

## BAB III

### KONSEP PERANCANGAN

#### A. Identifikasi Data

Identifikasi data merupakan proses mengolah data hasil observasi dan survey lapangan. Identifikasi data ini diperlukan guna memperoleh strategi kreatif yang sesuai dengan rumusan permasalahan. Dalam tahapan ini, akan dijelaskan mengenai *european dessert* secara rinci.

Berdasarkan hasil pengamatan langsung yang telah dilakukan maka *european dessert* dipilih karena negara Eropa merupakan salah satu negara yang memiliki peminat cukup besar, baik para penjelajah maupun masyarakat pada umumnya. Dengan ciri khas negara Eropa yang kental terhadap budaya, *brand* hingga makanannya. *Dessert* merupakan makanan yang memiliki berbagai macam jenis. Berdasarkan banyaknya kota besar di Eropa juga mempengaruhi jenis jenis dan macam *dessert* yang akan dijadikan sebagai objek perancangan.

Pemilihan menu *dessert* yang digunakan sebagai objek perancangan dilakukan melalui pengamatan melalui media cetak dan elektronik terhadap restoran restoran di Indonesia yang menyediakan menu *european dessert*. Media cetak yang dipilih adalah jenis buku majalah *Bareca* edisi ke 6 yang terbit pada bulan Januari 2017. Majalah *Bareca* merupakan media referensi trend dan bisnis *bakery* yang terbit teratur setiap bulan dengan fokus isi pada dunia *bakery*, resto dan cafe. Majalah ini sedikit banyak membahas tentang beberapa jenis *European dessert*.

Macam macam *dessert* yang dipilih sesuai hasil pengamatan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. *Crepes*

*Crepes* merupakan hidangan tipis yang terbuat dari gandum dan merupakan makanan yang cukup digemari di seluruh Eropa.

- Suzette Crepe
- Chocolate Banana Crepe
- Chocolate Crepe
- Strawberry Crepe
- Ice Cream Crepe

2. *Pudding*

*Pudding* merupakan hidangan yang cukup diketahui oleh masyarakat. Pudding memiliki dua macam jenis yaitu, *hot* pudding dan *cold* pudding.

- Blackforest Pudding
- Choco Avocado Pudding
- Caramel Pudding
- Orange Pudding
- Strawberry Pudding

3. *Custard*

*Custard* merupakan jenis hidangan dengan bahan dasar susu dan telur yang dikentalkan diatas api.

- Apple Custard

- Grape Custard
- Lemon Custard
- Strawberry Custard
- Banana Custard

#### 4. *Souffle*

*Souffle* merupakan hidangan manis dan lembut yang terbuat dari kuning telur dan putih telur.

- Caramel Souffle
- Chocolate Souffle
- Macaron
- Ice Coffee Souffle
- Strawberry Souffle

#### 5. *Fritters*

*Fritters* merupakan hidangan yang terbuat dari adonan cair dengan bahan dasar tepung terigu, susu dan telur.

- Whipped Cream Fritters
- Cinamon Cream Fritters
- Banana Fritters
- Pineapple Fritters
- Apple Fritters

#### 6. *Jellies*

*Jellies* merupakan hidangan dengan tekstur kaku dan kenyal dengan bahan dasar agar agar atau tepung.

- Lemon Jellies
- Orange Jellies
- Strawberry Jellies
- Honeydew Jellies
- Grape Jellies

#### 7. *Choux Paste*

*Choux Paste* merupakan hidangan yang terbuat dari susu, butter, garam dan gula yang dicampur dengan tepung.

- Original Choux Paste
- Strawberry Choux Paste
- Tropical Cream Puff
- Matcha Choux Paste
- Ice Cream Choux Paste

#### 8. *Cake*

*Cake* merupakan hidangan yang biasa digunakan dalam acara resmi. Hidangan ini memiliki tingkat kelembaban udara sehingga akan mengeras apabila lama dalam keadaan terbuka.

- Cup Cake
- Tiramisu
- Pancake
- Red Velvet
- Rainbow Cake

## 9. *Ice Cream*

*Ice cream* merupakan hidangan beku yang dibuat menggunakan susu sebagai bahan utamanya.

- Rolls Ice Cream
- Sandwich Ice Cream
- Smoothie Ice Cream
- Caramel Ice Cream
- Soft Cream

## 10. *Sherbet*

*Sherbet* merupakan jenis hidangan beku yang terbuat dari buah buahan.

