

PERANCANGAN TRAVEL GUIDE BOOK 'THINGS TO DO IN PARIAMAN' PROMOSI DESTINASI PARIWISATA KOTA PARIAMAN

Sri Hariati¹, Heldi²

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

Email: srihariatiwe@gmail.com

Submitted: 20xx-mm-dd
Accepted: 20xx-mm-dd

Published: 20xx-mm-dd
DOI: 10.24036/grafiti.v1i1i.xxxx

Abstrak

Kota Pariaman, terkenal dengan julukan kota Tabuik dan beragam destinasi wisata pantai dan wisata alam, sejarah, dan kuliner atau oleh-oleh. wisatawan yang ingin berkunjung dan berwisata ke kota Pariaman mengalami beberapa kesulitan dikarenakan belum optimal, Media promosi sebuah buku yang memuat informasi destinasi kota Pariaman dengan sajian fotografi yang menarik akan membuat informasi yang disampaikan mudah diterima oleh wisatawan, maka *Travel Guide Book 'Things to do in Pariaman'* adalah sebuah buku petunjuk wisata yang menyajikan destinasi pariwisata kota Pariaman yang menarik untuk dijadikan salah satu media promosi di kota Pariaman. Buku ini dirancang inovatif dan kreatif bertujuan untuk mempermudah kunjungan dan perjalanan wisata, wisatawan di kota Pariaman, dan juga mengekskiskan kembali media cetak dan buku *Travel Guide Book* juga merupakan salah satu buku media koleksi yang menarik. Metode perancangan grass box adalah metode perancangan yang dipakai dalam buku ini. Dengan pendekatan SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*). Untuk perancangan isi atau konten buku dilakukan dengan dokumentasi, observasi, dan data dari internet. *Travel Guide Book 'Things to do in Pariaman'* merupakan media utama dengan desain layout dan isi yang modren, sederhana dan mudah dipahami dan juga didukung dengan media pendukung berupa *poster, x-banner, t-shirt, tote bag, stiker, masker scuba* dan *instagram feeds*.

Kata kunci: Buku, *Travel Guide*, *Pariwisata Kota Pariaman*

Pendahuluan

Peran media komunikasi dalam kehidupan sangatlah penting yang berperan sebagai penyalur atau penghubung antara seseorang dengan orang lain, media komunikasi terbagi dua media cetak dan media elektronik perkembangan media cetak di era sekarang semakin berkurang peminatnya, di banding media elektronik yang praktis dan juga mudah dalam mengaksesnya, Dengan kelebihan media online dalam segi akses maupun informasi tersampaikan yang tergolong cepat dan up date. Media online memang cepat dan up date, namun kelemahannya informasi yang disampaikan hanya dapat diakses melalui alat canggih dan beberapa masyarakat memiliki keterbatasan dengan teknologi.

Salah satu media cetak adalah buku, tepatnya buku Travel Guide Book, Menurut Kohdyat dalam Ahmad Fitroni (2013:55) menyebutkan: "Travel Guide Book memberikan gambaran suatu daerah yang ingin dikunjungi seseorang. Pada umumnya buku sudah dilengkapi dengan tempat-tempat menarik suatu daerah seperti tempat wisata, lokasi hotel, restoran, serta rute-rute kendaraan,"

Salah satu kota di provinsi Sumatera Barat yaitu kota Pariaman, identik dengan julukan kota Tabuk dengan jejeran pantai nan indah. Kota Pariaman memiliki potensi alam yang indah, selain pantai terdapat beberapa peninggalan sejarah, seni budaya tradisional, dan masakan tradisionalnya seperti pantai Gandoriah, sejarah Rumah Gadang Moh. Sholeh, dan penangkaran Penyu. Dengan banyaknya potensi yang ada di kota Pariaman, pemerintahan terus melakukan pembangunan pada sektor pariwisatanya setiap tahunnya dan perlunya pembaharuan media promosi dikarenakan destinasi wisata yang semakin bertambah dan diperbaharui.

Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Pariaman berharap dan ingin mempromosikan kota Pariaman dengan media yang tepat ke tingkat atau pasar yang lebih luas. Berdasarkan wawancara awal penulis di dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Pariaman Bidang Promosi dan Kerja Sama, pemakaian media travel guide book belum optimal beberapa media yang sudah ada di dinas berupa video promosi, spanduk, brosur, leaflet, souvenir dan booklet. Dan selanjutnya penulis melakukan wawancara kepada beberapa wisatawan yang di kota Pariaman sebagian kesulitan dalam mendapatkan informasi mengenai wisata di Kota Pariaman hanya dengan browsing di internet dan melalui cerita wisatawan lainnya.

Maka diperlukan sebuah media promosi, tepat, dan menarik sebagaimana yang diharapkan oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Pariaman, sehingga wisatawan melakukan perjalanan wisatanya dengan nyaman dan mudah.

Berdasarkan uraian diatas dengan media promosi Travel Guide Book ini, bertujuan mengeksistensikan kembali media cetak sebagai media promosi, dan juga melalui buku ini harapkan wisatawan dan masyarakat lebih mengenal dan mengerti mengenai destinasi wisata yang ada di Kota Pariaman.

Maka dari uraikan di atas, penulis menetapkan judul karya akhir yaitu "Perancangan Travel Guide Book 'Things To Do In Pariaman' Promosi Destinasi Pariwisata Kota Pariaman".

Metode

Dalam perancangan buku, metode yang dipakai bertujuan untuk mengumpulkan data verbal dan data visual. Metode penelitian ini menggunakan perancangan grass box, menurut Abios dalam Muhammad Rido (2019:44) Metode perancangan ini digunakan desainer dalam melakukan proses perancangan melalui asumsi-asumsi yang rasional, sistematis, dapat dijelaskan dari pengetahuan yang telah mereka dapatkan. Metode penelitian ini digunakan untuk data destinasi wisata alam, buatan, budaya, minat khusus, transportasi, kuliner dan peta wisata Kota Pariaman yang nantinya akan menjadi isi pada konten-konten buku.

Metode Pengumpulan data

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh data primer dan data sekunder sebagai berikut

Data Primer, observasi. Untuk mendapatkan data yang nyata dan jelas maka mendatangi lokasi penelitian yaitu Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Pariaman, TIC (Tourism Information Center) kota Pariaman. Wawancara, melakukan wawancara dan memberi pertanyaan secara langsung kepada Suci Yusran, S.Sn yang merupakan salah satu staf promosi di dinas Pariwisata dan melakukan wawancara kepada wisatawan dan masyarakat setempat. Dokumentasi, pengambilan foto destinasi wisata, kuliner dan transportasi guna sebagai pedoman perancangan travel guide book.

Data Sekunder, untuk memperoleh hasil yang maksimal mencari data tambahan dari buku, website dan jurnal.

Metode Perancangan

Dari data-data yang telah di peroleh , analisis data yang di pakai adalah analisis SWOT, yaitu strength (keunggulan), weakness (kelemahan), opportunity (peluang), dan threat (ancaman) Menurut Sarwono dan Lubis (2007:18) dalam Masykura Safitri Hadi (2013:42):“Analisis SWOT dipergunakan untuk menilai dan menilai ulang (re-evaluasi) suatu hal yang telah ada dan telah diputuskan sebelumnya dengan tujuan meminimumkan resiko yang mungkin timbul. Langkahnya adalah dengan mengoptimalkan segi positif yang mendukung serta meminimalkan segi negatife yang berpotensi menghambat pelaksanaan keputusan perancang yang telah diambil”. Dengan analisis SWOT perancang dapat mencari solusi dari permasalahan. Adapun hasil yang didapat dari teknik SWOT sebagai berikut:

1. Strength (kekuatan)
Kemudahan mengakses destinasi-destinasi wisata dengan jarak dan waktu tempuh yang cukup terjangkau antara satu destinasi dan lainnya kekuatan lainnya yang mendukung lokasi penyebaran buku yang strategis untuk menjangkau kawasan yang lebih luas dengan akses BIM (Bandara Internasional Minangkabau).
2. Weaknes (kelemahan)
Kurangnya inovasi dan kurang optimalnya pengelolaan pariwisata pada bagian promosinya, sehingga wisatawan kurang tertarik dan paham terhadap destinasi wisata di kota Pariaman.
3. Opportunity (peluang)
Peluang bagi pengelola pariwisata untuk mengembangkan wisatanya di kota Pariaman dengan meningkatnya wisatawan yang berkunjung ke kota Pariaman.
4. Threat (ancaman)
Kota padang dan bukittinggi yang saling berpacu dalam membangun pariwisatanya. yang merupakan pelaku wisata yang berdekatan dengan kota Pariaman menjadikan ancaman bagi wisata kota Pariaman

Hasil dan Pembahasan

Media Utama

Media utama dalam perancangan ini yaitu berupa buku panduan wisata yang berjudul “*Things to do in Pariaman*”. Buku merupakan media yang tepat dalam perancangan ini karena selain mengeksistensikan kembali media cetak buku memuat informasi yang banyak dan jelas dan juga merupakan barang koleksi oleh para kolektor.

