



### **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 INFORMASI KAWASAN KULINER MALAM**

## **DI TANGERANG**

### **Laporan Tugas Akhir**

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



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**Nama : Richard Sukhita Mintanto**

**NIM : 12120210313**

**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 : Richard Sukhita Mintanto

NIM : 12120210313

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir/Skripsi :

### **PERANCANGAN INFORMASI KAWASAN KULINER MALAM DI TANGERANG**

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, 7 Juni 2017



Richard Sukhita Mintanto

## HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

### Perancangan Informasi Wisata Kuliner Malam di Tangerang

Oleh

Nama : Richard Sukhita Mintanto

NIM : 12120210313

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 12 Juli 2017

Pembimbing



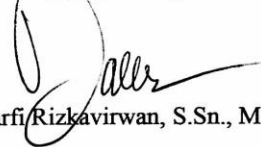
Toufiq Panji Wisesa, M.Sn.

Penguji



Adhreza Brahma, M.Ds.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



Yusup S. Martyastiadi, S.T., M. Inf. Tech.

## KATA PENGANTAR

*Feed your sense of adventure and tickle your appetite!* Istilah kuliner sudah tidak asing lagi di telinga kita. Sekarang ini, penyebaran informasi akan suatu kawasan kuliner tidak lagi melalui *mouth-to-mouth* melainkan melalui media internet. Namun dibalik kecanggihan sekarang ini, ternyata masih ada kawasan-kawasan, khususnya kawasan kuliner malam, yang popularitas serta eksistensinya hampir hilang karena kalah bersaing. Padahal, kawasan tersebut memiliki potensi sebagai tujuan kuliner malam. Inilah alasan penulis membuat Tugas Akhir dengan judul PERANCANGAN INFORMASI KAWASAN KULINER MALAM DI TANGERANG.

Ketika penulis mengunjungi kawasan-kawasan kuliner malam untuk diteliti, penulis mendapati kedai-kedai dengan makanan mulai dari yang sangat unik hingga yang sangat lezat. Penulis memilih topik ini dengan harapan para pecinta kuliner, tidak menutup kemungkinan di luar itu, bisa meningkatkan *awareness* akan adanya kawasan kuliner malam yang tidak kalah menarik dibanding kawasan yang sudah populer.

Perjuangan penulis tidak luput dari pihak-pihak yang selalu memberikan dukungan baik secara moral maupun materi sehingga Tugas Akhir ini dapat selsai dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin berterima kasih kepada :

1. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M. Inf. Tech., selaku ketua program studi fakultas seni dan desain ;
2. Toufiq Panji Wisesa, M.Sn., selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan demi kelancaran Tugas Akhir ;
3. Kedua orang tua dan adik yang selalu mendukung secara moral dan materi selama dua semester mengerjakan Tugas Akhir ;
4. Pihak-pihak pengelola 10 kawasan kuliner malam di Tangerang ;
5. Primasuci “Moya” yang menjadi teman seperjuangan Tugas Akhir bersama dosen pembimbing ;
6. Serta Hansen Gunawan, Albert Roberto, Yudha Pratana, Steven Joe, teman-teman SMA Pahoa, teman-teman Suryavi Advertising, grup LINE “Trek Productions”, teman-teman Sekber PMVBI Provinsi Banten, dan lainnya yang selalu mendukung dan menaruh kepercayaan sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhirnya.

Tangerang, 7 Juni 2017

Richard Sukhita Mintanto

## ABSTRAKSI

Indonesia merupakan negeri yang kaya akan kuliner. Hampir di setiap kotanya memiliki ragam kuliner masing-masing. Hal ini mendorong munculnya kawasan-kawasan kuliner di kota-kota tersebut, salah satunya kota Tangerang. Seiring berjalannya waktu, kawasan kuliner semakin populer ketika beroperasi di malam hari. Dalam laporan ini, penulis mengangkat topik ‘Perancangan Informasi Kawasan Kuliner Malam di Tangerang’ karena adanya ketidakseimbangan antara penyebaran informasi dan eksistensi kawasan-kawasan kuliner malam tersebut. Penulis bertujuan membuat *E-Book* yang berisi informasi tentang 10 kawasan kuliner malam di Tangerang, disertai foto-foto makanan di masing-masing kawasan, dengan harapan bisa menambah *awareness* para pecinta kuliner akan kawasan kuliner malam di Tangerang.

