

Perancangan Buku Wisata Alam di Wilayah Tapal Kuda, Jawa Timur Untuk Anak Usia 6 – 12 Tahun

Benny Kristianto¹, Ani Wijayanti S.², Bramantijo³

¹² Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain

Universitas Kristen Petra

³ Seni Rupa, STKW Surabaya

Email: b3nny.kristianto@rocketmail.com

ABSTRAK

Tapal Kuda merupakan sebuah wilayah di Jawa Timur. Tapal Kuda menyimpan banyak potensi wisata yang tersebar diseluruh wilayahnya. Besarnya potensi wisata ini tidak diimbangi dengan jumlah wisatawan Tapal Kuda, yang kalah dari daerah lain di Indonesia. Masyarakat cenderung memilih lokasi lain untuk berwisata dan berlibur Bersama keluarga, seperti Bali, Lombok dan Jakarta. Melalui karya Tugas Akhir ini, diharapkan masyarakat dapat lebih mengenal wilayah Tapal Kuda dan mampu meningkatkan kunjungan wisatawan ke objek-objek wisata di seluruh wilayah Tapal Kuda.

Kata Kunci: Tapal Kuda, Jawa Timur, Wisata

ABSTRACT

Title: The Design of Tourism Book at Tapal Kuda Region, East Java, for Children Aged 6 to 12 years old

Tapal Kuda is an area located in East Java. Tapal Kuda holds a lot of tourism potential spread throughout the region. This tourism potential is not matched by the number of Tapal Kuda tourists, which still lost to other regions in Indonesia. People tend to choose other locations to travel with family, such as Bali, Lombok and Jakarta. Through this Final Project, it is expected that people can know better about the Tapal Kuda Region And with that, it is expected that it is raising the number of tourists visiting the Tapal Kuda area

Keyword: Tapal Kuda, East Java, Tourism

Pendahuluan

Masa sekarang ini, berwisata merupakan kebutuhan bagi banyak orang. Masyarakat banyak memilih untuk berlibur setelah menjalani rutinitas pada rentang waktu tertentu untuk menghilangkan stress atau sekedar menghabiskan waktu bersama keluarga. Wisata menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan bepergian secara bersama-sama dengan tujuan untuk bersenang-senang, menambah pengetahuan, dan lain-lain. Selain itu juga dapat diartikan sebagai bertamasya atau piknik. Terdapat 2 jenis wisata, yaitu Wisata alam dan Buatan. Wisata alam dapat berupa wisata pantai, gunung, danau, dan lain-lain. Sementara wisata buatan dapat berupa taman hiburan, wisata budaya ke museum-museum, maupun wisata religi.

Wisata alam adalah lokasi-lokasi wisata yang telah tersedia secara alamiah di tempat terbuka. Misalnya

wisata pantai, wisata air terjun, wisata danau, wisata gunung, dan lain-lain. Di Jawa Timur, semua lokasi ini tersebar dengan keindahan dan keunikannya masing-masing. Wisata alam tidak hanya untuk bersenang-senang dan menghilangkan stress, tetapi juga memiliki manfaat. Berdasarkan penelitian dari *National Center for Biotechnology Information* di Amerika, wisata alam meningkatkan kreativitas sebesar 47% (*Manfaat Wisata Alam Bagi Kebahagiaan dan Kreativitas*, 2016). Menurut Suharsono (2014), Wisata juga memiliki efek *multiplier*, yaitu pengembangan pariwisata yang dilakukan di suatu daerah, maka berbagai potensi yang ada di masyarakat dapat digali dan dikembangkan menjadi produk wisata yang dibutuhkan oleh pengunjung, yang pada gilirannya dapat mampu menjadi sumber penghasilan masyarakat setempat melalui rangkaian kegiatan perekonomian.

Wisata alam memiliki banyak manfaat lain untuk anak. Misalnya, anak akan belajar sesuatu hal dari alam. Seperti anak-anak akan mendapatkan pelajaran dari setiap tempat yang dikunjungi. Dari setiap adat dan budaya yang berbeda, anak akan mendapat banyak pelajaran akan nilai kehidupan dan menghargai perbedaan. Selain itu juga mengajarkan anak untuk bertanggung jawab. Mengajak anak berlibur dan berwisata alam akan membuat anak-anak lebih bertanggung jawab, terhadap pilihannya. Anak-anak juga belajar berkomunikasi yang baik dan benar terhadap banyak orang lain disekitar mereka saat berwisata alam. Dengan berwisata alam anak-anak juga lebih memahami ilmu geografi sederhana, seperti penanganan bencana, cuaca, iklim dan fenomena yang terjadi didalamnya.

