BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karimunjawa merupakan gugusan kepulauan di utara pulau Jawa. Karimunjawa juga merupakan salah satu Kecamatan dari Kabupaten Jepara, Provinsi Jawa Tengah. Kecamatan Karimunjawa terdiri dari 4 desa, yaitu Desa Karimunjawa, Desa Kemujan, Desa Parang, dan Desa Nyamuk. Seluruh desa yang ada di Kecamatan Karimunjawa ini berada di pulau yang terpisah, tidak lain dengan Desa Kemujan.

Desa Kemujan terdiri dari 4 dusun, yaitu Dusun Telaga, Dusun Batulawang, Dusun Mrican, dan Dusun Kemojan. Desa ataupun Pulau Kemujan ini terletak di sisi utara dalam gugusan Kepulauan Karimunjawa. Seperti Desa Karimunjawa, Desa Kemujan juga menjalankan kegiatan pariwisatanya.

Kepulauan Karimunjawa ditetapkan sebagai Kawasan Strategis Pariwisata Nasional (KSPN) pada tahun 2017 yang lalu, dan merupakan kawasan yang diakomodir oleh Badan Otoritas Borobudur .Di tahun 2019, Kepulauan Karimunjawa ditetapkan sebagai cagar biosfer oleh UNESCO. Kelestarian alam karimunjawa adalah pemikat utama atas aktifitas pariwisata yang terjadi disana.

Atas terbitnya status KSPN Karimunjawa tersebut, aktifitas pariwisata di Desa Kemujan juga ikut meningkat. Melalui kekayaan budaya, Desa Kemujan mendapat banyak peminat mancanegara. Tari tradisional, pencak silat Bugis, kuliner, dan

arsitektur khas kedaerahan tersedia di Desa Kemujan. Tidak diragukan lagi keindahan alamnya, lingkungan yang bersih, pantai yang perawan, air laut yang tenang, dan masyarakat yang ramah menjadi kekuatan wisata Desa Kemujan.

Desa Kemujan dihidupi oleh penduduk dari berbagai suku. Ada beberapa suku yang tinggal di Desa Kemujan, yaitu Suku Jawa, Suku Bugis, Suku Mandar, Suku Buton, dan Suku Madura, dimana Suku Jawa, Bugis dan Madura menjadi penduduk mayoritas. Keragaman ini membuat Desa Kemujan kaya budaya dan kulinernya. Namun, dibandingkan dengan Desa Karimunjawa, kewisatataan Desa Kemujan masih belum terlalu tertata, bahkan terkesan masih seadanya.

Alasan penulis memilih Desa Kemujan daripada desa lainnya yaitu karena potensi wisata di Desa Kemujan yang sangat baik namun tidak seanding dengan fasilitas wisata yang ada. Di tandai dengan terus bertambahnya antusiasme wisatawan baik lokal maupun mancanegara yang datang. Begitu juga populasi penginapan maupun hotel yang semakin bertambah di Desa Kemujan dari tahun ke tahun .

Adalah satu hal yang amat disayangkan bahwa Desa Kemujan belum memiliki penduan titik destinasi wisata yang jelas. Hal ini membuat para wisatawan sering kehilangan arah, dan tidak jarang pula para wisatawan tidak dapat menemukan titik wisata yang ingin dituju, bahkan tidak jarang pula para wisatawan tidak tahu sama sekali tentang adanya titik wisata tersebut, hingga titik yang berpotensi baik untuk wisata tersebut, terlewatkan. Menurut para pelaku wisata Desa Kemujan, kurangnya sumber daya manusia yang menguasai bahasa asing, rute yang sulit, jalur yang kurang

terfasilitasi, dan penunjuk destinasi wisata yang sangat minim menjadi kendala seringnya terjadi hal-hal tersebut di Desa Kemujan.

Penulis menyimpulkan dengan valid, saat ini Desa Kemujan belum memiliki petunjuk peta atau *Guide map* yang dimana itu sangat penting untuk suatu daerah yang melaksanakan kegiatan wisata. Menurut respon yang didapat dari wisatawan dan pelaku wisata setempat, bahwasanya tidak jarang kasus wisatawan yang tidak mampu menemukan letak destinasi wisata yang dituju. Dalam Praktiknya, wisatawan bisa menggunakan *google map* tapi masih banyak lokasi yang tidak terdaftar pada layanan tersebut. Maka dari itu pembuatan *guide map* yang berisi informasi tentang destinasi Wisata di desa Kemujan merupakan salah satu hal yang dapat mendukung pelaksanaan aktifitas wisata di Desa Kemujan. Nantinya, *guide map* ini akan di tampilkan sebagai papan peta wisata di gerbang masuk Desa Kemujan dan diletakan di penginapan-penginapan dan hotel-hotel di Desa Kemujan agar wisatawan bisa memiliki gambaran bahwasanya di Desa Kemujan terdapat destinasi wisata apa saja dan juga bisa dengan leluasa mengetahui tempat yang ingin dikunjungi saat berada di Desa Kemujan.

Guide map biasa disebut dengan peta pemandu. Di dalam Guide map, dituliskan kode dan tanda-tanda, tujuannya yaitu supaya berkas atau ikon gambar tersebut tersusun dengan rapih sehingga mudah demengerti dalam mencari lokasi wisata yang diinginkan.

Dalam jurnalnya, Sandra Brockmann membagi perjalanan turis dalam tiga tahap, yaitu tahap *previsiting* (sebelum melakukan perjalanan), *in-visitting* (berada di tempat

tujuan) dan *post-visiting* (setelah melakukan perjalanan). Dalam ketiga tahap ini turis sangat membutuhkan informasi yang kompleks, lengkap, dan *up to date*. Turis membutuhkan informasi-informasi penting yang dapat membantu merencanakan perjalanan, seperti kemana tujuan pergi, atraksi yang terdapat di daerah tersebut, dan juga kegiatan yang dapat dilakukan dan fasilitas saja yang tersedia untuk melancarkan perjalanan. [1]

Hasil yang dipilih dalam perancangan *guide map* ini adalah sebagai peta panduan wisata Desa Kemujan. Peta panduan wisata ini memuat konten tentang panduan informasi titik tempat-tempat wisata alam, budaya, dan kuliner di Desa Kemujan. Penulis membuat sebuah *guide map* yang dapat membantu wisatawan untuk menemukan destinasi wisata yang ingin mereka tuju selama berada di Desa Kemujan. Diharapkan, dengan menggunakan *guide map*, para wisatawan dapat mengolah data yang diterapkan dalam bentuk peta untuk menjadi informasi yang berguna dalam menemukan destinasi wisata yang ingin didatangi. Media pendukung lainya yang penulis buat dari perancangan ini adalah Tote bag, Pin, Stiker, Poster.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang penelitian, permasalahan yang dibahas meliputi hal-hal sebagai berikut:

a) Bagaimana merancang *guide map* atas informasi destinasi wisata di Desa Kemujan?

1.3 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari penulisan tugas akhir ini, yaitu:

a) Memberikan pengetahuan kepada wisatawan melalui *guide map* mengenai informasi destinasi wisata di Desa Kemujan.
b) Menghasilkan media pendukung sebagai karya.

1.4 Batasan perancangan

Batasan Dalam perancangan ini yaitu :

1.1.1 Mengkonsep hingga merancang visualisasi Guide Map Kemujan

1.1.2 Merancang alternatif media pendukung sebagai penunjang publikasi atau promosi untuk Guide Map kemujan

1.5 Manfaat Perancangan

Dari hasil perancangan ini diharapkan bisa menjadi pengetahuan dan manfaat secara:

1.1.3 Keilmuan DKV

Perancangan *guide map* ini diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi mahasiswa lain agar mampu berinovasi dalam menggunakan *guide map* yang memberikan informasi tentang petunjuk destinasi wisata di Desa Kemujan ini.

1.1.4 Bagi Institusi

Perancangan Tugas Akhir ini diharapkan dapat ikut mewujudkan visi misi institusi dalam menjadi perguruan tinggi yang unggul di tingkat internasional dalam mengembangkan ilmu pengetahuan berbasis teknologi informasi dengan keunggulan pada bidang Tourism, serta dapat menjadi sarana dan tambahan refrensi di perpustakaan ITTP Purwokerto mengenai topik dan permasalahan yang terkait dengan penulisan Tugas Akhir ini.

1.1.5 Bagi Wisatawan

Dengan adanya *guide map,* diharapkan informasi tentang destinasi wisata di Desa Kemujan dapat tersampaikan, serta dapat mendukung perkembangan potensi wisata di Desa Kemujan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bagian ini, dijelaskan tentang referensi perancangan yang digunakan sebagai acuan dalam proses penulisan. Dijelaskan juga tentang landasan teori yang digunakan dalam proses penulisan

2.1 Studi Pustaka

Studi pustaka ini membahas mengenai beberapa perancangan yang pernah dilakukan oleh penulis terdahulu, sebagai refrensi penulisan Perancangan *Guide Map* sebagai Peta Wisata Desa Kemujan.

2.1.1 Jurnal dengan judul "Perancangan Aplikasi *Tour Guide Museum* Sejarah Jakarta Berbasis *Mobile Web*"

Perancangan aplikasi *Tour Guide* yang dibuat oleh Auryn Vasthie Octarizka dari Universitas Trilogi bertujuan untuk memandu pengunjung dengan waktu yang efisien dan dengan alur yang benar sesuai dengan alur yang dibuat oleh Museum Sejarah Jakarta. *Tour Guide* Museum Sejarah berbasis *Mobile Web*. Selain berisi foto dan penjelasan tentang setiap koleksi yang ada di museum, pengunjung juga dapat menggunakan *guide map* itu untuk menelusuri museum sesuai dengan alur perjalanan. Berdasarkan pengalaman, survei *Tour Guide* dan saran pengunjung Museum Sejarah Jakarta, aplikasi ini disarankan sebagai pilihan audiens untuk menjadi panduan saat mengunjungi Museum Sejarah Jakarta. Ketersediaan pemandu lokal yang ada sangatlah terbatas, sehingga pengunjung harus bergantian untuk menggunakan jasa mereka. Didapati juga beberapa pengunjung yang

melakukan perjalanan tanpa pemandu lokal dan menggunakan alur perjalanan bebas, tidak mengikuti alur yang telah ditentukan oleh pihak Museum, dimana hal ini dapat diatasi dengan keberadaan aplikasi *Tour Guide*. Aplikasi *Tour Guide* ini adalah solusi yang dapat membantu pengunjung Museum Sejarah Jakarta yang tidak menggunakan pemandu lokal supaya pengunjung tetap mendapatkan informasi, cerita, dan pengalaman baik saat berkunjung ke Museum Sejarah Jakarta. [2]

Berbeda dengan perancangan diatas dengan aplikasi *web based* sebagai karya akhirnya, pada perancangan ini penulis membuat karya dengan bentuk Papan Peta Wisata dan karya pendukung berupa baju, tote bag, dan topi bergambarkan peta wisata. Terdapat juga perbedaan tujuan perancangannya, perancangan Auryn tersebut membahas tentang solusi permasalahan alur museum yang tidak efisien sedangkan yang penulis rancang adalah perancangan dalam menyediakan informasi destinasi wisata. Tidak hanya menunjukan informasi jalur menuju destinasi wisata, yang penulis rancang juga menyediakan pilihan lokasi penyedia hidangan – hidangan tradisional di Desa Kemujan. Perancangan karya Auryn diatas adalah acuan bagi penulis untuk mencari refrensi dalam membuat *guide map*.

2.1.2 Jurnal dengan judul “Perancangan Peta Wisata Grand Maerakaca Sebagai Pengembangan Identitas Pariwisata”

Perancangan dibuat oleh Farhaniaa Apriliyanie, Suci Salsabilah, Abi Senoo Prabowoo, Mohamad Taufikk dari Universitas Dian Nuswantoroo. Persiapan, inkubasi, luminasi dan verifikasi adalah 4 tahapan dalam metode Glass-Box yang mereka gunakan pada perancangan tersebut. Dimuat pula tujuan perancangan yaitu untuk untuk menggambarkan identitas Grand Maerakaca melaui peta wisata. Dituliskan dalam jurnalnya bahwa dengan luasnya wilayah yang di miliki oleh Grand Maerakaca, peta wisata haruslah dimiliki untuk memudahkan para wisatawan untuk mengetahui spot-spot wisata apa saja yang ada di Grand Maerakaca dan dengan adanya peta tentu bisa menjadi bahasa visual dalam metunjukan arah di sekitaran kawasan wisata Grand Maerakaca. Dengan demikian, persamaan tujuan ada pada jurnal ini dan perancangan guide map yang penulis buat. [3]

Sedangkan perbedaan antara perancangan ini dengan perancangan yang penulis buat, yaitu metode dan objek lokasi yang disasarkan. Metode Glass-box bukan merupakan yang penulis gunakan dalam perancangan ini, melainkan metode kualitatif. Penulis juga tidak membuat website melainkan hanya peta wisata. Lokasi kedua perencanaan ini juga bereda, penulis menggunakan Desa Kemujan untuk ojbjek lokasi sedangkan Farhania dan k menggunakan tempat wisata Grand Maerakaca. Perancangan ini penulis gunakan untuk mencari refrensi penulisan dalam membuat peta pemandu.

2.1.3 Jurnal dengan judul "Perancangan Buku Panduan Wisata Kebun Raya Bogor"

Perancangan dibuat oleh Gelora Gustafa Rahman dan Yanuar Rahman Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom. Perancangan tersebut bertujuan untuk menjadi pendukung wisata Kebun Raya. Meski Kebun Raya Bogor memiliki luas 87 hektar dan memiliki banyak tempat menarik tetapi tidak banyak informasi yang bisa didapat mengenai fasilitas-fasilitas yang ada di Kebun Raya Bogor. Sehingga banyak pengunjung yang tidak mengetahui bagaimana tempat-tempat mernarik tersebut ada. Padahal, semenjak terpilihya Kota Bogor sebagai Lovable City dalam kampanye Global We Love Cities yang diadakan oleh WWF, Kota Bogor telah berkomitmen pada bidang pariwisata. Gelora Gustafa Rahman menargetkan bahwa dengan adanya Buku Panduan ini diharapkan pengunjung tidak kesulitan lagi untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Semoga di waktu yang akan datang, pengunjung yang datang tidak hanya menikmati pemandangan dari Kebun Raya Bogor, tetapi juga mendapatkan edukasi seputar Kebun Raya Bogor yang selanjutnya bisa diceritakan kepada kerabat-kerabatnya. [4]

Penggunaan icon sebagai alat pemeri informasi detinasi merupakan hal yang penulis samakan dari rancangan Gelora Gustafa, begitu pula tujuan perancangan karya. Perancangan yang penulis buat juga mempunyai kesamaan

bidang dengan yang Gelora Gustafa tulis, yaitu pariwisata. Namun, perancangan yang penulis buat memiliki perbedaan dalam karyanya, penulis tidak membuat buku panduan melainkan guide map yang dimana nantinya perancangan penulis membahas tentang kewisataan di lokasi yang berbeda juga.

2.1.4 Tugas Akhir dengan Judul "Purwokerto Tourism Map: Map Informasi Wisata Digital Kota Purwokerto Berbasis Multimedia"

Dalam tugas akhirnya, Ryan Rachmanto (2012) menyebutkan "Aplikasi ini akan membantu wisatawan memperoleh informasi terhadap lokasi-lokasi kunjungan wisata di kota Purwokerto". Kota Purwokerto yang mulai berkembang ini memiliki potensi wisata yang masih belum maksimal. Kota Purwokerto masih asing di telinga wisatawan. Dengan adanya Aplikasi ini, selain daerah dapat menggunakannya sebagai media promosi, pewisata juga dapat secara mudah dapat menerima informasi sebagai pola komunikasi yang efektif. Disebutkan juga dalam perencanaanya bahwa pemetaan yang dikerjakan oleh Ryan adalah pemetaan digital, yang adalah suatu proses pembuatan peta format digital yang dapat disimpan dan dicetak sesuai keinginan pembuatnya baik dalam jumlah atau skala peta yang dihasilkan. Menggunakan metodologi HIPO ((Hierarchy plus Input-Proses-Output), Ryan mengolah suara, gambar dan teks sebagai karya multimedia. Disebutkan oleh Ryan bahwa HIPO HIPO merupakan alat dokumentasi program yang berdasarkan fungsinya untuk meningkatkan efisiensi usaha perawatan program.

Dengan itu, jelas terter bahwa perancangan Ryan memakan tahap yang lebih panjang dibandingkan dengan yang penulis buat. Setelah membuat peta digital, Ryan masih melanjutkan perancanannya sampai menjadi sebuah program aplikasi yang mudah perawatannnya, sedangkan yang penulis buat berhenti pada karya peta. Tugas akhir Rachmanto ini memiliki kesamaan tujuan dengan perancangan yang penulis buat yaitu memudahkan wisatawan untuk menerima informasi atas destinasi wisata di suatu daerah, namun lokasi dan karya akhir yang dimiliki berbeda. [5]

2.1.5 Tugas Akhir dengan Judul "Perancangan Identitas Visual Taman Wisata Alam Batu Putih"

Claudya menyebutkan (2023) "Berdasarkan hasil penelitian didapati bahwa Taman Wisata Alam Batu Putih belum memiliki identitas visual. Padahal identitas visual dapat membuat merek lebih dikenal dan dibedakan dengan kompetitor." Kurangnya fasilitas pendukung memang biasa terjadi di destinasi wisata yang terpencil. Akses dan jarak seringkali menjadi penyebab hal ini terjadi. Namun bila diandingkan dengan yang terjadi di Desa Kemujan, Taman Wisata Alam Batu Putih masih terlihat lebih baik karena petunjuk kemah, penggunaan icon pada gapura selamat dating, dan papan informasi lainnya sudah ada. Sedangkan di Desa Kemujan belum ada petunjuk arah apapun, bahkan hanya sebagian penginapan saja yang mempunyai papan petunjuk. Dalam perancangannya, Claudya menggunakan metode Perancangan Alina Wheeler. Disebutkan bahwa metode ini melalui 5 tahap yaitu Conductinng Research,

Claryfying Strategy, Designing Identity, Creating Touchpoints, dan Managing Assets. [6]

Secara umum, tugas akhir Claudya mendapati kasus serupa dengan yang penulis buat, pada lokasi terpencil dengan potensi wisata sangat baik namun fasilitas belum mencukupi. Namun secara detail, metode dan lokasi yang diobjekan berbeda. Seperti yang telah di tuliskan, Claudya menggunakan metode perancangan Alina Wheeler sedangkan penulis menggunakan metode Kualitatif yang bersifat Deskriptif.

2.2 Refrensi Perancangan

Penulis menggunakan hasil karya perancangan *guide map* yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya sebagai refrensi dalam perancangan *guide map* sebagai peta wisata Desa Kemujan.

2.2.1 Hasil karya perancangan dengan judul "Peta Obyek & Daya Tarik Wisata Jogja City"'

Sebuah guide map yang dirilis oleh Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta ini menyediakan informasi tentang destinasi wisata di Kota Yogyakarta. Guide map ini memberikan informasi yang diwujudkan dalam icon berbagai titik destinasi wisata yang ada di Yogyakarta agar masyarakat terbantu untuk menuju destinasi yang diinginkan.

Gambar 1 Jogja City

(Sumber: Peta obyek & daya Tarik wisata jogja city)

Perbedaan Guide map tersebut dengan perancangan yang penulis buat yaitu mengenai lokasinya. *Guide map* ini membahas tentang destinasi wisata di daerah Yogyakarta, sedangkan penulis membahas tentang destinasi wisata yang ada di Desa Kemujan.

Peta ini menjadi acuan bagi penulis membuat Guide map, dikarenakan refrensi dari Peta tersebut memiliki warna dengan kesan earth tone dan dapat menjadi refrensi pembuatan Guide map yang penulis buat.

2.2.2 Hasil Karya dengan Judul ”Map of Montreal”

Gambar 2 *Map od Montreal*

Sumber: https://www.behance.net/gallery/98494891/Illustrated-map-of-Montreal)

Perbedaan Guide map tersebut dengan perancangan yang penulis buat yaitu mengenai cakupan lokasinya. *Guide map* ini membahas tentang seluruh titik wisata beserta pendukungnya yang sangat kompleks dan tersebar untuk satu kota Montreal keseluruhan, sedangkan penulis membahas tentang destinasi wisata yang ada di Desa Kemujan secara umum.

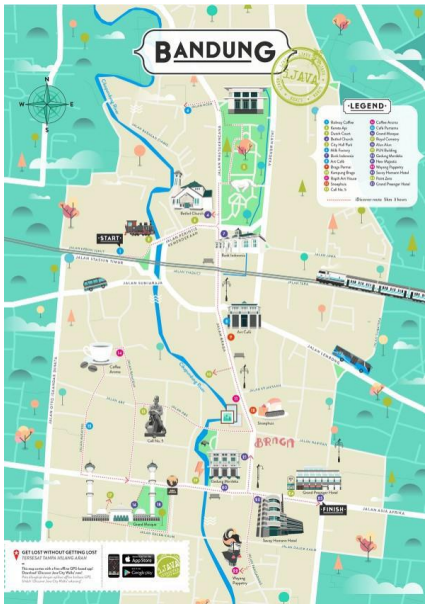
Peta ini menjadi acuan bagi penulis membuat Guide map, dikarenakan refrensi dari Peta tersebut memiliki ilustrasi kartun yang dapat menjadi refrensi penulis.

2.2.3 Hasil Karya dengan Judul “Bandung, Explor-Dicover-Giveback”

Guide Travel Book untuk Kota Bandung yang berjudul “Bandung, Explor-Dicover-Giveback” ditulis oleh Abiyasa Adiguna. Dilihat dari hasil guide map

yang dibuat, Abiyasa menggunakan gaya warna earth tone yang dapat menggambarkan kealamian kota bandung dengan berbagai hutan kotanya. Desain yang Adiyaksa buat ukanlah desain yang rumit namun tetap informatif, dengan tone warna yang seimbang, membuat guide map buatannya nyaman untuk dilihat. Karya Abiyasa memberi detail informasi pada satu daerah yang lebih luas daripada yang penulis buat. Abiyasa menunjukan peta kota Bandung, sedangkan penulis hanya mencakup satu area desa di dalam satu pulau kecil.

Karya ini menjadi acuan bagi penulis membuat Guide map, dikarenakan Peta ini menunjukan penggunaan frame layout dan warna earth tone yang dapat menjadi refrensi pembuatan Guide map penulis.



Gambar 3 Bandung Explor

(Sumber : https://www.behance.net/gallery/49492443/)

2.3 Dasar Teori

Landasan teori ini membahas tentang definisi, konsep, dan juga teori-teori yang digunakan penulis dalam proses perancangan karya.

2.3.1 Peta

Peta adalah gambaran konvensional permukaan bumi pada bidang datar dengan skala dan system proyeksi tertentu (Aryono Prihandito, 1988). Berdasarkan ICA (*International Cantographic Association*), jenis peta berdasarkan bentuknya memiliki beberapa macam, salah satunya adalah Peta Digital yang mempunyai definisi yaitu peta yang pengolahan dan penyajian datanya menggunakan komputer. Peta digital pada saat ini lebih sering digunakan karena informasi yang disajikan lebih lengkap serta bersifat fleksibel. [7]

2.3.2 Media Informasi

Media Informasi adalah sebuah alat perantara komunikasi agar dapat memberikan sebuah pesan kepada khalayak banyak. Pengertian media informasi lainnya yaitu segala sesuatu yang bisa dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan pengirim pesan kepada penerima pesan, agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat seseorang (Sadiman, 2002:6). Dengan pernyataan itu, penulis membuat perancangan ini agar dapat menjadi media informasi yang solutif sesuai dengan tujuan sebagai alat pendukung aktifitas wisata di Desa Kemujan. [8]

2.3.3 Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari kata Latin *illustrare* yang berarti menerangi atau memurnikan. Dalam kamus The American Heritage of The English Language, *illustrate* mempunyai arti memperjelas atau memberi kejelasan melalui contoh, analogi atau perbandingan, mendekorasi bentuk grafis yang memikat dari segi warna maupun style gambar. Sehingga dapat menjelaskan makna yang terkandung dalam pesan tersembunyi. Ilustrasi dapat hadir melalui tulisan, gambar, atau bunyi (Fariz, 2009:14). Seperti rancangan ini, kejelasan informasi terdukung dengan adanya ilustrasi di dalam *guide map.* [9]

Gambar 4 *Ilustrasi*

Sumber: www.pinterest.com)

