

PERANCANGAN *GUIDE BOOK* WISATA PANTAI UTARA KABUPATEN TUBAN

Lazuardi Fadhel Imani Ristijana¹, Asidigisianti Surya Patria²

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: lazuardi.19104@mhs.unesa.ac.id

²Desain Grafis, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya
email: asidigisiantipatria@unesa.ac.id

Abstrak

Pandemi Covid-19 memiliki dampak yang luas dan signifikan, salah satu contoh dampak yang disebabkan adalah pariwisata di Kabupaten Tuban mengalami penurunan pengunjung, terutama pada wisata baharinya. Selain itu media informasi juga berpengaruh dalam peningkatan jumlah wisatawan, karena media informasi merupakan acuan utama wisatawan untuk mendapatkan rekomendasi destinasi wisata. Tujuan dari perancangan ini adalah mengidentifikasi potensi dari destinasi wisata serta menyusun strategi pengembangan potensinya dengan merancang media informasi berupa buku panduan berbasis fotografi dengan konsep desain komunikasi visual. Metode perancangan adalah jenis kualitatif, meliputi teknik pengumpulan data wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan pendekatan *design thinking*. Hasil perancangan melibatkan tahapan proses perancangan buku yang berupa 2 jenis buku, yaitu *e-guidebook* atau buku digital dan buku cetak. Serta media pendukung yang meliputi poster A3, brosur lipat 3, dan *x-banner*. Proses validasi meliputi validasi materi, media dan bahasa, serta uji coba kelayakan kepada target audiens secara langsung.

Kata Kunci: Buku Panduan, Pariwisata, Wisata Bahari, Pandemi, Covid-19

Abstract

The Covid-19 pandemic has had a broad and significant impact, one example of the impact caused is that tourism in Tuban Regency experienced a decline in visitors, especially marine tourism. Apart from that, information media also has an influence on increasing the number of tourists, because information media is the main reference for tourists to get recommendations for tourist destinations. The aim of this design is to identify the potential of tourist destinations and develop strategies for developing their potential by designing information media in the form of photography-based guidebooks with visual communication design concepts. The design method is a qualitative type, including interview data collection techniques, observation and documentation with a design thinking approach. The design results involve the stages of the book design process in the form of 2 types of books, namely e-guidebooks or digital books and printed books. As well as supporting media including A3 posters, 3-fold brochures and x-banners. The validation process includes material, media and language validation, as well as direct feasibility testing on the target audience.

Keywords: Guidebook, Tourism, Marine Tourism, Pandemic, Covid-19

PENDAHULUAN

Potensi terbesar pariwisata di Kabupaten Tuban adalah sejarah bahari dan budayanya, khususnya sejarah Kota Tuban. Ada dua aspek kesejarahan yang menjadikan Kabupaten Tuban sebagai destinasi wisata, yaitu sebagai kota pelabuhan atau pusat niaga tertua di Jawa dan

pengaruh Belanda berdasarkan hubungan dengan dunia luar hingga memiliki penyangga teritorialnya sendiri (Sedyawati, 1997). Pantai-pantai di Kabupaten Tuban juga memiliki potensi yang menarik untuk dikembangkan, salah satu contohnya adalah Wisata Pantai Utara dimana wisatanya memiliki potensi rekreasi yang tinggi

karena lokasinya yang strategis, yaitu berada pada 1 jalur di jalan pantura, serta obyek wisata alamnya yang menawarkan keindahan pemandangan alam di setiap sudutnya sebagai daya tarik utamanya. Salah satu contohnya adalah Pantai Boom Tuban, dimana pada jaman lampau Pantai Boom merupakan pelabuhan penting pada masa kejayaan Kerajaan Majapahit. Pelabuhan ini menjadi tempat perlintasan, jalur perdagangan dan pelayaran kerajaan Singasari maupun Majapahit (Aprilia, 2021). Terdapat data tentang jumlah pengunjung destinasi wisata di Kabupaten Tuban dalam 4 tahun terakhir. Menurut data tersebut destinasi wisata di Tuban mengalami penurunan jumlah pengunjung, terutama wisata baharinya, dimana penyebab utama nya terletak pada dampak Covid-19 tahun, lalu serta kurangnya informasi mengenai destinasi wisata yang ada di Tuban. Pada tahun 2019 wisatawan berjumlah 7.034.136 juta orang dari Mancanegara maupun Domestik (Disbudporapar Kabupaten Tuban, 2020), sedangkan pada tahun 2023 wisatawan hanya berjumlah 5.422,5 ribu orang (Badan Pusat Statistik Kabupaten Tuban, 2023), sehingga dapat disimpulkan bahwa jumlah pengunjung wisata di Kabupaten Tuban menurun sebesar 0,07%.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan diatas, dapat diuraikan rumusan masalah dari penelitian antara lain: 1) Bagaimana cara meningkatkan jumlah wisatawan yang ada di Kabupaten Tuban 2) Bagaimana proses perancangan dan Apa bentuk visual dari *guide book* wisata pantai utara di kabupaten tuban.

Oleh karena itu tujuan dari penelitian adalah untuk mendeskripsikan proses perancangan serta mendeskripsikan bentuk visual dari buku panduan wisata berbasis fotografi dengan konsep Desain Komunikasi Visual yang memiliki 2 jenis buku, yaitu *guide book* cetak dan *e-guidebook* atau buku panduan elektronik untuk para wisatawan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian adalah jenis penelitian Kualitatif, mengutip dari topik Salmaa (2023) secara etimologis atau linguistik, penelitian ini bertujuan untuk mencari fakta baru kemudian

mengembangkan teori darinya, memperdalam dan memperluas pengetahuan tertentu secara sistematis dan terstruktur. Sumber data, diperoleh dari Teknik pengumpulan data yang terdiri dari proses wawancara, observasi, dan dokumentasi pada masing-masing lokasi wisata dan Kantor Dinas Pariwisata Kabupaten Tuban.

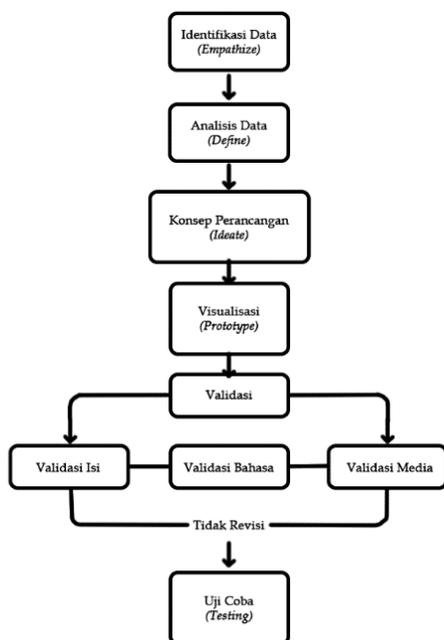
Sumber data primer diperoleh dari hasil wawancara dengan mengacu pada pedoman wawancara yang sudah ditentukan sebelumnya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa sumber data primer adalah sumber data utama dengan partisipasi orang pertama, biasanya berupa hasil survei, wawancara, observasi, dan lain-lain. Dalam penelitian ini sumber data utama penulis diperoleh dari hasil wawancara dengan pengelola wisata pantai Utara Kabupaten Tuban, pengunjung wisata, dan Pelayanan Dinas Kantor Dinas Kebudayaan, Pemuda, Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Tuban. (Cahyo & Nawangsari, 2019).

Sedangkan sumber data sekunder bersifat umum dan selalu berkaitan dengan fenomena yang diteliti. Sifat umum yang dimaksud berasal dari orang kedua atau objek yang selalu berkaitan dengan topik penelitian. Data sekunder dapat berupa laporan sejarah, arsip dan data documenter atau studi literatur (Sudiono, 2017). Dalam penelitian ini, penulis mengambil data dari arsip pengelola wisata, studi literatur dari penelitian terdahulu yang relevan, dan data dari kantor Disbudporapar Kab. Tuban.

Teknik pengumpulan data wawancara adalah komunikasi antara dua pihak atau lebih yang biasanya dilakukan secara tatap muka, dimana salah satu pihak bertindak sebagai pewawancara dan pihak lainnya menganggap pihak lain sebagai narasumber (sumber) untuk suatu tujuan tertentu, misalnya untuk memperoleh informasi atau mengumpulkan data (Fadhallah, 2021). Sedangkan observasi merupakan langkah paling penting dalam setiap proses pengembangan sistem informasi. Dengan temuan yang melibatkan banyak pemangku kepentingan, maka sistem informasi yang dibuat akan lebih disesuaikan dengan kebutuhan (Ramdani, 2018). Lalu tahapan terakhir yaitu dokumentasi yang berarti penulis mengabadikan objek wisata secara langsung untuk menampilkan visual sebenarnya dari wisata. Data dokumentasi

juga diperoleh dari website-website penyedia gambar di internet, dan arsip dokumentasi dari Disbudporapar Kab. Tuban maupun dari pengelola destinasi wisata.

Mengutip dari buku Suhardjono & Haribowo (2022), Teknik analisis data menggunakan 5W1H yang dirasa cocok dengan tema perancangan yang diambil, teknik ini merupakan cara untuk mendapatkan informasi yang lengkap dan detail. Teknik ini dilakukan dengan menjawab atau menanyakan setiap unsur dari 5W1H, yaitu what (apa), who (siapa), when (kapan), where (di mana), why (mengapa), dan how (bagaimana).



Gambar 1. Bagan/Kerangka Penelitian (Sumber: Ristijana, 2023)

Dalam perancangan ini digunakan model perancangan *design thinking* meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Identifikasi Data yaitu proses meneliti, mengeksplorasi, merekam data dan informasi tentang pantai Utara dan objek terkait.
- 2) Analisis Data dengan menganalisis, membedakan, dan mengorganisasikan informasi yang diperoleh untuk mengelompokkannya dan membuatnya siap untuk diproses menggunakan Teknik analisis data 5W1H.
- 3) Konsep Perancangan mengacu pada data yang diperoleh dari hasil wawancara dan

dokumentasi sebagai referensi visual. Data tersebut digunakan sebagai inspirasi untuk menemukan ide yang tepat berdasarkan tujuan perancangan dan target audiens.

- 4) Visualisasi atau proses eksekusi karya desain meliputi strategi perancangan yang intuitif atau yang mengutamakan 4 elemen, yakni ilustrasi, warna, tata letak, dan tipografi.
- 5) Validasi dalam prosesnya harus melalui tiga tahapan, antara lain validasi materi, validasi media, dan validasi bahasa. Proses validasi penulis diserahkan kepada para ahli dalam bidang masing-masing yang bersumber di Kantor Disbudporapar Kab. Tuban.
- 6) Uji Coba dilakukan dengan cara menyerahkan hasil desain atau hasil perancangan kepada pihak Disbudporapar Kab. Tuban yang nantinya akan dicetak dan diupload ke *website* agar dapat diakses secara *online* maupun *offline*.

KERANGKA TEORETIK

1. Buku Panduan (*Guide Book*)

Buku panduan atau biasa disebut dengan *Guide Book* adalah literatur yang memberikan pengunjung atau pembaca informasi tentang tujuan wisata, termasuk semua jenis buku panduan. Tugas pemandu adalah membuat wisatawan merasa bahwa mereka telah menemukan saran dan informasi yang mereka butuhkan tentang tempat, atraksi, akomodasi, transportasi, restoran, dan lain-lain dari tujuan wisata (Putri & Dewi, 2014). Sedangkan *Electronic Guide Book (E-Guidebook)* merupakan kombinasi dari *e-book* atau buku digital dengan panduan perjalanan atau buku pegangan (D. P. Luthfiya, 2021).

Untuk menjadi buku dengan kesatuan yang lengkap, sebuah buku harus disusun berdasarkan struktur yang baik dan rapi. Wiji (2011) menyebutkan dalam penulisannya mengenai struktur dan bagian-bagian buku secara umum yang terdiri atas 4 bagian yang berbeda, antara lain:

- 1) Sampul Buku (*Cover*) berperan sebagai identitas dari buku yang meliputi 3 bagian penting yaitu sampul depan, punggung buku, dan sampul belakang.
- 2) Bagian Awal Buku (*Pleminaries*) merupakan bagian pertama dari sebuah buku yang

terletak setelah sampul, dan terdiri dari beberapa halaman teks, seperti kata pengantar, halaman hukum hak cipta, halaman judul, halaman editorial, halaman katalog dalam perilisan buku, halaman dedikasi, dan daftar isi.

- 3) Bagian Isi Buku (*Text Matter*) adalah bagian yang memuat dan membahas pokok bahasan dari buku tersebut, biasanya bagian ini berada di antara awal dan akhir buku.
- 4) Bagian Akhir Buku (*Postliminaries*) Bagian akhir buku terdiri dari daftar referensi, glosarium, daftar singkatan, lampiran, indeks, dan biografi atau catatan penulis, yang digunakan sebagai penutup buku.

2. *Layout*

Layout adalah tampilan ruangan atau lapangan. Dalam merancang komunikasi visual, penampilan merupakan salah satu hal yang paling penting. Karya desain yang bagus juga harus terlihat bagus (Anggraini & Nathalia, 2014). Menurut Rustan & Surianto (2009-2010) ada empat langkah dalam pembuatan tata letak atau *layout*, yaitu: Konsep dasar desain, Media dan informasi teknis, *Thumbnail* dan *dummy*, *Desktop publishing*, dan Teknik cetak. Sedangkan saat membuat *layout*, ada elemen berbeda yang memainkan peran berbeda dalam menciptakan tampilan keseluruhan tata letak. Agar penataan menjadi berkualitas, perancang harus memahami peran setiap elemen yang digunakan (Rustan, 2008). Elemen-elemen tersebut terbagi menjadi 2 jenis, antara lain:

- 1) Unsur-unsur *layout* meliputi elemen teks, elemen visual, dan *invisible element*.
- 2) Prinsip-prinsip *layout* meliputi *sequence* (urutan atau keteraturan), *emphasis* (penekanan), *balance* (keseimbangan), dan *unity* (kesatuan).

3. *Grid System*

Dalam desain grafis, *grid* adalah sistem untuk mengatur tata letak. Tata letak bisa untuk cetak (seperti buku, majalah, atau poster), atau untuk layar (seperti halaman web, aplikasi, atau antarmuka pengguna lainnya). Banyak sistem *grid* terdiri dari kotak, kotak, dan persegi panjang. Komponen desain dapat ditempatkan di

dalam kotak-kotak ini untuk mencapai tujuan daripada tata letak (Mulyawan, 2023).

4. *Tipografi*

Menurut (Sihombing, 2001) dalam bukunya yang berjudul *Tipografi dalam Desain Grafis*, Proses desain menggunakan huruf merupakan langkah paling krusial dalam menyelesaikan masalah tipografi. Ada beberapa tipografi yang biasa digunakan dalam buku-buku fotografi, diantaranya:

- 1) Huruf *Serif*, jenis huruf ini memiliki kaki atau sirip runcing di ujungnya. *Font serif* tebal dan tipis kontras dengan garis teks, sehingga cukup mudah dibaca.
- 2) Huruf *Sans Serif*, memiliki kesamaan dengan *Font Serif*, tipografi *sans serif* sering digunakan saat desainer memilih tema *modern* dalam desainnya. Karena *font* jenis ini sangat cocok jika dibarengi dengan grafis modern.
- 3) Huruf *Script*, jenis huruf ini memiliki guratan yang dibuat dengan pena runcing, kuas, atau pensil dan biasanya agak miring ke kanan. Untuk desain ini, *font script* sering digunakan sebagai judul buku atau *subtitle*.
- 4) Huruf Dekoratif, merupakan evolusi dari tipografi yang ada dengan tambahan dekorasi dan ornamen atau garis dekoratif. *Font* ini sering digunakan dalam judul/*heading*.

5. *Fotografi*

Fotografi adalah proses menciptakan gambar menjadi menarik dan ekspresif. Ini memiliki aspek wajib selama proses yaitu komposisi, teknik dan objek fotografi. Tapi unsur rasa sama pentingnya untuk membuat hasil foto lebih hidup (Triadi, 2015). Ada juga unsur-unsur dalam apresiasi fotografi itu sendiri meliputi obyek fotografi (*subject matter*), bentuk dan teknik (*form*), media (*medium*), dan gaya (*style*).

6. *Warna*

Secara umum, warna memiliki sejumlah persepsi yang berbeda. Dapat dipahami bahwa beberapa orang menyukai beberapa warna dan tidak menyukai yang lain. Namun, menurut Yayasan Desain Interaksi, teori warna didefinisikan sebagai pedoman yang digunakan

oleh desainer untuk menyampaikan pesan kepada pengguna melalui warna (Andrew, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Identifikasi Data

Dinas Pariwisata, Kebudayaan, Pemuda dan Olahraga Kab. Tuban dibentuk berdasarkan Peraturan Daerah Nomor 14 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kabupaten Tuban, yang ditindaklanjuti dengan Peraturan Bupati Tuban Nomor 51 Tahun 2016 tentang Uraian Tugas, Fungsi dan Tata Kerja Dinas Pariwisata, Kebudayaan, Pemuda dan olahraga.

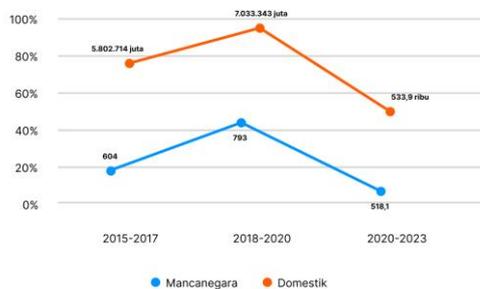
Sesuai dengan peraturan daerah tersebut, Disbudporapar Kab. Tuban merupakan bagian dari pelaksanaan otonomi daerah, dan kepalanya berkedudukan di bawah dan bertanggung jawab kepada bupati melalui direktur daerah. Penyelenggaraan urusan pemerintahan daerah di bidang pariwisata, kebudayaan, pemuda dan olah raga didasarkan pada asas otonomi dan tugas pembantuan.

Terdapat data berupa tabel dari Dinas Kebudayaan, Kepemudaan, dan Olahraga serta Pariwisata Kab. Tuban tentang jumlah pengunjung destinasi wisata di Kabupaten Tuban sebagai berikut :

Tabel 1. Tabel Jumlah Wisatawan Kabupaten Tuban Tahun 2019

Tahun	Wisatawan		Jumlah
	MN	DT	
2015-2017	604	5.802.714	5.803.318
2018-2020	793	7.033.343	7.034.136
2020-2023	518,1	533.009	533.527,1

Keterangan: MN=Mancanegara DT=Domestik



Gambar 2. Tabel Jumlah Wisatawan di Kabupaten Tuban (Sumber: Disbudporapar Kab. Tuban, 2023)

Tabel diatas menunjukkan destinasi wisata di Tuban pada tahun 2018-2020 berjumlah total 7.034.136 juta orang dari Domestik, dan 793 orang dari Mancanegara. Sedangkan pada tahun 2020-2023 wisatawan hanya berjumlah dengan total 533,9 ribu orang dari Domestik dan 518,1 orang dari Mancanegara, sehingga dapat disimpulkan bahwa jumlah pengunjung wisata di Kabupaten Tuban menurun secara drastis sebesar 0,07%.

Menurut data tersebut destinasi wisata di Tuban mengalami penurunan jumlah pengunjung, terutama wisata baharinya. Penyebab utama nya terletak pada pandemi Covid-19 tahun 2019 lalu serta kurangnya informasi mengenai destinasi wisata yang ada di Tuban. Oleh karena itu terbentuk inovasi untuk membuat buku panduan tentang destinasi wisata yang ada di Kabupaten Tuban guna menambah jumlah pengunjung dan diharap dapat meningkatkan potensi wisata. Disbudporapar Kabupaten Tuban sebelumnya telah memiliki buku panduan wisata namun ada banyak kekurangan didalamnya, antara lain buku yang berukuran kurang besar atau berukuran A8, desain layout dari visual fotografi yang terkesan monoton, komposisi warna yang kurang colorful, dan deskripsi fasilitas wisata yang kurang lengkap. Sehingga perancangan buku panduan wisata dengan judul “Buku Panduan Berwisata Ke Tuban” dirasa dapat relevan, karena isi dari buku nantinya akan mengangkat destinasi wisata yang ada di Kabupaten Tuban secara spesifik, juga menyertakan destinasi wisata lainnya seperti wisata religi serta wisata dan budaya, tempat penginapan atau akomodasi, dan pusat oleh-oleh di Kabupaten Tuban.

Wisata Pantai Utara

Wisata bahari di Kabupaten Tuban belum dikembangkan dan dikelola dengan baik di semua tempat, hanya ada 7 dari 14 destinasi wisata yang dapat diangkat dan dijadikan rekomendasi sebagai objek wisata Bahari sebagai berikut:

- 1) Pantai Boom
Terletak di Kutorejo, Pusat Kota Tuban
- 2) Pantai Sowan
Terletak di Bogoran, Bogorejo, Kab. Tuban
- 3) Pantai Cemara

- Terletak di Sugihwaras, Jenu, Kab. Tuban
- 4) Pantai Semilir
Terletak di Socorejo, Jenu, Kab. Tuban
 - 5) Pantai Kelapa
Terletak di Panyuran, Palang, Kab. Tuban
 - 6) Pantai Panduri
Terletak di Tasikharjo, Jenu, Kab. Tuban
 - 7) Pantai Pasir Putih Remen
Terletak di Remen, Jenu, Kab. Tuban

Rumah Makan & Resto

Terdapat lebih dari 15-20 restoran di Kabupaten Tuban yang lokasinya tersebar di berbagai wilayah Tuban untuk menunjang fasilitas wisata. Berikut rekomendasi restoran dan tempat makan terbaik di Kabupaten Tuban yang dapat menunjang fasilitas wisata bahari, tercantum dalam tabel dibawah ini:

Tabel 3. Rumah Makan & Resto Bahari di Kabupaten Tuban

Nama Tempat	Alamat	Jenis Tempat
Lumintu	Jl. Basuki Rachmad No.17, Kebonsari	Resto
Queen Cafe and Resto	Jl. Panglima Sudirman, Singgahan	Resto
RM Kurnia Dewi	Jl. Tuban-Babat KM 1, Semanding	Resto
Ayam Panggang Tirtomoyo Sleko	Jl. Pahlawan No. 89, Semanding	Resto
Mustika Steak House	Jl. RE Martadinata No.1, Karang Sari	Resto
Mahkota Bu Lin	Jl. Dr. Sutomo, Kingking	Resto
RM Pangestone	Jl. Raya Semarang No.1, Jenu	Rumah Makan
RM Laut Indah	Jl. Raya Tuban-Semarang, Jenu	Rumah Makan
RM Rindu Alam	Jl. Raya Tuban-Semarang KM 5, Jenu	Rumah Makan
RM Pantura Ria	Jl. Sukolilo, Bancar	Rumah Makan
RM Wahyu Utama	Jl. Raya Tuban-Semarang, Bancar	Rumah Makan
RM Taman Sari	Jl. Tuban Semarang KM 5, Jenu	Rumah Makan

Target audiens dari perancangan adalah keluarga lanjut usia yang berusia dengan kisaran 35-45 tahun, dengan segmentasi ekonomi menengah keatas, dan Target tambahannya adalah

anak-anak muda yang masih menempuh pendidikan SD sampai SMP yang menyukai tempat bermain. Sehingga dapat diuraikan beberapa destinasi wisata yang dirasa layak dan sesuai serta dapat diangkat dalam buku panduan sebagai berikut:

- 1) Wisata Alam, terdiri dari wisata pantai yang menjadi fokus utama dari perancangan serta menambahkan beberapa wisata alternatif antara lain Pantai Boom, Pantai Sowan, Pantai Cemara, Pantai Semilir, Pantai Kelapa, Pantai Panduri, Pantai Pasir Putih Remen, Pemandian Alam Bektiharjo, Air Terjun Putri Nglirip, dan Ekowisata Silowo.
- 2) Wisata Religi, terdiri dari para tokoh ternama yang berpengaruh di Kota Tuban antara lain Makam Sunan Bonang, Makam Asmoroqondi, Makam Ronggolawe, Makam Sunan Bejagung Lor dan Kidul, Makam Sunan Geseng, dan Masjid Agung Tuban.
- 3) Wisata Sejarah dan Budaya, meliputi tiga destinasi yang dimasukan yaitu Klenteng Kwan Sing Bio, Museum Kambang Putih, dan Kampung Batik Margorejo.

2. Konsep Perancangan

Tema utama dalam perancangan desain *Guide Book* adalah *Fun and Relax*, yang berarti ceria dan menyenangkan. Tema ini didapat berdasarkan pemetaan isi dari buku, dimana target audiens perancangan adalah Keluarga lanjut usia dan anak-anak. Sehingga visualisasi yang disajikan harus terkesan ringan, ringkas namun jelas, dan menarik. Penataan *layout* antara teks dan foto juga harus rapi dan sesuai guna mempermudah pembaca menyerap informasi yang tersaji.

Konsep verbal *Fun* tergambar dari fasilitas *playground* yang disukai oleh anak-anak, seperti: lapangan tempat bermain, penyewaan *flying fox*, ATV, serta kegiatan *outbond* maupun *camping ground*. Sedangkan konsep *Relax* tergambar dari deskripsi destinasi wisata bahari pantai, seperti: rindang serta landainya pepohonan kelapa, suasana ombak yang tenang, angin sepoi-sepoi yang nyaman, dan fasilitas prasarana wisata seperti *gazebo* maupun *rest area*. Desain buku panduan ini dibuat menggunakan fotografi sebagai visualisasi destinasi dengan konsep *modern* dan menarik, hal ini bertujuan untuk

memberikan gambaran otentik yang menunjukkan visualisasi objek wisata sebenarnya. Selain itu beberapa *ornament* atau *super graphic* berupa ilustrasi *outline* juga ditambahkan untuk mengimplementasikan ciri khas dari masing-masing destinasi wisata.

Konsep visual dari Buku panduan berwisata elektronik dengan judul “Buku Panduan Berwisata Ke Tuban”. Memiliki ukuran B5 (28 cm × 28 cm). Jumlah keseluruhan halaman buku beserta cover kurang lebih adalah 44 halaman, dengan sistematika buku yang berisi cover buku, halaman *pleminaries*, serta bagian isi yang terdiri dari destinasi wisata, atraksi, dan akomodasi.



Gambar 3. Jenis Font Sans-Serif
(Sumber: Ristijana, 2023)

Font yang digunakan dalam perancangan *Guide Book* Pantai Utara ini menggunakan 2 jenis font, yaitu Montserrat sebagai *Headline* dan Poppins sebagai *Bodytext*. Jenis font ini termasuk dalam gaya font sans-serif, dan memiliki karakteristik yang sama yaitu *modern* dan *elegant* namun tidak kaku sehingga memberikan kesan yang menarik dan pas saat dipadukan dengan visual fotografi wisata.

Layout atau penataan pada perancangan buku menggunakan 2 jenis *layout*, yang pertama adalah *picture window layout* (komposisi gambar lebih mendominasi pada *area layout* daripada teks). Hal ini dikarenakan jenis buku adalah buku panduan wisata, dimana komposisi gambar lebih penting karena merupakan daya tarik utama dari destinasi wisata. Yang kedua yaitu *multipanel layout* (halaman yang dibagi-bagi menjadi beberapa panel konten secara terpisah namun masih saling terkait). Hal ini dapat membantu pembaca dalam menyerap banyak informasi dengan lebih teratur dan mudah dipahami (Lubis, 2023).

Jenis warna yang dipilih adalah warna *analogous*, dimana warna ini merupakan warna yang berdekatan satu sama lain dalam lingkaran

warna. Skema warna *analogous* ini sering ditemui dalam alam dan menyenangkan untuk dilihat. Kombinasi ini memberikan warna terang dan ceria sehingga warna terlihat harmonis. (Meilani, 2015). Hal ini sesuai dengan target audiens, yaitu keluarga dan anak-anak. Jenis warna *analogous* dingin dipilih, karena warna ini dapat merepresentasikan konsep desain *Fun* (ceria) *and Relax* (menenangkan), hal ini sesuai dengan penjelasan menurut ahli medis Cristy Pane (2023) dalam penulisan artikelnya di *website* yaitu:

- 1) Warna Hijau, merupakan simbol alam yang secara positif mempengaruhi suasana hati dan perilaku seseorang. Warna hijau mempunyai efek yang sama pada seseorang yang sedang duduk di bawah naungan pohon atau berjalan di pegunungan. Hijau juga memiliki gambaran menenangkan pikiran dan menghilangkan *stress*.
- 2) Warna Biru, juga dikaitkan dengan ketenangan dan relaksasi, karena efeknya yang menenangkan, warna biru juga sering digunakan sebagai warna cat pada sebagian besar furnitur arsitektur. Selain itu, warna biru juga dapat meningkatkan produktivitas dan *mood* seseorang.
- 3) Warna Ungu, dapat memberi efek berupa ketenangan terhadap psikologi manusia. Jadi, selain warna biru, warna ungu bisa menjadi alternatif bila ingin merasa lebih tenang dan rileks.

3. Visualisasi

Pada cover depan buku ditampilkan visual teks judul, sub judul yang menggunakan font Montserrat, dengan kombinasi fotografi patung kuda ditengah menggunakan sudut pandang *zoom camera*, serta menampilkan bayangan dari setiap elemen untuk merepresentasikan pantulan cahaya dari gambar *background*. Teks judul berwarna kuning dan fotografi patung kuda di cover depan tersebut bertujuan untuk memvisualisasikan ikon Kabupaten Tuban, antara lain kuda adalah hewan tunggangan Pahlawan Kota Tuban Ronggolawe, dan warna kuning merupakan warna tapal kuda yang digunakan beliau. Sedangkan fotografi dibelakangnya adalah visualisasi Kumpulan pohon kelapa dari sudut pandang bawah menghadap keatas, bertujuan untuk

menggambarkan fokus dari isi buku yaitu wisata pantai atau wisata bahari.



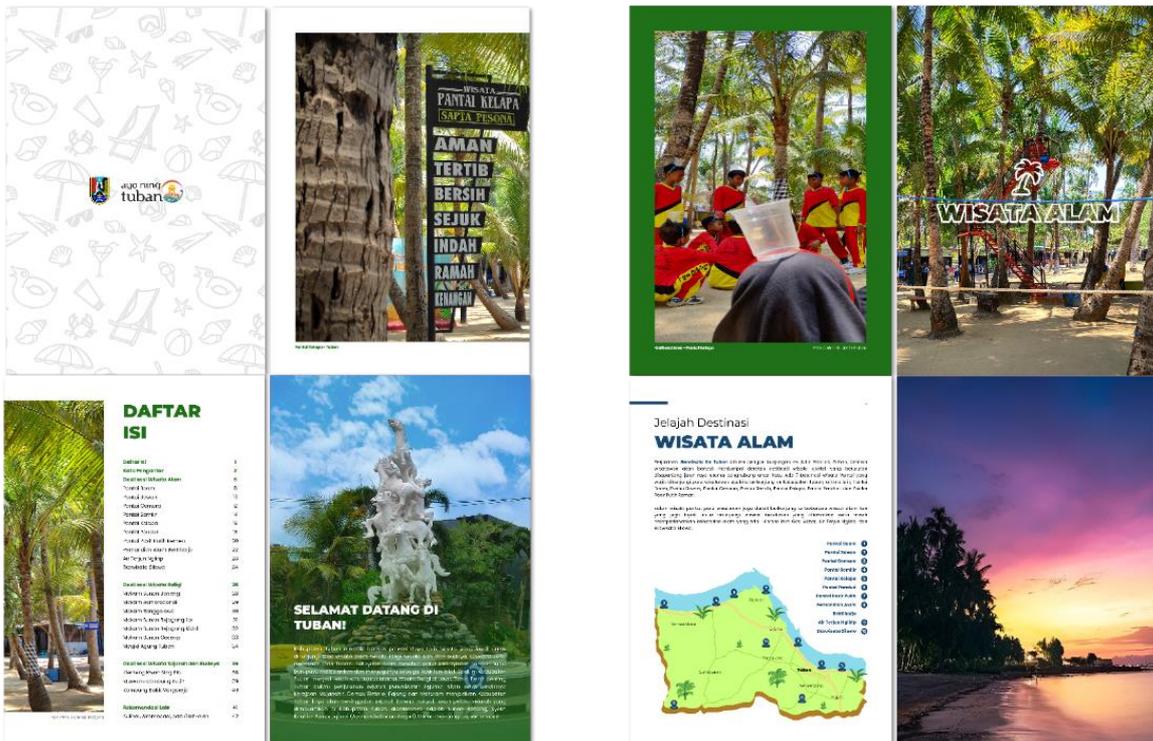
Gambar 4. Cover Depan dan Belakang (Sumber: Ristijana, 2023)

Pada cover belakang buku, terdapat visual fotografi fasilitas playground destinasi pantai, hal ini bertujuan untuk memperjelas target audiens dari desain yaitu Keluarga dan Anak-anak. Selain itu informasi mengenai sosial media Disbudporapar juga dicantumkan yang bertujuan memperjelas hak cipta buku. Sampul depan dan belakang buku dicetak menggunakan kertas art paper.



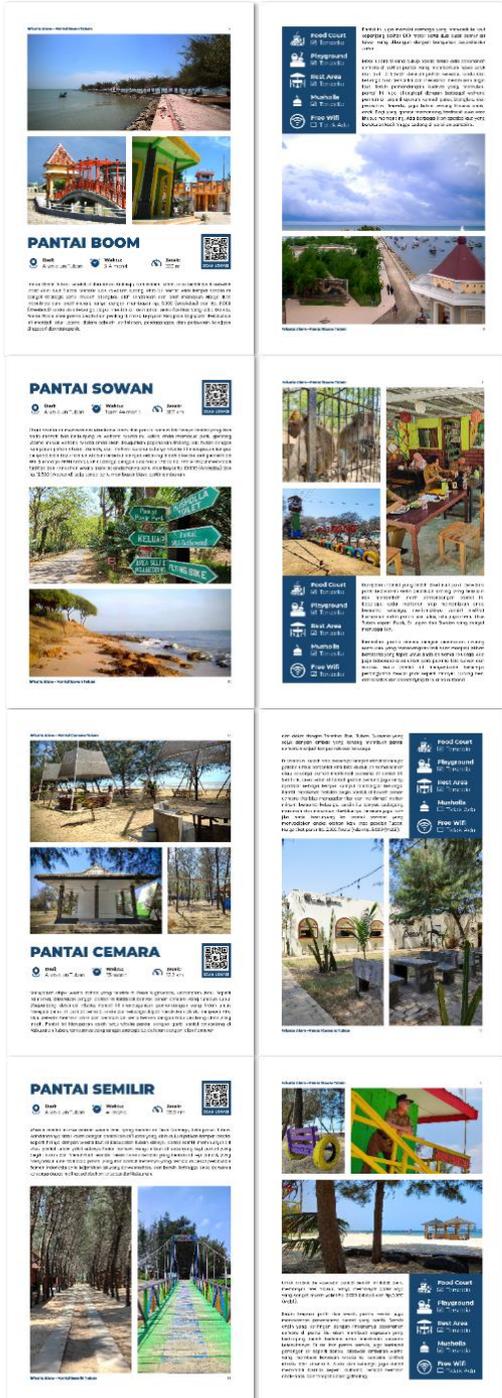
Gambar 5. Halaman Preliminaries (Sumber: Ristijana, 2023)

Di bagian awal atau preliminaries buku setelah sampul luar, terdapat halaman sampul dalam yang berisi logo-logo pihak terkait dalam perancangan. Setelah itu, terdapat halaman daftar isi yang menjelaskan secara singkat tentang isi dari buku, dan halaman kata pengantar. Halaman ini berisikan kata sambutan selamat datang kepada pembaca atau wisatawan yang dinarasikan secara langsung oleh Bupati Kabupaten Tuban Aditya Halindra Faridzky, SE. Selain itu juga terdapat 3 visualisasi fotografi dari destinasi wisata, yaitu wisata alam, religi, serta sejarah dan budaya. Hal ini guna mendukung fokus dari isi buku yang ada di halaman daftar isi.



Gambar 6. Halaman Isi Section 1 Part 1 (Sumber: Ristijana, 2023)

Pada setiap halaman pleminaries juga dilampirkan beberapa visual foto dari wisata bahari yang bertujuan untuk memberikan kesan santai dan tenang kepada pembaca. Di beberapa halaman tertentu nantinya juga terdapat pattern atau pola Kumpulan ikon-ikon tentang wisata Bahari, hal ini bertujuan untuk memperjelas focus dari buku panduan.



Gambar 7. Halaman Isi Section 1 Part 2 (Sumber: Ristijana, 2023)

Bagian section satu, berisi pengenalan destinasi wisata alam, yang menyajikan teks informasi mengenai daftar wisata beserta ilustrasi peta yang menampilkan nomer urut dari destinasi wisata. Ilustrasi tersebut didasarkan pada konsep buku, dimana pembaca akan merasa seperti sedang melakukan perjalanan menjelajah setiap destinasi wisata secara runtut.

Setelah halaman awal pembuka section satu, terdapat halaman-halaman dengan tampilan yang sederhana namun modern. Berisi deskripsi singkat tentang wisata, visualisasi foto wisata, keterangan navigasi peta yang berisi estimasi dan jarak tempuh perjalanan, ikon infografis untuk memperjelas ketersediaan fasilitas wisata, serta barcode scanner yang apabila di scan akan mengarah langsung ke lokasi.



Gambar 8. Halaman Isi Section 1 Part 3 (Sumber: Ristijana, 2023)

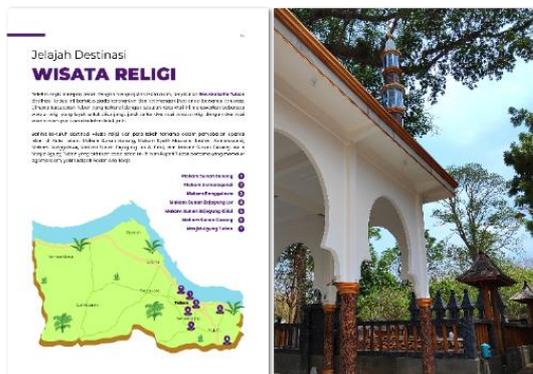
Pada section satu, halaman buku dominan menggunakan warna biru, dimana menurut para

ahli psikologi warna biru dapat menggambarkan rasa tenang dan dapat meningkatkan *mood* dari pembacanya, serta warna ini akan cocok untuk merepresentasikan suasana alam yang menenangkan.



Gambar 10. Halaman Isi Section 1 Part 4
(Sumber: Ristijana, 2023)

Pada bagian terakhir, halaman buku *di-block* warna meliputi seluruh halaman. Hal ini dimaksudkan untuk memperjelas halaman wisata alternatif dan sudah berbeda section dengan halaman wisata alam pantai. Halaman untuk wisata Pantai juga dilayout menjadi 2 bagian, hal tersebut bertujuan untuk membedakan dengan halaman wisata lain, karena fokus utama buku adalah wisata Pantai.



Gambar 9. Halaman Isi Section 2 Part 1
(Sumber: Ristijana, 2023)

Bagian *section* dua, berisi pengenalan destinasi wisata religi, yang dominan menggunakan warna ungu, dimana menurut para ahli psikologi warna ungu menggambarkan rasa tenang dan rileks, serta warna ini akan cocok untuk merepresentasikan suasana religius atau keagamaan.



Gambar 10. Halaman Isi Section 2 Part 2
(Sumber: Ristijana, 2023)

Bagian *section* tiga, berisi pengenalan destinasi wisata sejarah dan budaya, yang didominasi dengan warna hijau. Warna ini dipilih karena dapat memberi kesan santai dan menambah konsentrasi yang cocok dengan destinasi terkait karena berfokus tentang ilmu pengetahuan serta pembelajaran.



Gambar 11. Halaman Isi *Section 3 Part 1* (Sumber: Ristijana, 2023)

Bagian *section* empat, yaitu *section* rekomendasi lain yang terkait dengan wisata, yang berisikan informasi tentang kuliner khas daerah, tempat penginapan, dan pusat oleh-oleh. halaman berisi visualisasi foto dan daftar nama tempat-tempat terkait serta alamatnya.



Gambar 12. Halaman Isi *Section 4 Part 1* (Sumber: Ristijana, 2023)

Setelah halaman *section*, terdapat juga visual foto dari ikon Kota Tuban yaitu Patung Kuda yang relatif berukuran penuh guna memperjelas visual foto dengan sudut pandang jendela dari halaman cover depan. Hal ini juga bertujuan menjadi bagian akhir atau penutup *section* buku. Hasil visualisasi *prototype* desain *E-Guide Book* berupa *Flip Book* juga dapat diakses secara online melalui link: <https://publuu.com/flip-book/388483/881205>

4. Media Pendukung

Selain merancang media utama Buku Panduan Wisata, dirancang juga desain media pendukung buku, antara lain: poster atau *flyer* dengan bingkai, *trifold brochure*, dan *indoor x-banner*. Visual poster dicetak dengan bahan *art paper* berukuran A3 menampilkan desain yang mencakup fotografi destinasi wisata, visual supergrafis atau icon-icon tentang pantai, serta visual utama *mockup* dari buku panduan wisata dan teks judul. Brosur lipat 3 dicetak menggunakan *art paper* dengan dimensi 21 cm x 29,7 cm, dan menampilkan visualisasi umum dari isi buku panduan yaitu wisata alam, religi, serta sejarah dan budaya.

X-Banner menampilkan teks judul serta tampilan visual dari buku panduan wisata, dengan maksud menggambarkan seseorang yang tengah atau sedang melakukan kegiatan berwisata ke pantai. Desain dibuat dengan kesan yang sedikit ramai dan banyak elemen tentang wisata bahari guna menarik perhatian anak-anak.

X Banner dicetak dengan ukuran tinggi 160 cm dan lebar 60 cm menggunakan kertas albatross dengan *type indoor*. Bahan ini dipilih karena hasil cetak lebih kontras dan berwarna daripada *type outdoor* yang cenderung berwarna kusam.



Gambar 13. *Mockup Poster, Brosur, dan X-banner*
(Sumber: Ristijana, 2023)

Setelah perancangan desain selesai dibuat, hasil desain divalidasi kepada ahli materi, ahli media dan ahli bahasa untuk mengetahui kelayakan dan pengesahan data yang ada. Validasi ini menggunakan skala kualifikasi kelayakan berupa nilai 0-20 % sangat tidak layak, 21-40% kurang layak, 41-60% cukup layak, 61-80% layak, 81-100% sangat layak. Validasi ini menggunakan skala guttman yang membutuhkan respon yang jelas dan tegas terhadap pertanyaan. Skala Guttman hanya terdiri dari dua interval, yaitu pilihan ya dan tidak. Respon ya diberi skor 1, sementara respon negatif seperti tidak diberi skor 0 (Sukendra & Atmaja, 2020)

Validasi materi dilakukan kepada Kepala Bidang Kepariwisata Disbudporapar Kabupaten Tuban, yaitu Ibu Siti Umi Hanik, S.T., M.T., yang memiliki pengalaman dalam hal pengolahan bahasa serta bertanggung jawab untuk inovasi program pembuatan buku panduan wisata

Hasil validasi materi menunjukkan skor persentase sebanyak 100%, mengindikasikan bahwa perancangan Buku Panduan Berwisata Ke Tuban ini memenuhi kriteria materi dengan sangat baik dan layak.

Ahli media yang memiliki keahlian dan pengalaman di dalam bidang desain grafis dan ilustrasi dipilih menjadi validator dalam penelitian ini, yaitu Bapak Rohmat Aris Hutomo, S.Ds., M.Ds., sebagai kepala dibidang tim kreatif dan pengelola objek wisata di Disbudporapar Kabupaten Tuban bidang kepariwisataan. Hasil validasi media menunjukkan skor persentase sebanyak 100%, mengindikasikan bahwa perancangan buku memenuhi kriteria media dengan sangat baik dan layak. Sama seperti validasi sebelumnya, hanya ada sedikit kesalahan minor yang dapat diperbaiki dengan segera tanpa mempengaruhi nilai.

Seorang guru Pendidikan Bahasa Indonesia dari salah satu SMK, sekaligus karyawan di Disbudporapar bidang kepariwisataan di Kabupaten Tuban dipilih menjadi ahli bahasa untuk memberikan penilaian validasi bahasa yaitu Ibu Jevi Wijayanti, A.Md. Beliau dipilih karena memiliki keilmuan bahasa serta memiliki banyak pengalaman terjun secara langsung sebagai pendidik pelajaran bahasa Indonesia kepada remaja.

Hasil validasi bahasa menunjukkan skor persentase sebanyak 100%, mengindikasikan bahwa perancangan Buku Panduan Berwisata Ke Tuban ini telah memenuhi kriteria bahasa dengan sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa buku ini masuk kategori layak.

Pada tahap uji coba, peneliti melakukan uji coba pada target audiens dengan metode wawancara secara langsung, untuk mengukur tingkat keberhasilan perancangan buku panduan wisata kepada target audiens. Uji coba kelayakan buku dilakukan dengan cara mengajukan 10 pertanyaan kepada target audiens utama yaitu keluarga yang sedang melakukan kegiatan berwisata ke salah satu destinasi wisata Pantai Kelapa Tuban, yang dikelompokan menjadi 3 antara lain:

- 1) Responden A, seorang Ayah yang berumur 40 tahun, dan merupakan kepala keluarga yang bekerja sebagai buruh di salah satu industri perikanan Kota Tuban, dengan pendapatan ekonomi menengah kebawah.
- 2) Responden B, seorang Ibu yang berumur 35 tahun, dan merupakan Ibu rumah tangga yang memiliki pekerjaan sampingan sebagai guru pengajian di TPQ disalah satu daerah

Kab. Tuban, dengan pendapatan ekonomi menengah kebawah.

