

Perancangan Buku Panduan Wisata Kuliner Khas Kalimantan di Samarinda

Dennys Christian¹, Obed Bima W², Asthararianty³

Program Studi Desain komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

Email: dennyschristian93@gmail.com

Abstrak

Inti utama dari “Buku Panduan Wisata Kuliner Khas Kalimantan di Samarinda” adalah untuk menunjukkan keanekaragaman budaya kuliner Kalimantan yang ada di Samarinda, yang dapat memberikan informasi serta petunjuk bagi wisatawan yang ingin berkunjung ke Samarinda. “Buku Panduan Wisata Kuliner Khas Kalimantan di Samarinda” menggunakan unsur fotografi sehingga menjadi satu kesatuan yang menarik. Dibuat secara unik dan apa adanya sehingga berkesan menarik dan tidak menimbulkan suatu konotasi yang berbeda.

Kata kunci: Buku Panduan, Wisata, Fotografi, Kalimantan, Samarinda

Abstract

Title: Culinary Tour Guidebook Design for Typical Borneo Food in Samarinda

The main essence of “Culinary Tour Guidebook Design for Typical Borneo Food in Samarinda” is to show the diversity of Borneo culinary culture in Samarinda, which can provide information and guidance for tourists who want to visit to Samarinda. “Culinary Tour Guidebook Design for Typical Borneo Food in Samarinda” using the elements of photography so that it becomes an integral and exciting. Individually made and as it is, so that memorable interesting and not cause a different connotation.

Keywords: Guidebook, Tourism, Photography, Borneo, Samarinda

Pendahuluan

Indonesia adalah negara yang memiliki beranekaragam suku dan budaya. Masing-masing suku dan budaya tersebut memiliki ciri khas tersendiri mulai dari bahasa daerah, tarian, pakaian adat, tata krama, sampai hidangan khas tradisionalnya. Salah satu yang umum dijumpai dan dapat diterima oleh masyarakat dengan mudah adalah aneka kulinernya.

Aneka kuliner di Indonesia mudah diterima oleh masyarakat luas karena hal tersebut bersifat makanan dan minuman yang tentunya hal pokok dalam kehidupan manusia. Dengan adanya kuliner khas yang unik dan nikmat dari setiap daerah, kota-kota di Indonesia mampu menggunakan potensi ini sebagai destinasi wisata bagi para pelancong baik lokal maupun luar negeri.

Samarinda, merupakan salah satu kota dari sekian banyak daerah yang memiliki kekayaan kuliner khas yang ada di Indonesia. Kota Samarinda adalah salah satu kota terbesar di Kalimantan sekaligus merupakan ibu kota provinsi Kalimantan Timur, Indonesia. Seluruh wilayah kota ini berbatasan langsung dengan Kabupaten Kutai Kartanegara. Kota Samarinda dapat dicapai dengan perjalanan darat, laut dan udara.

Kota Samarinda adalah lokasi yang strategis untuk menjalankan usaha dibanding kota lain yang ada di provinsi Kalimantan Timur karena kota Samarinda memiliki keunggulan geografis dan sosial. Kondisi kota Samarinda yang strategis ini menjadi daya tarik bagi para penggiat usaha kuliner dari berbagai provinsi di Kalimantan, sehingga saat ini kota Samarinda dihadiri oleh aneka kuliner khas Kalimantan.

Aneka kuliner ini merupakan salah satu potensi untuk menjadikan kota Samarinda sebagai salah satu destinasi yang kaya akan kuliner khas daerah. Aneka kuliner khas Kalimantan yang terdapat di Samarinda diantaranya adalah: Lemang dari suku dayak, Ayam Goreng Banjar khas Samarinda, Nasi Kuning khas Samarinda, Lontong khas Samarinda, Pisang Gapit khas Samarinda, Sanggar Cempedak khas Samarinda, Soto Banjar dan Kue Talam yang masing-masing dari Banjarmasin. Delapan sajian ini memiliki karakter cita rasa masing-masing yang tentunya berbeda dari daerah luar pulau Kalimantan.

Namun, seiring dengan berjalannya pembangunan yang kian pesat, lokasi para pedagang kuliner khas Kalimantan yang terdapat di Samarinda ini mulai tersisihkan dan semakin sulit ditemui ditengah kepadatan kota. Kondisi ini tentunya berdampak negatif terhadap eksistensi kuliner khas nusantara sekaligus para masyarakat dan pelancong dari luar daerah Samarinda yang ingin menikmati aneka kuliner khas Kalimantan.

