

PERANCANGAN E-GUIDE BOOK KAMPUNG MAJAPAHIT SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN WISATAWAN

Lucky Ika Fidyani, Asidigisianti Surya Patria

¹Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: lucky.18075@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Kampung Majapahit adalah objek wisata berupa pemukiman dengan nuansa pedesaan jaman kerajaan. Berdasarkan data, peminat wisata di Kampung Majapahit masih terhitung sedikit. Sehingga diperlukan adanya media yang menarik secara visual agar masyarakat mengetahui keberadaan Kampung Amajapahit. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan perancangan dan penerapan *e-guide book* Kampung Majapahit untuk meningkatkan jumlah wisatawan. Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif dalam mengumpulkan dan menganalisis data, analisis yang diterapkan ialah 5W+1H. Wawancara dan observasi sebagai sumber data primer dilakukan di Kelurahan Desa Bejjong yang merupakan pusat informasi Kampung Majapahit. Hasil dari wawancara yaitu didapatkan informasi mengenai objek wisata dari segi daya tarik, akomodasi, fasilitas pendukung dan aktivitas yang terjadi di desa wisata Kampung Majapahit. Informasi tersebut adalah komponen penting dalam panduan berwisata. Perancangan dimulai dengan pembuatan *thumbnail* dan penataan *layout*. Hasil dari perancangan ini berupa *e-guide book* berukuran A4 yang akan diterbitkan secara online sebagai buku elektronik. Hasil validasi menurut validator ahli desain, perancangan ini mendapat skor sebesar 39 dengan persentase nilai sebesar 75%. Dari hasil uji validasi maka *e-guide book* layak diterbitkan.

Kata Kunci: Kampung Majapahit, objek wisata, *e-guide book*, Trowulan.

Abstract

Kampung Majapahit is a tourism object in the form of settlements with a rural feel during the emperor era. Based on data, tourism enthusiasts in Kampung Majapahit are still relatively few. So we need the interesting visual media to make people aware of its existence. The purpose of this research is to describe the design and application of the e-guide book Kampung Majapahit to increase the number of tourists. The research was conducted using qualitative methods in collecting and analyzing data, the analysis applied was 5W+1H. Interviews and observations as the primary data source were conducted in Bejjong Village, which is the information center of Kampung Majapahit. The results of the interview are obtained information about tourism objects in terms of attractiveness, accommodation, ancillary and activities that occur in the tourist village of Kampung Majapahit. This information is an important component in a travel guide. The design starts with creating thumbnails and structuring the layout. The result of this design is an A4 sized e-guide book which will be published online as an electronic book. The results of the validation according to the design expert validator, this design got a score of 39 with a percentage value of 75%. From the results of the validation test, the e-guide book deserves to be published.

Keywords: Kampung Majapahit, tourism object, *e-guide book*, Trowulan.

PENDAHULUAN

Kampung Majapahit merupakan objek wisata yang dibangun pada 2014 oleh pemerintah setempat. Pembangunan ini dilakukan dengan cara merubah sebanyak 296 unit rumah warga

menjadi rumah berarsitektur Majapahit. Pembangunan dilakukan di tiga desa di Trowulan, salah satunya ialah desa Bejjong. Sebagai objek wisata di Kab. Mojokerto, Kampung Majapahit

memiliki peminat wisata yang kalah tinggi dengan objek wisata lainnya

Secara garis besar Kampung Majapahit adalah desa wisata yang mengutamakan nilai budaya di dalamnya, sehingga tersemat nama Desa Wisata Kampung Majapahit Bejjong oleh Lembaga Desa Wisata di kelurahan desa Bejjong.

Berdasarkan rekap data milik Disbudporapar Kab. Mojokerto terdapat selisih jumlah pengunjung yang signifikan dari objek-objek wisata yang menjadi ikon di Mojokerto. Berdasarkan region, Kampung Majapahit termasuk di wilayah wisata Trowulan. Di dalam rekap data pengunjung tertera jumlah wisatawan di Trowulan per tahun sebanyak 130.227 orang pada 5 destinasi wisata, berbeda dengan wisata alam Pacet dan Trawas yang juga jadi aset kepariwisataan di Mojokerto. Berdasarkan data dalam per tahunnya, Pacet dikunjungi oleh 261.390 wisatawan dengan jumlah destinasi yang sama yaitu lima. Sedangkan Trawas meraih jumlah wisatawan sebanyak 85.674 dari 2 destinasi wisata.

Kampung Majapahit merupakan desa wisata yang berkonsep kampung tematik berciri desain arsitektural zaman Majapahit. Kawasan Kampung Majapahit dapat menjadi penunjang pariwisata di kecamatan Trowulan, melalui hadirnya tiga desa yang dipilih sebagai titik pembangunannya yakni Desa Bejjong, Desa Sentonorejo dan Desa Jatipasar. Dipilihnya tiga desa tersebut memperhatikan potensi situs sebelumnya yang dimiliki.

Desa wisata adalah suatu wilayah pedesaan yang mengedepankan keahlian arsitektur tradisional, sosial budaya, keseharian, adat-istiadat, struktur tata ruang desa yang disajikan dalam bentuk pengaplikasian komponen pariwisata seperti atraksi, fasilitas pendukung dan akomodasi. (Zakaria & Suptiharjo, 2014).

Kampung majapahit hadir sebagai maksud untuk menaikkan antusiasme terhadap pariwisata situs Majapahit di Trowulan. Pemerintah membangun Kampung Majapahit dengan latar belakang nilai *attraction* (atraksi) yang dimiliki seperti banyaknya pengrajin patung, batik, cor kuning dan tembaga.

Hal ini dijelaskan oleh data dan dianggap sebagai permasalahan yang harus dipecahkan melalui adanya media yang dapat

mempromosikan keberadaan Kampung Majapahit yang mana media tersebut memuat informasi dan panduan mengenai Kampung Majapahit, khususnya di desa Bejjong. *E-guide book* atau buku panduan elektronik dianggap sebagai media yang tepat dalam permasalahan ini.