Adapun gaya ilustrasi yang penulis gunakan adalah gaya ilustrasi kartun yang menampilkan ciri khas destinasi wisata di Desa Kemujan. Ilustrasi dapat dikelompokan menurut jenisnya, salah satunya yaitu melalui tampilannya. Ilustrasi kartun adalah

gambar yang cenderung memiliki bentuk lucu atau memiliki ciri khas tertentu (Soedarso, 2014: 566). [10]

2.3.4 Tipografi

Tipografi merupakan salah satu elemen terpenting dalam desain. Typografi juga bukan hanya sekedar huruf semata tetapi sebagai penyampaian pesan dalam komunikasi. Dalam penyampaian pesan tersebut bagaimana memilih dan menata huruf pada ruang-ruang yang tersedia sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin (Henri Hendratman, 2008:15). [11] Maka dengan memanfaatkan teori di atas, penulis menggunakan ilmu tipografi dalam perancangan ini.

Gambar 5 *Fruit Days*

(Sumber: www.dafont.com)

Font Fruitdays menggambarkan jenis font yang menyenangkan, dan bisa digunakan untuk gaya ilustrasi kartun (Inez Zaneta, 2023). Di tuliskan pula oleh Inez bahwa jenis tipografi ini mudah dibaca. Tipografi *Fruitdays* penulis gunakan untuk perancangan *guide map* ini agar dapat memberikan kesan yang menyenangkan, cocok untuk ilustrasi kartun, dan mudah diaca oleh wisatawan.[12]

Times Sans Serif

Gambar 6 Times Sans Serif

(Sumber: https://www.dafont.com/times-sans-serif.font)

Gambar 7 Sans Serif

(Sumber: https://www.myfonts.com/pages/sans-serif-fonts)

Typeface yang digunakan berupa sans serif sehingga mudah dibaca (Claudya, 2023:45). Dengan tujuan yang sama, penulis akan menggunakan tipografi Sans Serif dan Times Sans Serif sebagai informasi penjelas destinasi pada layout persegi di sekitar peta utama. [6]

2.3.5 Layout

Desain yang baik tergantung dari pengaturan pada tiap elemen elemen yang ada (Hendri Hendratman, 2008: 25). Dengan demikian, tujuan layout tidak lain adalah untuk mempermudah penyampaian pesan agar dapat tersampaikan dengan baik. Kesan menyenangkan timbul dalam penggunaan layout pada perancangan ini dikarenakan susunan elemen-elemen yang teratur. Dengan sususan yang teratur ini desain yang baik dapat dihasilkan. Maka, penulis merancang guide map dengan penggunan layout. [11]

Frame layout biasanya dikelilingi oleh gambar ataupun elemen-elemen visual yang membentuk suatu bingkai/frame pada sekelilingnya (Gisella dan Martinus, 2022: 107). Penggunaan layout ini memberikan kesan teratur atas informasi-informasi penjelasan simbol-simbol peta yang disusun rapi dalam bingkai dibagian bawah *guide map*. Adapun contoh pembingkaian informasi seperti gambar di bawah. [13]

Gambar 8 Layout

(Sumber: https://id.maps-jakarta.com/mall-grand-indonesia-peta)

2.3.6 Ikon

Ikon menurut KBBI artinya adalah berkaitan dengan lambang atau pun gambar yang langsung memunculkan pertalian atau hubungan dengan benda yang dilambangkannya tersebut. Maka, destinasi wisata yang terdata dalam perancangan ini lalu diubah menjadi ikon oleh penulis agar secara instan dapat melambangkan suasana destinasi wisata itu.

2.3.7 Warna

Warna termasuk salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual yang lain (Sulasmi, 1989: 4). [14] Ditambahkan juga oleh Sadjiman (2005: 9) bahwa warna didefinisikan secara fisik dan psikologis. Sifat cahaya yang dipancarkan dikategorikan sebagai definisi fisik, sedangkan pengalaman indera pengelihatan merupakan definisi psikologis. Masih berdasar pada Sadjiman (2005: 17-19), warna dibagi menjadi dua menurut asal kejadian warna, yaitu warna additive dan

subtractive. [14] Warna yang berasal dari cahaya dan disebut spectrum adalah warna additive dan warna yang berasal dari bahan dan disebut pigmen adalah warna subtractive. Teori Brewster membagi warna-warna yang ada di alam menjadi empat kelompok (Ali Nugraha, 2008: 35), yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan netral. [15] Kelompok warna tersebut dijelaskan sebagai berikut:

2.3.7.1 Warna Primer

Warna primer adalah warna dasar yang tidak berasal dari campuran warna-warna lain. Menurut teori dari Brewster, warna primer adalah warna-warna dasar. Ali Nugraha juga menyebutkan bahwa menurut Prang warna primer tersusun atas warna merah, kuning, dan hijau (2008: 37). Dalam seni rupa, ketiga warna tersebut dikenal sebagai warna primer.

2.3.7.2 Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan hasil campuran dua warna primer dengan proporsi 1:1 Teori Blon (Sulasmi, 1989: 18) menyebutkan bahwa pencampuran warna-warna primer menghasilkan warna-warna sekunder. Campuran warna biru dan kuning menghasilkan warna hijau, merah dan kuning menghasilkan jingga, warna merah dan biru membentuk warna ungu, dan lainnya. [14]

2.3.7.3 Warna Tersier

Warna tersier adalah percampuran antara warna primer dan warna sekunder. Campuran warna biru dan jingga membentuk coklat kebiruan, merah dan hijau menghasilkan coklat kemerahan, kuning dan ungu menjadi coklat kekuningan, dan lainnya.

2.3.7.4 Warna Netral

Warna netral adalah pencampuran ketiga kelompok warna sebelumya dengan proporsi 1:1:1. Campuran menghasilkan warna putih atau kelabu pada spectrum dan menghasilkan coklat, kelabu, atau hitam pada pigmen. Diperkuat oleh Teori Munsell (Sulasmi, 1989: 70), “Tiga warna utama sebagai dasar dan disebut warna primer, yaitu merah (M), kuning (K), dan biru (B). Apabila warna dua warna primer masing-masing dicampur, maka menghasilkan warna kedua atau warna sekunder. Bila warna primer dicampur dengan warna sekunder dihasilkan warna ketiga atau warna tersier. Bila antara warna tersier dicampur lagi dengan warna primer dan sekunder akan dihasilkan warna netral”. [14]

Warna *earth tone* itu adalah warna yang berasal dari macam-macam elemen yang ada di bumi, seperti pohon, batu, laut, dan juga tanah (https://www.gramedia.com/best-seller/daftar-warna-earth-tone/). Dengan selarasnya kepariwisataan Desa Kemuja yang mengutamakan alamnya, penulis menggunakan warna *earth tone* untuk perancangan *guide map* ini.

Gambar 9 *Warna Earth Tone.*

Sumber: www.gramedia.com/best-seller/daftar-warna-earth-tone/)

Penulis menggunakan warna biru sebagai penanda objek perairan, warna hijau, dan coklat sebagai penanda objek tumbuhan, warna krem untuk objek pasir, warna kelabu untuk objek bangunan permanen, warna kuning untuk objek matahari terbit, warna jingga untuk objek matahari terbenam, warna putih dan hitam untuk teks penjelas objek destinasi dan pemakaian garis, dan kombinasi warna kuning, biru, hijau, putih, dan hitam untuk judul.

2.4 Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono, kerangka berpikir adalah model konseptual yang dimanfaatkan sebagai teori yang ada kaitannya dengan beberapa faktor yang diidentifikasi sebagai masalah penting (2017). Sehingga, dengan adanya kerangka berpikir, alur penelitian ini dapat saling berkaitan. [16]

Daerah dengan kegiatan wisata sudah selayaknya mempunyai alat pendukung wisata seperti peta wisata, namun yang terjadi di Desa Kemujan malah kebalikannya. Dengan seringnya terjadi kasus wisatawan hilang arah dan bahkan gagal sampai di destinasi yang ingin dituju, penyediaan sarana pendukungnya harus dilaksanakan. Dengan adanya guide map pewisata dapat memperoleh kesan yang menyenangkan karena adanya informasi yang tersedia.

Adapun langkah-langkah yang penulis lakukan; dimulai dari pengumpulan data dokumentasi melalui observasi lapangan dan wawancara. Selanjutnya, data diidentifikasi dan dianalisa dengan acuan teori-teori, refrensi, dan studi pustaka yang telah didapatkan. Hasil analisa ini lalu diubah ke dalam wujud *guide map* serta peta digital dengan landasan teori yang telah penulis tetapkan.