Hal tersebut terbukti dari beberapa contoh program besar yang meliputi aneka kuliner khas nusantara seperti program sosial 'Warisan Kuliner' yang di selenggarakan oleh Bango dan program hiburan edukatif 'Jelajah Gizi' yang di selenggarakan oleh Sarihusahada, mengalami kesulitan dalam mencari lokasi dan informasi dari keberadaan penjualan aneka kuliner khas di dalam kota Samarinda.

Masalah ini yang kemudian menjadi dasar pemikiran perancangan buku panduan wisata kuliner khas Kalimantan untuk daerah kota Samarinda, Kalimantan Timur melalui keilmuan Desain Komunikasi Visual guna menjadi buku pedoman atau petunjuk lokasi para penjual-penjual aneka kuliner tersebut secara menarik dan informatif bagi para masyarakat yang belum mengetahui profil atau lokasi aneka kuliner khas Kalimantan yang terdapat di Samarinda.

Buku dipilih sebagai media komunikasi dalam perancangan ini karena buku adalah media cetak yang efektif dibandingkan media elektronik. Hal tersebut dibuktikan dari beberapa survei dan penelitian yang dilakukan oleh lembaga bertaraf global, sehingga dapat diaplikasikan pula di Indonesia. Yang pertama adalah penelitian yang di lakukan oleh Guardian pada tahun 2012 dengan membandingkan kelompok baca ebook (buku digital) dan kelompok baca buku cetak dengan konten informasi yang sama. Hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut adalah kelompok yang membaca buku cetak lebih terkoneksi secara emosional terhadap informasi yang disajikan daripada kelompok yang membacanya dari ebook. Yang kedua adalah survei yang dilakukan oleh Digital Book World menyatakan bahwa lebih dari

90% konsumen lebih fokus untuk membaca informasi dari buku cetak daripada media elektronik. Keseluruhan hasil survei tersebut merupakan salah satu dasar alasan perancangan buku ini karena kesuksesan dari buku panduan wisata kuliner tidak hanya menyampaikan informasi, tapi juga harus mampu menarik selera makan pembaca. Disisi lain, buku juga dipilih menjadi media dalam perancangan ini karena buku merupakan media yang dapat diakses oleh seluruh lapisan masyarakat mengingat buku adalah media informasi yang ekonomis. Sebuah buku juga memiliki ketahanan yang lebih baik dari media lainnya karena buku tidak bergantung pada media pendukung teknis seperti baterai dan jaringan.

Disamping itu, juga telah dilakukan pencarian secara online melalui intern/et dan secara pustaka melalui perpustakaan dan menemukan perancangan yang juga membahas tentang kuliner khas di daerah kota Samarinda dengan judul 'Perancangan video game kuliner khas kota Samarinda' oleh Melvine Karsono (2014). Namun perancangan tersebut memiliki beberapa perbedaan utama dengan perancangan ini.

Perbedaan yang terdapat dari kedua perancangan ini adalah: 1. Tujuan dari perancangan milik Melvine Karsono adalah memperkenalkan beberapa kuliner khas, sementara tujuan dari perancangan ini adalah sebagai pemandu dalam menggali informasi dan keberadaan aneka kuliner; 2. Informasi yang dimuat dalam perancangan kuliner milik Melvine Karsono terbatas pada kuliner khas kota Samarinda, sementara pada perancangan ini menyediakan informasi seputar kuliner khas Kalimantan yang dijual di Samarinda; 3. Perancangan milik Melvine Karsono mempresentasikan aneka kuliner khas Samarinda melalui animasi yang dikemas di dalam game interaktif, sementara perancangan ini mempresentasikan aneka kuliner khas Kalimantan melalui visualisasi fotografi dan dikemas menjadi sebuah buku panduan; 4. Penyampaian informasi pada perancangan video game milik Melvine Karsono bersifat subjektif (mengenai bahan baku sampai cara penyajian makanan) dan interaktif, contoh: pada bagian soto banjar, pemain diminta untuk memotong, memasak, dan menjawab pertanyaan. Sementara, penyampaian informasi dalam perancangan ini bersifat objektif (mengenai latar belakang sosial kuliner tersebut) dan informatif, contoh: pada halaman soto banjar, terdapat fotografi dan penjelasan mengenai sejarah singkat, deskripsi cita rasa, dan lokasi penjualannya.