Buku panduan adalah literatur yang memberikan informasi tujuan bagi pengunjung, termasuk segala bentuk panduan perjalanan. Dalam fungsinya, buku panduan wisata bertujuan membuat wisatawan merasa menemukan saran dan informasi yang perlu diketahui tentang tempat, atraksi, akomodasi, transportasi, rumah makan, dll. (Putri & Dewi, 2014)

Penelitian mengenai wisata dan perancangan yang sejenis juga telah dilakukan sebelumnya sehingga menjadi referensi dalam penelitian ini. Himawan (2018) merancang Buku Panduan Wisata “Mideri Banten 7 Wonders. Hasil penelitiannya berupa rancangan dari media utama dan media pendukung dengan gaya visual kombinasi ilustrasi realis, kartun dan flat desain. (Himawan, 2018).

Penelitian perancangan *e-guidebook* Bandung Selatan sebagai alternatif penanganan overtourism di kawasan bandung utara, digagas oleh. Distria, Safitri, Putri dan Susanto (2021) menggunakan metode perancangan dan bertujuan untuk merancang sara informasi dan pedoman berwisata. Dari hasil uji pasar yang diperoleh penelitian tersebut, disimpulkan bahwa produk perancangan telah dipublikasikan di link website yang telah dibuat dan disebarakan melalui akun Instagram milik Wisata Pangelangan. (Distria, Safitri, Putri, & Susanto, 2021)

Penelitian *E-Guidebook Automotive Tourism South West Java: Guide Special Riding Solo Pro-Environmental* yang dilakukan oleh Arief (2021), bertujuan untuk membuat dokumen perancangan panduan elektronik bagi aktivitas *solo riding* ke Kawasan Jawa Barat Selatan yang mengutamakan prinsip pariwisata berkelanjutan. Metode yang digunakan adalah *research and development*. Hasil dari penelitian tersebut menghasilkan *e-guidebook* berukuran 10 x 12 cm berisi 60 halaman yang memuat informasi berupa: a. Panduan berkendara sepeda motor ramah lingkungan ; b. Jalur menuju kawasan wisata Jawa Barat Selatan ; c. Akomodasi. (Arief, Syahreza, Aldilama, & Susanto, 2021)

Dalam perancangan ini buku panduan dibuat dalam bentuk elektronik untuk memudahkan keterjangkauan. *E-guide book* adalah sebuah buku panduan yang berisi informasi atau petunjuk beserta gambar terkait tempat atau suatu hal yang didesain ke dalam bentuk elektronik, pembacapun memerlukan sarana elektronik untuk membacanya. (Waryanto, Marwoto, Hernawati, Emut, & Insani, 2017). Keunggulan *e-book* adalah buku elektronik bisa diakses dengan fleksibel tanpa terikat waktu dan tempat. Dalam konteks penelitian ini, maka perancangan merujuk pada pembuatan buku panduan elektronik untuk wisatawan Kampung Majapahit. *E-book* merupakan buku versi digital yang berisi teks, gambar atau keduanya. Keunggulannya adalah buku elektronik bisa diakses dengan fleksibel tanpa terikat waktu dan tempat.

Tujuan dari penelitian ini lebih ditekankan untuk mendeskripsikan: 1) perancangan *e-guide book* Kampung Majapahit; 2) penerapan *e-guide book* Kampung Majapahit.

METODE PERANCANGAN

Proses perancangan buku panduan elektronik tentang Kampung Majapahit sebagai media untuk meningkatkan jumlah wisatawan, memberikan informasi dan panduan berwisata kepada masyarakat memerlukan data yang sesuai dengan lapangan. Dimulai dengan pengambilan data di Disbudporapar Kab. Mojokerto dan Desa Wisata Kampung Majapahit yang berlokasi di Bejjong.

Terdapat dua sumber data dalam penelitian ini yaitu sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer yaitu diperoleh dari hasil wawancara yang mengacu pada pedoman wawancara yang sudah ditetapkan sebelumnya. (Sasmito & Nawangsari, 2019)

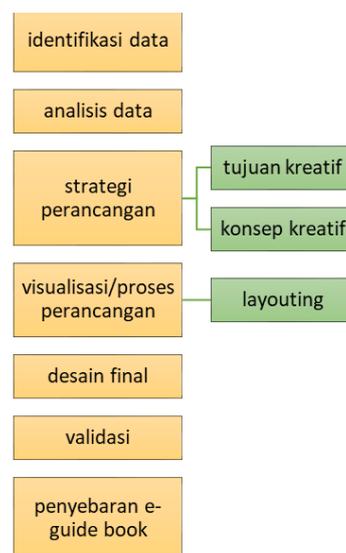
Sumber data sekunder bersifat umum dan masih berhubungan dengan fenomena yang diteliti. Berasal dari orang atau objek kedua yang masih berkaitan dengan hal yang diteliti, data sekunder dapat berupa laporan historis, arsip dan data dokumenter. (Sudiono, 2017)

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Adapun uraiannya sebagai berikut:

- 1) Wawancara secara tatap muka bersama Kepala Desa Bejjong, Kepala Seksi Pelayanan di Desa Bejjong dan tokoh masyarakat.
- 2) Observasi dilakukan dengan cara mengunjungi objek-objek wisata yang akan dimuat ke dalam buku. Diantaranya Candi Brahu, Buddha Tidur
- 3) Dokumentasi didapat dari website Kampung Majapahit, arsip dokumentasi dari Kantor Kelurahan Desa Bejjong dan mengabadikan objek secara langsung.

Sebagai langkah mengoptimalkan perancangan maka dilakukan analisis data menggunakan 5W+1H untuk menjawab pertanyaan: 1) Apa isi dan tujuan penelitian ini? 2) Mengapa penelitian ini dilakukan? 3) Siapa target *audiensnya*? 4) Kapan hasil perancangan akan disebar? 5) Dimana hasil perancangan ini disebar? 6) Bagaimana penyampaian informasi dalam hasil perancangan tersebut?

Proses perancangan dilakukan secara intruksional dengan tahapan sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Proses Perancangan
Sumber: Fidyani, 2022

Strategi perancangan dilakukan berdasarkan informasi yang telah didapat pada tahap identifikasi dan analisis data. Strategi perancangan didasari oleh tujuan kreatif dan konsep kreatif.

Setelah itu barulah *me-layout*, menata elemen visual dan narasi berisikan informasi dan panduan dalam *e-guide book* menggunakan *adobe*

photoshop sesuai dengan *thumbnail* yang telah dibuat.

Hasil perancangan yang sudah jadi adalah tahap *final art* yang kemudian divalidasi oleh validator. Melalui validator hasil perancangan dinilai kelayakannya. Setelah adanya kritik dan saran, maka dilakukan perbaikan terhadap desain hingga menjadi karya final yang layak dipublikasikan.

KERANGKA TEORETIK

1. Prinsip Layout

Layout merupakan tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawa. (Rustan, 2010). Prinsip penataan dalam *layout* merupakan sebuah cara agar *layout* terlihat baik, yang mana prinsip tersebut ialah:

- 1) *Squence* bertujuan mengarahkan mata pembaca untuk bergerak wajar sesuai alur yang diprioritaskan secara berurutan. Sehingga ada yang menyebutnya dengan *flow*.
- 2) *Emphasis* (Penekanan) yang divisualkan dengan memberikan warna kontras, background berbeda dan front lebih dari yang lainnya.
- 3) *Balance* merupakan pembagian elemen yang dibutuhkan dan meletakkannya pada posisi yang tepat untuk menghasilkan kesan seimbang.
- 4) *Unity* merupakan kesatuan antara fisik (*headline*, *subheadline*, ilustrasi, teks, slogan, logo, dsb) dan nonfisik yaitu pesan dan komunikasi yang dibawa dalam konsep desain tersebut. (Rustan, 2010)

2. Elemen Layout

Secara umum tujuan elemen dalam suatu layout adalah menyampaikan informasi dengan lengkap dan tepat, memberikan kenyamanan dalam membaca termasuk di dalamnya kemudahan mencari informasi yang dibutuhkan, navigasi dan estetika Elemen layout dibagi menjadi tiga yakni elemen teks, elemen visual dan *invisible element* (Rustan, 2010).

Rustan (2010) menjelaskan bahwa terdapat dua puluh satu elemen teks, tetapi terdapat enam yang memiliki keterkaitan dengan perancangan kali ini yakni:

- a) Judul, teks dengan ukuran yang lebih besar dari teks lainnya, dengan tujuan agar berbeda dengan elemen layout yang lain sehingga menarik perhatian pembaca. Selain ukuran font, pemilihan jenis font juga berpengaruh pada estetika huruf dan daya tarik keseluruhan teks.
- b) Sub Judul, berfungsi sebagai judul dari segmen-segmen yang dibagi sesuai topik dalam artikel tersebut.
- c) Bodycopy, atau isi merupakan elemen layout yang berkaitan dengan kemenarikan judul. Bagian bodycopy berisi informasi utama pada suatu teks atau bacaan.
- d) Caption, disebut sebagai elemen yang menyertai elemen visual seperti gambar, grafik atau table. Caption bertujuan memberi keterangan singkat yang mewakili elemen visual dan terletak pada bagian bawah atau di dekat elemen visual.
- e) Nomor Halaman, digunakan untuk memudahkan pembaca mengingat letak informasi pada halaman, biasanya disertai dengan adanya daftar isi di halaman depan.

Sedangkan elemen visual terdiri dari foto, artworks, infographics, garis, kotak, inset (elemen visual berukuran kecil yang memberikan informasi pendukung dengan cara diletakkan ke dalam elemen visual lainnya), point.

Rustan (2010) menjelaskan bahwa *invisible element* adalah fondasi yang dapat menjadi kerangka penempatan elemen layout lainnya, *invisible element* terdiri dari:

- a) Margin, menentukan jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen-elemen layout. Berfungsi untuk mencegah agar elemen layout tidak terlalu jauh ke pinggir halaman.
- b) Grid, alat bantu dalam me-layout. Berfungsi sebagai panduan penataan elemen-elemen visual dalam sebuah space halaman. (Sihombing, 2015)

3. Grid System

Menjadi alat bantu saat melakukan *layout*, lebih jelasnya grid menjadi patokan untuk meletakkan elemen-elemen yang kita susun di dalam *layout*. Hal ini akan membuat kesatuan *layout* lebih konsisten. Adapun beberapa syarat yang harus diperhatikan ketika membuat kolom

grid diantaranya ukuran dan bentuk bidangnya, apa konsep dan *style* desainnya, berapa ukuran huruf yang akan dipakai, berapa isinya/informasi yang ingin dicantumkan, dan lain-lain.

4. Fotografi

Fotografi adalah proses menghasilkan gambar menjadi menarik dan ekspresif. Terdapat aspek-aspek yang harus diperhatikan selama prosesnya yaitu sisi komposisi, teknik, dan objek foto. Namun yang tak kalah penting ialah unsur rasa, untuk membuat hasil foto lebih berbicara. (Triadi, 2015). Dalam *E-Guide Book* Kampung Majapahit fotografi yang digunakan mengacu pada unsur-unsur yang telah disebutkan diatas. Unsur yang Nampak disini salah satunya ialah gaya (*style*) yang menyangkut zaman, kesenian dan periode tertentu

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian hasil dan pembahasan menjelaskan jawaban dari rumusan masalah yaitu mengenai peningkatan wisatawan di Kampung Majapahit menggunakan *e-guide book*.

1. Identifikasi data

Kampung Majapahit dikelola oleh Lembaga Desa Wisata (Ladewi) yang merupakan anak lembaga dari BUMDes pemerintahan Desa Bejjong. (Tera, 2022). Banyak potensi di Bejjong yang mendukung desa ini sebagai Desa Wisata. Mulai dari potensi wisata sejarah hingga potensi UKM dan budaya. Terlebih lagi terdapat prestasi pada tahun 2021 yaitu Desa Wisata Kampung Majapahit Bejjong menjadi juara 3 CHSE pada Anugerah Desa Wisata Indonesia. Objek wisata yang diangkat ke dalam e-guide book, yakni diantaranya Buddha Tidur, Candi Brahu, Makam Raden Wijaya, dan Sumur Windu, wisatawan yang berkunjung ke Kampung Majapahit akan mendapat transportasi berwisata untuk mengelilingi Kampung Majapahit menggunakan shuttle bus atau sepeda. Penjelasan mengenai potensi UKM juga dipaparkan, bahwasannya wisata Kampung Majapahit Bejjong memiliki telur asin asap sebagai oleh-oleh dan kuliner khas (Edi, 2022).

Berdasarkan identifikasi data diatas, maka berikut ialah data yang akan dimasukkan ke dalam e-guide book Kampung Majapahit.

1) Homestay

Di dalam Kampung Majapahit Desa Bejjong terdapat 10 rumah warga yang didirikan sebagai homestay di Kampung Majapahit, namun dua rumah saja yang menjadi favorit dan terdaftar di Lembaga Desa Wisata BUMDes Bejjong. Dua homestay tersebut yaitu Homestay Wilwatikta dan Griya Lotus Homestay (Tera, 2022).

2) Candi Brahu

Candi Brahu berada di dalam Desa Bejjong, yang mana terletak satu wilayah dengan Kampung Majapahit. Candi Brahu merupakan salah satu candi yang diperkirakan dibangun sebelum pemerintahan kerajaan Majapahit yang berada dalam lingkungan situs Trowulan Trowulan (bejjong.desa.id, 2014).

3) Makam Raja Wijaya

Situs Makam Raja Wijaya diyakini sebagai tempat petilasan Raja Wijaya yang terletak di atas dan ditutupi dinding di sekelilingnya. Makam Raja Wijaya biasanya dikunjungi untuk kepentingan religi (Edi, 2022).

4) Buddha Tidur

Buddha Tidur di Bejjong, Trowulan menjadi salah satu patung Buddha Tidur terbesar di Asia, destinasi ini terkenal oleh masyarakat. Patung Buddha Tidur berada dalam satu lokasi dengan Maha Vihara Majapahit yang digunakan sebagai tempat peribadahan kaum Buddha (Edi, 2022).

5) Situs Sumur Windu

Kepala Seksi Pelayanan Desa Bejjong mengatakan bahwa, situs ini dikeramatkan sebab dipercaya sebagai tempat peristirahatan leluhur. Kini digunakan sebagai tempat pelaksanaan adat desa. Tempat ini tak banyak disorot oleh publik disebabkan tak semegah situs lainnya dan hanya digunakan oleh masyarakat desa.

6) Cor Kuningan

Menurut hasil wawancara dengan Bapak Kepala Desa Bejjong, diketahui bahwa pengrajin cor kuningan di desa Bejjong masih ada hingga kini. Sebab kerajinan cor kuningan ini menjadi ciri khas daerah Trowulan.

Desa Bejjong merupakan sentra kerajinan cor logam, khususnya kuningan. Pangsa pasar cor kuningan berasal dari dalam dan luar negeri. Produk yang dihasilkan berupa hiasan interior dan eksterior dari kuningan seperti patung Buddha, replika candi Majapahit dan lain-lain. Pemerintah daerah melalui Dinas Perindustrian dan

Perdagangan menunjukkan peran dengan melakukan pembinaan berupa pelatihan SDM hingga pemberian fasilitas penunjang terhadap pelaku usaha kerajinan cor kuningan (bejijong.desa.id, 2014).

7) Batik Majapahit

Batik Majapahit merupakan batik tulis yang diproduksi oleh warga lokal di sekitar Kampung Majapahit, Desa Bejijong. Biasanya wisatawan Kampung Majapahit akan diarahkan untuk mengunjungi rumah produksi Rumah Majapahit dan melihat proses pembuatannya (Edi, 2022).

Sebagai hasil kerajinan khas, batik juga berperan dalam berjalannya UMKM yang ada di desa wisata Kampung Majapahit, Bejijong. Salah satu brand dari batik Majapahit ini ialah Batik “Cempaka” Majapahit (bejijong.desa.id, 2014).

8) UMKM Kampung Majapahit Desa Bejijong

Menurut Kepala Seksi Pelayanan, terdapat pula UMKM di Kampung Majapahit untuk mendukung prestasi Desa Wisata. UMKM tersebut diantaranya adalah telur asin asap dan dan hasil kerajinan.

Ada juga batik, selain sebagai hasil kerajinan, batik pun dijalankan sebagai produk UMKM. Melalui Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa, seringkali terselenggara pelatihan pemberdayaan SDM batik sehingga tidak jarang produk batik ini mewakili Kabupaten Mojokerto dalam pameran UMKM nasional maupun internasional (bejijong.desa.id, 2014).

2. Analisis Data

Dalam perancangan E-Guide Book Kampung Majapahit, analisa dilakukan dengan cara menjawab pertanyaan 5W+1H diantaranya what (apa), who (siapa), why (kenapa), when (kapan), where (dimana) dan how (bagaimana) sebagai langkah untuk mengoptimalkan perancangan.

1) *What*: Apa yang dirancang?

Berdasarkan data yang diperoleh maka dibutuhkan perancangan e-guide book berjudul Kampung Majapahit yang dapat memberikan informasi dan panduan secara informatif dan menarik.

2) *Who*: Siapa target audiens dalam perancangan ini?

Target audience e-guide book Kampung Majapahit adalah masyarakat luas terutama

masyarakat Mojokerto. Lebih tepatnya menyasar masyarakat pengguna internet mengingat tujuannya adalah untuk meningkatkan jumlah wisatawan melalui buku panduan elektronik.

3) *Where*: Dimana penyebaran e-guide book dilakukan?

Perancangan e-guide book ini akan didistribusikan melalui <https://bejijong.desa.id> yang merupakan [dfdbdgsewebsite](https://www.facebook.com/dfdbdgsewebsite) resmi dan sosial media (instagram) Desa Bejijong yaitu @bejijongku.

4) *When*: Kapan e-guide book diterbitkan dan dapat digunakan?

E-guide book ini diluncurkan secepatnya ketika perancangan sudah disahkan dan mendapat dukungan penuh dari pihak Kelurahan Desa Bejijong. Tepatnya pada tanggal 03 Agustus 2022 di website Kelurahan Desa Bejijong dan akun instagram Desa Wisata Kampung Majapahit Bejijong.

