

PERANCANGAN *BOARDGAME* PARIWISATA ALAM INDONESIA UNTUK REMAJA

Mirania Ayudanari Prabowo¹, Dicky Hidayat, S.Sn. M.Ds.²

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fakultas Industri Kreatif

Universitas Telkom

Bandung

ABSTRAK

Indonesia memiliki berbagai tempat wisata yang telah di akui oleh dunia. Baik itu dari segi keindahan alamnya maupun kebudayaannya. Indonesia sendiri terdiri dari 33 provinsi yang masing – masing provinsi memiliki keunikan wisata alamnya tersendiri. Namun pengetahuan generasi muda akan wisata alam di Indonesia ini sendiri masih minim atau masih kurang. Tempat wisata alam yang mereka ketahui masih terbatas. Berbagai media telah disediakan untuk memperkenalkan tempat – tempat wisata yang ada di Indonesia namun kurang menarik minat generasi muda (remaja).

Perancangan ini dibuat untuk memberikan informasi maupun memperkenalkan tempat – tempat wisata alam kepada remaja usia 12 – 19 tahun. Dengan memberikan informasi dengan cara yang menyenangkan diharapkan informasi yang ditangkap akan lebih mudah diingat. Karena itu dibuat perancangan melalui media *boardgame*. Sehingga dapat menciptakan rasa kebersamaan dan juga memperat tali kekeluargaan saat dimainkan dengan orang lain. Dengan hal ini diharapkan remaja dapat menjaga dan juga melestarikan alam yang ada di Indonesia.

Kata Kunci : wisata alam, game, menyenangkan, boardgame, dan informatif

Pendahuluan

Di Indonesia terdapat berbagai objek wisata yang sering dikunjungi baik oleh wisatawan mancanegara maupun wisatawan lokal. Seperti pantai-pantai di pulau Bali, tempat menyelam di Bunaken, pendakian Gunung Rinjani di Lombok, dan berbagai taman nasional di Sumatera. Tempat-tempat wisata yang menunjukkan warisan budaya negeri Indonesia yang kaya akan sejarah serta keberagaman etnisnya seperti Candi Prambanan dan Borobudur, Keraton Yogyakarta dan peninggalan sejarah yang lainnya.

Namun berbanding terbalik dengan prestasi pariwisata Indonesia dimata dunia, bagi generasi muda di Indonesia tempat – tempat wisata ini mungkin telah terlupakan dan bukan merupakan tempat yang menarik untuk mereka kunjungi. Mereka seakan – akan tidak sadar akan keindahan objek – objek wisata ini.

Dengan berkurangnya minat generasi muda pada pariwisata di Indonesia dapat menjadi hal yang buruk bagi Indonesia. Karena akan terjadi penurunan pewarisan kebudayaan kepada generasi muda mendatang. Tidak ada lagi generasi muda nantinya yang akan mengangkat kearifan lokal kita. Dengan semakin berkurangnya pewarisan budaya dapat dipastikan bahwa hal ini tidak segera ditangani akan menyebabkan punahnya kebudayaan – kebudayaan di Indonesia.

Untuk itulah perlu media alternatif yang dapat membuat generasi muda tertarik untuk mengenal lebih dekat tempat – tempat wisata Indonesia. Salah satu media yang sesuai adalah *boardgame*.

Permasalahan

Indonesia memiliki objek wisata alam yang beragam, akan tetapi remaja Indonesia saat ini masih banyak yang tidak mengetahui objek – objek wisata alam tersebut. Telah banyak upaya yang dilakukan berbagai pihak untuk memperkenalkan kembali objek – objek wisata tanah air namun media – media pengenalan yang ada saat ini kurang menarik minat generasi muda untuk mempelajarinya.

Rumusan Masalah

Dari permasalahan di atas, penulis dapat menyimpulkan :

Bagaimana merancang *boardgame* yang menarik untuk memperkenalkan objek – objek wisata alam di Indonesia kepada remaja ?

Pengumpulan Data

Penulis menggunakan beberapa cara pengumpulan data, yaitu :

- a. Observasi
Observasi dilakukan pada beberapa permainan boardgame yang ada, agar penulis dapat membuat dan juga membandingkan peraturan dan juga cara permainan dari boardgame – boardgame yang ada
- b. Wawancara
Penulis melakukan wawancara dengan salah seorang anggota tim dari kummara studio yaitu Isa Rahmad Akbar
- c. Kuesioner
Kuesioner disebar dengan melalui internet kepada murid – murid SMA dan SMP yang berada di kota Bandung untuk mengetahui hal – hal yang diketahui para remaja tentang pariwisata di Indonesia

Tinjauan Teori

Teori permainan pertama kali ditemukan oleh sekelompok ahli matematika pada tahun 1944. Teori itu dikemukakan oleh John von Neumann dan Oskar Morgenstern (dalam Yansira, 2011 :1) yang berisi : “Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari 2 sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri ataupun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan – peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain. Sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi.”

Menurut Sadiman (dalam Komariyah & Soeparno 2010 :65) permainan adalah kompetisi antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan menggunakan aturan – aturan tertentu untuk mencapai tujuan – tujuan tertentu pula. Dalam sebuah permainan harus ada kompetisi agar pemain terangsang untuk terus bermain, kompetisi tersebut dapat berwujud menang dan kalah. Pemain harus bisa menemukan strategi atau cara untuk memecahkan masalah sehingga dapat memenangkan *game* tersebut.

Menurut Crawford (1980 : 345) dalam bukunya yang berjudul “The Art of Computer *Game* Design” menyebutkan bahwa permainan adalah bagian mendasar dari eksistensi manusia dan membagi permainan menjadi 5 wilayah utama, yaitu permainan papan, permainan kartu, atletik *game*, permainan anak - anak, dan permainan komputer.

a. Permainan papan

Permainan ini terdiri dari sebuah papan bermain yang dibagi menjadi beberapa sektor. Permainan bertujuan untuk menangkap pemain lain, mencapai objektif, menguasai wilayah, atau mendapatkan beberapa komoditas yang berharga

b. Permainan kartu

Permainan kartu menggunakan satu set kartu. Permainan berputar di sekitar kombinasi yang dibangun dari kartu tersebut. Perhatian utama pemain adalah analisis kombinasi kartu.

c. Athletic *game*

Permainan lebih menekankan kepada kemampuan fisik daripada kemampuan mental. Perhatian utama pemain adalah keterampilan menggunakan anggota tubuh.

d. Permainan anak – anak

Tipe lain dari aktivitas *game* adalah permainan anak – anak. Contoh permainan ini adalah petak umpet dan kejar – kejaran. Permainan ini sering mengambil bentuk kegiatan kelompok yang menekankan permainan fisik sederhana. Penggunaan keterampilan sosial menjadi perhatian utama pemain dalam permainan ini.

e. Permainan komputer

Permainan ini dimainkan pada komputer. Komputer bertindak sebagai lawan dan wasit. *Game* ini menyediakan grafik animasi yang bagus

Komponen *game*

1. Pemain

Ada berapa jumlah pemain yang bisa memainkan *game* tersebut, apakah pemain yang melakukannya harus

tetap atau dapat berubah – ubah. Apa hubungan antara pemain : apakah bermain dalam sebuah tim atau secara individual.

2. Tujuan

Apa tujuan dari *game* ini? Saat kita sudah tau tujuan dari dibuat *game* yang akan kita buat ini maka akan banyak unsur – unsur lainnya yang akan muncul dengan sendirinya.

3. Peraturan

Ada 3 kategori dari peraturan : setup (hal – hal yang dilakukan di awal sebelum permainan), jalannya permainan (apa yang terjadi di dalam *game*), dan resolusi (kondisi apa yang menghentikan *game*, dan bagaimana hasilnya ditentukan berdasarkan status *game*).

