

PERANCANGAN ENSIKLOPEDIA PARIWISATA ALAM KOTA PAGAR ALAM

Ahmad Fikri Maulana¹⁾, Heri Iswandi²⁾, Hardono Wisnu Wijaya³⁾

^{1),2),3)} Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Indo Global Mandiri
Jl Jend. Sudirman No. 629 KM. 4 Palembang Kode Pos 30129

Email : maulana_fikri@rocketmail.com¹⁾, heriiswandi65@yahoo.co.id²⁾, winujaya@gmail.com³⁾

ABSTRACT

Nature tourism in the city of Pagar Alam should be kept clean and beauty, so that tourists both from Indonesia and abroad to come on holiday to the bustling city of Pagar Alam. Pagar Alam as Nature Tourism destination in South Sumatra should be more active in promoting the city is and add to the existing facilities for the convenience of visitors. Therefore designed a media campaign in the form of the encyclopedia, which presents the complete information about the nature of tourism in the city of Pagar Alam. Encyclopedia provides information and photograph the sights, to make visitors interested in coming to the City of Pagar Alam.

Keywords: Encyclopedia, Pagar Alam, Tourism.

1. Pendahuluan

Ensiklopedia berasal dari kata Yunani, *enkyklios paideia* yang berarti sebuah pengajaran yang lengkap. Ensiklopedia tertua berasal dari Romawi. Ensiklopedia tertua di Indonesia berasal dari pulau Jawa dari budaya Jawa-Hindu yang ditulis dalam bahasa Jawa kuno. Ensiklopedia adalah kumpulan seluruh ilmu pengetahuan yang disusun secara sistematis, ensiklopedia juga berisi informasi yang lengkap dan khusus pada satu tema. Ensiklopedia berisikan informasi yang berurutan sesuai abjad, dan hanya mencakup satu pokok pembahasan. Ensiklopedia fauna yang hanya mencakup seputar hewan, mulai dari jenisnya, ciri-ciri, dan habitatnya.

Ensiklopedia memiliki ciri-ciri khusus yang berbeda dari media lainnya. Ensiklopedia menjelaskan isinya sesuai abjad, sedangkan media lainnya seperti, buku sejarah tidak sesuai abjad. Ensiklopedia memiliki *cover* yang tebal dan keras yang berukuran kurang lebih 0,5 cm. Ensiklopedia yang dirancang oleh penulis bertemakan pariwisata alam.

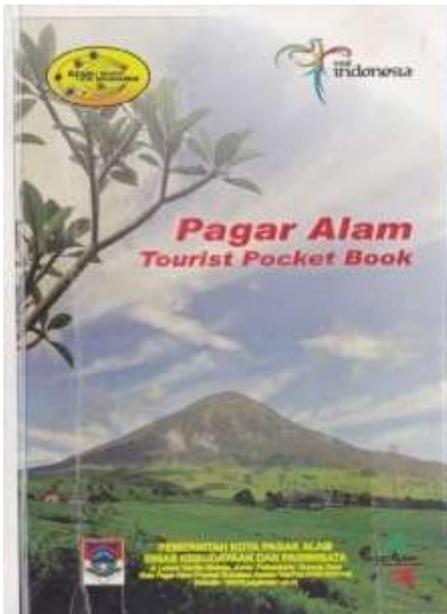
Pariwisata adalah suatu kegiatan bepergian ke suatu tempat baik itu individu atau kelompok, dengan menggunakan kemudahan, jasa, dan faktor penunjang lainnya yang diadakan oleh masyarakat atau pemerintah. A.Hari Karyono, (1983: 15) "Pariwisata memiliki beberapa jenis yaitu, wisata budaya, wisata bahari/maritim, wisata konvensi, wisata pertanian, wisata buru, wisata ziarah, dan wisata alam". Pariwisata alam merupakan perjalanan ke suatu tempat yang memiliki keindahan alam, kesegaran udara, keindahan tempat yang masih asli serta flora dan fauna. Keindahan pariwisata alam tersebut penulis memilih lokasi Kota Pagar Alam, yang berada di Provinsi Sumatera Selatan, terletak antara 1 derajat sampai 4 derajat Lintang Selatan dan 102 derajat sampai 106 derajat Bujur Timur. Kota Pagar Alam berjarak 230 km dari Kota Palembang dan 60 km di sebelah barat daya Kabupaten Lahat. Biasanya untuk

