

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN *E-MAGAZINE* TENTANG KULINER LEGENDARIS DI  
SURABAYA “CERITA RASA”**

Untuk memenuhi sebagai persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Oleh:

**Ghifarry Rachmadhan Pharamaraditya**

17052010034

Dosen Pembimbing 1:

**Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds**

NIP. 19900611 201803 2001

Dosen Pembimbing 2:

**Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds**

NIP. 19880428 201803 2001

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS PEMABNGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR**

**2023/2024**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**PERANCANGAN E-MAGAZINE TENTANG KULINER LEGENDARIS DI SURABAYA**

**“CERITA RASA”**

**Disusun oleh:**

**GHIFARRY RACHMADHAN PHARAMARADITYA**

**17052010034**

**Telah dipertahankan didepan Tim Penguji**

**Pada tanggal: 16 Mei 2024**

**Pembimbing 1**



**Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds**

**NIP. 19900611 201803 2001**

**Pembimbing 2**



**Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds**

**NIP. 19880428 201803 2001**

**Penguji 1**



**Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds**

**NIP. 19880505 201903 1018**

**Penguji 2**



**Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.**

**NPT. 20119850106174**

**Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana (S1).**

**Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain**



**Ibnu Sholichin, S.T., M.T.**

**NIPPPK 19710916 202121 1004**

**HALAMAN PERSETUJUAN**  
**PERANCANGAN *E-MAGAZINE* TENTANG KULINER LEGENDARIS DI SURABAYA**

**“CERITA RASA”**

**Disusun oleh:**

**GHIFARRY RACHMADHAN PARAMARADITYA**  
**17052010034**

**Telah dipertahankan didepan Tim Penguji**  
**Pada tanggal: 15 Mei 2024**

**Pembimbing 1**

**Pembimbing 2**

  
**Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds**  
**NIP. 19900611 201803 2001**

  
**Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds**  
**NIP. 19880428 201803 2001**

**Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan**  
**untuk memperoleh gelar Sarjana (S-1).**  
**Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual**

  
**Masnuna, S.T., M.Sn.**  
**NIPPPK. 198405122021212004**

## **ABSTRAK**

Perancangan *E-Magazine* tentang kuliner legendaris di Surabaya yang berjudul Cerita Rasa adalah sebuah perancangan buku majalah yang berbasis digital yang membahas tentang ciri khas suatu daerah khususnya Kota Surabaya yang dibagi beberapa chapter. Cerita Rasa akan membahas tentang kuliner legendaris apa saja ciri khas Kota Surabaya yang menggunakan tata letak layout ringkas dan modern, lalu ditambahkan dengan teknik *street photography* untuk menambah kesan menarik kepada audience. Selain itu terdapat beberapa detail seperti penjelasan Cerita Rasa itu sendiri, beberapa simbol untuk memberikan informasi ringkas seperti harga, lokasi, rating rasa dengan barometer Google, beberapa peta pembagian wilayah Kota Surabaya, dan terdapat beberapa QR Code untuk maps menuju lokasi kuliner tersebut. Tujuan dibuatnya Perancangan *E-Magazine* tentang Kuliner Legendaris Di Surabaya yang berjudul Cerita Rasa ini adalah mengulas kembali ikon atau ciri khas Kota Surabaya supaya lebih mengenal kembali dan sebagai wadah media promosi terhadap umkm terkait dan mempromosikan Kota Surabaya.

**Kata Kunci:** Pengalaman Kuliner, Pengalaman

## **ABSTRACT**

*The design of an E-Magazine about legendary culinary delights in Surabaya entitled Rasa Stories is a digital-based magazine book design that discusses the characteristics of a region, especially the city of Surabaya, which is divided into several chapters. The Rasa Story will discuss legendary culinary delights, the characteristics of the city of Surabaya, using a concise and modern layout, then adding street photography techniques to add an interesting impression to the audience. Apart from that, there are several details such as an explanation of the Taste Story itself, several symbols to provide concise information such as price, location, taste rating using the Google barometer, several maps of the regional divisions of the City of Surabaya, and there are several QR Codes for maps to the culinary locations. The purpose of designing an E-Magazine about Legendary Culinary in Surabaya, entitled Taste Stories, is to review the icons or characteristics of the City of Surabaya so that you can get to know them better and as a promotional media medium for related MSMEs and promote the City of Surabaya.*

**Keyword:** *Culinary Experience, Culinary*

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS LAPORAN TUGAS AKHIR

Saya Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur.

