



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANCANGAN BUKU PANDUAN CARA
MEMBUAT *FOOD DÉCOR* UNTUK ORANG TUA**

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



Nama : Clarissa
NIM : 13120210034
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2017

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Clarissa

NIM : 13120210034

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

**PERANCANGAN BUKU PANDUAN CARA MEMBUAT
FOOD DÉCOR UNTUK ORANG TUA**

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 04 Juni 2017



Clarissa



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU PANDUAN CARA MEMBUAT *FOOD DÉCOR* UNTUK ORANG TUA

Oleh

Nama : Clarissa

NIM : 13120210034

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain


Tangerang, 12 Juni 2017

Pembimbing I



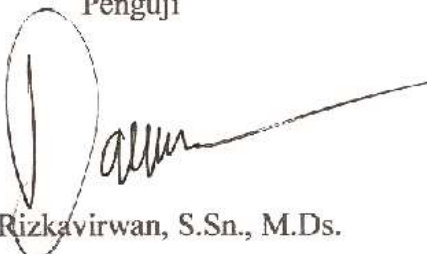
Nadia Mahatmi, M.Ds.

Pembimbing II



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

Penguji



Darfi Rizkavirwan, S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang



Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi



Yusup Sigit Matyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan kemurahanNya bagi penulis sehingga penulis dapat diberikan kesempatan untuk memasuki tahap perancangan Tugas Akhir sebagai salah satu syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara.

Salah satu prinsip desain adalah memberikan solusi bagi suatu masalah. Seorang mahasiswa desain dituntut untuk kreatif sehingga dapat memberikan solusi dari suatu masalah, dan dalam perancangan Tugas Akhir ini, penulis memiliki ketertarikan untuk membantu orang tua menjadi insan yang kreatif dalam menyikapi masalah yang seringkali terjadi pada anak-anak, yaitu penurunan nafsu makannya. Dengan memberikan tampilan yang menarik pada makanan anak-anak, terbukti dapat meningkatkan nafsu makannya. Itulah yang menjadi alasan penulis memilih topik perancangan Tugas Akhir tersebut.

Dengan membaca topik ini, harapannya mahasiswa Desain Komunikasi Visual khususnya jurusan Desain Grafis di Universitas Multimedia Nusantara memiliki referensi yang mungkin dapat diambil dari perancangan ini. Sama halnya dengan penulis yang banyak mencari referensi pada laporan karya Tugas Akhir pada tahun-tahun sebelumnya.

Pengerjaan karya dan laporan Tugas Akhir merupakan pengalaman yang tak akan terlupakan bagi penulis karena segala usaha, kerja keras, pemikiran telah dikerahkan demi mendapat gelar S.Ds. dalam waktu empat bulan saja. Dalam proses perancangan, segala pengalaman perkuliahan selama 7 semester dipakai kembali untuk menyelesaikan karya Tugas Akhir tersebut.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberi dukungan dan doanya selama perancangan Tugas Akhir dilakukan, diantaranya:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
2. Nadia Mahatmi, M.Ds., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan motivasi, semangat, serta nasihat dalam perancangan khususnya penulisan sehingga laporan dan perancangan Tugas Akhir dapat terselesaikan dengan baik.
3. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds., selaku dosen pembimbing II yang telah melengkapi dosen pembimbing I dalam memberikan nasihat, semangat serta arahan kepada penulis khususnya dalam perancangan karya, sehingga perancangan Tugas Akhir dapat terselesaikan dengan baik.
4. Orang tua, saudara dan keluarga terdekat penulis yang telah memberikan dukungan dan doa kepada penulis selama perancangan Tugas Akhir.
5. Teman-teman seperjuangan penulis dari Desain Grafis, Indriani Viona, Amanda Winarko, Elisa Priscilla, Winson Suryadi, Kevin William, Cheryl Imelda, Novyanti Santoso dan Elly Amelia yang telah menyemangati dan saling memberikan dukungan selama perancangan Tugas Akhir berlangsung hingga selesai.

6. Teman-teman dekat penulis yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada penulis, Francisca Karunia, Olivia Hedyta, Yovita Levina, Mia Permata, Cyntia Lopita dan Alvin Adimulia.

Tangerang, 04 Juni 2017



Clarissa



ABSTRAKSI

Visual yang menarik pada makanan anak-anak dapat meningkatkan nafsu makan mereka. Menurut wawancara dengan seorang psikolog anak, Debora Basaria Yulianti bahwa salah satu penyebab menurunnya nafsu makan anak adalah penampilannya yang kurang menarik bagi anak. Padahal, menurunnya nafsu makan dapat membahayakan anak karena anak bisa jadi terjangkit penyakit karena kurangnya asupan gizi yang dimakan. Hal ini dikarenakan anak-anak pada masa tahap awal telah mengenal konsep keindahan. Namun, tidak semua orang tua mengetahui cara membuat makanan yang menarik bagi anak sehingga diperlukan adanya panduan dalam menghias makanan. Atas dasar hal tersebut penulis membuat buku panduan cara menghias makanan atau yang lebih dikenal dengan *food décor* bagi orang tua. Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif oleh Yusuf M. (2014) yang terbagi menjadi wawancara, observasi, dan dokumen. Harapannya dengan adanya buku ini, orang tua dapat menghias makanan anaknya untuk meningkatkan nafsu makan anaknya.

