

MENGENALKAN WISATA RELIGI JOMBANG MELALUI PETA WISATA BERBASIS ILUSTRASI

Yul Farida Wahyu Arini¹, Tri Cahyo Kusumandyoko²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: yularini16021264040@mhs.unesa.ac.id

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: tricahyo@unesa.ac.id

Abstrak

Jombang merupakan Kabupaten yang memiliki *image* sebagai kota religi sesuai dengan slogannya "*friendly and religious*". Salah satu ikon wisata religi yang ada di Jombang adalah Makam Gus Dur, selain itu Jombang juga memiliki wisata lain yang menarik untuk dikunjungi, namun keberadaan wisata religi Jombang masih belum banyak diketahui oleh masyarakat. Peta wisata berbasis ilustrasi dirancang untuk membantu mempromosikan wisata religi dikalangan remaja. Dalam pembuatan media memiliki tujuan untuk meningkatkan minat masyarakat akan keberadaan wisata religi di Jombang. Strategi kreatif yang penulis lakukan dalam pembuatan media ini adalah dengan merancang peta ilustrasi bergaya *modern flat design* untuk wisata religi di Kota Jombang. Strategi ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan pemerintahan Kabupaten Jombang yang ingin mengenalkan potensi kota Jombang sebagai kota wisata religi dan meningkatkan pengetahuan tentang wisata religi yang berada di Jombang. Metode yang digunakan dalam perancangan menggunakan metode *design thinking* milik Ford yang memiliki tahapan *Emphatize, Define, Ideate, Prototype dan Test*. Hasil dari pembuatan peta wisata berbasis ilustrasi dan media pendukung lain akan menciptakan wisata religi Kota Jombang lebih dikenal oleh masyarakat di Jombang sendiri dan luar Kota Jombang.

Kata kunci : Peta, wisata religi, Jombang, ilustrasi

Abstract

Jombang is a district that has an image as a religious city according to its slogan "*friendly and religious*". One of the religious tourism icons in Jombang is Gus Dur's Tomb, besides that Jombang also has other interesting tours to visit, but the existence of Jombang religious tourism is still not widely known by the public. The illustration-based tourist map is designed to help promote religious tourism among youth. In making the media the aim is to increase public interest in the existence of religious tourism in Jombang. The creative strategy that the author uses in making this media is to design a modern flat design-style illustration map for religious tourism in the City of Jombang. This strategy is expected to be able to contribute to the achievement of the objectives of the Jombang Regency government which wants to introduce the potential of the city of Jombang as a city for religious tourism and increase knowledge about religious tourism in Jombang. The method used in the design uses Ford's design thinking method which has *Emphatize, Define, Ideate, Prototype and Test* stages. The results of making tourist maps based on illustrations and other supporting media will make Jombang City religious tourism better known by the people in Jombang itself and outside the City of Jombang. reate religious tourism in Jombang better known to the people in Jombang and outside of Jombang.

Keywords: Map, religious tourism, Jombang, illustration

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang memiliki sumber daya alam yang terdiri dari lautan, pantai dan daratan, jika sumber daya tersebut dapat dikelola dengan baik dan benar maka akan memberikan keuntungan besar bagi negara. Salah satu pemanfaatannya yaitu dengan menjadikan daerah tersebut sebagai tempat kunjungan atau destinasi wisata. Daerah yang dianugrahi sumber daya alam yang indah diharapkan mampu memberikan sumbangsih besar dalam memberikan sumber pendapatan. Terlebih dengan adanya otonomi daerah, suatu kota atau kabupaten dituntut untuk dapat hidup dengan mandiri. Ciri-ciri suatu daerah yang dapat melaksanakan otonomi daerah adalah dilihat dari kemampuannya untuk mengelola keuangan daerah, yang mana daerah perlu memiliki kewenangan dan kemahiran untuk menggali sumber-sumber keuangan, menjalankan dan menggunakan keuangan sendiri yang cukup memenuhi untuk membiayai penyelenggaraan pemerintahannya (Setiawan, 2015).

Negara Indonesia memiliki banyak potensi dalam sektor pariwisata antara lain wisata alam, wisata budaya, wisata sejarah dan masih banyak lagi. Data kementerian Pariwisata (2018) menunjukkan, sejak tahun 2013 sektor pariwisata menempati posisi ke empat setelah minyak, gas bumi, batu bara, dan kelapa sawit sebagai penghasil devisa negara terbesar. Indonesia sendiri menempati posisi ke-40 sebagai negara yang paling banyak dikunjungi oleh turis di sektor pariwisatanya. Menurut TTCI (*The Travel and Tourism Competitiveness Index*) pada laporan baru yang diutarakan TTCI pada tahun 2019 ranking indonesia berada di urutan 40 dari 140 negara (kompas.com, 6 september 2019).

Menurut Herman V. Schulalard Kepariwisata adalah kegiatan yang berkaitan dengan hubungan kegiatan perekonomian yang secara langsung dan adanya orang asing atau turis keluar masuk suatu kota, daerah, atau Negara (Sedarmayanti, 2018).

Dalam membangun kepariwisataan di Indonesia membutuhkan perhatian yang lebih intensif, misalnya dengan cara memposisikan tujuan wisata yang seimbang dengan budaya, potensi alam, dan masyarakat yang ada di setiap daerah. Hal ini bermaksud untuk kelestarian

sumber daya alam yang berada di wisata (Binarwan, 2014)

Di Jawa Timur khususnya di Kota Jombang terdapat berbagai macam destinasi wisata yang dapat dikunjungi. Dari hasil observasi di Dinas Pariwisata pada tanggal 12 Desember 2019 berikut merupakan data wisata yang ada di kabupaten Jombang.