4. Sumberdaya dan manajemen sumberdaya

Sumberdaya adalah kategori yang luas dalam hal ini akan dibatasi dalam segala hal yang dikendalikan oleh 1 pemain, misalkan :

- Benda yang bisa diambil dalam video *game* (senjata, *powerup*, dan lain – lain)
- Waktu (entah waktu dalam *game*, waktu sungguhan atau keduanya)
- Informasi yang diketahui (contohnya, para tersangka yang sudah tereliminasi dalam *cluedo*)

5. Status *game*

Beberapa hal “mirip sumberdaya” tidak dikuasai oleh 1 pemain tertentu, tapi hal itu masih merupakan bagian dari *game* : properti yang belum dibeli dalam monopoli, kartu – kartu yang umum dalam Texas Hold Em. Semua yang ada di dalam *game* secara bersamaan, termasuk sumberdaya yang dikendalikan oleh

masing – masing pemain dan segala hal yang menjelaskan sebuah *game* pada waktu tertentu bisa disebut sebagai status *game*.

6. Sequencing

Bagaimana urutan pemain dalam bertindak? Bagaimana alur permainan dari 1 tindakan ke tindakan berikutnya? *Game* bisa menjadi sangat berbeda tergantung dari struktur giliran yang digunakan.

7. Interaksi pemain

Bagaimana para pemain saling berinteraksi? Apakah mereka bisa saling mempengaruhi? Berikut adalah beberapa contoh interaksi antar pemain

- Konflik Langsung
- Negosiasi
- Perdagangan
- Berbagi Informasi

Lembaga Terkait



Gambar 1 Logo Kummara Studio
(Sumber: www.kummara.com)

Kummara didirikan oleh Eko dan kanty sebagai komunitas pecinta *boardgame*. Tidak lama setelah itu, pada tahun 2009, mereka mendirikan cafe *boardgame* yang dapat menyediakan tempat untuk bermain, tidak hanya untuk komunitas tersebut tapi juga untuk semua orang. Kafe tersebut disebut Saung Kummara.

Selama 2 tahun, komunitas dan kafe kumara dapat menjadi tempat untuk bermain dan tempat untuk bekerja untuk semua orang

yang tertarik dengan *boardgame*. Banyak orang yang kemudian mulai menyadari dan mengetahui *board game* sebagai media interaktif dan produk kreatif dengan potensi yang tinggi. Jauh dari itu, kummara percaya bahwa desain *game* yang bagus, disamping platformnya, mempunyai keuntungan yang bagus untuk banyak tujuan.

Pada bulan Mei 2011, Eko Nugroho dan kanty Kusmayanty, bersama dengan Brendan Satria Atmawidjaya, Adieb Aryasepta Haryadi, Rio Fredericco, Vitri Darlene, Windy Anandiha Soeraadiningrat, dan Iqbal Muhammad Noorman memutuskan untuk mendirikan kummara sebagai perusahaan *game* desain yang profesional. Kummara adalah sekumpulan orang dengan spesialisasi yang berbeda, dengan berbagai dalam misi yang sama.

Data Khalayak Sasaran

1. Geografi

Sasaran yang dituju merupakan masyarakat Indonesia. Dengan lebih berfokus kepada masyarakat kota – kota besar seperti kota Jakarta, Bandung dan lain – lain

2. Demografis

Jenis Kelamin : Laki – laki dan perempuan

Usia : Remaja, 12 – 19 tahun (primer) dan 20 – 30 tahun (sekunder)

Pendidikan : siswa sekolah

Kelas Sosial : menengah dan ke atas

3. Psikografis

a.Senang bermain *game*

b.Senang mencari hal – hal yang baru

c.Senang berpetualang

d.Senang dengan tantangan

e.Sering berkumpul bersama dengan keluarga dan juga teman – temannya

f.Senang berkenalan dengan orang – orang baru

Analisis

1. Observasi

Dari data observasi yang dilakukan penulis terhadap beberapa *boardgame* yang ada dapat dikatakan bahwa kemasan untuk *boardgame* ini haruslah bagus bahannya sehingga *boardgame* dapat tersimpan dengan baik di dalam kemasan *boardgame* tersebut.

Untuk akhir dari permainan haruslah jelas seperti apa dan bagaimana penentuan pemenangnya, karena bukan berarti orang yang menyelesaikan permainan adalah pemenangnya namun ditentukan dengan bagaimana kondisi kemenangan tersebut. Penentuan komponen *boardgame* tergantung dari *gameplay boardgame* itu sendiri. Setiap *boardgame* memiliki komponen yang berbeda.

