

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

KARYA AKHIR

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang
Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Desain Komunikasi Visual*



Oleh

GEBBY RAHMAN DANIHADI K

1101198/2011

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

ABSTRAK

Gebby Rahman Danihadi K. 2015. Perancangan Peta Digital Wisata Kabupaten Pasaman Dalam Media Interaktif

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 prinsip dan 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.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat Karunia-Nyalah sehingga karya akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar dengan judul “Perancangan Media Interaktif Peta Digital Wisata Kabupaten Pasaman” yang disusun sebagai syarat menyelesaikan Program Sarjana Desain Komunikasi Visual Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni di Universitas Negeri Padang.

Dalam menyelesaikan karya ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr.Yahya, M.Pd dan Drs. Ariusmedi, M.Sn selaku ketua dan sekretaris Jurusan Seni Rupa.
2. Ibuk Dra. Ernis, M.Pd., selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan dari mulai masuk kuliah hingga sekarang.
3. Ibuk Dra Zubaidah, M.Sn dan Bapak Hendra Afriwan, S.Sn. M.Sn selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan, arahan serta motivasi yang sangat berarti dalam perancangan ini.
4. Bapak Dra Zubaidah, M.Sn selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang.
5. Bapak ibuk dosen Jurusan Seni Rupa dan Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya kepada penulis.

6. Kedua orang tua yang selalu memberikan do'a, semangat, dukungan kepercayaan sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan.
7. Teman-teman, sahabat yang selalu setia menemani dalam menyelesaikan perancangan karya akhir ini.

Berbagai hambatan dan rintangan baik didalam maupun diluar dugaan yang datang menghadang dalam pengerjaan perancangan ini, alhamdulillah bisa dilewati sehingga perancangan Tugas Akhir ini menjadi lebih bermakna. Semoga karya perancangan yang masih jauh dari sempurna ini dapat bermanfaat dan berguna bagi pembaca.

Akhir kata dari segala kerendahan hati penulis ucapkan terima kasih banyak, penulis juga sangat mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari semua pihak demi penyempurnaan perancangan karya ini, dan mohon maaf yang sebesar-besarnya apabila ada kata-kata yang salah serta kurang berkenan.

Padang, Mei 2015

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Orisinalitas.....	4
F. Tujuan Berkarya.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Praksis.....	6
1. Kondisi Wilayah Kabupaten Pasaman.....	6
2. Kependudukan.....	8
3. Objek Wisata.....	10
4. Data Visual.....	16
B. Kajian Teoritis.....	19
1. Desain Komunikasi Visual.....	19
2. Multimedia.....	20
3. Media Interaktif.....	22
4. Peta.....	23
5. Peta Digital.....	25
6. Prinsip <i>Lay Out</i>	26
7. Prinsip Desain <i>Lay Out</i>	27
8. Unsur Desain <i>Lay Out</i>	29
9. Huruf.....	29
10. Warna.....	30
11. Komunikasi.....	31
12. Tanda.....	32
C. Karya Yang Relevan.....	33
D. Kerangka Konseptual.....	35
BAB III METODE PERANCANGAN	36
A. Metode Pengumpulan Data.....	36
1. Data Primer.....	36
2. Data Skunder.....	37
B. Analisis Data.....	38
1. Strength (Kekuatan).....	40
2. Weakness (Kelemahan).....	40
3. Opportunity (Peluang).....	40
4. Threat (Ancaman atau tantangan).....	41
C. Pendekatan Kreatif.....	42
1. Tujuan kreatif.....	42

2. Strategi Kreatif.....	43
D. Media.....	46
1. Media Utama.....	46
2. Media Pendukung.....	46
E. Jadwal Kerja.....	49
BAB IV PERANCANGAN VISUAL.....	50
A. Teori Media.....	50
1. Media Utama.....	50
2. Media Pendukung.....	51
3. Rencana Anggaran Biaya.....	55
B. Program Kreatif.....	56
1. Pendekatan Verbal.....	56
2. Pendekatan Visual.....	56
C. LayOut.....	64
1. Lay Out Kasar.....	64
2. Lay Out Eksekusi.....	70
3. Lay Out Komprehensif.....	81
D. Final Desain.....	86
1. Final Desain Media Utama.....	86
2. Final Desain Media Pendukung.....	89
BAB V PENUTUP.....	97
A. Kesimpulan.....	97
B. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
Dokumentasi	
Biodata Penulis	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 .	Peta Kabupaten Pasaman.....	15
Gambar 2 .	Bendungan Panti - Rao.....	17
Gambar 3 .	Candi Tamjung Medan.....	17
Gambar 4 .	Ikan Banyak.....	17
Gambar 5 .	Museum Equator.....	18
Gambar 6 .	Kantor Bupati.....	18
Gambar 7 .	Rimbo Panti.....	18
Gambar 8 .	Taman Kota.....	19
Gambar 9 .	Peta Digital Jogjakarta.....	33
Gambar 10 .	Peta Digital Surakarta.....	34
Gambar 11 .	Kerangka Konseptual.....	35
Gambar 12 .	Ikon	61
Gambar 13 .	<i>Lay Out Kasar</i> Pendahuluan.....	64
Gambar 14 .	<i>Lay Out Kasar</i> Home.....	64
Gambar 15 .	<i>Lay Out Kasar</i> Page.....	65
Gambar 16 .	<i>Lay Out Kasar</i> Brosur.....	65
Gambar 17 .	<i>Lay Out Kasar</i> Kalender.....	66
Gambar 18 .	<i>Lay Out Kasar</i> Stiker.....	66
Gambar 19 .	<i>Lay Out Kasar</i> X Banner.....	67
Gambar 20 .	<i>Lay Out Kasar</i> Booklet.....	67
Gambar 21 .	<i>Lay Out Kasar</i> Pin.....	68
Gambar 22 .	<i>Lay Out Kasar</i> Poster.....	68
Gambar 23 .	<i>Lay Out Kasar</i> Kostum.....	69
Gambar 24 .	<i>Lay Out Eksekusi</i> Pendahuluan.....	70
Gambar 25 .	<i>Lay Out Eksekusi</i> Home.....	71
Gambar 26 .	<i>Lay Out Eksekusi</i> Page.....	72
Gambar 27 .	<i>Lay Out Eksekusi</i> Brosur.....	73
Gambar 28 .	<i>Lay Out Eksekusi</i> Kalender.....	74
Gambar 29 .	<i>Lay Out Eksekusi</i> Stiker.....	75
Gambar 30 .	<i>Lay Out Eksekusi</i> X Banner.....	76
Gambar 31 .	<i>Lay Out Eksekusi</i> Booklet.....	77

