

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PENGENALAN JAJANAN PASAR DI PULAU JAWA UNTUK ANAK-ANAK

Oleh :
Melisa Nugroho
NRP 1264003

Indonesia memiliki beragam suku dan budaya, hal tersebut menyebabkan Indonesia kaya akan kulinernya, salah satunya adalah jajanan pasar. Namun peranan jajanan pasar mulai tergantikan oleh jajanan masa kini yang telah banyak dipengaruhi oleh budaya asing. Hal tersebut merupakan salah satu faktor yang menyebabkan adanya beberapa jajanan pasar yang mulai sulit ditemukan. Padahal jajanan pasar yang khas dapat menjadi salah satu daya tarik bagi Indonesia.

Tujuan perancangan ini adalah untuk mengenalkan kembali jajanan pasar di Pulau Jawa yang mulai sulit ditemukan pada anak-anak agar sejak dini dapat melestarikan dan mengenal warisan jajanan pasar. Manfaat dari perancangan ini adalah agar jajanan pasar yang mulai sulit ditemukan dapat dilestarikan sehingga dapat menjadi daya tarik Indonesia.

Metode yang digunakan adalah dengan menggunakan media utama berupa buku interaktif dengan ilustrasi menarik dilengkapi dengan lembar aktifitas seperti mewarnai dan permainan. Media pendukung dalam perancangan ini adalah poster sebelum dan sesudah buku terbit, *X-Banner*, *Leaflet*, dan *gimmick*. Melalui buku interaktif pengenalan jajanan pasar ini, anak-anak dapat mendapat informasi tentang jajanan pasar dengan lebih menyenangkan.

Kata kunci : anak-anak, buku interaktif, Indonesia, jajanan pasar

ABSTRACT

A DESIGN OF INTERACTIVE CHILDREN BOOK ABOUT STREET FOOD IN JAVA

Submitted by

Melisa Nugroho

NRP 1264003

Indonesia is rich in its authentic culinary such as street food. However, the popularity of the street food is declining as it is being replaced by modern food which is very much influenced by western culture. As a result, some of Indonesian traditional food is hard to find on the street. This is unfortunate as traditional street food can be an attraction for Indonesia.

The objective of this design is to reintroduce Javanese street food especially those which are getting more difficult to be found so that we can introduce them to children early on. The benefit of this design is to preserve the Javanese traditional street food so that it can be an attraction for Indonesia.

The method employed is by using an interactive book as the main medium. The book has interesting illustration and is completed with activity sheets for coloring and games. The supporting media includes a poster of pre and post launching, X-banners, leaflets, and gimmicks. Through this interactive book, Indonesian children will get some information about street food in a fun way.

Keywords: children, Indonesia, interactive book, street food

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I : PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	3
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	4
1.5 Skema Perancangan	5
 BAB II : LANDASAN TEORI	 6
2.1 Desain Buku	6
2.1.1 Buku Bergambar	7
2.1.2 Buku Interaktif	8
2.1.3 Anatomi Buku	8
2.2 Psikologi Warna	11
2.3 Komunikasi	15
2.3.1 Tujuan Komunikasi	16
2.3.2 Fungsi dan Bentuk Komunikasi	17
2.4 Psikologi Kognitif Anak	17
2.5 Teori SWOT dan STP.....	19
	viii

BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH	22
3.1 Data dan Fakta	22
3.1.1 Mandatori : Komunitas Kreativitas “Rumah Japarr”.....	22
3.1.2 Sponsorship : Erlangga for Kids.....	25
3.1.3 Resep dan Jenis Jajanan Pasar	26
3.1.4 Hasil Observasi	36
3.1.5 Hasil Kuesioner	36
3.1.6 Tinjauan Karya Sejenis	47
3.2 Analisis Terhadap Permasalahan	51
3.2.1 Analisis SWOT	51
3.2.2 <i>Segmentation, Targeting, Positioning</i>	53
BAB IV : PEMECAHAN MASALAH	56
4.1 Konsep Komunikasi	56
4.2 Konsep Kreatif	56
4.3 Konsep Media	61
4.3.1 Media Promosi	62
4.4 Hasil Karya	63
4.4.1 Karakter	63
4.4.2 Cover Buku	64
4.4.3 Isi Buku	66
4.4.4 Lembar Aktifitas	74
4.4.5 Kemasan dan Pion	75
4.4.6 Promosi	76
4.4.7 Biaya Produksi	82
4.4.8 Timeline Promosi	83
BAB IV : PEMECAHAN MASALAH	85
5.1 Kesimpulan	85
5.2 Saran	85

DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	89



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Logo Komunitas Kreativitas “Rumah Japarr”	23
Gambar 3.2	Logo Erlangga For Kids	25
Gambar 3.3	Ketan Biru	27
Gambar 3.4	Sate Kolang Kaling	29
Gambar 3.5	Clorot	30
Gambar 3.6	Kue Kembang Waru	31
Gambar 3.7	Klepon	32
Gambar 3.8	Jongkong Surabaya	33
Gambar 3.9	Sentiling	34
Gambar 3.10	Putri Noong	35
Gambar 3.11	Diagram hasil pembagian angket mengenai jenis kelamin	37
Gambar 3.12	Diagram hasil pembagian angket mengenai kota menetap	37
Gambar 3.13	Diagram hasil pembagian angket mengenai usia orang tua	38
Gambar 3.14	Diagram hasil pembagian angket mengenai pekerjaan	38
Gambar 3.15	Diagram hasil pembagian angket mengenai usia anak	39
Gambar 3.16	Diagram hasil pembagian angket mengenai pendapatan	39
Gambar 3.17	Diagram hasil pembagian angket mengenai jajanan yang sering diberikan pada anak	40
Gambar 3.18	Diagram hasil pembagian angket mengenai pengetahuan tentang jajanan pasar	40
Gambar 3.19	Diagram hasil pembagian angket mengenai tempat membeli jajanan pasar	41
Gambar 3.20	Diagram hasil pembagian angket mengenai jajanan pasar mulai tergantikan	41
Gambar 3.21	Diagram hasil pembagian angket mengenai jajanan pasar mulai sulit ditemukan	42
Gambar 3.22	Diagram hasil pembagian angket mengenai minat memperkenalkan jajanan pasar	43
Gambar 3.23	Diagram hasil pembagian angket mengenai buku	44

Gambar 4.22 Desain Halaman Resep Ketan Biru	73
Gambar 4.23 Desain Halaman Resep Klepon	73
Gambar 4.24 Desain Halaman Permainan 1	74
Gambar 4.25 Desain Halaman Permainan 2	74
Gambar 4.26 Desain Halaman Mewarnai	75
Gambar 4.27 Desain Kemasan Buku	75
Gambar 4.28 Desain Pion	76
Gambar 4.29 Desain Poster Sebelum Terbit	76
Gambar 4.30 Desain Poster Setelah Terbit	77
Gambar 4.31 Desain Poster Edisi Selanjutnya	78
Gambar 4.32 Desain leaflet luar dalam	79
Gambar 4.33 Desain Pensil Warna	80
Gambar 4.34 Desain Pin	80
Gambar 4.35 Desain Notes	81
Gambar 4.36 Desain Stiker	81
Gambar 4.37 Desain Boks Tissue	82
Gambar 4.38 Desain X-Banner	82

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Skema Penelitian	5
Tabel 2.1 Tabel Respon Psikologi Warna	15
Tabel 4.1 Tabel harga media utama	83
Tabel 4.2 Tabel harga promosi	83
Tabel 4.3 Tabel total biaya pengeluaran	84
Tabel 4.4 Timeline Promosi	84



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Sketsa	89
-------------------------	----

