

**LAPORAN TUGAS AKHIR  
PERANCANGAN BUKU SEBAGAI UPAYA  
MEMPROMOSIKAN EKOSISTEM WISATA  
DI KABUPATEN SAMOSIR**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



**Disusun oleh  
MUHAMMAD NAQIB ANDRE WINATA  
NIM: 20541011**

**PRODI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI PERIKLANAN  
JURUSAN DESAIN  
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF  
PROGRAM STUDI DI LUAR KAMPUS UTAMA MEDAN  
2023**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Sebagai Upaya Mempromosikan  
Ekosistem Wisata di Kabupaten Samosir  
Penulis : Muhammad Naqib Andre Winata  
NIM : 20541011  
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Periklanan  
Jurusan : Periklanan

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis tanggal 06 Juli 2023.

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



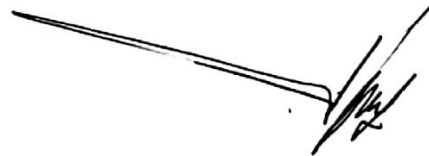
Fitri Evita, S.Pd., M.Sn  
NIDN. 0025078310

Anggota 1



Raju Gobal, S.E., M.M  
NIP. 19640528 198603 1 003

Anggota 2



Syafriyandi, S.Pd., M.Sn  
NIP. 19920208 201903 1 009

Mengetahui,  
Kepala Unit Pengelola PNMK  
PSDKU Medan



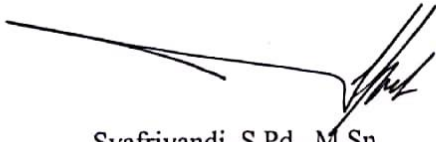
Komda Sahatja, S.Kom., M.Pd  
NIP. 19771220 200604 1 002

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Majalah Iklan dalam mempromosikan wisata  
di Kabupaten Samosir  
Penulis : Muhammad Naqib Andre Winata  
NIM : 20541011  
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Periklanan

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Medan, 06 Juli 2023

Pembimbing I



Syafriyandi, S.Pd., M.Sn  
NIP. 19920208 201903 1 009

Pembimbing II



Siti Aisyah, S.Pd., M.Si.  
NIDN. 0015108304

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Desain Grafis  
Konsentrasi Periklanan



Syafriyandi, S.Pd., M.Sn  
NIP. 19920208 201903 1 009

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Naqib Andre Winata  
NIM : 20541011  
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Periklanan  
Jurusan : Periklanan  
Tahun Akademik : 2020

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“Perancangan Buku Sebagai Upaya Mempromosikan Ekosistem Wisata di Kabupaten Samosir” adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarnya.

Medan, 06 Juli 2023  
Yang menyatakan,



Muhammad Naqib Andre Winata  
NIM. 20541011

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Naqib Andre Winata  
NIM : 20541011  
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Periklanan  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2020/2023

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non- exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“Perancangan Buku Sebagai Upaya Mempromosikan Ekosistem Wisata di Kabupaten Samosir” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Medan, 06 Juli 2023  
Yang menyatakan,



Muhammad Naqib Andre Winata  
NIM. 20541011

## ABSTRAK

*This design takes several tourist objects in Samosir Regency as research objects. Tourism is an important part of human life, especially related to social and economic activities. Samosir Regency is known for the beauty of natural tourist destinations and the cultural characteristics in it. Not many care about its preservation. Many tours are not explored because there are not enough information media platforms to document and describe the tours. The theory used as support is graphic design, principles, layout, and elements. Books were chosen as the right media because they have the ability to convey information in an interesting and creative way, while providing visual appeal to the target audience. The data collection technique used is a qualitative method. The process of editing and designing the book uses Adobe Photoshop and Adobe InDesign design software. In discussing the sequence process starting from determining the type, conceptualizing the material, concept layout sketches, determining typography, colors, stock photos, making digital concepts, integrating designs, final design results, and finally physical printing results. It is hoped that the work of this book can boost the tourism economy of Samosir Regency, as well as attract tourists and creative industry players to care more about nature and culture in Samosir Regency.*