2. Wawancara

Dalam pembuatan *boardgame*, *gameplay* merupakan faktor yang membuatnya menarik. Faktor - faktor yang ada dalam *gameplay* yaitu penentuan pilihan, visual dan apa yang membuat *game* itu tidak membuat bosan walaupun dimainkan dalam beberapa kali. *Boardgame* sendiri belum terlalu dikenal di masyarakat namun tanggapannya tidaklah buruk. Karena *boardgame* dapat membantu

pembelajaran untuk anak dan juga mendekatkan hubungan kekeluargaan. Karena dapat memberikan kesempatan orangtua untuk mengajarkan anaknya.

3. Kuesioner

Para siswa SMP dan SMA saat ini kurang mengetahui tentang wisata alam yang ada di Indonesia. Mereka setidaknya hanya mengetahui tentang beberapa saja yang ada di daerah mereka. Informasi yang mereka dapatkan tentang objek wisata alam ini didapatkan dari keluarga ataupun sekolah.

Konsep

1. Konsep Pesan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dijelaskan sebelumnya pesan yang ingin disampaikan adalah berupa penyampaian informasi mengenai tempat – tempat pariwisata alam di Indonesia dengan cara yang menyenangkan. Untuk memperkenalkan tempat – tempat wisata alam di Indonesia kepada remaja usia 12 – 19 tahun.

2. Konsep Kreatif

1. Bahan – bahan yang digunakan

Bahan yang akan digunakan untuk pembuatan kartu adalah dari bahan kertas, untuk bahan papan permainan juga akan menggunakan kertas dengan ketebalan yang lebih dari pada bahan kartu karakter dan kartu tempat wisata. Untuk packaging dari *boardgame* ini sendiri akan digunakan bahan sejenis papan karton sehingga packaging tidak

mudah rusak dan dapat disimpan dalam waktu yang lama tanpa menyebabkan kartu akan rusak. Untuk uang koin akan digunakan bahan akrilik. Untuk ukuran kartu 8.5 cm x 5.5 cm sesuai dengan ukuran kartu nama.

2. Review game

Game ini membawa kita menjelajahi Indonesia dengan mengenal tempat – tempat wisata alam yang ada di setiap provinsi di setiap pulau. Dengan kemampuan setiap karakter kita dibawa harus memikirkan aksi yang kita lakukan sehingga kita bisa mendapatkan hasil yang memuaskan. Dengan mengumpulkan kartu tempat – tempat wisata alam yang kita kunjungi dan harus menjaganya. Tentunya dengan membayar sejumlah token/uang koin untuk mendapatkannya.

3. Komponen game

Komponen – komponen dari *boardgame* pariwisata Indonesia ini mencakup, kartu tempat wisata, kartu karakter, kartu aksi, dadu, uang koin, dan papan permainan.

a. Kartu tempat wisata

b. Kartu karakter

c. Kartu aksi

d. Dadu

e. Uang koin

f. Papan Permainan

4. Pengaturan Permainan

Persiapan yang dilakukan untuk memulai permainan ini adalah:

1. Pemain mengocok kartu aksi
2. Bagikan masing - masing 3 kartu aksi kepada para pemain.
3. Kartu aksi lainnya ditempatkan di deck kartu aksi pada papan permainan dalam keadaan tertutup

4. Simpan kartu tempat wisata di deck kartu tempat wisata boleh dalam keadaan terbuka maupun keadaan tertutup.
5. Setiap pemain diberikan koin sebanyak 2 koin
6. Kocok kartu karakter dan simpan dalam keadaan tertutup.
7. Para pemain memilih secara acak kartu aksi yang telah ditutup.
8. Pemain menyimpan bidak masing = masing di titik START
9. Pemain melempar dadu, pemain dengan angka dadu paling besar dapat memulai permainan pertama kali.
6. Setelah pemain membayarkan koin, pemain dapat mengambil kartu tempat wisata sesuai nama yang tertera pada tempat wisata dan menyimpannya.
7. Bila pemain tidak ingin mengunjungi pemain hanya perlu diam di tempat wisata tersebut tanpa mengambil kartu tempat wisata.
8. Setelah selesai permainan dapat dilanjutkan kepada pemain berikutnya.
9. Para pemain hanya boleh memiliki 3 kartu aksi pada setiap gilirannya. Bila pada akhir gilirannya terdapat lebih dari 3 kartu aksi pemain diharuskan membuang salah satu kartu aksi yang dimiliki olehnya.
10. Pemain dapat kembali melalui jalur yang telah dilaluinya untuk kembali ke tempat sebelumnya.

