

**PERANCANGAN PETA DIGITAL WISATA
KABUPATEN PASAMAN DALAM MEDIA INTERAKTIF**

JURNAL



Gebby Rahman Danihadi K

1101198/2011

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Periode Juni 2015**

PERSETUJUAN JURNAL

**PERANCANGAN PETA DIGITAL WISATA
KABUPATEN PASAMAN DALAM MEDIA INTERAKTIF**

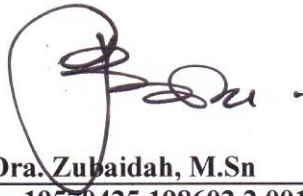
Artikel ini disusun berdasarkan Laporan Karya Akhir “Perancangan Peta Digital Wisata Kabupaten Pasaman Dalam Media Interaktif” untuk persyaratan wisuda periode Juni 2015 yang telah diperiksa dan disetujui oleh kedua dosen pembimbing.

Gebby Rahman Danihadi K
1101198/2011

Padang, Mei 2015

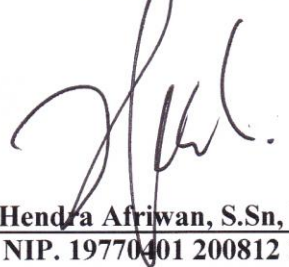
Disetujui dan disahkan oleh:

Dosen Pembimbing I



Dra. Zubaidah, M.Sn
NIP. 19570425 198602 2 001

Dosen Pembimbing II



Hendra Afriwan, S.Sn, M.Sn
NIP. 19770401 200812 1 002

PERANCANGAN PETA DIGITAL WISATA KABUPATEN PASAMAN DALAM MEDIA INTERAKTIF

Gebby Rahman Danihadi K¹, Dra. Zubaidah, M.Sn², Hendra Afriwan, S.Sn, M.Sn³
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jurusan Seni Rupa
FBS Universitas Negeri Padang
E-mail: gebbydoank@gmail.com

Abstrak

Kabupaten Pasaman merupakan salah satu daerah yang berada di jalur lintas Sumatera, disepanjang jalan daerah ini terhampar pemandangan yang indah dan keadaan alam yang unik yang mana bisa dijadikan objek wisata. Untuk mengetahui lokasi tersebut maka dibutuhkan sebuah media yang mudah dan cepat dalam mendapatkan informasi berupa peta digital. Perancangan peta digital ini dibuat agar wisatawan dengan mudah menemukan lokasi wisata yang ingin dikunjungi. Metode analisis data yang tepat yaitu analisis SWOT karena dengan metode ini bisa mengetahui hal apa saja yang bisa dikembangkan melalui keunggulan dan peluangnya dan meminimalisir kekurangan dan ancaman yang akan datang dari perancangan ini.

Perancangan ini diambil dari konsep infografis yang mana dalam penyampaiannya menggunakan element-element desain yang menarik sehingga dengan mudah dapat dipahami apa informasi yang disampaikan, serta menggunakan warna dasar dari logo Kabupaten Pasaman yang di ubah ke warna yang lembut sehingga memberikan kesan nyaman dalam melihatnya. Media utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah media interaktif, dan media pendukung diantaranya pin, stiker, kalender, poster, *x-banner*, booklet, brosur dan kostum.

Kata Kunci : Peta Digital, Kabupaten Pasaman, Wisata, Media Interaktif.

¹Mahasiswa penulis Laporan Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual untuk wisuda periode Juni 2015

²Pembimbing I, dosen FBS Universitas Negeri Padang

³Pembimbing II, dosen FBS Universitas Negeri Padang

Abstract

Pasaman regency is one of region in the cross of sumatra, along the regional road spreads beautiful views and unique natural scene which can be used as tourist attraction. To know the location, it is required an easy and fast media to get information in the from of digital map. This digital map design is made in order to facilitate tourist finding the location which want to visit. Apropiate methode of data analysis is SWOT analysis, becouse trough this method we can know anything that developed trough excellence and opportunity and minimize lack and threat that may come from this design.

This design takes from infographics concept which convey uses interesting design elements so it cloud be easily undertood what the information provided, also use the basic color of Pasaman regency's logo that changed to soft color so gives pleasant impression to see it main media which used in this design is interactive media and supported media such as pin, sticker, calender, poster, x banner,booklet, brochure and costumes.

Keywords : Digital Maps , Pasaman District, Tourist , Interactive Media

A. Pendahuluan

Pada saat berpergian ke suatu kota biasanya kesulitan mencari tempat-tempat wisata yang ingin dikunjungi pada sebuah kota. Kesulitan dalam mendapatkan informasi dan menentukan arah tujuan akan mengakibatkan kerugian waktu yang pada akhirnya akan mengakibatkan banyaknya pengorbanan yang akan dilakukan. Apalagi di era globalisasi saat ini, kecepatan dalam mendapatkan informasi adalah faktor kunci dalam mendapatkan kesuksesan dan keberhasilan. Media yang selama ini membantu wisatawan untuk menemukan objek atau informasi tentang daerah tersebut hanya berupa kertas yang juga tidak banyak membantu untuk menemukan tempat wisata tersebut karena kurang efisien dan penyebarannya yang belum optimal sehingga susah untuk mendapatkan informasi.

Peran pemerintah setempat yang kurang dalam pembuatan media informasi juga membuat pengetahuan masyarakat akan wisata yang ada pada kabupaten Pasaman belum banyak diketahui mengakibatkan susah masyarakat memberikan informasi kepada orang yang bertanya dan juga tingkat kunjungan yang rendah pada wisata ini, berdasarkan pemaparan dari penjaga objek wisata. Maka dibutuhkan suatu media informasi baru yang mudah diakses oleh pengunjung agar bisa dengan mudah memahami dan mengetahui objek wisata apa saja yang ada pada daerah ini.

Keadaan alam merupakan modal dasar bagi pengembangan pariwisata di kabupaten Pasaman. Berbagai objek wisata terbentang sepanjang wilayah kabupaten berdasarkan data dari Dinas Pariwisata setempat terdapat beberapa objek wisata seperti: Wisata Alam Rimbo Panti, Taman Kota, Ikan Banyak Larangan atau Ikan Abadi, Museum Tuanku Imam Bonjol dan Planetarium, serta Candi Tanjung Medan atau Situs Putri Sangka Bulan namun dalam pemberian informasi belum optimal.

Hal itu dapat diatasi dengan menerapkan teknologi informasi. Dimana sekarang ini teknologi informasi semakin berkembang, penerapan teknologi informasi dapat menjadi sangat penting dan sangat membantu, dalam upaya peningkatan kualitas pelayanan dari segi efektifitas dan efisiensi. Dengan perkembangan dunia komputer dan dengan semakin mudahnya dalam mengakses internet di Indonesia, permasalahan ini dapat dikurangi dengan adanya suatu media yang dapat diakses melalui internet oleh semua orang dan

juga dapat memberikan informasi yang ingin ketahui dengan cepat maka di rancanglah media informasi berupa peta digital.

Peta digital juga dirancang semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian pengunjung dan memberikan informasi secara lengkap sehingga memudahkan wisatawan dalam mendapatkan informasi yang diinginkan, kebanyakan peta saat hanya menunjukkan nama tempat saja tanpa dengan jelas memberikan informasi objek apa saja yang tersedia di daerah tersebut. Berbeda dengan fasilitas peta yang disediakan oleh berbagai aplikasi dan mesin pencari lokasi yang beredar yang hanya menunjukkan lokasi saja, perancangan ini dibuat dengan informasi yang lebih komplit, sehingga masyarakat tidak perlu lagi mencari secara terpisah tentang objek wisata namun didalam perancangan ini sudah tersedia tentang informasi wisata yang ada dan akan dibuat fitur cetak pada perancangan ini sehingga bila tidak ada media untuk melihatnya melalui perangkat elektronik bisa terlebih dahulu di cetak dalam bentuk selebaran sehingga bisa dibawa kemana-mana tanpa memerlukan bantuan alat elektronik.

Perancangan peta digital wisata ini bisa membuat para wisatawan dapat mencari informasi tempat wisata di internet dengan mudah dan bisa melihat dimana saja lokasi wisata tersebut, yang mana perancangan ini dirancang dengan menarik. untuk itu penulis tertarik dalam membuat perancangan ini maka penulis memberi judul karya akhir adalah **Perancangan Peta Digital Wisata Kabupaten Pasaman Dalam Media Interaktif.**

B. Metode Perancangan

Setelah mendapatkan data dari hasil obesrvasi dan wawancara untuk memecahkan masalah yang ada, maka dari data yang telah diperoleh perancangan dilanjutkan dengan menggunakan metode analisis SWOT. Menurut Sarwono dan Lubis (2007:18) analisis SWOT dipergunakan untuk menilai dan menilai ulang (reevaluasi) suatu hal yang telah ada dan telah diputuskan sebelumnya dengan meminimalkan resiko yang mungkin akan timbul.