5) *Why*: Mengapa rancangan ini perlu dilakukan?

Perancangan ini dilakukan untuk meningkatkan jumlah wisatawan Kampung Majapahit. E-guide book yang dirancang ditujukan kepada masyarakat agar mengetahui informasi dan panduan berwisata di Kampung Majapahit, sehingga dapat menjadi bentuk dukungan dalam mempromosikan Desa Wisata Kampung Majapahit Bejijong yang akan meningkatkan jumlah wisatawan.

6) *How*: Bagaimana merancang *e-guide book* untuk meningkatkan jumlah wisatawan?

Untuk dapat membuat audience tertarik mengunjungi Kampung Majapahit, maka di dalam buku panduan dimasukkan unsur-unsur pariwisata. Unsur-unsur tersebut dimuat dengan ringan dan ringkas untuk memudahkan audience menyerap informasi dan panduan di dalamnya. Adapun unsur-unsurnya yaitu accesbility (aksesibilitas) destinasi, akomodasi seperti hotel dan transportasi, attraction (daya tarik/atraksi) dan activities (kegiatan) di Kampung Majapahit yang menarik bagi wisatawan.

3. Tujuan Kreatif

E-guide book Kampung Majapahit ini diharapkan dapat meningkatkan jumlah wisatawan melalui panduan dan informasi bagi pengunjung. Oleh sebab itu di dalamnya berisikan panduan dan informasi mengenai Desa Wisata Kampung Majapahit Bejijong, yaitu seputar

wisata bersejarah seperti Candi Brahu, Buddha Tidur, Makam Raja Brawijaya dan situs keramat di desa Bejjong.

Desain buku panduan elektronik ini dibuat menggunakan fotografi sebagai visualisasi destinasi. Hal ini bertujuan untuk memberikan gambaran otentik yang menunjukkan visualisasi objek wisata sebenarnya.

4. Konsep Kreatif

E-guide book Kampung Majapahit ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi sekaligus media promosi yang tepat dan akurat bagi masyarakat dan wisatawan mengenai Desa Wisata Kampung Majapahit Bejjong. Yang mana di dalamnya berisikan panduan dan informasi yang memiliki nilai edukasi, yaitu edukasi mengenai wisata bersejarah seperti Candi Brahu, Buddha Tidur, Makam Raja Brawijaya dan situs keramat di desa Bejjong.

Buku panduan berwisata elektronik dengan judul “E-Guide Book Kampung Majapahit, Bejjong”. Buku elektronik memiliki ukuran 21 cm × 29,7 cm atau ukuran A4. Jumlah keseluruhan halaman buku beserta cover ialah 41 halaman. Berikut sistematika pada buku.

- 1) Cover atau sampul buku terletak di bagian depan yang menampilkan judul buku dan visual Candi Brahu sebagai ikon objek wisata di sekitar Kampung Majapahit.
- 2) Halaman *Pleminaries* disebut juga halaman pendahuluan yang menampilkan logo Kabupaten Mojokerto yang mewakilkan Dinas Kebudayaan, Pemuda, Olahraga dan Pariwisata Kab. Mojokerto dan Kelurahan Desa Wisata. Adapun setelahnya menampilkan kata pengantar dan daftar isi.
- 3) Bagian Isi
 - a) Gambaran Umum (Halaman 1) memuat dalam e-guide book ialah penjelasan singkat mengenai Kampung Majapahit secara general, basis pengelolaan dan prestasi Desa Wisata Kampung Majapahit.
 - b) Aksesibilitas (Halaman 2-4) menunjukkan transportasi yang digunakan wisatawan saat berkunjung ke Kampung Majapahit, yaitu sepeda dan shuttle bus yang telah disediakan oleh Lembaga Desa Wisata. Bagian kedua dari aksesibilitas ialah peta desa Bejjong.

- c) Paket Wisata (Halaman 5-8) yang dimasukkan ke dalam buku panduan elektronik Kampung Majapahit ini adalah yang sudah tersedia oleh Lembaga Desa Wisata. Paket wisata di Kampung Majapahit terdiri dari paket trip A dan paket trip B, perbedaan fasilitas dan harga juga dicantumkan di e-guide book Kampung Majapahit ini beserta gambarnya.
- d) Akomodasi (Halaman 9-14) terdapat referensi homestay yang ada di Desa Wisata kampung Majapahit, pada bagian ini menampilkan 2 unit *homestay* foto fasilitasnya.
- e) Attraction/Daya Tarik (Halaman 15-26) menampilkan 3 sub bagian diantaranya destinasi wisata dan tempat bersejarah, kerajinan Desa Bejjong, serta kuliner ikonik di Bejjong.
- f) Activities / Kegiatan (27-29) menampilkan foto dan penjelasan singkat kegiatan di Desa Wisata Kampung Majapahit, yakni meliputi ruwat desa dan pasar rakyat.

Desain buku panduan elektrik ini dibuat menggunakan fotografi sebagai visualisasi destinasi. Hal ini bertujuan untuk memberikan gambaran otentik yang secara langsung menunjukkan visualisasi objek wisata sebenarnya. *E-guide book* Kampung Majapahit dibuat dengan ukuran A4 (21 cm × 29,7 cm).

1) Tipografi

Tipografi menekankan penggunaan bentuk huruf untuk mengkomunikasikan secara visual suatu bahasa verbal. Dalam tipografi rangkaian huruf sudah semestinya merujuk pada citra atau kesan secara visual, yang mana huruf dapat menunjukkan kesesuaian dengan citra yang ingin disampaikan. (Santoso, 2020)

Font yang dipilih dalam perancangan *e-guide book* ini adalah font Futura. Terdapat beberapa jenis font Futura yang digunakan sesuai dengan elemen teks (*judul, sub judul, body copy, caption, callout*).

Futura 6 weights
Futura Light font weight preview text
Futura Book font weight preview text
Futura Medium font weight preview text
Futura Demi font weight preview text
Futura Bold font weight preview text
Futura Extra Bold font weight preview text

Gambar 3. Font Futura dalam beberapa jenis
Sumber: (myfonts, 2022)

Selain itu penulis juga menggunakan font *Soul Of You* yang digunakan dalam salah satu subjudul.