Kata kunci: Kuliner malam, *E-Book*, informasi

UMMN



## ***ABSTRACT***

*Indonesia is a country famous for its wide range of culinary. Almost every city in Indonesia has its own special culinary dishes. Thus, creating major amount of culinary spots in those cities, including Tangerang. As time goes by, night culinary spots have grown its potential and attracted more customers. This report is about 'Designing Information about Night Culinary Spots in Tangerang', made because of the imbalance between those culinary spots and how little the information about it is being spread. Due to this problem, informations (in E-Book form) will be made, consisting of 10 night culinary spots in Tangerang, along with mouth-watering foods and drinks photos in each culinary spots in order to bring awareness about these night culinary spots to people who love culinary.*

*Keyword : Night culinary, E-Book, information*

UMMN

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAKSI</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	4
1.3. Batasan Masalah.....	5
1.4. Tujuan Tugas Akhir .....	5
1.5. Manfaat Tugas Akhir .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
2.1. Pengertian Kuliner .....	6

2.1.1 Kuliner Malam .....	9
2.2. Media Informasi .....	10
2.2.1 Above The Line (ATL) .....	10
2.2.2 Below The Line (BTL).....	11
2.2.3 Through The Line (TTL) .....	12
2.3. E-Book .....	12
2.3.1 Kelebihan dan Kekurangan <i>E-Book</i> .....	13
2.3.2 Format E-Book.....	15
2.3.3 Perangkat Membaca E-Book (E-Book Devices) .....	16
2.3.4 Jenis <i>E-Book</i> berdasarkan Layout .....	18
2.4. Unsur-Unsur Desain.....	19
2.5. Prinsip-Prinsip Desain.....	20
2.6. Tipografi.....	23
2.6.1 <i>Type Family</i> .....	24
2.6.2 Klasifikasi Huruf .....	25
2.6.3 <i>Visual Hierarchy</i> .....	27
2.6.4 <i>Typography on Screen</i> .....	29

2.7. Warna .....	30
2.8. Layout .....	34
2.8.1 Elemen Layout : Teks .....	34
2.8.2 Elemen Layout: Visual.....	35
2.8.3 Margin .....	36
2.8.4 <i>Grid</i> .....	38
2.9. Logo .....	40
2.9.1 Jenis Logo .....	41
2.10. Cover.....	42
2.11. Fotografi.....	43
2.11.1 Komposisi .....	43
2.11.2 <i>Fixed Lens/Macro Lens</i> .....	46
2.11.3 Jenis Fotografi.....	47
2.11.4 Food Photography .....	48
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>51</b>
3.1. Metodologi Pengumpulan Data .....	51
3.1.1 Metode Studi Pustaka.....	51

3.1.2 Metode Observasi.....	52
3.1.3 Metode Wawancara.....	53
3.1.4 Metode Kuesioner .....	55
3.2. Metodologi Perancangan.....	65
3.2.1 Metode Perancangan Logo.....	65
3.2.2 Metode Perancangan Cover .....	67
3.2.3 Metode Perancangan <i>E-Book</i> .....	67
<b>BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS .....</b>	<b>71</b>
4.1. Perancangan .....	71
4.1.1 Perancangan Logo.....	71
4.1.2 Perancangan Cover.....	78
4.1.3 Perancangan Tipografi pada Konten <i>E-Book</i> .....	82
4.1.4 Perancangan Foto.....	84
4.1.5 Perancangan <i>E-Book</i> .....	85
4.2. Analisis.....	92
4.2.1 Analisis Visual .....	92
4.2.2 Analisis Cover.....	92

4.2.3 Analisis Tipografi.....	92
4.2.4 Analisis Fotografi.....	93
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>94</b>
5.1. Kesimpulan.....	94
5.2. Saran.....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xviii</b>