**Keywords: Objects, Tourism, Samosir, Books**

Dalam perancangan ini mengambil beberapa objek wisata di Kabupaten Samosir sebagai objek penelitian. Wisata merupakan bagian yang penting dari kehidupan manusia terutama berkaitan dengan kegiatan sosial dan ekonomi. Kabupaten Samosir dikenal karena keindahan destinasi wisata alam serta ciri khas budaya yang ada di dalamnya. Tidak banyak yang peduli dengan pelestariannya. Banyak wisata yang tidak tereksplor karena sedikitnya wadah media informasi untuk mendokumentasikan dan mendeskripsikan wisata-wisatanya. Teori yang digunakan sebagai pendukung adalah desain grafis, prinsip, layout, serta elemennya. Buku dipilih sebagai media yang tepat karena memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi dengan menarik dan kreatif, sekaligus memberikan daya tarik visual kepada target audiens. Metode teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah metode kualitatif. Proses pengeditan dan perancangan buku menggunakan software desain Adobe Photoshop dan Adobe InDesign. Dalam pembahasan proses urutannya mulai dari penentuan jenis, mengkonsep materi, konsep sketsa layout, penentuan tipografi, warna, stok foto, pembuatan konsep secara digital, penyatuan desain, hasil akhir desain, dan terakhir hasil cetak fisik. Harapannya hasil karya buku ini dapat mendongkrak perekonomian pariwisata Kabupaten Samosir, serta menarik daya tarik para wisatawan maupun pelaku industri kreatif untuk lebih peduli dengan alam dan budaya yang ada di Kabupaten Samosir.

**Kata Kunci: Objek, Wisata, Samosir, Buku**

## PRAKATA

Puji Syukur kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan Pendidikan Diploma 3 Program Studi Periklanan di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.

Dalam Tugas Akhir ini, penulis berperan sebagai perancang grafis yang merancang tata letak dan membuat ilustrasi produk buku foto iklan bertema Wisata di Kabupaten Samosir. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun Proposal TA berjudul *Perancangan Buku dalam mempromosikan Ekosistem Wisata di Kabupaten Samosir*.

Proposal TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada :

1. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Bapak Nova Darmanto, S.Sos., M.S.I., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Bapak Komda Saharja, S.Kom., M. Pd., selaku Kepala Unit Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan
4. Bapak Syafriyandi, S.Pd., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Periklanan Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan dan Pembimbing I Tugas Akhir.
5. Ibu Siti Aisyah, S.pd., M.Si., selaku Pembimbing II Tugas Akhir di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan
6. Bapak Kadri Boy Ladani Tarigan, S.Sos., M.I.Kom., selaku Dosen Fotografi di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan dan Inspirator dalam pembuatan Tugas Akhir.

7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Instansi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Samosir yang telah mengizinkan saya melakukan pengambilan Bahan dan Data Tugas Akhir di daerah Kabupaten Samosir.
9. Bapak Septianda Perdana, S.Sos, M.I.Kom., selaku Pegawai dan Fotografer dari Dinas Kebudayaan & Pariwisata Sumatera Utara.
10. Kedua orang tua serta keluarga yang senantiasa memberikan doa restu, pengorbanan dan kasih sayang yang tak pernah putus serta selalu mendukung apapun yang saya impikan selama ini.
11. Rekan-rekan seperjuangan Mahasiswa/i Prodi Periklanan Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan Angkatan 2020

Akhir kata penulis memohon maaf jika dalam penulisan Proposal Tugas Akhir ini terdapat kekurangan. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk laporan ini. Semoga Proposal Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan sebaik-baiknya