Dengan cara mengoptimalkan segi positif yang mendukung serta meminimalkan segi negatif yang berpotensi menghambat pelaksanaan keputusan perancangan yang telah diambil. penulis dapat membandingkan kelebihan dan kekurangan dari media interaktif peta wisata kabupaten Pasaman.

1. Kekuatan (*Strength*)

Sebagai salah satu daerah yang menjadi jalan lintas utama Medan-Padang membuat Kabupaten Pasaman dalam jalur yang ramai dikunjungi, sehingga dengan perancangan ini bisa membuat para pengunjung mengunjungi lokasi parawisata pada Kabupaten Pasaman. Peta ini juga memberikan informasi yang diinginkan dengan mudah dan sudah mencakup berbagai hal yang dibutuhkan, dan juga bisa membangun citra dan identitas daerah.

2. Kelemahan (*Weakness*)

Bagi masyarakat yang kurang paham dengan teknologi membuat media ini sedikit susah dipahami bagi mereka.

3. Peluang (*Opportunities*)

Dengan melalui perancangan media ini bisa dengan mudah menyebarkan informasi tentang peluang pariwisata pada Kabupaten Pasaman, sehingga memudahkan bagi calon wisatawan menemukan daerah atau lokasi wisata yang ingin mereka kunjungi tanpa lagi harus meninjau lokasi karena sudah tersedia berbagai informasi dalam perancangan media ini.

4. Ancaman (*Threat*)

Potensi yang ada begitu banyak bisa dikelola, namun karena keterbatasan atas pengetahuan dan teknologi pada masyarakat sehingga kurangnya perhatian pada objek wisata ini, ditakutkan suatu saat ada pihak luar yang memanfaatkan keadaan ini dan mengambil alih dari keuntungan objek wisata, sehingga masyarakat sekitar tidak bisa merasakan dampak akan objek wisata tersebut.

Dari hasil analisis data diatas dapat disimpulkan bahwa begitu banyak keunggulan yang bisa diperoleh dengan perancangan ini dengan menggunakan analisa ini bisa membuat ancaman atau kelemahan pada perancangan ini diminimalisir kemungkinan buruk yang akan terjadi. Adapun penjabarannya adalah:

- a. Strategi SO (Strengths – Opportunities) memanfaatkan kekuatan internal perancangan untuk menarik keuntungan dari peluang eksternal. Memanfaatkan potensi daerah yang ada melalui media yang akan dibuat membuat potensi ini akan banyak diketahui oleh orang lain, sehingga pemasukan bagi pemerintah menjadi besar dan juga dengan fitur yang disediakan membuat perancangan ini menjadi efektif dan komunikatif.
- b. Strategi WO (Weaknesses – Opportunities) bertujuan untuk memperbaiki kelemahan internal dengan cara mengambil keuntungan dari peluang eksternal. Dengan menyediakan fitur cetak pada perancangan membuat kekurangan pemahaman pengguna pada perancangan bisa diatasi sehingga perancangan tetap berjalan dengan baik.
- c. Strategi ST (Strengths – Threats) menggunakan kekuatan sebuah perusahaan untuk menghindari atau mengurangi dampak ancaman eksternal. Dengan mengembangkan potensi yang ada dan melakukan pembekalan terhadap masyarakat akan membuat masyarakat mudah memperoleh dan menyebarkan informasi wisata yang tersedia.
- d. Strategi WT (Weaknesses – Threats) merupakan taktik defensif yang diarahkan untuk mengurangi kelemahan internal serta menghindari ancaman eksternal. Dengan melakukan penyuluhan terhadap masyarakat dan juga mempermudah akses untuk memperoleh

informasi sehingga perancangan bisa dipahami dan dalam mengunjungi lokasi pun mudah untuk didapat.

C. Pembahasan

1. Tujuan Kreatif

Tujuan dalam Perancangan Peta digital Kabupaten Pasaman agar masyarakat luas bisa mengetahui dimana saja lokasi wisata yang berada pada Kabupaten Pasaman ini tanpa harus menanyakan ke masyarakat setempat yang mana ini bisa menghemat waktu dan tenaga. Dengan disebarkannya perancangan ini melalui media multimedia maka bisa diakses oleh banyak orang dan bisa menambah pengetahuan masyarakat tentang lokasi wisata baru.

2. Program Kreatif

Dalam perancangan media interaktif ini pesan verbal yang digunakan adalah *headline Nagari Khatulistiwa*, *headline* ini diambil dari kebiasaan masyarakat dalam membuat nama lain dari daerah ini, dan *tagline* Pariwisata Pasaman karena berhubungan dengan wisata daerah ini sendiri.

a. Pesan Verbal

Dalam perancangan peta digital ini digunakan bahasa yang formal yaitu bahasa Indonesia yang mana ini adalah bahasa yang banyak dipakai sehingga masyarakat dapat mengerti dan memahami maksud dan tujuan yang akan disampaikan. Selain itu dalam

perancangan pesan verbal juga menggunakan *headline*, *subheadline*, dan *body teks* yang dapat dimengerti masyarakat.

b. Pesan Visual

Pesan visual adalah pesan yang berisi gambar atau foto, tipografi, ikon dan simbol untuk memberi kesan khas dan keunikan yang membuat berbeda dengan yang lain sehingga tercipta desain yang mudah dipahami dan dimengerti dan membuat yang melihat mudah mengingatnya. Serta merancang sebuah ikon yang menarik sehingga dengan mudah mengetahui tentang objek wisata apa yang digambarkan pada ikon tersebut. Dirancang juga sebuah halaman penjelasan tentang objek wisata setempat yang akan membuat tambah menariknya peta digital ini.

3. Tipografi

Huruf yang digunakan dalam proses perancangan media ini ada 2 yakni huruf yang bersifat formalitas dan huruf dekoratif, yakni

Arial

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Brush Script MT

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTU VWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Arial

(Jelas, mudah dibaca, tegas)

Digunakan pada seluruh bagian tipografi pada media

Brush Script MT

(Jelas, mudah dibaca, menarik)

Digunakan pada *headline*

4. Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan adalah warna yang diambil dari warna yang ada pada logo Kabupaten Pasaman, yang mana warna itu dijadikan susunan warna pastel, sehingga memberikan kesan lunak nyaman ketika dilihat dan dipadu dengan gradasinya.

5. Final Desain Karya Utama

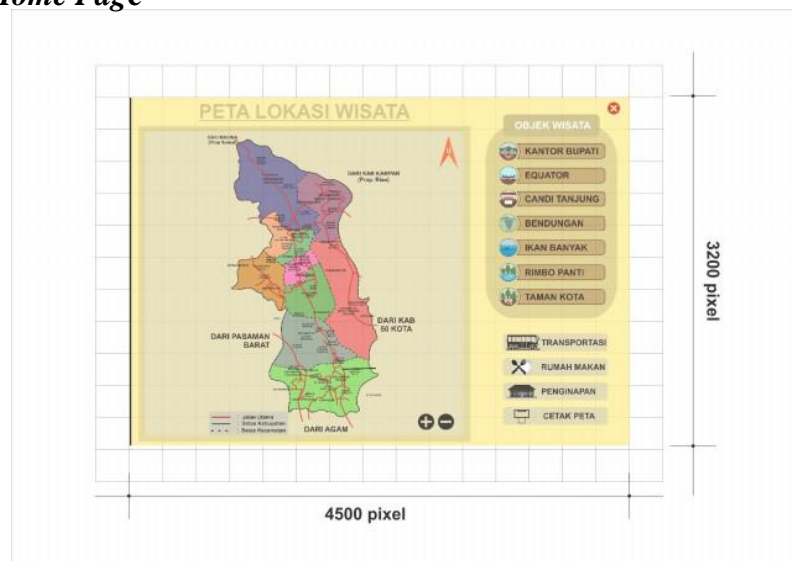
a. Bumper



Gambar 1

Pada final desain ini menggunakan logo Pasaman yang besar sebagai pusat perhatian, penggunaan warna kuning yang lunak sebagai latar agar titik fokus tidak terganggu, tulisan yang menggunakan warna yang kuning gelap sebagai pembeda dan memberikan kesan perbedaan dan secara sekilas bisa dilihat.