Gambar 32 .	<i>Lay Out</i> Eksekusi Pin.....	78
Gambar 33 .	<i>Lay Out</i> Eksekusi Poster.....	79
Gambar 34 .	<i>Lay Out</i> Eksekusi Kostum.....	80
Gambar 35 .	<i>Lay Out</i> Komprehensif Pendahuluan.....	81
Gambar 36 .	<i>Lay Out</i> Komprehensif Home.....	81
Gambar 37 .	<i>Lay Out</i> Komprehensif Page.....	82
Gambar 38 .	<i>Lay Out</i> Komprehensif Brosur.....	82
Gambar 39 .	<i>Lay Out</i> Komprehensif Kalender.....	83
Gambar 40 .	<i>Lay Out</i> Komprehensif Stiker.....	83
Gambar 41 .	<i>Lay Out</i> Komprehensif X Banner.....	84
Gambar 42 .	<i>Lay Out</i> Komprehensif Booklet.....	84
Gambar 43 .	<i>Lay Out</i> Komprehensif Pin.....	85
Gambar 44 .	<i>Lay Out</i> Komprehensif Poster.....	85
Gambar 45 .	<i>Lay Out</i> Komprehensif Kostum.....	86
Gambar 46 .	<i>Final Desain</i> Pendahuluan.....	86
Gambar 47 .	<i>Final Home</i>	87
Gambar 48 .	<i>Final Desain</i> Home.....	87
Gambar 49 .	<i>Final Desain</i> Page.....	88
Gambar 50 .	<i>Final Desain</i> Brosur Depan.....	89
Gambar 51 .	<i>Final Desain</i> Brosur Belakang.....	89
Gambar 52 .	<i>Final Desain</i> Kalender.....	90
Gambar 53 .	<i>Final Desain</i> Stiker.....	91
Gambar 54 .	<i>Final Desain</i> X Banner.....	92
Gambar 55 .	<i>Final Desain</i> Booklet.....	93
Gambar 56 .	<i>Final Desain</i> Pin.....	94
Gambar 57 .	<i>Final Desain</i> Poster.....	95
Gambar 58 .	<i>Final Desain</i> Kostum.....	96

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Jenis Warna.....	31
Tabel 2.	Jadwal Kerja.....	49
Tabel 3.	Rencana Anggaran Biaya.....	55
Tabel 4.	Alur Media Interaktif.....	56
Tabel 5.	Teknik Warna RGB (Red, Green, Blue) perancangan media.....	59
Tabel 6.	Skala Penilaian Desain Perancangan.....	63

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 nya 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 menunjukan 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. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang tersebut ditemukan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Belum adanya peta yang efektif dan komunikatif, padahal Kabupaten Pasaman memiliki potensi pariwisata yang menarik namun masih banyak masyarakat sekitar atau luar kota yang belum mengetahui potensi tersebut sehingga dibutuhkan suatu media informasi yang bisa memperkenalkan potensi wisata yang ada.

2. Kurangnya perhatian dari pemerintah setempat untuk membuat dan penyebaran media informasi yang efektif dan komunikatif sehingga pengetahuan masyarakat akan wisata yang ada pada kabupaten Pasaman belum banyak diketahui.
3. Belum adanya media informasi yang cepat dan mudah untuk diakses dalam menemukan lokasi tempat wisata sehingga membuat masyarakat luar tidak mengetahui lokasi pasti dari wisata yang akan dikunjungi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi diatas batasan masalahnya yaitu bagaimana membuat suatu media informasi tentang wisata Kabupaten Pasaman berupa peta digital yang efektif, menarik, komunikatif, dan informatif sehingga mudah dipahami.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, penulis mencoba merumuskan masalah yaitu: Bagaimana merancang sebuah media informasi wisata yang mudah diakses oleh wisatawan untuk mencari lokasi wisata berupa peta digital, dengan element ikon wisata dan membuat pengunjung bisa mengetahui dan menemukan informasi daerah tersebut dengan mudah melalui multimedia interaktif.

E. Orisinalitas

Kebutuhan media informasi yang cepat diperoleh tentang wisata, tidak banyak mengeluarkan biaya untuk memperolehnya, mudah dipahami dan menarik serta memberikan kepuasan dalam melihatnya membuat penulis

tertarik untuk memberikan solusinya sehingga penulis mencoba merancang suatu media informasi yang efektif dan komunikatif berupa peta digital wisata secara digital, perancangan ini dirancang berbeda dari yang lain dengan memberikan informasi yang lengkap dan memperlihatkan secara jelas penempatan dan deskripsi tentang objek wisata membuat peta ini memiliki ciri khas tersendiri dan daya tarik tersendiri.

F. Tujuan Berkarya

Dari rumusan masalah yang didapatkan, maka tujuan perancangannya adalah:

1. Membuat peta digital yang memberikan informasi lokasi wisata yang mudah dipahami
2. Merancang *lay out* lokasi wisata di daerah Kabupaten Pasaman agar mudah dipahami oleh wisatawan
3. Menghemat pengeluaran karena dalam penyebarannya peta ini hanya butuh dimasukkan ke dalam internet
4. Merancang element ikon (tanda) yang komunikatif untuk menandai lokasi wisata melalui multimedia interaktif.
5. Merancang sebuah media yang dalam penyebarannya bisa dengan waktu yang cepat dan singkat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Praksis

1. Kondisi Wilayah Kabupaten Pasaman

Nama Kabupaten Pasaman diambil dari nama sebuah gunung yang disebut Gunung Pasaman. Selain itu juga terdapat sebuah sungai yang diberi nama Batang Pasaman walaupun secara administrasi pemerintahan, keduanya terletak di Kabupaten Pasaman Barat setelah pemekaran pada tahun 2003 dengan dikeluarkannya Undang-undang Nomor 38. Secara etimologi kata Pasaman berasal dari kata *pasamoan*, yang berarti kesepakatan atau kesamaan pendapat antar golongan atau etnis penduduk yang mendiami wilayah Pasaman tempo dulu yaitu Minangkabau dan Mandahiling yang secara kultur terdapat banyak perbedaan antara suku Minangkabau dengan suku Mandahiling baik adat istiadat, bahasa, sikap dan perilaku. Namun dibalik perbedaan itu terdapat pula banyak kesamaan dalam visi dan persepsi sehingga mereka dapat hidup rukun dan damai secara berdampingan.

Berdasarkan data dari berbagai instansi yang berada di Pemerintah Kabupaten Pasaman bahwa Kabupaten Pasaman merupakan salah satu kabupaten di propinsi Sumatera Barat yang terletak pada Garis Khatulistiwa pada posisi 00⁰55' lintang utara dan 00⁰06' lintang selatan, 99⁰45' bujur timur dan 100⁰21' bujur timur. Merupakan kabupaten paling

utara sebagai pintu gerbang Sumatera Barat yang berbatasan langsung dengan propinsi Sumatera Utara. Secara topografi Kabupaten Pasaman merupakan dataran tinggi dengan jajaran pegunungan dan bukit barisan yang membentang dari utara sampai ke selatan.

Kondisi geografis ini merupakan modal dasar bagi pengembangan pariwisata di kabupaten Pasaman khususnya dan propinsi Sumatera Barat pada umumnya. Berbagai objek wisata terbentang sepanjang wilayah kabupaten dari utara sampai ke selatan antara lain: Wisata Alam Rimbo Panti, herbarium serta air panasnya, Candi Putri Sangka Bulan yang terletak di Kecamatan Panti. Di Kecamatan Lubuk Sikaping terdapat wisata keluarga berupa Taman Kota. Menyusul Kecamatan Bonjol yang memberikan wisata sejarah dan wisata alam berupa Museum Tuanku Imam Bonjol, Kawasan Suaka Alam Lurah Berangin, ikan larangan dan monumen khatulistiwa sebagai bukti bahwa kabupaten Pasaman di lewati oleh garis khatulistiwa yang memperlihatkan fenomena alamnya pada bulan Maret dan September setiap tahunnya.