UMMN

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1 Bahan Makanan</b> .....	6
<b>Gambar 2.2 Pengolahan Makanan</b> .....	7
<b>Gambar 2.3 <i>Food Testing</i></b> .....	7
<b>Gambar 2.4 <i>Food Plating</i></b> .....	8
<b>Gambar 2.5 Makanan Ringan</b> .....	9
<b>Gambar 2.6 Makanan Berat</b> .....	9
<b>Gambar 2.7 Media <i>Above The Line</i></b> .....	11
<b>Gambar 2.8 Media <i>Below The Line</i></b> .....	11
<b>Gambar 2.9 <i>E-Book</i></b> .....	14
<b>Gambar 2.10 Format <i>E-Book</i></b> .....	16
<b>Gambar 2.11 <i>E-Readers, Multi-Use Devices, Aplikasi</i></b> .....	17
<b>Gambar 2.12 <i>Reflowable (Standard) dan Fixed Layout E-Book</i></b> .....	19
<b>Gambar 2.13 <i>Balance</i></b> .....	21
<b>Gambar 2.14 <i>Rythm</i></b> .....	22
<b>Gambar 2.15 <i>Emphasis</i></b> .....	22
<b>Gambar 2.16 <i>Unity</i></b> .....	23

<b>Gambar 2.17 Serif</b> .....	<b>25</b>
<b>Gambar 2.18 Sans Serif</b> .....	<b>26</b>
<b>Gambar 2.19 Display Font</b> .....	<b>26</b>
<b>Gambar 2.20 Script Font</b> .....	<b>27</b>
<b>Gambar 2.21 Monospaced Font</b> .....	<b>27</b>
<b>Gambar 2.22 Common Visual Hierarchy</b> .....	<b>28</b>
<b>Gambar 2.23 Color Wheel</b> .....	<b>31</b>
<b>Gambar 2.24 Monochromatic Color</b> .....	<b>32</b>
<b>Gambar 2.25 Warna Analog</b> .....	<b>33</b>
<b>Gambar 2.26 Warna Pelengkap</b> .....	<b>33</b>
<b>Gambar 2.27 Warna Triad</b> .....	<b>34</b>
<b>Gambar 2.28 Margin Simetris</b> .....	<b>36</b>
<b>Gambar 2.29 Margin Asimetris</b> .....	<b>37</b>
<b>Gambar 2.30 Single Column Grid</b> .....	<b>38</b>
<b>Gambar 2.31 Multi Column Grid</b> .....	<b>39</b>
<b>Gambar 2.32 Modular Grid</b> .....	<b>39</b>
<b>Gambar 2.33 Picture dan Letter Mark</b> .....	<b>41</b>



<b>Gambar 2.34</b> <i>Picture sekaligus Letter Mark</i> .....	<b>42</b>
<b>Gambar 2.35</b> <i>Letter Mark</i> .....	<b>42</b>
<b>Gambar 2.36</b> <i>Rule of Third</i> .....	<b>44</b>
<b>Gambar 2.37</b> <i>Lead-In Lines</i> .....	<b>44</b>
<b>Gambar 2.38</b> <i>Foreground Interest</i> .....	<b>45</b>
<b>Gambar 2.39</b> <i>Color</i> .....	<b>45</b>
<b>Gambar 2.40</b> <i>Depth of Field</i> .....	<b>46</b>
<b>Gambar 2.41</b> <i>Radial Crops</i> .....	<b>46</b>
<b>Gambar 2.42</b> <i>Flatlay Food Photography</i> .....	<b>50</b>
<b>Tabel 3.1</b> <b>Kawasan Kuliner Malam</b> .....	<b>52</b>
<b>Gambar 3.1</b> <b>Wawancara dengan Pengelola Kawasan</b> .....	<b>53</b>
<b>Gambar 3.2</b> <b>Wawancara dengan Bapak Herry dan Bapak Fari</b> .....	<b>54</b>
<b>Gambar 3.3</b> <b>Wawancara dengan <i>Food Blogger</i> Instagram</b> .....	<b>55</b>
<b>Tabel 3.1</b> <b>Usia</b> .....	<b>56</b>
<b>Tabel 3.2</b> <b>Pekerjaan</b> .....	<b>57</b>
<b>Tabel 3.3</b> <b>Tempat Tinggal</b> .....	<b>57</b>
<b>Tabel 3.4</b> <b>Pecinta Kuliner</b> .....	<b>58</b>