Manfaat-manfaat dari berwisata alam yang baik, dan keindahan wisata alam di Indonesia tidak mampu menarik banyak pengunjung. Masyarakat cenderung tidak memilih berlibur ke wisata alam di Indonesia, dan memilih ke luar negeri, atau lokasi wisata di Indonesia yang sudah lebih dahulu dikenal, seperti pulau Bali dan Lombok.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif lebih menekankan pada hasil yang akurat melalui wawancara terhadap beberapa orang, sesuai yang menjadi target utama perancangan. Penelitian tidak terlalu mengacu pada jumlah sumber informasi yang didapat, melainkan keakuratan informasi. Hasil data penelitian akan dapat terus berubah sesuai situasi dan kondisi narasumber serta sudut pandang yang terjadi selama proses penelitian.

Data yang diperlukan untuk perancangan adalah Lokasi wisata yang sering dikunjungi oleh wisatawan-wisatawan Jawa Timur, terutama di kota besar seperti Surabaya, serta perilaku dan aktivitas wisata masyarakat di Surabaya, baik orang dewasa maupun anak-anak. Data ini akan diperoleh melalui wawancara singkat terhadap beberapa masyarakat sesuai target perancangan, diantaranya para pelaku wisata.

Data lain yang diperlukan berupa studi pustaka dan referensi visual. Studi pustaka berupa kajian literatur dan pengumpulan data yang relevan dari berbagai sumber buku yang berkaitan dengan perancangan. Pengumpulan data juga didukung oleh penggunaan internet, mengingat internet memegang peranan terbesar untuk menyediakan berbagai macam data yang penting, dan tersedia dengan akurat serta dapat diakses dengan mudah dan cepat. Data yang bisa didapatkan antara lain jumlah wisatawan di Jawa Timur. Sementara referensi visual berupa foto-foto buku wisata dan kontennya yang kreatif dan efektif, yang pernah dibuat untuk berbagai

daerah wisata. Data yang bisa didapatkan antara lain bentuk buku dan isi konten buku yang efektif dan menarik untuk digunakan dan data visual Jawa Timur.

Pendekatan yang digunakan adalah 5W1H, berupa pertanyaan seputar wisata alam dan perilaku wisata masyarakat, dan mendapatkan data berupa hasil wawancara dan hasil pengamatan.

Objek dan Subjek Perancangan

Teori Pengambilan Keputusan

Hasan (2004: 10) menyimpulkan bahwa, keputusan merupakan proses pemilihan terbaik dari beberapa *alternative*, sebagai suatu cara untuk pemecahan masalah.

Dasar-dasar pengambilan keputusan yang digunakan tergantung permasalahannya. George R. Terry dalam Hasan (2014 : 12), menjabarkan beberapa dasar pengambilan keputusan, seperti intuisi, pengalaman, fakta, wewenang dan rasional. Terdapat beberapa faktor dalam pengambilan keputusan, diantaranya: posisi / kedudukan, masalah, situasi, kondisi dan tujuan

Pengambilan Keputusan bagi Wisatawan

Seorang wisatawan biasanya memperhitungkan dahulu alternatif-alternatif yang ada sebelum mengambil keputusan. Dalam setiap alternatif memiliki faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pengambilan keputusan wisatawan. Faktor-faktor tersebut yang akan menentukan keputusan wisatawan untuk berkunjung ke sebuah obyek wisata.

Beberapa faktor dalam proses pengambilan keputusan seperti karakteristik wisatawan, kesadaran akan manfaat perjalanan, gambaran perjalanan, dan keunggulan daerah tujuan wisata yang akan menjadi pertimbangan bagi setiap wisatawan yang akan melakukan perjalanan wisata.

Schmoll, dalam Ismayanti (2010), membuat model keputusan perjalanan wisata yang harus dilihat secara menyeluruh, berdasarkan motivasi, keinginan, kebutuhan dan harapan wisatawan secara personal atau sosial.

Stimulan wisata merupakan hal-hal yang membuat seseorang terpengaruh untuk berwisata, antara lain iklan, promosi, buku, saran kerabat atau teman, dan berbagai sumber lain. Variabel internal berasal dari dalam diri wisatawan, meliputi sosio-ekonomi, kepribadian, pengaruh nilai dan sikap. Variabel internal memunculkan motivasi dan pengharapan wisata. Variabel eksternal berasal dari luar diri wisatawan. Seperti citra Biro Perjalanan Wisata (BPW), citra tujuan, penguasaan, tujuan perjalanan, dan ketersediaan waktu serta biaya.

Buku

Buku menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah lembar kertas yang berjilid yang berisi tulisan atau kosong. Buku telah melampaui perjalanan panjang, sejak jaman Mesir yang diyakini sebagai negara pertama yang mengenal tulisan. Saat itu Bangsa Mesir menggunakan kepingan batu dan papyrus untuk menulis. Hal ini diyakini sebagai bentuk awal buku. Selain itu Bangsa Romawi juga menggunakan gulungan *papyrus*. Panjang gulungan *papyrus* dari bangsa Romawi ini bisa mencapai ratusan meter.



Gambar 1. Gulungan Papyrus

Bentuk awal buku berjilid dimulai saat Jepang dan Cina menggunakan kertas yang dilipat (seperti lipatan korden). Awal pembuatan buku dengan bentuk seperti ini didominasi oleh kitab suci. Sementara di Indonesia, pada jaman dahulu dikenal buk kuno. Buku kuno ini ditulis diatas daun lontar. Daun lontar yang sudah ditulisi kemudian dijilid dan membentuk sebuah buku.

Perkembangan buku semakin pesat, terutama pada era modern dengan dimulainya pembuatan mesin cetak pada abad ke-15. Selanjutnya pada abad 20, ditemukan teknik cetak baru, yaitu cetak offset. Mesin offset mampu mencetak ratusan ribu eksemplar buku pada waktu singkat. Selanjutnya, teknologi cetak didukung oleh komputer, yang memudahkan untuk menyusun huruf dan tata letak halaman. Teknologi berikutnya yang mendorong pesatnya perkembangan buku adalah mesin jilid, mesin pemotong kertas, *scanner* dan *laser printer*. Buku yang baik menurut buku yang baik menurut Greene & Petty, dalam Husen (1997: 187-188), haruslah menarik minat pembaca, memotivasi pembaca, menstimulasi pembaca, dan memiliki konten yang baik, seperti aspek linguistik, dan ilustrasi.

Wisata

Ismayanti (2010 : 3) menjabarkan wisata sebagai kegiatan perjalanan yang dilakukan seseorang atau

sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi, dalam jangka waktu sementara.

Komponen wisata, menurut Ismayanti terbagi dalam 3 hal, yaitu

1. Wisatawan
Wisatawan adalah aktor utama kegiatan wisata. Berwisata menjadi pengalaman manusia untuk menikmati, mengantisipasi dan mengingat masa-masa dalam kehidupan.
2. Geografis
Geografis merupakan pembagian lokasi pergerakan wisatawan, diantaranya Daerah Asal Wisatawan (DAW), yang merupakan tempat wisatawan melakukan kegiatan sehari-hari, dan juga Daerah Tujuan Wisata (DTW), yang merupakan lokasi yang dikunjungi oleh wisatawan. DTW merupakan *raison d'etre*, atau alasan utama pengembangan pariwisata. Selain itu juga ada Daerah Transit (DT), yang merupakan penghubung DAW dan DTW.
3. Industri Pariwisata
Industri pariwisata merupakan penyedia jasa, daya Tarik, dan sarana wisata. Industri yang merupakan unit-unit usaha atau bisnis di dalam kepariwisataan dan tersebar di ketiga area tersebut.

Sejarah Pariwisata Indonesia

Menurut Bagyono (2005: 1) Keindahan alam, keragaman flora dan fauna, panjangnya garis pantai, dan banyaknya jumlah pulau di Indonesia ini membuat Indonesia menjadi lokasi destinasi wisata yang menarik. Pariwisata Indonesia terbentang sejauh 5.120 km dari ujung Barat Nangroe Aceh Darussalam, hingga ujung Timur di Papua. Dengan garis pantai sepanjang 81.000 km, Indonesia menjadi negara dengan garis pantai terpanjang. Tersebar di sepanjang garis khatulistiwa, kepulauan Indonesia memiliki lebih dari 17.000 pulau.

Sejarah perkembangan wisata Indonesia telah dimulai sejak jaman penjajahan Belanda. Dijelaskan oleh Bagyono (2005), bahwa :

- a. Pada masa penjajahan Belanda
 - 1897, Dr. J.F. Van Bemmelen membuat buku panduan pertama mengenai Hindia Belanda (Indonesia) yang berjudul *Guide Through The East Indies*.
 - Pada awal 1920an, Organisasi-organisasi Pariwisata didirikan di Indonesia, seperti *Tourist Association of Magelang*, *Bandung Voorvit*, dan *Tourist Association of Garoet*.
 - Pada 1924, didatangkan pesawat Fokker F-VIII-NACC untuk menghubungkan Belanda dan Hindia Belanda.

- Kunjungan wisatawan mancanegara pada masa ini mencapai 6.876 orang per tahun
- b. Pada masa penjajahan Jepang, Pariwisata Indonesia mengalami masa terburuknya. Jepang menghentikan semua wisata yang ada di Indonesia. Hotel-hotel mewah yang telah ada sebelumnya dijadikan pemukiman dan perwira dan petinggi Jepang.
- c. Setelah Indonesia Merdeka
- Pada 1953, didirikan organisasi Serikat Gabungan Hotel dan Tourisme Indonesia (Sergahti)
 - Pada 1955, diselenggarakan Konferensi Asia Afrika yang sangat berpengaruh bagi pariwisata Indonesia.
 - Tahun 1995 merupakan tahun dimulainya perkembangan yang sangat prospektif. Peningkatan kunjungan wisatawan ke Indonesia menjadi sangat besar mulai tahun 1995 hingga sekarang.

