

PERANCANGAN BUKU WISATA BUDAYA KOTA TUA JAKARTA

Debby Novita Sari¹, Wibowo², Rika Febriani³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Siwalankerto 121-131, Surabaya
Email: Debbychen_14@yahoo.com

Abstrak

Kota Tua Jakarta merupakan kawasan cagar budaya peninggalan zaman penjajahan Belanda. Tempat ini memiliki keunikan tersendiri, namun sayangnya masih banyak masyarakat yang belum mengetahui keberadaan kawasan ini. Oleh karena, itu dibutuhkan media yang dapat memberikan informasi lebih dan memandu pembacanya. Target dari perancangan ini adalah anak remaja, sehingga desain buku pun mengikuti gaya anak remaja yang lebih modern dan menyenangkan. Dengan konsep menyerupai *Traveling Diary*.

Kata kunci: Buku, Wisata, Panduan, Budaya, Kota Tua Jakarta.

Abstract

Title: *Designing Cultural Tourism Book Of Kota Tua Jakarta*

Kota Tua Jakarta is an area of cultural heritage relics of the Dutch colonial era. This place is unique, but there are still many people who do not know the existence of this region. Therefore, it needs media that can provide more information and guide the readers. The target audience of this book is a teenager, so the design of the book also follows the style of the more modern teenagers. With the concept resembles to Traveling Diary.

Keywords: *Book, Travel, Guide, Culture, Kota Tua Jakarta.*

Pendahuluan

Jakarta sebagai ibu kota Negara Indonesia dikenal sebagai kota metropolitan. Namun, di balik kesan kota modern itu ada sebuah sisi lain dari kota ini. Sebuah wilayah bersejarah yaitu Kota Tua Jakarta. Kota Tua Jakarta, juga dikenal dengan sebutan Batavia Lama. Kota ini adalah sebuah wilayah kecil di Jakarta, Indonesia. Wilayah khusus ini memiliki luas 1,3 kilometer persegi melintasi Jakarta Utara dan Jakarta Barat.

Selain perjalanan sejarah, tempat ini juga meninggalkan berbagai macam warisan budaya. Hal ini dapat terlihat dari banyaknya bangunan peninggalan zaman Kolonial Belanda yang dapat dirasakan dari gaya arsitektur serta penataan kotanya. Jakarta Lama dulunya dianggap sebagai pusat perdagangan untuk benua Asia karena lokasinya yang strategis dan sumber dayanya yang melimpah. Tidak hanya cagar budaya berupa bangunan bersejarah, banyak budaya lain yang terbentuk di kawasan ini.

Wisata yang dapat dilakukan di dalam Kota Tua ini antara lain wisata sejarah, wisata bangunan, wisata jajanan, wisata malam, wisata edukasi dan masih banyak lagi. Bagi pencinta fotografi Kota Tua dapat

dijadikan lokasi *hunting* foto. Di dalam kota ini antara lain terdapat Museum Wayang, Museum Sejarah Jakarta, Toko Merah dan lain-lain. Para wisatawan dan pengunjung dapat menemukan barang-barang unik dan kuno seperti sepeda *onthel*. Terdapat berbagai macam pertunjukan seni, teater, dan yang paling dominan adalah orang-orang yang bergaya seperti batu dan menggunakan pakaian yang unik. Tempat ini cocok dijadikan pilihan berwisata keluarga maupun bersama teman-teman. Kota Tua bahkan telah diakui oleh dunia dan ditetapkan oleh UNESCO sebagai nominasi dalam salah satu *World Heritage Centre* dan sebagai daya tarik utama wisata Jakarta. Unit Pelaksanaan Teknis (UPT) Kota Tua telah melakukan berbagai upaya promosi. Dinas pariwisata provinsi DKI Jakarta juga membuat sebuah web yang didalamnya tersedia informasi singkat mengenai sejarah dan beberapa bangunan di wilayah kota tua secara garis besar.

Berdasarkan hasil survey terhadap 20 responden di beberapa wilayah di Indonesia seperti Jakarta, Surabaya, Malang dan Bali 19 responden mengetahui keberadaan Kota Tua Jakarta dan 1 responden tidak mengetahui. Dari 20 responden, 9 responden pernah mengunjungi Kota Tua Jakarta. Dari pendapat

responden hanya mengetahui Kota Tua Jakarta hanya berupa museum Fatahillah, gedung-gedung tua, banyak hantunya dan banyak penjual. Hal ini menggambarkan beberapa masyarakat tidak mengetahui apa sebenarnya Kota Tua Jakarta dan apa saja yang dapat dinikmati disana.

Informasi mengenai Kota Tua Jakarta sangat dibutuhkan. Selama ini memang banyak informasi mengenai Kota Tua Jakarta berupa blog tetapi biasanya merupakan hasil pengalaman subjektif. Media buku dianggap sebagai media yang tepat karena media buku dibuat berdasarkan referensi terpercaya, dapat memuat banyak hal. Media buku juga dapat dibawa sebagai panduan saat berkunjung di kawasan Kota Tua Jakarta. Kota Jakarta merupakan kota yang besar, sehingga buku ini dirancang tidak hanya memberikan informasi Kota Tua tetapi sekaligus panduan mengenai objek wisata. Tentunya dengan membaca buku ini pembaca dapat menambah pengetahuan budaya yang ada di dalam Kota Tua Jakarta. Buku ini diharapkan dapat mengubah pandangan negatif tentang objek wisata melalui foto yang terdapat didalam buku.

