IT-EXPLORE
Jurnal Penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi
ISSN 2828-7940, e-ISSN 2829-1727
Volume 03 Nomor 02 Tahun 2024

PERANCANGAN *DIGITAL TRAVELLING GUIDE BOOK* SEBAGAI MEDIA INFORMASI PARIWISATA KEPULAUAN KARIMUNJAWA

Martin Setyawan[1], M. Vernanda Mar'i Vawaz [2], Anthony Tumimomor[3]

[1,2,3] Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Satya Wacana
Jl. Dr. O. Notohamidjodjo No.1-10, Blotongan, Salatiga, Jawa Tengah 50715
Email : martin.setyawan@uksw.edu [1] , vernandaam13@gmail.com [2]
ant.tumimomor@uksw.edu[3]

Riwayat artikel:
Submitted: 18-02-2024 *Revised: 02-04-2024* *Published: 20-06-2024*

Abstrak **–** Karimunjawa merupakan salah satu kepulauan yang ada di Indonesia, yang memiliki potensi wisata cukup besar. Berdasarkan hasil penelusuran data yang ditemukan, Karimunjawa masih memiliki kekurangan dari segi media informasi destinasi wisata yang disajikan secara lengkap, selain itu media informasi yang saat ini ada belum menyajikan informasi secara menarik dan komunikatif dari segi visual. Sehingga dibutuhkan media informasi mengenai destinasi wisata Karimunjawa. Salah satu media informasi adalah *digital travelling guide book.* Metode yang digunakan pada penelitian ini menerapkan metode kualitatif deskriptif dan naratif serta menerapkan strategi linier dalam proses perancangannya. Penelitian ini diharapkan menghasilkan media informasi yang memberikan informasi secara lengkap, menarik, dan komunikatif, sehingga dapat memberikan gambaran umum Karimunjawa kepada wisatawan.

Kata Kunci **–** Karimunjawa, Media Informasi, Digital Travelling Guide Book, Pariwisata

Abstract **–** *Karimunjawa is an archipelago in Indonesia that have a big potential for tourism destinations. They have an advantages in beautiful nature and uniqueness in diversity. Based on the research found that Karimunjawa still lacking in terms of more holistic information about tourism spot and activity that we can do in Karimunjawa. Information media that currently exists also still very few and not interesting and communicative from a visual perspective. That things make so many tourist didn't know much information and make they can't explore many interesting place, culture and culinary in Karimunjawa. Started from that Karimunjawa need some media that can delivere holistic information about Karimunjawa. One alternative information media is a digital travel guide book. This research used a qualitative descriptive narative methods and linear strategies to make a digital traveling guide book. Trough this research is expected to make information media that provides communicative, interesting and complete information, that can delivere a holistic overview of Karimunjawa to tourists.*

Keywords **–** *Karimunjawa, Information Media, Digital Traveling Guidebook, Tourism*

I. PENDAHULUAN

Karimunjawa merupakan salah satu kepulauan di Indonesia, secara administratif Karimunjawa terletak di wilayah Kecamatan Kabupaten Jepara, Jawa Tengah. Karimunjawa memiliki banyak sekali potensi wisata. Berdasarkan nilai kekayaan alamnya, Karimunjawa memiliki potensi wisata pantai, laut, dan ekosistem bawah laut. Karimunjawa memiliki keunggulan dan keunikan yang tidak dimiliki oleh wilayah lain yang berada di laut utara jawa, keunggulan dan keunikan tersebut meliputi keindahan alam yang masih asri, pasir pantai yang putih, keanekaragaman flora fauna yang tinggi di lingkungan terumbu karang, hutan mangrove, dan adanya pohon dewandaru (*Crstocalyx macrophylla*) yang hanya tumbuh di hutan hujan dataran rendah [1].

Berdasarkan penelusuran data melalui situs resmi pemerintah dalam hal ini Disbudpar Kota Jepara informasi terkait Karimunjawa masih sangat kurang, pada situs tersebut hanya berisi tentang informasi jadwal penyeberangan kapal [2]. Selain itu penelusuran secara online juga dilakukan di media sosial Facebook Disbudpar Kota Jepara [3]. Di dalam laman media sosial tersebut informasi terkait Karimunjawa juga masih sangat kurang. Informasi tentang destinasi wisata di Karimunjawa yang seharusnya menjadi keunggulan dan keunikan belum terdapat di kedua laman tersebut.

Dalam penelitian ini dilakukan observasi lapangan langsung di Kepulauan Karimunjawa. Dalam observasi tersebut hanya ditemukan peta karimunjawa di samping area informasi pelabuhan. Informasi yang didapatkan berupa *flyer* dari tempat wisata atau penginapan maupun *tour guide freelance* yang menawarkan jasanya sehingga informasi yang didapatkan hanya sepotong – sepotong dan tidak lengkap. Bahkan di pusat informasi wisata di pelabuhan juga belum ada media yang menjelaskan informasi pariwisata kepulauan Karimunjawa, tetapi hanya dijelaskan secara lisan oleh petugas bagian informasi. Di pusat keramaian alun – alun Karimunjawa juga tidak ditemukan media informasi pariwisata.

Wawancara juga dilakukan kepada bapak Baidur Rohman (*Tour Guide* Senior) untuk lebih dalam memahami tentang informasi pariwisata yang ada di kepulauan Karimunjawa. Menurut bapak Baidur Rohman saat ini media yang informasi wisata Karimunjawa sudah ada dalam bentuk cetakan *leaflet*, namun informasi wisata Karimunjawa yang disajikan dalam *leaflet* tersebut masih belum lengkap dan memiliki desain yang kurang menarik dan belum sepenuhnya membantu wisatawan. *Leaflet*, yang ada juga tidak dibagikan secara merata ke wisatawan. Bentuk – bentuk media lain tentang informasi pariwisata Karimunjawa sebenarnya juga ada di media sosial Instagram para pelaku industri pariwisata Karimunjawa, tetapi tidak lengkap dan sporadis, karena hanya memasarkan atau mempromosikan usahanya sendiri – sendiri.

Berdasarkan permasalahan yang ada maka diperlukan sebuah media informasi yang mudah diakses, mudah di distribusikan, informatif, komunikatif, lengkap dan menarik. Salah satu media yang dapat dibuat untuk mengatasi masalah tersebut adalah *digital guide book.* Dalam penelitian ini dilakukan perancangan *digital travelling guide book* yang akan memberikan informasi lebih detail, komunikatif dan menarik, sehingga diharapkan *digital travelling guide book* ini menjadi salah satu media informasi yang dapat membantu wisatawan [4]. *Travelling guide book* adalah suatu media alternatif yang digunakan sebagai media informasi secara lengkap dan jelas yang didalamnya berisi tentang destinasi wisata, lokasi, kuliner, dan juga tempat tinggal sementara/penginapan. Keunggulan *digital travelling guide book* itu sendiri yaitu memiliki deskripsi mengenai