Kata kunci : nafsu makan, anak, menghias makanan, orang tua

The logo of Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is displayed in a light blue, semi-transparent font. It features a stylized circular emblem above the letters 'UMMN', which are rendered in a bold, sans-serif typeface.

ABSTRACT

Attractive visual from daily food can raise child's appetite. Debora Basaria Yulianti said that unattractive appearance can be the reason why children's appetite decreasing. It's because children in early childhood have known a concept about beauty. But, not every parents know how to serve the food attractively and therefore they need a guidance to decorate their child's daily food. Based on the fact, author try to make a guidance book about how to decorate daily food, more known as "food décor" for parents. Author use qualitative research method by Yusuf M. (2014). That method divided into 3: interview, observation and documentation. By using this book, hopefully parents can decorate their children's daily food and raise child's appetite

Keywords: appetite, children, food decorating, parents

UMMN

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	I
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VIII
ABSTRACT	IX
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL	XVII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Perkembangan Anak	5
2.1.1. Psikologi Kognitif	5
2.2. Makanan.....	6
2.2.1. Gizi pada Makanan	7

2.2.2.	Gizi Anak	7
2.3.	Buku	7
2.3.1.	Struktur Buku	8
2.3.2.	Kategori Buku	9
2.3.3.	Definisi Buku Panduan	11
2.3.4.	Manfaat Buku Panduan	11
2.4.	Desain Grafis	11
2.4.1.	Warna	13
2.4.2.	Tipografi	17
2.4.3.	<i>Grid</i>	20
2.4.4.	<i>Layout</i>	22
2.4.5.	Fotografi	24
2.4.6.	Ilustrasi	35
BAB III METODOLOGI		38
3.1.	Metodologi Pengumpulan Data	38
3.1.1.	Wawancara	38
3.1.2.	Observasi	47
3.1.3.	Dokumen (Studi Eksisting)	49
3.2.	Metodologi Perancangan	57
BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS		59
4.1.	Perancangan	59
4.1.1.	Konsep Perancangan	59

4.1.2.	<i>Mindmapping</i>	59
4.1.3.	<i>Brainstorming</i>	62
4.1.4.	Pengembangan Konsep	65
4.2.	Analisis.....	66
4.2.1.	Analisis Perancangan Buku.....	66
4.2.2.	Analisis Gaya Foto.....	67
4.2.3.	Analisis Elemen Ilustrasi.....	75
4.2.4.	Analisis Alur Isi	78
4.2.5.	Analisis Tipografi.....	83
4.2.6.	Analisis Warna	84
4.2.7.	Analisis <i>Layout</i>	86
4.2.8.	Analisis Sampul Buku.....	88
4.2.9.	Analisis Media Sekunder dan <i>Merchandise</i>	91
4.2.10.	Perkiraan Harga.....	95
BAB V PENUTUP.....		100
5.1.	Kesimpulan	100
5.2.	Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA		XIV
LAMPIRAN.....		XVI

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Warna Substraktif.....	15
Gambar 2.2. Suhu Warna.....	16
Gambar 2.3. Warna <i>Tint</i>	16
Gambar 2.4. Warna Netral.....	17
Gambar 2.5. Contoh <i>Serif</i>	18
Gambar 2.6. Contoh <i>Sans Serif</i>	18
Gambar 2.7. Contoh <i>Formal Script</i>	19
Gambar 2.8. Contoh <i>Casual Script</i>	19
Gambar 2.9. Contoh Dekoratif.....	20
Gambar 2.10. <i>Single Grid</i>	21
Gambar 2.11. <i>Multicoloumn Grid</i>	21
Gambar 2.12. <i>Modular Grid</i>	22
Gambar 2.13. <i>How to Layout</i>	23
Gambar 2.14. <i>Modern Layout</i>	24
Gambar 2.15. <i>Pictorial Layout</i>	24
Gambar 2.16. Perbandingan JPEG dan RAW <i>file</i>	26
Gambar 2.17. Perbandingan <i>White Balance</i>	28
Gambar 2.18. Perbandingan <i>Aperture</i>	29
Gambar 2.19. Perbandingan ISO.....	30
Gambar 2.20. <i>Continuous Light</i>	32
Gambar 2.21. Reflektor.....	33
Gambar 2.22. <i>Softbox</i>	34