Remaja khususnya yang berada pada tahap akhir, cocok menjadi *target audience* dari perancangan ini. Tren mengunggah hasil foto kegiatan membaca buku di jejaring sosial menunjukkan peluang baik pengangkatan kembali tradisi membaca buku. Remaja akhir dengan rentang usia 18-22 tahun memiliki keingintahuan yang besar akan hal-hal baru. Pada tahap ini sebagian besar remaja dapat dan telah dipercaya untuk menentukan sendiri tujuan wisata yang diinginkan untuk berlibur sendiri maupun bersama teman-teman. Sudah menjadi tugas anak bangsa untuk mengembangkan pariwisata di dalam Negeri.

Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku yang mampu memberikan informasi lebih banyak dan dapat memandu pembaca sehingga buku ini diharapkan dapat mengubah pandangan negatif mengenai objek wisata Kota Tua Jakarta dan menarik pembaca untuk berkunjung?

Tujuan Perancangan

Merancang buku tentang Kota Tua Jakarta yang memuat informasi lebih mengenai Kota Tua. Artinya didalamnya dapat menampilkan hal baru selain dari informasi yang sudah beredar. Dapat memandu artinya buku ini dapat dijadikan panduan saat berkunjung ke kawasan wisata Kota Tua Jakarta. Menarik artinya dapat mengajak orang untuk tertarik datang dan melakukan kegiatan di Kota Tua Jakarta. Menarik baik melalui verbal maupun visual sehingga diharapkan dapat mengubah pandangan negatif pembaca mengenai Kota Tua Jakarta.

Metode Perancangan

Didalam perancangan ini menggunakan metode penelitian data dan metode analisis data yang dijabarkan sebagai berikut:

Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data-data dilakukan dengan cara:

1. Wawancara/Interview.

Dilakukan terhadap pihak yang dapat memberikan informasi dan berbagai keterangan dalam menambah data-data, seperti pengunjung, pengurus objek wisata dan *target audience*.

2. Kepustakaan

Pengetahuan dan informasi lebih mengenai “Kota Tua Jakarta” berupa isi dari buku.

3. Observasi.

Berupa pengamatan secara langsung terhadap objek wisata.

Metode Analisis Data

Metode yang digunakan untuk menganalisis adalah metode S.W.O.T. Metode analisis SWOT sendiri adalah akronim untuk kekuatan (*Strengths*), kelemahan (*Weakness*), peluang (*Opportunities*), dan ancaman (*Threats*).

Identifikasi dan Analisis Data

Buku

Pengertian Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (218) “buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong”.

Fungsi dan Peranan Buku Dalam Kehidupan Sosial

Buku memiliki fungsi dan peranan dalam kehidupan sehari-hari antara lain :

1. Memperluas wawasan,
2. Memberikan pengetahuan baru,
3. Memperdalam pengetahuan sebelumnya,
4. Memberikan inspirasi baru, dan
5. Mendorong untuk mengembangkan pengetahuan yang sudah dimiliki.

Sejarah Perkembangan Buku

Basuki menjelaskan buku pada awalnya hanya berupa tanah liat yang dibakar. Buku tersebut digunakan oleh penduduk yang mendiami pinggir Sungai Euphrates di Asia Kecil sekitar tahun 2000 SM. Penduduk sungai Nil, memanfaatkan batang papyrus untuk membuat buku gulungan, batang papyrus tersebut yang melatarbelakangi adanya gagasan kertas gulungan. Orang Romawi juga menggunakan model gulungan dengan kulit domba. Bentuk buku berupa gulungan ini dipakai hingga sekitar tahun 300 Masehi. Kemudian bentuk buku berubah menjadi lembar-lembar yang disatukan dengan sistem jahit yg disebut codex. Di cina, Pada tahun 105 Masehi, Ts'ai Lun

telah menciptakan kertas dari bahan serat yang disebut hennep. Serat ini ditumbuk, kemudian dicampur dan diaduk dengan air hingga menjadi bubur. Lalu dicetak dan dijemur. Setelah mengering, bubur berubah menjadi kertas. Kemudian beberapa pembuat kertas bangsa Cina diambil sebagai tawanan oleh bangsa Arab. Bangsa Arab, setelah kembali ke negerinya, memperkenalkan kerajinan pembuatan kertas ini kepada bangsa Morris di Spanyol tahun 1150, dari Spanyol, kerajinan ini menyebar ke Venesia Perancis, tahun 1189, lalu di Fabriano, Italia tahun 1276 dan di Jerman tahun 1391. Dari sejarah pembuatan kertas tersebut lah, maka pembuatan buku di beberapa belahan dunia semakin berkembang. Dengan perkembangan zaman dan teknologi, hingga akhirnya, kita menjumpai buku-buku yang seperti sekarang kita gunakan (3).

Jenis-jenis Buku

Buku terbagi dalam dua klarifikasi besar yaitu buku fiksi dan non fiksi:

1. Buku Fiksi

“Buku fiksi adalah karangan yang di dalamnya terdapat unsur khayal atau imajinasi pengarang” (Hasani 21).

2. Buku Non Fiksi

”Buku nonfiksi adalah karangan yang berupa data dan fakta. Jadi tidak ada unsur imajinasi pengarang” (Hasani 21).