Luas wilayah 3.947,63 km² yang terdiri dari 12 kecamatan dan 32 nagari serta ketinggian antara 50 sampai dengan 2.240 meter dari permukaan laut, menjadikan Kabupaten Pasaman sebagai daerah yang berhawa sejuk, dengan rata-rata curah hujan 140,76 mm per bulannya. Pada beberapa kecamatan terdapat gunung seperti Gunung Ambun di Kecamatan Bonjol dengan ketinggian 2.060m, Gunung dengan Sigapuak dengan ketinggian 729m dan Gunung Kelabu 700m di Kecamatan Duo

Koto, Gunung Malenggang dengan ketinggian 1.630m di Kecamatan Rao serta Gunung Tambin dengan ketinggian 2.271m yang terletak di Kecamatan Lubuk Sikaping.

Sebagai wilayah paling utara dari Propinsi Sumatera Barat, Kabupaten Pasaman berjarak 176 km dari Kota Padang sebagai ibu kota propinsi yang dapat ditempuh dengan kendaraan darat selama lebih kurang 3,5 jam dengan batas-batas wilayah: bagian utara dengan Kabupaten Mandahiling Natal dan Kabupaten Padang Lawas Propinsi Sumatera Utara. Bagian timur dengan Kabupaten Kampar, Kabupaten Rokan Hulu Propinsi Riau dan Kabupaten Lima Puluh, kota bagian selatan dengan Kabupaten Agam dan bagian barat dengan Kabupaten Pasaman Barat.

2. Kependudukan

Dari data Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil Penduduk Kabupaten Pasaman menurut hasil Proyeksi Penduduk Tahun 2009 berjumlah 263.780 jiwa dengan komposisi 130.730 jiwa laki-laki dan 133.050 jiwa perempuan. Dengan rasio jenis kelamin 100 jiwa perempuan setiap 98 jiwa laki-laki. Jika dilihat dari distribusi penduduk per kecamatan, maka jumlah penduduk terbesar berdomisili di Kecamatan Lubuk Sikaping yakni 45.726 jiwa. Diikuti oleh Kecamatan Panti dengan jumlah 34.014 jiwa dan Kecamatan Duo Koto dengan 28.583 jiwa. Sedangkan Kecamatan Mapat Tunggul Selatan merupakan kecamatan yang relative kecil jumlah penduduknya yakni 7.203 jiwa.

3. Objek Wisata

Data dari Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata keindahan alam Kabupaten Pasaman yang berbukit, merupakan potensi dan kekayaan yang perlu dieksploitasi dengan konsep konservasi, disamping sejarah panjang perjuangan Tuanku Imam Bonjol melawan penjajahan Belanda, serta situs-situs peninggalan sejarah, budaya, seni dan adat istiadat. Pengembangan pariwisata ini diharapkan dapat menjadikan objek-objek wisata yang ada di Kabupaten Pasaman menjadi salah satu Destinasi Tujuan Wisata baik ditingkat propinsi, nasional dan bahkan internasional.

a. Wisata Alam

Fenomena Alam titik Kulminasi terdapat di Kecamatan Bonjol yang berjarak lebih kurang 20 km dari ibu kota kabupaten Pasaman yaitu Lubuk Sikaping, atau lebih kurang 50 km dari kota Bukittinggi. Kejadian alam yang menakjubkan ini terjadi setiap bulan Maret dan bulan September antara tanggal 21 s atau d 23 Maret dan 21 s atau d 23 September. Fenomena Alam ini terjadi dimana Matahari berada sejajar dengan garis tengah Bumi (garis khatulistiwa) pada 0' detik, 0' menit dan 0' derajat garis lintang, sehingga semua benda yang berada pada garis khatulistiwa tidak memiliki bayangan atau menghilangkan semua bayangan selama beberapa saat. Kejadian alam yang terjadi 2 (dua) kali dalam satu tahun ini berlangsung di tanah kelahiran Pahlawan Nasional

Tuanku Imam Bonjol. Pada lokasi ini dibangun Taman Wisata Equator dan juga terdapat Tugu Equator berupa Bola Dunia besar yang diletakkan tepat pada 0^0 Garis Lintang.

Lokasi taman berada di sebelah kanan jalan Lintas Sumatera (Bukittinggi-Medan), di dalamnya terdapat tempat rekreasi dan fasilitas pendukung berupa: Mesjid, tempat penjualan sofenir, cafe, gazebo, pentas seni, arena bermain anak-anak, medan nan bapaneh termasuk toilet. Fasilitas pendukung ini masih belum memadai dan masih terdapat beberapa fasilitas yang mengalami kerusakan sehingga mengurangi nilai *interest* dan *estetika*.

1) Air Panas Rimbo Panti

Objek Wisata Alam Rimbo Panti dengan luas lebih kurang 570 ha, merupakan objek wisata yang sangat penting dan besar artinya bagi Kabupaten Pasaman. Kawasan Wisata Alam ini merupakan sasaran dan tujuan bagi Wisatawan Mancanegara karena lokasinya yang terletak pada jalur lintas Sumatera, lebih kurang 30 km dari ibu kota kabupaten serta memiliki berbagai jenis tumbuhan tropis, berupa tumbuhan rawa dataran rendah sampai dataran tinggi seperti: pohon perdu, verba, bambu-bambuan dan berbagai jenis eplit yang jumlahnya lebih kurang 500 jenis. Disamping itu, terdapat pula berbagai jenis fauna seperti: harimau sumatera, beruang, tapir, rusa dan

bermacam-macam spesies burung, dan tidak kalah pula dengan keberadaan Sumber Air.

Panas yang suhunya mencapai 150°C yang dipercaya dapat mengobati berbagai macam penyakit kulit, rheumatic dan stroke serta dapat menjadikan telur mentah menjadi telur rebus yang juga dipercaya berkhasiat.

Disamping itu di Kawasan Wisata Alam Air Panas Rimbo Panti juga terdapat kolam pemandian Air Panas yang dapat digunakan untuk mandi bersama keluarga. Di lokasi Kawasan Wisata Alam Rimbo Panti juga terdapat Herbarium yang digunakan sebagai museum pengawetan keanekaragaman hayati yang terdapat di Kawasan Wisata Alam Rimbo Panti.

Kawasan ini dilengkapi dengan fasilitas musholla, toilet, warung atau café termasuk area *Camping Ground* dan *jogging track*. Namun sama halnya dengan fasilitas lainnya, fasilitas pada Kawasan Wisata Alam Rimbo Panti ini juga memerlukan banyak pembenahan.

2) Bendungan Panti-Rao

Bendungan ini merupakan irigasi perairan bagi masyarakat sekitar, diarea ini terdapat lapangan yang sangat luas dan berada di kaki bukit sehingga bisa dijadikan bumi perkemahan, lokasi yang berada dipinggiran jalan lintas membuat banyak pengunjung untuk beristirahat sebagai tempat

makan bersama keluarga atau sekedar melepas penat dalam perjalanan.

3) Taman Kota

Taman kota yang berada pada jalan utama kota membuat taman kota ini banyak disinggahi oleh masyarakat sekitar maupun mereka yang dalam perjalanan, lokasi yang berada didaerah kaki perbukitan yang banyak ditumbuhi pohon-pohon sehingga memberikan kesejukan bagi pengunjungnya, disini tersedia juga taman bermain anak yang bisa digunakan bebas oleh pengunjung, dan juga pemerintah setempat menyediakan jaringan internet gratis yang mana ini menarik bagi muda-mudi untuk kumpul-kumpul bersama maupun melakukan tugas kelompok, ditaman ini juga disediakan sebuah panggung hiburan yang mana biasanya terdapat pertunjukan seni yang bisa dilihat oleh pengunjung.

4) Ikan Banyak Larangan

Disebuah sungai terdapat sebuah lubang yang dalam yang mana berisi banyak ikan, masyarakat setempat menamai ikan tersebut ialah Ikan *Gariang*, konon menurut masyarakat setempat ikan ini berasal dari ikan larangan yang diberikan sebuah mantra oleh dukun setempat sehingga bagi masyarakat setempat ikan larangan tersebut tidak boleh diambil sebelum larangannya itu dibuka oleh dukun setempat, namun sebelum

hari dibukaknya larangan tersebut dukun tersebut telah meninggal dunia, sehingga tidak ada satupun yang bisa, maka sampai saat ini ikan tersebut masih dilarang untuk diambil, dan konon didalam lubang sungai tersebut terdapat seekor ikan raksasa yang memiliki panjang 2 meter yang akan keluar setiap hari raya Islam pada waktu subuh. Sekarang pengunjung bisa melihat ikan yang besar dan banyak dan mereka bisa memberi makan yang disediakan oleh masyarakat setempat. Ditempat ini disediakan juga tempat makan yang mana berada ditepi sungai sehingga berkesan sebagai rumah makan sawahan yang memberikan kesan makan ditengah sawah.

b. Wisata Sejarah dan Budaya

1) Museum Tuanku Imam Bonjol

Museum Tuanku Imam Bonjol ini merupakan salah satu objek wisata sejarah dan budaya yang dibangun pada tahun 1990 sebagai tempat penyimpanan benda-benda peninggalan sejarah perjuangan Tuanku Imam Bonjol (1821-1838).

Pada saat ini tersimpan bermacam-macam benda bersejarah kebudayaan Minangkabau dan peralatan peninggalan perang Tuanku Imam Bonjol. Bangunan museum ini terdiri dari 8 (delapan) gonjong dan 48 (empat puluh delapan) buah tiang (tonggak) dengan bangunan 2 (dua) tingkat yang dilengkapi dengan ukiran yang memiliki falsafah sejarah dan budaya

Kabupaten Pasaman, serta tiap-tiap ukiran mempunyai arti dan maksud tertentu. Museum ini terletak di Kecamatan Bonjol tepatnya di garis khatulistiwa, dimana pada setiap bulan Maret dan September diperingati kejadian alam berupa titik kulminasi, ketika Bumi mengelilingi Matahari sampai pada titik orbitnya yang mengakibatkan bayangan Bumi berdempet dengan Matahari sehingga semua benda-benda yang berada tepat pada garis 0^0 LU dan LS tersebut tidak memiliki bayangan. Lokasi wisata ini berjarak tempuh lebih kurang 1 jam dengan kendaraan roda dari Bukittinggi. Beberapa bagian pada bangunan museum ini perlu dilakukan renovasi dan pembenahan.

2) Candi Tanjung Medan atau Situs Putri Sangka Bulan

Candi Tanjung Medan merupakan tempat peristirahatan Putri Sangkar Bulan yang berbentuk pelataran. Komplek candi berada lebih kurang 20 km dari pusat kota dan lebih kurang 100 m sebelah kanan jalan raya Lubuk Sikaping-Medan. Candi Tanjung Medan merupakan kelompok candi dengan satu candi induk yang mempunyai ukuran 8,5 x 8,5 meter. Sebelah timur candi lebih kurang 50 m dari arah candi mengalir Sungai Batang Sumpur yang airnya mengalir ke Sungai Rokan Hilir. Orientasi arah hadap candi induk menghadap ke timur. Candi Induk kemungkinan diiringi 8 candi perwara yang 4 buah

4. Data Visual

Ada beberapa jenis pariwisata yang ada, menurut Pendit (1994), ada beberapa jenis pariwisata yang sudah dikenal, antara lain:

- a. Wisata budaya, yaitu perjalanan yang dilakukan atas dasar keinginan untuk memperluas pandangan hidup seseorang dengan cara mengadakan kunjungan ke tempat lain atau ke luar negeri, mempelajari keadaan rakyat, kebiasaan dan adat istiadat mereka, cara hidup mereka, kebudayaan dan seni mereka.
- b. Wisata kesehatan, yaitu perjalanan seseorang wisatawan dengan tujuan untuk menukar keadaan dan lingkungan tempat sehari-hari di mana ia tinggal demi kepentingan beristirahat baginya dalam arti jasmani dan rohani.
- c. Wisata olahraga, yaitu wisatawan-wisatawan yang melakukan perjalanan dengan tujuan berolahraga atau memang sengaja bermaksud mengambil bagian aktif dalam pesta olahraga di suatu tempat atau Negara.
- d. Wisata komersial, yaitu termasuk perjalanan untuk mengunjungi pameran-pameran dan pekan raya yang bersifat komersial, seperti pameran industri, pameran dagang dan sebagainya.
- e. Wisata industri, yaitu perjalanan yang dilakukan oleh rombongan pelajar atau mahasiswa, atau orang-orang awam ke suatu kompleks atau daerah perindustrian, dengan maksud dan tujuan untuk mengadakan peninjauan atau penelitian.
- f. Wisata Bahari, yaitu wisata yang banyak dikaitkan dengan danau, pantai atau laut.
- g. Wisata Cagar Alam, yaitu jenis wisata yang biasanya diselenggarakan oleh agen atau biro perjalanan yang mengkhususkan usaha-usaha dengan mengatur wisata ke tempat atau daerah cagar alam, taman lindung, hutan daerah pegunungan dan sebagainya yang kelestariannya dilindungi oleh undang-undang.
- h. Wisata bulan madu, yaitu suatu penyelenggaraan perjalanan bagi pasangan-pasangan pengantin baru yang sedang berbulan madu dengan fasilitas-fasilitas khusus dan tersendiri demi kenikmatan perjalan.

Kabupaten Pasaman memiliki beberapa jenis dari pariwisata yang ada yakni wisata alam Rimbo Panti, Ikan Banyak, Bendungan Panti-Rao dan Taman Kota, wisata sejarah Museum Imam Bonjol dan Candi Tanjung Medan serta wisata budaya arsitektur Kantor Bupati.



Gambar 02. Bendungan Panti-Rao
Foto oleh Gebby Rahman, 2015



Gambar 03. Candi Tanjung Medan
Foto oleh Gebby Rahman, 2015



Gambar 04. Ikan Banyak
Foto oleh Gebby Rahman, 2015



Gambar 05. Museum Equator
Foto oleh Gebby Rahman, 2015



Gambar 06. Kantor Bupati
Foto oleh Gebby Rahman, 2015



Gambar 07. Rimbo Panti
Foto oleh Gebby Rahman, 2015



Gambar 08. Taman Kota
Foto oleh Gebby Rahman, 2015

B. Kajian Teoritis

1. Desain Komunikasi Visual

Secara etimologis kata “desain” berasal dari kata *design* (bahasa italia) yang artinya gambar. Kata ini diberi makna baru dalam bahasa Inggris di abad ke-17, yang dipergunakan untuk membentuk *School of Design* tahun 1836 . Desain pada hakikatnya telah ada sejak zaman purba dengan pengertian yang amat beragam.

Desain adalah bagian dari seni, desain terdiri dari proses, menata atau *layout*, memperindah sesuai dengan kehendak seseorang yang terkadang dituntut untuk membuat sesuatu yang diinginkan oleh kliennya. Menurut Kusrianto (2009:2) menjelaskan pengertian desain komunikasi visual adalah sebagai berikut :

“Suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta *lay out* tata letak atau perwajahan”.