Dari penjabaran kedua perancangan tersebut maka dapat dilihat perbedaan yang mendasar dan kedua perancangan ini tidak dapat disamakan meski ranah yang dibahas terdapat di satu lokasi yang sama, yaitu kota Samarinda – Kalimantan Timur.

Metode Perancangan

Dalam tugas akhir perancangan buku panduan wisata kuliner khas Kalimantan di Samarinda ini dibentuk dari data primer dan sekunder. Proses pengumpulan data yang akan digunakan didapatkan dari beberapa metode yaitu:

1. Observasi langsung

Yaitu pengamatan yang dilakukan di lapangan tanpa melakukan peralatan khusus. Jadi, peneliti secara langsung mengamati dan mencatat segala sesuatu yang diperlukan pada saat terjadinya proses observasi.

2. Observasi tidak langsung

Yaitu pengamatan yang dilakukan di lapangan dengan menggunakan peralatan tertentu, misalnya kamera, tripod, smartpone, dan sebagainya.

3. Wawancara

Wawancara merupakan alat pengumpulan data untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Wawancara dilakukan langsung terhadap masing-masing penjual aneka kuliner di Samarinda yang bersangkutan demi memperoleh data verbal yang objektif mengenai hidangan tersebut. Kelebihan dari metode wawancara adalah memungkinkan untuk mendapatkan informasi yang spesifik dari narasumber. Sedangkan kelemahannya adalah kegiatan wawancara membutuhkan waktu yang lama dan proses yang dilakukan berulang-ulang untuk mendapatkan hasil sempurna.

4. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi dilakukan dengan cara melihat secara langsung kegiatan keseharian dari masing-masing lokasi aneka kuliner di Samarinda yang bersangkutan dan mengambil gambar dari setiap hidangan tersebut.

Alat / Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akan digunakan, kamera DSLR, kamera smartpone, tripod, memo, laptop, buku-buku sumber, dan internet untuk mencari informasi yang dibutuhkan.

Metode Analisis Data

Metode analisa data diambil secara kualitatif dengan mengambil kesimpulan dan informasi dari data-data observasi, wawancara, survey, pengamatan lapangan secara langsung, yang digunakan dalam membuat panduan wisata kuliner di Samarinda.

Selain itu, jenis analisa yang digunakan adalah metode 5W+1H, antara lain :

What : Apa yang menjadi daya tarik dan keunikan aneka kuliner khas Kalimantan yang terdapat di Samarinda?

Who : Siapa yang menjadi target audience buku panduan wisata kuliner ini?

Why : Mengapa memilih aneka kuliner khas Kalimantan yang terdapat di Samarinda sebagai kajian buku panduan wisata?

When : Kapan pelaksanaan observasi dan survey akan dilakukan?

Where : Dimana observasi dan survey akan dilakukan?

How : Bagaimana menjadikan aneka sajian khas Kalimantan yang terdapat di Samarinda sebagai rangkaian wisata kuliner?

Konsep

Buku panduan wisata kuliner ini didesain dengan perpaduan visualisasi berupa foto dan deskripsinya, serta dilengkapi ilustrasi peta guna memandu pembaca ke lokasi penjualan kuliner tersebut. Penulis juga menuangkan komponen-komponen yang mempresentasikan aneka bahan makanan yang menjadi komposisi kuliner Kalimantan melalui vector dengan opacity beragam pada buku panduan ini dan semuanya dikemas secara simple. Diharapkan dengan konsep tersebut pembaca dapat memahami dengan baik isi dari buku ini dan benar-benar berguna sebagai media pemandu. Nantinya, pengenalan dan promosi buku ini didukung dengan kekuatan media sosial internet serta beberapa media pendukung lainnya seperti x-banner dan aneka merchandise berupa pembatas buku, pena dan pin yang bersangkutan dengan tema buku panduan wisata kuliner ini.