menuju Kota Pagar Alam membutuhkan waktu 6 sampai 8 jam (M.Hasiani Haris, 2010: 6).

Pariwisata Kota Pagar Alam yang memiliki keindahan alam seperti udara yang segar, pegunungan yang indah, hamparan kebun teh yang luas, pemandangan air terjun yang menawan. Kota Pagar Alam juga memiliki mitos tentang pariwisata alamnya seperti, pusat kerajaan sriwijaya yang terletak di gunung dempo bisa dilihat arca yang terletak di Pagar Alam, air terjun bidadari yang memiliki cerita rakyat yaitu bidadari pernah mandi di air terjun tersebut. Ketertarikan penulis untuk mengangkat judul, berdasarkan pengalaman penulis yang telah mendatangi objek-objek Pariwisata Alam Kota Pagar Alam. Akses untuk ke Kota Pagar Alam sangat lancar, tanpa hambatan. Potensi alam yang begitu besar seharusnya Kota Pagar Alam menjadi tujuan wisata di Indonesia maupun luar negeri.

Kurangnya publikasi, khususnya di Indonesia maupun luar negeri, yang membuat masyarakat kurang mengenali Pariwisata Alam. Kota Pagar Alam. Promosi Pariwisata Alam Kota Pagar Alam hanya terfokuskan di kotanya sendiri tidak secara luas, yang membuat informasi tentang pariwisata Kota Pagar Alam kurang publikasi yang baik. Dinas pariwisata hanya mempromosikan pariwisata alamnya dengan pameran 1 tahun sekali di Palembang. Perancangan Ensiklopedia Pariwisata Alam Kota Pagar Alam memiliki cara promosi yaitu, dengan Ensiklopedia yang ditempatkan di bandara-bandara internasional. Diletakkan di ruang tunggu bandara, tempat duduk yang ada di dalam pesawat, dan *travel agent*.

Meningkatnya jumlah wisatawan yang datang ke Kota Pagar Alam, secara tidak langsung dapat meningkatkan perekonomian masyarakat, masyarakat lokal mendapatkan keuntungan seperti, menjadi *guide tour*, menjual makanan khas Kota Pagar Alam. Dari promosi ini investor akan berdatangan untuk meningkatkan fasilitas seperti hotel, travel agent.



Gambar 1. Pagar Alam Tourist Pocket Book Salah satu media promosi Dinas Pariwisata Kota Pagar Alam

Media promosi dari dinas pariwisata yang kurang menarik dari segi desain, terutama pada foto objek wisata, maka pada Perancangan Ensiklopedia Pariwisata Alam Kota Pagar Alam memilih ensiklopedia sebagai media utama. Ensiklopedia memiliki informasi yang lengkap, layout yang menarik, berbeda dari media promosi pariwisata lainnya.



Gambar 2. Ensiklopedia Fauna dan flora

Pada Ensiklopedia di atas mempromosikan fauna yang berada di laut, mulai dari jenis, warna, sampai bentuk yang unik. Penggunaan cover depan dan belakang yang tebal bertujuan agar ensiklopedia bisa awet dan tahan lama. Warna yang mendominasi isi ensiklopedia ialah warna putih yang dimaksudkan memperjelas objek lain yang lebih berwarna.

Kelebihan pada Perancangan Ensiklopedia Pariwisata Alam Kota Pagar Alam, menggunakan media utama berupa Ensiklopedia yang lebih menarik dari poster tersebut. Info yang di dapat lebih lengkap dan terperinci baik itu berupa tampilan desain, foto, dan informasi lokasi.