Soul Of You

Gambar 4. Font *Soul of You*
Sumber: (dafont, 2022)

2) Warna

Menurut *Interaction Design Foundation*, teori warna didefinisikan sebagai pedoman yang digunakan oleh para desainer dalam menyampaikan sebuah pesan kepada para penggunanya melalui warna. (Andrew, 2021)

(Rahmannda, 2021) Warna *earth tone* diminati oleh banyak orang sebab memiliki kesan hangat dan netral. Sesuai dengan namanya, *earth tone* adalah warna-warna yang terinspirasi dari unsur-unsur bumi seperti warna coklat, warna terracotta, warna gray-blue, warna forest green, warna dark moss green, warna sage green, dan warna taupe. Oleh karena itu berikut merupakan palet warna yang digunakan yang terinspirasi dari warna unsur-unsur bumi.



Gambar 3. Palet warna yang digunakan
(Sumber: Fidyani, 2022)

3) Layouting

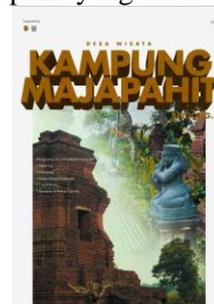
Proses *me-layout* dilakukan menggunakan *Photoshop Cs 6*. Susunan *layout* dibuat berdasarkan sketsa *thumbnail* yang telah dirancang sebelumnya. *E-guide book* yang dirancang berisikan destinasi di sekitar Kampung Majapahit tepatnya yang ada di desa Bejjong. Sebagai buku panduan wisata, *E-guide Book*

Kampung Majapahit juga berisikan informasi aksesibilitas, akomodasi, daya tarik dan aktivitas di Desa Wisata Kampung Majapahit Bejjong. Hal tersebut selalu ada dalam penelitian terdahulu yang relevan.



Gambar 5. Proses *layouting*.
(Sumber: Fidyani, 2022)

Penataan *layout* dibuat dengan meletakkan gambar dari dokumentasi dan teks/tipografi. Berikut merupakan halaman-halaman dalam bentuk *mock up* yang ada di dalam *e-guide book* Kampung Majapahit yang dirancang:



Gambar 6. Halaman cover
(Sumber: Fidyani, 2022)

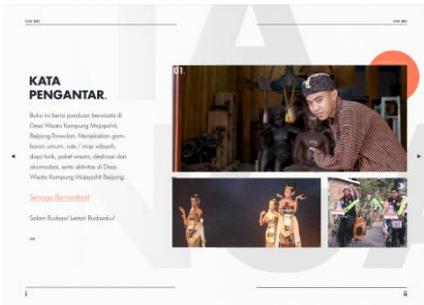
1. Halaman *cover e-guide book* menggunakan pemilihan gambar yang ikonik mewakili Kampung Majapahit Bejjong yaitu Candi Brahu dan patung pahat khas Trowulan.



Gambar 7. Halaman logo pendukung
(Sumber: Fidyani, 2022)

2. Halaman logo pendukung diisi dengan dua buah logo Kabupaten Mojokerto yang mewakili Disbudporapar Kab. Mojokerto dan

Kelurahan Desa Bejjong, serta logo “bejjongku” milik Desa Bejjong.



Gambar 8. Halaman kata pengantar (Sumber: Fidyani, 2022)

wisatawan ketika berwisata di Kampung Majapahit Bejjong.



Gambar 11. Halaman peta (Sumber: Fidyani, 2022)

3. Kata pengantar dibuat secara singkat dan fokus pada kalimat inti. Halaman ditata dengan *artboard* sehingga gambarnya menyatu.

6. Setelah mengetahui transportasi maka pembaca disuguhkan dengan informasi peta Bejjong dan lokasi-lokasi penting.



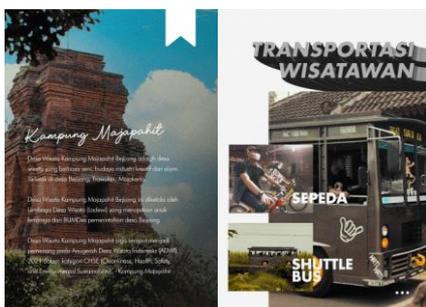
Gambar 9. Halaman daftar isi (Sumber: Fidyani, 2022)



Gambar 12. Halaman paket wisata (Sumber: Fidyani, 2022)

4. Daftar isi pun menggunakan *artboard* sehingga gambar yang diaplikasikan menyatu pada dua halaman.

7. Dari informasi halaman sebelumnya, selanjutnya pembaca akan mendapat informasi tentang paket wisata secara keseluruhan yang tersedia di Kampung Majapahit. Pada muka halaman ini yaitu berisi paket wisata trip A.



Gambar 10. Halaman pengertian tentang Kampung Majapahit dan transportasi (Sumber: Fidyani, 2022)

5. Konten pertama berisi gambaran umum berisi penjelasan singkat mengenai Kampung Majapahit Bejjong. Di halaman sampingnya terdapat transportasi yang tersedia untuk



Gambar 13. Halaman paket wisata (Sumber: Fidyani, 2022)

8. Pada muka halaman ini berisi paket wisata trip B.



Gambar 14. Halaman akomodasi/homestay (Sumber: Fidyani, 2022)

9. Halaman ini berisi akomodasi yang ada di Desa Wisata Kampung Majapahit yaitu homestay.



Gambar 15. Halaman akomodasi/homestay (Sumber: Fidyani, 2022)

10. Halaman selanjutnya menampilkan foto dari homestay yang paling direkomendasikan oleh Lembaga Desa Wisata Kampung Majapahit.