Tabel 1. Tabel Wisata Buatan dan Binaan Manusia Jombang
(Sumber : Dinas Pariwisata Jombang, 2019)

No	Daya Tarik Wisata Buatan Dan Binaan Manusia
1	Taman Tirta Wisata
2	Leisure And Recreation Park " Kebon Rojo "
3	Bendung Gerak " Dam Karet "
4	Perkebunan Panglungan
5	Wisata Buah Wonosalam
6	Leisure And Recreation Park " Aloon Aloon Jombang "
7	Wonosalam Training Center (WTC)
8	Petilasan Damarwulan
9	BCB Gunung Pucangan
10	Candi Rimbi
11	Situs Genthong
12	Prasasti Gurit
13	Situs Made
14	Situs Grobogan
15	Yoni Gambar

Tabel 2. Tabel Wisata Alam Jombang
(Sumber : Dinas Pariwisata Jombang, 2019)

No	Daya Tarik Wisata Alam
1	Air Terjun Tretes
2	Wana Wisata/Pemandian Sumberboto
3	Sendang Sumber Pengantin
4	Sendang Made
5	Kedung Cinet
6	Goa Sigolo Golo
7	Goa Jepang
8	Goa Curah Malang
9	Air Terjun Coban Ceklit
10	Gunung Pucangan
11	Air Terjun Anjasmoro

Jombang merupakan kota yang memiliki julukan sebagai kota santri, dikarenakan kota tersebut terdapat banyak tempat pendidikan

pondok pesantrennya. Selain dikenal sebagai kota berpendidikan santri, Jombang sendiri memiliki *image* sebagai kota religius seperti yang ada pada slogan pariwisata Jombang yaitu “ *Friendly and Relious*”



Gambar 1. Logo pariwisata Jombang
(Sumber : <https://kabarjombang.com/logo-ikon-pariwisata-jombang>)

Sumber daya arkeologi, situs bersejarah, dan museum dapat dikembangkan menjadi tujuan wisata begitupun dengan arsitektural yang masih beroperasi seperti masjid, pura, dan gereja dapat dikembangkan sebagai tujuan wisata *religious*. Kehadiran tempat wisata seperti ini, sebagian besar belum banyak didapati oleh masyarakat dikarenakan terbatasnya informasi dan terdapat media pengenalan wisata yang kurang informatif dan kurang menarik sehingga menjadikan wisata religi kurang dikenal oleh masyarakat (Panorama,2018). Begitupun juga dengan wisata religi yang ada di kabupaten Jombang. Berdasarkan hasil kuesioner kepada 45 responden sejumlah 88% orang hanya mengetahui Makam Gus Dur dan Pesantren Tebuireng sebagai wisata religi, karena tempat wisata Makam Gus Dur sudah menjadi ikonik Kota Jombang padahal berdasarkan hasil observasi, ada sepuluh destinasi wisata religi lainnya selain makam Gus Dur. Berikut merupakan daftar wisata religi yang berada di kabupaten Jombang.

Tabel 3. Tabel Wisata Religi Jombang
(Sumber : Dinas Pariwisata Jombang, 2019)

Nama	Lokasi
Gunung Pucangan	Ds. Cupak, Kec. Ngusikan
Klentheng Hong San Kiong	Ds. Gudo Kec. Godo Jarak dari Kab. 15 Km ke arah barat – Selatan

PP. Tebuireng	Ds. Cukir Kec Diwek Jarak dari Kab . 10 Km kearah selatan
Makam Sayyid Sulaiman	Ds. Mancilan Kec. Mojoagung jarak dari Kab. 15 Km ke arah Timur
Makam Raden Benowo	Kec. Wonosalam
Makam Londho	Kec. Ngoro
GKJW Mojowarno	Ds. Mojowarno Jarak dari Kab. 20 Km K arah Timur – Selatan
PP. Shidiqiyah	Kec Ploso
PP. DENAYAR	Ds. Denayar kab Jombang
PP. BAHRUL ULUM	Ds. Tambak beras Kec Jombang
PP. DARUL ULUM	Ds. Peterongan

Wisata religi merupakan kegiatan yang dikaitkan dengan adat istiadat agama dan kepercayaan umat atau kelompok dalam masyarakat. Kegiatan dilakukan untuk mengunjungi tempat suci, untuk menyaksikan perayaan agama, atau mengunjungi makam orang besar dan tokoh pemimpin yang pernah berkontribusi dalam perkembangan wilayah sebuah kota (Anwar,2017). Dari data pada tabel 3 adalah daftar wisata religi Jombang yang terdapat para tokoh, ulama, dan tempat wisata yang memiliki sejarah di Jombang.

Tempat wisata religi tersebut tergolong wisata religi yang sudah lama berada di Jombang dan Dinas Pariwisata Jombang ingin mengenalkan kembali kepada masyarakat khususnya anak remaja, agar mereka mengenal macam-macam wisata religi yang dimiliki oleh Jombang.

Dinas Pariwisata memiliki brosur dan dalam isinya hanya menampilkan wisata unggulan saja dan tidak menyertakan wisata religi., kemudian dari tampilan brosur digambarkan secara umum dengan *layout* sederhana dan menampilkan foto-foto wisata unggulan yang berada di Jombang, serta tampilan tidak sesuai dengan target anak remaja. Jadi perancangan ini bertujuan untuk merancang yang berfokus mengenalkan wisata religi untuk anak remaja.



Gambar 2. Peta wisata Jombang
(Sumber : Arini, 2019)



Gambar 3. Brosur
(Sumber : Arini, 2019)

Jombang sebagai kota religius tidak hanya memiliki wisata paling terkenalnya, Makam Gus Dur namun Jombang juga memiliki wisata-wisata religi lain yang menarik untuk dikunjungi dan tidak hanya wisata muslim saja namun juga dari umat beragama lainnya. Oleh karena itu perlu adanya media pengenalan yang membahas secara khusus wisata-wisata religi yang berada di Jombang mengingat kota Jombang sendiri sudah memiliki *image* sebagai kota *religious*.

Berangkat dari latar belakang permasalahan yang terdapat pada wisata religi Jombang maka dari itu, penulis akan membantu Dinas Pariwisata Jombang untuk mencapai tujuannya yaitu mengenalkan sektor pariwisata kepada generasi muda seperti yang diutarakan Bapak Yasak pada saat wawancara dengan penulis.