Tapal Kuda

Tapal Kuda, adalah nama sebuah kawasan di provinsi Jawa Timur, tepatnya di bagian timur. Dinamakan Tapal Kuda, karena bentuk kawasan tersebut dalam peta mirip dengan bentuk tapal kuda. Kawasan Tapal Kuda meliputi Pasuruan (bagian timur), Probolinggo, Lumajang, Jember, Situbondo, Bondowoso, dan Banyuwangi. Tapal kuda merupakan wilayah subkultur di Jawa Timur yang memiliki sejarah panjang pemberontakan. Penghuni tapal kuda mayoritas adalah etnis Madura. Meski ada minoritas etnis Jawa, namun pengaruh Madura yang sangat kuat



Gambar 2. Peta Tapal Kuda

menyebabkan karakter budaya di wilayah ini lebih beraroma Madura. Dalam Bahasa Inggris, wilayah ini diberi nama *The Eastern Salient* atau juga terkenal dengan nama *De Oosthoek* dalam Bahasa Belanda. (Sholeh, 2014, par. 1)

Pada masa Majapahit, tapal kuda masuk menjadi wilayah Majapahit Timur. Sedangkan pada masa Mataram, tapal kuda disebut Blambangan.

Keberanian luar biasa adalah karakter masyarakat tapal kuda. Konon, menurut Pramudya Ananta Toer di Probolinggo, Majapahit pernah direpotkan oleh pemberontakan Minak Djinggo. Selain Majapahit, VOC juga mendapat kesulitan di sini. Untung Suropati, anak Bali yang diasuh Belanda dan akhirnya diburu oleh tuannya sendiri itu memperoleh dukungan yang amat kuat di sini, hingga akhirnya sanggup membangun kerajaan di Pasuruan. (Sholeh, 2014, par. 4)

Meskipun berada di pulau Jawa, namun mayoritas penduduk Tapal Kuda adalah masyarakat Madura atau berbahasa Madura. Tapi anehnya mereka banyak yang enggan disebut Madura dan lebih suka disebut sebagai orang pendhalungan atau campuran, dikarenakan nenek moyang mereka yang merupakan pembauran antara etnis Jawa dan Madura, atau orang Jawa yang 'dimadurakan' sebagaimana orang Jawa yang 'dimelayukan' di Malaysia. Sedangkan etnis Jawa sendiri lebih banyak menghuni kawasan selatan Tapal Kuda, utamanya Lumajang, Jember Selatan dan Banyuwangi Selatan. Bahkan uniknya kebanyakan penduduk Tapal Kuda tidak mengerti bahasa Jawa, sedangkan komunitas lainnya adalah masyarakat Budaya Osing yang menghuni kawasan tengah Banyuwangi, masyarakat Tengger di wilayah Bromo, kelompok kecil etnis Bali di wilayah Banyuwangi dan tentunya suku Tionghoa dan Arab yang tersebar dikota-kota utama kawasan itu.

Ditinjau dari segi kebudayaan, budaya yang dominan sudah pasti budaya Madura yang akan tetapi memiliki beberapa perbedaan dengan budaya Madura di tanah leluhurnya. Kebudayaan Jawapun terbagi antara budaya *Arekan* (Jawa Timuran) dan Mataraman yang terpusat dipantai selatan. Sedangkan masyarakat Tengger dan Osing membentuk budayanya sendiri. Namun yang paling populer adalah kebudayaan masyarakat Osing yang sangat berwarna karena pengaruh Jawa-Madura dan Bali yang kuat, dan menjadi ikon khas bagi Jawa Timur, seperti Gandrung Banyuwangi hingga Banyuwangi dijuluki sebagai Kota Gandrung dan banyak seni budaya lokal yang tidak dijumpai didaerah manapun di Jawa. Wayang Topeng berbahasa Madura dan Ludruk berbahasa Madurapun juga populer di Tapal Kuda selain kesenian-kesenian bernaafaskan Islam. . (Sholeh, 2014, par. 8-9).



Gambar 3. Reog sebagai gelar budaya Pendalungan

Kawasan Tapal Kuda juga memiliki berbagai macam lokasi wisata yang indah. Beberapa diantaranya yang sudah terkenal hingga ke mancanegara adalah Gunung Bromo, Gunung Ijen dan Taman Nasional Baluran. Semua lokasi wisata memiliki keunikan dan keindahannya tersendiri. Selain itu, Tapal Kuda memiliki banyak lokasi wisata alam yang tersembunyi dan kurang dikenal oleh masyarakat. Terbukti dari sedikitnya pengunjung dan minimnya fasilitas infrastruktur penunjang di setiap lokasi wisata. Wisata-wisata seperti ini dapat dijumpai diantaranya di Ranu Agung di Probolinggo, Kawah Wurung di Bondowoso, dan banyak lokasi lainnya yang tidak banyak diketahui masyarakat padahal memiliki potensi wisata yang besar karena keindahan alamnya.



Gambar 4. Kawah Wurung



Gambar 5. Ranu Agung, Probolinggo

Fotografi

Fotografi (Bahasa Inggris: *Photography*, berasal dari kata Yunani, *Fos* yang berarti cahaya, dan *Grafo* yang berarti melukis atau menulis) adalah melukis/menulis dengan media cahaya. Sebagai istilah umum, fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu objek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai objek tersebut pada media yang peka cahaya. Prinsip dalam fotografi adalah memfokuskan cahaya dengan bantuan pembiasan sehingga mampu membakar medium penangkap cahaya. Medium yang telah dibakar dengan ukuran luminitas cahaya yang tepat akan menghasilkan bayangan identik dengan cahaya yang memasuki medium pembiasan (atau lensa).

Untuk menghasilkan intensitas cahaya yang tepat untuk menghasilkan gambar, digunakan alat ukur berupa *light meter*. Setelah mendapatkan ukuran pencahayaan yang tepat, seorang fotografer bisa mengatur intensitas cahaya tersebut dengan mengubah kombinasi ASA / ISO *Speed*, diafragma (*aperture*), dan kecepatan rana (*speed*). Kombinasi dari ketiganya disebut sebagai pajanan (*exposure*) (Kirana. 2012)

Kamera

Kamera, seperti dijelaskan oleh Sudjojo (2010 : 1), merupakan alat yang digunakan dalam kegiatan fotografi untuk merekam pemandangan/objek yang tertangkap oleh lensa, kemudian dapat disimpan dan diolah lebih lanjut. Mekanisme kamera mirip dengan cara kerja mata kita dalam melihat pemandangan. Terdapat beberapa jenis kamera di antaranya (Sudjojo, 2010 : 7) :

- a. Kamera Analog
Kamera yang menggunakan media penyimpanan yang bekerja secara analog, dalam hal ini berupa film analog. Sebelum era digital, semua kamera menggunakan media film analog.
- b. Kamera Saku / *Point-and-Shoot*
Disebut kamera saku karena kamera ini memiliki ukuran yang kecil dan dapat dengan mudah disimpan dalam tas atau saku. Istilah lain yang sering digunakan adalah *point-and-shoot*, atau arahkan dan jepret. Istilah ini merujuk pada kemampuan kamera yang sederhana dan terbatas.
- c. Kamera Instan

Banyak yang mengenal kamera ini sebagai kamera polaroid. Polaroid adalah perusahaan yang pertama kali menciptakan kamera instan dan film instan dengan *brand* yang sama. Kamera instan menggunakan film khusus, dan setelah di jepret, lembar foto akan keluar melalui lubang atau celah kecil di kamera.



Gambar 6. Kamera Instan

- d. Kamera SLR
SLR adalah kepanjangan dari *Single Lens Reflex*, yaitu system mekanisme kamera yang memungkinkan kita melihat melalui lensa kamera, sehingga kita bisa melihat dengan sudut dan kondisi yang sama dengan lensa kamera tersebut. Kamere ini merupakan jenis kamera system, yang artinya kamera ini memiliki bagian-bagian yang dapat diganti atau ditukar dengan mudah.
- e. Kamera DSLR
Penambahan huruf 'D' untuk menyatakan versi digital dari kamera SLR. Mekanisme yang digunakan sama dengan SLR analog, tetapi menggunakan sensor digital. Perbedaan lain adalah fiturnya yang lengkap dibandingkan kamera analog, memudahkan fotografer untuk membuat pengaturan-pengaturan penting.
- f. Kamera Digital
Kamera digital adalah kamera yang menggunakan media perekam berupa sensor elektronik yang peka terhadap cahaya. Sinyal cahaya yang masuk diubah menjadi sinyal listrik. Sinyal-sinyal listrik inilah yang kemudian diterjemahkan menjadi *file-file* digital. *File* digital iki kemudian bisa dicetak, diolah dan disimpan secara digital.
- g. Kamera Handphone
Hampir seluruh handphone yang beredar memiliki fasilitas kamera digital. Kemampuan kamera handphone juga semakin berkembang. Semula fitur ini hanya ftur tambahan untuk handphone, sampai sekarang, fitur kamera telah

menjadi fitur utama, dan juga dilengkapi banyak pendukung lain, seperti *flash*, *auto-focus*, *white balance*, dll.

Konsep Perancangan

Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan buku wisata ini adalah untuk menarik minat dan rasa ingin tahu dari masyarakat untuk lebih memahami wilayah Tapal Kuda. Buku wisata diharapkan dapat memberikan kesan dan gambaran yang baik tentang wilayah Tapal Kuda, sehingga dapat lebih efektif memperkenalkan wilayah tersebut.