destinasi wisata yang kemudian akan dikuatkan menggunakan beberapa unsur desain grafis yaitu tata letak desain atau *layouting*, fotografi, dan juga ilustrasi [5]. Selain itu dengan adanya *digital travelling guide book* dengan *layout* menarik dan pemilihan font yang sesuai akan membuat pengguna nyaman saat membacanya. Oleh karena itu *digital travelling guide book* ini akan menerapkan gaya desain *new simplicity*. Pemilihan gaya desain ini bertujuan untuk memudahkan penyampaian informasi dan juga memberikan kenyamanan saat menggunakannya. Gaya desain ini menggunakan elemen-elemen sederhana dengan melakukan pengulangan untuk mendapatkan penekanan [6]. Dengan adanya media ini diharapkan mampu menjadi salah satu media informasi yang dapat membantu wisatawan mendapatkan berbagai macam informasi tentang Kepulauan Karimunjawa. *Digital travelling guide book* merupakan aplikasi berbasis web dan *digital travelling guide book* dapat diakses melalui aplikasi internet melalui *mobile phone*.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Dalam proses pengumpulan data, ditemukan penelitian terdahulu yang pokok permasalahannya berhubungan dengan penelitian yang dibahas kali ini, penelitian terdahulu itu diangkat dengan judul "Video Animasi 3D Fenomena Alam Karimunjawa" oleh Angga [7]. Hasil dalam penelitian terdahulu ini adalah video informasi berbentuk 3D yang berfungsi memberikan sebuah informasi fenomena alam Karimunjawa kepada wisatawan. Terdapat persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaan yang ada dapat dilihat dari objek yang diteliti yaitu Karimunjawa, selain itu terdapat persamaan lainnya yaitu hasil penelitian ini merupakan sebuah media informasi. Terdapat perbedaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu dari segi *output* media yang digunakan dan juga informasi yang disajikan. Penelitian yang akan dilakukan menggunakan *output* media *travelling guide book* sebagai media informasi, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan media animasi 3d sebagai media informasi. Selain itu, terdapat perbedaan lainnya yaitu informasi yang disampaikan. Pada penelitian yang akan dilakukan informasi yang disampaikan menyajikan informasi potensi wisata yang ada di Karimunjawa sedangkan penelitian terdahulu menyajikan informasi cuaca di Karimunjawa.

Penelitian berikutnya adalah "Perancangan *Travel Guide Book* Wisata Alam Kabupaten Jombang" oleh Gusty [8]. Penelitian terdahulu ini berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu media alternatif yang digunakan. Hasil dari penelitian terdahulu ini adalah media *travelling guide book* sebagai media informasi yang memiliki tujuan untuk memudahkan para wisatawan saat berkunjung di destinasi wisata alam Kabupaten Jombang. Terdapat perbedaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu dari segi pembahasan, penelitian yang akan dilakukan membahas informasi destinasi wisata yang ada di Kepulauan Karimunjawa, sedangkan penelitian terdahulu membahas destinasi wisata yang ada di Kabupaten Jombang.

Penelitian yang akan dilakukan adalah perancangan *digital travelling guide book* sebagai media informasi wisata Kepulauan Karimunjawa, penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi secara detail destinasi wisata apa saja yang ada di Karimunjawa, sehingga dapat membantu wisatawan mendapatkan informasi yang menyeluruh tentang pariwisata Karimunjawa. Perbedaan penelitian ini dari pada penelitian terdahulu yaitu

penyampaian informasi yang lebih detail tentang destinasi wisata Karimunjawa dengan menggunakan foto sebagai elemen visual utama dan pendekatan *layout* menggunakan gaya desain *new simplicity*, dalam penelitian ini juga ditambahan ilustrasi sebagai elemen visual pendukung sehingga buku tidak terkesan monoton dan diharapkan jadi lebih menarik.

B. Landasan Teori

Karimunjawa merupakan sebuah kepulauan yang terletak di utara pulau jawa. Secara administratif Karimunjawa terletak di wilayah Kabupaten Jepara. Karimunjawa memiliki keunggulan dan keunikan yang tidak dimiliki wilayah wilayah lain yang ada di utara pulau jawa. Keunikan yang dimiliki Karimunjawa antara lain memiliki gugusan 27 pulau yang indah dengan pasir putih, air yang jernih, biota laut yang beragam. Selain keindahan alam yang menakjubkan kepulauan Karimunjawa juga memiliki beberapa kebudayaan karena walaupun dalam wilayah administratif Jawa Tengah tetapi terdapat 6 suku yang tinggal di kepulauan karimunjawa.

Media merupakan sebuah alat untuk menyajikan, merekam, membagikan, dan mendistribusikan simbol melalui rangsangan pada indra tertentu, sedangkan informasi merupakan sebuah data yang telah diproses dalam suatu bentuk yang mempunyai arti bagi penerima untuk menambah pengetahuan atau informasi [9]. Dari keterangan tersebut dapat disimpulkan bahwa media informasi merupakan sebuah bentuk perantara untuk menyampaikan sebuah informasi yang nyata dari pembuat ke penerima. Salah satu media informasi yang digunakan adalah media informasi berbentuk *travelling guide book*, sehingga informasi destinasi wisata Karimunjawa dapat disampaikan dengan menarik dan mudah dipahami.

Travelling guide book adalah sebuah buku yang memberikan suatu informasi mengenai beberapa hal yang spesifik, selain itu *travelling guide book* juga dapat memberikan suatu gambaran kepada orang yang ingin mengunjungi suatu daerah. Dilihat dari segi fungsinya *travelling guide book* harus memberikan informasi yang detail dan spesifik mengenai suatu tempat yang dijadikan objek yang berguna bagi pembaca. Keunggulan pada *travelling guide book* yaitu dapat berupa penambahan manfaat fungsional dan pengemasan buku yang menarik [5].Berdasarkan hal tersebut maka pada penelitian kali ini *travelling guide book* dipilih menjadi media informasi destinasi wisata Karimunjawa.

Electronic book (*e-Book*) merupakan salah satu media digital yang berperan dalam menyalurkan informasi sebagai substitusi buku cetak. Berdasar teknologi digital, e-Book menawarkan kemudahan dan kepraktisan. Untuk dapat mengakses e-Book, tentu dibutuhkan alat yang memadahi untuk dapat membaca format e-Book yang biasanya tersedia dalam bentuk pdf, jpeg, lit, dan html. Seiring berkembangnya teknologi digital seperti mobile phone maupun tablet PC e-Book semakin diminati karena aksesnya yang lebih mudah [10]. Maka dari itu *output* dalam penelitian ini berupa *digital travelling guide book* dalam bentuk flipbook yang bisa diakses lewat *mobile phone*, *tablet*, maupun *PC*.

Gaya desain merupakan sebuah cara untuk mengatur dan mengkomunikasikan pesan pada suatu karya desain sehingga dapat sesuai dengan *audience* [8]. Pada perancangan kali ini gaya desain yang akan digunakan adalah gaya desain *new simplicity*. Gaya desain *new simplicity* memiliki ciri meminimalisasi bidang teks dan visual gambar sehingga memberikan kesan sederhana [9].Gaya desain *new simplicity* dipilih dalam perancangan ini agar ilustrasi atau foto, informasi dan teks yang ada dapat mudah diterima

dan nyaman digunakan.