Wisata Budaya

Pengertian Wisata Budaya

Kata pariwisata sudah tidak asing lagi di tengah masyarakat, kata pariwisata itu sendiri berasal dari bahasa Sansekerta yang terdiri atas dua suku kata, yaitu pari dan wisata. Pari berarti seluruh, semua dan penuh, wisata berarti perjalanan. Dengan demikian pariwisata dapat diartikan sebagai perjalanan penuh, yaitu berangkat dari suatu tempat, menuju dan singgah, di suatu atau di beberapa tempat, dan kembali ke tempat asal semula. Wisata Budaya artinya wisata berhubungan dengan objek budaya.

Fungsi dan Peranan Wisata Budaya dalam Kehidupan Sosial

Fungsi dan peranan wisata budaya adalah dapat membawa pemahaman dan pengertian antar budaya melalui interaksi pengunjung wisata (turis) dengan masyarakat lokal tempat daerah wisata tersebut berada. Dari interaksi inilah para wisatawan dapat mengenal dan menghargai budaya masyarakat setempat dan juga memahami latar belakang kebudayaan lokal yang dianut oleh masyarakat tersebut. Memupuk rasa cinta tanah air dan bangsa, menggalakkan ekonomi.

Unsur Wisata Budaya

1. Bahasa

“Bahasa adalah alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia” (Keraf 1).

2. Masyarakat

Masyarakat adalah orang-orang yang hidup bersama dan menghasilkan kebudayaan.

3. Kerajinan Tangan atau seni kriya

Haryono, seni kriya adalah :

cabang seni yang menekankan pada ketrampilan tangan yang tinggi dalam proses pengerjaannya. Seni kriya berasal dari kata “Kr” (bahasa Sansekerta) yang berarti “mengerjakan”, dari akar kata tersebut kemudian menjadi karya, kriya dan kerja. Dalam arti khusus adalah mengerjakan sesuatu untuk menghasilkan benda atau obyek yang bernilai seni.

4. Seni Musik dan Kesenian

Menurut Jamalul, seni musik adalah :

suatu hasil karya seni berupa bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur pokok musik yaitu irama, melodi, harmoni, dan bentuk atau struktur lagu serta ekspresi sebagai suatu kesatuan (1).

5. Sejarah

Sejarah adalah “*record of the whole human experience*”. Dimana pada hakikatnya sejarah merupakan catatan seluruh pengalaman, baik secara individu maupun kolektif bangsa dimana masa lalu tentang kehidupan umat manusia.

6. Teknologi.

Menurut Miarso, Teknologi adalah:

proses yang meningkatkan nilai tambah, proses tersebut menggunakan atau menghasilkan suatu produk, produk yang dihasilkan tidak terpisah dari produk lain yang telah ada, dan karena itu menjadi bagian integral dari sistem (62).

7. Agama.

Menurut Anshari, agama adalah:

berasal dari bahasa sansekerta, yang terdiri dari dua kata : “A” artinya tidak, dan “Gama” artinya kocak-kacir, berantakan, yang sama artinya dengan perkataan “chaos”. Jadi artinya kata agama itu adalah teratur, beres, yakni suatu peraturan yang mengatur keadaan manusia, maupun suatu yang gaib, mengenal budi pekerti, pergaulan hidup bersama dan lain-lain (2).

8. Pendidikan

“Pendidikan adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan” (Soekidjo Notoatmodjo 16).

9. Aktifitas pada waktu senggang

10. Makanan

11. Bentuk dan Karakteristik Arsitektur

12. Tata Cara berpakaian

Fotografi

Pengertian Fotografi

Fotografi berasal dari bahasa Yunani yaitu “photos” dan “graphos”. Photos artinya cahaya atau sinar, sedangkan “graphos” artinya lukis/gambar. Jadi fotografi adalah proses dan seni pembuatan gambar dengan cara melukis dengan sinar cahaya pada sebuah bidang film atau permukaan yang dipetakan.

Sejarah Fotografi

Davenport menjelaskan pada abad ke-5 Sebelum Masehi (SM), seorang pria bernama Mo Ti sudah mengamati sebuah gejala. Apabila pada dinding ruangan yang gelap terdapat lubang kecil, maka di bagian dalam ruang itu akan terefleksikan pemandangan di luar ruang secara terbalik lewat lubang tadi. Kamera mulai diperkenalkan ketika para pelukis menghadapi masalah untuk merekam gambar sekitar abad 17 dan 18. Oleh karena itu mereka menciptakan kamera Obscura untuk memudahkan merekam gambar. Akhirnya, pada tahun 1824, seorang seniman lithography Perancis, Joseph-Nicephore Niepce (1765-1833), melalui proses yang disebutnya “Heliogravure” di atas pelat logam yang dilapisi aspal, berhasil melahirkan sebuah *image* yang agak kabur, berhasil pula mempertahankan gambar secara permanen. Kemudian ia pun mencoba menggunakan kamera obscura berlensa, proses yang disebut “heliogravure” pada tahun 1826 inilah yang akhirnya menjadi sejarah awal fotografi yang sebenarnya.

Merasa kurang puas dengan penemuan sebelumnya, tahun 1827 Niepce mendatangi Daguerre untuk mengajaknya berkolaborasi. Sayang, sebelum menunjukkan hasil yang optimal, Niepce meninggal dunia. Baru pada tanggal 19 Agustus 1839, Daguerre dinobatkan sebagai orang pertama yang berhasil membuat foto yang sebenarnya: sebuah gambar permanen pada lembaran plat tembaga perak yang dilapisi larutan iodin yang disinari selama satu setengah jam cahaya langsung dengan pemanas merkuri (neon). Proses ini disebut daguerreotype. Foto pertama dibuat pada tahun 1826. Louis Jacques Mande Daquerre merupakan bapak fotografi dunia. Tahun 1900 seorang Juru gambar telah mencipta kamera Mammoth. Kamera ini amat besar ukurannya, sewaktu mengubah atau memindahkannya tenaga manusia sebanyak 15 orang diperlukan.