Cover dan isi konten buku menjadi hal terpenting dalam memperkenalkan wilayah promosi. *Cover* yang menarik dapat menggugah minat pembaca untuk membaca seluruh isi buku, sehingga proses penyampaian pesan buku mudah tercapai. Konten buku juga menjadi hal penting, karena merupakan pesan utama yang hendak disampaikan. Konten yang kreatif dan menarik mampu menarik minat pembaca untuk terus membaca buku.

Target Perancangan

- a. Demografis

Jenis Kelamin	: Pria / Wanita
Usia	: 30 – 40 tahun
SES	: B
- b. Psikologis
Buku ini ditujukan untuk target audience yang senang mengeksplere dan mencari tempat-tempat wisata baru, seperti tempat wisata baru yang indah tetapi tersembunyi. Selain itu untuk orang tua yang menginginkan tempat wisata yang cocok untuk anak-anaknya.
- c. Geografis
Wilayah kota besar seperti Surabaya, baik di pusat maupun pinggiran kota
- d. Behavior
Buku ini ditujukan untuk target audience yang hobi melakukan perjalanan wisata ke tempat-tempat baru

What to Say

Buku panduan wisata ini akan berisi informasi seputar wilayah Tapal Kuda, Jawa Timur. Informasi yang akan diangkat adalah visual (foto), letak geografis dan cuaca, daya tarik wisata, akses menuju ke lokasi wisata serta tips perjalanan. Buku juga akan bercerita mengenai sejarah singkat wilayah kota dan kabupaten di wilayah Tapal Kuda.

How to Say

Buku panduan wisata untuk memperkenalkan Tapal Kuda akan memaparkan informasi verbal, mengenai informasi daya Tarik wisata wilayah Tapal Kuda dan visual, berupa foto lokasi dan menonjolkan keindahan masing-masing lokasi wisata dengan sederhana, sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh pembaca.

Lokasi Pemotretan

Pemotretan akan dilakukan di beberapa wilayah di daerah wisata di Tapal Kuda (Pasuruan Timur, Probolinggo, Situbondo, Bondowoso, Banyuwangi, Jember dan Lumajang). Lokasi wisata yang dipilih adalah:

- Danau Ranu Agung, Probolinggo
Danau Ranu Agung merupakan salah satu danau indah di Kabupaten Probolinggo, Jawa Timur. Suasana di danau masih sangat alami. Udara disekitar danau juga sangat sejuk dan bersih. Daya Tarik danau ini adalah tebing yang berada di salah satu sisi danau, membuat danau ini terlihat indah. Aktivitas yang dapat dilakukan di danau ini adalah berkeliling danau dengan perahu getek, perahu yang dibuat dari rakitan bambu, dengan harga yang cukup murah.
- Pantai Tampora, Situbondo
Pantai Tampora merupakan salah satu pantai di Jawa Timur yang memiliki daya Tarik tersendiri. Tidak seperti Pantai Pasir Putih, lokasi Pantai Tampora banyak tidak diketahui warga. Pasir putih, pemandangan hijau, dan birunya air laut menjadi daya Tarik tersendiri untuk merelaksasi tubuh dan jiwa.
- Taman Nasional Baluran, Banyuwangi
Taman nasional Baluran terletak di 4 wilayah, Banyuwangi, Banyuwangi, Wonsorejo dan Situbondo. Nama taman nasional ini diambil dari Gunung yang berada didekatnya, Gunung Baluran. Di taman nasional ini, pengunjung dapat melihat hewan-hewan dan tumbuhan seperti kijang, kancil, banteng dan macan tutul. Juga ada tumbuhan khas, seperti mimba dan pilang.
- Kawah Wurung, Bondowoso
Kawah wurung terletak di kabupaten Bondowoso. Kawah Wurung kerap menjadi destinasi lain bagi traveler yang gagal mendaki puncak Kawah Ijen, karena lokasinya yang berdekatan. Hijainya padang rumput, pemandangan dan pegunungan yang ada di kawah ini menjadi daya Tarik tersendiri.
- Pantai Pasir Putih Malikan, Jember

Pantai Papuma atau Pasir Putih Malikan merupakan destinasi wisata baru di Jember. Akses menuju pantai ini cukup mudah dan telah beraspal. Terletak tak jauh dari kabupaten Jember, batu-batuan tinggi di tengah laut menjadi daya Tarik wisata di Pantai Papuma. Makanan laut menjadi hidangan utama yang banyak bisa dinikmati di sekitar Pantai Papuma.

Jenis dan Format Buku

Buku yang akan dirancang akan menampilkan foto dan informasi objek wisata, serta tips perjalanan. Format buku yang akan digunakan adalah buku ukuran A4 dalam tampilan orientasi halaman *landscape* (halaman tidur). Pemilihan ukuran A4 *landscape* ini guna menghindari ukuran buku yang terlalu besar, sehingga menyulitkan pembaca.