Elemen desain grafis adalah sebuah bentuk visual yang digunakan pada sebuah karya desain. Elemen desain grafis berfungsi untuk menciptakan karya yang menarik dan komunikatif [11]. Terdapat unsur elemen desain grafis yaitu ilustrasi dan fotografi. Ilustrasi merupakan sebuah gambar, diagram, atau peta yang digunakan untuk menjelaskan suatu peristiwa atau sebagai hiasan sebuah produk tertentu [12]. Fotografi merupakan suatu karya seni yang memanfaatkan cahaya sebagai unsur utama dalam proses pembuatannya, selain itu fotografi juga merupakan sebuah bentuk komunikasi visual, dimana melalui hasil karya sebuah foto terdapat penyampaian pesan kepada orang yang melihatnya [13].

Layout atau tata letak merupakan sebuah kegiatan untuk menyusun dan meletakkan suatu elemen visual pada karya desain sehingga dapat menghasilkan visual yang menarik dan komunikatif. *Layout* digunakan untuk menyajikan elemen visual gambar dan teks secara sederhana, estetik, dan mudah dibaca bagi pembaca maupun pengguna untuk menerima sebuah informasi dalam hal ini informasi destinasi wisata Karimunjawa [13]. Dalam peracangan ini gaya atau teknik layout yang akan digunakan adalah *picture window layout*. Ciri pada teknik *layouting picture window layout* adalah penggunaan visual gambar yang dominan. Pada teknik ini, visual gambar akan dijadikan sebagai titik atau fokus utama yang kemudian akan diikuti *headline* atau teks sebagai unsur pelengkapnya. Keunggulan dari teknik *layouting* ini adalah tampilan gambar yang dominan serta penataan teks yang sederhana sehingga dapat memberi gambaran informasi yang nyaman, jelas, dan mudah dipahami [9].

Tipografi merupakan ilmu dalam menyusun elemen elemen huruf atau teks yang memiliki nilai estetika. Selain itu tipografi juga disebut sebagai teknik pemilihan huruf serta pengaturan distribusi pada ruang atau media, sehingga dapat menampilkan kesan tertentu yang dapat membantu pembaca untuk menerima informasi dengan nyaman [14]. Dalam perancangan ini tipografi yang akan digunakan adalah jenis tipografi sans serif. Sans serif merupakan jenis tipografi yang memiliki prinsip sederhana dengan tingkat keterbacaan yang baik. Selain itu pemilihan tipografi sans serif ini digunakan untuk mengkomunikasikan nilai-nilai *modernitas* yang dapat mendukung gaya desain dan teknik *layouting* yang digunakan dalam perancangan ini. Kesederhanaan yang ada dalam tipografi ini memudahkan pengguna untuk membaca tanpa meninggalkan kesan *modern*.

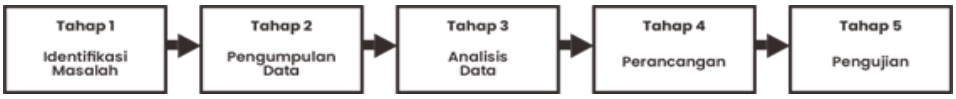
III. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif deskriptif naratif. Keunggulan yang dimiliki metode penelitian kualitatif deskriptif naratif adalah data yang didapatkan merupakan data yang mendasar berdasarkan fakta, peristiwa dan realita. Analisis data penelitian kualitatif bersifat induktif dan dilakukan secara subjektif sehingga dapat menghasilkan naratif yang lebih detail dan mendalam. Penggunaan metode penelitian ini bertujuan untuk memperoleh suatu keadaan yang dilakukan dengan mengumpulkan data lebih dalam dan detail [15]. Topik pada penelitian ini berfokus pada pengumpulan data yang detail tentang informasi daerah wisata Kepulauan Karimunjawa dengan cara melakukan wawancara kepada Bapak Baidur Rohman sebagai *tour guide* senior dan pemilik salah satu agen *tour* yang ada di Karimunjawa selain itu wawancara juga dilakukan kepada pejabat desa setempat dalam hal ini Kepala Desa Bapak Arif Setiawan

A. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian yang digunakan pada penelitian kali ini mengacu pada *linier strategy*. Strategi penelitian ini merupakan strategi yang cocok digunakan karena urutan yang logis pada langkah-langkah perancangan yang sederhana dan mudah dimengerti. Pada strategi ini, satu tahap akan dimulai setelah tahap sebelumnya selesai [16]. Strategi ini digunakan pada proses perancangan *travelling guide book* Karimunjawa agar mendapatkan sebuah informasi dengan melakukan beberapa tahapan yaitu identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis, perancangan, dan pengujian. Tahap *liner strategy* dapat dilihat pada Gambar 1.

.



Gambar 1. Tahapan *Linier Strategy*

1) Identifikasi Masalah

Pada tahapan ini dilakukan identifikasi masalah terhadap masalah yang terjadi dalam penelitian ini. Pada observasi langsung di lapangan sangat sedikit ditemukan media informasi tentang pariwisata di karimunjawa baik itu di pelabuhan utama, pelabuhan wisata, maupun di alun – alun Karimunjawa yang merupakan pusat kegiatan di kecamatan Karimunjawa.

Identifikasi berikutnya dengan mewawancarai bapak Baidur Rohman selaku t*our guide* senior dan pemilik dari salah satu agen *tour* yang ada di Karimunjawa. Dalam hasil wawancara didapatkan bahwa di Karimunjawa sudah terdapat media informasi pariwisata tapi belum ada yang menyajikan secara lengkap. Media yang digunakan untuk memberi informasi masih dalam bentuk cetakan *leaflet*. Informasi yang disajikan pada *leaflet* tersebut masih belum lengkap dan memiliki desain yang kurang menarik. Pembagian leaflet juga menghadapi kendala dari biaya cetak dan pembagian yang tidak menentu. Belum ada media informasi yang sepenuhnya membantu wisatawan untuk mengenal pariwisata Karimunjawa lebih detail.

Wawancara juga dilakukan kepada Kepala Desa Karimunjawa bapak Arif Setiawan. Dari wawancara diperoleh informasi bahwa di Karimunjawa informasi yang didapat wisatawan hanya berasal dari agen *tour*. Belum ada media informasi yang membahas informasi secara mendetail mengenai destinasi wisata yang ada di Karimunjawa. Seiring dengan viralnya wisata Karimunjawa di media sosial Tiktok dan Instagram saat ini menurut bapak Arif Setiawan banyak wisatawan yang datang tanpa menggunakan agen *tour travel*. Sehingga sangat dibutuhkan media informasi yang menjelaskan destinasi-destinasi pariwisata di Karimunjawa dalam sebuah media yang mudah diakses.

2) Pengumpulan Data

Tahap 2 adalah pengumpulan data. Dalam tahap ini dilakukan pengumpulan data, pengambilan data ini dibagi menjadi 2 cara yaitu secara primer dan sekunder. Pengumpulan data primer dilakukan kepada bapak Baidur Rohman selaku *tour guide* senior yang ada di Karimunjawa. Dalam wawancara yang

dilakukan ini diperoleh data pengunjung yang datang ke karimunjawa memiliki ketertarikan yang kuat dengan wisata alam dan suka petualangan. Kemudian juga di dapatkan data tentang *spot* favorit dan potensi destinasi wisata yang ada di Karimunjawa. Selain itu diperoleh juga data data tentang spot baru maupun spot tersembunyi destinasi wisata Karimunjawa yang jarang dikunjungi oleh wisatawan.