5. Cara Permainan

Permainan dilakukan dengan 2 hingga 6 orang pemain. Untuk cara permainan sendiri akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Pemain yang sedang mendapatkan giliran mendapatkan 2 koin dari bank dan juga mengambil 1 kartu aksi.
2. Pemain dapat menjalankan kartu aksinya terlebih dahulu ataupun melempar dadu terlebih dahulu. Karena terdapat beberapa kartu aksi yang harus ditunjukkan terlebih dahulu.
3. Pemain yang telah melemparkan dadunya dapat menjalankan bidak yang dimilikinya sesuai dengan angka dadu.
4. Bila pemain berhenti di daerah tempat wisata pemain dapat memutuskan untuk mengunjungi tempat wisata tersebut atau tidak.
5. Bila pemain ingin mengunjungi tempat wisata tersebut pemain dapat membayarkan koin seharga angka yang tertera pada papan permainan.

6. Akhir permainan

Permainan berakhir saat pemain mencapai titik Finish. Setelah permainan berakhir para pemain menghitung poin masing - masing.

1. Pemain yang mencapai garis finish pertama mendapatkan 10 poin.
2. Kartu wisata dengan nilai emas mendapatkan poin 5, perak mendapatkan poin 3, dan perunggu mendapatkan poin 1.
3. Setiap 5 koin yang tersisa mendapatkan poin 1. Pemain dengan poin tertinggi menjadi pemenangnya.

7. Konten Game

Berikut ini merupakan kelengkapan dalam permainan boardgame

Nusantara :

- 1 Buah Dadu
- 1 Buah Papan Permainan
- 4 Kartu Karakter

- 33 kartu Tempat Wisata (6 kartu emas, 10 kartu perak, 17 kartu Perunggu)
- 30 Kartu Aksi
- 50 Buah Koin
- 1 Buah Buku Panduan

3. Konsep Visual

Perancangan gambar dalam *boardgame* ini akan menggunakan ilustrasi yang di trashing ataupun ditiru dari foto maupun gambar. Seperti pada ilustrasi karakter maupun tempat – tempat pariwisata alam yang ada.

Warna – warna yang akan digunakan adalah warna – warna yang cerah. Alasan saya memilih warna – warna cerah dikarenakan warna tersebut mempunyai sifat ceria dan bersemangat. Sehingga sesuai dengan alam yang bebas dan luas.

Tipografi yang akan digunakan untuk *boardgame* untuk judul *boardgame* akan dipilih dengan jenis font yang tebal, dan tidak kaku dalam penggunaannya.

Sedangkan untuk teks – teks yang ada di dalam kartu karakter dan teks – teks yang lainnya akan menggunakan jenis type font *Dumbledor 1*. Dengan ukuran huruf adalah 8 point karena akan digunakan dalam kartu ukuran 8,5 cm x 5,5 cm.

4. Konsep Media

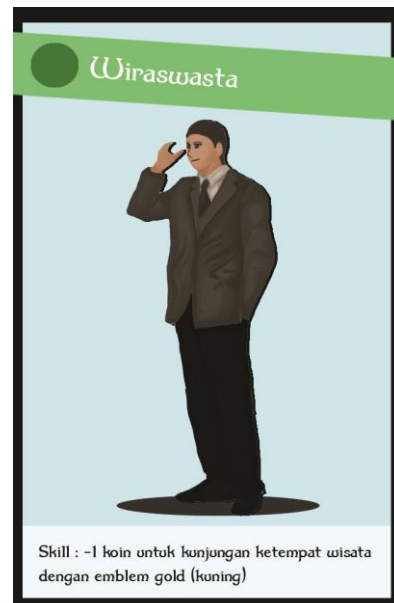
Sesuai dengan konsep kreatif diperlukan media yang mampu membawa sebuah informasi disampaikan dengan cara yang menyenangkan. Maka media yang dipilih dalam perancangan tugas

akhir ini adalah dengan sebuah permainan atau *game*. *Game* yang dipilih lebih lanjut adalah *boardgame*.