Nama Mahasiswa : Ghifarry Rachmadhan Pharamaraditya

NPM : 17052010034

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis laporan Tugas Akhir yang saya buat dengan judul "PERANCANGAN *E-MAGAZINE* TENTANG KULINER LEGENDARIS DI SURABAYA" adalah :

1. Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di Universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi sebagai kutipan/ referensi dengan cara yang semestinya.
2. Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil riset dan wawancara dalam perancangan tugas akhir tersebut.

Demikian pernyataan saya buat dan jika terbukti memenuhi apa yang telah dinyatakan diatas, maka saya bersedia laporan Tugas Akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 27 Mei 2024  
Yang membuat pernyataan,



**Ghifarry Rachmadhan Pharamaraditya**  
NPM. 17052010034

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT dengan segala rahmat serta perlindungan yang diberikan kepada penulis sehingga penulisan laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan. Laporan tugas akhir dengan judul "PERANCANGAN *E-MAGAZINE* TENTANG KULINER LEGENDARIS DI SURABAYA" ini sebagai bukti bahwa penulis telah melaksanakan tugas akhir. Dengan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada orang-orang yang telah membimbing selama 6 bulan. Laporan ini dapat terselesaikan dengan adanya bimbingan mereka, oleh karena itu penulis mengucapkan termia kasih kepada:

1. Orang tua yang telah membesarkan serta selalu mensupport saya dengan sabar dan telaten.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Akhmad Fauzi, MT, selaku Rektor Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur.
3. Bapak Sutiyono, M.T, selaku wakil Rektor Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur yang sudah memberikan support selama masa perkuliahan.
4. Bapak Ibnu Sholichin, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain.
5. Ibu Masnuna, S.T., M. Sn., selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual.
6. Ibu Aileen Solicitor C.R.E.C., S.T., M. Ds, selaku Koordinator tugas akhir yang memberikan izin dan memberikan support kepada saya untuk bimbingan tugas akhir.
7. Ibu Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds, dan Ibu Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds selaku pembimbing tugas akhir yang telah memberikan saran, juga bimbingan, dan serta memberikan support kepada penulis dalam pengerjaan laporan ini.
8. Bapak Alfian Candra Ayuswantana,S.T., M.Ds, dan Bapak Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A., selaku dosen penguji yang telah memberikan saran serta masukannya untuk laporan ini.
9. Saudari Merliana Effendi, Saudara Vicky Yuwono, dan Ibu Asih selaku narasumber selama pembuatan perancangan tugas akhir.
10. Kepada Ekky Yudha Perkasa, Wisnu Mukti, Abrar Azizi, Alif Ryuu Bagus Ramadhan, dan Nabila Indri selaku support dan tim produksi selama proses pemotretan foto.
11. Kepada Frizkia Sepriandini, Andini Puspaning Utami, Amy Ulya Ni'matun Idza,

Muhammad Dimas Cholid Hatta, Muhammad Hanif Jordanto, Calvin Limbong Pandapotan, Fazlurrahman A. R. S, Viki Darono Putro, dan Syamsul Ma'Arif yang telah memberikan support selama pembuatan perancangan tugas akhir.

12. Semua pihak yang namanya tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Dalam penulisan laporan ini banyak sekali kekurangan karena segala sesuatu yang dilakukan manusia tidak pernah luput dari kesalahan. Apabila terdapat kesalahan dalam penulisan laporan tugas akhir ini mohon maaf yang sebesar-besarnya. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi perbaikan dan penyempurnaan laporan ini. Akhir kata penulis berharap semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan banyak manfaat bagi penulis serta pembaca laporan ini.

Surabaya, 27 Mei 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Ary', written over a large, stylized scribble.

