

PERANCANGAN BUKU PANDUAN WISATA BAHARI BANDAR LAMPUNG

Fildzahhani Aqmarina Siregar¹, I Dewa Alit Dwija, S.Sn., M.Ds²

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fakultas Industri Kreatif

Universitas Telkom

Bandung

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara kepulauan, dimana sangat berpotensi untuk dijadikan sebagai tempat untuk berpariwisata dan salah contohnya wisata bahari. Banyaknya tempat-tempat wisata yang seharusnya sangat berpotensi namun karena kurangnya informasi mengenai tempat wisata di Indonesia membuat tempat-tempat wisata tersebut menjadi kurang dikenal. Untuk itu, diperlukan beberapa media yang menarik bagi para wisatawan Indonesia maupun wisatawan luar dengan tujuan memberikan informasi-informasi penting dan juga dapat membantu untuk mengenalkan tempat-tempat wisata bahari tersebut.

Dalam penelitian ini, perancangan buku panduan ini dilakukan secara observasi, wawancara, membagikan kuesioner dan studi pustaka. Dimana hal ini dilakukan demi membantu dalam mengumpulkan data-data yang dibutuhkan oleh penulis.

Konsep perancangan buku panduan ini merupakan suatu buku yang berisikan tentang beberapa tempat wisata bahari yang berada di Provinsi Lampung yang kurang dikenal dan jarang didatangi. Untuk melakukan pengenalan terhadap tempat wisata dilakukan dengan cara memunculkan beberapa foto-foto tempat tersebut, dan juga memberikan tambahan informasi-informasi seperti peta wisata, informasi mengenai akomodasi serta transportasi dan juga kebutuhan para calon wisatawan sebelum menuju tempat wisata.

Dengan adanya buku panduan wisata yang singkat ini, diharapkan mampu menarik perhatian dari para calon wisatawan dan lebih memilih untuk berkunjung ke tempat wisata kita sendiri, dan agar lebih mencintai wisata alam yang masih tersimpan rapi di sepanjang pesisir pantai Indonesia.

Kata kunci : Buku Panduan, Wisata Bahari, Bandar Lampung

PERANCANGAN BUKU PANDUAN WISATA BAHARI BANDAR LAMPUNG

Fildzahhani Aqmarina Siregar¹, I Dewa Alit Dwija, S.Sn., M.Ds²

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fakultas Industri Kreatif

Universitas Telkom

Bandung

ABSTRACT

Indonesia is an archipelago, which has the potential to serve as a place for tourism and marine tourism as one example. The number of tourist places are supposed to be very potential but lack of information about tourist attractions in Indonesia make the tourist spots to be less known. For that, we need some media to support travelers and tourists outside Indonesia with the purpose of providing important information and can also help to introduce the tourist attractions of the marine.

In this study, the design of this manual is done with the observation, interviews, questionnaires and distribute literature. Where this is done in order to assist in collecting the data required by the author.

The concept design of this manual is a book that containing about some places marine tourism in the province of Lampung is less known and rarely visited. To make the introduction to the sights be done by bring-how the pictures of the place, and also provide additional information such as tourist maps, the information on accommodation and transport as well as the needs of the prospective tourists before heading sights.

With the short guidebook which is expected to attract the attention of travelers and prefer to visit our own sights, and to love nature are kept along the coast of Indonesia.

Keyword : Guide Book, Marine Tourism, Bandar Lampung

Pendahuluan

Indonesia adalah negara kepulauan terbesar di dunia yang terbentang di sepanjang garis Khatulistiwa. Karena keistimewaan tersebut bangsa Indonesia menjadi sangat berpotensi dalam kekayaan alamnya dan tersebar di seluruh nusantara, salah satunya di Provinsi Lampung.

Berbagai macam objek wisata yang bisa ditemukan di Bandar Lampung, seperti objek wisata pantai, budaya, alam pegunungan atau wisata petualangan di hutan dan sungai, selam serta memancing, sangat mudah dijangkau dari kota ini.