Kamera Kodak pertama kali ditemukan oleh Snapshooter 1888 di Amerika. Tahun 1950 mulai digunakan prisma untuk memudahkan pembidikan pada kamera *Single Lens Reflex* (SLR), dan pada tahun yang sama Jepang mulai memasuki dunia fotografi dengan produksi kamera NIKON. Tahun 1972 mulai dipasarkan kamera Polaroid yang ditemukan oleh Edwin Land. Kamera Polaroid mampu menghasilkan gambar tanpa melalui proses pengembangan dan pencetakan film(3).

Komposisi Fotografi

Komposisi diartikan sebagai cara menata elemen-elemen dalam gambar, elemen-elemen ini mencakup garis, bentuk, warna, terang dan gelap. Yang paling utama dari aspek komposisi adalah menghasilkan *visual impact* (sebuah kemampuan untuk menyampaikan perasaan yang anda inginkan untuk berekspresi dalam foto). Dengan komposisi, foto akan tampak lebih menarik dan enak dipandang.

Tujuan Mengatur Komposisi Dalam Fotografi

1. Dapat membangun “mood” suatu foto yang menjadi tujuan pemotretan dan keseimbangan keseluruhan objek foto.
2. Menyusun perwujudan ide menjadi sebuah penyusunan gambar yang baik sehingga terwujud sebuah kesatuan (*unity*) dalam karya.
3. Melatih kepekaan mata untuk menangkap berbagai unsur dan mengasah rasa estetik dalam pribadi pemotret.

Penerapan Komposisi Dalam Pemotretan

1. Rule of Thirds (Sepertiga Bagian / Rumus Pertigaan)

Sepertiga bagian adalah teknik dimana kita menempatkan objek pada sepertiga bagian bidang foto. Hal ini sangat berbeda dengan yang umum dilakukan dimana kita selalu menempatkan objek di tengah-tengah bidang foto.



Gambar 1. Rule Of Third

2. Sudut Pengambilan Gambar (Camera Angle)

Dalam fotografi dikenal 3 sudut pengambilan gambar yang mendasar, yaitu:

a. Bird Eye.

Sudut pengambilan gambar ini, posisi objek dibawah / lebih rendah dari kita berdiri.



Gambar 2. Bird Eye

b. High Angle.

Pemotret berada pada posisi yang lebih tinggi dari objek foto.



Gambar 3. High Angle

c. Eye Level.

Sudut pengambilan gambar yang dimana objek dan kamera sejajar/sama seperti mata memandang.



Gambar 4. *Eye Level*

d. Low Angle

Pemotretan dilakukan dari bawah. Sudut pemotretan yang dimana objek lebih tinggi dari posisi kamera.



Gambar 5. *Low Angle*

e. Frog Eye

Sudut penglihatan sebatas mata katak. Pada posisi ini kamera berada di dasar bawah.



Gambar 6. *Frog Eye*

3. Field Of View

Beberapa jenis komposisi yang umum digunakan dari segi ukuran (*field of view*) yang akan diambil adalah sebagai berikut :

a. Extreme Close Up

Pengambilan gambar yang sangat dekat sekali dengan objek, sehingga detail objek seperti pori-pori kulit akan jelas terlihat.



Gambar 7. *Extreme Close Up*

b. Head Shot

Pengambilan gambar sebatas kepala hingga dagu.



Gambar 8. *Head Shot*

c. Close Up.

Pengambilan gambar dari atas kepala hingga bahu.



Gambar 9. *Close Up*

d. Medium Close Up.

Pengambilan gambar dari kepala hingga dada.

Gambar 10.



Medium Close Up

e. Mid Shot

Pengambilan dari kepala pinggang.



Gambar 11. *Mid Shot*

f. Medium Shot

Pengambilan gambar dari atas kepala hingga lutut.



Gambar 12. *Medium Shot*

g. Full Shot

Pengambilan gambar dari atas kepala hingga kaki.



Gambar 13. *Full Shot*

h. Long Shot

Pengambilan gambar dengan porsi background atau foreground lebih banyak sehingga objek terlihat kecil atau jauh.



Gambar 14. *Long Shot*

Traveling Photography

Traveling photography merupakan dokumentasi pemandangan suatu kawasan, kebudayaan suatu kelompok masyarakat, adat istiadatnya atau sejarah. Hasil rekaman sang fotografer bisa membantu mereka yang melihatnya sebagai gambaran umum dari suatu kawasan tujuan wisata. Gambaran dari pemandangan alam, kegiatan keseharian sekelompok masyarakat pada tempat, flora dan fauna, sajian kuliner, berbagai pertunjukan menarik, gaya hidup atau hal-hal lain dari suatu wilayah khusus.

Layout

Pengertian Layout

Menurut Rustan, *Layot* adalah:

Pada dasarnya *layout* dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. *Me-layout* adalah salah satu proses/tahapan kerja dalam desain. Dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya, sedangkan *layout* pekerjaannya. Namun definisi *layout* dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan bahwa *me-layout* sama dengan mendesain (4:0).

