



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
Wisata Budaya Betawi di Jakarta

Laporan Tugas Akhir

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Wilhan Budiman
NIM : 13120210175
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 : Wilhan Budiman

NIM : 13120210175

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir/Skripsi:

PERANCANGAN BUKU PANDUAN WISATA

BUDAYA BETAWI DI JAKARTA

PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS SENI & DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

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

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

Tangerang, 8 Juni 2017



Wilhan Budiman



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU PANDUAN WISATA
BUDAYA BETAWI DI JAKARTA**

Oleh

Nama : Wilhan Budiman

NIM : 13120210175

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

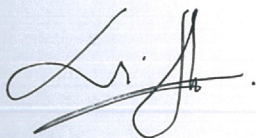
Tangerang, 6 Juli 2017

Pembimbing



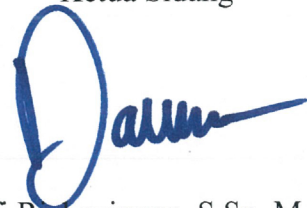
Chara Susanti, M.Ds.

Penguji



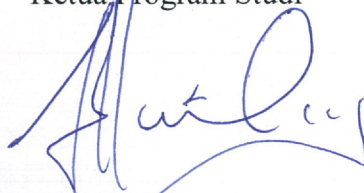
Adhreza Brahma, M.Ds.

Ketua Sidang



Darfi Rizkavirwan, S.Sn, M.Ds.

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas kebaikan dan berkat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Buku Panduan Wisata Budaya Betawi di Jakarta” dengan baik dan tepat waktu. Tugas Akhir ini disusun sebagai syarat kelulusan S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.

Tugas Akhir ini disusun berdasarkan hasil penelitian dan juga observasi lapangan yang dilakukan oleh penulis secara langsung ini juga dianalisis dengan menggunakan teori serta pemahaman yang penulis dapatkan selama masa perkuliahan, serta menggunakan beberapa teori acuan dari konsep para ahli. Penulis berharap agar penugasan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi orang lain dalam mencari informasi mengenai wisata budaya Betawi di Jakarta dan dapat membantu mahasiswa lainnya agar dapat digunakan sebagai acuan penulisan Tugas Akhir selanjutnya.

Selama proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis telah mendapat banyak bantuan dan juga bimbingan. Oleh karena itu pada kesempatan ini, penulis juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. sebagai Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Chara Susanti M.Ds. sebagai dosen pembimbing yang sudah membimbing penulis.
3. Bang Indra selaku narasumber Sekretariat Perkampungan Budaya Betawi yang telah meluangkan waktunya untuk wawancara.

4. Kak Gabby selaku narasumber dari pihak editor KPG Gramedia
5. Keluarga dan juga teman-teman penulis yang telah memberikan semangat dan juga motivasi selama Tugas Akhir ini berlangsung.

Tangerang, 8 Juni 2017



Wilhan Budiman



ABSTRAKSI

Travel Guide dapat didefinisikan sebagai buku petunjuk khusus yang diterbitkan dengan bentuk dan teknik penyajian isi yang praktis, yang terutama memuat berbagai macam keterangan mengenai objek wisata, sarana wisata, dan sebagainya. Tujuan dari perancangan *Travel Guide* ini adalah untuk mempermudah wisatawan yang mengunjungi wisata Betawi dan juga meningkatkan wawasan tentang budaya Betawi. Masalah yang menjadi batasan penulis adalah perancangan visual *Travel Guide* wisata budaya Betawi di daerah Jakarta. Tujuan buku ini adalah menjadi bantuan pertama bagi remaja yang ingin mengunjungi wisata Betawi dan dibahas dengan gaya yang dapat menarik dan dapat menarik minat mereka.

Kata kunci : *Travel Guide*, Betawi, Budaya, Wisata, Wisatawan

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Travel guide can be defined as a guide book which is specifically published with the design in mind in order to accommodate the various information regarding a travel location such as the facilities, direction and historical information of the location. The goal of this travel guide is to help ease the tourist who is visiting the Betawi culture site and also to increase insight regarding Betawi culture to tourist. The limitation of this travel guide is the visual arrangement of the Betawi Culture Travel Guide in Jakarta.

Keywords: Travel Guide, Betawi, Culture, Tourism. Tourist.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	IV
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL	XIV
DAFTAR LAMPIRAN	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	4
1.5. Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Buku	6
2.1.1. Definisi Buku	6
2.1.2. Jenis Buku	6

2.1.3.	Komponen Buku	7
2.2.	Wisata.....	8
2.2.1.	Jenis-Jenis Wisata	8
2.2.1.	Jenis-Jenis Wisatawan.....	8
2.3.	Betawi	9
2.4.	Desain Grafis	10
2.4.1.	Garis	10
2.4.2.	Bentuk	10
2.4.3.	Tesktur.....	11
2.4.4.	Gelap Terang.....	11
2.4.5.	Ukuran.....	11
2.4.6.	Warna	11
2.4.7.	Tipografi.....	17
2.4.8.	Ilustrasi.....	19
2.4.9.	Fotografi.....	20
2.4.10.	Layout	21
BAB III	METODOLOGI.....	26
3.1.	Metodologi Pengumpulan Data.....	26
3.1.1.	Wawancara.....	26
3.1.2.	Observasi.....	31
3.1.3.	Kuesioner	40
3.1.4.	Studi Eksisting	44