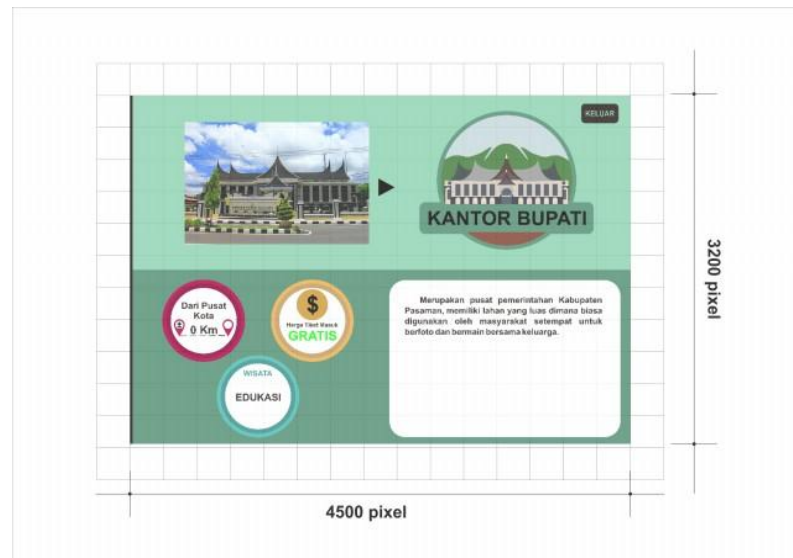
b. Home Page



Gambar 2

Menggabungkan ikon yang sudah jadi membuat keragaman dalam desain ini, ruang besar yang berisi tentang peta pariwisata ditampilkan sebagai sasaran utama dalam melihat desain ini, disamping itu pemberian ikon dan nama wisata membuat yang melihat bisa mengetahui informasi yang tersedia.

c. *Sub Page*

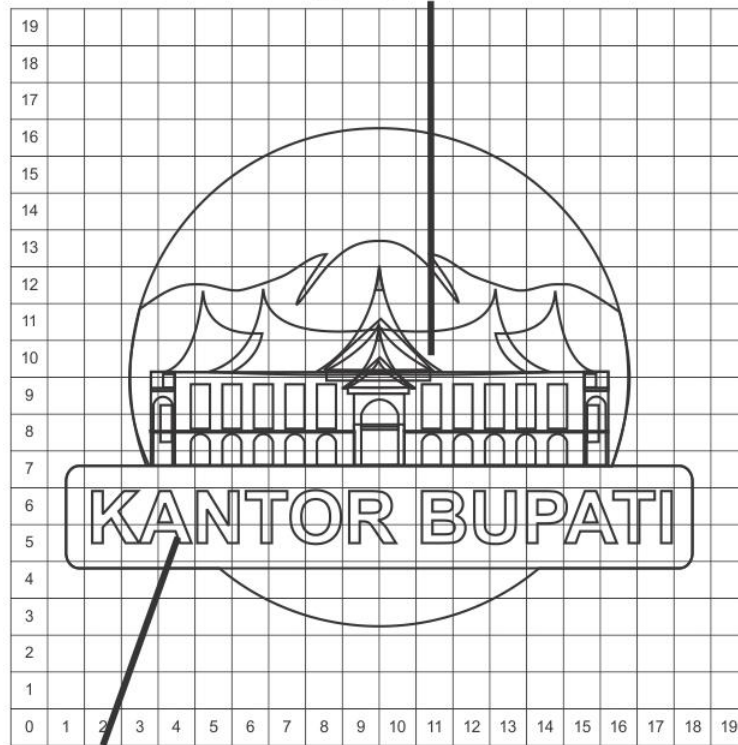


Gambar 3

Desain yang berisi ikon, foto, informasi dan lingkaran pengumuman disusun dengan semenarik mungkin, menggunakan warna latar dari ikon wisata yang ditampilkan membuat perbedaan dari setiap objek wisata yang ada, warna yang terdiri dari warna lunak dan turunan warna yang agak gelap memberikan perbedaan tentang informasi berupa teks dan gambar, 3 lingkaran yang berisi tentang jarak, biaya dan jenis wisata yang ada diberikan warna yang kontras dengan latar sehingga bisa dengan mudah dilihat ketika desain ini dilihat, dan juga 3 lingkaran informasi ini diseragamkan pada desain layout wisata yang lainnya. Ruang putih pada informasi wisata memberikan ruang istirahat untuk melihat.

d. Ikon

Gambar pada ikon melambangkan objek wisata yang sesungguhnya.



Font yang digunakan adalah font Arial, digunakan untuk memberikan kesan formalitas

Warna pada ikon diambil dari warna dasar logo Kabupaten Pasaman yang dirubah sedikit ke warna lembut.



Gambar bangunan pada ikon merupakan gambaran dari Kantor Bupati yang asli, gambar hijau dibagian belakang melambangkan Bukit Barisan yang berada pada kabupaten ini, Warna diambil dari warna dasar logo Pasaman.



