

**PERANCANGAN BUKU MENGENAI PETUNJUK WISATA DI
PULAU LOMBOK**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Gabriel Vincenzo Goenawan

00000028695

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

PERANCANGAN BUKU MENGENAI PETUNJUK WISATA DI

LOMBOK



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Gabriel Vincenzo Goenawan

0000028695

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Gabriel Vincenzo Goenawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000028695

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN BUKU MENGENAI PETUNJUK WISATA DI LOMBOK

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 7 Januari 2023



U M M N I
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Gabriel Vincenzo Goenawan

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN BUKU MENGENAI PETUNJUK WISATA
DI LOMBOK**

Oleh
Nama : Gabriel Vincenzo Goenawan
NIM : 00000028695
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 5 Januari 2023
Pukul 13.45 s.d 14.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/ E071277

Penguji

Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/ E077724

Pembimbing

Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/ E023987

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gabriel Vincenzo Goenawan

NIM : 00000028695

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN BUKU MENGENAI PETUNJUK WISATA DI LOMBOK

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 7 Januari 2023

Yang menyatakan,



Gabriel Vincenzo Goenawan

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat yang telah diturunkan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul “Perancangan Buku Mengenai Petunjuk Wisata di Pulau Lombok”. Pemilihan topik ini merupakan bentuk kepedulian penulis mengenai situasi yang membuat Lombok belum bisa seramai Bali.

Berdasarkan hal tersebut, penulis memutuskan untuk merancang sebuah buku yang dapat menuntun calon wisatawan agar tidak hilang arah ketika ingin berwisata di Pulau Lombok ini. Dengan adanya perancangan ini, penulis berharap pembaca mendapatkan informasi seputar Lombok dan keindahannya.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds. sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Teman-teman saya yang telah berjuang bersama dan saling bahu membahu dalam menjalani Tugas Akhir bersama.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberi informasi yang bermanfaat kedepannya.

Tangerang, 7 Januari 2023



Gabriel Vincenzo Goenawan

PERANCANGAN BUKU MENGENAI PETUNJUK WISATA DI

LOMBOK

Gabriel Vincenzo Goenawan

ABSTRAK

Pulau Lombok memiliki daya tarik berupa wisata alam, wisata budaya, wisata kuliner, dan wisata budaya. Lombok ibarat paket lengkap dari sebuah perjalanan. Penulis menggunakan teori dari Robin Landa pada buku yang berjudul “Graphic Design Solutions” sebagai dasar dari perancangan desain yang penulis lakukan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis, Pulau Lombok memiliki potensi yang sangat besar jika dipromosikan dan informasi lengkap mengenai Lombok disebar dengan cara yang efisien. Oleh sebab itu, penulis membuat sebuah buku cetak yang ditujukan pada target konsumen dengan media informasi. Permasalahan wisata di Pulau Lombok adalah petunjuk wisata di Pulau Lombok bisa dibilang kurang. Terdapat beberapa buku wisata yang sudah beredar di pasar masyarakat namun memiliki berbagai kekurangan yang kurang membantu calon wisatawan yang kelak akan berkunjung ke Pulau Lombok. Tujuan dari perancangan ini adalah merancang media informasi yang menarik dan informatif untuk target konsumen yang ingin berwisata ke Pulau Lombok. Hasil perancangan ini berupa buku cetak dengan konsep big idea “Explore the Different Level of Lombok Island” dibalut dengan desain layout yang minimalis dan mengutamakan fotografi dari wisata yang ada. Dapat terlihat pada buku cetak bahwa perbedaan tiap bab berada pada level kesulitan dari wisata yang ada, agar calon pengunjung dapat menyesuaikan diri dengan medan yang ada dan menentukan apakah akan pergi ke tempat wisata tersebut atau tidak.