Pengumpulan data primer kedua dilakukan kepada bapak Arif Setiawan selaku Kepala Desa Karimunjawa. Dalam wawancara yang dilakukan ini diperoleh data wisatawan dimana rata-rata yang datang berwisata di Karimunjawa memiliki rentang usia 18 – 40 tahun atau dalam masa usia remaja sampai dewasa. Wisatawan yang berkunjung juga ada yang sudah berkeluarga maupun belum berkeluarga. Wisatawan yang berkunjung ke Karimunjawa tidak hanya dari domestik tetapi juga wisatawan mancanegara yang lebih dari 50% wisatawan mancanegara berasal dari Eropa. Selain itu wawancara ini juga menghasilkan beberapa informasi detail tentang wilayah yang ada di Kepulauan Karimunjawa yang nantinya dapat mendukung proses perancangan ini.

Dalam pengumpulan data, untuk mendukung data data yang diperoleh melalui data primer maka dilakukan pengumpulan data sekunder. Data sekunder ini dilakukan dengan cara mencari referensi melalui jurnal dan *website* yang nantinya berhubungan dengan objek penelitian yang dilakukan yaitu kepulauan karimunjawa. Dari hasil pengumpulan data ini diperoleh informasi tambahan mengenai daerah Kepulauan Karimunjawa. Informasi tersebut dapat berbentuk data verbal yang nantinya akan menjadi referensi untuk penulisan narasi/*copywriting* untuk mendukung perancangan.

3) Analisis Data

Pada tahapan ini data data yang telah terkumpul dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan dan memberikan solusi terhadap topik yang diangkat. Dari data yang sudah dikumpulkan ditemukan target *audience* dari segi demografis yaitu wisatawan dengan gender laki laki dan perempuan dengan *range* usia 18-26 tahun, *range* usia tersebut merupakan data rata rata pengunjung yang datang ke Karimunjawa. Namun, tidak menutup kemungkinan bahwa wisatawan diluar range usia tersebut juga dapat menikmati *travelling guide book* ini.

Dari segi psikografis target *audience* merupakan target yang memiliki karakteristik tertarik akan hal hal baru, memiliki behavior menyukai *travelling*, dan memiliki *habit* membaca untuk memperoleh informasi baru menggunakan media alternatif lain. Secara khusus geografis target *audienc*e merupakan *audience* yang lokasinya tidak jauh dari Kepulauan Karimunjawa yaitu Jawa Tengah. Namun. tidak menutup kemungkinan dapat menjangkau geografis secara umum yaitu seluruh Indonesia.

4) Perancangan

Perancangan yang akan dilakukan yaitu media informasi berbentuk *digital travelling guide book*. Dalam proses perancangan fotografi merupakan elemen visual utama yang dapat menggambarkan suasana setiap destinasi wisata di karimunjawa. Fotografi disini merupakan elemen yang penting karena dapat membuat target *audience* lebih *imerse* saat membaca. Ilustrasi yang merupakan

elemen visual pendukung juga akan memberikan infografis dan membuat buku ini lebih kaya dengan elemen visual. *Layouting* disini juga memberikan peran penting yang dapat membuat lebih nyaman dalam menikmati dan membaca buku ini. *Copywriting* harus dapat memberikan gambaran informasi secara jelas dan tepat, sehingga informasi dapat tersampaikan dengan sederhana namun tetap tepat dan informatif kepada target *audience*.

5) Pengujian

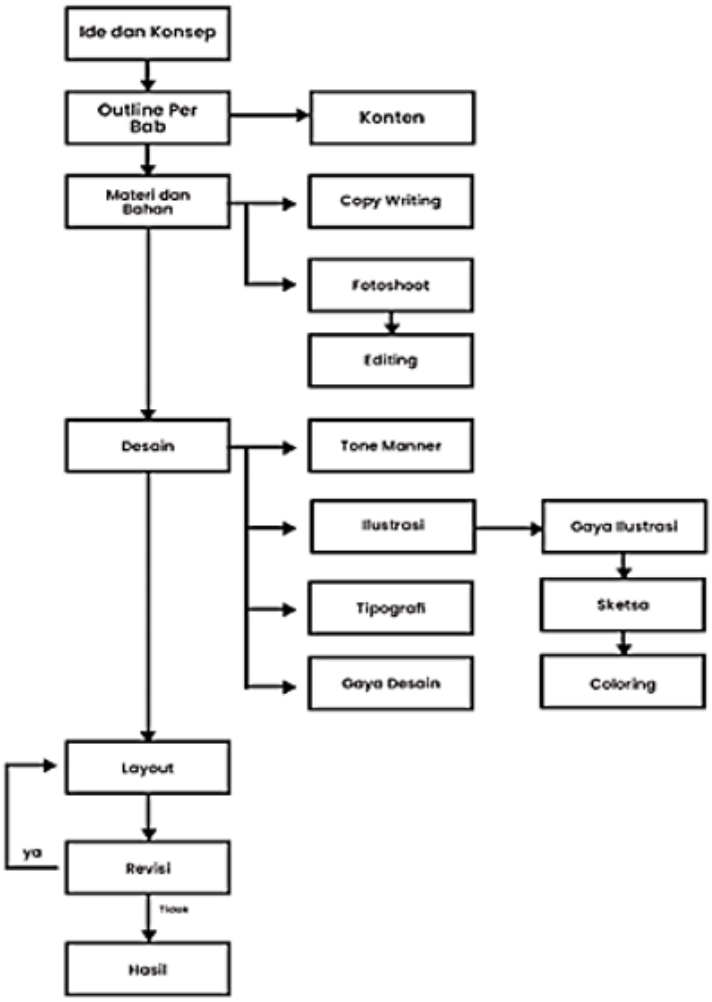
Pengujian dilakukan dengan cara memperlihatkan *ebook* kepada beberapa pihak yang berhubungan dan berkompeten dengan pokok pembahasan penelitian ini seperti ibu Rini Kartika Hudiono, S.Pd., MA. selaku Ketua Program Studi Destinasi Pariwisata UKSW yang akan menguji dari sudut pandang penyampaian informasi pariwisata . Fatika Santun, S.Ars. selaku praktisi desain grafis dan direktur DGTMB Yogyakarta yang akan menguji dengan hal yang berkaitan dengan layouting, visual design yang ada. Bapak Agus Trimurgono selaku praktisi Fotografi dan pemilik studio foto Omahku Photography Salatiga akan menguji dari sisi fotografi apakah sudah menarik dan juga bercerita tentang pariwisata di Karimunjawa.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Perancangan

Proses perancangan *Digital travelling guide book* dilakukan beberapa tahapan meliputi ide dan konsep, *outline* pada setiap bab. Kurasi data visual, editing dan layouting materi juga dilakukan dalam tahapan ini. Proses tahapan perancangan dapat dilihat pada Gambar 2. Perancangan media *Digital travelling guide book* diawali dengan menentukan ide dan konsep. *Big idea* dalam perancangan ini adalah menyajikan media informasi berbentuk buku digital yang bertujuan memberikan informasi destinasi wisata di Kepulauan Karimunjawa secara lengkap dan mudah diakses. Dalam perancangan ini digunakan beberapa elemen desain grafis seperti foto, ilustrasi dan tipografi yang ditata sesuai dengan kajian desain sehingga diharapkan target *audience* juga lebih merasakan serunya berwisata di Karimunjawa. *Digital travelling guide book* Karimunjawa ini nantinya kan menjadi salah satu media informasi yang ada di Kepulauan Karimunjawa.

