

Perancangan Buku Panduan Pariwisata Kabupaten Sumenep

Andrew Giovanni Yustijanto, Drs. Wibowo, M.Sn, Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si.

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Jalan Siwalankerto 121-131, Surabaya

Abstrak

Sumenep adalah salah satu destinasi wisata yang patut dikunjungi. Karena dari Sumenep kita dapat belajar tentang sejarah, religi sekaligus menikmati pemandangan alam yang indah. Sejarah Sumenep adalah salah satu sejarah yang menarik untuk dipelajari dan sejarah ini harus diketahui banyak orang agar tidak hilang oleh jaman.

Kata kunci: Buku, Panduan Pariwisata Sumenep, Keraton

Abstract

Title: Designing Tourism Handbook of Sumenep

Sumenep is one of the tourist destinations are worth to visit. Because of Sumenep we can learn about the history, religion, while enjoying the beautiful scenery. Sumenep history is interesting to study and this history should be known to many people that do not disappear by age.

Key Word: Book, Sumenep Tourism Guide, Palace

Pendahuluan

Sumenep adalah kabupaten yang terletak di ujung timur pulau Madura. Banyak wisata-wisata yang dapat menarik perhatian dari pengunjung dari luar pulau Madura sendiri. Mulai dari wisata alam, wisata kuliner, hingga museum keraton Sumenep. Karena Kabupaten Sumenep sendiri dikelilingi oleh lautan dan bukit, sehingga banyak potensi wisata alam yang ada di sana. Bila banyak wisatawan domestik yang datang ke Kabupaten Sumenep, secara tidak langsung akan meningkatkan pertumbuhan ekonomi Kabupaten Sumenep itu sendiri. Terlebih lagi dengan dibangunnya jembatan Suramadu membuat akses ke Kabupaten Sumenep menjadi lebih mudah bila dibandingkan dengan menggunakan kapal ferry. Pulau Madura sendiri merupakan pulau yang terletak di sebelah timur pulau Jawa. Pulau dengan luas 5.168 km² dan memiliki jumlah penduduk 3.230.300 jiwa. Pulau Madura terbagi menjadi 4 kabupaten, yaitu kabupaten Bangkalan, kabupaten Sampang, kabupaten Pamekasan, dan kabupaten Sumenep. Batas barat dan selatan Pulau Madura adalah Pulau Jawa yang dipisahkan dengan selat Madura.

Banyak sejarah yang terdapat di Kabupaten Sumenep. Hal ini terbukti dengan adanya keraton Sumenep dan museum Sumenep yang menyimpan banyak benda-benda bersejarah. Wisata lain yang menarik adalah, pantai-pantai yang ada di Kabupaten

Sumenep. Ada pantai lombang, slopeng, dan badur. Ketiga pantai ini terletak di ujung Kabupaten Sumenep. Pantai-pantai ini mempunyai hamparan pasir coklat yang luas dan ditumbuhi oleh tanaman cemara udang yang merupakan khas Kabupaten Sumenep. Sudah ada beberapa fasilitas yang menunjang keberadaan pantai-pantai ini, diantaranya penunjuk jalan, tempat parkir, gapura, dan lain-lain. Sebagai pelengkap wisata di Kabupaten Sumenep adalah wisata kuliner khas yang tidak bisa didapatkan di tempat lain.

Masyarakat Madura baik orang tersebut berada di pulau Madura atau di luar pulau Madura, seringkali diidentikkan dengan kekerasan (carok) atau perilakunya yang kasar. "Kondisi semacam itu akhirnya memasyarakat bagi para keturunan orang Jawa Timur dan Madura di Jawa Timur, di Kalimantan, di Sumatra, di Irian Jaya, di Sulawesi ...mengecap orang Madura suka carok, suka kasar, sok jagoan, bersuara keras, suka cerai, tidak tahu sopan santun, dan kalau membunuh orang menggunakan celurit. Padahal sebenarnya tidak semua masyarakat Madura demikian" (Yudono, par. 14). Berdasarkan artikel tersebut membuat pemikiran masyarakat tentang masyarakat Madura menjadi jelek. Sebenarnya masyarakat Madura itu sendiri

memiliki sifat halus dan sopan. Persepsi kasarnya orang Madura membuat masyarakat merasa enggan untuk berkunjung ke pulau Madura. Diharapkan dengan adanya buku ini membuat orang yang datang berkunjung ke Pulau Madura khususnya Kabupaten Sumenep untuk merasakan sendiri suasana masyarakat Madura yang ramah. Sebagai masyarakat yang berasal jauh dari Kabupaten Sumenep, tetapi ingin mencoba datang ke Kabupaten Sumenep, haruslah mengetahui tempat-tempat penting yang menjadi daya tarik dari tempat tersebut. Oleh karena itu, media komunikasi yang dapat menampilkan dan banyak memberi informasi adalah melalui perancangan buku wisata Kabupaten Sumenep yang diharapkan dapat meningkatkan ekonomi Kabupaten Sumenep dari bidang pariwisata.

Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku pariwisata kabupaten Sumenep yang dapat memberikan informasi wisata yang bertujuan untuk menarik wisatawan datang berkunjung? - Bagaimana merancang media promosi yang mampu menunjang keberadaan buku pariwisata tersebut kepada *target audience*?

Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah merancang buku pariwisata kabupaten Sumenep yang dapat memberikan informasi wisata yang bertujuan untuk menarik wisatawan datang berkunjung. Menentukan media-media yang mampu menunjang promosi buku pariwisata agar tepat kepada *target audience*.

Metode Perancangan

Dalam Perancangan ini penulis menggunakan beberapa metode dalam menunjang perancangan ini baik dalam mengumpulkan data dan menganalisisnya. Untuk mengetahui penjelasan dan jawaban terhadap permasalahan serta memberikan alternatif jawaban bagi kemungkinan yang ada maka digunakan metode penelitian meliputi metode pengumpulan data dan metode analisis data yang dijelaskan sebagai berikut:

Metode Pengumpulan data

Dari konsep pengumpulan data, penulis menggunakan sumber primer yaitu data langsung didapat dari objek yang diteliti oleh penulis, selain itu juga menggunakan metode sumber sekunder yaitu data yang didapat dari buku, internet dan informasi lainnya.

Data Primer

a. Observasi Lapangan

Datang langsung ke tempat-tempat wisata yang ada di kabupaten Sumenep, mulai dari wisata alam sampai wisata kuliner.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap narasumber yang mempunyai hubungan langsung dengan pariwisata pulau Madura khususnya kabupaten Sumenep, yaitu Kepala Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Sumenep.

Data Sekunder

a. Tinjauan Kepustakaan

Metode ini adalah mengumpulkan data-data melalui buku-buku baik dari perpustakaan maupun dari toko buku yang terkait dengan perancangan ini.

b. Internet

Metode ini dilakukan dengan penelitian terhadap data-data yang ada di jaringan internet. Data tersebut berupa artikel atau komentar seseorang.

Metode Analisis Data

Metode Analisis Data yang digunakan adalah SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat*).