Sejarah Perkembangan Layout

Rustan menjelaskan sejarah layout dimulai dari ditemukannya sistem tulisan dan kertas hingga penemuan fotografi. Fotografi memberi dimensi baru terhadap materi cetakan, yang dulunya katalog hanya berisi teks saja, kini orang dapat melihat foto produknya. *Art Nouveau* muncul di Prancis sebagai dampak teknologi pencetakan warna *lithography* yang makin berkembang. Aliran kubisme pada seni rupa mulai bangkit berkat Pablo Picasso sekitar tahun 1907-an. Bentuk-bentuk berkembang ke pola abstrak. Lalu muncul pula ekspresionisme yang menyanggah ide bahwa seni adalah ekspresi diri. Pembuatan *corporate identity* pertama dilakukan oleh desainer Jerman Peter Behrens untuk perusahaan AEG tahun 1907. Behrens juga mengerjakan arsitekturnya, periklanan, desain produk, dan lain-lain. Modernisme muncul di Eropa lewat berbagai pergerakan seperti kubisme, futurism, *plakatstijl*, suprematisme, dada, *de stijl*, Bauhaus, dan konstruktivisme.

Bauhaus didirikan di Weimar, Jerman tahun 1919 oleh Walter Gropius. Menjadi tonggak sejarah dan mempengaruhi desain abad 20, baik itu desain grafis, produk, furniture dan arsitektur. Grid sebagai alat bantu untuk layout mulai terkenal sejak hadirnya karya-karya Josef Muler-Brockmann dan Richard Paul Lohse di Swiss. Helvetica dan Univers menjadi huruf yang paling banyak di gunakan.

Desain Majalah mulai marak di tahun 1960-an. Majalah Harper Bazaar terkenal mewakili sisi gemerlap masa itu. Tahun 1970-an dan 1980-an: Bangkitnya budaya *corporate branding* dan maraknya

dunia periklanan menjadikan kebutuhan akan layout dan pencetakan materi-materi publikasi makin tidak terbatas. Tahun 1990-an perkembangan media digital sangat pesat. Internet merubah pola kehidupan masyarakat di dunia. Tak terkecuali desain grafis dengan segera menemukan lahan-lahan baru untuk dieksplorasi: grafis tiga dimensi, animasi, website, *game offline* dan *online*, *chatting*, *online banking* dan lain-lain(2).

Elemen Layout

Elemen layout dibagi menjadi tiga: Elemen teks, elemen visual dan *invisible element*.

Elemen Teks

1. Judul

Suatu artikel biasanya diawali oleh sebuah atau beberapa kata singkat yang disebut judul.

2. *Byline*.

Byline berisi nama penulis, kadang disertai dengan jabatan atau keterangan singkat lainnya. *Byline* letaknya sebelum bodytext atau juga diakhir naskah.

2. *Bodytext*.

Isi/naskah/artikel merupakan elemen layout yang paling banyak memberikan informasi terhadap topik bacaan tersebut.

3. Subjudul.

Artikel yang cukup panjang biasanya dibagi lagi menjadi beberapa segmen sesuai topiknya. Subjudul berfungsi sebagai judul segmen-segmen tersebut.

4. *Pull Quotes*.

Pull Quotes merupakan satu atau lebih kalimat singkat yang mengandung informasi penting yang ingin ditekankan. Kadang-kadang *pull quotes* bisa diambil dari isi *bodytext* yang dianggap sebagai pokok pikiran naskah tersebut.

5. *Initial Caps*.

Huruf awal yang berukuran besar dari kata pertama pada paragraf.

6. Spasi

Untuk membedakan paragraf satu dengan yang lainnya, antar paragraf diberi spasi.

7. *Header dan Footer*

Header adalah area disisi atas kertas dan margin atas. *Footer* adalah area diantara sisi bawah kertas dan margin bawah. *Header dan Footer* bisa berisi: *Running head*, catatan kaki, nomor halaman dan informasi lainnya.

8. *Running Head*

Judul buku, bab/topik yang sedang dibaca, nama pengarang dan informasi lainnya yang berulang-ulang pada tiap halaman dan posisinya tidak berubah.

9. Catatan Kaki

Catatan kaki berisi detail informasi dari sebagian tulisan tertentu dalam naskah. Informasi tersebut dapat berupa: referensi atau bahan acuan tulisan tersebut, rekomendasi bacaan selanjutnya dan lain-lain. (Letaknya di *Footer*.)

10. Nomor Halaman

11. *Signature*

Umumnya dijumpai di *flier*, brosur, poster dan lain-lain. Berisi alamat, nomor telepon atau orang yang bisa dihubungi atau informasi tambahan lainnya.

12. *Mast Head*

Area yang berisi informasi tentang penerbitnya: nama-nama staf, *contributor*, cara berlangganan, alamat, logo penerbit dan lain-lain.

Elemen Visual

Elemen Visual antara lain adalah: foto, *artworks*, *infographics*, garis, kotak, *inset* dan poin.

1. Foto

Kekuatan terbesar dari fotografi pada media periklanan khususnya adalah kredibilitasnya atau kemampuannya untuk memberi kesan sebagai “dapat dipercaya”.

2. *Artworks*

Artworks adalah segala jenis karya bukan fotografi baik itu berupa kartun, ilustrasi, sketsa dan lain-lain.

3. *Infographics*

Fakta-fakta dan data-data statistik hasil dari survei dan penelitian yang disajikan dalam bentuk grafik, tabel, diagram, bagan, peta dan lain-lain.

4. Garis

Garis merupakan elemen desain yang dapat menciptakan kesan estetis pada suatu karya desain. Didalam suatu layout, garis mempunyai sifat yang fungsional antara lain membagi suatu area penyeimbang berat dan sebagai elemen pengikat sistem desain supaya terjaga kesatuannya.

5. Kotak

Berisi artikel yang bersifat tambahan dari artikel utama. Bila letaknya berada dipinggir halaman disebut *sidebar*.

6. *Inset*

Elemen visual berukuran kecil yang diletakan didalam elemen visual yang lebih besar. Fungsinya memberi informasi pendukung.

7. Poin

Suatu daftar atau *list* yang mempunyai beberapa baris berurutan kebawah, biasanya didepan tiap barisnya diberi penanda angka atau poin.

Invisible Elements

1. Margin

Margin merupakan jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati elemen-elemen *layout*. Namun ada yang memang sengaja meletakkan elemen desain ke pinggir sebagai konsepnya.

2. Grid

Grid mempermudah kita menentukan di mana harus meletakkan elemen *layout* dan mempertahankan konsistensi dan kesatuan *layout* terutama untuk karya desain yang mempunyai beberapa halaman.

Prinsip Layout

Prinsip dasar *layout* antara lain: *sequence*/urutan, *emphasis*/penekanan, *balance*/keseimbangan, *unity*/kesatuan.

1. *Sequence*

Sequence adalah urutan perhatian. Orang membaca dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah.

2. *Emphasis*

Emphasis adalah memberi penekanan tertentu. Salah satu pembentuk *emphasis* adalah kontras.

3. *Balance*

Balance adalah mengatur keseimbangan. Dalam desain grafis terdapat dua *balance*: *balance* simetris dan *balance* asimetris.

4. *Unity*

Unity merupakan kesatuan secara keseluruhan. *Unity* tidak berarti hanya kesatuan dari elemen fisik dan non fisik.

Kota Tua Jakarta

Kota pelabuhan ini dikenal pertama kali dengan sebutan Sunda Kelapa. Tetapi pada tanggal 22 Juni 1527 Pangeran Fatahillah menghancurkan Sunda Kelapa dan mendirikan kota Jayakarta di lokasi yang sama. Pada tanggal ini lah terbentuk Jakarta sebagai sebuah kota. Jayakarta adalah port berkembang dimana pedagang dari Cina, India, Arab dan kemudian Eropa, serta orang-orang dari seluruh kepulauan bertukar barang dagangan mereka. Pada tahun 1619, VOC Belanda di bawah pimpinan Jan Pieterszoon Coen menghancurkan Jayakarta dan membangun sebuah kota baru di tepi barat Sungai Ciliwung, yang ia namai Batavia, setelah sebelumnya bernama Batavieren, yaitu leluhur suku Belanda. Batavia dirancang mirip dengan kota-kota di Belanda, dalam serangkaian blok dipisahkan oleh kanal-kanal dan dikelilingi oleh dinding benteng dan parit. Bagian dari Batavia ini selesai pada tahun 1650.

Batavia Lama adalah tempat tinggal orang Eropa, sementara Cina, Jawa, dan kelompok-kelompok pribumi lainnya diasingkan di luar kota Batavia lama. Dulu, Batavia dikenal sebagai permata dari Timur, berikutnya diduduki oleh VOC dan kemudian menjadi pusat pemerintahan Belanda atas kepulauan Hindia yang luas. Selama pendudukan Jepang di tahun 1942, Jepang merubah lagi nama Batavia menjadi Jakarta.

Konsep Perancangan

Tujuan Kreatif

Tujuan dari perancangan ini adalah pengetahuan *target audience* mengenai budaya dan wisata Kota Tua Jakarta bertambah. Sehingga dapat menambah kecintaan budaya dan wisata dalam negeri. Pandangan negatif *target audience* terhadap Kota Tua Jakarta berubah. Dengan adanya buku ini *target audience* tidak kesulitan saat ingin mengunjungi Kota Tua Jakarta.

Strategi Kreatif

Strategi kreatif dari perancangan buku ini memiliki konsep buku *Traveling Diary*. Buku ini tidak hanya sekedar menjadi buku bacaan dan panduan tetapi

buku ini dapat dianggap sebagai buku milik pribadi. Buku ini di lengkapi halaman *quotes*, notes, dan halaman foto. Halaman-halaman ini dapat digunakan oleh pemilik buku untuk menulis dan menyimpan kenangan mereka setelah berpergian ke Kota Tua Jakarta layaknya buku *traveling diary* biasanya. Buku ini akan dilengkapi kantung-kantung yang dapat digunakan juga. Walaupun menyerupai *traveling diary*, potongan halaman buku tidak dibuat terlalu bervariasi untuk memudahkan dibaca saat berpergian. Walaupun mengangkat kawasan Kota Tua, layout dari buku tidak dibuat klasik tetapi lebih modern dan menyenangkan. Unsur visual menggunakan hasil foto, bertujuan untuk memperlihatkan suasana Kota Tua yang sebenarnya. Sebagai pendukung buku ini juga menggunakan ilustrasi sederhana. Unsur verbal menggunakan bahasa yang santai dan mengajak, tidak terlalu panjang sehingga tidak membosankan. Buku dilengkapi informasi panduan seperti akomodasi, transportasi, kuliner, peta dan saran. Warna buku dibuat biru aqua.

Target Audience

1. Demografis

Target audience dijabarkan melalui spesifikasi umur , jenis kelamin, pekerjaan, agama, kelas sosial, dll. *Target audience* merupakan remaja putra dan putri dengan rentang usia 18-22 tahun. (berada pada tahap akhir remaja). Sedang menempuh pendidikan S1. Dengan kelas sosial menengah ke atas.

2. Geografis

Segmentasi geografi akan membagi target ke dalam beberapa bagian geografi yang berbeda-beda seperti negara, negara bagian, wilayah, kota, dan desa yang dipandang berpotensi. Buku ini ditujukan untuk seluruh *target audience* di berbagai wilayah di Indonesia, khususnya di pulau Jawa dan dikota-kota besar seperti Jakarta, Surabaya, Bali, dll.

3. Psikografis

Target audience berdasarkan variabel psikografis seperti kepribadian. *Target audience* perancangan ini adalah remaja aktif dan kreatif, memiliki rasa ingin tahu yang besar akan hal-hal baru.

4. Behaviouristis

Segmentasi ini berdasarkan tingkah laku *target audience*. Bangun tidur mengecek sosial media, bersiap-siap pergi kuliah, diwaktu senggang menunggu kelas mengunjungi *cafe* duduk sambil membaca buku, memfoto dan memposting kegiatan bersama teman-teman. Mengecek tempat-tempat baru yang menarik dikunjungi, mencari informasi dan mengobrol.

Program Kreatif

Judul Buku

Judul *@Explore Kota Tua Jakarta*” dipilih untuk menunjukkan bahwa buku ini khusus membahas mengenai objek wisata Kota Tua Jakarta. Explore

berarti menjelajahi keseluruhan dari Kota Tua. Ditambahkan *@* agar lebih mudah diingat. Sesuai dengan *target audience* yaitu anak remaja yang banyak menggunakan media sosial, penggunaan media sosial kebanyakan menggunakan *@* sebagai *shortcut*.

Gaya Layout

Gaya layout lebih bebas, pengaturan layout berdasarkan keseimbangan dan komposisi yang disesuaikan dengan isi tiap halamannya. Walaupun disesuaikan dengan isi per halamannya, antara halaman satu dan lainnya memiliki kesamaan tampilan layout. Hasil foto lebih di tonjolan.

Tone Warna

Tone warna pada buku ini di dominasi warna biru aqua, hitam dan putih. Warna-warna ini lebih *universal*, sehingga dapat disukai remaja putra atau putri sesuai dengan *target audience*. Warna biru aqua selain memiliki makna luas dan dapat mewakili semua elemen, juga merupakan warna yang cerah sehingga dapat menarik perhatian ketika disandingkan dengan buku-buku lain.

Tipografi

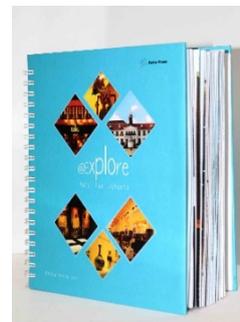
Buku ini menggunakan beberapa jenis typeface sebagai pendukung. Jenis Typeface yang dominan digunakan untuk keseluruhan isi buku adalah : Typeface Dolce Vita, Jenna Sue, dan Asgalt Regular

Finishing

Dijilid menggunakan hardcover menggunakan *ring* berwarna putih. Cover akan dilaminasi menggunakan laminasi doff. Dijilid dengan ring agar mendukung konsep buku yaitu *dairy traveling*. Selain itu berfungsi agar lebih fleksibel ketika nantinya dihalaman di tempelkan foto atau diberi kantong-kantong.

Media Pendukung

Untuk memperkenalkan buku ini kepada masyarakat, dirancanglah beberapa media pendukung yang dapat menopang buku ini. Media yang digunakan adalah media sosial seperti instagram dan facebook. Selain media sosial juga ada pembatas halaman, *postcard*, pulpen, kartu kuliner, poster buku, foto, dan *packaging*.

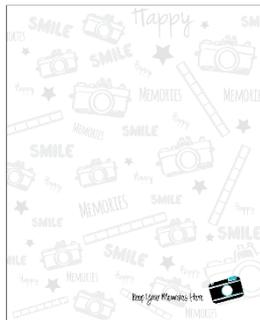


Gambar 15. Buku Final
 Gambar 16. *Layout 1*



Gambar 20. Kartu Kuliner

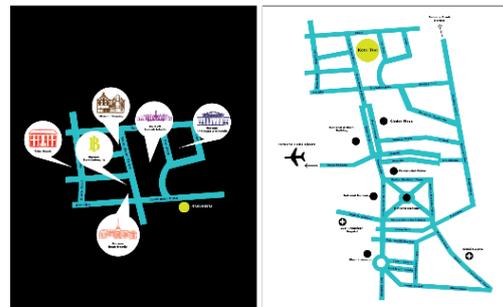
Gambar 17. *Layout 2*



Gambar 18. Halaman Foto



Gambar 19. Halaman Memo



Gambar 21. Peta



Gambar 22. Foto



Gambar 23. Pulpen

bagaimana sesungguhnya Kota Tua Jakarta. Target yang cocok untuk



Gambar 24. Pembatas Halaman



Gambar 25. Postcard



Gambar 26. Packaging

Kesimpulan

Kawasan Kota Tua Jakarta merupakan sebuah kawasan cagar budaya yang sangat menarik. Hal ini bahkan telah di akui dunia internasional. Namun, sayangnya masih banyak anak bangsa yang tidak mengetahui keberadaan Kota Tua Jakarta. Bahkan banyak pendapat negatif mengenai kawasan ini. Dengan adanya perancangan buku ini, bertambah salah satu media informasi yang dapat menyampaikan

perancangan buku ini adalah anak remaja. Anak remaja memiliki rasa ingin tahu yang besar dan telah dapat memutuskan sendiri tujuan berwisatanya. Sebagai calon penerus bangsa, anak remaja harus di kenalkan dengan kebudayaan yang ada di Indonesia. Buku ini dirancang tidak kuno dan lebih modern. Dirancang dengan konsep *traveling diary*, buku di buat menyenangkan sesuai dengan *target audience*. Buku ini tidak hanya memuat informasi melainkan juga dapat dianggap sebagai buku pribadi. Didalamnya disertakan halaman *quotes*, kantong, halaman memo dan halaman foto yang dapat digunakan untuk menyimpan kenangan mereka. Buku berwarna biru aqua, hitam dan putih warna-warna ini dipilih karena merupakan warna *universal* yang dapat mewakili remaja putra ataupun putri. Media pendukung lainnya meliputi media sosial, kartu kuliner, hasil foto dengan konsep polaroid, pulpen, pembatas buku, packaging menyerupai koper *traveling* dan *postcard*. Diharapkan dengan adanya buku ini penerus bangsa dapat mengenal dan mengetahui keberadaan kawasan ini. Sehingga dapat membuat kawasan cagar budaya ini tetap terjaga keberadaannya. Hingga anak-cucu bangsa ini nantinya masih dapat melihatnya. Jangan sampai kawasan cagar budaya yang sangat berpotensi ditinggalkan dan diganti dengan bangunan-bangunan modern lainnya.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus, atas penyertaan dan kasih karunia-Nya sehingga Laporan Perancangan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan tepat waktu.
2. Bapak Drs. Wibowo, M.Sn dan Ibu Rika Febriani, S.Sn., MA., selaku dosen pembimbing yang telah membimbing serta memberi kritik dan saran yang membangun selama pembuatan Laporan Perancangan Tugas Akhir ini dari awal hingga akhir.
3. Ibu Listia Natadjaja, ST.,MT.,M.Des dan Ibu Astharianty, S.Sn., M.Ds, selaku dosen penguji yang telah membimbing serta memberi kritik dan saran yang membangun selama sidang skripsi ini dari awal hingga akhir.

4. Segenap Dosen dan staff pengajaran di Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra Surabaya.
5. Orang tua selaku guru terbaik dan motivasi tertinggi dalam perancangan ini.
6. Sahabat-sahabat saya Beny Kuswandi, Yansen, Devi, Cindy, Novita, Dewi, Eunike, Michael yang selalu memberikan inspirasi, motivasi dan bantuannya dalam proses penyusunan skripsi.
7. Seluruh teman-teman lain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian untuk penulisan skripsi ini.

Daftar Pustaka

- Anshari, Endang Saifuddin. "Agama". *Ilmu Filsafat dan Agama*. Surabaya: PT. Bina Ilmu, 1981.
- Basuki, Sulistio. *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: Gramedia, 1991.
- Davenport, Alma. *The History of Photography*. Mexico: University Of Mexico Press, 1991.
- Dinas Pariwisata dan Kebudayaan DKI Jakarta. *Museum Sejarah Jakarta*. Brosur. Jakarta.
- Hasani, Aceng. "Buku Fiksi." *Ikhwal Menulis*. Serang : Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Press, 2005.
- Jamalus. "Musik." *Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: Depdikbud, 1988.
- Jogiyanto, Hartono, "S.W.O.T." *Analisis & Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: ANDI, 2005. 46.
- Keraf, Gorys. "Bahasa." *Komposisi: Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa*. Ende-Flores: Nusa Indah, 1997.
- "Kota Tua Jakarta." *Wonderful Indonesia*. Kementrian Pariwisata Republik Indonesia. 2013. 28 Februari 2015.
<<http://www.indonesia.travel/id/destination/28/kota-tua-batavia>>.
- Kurniawan, Yuda. "Komposisi Dasar dan Sudut Pengambilan Gambar." *Setia Hati Memotret*. 2011. 28 Februari 2015.
<<https://fotografiyuda.wordpress.com/seputa-fotografi/komposisi-dasar-dan-sudut-pengambilan-gambar-camera-angle/>>.
- Miarso, Yusufhadi. "Teknologi." *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2007.
- Mulyati, Yeti. "Karangan Nonfiksi." *Pendidikan Bahasan Sastra Indonesia di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2004.
- Notoatmodjo, Soekidjo. "Pendidikan." *Pendidikan Dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Nurgiyantoro, Burhan. "Fiksi." *Teori Pengkajian Fiksi*. ed. 7. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2007.
- Pendit, Nyoman S. "Jenis-jenis Wisata". *Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar Perdana*. Jakarta: PT. Pradnya Paramita, 1999. 42-48.
- PT Delta Pamungkas. "Buku." *Ensiklopedia Nasional Indonesia*. ed. Terakhir. 2004.
- Pusat Bahasa. "Buku." *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. ed. 4. 2008.
- Rustan, Suriyanto. *Layot Dasar dan Penerapannya*. ed. 2009. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama, 2009.
- "Sejarah dari Jendela Dunia." *Sejarah*. 27 Agustus 2012. Labsky untuk Kemanusiaan. 28 Februari 2015.
<<http://labsky2012.blogspot.com/2012/08/tugas-5-sejarah-perkembangan-buku.html>>.
- Soekadjo, R. G. *Anatomi Pariwisata*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1997.
- Sujiman, Panuti H. M. "Fiksi." *Kamus Istilah Sastra*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1984.
- "Budaya." *The Long Revolution*. *Toko Merah*. Brosur. Jakarta
- Williams, Raymond. London: Chato and Windus, 1961.