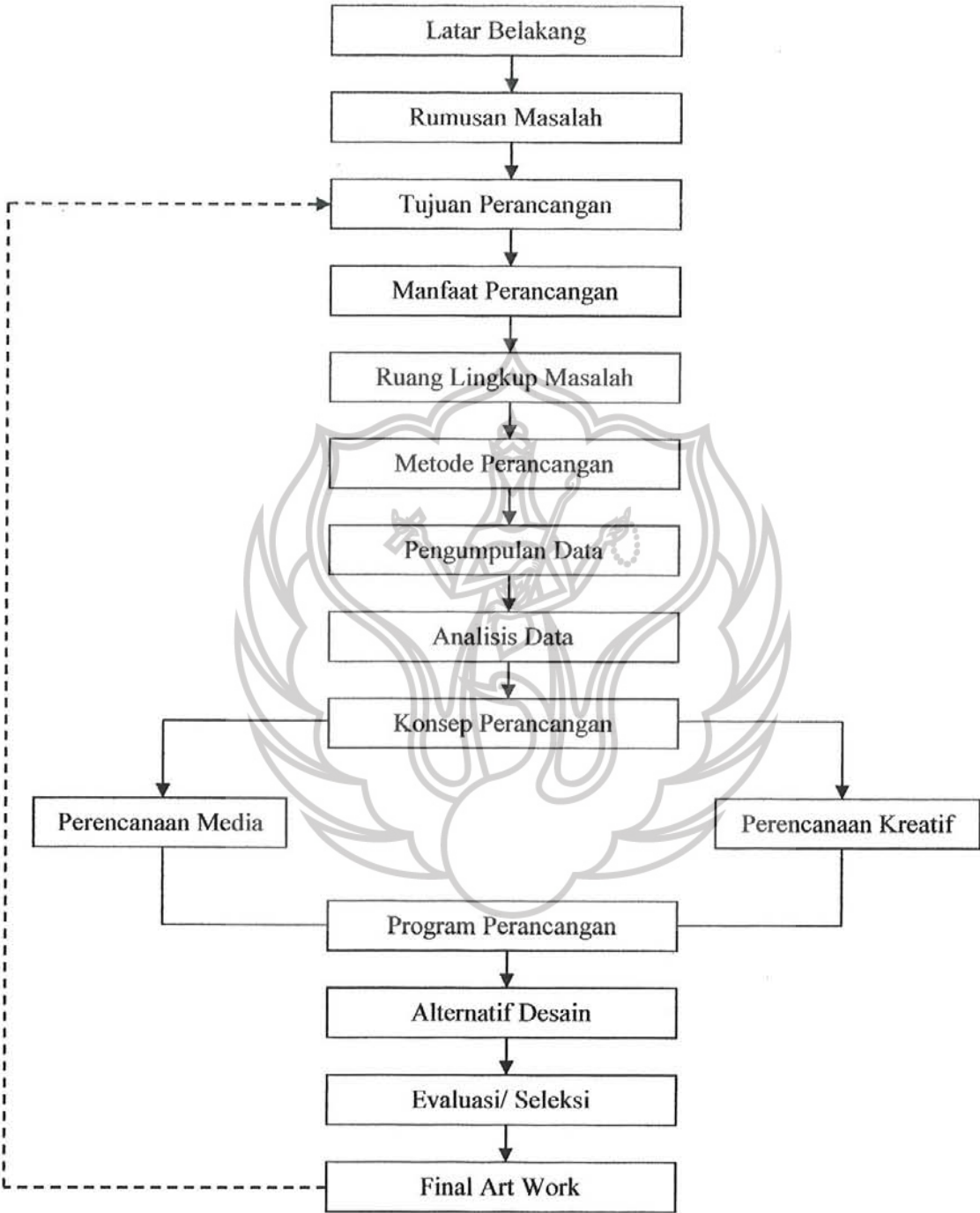
- a. Data verbal, digunakan sebagai data yang menyangkut tentang hal-hal teoritis seperti pengertian, sejarah, cara pembuatan, maupun pengetahuan teoritis. Data verbal akan diambil dari kajian pustaka, berupa: buku-buku teori *layout*, buku sejarah, ensiklopedi, ilustrasi, dan referensi *online*.
- b. Data visual, digunakan sebagai data dokumentasi mengenai fakta yang berkaitan dengan es krim, baik dari segi sejarah maupun perkembangan. Melalui data ini dapat diambil gambar pendukung untuk bahan referensi pembuatan karya ilustrasi sekaligus pelengkap informasi. Data visual akan diambil dari buku-buku sejarah, resep, foto dokumentasi, serta referensi *online* yang terkait dengan topik.