- Strength*: Sumenep adalah kota yang mempunyai banyak potensi wisata, mulai dari wisata alam, sejarah, dan religi
- Weakness*: Stigma negatif tentang orang Madura di masyarakat
- Opportunity* : Jalur transportasi yang memadai untuk pergi ke Sumenep
- Threat*: Potensi wisatanya menarik untuk dikunjungi

Identifikasi Data

Sejarah Sumenep

Hari jadi Kabupaten Sumenep mengacu pada Pelantikan Arya Wiraraja sebagai Adipati Sumenep yang pertama. Artinya sebelum Arya Wiraraja dilantik menjadi Adipati Sumenep, belum ada penguasa lokal yang bergelar sebagai Adipati. Saat itu Kadipaten Sumenep berada dibawah kekuasaan Kerajaan Singosari, dengan penguasanya Raja Kertanegara. Dengan demikian Arya Wiraraja dilantik oleh Raja Kertanegara, sehingga sumber prasasti yang berhubungan dengan Raja Kertanegara dijadikan rujukan bagi penetapan Hari Jadi Kabupaten Sumenep. Dari sumber sejarah Prasasti Sarwadharmas yang tepatnya 31 Oktober 1269 M, merupakan sejarah yang sangat jelas menyebutkan bahwa saat itu Raja Kertanegara telah menjadi Raja Singosari yang berdaulat penuh dan berhak mengangkat seorang Adipati. Prasasti Sarwadharmas dari Raja Kertanegara di Desa Penampihan lereng barat Gunung Wilis Kediri. Prasasti ini tidak lagi menyebut perkataan makamanggalya atau dibawah pengawasan. Artinya saat itu Raja Kertanegara telah berkuasa penuh, dan tidak lagi dibawah pengawasan ayahandanya Raja Wisnuwardhana telah meninggal tahun 1268 M.

Berdasarkan arti kata (etimologi), kata Sumenep atau Songeneb adalah :

- Kata “Sung” mempunyai arti sebuah relung/cekungan/lembah
- Kata “eneb” mempunyai arti endapan yang tenang

Maka jika diartikan lebih dalam lagi Songeneb/Songenneb (dalam bahasa Madura) mempunyai arti “lembah/cekungan yang tenang”.

Sumenep mempunyai semboyan Sumeker, kepanjangan dari Sumenep Keraton. Karena dari dulu wilayah ini terdapat puluhan Keraton/Istana sebagai pusat pemerintahan sang Adipati. Selain itu kabupaten Sumenep juga dikenal dengan sebutan Bumi Sumekar.



Gambar 1. Lambang kabupaten Sumenep

Bentuk Lambang dari kabupaten Sumenep berbentuk "PERISAI" dengan mempunyai 5 (lima) sudut. Makna Perisai melambangkan senantiasa kesiapsediaan dan keberanian masyarakat dan daerah tingkat II Sumenep untuk mempertahankan diri dari setiap gangguan kedzoliman serta mempertahankan keunggulan dan kemakmuran daerah.

Makna dari 5 (lima) sudut perisai melambangkan dasar yang akan ditaati dan akan dipertahankan oleh masyarakat daerah tingkat II Sumenep, ialah falsafah dasar Negara Kita Pancasila. Karena itu maka sudut 5 (lima) yang melingkari dan merupakan bentuk dari perisai tersebut.

Di dalam perisai terdapat gambar KUDA BERSAYAP yang berwarna kuning emas, diambil dari lambang kepahlawanan terkenal di daerah tingkat II Sumenep yang ada hubungannya dengan cerita kuno yaitu kuda Skati dari Pahlawan Putra Sumenep DJOKO TOLE (Aria Panole) dengan lukisan kuda itu melambangkan jiwa keberanian dan patriotisme masyarakat daerah Tingkat II Sumenep, dan sayap dari kuda itu melambangkan jiwa penuh dinamika. Sedang warna kuning melambangkan dasar mengagungkan Tuhan Yang Maha Esa yang menyoroti setiap gerak dan usaha Daerah Tingkat II Sumenep. Selaras pula dengan dasar pertama dari Pancasila. Selain gambar lukisan kuda bersayap berwarna kuning emas tersebut, ditetapkan pula

adanya PITA yang berisikan tulisan SUMEKAR (Nama Sumenep diwaktu jaman nenek moyang kita). Makna dari kata Sumekar itu ialah senantiasa berkembang (mekar) yang sesuai sekali dengan perkembangan revolusi nasional kita yang terus berkembang mencapai terwujudnya cita-cita Pancasila amanat penderitaan rakyat yang terkenal dengan SOSIALISME INDONESIA.

Sikap dan bentuk Kuda dalam lambang kabupaten Sumenep dalam keadaan beraksi menentang, kepalanya sedikit tunduk menoleh ke kiri (gigih, bahasa Madura "nyoronteng"). Sayap kuda berdiri tegak sesuai dengan keadaan kuda yang siap sedia mengemban amanat Penderitaan Rakyat Daerah Tingkat II Sumenep. Bulu ekor kuda keriting 8, mengingatkan kita pada tahun 1945 dan keritingan dari bulu-bulu itu kita harus bersatu.

Pita dalam perisai ditetapkan berwarna dasar putih dan tulisan dengan warna dasar berwarna merah, melambangkan SANG MERAH PUTIH bendera kita Negara Republik Indonesia.

Dasar warna hijau ialah berarti yang akan datang (harapan) terhadap cita-cita yang diperjuangkan. Warna hitam adalah sebagai batas tertentu yang melingkari perisai dengan arti dari lingkaran termaksud menyatukan cita-cita.

Sejarah Buku

Dalam jaman purba bahan yang digunakan untuk buku bukan kertas, melainkan macam-macam lain. Di Eropa mula-mula orang menggunakan Papyrus, semacam kulit pohon yang dikeringkan, disambung dengan perekat dan digulung dalam silinder. Silinder ini disebut volume dalam bahasa Yunani. Volume adalah istilah yang sampai sekarang ini digunakan dalam bahasa Inggris dan Perancis untuk menunjukkan jilid. Bahan pilihan lainnya untuk menjadi kertas adalah bahan perkamen (kulit binatang), misalnya domba, anak sapi, keledai yang dimasak menjadi tipis dan licin. Perkamen yang sudah ditulis dengan tangan, dilipat dan disusun dalam bentuk seperti buku sekarang. Karena perkamen mahal, seringkali buku lama yang sudah jadi digosok sampai bersih dan ditulis kembali. Di India dan di Bali digunakan daun pohon lontar. Di Babylon dan di Austria menggunakan tanah liat yang dibuat persegi datar. Di Cina mula-mula menggunakan sutra sebagai bahan kertas. Kemudian ditemukan kertas dari potongan-potongan kain. Pembuatan kertas ini dibawa orang Cina ke Eropa pada abad ke-14. Pada jaman kekaisaran Yunani dan Romawi, banyak budak diharuskan menyalin buku dengan tangan. Pada abad pertengahan di Eropa, pekerjaan ini kebanyakan dilakukan oleh biarawan. Demikian pula dengan negara-negara lain, kaum cendekiawan dan alim ulama yang menyalin buku-buku dengan tangan. Dengan ditemukannya dasar dari percetakan pada abad ke-15 oleh Johann Gutenberg di Mainz (Jerman) dan Laurens Janszoon

Koster di Haarlem (Belanda), pembuatan buku berkembang pesat sekali (Enslikipedia Umum 223).