Gambar 16. Halaman destinasi wisata (Sumber: Fidyani, 2022)

11. Destinasi wisata diawali dengan halaman layout gambar dan font.



Gambar 17. Halaman tentang profil candi Brahu (Sumber: Fidyani, 2022)

12. Pada destinasi candi Brahu menampilkan foto saat event berlangsung di candi Brahu dan penjelasan mengenai candi.



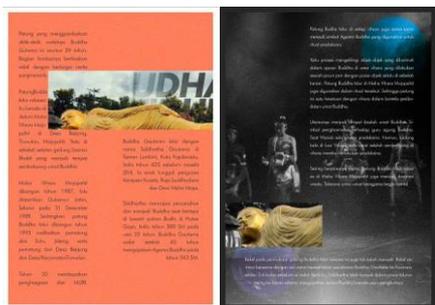
Gambar 18. Halaman destinasi Makam Raja Wijaya (Sumber: Fidyani, 2022)

13. Selanjutnya terdapat destinasi Makam Raden Wijaya yang juga menampilkan foto objek dan penjelasan yang didapat dari hasil wawancara bersama Kepala Seksi Pelayanan Kelurahan Beji Jong.



Gambar 19. Halaman destinasi Buddha Tidur (Sumber: Fidyani, 2022)

14. Halaman destinasi Buddha Tidur menampilkan foto dari jarak dekat yang diedit saturasinya beserta penjelasan destinasi.



Gambar 20. Halaman tentang profil dan penjelasan tentang Buddha Tidur
(Sumber: Fidyani, 2022)



Gambar 23. Halaman attraction/kuliner di Kampung Majapahit
(Sumber: Fidyani, 2022)

15. Halaman berikutnya masih menjelaskan tentang Buddha Tidur.

18. Halaman kuliner hanya menampilkan 2 gambar dari kuliner ikonik.



Gambar 21. Halaman destinasi Situs Sumur Windu
(Sumber: Fidyani, 2022)



Gambar 24. Halaman activities/kegiatan di Kampung Majapahit
(Sumber: Fidyani, 2022)

16. Situs Sumur Windu dijelaskan secara singkat didukung dengan gambar yang ada.

19. Halaman aktivitas desa wisata menampilkan gambar dan penjelasan dari 2 kegiatan wisata yang dimiliki Kampung Majapahit.



Gambar 22. Halaman attraction/kerajinan di Kampung Majapahit
(Sumber: Fidyani, 2022)

17. Pada konten *attraction*, penulis menampilkan kerajinan yang dimiliki Kampung Majapahit Bejijong melalui kolase dari beberapa gambar.



Gambar 25. Tampilan halaman penutup
(Sumber: Fidyani, 2022)

20. Halaman terakhir atau penutup berisi ucapan terimakasih.

Setiap halaman dari *e-guide book* Kampung Majapahit menyajikan teks dan gambar yang menjelaskan tentang Kampung Majapahit itu sendiri, destinasi di dalamnya seperti Candi

Brahu, Buddha Tidur, Makam Raden Wijaya dan Situs Sumur Windu. Teks yang disajikan dalam halaman destinasi berupa profil dan sejarah singkat. Adapun informasi transportasi yang disediakan Lembaga Desa Wisata ketika berwisata di Kampung Majapahit, informasi akomodasi berupa homestay milik warga yang diberdayakan dan informasi daya tarik hingga aktivitas di Desa Wisata Kampung Majapahit.

5. Validasi Desain

Pada tahap ini hasil rancangan yang telah melalui proses *layout* harus melalui uji validasi. Proses validasi dilakukan oleh 2 ahli desain yaitu oleh bapak Muhamad Ro'is Abidin, S.Pd., M.Pd. dan ibu Nanda Nini Anggalih, S.Pd., M.Ds., yang mana keduanya merupakan dosen jurusan Desain UNESA. Beliau meninjau validitas rancangan *E-Guide Book Kampung Majapahit* sesuai dengan indikator penilaian yang terkait dengan bentuk visual buku dan penataan *layout*.

Instrumen validasi dikategorikan menjadi 3 yaitu dengan persentase < (33%) kurang valid, (34-67%) cukup valid dan (68-100%) sangat valid. Jumlah perolehan skor pada validasi desain oleh 2 validator ketika dirata-rata yakni 39 dengan (nilai) persentase sebanyak 75% yang termasuk kategori sangat valid. Terdapat saran yang diberikan oleh validator diantaranya untuk meningkatkan keterbacaan *font* pada cover dan *bodycopy*, beberapa penggunaan *justify* alangkah baiknya diganti dengan *align left*/rata kiri, serta memasukkan unsur Majapahit dalam desain yang digunakan. Pada tahap ini *e-guide book* yang dirancang dan melalui proses validasi dinyatakan layak untuk diterbitkan secara *online*.

6. Uji Coba E-Guide Book

Setelah melakukan proses validasi desain, *e-guide book* dinyatakan layak untuk disebarluaskan melalui website dan sosial media Pusat Informasi Kampung Majapahit. Format buku PDF diubah ke dalam bentuk zine untuk lebih menarik ketika diakses, ukuran dicetak ke dalam *size A4*. Target uji coba *e-guide book* ini adalah kalangan umum, yang pertama melakukan uji coba adalah aparat kelurahan Desa Bejjong. Uji coba tersebut dilakukan ketika peluncuran *e-guide book* di website Kelurahan Desa Bejjong bersama Bapak Kades dan staff lainnya.

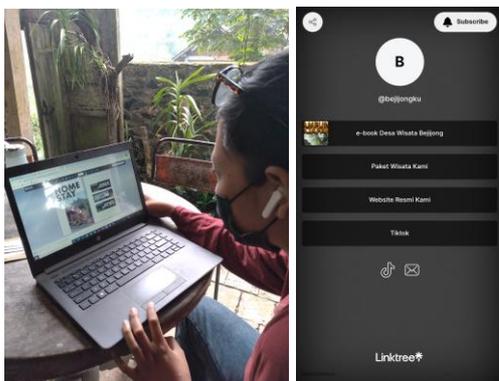


Gambar 25. Uji coba akses *e-guide book* Kampung Majapahit di website kelurahan Desa Bejjong. (Sumber: Fidyani, 2022)

Menurut keterangan dari Bapak Kades Pradana, *e-guide book* ini diyakini dapat membantu *exposure* Desa Wisata Kampung Majapahit kepada khalayak. Berdasarkan konteks yang ada dalam *e-guide book* Kampung Majapahit, Bapak Kades menyatakan bahwa pembaca atau masyarakat akan mendapatkan informasi serta penjelasan yang akurat mengenai objek wisata di Desa Wisata Kampung Majapahit. Setelahnya uji coba juga dilakukan kepada teman sebaya yang mengaku belum mengetahui Kampung Majapahit Bejjong.