Medan, 06 Juli 2023

Penulis,



Muhammad Naqib Andre Winata

NIM 20541011



## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL DALAM</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS DAN BEBAS PLAGIARISME</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penulisan .....	5
F. Manfaat Penulisan .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
A. Pengertian Buku & Iklan Promosi .....	7
B. Unsur-Unsur Buku .....	7
1. Unsur Intrinsik Buku.....	8
2. Unsur Ekstrinsik Buku .....	9
C. Jenis-Jenis Buku.....	10
1. Buku Non Fiksi .....	10
2. Buku Fiksi .....	11
D. Danau Toba dan Pulau Samosir .....	13
E. Sejarah Terciptanya Danau Toba dan Pulau Samosir .....	15
F. Pariwisata di Kawasan Danau Toba dan Pulau Samosir.....	16
G. Pengertian Desain Grafis.....	18
H. Prinsip Desain Grafis .....	18
1. Kesatuan ( <i>Unity</i> ) .....	20
2. Keseimbangan ( <i>Balance</i> ) .....	20
3. Proporsi ( <i>Proportion</i> ).....	21
4. Penekanan ( <i>Emphasis</i> ) .....	21
5. Irama ( <i>Rhythm</i> ).....	22
6. Kesederhanaan ( <i>Simplicity</i> ).....	24
7. Komposisi ( <i>Sequence</i> ).....	24
I. <i>Layout</i> dalam Desain.....	25
1. <i>Mondrian Layout</i> .....	26
2. <i>Picture Window Layout</i> .....	27
J. Elemen-Elemen Desain .....	28
1. Garis .....	28
2. Bentuk .....	29

3. Warna.....	30
K. Tipografi.....	32
L. Fungsi <i>Software</i> Adobe Photoshop CC 2018.....	33
M. Fungsi <i>Software</i> Adobe InDesign CC 2018.....	34
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN.....</b>	<b>35</b>
A. Data/Objek Penulisan.....	35
1. Visi dan Misi Disbudpar Kabupaten Samosir.....	35
2. Struktur Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Samosir ....	37
3. Peta Destinasi dan Informasi Wisata di Kabupaten Samosir.....	38
B. Teknik Pengumpulan Data.....	39
C. Ruang Lingkup ( <i>optional</i> ).....	40
1. Peran Penulis.....	40
2. Kategori Karya.....	40
3. Ide Kreatif.....	40
D. Langkah Kerja.....	43
1. Praproduksi/Persiapan.....	43
2. Produksi/Pelaksanaan.....	45
3. Pascaproduksi/Pengeditan.....	46
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>47</b>
A. Tahap Perancangan Buku.....	47
1. Penentuan Jenis Buku.....	47
2. Mengkonsep Judul Buku.....	48
3. Mengkonsep Isi Materi di Buku.....	48
4. Perancangan <i>Layout</i> Buku.....	50
5. Penentuan Tipografi.....	58
6. Penentuan Warna.....	60
7. Pemilihan Stok Foto yang digunakan.....	61
B. Tahap Pembuatan dan Hasil Akhir Buku.....	62
1. Pembuatan Buku secara Digital di Adobe Photoshop.....	62
2. Penyatuan Desain, Foto, dan <i>Layout</i> di Adobe InDesign.....	71
3. Hasil Akhir Desain Buku Jendela Wisata Kabupaten Samosir.....	75
4. Hasil Cetak Fisik dari Buku.....	79
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>80</b>
A. Kesimpulan.....	80
B. Saran.....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>82</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Letusan <i>Supervolcano</i> .....	14
Gambar 2	Prinsip Desain Grafis .....	19
Gambar 3	Irama dalam Desain Grafis.....	23
Gambar 4	Prinsip <i>Sequence</i> .....	25
Gambar 5	Mondrian Layout.....	27
Gambar 6	Picture Window Layout .....	28
Gambar 7	Garis.....	29
Gambar 8	Bentuk.....	30
Gambar 9	Warna .....	30
Gambar 10	Kode Perpaduan Warna .....	31
Gambar 11	<i>Color Wheel</i> .....	31
Gambar 12	<i>Font Serif</i> dan <i>San Serif</i> .....	32
Gambar 13	Loading Adobe Photoshop CS6 .....	33
Gambar 14	Loading Adobe InDesign CC 2018 .....	34
Gambar 15	Logo Disbudpar Kabupaten Samosir .....	35
Gambar 16	Struktur Bagan Organisasi Disbudpar .....	37
Gambar 17	Peta Wisata Wilayah Disbudpar Kabupaten Samosir .....	38
Gambar 18	Penulis melakukan wawancara kepada pengrajin Gorga .....	39
Gambar 19	Buku A5 Art Paper .....	41
Gambar 20	Warna komplementer .....	41
Gambar 21	Kombinasi warna komplementer .....	42
Gambar 22	Serif & San Serif .....	42
Gambar 23	Sketsa kasar cover .....	43
Gambar 24	Sketsa kasar halaman .....	44
Gambar 25	Dokumentasi kegiatan .....	45
Gambar 26	Dokumentasi pengeditan sketsa .....	46
Gambar 27	Editasi sketsa .....	46
Gambar 28	Sketsa Awal Cover .....	51
Gambar 29	Sketsa Kata Pengantar .....	52
Gambar 30	Sketsa Daftar Isi.....	52
Gambar 31	Sketsa Subbab 1 .....	53
Gambar 32	Sketsa Subbab 2 .....	54
Gambar 33	Sketsa Subbab 3.....	54
Gambar 34	Sketsa Subbab 4.....	55
Gambar 35	Sketsa Subbab 5 .....	56
Gambar 36	Sketsa Subbab 6.....	56
Gambar 37	<i>Thumbnail</i> .....	57
Gambar 38	Jenis <i>Font</i> .....	58
Gambar 39	Penentuan Warna .....	60
Gambar 40	Hasil Karya Foto.....	61
Gambar 41	Hasil foto dipilih.....	61
Gambar 42	Foto dari Subbab .....	62
Gambar 43	Loading Screen Adobe Photoshop .....	63