Pemilihan peta untuk perancangan dipilih berdasarkan hasil dari wawancara kepada 6 *audience* yang memiliki pengalaman berkunjung ke wisata religi. Mereka mengatakan bahwa jika mengunjungi suatu tempat terutama wisata religi,

mereka ingin mengetahui lokasi dan sejarah dari setiap wisata yang mereka kunjungi, oleh karena itu pemilihan peta dilakukan karena peta merupakan media informasi yang dapat menginformasikan secara langsung keadaan tempat atau lokasi.

Target audience merupakan anak muda atau remaja dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan usia 18-25. Pada usia tersebut dinilai sudah memiliki ilmu pengetahuan yang baik dan dapat dengan mudah menerima informasi yang diberikan (Chandra,2013).

Tujuan mengangkat wisata religi Jombang ini dikarenakan masih belum terlalu dikenal oleh masyarakat khususnya Jombang dan beberapa wisata religi juga ada yang terdapat di daerah yang jauh dari pusat kota sehingga belum banyak diketahui keberadaannya. Hal yang terpenting pada perancangan adalah membuat sesuatu yang dibutuhkan oleh *target audience*. Dari hasil wawancara kepada 6 *audience*, ada beberapa hal yang ingin mereka ketahui saat berkunjung di wisata religi, yang mereka butuhkan adalah informasi seputar rute, acara rutin, dan info sekilas tentang sejarah. Perancangan peta wisata dengan pendekatan teknik ilustrasi bergambar ini bertujuan untuk lebih mengenalkan wisata religi dengan teknik yang berbeda yaitu menggunakan ilustrasi gaya *flat design* karena pada umumnya peta wisata menggunakan fotografi.

Peta merupakan sebuah alat untuk mengetahui informasi suatu wilayah dengan memberikan keterangan yang mudah untuk dipahami (Said, 2017). Umumnya peta menggunakan ilustrasi berupa fotografi Dengan penambahan ilustrasi menggunakan gaya *flat design* dan beberapa informasi diharapkan dapat menambah *interest* kepada masyarakat khususnya remaja agar dapat mengenal beberapa tempat wisata religi dan mengeksplor tempat wisata religi yang berada di Jombang.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode Design Thinking. Menurut Ford (dalamHendriana,2018) di dalam metode tersebut memerlukan beberapa tahap untuk menghasilkan karya. Metode ini berpusat pada pengguna atau *user*. Dapat disimpulkan bahwa

langkah yang digunakan adalah *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, *Testing*.



Gambar 4 . Skema Perancangan Design Thinking
(Sumber : Arini, 2020)

Tahapan *emphatize* sangat penting untuk proses desain yang berpusat pada manusia. Artinya penting untuk memahami kebutuhan pengguna, sehingga perlu data yang lengkap dengan memahami pengalaman, emosi, dan situasi si pengguna. Selanjutnya langkah *Define*, setelah mendapatkan data pada tahap empati, selanjutnya mendefinisikan masalah sebagai pertanyaan masalah berdasarkan kebutuhan pengguna, selanjutnya melakukan eksplorasi ide, yang digunakan sebagai produk perancangan yang akan dibuat, selanjutnya yaitu proses *Ideate*, desainer telah mendapatkan ide tahap berikutnya adalah membuat alternatif desain untuk mendapatkan solusi terbaik dengan melalui analisis. Setelah selesai tahap selanjutnya adalah

Prototype. Solusi yang telah dipilih pada tahap *ideate* selanjutnya perlu dibuat *Prototype*, dalam hal ini adalah teknik ilustrasi bergambar bergaya *flat design* yang akan diterapkan dalam perancangan wisata religi Jombang dalam bentuk peta ilustrasi. Langkah terakhir yaitu *Test*. Berdasarkan produk yang telah dihasilkan yaitu berupa peta ilustrasi. Tahap selanjutnya yaitu diujicoba pada pengguna yang nantinya akan memberikan kritik dan saran untuk perbaikan produk yang ada.

Jenis data yang dikumpulkan dalam perancangan adalah jenis data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang berasal dari sumber asli, yang diperoleh dari nara sumber, sedangkan data sekunder merupakan data-data yang sudah tersedia seperti buku, internet, dan lainnya (Sarwono, Lubis, 2007)

Dalam menentukan data primer langkah awal yang dilakukan adalah observasi yaitu dengan mengunjungi Dinas Pariwisata Jombang untuk mengetahui data wisata yang ada di kabupaen Jombang. Selanjutnya adalah wawancara dilakukan kepada Bapak. M. Yasak Yahdillah dan target *audience* remaja untuk mengetahui wawasan seputar Kota Jombang dari narasumber dan para *audience*. Pengumpulan data primer selanjutnya adalah penyebaran kuesioner yang ditujukan kepada *target audience*. remaja secara *online* menggunakan media *google form* dan menggunakan chat pribadi melalui whatsapp. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui pengetahuan seputar wisata religi dan untuk mengetahui selera *audience* yang nantinya akan digunakan untuk menentukan gaya ilustrasi dalam pembuatan karya yang sesuai dengan selera konsumen.

Selain data primer untuk mendapatkan penelitian yang relevan dibutuhkan juga data sekunder sebagai referensi yang dapat digunakan untuk mendukung penelitian. Data sekunder bisa didapatkan melalui media cetak berupa buku dan jurnal yang sesuai dengan perancangan. Selain itu data sekunder juga bisa didapatkan melalui media internet yang relevan.

KERANGKA TEORITIK

Penelitian tentang fungsi media untuk mengenalkan tempat wisata telah banyak dilakukan Nasukha dan Kusumandyoko (2016),

merancang media promosi untuk Rolak Outbound Kids Surabaya. Kusumandyoko (2006) juga merancang sistem identitas untuk Taman Rekreasi Tlogomas Permai Malang. Sementara pada penelitian ini penulis menggunakan media berbentuk peta wisata untuk mempromosikan wisata religi yang ada di Jombang. Promosi adalah suatu kegiatan untuk meningkatkan penjualan barang atau jasa. Promosi juga dapat diartikan sebagai kegiatan komunikasi untuk meningkatkan volume penjualan dengan usaha-usaha yang bersifat persuasif dalam menawarkan barang atau jasa (Nasukha dan Kusumandyoko, 2016). Wisata religi Jombang disini bisa dianggap sebagai produk yang akan dikenalkan atau dipromosikan melalui peta berbasis ilustrasi.

Peta menurut Bateman (2002), adalah sebuah tampilan bumi yang dibuat dalam ukuran dan keadaan relatifnya. Dalam pembuatan peta perlu diperhatikan untuk menunjukkan lokasi, arah, dan wilayah. Hampir semua peta menggunakan sudut pandang mata burung yang terlihat dari atas karena metode tersebut sangat efektif untuk melihat jalan dan tempat secara jelas untuk digunakan menjadi peta.

Menurut Meyer (1997), Informasi grafik juga dapat dijadikan sebagai peta, Informasi grafik berbeda dengan atlas yang dibuat sangat detail dengan menampilkan setiap jalan, sungai dan lainnya. Peta Informasi grafik dibuat dengan cara menargetkan informasi secara spesifik dan tidak semuanya ditampilkan seperti atlas

Ilustrasi berasal dari bahasa Inggris *illustration* dan dari bahasa Latin *illustrate* yang mempunyai makna membuat jelas dan terang. Yang dimaksud dengan arti jelas dan terang adalah, ilustrasi dapat menerangkan dan mendeskripsikan dalam suatu karya contohnya dengan memberikan bentuk, diagram, atau dengan gambar. Untuk pengetahuan ilustrasi secara luas adalah, didefinisikan sebagai gambar yang bercerita seperti lukisan gua dan komik (Salam, 2017).

Menurut Supriyono (2010) fungsi ilustrasi adalah untuk memperjelas teks dan sekaligus sebagai *eye catcher*. Pada prinsipnya semua elemen dapat digunakan sebagai ilustrasi. Adanya ilustrasi dimaksudkan untuk memperjelas informasi atau pesan sekaligus

sebagai alat untuk mengambil perhatian pembaca.

Ilustrasi yang efektif umumnya memiliki kriteria sebagai berikut ;1) memiliki tingkat komunikasi, informasi, dan mudah untuk dipahami, 2) menggugah perasaan dan hasrat, 3) mempunyai ide baru atau orisinal, 4) memiliki daya tarik yang kuat.

Adapun jenis ilustrasi yang diusung dalam perancangan ini yaitu menggunakan ilustrasi gaya *flat design*. Gaya ini merupakan salah satu model desain yang tren sejak tahun 2010-an dan tetap berkembang sampai saat ini. Sejarah *flat design* sendiri bersumber dari berbagai pengaruh, salah satunya yaitu *The Swiss Style* atau disebut juga *International Design*, gaya desain ini mendominasi sepanjang tahun 1940-an yang berasal dari Swiss (Anindhita, 2016). Gaya ilustrasi flat design digunakan karena memiliki karakter simple dan rapi, juga terlihat praktis tidak terlalu berlebihan sehingga nyaman untuk dilihat serta mudah dipahami oleh *audience*.

Menurut Suriyanto Rustan (2008) menyatakan bahwa *layout* adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. Definisi layout dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan me-layout itu sama dengan mendesain. Dalam media perancangan peta menggunakan *Axial layout* yang memiliki tampilan visual yang mendominasi di tengah yang nantinya akan di terapkan pada peta ilustrasi, kemudian yang ke dua menggunakan *multiple layout* digunakan sebagai letak informasi peta karena tipe layout ini memiliki sebuah blok yang menjadikan terlihat lebih rapi.

Jenis *font* yang digunakan dalam rancangan peta merujuk pada pengertian klasifikasi huruf yang tercantum dalam buku Angraeni dan Nathali (2014) Disebutkan bahwa tipografi memiliki empat jenis huruf yaitu serif, sans serif, script, dan dekoratif. Huruf jenis dekoratif merupakan jenis *font* yang memiliki gaya tersendiri sehingga penulis menggunakan jenis huruf DK Grumpy Tiger yang termasuk dalam kategori jenis huruf dekoratif, sedangkan untuk informasi yang digunakan pada peta

menggunakan jenis huruf san serif Myriad Pro, karena jenis *font* tersebut memiliki keterbacaan yang baik dan dapat memberikan kesan modern.

Warna merupakan tampilan identitas atau citra yang ingin disampaikan. Warna juga merupakan elemen yang dapat menarik perhatian. (Angraenidan Nathali,2014). Dalam rancangan penulis menggunakan warna pastel dan warna cerah. Warna pastel dan warna cerah .warna pastel memberikan kesan *simple* namun tetap terlihat modern, sedangkan warna cerah digunakan sebagai pemertegas ilustrasi agar terlihat jelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan ini menggunakan teori *design thinking* milik Ford (dalam Hendriana,2018) yang memiliki tahapan sebagai berikut *Emphatize, Define, Ideate, Prototype, Testing*

Emphatize

Penulis melakukan observasi ke Dinas Pariwisata Jombang untuk mengetahui data wisata yang ada di Kabupaen Jombang. Setelah itu melakukan wawancara kepada narasumber bapak Yasak dan 6 *audience* remaja yang memiliki pengalaman mengunjungi wisata religi, serta menyebarkan kuesioner kepada 45 remaja.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, kepada bapakYasak, Pariwisata di Jombang yang paling banyak dikunjungi di tahun 2019 dan 2020 adalah Makam Gus Dur.Dinas Pariwisata Jombang biasanya mengikuti pameran atau *even* pariwisata dan membawa brosur sebagai media promosi wisata.Brosur yang ditawarkan Dinas Pariwisata Jombang hanya berisi tentang wisata unggulan yang berada di Jombang saja.



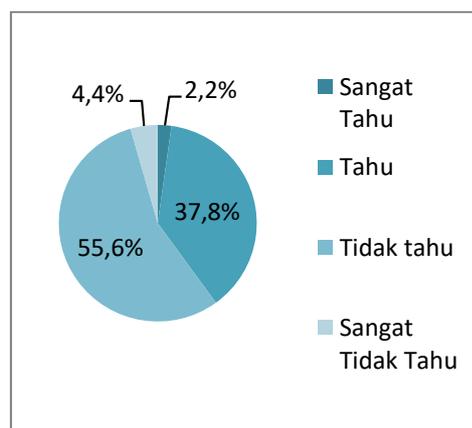
Gambar 5. Brosur Wisata Unggulan Jombang
(Sumber : Arini, 2020)

Saat ini Dinas juga sudah memiliki web untuk media promosi wisata di Jombang. Target selanjutnya adalah melakukan promosi yang menargetkan anak remaja karena anak remaja dapat menjadi pelopor untuk kemajuan pariwisata.

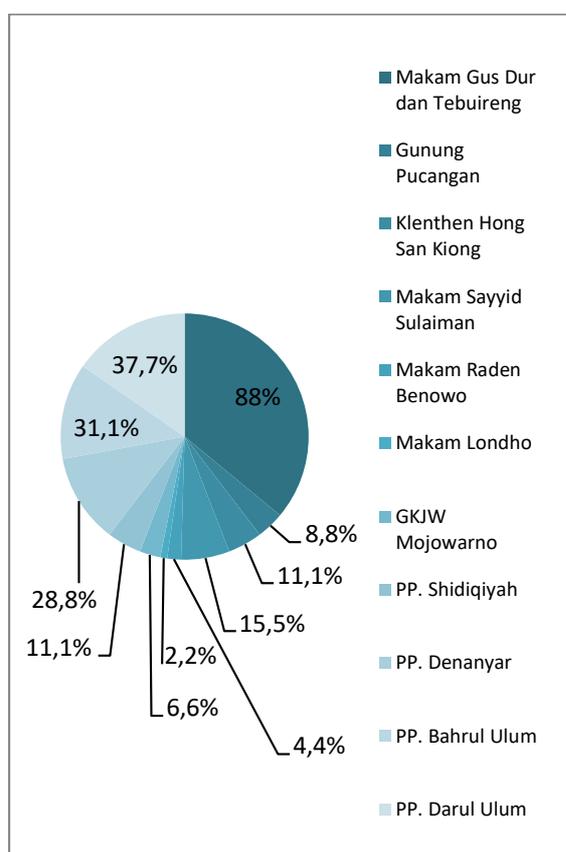
Untuk wisata religi yang ada di Jombang memang belum banyak orang yang tau karena belum ada media pengenalan khusus mengenaiwisata religi yang berada di Jombang.

Kemudian dari hasil wawancara kepada *audience*, hampir semuanya mengetahui Makam Gus Dur sebagai destinasi wisata religi yang berada di Jombang. Mereka mengatakan bahwa Jombang sudah sangat memiliki *image* sebagai kota *religious* karena memang terkenal dengan kota santri, namun ketika ditanya soal macam-macam wisata religi lain di Kota Jombang mereka belum mengetahuinya. Salah satu *audience* mengatakan bahwa ketika pergi ke Jombang terutama di wisata religi sangat jarang ditemukan informasi mengenai wisata, hal tersebut yang membuat wisata yang ada di Jombang kurang begitu terekspos.

Hal ini diperkuat dengan hasil kuesioner (gambar 5) bahwa sebanyak 55,6% dari 45 responden memilih jawaban tidak tau mengenai informasi seputar wisata religi Jombang. Makam Gus Dur atau Tebuireng memperoleh sebanyak 88% yang mengartikan bahwa *audience* lebih banyak mengetahui Makam Gus Dur sebagai destinasi wisata religi Jombang (gambar 6).



Gambar 6. Hasil Jawaban mengenai informasi seputar wisata religi Jombang kepada 45 responden
(Sumber : Arini, 2020)



Gambar 7. Diagram Pengetahuan Wisata Religi Jombang
(Sumber : Arini, 2020)

Define

Berdasarkan temuan masalah yang ada bahwa wisata religi Jombang belum seberapa di ketahui oleh masyarakat dan karena belum adanya informasi yang membahas tentang wisata religi maka diperoleh sebuah konsep dasar berupa perancangan peta ilustrasi dengan memberikan gambar yang menarik khusus untuk remaja. Ilustasi dirancang dengan menciptakan icon-icon tempat wisata dan diterapkan pada sebuah peta. Pemilihan peta dalam perancangan karena peta merupakan media yang dapat digunakan untuk mengetahui lokasi secara tidak langsung dan dengan tambahan informasi mengenai wisata akan dapat membantu mengetahui wisata serta dapat membantu mengenalkan potensi wisata yang berada di Jombang dengan cara yang praktis dan menarik.

Ideate

Perancangan ini diharapkan dapat membantu Dinas Pariwisata Jombang untuk mengenalkan potensi wisata religi yang berada di Jombang serta dapat mengenalkan kepada generasi anak muda untuk senantiasa mengenal dan mengeksplere tempat wisata yang berada di daerahnya. Elemen dari peta ilustrasi adalah *cover*, halaman depan yang berisi peta serta ilustrasi dari tempat-tempat wisata dan halaman belakang berisi tentang informasi tambahan seputar wisata religi. Peta dibuat dengan *layout* bolak-balik.

a. Topik pembahasan

Peta dirancang dengan tema ceria atau disebut juga dengan *fun and play full* yang menggambarkan anak muda dengan menambahkan warna pastel dan warna cerah yang sesuai dengan *image* anak remaja. Selain itu juga peta memiliki sisi edukatif dengan adanya informasi yang menjelaskan tentang macam-macam wisata religi.

b. Karakteristik audience meliputi

1. Demografis

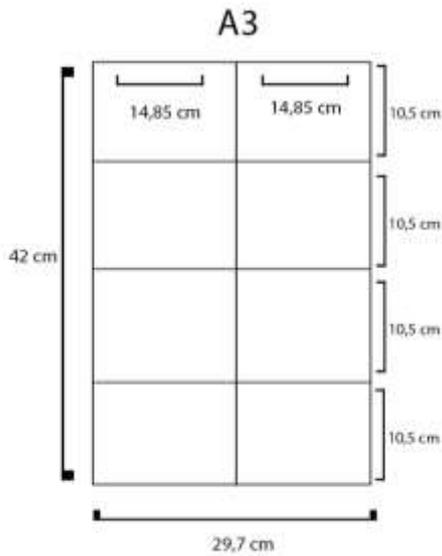
Target audice merupakan anak muda atau remaja dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan usia 18-25. Sasaran ekonomi ditujukan untuk semua kalangan karena perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan potensi wisata religi kepada masyarakat khususnya remaja.

2. Psikologis, meningkatkan daya tarik wisata kepada masyarakat sekitar untuk mau mengunjungi dan mengeksplor tempat wisata religi yang berada di Jombang.

3. Geografis, Jangkauan kawasan target audience berada di Kota Jombang dan luar kota

c. Format karya

Format karya menggunakan ukuran A3 (42cmx29,7) yang nantinya akan di bagi lagi menjadi 4 bagian berukuran 10,5 untuk bagian *portrait* dan di bagi 2 untuk bagian *landscape*. Dengan ukuran 14,85 seperti contoh pada gambar berikut.



Gambar 8 . Format karya
(Sumber : Arini, 2020)

d. Warna

Warna-warna cerah seperti kuning , oranye, merah dan warna-warna pastel dapat memberikan efek semangat dalam hati (Gremillion,2019) oleh karena itu warna yang di pilih untuk perancangan adalah warna pastel dan warna cerah . Warna pastel memberikan kesan *simple* namun tetap terlihat modern, sedangkan warna cerah digunakan sebagai pemertegas ilustrasi agar terlihat jelas.



Gambar 9 . Tone warna
(Sumber : Arini, 2020)

e. Tipografi

Tipografi merupakan elemen yang penting selain visual dan layout, tipografi harus di sesuaikan dengan konsep yang dibuat, agar dapat selaras dengan yang lainnya. Jenis tipografi yang digunakan dalam perancangan media ini adalah jenis tipografi Dekoratif yang bernama *Dk Grumpy Tiger*. Tipografi ini memiliki kesan ceria dan semangat. *Font* jenis ini mendukung penampilan sebuah pesan agar terlihat

menarik. sedangkan untuk informasi yang digunakan pada peta menggunakan jenis huruf *san serif Myriad Pro*, karena jenis font tersebut memiliki keterbacaan yang baik dan dapat memberikan kesan modern.



Gambar 10. Typografi desain
(Sumber : Arini, 2020)

f. Gaya desain

Gaya Desain menggunakan gaya *Fun and Playfull* gaya ini biasanya memberi kesan informal dan biasanya digunakan untuk membuat kartun yang bergaya non realis. Tujuan utama dari jenis gaya ini adalah membangkitkan rasa senang dan informalitas (Giant,2019)

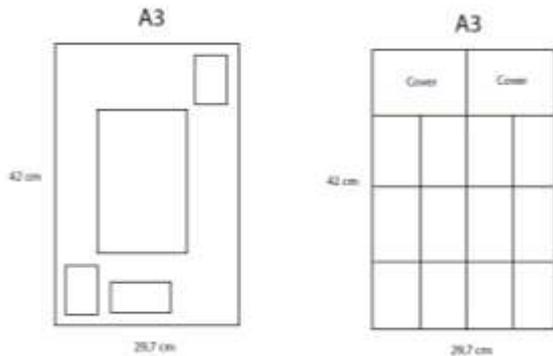
g. Gaya ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya *vectors graphic flat design*. *Vector* memiliki gaya gambar tertentu dan biasanya *vector* populer untuk ilustrasi *web* (Nikolaeva,2020). *Flat design* sendiri bersumber dari berbagai pengaruh, salah satunya yaitu *The Swiss Style* atau disebut juga *International Design*, gaya desain ini mendominasi sepanjang tahun 1940-an yang berasal dari Swiss (Anindhita,2016). Gaya *flat design* digunakan karena berkesan sederhana dan rapi.

f. Layout

Dalam perancangan *layout* yang digunakan adalah *multiple style*. Gaya ini adalah salah satu tata letak yang umum digunakan. Penempatan gambar, teks, dapat terlihat jelas karena terdapat sebuah blok yang menjadi tempat objek (Rohini,2014). Untuk bagian depan peta menggunakan *layout axial layout*, tata letak ini mempunyai tampilan visual yang mendominasi di tengah halaman dan terdapat tampilan

pendukung di sekelilingnya yang berupa gambar atau tulisan (Gilang,2019)



Gambar 11 . Axial layout dan Multiple layout
(Sumber : Arini, 2020)

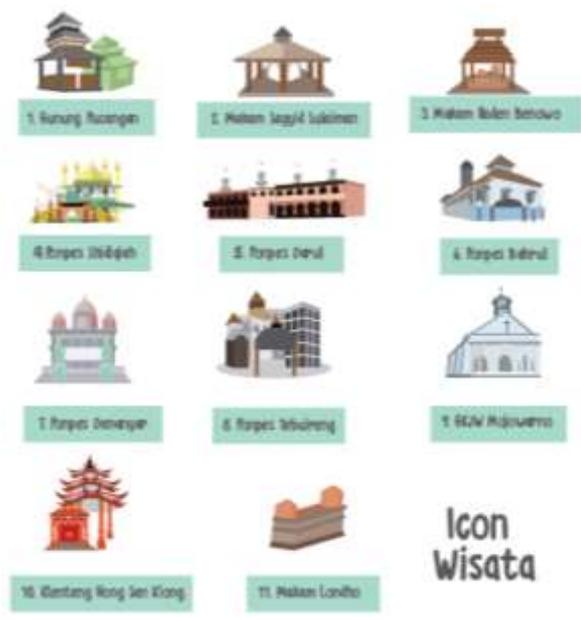
Prototype

Tahapan yang pertama kali dilakukan adalah membuat sketsa untuk membuat icon-icon wisata yang kemudian akan dijadikan karya digital. Sketsa ilustrasi menggunakan teknik manual menggunakan pensil dan kertas yang nantinya akan digunakan sebagai acuan untuk membuat ilustrasi digital. Desain pada peta memiliki dua halaman yang dibuat secara bolak-balik.

Visual karya

a. Icon Wisata

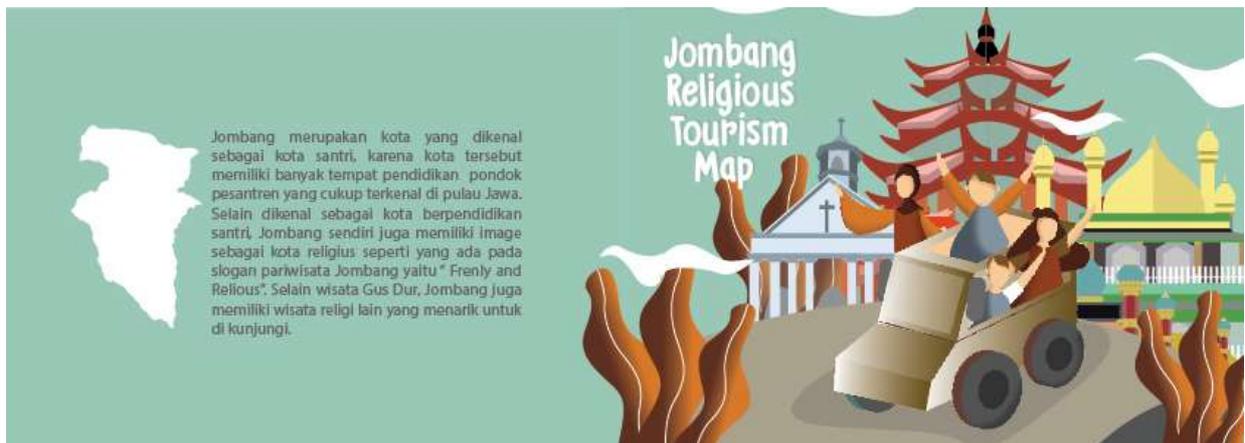
Icon-icon wisata religi digambarkan dengan ilustrasi *flat design* dan tempat wisata dibuat lebih sederhana.



Gambar 12 . Icon tempat wisata
(Sumber : Arini, 2020)

b. Cover

Tampilan cover menggambarkan beberapa remaja yang sedang berlibur bersama untuk mengunjungi wisata religi Jombang, selain itu di samping kiri terdapat informasi pembuka mengenai Kabupaten Jombang.



Gambar 13 . Cover peta
(Sumber : Arini, 2020)

c. Halaman belakang

Halaman belakang berisikan peta Jombang yang menunjukkan lokasi dari setiap wisata religi Jombang. Peta berisikan keterangan nama lokasi dengan penomoran angka dan keterangan nama tempat. Selain itu terdapat penanda warna yang menunjukkan lokasi kabupaten Jombang dan wilayah khusus wisata religi.



Gambar 14 . Halaman Belakang
(Sumber : Arini, 2020)



Gambar 15 . Halaman Depan
(Sumber : Arini, 2020)

d. Halaman depan

Halaman depan berisikan *cover* dan informasi tambahan yang menjelaskan tentang sejarah singkat dari setiap wisata religi. Selain itu juga terdapat informasi alamat, lokasi, jam buka, dan rute. Bagian bawah terdapat penambahan kode *QR* yang dapat membawa pada halaman website resmi Jombang, agar masyarakat dapat mengenal wisata-wisata lain yang berada di Jombang. Dan bisa semakin dekat dengan Dinas pariwisata kabupaten Jombang.

Test

Penulis telah melakukan validasi materi kepada pengurus bidang promosi Pariwisata Jombang yang bernama bapak M. Yasak Yahdillah dan ujicoba kepada *6 audience* remaja untuk mengomentari karya yang sudah jadi dan dari hasil validasi diperoleh sebagai berikut.

Dari 10 pertanyaan yang diberikan kepada Bapak Yasak diperoleh skor 41/50 dan diperoleh nilai rata-rata 4,1 Presentase kelayakan peta adalah 82% diperoleh dari rumus sebagai berikut

$$\frac{4,1 (\text{nilairata} - \text{rata})}{5 (\text{Jumlahskor})} \times 100 \% = 82\%$$

Dari 10 pertanyaan yang diberikan kepada 6 *audience* diperoleh skor 256/300 dan diperoleh nilai rata-rata 4,27 presentase kelayakan peta adalah 85,4%Diperoleh dari rumus sebagai berikut

$$\frac{4,27 (\text{nilairata} - \text{rata})}{5 (\text{Jumlahskor})} \times 100 \% = 85,4\%$$

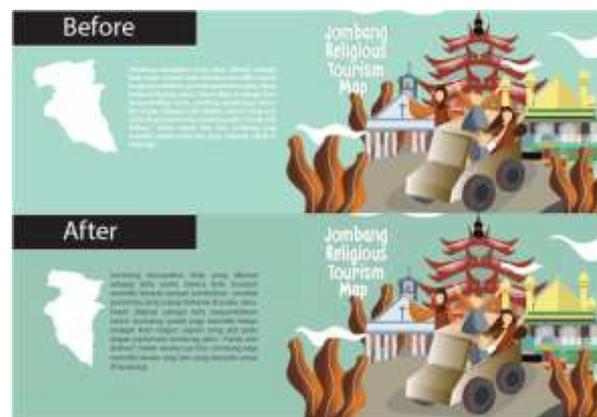
Kesimpulan dari hasil validasi materi adalah ,media peta ilustrasi sudah layak untuk dijadikan sebagai media pengenalan wisata religi Jombang dan media peta sangat praktis untuk dibawa kemana saja. Dan hasil *test* dari para *audience* mengatakan bahwa peta ini sudah sangat membantu untuk mengenalkan wisata religi yang ada di Jombang.Dari hasil uji cobate*st* tersebut juga terdapat revisi pada bagian tulisan yang terlalu kecil dan kurang terlihat karena menggunakan warna terang.