Pada Perancangan Ensiklopedia Pariwisata Alam Kota Pagar Alam menggunakan objek foto gunung dempo dan air terjun yang menjadi objek wisata andalan Kota Pagar Alam, yang memperlihatkan keindahan alam. Tidak hanya fotonya saja, dan juga sudut pengambilan fotonya juga harus pas agar terlihat menarik tidak monoton seperti foto yang biasa saja.

Perancangan Ensiklopedia Pariwisata Alam Kota Pagar Alam menggunakan *text headline* yang menarik dan unik dari segi tampilan desainnya. Penggunaan tipografi *cooper black* pada sisinya berbentuk *rounded* yang diharapkan nanti akan menjadi *trade mark* pada Perancangan Ensiklopedia Pariwisata Alam Kota Pagar Alam. Warna yang mendominasi pada Perancangan Ensiklopedia Pariwisata Alam Kota Pagar Alam menggunakan warna hijau dan biru yang diharapkan membawakan nuansa segar, sejuk, asri pada Perancangan Ensiklopedia Pariwisata Alam Kota Pagar Alam. Warna pada *font cover* depan dan belakang akan menggunakan warna putih agar tidak terlalu menonjol dari objek foto pada cover.

2. Pembahasan

Pada tahap pembahasan penulis akan melakukan observasi di Kota Pagar Alam, untuk melihat secara langsung objek pariwisata alam yang akan dimasukkan pada Perancangan Ensiklopedia Pariwisata Alam Kota Pagar Alam. Datang langsung ke gunung dempo untuk menentukan sudut pengambilan foto, yang akan digunakan pada Perancangan Ensiklopedia Pariwisata Alam Kota Pagar Alam. Mendatangi lokasi air terjun yang ada di Kota Pagar Alam seperti, Air terjun embun untuk mengambil foto yang menggunakan tehnik *slow speed* pada aliran airnya. Mendatangi danau Tebat Gheban untuk mendapatkan foto danau dengan refleksi gunung dempo.

Pada tahap selanjutnya dilakukan wawancara pada Dinas Pariwisata, wawancara juga dilakukan pada masyarakat untuk mengetahui apa yang dampak yang dirasakan, dengan jumlah wisatawan yang datang ke Kota Pagar Alam. Teori yang digunakan pada Perancangan Ensiklopedia Pariwisata Alam Kota Pagar Alam sebagai berikut :

Teori Desain Komunikasi Visual

Keberadaan Desain Komunikasi Visual sangat lekat dengan kehidupan manusia sehari-hari. Dan keberadaan DKV tidak bisa lepas dari sejarah manusia, karena merupakan salah satu usaha manusia untuk meningkatkan kualitas hidup. Desain komunikasi visual merupakan representasi sosial budaya masyarakat, dan salah satu manifestasi kebudayaan yang berwujud produk dari nilai-nilai yang berlaku pada waktu tertentu. DKV merupakan kebudayaan yang benar-benar dihayati, bukan kebudayaan dalam arti sekumpulan sisa bentuk, warna, dan gerak masa lalu yang kini dikagumi sebagai benda asing yang terlepas dari diri manusia yang mengamatinya. Seperti yang dikatakan Widagdo dalam Sumbo Tinarbuko:

Desain komunikasi visual dalam pengertian modern adalah desain yang dihasilkan dari rasionalitas, dilandasi pengetahuan bersifat rasional, dan pragmatis. Jagat desain komunikasi visual senantiasa dinamis, penuh gerak dan perubahan karena peradaban dan ilmu pengetahuan modern memungkinkan lahirnya industrialisasi. Sebagai produk kebudayaan yang terkait dengan sistem sosial dan ekonomi, desain komunikasi visual juga berhadapan dengan konsekuensi sebagai produk massal dan konsumsi massa (Sumbo Tinarbuko, 2009: 23).

Dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis yang terdiri dari atas gambar (ilustrasi), huruf atau tipografi, warna, komposisi, dan lay-out. Semua itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio, dan/atau audio visual kepada masyarakat yang dituju.

Teori Ensiklopedia

Ensiklopedia pada perkembangannya sekarang tidak lagi hanya berisikan ilmu pengetahuan tentang pendidikan tetapi juga tentang pengetahuan sekitar. Ensiklopedia telah dikenal di Indonesia yang ditemukan berasal dari pulau Jawa pada budaya Jawa-Hindu yang ditulis dalam bahasa Jawa kuno (Bauwarna Padmasusastra, 1898: 205). Menurut (Yeo 2001: 22) ensiklopedia adalah seluruh kumpulan ilmu pengetahuan yang dirancang secara sistematis. Ensiklopedia berisikan informasi yang sesuai dengan abjad, dan hanya memakai satu tema atau satu pokok pembahasan. Ensiklopedia fauna yang hanya mencakup seputar hewan, mulai dari jenisnya, ciri-ciri, dan habitatnya.

Ensiklopedia memiliki ciri-ciri khusus yang berbeda. Ensiklopedia menjelaskan isinya sesuai abjad, buku sejarah tidak berurutan sesuai abjad. Ensiklopedia memiliki *cover* yang tebal dan keras yang berukuran kurang lebih 0,5 cm (Ann Kramer, 1998). Ensiklopedia yang dirancang oleh penulis bertepatan pariwisata alam.

Pada Perancangan Ensiklopedia Pariwisata Kota Pagar Alam menggunakan tampilan foto dan ilustrasi pada *cover* ensiklopedia agar lebih menarik dari ensiklopedia yang sudah ada. Ensiklopedia yang dirancang pada *layout* halaman menggunakan bentuk simbol dari objek-objek wisata, foto pada background akan menggunakan teknik *blur* sehingga pembaca mendapatkan kesan kedalaman dari objek tersebut.

Teori Fotografi

(dari bahasa Inggris: *photography*, yang berasal dari kata Yunani yaitu "*photos*" Cahaya dan "*Grafo*":Melukis/menulis.) adalah proses melukis/menulis dengan menggunakan media cahaya. Sebagai istilah umum, fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek tersebut pada media yang peka cahaya (Newhall, 2005: 5).

Exposure

Adalah beberapa faktor kombinasi dari berapa lama sensor menangkap cahaya, berapa banyak cahaya yang datang dan seberapa sensitif sensor terhadap cahaya. Hal-hal ini berdasarkan pada 3 hal yaitu ukuran *aperture* (diafragma), kecepatan *shutter*, dan *iso*. *Depth of Field* ialah kedalaman suatu objek, *Aperture* juga mengontrol *Depth of Field* (DOF). Sebuah *aperture* lebar (kecil) akan memberikan DOF dangkal dan dapat digunakan untuk mengisolasi subjek.

Shutter

Mengendalikan seberapa lama sensor terbuka untuk menangkap cahaya yang masuk. Makin lama *shutter* terbuka akan semakin banyak cahaya yang ditangkap oleh sensor. Bila memotret objek yang sedang bergerak pada settingan *fast-shutter speed* maka hasilnya objek akan 'membeku' atau diam. Bila disetting *slow-shutter* maka objek akan terlihat bergerak (Newhall, 2005: 25). Kecepatan ISO adalah ukuran dari kecepatan film atau kerdensitasnya terhadap cahaya. Jenis foto yang akan dimasukkan pada Perancangan Ensiklopedia Pariwisata Kota Pagar Alam ialah Foto Panorama/*Landscape Photography*.

Teori Tipografi

Berdasarkan buku Tipografi; Dalam desain grafis oleh Danton Sihombing, Pada dasarnya huruf memiliki energi yang dapat mengaktifkan gerak mata. Energi ini dapat dimanfaatkan secara positif apabila dalam penggunaannya senantiasa diperhatikan kaidah-kaidah estetika, kenyamanan keterbacaannya, serta interaksi huruf terhadap ruang dan elemen-elemen visual di sekitarnya (Danton Sihombing, 2010: 4).