Pembahasan

Melalui buku panduan wisata kuliner ini, target audiens dengan rentang usia 25-50 tahun diajak untuk mengenal aneka kuliner khas Kalimantan yang dijual di kota Samarinda serta dibekali pula informasi mengenai lokasi dan operasional warung-warung makanan tersebut. Dalam media buku panduan wisata kuliner ini, dijelaskan secara general penjelasan mengenai cita rasa, sejarah dan teknik pembuatan secara singkat, serta harga, lokasi, dan waktu operasional penjualan. Media ini dibuat dikarenakan belum pernah ada yang membuat buku tentang panduan wisata kuliner Kalimantan di Samarinda, selain itu dengan ilustrasi, target audiens maupun masyarakat bisa lebih mudah menerima informasi yang akan dijelaskan.

Perwujudan buku panduan wisata kuliner ini adalah media buku dengan ukuran A5 (21 cm × 14,8 cm) dengan jumlah kurang lebih 50 halaman,

menggunakan *art paper* jenis iPro 170 gr sebagai isi dan iPro 240 gr sebagai sampul, sehingga buku ini memiliki kualitas yang awet serta memiliki tampilan warna yang baik. Kumpulan fotografi yang diaplikasikan menggunakan hasil foto pribadi milik penulis selama melakukan observasi di Samarinda.

Konsep Perancangan

Jenis buku pada perancangan ini adalah buku panduan wisata kuliner. Sehingga sajian informasi yang terkandung dalam buku ini bersifat memandu pembaca untuk mengerti dan dapat mengunjungi tempat-tempat masakan tersebut dijual serta mencicipinya.

Dalam perancangan buku wisata kuliner ini, teknik fotografi makanan merupakan salah satu media utama yang digunakan sebagai sarana komunikasi kepada target audience. Foto-foto makanan yang ada pada buku ini nantinya akan didramatisir dari sudut tekstur dan warna guna memperoleh halaman yang dapat menarik selera pembaca terhadap makanan yang ditampilkan. Disamping itu, data verbal berupa paragraf singkat juga akan digunakan sebagai media informasi pendukung dari foto makanan tersebut.

Tujuan kreatif dari buku panduan wisata kuliner ini adalah untuk memperkenalkan sekaligus menjadi pedoman atau acuan bagi masyarakat luar kota Samarinda, khususnya bagi yang masih belum mengetahui tentang informasi kuliner beserta cerita yang terkandung dibalik kuliner tersebut.

Aneka kuliner khas Kalimantan yang ada di Samarinda mengandung cerita historikal dan beberapa mitos yang menarik untuk dipahami sebagai salah satu keunikan tradisional di Indonesia. Diantaranya adalah cerita dan kepercayaan rakyat mengenai ketan di Kalimantan, istilah 'kepohonan', dan sebagainya.

Tema dari buku panduan wisata ini adalah kuliner khas dengan cerita dan rasa yang menarik. Buku panduan wisata kuliner ini berisi tentang profil aneka makanan khas Kalimantan yang dijual di Samarinda sebagai salah satu objek wisata yang menarik dan layak untuk dicoba. Buku ini dirancang tidak semata-mata hanya sebagai sebuah katalog makanan, akan tetapi juga dilengkapi dengan informasi seputar keberadaan makanan tersebut beserta operasional tempat berjualannya, sehingga buku ini mampu berperan sebagai pemandu wisatawan.

Komponen buku panduan wisata kuliner ini adalah visualisasi makanan berupa foto-foto yang terdiri dari kondisi tempat makan, tampilan makanan, dan lokasi tempat berjualannya. Selain itu, guna

melengkapi informasi yang ada, foto-foto tersebut juga didukung dengan tulisan-tulisan sebagai keterangan tentang cita rasa dan cerita yang ada dibalik makanan tersebut.

Buku panduan wisata kuliner ini berjudul "Makan, wal!". Penggunaan "wal" pada judul tersebut adalah kata imbuhan yang berasal dari bahasa Banjar "Kawal" yang berarti "Teman". Bahasa Banjar digunakan pada judul buku ini karena bahasa Banjar adalah bahasa dan logat sehari-hari warga Samarinda. Sehingga, "Makan, wal!" memiliki arti ajakan "Mari makan, teman!".

Bentuk penyajian media buku panduan wisata kuliner ini memiliki tampilan visualisasi yang dapat menarik minat makan dan informatif. Grafis yang digunakan adalah fotografi makanan yang mendominasi halaman guna menarik perhatian pembaca serta adanya tulisan yang berupa deskripsi dari makanan tersebut.