Gambar 26. Pelaksanaan uji coba akses *e-guide book* menggunakan ponsel android. (Sumber: Fidyani, 2022)



Gambar 27. Tahap uji coba dengan teman sebaya melalui instagram page Desa Wisata Bejijong. (Sumber: Fidyani, 2022)

Setelah melihat hasil jadi *e-guide book*, mereka mengungkapkan soal visual buku panduan yang menarik. Selain itu mereka menyatakan bahwa informasi di *e-guide book* ini baru pertama kali ia dapatkan. Adapun salah satu teman yang menanyakan mengenai akomodasi di Kampung Majapahit, menurutnya hal tersebut sangat menarik dan berencana mengunjunginya.

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan *E-Guide Book* Tentang Kampung Majapahit Mojokerto Sebagai Upaya Meningkatkan Wisatawan, dilakukan melalui beberapa tahap perancangan yaitu identifikasi masalah, analisis data dan strategi perancangan. Dari permasalahan kurangnya jumlah pengunjung

REFERENSI

- Andrew. (2021). *Teori Warna Menurut Para Ahli & Color Wheel*. Retrieved from Gramedia Blog: <https://www.gramedia.com/literasi/teori-warna/>
- Arief, A. Y., Syahreza, A., Aldilama, M. R., & Susanto, E. (2021). E-Guidebook Automotive Tourism South West Java: Guide Special Riding Solo Pro-Environmental. *Abdimas Talenta*, 22-27.
- bejijong.desa.id. (2014, April 30). *Profil*. Retrieved from Potensi Desa: <https://bejijong.desa.id/artikel/2014/4/30/profil-potensi-desa>
- dafont. (2022). Retrieved from dafont: <https://www.dafont.com/soul-of-you.font>
- Distria, T. F., Safitri, I. R., Putri, N. A., & Susanto, E. (2021). Perancangan E-Guidebook Bandung Selatan Sebagai Alternatif Penanganan Overtourism di Kawasan Bandung Utara. *Abdimas Galuh*, 32-38.
- Edi. (2022, Maret). Objek Wisata di Desa Bejijong. (L. Ika, Interviewer)
- Google. (2022, April 4). Retrieved from Google Map: https://www.google.com/maps?q=bejijong&um=1&ie=UTF-8&sa=X&ved=2ahUKEwjWlpmhibX4AhUy8DgGHciLBN0Q_AUoAXoEC AIQAw
- Himawan, F. (2018). Perancangan Buku Panduan Paket Wisata Mideri Banten 7 Wonder. *Jurnal Tugas Akhir. myfonts*. (2022, July 5). Retrieved from myfonts:

di Kampung Majapahit ini diharapkan hasil dari perancangan ini dapat menjadi solusi.

Di dalam buku panduan yang dirancang dituliskan unsur pariwisata Kampung Majapahit, diantaranya aksesibilitas, daya tarik, akomodasi dan aktivitas. Hal ini bertujuan untuk memudahkan wisatawan atau masyarakat mendapatkan panduan berwisata ke kawasan Desa Wisata Kampung Majapahit Bejijong.

Hasil final dari perancangan e-guide book ini adalah penerapan dalam fungsi yang sebenarnya. Jadi, e-guide book Kampung Majapahit disebarluaskan melalui link <https://anyflip.com/lhjvv/cfye> atau dapat juga ditemukan melalui <https://bejijong.desa.id> yang merupakan website resmi Desa Bejijong serta sosial medianya. Melalui disebarluaskannya hasil perancangan, terdapat ketertarikan dari responden uji coba *e-guide book* Kampung Majapahit yang menyatakan bahwa akomodasi yang tersedia membuat wisatawan tertarik untuk mengunjungi Kampung Majapahit.

Untuk kedepan, apabila terdapat ide perancangan yang serupa alangkah baiknya jika memperluas target audience dan mengekspos wilayah yang lebih banyak. Sehingga tujuan dari perancangan dapat tercapai dalam intensitas yang lebih besar dan jumlah wisatawan di daerah Trowulan akan mengalami peningkatan.

- <https://www.myfonts.com/collections/futura-font-urw>
- Putri, G. I., & Dewi, I. J. (2014). The Use of Travel Guidebooks by Tourist Visiting Yogyakarta. *ASEAN MARKETING JOURNAL*, 105-113.
- Rahmannda, F. (2021, November 13). *Read*. Retrieved from Alacasa: <https://alacasa.id/article/read/11/2021/5095/yuk-intip-inspirasi-warna-earth-tone-untuk-rumah-anda>
- Rustan, S. (2010). *Layout, Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Santoso, A. S. (2020). *Perancangan Ilustrasi Buku Panduan Wisata Kota Surabaya*. Surabaya: Jurusan Seni Rupa, FBS, UNESA.
- Sasmito, C., & Nawangsari, E. R. (2019). IMPLEMENTASI PROGRAM KELUARGA HARAPAN. *Journal of Public Sector Innovation*, 68-74.
- Sudiono, E. (2017). ANALISIS KESALAHAN DALAM MENYELESAIKAN SOAL. *Jurnal Pendidikan Matematik*.
- Tera, P. (2022, Maret). Seputar Kampung Majapahit. (L. Ika, Interviewer)
- Triadi, D. (2015). *Indonesia Photo: Emosi Sebuah Foto*. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Waryanto, N. H., Marwoto, B., Hernawati, K., Emut, E., & Insani, N. (2017). Pelatihan Pembuatan Buku Elektronik Interaktif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat MIPA dan Pendidikan MIPA*, 33-40.
- Zakaria, F., & Suptiharjo, R. (2014). Konsep Pengembangan Kawasan Desa Wisata di Desa Bandungan Kecamatan Pakong Kabupaten Pamekasan. *Jurnal Teknik Pomits*.