

PERANCANGAN MEDIA EDUKASI PARIWISATA KABUPATEN KARAWANG

DESIGN OF TOURISM EDUCATION MEDIA KARAWANG REGENCY

Rifan Juan Riyadi¹, Dimas Krisna Aditya, S.IP, M.Sn²

^{1'2'3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹bhijacker@gmail.com, ²dimas@tcis.telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK

Kabupaten Karawang merupakan salah satu wilayah di Jawa Barat memiliki berbagai potensi pariwisata yang sayangnya masih kurang dikenali oleh masyarakat baik dari Kabupaten Karawang maupun sekitarnya. Kurangnya media informasi dan sosialisasi yang tidak merata menyebabkan potensi tersebut kurang dikenal terutama pada kalangan remaja yang diperkuat dengan data kuisioner dengan target remaja 17-22 Tahun, yang menunjukkan bahwa 81% responden mengaku sulitnya mencari informasi mengenai potensi pariwisata yang ada. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah media edukasi yang menarik dan menyenangkan sehingga konten atau pesan dapat tersampaikan dengan maksimal bagi target audiens yang berumur remaja yaitu dengan media yang berbentuk permainan papan atau Board Game. Sehingga diharapkan mampu memunculkan tingkat kepedulian masyarakat terhadap berbagai potensi pariwisata yang ada. Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode kualitatif dengan melakukan observasi, wawancara, dan studi pustaka untuk mendapatkan data baik mengenai audiens maupun potensi pariwisata yang ada. Adapun teori yang digunakan sebagai kerangka berpikir adalah teori yang memiliki keterkaitan dengan topik seperti pariwisata, komunikasi, edukasi, desain komunikasi visual dan game. Menggunakan metode analisis SWOT untuk mendapatkan kesimpulan dalam perancangan.

Kata Kunci : Board Game, Karawang, Media Edukasi, Pariwisata, Remaja

ABSTRACT

Kabupaten Karawang is one of areas in West Java has various potentials tourism unfortunately is weak recognized by local people from Karawang and surrounding. Lack of information media and socialization unequal causing the potential less familiar especially on by teenagers supported with the data from questionnaire and a target teenagers from 17 to 22 years, which showed that 81 % of respondents said that difficulty of finding information about the potential of tourism that is, For that reason there needs of a medium educative attractive and exciting so that content or messages can be delivered to the target of audiens with a board game as media. It is expected that promote level of care of the society to various potential tourist destinations that is Methods used in the research is a qualitative methodology with conducting observations, interview, and the literature study to get data in

regard to the audien and tourism that is. As for the theory used as a framework think is the theory has links on the topic of such as tourism , communication , education , design visual communication and the game. Use the method of analysis SWOT training to get conclusion in the design .

Keywords : Board Game, Education Media, Karawang, Teen, Tourism

1. Pendahuluan

Latar Belakang Masalah Kabupaten Karawang merupakan salah satu Kabupaten yang berada di provinsi Jawa Barat dengan ibukota yang bernama Karawang, meskipun berada di wilayah Jawa Barat Kabupaten Karawang termasuk kedalam wilayah yang memiliki dataran relatif rendah. Hal ini dapat dibuktikan dengan panjang garis pantai dan sedikitnya perbukitan dan pegunungan di Kabupaten Karawang. Pada bagian utara sebagian wilayah tertutup oleh dataran pantai sedangkan pada bagian selatan yang berbatasan dengan wilayah Bogor dan Cianjur terdapat beberapa perbukitan dan pegunungan yang bernama Gunung Sanggabuana dengan ketinggian 1291 Mdpl, sehingga Kabupaten memiliki potensi wilayah yang cukup lengkap dari segi geografis. Kabupaten Karawang sendiri dikenal sebagai kota lumbung padi dikarenakan banyaknya areal persawahan yang cukup luas dan terdapat hampir di seluruh wilayah baik pada dataran tinggi maupun dataran rendah, akan tetapi seiring berjalannya waktu Kabupaten Karawang dikenal juga sebagai kota industri karena banyaknya pabrik dan kawasan industri yang dibangun di wilayah Kabupaten Karawang memproduksi produk otomotif, tekstil, dan elektronik. Dengan laju perkembangan Kabupaten Karawang yang cukup pesat memberi peluang yang besar untuk mengembangkan potensi di bidang pariwisata, yang meliputi wisata alam, wisata budaya, dan wisata buatan. Sehingga perkembangan daerah menjadi lebih optimal dan menambah pemasukan bagi pemerintah dan masyarakat. Meskipun Kabupaten Karawang merupakan dataran yang relatif rendah, namun potensi wisata alam terbesar justru berasal dari air terjun yang berada di bagian selatan sepanjang jalur pendakian Gunung Sanggabuana terdapat berbagai air terjun diantaranya Curug Bandung, Curug Cigentis, dan Curug Santri yang menjadi ciri khas objek wisata Kabupaten Karawang. Selain wisata alam Kabupaten Karawang juga memiliki potensi wisata budaya yang unik diantaranya ditemukannya situs permandian di wilayah pesisir utara Kabupaten Karawang yang 2 menurut arkeolog merupakan candi peninggalan tarumanegara dengan masa pembangunan yang lebih tua dari candi Borobudur, dan situs permandian lain yang bernama Cibuaya berada di kecamatan Cibuaya, meskipun bentuk bangunannya tidak begitu terlihat seperti candi jiwa namun pada lokasi tersebut ditemukan arca Wisnu dan sebuah lingga. Ada juga rumah Djauw Kie Siong yang menjadi saksi bisu diculiknya proklamator Indonesia yang dituntut untuk segera memproklamasikan kemerdekaan. Potensi lain yang dimiliki Kabupaten Karawang dari segi budaya adalah kesenian Bajidoran, merupakan seni tari yang dipadukan dengan gerkan tari, pencak silat dan alunan alat musik, sehingga meskipun termasuk kedalam seni tari namun gerakan Bajidoran sangat energik dan cepat berbeda dengan gerakan tari Jaipongan yang bersifat gemulai dengan banyaknya gerakan melingkar pada telapak tangan penarinya serta beberapa kesenian lain yang merupakan adaptasi dari beberapa daerah. Seperti Japongan, Wayang Kulit, Wayang Golek, dan Topeng Banjet. Adaptasi tersebut dikarenakan Kabupaten Karawang dipengaruhi oleh tiga suku pulau Jawa, yaitu Sunda, Betawi, dan Cirebon. Selain wisata alam dan budaya Karawang juga memiliki objek wisata buatan, diantaranya Bendungan Parisdo yang merupakan bendungan yang dibangun pada masa kolonialisme Belanda pada tahun 1923 yang bertujuan untuk mengairi sawahsawah dan pengairan Citarum, dan terdapat juga Danau Cipule yang berdekatan dengan Bendungan Parisdo merupakan salah satu tempat dilaksanakannya cabang olahraga dayung sea game dilaksanakan. Kebanyakan objek pariwisata di Kabupaten Karawang tersebar di berbagai lokasi, selama ini penyampaian suatu objek wisata masih disampaikan dari mulut ke mulut mengakibatkan informasi tidak tersampaikan secara maksimal baik mengenai lokasi ataupun jenis pariwisata tersebut. Serta kurangnya sosialisasi maupun identitas visual terkait objek pariwisata Karawang. Oleh karena itu penyampaian informasi tersebut perlu diperhatikan

dengan baik salah satunya dengan menggunakan media simulasi yang secara tidak langsung mengajak permisanya untuk mengetahui dan menjelajahi potensi pariwisata di kabupaten karawang, agar khususnya masyarakat Karawang mengetahui berbagai informasi pariwisata di Kabupaten Karawang.

2. Dasar Pemikiran

2.1. Pariwisata

Pariwisata dalam UU No.10 tahun 2009 Dibatasi dalam pengertiannya sebagai : “Berbagai kegiatan wisata dan didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah dan pemerintah daerah: (Sunaryo, 2013:1)

2.2. Komunikasi

Komunikasi merupakan suatu proses penyampaian informasi agar dapat diterima baik oleh lingkungan maupun dengan pihak lainnya. Secara umu komunikasi dapat diartikan sebagai proses pengiriman dan penerimaan informasi antara dua individu atau lebih secara efektif.