Kata kunci: Eksplor, Semangat, Wisata

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

BOOK DESIGN REGARDING TRAVEL GUIDES ON LOMBOK ISLAND

Gabriel Vincenzo Goenawan

ABSTRACT (English)

Lombok Island has attractions in the form of natural tourism, cultural tourism, culinary tourism, and cultural tourism. Lombok is like a complete package of a trip. The author uses the theory from Robin Landa in a book entitled "Graphic Design Solutions" as the basis for the design that the author does. Based on the results of research conducted by the author, Lombok Island has enormous potential if it is promoted and complete information about Lombok is disseminated in an efficient way. Therefore, the author created a printed book aimed at target consumers with information media. The problem with tourism on Lombok Island is that there are not enough tourist guides on Lombok Island. There are several tourist books that have been circulating in the public market but have various shortcomings that are less helpful to potential tourists who will later visit Lombok Island. The purpose of this design is to design interesting and informative information media for target consumers who want to travel to Lombok Island. The result of this design is a printed book with the big idea concept "Explore the Different Level of Lombok Island" wrapped in a minimalist layout design and prioritizing photography from existing tourism. It can be seen in the printed book that the difference in each chapter lies in the level of difficulty of the existing tours, so that potential visitors can adapt to the existing terrain and decide whether to go to these tourist spots or not.

Keywords: *Explore, Spirit, Tour*

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Tugas Akhir	5
1.5 Manfaat Tugas Akhir	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Desain Komunikasi Visual	6
2.2 Media Informasi	21
2.3 Buku	22
2.4 Wisata	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	34
3.1 Metodologi Penelitian	34
3.1.1 Metode Kualitatif	34
3.1.2 Metode Kuantitatif	40
3.2 Studi Eksisting	43
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	54
4.1 Strategi Perancangan	54
4.1.1 Analisis	54
4.1.2 Ekspresi dan Konsep	55
4.1.3 <i>Design Brief</i>	57

4.2 Analisis Perancangan	86
4.2.1 Analisis Warna	87
4.2.2 Analisis Ilustrasi	87
4.2.3 Analisis Tipografi	88
4.2.4 Analisis Layout	90
4.3 Budgeting	97
BAB V PENUTUP	102
5.1 Simpulan	102
5.2 Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xv

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 SWOT Buku 1.....	44
Tabel 3.2 SWOT Buku 2.....	46
Tabel 3.3 SWOT Buku 3.....	48
Tabel 3.4 SWOT Buku 1.....	49
Tabel 3.5 SWOT Buku 2.....	51
Tabel 4.1 Tabel konten buku.....	58
Tabel 4.2 Tabel biaya perancangan.....	97
Tabel 4.3 Tabel biaya cetak	98
Tabel 4.4 Tabel biaya cetak media pendukung.....	99
Tabel 4.5 Tabel biaya total.....	100

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Folding Styles.....	7
Gambar 2.2 Size and Shape of An Element.....	8
Gambar 2.3 Symmetrical, Assymetrical arrangement	9
Gambar 2.4 Lines	11
Gambar 2.5 Shapes.....	12
Gambar 2.6 Color System.....	12
Gambar 2.7 Texture	14
Gambar 2.8 <i>Font Sans Serif</i>	15
Gambar 2.9 <i>Font Display</i>	15
Gambar 2.10 <i>Font Old Style</i>	16
Gambar 2.11 <i>Font Transitional</i>	16
Gambar 2.12 <i>Font Modern</i>	17
Gambar 2.13 <i>Font Slab Serif</i>	17
Gambar 2.14 <i>Font Script</i>	18
Gambar 2.15 <i>Font Gothic</i>	18
Gambar 2.16 <i>Single Column Grid</i>	19
Gambar 2.17 <i>Two Column Grid</i>	19
Gambar 2.18 <i>Multicolumn Grid</i>	20
Gambar 2.19 <i>Modular Grid</i>	20
Gambar 2.20 <i>Hierarchichal Grid</i>	20
Gambar 2.21 Book Component.....	23
Gambar 2.22 Contoh penggunaan teknik Rule of Third	28
Gambar 2.23 Contoh penggunaan teknik Rule of Space	28
Gambar 2.24 Contoh penggunaan teknik Rule of Odds	29
Gambar 2.25 Contoh penggunaan teknik Gestalt Theory	30
Gambar 3.1 Proses wawancara melalui zoom meeting.....	38
Gambar 3.2 <i>Forum Group Discussion</i>	40
Gambar 3.3 <i>Cover</i> depan.....	44
Gambar 3.4 <i>Layout</i> dalam.....	45
Gambar 3.5 <i>Cover</i> depan.....	46
Gambar 3.6 <i>Layout</i> dalam.....	47
Gambar 3.7 <i>Cover</i> depan.....	47
Gambar 3.8 <i>Layout</i> dalam.....	48
Gambar 3.9 <i>Cover</i> depan.....	49
Gambar 3.10 <i>Layout</i> dalam.....	50
Gambar 3.11 <i>Cover</i> depan.....	51
Gambar 3.12 <i>Layout</i> dalam.....	52
Gambar 4.1 Mind Map.....	55
Gambar 4.2 Moodboard	57
Gambar 4.3 Kateren	60
Gambar 4.4 Sketsa buku cetak	61

