

bahwa pengguna jasa biro perjalanan memang

Perancangan Buku Interaktif Buku Jurnal Perjalanan Kota Yogyakarta untuk Remaja 14-18 Tahun

Helen Liusni¹, Andreas², Greysia Susilo³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara

helenliusni@gmail.com

andreas@fsrd.untar.ac.id

greysiagreysia@fsrd.untar.ac.id

Abstrak— Musim liburan merupakan hal yang disukai oleh semua orang, tak terkecuali oleh anak remaja. Banyak hal yang dapat dilakukan oleh anak remaja saat musim liburan, salah satunya melakukan perjalanan. Perjalanan sendiri mulai digemari oleh anak remaja zaman sekarang, dimana mereka bebas menentukan lokasi wisata yang mereka ingin kunjungi tanpa ada batasan waktu. Salah satu kota di Indonesia yang menjadi destinasi favorit adalah kota Yogyakarta yang memiliki luas mencapai 3.185,80 km². Dengan keadaan luas yang ada, lokasi wisata populer di kota Yogyakarta memiliki jarak yang cukup jauh satu dengan yang lain. Tata letak seperti ini tentunya akan menyulitkan calon wisatawan yang datang sendiri, khususnya bagi anak remaja yang terbilang masih menjadi traveler pemula. Dinas Pariwisata kota Yogyakarta sudah membuat buku panduan mengenai destinasi wisata, namun masalahnya informasi yang dicantumkan masih kurang memadai. Menanggapi permasalahan tersebut, dirancang sebuah buku jurnal perjalanan yang bersifat informatif dan edukatif sehingga dapat memandu anak remaja dalam melakukan perjalanan sendiri ke kota Yogyakarta dan menambah wawasan dengan konsep visual yang menarik. Hasilnya berupa buku interaktif buku jurnal dengan ukuran A5 yang didalamnya terdapat ilustrasi-ilustrasi yang menarik tentang Kota Yogyakarta. Buku jurnal merupakan media yang tepat karena memiliki sifat interaktif sehingga anak remaja dapat ikut berinteraksi secara langsung dengan bukunya. Diharapkan buku jurnal ini dapat membantu anak remaja dalam melakukan perjalanan sendiri ke kota Yogyakarta.

Kata kunci: Anak Remaja, Buku Jurnal, Perancangan, Perjalanan, Yogyakarta,

I. PENDAHULUAN

Musim liburan merupakan hal yang disukai oleh semua orang, tak terkecuali oleh anak remaja. Banyak hal yang dapat dilakukan oleh anak remaja saat musim liburan, salah satunya melakukan perjalanan (*traveling*). *Travel* adalah suatu perjalanan terencana yang dilakukan secara individu atau kelompok dari satu tempat ke tempat lain dengan tujuan untuk mendapatkan kepuasan dan kesenangan. (Sinaga, 2010)

Travel dapat dilakukan sendiri atau mengikuti sebuah biro perjalanan. *Sales Manager* H.I.S Travel, Liberty, mengatakan

mayoritas diikuti oleh orang tua berusia 45 tahun ke atas, dimana mereka lebih memilih perjalanan yang praktis dan cenderung tidak suka terlalu berpetualang (Agmasari, 2018). Sebaliknya, biro perjalanan kurang disukai oleh anak remaja. Hal ini terjadi karena anak remaja memiliki sikap eksploratif serta jiwa bebas yang ingin mencoba dan mencari pengalaman baru (Putro, 2017).

Menurut Wibisono, tren melakukan *travel* sendiri cenderung meningkat, khususnya di kalangan kelas menengah yang berusia muda. Dari survei yang dilakukan Trip Advisor, diperkirakan pada 2030 akan ada sekitar 50%

traveler mandiri. Hal tersebut didukung dengan beberapa kelebihan yang ada saat melakukan *travel* sendiri. (Wibisono, 2016)

Remaja di Indonesia juga sudah terkenal gemar melakukan *travel*. Tak hanya ke mancanegara, wisatawan Indonesia juga banyak yang memilih destinasi wisata ke dalam negeri. Salah satunya kota Yogyakarta, yang termasuk dalam daftar 10 destinasi wisata dalam negeri yang menjadi favorit wisatawan Indonesia. (Fauziah, 2018)

Kota Yogyakarta terletak di bagian tengah-selatan Pulau Jawa, dengan luas mencapai 3.185,80 km². Kondisi topografi di kota Yogyakarta beraneka ragam, mulai dari berbentuk daratan, lereng pegunungan, serta daerah pantai (Dispar, 2017:iii). Dengan keadaan topografi serta luas yang ada, lokasi wisata populer di Yogyakarta memiliki jarak yang cukup jauh satu dengan yang lain.

Tata letak wisata yang tersebar tentunya akan menyulitkan calon wisatawan yang datang tanpa menggunakan biro perjalanan, khususnya bagi *traveler* pemula seperti anak remaja. Dinas pariwisata kota Yogyakarta sudah mengeluarkan buku panduan wisata yang diharapkan dapat membantu wisatawan, namun sebagai buku panduan wisata, beberapa hal yang menyangkut informasi masih kurang memadai.

Selain itu, berdasarkan observasi awal yang telah penulis lakukan, buku panduan

yang ada tidak dibedakan berdasarkan golongan umur. Hal ini menjadi masalah karena pemahaman dari anak remaja dan orang dewasa yang berbeda. Buku panduan yang ada juga belum memiliki materi pembelajaran seperti geografis dan pengetahuan umum untuk anak remaja. Menanggapi persoalan tersebut, buku panduan yang ada harus memiliki keunggulan atau keunikan sendiri yang disesuaikan dengan anak remaja. Media buku jurnal merupakan salah satu solusi yang dapat digunakan karena buku jurnal lebih interaktif dengan pembacanya. Selain itu, pada buku jurnal juga memiliki konten bergambar sehingga menjadi ketertarikan tersendiri bagi anak remaja dan mengandung pembahasan yang dapat dijadikan media pendukung belajar di sekolah.

Oleh karena itu, penulis berinisiatif untuk membuat “Perancangan Buku Interaktif Buku Jurnal Perjalanan kota Yogyakarta untuk Remaja 14-18 Tahun” yang dapat memandu dan memberikan wawasan dengan konsep visual yang menarik. Buku yang berisi mengenai informasi seputar *travel* serta mengandung materi pelajaran yang dieksekusi secara fun sebagai media pendukung belajar anak remaja dengan menggunakan ilustrasi yang disesuaikan dengan target audiens dan penggunaan bahasa yang sederhana untuk mempermudah pemahaman anak remaja.

II. METODE

Metode pengumpulan data menggunakan metode campuran (*Mixed Method*), yaitu metode yang memadukan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dalam mengumpulkan data dan proses perancangan.

Metode pengumpulan data tersebut antara lain melakukan observasi, kuesioner, wawancara, dan studi pustaka. Observasi dilakukan dengan pengamatan langsung ke beberapa toko buku di wilayah DKI Jakarta tentang buku-buku panduan wisata serta beberapa lokasi wisata di kota Yogyakarta. Kuesioner dilakukan untuk memperoleh permasalahan yang ada di lingkungan masyarakat, metode ini dilakukan secara *online* melalui *google form* yang disebarakan kepada khalayak sasaran. Wawancara dilakukan dengan tanya jawab baik secara langsung ataupun tidak langsung dengan narasumber yang ahli dalam bidangnya. Selain itu, studi pustaka dilakukan untuk memperkuat teori perancangan, metode ini dilakukan dengan mencari buku-buku, jurnal penelitian, serta melakukan *searching* di internet yang berkaitan dengan topik.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis khalayak sasaran dalam perancangan ini adalah anak remaja, pelajar usia 14-18 tahun, memiliki SES A-B yang berlokasi di Indonesia khususnya DKI Jakarta.

Senang melakukan sesuatu hal yang baru, memiliki jiwa eksploratif serta memiliki kebiasaan untuk merencanakan sesuatu sebelum bertindak.

Berdasarkan studi pustaka yang dilakukan, peneliti menyimpulkan beberapa teori terkait topik, antara lain:

A. Teori Ilustrasi

Menurut Afuwwa dan Patiria, ilustrasi menggambarkan suatu adegan dari cerita, sehingga gambar ilustrasi tersebut dapat menerangkan karakter atau keseluruhan isi cerita (Afuwwa dan Patiria, 2015: 182). Berdasarkan perannya, ilustrasi berperan sebagai alat informasi, alat untuk persuasi, sebagai identitas dan sebagai desain. (Witabora, 2012: 664)

B. Teori Warna

Warna dapat didefinisikan secara subjektif/psikologis yaitu pemahaman langsung oleh pengalaman indera penglihatan kita (Arelita, 2015: 14). Manajemen warna diperlukan untuk menjamin reproduksi warna yang akurat dan dapat diprediksi karena setiap perangkat merespon atau menghasilkan warna yang berbeda (Nugroho, 2015).

C. Teori Tipografi

Penggunaan *typeface* harus disesuaikan dengan pesan yang ingin disampaikan agar pesan dapat tersampaikan dan dimengerti secara efektif. Faktor penting yang harus diperhatikan dalam tipografi, antara lain

Readability, Legibility, Visibility, dan Clarity. (Kusrianto, 2010).

D. Teori Layout

Layout merupakan tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya (Rustan, 2014). Prinsip dasar layout adalah prinsip dasar desain grafis antara lain; Kesatuan, Keseimbangan, Irama, Fokus dan Skala Proporsi. (Hendratman, 2017)

E. Teori Produksi

Pada bagian produksi, tahap yang perlu diperhatikan antara lain; teknik cetak, memilih material kertas serta *finishing*.

F. Teori Buku Interaktif

Buku interaktif adalah jenis buku yang tidak hanya dapat dibaca, namun memiliki interaksi dengan pembacanya. buku interaktif memiliki bermacam-macam bentuk, salah satunya buku interaktif *participation*. (Oey, 2013)

G. Teori Anatomi Buku

Bagian-bagian umum buku terdiri dari; halaman sampul, halaman isi, dan halaman penutup. (Suwarno, 2011)

H. Perkembangan Anak Remaja

Masa remaja menurut konteks sosial psikologis adalah periode transisi perkembangan antara masa kanak-kanak menuju masa dewasa dengan melibatkan perubahan-perubahan biologis, kognitif dan

sosio-emosional. Perubahan biologis, kognitif dan sosio-emosional yang dialami remaja dapat berkisar mulai dari fungsi seksual, hingga proses berpikir abstrak hingga kemandirian.

I. Perjalanan (*Travel*)

Travel adalah suatu perjalanan terencana yang dilakukan secara individu atau kelompok dari satu tempat ke tempat lain dengan tujuan untuk mendapatkan kepuasan dan kesenangan (Sinaga, 2010). Jenis-jenis wisata yang ada antara lain; wisata alam, wisata religi dan sejarah, wisata belanja, wisata kuliner, wisata pendidikan, wisata budaya dan wisata berburu.

J. Penjelasan Singkat Kota Yogyakarta

Kota Yogyakarta terletak di bagian tengah-selatan Pulau Jawa, secara geografis terletak pada 7o33'-8o12' Lintang Selatan dan 110o00'-110o50' Bujur Timur, dengan luas 3.185,80 km². Secara administratif terdiri dari 1 kota dan 4 kabupaten, 78 kecamatan dan 438 kelurahan/desa. Kondisi topografi di kota Yogyakarta beraneka ragam, mulai dari berbentuk daratan, lereng pegunungan serta daerah pantai. (Dispar, 2017)

Dari hasil observasi yang dilakukan, didapatkan jenis buku yang sedang digemari oleh anak remaja jaman sekarang, sebagai berikut:

Tabel 1: Tabel Perbandingan Buku

Elemen	Jenis Buku
	Homesick For Seoul
	
Layout	- Layout sederhana. - Proporsi antar ilustrasi dan tulisan seimbang.
Ilustrasi	- Ilustrasi <i>sketch doodle</i> . - Bentuk dari benda disederhanakan.
Tipografi	- Jenis <i>hand-writing</i> yang menampilkan sisi <i>lifestyle</i> .
Warna	- <i>Colorful</i> , menggunakan banyak warna cerah. - Kontras antara objek dengan <i>background</i> .

Sumber: Hasil Observasi Perancang, 2019

Berdasarkan kuesioner yang dilakukan secara *online* melalui *Google form* terhadap responden berusia sekitar 14-18 tahun, hasil kuesioner adalah sebagai berikut:

Tabel 2: Tabel Hasil Kuesioner 1

Kesulitan yang sering dialami dalam melakukan <i>travel</i> ?		
Jawaban	Responden	Presentase
Menentukan tempat wisata yang ingin di datangi	39	16,6%
Menyusun rencana perjalanan (<i>itinerary</i>)	58	24,7%
Tidak mengetahui akses jalan yang harus ditempuh	40	17%
Menentukan barang yang harus dibawa	35	14,9%

Menentukan lokasi penginapan/hotel	30	12,7%
Waktu perjalanan yang sedikit	16	6,8%
Terlalu banyak orang yang ikut	13	5,5%
Tidak pernah	4	1,1%
Jumlah	235	100%

Sumber: Hasil Kuesioner Perancang, 2019

Analisis: Menyusun rencana perjalanan (*Itinerary*) memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi dibandingkan dengan faktor lainnya. Hal ini disebabkan karena menyusun rencana perjalanan sebelum berpergian membutuhkan waktu penyusunan dan riset yang cukup lama. Penyusunan rencana ini penting dilakukan agar saat *traveling* kita dapat lebih memaksimalkan waktu, menentukan anggaran serta mengetahui lokasi apa saja yang akan dikunjungi.

Tabel 3: Tabel Hasil Kuesioner 2

Pada buku panduan biasa, apa saja yang kurang disukai?		
Jawaban	Responden	Presentase
Terlalu banyak tulisan	37	37%
Penggunaan bahasa yang sulit dipahami	18	18%
Tampilan buku yang membosankan	36	36%
Ukuran buku	8	8%
Ukuran tulisannya terlalu kecil sehingga malas untuk dibaca	1	1%
Jumlah	100	100%

Sumber: Hasil Kuesioner Perancang, 2019

Analisis: Sebanyak 37% responden setuju pada buku panduan biasa umumnya memuat tulisan terlalu banyak. Hal ini tentunya membuat

pembaca jenuh saat membaca buku yang berisi banyak tulisan. Tampilan buku yang membosankan juga dianggap menjadi penyebab buku panduan biasa kurang diminati oleh responden.

Tabel 4: Tabel Hasil Kuesioner 3

Apa yang diharapkan dari buku panduan wisata?		
Jawaban	Responden	Presentase
Bahasa yang mudah dipahami	7	7%
Informasi singkat namun jelas	47	47%
Tampilan buku yang menarik	34	34%
Mudah dibawa kemana-mana	11	11%
Tulisan dibesarkan dan informasi singkat, padat, jelas	1	1%
Jumlah	100	100%

Sumber: Hasil Kuesioner Perancang, 2019

Analisis:

Kebanyakan responden mengharapkan buku panduan wisata sebaiknya mengandung informasi yang singkat, namun tetap dapat menjelaskan isi dengan baik. Selain itu faktor tampilan layout buku yang menarik juga menjadi harapan responden agar saat membacanya tidak membosankan.

Tabel 5: Tabel Hasil Kuesioner 4

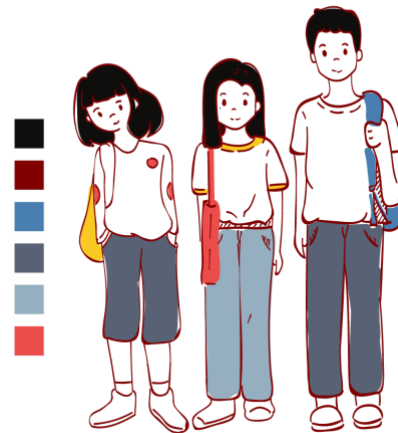
Antara pilihan dibawah, mana yang lebih kalian suka?		
Jawaban	Responden	Presentase
Buku Panduan pada umumnya	1	1%
Buku berbentuk jurnal	99	99%
Jumlah	100	100%

Sumber: Hasil Kuesioner Perancang, 2019

Analisis: Sebagian besar responden masih belum populer dengan travel journal book karena memang buku jenis ini masih jarang sekali ditemukan di Indonesia. Meski demikian, responden memiliki ketertarikan dengan buku jenis ini. Hal ini dapat mendukung perancangan karena sebanyak 99% responden lebih memilih buku jenis ini karena lebih menarik dan lebih sesuai dengan golongan usia mereka.

Wawancara dilakukan dengan salah satu editor Kepustakaan Populer Gramedia (KPG) dan didapat hasil wawancara bahwa penggunaan ilustrasi dalam buku cukup penting. Buku yang berisi gambaran dan bukan hanya naskah dapat menarik target audiens. Lalu editor KPG juga merekomendasikan untuk buku panduan sebaiknya menggunakan *hard-cover* yang dinilai lebih kuat serta *collectible* untuk disimpan dalam jangka panjang.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan, buku jurnal menjadi salah satu media buku yang efektif bagi anak remaja. Dihasilkan perancangan seperti berikut:



Layout fleksibel namun tetap berpacu pada sistem *grid*, tiap halaman memiliki *layout* yang berbeda namun pada tiap bab tetap memiliki ciri khas yang sama. Visual ilustrasi lebih mendominasi *layout* dibandingkan tulisan.