2.3. Edukasi

Menurut UU NO.20 Tahun 2003 pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi diri seseorang dalam kekuatan spriritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, maupun akhlak dan keterampilan

2.4. Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual merupakan seni penyampaian informasi atau pesan dengan bahasa rupa sebagai metode panyapaiannya dan disampaikan dengan media berupa desain (lia dan kirana, 2014:15)

2.5. Game

Game berasal dari Bahasa inggris yang memiliki arti permainan, merujuk pada pengertian “kelincahan intelektual”. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, dimana pemain terlibat dalam konflik buatan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan.

3. Metode Penelitian

3.1. Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan berhadapan atau melakukan tatap muka secara langsung kepada individu terkait objek penelitian. Penulis melakukan wawancara dengan beberapa sumber di kantor dinas terkait dan narasumber di lapangan.

2. Studi Pustaka

Studi pusaka dilakukan dengan melakukan pengumpulan data melalui buku dan literatur terkait objek penelitian, yang tidak dapat ditemukan dalam metode pengumpulan data di lapangan

3. Pengamatan (Observasi)

Observasi dilakukan dengan mengamati berbagai board game, dengan mengunjungi tempat bermain board game untuk menemukan informasi dan dilakukan pencatatan.

3.2. Analisis data

1. Analisis visual terhadap tiga media serupa.
2. Analisis matriks.
2. Analisis SWOT (Strenght, Weakness, Opportunity, Threat) pada media yang akan dirancang.

4. Konsep Perancangan

4.1. Konsep Pesan

Secara umum tujuan atau pesan yang ingin di sampaikan pada board game “Jelajah Karawang” ialah :

1. Mengedukasi berbagai potensi pariwisata yang ada di Kabupaten Karawang, baik penyebaran maupun sejarah dalam bentuk singkat.
2. Secara tidak langsung mengajak pemainnya untuk berkunjung ke berbagai potensi pariwisata yang ada secara langsung.
3. Meningkatkan kepedulian masyarakat terkait berbagai potensi yang ada di wilayah Kabupaten Karawang.

4.2. Konsep Kreatif

Board Game yang akan penulis buat akan mengadaptasi dari game monopoli dan Karuba. Goal dari permainan ini adalah mendapatkan poin sebanyak mungkin dengan mengumpulkan berbagai potensi pariwisata yang ada di Kabupaten Karawang.

Alur permainan ini mengajak pemain untuk mencari tahu berbagai potensi pariwisata di kabupaten karawang yang meliputi pariwisata alam, budaya dan buatan dengan cara menjelajahi wilayah kabupaten karawang 41 berdasarkan rute perjalanan yang nyata, sehingga selain mengetahui potensi pariwisata para pemain dapat mengetahui perjalanan yang akan di tempuh bila ingin mengunjungi tempat tersebut secara langsung. Setiap potensi pariwisata yang ditampilkan dalam “jelajah karawang” akan di konsversi menjadi sebuah poin yang nantinya menjadi acuan dalam menentukan pemenang.

4.3. Konsep Media

Perencanaan pembuatan board game mengenai edukasi potensi pariwisata Kabupaten Karawang

1. Judul board game : Jelajah Karawang
2. Teknik cetak : Digital Printing

Elemen Permainan permainan :

- Papan permainan
- Dadu
- Pion
- Token Sumberdaya
- Penanda
- Kartu Set Permainan
 - o Kartu Objek
 - o Kartu Tantangan
 - o Kartu Budaya
 - o Kartu kendaraan.

4.4.Konsep Visual

4.4.1. Gaya Gambar

Ilustrasi yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan Teknik digital painting dengan cara tracing, gaya ilustrasi ini dipilih agar objek visual yang ditampilkan terlihat jelas, menarik dan sederhana.

4.4.2. Warna

Palet warna yang digunakan dalam perancangan ini merupakan monokromatik dari ciri khas Kabupaten Karawang sebagai wilayah pertanian dan pengairan, pemilihan warna ini berfungsi untuk memunculkan ciri khas dari Kabupaten Karawang sendiri.

4.4.3. Tipografi

Dalam perancangan ini tipografi yang digunakan berupa huruf serif, huruf ini dipilih karena memberikan kesan klasik dan sederhana. Selain itu tujuan penggunaan huruf serif adalah dengan adanya kait pada ujung huruf sehingga dengan ukuran yang kecil kalimat akan muda terbaca.

4.4.4. Layout

Dalam perancangan ini penulis menggunakan layout balance dan clean, sehingga nyaman dilihat dan tidak mengganggu unsur visual utama.

4.5.Hasil Perancangan

4.5.1. Struktur Permainan

1. Unsur Permainan

Pemain	Pada permainan ini dibutuhkan paling sedikit 2 pemain dan jumlah maksimal sebanyak 4 pemain, para pemain berperan sebagai penjelajah yang menjelajahi berbagai tempat dan potensi wisata yang ada.
Tujuan	Dalam permainan ini setiap pemain memiliki tujuan untuk mengumpulkan sebanyak mungkin poin yang didapatkan dalam mengunjungi setiap objek wisata dan berbagai kebudayaan yang didapatkan pemain.
Prosedur	Prosedur berlaku untuk semua pemain, dimulai dari awal permainan. Semua pemain mendapat peralatan permainan dan pion pemain harus berada pada posisi mulai.
Aturan	Aturan dasar dalam permainan ini adalah, setiap pemain mendapatkan aksi untuk melempar dadu dan menggerakkan pion, aksi khusus di dapatkan bila pion pemain berada pada tanda khusus, yaitu : Langkah dengan tanda tanya untuk mengambil satu kartu misteri pada dek

	○ Langkah dengan poin untuk mengunjungi suatu objek wisata
Sumber daya	Dalam permainan ini sumberdaya berupa token makanan dan minuman, yang berfungsi sebagai bekal pemain untuk melakukan penjelajahan dan mencapai tujuan permainan yang di dapatkan dengan melempar dadu.
Konflik	Terdapat dua Konflik yang muncul dalam permainan ini, konflik pertama berupa tantangan yang akan menghabiskan sumber daya pemain dan konflik kedua berupa strategi lawan yang menentukan rute terbaik untuk sampai ke tujuan.
Batasan	Pemain dibebaskan untuk melakukan aksi dalam setiap giliran, melempar dadu, menggerakkan pion, atau mengambil kartu misteri dan mengunjungi objek wisata. Bila pion berada pada kondisi yang memenuhi.
Hasil	Kondisi akhir permainan adalah saat semua objek wisata sudah di jelajahi oleh para pemain, pemenang ditentukan dengan banyaknya poin yang dimiliki oleh para pemain. Pemain dengan poin terbanyak akan memenangkan permainan.