Gambar 4.5 <i>Colour Pallete</i>	63
Gambar 4.6 Alternatif Tipografi	64
Gambar 4.7 Motif Kain Tenun Sade	65
Gambar 4.8 <i>Font Casual</i> dasar Supergrafis.....	65
Gambar 4.9 Supergrafis Sketsa Tangan	66
Gambar 4.10 Supergrafis Dasar	67
Gambar 4.11 Supergrafis <i>Modify</i>	67
Gambar 4.12 Peta Pulau Lombok	68
Gambar 4.13 Ilustrasi Pulau Lombok	69
Gambar 4.14 Foto <i>View area</i> Rinjani	70
Gambar 4.15 Foto <i>Landscape</i>	71
Gambar 4.16 Teknik <i>Rules of Third</i>	72
Gambar 4.17 <i>Margin</i> Buku	73
Gambar 4.18 Penerapan <i>Single</i> dan <i>Two Column Grid</i>	74
Gambar 4.19 Sketsa Kasar Cover Depan	75
Gambar 4.20 Sketsa Kasar Cover Belakang	76
Gambar 4.21 Proses <i>Layout Cover</i> Depan Buku	77
Gambar 4.22 <i>Cover</i> Belakang	78
Gambar 4.23 Proses Perancangan Isi 1	79
Gambar 4.24 Proses Perancangan Isi 2	80
Gambar 4.25 Proses Perancangan Isi 3	80
Gambar 4.26 Proses Perancangan Isi 4	81
Gambar 4.27 Proses Perancangan Isi 5	81
Gambar 4.28 Proses Perancangan Isi 6	82
Gambar 4.29 Proses Perancangan <i>X-banner</i>	83
Gambar 4.30 Proses Perancangan Poster	84
Gambar 4.31 Proses Perancangan <i>Youtube Overlay Ads</i>	85
Gambar 4.32 Hasil Akhir <i>Bookmark</i>	86
Gambar 4.33 Penggunaan Warna <i>Analogous</i>	87
Gambar 4.34 Penggunaan Ilustrasi dalam Buku	88
Gambar 4.35 Penggunaan Font dalam Layout	89
Gambar 4.36 Hasil Desain Buku.....	92
Gambar 4.37 <i>Mockup X-banner</i>	94
Gambar 4.38 <i>Mockup</i> Poster	95
Gambar 4.39 <i>Mockup Youtube Overlay Ads</i>	96
Gambar 4.40 <i>Mockup Bookmark</i>	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Turnitin	xv
Lampiran B Form Bimbingan	xv
Lampiran C Grafik Kueisioner	xvii
Lampiran D Transkrip Wawancara	xxiii
Lampiran E Transkrip FGD	xxix



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA