PERANCANGAN BOOKLET SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI TEMPAT WISATA KABUPATEN PASURUAN

[1] Moh. Fazar Ramadani [2] Amidatus Sholihat Jamil

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komunikasi Institut Teknologi dan Sains Nahdlatul Ulama Pasuruan

mohfazarramadani@gmail.com ; mail@itsnupasuruan.ac.id

ABSTRAK

Penlitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk merancang *booklet* sebagai media promosi dan informasi tempat wisata Kabupaten Pasuruan. perancangan ini meliputi desain dengan ide, konsep, dan gaya baru sehingga menjadikan *booklet* wisata yang baik dalam segi tampilan maupun fungsi yang disajikan dengan tujuan agar dapat menghasilkan hal yang lebih baik. Perancangan *booklet* wisata yang dilakukan, bertujuan sebagai bentuk promosi dan informasi mengenai tempat wisata Kabupaten Pasuruan Pengujian dalam penelitian ini di lakukan sebanyak dua kali, yaitu uji validasi oleh ahli media dan uji coba produk di dalam kelompok masyarakat Pasuruan. Uji validitas yang di lakukan oleh ahli media untuk mendapat informasi dan saran mengenai produk serta kelayakan produk. Uji coba produk di lakukan oleh masyarakat Pasuruan untuk mendapatkan penilaian mengenai produk yang sudah di kembangkan. Hasil dari uji validitas pada penelitian ini menunjukan bahwa dari penilaian ahli media, produk mendapatkan skor 49 dengan presentase 61,2% dalam kategori valid. pada hasil uji coba produk yang di lakukan oleh kelompok Masyarakat Pasuruan menunjukan bahwa produk yang di kembangkan memperoleh skor 2554 dengan presentase 81% dalam kategori sangat layak.

Kata Kunci: Penelitian, Pengembangan, Booklet.

ABSTRACT

This research is a Research and Development (R&D) research which aims to design a booklet as a promotional media and information on tourist attractions in Pasuruan Regency. This design includes designs with new ideas, concepts, and styles so as to make travel booklets that are both in terms of appearance and function that are presented with the aim of producing better things. The design of the tourist booklet was carried out, aiming as a form of promotion and information about tourist attractions in Pasuruan Regency. The testing in this study was carried out twice, namely validation tests by media experts and product trials in Pasuruan community groups. The validity test is carried out by media experts to get information and advice about the product and the feasibility of the product. Product trials are carried out by the Pasuruan community to get an assessment of the products that have been developed. The results of the validity test in this study showed that from the assessment of media experts, the product got a score of 49 with a percentage of 61.2% in the valid category. the results of

product trials conducted by the Pasuruan Community group showed that the product developed obtained a score of 2554 with a percentage of 81% in the very feasible category.

Keywords: Research, Development, Booklet

PENDAHULUAN

Pasuruan adalah daerah yang terletak di Jawa Timur, Indonesia. Kabupaten pasuruan yang memiliki luas wilayah sebesarn1.474,015.Km2, wilayah daratanya di bagi menjadi.3 (tiga) bagiannyaitu, dengan ketinggian antara 180 – 3000m merupakan daerah pegunungan dan perbukitan, yang membentang di bagian selatan dan barat. Daerah dataran rendah, yang membentang di bagian tengah dan merupakan daerah yang subur dengan ketinggian antara 6 – 91 m. Kabupaten Pasuruan juga memiliki daerah pantai yang membentang di daerah bagian utara yang memiliki ketinggian antara 2- 8 m. Dengan adanya pegunungan dan pantai yang tersebar, Kabupaten Pasuruan menjadi salah satu wilayah yang memiliki banyak objek wisata yang dapat menarik perhatian wisatawan dari dalam maupun luar negeri.

Kabupaten Pasuruan yang kaya akan tempat Wisata alam yang indah sangat di sayangkan jika Wisata tersebut tidak bisa di promosikan dengan optimal selain itu banyak pula objek wisata yang belum di ketahui sama sekali oleh masyarakat di sekitar pasuruan sendiri, dan sering pula terjadi kebingungan akan tempat dan lokasi wisata alam yang ada di kabupaten pasuruan dan dari sini di perlukan promosi yang efektif dan informatif sehingga tidak terjadi kebingungan para wisatawan tentang tempat dan penjelasan tentang wisata alam yang ada di Kabupaten Pasuruan.