Mengenai potensi pariwisata di Lampung, banyaknya objek wisata yang masih bisa tumbuh dan berkembang secara alami di Lampung namun karena masih sedikitnya informasi mengenai tempat wisata tersebut membuat objek-objek wisata bahari tersebut jarang untuk dikunjungi oleh para wisatawan. Namun masih kurang akan informasi mengenai tempat tersebut.

Hal inilah yang menjadi alasan penulis untuk membuat perancangan buku panduan wisata agar para wisatawan dengan mudah memahami seluk-beluk tempat wisata yang ingin dikunjungi.

Permasalahan

Provinsi Lampung sangat memiliki potensi untuk dijadikan sebagai tempat untuk wisata bahari, karena memiliki garis pantai yang panjang. Namun, karena kurangnya informasi mengenai tempat-tempat wisata di Lampung membuat tempat wisata bahari tersebut kurang dikenal.

Rumusan Masalah

Dari hasil identifikasi masalah yang didapatkan, maka muncul suatu perumusan masalah yang berupa pertanyaan sebagai berikut :

Bagaimana cara merancang buku panduan (*guidebook*) yang bertemakan tempat pariwisata khususnya wisata bahari di Bandar Lampung, serta informasi-informasi yang saling berhubungan dengan tempat wisata tersebut?

Pengumpulan Data

Penulis menggunakan beberapa cara pengumpulan data, yaitu :

- a. Observasi
Observasi dilakukan dengan cara mengunjungi lokasi tempat wisata dan mengamati secara langsung ke lokasi tempat wisata tersebut demi mendapatkan data secara langsung.
- b. Wawancara
Wawancara ini dilakukan penulis kepada Bapak Sami Muhtarom yang merupakan salah satu staff di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Lampung dengan melakukan beberapa penelitian guna mendapatkan data.
- c. Kuesioner
Kuesioner disebar ke 50 target dan dibagikan secara umum untuk mendapatkan data bagaimana pendapat masyarakat mengenai objek-objek wisata bahari khususnya di Provinsi Bandar Lampung.
- d. Studi Pustaka
Studi pustaka yang dilakukan penulis dengan cara mencari teori-teori dari berbagai buku dan sumber tertulis yang berkaitan dengan permasalahan dan penelitian.

Tinjauan Teori

Menurut Suriyanto Rustan (Layout dasar dan penerapannya, 2009:122) buku berisi lembaran halaman yang cukup banyak, sehingga lebih tebal daripada *booklet*.

Fungsi buku itu sendiri adalah untuk menyampaikan informasi, berupa cerita, pengetahuan, laporan, dan lain-lain. Buku dapat menampung banyak sekali informasi, tergantung jumlah halaman yang dimilikinya (Rustan, 2009: 122). Sedangkan keunggulan buku menurut penjelasan Putra (2007: 28), Buku merupakan hasil dari perekaman dan perbanyak (multiplikasi) yang paling populer dan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Buku petunjuk atau buku panduan adalah buku yg berisikan keterangan dan petunjuk praktis untuk melakukan (melaksanakan, menjalankan) sesuatu. Sedangkan buku panduan wisata itu sendiri memiliki arti sebagai buku petunjuk yang khusus diterbitkan dengan bentuk dan teknik penyajian isi yang praktis, terutama memuat berbagai macam keterangan mengenai objek wisata, sarana wisata, dan sebagainya.

Layout dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. Menurut Suriyanto Rustan (Layout Dasar dan Penerapannya, 2009: 27), elemen *layout* dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu elemen teks, elemen visual, dan invisible elements. menurut Suriyanto Rustan (2009:74), prinsip dasar layout adalah juga prinsip dasar desain grafis, antara lain *sequence* (urutan), *Emphasis* (penekanan), *Balance* (keseimbangan) dan *Unity* (kesatuan).