Bentuk Buku

Berdasarkan jenisnya buku dapat dibedakan menjadi dua kategori yaitu fiksi dan non fiksi. Buku fiksi biasanya berkaitan dengan imajinasi sang penulis bukan berdasarkan kenyataan yang ada di kehidupan sang penulis ataupun disekitarnya. Oleh karena itu, jenis buku ini sangatlah mudah untuk dibuat oleh siapapun, karena tidak memerlukan data-data yang akurat, tidak memerlukan daftar pustaka serta tidak seperti karya ilmiah lainnya yang memperhatikan secara detail kata-kata yang digunakan maupun tanda baca. Ragam dari jenis buku fiksi cukup banyak. Ada yang berisi cerpen, novel, kumpulan puisi, cerita bersambung, naskah dari sebuah drama, dan lainnya. Setiap jenisnya mempunyai konvensi atau aturan tersendiri. Macam dari buku fiksi adalah komik, cergam, dan novel.

Buku non fiksi adalah buku yang berisi karangan atau tulisan yang nyata. Dibuat berdasarkan fakta. Contohnya buku Biografi dan buku-buku ilmu pengetahuan. Ada beberapa kelebihan sebuah buku non fiksi, yaitu masa edar lebih lama dan tidak dibatasi kurikulum. Macam dari buku non fiksi adalah biografi, catatan harian, ensiklopedia, buku fotografi, buku wisata, kamus, buku panduan, dan buku ilmiah.

Elemen Buku

Sebuah buku mempunyai tiga elemen penting yaitu cover buku, jaket buku dan isi buku. Cover buku merupakan bagian terluar yang berfungsi melindungi dan memberi identitas. Pada dasarnya elemen dari buku terdiri dari dua bagian yaitu sampul buku (Cover) dan tubuh buku yakni isi dari buku ("Bagian-bagian buku".par.2.).

Sampul buku merupakan pelindung dari badan buku. Sampul buku ini berguna sebagai wajah atau tampilan dari isi buku, sehingga sampul buku harus berpenampilan yang menarik serta dapat menggambarkan isi dari buku. Sedangkan badan buku yaitu isi dari buku, yang menyajikan bagian gagasan, informasi, serta pemikiran penulis secara utuh. ("Bagian-bagian buku".par.3).

Sampul buku berdasarkan materialnya terdiri atas dua bagian yaitu *soft cover* dan *hard cover*. Yang dimaksud dengan *soft cover* ialah jenis sampul yang karakteristiknya lunak. Bahan yang biasanya dipakai untuk *soft cover* ialah kertas *art paper* 120gr atau *art cartoon* 230gr. Sedangkan jenis *hard cover*, karakteristik dari sampul buku ini ialah kaku dan keras, sehingga biasanya penggunaan *hard cover* dengan tujuan agar isi buku lebih aman dan tidak rusak serta biasanya buku yang isi informasinya tidak berubah dengan berjalannya waktu, contoh buku yang menggunakan *hard cover* ialah seperti buku ensiklopedi ("Bagian-bagian buku".par.4).

Pada cover buku, ada beberapa bagian kecil seperti sampul depan, sampul belakang, punggung sampul, telinga sampul depan, telinga sampul belakang. Telinga sampul biasanya juga disebut sebagai lidah sampul atau jaket sampul. Bagian-bagian tersebut tentu mempunyai fungsi sesuai dengan penempatannya, sampul depan berfungsi sebagai informasi pertama yang akan diberikan kepada pembaca tentang isi buku. Umumnya pada sampul depan terdapat judul buku, nama penulis/penyusun, nama penerbit, dan juga terdapat *endorsement*, *tagline*, *pointer*, dll. Sedangkan sampul belakang biasanya diisi dengan tulisan no. ISBN dan *barcode*, *endorsement*, *blurb* (sinopsis), keautoritatifan penulis/penyusun, dll. Kegunaan dari telinga buku atau lidah buku umumnya diisi dengan tambahan *endorsement* atau biografi singkat pengarang, ataupun sinopsis buku. Akan tetapi tidak semua buku didesain dengan menggunakan lidah buku ("Bagian-bagian buku".par.5).

Badan buku atau isi buku. Pada buku bagian ini berisi atas lembaran-lembaran kertas yang disusun dengan rapi sesuai urutan halamannya. Ukuran pada isi buku disesuaikan dengan ukuran sampul buku. Bagian dari isi buku mempunyai pokok yakni kulit ari (kulit Perancis atau *front pages* atau *preliminary pages*). Kulit ari biasanya berisi halaman *copyright*, identitas buku (yang meliputi judul buku, nama penulis, nama editor, *layout*, desain sampul, nama penerbit, kota terbit, tahun terbit, dll), kata pengantar dan atau kata pendahuluan, dan daftar isi. Pada kulit ari juga berisi identitas buku dan penjelasan pengantar serta pemetaan/daftar mengenai isi buku. ("Bagian-bagian buku".par.6).

Untuk isi buku sendiri berisi tentang penjelasan atau pemaparan penulis secara utuh yang merupakan pokok atau jantung dari buku tersebut. Sedangkan pada halaman terakhir umumnya berisikan tentang daftar pustaka, profil penulis, lampiran, serta indeks, dll. Selanjutnya lembaran-lembaran isi disatukan dengan cara dijilid dengan sampul buku. Untuk penjilidan digolongkan menjadi 3 macam, yakni jilid benang, jilid kawat, dan jilid lem panas atau disebut *binding*. Penentuan jenis jilid biasanya dipengaruhi oleh ketebalan dari buku. Untuk buku-buku bacaan, umumnya memakai jilid lem panas (*binding*) ("Bagian-bagian buku".par.7).

Pengertian Pariwisata

Menurut Undang –Undang Pemerintah Indonesia Nomor 9 Tahun 1990 Tentang Kepariwisata, Wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata. Sedangkan Pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata, termasuk pengusahaan objek dan daya tarik wisata serta usaha-usaha yang terkait di bidang tersebut (Pendit 16).

Bentuk Pariwisata

Menurut Nyoman S. Pedit, bentuk-bentuk dari pariwisata dapat dibagi menurut kategori sebagai berikut: menurut asal wisatawan, menurut akibatnya terhadap neraca pembayaran, menurut jangka waktu, menurut jumlah wisatawan, menurut alat angkut yang dipergunakan.

Jenis Pariwisata

Selain bentuk, kiranya pariwisata juga perlu digolongkan menurut jenisnya. Hal ini diperlukan untuk memudahkan penyusunan statistik dan data penelitian serta peninjauan yang lebih akurat di bidang ini. Jenis-jenis pariwisata yang dikenal dewasa ini, antara lain:

a. Wisata Budaya

Perjalanan ini dimaksudkan atas dasar keinginan untuk memperluas pandangan hidup, mempelajari keadaan rakyat, kebiasaan dan adat istiadat, cara hidup, seni serta budaya mereka. Jenis wisata budaya ini adalah jenis yang paling populer di negara kita.

b. Wisata Kesehatan

Tujuan dari wisata ini adalah menukar keadaan dan lingkungan tempat dimana ia tinggal sehari-hari demi kepentingan beristirahat secara jasmani dan rohani. Misalnya dengan mengunjungi mata air panas mengandung mineral yang dapat menyembuhkan, tempat-tempat yang menyediakan fasilitas-fasilitas kesehatan, dll.

c. Wisata Olahraga

Wisata ini memiliki pengertian bahwa wisatawan-wisatawan yang melakukan perjalanan dengan tujuan olahraga atau memang sengaja mengambil bagian aktif dalam pesta olahraga di suatu tempat atau negara seperti Asean Games, Olimpiade, dll.