**Penulis**



<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang.....	1
1.2    Identifikasi Masalah .....	7
1.3    Rumusan Masalah .....	7
1.4    Batasan Masalah.....	7
1.5    Tujuan Perancangan .....	8
1.6    Manfaat Perancangan.....	8
1.6.1    Manfaat Untuk Penulis.....	8
1.6.2    Manfaat Untuk Masyarakat.....	8
1.7    Kerangka Perancangan .....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI &amp; STUDI EKSISTING</b> .....	<b>10</b>
2.1    Definisi Oprasional Judul .....	10
2.1.1    Definisi <i>Electronic Magazine</i> .....	10
2.1.2    Definisi Kuliner Legendaris.....	10
2.1.3    Surabaya.....	11
2.2    Landasan Teori.....	12
2.2.1 <i>Electronic Magazine</i> .....	12
2.2.2    Kuliner .....	15
2.2.3    Surabaya.....	16
2.2.4    Fotografi.....	17
2.2.5    Fotografi.....	19
2.2.6    Tipografi .....	23

2.2.7	Warna.....	26
2.3	Studi Komparator .....	29
2.4	Studi Kompetitor .....	33
<b>BAB III METODOLOGI DESAIN .....</b>		<b>38</b>
3.1	Metode Perancangan.....	38
3.2	Objek Perancangan .....	38
3.3	Teknik Pengumpulan Data .....	38
3.3.1	Data Primer .....	39
3.3.2	Data Sekunder .....	41
3.4	Teknik Analisis Data .....	42
3.5	<i>Unique Selling Proposition</i> .....	46
3.6	Sintesa Data .....	47
<b>BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN .....</b>		<b>48</b>
4.1	Perumusan Konsep .....	48
4.1.1	Definisi Keyword .....	48
4.1.2	Makna Denotatif.....	49
4.1.3	Makna Konotatif .....	49
4.1.4	Judul <i>E-Magazine</i> .....	49
4.1.5	Sinopsis <i>E-Magazine</i> .....	49
4.1.6	Gaya Bahasa.....	50
4.1.7	Konsep Visual.....	50
4.1.8	Fotografi.....	50
4.1.9	Layout .....	50
4.1.10	Warna.....	51
4.1.11	Tipografi .....	52
4.1.12	Konsep Media .....	52
4.1.13	Media Pendukung .....	52
4.1.14	Alat Electronic .....	52
4.1.15	QR CODE.....	53
4.1.16	Tottebag .....	53
4.1.17	Kaos .....	54

4.1.18 Notebook.....	54
4.1.19 Merchandise.....	55
4.2 Proses Perancangan Desain .....	56
4.2.1 Alternatif Sketsa.....	56
4.2.2 Komperhensif .....	56
4.2.3 Desain Final .....	57
4.3 Rancangan Anggaran Proyek .....	60
4.3.1 Tarif Desainer.....	60
4.3.2 Biaya Produksi Media .....	61
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>62</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>63</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>64</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tahu Telor Pak jayen dan Lontong Balap Pak Gendut.....	5
Gambar 1.2 Kerangka Perancangan .....	9
Gambar 2.1 Cover majalah Ayo ke Uk! .....	29
Gambar 2.2 Isi majalah Ayo ke Uk! .....	30
Gambar 2.3 Warna Komparator.....	31
Gambar 2.4 Feed Instagram Ayo ke Uk! .....	32
Gambar 2.5 Cover majalah Bumbu .....	33
Gambar 2.6 Isi majalah Bumbu .....	34
Gambar 2.7 Feed Instagram majalah Bumbu .....	36
Gambar 3.1 Observasi di Sate Klopo Ondomohen.....	41
Gambar 4.1 Mind Mapping Keyword Cerita Rasa .....	48
Gambar 4.2 Referensi cover .....	50
Gambar 4.3 Referensi isi majalah.....	51
Gambar 4.4 Colour Palette.....	51
Gambar 4.5 Implementasi Media Utama .....	52
Gambar 4.6 QR Code.....	53
Gambar 4.7 Tottebag.....	53
Gambar 4.8 Kaos .....	54
Gambar 4.9 Notebook.....	54
Gambar 4.10 Merchandise .....	55
Gambar 4.11 Alternatif Desain .....	56
Gambar 4.12 Desain Layout Terpilih .....	56
Gambar 4.13 Cover E-Magazine .....	57
Gambar 4.14 Daftar Isi E-Magazine .....	57
Gambar 4.15 Kata Pengantar E-Magazine.....	58
Gambar 4.16 Simbol E-Magazine.....	58
Gambar 4.17 Peta E-Magazine .....	59
Gambar 4.18 Isi E-Magazine .....	59
Gambar 4.19 Penutup E-Magazine .....	60

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 TOWS Matrix .....	44
Tabel 4.1 Tarif Desainer.....	60
Tabel 4.2 Biaya Produksi Media.....	61