- Lemon Sherbet
- Blueberry Sherbet
- Honeydew Sherbet
- Strawberry Sherbet
- Orange Sherbet

Pemilihan menu *european dessert* berdasarkan pada hasil pengamatan terhadap cita rasa yang sesuai dengan masyarakat Indonesia, Surakarta dan sekitarnya pada khususnya. Perancangan yang dilakukan adalah pengembangan dari jenis jenis dessert. Setiap satu jenis dessert dapat diolah menjadi bermacam dessert sesuai dengan bahan tambahan yang digunakan. Sehingga dipilihlah berbagai macam olahan yang disajikan oleh beberapa restoran Eropa yang ada di Indonesia saat ini, yaitu sebagai berikut :

1. La Brasserie Le Meridien Hotel (Sudirman, Jakarta)
2. Cafe Batavia (Kota, Jakarta)
3. Le Quartier (Senopati, Jakarta)
4. Cloud (Thamrin, Jakarta)
5. Sofia at The Gunawarman (Jakarta)
6. The Goods Diner (SCBD, Jakarta)
7. Cassis Kitchen (Sudirman)
8. Porto Bistreau (Serpong, Jakarta)
9. Marketbar (Tebet, Jakarta)
10. Monty's (Senopati, Jakarta)
11. Scausa Trattoria n Grill (Jakarta)
12. Vinoteca (SCBD, Jakarta)
13. Union (Senaya, Jakarta)
14. Avec Moi Resto (Thamrin, Jakarta)

Setiap restoran restoran tersebut menyediakan berbagai macam olahan dessert yang berbeda dengan yang lainnya. Restoran restoran tersebut menjadi sumber data yang digunakan dengan tingkat popularitas dalam masyarakat yang tinggi.

Berdasarkan hasil pengamatan diatas maka perancangan *coffee table book* ini dilakukan dengan tujuan utama untuk lebih mengenalkan tentang *european dessert* kepada masyarakat dan juga *coffee table book* ini dapat digunakan sebagai referensi baru bagi penikmat *dessert*. Selain tujuan utama terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai salah satunya, agar kebiasaan menunggu

bukan lagi menjadi masalah sosial yang dipersoalkan, sehingga masyarakat akan terbiasa.

## **B. Analisa Data**

### 1. Target Audience

Segmentasi pasar meliputi :

- Umur : Remaja – Dewasa (Usia 16-50 tahun)

Remaja dewasa yang memiliki rasa ingin tahu terhadap sesuatu yang baru.

- Jenis Kelamin : Pria dan Wanita

Semua jenis kelamin yang memiliki rasa tertarik terhadap sesuatu yang baru.

- Tingkat Ekonomi : Menengah

Dengan fungsi *coffee table book* sebagai bacaan santai yang dinikmati oleh kalangan umum terdapat dalam ruang tamu ataupun cafee dan sejenisnya, maka tingkat ekonomi menengah akan sesuai dengan segmentasi.

- Pendidikan : SMP – Pekerja

Semua kalangan pendidikan yang dapat membaca dan memahami isi *coffee table book*.

- Agama : Semua agama atau Universal

*coffee table book* dengan *food content* tidak membatasi agama tertentu untuk membacanya.

Aspek Geografi

- Lokasi : Kota Surakarta dan sekitarnya (Solo Raya)

Kota Surakarta merupakan bagian kecil dari Indonesia namun memiliki jumlah penduduk yang cukup banyak. Beragamnya masyarakat yang memiliki minat tinggi terhadap dunia kuliner dapat menjadi sasaran yang tepat sebagai awal penyebaran *coffee table book* ini.

#### Segmentasi Psikografis

Remaja – Dewasa yang memiliki rasa ingin tahu dan tertarik terhadap kuliner, dan menjadikannya sebagai referensi.

#### Segmentasi Behaviour

Remaja – Dewasa yang memiliki minat membaca dan dapat memanfaatkan waktu menunggu dengan baik.

## 2. USP (Unique Selling Proportions)

*Coffee table book* ini bersifat menghibur dan memberi informasi dengan kata kata yang singkat dan mudah dipahami pembaca. *Coffee table book* yang ada saat ini menggunakan ilustrasi fotografi dengan mengangkat suatu tema tertentu. Sedangkan perancangan *coffee table book* ini akan menggunakan ilustrasi yang berbeda yaitu menggunakan ilustrasi *vector art*. Perancangan ini akan menekankan pada kumpulan ilustrasi yang menarik sehingga akan menimbulkan minat membaca. Pemilihan warna dan tipografi yang tepat akan memberikan pengaruh yang besar terhadap keberhasilan perancangan ini.

## 3. Positioning

. Menanamkan dalam benak pembaca bahwa perancangan *coffee table book* ini menggunakan desain yang sederhana, komunikasi dalam layout yang terkonsep dan penekanan pada ilustrasi. *Coffee Table Book* ini juga memiliki

*content* yang umum dan dapat dinikmati oleh berbagai golongan pembaca. Menggunakan desain visual ilustrasi *vector art* yang menarik dan ringan sehingga dapat menjadi media hiburan.

#### 4. Strategi Kreatif

Merancang media utama, media pendukung, serta merchandise tentu diperlukan suatu konsep kreatif yang dapat mempengaruhi pembaca agar tertarik membaca buku ini. Strategi kreatif yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

- Penggunaan media *Coffee Table Book*

Pemilihan media utama *Coffee Table Book* karena dapat memberikan informasi secara lengkap namun ringan dan menyenangkan, sehingga dapat menjangkau semua kalangan pembaca. Kumpulan Ilustrasi dalam *Coffee Table Book* dapat memberikan informasi secara konkrit dan lebih realistis, serta dapat memberi wawasan baru kepada para pembacanya.