Gaya Desain

Gaya desain yang akan digunakan adalah modern dan simple. Memperbanyak *white space* (*negative space*) untuk memberikan kesan simple dan modern. Tata letak (*layout*) yang menarik untuk memasukkan foto dan konten informasi. *Typeface* yang akan digunakan dominan menggunakan *typeface* sans serif, untuk menonjolkan kesan sederhana dan modern. Selain itu untuk memudahkan pembaca karena *typeface* serif, dekoratif dan *script* cenderung menyulitkan pembaca. Warna yang akan digunakan hitam, abu-abu dan putih, untuk menonjolkan kesan modern, Warna foto lokasi wisata akan tetap *full-color* untuk menunjukkan keindahan lokasi wisata yang sesungguhnya.



Gambar 7. Buku dengan gaya desain modern

Peralatan

Peralatan yang digunakan untuk pemotretan diantaranya:

- Kamera Canon 60D
- Lensa 18-200 mm
- Lensa 50 mm

- Tripod
- Flash

Program Kreatif

Produk utama perancangan adalah buku panduan wisata. Buku akan berisi konten-konten yang membantu wisatawan, seperti peta lokasi, akses menuju ke lokasi wisata alam, foto, informasi sarana dan prasarana penunjang wisata, tips perjalanan dan lain-lain.

Media Pendukung dan Program Promosi

Untuk mendukung program dan promosi, dibuat beberapa media lain, diantaranya

1. Brosur
Brosur akan menjadi media promosi buku. Brosur juga akan menampilkan keindahan masing-masing lokasi wisata dan memuat sedikit informasi mengenai lokasi wisata. Diharapkan dengan brosur, masyarakat mau membeli buku.
2. X-Banner
X-Banner digunakan untuk menarik perhatian. X-Banner akan ditempatkan di lokasi-lokasi yang strategis untuk mempromosikan peluncuran buku.

Proses Perancangan

Penjaringan Ide

Gaya desain yang akan digunakan adalah gaya desain yang modern dan simple. Hal ini untuk menarik minat dari para pembaca dan memudahkan pembaca. Tipografi yang digunakan memilih *typeface* berjenis san-serif, untuk menonjolkan kesan modern dan memudahkan pembaca, karena *typeface* serif akan lebih mempersulit pembaca. Hal ini karena *typeface* san-serif memiliki tingkat keterbacaan lebih tinggi, dibandingkan dengan serif. Warna yang digunakan didominasi hitam dan putih, kecuali pemilihan warna pada gambar, yang memunculkan warna sesuai apa yang ada di lokasi wisata.



Gambar 8. Referensi gaya desain buku



Gambar 9. Referensi Layout dan Gaya Desain



Gambar 10. Referensi Typeface

Pengembangan Ide

Gaya Desain yang dipilih modern simple, untuk menyesuaikan dengan minat para pembaca. Warna yang dipilih didominasi hitam dan putih untuk mendukung

gaya desain yang dipilih. Layout yang dipilih tetap dengan gaya modern, dengan membuat banyak *whitespace* agar halaman tidak nampak terlalu penuh dan memudahkan para pembaca. *Typeface* yang dipilih adalah Montserrat dan Roboto Condensed, karena *typeface* memiliki kesan modern dan simple

Seleksi Hasil Pemotretan

Hasil pemotretan lokasi wisata menggunakan Teknik pemotretan *wide-angle*, dan *close-up* untuk pemotretan objek tertentu.

Rancangan Brand Name

Brand Name yang digunakan adalah “Tapal Kuda”, menyesuaikan dengan nama lokasi yang diangkat. Tagline yang digunakan adalah *The Eastern Salient of Java*, yang adalah istilah wilayah Tapal Kuda dalam Bahasa Inggris.

Aplikasi Materi Konten

Nama Majalah yang dirancang adalah Tapal Kuda, menyesuaikan dengan konten lokasi wisata yang diangkat.



Gambar 11. Desain final logo Tapal Kuda

Harga buku adalah Rp 135.000,-. Buku akan terbit setiap 3 bulan dengan mengangkat lokasi wisata di Tapal Kuda yang berbeda-beda di setiap edisi. Buku menggunakan kertas *Art Paper* dengan tebal kertas 120 gsm, dengan jumlah halaman sebanyak 53 halaman. Tipografi yang digunakan adalah Sonder Sans (Judul), Montserrat (Headline) dan Roboto Condensed (Isi).

Merchandising

Merchandising dibuat untuk mendukung program dari promosi buku. Merchandising yang dibuat adalah:

1. Pin. Pin menjadi collectibles untuk anak-anak dan menjadi hadiah setiap anak-anak mau pergi ke tempat baru yang belum pernah dikunjungi oleh anak-anak sebelumnya. Pin dapat didapatkan melalui kompetisi foto di sosial media.
2. Tote Bag. Tote bag dapat didapatkan melalui kompetisi foto di sosial media. Desain tote bag

dibuat semenarik mungkin untuk lebih menarik minat anak.