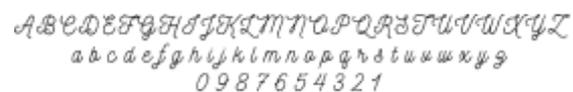
Untuk pembuatan buku panduan wisata kuliner ini dipilih jenis *typeface sans serif* dimana menunjukkan keformalitas dalam pemberian informasi tapi juga menunjukkan kesan muda. Judul menggunakan *typeface sans serif* yang dimodifikasi dengan unsur dekoratif berupa garis dan simbol sehingga membentuk suatu font baru untuk menunjukkan kepemilikan. Selain itu font yang digunakan dalam penulisan *headlines* menggunakan jenis *typeface hand-writing* dengan ukuran sedikit lebih besar dan lebih tebal.

Kirvy:



AsDbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
1234567890-=[\|'/_-@#%&'*()_+{}|'<>?
1234567890-=[\|'/_-@#%&'*()_+{}|'<>?
1234567890-=[\|'/_-@#%&'*()_+{}|'<>?
1234567890-=[\|'/_-@#%&'*()_+{}|'<>?

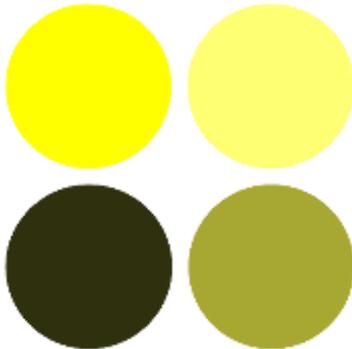
Nickainley:



A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
0 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Proses Desain

Buku panduan wisata kuliner ini menggunakan 4 macam warna yang masing-masing diaplikasikan ke elemen-elemen yang ada.



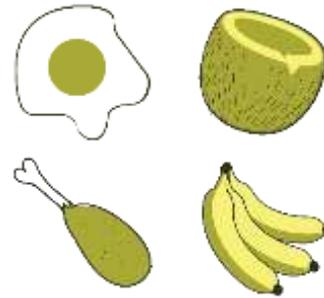
Gambar 1. Warna yang dipakai

Warna kuning cerah diaplikasikan pada sampul buku panduan, karena warna kuning memberi kesan kegembiraan atau keceriaan, terang, cerah, bersinar sehingga mampu menjadi daya tarik bagi konsumen. Warna kuning yang lebih muda digunakan pada bagian halaman buku agar tidak mendominasi konten yang ada didalam buku panduan wisata kuliner ini. Sedangkan warna hijau gelap dan hijau muda diaplikasikan pada bagian-bagian vector, garis dan tulisan.



Gambar 2. Simbol buku

Simbol ini mengandung kata 'Makan, wal!' dengan *typeface handwriting (nickainley)* agar berkesan ringan dan sederhana. 'Makan, wal!' diperjelas dengan keterangan dibawahnya, yakni 'Panduan Kuliner Khas Kalimantan di Samarinda' agar ikon yang terdapat pada sampul buku ini nantinya dapat lebih mudah dipahami oleh konsumen bahwa buku ini adalah buku panduan wisata kuliner. Selain diaplikasikan pada sampul buku, simbol ini juga dipakai pada beberapa media pendukung promosi buku ini, diantaranya *x-banner* dan *sticker*.



Gambar 3. Elemen desain

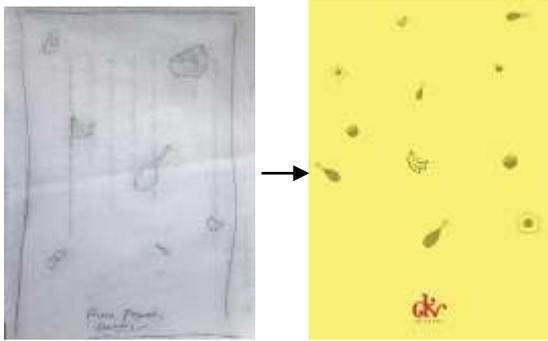
Vector-vector pada gambar 3 merupakan elemen yang diaplikasikan pada sampul buku depan maupun belakang guna mempercantik tampilan buku. Masing-masing dari elemen tersebut melambangkan beberapa kuliner yang ada pada buku panduan wisata kuliner ini, yakni:

1. Konsep telur diambil dari telur bebek yang ada pada Soto Banjar
2. Konsep kelapa diambil dari santan yang hampir selalu digunakan pada aneka kuliner khas Kalimantan
3. Konsep paha ayam diambil dari salah satu kuliner yang ada di buku ini, yaitu Ayam Goreng Banjar
4. Konsep pisang diambil dari salah satu kuliner yang ada di buku ini juga, yaitu Pisang Gapit dari Samarinda



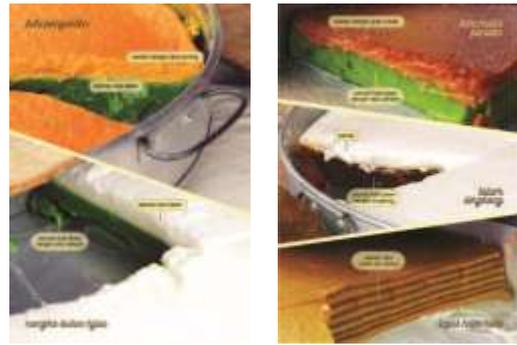
Gambar 4. Sampul buku bagian depan

Pada bagian sampul depan, dipadukan simbol 'makan, wal!' dengan elemen desain yang ada, dengan komposisi simbol 'makan, wal!' pada bagian atas dan aneka elemen lainnya pada bagian bawah dengan opacity 80% sehingga tidak terlihat ramai dan perhatian pada buku ini tetap terpusat pada simbol 'makan, wal!'.



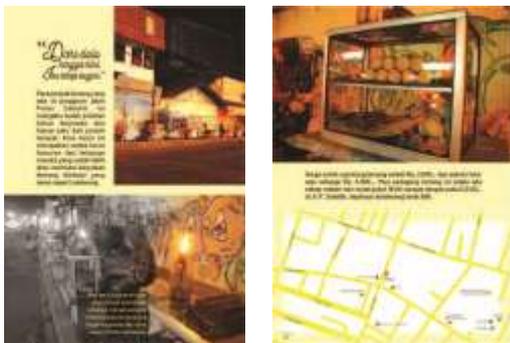
Gambar 5. Sampul buku bagian belakang

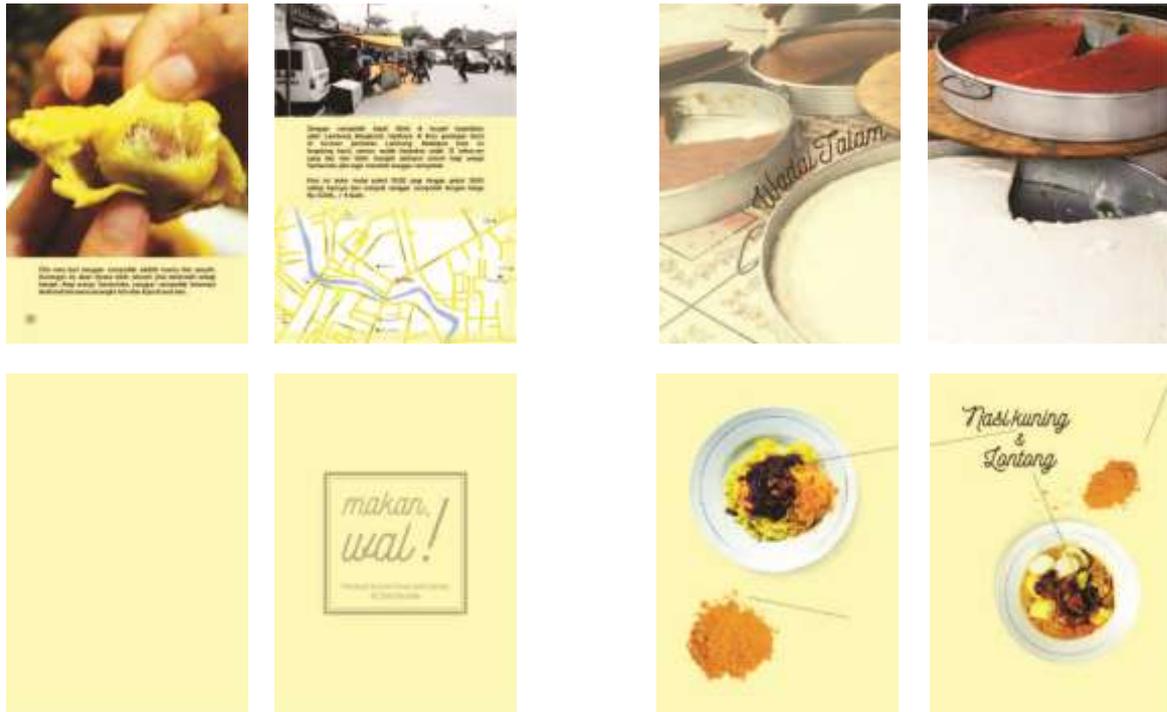
Desain sampul belakang buku ini sederhana dan hanya menyesuaikan dengan desain sampul depan buku sehingga tidak terlihat ramai atau penuh.



Daftar Isi	
Daftar Isi	1-4
Daftar Isi	5-10
Daftar Isi	11-16
Daftar Isi	17-22
Daftar Isi	23-28
Daftar Isi	29-34
Daftar Isi	35-40

Gambar 6. Kata pengantar & Daftar isi





Gambar 7. Contoh layout halaman buku

Halaman yang ada dalam buku panduan wisata kuliner ini didominasi aneka dokumentasi foto, mulai dari makanannya, kondisi tempat makan, serta lokasi tempat tersebut. Selain terdapat deskripsi tentang cita rasa makanan, pada halaman sebelahnya juga dilengkapi dengan informasi operasional dan peta yang menunjukkan lokasi penjualan makanan tersebut.



Gambar 8. Contoh antar bab pada buku

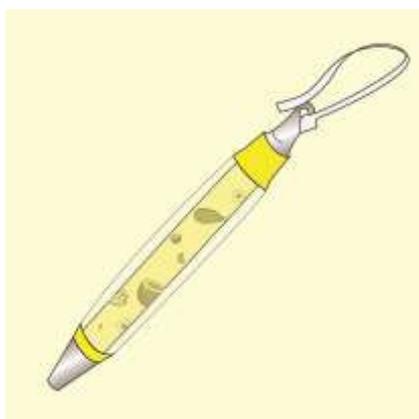
Setiap memasuki bab pada buku panduan wisata kuliner ini ditandai dengan foto makanan yang akan dibahas.





Gambar 9. Pembatas buku

Media pendukung pembatas buku didesain dengan kutipan-kutipan beberapa tokoh yang bergerak didunia kuliner. Nantinya, pembatas buku ini menjadi satu paket dengan buku panduan wisata kuliner ‘Makan, Wal!’.



Gambar 10. Sticker dan Ballpoint

Media pendukung sticker dan ballpoint merupakan aneka *merchandise* yang akan dibagikan pada pameran atau peluncuran buku ‘Makan, Wal!’.



Gambar 11. X-Banner

Media pendukung *X-Banner* merupakan salah satu penunjang promosi selama pameran atau peluncuran buku ‘Makan, Wal!’ berlangsung. *X-Banner* dicetak dengan ukuran standar 60 cm x 160 cm menggunakan kertas *Premium Raster* agar warna, foto dan ketegasan garis pada *font* yang didesain dapat ditampilkan dengan sempurna.

Kesimpulan

Aneka kuliner khas Nusantara di Indonesia sangatlah banyak dan masing-masing memiliki cerita dan cita rasa tersendiri. Sebagian di antaranya sudah dikenal masyarakat luas, dan masih banyak pula yang belum terlalu umum. Aneka kuliner khas Kalimantan merupakan sebagian dari sekian banyak kuliner yang belum terlalu umum tersebut. Aneka kuliner khas Kalimantan begitu banyak, dan kota Samarinda menjadi salah satu tempat yang menyediakan hampir keseluruhan aneka kuliner khas Kalimantan tersebut. Mulai dari Lemang, Ayam banjar, Soto Banjar, Nasi Kuning dan Lontong, Pisang Gapit, Sanggar Cempedak, hingga Wadai atau Kue Talam.