Pertimbangan dalam pemilihan media *boardgame* ini adalah bahwa para remaja senang berkumpul dengan teman – temannya, dapat lebih mendekatkan satu sama lain walaupun dengan orang yang awalnya belum dikenalnya. Sehingga akan timbul rasa kekeluargaan di antara pemain – pemain *boardgame* itu sendiri, apabila dibandingkan dengan *game* komputer maupun online. Dibandingkan dengan *game* online maupun *mobile game*, *boardgame* dapat disimpan dalam waktu yang lama maupun koleksi bagi penggemar *boardgame* ini sendiri.

Hasil Perancangan

1. Karakter



Gambar 2. Kartu Karakter Pengusaha
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. Kartu Karakter Turis Internasional
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 5. Kartu Karakter Backpacker
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4. Kartu Karakter Backpacker
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 6 Desain Belakang Kartu Karakter
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

2. Tempat Wisata Emas



Tanah Lot adalah sebuah objek wisata di Bali yang menawarkan keindahan alam saat matahari terbenam. Keunikan Pura Tanah Lot ialah tempatnya yang terletak di tengah laut kira-kira 300 meter dari bibir pantai, terdapat juga batu karang yang di tengahnya terdapat gua besar.



Gambar 7. Kartu Tanah Lot
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Perak



Gunung Kerinci merupakan gunung api tertinggi di Indonesia yang dikelilingi hutan Taman Nasional Kerinci Seblat dan juga merupakan bagian dari pegunungan Bukit Barisan di Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi. Keindahan dan hemegahan alamnya dijuluki sebagai 'Sekepal Tanah Surga yang tercampurkan ke Bumi'.



Gambar 8. Kartu Gunung Kerinci
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

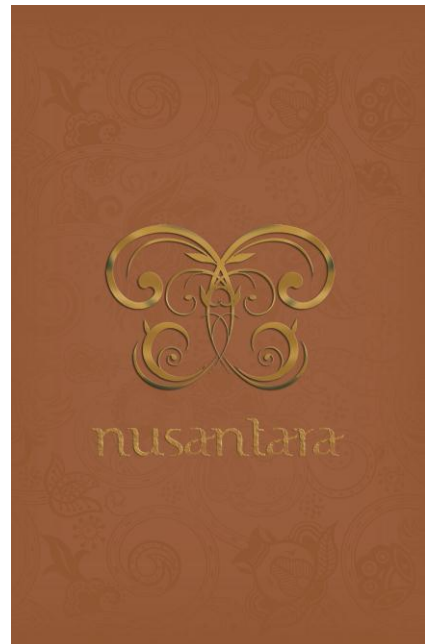
Perunggu



Pulau Pombo menguguhkan wisata bawah laut yang menakjubkan sekaligus menjadi cagar alam mini. Ketika menyelam ke dasar perairan Pulau Pombo maka Anda akan menyaksikan kekayaan biota lautnya, mulai dari berbagai jenis ikan, kerang, rumput laut, hingga terumbu karang beragam bentuk yang unik.



Gambar 9. Kartu Pulau Pombo
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

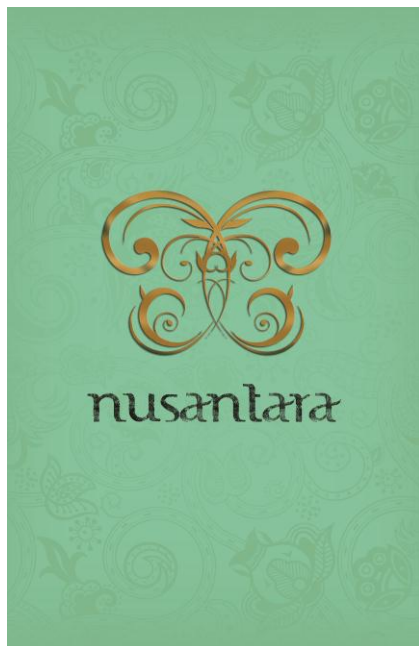


Gambar 10 Desain Belakang Kartu Tempat Wisata
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