Tipografi bisa saja menjadi inti gagasan suatu komunikasi grafika dan huruf menjadi satu-satunya visualisasi yang efektif. Kekeliruan atau ketidakpekaan dalam tipografi bisa merusak komunikasi grafis, walaupun bentuk jenis huruf atau *font* yang tepat, beberapa kriteria yang harus terpenuhi antara lain: 1) *Clarity* adalah bahwa suatu huruf mempunyai fungsi tertentu yaitu harus dapat dilihat secara jelas, 2). *Readability* adalah keterbacaan dan jenis huruf tersebut, 3). *Legibility* lebih menekankan apakah mudah membacanya atau tidak, 4). *Visibility* lebih menekankan pada keindahan jenis huruf tersebut.

Teori Estetika Monroe Beardsley

Teori estetika yang diungkapkan oleh Monroe Beardsley ada 3 unsur yang paling utama dalam membuat karya seni yang baik dan benar dari benda-benda estetis pada umumnya yaitu (1) *unity* (kesatuan), (2) *Complexity* (kerumitan/ kompleksitas) (3) *Intensity* atau kesungguhan (Dharsono, 2007: 63). Teori ini sangat mudah untuk dipahami dan diaplikasi oleh pencipta dalam berkarya seni sehingga karya seni yang lahir nantinya mempunyai dorongan dan mampu berdialog dengan penikmatnya.

Unity (kesatuan) hal ini dapat dilihat dari unsur-unsur rupa (garis, bidang, warna, tekstur, ruang, dan lain-lain) yang menjadi kesatuan dalam sebuah karya seni tersebut.

Unsur-unsur tersebut menjadi sebuah struktur yang terbangun dan tersusun dengan baik dan benar dalam sebuah karya seni berdasarkan prinsip (irama, gradasi, kontras, dan lain-lain), juga sesuai dengan azas penyusunan (keseimbangan, harmoni, proporsi, dan lain-lain). Hal ini dilakukan bagi penulis untuk memberikan dan menciptakan dinamika tertentu yang mengacu pada tema pokok. Karya seni yang dilahirkan nantinya akan menghasilkan suasana dan kesan tertentu entah itu nantinya suasana riang, sedih, lucu, jengkel, kemurkaan, dan lain sebagainya. Penggunaan warna pada Perancangan Ensiklopedia Pariwisata Alam Kota Pagar Alam menggunakan warna hijau dan biru, yang bertujuan menciptakan keindahan alam dari objek wisata Kota Pagar Alam. Terciptanya kesatuan yang berdasarkan azas penyusunan (keseimbangan, harmoni, proporsi dan lain-lain).

Complexity (kerumitan/ kompleksitas) dari benda estetis tidak terlihat sederhana sekali melainkan kaya akan isi dan makna. Hal ini juga dapat dilihat dari nilai kerumitan atau kesulitan dalam karya yang mengandung perbedaan-perbedaan antara karya satu dengan karya yang lainnya. *Complexity* tidak dilihat dari kerumitan secara fisik, namun ada kekosongan misalnya diam atau kehampaan itu merupakan kompleksitas, begitu juga dengan kesederhanaan, juga merupakan kompleksitas.

Dalam Perancangan Ensiklopedia Pariwisata Alam Kota Pagar Alam dibuatlah desain pada *cover* berupa gabungan antara foto dan ilustrasi untuk mendapatkan ketertarikan dari pembaca. Ketebalan pada *cover* untuk membuat ensiklopedia tahan lama dan *laminating* dapat menjaga tampilan ensiklopedia tetap baik.

Intensity (kesungguhan) dalam berkarya seni dapat dilihat dari kualitas tertentu yang menonjol dalam karya. Misalnya suasana suram, gembira, lembut, kasar, halus, sedih, lucu, dan lain sebagainya. Kualitas tersebut dapat mengindikasikan bahwa karya seni yang diciptakan secara intensif atau sungguh-sungguh. Dalam proses berkarya seni akan terlihat jelas dari karya yang dilahirkan nantinya, hal ini yang membedakan antara karya yang asal-asalan dengan karya yang dibuat dengan kesungguhan tentu akan berbeda hasilnya, sebab dari kesungguhan inilah pengamat maupun penikmat dapat merasakan bahwa karya seni tersebut mempunyai "roh". *Intensity* juga dapat dilihat dari kesempurnaan penggarapan karya. Tidak ada hal sekecilpun yang terabaikan atau seolah-olah tidak tergarap, sehingga karya seni yang akan disajikan benar-benar selesai, dan siap untuk dipamerkan.

Dalam Perancangan Ensiklopedia Pariwisata Alam Kota Pagar Alam intensitas dalam membuat karya berupa pengambilan foto, dengan pertimbangan *exposure* yang berdasarkan hal-hal dasar seperti : *aperture*, kecepatan *shutter*, dan *iso*. Harus memperhatikan *depth of field* (DOF) pada foto yang akan diambil guna mengendalikan fokus pada objek. Salah satu teknik pengambilan foto yang digunakan ialah *slow shutter/slow speed*, yang

bertujuan membuat objek yang akan diambil terlihat bergerak.

Pada pembuatan ensiklopedia menggunakan tehnik jahit untuk menyatukan *cover* dan isi, lalu disatukan menggunakan lem fox. Ketelitian dalam membuat ensiklopedia ini, agar tampilan fisik ensiklopedia tetap baik dari produksi sampai dipamerkan.

Teori Semiotika

Charles Sanders Peirce adalah seorang filsuf Amerika yang paling orisinal dan multidimensional. Lahir dari sebuah keluarga intelektual pada tahun 1839. Peirce terkenal dengan teori tandanya didalam lingkup semiotika sebagaimana dipaparkan (Lechte, 2001: 227), sering kali mengulang-ngulang bahwa secara umum tanda adalah yang mewakili sesuatu bagi seseorang. Bagi Peirce tanda berdasarkan objeknya, Peirce membagi tanda atas *icon* (ikon), *index* (indeks), dan *symbol* (simbol).

Ikon adalah tanda yang hubungan antara penanda dan petandanya bersifat persamaan bentuk alamiah atau dengan kata lain hubungan ikon antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat kemiripan. Indeks adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dan petanda yang bersifat kausal atau hubungan sebab-akibat, atau tanda yang langsung mengacu pada kenyataan.

Simbol adalah tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara petanda dan penandanya, hubungan diantaranya bersifat arbiter atau semena, Hubungan berdasarkan konvensi (perjanjian) masyarakat. Pengaplikasiannya dalam Perancangan Ensiklopedia Pariwisata Alam Kota Pagar Alam akan menggunakan tanda, tidak hanya foto sebagai tanda tetapi penggunaan tanda seperti gunung, air terjun, danau untuk mempermudah pembaca mengetahui informasi tentang foto tersebut. Pada *headline* akan dibuat menarik dengan kumpulan tanda dari jenis objek wisata yang ada, agar menarik minat pembaca.

Analisa data yang digunakan ialah metode SWOT (*Strengths*-kekuatan, *Weakness*-kelemahan, *Opportunities*-kesempatan, *Threats*-ancaman).

Strength (Kekuatan) Publikasi di tempat yang strategis untuk menarik minat wisatawan di Indonesia maupun Internasional. Keindahan yang masih alami dari objek-objek Pariwisata Alam yang ada di Kota Pagar Alam. Suasana sekitar objek Pawirisata alam yang masih segar dan asri.