Dirancang dengan target audiens umur 20 – 40 tahun, memiliki ketertarikan untuk berwisata dan memiliki rasa kepedulian terhadap pariwisata, budaya, sejarah, dan fotografi.

Konsep dalam perancangan buku ini adalah panduan wisata dengan konten destinasi wisata alam, wisata sejarah, wisata buatan, wisata minat khusus, wisata budaya, kuliner dan hotel atau penginapan. Selain informasi singkat mengenai destinasi beberapa tips berwisata dan peta wisata pun terdapat didalam buku ini.

Perancangan dimulai dengan melakukan observasi untuk menentukan dan menyusun konten yang akan dimuat pada buku. Mengumpulkan data yang akan dimuat pada buku lalu berlanjut dengan penyusunan konten foto dan layout. Perancangan dilanjutkan dengan memilih konten kemudian dilanjutkan dengan layout kasar, layout eksekusi, layout komprehensif dan *final design*. Kemudian proses cetak dengan lem panas.

Media pendukung untuk perancangan ini terdiri dari *poster, x-banner, t-shirt, tote bag, stiker, masker scuba dan instagram feeds*.

Pendekatan Verbal

Konsep verbal yang dipakai pada perancangan ini adalah dengan pemakaian bahasa yang mudah dimengerti, sederhana dan to the point. Untuk menjangkau target audiens yang lebih luas pemakaian bahasa Inggris diterapkan pada judul buku. Pada bagian isi memuat deskripsi singkat dengan penyampaian dengan bahasa Indonesia yang mudah dimengerti.

Pendekatan Visual

Pada perancangan Travel Guide Book ini memuat beberapa konten destinasi pariwisata Kota Pariaman, didominasi sajian fotografi yang menggambarkan isi konten disampaikan, dengan tujuan target audiens akan terbawa ke suasana yang digambarkan secara umum. Pemilihan gaya visual yang sederhana, modern dan penyusunan yang tidak padat dilakukan dengan tujuan mempertimbangkan sesuai target audiens yang telah ditentukan dan juga mudah untuk dipahami.

1. Fotografi

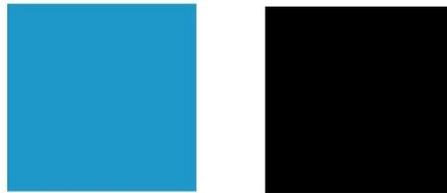
Penyampaian pesan melalui fotografi dengan tujuan mudah dipahami dan tidak jenuh dalam membaca buku. Foto yang unik, menarik dan komunikatif sangat lebih mudah dipahami dan juga memperlihatkan sisi estetis agar foto menarik minat target audiens. Pemakaian jenis fotografi dokumenter untuk keperluan wisata sangat tepat untuk membawa audiens ke suasana yang ingin disampaikan menurut Kinghorn (124) dalam Ahmad Fitriani (2013:23) Foto dokumenter merupakan salah satu jenis fotografi yang lebih menonjolkan muatan cerita atau berita ke dalam setiap gambar yang dihasilkan. Kunci foto dokumenter terletak pada kekuatan momen.

2. Warna

Rustan (2013: 72) mengungkapkan “memilih warna yang tepat merupakan proses yang sangat penting dalam mendesain identitas visual. Untuk itu dibutuhkan riset yang mendalam menyangkut beberapa bidang, antara lain psikologi, budaya, dan komunikasi”.