d. Wisata Komersial

Dalam jenis ini termasuk perjalanan untuk mengunjungi pameran-pameran dan pekan raya yang bersifat komersial, seperti pameran industri, pameran dagang dan sebagainya.

e. Wisata Industri

Wisata ini erat hubungannya dengan wisata komersial. Wisata industri adalah perjalanan yang dilakukan oleh rombongan pelajar atau mahasiswa, atau orang-orang awam ke suatu kompleks atau daerah perindustrian dengan maksud dan tujuan untuk mengadakan peninjauan atau penelitian.

f. Wisata Politik

Jenis ini meliputi perjalanan yang dilakukan untuk mengunjungi atau mengambil bagian dengan aktif dalam peristiwa kegiatan politik seperti misalnya ulang tahun kemerdekaan 17 Agustus di Jakarta, penobatan Ratu Inggris di London, dan sebagainya dimana biasanya fasilitas akomodasi, saran angkutan dan atraksi beraneka warna diadakan secara megah dan meriah bagi para pengunjung.

g. Wisata Konvensi

Wisata ini dekat dengan wisata politik. Berbagai negara dewasa ini membangun wisata konvensi ini

dengan menyediakan fasilitas bangunan dengan ruangan-ruangan tempat bersidang bagi para peserta suatu konferensi, musyawarah, konvensi, atau pertemuan lainnya yang bersifat nasional maupun internasional.

h. Wisata Sosial

Yang dimaksud dengan wisata sosial adalah pengorganisasian suatu perjalanan murah serta mudah untuk memberi kesempatan pada golongan masyarakat ekonomi lemah untuk mengadakan perjalanan, seperti misalnya kaum buruh, pemuda, pelajar atau mahasiswa, petani, dsb.

i. Wisata Pertanian

Hampir sama dengan wisata industri, wisata pertanian adalah pengorganisasian perjalanan yang dilakukan ke proyek-proyek pertanian, perkebunan, ladang, dan sebagainya dimana rombongan wisatawan dapat melakukan kunjungan dan peninjauan.

j. Wisata Maritim atau Bahari

Jenis wisata ini banyak dikaitkan dengan kegiatan olah raga di air seperti memancing, berlayar, menyelam sambil melakukan pemotretan, kompetisi berselancar, balapan mendayung, berkeliling melihat pemandangan dibawah permukaan laut serta berbagai rekreasi perairan lainnya.

k. Wisata Cagar Alam

Jenis wisata ini biasanya banyak diselenggarakan oleh agen atau biro perjalanan yang mengkhususkan usaha-usaha dengan jalur mengatur wisata ke tempat atau daerah cagar alam, taman lindung, hutan daerah, dan sebagainya yang kelestariannya dilindungi oleh undang-undang.

l. Wisata Buru

Jenis wisata ini banyak dilakukan di negara-negara yang memiliki daerah atau tempat berburu yang diijinkan oleh pemerintah dan digalakkan oleh berbagai agen atau biro perjalanan.

m. Wisata Pilgrim

Jenis wisata ini sedikit banyak dikaitkan dengan agama, sejarah, adat istiadat, dan kepercayaan umat atau kelompok dalam masyarakat. Wisata pilgrim ini banyak dihubungkan dengan niat atau hasrat sang wisatawan untuk memperoleh restu dan kekuatan batin. Wisata ini banyak dilakukan oleh perorangan atau rombongan ke tempat-tempat suci, ke makam-makam orang besar atau pemimpin yang diagungkan, ke bukit atau gunung yang dianggap keramat, dll.

n. Wisata Bulan Madu

Wisata bulan madu adalah suatu penyelenggaraan perjalanan bagi pasangan-pasangan pengantin baru yang sedang berbulan madu dengan fasilitas-fasilitas khusus dan tersendiri demi kenikmatan perjalanan dan kunjungan mereka. Wisata ini biasanya dilakukan selama satu bulan setelah pernikahan dilangsungkan ke tempat-tempat tujuan yang romantis (Pedit 41-47).

o. Wisata Kuliner

Dewasa ini, jenis wisata ini sedang populer di Indonesia, yaitu wisata yang memiliki tujuan untuk mencicipi aneka kuliner khas yang dimiliki oleh suatu daerah yang dijadikan tujuan perjalanan. Daerah tujuan wisata yang dikunjungi, biasanya memiliki aneka kuliner unik yang hanya dimiliki daerah tersebut, sehingga menggugah selera wisatawan untuk mencoba kuliner tersebut.

Sejarah Fotografi

Menurut Kusumaningrum (32-35) tentang sejarah fotografi adalah:

Kata fotografi berasal dari kata “foto” yang berarti cahaya dan “grafi” yang berarti menulis atau melukis. Maka dalam fotografi kehadiran cahaya adalah mutlak. Kita baru dapat membuat foto bila terdapat cahaya di lingkungan kita saat membuat foto. (Penunjang Pengetahuan Fotografi, 1989, hal 8).

Fotografi secara umum baru dikenal 150 tahun yang lalu. Ini kalau kita membicarakan fotografi yang menyangkut teknologi. Namun kalau kita membicarakan masalah gambar 2 dimensi yang dihasilkan dari peran cahaya, sejarah fotografi sangatlah panjang.

Dalam buku *The History of Photography* karya Ala Davenport, terbitan University of New Mexico Press tahun 1991, disebutkan bahwa pada abad ke-5 sebelum masehi, seorang pria bernama MoTi sudah mengamati sebuah gejala. Apabila pada dinding ruangan yang gelap terdapat sebuah lubang, maka di bagian dalam ruang itu akan terefleksikan pemandangan di luar ruang secara terbalik lewat lubang tadi. Kemudian pada abad ke-10 masehi, seorang arab bernama Ibnu Al-Haitham menemukan fenomena yang sama pada tenda miliknya yang berlubang.

Demikianlah, fotografi lalu tercatat mulai resmi dimulai pada abad ke-19. Pada tahun 1839 yang dicanangkan sebagai tahun awal fotografi. Pada tahun itu, di Prancis dinyatakan secara resmi bahwa fotografi adalah sebuah terobosan teknologi. Saat itu rekaman dua dimensi seperti yang dapat mata lihat sudah bisa dibuat permanen. Penemu fotografi dengan pelat logam, Louise Jacques Mande Daguerre, sebenarnya ingin mematenkan temuan itu. Tapi pemerintah Prancis dengan dilandasi berbagai pemikiran politik, berpikir bahwa temuan itu sebaiknya dibagikan ke seluruh dunia dengan cuma-cuma.

Meskipun tahun 1839 secara resmi dicanangkan sebagai tahun awal fotografi, yaitu resmi diakui sebuah teknologi yang baru, sebenarnya foto-foto telah tercipta beberapa tahun sebelumnya. Sebenarnya, temuan Daguerre bukanlah murni temuannya sendiri. Seorang peneliti Prancis lainnya, Joseph Nicéphore Niepce, pada tahun 1826 sudah menghasilkan sebuah foto yang kemudian dikenal sebagai foto pertama dalam sejarah manusia. Foto yang berjudul *View*

from Window at Gras itu kini disimpan di University of Texas di Austin, AS. Niepce membuat foto dengan melapisi pelat logam dengan senyawa buatannya. Pelat logam itu lalu disinari dalam kamera obscura bias sampai 3 hari. Pada tahun 1827, Daguerre mendekati Niepce untuk menyempurnakan temuan itu. Dua tahun kemudian, Daguerre dan Niepce resmi bekerja sama mengembangkan temuan yang disebut heliografi. Dalam bahasa Yunani, “helios” adalah matahari dan “graphos” adalah menulis. Karena Niepce meninggal pada tahun 1833, Daguerre kemudian bekerja sendiri sampai enam tahun kemudian hasil kerjanya itu diumumkan ke seluruh dunia.