Sedangkan menurut Anggraini dan Nathalia dalam bukunya (2014:15) pengertian desain komunikasi visual adalah sebagai berikut:

“Desain komunikasi visual merupakan seni dalam menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan bahasa rupa/visual yang disampaikan dengan media berupa desain. Desain komunikasi visual bertujuan menginformasikan, mempengaruhi, hingga mengubah perilaku target audience sesuai dengan tujuan yang diwujudkan. Proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetika, dan berbagai aspek lainnya, yang biasanya datanya didapatkan dari riset, pemikiran, brainstorming, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya”.

Selanjutnya dapat disimpulkan bahwa desain komunikasi visual adalah ilmu seni tentang bagaimana menyampaikan informasi dengan menggunakan visual maupun audio visual yang bertujuan sesuai yang diinginkan dengan kreatif mungkin.

2. Multimedia

Penggunaan multimedia sangat banyak dijumpai di era teknologi yang semakin hari semakin canggih ini, globalisasi menuntut manusia untuk menggunakan perangkat komputer. Penggunaan komputer untuk keperluan sehari-hari semakin meluas digunakan terutama di negara-negara maju, yang menunjukkan bahwa dengan media ini memang dimungkinkan memudahkan kerja manusia. Dengan banyaknya pengguna perangkat komputer, para ahli sudah banyak mengembangkan aplikasi-aplikasi yang sangat memudahkan manusia dalam mengakses informasi. Di dunia hiburan misalnya, berbagai macam ilustrasi sebuah cerita dituangkan ke dalam sebuah film animasi. Contoh lainnya dapat

ditemukan pada *game*, *website* dan banyak lagi pemanfaatan multimedia bisa dijumpai sekarang ini.

Secara etimologis multimedia berasal dari kata multi (bahasa Latin) yang berarti banyak, bermacam-macam, dan medium (bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata multimedia dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah penyediaan informasi pada komputer yang menggunakan suara, grafika, animasi, dan teks.

Kusrianto (2007:23) komunikasi multimedia berarti kemampuan untuk berkomunikasi menggunakan lebih dari satu cara, terdapat enam elemen utama yang secara umum dipergunakan dalam program multimedia:

- a. Teks adalah kata-kata yang mungkin dibuat dengan berbagai style dan bentuk font,
- b. *Image* gambar dari suatu objek memiliki dampak yang lebih baik bila dibandingkan hanya membaca teks saja,
- c. *Movie* rekaman dari video memberikan gambaran yang lebih jelas dan lebih rill,
- d. Animasi menjelaskan sesuatu secara akurat, bantuan animasi memungkinkan dipahaminya dan diulang-ulang sebuah gambar dengan jelas,
- e. *Sound* menambahkan suara bisa memberikan penekanan perhatian dalam suatu hal,
- f. *User Control* kelengkapan fasilitas yang dipergunakan oleh *user* untuk mengendalikan program.

Dengan menggabungkan aspek diatas bisa membuat suatu kombinasi yang menghasilkan aplikasi sempurna. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut penulis mengambil kesimpulan, bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar,

suara, animasi, video dengan memanfaatkan program komputer untuk menyampaikan pesan kepada para pengguna.

3. Media Interaktif

Menurut Sutopo (2003:7) menyimpulkan “multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, bertanya, dan mendapatkan jawaban yang mempengaruhi komputer untuk mengerjakan fungsi selanjutnya”.

Sedangkan menurut Arsyad (2006:3) “kata media berasal dari bahasa latin ‘*medius*’ yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar”. Pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari dapat ditemukan pada sebuah proses komunikasi. Untuk menyampaikan sebuah informasi atau pesan perlu sebuah media sebagai saluran, perantara atau penghantar untuk menyampaikan sebuah atau beberapa informasi kepada penerima informasi yang dituju.

Selain itu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media interaktif adalah alat perantara atau penghubung berkaitan dengan komputer yang bersifat saling melakukan aksi antar-hubungan dan saling aktif.

Dari definisi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa media interaktif adalah alat perantara yang dirancang dengan pemanfaatan

komputer menggunakan unsur seperti suara (audio), gambar (visual) dan teks untuk menyampaikan suatu pesan.

4. Peta

Menurut Aryono Prihandito (1988) peta merupakan gambaran permukaan bumi dengan skala tertentu, digambar pada bidang datar melalui sistem proyeksi tertentu. Dan juga menurut Badan Koordinasi Survei dan Pemetaan Nasional (Bakosurtanal 2005). Peta merupakan wahana bagi penyimpanan dan penyajian data kondisi lingkungan, merupakan sumber informasi bagi para perencana dan pengambilan keputusan pada tahapan dan tingkatan pembangunan.

Jadi peta adalah representasi dari dunia nyata. Keberadaan dunia nyata akan lebih terinci dengan menggunakan peta. Sehingga dapat dikatakan bahwa peta dapat memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai lingkungan dan segala sesuatu yang ada didalamnya.

Seluruh objek dapat ditampilkan dalam sebuah peta, baik objek alamiah maupun buatan manusia. Peta yang menyediakan fasilitas tersebut dinamakan peta dasar.

a. Elemen Peta

1) *Data Frame*

Data frame adalah bagian dari sebuah peta yang menampilkan lapisan-lapisan data (*data layer*). Bagian ini adalah yang terpenting dan merupakan titik pusat dari sebuah dokumen peta.

2) Legenda

Legenda peta bertugas menjelaskan seluruh simbol-simbol yang digunakan dalam sebuah peta pada setiap lapisan datanya. Selain itu legenda juga berfungsi sebagai kunci. Menggambarkan secara detail berbagai gambar skema, simbol dan kategori yang terdapat dipeta tersebut.

3) *Title* atau Judul

Judul peta memberikan gambaran secara singkat mengenai subjek-subjek yang ada dalam peta tersebut.

4) *Scale* atau Skala

Adalah perbandingan jarak di peta dengan jarak horizontal sebenarnya di medan atau lapangan. Rumus jarak datar di peta adalah “JARAK DI PETA x SKALA = JARAK DI LAPANGAN”. Penulisan skala peta biasanya ditulis dengan angka non garis. Misalnya Skala 1:10.000, berarti 1 cm di peta sama dengan 100 m di medan yang sebenarnya. Skala peta menentukan ukuran dan bentuk representasi unsur-unsurnya. Makin meningkat skala peta, makin besar ukuran unsur-unsurnya.

5) *Border*

Border merupakan garis tepi pada sebuah peta yang membantu para user mengetahui batas tepi dari sebuah

peta dengan jelas. Sengan menggunakan bats tepi, penempatan teks yang ada di peta juga akan terlihat lebih rapi.

6) *Overview Map*

Khususnya pada saat diperbesar dalam sebuah area, akan membantu para pengguna untuk lebih memahami isi dari area tersebut secara detail.

5. Peta digital

Di era komputerisasi ini kemajuan dalam pembuatan peta juga dilakukan sehingga terciptalah sebuah peta digital. Menurut Abdullah Malik (2012). Peta digital yaitu peta yang berupa gambaran permukaan bumi yang diolah dengan bantuan media komputer. Biasanya peta digital ini dibuat dengan menggunakan software. Ilmu yang mempelajari tentang peta dan pemetaan disebut dengan kartografi dan orang yang ahli dalam bidang peta dan pemetaan disebut kartograf.

Jenis data digitalnya sendiri biasanya terdiri atas tiga jenis, yakni:

a. *Data vector*

Tiap detail alam digambarkan sebagai sebuah entitas yang berupa garis dengan arah tertentu (vektor) atau titik. Detail luasan digambarkan sebagai area yang dibatasi oleh garis tertutup. Sebuah detail jalan, misalnya dapat didefinisikan sebagai satu entitas garis.

b. Data *raster*

Data dibagi dalam petak-petak kecil yang masing-masing memiliki karakter spesifik (warna, intensitas, pola, tekstur). Besarnya petakan tergantung resolusi gambar yang dalam hal ini tergantung pada media asli (muka bumi, peta atau foto) dan alat perekamnya (satelit, kamera digital atau *scanner*). Analisis spasial dapat ditangani lebih mudah dengan peta raster, namun sisi kartografinya kurang baik dan sulit untuk menangani objek dalam definisi garis (jalan, sungai dan batas-batas vegetasi).

c. Digitasi peta

Untuk mengubah peta kertas menjadi peta digital, dapat menggunakan *digitizer*, yakni sebuah piranti elektronik untuk menjiplak gambar. *Digitizer* termasuk salah satu jenis *pointing device* berbentuk meja atau papan, dilengkapi dengan pointer berupa mouse dengan benang silang *crosshair* atau berupa pena penunjuk *stylus pen*.

6. Prinsip *Lay Out*

Menurut Rustan, dalam bukunya *Lay out Dasar dan Penerapannya* (2009) pada dasarnya *lay out* dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya.

Menurut Rustan (2009:10-15) ada beberapa proses yang harus diperhatikan dalam membuat *lay out*, sebagai berikut :

a. Konsep Desain, harus memperhatikan konsep desain terlebih dahulu, yang mana kita harus mengetahui tujuan pembuatan desain, target *audience*, pesan yang ingin disampaikan, cara penyampaian pesan, dan media yang digunakan untuk menarik target *audienc*, b. Media dan Spesifikasi menentukan media dan spesifikasi yang akan digunakan seperti: media apa yang paling cocok, bahan, ukuran, posisi, dan kapan, berapa lama dan di mana saja karya tersebut akan diperlihatkan pada target *audience*.c. Thumbnail, sketsa *lay out* dalam bentuk mini atau sering disebut dengan sketsa kasar, d. Komputer memindahkan *thumbnail* ke komputer untuk memulai eksekusi desaine, e. Percetakan mencetak yang telah didesain.

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa *lay out* adalah penyusunan elemen desain yang berhubungan dengan sebuah bidang, yang mana dalam pembuatan *lay out* adanya proses yang perlu diperhatikan. *Lay out* terdiri dari *lay out* kasar, *lay out* komprehensif dan *lay out* eksekusi.

Hal yang harus diperhatikan bahwa format *lay out* untuk peta digital berbeda, secara teknis berbeda dengan format *lay out* media cetak biasa, pada peta digital harus bisa mengontrol besar kecilnya tampilan pada layar monitor dan usahakan agar format teks maupun gambar teratur tidak berantakan meskipun tampilan ukuran *windows* diperkecil, diperhatikan juga lebar minimal layar monitor yang banyak digunakan *audiens*, biasanya berukuran 14 inch yang bila dibandingkan dengan ukuran standar sebuah kertas cetak tampilannya akan nampak lebih kecil.

7. Prinsip Desain Lay Out

Menurut Supriyono (2010:87) terdapat prinsip-prinsip desain yang bisa membuat desain grafis yang baik, yakni:

a. Keseimbangan, pembagian sama berat, b. Tekanan, Informasi ditonjolkan secara mencolok melalui elemen visual yang kuat, c. Irama, pola *lay out* yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual, d. Kesatuan, keseluruhan tampak harmonis

Dalam perancangan haruslah memperhatikan prinsip-prinsip desain, agar rancangan yang dibuat akan menjadi lebih menarik. Adapun Menurut Anggraini dan Nathalia (2014:41-45) menyebutkan bahwa prinsip-prinsip pada desain sebagai berikut:

a. Keseimbangan (*balanced*) merupakan pembagian berat yang sama, baik secara visual maupun optik. Keseimbangan terdiri dari keseimbangan simetris/ formal, dan keseimbangan asimetris/ informal. b. Irama (*rhythm*) adalah pengulangan gerak atau penyusunan bentuk secara berulang-ulang, irama dapat berupa repetisi (konsisten) dan variasi (perubahan bentuk, ukuran, atau posisi). c. Penekanan/dominasi (*emphasis*) merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang harus ada dalam karya seni dan desain. Dominasi yang artinya keunggulan. Didalam penekanan terdapat cara dalam menerapkannya yaitu kontras (berbeda dengan elemen lainnya), isolasi obyek (memisahkan obyek dari kumpulan obyek lain), dan penempatan obyek (memiliki *stopping power*). d. Kesatuan (*unity*) merupakan salah satu prinsip dasar yang sangat penting. Prinsip ini sesungguhnya adalah prinsip hubungan.

Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa perlunya konsep sebuah *lay out* sebelum mendesain sebuah karya. Tentunya dengan pertimbangan apa pesan yang akan dibawa, kapan, dimana dan untuk siapa pesan tersebut akan divisualisasikan. Lalu kenapa memilih elemen tertentu untuk mewakili pesan yang ingin disampaikan, dan dengan bagaimana elemen-elemen tersebut ditata hingga akhirnya terangkum dalam bentuk

visual yang mana didalamnya sudah mencakup kaedah element diatas dan menciptakan karya yang baik.

8. Unsur Desain *Lay Out*

Menurut Kusrianto (2007:30) ada beberapa unsur visual yang perlu diketahui. Elemen-elemen desain berikut adalah:

- a. Garis, hubungan antara titik dengan titik lainnya yang membentuk pola,
- b. Titik, unsur visual yang wujudnya relatif kecil, cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok, dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu,
- c. Bidang, unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar,
- d. Ruang, dapat dihadirkan dengan adanya bidang, mengarah pada perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi dua, yaitu ruang nyata dan semu,
- e. Warna sebagai unsur visual yang berkaitan dengan bahasa mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis pigmennya. Kesan yang diterima mata ditentukan oleh cahaya,
- f. Tekstur, nilai raba dari suatu permukaan.

9. Huruf

Tipografi merupakan salah satu elemen dalam perancangan sebuah media yang mana berupa huruf atau angka. Menurut Kusrianto (2007:190) menyimpulkan “tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan media cetak”. Oleh karena itu menyusun meliputi merancang bentuk dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan yang dikehendaki.

Menurut Crystal dalam buku Anggraini dan Nathalia (2014:38-39) menjelaskan bahwa “Tipografi adalah kajian tentang fitur-fitur grafis dari lembar halaman”.

Anggraini dan Nathalia (2014:58-63) menjelaskan bahwa ada 4 kelompok klasifikasi huruf ialah sebagai berikut :

a. *Serif* mempunyai ciri kaki/sirip yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf *serif* memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya, sehingga memiliki kemudahan baca (*readability*) yang cukup tinggi, b. *Sans Serif* merupakan huruf yang tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. *Sans Serif* melambangkan kesederhanaan, lugas, masa kini, dan futuristik, c. *Script* menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas, atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan, d. Dekoratif merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk huruf yang sudah ada ditambah hiasan dan ornament, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki oleh jenis huruf ini adalah dekoratif dan ornamental.

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa tipografi adalah fitur-fitur grafis yang terdiri dari tulisan verbal yang mana pada setiap huruf mempunyai fungsi dan kegunaannya masing-masing. Begitu juga dalam hal penggunaan dalam media interaktif, tipografi sangat mempengaruhi apakah desain yang dibuat akan bisa disampaikan dengan baik atau tidak.

10. Warna

Dalam buku Supriyono yang berjudul *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi* (2010:70) elemen yang dapat dengan mudah menarik perhatian pembaca adalah warna. Warna-warna kuat dan kontras dapat memberi kesan dinamis, cenderung meriah. Kekuatan warna sangat dipengaruhi oleh *background*.

Menurut Kusrianto (2007:47) respons psikologi yang mampu ditimbulkan oleh warna:

Tabel 1. Jenis Warna

Kolom Warna	Nama Warna	Arti Warna
	Merah	Kekuatan, bertenaga, kehangatan, nafsu, cinta, agresifitas, bahaya.
	Biru	Kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, perintah.
	Hijau	Alami, kesehatan, pandangan yang enak, kecemburuan, pembaruan.
	Kuning	Optimis, harapan, filosofi, ketidakjujuran atau kecurangan, pengecut, pengkhianatan.
	Ungu	Spiritual, misteri, keagungan, perubahan bentuk, galak, arogan.
	Orange	Energi, keseimbangan, kehangatan.
	Coklat	Bumi, dapat dipercaya, nyaman, bertahan.
	Abu-abu	Intelek, futuristik, modis, kesenduan, merusak.
	Putih	Kemurnianj atau suci, kecermatan, tanpa dosa, steril, kematian.
	Hitam	Kekuatan, seksualitas, kemewahan, kematian, misteri, ketakukan, ketidakbahagiaan, keanggunan.

11. Komunikasi

Menurut Kusrianto (2007:3) terdapat beberapa istilah komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Diantaranya:

- a. Bahasa misalnya komunikasi yang dilakuka dalam Bahasa Inggris, Mandarin, atau bahasa lainnya,
- b. Verbal, atau secara lisan, yaitu berkomunikasi yang dilakukan dengan berbicara kepada satu sama lain,
- c. Diskusi, bisa menjadi salah satu cara mengomunikasikan pikiran kedua belah pihak,
- d. Kode, yaitu berupa tanda jejak, kode, morse, semaphore, dan tanda lalu lintas,
- e. *Body Language*, melalui bahasa tubuh seseorang dapat mengkomunikasikan maksudnya,
- f. Tulisan melalui tulisan yang dibuat di media sessorang bisa mengetahui maksud yang lain dengan membacanya.

Menurut Rogers, di dalam tulisan Anggraini dan Nathalia (2014:14) menyebutkan “Komunikasi diartikan sebagai proses di mana suatu ide dialihkan dari sumber kepada penerima atau lebih. Dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka”.

Sementara itu, Shannon dan Weaver di dalam Anggraini dan Nathalia (2014:14) menyebutkan “komunikasi sebagai bentuk interaksi manusia yang saling mempengaruhi satu sama lain. Tidak terbatas pada bentuk komunikasi yang menggunakan bahasa verbal saja, tetapi dalam ekspresi muka, seni dan teknologi”.

Menurut Anggraini dan Nathalia (2014:14) menyebutkan bahwa dalam berkomunikasi terdapat berbagai cara yang dapat dilakukan:

- a. Berbicara dengan bertukar pikiran atau berpendapat, b. Memberikan informasi, bentuk gagasan melalui kata-kata, tulisan, gambar, tanda/symbol, foto, bahasa isyarat, bunyi/suara, dan lain-lain”.

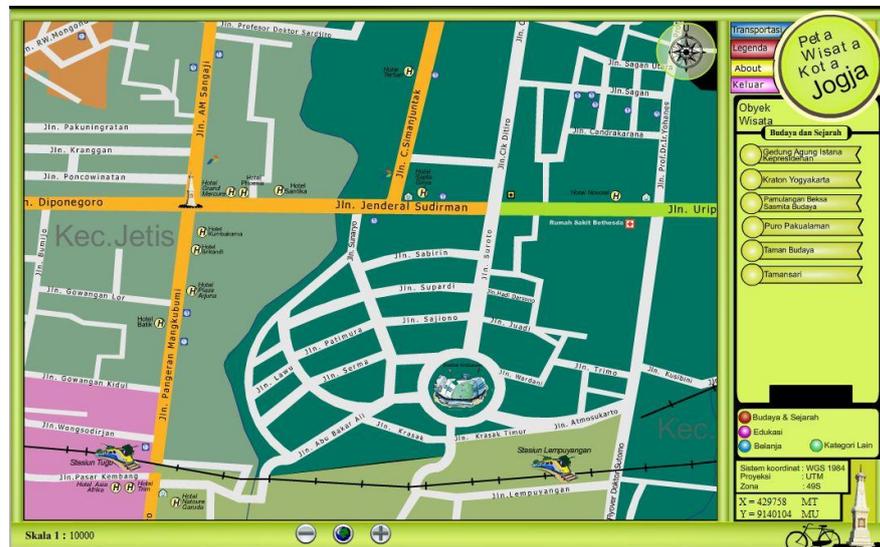
12. Tanda

Menurut Pierce (Noth, 1995: 45) dalam Tinarbuko (2008:16), maka tanda-tanda dalam gambar dapat dilihat dari jenis tanda yang digolongkan dalam semiotik. Di antaranya : ikon, indeks, dan simbol.

Ikon adalah tanda yang mirip dengan objek yang diwakilinya. dapat pula dikatakan, tanda yang memiliki ciri-ciri sama dengan yang dimaksudkan. Indeks merupakan tanda yang memiliki hubungan sebab-akibat dengan apa yang diwakilinya, atau disebut juga tanda sebagai bukti, sedangkan simbol merupakan tanda berdasarkan konvensi, peraturan, atau perjanjian yang disepakati bersama.

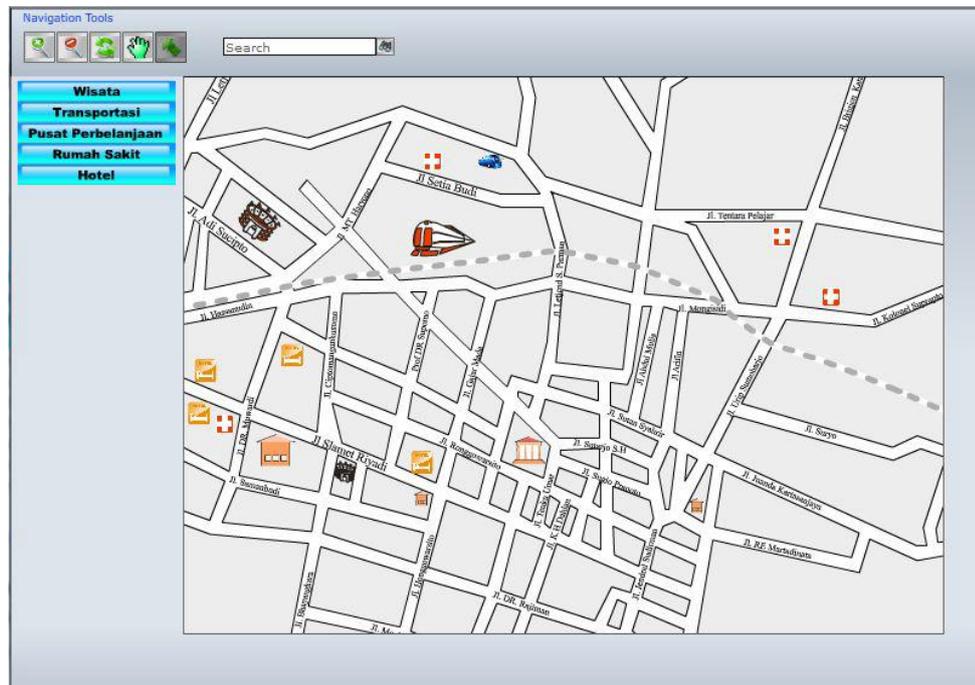
B. Karya Yang Relevan

Peta digital kota Yogyakarta



Gambar 09. Peta Digital Yogyakarta
Sumber: <http://www.widyantara.web>.