- 3) Responden C, merupakan anak pertama perempuan dari 2 bersaudari, berumur 11

tahun dan masih menempuh pendidikan SD di salah satu daerah Kab. Tuban.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Target Audiens

Aspek	Indikator	Skor		
		Res. A	Res. B	Res. C
Kegunaan	Kesesuaian ukuran buku dengan fungsinya sebagai buku panduan wisata	Ya	Ya	Ya
	Buku ini mudah dibaca dan dipahami	Ya	Ya	Ya
	Isi dari buku mudah dipahami	Ya	Ya	Ya
	Bahasanya jelas dan nyaman untuk dibaca	Ya	Ya	Ya
	<i>Barcode scanner</i> bisa <i>discan</i> dengan <i>smartphone</i>	Ya	Ya	Ya
Visual	Tampilan visual buku secara keseluruhan menarik	Ya	Ya	Ya
	Gaya visual buku memberi kesan menenangkan dan rileks	Ya	Ya	Ya
	<i>Layout</i> desain terkesan ringan, jelas, dan tidak ribet	Ya	Ya	Ya
	Psikologi warna yang diterapkan sesuai	Ya	Ya	Ya
	Tipografi yang digunakan terkesan tidak kaku dan <i>modern</i>	Ya	Ya	Ya

Keterangan: Res=Responden

Sama seperti tahapan validasi, uji coba ini menggunakan skala guttman yang membutuhkan jawaban yang jelas dan tegas terhadap pertanyaan yang diajukan. Skala Guttman hanya terdiri dari dua interval, yaitu pilihan ya dan tidak. Respon positif seperti ya diberi skor 1, sementara respon negatif seperti tidak diberi skor 0 (Sukendra & Atmaja, 2020). Setelah mengajukan 10 pertanyaan pada target audiens utama, maka data yang dihasilkan sebagai berikut:

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan peneliti yaitu destinasi wisata di Kab. Tuban khususnya wisata bahari telah mengalami penurunan jumlah wisatawan dalam kurun waktu 2 tahun terakhir yang disebabkan dampak Covid-19, serta kurangnya informasi tentang destinasi wisata yang tersebar kepada masyarakat. Hal ini menjadi acuan peneliti untuk mengangkat destinasi wisata pantai dan wisata alternatif, dengan merancang buku panduan wisata yang berjudul “Buku Panduan Berwisata Ke Tuban”.

Proses perancangan buku melalui banyak tahapan, mulai dari tahap pengumpulan data primer dan sekunder untuk materi dari buku

panduan, tahap analisis data, tahap perancangan konsep buku, tahap visualisasi atau pengerjaan desain buku, tahap validasi kepada para ahli, dan terakhir tahap uji coba kepada target audiens.

Bentuk visual dari buku panduan memiliki 2 jenis buku. Yaitu E-Guide Book yang nantinya akan dapat didownload atau diunduh oleh seluruh masyarakat umum secara online melalui website, dan jenis Buku Cetak yang akan dijadikan souvenirs atau oleh-oleh kepada tamu Bupati maupun wisatawan khusus.

REFERENSI

- Andrew. (2021). “*Teori Warna Menurut para Ahli & Color Wheel*”. diunduh pada Tanggal 20 Juni 2023, dari Gramedia Blog: <https://www.gramedia.com/literasi/teori-warna/>
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar Panduan untuk Pemula. *Bandung: Nuansa Cendikia*, 74-75.
- Aprilia, K. (2021). *PANTAI BOOM TUBAN* diunduh pada Tanggal 13 Juli 2023, dari <https://tubankab.go.id/entry/pantai-boom-tuban-1>
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Tuban. 2023. “Statistik Pariwisata Tuban Tahun 2023”.

- Statistik Pariwisata Tuban Tahun 2023* (pp. 15-17). Tuban: Badan Pusat Statistik Kabupaten Tuban.
- Cahyo, S., Nawangsari, E. R. 2019. “IMPLEMENTASI PROGRAM KELUARGA HARAPAN”. *Journal of Public Sector Innovation*, 68-74.
- Cristy Pane, M. (2023). “Psikologi Warna: Efek Setiap Warna dan Manfaatnya” diunduh pada Tanggal 13 Oktober 2023, dari ALODOKTER:
<https://www.alodokter.com/tentukan-mood-anda-sendiri-dari-sisi-psikologi-warna#:~:text=Dalam%20psikologi%20medis%2C%20warna%20biru,bisa%20bikin%20tidur%20lebih%20nyenyak>
- Disbudporapar Kabupaten Tuban. (2020). “Jumlah Tempat Wisata Menurut Jenis Wisata dan Kecamatan di Kabupaten Tuban, 2019” diunduh pada Tanggal 23 Maret 2023 dari Badan Pusat Statistik Kabupaten Tuban
<https://tubankab.bps.go.id/statictable/2020/03/23/347/jumlah-tempat-wisata-menurut-jenis-wisata-dan-kecamatan-di-kabupaten-tuban-2019-.html>
- D. P. Luthfiya, E. S. 2021. Applying the Technology Acceptance Model to Design Wellness Tourism E-Guidebook. *J. Tour. Sustain*, 82-94.
- Fadhallah, R. A. 2021. *Wawancara*. Jakarta: UNJ PRESS.
- Lubis Hudita, A. R. (2023). “Prinsip, Pengertian, dan Jenis Layout Design”. diunduh pada Tanggal 4 Juli 2023, dari Dibimbing.id:
<https://dibimbing.id/blog/detail/prinsip-pengertian-dan-jenis-layout-design>
- Meilani. (2015). “Jenis-Jenis Warna Berdasarkan Keharmonisannya”. diunduh pada Tanggal 26 Agustus 2023, dari Binus University School of Design:
<https://dkv.binus.ac.id/2015/08/26/jenis-jenis-warna-berdasarkan-keharmonisannya/>
- Mulyawan, R. (2023). “Memahami Pengertian Grid System: Apa itu Sistem Grid dan Kisi? Sejarah, Jenis dan Contohnya serta Tips dan Cara Menggunakannya!” diunduh pada Tanggal 12 Maret 2023, dari rifqimulyawan.com:
<https://rifqimulyawan.com/blog/pengertian-grid-system/>
- Putri, G. I., & Dewi, I. J. 2014. The Use of Travel Guidebooks by Tourist Visiting Yogyakarta. *Asean Marketing Journal*, 105-113.
- Ramdani, F. 2018. *Ilmu Geoinformatika: Observasi hingga Validasi*. Universitas Brawijaya Press.
- Rustan, S. (2020). *Layout 2020*. Jakarta: CV. Nulisbuku Jendela Dunia.
- Rustan, S. 2010. *Font and Tipografi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Salmaa. (2023). “Jenis-Jenis Penelitian Lengkap dengan Contoh dan Penjelasannya” diunduh pada Tanggal 6 April 2023 dari <https://penerbitdeepublish.com/jenis-jenis-penelitian/>
- Sedyawati, E. 1997. *Tuban: Kota Pelabuhan di Jalan Sutra*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan, Jakarta.
- Sihombing, D. 2001. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2015.
- Sudiono, E. 2017. “ANALISIS KESALAHAN DALAM MENYELESAIKAN SOAL”. *Jurnal Pendidikan Matematik*.
- Suhardjono, & Haribowo, R. 2022. *Buku Ajar Soft Skill dan Kepemimpinan*. Makassar: Nas Media Pustaka.
- Sukendra, I. K., & Atmaja, I. S. 2020. *Instrumen Penelitian*. Pontianak: Mahameru Press.
- Triadi, D. 2015. Emosi Sebuah Foto. In D. Triadi, *Indonesian Photo*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Wiji, S. 2011. *Perpustakaan & Buku: Wacana Penulisan dan Penerbitan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.