Name¹, Name²& Name³, Short title (max 4 words)

Warna yang dipakai pada perancangan Travel Guide Book Things To Do In Pariaman adalah warna biru yang bermakna laut, sejuk, langit, air, dan tenang mewakili salah destinasi wisata unggulan di kota Pariaman yang didominasi wisata pantai Selanjutnya pemilihan warna Hitam bermakna modern,elegan, dan mewah sesuai dengan kesan yang ingin ditampilkan pada buku, namun pada layout buku perancang memilih warna putih.



#1e98c9

#000000

Gambar 1. Palet warna yang digunakan dalam buku

Sumber: Sri Hariati (2020)

3. Tipografi

Tipografi yang dipilih pada perancangan Travel Guide Book Things To Do In Pariaman ini yaitu jenis Script dan Sans Serif adalah font Southern Aire Personal Use Only dan font Futura Bk BT.

dengan karakter huruf tidak kaku, dan santai untuk judul Travel Guide Book menggunakan jenis font Scrip dengan font Southern Aire Personal Use Only . Sedangkan untuk headline dan body text menggunakan font Sans Serif dengan font Futura Bk BT , font ini terkesan rapi dan simpel dipilih untuk menyeimbangkan layout yang sederhana.



Destinasi Pariwisata Kota Pariaman

Gambar 2. Tulisan things to do in pariaman pada cover buku

Sumber : Sri Hariati (2020)

Southern Aire

Personal Use Only

Gambar 3. Font southern aire personal use only

Sumber: Sri Hariati (2020)

Futura Bk BT

Gambar 4. Font futura bk bt

Sumber: Sri Hariati (2020)

Final Design

1. Media Utama

Name¹, Name²& Name³, Short title (max 4 words)



Gambar 5. Design dover buku
Sumber: Sri Hariati (2020)



Name¹, Name²& Name³, Short title (max 4 words)



Gambar 6. Isi buku
Sumber: Sri Hariati (2020)

2. Media Pendukung



Gambar 7. Poster
Sumber: Sri Hariati (2020)



Gambar 8. X-banner
Sumber: Sri Hariati (2020)

Name¹, Name²& Name³, Short title (max 4 words)



Gambar 9. Tshirt
Sumber: Sri Hariati (2020)



Gambar 10. Tote Bag
Sumber: Sri Hariati (2020)



Gambar 11. Stiker
Sumber: Sri Hariati (2020)

Name¹, Name²& Name³, Short title (max 4 words)



Gambar 12. Masker scuba
Sumber: Sri Hariati (2020)



Gambar 13. Instagram Feeds
Sumber: Sri Hariati (2020)

Kesimpulan

Berdasarkan kesimpulan dari perancangan Travel Guide Book Things to do in Pariaman destinasi pariwisata kota Pariaman yang dimulai dari pengamatan dilanjutkan perumusan masalah sehingga, hingga pemecahan masalah dan solusinya, penulis menyimpulkan bahwa dibutuhkan observasi, wawancara, studi kepustakaan yang lebih lanjut dan banyak sumber agar memperoleh informasi yang tepat.

Perancangan Travel Guide Book Things to do in Pariaman ini dirancang dengan mempertimbangkan desain layout, fotografi, dan informasi yang disampaikan sebaik mungkin dengan tujuan mudah untuk dipahami oleh pembaca. dengan perancangan travel guide book ini diharapkan dapat membuat target audiens lebih memahami destinasi-destinasi pariwisata yang ada di kota pariaman Kota Pariaman.

Name¹, Name²& Name³, Short title (max 4 words)

Reference/ Rujukan

- Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Pariaman. 2017. *Statistik Kepariwisata Kota Pariaman*. Pariaman: Dinas Kepariwisata dan Kebudayaan
- Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Pariaman. 2019. *Pesona Kota Pariaman*. Pariaman: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Pariaman.
- Fitroni, Ahmad. 2013. Perancangan Travel Guide Book “ The Epic Journey of Sumenep”. (*Tugas Akhir*). Jawa Timur: Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Teknik Sipil & Perancangan Universitas Pembangunan Nasional “Veteran”
- Muhammad Ridho, I., & Heldi, M. S. (2019). Perancangan Photobook “Eksotika Padang Kota Lama”. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(3).
- Rustan, Suriyanto. 2013. *Mendesain Logo*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Safitri, Masykura. 2018. Perancangan Media Buku Pop Up Cerita Rakyat Rambun Panenan Sumatera Barat. (*Karya Akhir*). Padang: Program Studi Desain Komunikasi Visual.