- Pembuatan Konsep dan Materi Buku

*Coffee Table Book* merupakan buku yang lebih mendominasi unsur visual dibandingkan dengan narasi atau deskripsi. Narasi dimunculkan sebagai penjelas dari ilustrasi yang terdapat dalam buku.

- Gaya Desain

Perancangan *Coffee Table Book ini* menggunakan gaya desain *minimalis* dan *elegant* dengan tidak membuat elemen desain yang terlalu ramai maupun banyak motif atau dengan kata lain lebih terkesan sederhana.

- Media Pendukung

Media pendukung digunakan sebagai cara mempromosikan hasil dari sebuah rancangan. Media pendukung juga menjadi salah satu faktor keberhasilan promosi suatu produk. Sehingga dipilihlah beberapa media pendukung yang akan digunakan, yaitu sebagai berikut :

1. X Banner

X banner adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi berbentuk banner dengan konstruksi penyangga berbentuk “X” sehingga banner bisa berdiri sendiri. X banner dipilih karena media ini sangat praktis untuk dipasang di berbagai tempat.

2. Poster

Poster adalah karya seni desain grafis yang memuat komposisi gambar dan huruf diatas kertas berukuran besar. Pengamplifikasiannya dengan cara ditempel didinding atau permukaan datar lainnya dengan sifat mencari perhatian mata.

Poster dipilih berdasarkan dengan target *audience* dan media utama perancangan yang merupakan sebuah buku, sehingga poster dirasa mampu menjadi media pendukung yang sesuai untuk mempromosikan *Coffee Table Book* ini.

3. *Totebag*

*Totebag* termasuk dalam kategori tas jinjing yang dapat digunakan untuk membawa buku, kosmetik, peralatan maupun penggunaan lain. *Totebag* dapat berukuran besar, menengah

maupun kecil. Bahan utama pembuatan *totebag* adalah kain kanvas, nilon dan kain kokoh yang lainnya.

*Totebag* dipilih berdasarkan fungsi asli yang dapat digunakan oleh siapa saja dan semua kalangan masyarakat. *Totebag* sebagai media pendukung akan mudah diterima oleh masyarakat dengan baik.

#### 4. Mug

Mug merupakan tempat minum yang biasanya dipakai untuk menaruh minuman panas. Mug terbuat dari beberapa bahan dasar yang efisien dan tahan lama seperti gerabah, poselin, keramik china. Mug dipilih sebagai salah satu media pendukung karena mug merupakan tempat untuk menyediakan minuman hangat yang sebagai teman menyantap *dessert*. Mug juga dapat dijadikan sebagai souvenir penghias yang bisa menjadikan kesan artistik dan menarik.

#### 5. Serbet

Serbet makan merupakan kain atau kertas yang berfungsi untuk membersihkan meja, membersihkan tangan atau mulut setelah makan. Serbet dapat terbuat dari kain atau kertas dengan bermacam-macam warna dan corak yang dapat disesuaikan. Serbet dipilih sebagai salah satu media pendukung dengan alasan bahwa serbet berkaitan erat dengan makanan. Serbet dapat menjadi media

promosi yang menarik minat konsumen dari semua kalangan dengan berbagai fungsinya.

#### 6. Plate

Plate makan merupakan alat makan yang berbentuk datar dan juga cekung dimana makanan disajikan. Plate makan terbuat dari kaca, rotan, porselen, plastik, logam atau gelas bahkan yang semakin berkembang terbuat dari melamin. Plate makan terdapat bermacam macam ukuran.

Plate makan dipilih sebagai media pendukung perancangan sesuai fungsi utama yaitu alat makan yang berhubungan erat dengan objek utama perancangan yaitu hidangan penutup. Selain fungsi utama, plate makan ini juga dapat digunakan sebagai souvenir atau penghias ruangan.

#### 7. Gantungan Kunci

Gantungan kunci merupakan media atau alat untuk menggantungkan kunci, terbuat dari kayu, logam, plastik dengan berbagai macam ukuran dan bentuk. Gantungan kunci memiliki warna yang bervariasi dengan fungsi sebagai tempat untuk menggantungkan dan menyangkutkan kunci.

Gantungan kunci dipilih karena banyaknya ragam dan variasi yang akan membuat media pendukung perancangan terlihat menarik. Gantungan kunci juga dapat dijadikan souvenir sederhana untuk konsumen.

## 8. Instagram

Instagram adalah sebuah aplikasi berbagi foto dan informasi yang memungkinkan pengguna mengambil foto, menerapkan filter digital, dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial. Instagram dapat digunakan pada peralatan elektronik seperti handphone, computer dan peralatan elektronik lainnya.

Instagram merupakan hal yang wajib di masyarakat pada saat ini terlebih dikalangan remaja-dewasa. Pengguna instagram yang cukup banyak dan adanya fakta bahwa sekarang ini bahwa handphone dan layanan internet merupakan kebutuhan yang mendasar masyarakat, maka instagram dapat dijadikan sebagai media promosi tidak hanya untuk kalangan masyarakat sekitar melainkan masyarakat diseluruh dunia.