Pengumpulan data yang sudah dilakukan digunakan sebagai acuan proses pembuatan konsep perancangan yaitu media *digital travelling guide book* yang mampu memberikan informasi mengenai destinasi wisata Karimunjawa yang disajikan melalui buku dengan judul "Menjelajah Kepulauan Karimunjawa". *Travelling guide book* ini akan dirancang dalam bentuk *digital flip book*. Rancangan *travelling guide book* akan diaplikasikan pada media dengan ukuran 21 x 29,7 cm. Buku Menjelajah Kepulauan Karimunjawa ini dapat diakses melalui qr-barcode yang nantinya akan terhubung pada *ebook*. Qr-barcode ini nantinya dapat ditemukan di pusat - pusat informasi di Karimunjawa dan di beberapa akun media sosial tempat pariwisata di Karimunjawa.



Gambar 2. Konsep Tahapan Perancangan

B. Perancangan Outline

Setelah menentukan ide dan konsep tahapan selanjutnya adalah perancangan *outline* yang dibagi menjadi beberapa bab. Dalam setiap bab terdapat informasi tentang daerah Kepulauan Karimunjawa berbentuk foto, ilustrasi maupun teks. Pembagian bab pada buku ini antara lain sebagai berikut.

I. Kepulauan Karimunjawa

Pada bab I akan membahas informasi tentang Kepulauan Karimunjawa dilihat dari segi geografis. Selain itu pada bab ini juga akan membahas pulau pulau favorit yang ada di kepulauan Karimunjawa seperti pulau menjangan besar, pulau menjangan kecil, pulau cemara besar dan pulau cemara kecil.

II. Destinasi Wisata Karimunjawa

Bab II akan membahas informasi tentang destinasi wisata yang ada di Karimunjawa. Pembahasan mengenai destinasi wisata akan dibagi menjadi beberapa sub bab antara lain:

1. Pada sub bab ini akan membahas informasi wisata pantai yang ada di Kepulauan Karimunjawa seperti Pantai Bobby, Pantai Annora, Pantai Alano, Pantai Batu Topeng, Pantai Sunset, Pantai Tanjung Gelam, dan Pantai Pasir Timbul, selain itu juga akan membahas rekomendasi pantai dengan *spot sunset* dan *sunrise*.
2. Karimunjawa terkenal dengan wisata biota lautnya, oleh karena itu pada sub bab 2 ini akan membahas tentang informasi wisata biota bawah laut atau wisata snorkeling.
3. Selain keindahan destinasi wisata lautnya, Karimunjawa juga memiliki destinasi wisata darat yang tak kalah dengan destinasi wisata laut. Pada sub bab ini akan membahas tentang informasi destinasi wisata darat antara lain wisata bukit dan wisata hutan mangrove.
4. Penduduk di Karimunjawa sangat beragam sebagian besar penduduk Karimunjawa merupakan pendatang dari wilayah lain, ada 6 suku yang ada di karimunjawa. Salah satu wisata budaya yang ada di Karimunjawa berada di Bunga Jabe.
5. Dalam bab II pembahasan destinasi wisata akan di akhiri dengan wisata kuliner. Pada sub bab ini membahas wisata kuliner yang ada di Karimunjawa.

III. Pusat Cendera Mata Karimunjawa

Membahas tentang pusat cendera mata yang ada di Karimunjawa seperti toko cendera mata Bamboo dan Dewandaru. Selain itu juga ditampilkan kios souvenir warga yang ada di seputar alun – alun Karimunjawa.

IV. Penginapan Karimunjawa

Pada bab ini akan membahas beberapa rekomendasi penginapan ketika berkunjung ke Kepulauan Karimunjawa meliputi beberapa tipe penginapan seperti hotel atau *resort*, penginapan, dan hostel.

V. Pelayanan Publik

Pada bab ini akan membahas pelayanan publik yang berkaitan dengan perjalanan berwisata di Kepulauan Karimunjawa, informasi yang disajikan pada bab ini yaitu informasi penyeberangan dari Jepara – Karimunjawa atau dari Semarang – Karimunjawa.

VI. Let's Go Karimunjawa

Pada bab ini membahas tentang *tips-tips* berwisata ke Karimunjawa.

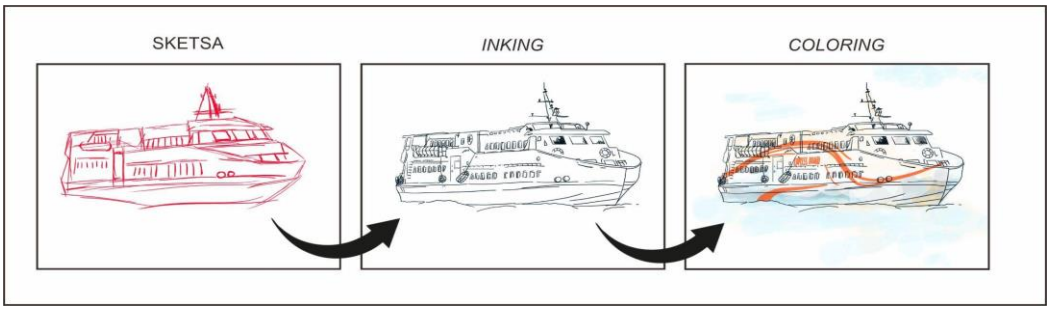
Tahap selanjutnya adalah pembuatan materi dan bahan konten didalam buku yang diawali dengan pembuatan *copywriting* atau materi narasi konten dalam bentuk tulisan. Pembuatan konten tulisan ini berlandaskan pengumpulan data yang sudah diperoleh melalui wawancara maupun pada jurnal, buku dan *website*. Proses selanjutnya adalah *photoshoot* di Kepulauan Karimunjawa dimana jenis atau *genre* foto yang digunakan dalam perancangan ini yaitu *landscape* dan *human interest*. Setelah bahan foto terkumpul proses selanjutnya adalah *editing* pada foto, dimana dilakukan proses *color grading* menggunakan *software* pengolahan gambar agar warna yang dihasilkan sesuai dengan yang di inginkan. Hasil *editing* dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil Foto Sebelum dan Sesudah Editing

Tahapan selanjutnya setelah pengumpulan materi dan bahan adalah proses perancangan desain diawali dengan penentuan *tone manner*. *Tone manner* harus ditentukan agar kesan dari sebuah perancangan dapat sesuai dengan data yang sudah didapatkan. Berdasarkan data yang sudah didapatkan *tone manner* yang akan digunakan adalah simpel, modern, dan alami. Untuk memperkuat kesan tersebut maka dilakukan pemilihan gaya ilustrasi *semi realism style* dan penggunaan gaya desain *new simplicity*. Selain itu pemilihan warna juga berperan penting dalam penentuan *tone manner*. Warna yang digunakan dalam perancangan ini adalah warna warna hangat karena warna hangat sesuai dengan kondisi geografis yang ada di Karimunjawa.