<b>Tabel 3.5 Tentang Kuliner Malam .....</b>	<b>58</b>
<b>Tabel 3.6 Penyebaran Informasi Kawasan Kuliner Malam .....</b>	<b>59</b>
<b>Tabel 3.7 Intensitas Kedatangan Pengunjung.....</b>	<b>60</b>
<b>Tabel 3.8 Alasan Pergi Berkuliner Malam .....</b>	<b>60</b>
<b>Tabel 3.9 Alasan Memilih Kawasan Kuliner.....</b>	<b>61</b>
<b>Gambar 3.4 Tenda Favorit.....</b>	<b>62</b>
<b>Tabel 3.10 Jam Kedatangan Pengunjung .....</b>	<b>63</b>
<b>Tabel 3.11 Kualitas Pelayanan.....</b>	<b>63</b>
<b>Tabel 3.12 Kualitas Keamanan.....</b>	<b>64</b>
<b>Tabel 3.13 Kualitas Kebersihan.....</b>	<b>64</b>
<b>Tabel 3.14 Ketertarikan Pengunjung akan <i>E-Book</i>.....</b>	<b>65</b>
<b>Gambar 3.5 Perancangan Buku .....</b>	<b>68</b>
<b>Gambar 3.6 <i>Flat Plan</i>.....</b>	<b>69</b>
<b>Gambar 4.1 <i>Brainstorming</i> .....</b>	<b>71</b>
<b>Gambar 4.2 <i>Moodboard Logo</i> .....</b>	<b>72</b>
<b>Gambar 4.3 Sketsa Awal Perancangan Logo .....</b>	<b>73</b>
<b>Gambar 4.4 Sketsa Lanjutan Perancangan Logo .....</b>	<b>74</b>

<b>Gambar 4.5 Sketsa Digital.....</b>	<b>74</b>
<b>Gambar 4.6 Kuesioner Logo .....</b>	<b>75</b>
<b>Tabel 4.1 Konsep <i>Logogram</i> .....</b>	<b>76</b>
<b>Gambar 4.8 <i>Logotype</i> .....</b>	<b>77</b>
<b>Gambar 4.8 Referensi <i>Cover</i> .....</b>	<b>78</b>
<b>Gambar 4.9 <i>Moodborad</i> <i>Cover</i>.....</b>	<b>79</b>
<b>Gambar 4.10 Sketsa Alternatif <i>Cover</i> .....</b>	<b>79</b>
<b>Gambar 4.11 Alternatif <i>Cover</i> .....</b>	<b>80</b>
<b>Gambar 4.12 Kuesioner <i>Cover</i> .....</b>	<b>80</b>
<b>Gambar 4.13 <i>Cover (Final)</i>.....</b>	<b>81</b>
<b>Gambar 4.14 <i>Font Headline</i> .....</b>	<b>83</b>
<b>Gambar 4.15 <i>Font Bodytext</i>.....</b>	<b>83</b>
<b>Gambar 4.16 <i>Font Nama Makanan</i>.....</b>	<b>83</b>
<b>Gambar 4.17 Hasil Foto.....</b>	<b>85</b>
<b>Gambar 4.18 <i>Margins</i> .....</b>	<b>85</b>
<b>Gambar 4.19 Kata Pengantar dan Daftar Isi .....</b>	<b>86</b>
<b>Gambar 4.20 Halaman Bab 1-10 (per Kawasan) .....</b>	<b>88</b>

**Gambar 4.21 Halaman Informasi Kawasan..... 89**

**Gambar 4.22 Halaman Foto..... 90**

**Gambar 4.23 *Back Cover* ..... 91**