3.2. Metodologi Perancangan	45
BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS.....	49
4.1. Perancangan.....	49
4.2. Analisis.....	69
BAB V PENUTUP.....	73
5.1. Kesimpulan.....	73
5.2. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	XIV
LAMPIRAN A: FORM BIMBINGAN TA.....	XVII



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Warna Primer	15
Gambar 2.2. Warna Sekunder	16
Gambar 2.3. Warna Tersier	17
Gambar 2.4. <i>Times New Roman</i>	17
Gambar 2.5. <i>Arial</i>	18
Gambar 2.6. <i>Brush Script</i>	18
Gambar 2.7. <i>Bipolar Decorative</i>	19
Gambar 2.8. <i>Manuscript Grid</i>	23
Gambar 2.9. <i>Coloumn Grid</i>	24
Gambar 2.10. <i>Modular Grid</i>	24
Gambar 2.11. <i>Hierachical Grid</i>	25
Gambar 3.1. Wawancara dengan Bapak Indra	30
Gambar 3.2. Wawancara dengan Editor Gramedia	31
Gambar 3.3. Gedung A Setu Babakan	34
Gambar 3.4. Zona Kuliner Seru Babakan	34
Gambar 3.5. Rumah si Pitung	36
Gambar 3.6. Museum MH Thamrin	38
Gambar 3.7. Kampung Batik Betawi Teronggong	40
Gambar 3.8. Buku <i>Belitong Nature of Paradise</i>	40
Gambar 4.1. Mind Mapping	50
Gambar 4.2. Brainstorm 1	52
Gambar 4.3. Brainstorm 2	52

Gambar 4.4. Brainstorm 3	52
Gambar 4.5. Moodboard	53
Gambar 4.6. Flat Plan.....	54
Gambar 4.7. Sketch.....	56
Gambar 4.8. Tracing	56
Gambar 4.9. Elemen Visual	57
Gambar 4.10. Warna	58
Gambar 4.11. Font	58
Gambar 4.12. Grid.....	59
Gambar 4.13. Sample Layout	59
Gambar 4.14. Cover	61
Gambar 4.15. Back Cover.....	62
Gambar 4.16. X-Banner	64
Gambar 4.17. Poster.....	65
Gambar 4.18. Notebook.....	66
Gambar 4.19. Pin	66
Gambar 4.20. Stiker	67
Gambar 4.21. Tumbler	67
Gambar 4.22. Alternatif Ilustrasi 1	70
Gambar 4.23. Alternatif Ilustrasi 2	71
Gambar 4.24. Alternatif Ilustrasi 3	71

DAFTAR TABEL

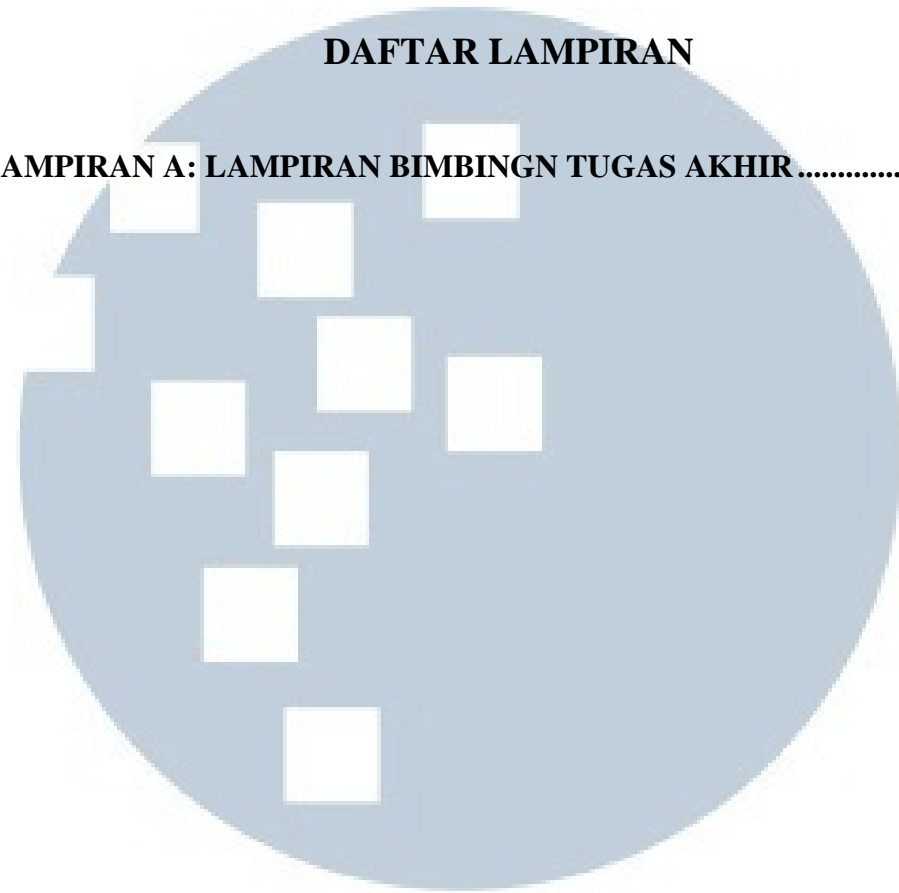
Tabel 3.1. Kuesioner 1	41
Tabel 3.2. Kuesioner 2	41
Tabel 3.3. Kuesioner 3	42
Tabel 3.4. Kuesioner 4	42
Tabel 3.5. Kuesioner 5	43

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: LAMPIRAN BIMBINGN TUGAS AKHIR..... XIV



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA