

BAB IV

PERANCANGAN

4.1. Strategi Kreatif

Pada tahap perancangan ulang Buku Jalan- Jalan Enaknya ke mana? menggunakan strategi kreatif yaitu proses *brainstorming* untuk mendapatkan konsep dasar, kata kunci atau *keyword*, *moodboard* serta penentuan visual.

4.1.1. Konsep Perancangan

Pada perancangan ulang Buku Jalan- Jalan Enaknya ke mana? bertujuan memberikan informasi mengenai banyaknya destinasi wisata yang ada di Surabaya kepada masyarakat Indonesia. Untuk memberikan informasi yang menarik maka penulis menggunakan fotografi dan warna secara visual dalam perancangan buku. Hal ini agar informasi yang diberikan dapat tersampaikan dengan jelas dan nyata. Dengan demikian, pesan yang ingin disampaikan dapat dimengerti oleh pembaca dan menarik untuk turut melakukannya.

Selain itu, juga didukung dengan sistem layout, warna, tipografi dan material media cetak. Dengan didukung desain yang menyenangkan akan menarik perhatian audiens untuk datang. Buku telah dikelompokkan sesuai dengan jenis wisatanya namun dalam daftar isi hanya dituliskan jenis wisata saja serta halamannya. Hal ini menyulitkan audiens jika ingin mencari tempat wisata secara spesifik. Setelah melakukan analisa, terdapat ketidaksinambungan antara bagian wisata yang *crosshead 1* dan *crosshead 2*. Oleh karena itu, pada pencangan ini ingin membenahi daftar isi dan menyesuaikan *crosshead* dan isi dalam buku.

Selain itu, dalam perancangan buku ini juga membuat sistem layout. Penggunaan warna serta media cetak yang sesuai dengan kebutuhan audiens. Dengan demikian, audiens akan lebih mudah untuk mendapatkan informasi serta mencari destinasi wisata yang ingin dituju. Setiap tempat wisata memiliki fasilitas atau keunikan masing- masing yang akan digambarkan objek tersebut melalui ilustrasi. Hal ini akan memudahkan audiens untuk mendapatkan informasi dengan lebih cepat.

Pada pencangan ini akan menggunakan 2 kata kunci yaitu personal dan *fun* yang merepresentasikan kota Surabaya sebagai destinasi wisata. Kata kunci personal digambarkan melalui tema *journaling* yang merupakan sebuah aktivitas berekspresi dengan menulis tentang pengalaman pribadi ('Mirgain, 2016). Seringkali pengalaman pribadi merupakan hal yang *privacy* namun diceritakan kepada orang terdekat. Oleh karena itu, dengan kata kunci ini ingin memberikan kesan yang eksklusif bagi audiens yang dapat membaca buku ini. Kata kunci ini akan di visualisaikan melalui tipografi dan desain layout. Pada kata kunci kedua adalah menyenangkan yang akan di gambarkan melalui warna, posisi gambar, dan tone warna yang *vibrance*. Dengan demikian, audiens akan merasakan pengalaman yang menyenangkan sehingga turut ingin merasakan pengalaman tersebut.

4.1.2. Mindmap

Untuk mendapatkan kata kunci yang menggambarkan kota Surabaya maka dibuat mindmap sehingga membantu mengarahkan saat perancangan visual nantinya. Kata kunci yang dipilih adalah bersih dan menyenangkan.

a. Moodboard Kata Kunci *Personal*

Berikut ini gambaran secara visual yang akan digunakan dalam perancangan untuk menggambarkan kata kunci personal:



Gambar 4.1.3.1 Moodboard Kata Kunci *Personal* (Sumber: Pinterest.com)

b. *Matrix Morphological* Kata Kunci *Personal*

Kata kunci personal dijabarkan berdasarkan bentuk, warna, tipografi, fotografi dan layout. Hal ini membantu memilih elemen visual yang sesuai dengan kata kunci sehingga buku dapat menyampaikan pesan dan informasi dengan baik.

Berikut ini tabel *matrix morphological* dari kata kunci personal:

Shape	Color	Typeface	Fotografi	Layout
- Goresan cat/brush - Bulat 		- Klasifikasi kaligrafi abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 1234567890 - Sans serif abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 1234567890	- Close up  - Tone warna yang warm/hangat 	- Tata letak gambar dan teks sejajar - Rapi - Konsisten 

Gambar 4.1.3.2 Matrix Morphological Kata Kunci Personal (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Secara warna, kata kedekatan dapat ditunjukkan dengan warna yang hangat seperti warna cokelat, orange, krem dan putih tulang. Bentuk lingkaran menggambarkan satu kesatuan dalam hubungan sedangkan pada goresan cat memberikan kesan buatan tangan sehingga lebih eksklusif. Dalam fotografi, kedekatan dapat divisualisasikan dengan angle yang *close up* sehingga memberikan kesan yang dekat, jelas, serta tone warna yang hangat sehingga memberikan kesan yang nyaman. Selain itu, juga dapat ditunjukkan melalui *layout* dengan susunan gambar dan teks yang sejajar, lurus dan konsisten. Dengan tipografi dengan klasifikasi kaligrafi juga dapat memberikan kesan yang special karena berdasarkan bentuk yang seperti tulisan tangan.

2. Fun (Menyenangkan)

Penulis menggunakan kata kunci *fun* karena pada perancangan ulang Buku Jalan- Jalan Enaknya ke mana? ini ingin menunjukkan kepada pembaca bahwa wisata di Surabaya yang menyenangkan berbeda dengan persepsi masyarakat sekitar 20 tahun yang lalu menganggap Surabaya sebagai kota yang membosankan. Kata kunci akan digambarkan melalui bentuk, warna, fotografi, tipografi serta layout.

a. Moodboard Kata Kunci *fun* (menyenangkan)

Berikut ini gambaran secara visual yang akan digunakan dalam perancangan untuk menggambarkan kata kunci menyenangkan:



Gambar 4.1.3.3 Moodboard Kata Kunci *fun* (menyenangkan)

b. Matrix Morphological Kata Kunci *Fun* (menyenangkan)

Kata kunci menyenangkan dijabarkan berdasarkan bentuk, warna, tipografi, fotografi dan layout. Hal ini membantu memilih elemen visual yang sesuai dengan kata kunci sehingga buku dapat menyampaikan pesan dan informasi dengan baik. Berikut ini tabel *matrix morphological* dari kata kunci menyenangkan:

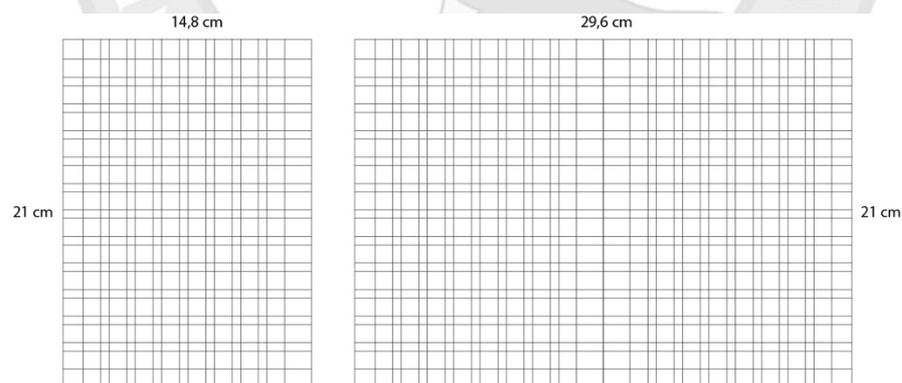
Shape	Color	Typeface	Fotografi	Layout
- Bentuk organik  -Lingkaran, oval 		- Decorative ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890 - Rounded ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890 - Handrawn ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890	- Angle yang berbeda- beda  - Tone warna yang terang  - Vibrance 	- Tata letak yang gambar yang beragam  - Gambar dan teks bertumpukan  - Letak teks tidak sejajar - Gambar bertumpukan 

Gambar 4.1.3.4 *Matrix Morphological* Kata Kunci *fun* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dengan bentuk yang organik yang tidak beraturan dan asimetri memberikan kesan yang bebas, *flexible* dan menyenangkan. Selain itu, dengan bentuk

lingkangan atau oval dapat memvisualisasikan kata kunci karena bentuk garis yang melengkung sehingga tidak terkesan kaku. Secara warna, kesan menyenangkan dapat digambarkan dengan *colorful*, warna terang seperti warna kuning, merah, merah muda, biru muda dan orange yang dapat meningkatkan semangat dan keceriaan. Dalam tipografi, kesan *fun* dapat ditunjukkan melalui *typeface* yang *decorative* karena adanya bentuk ornamen membuat kesan yang bermain dan menarik, *typeface* yang *rounded* juga terkesan *friendly*, dan dengan *typeface* *handrawn* seperti tulisan tangan menampilkan kesan seperti seseorang yang sedang asik menulis. Dengan tone warna yang terang dan *vibrance* dapat membuat foto menjadi lebih berwarna dan jelas. Selain itu, *angle* yang berbeda-beda membuat gambar menjadi tidak membosankan. Pada *layout* dapat menggunakan tata letak gambar yang beragam misalnya miring 30 derajat, saling bertumpukan dan letak teks yang tidak sejajar sehingga membuat kesan yang bebas dan menyenangkan.

4.2. Strategi Media



Gambar 4.2.1 Ukuran Buku (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Perancangan ulang buku Jalan- Jalan Enaknya ke mana? menggunakan media buku fisik dengan ukuran 14,8x21 cm (A5). Dalam ukuran standard buku yang seringkali digunakan paling kecil adalah ukuran novel yaitu 13x19 cm namun

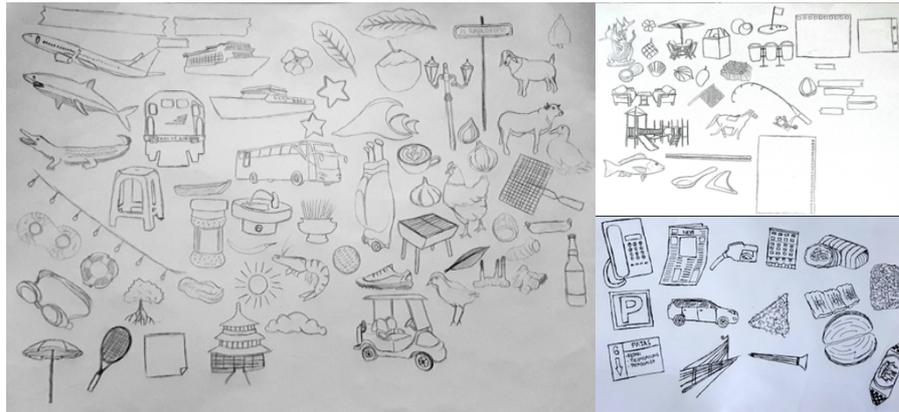
ukuran asli buku Jalan- Jalan Enaknya ke mana? adalah 11 x 18 cm. Oleh karena itu, buku ini tergolong kecil dan tidak sama dengan standard ukuran buku. Dengan demikian dalam proyek ini ukuran buku akan dibuat lebih besar karena dengan ukuran A5 buku ini akan tetap memiliki ukuran yang kecil, mudah dipegang dan sesuai dengan standar ukuran buku (*Ukuran Kertas A1, A2, A3, A4, A5, A6 Dan F4 Dalam Mm, Cm Dan Inch*, 2021).

Pada sistem grid, penulis menggunakan *modular grid* dengan rasio 2:3 (*perfect fifth*) berbasis 9 pt dan 10 pt karena memiliki proporsi huruf yang sesuai . Buku dibagi menjadi 8 kolom dengan gutter sebesar 15 pt. Ukuran dasar *body text* sebesar 9 pt. Margin yang digunakan di bagian atas, bawah dan luar sebesar 33,75 pt sedangkan di bagian margin dalam sebesar 45,5 pt untuk mengantisipasi saat percetakan. Dengan adanya strategi media ini akan membantu untuk memberikan sistem buku yang rapi dan tepat.

4.3. Strategi Visual

4.3.1. Ilustrasi

Pada perancangan ini juga menggunakan beberapa icon sesuai dengan tempat wisata masing- masing. Setiap icon memiliki keterkaitan dengan konten setiap sub judul pada buku Jalan- Jalan Enaknya ke mana?. Hal ini bertujuan untuk memperjelas informasi dalam konten. Berikut ini beberapa stiker yang telah dibuat sesuai dengan sub judul



Gambar 4.3.1.1 Sketsa ikon objek yang digunakan (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

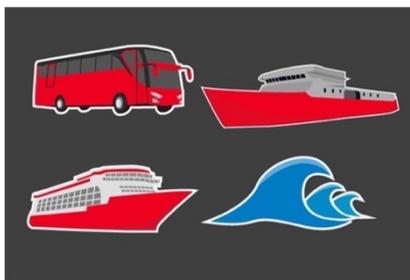
1. Letak Surabaya



Gambar 4.3.1.2 Ikon yang digunakan pada sub judul Letak Surabaya (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada sub judul ini menggunakan beberapa ikon yaitu kereta, ikan sura dan baya serta pesawat. Hal ini digunakan karena konten yang membahas tentang transportasi melalui kereta, udara dan penjelasan mengenai kota Surabaya.

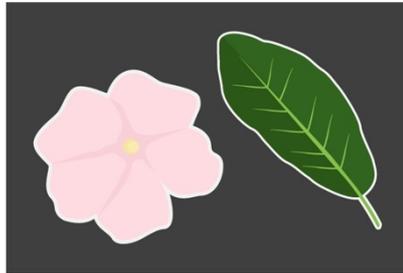
2. Cara ke Surabaya



Gambar 4.3.1.3 Ikon yang digunakan pada sub judul Cara ke Surabaya (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada sub judul ini menggunakan beberapa ikon kapal , bus dan ombak karena pada bab ini menjelaskan tentang transportasi laut dan rute bus.

3. Jejak-Jejak Soerabaia Tempo Doeloe



Gambar 4.3.1.4 Ikon yang digunakan pada sub judul Jejak-jejak Soerabaia Tempo Doeloe (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada bagian ini menjelaskan informasi menggunakan daun dan bunga tabebuia yang ditemukan di kota Surabaya (Surabaya, 2014).

4. Kawasan Jalan Raya Darmo



Gambar 4.3.1.5 Ikon yang digunakan pada sub judul Kawasan Jalan Raya Darmo (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada bagian ini menggunakan tiang penunjuk jalan, lampu berbentuk bintang yang ditemukan sepanjang jalan raya darmo dan memanfaatkan konten catatan menjadi sebuah stiker. Tiang penunjuk jalan digunakan untuk memperlihatkan Kawasan raya darmo, sedangkan hiasan lampu kuno digunakan untuk menggambarkan jalan raya darmo sebagai salah satu *landmark* yang memiliki sejarah.

5. City Branding



Gambar 4.3.1.6 City Branding (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada bagian ini menggunakan Gedung Sky Dome, tempat sampah, daun tabebuia, dan lapangan golf. Gedung Sky Dome digunakan untuk menggambarkan bintang kuning karena terletak di kenjeran. Objek tempat sampah dan daun tabebuia memvisualisasikan *green & clean*. Lapangan golf digunakan untuk menggambarkan bintang orange karena terletak di Surabaya Barat.

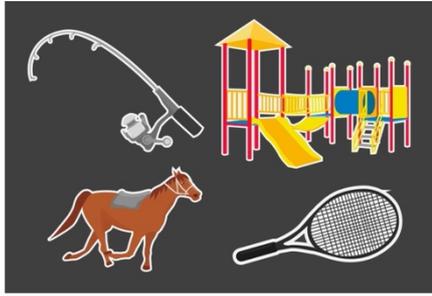
6. Ciputra Water Park



Gambar 4.3.1.7 Ikon yang digunakan pada sub judul Ciputra Water Park (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada sub judul cipura waterpark menggunakan ikon ban berenang, ban penyelamat, dan kacamata renang. Ban berenang dan kacamata renang digunakan karena biasa digunakan untuk bermain air, sedangkan ban penyelamat sering ditemukan di tempat bermain air karena penting.

7. Wisata Pantai di Kenjeran



Gambar 4.3.1.8 Ikon yang digunakan pada sub judul Wisata Pantai di Kenjeran (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada sub judul ini menggunakan raket tenis, kuda, alat pancing dan area bermain untuk memvisualisasikan fasilitas- fasilitas yang disediakan.

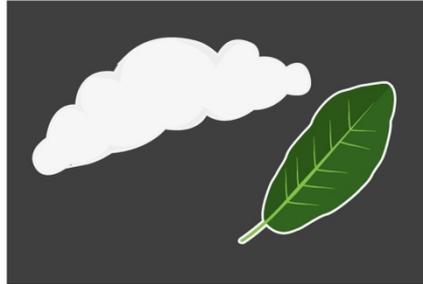
8. Ken Park (Kenjeran Park)



Gambar 4.3.1.9 Ikon yang digunakan pada sub judul Ken Park (Kenjeran Park) (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada sub judul Ken Park menggunakan objek stiker berupa alat berdoa agama Budha, payung dan matahari. Alat berdoa Budha untuk menggambarkan patung Budha empat muka yang biasa digunakan untuk tempat berdoa, sedangkan payung merah menggambarkan tempat bersantai yang disediakan dan matahari untuk menggambarkan teriknya panas matahari yang menyinari.

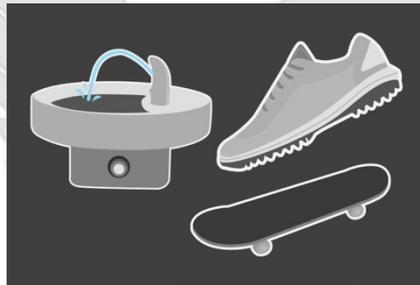
9. Sky Dome



Gambar 4.3.1.10 Ikon yang digunakan pada sub judul Sky Dome (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada sub judul ini menggunakan awan dan daun tabebuia untuk memvisualisasikan pemandangan yang terlihat di area Gedung.

10. Taman Bungkul



Gambar 4.3.1.11 Ikon yang digunakan pada sub judul Taman Bungkul (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada sub judul ini menggunakan skateboard, sepatu dan mesin minum gratis. Objek-objek ini digunakan untuk menggambarkan fasilitas yang disediakan oleh pemerintah kota di taman bungkul.

11. Ekowisata Hutan Mangrove Wonorejo Rungkut



**Gambar 4.3.1.12 Ikon yang digunakan pada sub judul Ekowisata Hutan Mangrove
Wonorejo Rungkut (Sumber: Dokumentasi Pribadi)**

Pada sub judul ini menggunakan ikon pohon, daun mangrove , burung migran, kerang dan daun waru laut yang banyak ditemukan dalam hutan mangrove.

12. Lapangan Golf



**Gambar 4.3.1.13 Ikon yang digunakan pada sub judul Lapangan Golf (Sumber:
Dokumentasi Pribadi)**

Pada sub judul lapangan golf menggunakan ikon berupa bola, tas, dan mobil golf yang biasa digunakan untuk bermain golf.

13. Tempat Makan Asyik di Surabaya



**Gambar 4.3.1.14 Ikon yang digunakan pada sub judul Tempat Makan Asyik di Surabaya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)**

Pada sub judul ini menggunakan ikon kursi untuk antrian tempat makan yang biasa disediakan tempat duduk. Selain itu juga menggunakan ikon kopi untuk menggambarkan konten yang membahas tentang penyajian yang professional. Ikon lampu dan sofa kafe digunakan untuk mevisualisasikan suasana yang nyaman.

14. Masakan Indonesia



Gambar 4.3.1.15 Ikon yang digunakan pada sub judul Masakan Indonesia (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada sub judul ini menggunakan udang, sambal dan kardus oleh-oleh. Ikon-ikon ini digunakan untuk menggambarkan masakan khas restoran tersebut.

15. Ayam Goreng dan Bakar



Gambar 4.3.1.16 Ikon yang digunakan pada sub judul Ayam Goreng dan Bakar (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada sub judul ayam goreng dan bakar ini menggunakan ikon ayam yang merupakan bahan utama membuat ayam goreng dan ayam bakar. Selain itu juga menggunakan ikon sambal manga muda dan kecap manis yang dibutuhkan untuk membuat ayam bakar.

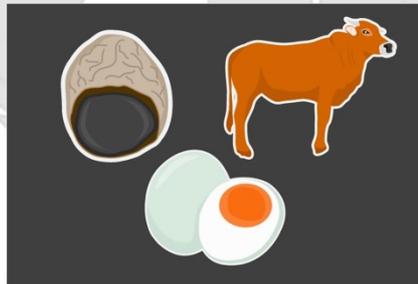
16. Bebek Goreng



Gambar 4.3.1.17 Ikon yang digunakan pada sub judul Bebek Goreng (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada sub judul bebek goreng ini menggunakan ikon bebek yang merupakan bahan utama yang dibutuhkan, sedangkan bawang merah, bawang putih, lengkuas, madu dan jahe merupakan bahan- bahan lainnya yang diperlukan.

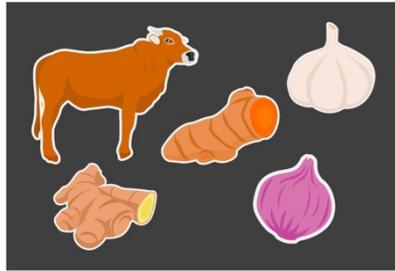
17. Rawon Surabaya



Gambar 4.3.1.18 Ikon yang digunakan pada sub judul Rawon Surabaya (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada bagian ini menggunakan ikon bumbu kluwek yang merupakan ciri khas dari rawon karena warnanya yang hitam. Selain itu, ikon sapi digunakan karena merupakan bahan yang penting untuk membuat rawon. Ikon telur asin digunakan untuk menggambarkan konten yang membahas telur asin sebagai pelengkap yang lezat.

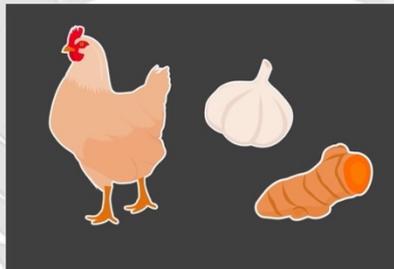
18. Soto Madura



Gambar 4.3.1.19 Ikon yang digunakan pada sub judul Soto Madura (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada sub judul soto madura menggunakan ikon daging sapi, kunyit, jahe, bawang merah dan bawang putih yang merupakan bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat soto.

19. Soto Ayam



Gambar 4.3.1.20 Ikon yang digunakan pada sub judul Soto Ayam (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Paada bagian ini menggunakan ikon ayam yang merupakan bahan utama masakan soto serta kunyit dan jahe yang merupakan bumbu rempah dari soto.

20. Sate Ayam Ponorogo

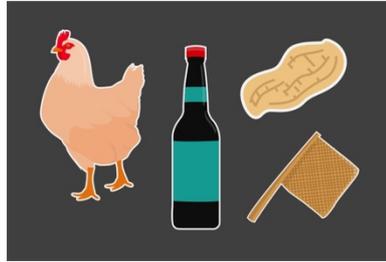


Gambar 4.3.1.21 Ikon yang digunakan pada sub judul Sate Ayam Ponorogo (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada sub judul sate ayam ponorogo menggunakan ikon ayam, kacang pangangan sate yang meruapakn bahan dan alat yang dibutuhkan dan juga ikon

stiker ‘Good alternatif for good quality food’ yang diambil dari konten isi paragraf.

21. Sate Ayam Madura



Gambar 4.3.1.22 Ikon yang digunakan pada sub judul Sate Ayam Madura (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada sub judul ini menggunakan ikon ayam, kecap, kipas dan kacang untuk menggambarkan bahan-bahan yang digunakan untuk membuat sate ayam madura.

22. Sate Kambing



Gambar 4.3.1.23 Ikon yang digunakan pada sub judul Sate Kambing (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada sub judul ini menggunakan stiker kambing dan kecap yang merupakan bahan- bahan penting yang dibutuhkan untuk membuat sate kambing

23. Sate Sapi



Gambar 4.3.1.24 Ikon yang digunakan pada sub judul Sate Sapi (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada sub judul sate sapi menggunakan ikon sapi dan kelapa yang merupakan bahan yang digunakan untuk membuat sate sapi khas Surabaya yaitu sate kelapa.

24. Transportasi dengan Taksi



Gambar 4.3.1.25 Ikon yang digunakan pada sub judul Transportasi dengan Taksi (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada sub judul ini menggunakan telephone yang merupakan alat untuk memesan taksi serta ikon surat pembaca untuk menggambarkan media yang digunakan untuk memberikan informasi mengenai taksi- taksi.

25. Rent Car



Gambar 4.3.1.26 Ikon yang digunakan pada sub judul Ayam Goreng dan Bakar (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada sub judul ini menggunakan alat untuk emngisi bahan bakar, tanda parkir dan mobil sesuai dengan konten yang dibahas.

26. Travel Agent



Gambar 4.3.1.27 Ikon yang digunakan pada sub judul Travel Agent (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada sub judul travel agent menggunakan ikon pesawat, kereta, Gedung hotel, kapal dan bus yang merupakan kebutuhan yang biasa diperlukan untuk traveler.

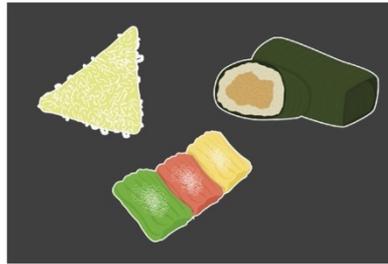
27. Bus Kota



Gambar 4.3.1.28 Ikon yang digunakan pada sub judul Bus Kota (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada sub judul bus kota menggunakan penunjuk tujuan, bus yang biasanya terdapat di terminal. Selain itu juga jembatan merah yang merupakan salah satu jurusan bus kota.

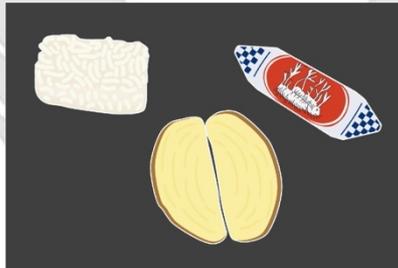
28. Jajan Pasar



Gambar 4.3.1.29 Ikon yang digunakan pada sub judul Jajan Pasar (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada sub judul jajan pasar menggunakan ikon lupis, lemper dan getuk yang merupakan macam- macam jajan pasar yang dijual dan disebutkan dalam konten paragrafnya.

29. Pasar Genteng



Gambar 4.3.1.30 Ikon yang digunakan pada sub judul Pasar Genteng (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada sub judul pasar genteng menggunakan ikon roti sisir, bipang jangkar dan ting- ting jahe yang masuk kedalam konten daftar oleh- oleh yang dijual.

30. Bilka Pasar Ritel/ Hypermarket



Gambar 4.3.1.31 Ikon yang digunakan pada sub judul Bilka Pasar Ritel/ Hypermarket (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada sub judul ini menggunakan getuk dan kotar kardus untuk menggambarkan oleh- oleh yang dapat dibeli dan juga menjual jajanan pasar.

31. Kaos Cak Cuk



Gambar 4.3.1.32 Ikon yang digunakan pada sub judul Kaos Cak Cuk (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada sub judul kaos cak cuk menggunakan patung sura dan baya dan kardus oleh-oleh untuk menggambarkan ciri khas oleh- oleh Surabaya. selain itu juga terdapat tugu pahlawan untuk menggambarkan heroik yang juga merupakan cirikhas dari produknya.

32. Kaos Jula Juli



Gambar 4.3.1.33 Ikon yang digunakan pada sub judul Kaos Jula Juli (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada sub judul kaos jula juli menggunakan ikon gedung plasa hote Surabaya yang merupakan tempat dimana kaos tersebut dijual, serta patung Surabaya untuk menggambarkan kekhasan Surabaya.

33. Kaos Heroik Sawoong



Gambar 4.3.1.34 Ikon yang digunakan pada sub judul Kaos Heroik Sawoong (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada sub judul ini menggunakan tugu pahlawan yang juga menggambarkan cagar budaya Surabaya dan ikon lampu hias kuno yang menggambarkan produk yang terinspirasi dengan sejarah- sejarah yang ada.

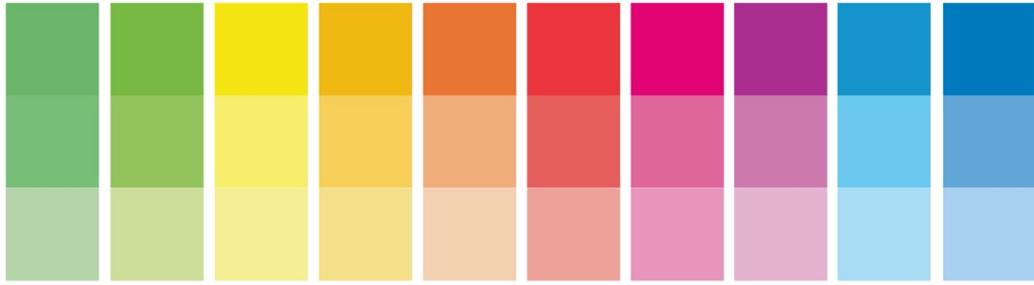
4.3.2. Aplikasi Ilustrasi pada Buku

Ikon diaplikasikan kedalam layout buku berupa stiker yang mengisi ruang yang kosong namun setiap layout tetap memiliki ketentuan posisi dan tata letak hanya ukuran yang dapat diubah.



Gambar 4.3.2.1 Aplikasi ikon pada Layout (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4.3.3. Warna



Gambar 4.3.3.1 Warna (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah menganalisa jenis wisata yang ada dalam buku, maka dalam perancangan ini setiap bab menggunakan tema warna yang berbeda-beda. Warna yang digunakan adalah warna analogus dengan tone warna yang cerah. Hal ini membantu untuk menggambarkan kata kunci yaitu *fun*. Dalam setiap isi bab tema warna tersebut digabungkan dengan warna yang tint. Pemilihan warna juga di pengaruhi dengan jenis informasi wisata yang diberikan.

Berdasarkan buku dasar desain grafis, Penggunaan warna hijau dapat menggambarkan pembaruan seperti pada bab 1 dengan judul Surabaya sebagai Tujuan Wisata yang memberikan informasi tentang perkembangan citra kota Surabaya. Pada bab 2 dengan judul Objek Wisata Kota memberikan informasi mengenai objek wisata kota surabaya yang terus dikembangkan oleh pemerintah kota Surabaya. Pada bab 3 menggunakan warna kuning karena sesuai dengan judul bab yaitu wisata berbelanja yang digemari oleh wisatawan. Bab 4 dengan judul Hiburan Malam dan Spa menggunakan warna kuning oren untuk memberikan kesan yang menyenangkan dan nyaman. Pada bab 5 dengan tema wisata bertema menggunakan warna oren yang memberikan kehangatan. Bab 6 menggunakan warna merah karena selain warnanya yang kuat juga cocok untuk mempromosikan

sebuah produk sehingga menarik perhatian pembaca tentang wisata kuliner. Bab 7 menggunakan warna merah muda yang identic dengan cinta dan hasrat yang dapat menggambarkan setiap tahunnya menunggu acara- acara tahunan yang diadakan di Surabaya. Pada bab 8 menggunakan warna ungu yang menggambarkan kemewahan atau kebangsawanan seperti akomodasi-akomodasi yang ada di Surabaya. Bab 9 menggunakan warna biru muda yang menggambarkan keteraturan seperti dalam bab ini yang memberikan pengetahuan informasi tentang rute transportasi yang ada. Pada Bab 10 memberikan ide- ide tentang jajanan dan oleh-oleh khas Surabaya yang cocok dengan warna biru yang menggambarkan kebersihan dan kepercayaan (Kusnadi, 2018).

4.3.4. Tipografi



Gambar 4.3.4.1 Typeface Kestrel Script (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada *typeface kestrel script* digunakan pada bagian judul Buku dan sub judul. Pemilihan typeface ini karena bentuk *stroke* yang menyerupai tulisan tangan sehingga memberikan kesan sentuhan tangan sesuai dengan kata kunci personal. *Typeface* ini tidak dapat digunakan pada *bodytext* karena keterbacaannya yang rendah jika digunakan dengan ukuran yang kecil.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890

Uberhand Pro Book

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890

Uberhand Pro Book

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890

Uberhand Pro Book

Gambar 4.3.4.2 Typeface Uberhand Pro (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Oleh karena itu, penulis juga menggunakan *typeface* yang memiliki keterbacaan yang baik yaitu *typeface Uberhand Pro*. *Typeface sans serif* ini dipilih karena memiliki ukuran *x-height* yang cukup besar sehingga memiliki keterbacaan yang tinggi. Selain itu memiliki *family font* yang cukup lengkap. Typeface ini digunakan untuk bagian *bodytext* dan keterangan gambar. Typeface ini juga sesuai dengan kata kunci yaitu menyenangkan karena terminal yang *rounded*. Selain itu, *typeface* ini juga termasuk dalam *handrawn* sehingga sesuai dengan kata kunci personal.

Tipografi disusun dengan bantuan skala modular sehingga buku memiliki sistem yang konsisten dan baik. Dengan basis 9 pt dan 10 pt dengan rasio 2:3. Berikut ini ukuran yang digunakan dalam perancangan buku:

75,938 pt	20,25 pt
68,344 pt	15 pt
50,625 pt	13,5 pt
45,563 pt	10 pt
33,75 pt	9 pt
30,75 pt	6,67 pt
22,5 pt	6 pt

Gambar 4.3.4.3 Skala Modular basis 9 pt dan 10 pt rasio 1.5 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berikut ini skala modular yang digunakan dalam perancangan buku Jalan-
Jalan Enaknya ke mana?:



Daftar Isi

Penulisan Bab
Uberhand Pro Bold
(13,5 pt)

Kata Pengantar xiii	Bab 4 107	Judul Bab Uberhand Pro Medium (10 pt) 107	Bab 9 283
Bab 1 1	Bab 5 125	Bodytext Uberhand Pro Book (9 pt) 107	Bab 10 271
Bab 2 13	Bab 6 147	Calender of Event Acara: Acara Budaya Sorena Reguler Event: Tahunan 207	Lampiran 287
Bab 3 63	Bab 7 207	Calender of Event Acara: Acara Budaya Sorena Reguler Event: Tahunan 207	Daftar Pustaka 313
Bab 4 107	Bab 8 219	Calender of Event Acara: Acara Budaya Sorena Reguler Event: Tahunan 207	Tentang Penulis 315
Bab 5 125	Bab 9 283	Calender of Event Acara: Acara Budaya Sorena Reguler Event: Tahunan 207	
Bab 6 147	Bab 10 271	Calender of Event Acara: Acara Budaya Sorena Reguler Event: Tahunan 207	
Bab 7 207		Calender of Event Acara: Acara Budaya Sorena Reguler Event: Tahunan 207	
Bab 8 219		Calender of Event Acara: Acara Budaya Sorena Reguler Event: Tahunan 207	
Bab 9 283		Calender of Event Acara: Acara Budaya Sorena Reguler Event: Tahunan 207	
Bab 10 271		Calender of Event Acara: Acara Budaya Sorena Reguler Event: Tahunan 207	

Keterangan Kode/ Crosshead 3 Uberhand Pro Medium (9 pt)

KODE	RUTE BUS KOTA
A	Berangkat: Purabaya Monekromo - Ngagel Sulasasi - Raya Gabung - Angrek - Kusuma Bangsa - Kapasan - Pengamotan - Stasiun Semar.
2 Purabaya Semut PP	Kembali: Stasiun Semar - Siaga - Hatasada - Bungsoran - Kapasan - Kapanan - Kusuma Bangsa - Angrek - Stasiun Gabung - Sumastara - Raya Gabung - Bilisan - Sulasasi - Ngagel - Stasiun Monekromo - A. Yani - Purabaya.
C	Berangkat: Purabaya A. Yani - Monekromo - Urip Sumaharjo - Batak Bahmai - Embong Malang - Bilaran - Bubungan Pahlawan Indrapura - Rajawati Perak Barat - Tanjung Dermu Perak.
Parabaya Dermu Perak	Kembali: Tanjung Perak Timur - Rajawati Kramat Gunung - Tanjung Dermu Perak - P. Sudirman - Urip Sumaharjo - Dermu Monekromo - A. Yani - Purabaya.
D	Berangkat: Purabaya - A. Yani - Jemberant - Raya Prapen - Raya Ngilinan - Eratang.
Purabaya Bratang	Kembali: Eratang - Barata Jaya - Eratang - Sino - Ngan - Ngagel Jaya Selatan - Raya Ngilinan - Raya Prapen - Jemberant - A. Yani - Purabaya.

Judul Tabel Uberhand Pro Bold (13,5 pt)

KODE	RUTE BUS KOTA
E1	Purabaya - A. Yani - Monekromo - Juyoboyo - Juyoboyo Monekromo - A. Yani - Purabaya.
E2	Purabaya - Sutoyo - A. Yani - Monekromo - Juyoboyo - Dermu Embong Malang - Bilaran - Bubungan Pahlawan - Indrapura - Jemberant Merah - Semar - Semut - Rajawati Urip Sumaharjo - Batak Bahmai - Pahlawan - Eratang - Tanjung - Pramada - Sudirman - Urip Sumaharjo - Dermu - Monekromo - A. Yani - Purabaya.
E2	Purabaya Juyoboyo Rahmad - Embong Malang Bilaran - Bubungan Pahlawan - Indrapura - Jl. Gresik - T.O.M. T.O.M. - Jl. Gresik - Perak Barat - Perak Timur - Rajawati Pahlawan - Sembilangan - Tanjung - Pramada - Sudirman - Urip Sumaharjo - Dermu Monekromo - A. Yani - Purabaya.
F-1	Purabaya - Sutoyo - A. Yani - Monekromo - Juyoboyo - Diponegoro - Pasar Kembang Ajiro - Semarang - Bubungan Pahlawan - Tamboran - Semarang - Ajiro - Diponegoro - Monekromo - A. Yani - Purabaya.

Keterangan Kode/ Crosshead 2 Uberhand Pro Bold (10 pt)

52 Jalan Raya Darmo Surabaya (2018)

Jalan Raya Darmo Surabaya (2018) 53

"Yusak Anutori ternyata tidak hanya praktisi di jagat pariwisata. Ia telah mengorganisir tim sebagai ideologinya. Bekerja yang aktif bersama Adi Kusrianto ini menjadi bukti keseriusan kami dalam komitmen kami sebagai Direktur Eksekutif Surabaya Tourism Promotion Board (STPB) ini terhadap bidang Pariwisata."

Arif Afandi,
Ketua Badan Usaha Pariwisata dan Pariwisata Kota Surabaya

"Buku ini unik karena ketekunan seorang praktisi pariwisata dalam mengorganisir semua informasi tentang Surabaya. Diharapkan bekerja sebagai etalase sebagai penyediaan informasi langkah bagi siapa saja yang akan maupun sedang berkunjung ke Surabaya."

S. Guntur Temeubolon,
General Manager Hotel Rara Surabaya dan Direktur Cabang Surabaya Tourism Promotion Board

"Hotel dan Restoran merupakan kebutuhan utama bagi wisatawan dan pebisnis. Buku ini menjadi informasi utama bagi wisatawan dan pebisnis ketika mereka membutuhkan informasi tentang pariwisata Surabaya."

Dr. Bambang Hermanto,
Ketua Pariwisata Hotel dan Restoran Indonesia (PHRI) Surabaya

"Masyarakat Belanja (shoping) menjadi salah satu wisata unggulan Surabaya. Buku ini memberikan pengetahuan yang pemelajar tentang kegiatan yang dapat dilakukan sebelum, pada saat, dan sesudah shopping di Surabaya."

Didi H. Simons,
Ketua Asosiasi Pengusaha Retail Perumahan Nataruna (CPRN) Jawa Timur

"Surabaya lama (heritage) memiliki potensi yang sangat besar untuk dijadikan pariwisata unggulan Surabaya. Buku ini memberi informasi dengan satukan yang rapi dalam mengkomunikasikan heritage, bahkan beberapa di antaranya mungkin tidak banyak diketahui oleh sebagian besar warga Surabaya."

Freddy H. Setanto,
Direktur Surabaya Heritage

"Cara praktis untuk mengetahui hal-hal penting dan tempat-tempat penting di Kota Surabaya adalah dengan membaca buku ini. Akan jadi daya tarik menarik yang unik, tempat menginap, dan sebagainya akan memudahkan kita dari beres-beres kelas di kota Pahlawan."

Leak Kartika,
Pengajar Faldali - Java Pie

101 Review Uberhand Pro Medium (9 pt)

Nama Uberhand Pro Bold (10 pt)

Keterangan Jabatan Uberhand Pro Book (9 pt)

Kawasan Jalan Raya Darmo

Jalan Darmo merupakan jalan yang membentang dari ujung Monekromo hingga ujung Kipratun. Jalan ini merupakan landmark kota Surabaya karena secara historis jalan ini telah ada sejak zaman Belanda dan keributannya hingga saat ini tetap berlatar.

Tentang asal muasal nama ini, belum ada kesepakatan dari para ahli sejarah. Buku cerita yang menyebut menyebut nama Darmo adalah Seno Penonton ciptaan Mpu Tanular. Ini berarti kawasan tersebut telah lama disebut dengan nama Darmo.

Bahkan, ada pulis yang mengatakan bahwa nama Darmo diambil dari nama seorang teman tamah pribumi yang menjadi pengasah kawasan ini. Namun, ada juga yang mengatakan bahwa Darmo adalah nama seorang jongs (pesuruh priu) seorang Belanda. Apa pun itu, kita tidak perlu menarasikannya karena nama Darmo sudah menjadi trade mark Surabaya.

Uniknya, ketika Belanda menjajah Surabaya, bentuk nama jalan di sekitar Raya Darmo ini diubah menjadi nama Belanda. Akan tetapi Jalan Raya Darmo ini dinamakan Darmo Boulevard. Boulevard

Running head Uberhand Pro Book (6 pt)

Bodytext Uberhand Pro Book (9 pt)

Crosshead3 Uberhand Pro Medium (9 pt)

1. Dada Altagetstreet, sekurang Jalan Tramboyo

2. Dada Beasstreet, saat ini Jalan Sriwijaya

3. Dada Van dem Boekman, sekurang Jalan Magaspiet

4. Dada Carpetstreet, sekurang Jalan Lintang Sara ditengahnya terbagat pemisah yang Surapat

5. Dada Coen Boulevard, sekurang Jalan Dr. Sutomo

6. Dada Daendelstreet, sekurang Jalan Imam Bonjol

7. Dada Van Neutstreet, sekurang Jalan Teuku Umar

8. Dada Van Hogendorffstreet, sekurang Jalan M. Kartini 13

9. Dada Remmerz Reulever, sekurang Jalan Diponegoro

52 Jalan Raya Darmo Surabaya (2018)

Jalan Raya Darmo Surabaya (2018) 53



Gambar 4.3.4.4 Ukuran Tipografi sesuai skala modular (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Nomor Bab : *Kestrel Script* (102,5 pt)

Judul Bab: *Kestrel Script* (30 pt)

Sub Judul 1: *Kestrel Script* (22,5 pt)

Sub Judul 2 : *Uberhand Pro Bold* (10 pt)

Sub Judul 3: *Uberhand Pro Medium* (9 pt)

Bodytext: *Uberhand Pro Book* (9 pt)

Caption: *Uberhand Pro Book* (7 pt)

Judul Tabel: *Uberhand Pro Bold* (13,5 pt)

Kode: *Uberhand Pro Book* (13,5 pt)

No halaman: *Uberhand Pro Bold* (6pt)

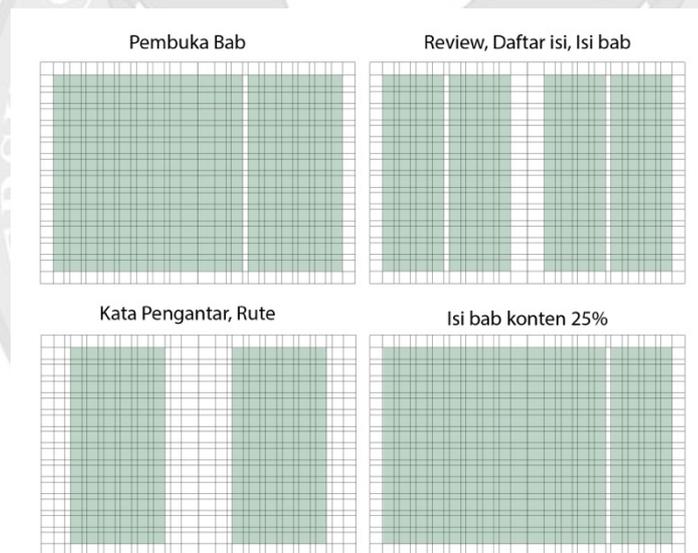
Running head : *Uberhand Pro Book* (6pt)

4.3.5. Layout

Pada bagian layout, penulis menggunakan bantuan grid sehingga posisi setiap elemen dapat lebih konsisten dan teratur. Terdapat beberapa macam pembagian kolom yang digunakan sesuai dengan kontennya. Hal ini juga

membantu agar buku tidak membosankan namun tetap konsisten dan teratur. Selain itu, penulis juga menggunakan *baseline grid* yang membantu agar setiap elemen berada di posisi yang sama sehingga terdapat sistem layout yang konsisten. Bagian layout, penulis juga menggunakan skala modular 2:3 dengan basis 9 pt dan 10 pt. Pembagian kolom yang digunakan berjumlah 8 kolom dalam satu halaman.

Pembagian kolom ini didapatkan dari rasio skala modular 2:3, jika dikecilkan maka menjadi 1:1,5, 0,5: 1, 2:1. Agar kolom yang dapat digunakan dengan rasio ini berkelipatan 2. Dalam sistem buku yang dirancang menggunakan tiga pembagian kolom yang berbeda- beda agar buku tidak terkesan membosankan. Berikut ini macam- macam pembagian kolomnya:



Gambar 4.3.5.1 Macam Pembagian Kolom (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada pembuka bab menggunakan pembagian kolom gambar sebanyak 10 kolom dan 6 kolom untuk teks sedangkan pada halaman review dan isi bab menggunakan 4 kolom. Selain itu, pada halaman kata pengantar dan rute

menggunakan 6 kolom dalam satu halaman serta halaman isi bab dengan konten 25% menggunakan 12 kolom untuk foto dan 4 kolom untuk teks.

4.3.6. Fotografi



Gambar 4.3.6.1 Beberapa hasil foto (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis menggunakan kamera *mirrorless* yang akan membantu untuk mengambil gambar karena beberapa tempat wisata yang memerlukan izin khusus jika ingin mengambil gambar. Oleh karena itu, dengan menggunakan kamera yang tidak terlalu besar memudahkan untuk mengambil gambar. Dalam perancangan ini, fotografi digunakan pada halaman sampul, pembuka bab, dan isi bab yang membantu memperjelas konten informasi yang diberikan. Foto diambil dengan bantuan *natural light* yang diambil pada waktu pagi- siang hari. Hal ini karena pencahayaan pagi dan siang hari akan membantu memperjelas objek wisata dan beberapa objek wisata yang di sore dan malam hari minim pencahayaan.

Terdapat beberapa komposisi fotografi yang digunakan yaitu *Point of Interest* yang membantu agar objek terlihat lebih jelas dan menjadi menonjol. Warna yang digunakan adalah warna yang terang dan *vibrance*. Hal ini bertujuan agar meningkatkan perhatian audiens dan menunjukkan kata kunci yaitu

menyenangkan. Selain itu, juga terdapat foto yang memiliki pola garis sehingga membuat objek dalam foto menjadi hirarki. *Angle* yang digunakan berbeda- beda setiap karena ingin menunjukkan kata kunci fun sehingga tidak membosankan. Pada gambar Menara menggunakan *angle* dari bawah agar bangunan terasa megah, sedangkan pada foto kolam renang diambil dengan *angle* atas agar terkesan lebih luas serta terdapat foto dengan *angle* sejajar karena untuk memperlihatkan secara jelas.



Gambar 4.3.6.2 Komposisi hasil foto (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.3.6.3 Low Angle, High Angle dan Front Angle (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

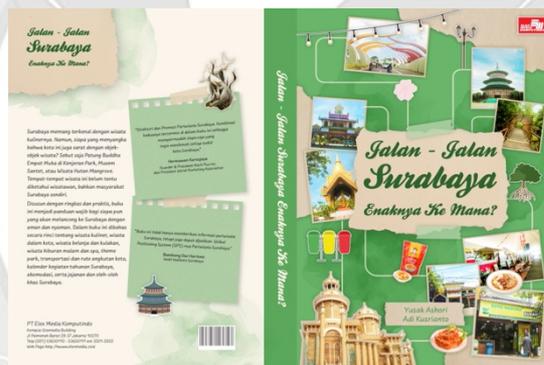
Terdapat beberapa foto yang diambil dengan dengan bentuk PNG tanpa *background* untuk menjaga kekonsistenan warna karena tempat makan yang memiliki warna yang tidak dapat diatur/ dikendalikan. Pada bagian ini, setiap sub judul ditunjukkan dengan foto makanannya masing- masing untuk memberikan bayangan secara jelas bentuk makanannya serta terdapat tempat makan. Tempat makan diambil foto dari luar karena hal ini membantu audiens saat mencari tempat

makan tersebut namun beberapa terdapat beberapa tempat yang kurang mendukung foto bagian dalam tempat makan. Makanan diambil dengan angle 45 derajat sehingga memperlihatkan bentuk makanan dengan jelas.

4.4. Proses Perancangan

Setelah mendapatkan kata kunci maka masuk ketahap selanjutnya yaitu eksplorasi desain sesuai dengan konsep desain yang telah dibuat. Berikut ini hasil eksplorasi perancangan ulang buku yang dibuat :

4.4.1. Sampul Buku

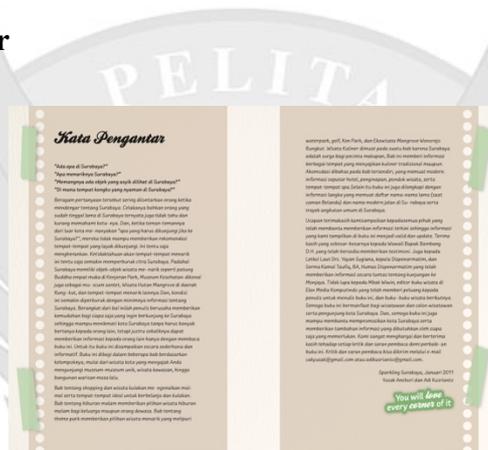


Gambar 4.4.1.1 Desain Sampul Buku (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada bagian desain sampul menggunakan *typeface Kestrel Script* yang ditulis pada kertas daur ulang agar menjadi hirarki. Bentuk kertas tidak beraturan/ organis menggambarkan kata kunci fun. Kertas yang digunakan adalah kertas daur ulang yang menggambarkan Surabaya yang ramah lingkungan. Selain itu, juga menggunakan fotografi dan stiker yang disusun bertumpukan dengan posisi yang miring serta terdapat garis yang berpusat ke judul menciptakan kesatuan. Garis tersebut juga menggambarkan bentuk peta. Coretan watercolor menggambarkan kata kunci personal yang terkesan terdapat sentuhan tangan. Pada bagian belakang

Pada bagian daftar isi buku asli hanya memberikan informasi tentang judul bab saja. Namun pada desain ini menggunakan kertas notes untuk membedakan setiap babnya yang ditempelkan dengan isolasi warna berbeda- beda sesuai dengan babnya. Dengan posisi dan kertas notes ini memberikan kesan yang menyenangkan. Tipografi yang digunakan pada judul ‘Daftar Isi’ adalah *typeface Kestrel Script* sedangkan pada bagian isi menggunakan *Uberhand Pro* agar lebih mudah dibaca.

4.4.4. Kata Pengantar



Gambar 4.4.4.1 Desain Kata Pengantar (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada bagian pengantar, judul ‘Kata Pengantar’ menggunakan *typeface Kestrel Script* dan pada bagian isi menggunakan *Uberhand Pro*. Pembagian kolom yang digunakan pada bagian ini sebanyak 6 kolom saja dari 8 kolom. Selain itu, menggunakan kertas binder yang biasa digunakan untuk membuat catatan dan terdapat stiker serta isolasi sehingga berkesinambungan dengan bagian lainnya. Berikut ini penampakan desain layout kata pengantar dalam grid:



Gambar 4.4.4.2 Desain Kata Pengantar dalam Grid (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4.4.5. Layout Bab

1. Pembuka Bab



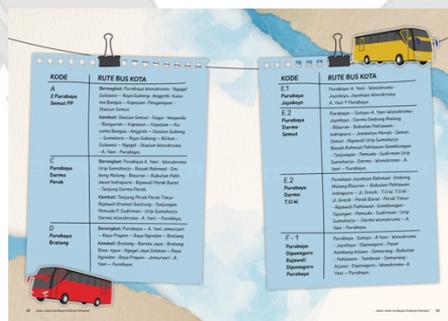
Gambar 4.4.5.1 Desain Layout Pembuka BAB (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada desain pembuka bab menggunakan fotografi yang cukup besar disebelah kiri dan nomor bab, judul bab serta deck disebelah kanan. Objek utama dalam foto tidak berada tepat ditengah untuk mengantisipasi adanya potongan saat percetakan. Posisi foto juga tidak lurus sehingga memberikan kesan yang lebih *fun*. Pada bagian nomor bab dan judul menggunakan *typeface Kestrel Script* dengan ukuran yang cukup besar sehingga membantu menjadi hirarki. Pada bagian bab yang memiliki deck akan dituliskan kedalam notes. Selain itu juga menggunakan *watercolor* dan kertas yang berbentuk tidak simetris untuk memberikan kesan sentuhan manusia. Selain itu, posisi kerta memberikan kesan seperti tirai yang terbuka. Pada bagian judul menggunakan kertas berwarna yang membantu judul

menjadi menonjol. Pembagian kolom pada bagian pembuka bab berbeda dnegan lainnya. Pada bagian ini foto menggunakan 10 kolom dan tulisan sebanyak 6 kolom dalam 1 spread. Sebagai berikut pembagian kolom pada kata pengantar:



Gambar 4.4.5.2 Desain Layout Pembuka BAB dalam Grid (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.4.5.3 Desain Layout Konten Tabel (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Bentuk template ini dapat digunakan jika konten dalam buku memberikan informasi tentang rute. Penulisan di notes dan digantung memberikan kesan yang *fun*. Pembagian kolom yang digunakan pada bagian ini sebanyak 6 kolom dari 8 kolom dalam 1 halaman hal ini membantu agar tidak terkesan membosankan.



Gambar 4.4.5.4 Desain Layout Konten 10%-25% (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada Gambar 4.4.5.4 merupakan template desain layout yang dapat digunakan jika konten dalam sebuah sub judul sebanyak 10-25% dari 1 spread. Terdapat 2 pilihan untuk 1 foto dan 3 foto.



Gambar 4.4.5.5 Desain Layout Konten 30%(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada layout ini dapat digunakan jika konten dalam sebuah sub judul sebanyak 30% dari 1 spread. Ukuran foto yang besar membantu agar saat audiens membaca tidak terlalu lelah.



Gambar 4.4.5.6 Desain Layout Konten 40%(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Layout ini digunakan jika konten dalam sub judul sebanyak 40% dari 1 spread. Terdapat 3 foto dengan ukuran foto yang berbeda- beda, hal ini agar terasa lebih *fun*. Pada bagian kiri bawah terdapat ruang kosong yang digunakan sebagai letak stiker yang dapat disesuaikan sesuaikan dengan ukuran dan bentuk ukuran namun letak posisi harus tetap sama.



Gambar 4.4.5.7 Desain Layout Konten 50% (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dengan layout ini dapat digunakan jika konten memenuhi 50% dari 1 spread. Jika terdapat sebuah konten yang memberikan daftar maka akan menggunakan post it.



Gambar 4.4.5.8 Desain Layout Konten 55% (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada template ini digunakan pada sub judul yang memiliki konten sebanyak 55% dari 1 spread.



Gambar 4.4.5.9 Desain Layout Konten 60% (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada template ini digunakan pada sub judul yang memiliki konten sebanyak 60% dari 1 spread.



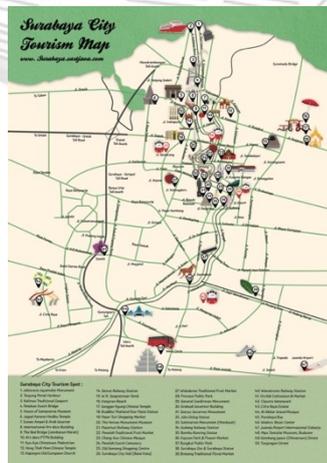
Gambar 4.4.5.10 Desain Layout Konten 70% (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Sedangkan template ini dapat digunakan pada sub judul yang memiliki konten sebanyak 70% dari 1 spread. Berikut ini pembagian kolom pada isi bab:



Gambar 4.4.5.11 Desain Layout Dengan Grid(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4.4.6. Peta



Gambar 4.4.6.1 Desain Peta (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada peta menggunakan garis sehingga memberi kesan seperti coretan tangan serta menggunakan kertas sobekan yang ditempel membentuk wilayahnya. Tempat wisata digambarkan dengan ilustrasi yang diaplikasikan berupa stiker. Pada keterangan nama tempat menggunakan kertas notes yang biasa digunakan untuk mencatat. Objek kertas, notes dan stiker yang digunakan dalam peta memiliki kesinambungan dengan buku sehingga memberikan menjadi satu kesatuan.



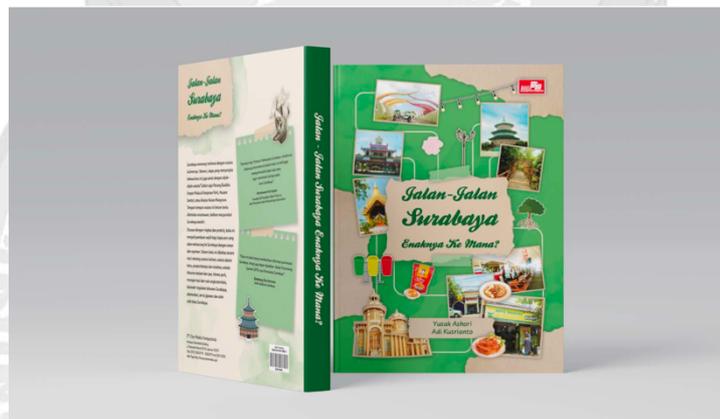
Gambar 4.4.6.2 Desain Amplop (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.4.6.3 Tata Letak Amplop dalam Buku (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Peta merupakan hal yang penting sehingga perlu ditempatkan yang aman. Oleh karena itu, dibuat amplop untuk menyimpan peta yang menempel pada sampul buku. Hal ini juga menghindari hilangnya peta. Ukuran amplop yang digunakan sebesar 6 cm x 21cm. Desain tempat peta menggunakan stiker dan jalan seperti dalam desain peta.

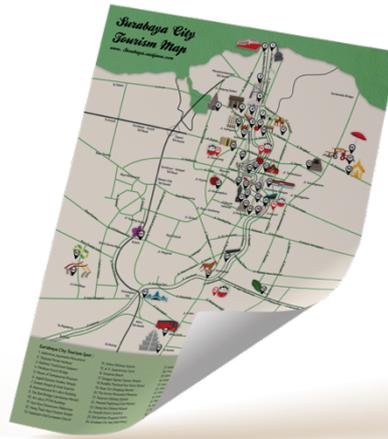
4.5. Produksi



Gambar 4.5.1 Hasil Cetak Cover (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.5.2 Hasil Cetak Isi Buku (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.5.3 Hasil Cetak Peta (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada sampul buku menggunakan kertas *art carton* 310 gsm dengan *laminating doff*. Dengan menggunakan *art carton* yang tebal dan *softcover* akan mengurangi beban buku sehingga lebih mudah untuk dibawa kemana-mana. Penggunaan *laminating* agar *cover* tidak mudah rusak, lebih awet terbebas dari debu, kotoran dan air serta membantu menarik perhatian pembeli ('Musyafa, n.d.).

Pada bagian isi buku kertas menggunakan *matte paper* 120 gsm sehingga memberikan kesan yang elegan. Buku dijilid dengan Teknik *perfect binding*. Hal ini karena untuk mencegah mahalnya biaya saat produksi dan memiliki kerekatan yang tinggi. Selain itu, jika kertas cover yang digunakan lebih tebal dibanding isi maka dengan teknik jilid ini dapat memberikan kekokohan seperti buku *hardcover* ('Djunaidi PS', 2011).

Pada bagian peta memiliki ukuran 29.7 x 42 cm (A3) agar audiens lebih jelas dalam melihat lokasi wisata. Bagian ini menggunakan kertas ipro dengan ketebalan 130 gsm yang tidak terlalu tebal sehingga jika dilipat dapat masuk kedalam tempat peta dan peta tidak mudah rusak atau sobek.