Gambar 44	Tampilan awal Adobe Photoshop .....	63
Gambar 45	Menu <i>File</i> dan <i>New</i> .....	64
Gambar 46	Memilih ukuran kertas .....	64
Gambar 47	Memilih format warna .....	65
Gambar 48	Rotasi lembar kerja .....	65
Gambar 49	Memilih <i>Rectangle Tool</i> .....	66
Gambar 50	Membuat <i>Rectangle Layer Mask</i> .....	67
Gambar 51	<i>Clipping Mask</i> Gambar .....	68
Gambar 52	Meletakkan logo .....	68
Gambar 53	Tipografi Judul .....	69
Gambar 54	Pembuatan <i>Rounded Rectangle</i> .....	70
Gambar 55	Membuat <i>file</i> baru di Adobe InDesign .....	71
Gambar 56	Tampilan awal lembar kerja .....	72
Gambar 57	Menginput Foto .....	72
Gambar 58	Membesarkan foto .....	73
Gambar 59	Membuat <i>Text</i> Judul dan <i>Rectangle</i> .....	73
Gambar 60	Hasil <i>Layout</i> subbab 1 .....	74
Gambar 61	Susunan <i>Layout</i> .....	74
Gambar 62	Hasil desain 1 .....	75
Gambar 63	Hasil desain 2 .....	76
Gambar 64	Hasil desain 3 .....	77
Gambar 65	Hasil desain 4 .....	78
Gambar 66	Hasil Cetak Fisik Buku .....	79

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran Biodata Mahasiswa  
Lampiran Kartu Lembar Bimbingan I dan II  
Lampiran Berita Acara Uji Proposal Tugas Akhir  
Lampiran Dokumentasi Uji Proposal Tugas Akhir  
Lampiran Surat Izin Penelitian Tugas Akhir  
Lampiran Surat Balasan Izin Penelitian Tugas Akhir  
Lampiran Transkrip Wawancara  
Lampiran Surat Keterangan selesai Penelitian Tugas Akhir  
Lampiran Hasil Karya Tugas Akhir  
Lampiran Dokumentasi Selama Penelitian