Ini contoh dari peta digital dari wisata kota Yogyakarta dalam perancangan ini sudah tergambarakan keberadaan seluruh elemen pendukung dalam pariwisata namun hanya dibuat tentang letak lokasi wisata tersebut tanpa memberikan diskripsi tentang lokasi tersebut, di perancangan ini penulis membuat pembuatannya seperti ini namun lebih komplit dengan diskripsi tentang lokasi dan keadaan wisata tersebut. Teknik pembuatannya akan serupa namun pembuatan simbolnya akan berbeda yang mana ini akan menjadi suatu keunikan dari perancangan ini.

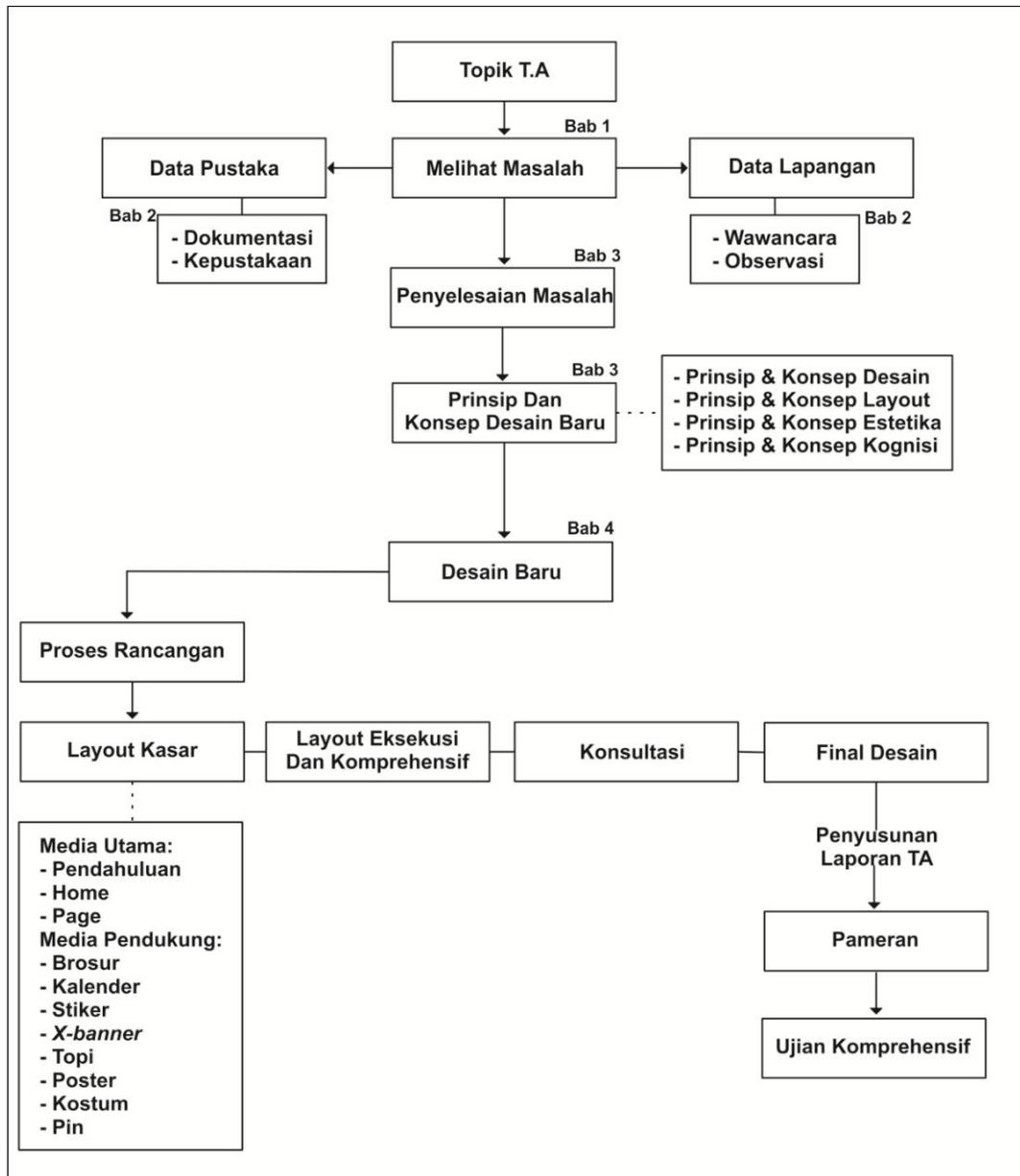


Gambar 10. Peta Digital Surakarta

Sumber: Ryanda Fajar (2009) Aplikasi Peta Digital Wisata Kota Surakarta.

Peta digital surakarta ini hanya menampilkan lokasi-lokasi secara umum tidak memberikan detail informasi keseluruhan, serta dalam desainnya juga hanya menggunakan desain yang biasa saja dengan warna putih sehingga keunikan dari peta ini tidak tampak. Dari 2 contoh ini penulis mencoba menggabungkannya dan memberikan tambahan sehingga membuat sebuah desain yang memiliki sesuatu yang berbeda.

C. Kerangka Konseptual



Gambar 11. Kerangka Konseptual

BAB V

PENUTUP

A. 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 menyebar luaskannya 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.

B. 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.

Daftar Rujukan

- Anggraini S, Lia & Kirana Nathalia. 2013. *Desain Komunikasi Visual : Dasar-dasar panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Pasaman. 2013. *Profil Wisata*. Lubuk Sikaping.
- H.B. Sutopo. 2006. *Penelitian Kualitatif : Dasar Teori dan Terapannya Dalam Penelitian*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- Pendit, Nyoman S. 1999. *Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar Perdana*. Jakarta: PT. Pradnya Paramita
- Pusat Bahasa Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Ketiga)*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Prihandito, Aryono. 1988. *Proyeksi Peta*. Yogyakarta: Kanisius.
- Ramanto, Muzni. 2007. *Menulis Karya Ilmiah*. Padang.
- Rustan, Suriyanto. 2009. *Lay Out Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. 2009. *Mendesain logo*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Sarwono, Jonathan. & Hary Lubis. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tinarbuko, Sumbo. 2008. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.

Web

Geografi. 2011. *Pengertian Pemetaan Digital*, (Online), (<http://geografi-geografi.blogspot.com/2011/09/pemetaan-digital.html>, diakses 16 Mei 2014).

<http://www.jogjawae.com/>, diakses 1 Mei 2014

Malik, Abdullah. 2012. *Pengertian, Fungsi, dan Jenis Peta*, (Online), (<http://farid-rizky.blogspot.com/2012/12/pengertian-fungsi-dan-jenis-peta.html>, diakses 16 Mei 2014).

Prastama, Ryanda Fajar. 2009. *Aplikasi Peta Digital Wisata Kota Surakarta*, (Online), (core.ac.uk/download/pdf/16507149.pdf, diakses 16 Mei 2014).