Fotografi kemudian berkembang dengan sangat cepat. Tidak semata heliografi lagi karena cahaya apapun kemudian bisa dipakai, tidak semata cahaya matahari. Penemuan cahaya buatan dalam bentuk lampu kilat pun telah menjadi sebuah aliran tersendiri dalam fotografi. Cahaya yang dinamai sinar-X kemudian membuat fotografi menjadi berguna dalam bidang kedokteran.

Pada tahun 1901, seorang peneliti bernama Conrad Rontgen menemukan pemanfaatan sinar-X untuk pemotretan tembus pandang. Temuannya ini lalu mendapat hadiah Nobel dan peralatan yang dipakai kemudian dinamai peralatan Rontgen. Cahaya buatan manusia dalam bentuk lampu sorot dan juga lampu kilat (blitz) kemudian juga menggiring fotografi ke beberapa ranah lain. Pada tahun 1940, Dr. Harold Edgerton yang dibantu Gjon Mili menemukan lampu yang bisa meyalami berkali-kali dalam waktu sepersekian detik. Lampu yang disebut strobo ini berguna untuk mengamati gerakan yang cepat. Foto atlet loncat indah yang sedang bersalto, misalnya, bisa difoto dengan strobo sehingga menghasilkan gambar pada sebuah bingkai gambar saja.

Temuan teknologi makin maju sejalan dengan masuknya fotografi ke dunia jurnalistik. Karena belum bisa membawa foto ke dalam proses cetak, surat kabar mula-mula menyalin foto ke dalam gambar tangan. Dan surat kabar yang memuat gambar sebagai berita adalah *The Daily Graphoc* pada 16 April 1877. Gambar berita pertama dalam surat kabar itu adalah sebuah peristiwa kebakaran.

Kemudian ditemukanlah proses cetak half tone pada tahun 1880 yang memungkinkan foto dibawa ke dalam surat kabar. Foto pertama di surat kabar adalah foto tambang pengeboran minyak Shantytown yang muncul di surat kabar New York *The Daily Graphic* di Amerika Serikat tanggal 4 Maret 1880. Foto itu karya Henry J. Newton. Banyak cabang kemajuan fotografi yang terjadi, tetapi banyak yang mati di tengah jalan. Foto Polaroid yang ditemukan Edwin Land, umpamanya, pasti sudah tidak dilirik orang lagi karena kini foto digital juga sudah nyaris langsung jadi.

Teknik Fotografi

Pada dasarnya teknik dalam fotografi dapat dibagi menjadi beberapa macam, yaitu:

a. *Panning*

Panning adalah salah satu cara untuk memberikan kesan gerak pada foto. Ketika melakukan *panning*. Pemotret harus mengikuti obyek selama membidik. Hasil foto menjadikan obyek menjadi relatif tajam dibandingkan dengan *backgroundnya* yang hampir sepenuhnya *blur*, *background* yang hampir sepenuhnya *blur*. Jarang dihasilkan subyek yang sepenuhnya tajam. Namun, beberapa bagian subyek yang mengalami *blur* justru memperkuat kesan gerak dari foto. *Panning* menggunakan rana berkecepatan rendah, biasanya 1/15 atau 1/30. Penggunaan kecepatan rana lebih rendah membutuhkan tripod untuk mencegah timbulnya gerakan vertikal kamera yang tidak diinginkan.

b. *Depth of field* (ruang tajam)

Hal-hal yang mempengaruhi ruang tajam dalam pemotretan adalah jarak pemotretan (jauh=luas, dekat=sempit), bukaan diafragma (kecil=luas, besar=sempit) jarak fokus lensa / *focal length* (tele=sempit, wide=luas, normal=bisa diatur).

c. *Teknik blurring*

Salah satu cara paling efektif memberi kesan bergerak pada sebuah foto adalah dengan membiarkan subyek menjadi *blur*. Untuk memotret subyek yang bergerak menjadi *blur* diperlukan kecepatan rana rendah. Kecepatan rana yang diperlukan tergantung pada beberapa faktor. Kecepatan subyek yang bergerak menjadi pertimbangan utama. Sebuah mobil yang melaju kencang mungkin akan menjadi *blur* pada *exposure* dengan kecepatan rana 1/500 detik. Sementara itu, pejalan kaki akan menjadi *blur* pada kecepatan rana 1/30 detik saja.

d. *Teknik freezing*

Penggunaan rana dengan kecepatan rendah pada subyek yang bergerak akan menimbulkan *blur* yang memberi kesan gerak. Selain itu, penggunaan kecepatan tinggi juga dapat memberikan kesan gerak dengan membekukan gerakan yang sedang berlangsung, pemotretan ini lazim disebut *freezing*. Hasilnya adalah foto yang memperlihatkan subyek foto tepat di tengah gerakan yang sedang dilakukan. Karena menggunakan kecepatan rana tinggi, gambar subyek menjadi jelas / tidak *blur*. Pemotretan *freezing* yang baik membutuhkan perencanaan.

e. *Zooming*

Zooming adalah teknik foto untuk memberikan kesan gerak dengan mengubah panjang fokus lensa. Perubahan panjang fokus hanya dapat dilakukan dengan lensa *zoom*. Untuk mendapatkan kesan gerak, harus menggunakan kecepatan rana tidak lebih dari 1/30 detik. Pada saat pemotretan, dalam waktu bersamaan dengan proses *exposure*, titik fokus lensa diubah dengan menarik lensa *zoom* ke dalam atau ke arah luar (untuk jenis *zoom* yang ditarik) atau dengan

cara menggeser titik fokus lensa ke kiri atau ke kanan (untuk lensa *zoom* jenis gelang). Sebaiknya, gunakan *tripod* untuk menopang kamera oada saat pemotretan. Tempatkan subyek utama pada bagian tengah foto. Pada bagian ini, ketajaman gambar relatif lebih baik dari bagian lain.

f. *Bulb*

Teknik ini dilakukan dengan menahan tombol pelepas rana dengan lebih lama. Kecepatan rana dapat diatur sesuai dengan waktu yang kita inginkan. Untuk mendapatkan hasil foto *bulb* secara maksimal, dapat digunakan kabel *release* dan *tripod*.

Layout

Sebuah *layout* dalam desain komunikasi visual adalah menuangkan pengolahan bahan tulisan dan seni (foto, ilustrasi, atau gambar lain) pada suatu bidang kerja. *Layout* yang baik dapat berfungsi dengan benar apabila ada perencanaan yang akan dilakukan, penentuan tujuan dari karya, penentuan *target audience*, perencanaan kemana atau dimana akan ditempatkan dan bagaimana cara pendistribusiannya. *Layout* yang baik teratur, dapat mengarahkan dan menggambarkan reentetan informasi untuk dipahami. Setiap unsur desain komunikasi visual di atas sangat penting keberadaanya. Untuk menghasilkan suatu visual yang baik setiap unsur tersebut perlu diterapkan sesuai dengan kebutuhan dan konsep yang ada.