Media cetak memiliki kekuatan dan kelebihan yang signifikan. Dilihat dari segi informasi media cetak yang tajam, sehingga orang benar – benar mengerti isi dari media cetak tersebut. Fungsi media cetak sendiri yang terdiri dari lima fungsi yaitu informasi, edukasi, koreksi, rekreasi, dan mediasi yang membuat media cetak sangat berpengaruh dimasyarakat luas, dan buku merupakan salah media cetak yang dapat di percaya di bandingkan bentuk media lainya. Dari sini maka

penulis akan membangun dan merancang Booklet sebagai media Promosi Wisata alam yang dominan di kunjungi di Kabupaten Pasuruan yang dapat membawa citra positif dan dapat terus diingat oleh wisatawan.

LANDASAN TEORI

Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual merupakan bagian dari ilmu desain. Seperti desain sebagai bagian dari seni rupa. Desain Komunikasi Visual menganggap seni sebagai sesuatu yang unik sekaligus sebagai kekuatan khusus yang dapat membawa nilai dari pengalamannya sendiri (seperti keunikan, kenyamanan, dll) kepada audien pengguna atau orang yang disempurnakan. Desain komunikasi visual juga disamakan dengan seni terapan. Sebagai sebuah karya seni, proses penciptaan desain tidak dapat dipisahkan dari keindahan seni, sehingga karya desain harus bertanggung jawab, bermanfaat, mampu membawa inovasi baru ke dunia desain sendiri, serta kehidupan yang lebih luas.

Pengertian komunikasi visual itu sendiri dalam kata-kata meliputi komunikasi dan visual. Sebelum menjelaskan secara lebih rinci tentang pengertian komunikasi, perlu disebutkan terlebih dahulu pengertian komunikasi. (Susanto, 1997)

Komunikasi berasal dari kata communicate yang berarti memberitahu. Kata ini.berasal dari bahasa Latin. Sementara itu Menurut Bernard Berelson dan Gary Steyner, komunikasi adalah proses penyampaian informasi, ide, perasaan, dll, dengan menggunakan simbol, baik gambar, tulisan, angka, dll (dalam Dedy Mulyana, 2000).

Booklet

Booklet adalah buku kecil dan tipis tidak lebih dari 30 halaman yang saling terkait yang berisi teks dan gambar. Istilah booklet merupakan gabungan dari kata book dan *leaflet*. Secara sederhana booklet adalah gabungan dari *leaflet* dan buku dengan format (ukuran) kecil seperti format leaflet. Struktur isi seperti buku (pendahuluan, isi,) hanya saja penyajian isi jauh lebih ringkas daripada buku.

Buklet ini merupakan buku kecil berukuran ,8 x 21 cm, dengan jumlah halaman minimal lima tetapi tidak lebih dari 8 halaman dari nomor sampul (Septiwiharti, 2015)

Booklet dipilih sebagai media diseminasi karena mampu menyebarluaskan informasi dalam waktu yang relatif singkat. Bentuk fisiknya seperti brosur, mudah dibawa kemana-mana dan informasi yang lengkap bagi para eksekutif untuk lebih sering membaca dan informasi yang lengkap. Selain itu, booklet berisi gambar dan dapat menghibur penonton saat membuka booklet. Media visual dapat membantu meningkatkan pemahaman yang berkaitan dengan sensasi visual (Pralisaputri, 2016).

Promosi dan media promosi

Kegiatan pemasaran yang bertujuan untuk mengomunikasikan, mempengaruhi atau membujuk dan mengingatkan pasar sasaran atau perusahaan dan produknya agar bersedia menerima, membeli dan setia terhadap produk yang ditawarkan oleh usaha terkait dapat disebut dengan promosi. (Tjiptono, 2002).

Media promosi memiliki banyak macam bentuk dan beragam menurut Kusriyanto (2007) seperti, *Booklet*, Katalog, Poster, *Self talker*, dan Folder. Macam macam bentuk tersebut tentunya memiliki perbedaan dalam segi fungsi maupun bentuknya.

Elemen visual dalam desain

Desain sendiri secara etimologi menurut Lia Anggraini S dan Kirana Nathalia (2014), mempunyai istilah yang berasal dari beberapa serapan yang di ambil dari Bahasa itali yaitu "*design*" yang secara gramatikal berarti gambar. Kata desain tersebut dapat di gunakan pada berbagai kalimat, baik sebagai kata kerja maupun kata benda, istilah dari desain dapat di gunakan sebagai hasil akhir dari proses kreatifitas, baik itu berwujud sebuah rencana proposal atau berbentuk karya yang nyata.

Sebuah karya tentu harus memiliki beberapa unsur desain dan tertata dengan baik, sebelum merancang sebuah karya tentunya juga harus mengetahui beberapa

dasar unsur-unsur desain grafis seperti, garis yang merupakan unsur visual yang banyak berpengaruh, selain dikenal sebagai goresan atau coretan, juga menjadi batas limit suatu bidang atau warna. Terdapatnya arah serta dimensi memanjang merupakan ciri khas dari garis. Garis sendiri mempunyai visual yang bermacam dan dapat tampil dalam bentuk lurus, lengkung, gelombang, zig-zag, dan lainnya,

Bidang yang merupakan ruas garis yang memiliki lebar, panjang, dan luas. Satu set garis yang dirender berulang - ulang kali dapat membentuk bentuk bidang. Dalam desain, bidang sendiri sering ditampilkan untuk mengisi ruang. Selanjutnya adalah Ruang Menurut Kusrianto, (2007). Ruang dapat direpresentasikan dengan bidang. Pembagian bidang atau jarak antar objek meliputi titik, garis, bidang, dan warna. Ruang lebih ke arah perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibedakan menjadi dua, yaitu ruang nyata dan ruang palsu. Keberadaan ruang sebagai elemen visual yang tidak dapat disentuh tetapi dapat dipahami. Selain itu ada juga tekstur yang merupakan nilai raba suatu permukaan dan yang terakhir adalah warna.

Prinsip layout dan komposisi

Perancangan pada suatu booklet menggunakan berbagai prinsip layout. Pengorganisasian dimulai dengan menggambar thumbnail. Digunakan untuk memperkirakan posisi elemen tata letak seperti teks dan gambar serta tata letak halaman dalam buklet. Dasar-dasar komposisi meliputi: urutan, penekanan, keseimbangan, dan kesatuan. Secara singkat urutan dapat dijelaskan sebagai urutan perhatian di mana pembaca baik naik dan turun, ke kanan dan ke kiri, atau ke arah arah membaca lainnya seperti huruf Z, C, T, L , dll.

Komposisi itu sendiri adalah pengorganisasian elemen-elemen visual yang tersusun dalam sebuah karya desain grafis secara harmonis antara bagian dengan bagian lainnya, serta antara bagian dengan keseluruhan. Sebuah komposisi yang harmonis dapat dicapai dengan mengikuti aturan dan prinsip komposisi termasuk kesatuan, keseimbangan, ritme, kontras, fokus atau fokus, dan proporsi.

METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan R&D (*research & Development*) merupakan model penelitian yang di pakai pada penelitian ini. *Research and Development* merupakan metode penelitian yang dapat digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan yang dilakukan menggunakan model prosedural dengan model pengembangan Borg dan Gall (Sugiyono, 2019). Tujuan utama dari metode penelitian dan pengembangan ini adalah menggunakannya untuk pembuatan produk tertentu dan untuk mengetahui validitas dan kepraktisan produk yang dikembangkan. Pada penelitian yang dilaksanakan ini akan dikembangkan media promosi dalam bentuk media cetak Booklet dengan desain visual yang menarik dan di batasi pada 10 wisata alam yang ada di Kabupaten Pasuruan. Penelitian dan pengembangan ini memiliki 4 tingkatan atau level secara metodologis dengan Langkah-langkah yang berbeda.

Prosedur penelitian yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada prosedur penelitian Borg and Gall dalam (Sugiyono, 2019). Ada beberapa tahapan dalam prosedur yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu, potensi dan masalah, pengumpulan data desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, dan revisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil pengembangan

(Tampilan Cover dan isi *Booklet*)

2. Penyajian data

Pengambilan data uji coba pada *Booklet* wisata Kabupaten Pasuruan dilakukan oleh ahli media, dan pengguna. Pengambilan data uji coba oleh pengguna dilakukan setelah bahan ajar modul mendapatkan penilaian layak dari ahli media. Ahli media yang bertindak sebagai validator adalah dosen di ITSNU Pasuruan. Uji coba terbatas terhadap *booklet* wisata Kabupaten Pasuruan dilakukan oleh Masyarakat Kabupaten Pasuruan yang terdiri dari 50 orang.

Kegiatan validasi media di lakukan untuk menilai kesesuaian pada *Booklet*. Dosen ahli media ini adalah dosen ahli dibidang media dengan menggunakan angket. Validasi media pada produk *Booklet* wisata Kabupaten Pasuruan. dilakukan satu kali oleh ahli media pada tanggal 15 Juni 2022. Instrumen untuk melakukan validasi media ini terdiri dari 16 pertanyaan. Komentar dan saran yang diperoleh pada validasi ahli media dijadikan dasar untuk melakukan revisi sebelum media di uji cobakan kepada Masyarakat Pasuruan. Berikut ini merupakan hasil data validasi dari ahli media pembelajaran pada produk *Booklet* wisata Kabupaten Pasuruan Pada aspek prinsip desain memperoleh skor 12 dari skor maksimal 20 dengan presentase 60% dinyatakan dalam kriteria Cukup valid. Pada aspek elemen desain visual memperoleh nilai 11 dari skor maksimal 20 dengan presentase 55% dinyatakan dalam kriteria cukup valid. Aspek kegunaan mendapat nilai 7 dari skor maksimal 10 dengan presentase 70% dinyatakan dalam kriteria valid. Dalam aspek kualitas informasi mendapatkan nilai 10 dari skor maksimal 15 dengan presentase 66% dinyatakan valid. Aspek kesan secara keseluruhan mendapatkan nilai 9 dari skor maksimal 15 dengan presentase 60% dan dinyatakan cukup valid. Nilai maksimal dari keseluruhan jawaban adalah 80, ahli media memberikan nilai 61,2. Dari tabel data ahli media di atas, maka dilakukan perhitungan untuk keseluruhan item/aspek sebagai berikut:

Nilai 49 dalam perhitungan di atas diambil dari total jumlah tanggapan dari para profesional media. Sedangkan nilai 80 pada perhitungan di atas diperoleh dari jumlah ideal semua elemen. Atas dasar tersebut, dapat disimpulkan

total presentase yang diperoleh adalah 61,2%. Berdasarkan kriteria tingkat kevalidan dan kelayakan, maka media yang ada pada *booklet* wisata Kabupaten Pasuruan dalam kualitas valid dan dapat di gunakan dengan sedikit revisi.

Selanjutnya uji coba terbatas melibatkan 70 orang Masyarakat Pasuruan. Respon dari masyarakat Pasuruan bertujuan untuk menguji kelayakan produk yang sudah dibuat. Pelaksanaan uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon masyarakat Pasuruan terhadap *booklet* wisata Kabupaten Pasuruan sebagai sarana identifikasi dan peningkatan penguasaan konsep. Dalam pelaksanaan uji coba, langkah awal yang dilakukan peneliti adalah membuat angket uji coba produk dengan menggunakan google form dan menyebarkan kepada masyarakat Pasuruan. Peneliti juga menambahkan *link* untuk masyarakat agar dapat melihat produk *booklet* wisata Kabupaten Pasuruan. Diperoleh hasil penelitian dari 70 masyarakat Pasuruan

Respon masyarakat menunjukkan hasil respon dari 70 masyarakat Pasuruan terhadap produk yang di kembangkan dan mendapatkan presentase keseluruhan 81% dan dari nilai presentase yang di peroleh dapat di simpulkan bahwa produk *booklet* wisata Kabupaten Pasuruan mendapatkan kriteria sangat baik (sangat layak) untuk di gunakan.

3. Revisi Produk

Penilaian produk pengembangan *booklet* wisata Kabupaten Pasuruan memperoleh tingkat pencapaian 61,2% yang berada dikualifikasi baik dan layak untuk di gunakan dengan sedikit revisi. Berdasarkan analisis terhadap masukan, komentar, dan saran dari subjek ahli media, maka perlu dilakukan beberapa perbaikan demi memaksimalkan produk atau media yang dikembangkan. Komentar dan saran dari ahli media antara lain: Cover terlalu sederhana. Dapat dikembangkan lebih menarik melalui kombinasi foto dan pemilihan type face yang tidak monoton, Layout rapi tetapi monoton, dan ada beberapa informasi yang bisa dibuat lebih sederhana melalui mini infografis didalam layout.