Gambar bangunan pada ikon merupakan gambaran dari bentuk Museum yang asli, warna biru dan garis pada belakang museum merupakan lambang bola dunia dan garis merah melambangkan garis Khatulistiwa, Warna diambil dari salah satu warna yang ada pada logo Pasaman.



2 bukit pada ikon melambangkan bukit ini berada pada daerah tersebut, serta gambar bendungan melambangkan bentuk asli dari bendungan yang ada. Warna diambil dari salah satu warna yang ada pada logo Pasaman.



Pohon yang berada pada ikon melambangkan keadaan rimba, warna biru serta ada aliran air dan gelembung melambangkan air panas yang mana semua ini melambangkan keadaan asli dari objek wisata yang asli. Warna diambil dari salah satu warna yang ada pada logo Pasaman.



Warna biru pada ikon melambangkan air tempat beradanya ikan banyak, gambaran ikan merupakan bentuk asli ikan yang ada, dengan membuatnya banyak juga melambangkan bahwa ikan ini sangat banyak di air tempat ikan ini berada. Warna diambil dari salah satu warna yang ada pada logo Pasaman.



Pohon yang berada pada ikon melambangkan keadaan rimba, dengan menambahkan gambar bangku taman menjelaskan bahwa ini merupakan taman dan diperjelas lagi dengan susunan bunga. Warna diambil dari salah satu warna yang ada pada logo Pasaman.



Gambar dan warna pada ikon melambangkan bentuk dari objek yang asli yang disterilisasi. Warna diambil dari salah satu warna yang ada pada logo Pasaman.

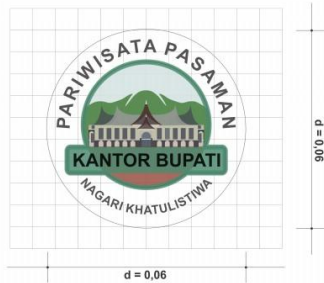
6. Media Pendukung



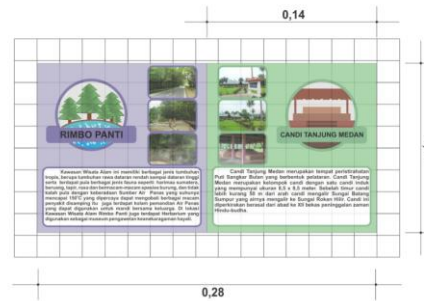
Kostum



Poster



Pin



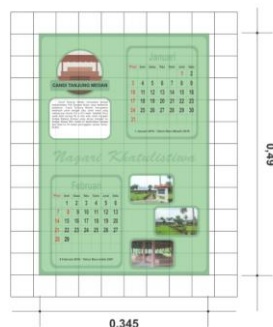
Booklet



X - Banner



Stiker



Kalender



Brosur

D. Kesimpulan

Dalam merancang dan membuat peta digital pariwisata kabupaten Pasaman dalam media interaktif, dapat diambil kesimpulan bahwa media ini memiliki nilai lebih karena dalam penyampaian informasi tentang tempat-tempat wisata yang ada di Pasaman dikemas menggunakan multimedia secara interaktif dan menarik, dengan media ini diharapkan pemerintah setempat bisa mempromosikan wisata yang ada dan juga bisa dengan mudah menyebarluaskannya serta dapat mempermudah para wisatawan domestik maupun mancanegara untuk memahami tempat-tempat wisata yang ada di kabupaten Pasaman. Melalui media ini masyarakat juga mengetahui secara langsung informasi letak objek wisata yang terdapat di kabupaten Pasaman beserta informasi lainnya yang tergabung dalam sarana informasi contohnya seperti hotel dan rumah makan. Media ini juga dapat dijadikan suatu contoh sebagai suatu cara baru dalam menyampaikan suatu informasi kepada pemakai selain cara konvensional yaitu dengan peta dalam bentuk kertas.

E. Saran

Berdasarkan perancangan ini dapat disimpulkan beberapa saran yaitu :

1. Agar dalam pengembangan media ini untuk berikutnya bisa dimasukkan fitur GPS sehingga memudahkan mengetahui jarak lokasi dari tempat kita berada.
2. Menambahkan fitur bahasa asing sehingga wisatawan dari mancanegara bisa mengetahui isi dan konten yang ditampilkan.

3. Menambahkan data terbaru yang ada sehingga membuat media ini selalu *update* setiap tahunnya.

F. Daftar Rujukan

Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Pasaman. 2013. *Profil Wisata*. Lubuk Sikaping.

Sarwono, Jonathan. & Hary Lubis. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.