Gambar 16 . hasil jadi peta
(Sumber : Arini, 2020)



Gambar 17 . Testi Peta
(Sumber : Arini, 2020)



Gambar 18. Hasil Revisi Cover
(Sumber : Arini, 2020)

SIMPULAN DAN SARAN

Jombang merupakan kota yang berwilayah di Provinsi Jawa Timur. Kota ini memiliki julukan sebagai kota santri. Makam Gus Dur merupakan tempat wisata religi ikonik yang berada di Jombang, selain itu Jombang juga memiliki wisata-wisata religi lain yang belum banyak di ketahui oleh masyarakat.

Berdasarkan temuan masalah yang terjadi pada wisata religi Jombang, bahwa belum adanya informasi yang membahas secara khusus untuk mengenalkan potensi wisata religi Jombang, maka penulis memberikan solusi untuk membuat media pengenalan berupa peta wisata

berbasis ilustrasi dengan visual yang menarik dan dibuat sesuai ilmu desain komunikasi visual.

Perancangan tersebut untuk membantu masyarakat khususnya remaja usia 18-25 tahun agar mengenal potensi wisata religi yang ada di Jombang dan berminat mengunjungi wisata religi yang ada di Kota Jombang. Informasi yang terdapat pada peta bersi tentang lokasi wisata, sejarah singkat, jam buka, dan rute. Peta wisata ini dapat membantu pihak Dinas Pariwisata Jombang untuk mengenalkan potensi wisata religi dan dapat menambah jumlah wisatawan lokal.

REFERENSI

- Anggraeni., Lia., & Nathalia Kirana., 2014. *Desain Komunikasi visual*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Evea Peter., Stella Douglas., Peter Elliot., & Dkk. 2018 *Mapping the World 1 WAYS OF MAPPING THE WORLD (terjemahan Indonesia)*. Bandung : Grolier Educational.
- Husen Hendriyana. 2018. *Metodologi penelitian penciptaan karya*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Rustan, Suriyanto. 2008. *Layout Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka utama.
- Salam Sofyan. 2017. *Seni Ilustrasi*. Makassar :Badan Penerbit UMN Universitas Negeri Makassar.
- Sarwono Jhonatan & Hary Lubis. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET (Penerbit Andi).
- Sedarmayanti., Gumelar S., Sastrayuda., & Lia Afriza. 2018. *Pembangunan dan Pengembangan Pariwisata*. Bandung: PT Revika Aditama.
- Supriyono, Rachmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Anwar Fahrizal Muhammad & Djamur Hamid Topowijono. 2017. “Analisis Dampak Pengembangann Wisata Religi Makam Sunan Maulana Malik Ibrahim dalam Kehidupan Sosial dan Ekoomi Masyarakat sekitar”. Jurnal Adminitrasi Bisnis, Volume 04 Nomor 01 Tahun 2016, hal 186-193
- BinarwanRobby dan ChamdaniUsman.2014.*Istana Maimoon di Kota Medan Sebagai Daya Tarik Wisata (DTW)*,Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Volume 01 Nomor 01 Tahun 2014,hal 73-85.
- Chandra Rosalia Rosabella. 2013. *Perancangan Video Layanan Masyarakat Partisipasi Generasi Muda Pada Save street Child Surabaya*. Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra, Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013, hal 1-7
- Kusumandyoko, Tri Cahyo. 2006. *Perancangan Corporate Identity Taman Rekreasi Tlogomas Permai Malang*. Skripsi, Jurusan Seni dan Desain Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.
- Marsha Anindita, Menul Teguh Riyanti..2016*Tren Flat Design Dalam Desain Komunikasi Visual*.Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa, Volume 01 Nomor 01 Tahun 2016, hal 1-14
- Nasukha, Firman dan Kusumandyoko, Tri C. 2016.*Perancangan Media Promosi Periklanan Rolak Outbound Kids Surabaya (Roks)*. Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Volume 04 Nomor 02 Tahun 2016, hal 231–237
- Panorama Maya. 2018. *AnalisisPotensi Wisata Religi Ki Merogan Palembang*.Jurnal Penelitian Tentang Ekonomi Islam, Volume 04 Nomor 01 Tahun 2018, hal 18-28
- Said Farid, Ahmad Wahidiyat, Dyah Darma Andayani, & DKK. 2017. *Pengembangan Daya Tarik Wisata melalui Perancangan Peta Wisata Pantai Berbasis Google SketchUp*.Jurnal Pekomnas, Volume 02 Nomor 02 Tahun 2017, hal 185-192
- SetiawanIwan 2015. *Potensi Destinasi Wisata Di Indonesia Menuju Kemandirian ekonomi*.Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu Unisbank, Tahun 2015, hal 1-6
- Allison S. Gremillion. (2019) “Situs 99 Design” Diakses pada Tanggal 20 Juli 2020, dari <https://99designs.com/blog/tips/how-color-impacts-emotions-and-behaviors/>
- Bayu Gilang. (2019) “Situs Nawadipa” Diakses pada Tanggal 15 Juli 2020, dari<https://www.nawadwipa.co.id/mengenal-jenis-jenis-layout-bagian-2/>

Bilyana Nikolaeva. (2020) “Situs graphicmama Dot Com”

Diakses pada Tanggal 15 Juli 2020, dari
<https://graphicmama.com/blog/types-of-illustration/>

Haley Giant. (2019) “Situs Superside”

Diakses pada Tanggal 20 Juli 2020, dari
<https://www.superside.com/blog/guide-to-design-styles>

Mico Desrianto, Mikhael Gewati. (2019) “Situs Kompas Dot Com”

Diakses pada Tanggal 29 Juni 2020, dari
<https://amp.kompas.com/travel/read/2019/09/06/114334127/menpar-sumringah-posisi-indonesia-di-peringkat-pariwisata-dunia-naik>

Rohini. (2014) “Situs Graphic Design Institute”

Diakses pada Tanggal 15 Juli 2020, dari
<https://www.graphic-design-institute.com/visual-grammar/types-of-graphic-web-page-layout/>