DK Lemon

Jenis tipografi yang digunakan adalah *hand writing*, dimana jenis tipografi ini tidak kaku dan seakan ditulis oleh pembaca sendiri sehingga menciptakan kesan kesatuan dan personal yang kuat antara buku dengan pembaca. Font yang digunakan antara lain *DK Lemon Yellow* dan *FG Clara*.

Bentuk buku yang dirancang ada buku jurnal dengan ukuran 14 cm x 21 cm atau ukuran A5. Buku berbentuk potrait dengan jumlah halaman kurang lebih 104 halaman.

IV. SIMPULAN

Dinas Pariwisata kota Yogyakarta sudah berusaha membuat buku panduan wisata untuk membantu *traveler* dalam melakukan perjalanan ke kota Yogyakarta. Namun, berdasarkan observasi yang telah dilakukan buku panduan tersebut masih memiliki masalah yaitu informasi yang dicantumkan masih kurang lengkap. Selain itu, Buku panduan perjalanan yang ada tidak dibedakan sesuai golongan umur dan pada umumnya memiliki proporsi tulisan yang banyak sehingga anak remaja malas/bosan untuk membacanya.

Menanggapi permasalahan tersebut, dirancang sebuah buku jurnal perjalanan yang bersifat informatif dan edukatif sehingga dapat memandu anak remaja dalam melakukan perjalanan sendiri ke kota Yogyakarta dan menambah wawasan dengan konsep visual yang menarik. Buku jurnal merupakan media yang tepat karena memiliki sifat interaktif sehingga anak remaja dapat ikut berinteraksi secara langsung dengan bukunya. Buku jurnal tersebut juga dirancang sedemikian rupa dengan ilustrasi yang disesuaikan dengan anak

remaja sehingga dapat menambah daya tarik membaca anak remaja zaman sekarang.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Andreas S.Sn., M.Ds., selaku pembimbing utama dan Greysia Susilo, S.E., S.Sn., M.Hum. selaku pembimbing kedua. Terima kasih atas bimbingan serta waktu yang diluangkan dari awal proses pembuatan penelitian ini hingga selesai. Tak lupa juga kepada pihak-pihak lain yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan perancangan buku ini namun tidak dapat disebutkan satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- Afuwwa, Ana Pertiwi, Asidigisianti Surya Patiria. (2015). Gambar Ilustrasi Sampul Novel Harry Potter. Jurnal Pendidikan Seni Rupa. 3(2): 181-187
- Agmasari, Silvita. (2018). Lebih Baik Land Tour atau Paket Tur Lengkap?. Di akses 16 November 2018. <https://travel.kompas.com/read/2018/03/10/185300127/lebih-baik-land-tour-atau-paket-tur-lengkap-ini-penjelasan-nya>
- Arelita. (2015). Panduan Dasar Mewarnai untuk Pemula. Jakarta: Kawan Pustaka.
- DIY, Dinas Pariwisata. (2017). Destinasi Wisata Jogja. Yogyakarta: Dinas Pariwisata DIY.

- Fauziah, Syifa. (2018). 10 Kota di Indonesia ini jadi favorit destinasi wisata, kotamu ada?. Di akses 12 Februari 2019. <https://www.brilio.net/jalan-jalan/10-kota-di-indonesia-ini-jadi-favorit-destinasi-wisata-kotamu-ada-1810094.html#>
- Hendratman, Hendi. (2017). Computer Graphic Design. Jakarta: Informatika.
- Kusrianto, Adi. (2010). Pengantar Tipografi untuk Pemakai CorelDraw, InDesign, Illustrator dan Photoshop. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Nugroho, Sarwo. (2015). Manajemen Warna dan Desain. Yogyakarta: Andi
- Oey, Fanny W., Heru Dwi Waluyanto, dan Asnar Zacky. (2013). Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun. Surabaya: Petra Christian University.
- Putro, Khamim Zarkasih. (2017). Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. APLIKASIA: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama. 17(1): 25-32
- Rustan, Surianto. (2009). Layout Dasar dan Penerapannya. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Sinaga, Supriono. (2010). Potensi dan Pengembangan Objek Wisata di Kabupaten Tapanuli Tengah [Skripsi]. Medan(ID): Universitas Sumatra Utara
- Suwarno, Wiji. (2011). Perpustakaan & Buku: Wacana Penulisan & Penerbitan. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Wibisono, Nuran. (2016). Asyiknya Traveling Sendirian. Di akses 19 Maret 2019. <https://tirto.id/asyiknya-traveling-sendirian-b2tG>
- Witabora, Joneta. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. Humaniora. 3(2):659-667