Tabel 1 : Struktur Permainan
Sumber : Rifan Juan Riyadi

Telkom
University

4.5.2. Media Utama

1. Logo



Gambar 1 : Logo Jelajah Karawang
Sumber : Rifan Juan Riyadi

2. Token



Gambar 2 : Token Permainan
Sumber : Rifan Juan Riyadi

3. Kartu Kendaraan



Gambar 3 : Kartu Kendaraan
Sumber : Rifan Juan Riyadi

4. Kartu Objek wisata



Gambar 4 : Kartu objek wisata
Sumber : Rifan Juan Riyadi

5. Kartu Budaya



Gambar 5 : Kartu Budaya
Sumber : Rifan Juan Riyadi

6. Kartu Tantangan



Gambar 6: Kartu Tantangan
Sumber : Rifan Juan Riyadi

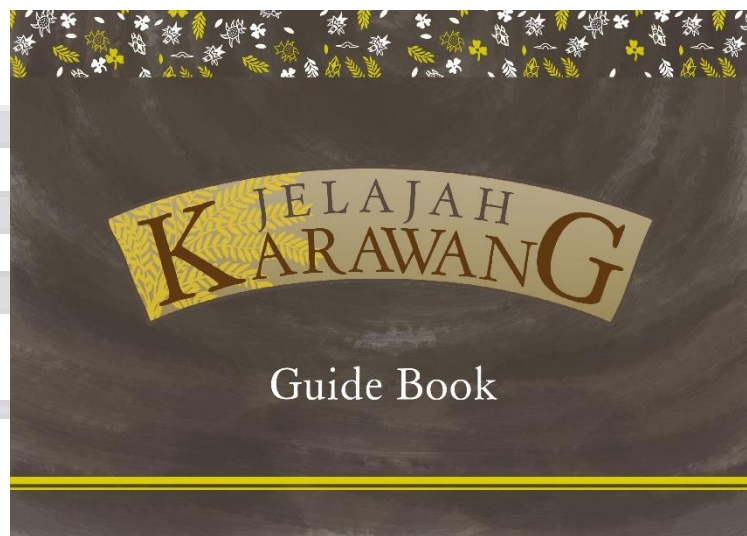
Telkom
University

7. Papan Permainan



Gambar 7: Papan Permainan
Sumber : Rifan Juan Riyadi

8. GuideBook



Gambar 8 : Guide book
Sumber : Rifan Juan Riyadi

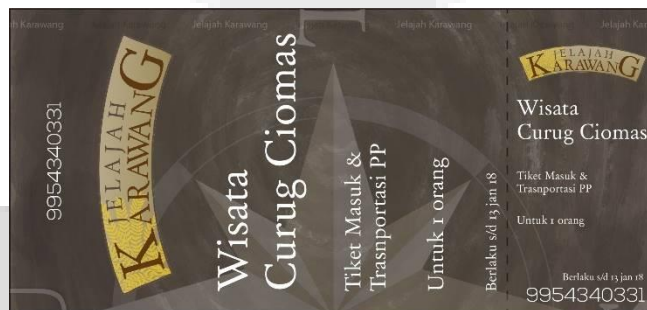
9. Packaging



Gambar 9 : Desain Packaging Permainan
Sumber : Rifan Juan Riyadi

4.5.3. Media Pendukung

1. Tiket Wisata



Gambar 10 : Tiket wisata
Sumber : Rifan Juan Riyadi

2. T-Shirt



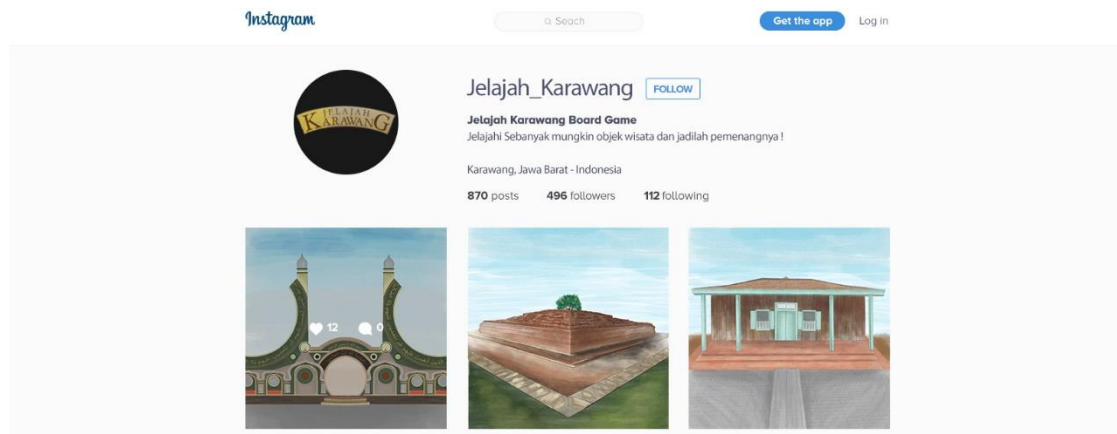
Gambar 11 : T-Shirt
Sumber : Rifan Juan Riyadi