Pada dasarnya *layout* adalah sebuah peletakan unsur-unsur sesuai dengan hierarki desain yang berguna demi mendapatkan efek yang paling dramatis dalam menyampaikan sebuah pesan. Adapun prinsi *layout* adalah sebagai berikut:

a. Keseimbangan

Kesimbangan membantu menentukan ukuran dan peraturan setiap bagian dalam sebuah *layout*, *layout* yang tidak seimbang akan membuat pembaca kesulitan dalam membaca apa yang dibacanya.

b. Ritme

Irama merupakan bentuk yang dihasilkan dengan mengulang elemen secara bervariasi. Pengulangan secara konsisten dna bervariasi adalah kata kunci utamanya, keduanya saling melengkapi karena tanpa adanya variasi, pengulangan akan tampak sangat membosankan.

c. Penitik berat

Dalam upaya menarik perhatian pembaca, setiap pesan pada *layout* harus memiliki daya tarik yang tinggi. Jika tidak pembaca akan cepat berpaling.

d. Kesatuan

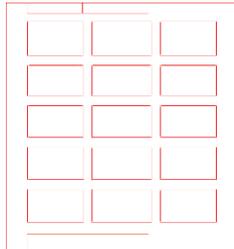
Keseluruhan elemen pada sebuah *layout* harus saling memiliki satu dengan yang lainnya. Hal ini membantu menentukan banyaknya elemen yang akan digunakan atau bagaimana penggunaannya dan hal ini akan membantu terciptanya keselarasan pada sebuah *layout*.

Jenis Layout

Menurut Rustan (3-7) *layout* dapat dibagi menjadi beberapa jenis yaitu:

a. Column Grid

Layout yang menampilkan gambar dan teks yang terpisah oleh batas-batas *font* abstrak sehingga terciptakan kolom-kolom tersebut. *Layout* jenis ini dapat ditemukan pada halaman seperti surat kabar atau koran.

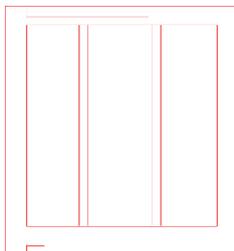


Gambar 2 Column Grid

Sumber: Bradley, Steven (2011, 4 Types of Grids)

b. Modular Grid

Layout ini memiliki sedikit kesamaan dengan *column grid* karena adanya bidang yang berkolom. Perbedaan jenis *modular grid* ini terletak pada banyaknya bidang yang terbagi-bagi pada jenis modular, bidang yang tercipta yaitu kotak-kotak dalam jumlah yang cukup banyak dalam satu halaman, sehingga penggunaan dan aplikasinya dapat lebih terlihat dinamis.

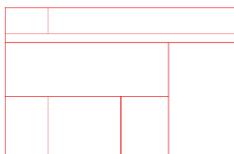


Gambar 3 Modular Grid

Sumber: Bradley, Steven (2011, 4 Types of Grids)

c. Hierarchical Grid

Umumnya jenis *layout* ini paling banyak digunakan pada tampilan *website*. Pembagian tiap bidangnya sangatlah teratur dan rapi, dengan tujuan memudahkan akses setiap pengguna internet, dengan menyajikan tampilan yang cukup sederhana namun efektif.

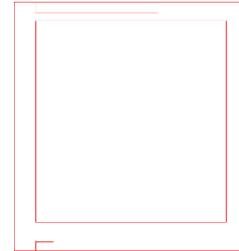


Gambar 4 Hierarchical Grid

Sumber: Bradley, Steven (2011, 4 Types of Grids)

d. Manuscript Grid

Layout ini menyusun sebuah tatanan letak yang penempatannya berdasarkan batas kiri dan batas kanan. Ciri-cirinya ialah bentuk susunannya terstruktur dari kiri dan kanan.



Gambar 5 Manuscript Grid

Sumber: Bradley, Steven (2011, 4 Types of Grids)

e. Ungrid

Jenis *layout* ini muncul karena perkembangan zaman dan banyaknya aksi protes ataupun pemberontakan oleh komunitas anak-anak muda yang anti terhadap kemapanan. Gaya ini seperti hendak menantang sesuatu yang beraturan dan pada akhirnya menciptakan suatu gaya baru yang tidak teratur, namun tetap memiliki nilai seni tersendiri.

Sejarah Gaya Desain

a. Victorian

Gaya desain grafis *Victorian* berkembang di Amerika, Inggris dan sebagian besar benua Eropa sejak tahun 1820-an hingga tahun 1900. Gaya ini muncul karena reaksi seniman atas akibat yang ditimbulkan oleh revolusi industri. Gaya *Victorian* bersifat romantisisme yang penuh dengan ornamen atau ornamentik serta sebagai upaya menghidupkan seni murni oleh gerak anak muda Inggris *Pre-Raphaelite Brotherhood* (1848). Gaya ini menggunakan penggambaran bertekstur dan detail yang bersifat dekoratif, terutama pada kain dan bunga serta memiliki border yang banyak. Teknik cukil kayu dan *typeface* dengan *serif* serta huruf-huruf *Gothic* menjadi sebuah desain yang khas di era ini.

b. Art and Crafts (1850-1900)

Gaya desain yang lebih menekankan pada penuhnya detail ornamen dekoratif, dimana masing-masing ornamen memiliki makna masing-masing, baik berupa figur aneh dan mistis, maupun motif-motif alam.

c. Art Nouveau (1890-1920)

Merupakan bentuk penolakan terhadap gaya *Victorian* dan juga anti gaya yang timbul karena industri. Ornamen yang dihasilkan tidak serumit *Art and Craft* sehingga *Art Nouveau* sering dianggap tidak mempunyai keahlian sebaik *Art and Craft*. *Art Nouveau* lebih bersifat meliuk-liuk dan melayang-

layang serta feminim dengan penonjolan pada garis lengkung yang sensual. Aspek dekoratifnya berkesan datar dan merupakan inovasi baru dalam sejarah desain.

d. *Early Modern*

Pada dekade 1870-an hingga 1890-an adalah masa dimana industri mengalami kemajuan yang pesat. Dengan begitu, dunia periklanan pun turut berkembang juga. Dimulailah era poster, kemasan dan iklan mendukung kegiatan-kegiatan kabaret, teater, sirkus, musik serta pertunjukan budaya lainnya.

e. *Exspressionism (1905-1922)*

Gaya desain yang berkembang sesudah jaman perang dunia pertama ini dipelopori oleh sekelompok kumpulan kaum ekspresionis muda Jerman yang dikenal dengan nama Die Brucke (*The Bridge*) pada tahun 1905. Mereka menggambar semua obyek nyata menjadi sebuah gambaran brutal yang penuh dengan imajinasi ekspresi.

f. *Modern*

Awalnya adalah sebuah gerakan seni yang revolusioner pada tahun 1909 oleh penulis Italia Filippo Tommaso Marinetti. Beberapa gaya desain yang muncul pada era ini adalah *Futurism, Vorticism, Constructivism, De Stijl, Bauhaus, New Typography.*

g. *Art Deco*

Sebuah gaya yang cenderung menampilkan kemewahan, yang mana menjadi gaya secara internasional yang muncul pada tahun 1918-1939 di dunia *fashion, interior, arsitektur, keramik dan desain industri.* Diberi nama sesuai World's Fair di Paris tahun 1925 (Exposition Internationale des Arts Decoratifs et Industriales Modernes). Menampilkan warna-warna yang cerah dan hidup diantara motif-motif floral, figuratif dan geometris.