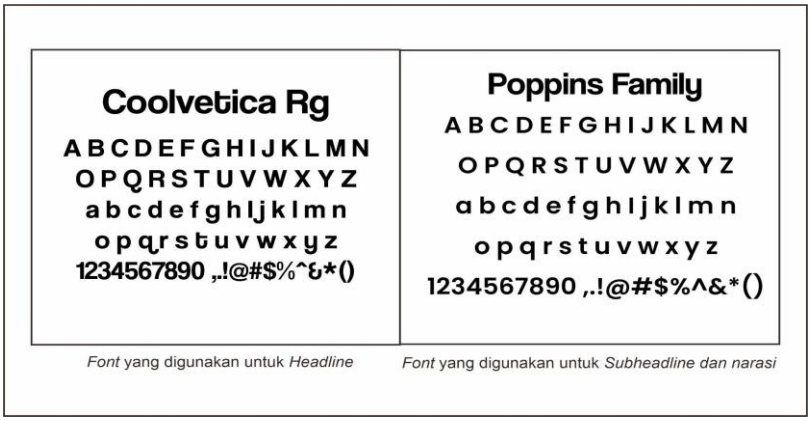
Tahapan perancangan ilustrasi ini, terdapat beberapa proses yang dilakukan yaitu pemilihan sketsa, *inking*, dan *coloring*. Dalam perancangan buku ini, *genre* ilustrasi yang digunakan adalah *genre* ilustrasi s*emi realism style*. *Genre* yang digunakan ini merupakan perpaduan antara realis dengan kartun. Keunggulan *genre* ilustrasi ini adalah hasil gambar yang mirip dengan keadaan nyata. Penggunaan *genre* ilustrasi ini bertujuan mempertahankan tingkat kenyamanan target *audience.* Proses pertama adalah sketsa lalu dilanjutkan proses *inking* dan dilanjutkan dengan proses yang terakhir yaitu *coloring* menggunakan *tone* warna yang sudah ditentukan. Pada proses ini perancangan dilakukan dengan menggunakan aplikasi pengolahan raster. Tahapan pada proses ini dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Proses Tahapan Sketsa, *Inking*, dan *Coloring*

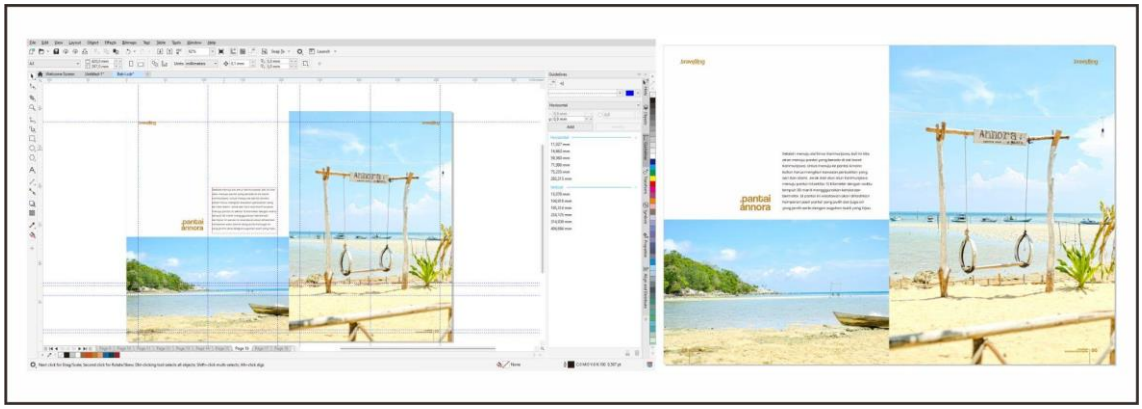
Tipografi yang digunakan dalam perancangan ini adalah jenis *font sans serif*. Tipografi jenis ini akan digunakan pada teks *headline*, *subheadline*, maupun narasi.

Tipografi jenis *font sans serif* ini dipilih karena memiliki karakter yang mudah dibaca, memiliki kesan simpel, dan *modern*. Pada bagian *headline*, *font* yang akan digunakan adalah *font Coolvetica Rg* sedangkan pada bagian *subheadline* dan narasi akan menggunakan *font Poppins Family*. Pemilihan *font* ini dikarenakan sifat *font* yang jelas dan mudah dibaca dengan kesan visual yang *modern* dan simpel. Tipografi yang digunakan dapat dilihat pada Gambar 5.



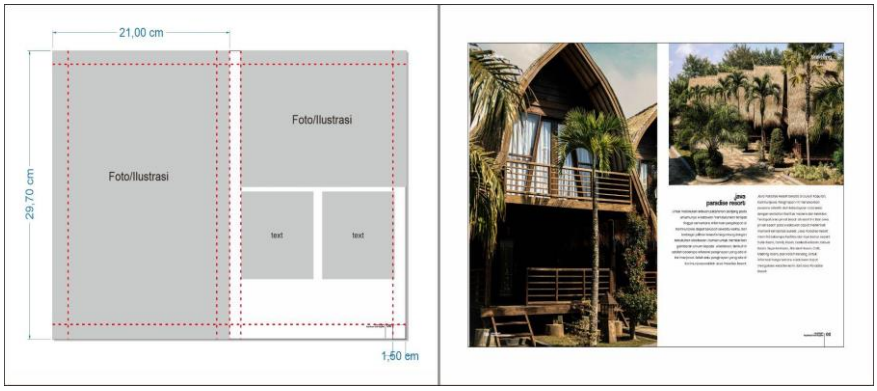
Gambar 5. Font *Coolvetica Rg* dan *Poppins Family* untuk *Digital Book*

Proses selanjutnya dalam perancangan ini adalah pemilihan gaya desain. Gaya desain yang digunakan dalam proses perancangan ini adalah *new simplicity*. Gaya desain *new simplicity* memiliki ciri meminimalisasi bidang teks dan visual gambar sehingga memberikan kesan sederhana. Gaya desain *new simplicity* dipilih dalam perancangan ini agar ilustrasi, foto, dan teks yang ada dapat mudah diterima dan nyaman digunakan [8]. Proses perancangan gaya desain pada penelitian ini menggunakan aplikasi pengolahan vektor. Perancangan gaya desain dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Proses Perancangan Gaya Desain

Setelah melakukan perancangan gaya desain. Proses selanjutnya adalah *layouting*. Gaya atau teknik *layout* yang digunakan pada perancangan ini adalah *picture window layout*. *Layout* ini memiliki karakteristik dimana penataan letak menekankan tampilan visual foto maupun ilustrasi yang dominan dan kuat. Pada proses *layouting* langkah pertama yang dilakukan adalah pembuatan garis bantu atau *grid*. Pembuatan garis bantu atau *grid* ini bertujuan untuk mempermudah proses *layouting* dan membagi ruang kosong yang nantinya akan diisi oleh visual gambar maupun *text*. Proses tahapan *layouting* dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Proses Tahapan *Layouting*

C. Hasil Perancangan

Setelah melakukan perancangan yang dimulai dari tahap identifikasi masalah, pengumpulan data, ide dan konsep hingga selesai melakukan proses desain, maka didapatkan hasil perancangan berupa *travelling guide book* yang berisi tentang informasi destinasi wisata yang ada di Karimunjawa. Hasil perancangan pada penelitian ini diawali dengan *cover* buku. Pada *cover* buku ini menampilkan foto salah satu pantai yang ada di Karimunjawa yaitu pantai Alona, selain foto *cover* buku pada perancangan ini menampilkan judul buku. *Cover* buku dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Cover buku *Travelling Guide Book*

Isi pada buku ini dibagi menjadi beberapa bagian, bagian pertama pada buku ini berisi tentang deskripsi singkat Kepulauan Karimunjawa dan juga pulau pulau favorit yang ada di sekitar Karimunjawa.