3. Tumbler.
4. Kalender.

Kesimpulan

Merancang buku untuk promosi wisata alam tidaklah mudah. Untuk mempromosikan suatu wilayah melalui media buku, perlu memahami betul kriteria pembaca buku sekaligus kebiasaan orang dalam berwisata. Pemilihan gaya desain juga tidak boleh luput dari focus perancang, karena pembaca akan malas membaca bila layout atau isi buku terlalu penuh dalam setiap halaman. Selain itu penyajian foto juga harus menarik dan menampilkan lokasi wisata yang sesungguhnya agar lebih menarik minat pembaca untuk mengunjungi lokasi.

Perancangan ini bertujuan untuk memperkenalkan wisata Tapal Kuda, sehingga mampu meningkatkan kunjungan ke daerah-daerah wisata di Tapal Kuda. Diharapkan dikemudian hari, kesejahteraan masyarakat dapat meningkat seiring banyaknya jumlah wisatawan yang berkunjung. Perancangan dinyatakan berhasil apabila buku mampu menarik minat pembaca untuk mengunjungi lokasi-lokasi wisata di Tapal Kuda, terutama lokasi yang diangkat dalam buku.

Daftar Pustaka

- Bagyono. (2005). *Pariwisata dan Perhotelan*. Surakarta: Alfabeta
- Hadi, Ido Prijana. (2015). *Komunikasi Wisata, Budaya dan Religi*. Surabaya: Aspikom Press
- Hasan, M. Iqbal. (2004). *Teori Pengambilan Keputusan*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Indri, (2016). *Apa Saja Metode Dan Instrumen Pengumpulan Data ?*. Retrieved February 27, 2017 from <http://timur.ilearning.me/2016/01/04/apa-saja-metode-dan-instrumenpengumpulan-data/>.
- Ismayanti. (2010). *Pengantar Pariwisata*. Jakarta: PT Gramedia Widisarana
- Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin di Provinsi Jawa Timur, 2015*. (n.d.). Retrieved 20 February 2017, from <https://jatim.bps.go.id>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 4 (2008)*. Buku Panduan Wisata. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi 4. (2008). Promosi. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kartini. (2009). *Sejarah Buku, Majalah, Surat Kabar*. <https://www.scribd.com/doc/20102787/Sejarah-Buku-Majalah-Surat-Kabar>
- Kirana, Dilla Candra. (2012). *Menjadi Fotografer Dengan Kamera Digital*. Jakarta: KunciKom
- Manfaat Wisata Alam Bagi Kebahagiaan dan Kreatifitas. (26 September 2016), *UKM Market*, Retrieved January 29, 2017 from <http://media.ukmmarket.co.id/manfaat-wisata-alam-bagikebahagiaan-dan-kreatifitas-seseorang/>.
- Nanda, (2015). *21 Tempat Wisata di Jawa Timur yang Wajib Dikunjungi*. Retrieved February 7, 2017, from <http://tempatwisataseru.com/21-tempat-wisata-di-jawatimur-yang-wajib-dikunjungi>.
- Ningrum, Dewi Widya, Februari (2017). *Kapan Anak Boleh Pakai Ponsel*. Retrieved March 3, 2017 from <https://inet.detik.com/konsultasi-cyberlife/d-3417037/kapan-anak-boleh-pakai-ponsel>
- Pendit, Nyoman S. (1994). *Ilmu Pariwisata: Sebuah Pengantar Perdana Cet. 5*. Jakarta: Pradyna Paramita
- Pengertian Pariwisata Definisi Jenis Promosi Wisatawan Menurut Para Ahli* (2015). Retrieved March 3, 2017, from <http://www.landasanteori.com/2015/10/pengertian-pariwisata-definisijenis.html>
- Purnawan, Hasan. (2011). Manfaat Wisata Bagi Anak-anak. *Kompasiana*, Retrieved January 28, 2017 from http://www.kompasiana.com/hasanpurnawan/manfaatwisata-bagi-anak-anak_55090fbf813311931cb1e469/.
- Sholeh, Anwar. (2014). *Sejarah Tapal Kuda Dikawasan Jawa Timur*. Retrieved February 3, 2017 from <https://www.pzhgenggong.or.id/2273/sejarahtapalkuda.html>
- Sudjojo, Marcus. (2010). *Tak Tik Fotografi*. Jakarta: Bukuné
- Warman, Sandy. (2015). *Pembelajaran 3 Berbagai Karakter dan Jenis Wisatawan Domestik dan Mancanegara - Modul Pengantar Pariwisata kelas XI*. Dari <http://www.sandywarman.com/2015/01/pembelajaran-3-berbagai-karakterdan.html>