Perancangan buku panduan wisata kuliner ini adalah media yang menjadi sumber informasi tentang aneka kuliner khas Kalimantan yang ada di kota Samarinda bagi masyarakat luas. Promosi buku panduan wisata kuliner ini akan lebih menarik dengan adanya media-media pendukung seperti X banner, serta aneka souvenir seperti travel ballpoint, sticker, dan pembatas buku.

Saran

Bagi para desainer atau masyarakat yang ingin membuat perancangan buku panduan wisata kuliner, diharapkan dapat lebih menggali informasi tentang cerita sosial dan hal-hal menarik lainnya dibalik makanan yang diangkat sebagai topik. Selain itu, perancangan ini juga dapat dijadikan sebagai pedoman untuk membuat perancangan baru seperti ini, dengan menentukan tujuan, permasalahan, atau pun eksekusi yang berbeda dari perancangan yang telah dibuat sebelumnya.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur. Tuhan Yang Maha Esa atas segala Rahmat dan Kuasa-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan laporan perancangan Tugas Akhir ini. Tidak lupa penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam terwujudnya Laporan Perancangan Tugas Akhir ini, antara lain kepada :

1. Papa Gunawan Wibisono dan Mama Veronika Hinum yang telah mendukung penulis dalam penyusunan Laporan Perancangan Tugas Akhir ini baik moril maupun materil.
2. Bapak Obed Bima Wicandra, S.Sn., M.A. selaku Pembimbing I dan Astharianty, S.Sn., M.Ds. selaku Pembimbing II yang telah membantu penulisan laporan perancangan Tugas Akhir ini.

3. Seluruh teman-teman yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan hiburan selama penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Josephine Natasha Pitoyo sebagai orang terdekat yang selalu tulus menyemangati penulis dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Seluruh pedagang makanan yang bersedia diwawancarai perihal topik penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Seluruh pedagang makanan yang bersedia diwawancarai perihal topik penyusunan Tugas Akhir ini.

Akhir kata, terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan waktu untuk membantu dan maaf apabila tidak dapat diucapkan satu persatu. Semoga perancangan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak kedepannya.

Surabaya, 5 Desember 2015

Penulis

Daftar Pustaka

- Octivia. "Perancangan Buku Panduan Wisata Kuliner Makanan Tradisional Khas Makassar." 2013. 20 Juli 2015 <<http://studentjournal.petra.ac.id/index.php/dk/v/article/view/583>>
- Karsono. "Perancangan Video Game Kuliner Khas Kota Samarinda." Vol.2. 2014. 20 Juli 2015 <<http://studentjournal.petra.ac.id/index.php/dk/v/article/view/2678>>
- Fadli. *Samarinda: Kota Anonim dalam Kuliner*. 2012. 1 Agustus 2015. <<http://timpakul.web.id/moc/samarinda-kota-anonim-dalam-kuliner.html>>
- Argubhi. *Wisata Kuliner di Samarinda*. 2010. 1 Agustus 2015. <<http://enjoysamarinda.blogspot.com/2010/01/wisata-kuliner-di-samarinda.html>>
- Maulani. *Wisata Kuliner*. 2013. 1 Agustus 2015. <<http://travelling-qu.blogspot.com/2013/06/wisata-kuliner.html#.VckdTPmqko>>
- Kartika. *Survei: Buku Cetak Terbukti Lebih Efektif Dibaca Ketimbang E-Book?*. 2015. 5 Agustus 2015. <<http://www.ergadget.com/read/2015/03/01/s>>

urvei-buku-cetak-terbukti-lebih-efektif-
dibaca-ketimbang-e-book.>

Simpson, John. *The Oxford English Dictionary*.
Inggris Raya: Oxford University Press, 1989.

Sitepu, B.P. *Sejarah Buku dan Perkembangannya*.
Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.

Vivian, John. *Teori komunikasi massa*. Jakarta:
Predana Media Grup, 2008.

Effendy, Onong Uchjana. *Ilmu komunikasi: teori
dan praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya,
2010.

Atmodjo, Junus Satrio. *Pedoman teknis fotografi
benda cagar budaya*. Jakarta: Proyek
Pembinaan Peninggalan Sejarah dan
Kepurbakalaan Pusat, Direktorat Purbakala,
Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen
Pendidikan Nasional, 2000.

Hall, Michael. *Food Tourism Around The World*.
New York: Butterworth-Heine, 2003.