3. X-Banner



Gambar 12 : X-Banner
Sumber : Rifan Juan Riyadi

4. Social Media



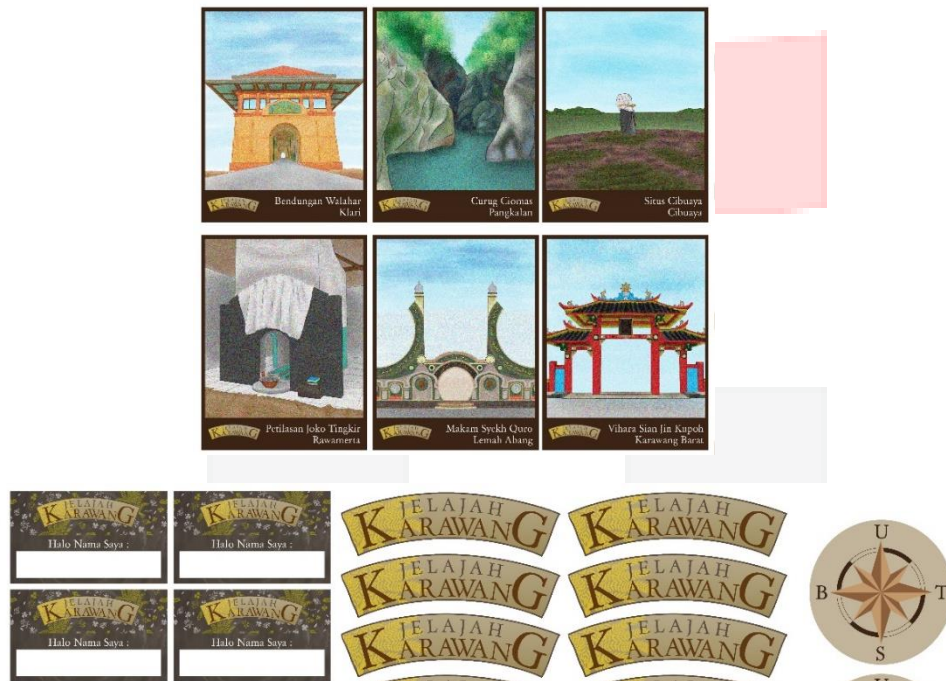
Gambar 13 : Papan Permainan
Sumber : Rifan Juan Riyadi

5. Totebag



Gambar 14 : Totebag
Sumber : Rifan Juan Riyadi

6. Sticker



Gambar 15 : Sticker
Sumber : Rifan Juan Riyadi

7. Desain Booth



Gambar 16 : Desain Booth
Sumber : Rifan Juan Riyadi

5. Kesimpulan

Setiap daerah atau wilayah pasti memiliki keanekaragaman ciri khas, baik dari segi wisata maupun kebudayaan seperti Kabupaten Karawang yang memiliki beragam Potensi pariwisata, baik yang berupa objek wisata maupun kebudayaan. Penyebaran informasi mengenai potensi pariwisata dapat memberi keuntungan baik bagi masyarakat sekitar maupun Kabupaten Karawang sendiri.

Setelah melalui tahapan yang dimulai dengan pencarian topik masalah, mengidentifikasi masalah, pengumpulan data, analisis, dan proses hingga akhir perancangan . dapat disimpulkan bahwa kurangnya informasi mengenai berbagai potensi pariwisata yang ada di Kabupaten Karawang, terlebih informasi yang disosialisasi kan oleh instansi terkait kurang maksimal dan tidak menyentuh berbagai kalangan. Terutama kalangan muda, hal tersebut menjadi landasan dilakukannya perancangan media edukasi pariwisata Kabupaten Karawang dalam bentu Board Game.

Diharapkan board game ini dapat memberikan pengetahuan bagi khalayak tentang berbagai potensi pariwisata yang ada di kabupaten karawang terutama khalayak muda, dengan cara penyampaian yang menyenangkan. Penulis berharap perancangan ini menjadi inspirasi bagi anak muda lain untuk menyebarkan berbagai informasi tentang potensi pariwisata Kabupaten Karawang dengan media yang lebih kreatif dan beragam.

Daftar Pustaka

- [1] Anggraini S, Lia dan Nathalia, Kirana. (2014). *Desain Komunikasi Visual:Dasar-Dasar Untuk Pemula*. Bandung:Nuansa Cendikia.
- [2] Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta:CV Andi Offset.
- [3] Safanayong, Yongki. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta:Arte Intermedia
- [4] Crafword, Chris. (1980). *The Art of Computer Game Design*. California:Osborne Media
- [5] Fullerton, Tracy. (2014). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach To Creating Innovative Games*
- [6] Sunaryo, Bambang. (2013). *Kebijakan Pembangunan Destinasi Pariwisata: Konsep dan Aplikasinya di Indonesia*, Yogyakarta:Gava Media
- [7] Pitana dan Diarta, Surya. (2009). *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Yogyakarta:CV Andi Offset
- [8] Arsyad, Azhar. (1997). *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT.RajaGrafindo Persada