h. *Dada (1916-1932)*

Ditemukan oleh seorang pengungsi Jerman dan filosofis Hugo Ball dan koleganya bernama Emmy Hennings. Dada menolak semua teori desain yang ada dan mengembangkan sebuah desain grafis tersendiri yang unik. Gaya desain ini mengagungkan beberapa gaya seperti *Exspressionism*, mesin, khayalan dan abstrak geometri.

i. *Heroic Realism (1932-1978)*

Gaya desain kepahlawanan ini berkembang pada jaman perang dunia kedua. Gaya desain ini digunakan sebagai penggerak semangat dan moral perang pada waktu itu. Gaya ini berasal dari negara Rusia kemudian menyebar ke negara-negara adikuasa pada waktu itu seperti Jerman, Amerika, Italia dan Cina.

j. *Late Modern (1930-1952)*

Pada gaya ini, penganut aliran teknik modern klasik sangat menerima dan menyebarluaskan gaya ini. Peranan fotografi dan teknologi komputer banyak dipakai dalam membuat karya desain grafis modern. Penerapan teknik perspektif dan *simplicity* gambar pun sudah dilakukan pada jaman ini. Gaya ini banyak diaplikasi pada negara Swiss, Amerika dan Inggris

untuk kepentingan komersial dan perang dunia kedua. Beberapa gaya yang timbul pada masa ini *adalah Revivalism, Eclecticism dan Psychedelic.*

k. *Post-Modenism (1974-1985)*

Mengikuti tren desain jaman sekarang yang serba digital dan modern.

Pembahasan

Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dari perancangan buku panduan pariwisata kabupaten Sumenep adalah untuk memperkenalkan potensi-potensi wisata kabupaten Sumenep, mulai dari wisata alam, wisata religi sampai wisata sejarah. Buku ini akan memberikan referensi seputar keunikan dari kabupaten Sumenep mulai dari sejarah sampai tempat wisatanya. Desain buku dibuat dengan teknik visualisasi yang dominan yang bertujuan untuk meberikan gambaran bagi wisatawan ayng membaca buku ini agar tertarik untuk berkunjung ke tempat wisata tersebut.

Strategi Kreatif

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan buku sebagai media untuk menyampaikan informasi tempat wisata di kabupaten Sumenep. Karena buku mampu memberikan informasi baik verbal maupun visual secara lengkap dan detail, sehingga *target audience* dapat dengan mudah mengerti informasi yang ingin disampaikan. Selain itu dengan menggunakan buku, *target audience* dapat melihat informasi secara berulang-ulang dan tidak memerlukan *gadget* mahal yang memerlukan baterai dan *signal* sebagai panduan wisata mereka. Ukuran buku ini dibuat sepraktis mungkin agar mudah dibawa oleh wisatawan. Foto dan teks yang digunakan adalah foto yang menarik dan teks dengan bahasa sehari-hari yang memudahkan orang untuk lebih memahami informasi yang terkandung di dalamnya.

Target Audience

a. Demografis

Umur : 17 - 35 tahun
 Kelas Ekonomi : Menengah ke atas
 Jenis Kelamin : Pria dan wanita
 Pendidikan : SMA hingga jenjang yang lebih tinggi
 Agama : Semua agama (katolik, kristen, budha, islam, hindu)
 Ekonomi : Mulai dari menengah ke bawah hingga menengah ke atas

b. Geografis

Secara geografis, *target audience* dari perancangan ini adalah mereka yang bertempat tinggal di kota-kota besar yang ada di Indonesia, seperti pulau Jawa, Sulawesi, Kalimantan, dan sekitarnya.

c. Psikografis

Ditinjau dari aspek psikografis, *target audience* dari perancangan ini adalah mereka yang memiliki

kegemaran berwisata, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, menyukai hal-hal baru, dan menghormati sejarah.

d. Behavioral

Dari segi behavioral, *target audiens* dari perancangan ini ditujukan pada pria maupun wanita baik yang telah berkeluarga maupun yang belum berkeluarga. Buku ini ditujukan kepada mereka yang memiliki ketertarikan terhadap wisata dan sejarah. Serta memiliki ketertarikan terhadap sejarah dan keingintahuan yang tinggi.

Program Kreatif

Big Idea

Judul dari perancangan buku ini adalah "Sumenep *the heart of Madura*". Pemilihan judul sesuai dengan sejarah Sumenep itu sendiri yang merupakan pusat kerajaan yang ada di Madura. Judul "Sumenep" sendiri dipakai untuk menunjukkan segala informasi mengenai kabupaten Sumenep. "*the heart of Madura*" merupakan kiasan untuk menunjukkan bahwa Sumenep merupakan jantung dari pulau Madura. Kebanyakan orang menganggap orang Madura adalah orang yang kasar. Judul "*the heart of Madura*" ingin menunjukkan bahwa orang-orang Madura yang di Sumenep adalah orang-orang yang ramah, benar-benar hati dari pulau Madura yang ramah.

Buku ini memberikan informasi mengenai obyek-obyek wisata mulai dari wisata sejarah, wisata religi, dan wisata alam di kabupaten Sumenep. Selain itu juga memberikan informasi tentang akomodasi dan makanan yang tersedia di sana. Sisi lain dari Sumenep adalah kategori dimana memuat keunikan-keunikan yang ada di Sumenep itu sendiri.

Media Pendukung

Untuk memperkenalkan buku ini kepada *target audience* diperlukan promosi seperti, poster, pembatas buku, *x-banner*, brosur, kartu pos dan pin. *X-banner* dipajang di dalam toko buku tempat buku ini dipromosikan. *X-banner* berfungsi untuk menarik perhatian *target audience* agar membeli buku panduan ini. Poster juga dipajang di etalase toko buku agar menarik perhatian *target audience* yang lewat di depan toko buku. Brosur, kartu pos dan pin disediakan di tempat terpisah untuk menarik minat *target audience* dan sekaligus sebagai media promosi buku panduan wisata.