Gambar 9. Desain *Layout* pada Bagian Pertama

Beberapa pulau favorit di Karimunjawa diantaranya seperti Pulau Menjangan Besar, Pulang Menjangan Kecil, Pulau Cemara Besar, dan Pulau Cemara Kecil. Selain itu, terdapat peta wilayah dan letak pulau pulau yang ada di sekitar Karimunjawa yang divisualisasikan dengan ilustrasi. Desain *layout* yang ada pada bagian pertama dapat dilihat pada Gambar 9.

Pada bagian kedua, buku ini membahas tentang destinasi wisata yang ada di Kepulauan Karimunjawa. Destinasi wisata yang ada di Karimunjawa dibagi menjadi beberapa bagian yang dikategorikan sesuai dengan jenis wisatanya, destinasi wisata pada bagian ini dimulai dari destinasi wisata pantai meliputi Pantai Annora, Pantai Alano, Pantai Batu Topeng, Pantai Sunset, Pantai Tanjung Gelam, dan Pantai Pasir Timbul. Wisata laut dan wisata wahana air meliputi *snorkeling*, penangkaran hiu, banana boat, jetski, dan kano. Wisata darat meliputi Hutan Mangrove, Jokotuwo Hills Karimunjawa, dan Bukit Love. Wisata budaya meliputi Bunga Jabe dan Batik Karimunjawa. Wisata religi meliputi Makam Sunan Nyamplungan. Wisata yang terakhir wisata kuliner malam di Karimunjawa. Desain *layout* pada bab kedua dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Desain *Layout* pada Bagian Kedua

Pada bagian ketiga, buku ini membahas tentang pusat cendera mata yang ada di Karimunjawa, bagian ini menjadi penting karena banyak wisatawan yang mendokumentasikan perjalanan wisatanya menggunakan cendera mata sebagai bentuk kenang kenangan mengunjungi suatu tempat. Bagian ini membahas rekomendasi tempat cenderamata yang ada di Karimunjawa meliputi toko Bamboo dan Dewandaru. Desain *layout* pada bab ini dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. Desain *Layout* pada Bagian Ketiga

Bagian keempat pada buku ini berisi rekomendasi penginapan yang ada di Karimunjawa. Bagian ini berisi tentang rekomendasi penginapan dimulai dari *resort* yaitu Java Paradise Resort, kemudian penginapan dengan nuansa budaya seperti Bunga Jabe dan Asari Timo. Losmen yang berada di daerah alun alun Karimunjawa. Desain *layout* pada bagian ini dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Desain *Layout* pada Bagian Keempat

Bagian kelima dalam buku ini berisi tentang informasi pelayanan publik. Dalam bagian ini informasi pelayanan publik yang diambil adalah pelabuhan yang ada di Karimunjawa seperti pelabuhan Karimunjawa dan Legon Bajak dan jadwal penyebrangan kapal Semarang - Legon Bajak dan Jepara - Karimunjawa. Desain *layout* pada bagian ini dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13. Desain *Layout* pada Bagian Kelima

Bagian terakhir pada buku ini yaitu berisi tips tips ketika wisatawan melakukan perjalanan wisata ke Karimunjawa. Bagian ini menjadi bagian penutup dalam buku ini sehingga diharapkan dengan adanya tips tips ini wisatawan dapat mempersiapkan diri ketika memulai perjalanan di kepulauan Karimunjawa. Desain *layout* pada bagian ini dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14. Desain *Layout* pada Bagian Keenam

Hasil dari perancangan *travelling guide book* ini dapat diimplementasikan secara *online*. Implementasi *ebook* ini memanfaatkan media *online flips book* sehingga dapat menjangkau penyebaran informasinya lebih luas dan dapat diakses oleh wisatawan maupun masyarakat umum. Selain itu implementasi juga dapat dilakukan dengan bentuk cetakan buku. Tahapan implementasi ini dapat dilihat pada gambar 15.



Gambar 15: Desain *Layout* pada Bagian Keenam

Setelah proses implementasi tahapan selanjutnya adalah pengujian. Pengujian pada penelitian ini berfungsi untuk mengevaluasi *digital travelling guide book.* Pengujian pada penelitian ini dilakukan secara kualitatif dengan beberapa pihak yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

Pengujian pertama dilakukan dengan cara memperlihatkan hasil perancangan dalam bentuk *ebook* kepada Ibu Rini Kartika Hudiono, S.Pd., MA. selaku Ketua Program Studi Destinasi Pariwisata Universitas Kristen Satya Wacana. Berdasarkan wawancara didapatkan hasil bahwa *travelling guide book* yang telah dirancang dari segi visualisasi sangat menarik dan informasi mengenai apa yang harus dilakukan oleh wisatawan secara garis besar sudah baik. Dari sudut pandang sebagai wisatawan Ibu Rini mengatakan buku ini cukup persuasif, sehingga hal ini dapat menarik minat wisatawan untuk berkunjung ke Kepulauan Karimunjawa. Informasi yang disajikan juga sudah mudah dipahami. Namun Ibu Rini memberikan saran untuk menambahkan *contact person* pada informasi tertentu. Secara umum buku ini sudah dapat menjadi salah satu media informasi alternatif Kepulauan Karimunjawa sehingga dengan adanya buku ini diharapkan wisatawan maupun masyarakat umum mempunyai gambaran umum tentang kepulauan Karimunjawa.

Pengujian selanjutnya juga dilakukan kepada bapak Agus Trimargono selaku praktisi fotografi dan pemilik studio foto Omahku Photography. Pengujian ini dilakukan untuk mendapatkan *feedback* dan juga saran mengenai hasil foto yang ada pada buku ini. Hasil yang didapatkan pada pengujian ini yaitu foto yang dihasilkan secara keseluruhan sangat menarik, pak Agus mengatakan foto yang terdapat pada bagian *cover* depan terlihat menakjubkan sehingga secara sudut pandang masyarakat umum yang belum pernah melakukan perjalanan wisata ke Karimunjawa sangat tertarik untuk melihat bagian isi buku. Penggunaan teknik dan komposisi foto yang ada didalam buku ini juga sudah cukup baik. Namun terdapat saran yaitu pemanfaatan cahaya pada malam hari yang harus dimaksimalkan.