3. Kartu Aksi



Gambar 11 Kartu Dadu Kesempatan
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



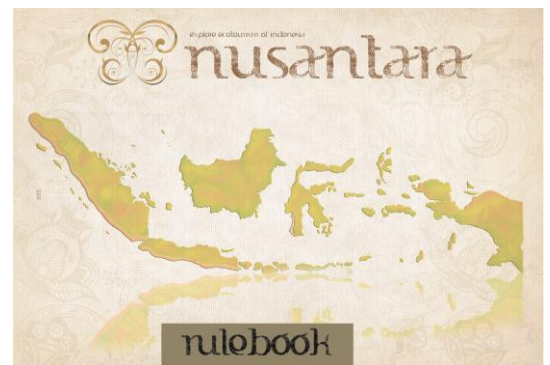
Gambar 12 Desain Belakang Kartu Aksi
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

4. Packaging



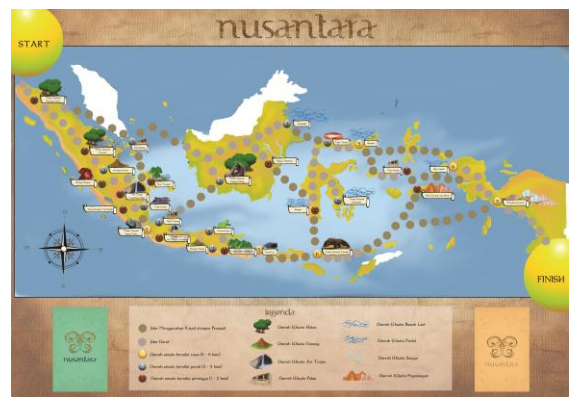
Gambar 13 Desain Packaging
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

5. Rulebook



Gambar 14. Desain Cover Rulebook
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

6. Papan Permainan



Gambar 15 papan permainan
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Penutup

Dengan merancang permainan boardgame pariwisata alam Indonesia untuk para remaja ini diharapkan dapat menarik minat remaja untuk mencari tahu dan juga keinginan para remaja untuk lebih mencintai tempat – tempat pariwisata alam di Indonesia.

Sehingga dengan begitu para remaja dapat mengetahui juga keunggulan dari tempat wisata yang ada dan juga menjaga keindahannya.

DAFTAR PUSTAKA

- 8 situs warisan dunia versi unesco di Indonesia,
www.beritasatu.com, 28
Februari 2014, 20.03
- Akurthea, **Pengertian Wisata Alam**,
www.grunnusantara.com, 16
April 2014.03.00
- Boardgame history. www.tnol.co.id.
11 April 2014. 10.00
- Damera, Anne (2007). **Color Basic**.
Indonesia : Jakarta.
- Hendratman, Hendi (2010). **Graphic Design.Indonesia** :
Informatika Bandung.
- Irawan, Koko.2010. **Potensi Objek wisata Air Terjun Serdang Sebagai Daya Tarik Wisata Si Kabupaten Labuhan Batu Utara. Kertas Karya**.
Program Pendidikan Non Gelar Pariwisata. Universitas Sumatera Utara.
- Rustan, Suriyanto (2010). **Layout dasar dan penerapannya**.
Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Sihombing, Danton (2003). **Tipografi dalam desain**.
Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Sinaga, Supriano.2010. **Potensi dan Pengembangan Objek Wisata di Kabupaten Tapanuli Tengah**. Kertas

karya. Program DIII pariwisata. Universitas Sumatera Utara.

Soewignjo, Santosa (2013). **Seni Mengatur Komposisi Warna Digital**. Yogyakarta: Taka Publisher.

Sunarto dan Hartono, Agung (2008). **Perkembangan Peserta Didik**. Jakarta : Rineka Cipta.

Sunaryo, Bambang, (2013), **Kebijakan Pembangunan Destinasi Pariwisata Konsep dan Aplikasinya di Indonesia**, Indonesia : Yogyakarta.

Yongki, Safanayong, (2006), **Dalam Desain Komunikasi Visual Terpadu**