Grid menurut Ryan Hembree (The Complete Graphic Designer, 2006: 68) merupakan kerangka kerja yang digunakan sebagai panduan untuk membangun tata letak halaman atau komposisi pada bagian yang akan dicetak. Dari sebuah sistem *grid* vertikal dengan dua kolom pada halaman *spread*, dapat menghasilkan banyak sekali variasi *layout*, sedangkan menggunakan *grid* dengan 3 dan 4 atau lebih akan menghasilkan lebih banyak lagi variasi *layout*. Semakin banyak kolom *grid*, semakin fleksibel penempatan elemen-elemen, semakin fleksibel penempatan elemen-elemen *layout* nya.

Tipografi menurut Ibnu Teguh Wibowo (Belajar Desain Grafis, 2013: 115) merupakan ilmu dimana kita memilih dan menata huruf sesuai pengaturannya pada ruang-ruang yang tersedia guna menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca dalam mendapatkan kenyamanan yang maksimal. Adapun pedoman dalam penggunaan tipografi yang benar menurut wibowo dalam bukunya belajar desain grafis (2013: 121) adalah sebagai berikut *Readability* (keterbacaan), *Clarity* (kejelasan), *Visibility* (dapat dilihat), dan *Legibility*. Klasifikasian huruf menurut Sihombing, Danton (Tipografi dalam Desain, 2001: 3) antara lain *Old style*, *Transitional*, *Modern*, *Egyptian/Slab serif*, dan *Contemporary/Sans Serif*.

Ilustrasi dapat digunakan sebagai penjelas agar dapat mempermudah pembaca dalam memahami pesan, serta dapat menambah daya tarik desain, bukan sebaliknya. (supriyono, 2010: 50-51) Lebih lanjut lagi Kusrianto (2009: 140) menyatakan bahwa, ilustrasi

menurut definisi adalah seni gambar yang yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, Ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Ilustrasi yang berhasil menarik perhatian pembaca pada umumnya memenuhi beberapa kriteria sebagai berikut :

1. Komunikatif, informatif, dan mudah dipahami.
2. Menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca.
3. Ide baru, orisinal, bukan merupakan plagiat atau tiruan.
4. Punya daya paku (*eye-catcher*) yang kuat.
5. Jika berupa foto atau gambar, harus punya kualitas memadai, baik dari aspek seni maupun teknik pengerjaan.

Teori infografis menjelaskan sebuah informasi lewat medium grafis atau gambar. Kata Grafis, yang dulunya datang dari dunia cetak mencetak, kini lebih sempit digunakan untuk menyebut visualisasi dalam bidang dua dimensi. Itupun karena visualisasi berbentuk 3D sudah mulai marak. Tetapi infografis bukan sekedar info dalam bentuk gambar. Yang terpenting dari sebuah infografis, adalah kemampuan visualisasi menyederhanakan data yang padat, menjadi informasi yang mudah dicerna. (dkv-unpas.blogspot.com,19-10-2012; 09.33)

Menurut mita purbasari, warna adalah suatu alat komunikasi yang efektif dalam mengungkapkan pesan, ide, atau gagasan tanpa

menggunakan tulisan ataupun bahasa. (Wibowo, 2013:148) Adapun fungsi-fungsi dari warna adalah sebagai Identitas, Isyarat atau media komunikasi, sebagai fungsi psikologis, Alamiah, dan sebagai Pembentuk Keindahan. Sedangkan menurut teori Brewster, warna dibagi menjadi empat bagian yaitu warna primer, warna sekunder, warna tersier dan warna netral.

Menurut teori dari James F. Engel et al. (1968: 8) berdasarkan kutipan dari Anwar Prabu (Perilaku Konsumen, 2012: 3) perilaku konsumen dapat didefinisikan sebagai tindakan-tindakan individu yang secara langsung terlibat dalam usaha memperoleh dan menggunakan barang-barang jasa ekonomis termasuk proses pengambilan keputusan yang mendahului dan menentukan tindakan-tindakan tersebut. Sedangkan menurut David L. Loudon dan Albert J. Della Bitta (1984: 6) mengemukakan bahwa perilaku konsumen dapat didefinisikan sebagai proses pengambilan keputusan dan aktivitas individu secara fisik yang dilibatkan dalam proses mengevaluasi, memperoleh, menggunakan atau dapat mempergunakan barang-barang dan jasa.