Revisi produk berdasarkan uji coba kelompok kecil. Penilaian produk pengembangan *booklet* wisata Kabupaten Pasuruan yang diberikan pada saat uji coba masyarakat pasuruan memperoleh tingkat pecapaian 81% yang termasuk pada kualifikasi sangat baik atau sangat layak, sehingga tidak perlu dilakukan revisi. Berdasarkan analisis masukan, komentar dan saran dari subjek uji coba kelompok kecil, bahwa tidak ada masukan, komentar, ataupun saran yang sifatnya revisi.

KESIMPULAN

Perancangan Booklet wisata alam Kabupaten Pasuruan adalah proses perancangan media cetak berupa booklet, perancangan ini di lakukan sebagai upaya mempromosikan dan menginformasikan wisata alam yang ada di Kabupaten Pasuruan supaya dapat meningkatkan daya tarik masyarakat terhadap wisata alam yang ada di Kabupaten Pasuruan. Produk yang di hasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah Booklet yang memiliki ukuran A4 dengan konsep desain visual yang modern dan di print *full colour* dengan menggunakan kertas *artpapper* 260 sebagai cover dan *artpapper* 150 sebagai isi. Proses penelitian dan pengembangan ini di lakukan dengan beberapa tahap sesuai dengan model penelitian dan pengembangan R&D (*research & Development*). Pengembangan yang dilakukan menggunakan model prosedural dengan model pengembangan Borg dan Gall (Sugiyono, 2019), yang memiliki tujuan menggunakannya untuk pembuatan produk tertentu dan untuk mengetahui validitas dan kepraktisan produk yang dikembangkan. Hasil dari uji validitas Produk *booklet* wisata Kabupaten Pasuruan yang dikembangkan, mendapatkan hasil akhir dari tim ahli media memperoleh skor 49 dengan persentase 61,2% dalam kategori valid. Selanjutnya dari uji coba respon kelompok kecil pada masyarakat Pasuruan, diperoleh skor 2554 dengan persentase 81% dalam kategori sangat baik. Dengan respon masyarakat Pasuruan yang sangat baik tersebut, *booklet* wisata Kabupaten Pasuruan dinyatakan sangat baik dan sangat layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, Lia. Nathalia, Kirana. 2014. *Desain Komunikasi Visual Dasar – Dasar Panduan untuk pemula.* Bandung: Nuansa Cendikia.

Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Bintardi. 1984. *Dasar-dasar Komunikasi*. Surakarta: UNS

Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran (Pernannya Sangat Penting Dalam Memenuhi Tujuan Pembelajaran*. Yogyakata: Gava Media.

Ebdi Sanyoto, Sadjiman, Drs. (2005). *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.

Kusrianto, Adi (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi

Mulyana, Dedy. 2000. *Ilmu Komunikasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Pirous, AD. 1985. *Pendidikan Desain Grafis Sebagai Komunikasi Visual Indonesia. Makalah Seminar Adverti 85* Bandung: KBB Indesa.

Pralisaputri. 2016. *Pengembangan Media Booklet Berbasis Sets Pada Materi Pokok Mitigasi Dan Adaptasi Bencana Alam Untuk Kelas X SMA*.

Purwadaminta, W.J.S. 1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Susanto, Astrid. 1977. *Komunikasi Dalam Teori Dan Praktek*. Bandung: Bina Cipta.

Septiwiharti, L. (2015). *Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Booklet Sejarah Indonesia pada Materi Pertempuran Lima Hari di Semarang terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Semarang Tahun Ajaran 2014/2015* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG).

Smaldino, Sharon dkk. 2012. *Instructional Technology and Media For Learning*. Terj. Arif Rahman, *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta

Suyanto, M. (2004). *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*. Yogyakarta:Andi Publiser.

Tjiptono, Fandy. 2002.*Strategi pemasaran.* Yogyakarta: Andi

Yusup, Pawit M. 2009. *Ilmu Informasi, Komunikasi, Dan Kepustakaan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Kabupaten Pasuruan.2021.”*Gambaran Umum Kabupaten Pasuruan”* Di akses tanggal 9 juli 2022, dari https://www.pasuruankab.go.id/pages-29-gambaran-umum-kabupaten-pasuruan-2021.

Sejarah Kota Pasuruan.2022 *“Sejarah Kota Pasuruan”* Di akses tanggal 9 juli 2022. Dari https://pasuruankota.go.id/sejarah-pasuruan/