Judul Buku



Gambar 6 Thumbnail judul buku

SUMENEP
the heart of Madura

Gambar 7 Tight Tissue judul buku 1

SUMENEP
the heart of Madura

Gambar 8 Tight Tissue judul buku 2

SUMENEP
the heart of Madura

Gambar 9 Tight Tissue judul buku 3

SUMENEP
the heart of madura

Gambar 9 Tight Tissue judul buku 4

SUMENEP
the heart of Madura

Gambar 10 Final judul buku



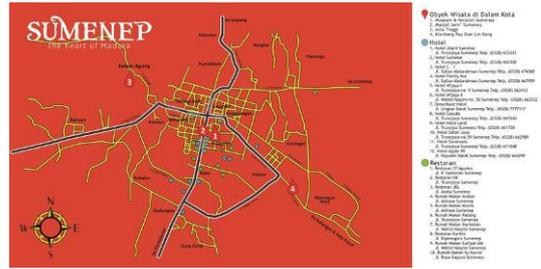
Gambar 11 Cover buku



Gambar 16 Isi buku 5



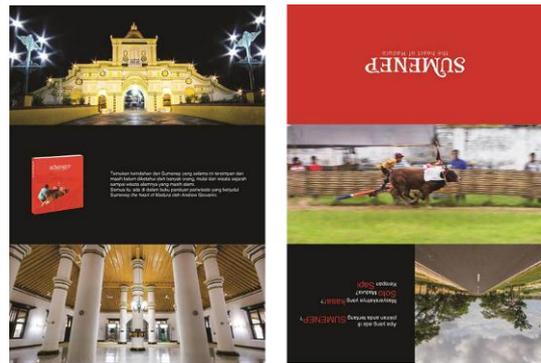
Gambar 12 Isi buku 1



Gambar 17 Isi buku 6



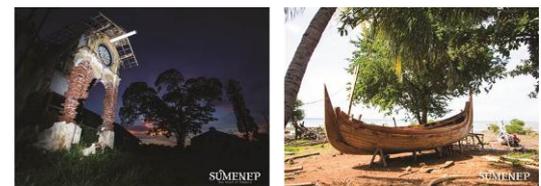
Gambar 13 Isi buku 2



Gambar 18 Katalog



Gambar 14 Isi buku 3



1. Raja Gajah Mada (1308-1364)
2. Raja Airlangga (1031-1042)
3. Raja Wreccasari (1006-1007)
4. Raja Dharmasraya (1005-1008)

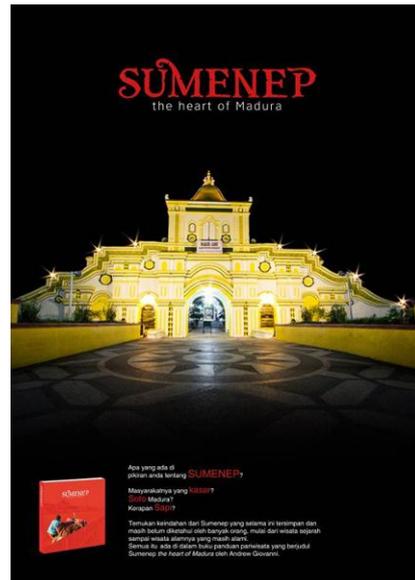
Gambar 15 Isi buku 4



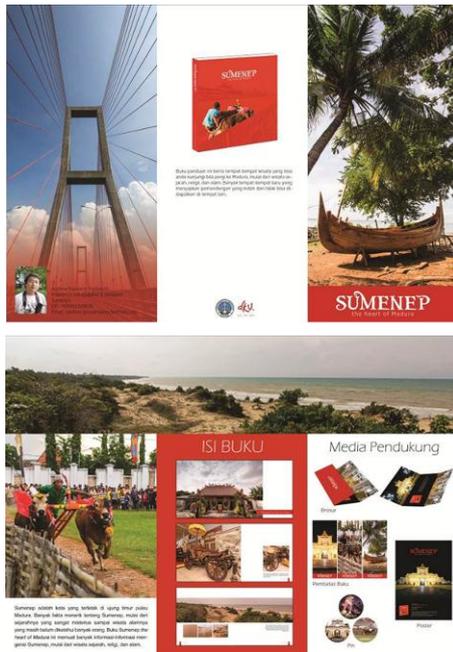
Gambar 19 Kartu pos



Gambar 20 Pin



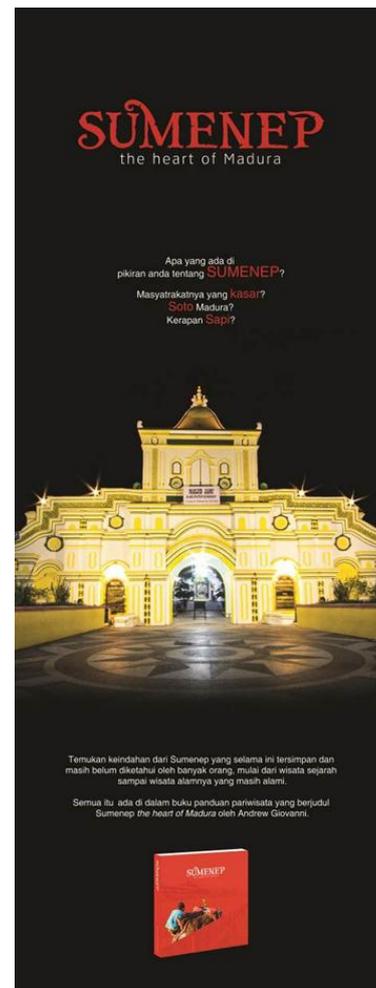
Gambar 23 Poster



Gambar 21 Katalog



Gambar 22 Pembatas buku



Gambar 24 X-banner

Kesimpulan

Sumenep merupakan kota yang mempunyai banyak potensi wisata, mulai dari wisata sejarah, religi, dan alam yang masih alami jauh dari keramaian kota. Sejarah dari Sumenep adalah sesuatu yang sangat penting dan merupakan akar dari sejarah kerajaan di Indonesia.

Dari Perancangan buku ini penulis berharap masyarakat Indonesia mengetahui bahwa Sumenep adalah kota yang menarik untuk dikunjungi mulai dari keratonnya sampai pantainya. Selain itu, diharapkan juga masyarakat Indonesia melestarikan peninggalan-peninggalan sejarah yang ada di keraton Sumenep ini, agar sejarah penting yang ada di dalamnya tidak hilang begitu saja tanpa ada yang mengetahui.

Buku ini membahas tentang tempat-tempat menarik yang ada di Sumenep mulai dari wisata sejarah, religi, sampai wisata alamnya yang eksotis. Dimana semua wisata tersebut harus kita jaga dengan baik agar dapat menambah kekayaan budaya yang ada.

Daftar Referensi

- Arifien, Tadjul. *Sumenep Dalam Lintasan Sejarah*. Sumenep: Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Sumenep, 2012.
- “Buku”. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai pustaka, 1999.
- Nugroho, R. Amien. *Kamus Fotografi*. Yogyakarta: CV Andi, 2006.
- Pendit, Nyoman. *Ilmu Periwisata dan Pengantar Perdana*. Jakarta: PT Pradnya Pramita, 1994.
- Rustan, Suriyanto. *Layout: Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2009.
- Tim Penulis Sejarah Sumenep (TPSS). *Sejarah Sumenep*. Sumenep: Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Sumenep, 2012.
- “Wisata”. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai pustaka, 1999.
- Farhan, Afif. “Pantai Slopeng, Si Cantik dari Madura”. 2012. 20 May 2013. <<http://travel.detik.com/read/2012/06/15/134811/1942237/1025/5/pantai-slopeng-si-cantik-darimadura>>
- Rina. “Menelusuri Setiap Jengkal Pesona Pulau Madura”. 2009. 21 May 2013. <<http://cinderella.blogdetik.com/2009/06/01/menelusuri-setiap-jengkal-pesona-pulau-madura/>>
- Yudono, Jodhi. Carok, Warisan “Adu Domba” Kolonial Belanda. 2012. 21 May 2013. <www.oase.kompas.com/read/2012/09/01/13080815/Carok.WarisanAdu.Domba.Kolonial.Belanda>

Bradley, Steven. *4 Types of Grids*. 2012. 21 May 2013.

<<http://www.vanseodesign.com/webdesign/grid-types/>>