Menurut Drs. Happy Marpaung, S.H, M.H dan Drs. Herman Bahar,M.Si (Pengantar Pariwisata, 2002: 118) Seperti yang kita ketahui, banyak orang yang melakukan liburan adalah karena mereka merasa dengan berliburan mereka dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan mereka yang bermacam-macam. Seperti yang dikatakan oleh Abraham Maslow beliau mengidentifikasi standar kebutuhan dunia dan hirarki. Biasanya mereka membutuhkan

beberapa hari dalam suatu liburan demi merasakan santai dan terlepas dari aktifitas mereka. Namun, setiap orang memiliki perbedaan dalam menentukan cara-cara untuk bersantai, seperti para eksekutif yang lebih menyukai acara yang terencana yang jauh dari gangguan dan telepon, para penduduk biasa yang menyukai keasikkan di tepi pantai, kemudian para pekerja kantoran yang lebih memilih pengalaman tentang pemandangan yang mengesankan.

Lembaga Terkait (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Lampung)



Gambar 1 Logo Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Lampung
(Sumber : <http://logolampung.blogspot.com>)

Lampung pada awal tahun 1980 an masih dikenal dengan sebutan daerah transmigrasi. hal ini terjadi karena sejak zaman kolonial Belanda daerah Lampung sudah menjadi daerah "kolonisasi".

Khusus pembangunan pariwisata Provinsi Lampung sudah dimulai sejak tahun-tahun awal Pelita I. Sedangkan penanganan pembangunan pariwisata secara kelembagaan dimulai pada tahun 1974 dengan dibentuknya BAPPARDA yaitu Badan pengembangan Pariwisata Daerah. Pada Tahun 2011 , Lampung akan melahirkan suatu Badan yang khusus menangani promosi pariwisata yaitu

Badan Promosi Pariwisata Daerah (BPPD) Lampung. Adapun visi, misi, tugas pokok dan fungsi Dinas Pariwisata Provinsi Lampung yaitu:

a. Visi

Mewujudkan Lampung sebagai Daerah Berbudaya dan Tujuan Wisata yang Unggul, Berdaya Saing.

b. Misi

1. Melestarikan & Mengembangkan Kebudayaan & Kesenian Daerah.
2. Meningkatkan SDM yang Beriman, Bertaqwa dan Menguasai IPTEK.
3. Meningkatkan Kegiatan Promosi & Pemasaran Pariwisata.
4. Mengembangkan ODTW yang Unggul & Berdaya Saing, Menarik Minat & Kenyamanan bagi Wisatawan.
5. Meningkatkan Keterpaduan, Kesenergian & Keharmonisan Antar Sektor & Pemangku Kepentingan Pusat & Daerah.
6. Mewujudkan Kelembagaan & Pelayanan Masyarakat dengan Prinsip Tata Pemerintahan yang Baik.

Data Khalayak Sasaran

1. Geografis

Target pembaca buku panduan wisata ini adalah untuk para wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara.

2. Demografis

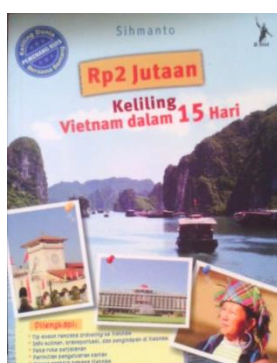
Segmentasi demografi dikhususkan untuk para wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara yang diperkirakan umurnya berkisar 18 - 50 tahun. Jenis kelamin laki-laki dan perempuan, yang berstatus sebagai mahasiswa, pegawai maupun yang sudah berkeluarga dan memiliki keuangan ekonomi menengah.

3. Psikografis

Pembaca dari buku panduan ini adalah para wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara yang sangat menyukai wisata alam, dan selalu mencari tempat-tempat wisata yang baru untuk dikunjungi. Karena selain membuat buku panduan, buku ini juga membantu memperkenalkan tempat wisata yang kurang dikenal di Indonesia, khususnya wisata bahari yang berada di Provinsi Lampung.

Kompetitor Sejenis

A. Rp 2 Jutaan Keliling Vietnam dalam 15 Hari



Gambar 3.9 Cover Rp 2 Jutaan Keliling Vietnam dalam 15 Hari

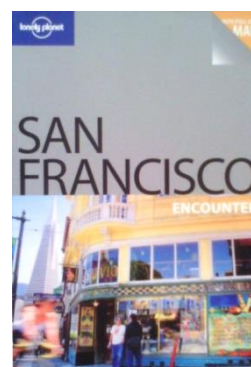
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Buku ini merupakan buku yang berisi tentang perjalanan seorang *traveller* yang pergi ke Vietnam selama 15 hari. Buku ini menjelaskan bahwa sebelum menuju ketempat wisata kita harus menyusun beberapa rencana perjalanan terlebih dahulu karena menurut penulis menyusun rencana untuk pergi kesuatu tempat itu sangatlah penting agar perjalanan kita lebih terarah dan teratur. Buku ini memberikan informasi-informasi penting untuk

diketahui para wisatawan seperti tips untuk menyusun rencana, info-info kuliner dan tempat penginapan, peta rute perjalanan serta perincian pengeluaran perharinya. Buku ini bersifat tekstual karena buku ini didominasi oleh jumlah teks yang lebih banyak dibandingkan dengan foto-foto dan ilustrasi yang terdapat pada buku ini. Lebih lanjut lagi meskipun terdapat foto ataupun ilustrasi pada buku ini, namun tidak dicetak berwarna.

Buku ini terdiri dari lima belas bab yang berisi tentang beberapa gambaran tentang persiapan traveling, perjalanan selama di Vietnam, tips-tips selama perjalanan, dan perincian dana. Berikut merupakan contoh dari layout pada buku tersebut.

B. San Fransisco Encounter



Gambar 3.11 Cover San Fransisco Encounter

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Buku ini berisi tentang informasi perjalanan seperti informasi tentang tempat yang harus dikunjungi serta alat transportasi dan akomodasinya. Buku ini menerapkan elemen infografis, dimana didalamnya terdapat peta setiap kota serta terdapat piktogram sebagai tanda untuk mempermudah pembaca

dalam mencari tempat yang dituju. Didalam buku ini terdapat juga rencana perjalanan, tempat-tempat yang menarik untuk dikunjungi disetiap kota di San Fransisco seperti restoran, musium, sampai pusat perbelanjaan. Buku ini juga bersifat tekstual, namun buku ini di cetak berwarna sehingga buku ini lebih terlihat menarik untuk dibaca.

Analisis

1. Observasi

Berdasarkan pengamatan yang telah penulis lakukan banyak pengunjung yang datang ke tempat pariwisata pada hari libur. Pengunjung tidak hanya dari Lampung saja melainkan dari berbagai kota. Kebanyakan pengunjung tempat wisata ini adalah seorang *traveler* dan juga keluarga. Tempat wisata bahari ini jarang didatangi oleh para wisatawan karena masih kurangnya informasi serta alat transportasi untuk menuju ke tempat wisata tersebut.

2. Wawancara

Dari hasil wawancara, menurut Pak Sami tempat wisata bahari di Bandar Lampung sudah mulai dikenal, dan kebanyakan tempat wisata ini terkenal melalui internet. Menurut rangkumannya para wisatawan mengatakan bahwa tempat-tempat objek wisata bahari di Bandar Lampung cukup bagus dan sangat beragam dan bisa menjadi tempat wisata alternatif untuk dijadikan tempat wisata.

3. Kuesioner

Hasil dari kuesioner, tempat pariwisata yang sering dikunjungi oleh mereka adalah wisata bahari dan wisata dan wisata hiburan. Wisata bahari membuat sebagian besar responden tertarik untuk dikunjungi.

Meskipun pernah mengunjungi Provinsi Lampung namun mereka kurang mengetahui tentang wisata baharinya bahkan hampir sebagian besar responden tidak pernah mengunjungi objek-objek wisata bahari di Lampung tersebut.

Tetapi mereka tetap tertarik dengan wisata bahari yang ada di Provinsi Lampung. Buku panduan wisata bahari di provinsi Lampung yang diinginkan oleh responden adalah buku panduan dengan banyak menggunakan ilustrasi, sedikit teks tetapi memuat informasi yang detail seperti gambaran tempat wisata, rute perjalanan, biaya akomodasi, transportasi, dsb.

Konsep

1. Konsep Pesan

Berdasarkan hasil data yang telah dijelaskan sebelumnya, Konsep pesan yang digunakan adalah dengan tujuan untuk mengajak dan mengenalkan para wisatawan ke beberapa tempat wisata bahari yang berada disekitar Provinsi Lampung. Menggunakan Bahasa Indonesia, karena tujuan utama buku ini di peruntukkan untuk wisatawan Indonesia.

Oleh karena itu, pembuatan buku panduan ini diberi judul “Keindahan Garis Pantai Lampung”, dimana pemilihan judul tersebut didasari akibat masih banyak pantai-pantai di Lampung yang masih asri dan alami namun kurang di eksplor keberadaanya.

2. Konsep Kreatif

Dalam perancangan buku panduan ini pendekatan yang digunakan adalah pendekatan secara

modern. Pendekatan modern ini dirasa cocok sesuai dengan khalayak sasaran, karena buku ini dibuat semenarik dan *sesimple* mungkin, dan buku ini menjadikan para wisatawan atau *traveller* muda sebagai target utamanya.

Penulis menggunakan hasil fotografi dan beberapa elemen-elemen desain untuk membantu sebagai penjelas seperti infografis.

Dalam merancang buku panduan ini penulis memunculkan beberapa unsur khas Lampung baik dari segi warna maupun dari ragam hias yang digunakan. Salah satu contohnya adalah motif kapal naga yang kemudian disederhanakan.



Gambar 2. Penyederhanaan Motif Kapal Naga
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Motif kapal naga ini dipilih oleh penulis karena ingin menyesuaikan tema perancangan buku panduan wisata dengan unsur desain yang dibuat.

3. Konsep Visual

Konsep visual dalam perancangan buku panduan wisata ini menggunakan empat pokok teori utama yaitu ilustrasi (fotografi), *typography* (huruf yang akan digunakan), warna (penggunaan warna yang akan diterapkan), dan *layouting* (penyusunan halaman yang akan dibuat menarik mungkin).

Warna yang digunakan dalam pembuatan buku panduan wisata ini adalah biru, merah, hijau, kuning, putih dan Hitam. Sedangkan *layout* yang digunakan dalam pembuatan

buku ini menggunakan prinsip keseimbangan. Dimana penataan layout yang digunakan menggunakan gaya desain simetris, agar keterbacaan narasi bisa terbaca dengan jelas.

Perancangan buku panduan wisata ini menggunakan tiga jenis font, yaitu font Janda Elegant Handwriting, Gabriola dan Garamond.

4. Konsep Media

Konsep media yang akan digunakan adalah buku panduan, karena buku memiliki keunggulan yaitu mudah dibawa dan disimpan, dapat digunakan dimana saja, tidak akan kadaluarsa.

Hasil akhir dari perancangan ini adalah buku panduan singkat wisata bahari dengan ukuran 12 x 12 cm dan dicetak dengan jumlah 50 halaman dengan *cover*. Isi buku dicetak dengan menggunakan kertas *artpaper* tipis, sedangkan untuk *cover* bukunya dicetak menggunakan kertas *artpaper* tebal dengan dilaminasi *doff* panas agar ada perbedaan antara isi buku dan *cover* buku yang dibuat.

Buku ini dibuat semenarik dan *sesimple* mungkin agar dapat digunakan sesuai keunggulan dari buku itu sendiri yaitu mudah dibawa dan disimpan.

5. Konsep Bisnis

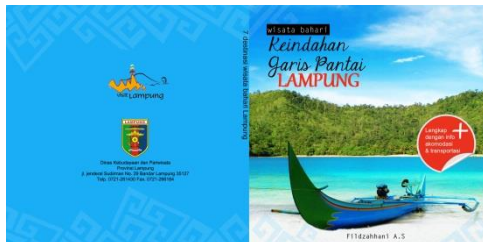
Konsep bisnis yang penulis gunakan dalam perancangan buku panduan wisata bahari Bandar Lampung ini bersifat *cooperation* atau bekerja sama dengan pihak dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Lampung dan beberapa hotel-hotel yang ada di Provinsi Lampung itu sendiri. Dimana cara

bekerja samanya adalah dalam bentuk biaya serta kemudahan dalam mencari dan mengumpulkan data.

Dalam perancangannya buku panduan ini dibuat dengan ukuran kecil, yaitu berukuran 12x12 cm. Dengan tujuan agar buku panduan ini lebih mudah untuk dibawa-bawa. Selain itu juga dalam proses penyebarannya, buku ini tidak dijual, melainkan diberikan kepada hotel-hotel yang berada di Lampung.

Hasil Perancangan

Cover Buku



Gambar 4.5 Cover Buku
(Sumber : Data Pribadi)



Gambar 4.6 Cover Dalam
(Sumber : Data Pribadi)

Dalam layout *cover* depan maupun belakang, penulis menggunakan hasil fotografi salah satu tempat wisata yang ada di Lampung dengan menggunakan warna latar biru. Dimana foto yang dipilih sebagai *cover* berguna untuk menunjukkan identitas dari buku yang telah dibuat. Pada bagian atas dan bawah *cover* penulis memasukkan motif dari kain batik khas Lampung yang sudah disederhanakan.

Halaman Isi

Ketujuh sub judul yang dibuat menggunakan *layout* dan latar yang sama, yang membedakan hanya ilustrasi foto tempat wisata sebagai penanda dari tempat wisata tersebut.



Gambar 4.7 Desain *layout* halaman isi
(sub judul)
(Sumber : Data Pribadi)



Gambar 4.8 Desain *layout* halaman isi
(Sumber : Data Pribadi)

Sedangkan pada halaman daftar isi, penulis menggunakan tata letak rata kiri, dengan menggunakan *font* Garamond dengan ukuran 11 pt.



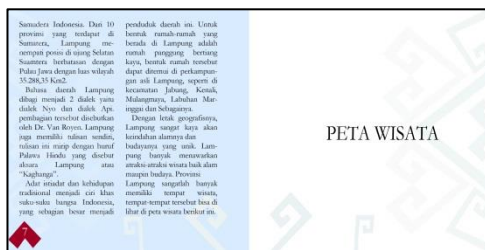
Gambar 4.9 Desain *layout* daftar isi
(Sumber : Data Pribadi)

Sedangkan pada halaman penjelasan dari sub judul atau halaman isi penulis menggunakan background dengan warna biru, warna disesuaikan dengan tema laut. Penulis menempatkan judul besar dengan tata letak di kiri atas. Tipografi

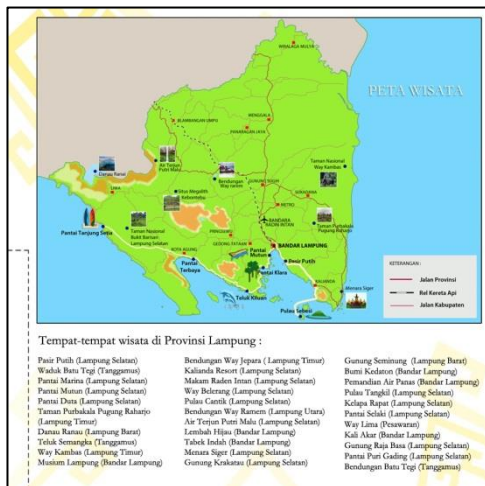
grafi untuk sub judul menggunakan jenis font gabriola dengan ukuran 20 pt, menggunakan warna merah dan hitam. Dalam layout ini penulis menggunakan grid dengan double grid. Nomor halaman penulis letakkan pada posisi kanan dan kiri bawah.



Gambar 4.10 Sekilas Tentang Lampung (Sumber : Data Pribadi)



Gambar 4.11 Sekilas Tentang Lampung (Sumber : Data Pribadi)



Gambar 4.12 Peta Wisata Lampung (Sumber : Data Pribadi)

Kesimpulan

Perancangan Tugas Akhir ini dirancang berdasarkan informasi-informasi yang telah didapatkan oleh

penulis mengenai kurang informasi mengenai tempat wisata yang berada di Provinsi Lampung.

Dari hasil pengumpulan data tersebut didapatkan kesimpulan dari hasil Tugas Akhir ini adalah diperolehnya perancangan buku panduan wisata bahari untuk para wisatawan dimana bertujuan agar semakin banyaknya pengunjung yang akan mendatangi tempat-tempat wisata bahari yang berada di Provinsi Lampung tersebut, serta bertambahnya pengetahuan serta informasi – informasi bagi para wisatawan dalam mencari atau menentukan suatu tempat untuk berpariwisata. Dan diharapkan dengan adanya buku panduan singkat ini para wisatawan khususnya wisatawan Indonesia bisa lebih mencintai dan menjaga keasrian dari tempat wisata itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Anne, damaria. (2007). **Color Basic. Link & Match Grafik**, Jakarta.
- Danton, Sihombing. (2007). **Tipografi Dalam Desain Grafis**. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Kusrianto, Adi. (2007). **Pengantar Desain Komunikasi Visual**. Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Marpaung, Happy dan Bahar, Herman. (2002). **Pengantar Pariwisata**. Alfabeta, Bandung.
- Rustan, Suriyanto. (2009). **Lay Out Dasar & Penerapannya**. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- S. Anggraini, Lia dan Nathalia, Kirana. (2014). **Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula**. Nuansa Cendaka, Bandung.

Sudharmono, Ratu Z. N. (1992). **Indonesia Untaian Manikam Di Khatulistiwa**. PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.

Supriyono, Rakhmat. (2010). **Desain Komunikasi Visual – Teori dan Aplikasi**. Penerbit Andi, Yogyakarta.

Teguh Wibowo, Ibnu. (2013). **Belajar Desain Grafis**. Buku Pintar, Yogyakarta.

Sumber lain :

Kantor Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Lampung

<http://irfanjulio.blogspot.com/2012/07/teori-warna-brewster.html>

<http://bayusp.blogspot.com/2012/01/surga-tersembunyi-di-teluk-kiluan.html>

<https://www.facebook.com/pages/Teluk-Kiluan/106536709393222?sk=info>

<http://www.antaranews.com/berita/399228/teluk-kiluan-tanggamus-lampung-ramai-wisatawan>

<http://www.tambora.web.id/2013/05/kilauan-teluk-kiluan-lampung.html>

http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:_ILu2A93yzEJ:www.tambora.web.id/2013/05/kilauan-teluk-kiluan-lampung.html+&cd=7&hl=en&ct=clnk

<http://www.satubumi.org/kota-tujuan/teluk-kiluan-lampung-jadi-tempat-wisata-alam-yang-asyik-108>