3. Metode Analisis Data

Dalam perancangan *visual book* ini menggunakan 5W+1H, yaitu sebuah metode analisis data berdasarkan *What* (apa), *Who* (siapa), *When* (kapan), *Where* (di mana), *Why* (mengapa), dan *How* (bagaimana).



G. Skematika Perancangan



H. Sistematika Perancangan

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perencanaan
- D. Manfaat Perancangan
- E. Ruang Lingkup
- F. Metode Perancangan
- G. Skematika Perancangan
- H. Sistematika Perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

- A. Identifikasi Data
 - 1. Tinjauan Perancangan
 - 2. Tinjauan Teoritis
 - a. Tentang *Visual book*
 - b. Istilah *Visual Book* di Indonesia
 - c. Mengupas Sejarah *Visual book*
 - d. Jejak *Visual Book* di Indonesia
 - e. Tentang Ilustrasi
 - f. Tinjauan Fotografi
 - g. Tinjauan Infografis
 - h. Tinjauan Tipografi
 - i. Tinjauan Layout
 - j. Tinjauan Gaya Desain
 - k. *Cultural Studies*
 - l. Tinjauan *Dessert*
 - m. Tinjauan Es Krim
 - n. Sejarah Es Krim
 - o. Perkembangan dan Popularitas Es Krim
 - p. Perkembangan Es Krim di Indonesia
 - q. Es Krim sebagai Budaya di Indonesia

- r. Popularitas Es Krim di Indonesia
- s. Ragam Es Krim
- t. Manfaat Es Krim

B. Analisis Data

- 1. Analisis 5W+1H *Visual book* Sejarah dan Perkembangan Es Krim di Indonesia
- 2. Kesimpulan Analisis

BAB III KONSEP DESAIN

A. Tujuan Perancangan

B. Konsep Estetika Perancangan

C. Konsep Kreatif

- 1. Tujuan Kreatif
- 2. Strategi Kreatif
 - a. Target *Market*
 - b. Target *Audience*
- 3. Isi Pesan dan Metode Visual
- 4. Bentuk Pesan
 - a. Pesan Verbal
 - b. Pesan Visual
- 5. Strategi Visual
 - a. Teknik Visual
 - b. Format Visual
- 6. Bentuk Kreatif
 - a. Tampilan *visual book*
 - b. Citra buku
 - c. Gaya penyampaian
 - d. Teknik penyampaian
- 7. Program Kreatif
 - a. Penentuan judul buku
 - b. Penentuan warna dalam *visual book*
 - c. Tipografi



- d. Ilustrasi
 - e. Distribusi halaman
 - f. Gaya desain dan tipe layout
 - g. Pengolahan materi bahasa
 - h. Data Penerbit
 - i. Teknik produksi
 - j. Proses produksi
8. Biaya Kreatif
- D. Konsep Media
- 1. Tujuan Media
 - 2. Strategi Media
 - 3. Program Media
 - 4. Program Penulisan Teks dan Visual
 - 5. Biaya Media
- E. Naskah

BAB IV VISUALISASI

- A. Data Visual
- B. Studi Visual
- C. Studi Tipografi
- D. Studi Warna
- E. Sket Layout
- F. Desain Akhir Halaman Isi *Visual Book*
- G. Sket Sampul *Visual Book*
- H. Desain Akhir Sampul *Visual Book*
- I. Sket Media Pendukung
- J. Desain Akhir Media Pendukung

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