Gambar 2.23. Contoh <i>Digital Vector Drawing</i>	37
Gambar 3.1. Wawancara dengan Debora Basaria Yulianti.....	40
Gambar 3.2. Wawancara dengan Ibu Nina	41
Gambar 3.3. Tabel AKG 2013	42
Gambar 3.4. Foto dengan Orang Tua.....	43
Gambar 3.5. Wawancara dengan Liliana	44
Gambar 3.6. Wawancara dengan <i>Chef</i> Edward Elias	45
Gambar 3.7. Wawancara dengan Mia Permata.....	46
Gambar 3.8. Wawancara dengan Yulia Retno K.	47
Gambar 3.9. Observasi dari Tampilan Makanan	48
Gambar 3.10. Suasana Saat Observasi.....	49
Gambar 3.11. Dokumentasi Observasi.....	49
Gambar 3.12. Sampul Buku Kyaraben Bento Kreatif.....	50
Gambar 3.13. Halaman Isi Buku Kyaraben	51
Gambar 3.14. Sampul Buku Yasa Boga Sapi	52
Gambar 3.15. Halaman Isi Buku Yasa Boga Sapi	53
Gambar 3.16. Sampul Buku <i>Cooking is Easy</i>	55
Gambar 3.17. Halaman Isi Buku <i>Cooking is Easy</i>	55
Gambar 4.1. Hasil <i>Mindmapping</i>	60
Gambar 4.2. Hasil <i>Mindmapping</i> Anak	61
Gambar 4.3. <i>Brainstorming</i> Dekoratif	62
Gambar 4.4. <i>Brainstorming</i> Ceria.....	63
Gambar 4.5. <i>Brainstorming</i> Sehat.....	64

Gambar 4.6. <i>Brainstorming Appetite</i>	64
Gambar 4.7. <i>Moodboard Audiens dan Desain</i>	65
Gambar 4.8. Referensi Foto	67
Gambar 4.9. Referensi Foto	68
Gambar 4.10. Alternatif Piring.	69
Gambar 4.11. Alternatif Mangkuk	69
Gambar 4.12. <i>Behind The Scene</i> Foto Makanan	72
Gambar 4.13. Skema Foto Makanan	73
Gambar 4.14. <i>Behind The Scene</i> Foto Langkah-Langkah.....	73
Gambar 4.15. Skema Pemotretan Langkah.....	74
Gambar 4.16. Lampu LED yang Digunakan	74
Gambar 4.17. Ilustrasi <i>Digital Vector Drawing</i> atau <i>Doodle</i>	76
Gambar 4.18. Contoh Penggunaan <i>Doodle</i> dengan Warna.....	77
Gambar 4.19. Contoh Penggunaan <i>Doodle</i> Putih.	77
Gambar 4.20. Sketsa <i>Flatplan</i>	79
Gambar 4.21. Sketsa Langkah	80
Gambar 4.22. Alur Isi.....	83
Gambar 4.23. Jenis Tulisan yang Digunakan	84
Gambar 4.24. Sketsa <i>Layout</i>	87
Gambar 4.25. Referensi <i>Grid</i>	87
Gambar 4.26. Desain Langkah Menggunakan <i>Modular Grid</i>	88
Gambar 4.27. Desain Menggunakan <i>Modular Grid</i>	88
Gambar 4.28. Desain Sampul Buku Bagian Depan	89

Gambar 4.29. Desain Sampul Buku Bagian Belakang	89
Gambar 4.30. <i>Layout</i> Sampul Buku	90
Gambar 4.31. Foto <i>X-Banner</i>	93
Gambar 4.32. Desain Poster	93
Gambar 4.33. Desain Pen.....	94
Gambar 4.34. <i>Notebook</i>	94
Gambar 4.35. Promosi pada <i>Facebook</i>	95
Gambar 4.36. Promosi di <i>Online Store</i>	95

UMMN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Prinsip <i>Gestalt</i>	12
Tabel 2.2. Perbandingan Jenis <i>Strobe-Light</i>	32
Tabel 2.3. Perbandingan Komposisi Foto Makanan	34
Tabel 4.1. Foto yang Dihasilkan	68
Tabel 4.2. Percobaan Latar Foto	69
Tabel 4.3. Alas yang Dipilih	71
Tabel 4.4. Perbandingan Teori <i>Overhead View</i>	72
Tabel 4.5. Proses <i>Editing</i>	75
Tabel 4.6. Sketsa Bentuk Makanan	80
Tabel 4.7. Hasil <i>Editing</i> Warna.....	84
Tabel 4.8. Foto dengan Latar Kuning	85
Tabel 4.9. Perbandingan Referensi dengan Karya	88
Tabel 4.10. Referensi dan Sketsa Sampul Buku	89
Tabel 4.11. Biaya Desain	96
Tabel 4.12. Biaya Produksi Isi	96
Tabel 4.13. Biaya Produksi Cover	97
Tabel 4.14. Biaya Produksi Pembatas Buku	97
Tabel 4.15. Harga Produksi 1 Buku	98
Tabel 4.16. Biaya Produksi Isi <i>Notebook</i>	98
Tabel 4.17. Biaya Produksi <i>Cover</i> dan Jilid <i>Notebook</i>	98
Tabel 4.18. Harga Jual Satu <i>Notebook</i>	99
Tabel 4.19. Biaya Produksi <i>Merchandise</i>	99