Pengujian selanjutnya dilakukan kepada Fatika Santun S.Ars. selaku praktisi desain grafis dan direktur DGTMB Yogyakarta sebagai ahli desain untuk mendapatkan *feedback* mengenai visual desain yang sudah dirancang. Pada wawancara yang dilakukan

kepada Fatika Santun didapatkan hasil bahwa dari sudut pandang desain secara keseluruhan buku ini sudah cukup baik, mudah diterima, dan informasi teks yang disajikan mudah dipahami *audience*. Pemilihan tipografi dan penggunaan warna yang ada cukup sesuai dengan gaya desain yang digunakan. Cover buku yang disajikan juga cukup menarik sehingga membuat *audience* ingin melihat bagian isi dalam buku, namun Fatika Santun memberikan saran yaitu untuk memperbanyak ilustrasi pendukung.

V. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil perancangan dan pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa perancangan *Digital travelling guide book* telah menyajikan informasi wisata Kepulauan Karimunjawa yang mudah diterima dan mudah dipahami dengan baik oleh pembaca. Selain itu, desain yang disajikan mampu dikemas dengan baik dan menarik. Secara keseluruhan *travelling guide book* ini dapat menjadi salah satu media informasi Kepulauan Karimunjawa sehingga dapat membantu wisatawan untuk memperoleh informasi ketika melakukan perjalanan berwisata ke Kepulauan Karimunjawa. *Travelling guide book* ini nantinya akan disajikan dalam bentuk *ebook* melalui media *online flipsbook* yang nantinya dapat diakses melalui *Qr barcode* yang ada dipusat informasi lokal karimunjawa dan juga disebarkan melalui media sosial terkait. Selain itu d*igital travelling guide book* ini juga disajikan dalam bentuk cetakan buku.

Penelitian ini tentunya masih jauh dari kata sempurna, sehingga penelitian ini juga masih dapat dikembangkan dari sisi kajian tempat – tempat wisata di karimunjawa yang belum sempat masuk dan di dokumentasikan dalam penelitian ini. Dari sisi teknologi penelitian ini juga dapat dibahas lebih dalam dan dikembangkan menjadi sebuah aplikasi mobile untuk pusat informasi pariwisata Kepulauan Karimunjawa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada semua pihak terkait yang telah terlibat dalam proses perancangan *travelling guide book* ini. Ucapan terimakasih pertama kepada nara sumber utama bapak Baidur Rohman selaku guide senior, bapak Daniel Tangkilisan selaku penggiat wisata dan kebudayaan Karimunjawa dan bapak Arif Setiawan selaku kepala desa setempat dalam membantu proses penelitian ini dengan memberikan informasi yang detail tentang Karimunjawa. Ucapan terima kasih juga kami berikan kepada segenap pengelola tempat wisata yang telah memberikan waktu dan tempat untuk mengambil data. Tidak lupa terima kasih untuk segenap warga Karimunjawa yang memberikan sambutan ramah dan kehangatan selama proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

[1] S. Susiana, “Peran Pemerintah Daerah dalam Penyelenggaraan Kesehatan Reproduksi (Studi di Provinsi Jawa Tengah dan Provinsi Kalimantan Barat),” *J. Aspir.*, vol. 7, no. 1, pp. 1–16, Sep. 2018, doi: 10.22212/aspirasi.v7i1.1084.

[2] Disparbud Jepara, Website Disparbud Kabupaten Jepara https://disparbud.jepara.go.id/ diakses Desember 2023.

[3] Disparbud Jepara, Halaman akun Facebook resmi Disparbud Kabupaten Jepara https://www.facebook.com/p/disparbudjepara-100082964467415/ diakses pada

tanggal 15 Desember 2023.

[4] T. F. Distria, I. R. Safitri, N. A. Putri, and E. Susanto, "Perancangan E-Guidebook Bandung Selatan Sebagai Alternatif Penanganan Overtourism Di Kawasan Bandung Utara Design of E-Guidebook South Bandung As an Alternative for Overtourism Handling in the North Bandung Area," *Jurnal Abdimas Galuh*, vol. 3, no. 1, pp. 32–38, 2021.

[5] R. E. Purnomo and H. Subiyantoro, "Travel Guide Book Lombok Barat 'Imagine the Original Paradise,'" *Createvitas*, vol. 3, no. 1, pp. 125–138, 2014.

[6] J. S. Lokito, "Perancangan Brand Identity dan Promosi Inbox," *J. Vicidi Univ. Ciputra*, vol. 6, no. 2, pp. 74–96, 2016.

[7] C. A. Putra and M. Setyawan, "Video Animasi 3D Fenomena Alam Karimunjawa," *Digital Video*, 2017.

[8] G. Rizky, G. Mandala, P. Studi, D. "Tugas akhir perancangan travel guidebook wisata alam kabupaten jombang", *Repositori Online UPN Jatim*, 2015.

[9] H. T. T. Saurik, D. D. Purwanto, and J. I. Hadikusuma, "Teknologi Virtual Reality untuk Media Informasi Kampus," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 1, pp. 71–76, 2019, doi: 10.25126/jtiik.2019611238.

[10] Straubhaar, Joseph., LaRose, Robert., Davenport, Lucinda.. *Media Now: Understanding Media, Culture, and Technology*, Seventh Edition 2012.

[11] Damayanti, M.N., Sampurna, B., & Lasiman, "Gaya Desain pada Visualisasi Undangan Pernikahan di Surabaya," *Nirmana*, vol. 11, pp. 19–32, 2009, [Online]. Available: http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/dkv/article/view/18057

[12] S. A. Samben and A. Tumimomor, "Perancangan Buku Photo Arti Dan Makna Tenun Sa'Dan Tana Toraja," *Dr. Diss. kristen satya wacana*, no. 692014100, 2020.

[13] I. Hasian, I. Putri, and F. Ali, "Analisis Elemen Desain Grafis dari Visual Konten Instagram Indonesia Tanpa Pacaran Ditinjau dari Teori Retorika," *Magenta | Off. J. STMK Trisakti*, vol. 5, no. 01, pp. 726–739, 2021, doi: 10.61344/magenta.v5i01.63.

[14] N. A. S. Mustopa and A. Kadarisman, "Perancangan buku ilustrasi pahlawan wanita priangan dewi sartika," *e-Proceeding Art Des. Vol.6, No.2 Agustus 2019*, vol. 6, no. 2, pp. 923–935, 2019, [Online]. Available: https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/download/9341/9211

[15] I. G. A. N. A. Y. Pramiswara, "Fotografi Sebagai Media Komunikasi Visual Dalam Promosi Budaya," *Danapati J. Komun.*, vol. 1, no. 2, pp. 126–138, 2021.

[16] K. A. Ardhanariswari and R. Hendariningrum, "Desain Layout Dalam Iklan Cetak (Analisis Deskriptif pada Iklan di Majalah Kartini)," *J. Ilmu Komun.*, vol. 13, no. 3, p. 261, 2014.

[17] R. Iswanto, "Perancangan Buku Ajar Tipografi," *Nirmana*, vol. 23, no. 2, pp. 123–129, 2023, doi: 10.9744/nirmana.23.2.123-129.

[18] M. S. Dr. J.R. Raco, M.E., "*Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*", Penerbit Grasindo, 2010.

[19] R. B. N. Budi and M. B. Wenas, "Perancangan Virtual Tour Kampus I UKSW sebagai Media Informasi Mahasiswa Baru," *ANDHARUPA J. Desain Komun. Vis. Multimed.*, vol. 4, no. 01, pp. 51–65, 2018, doi: 10.33633/andharupa.v4i01.1562.