Weakness (Kelemahan) Anggaran yang masih minim dalam sektor Pariwisata Alam, dari segi promosi dan fasilitas. Fasilitas yang hanya terfokuskan pada objek Pariwisata Alam yang utama seperti, kebun teh, dan gunung dempo. Akses menuju tempat Pariwisata Alam Kota Pagar Alam yang masih minim seperti, jalan setapak, medan yang sulit ditempuh. Kurangnya publikasi terhadap Pariwisata Alam yang ada di Kota Pagar Alam

Opportunities (Kesempatan)

Potensi yang masih banyak pada Pariwisata Alam di Kota Pagar Alam, yang belum ditemukan. Keindahan alam yang tidak ada habisnya dari objek Pariwisata Alam yang baru ditemukan, dapat menarik minat wisatawan, baik dari masyarakat Indonesia maupun luar negeri.

Threat (Ancaman)

Rusaknya keindahan Pariwisata Alam Kota Pagar Alam bila tidak dijaga oleh pemerintah maupun masyarakat sekitar. Tingkat kepedulian untuk menjaga lingkungan pada objek Pariwisata Alam, yang masih minim.

Konsep perancangan ensiklopedia pariwisata alam kota Pagaralam terinspirasi dari keindahan alam yang terletak di pagaralam, terutama kebun teh dan gunung dempo. Pada desain ensiklopedia menggunakan warna hijau yang memiliki makna alami, dan menyejukkan mata. Daun teh juga digunakan untuk menjadi pengisi isi halaman pada ensiklopedia.

Gunung dempo pada desain memakai warna langit yang berwarna biru dijadikan sebagai warna *background cover*. Warna biru memiliki makna bersih, dan aman. Gunung dempo juga diilustrasikan menggunakan asap gunung pada *cover* depan. Pada *cover* menggunakan foto kebun teh yang digabungkan dengan ilustrasi gunung dempo, yang mencerminkan kota pagaralam yang berada pada dataran tinggi.

Penggabungan makna dari foto kebun teh dan ilustrasi gunung dempo, yang ada pada *cover* yaitu tempat yang ingin dikunjungi. *Headline* pesona alam bukit barisan dipakai untuk menarik perhatian pembaca. *Headline* berwarna putih agar terlihat menonjol dari background yang berwarna biru, menyatu dengan tema natural *Headline* pada cover menggunakan *font another shabby* mencerminkan isi dalam ensiklopedia. *Font another shabby* memiliki tingkat keterbacaan yang baik dan menyatu dengan cover yang bernuansa natural. Icon yang ada pada cover meyerupai objek wisata alam yang ada di kota Pagaralam.

Strategi media yang digunakan dalam Perancangan Ensiklopedia Pariwisata Alam Kota Pagar Alam sebagai berikut:

Aspek Demografis meliputi jenis kelamin, umur, pendidikan, pekerjaan, status perkawinan dan tingkat penghasilan. Aspek demografis dalam Perancangan Ensiklopedia Pariwisata Alam Kota Pagar Alam adalah sebagai berikut:

Perancangan Ensiklopedia Pariwisata Alam Kota Pagar Alam memiliki target pasar yaitu, mulai dari remaja sampai dewasa berusia sekitar 17-45 tahun baik laki-laki maupun perempuan. Perancangan Ensiklopedia Pariwisata Alam Kota Pagar Alam ini dibuat untuk seluruh tingkatan masyarakat, baik dari kelas ekonomi bawah, menengah, sampai kalangan atas.

1. Aspek geografis meliputi wilayah, provinsi, kabupaten, kota. Adapun Perancangan Ensiklopedia Pariwisata Alam Kota Pagar Alam ditempatkan pada bandara yang ada di Pagar Alam dan Palembang, agar wisatawan dapat mengetahui informasi seputar Pariwisata Alam yang ada di Kota Pagar Alam.

2. Aspek psikografis meliputi kepribadian, gaya hidup, kesukaan, dan tingkat sosial. Adapun aspek psikografis dalam Perancangan Ensiklopedia Pariwisata Alam Kota Pagar Alam ditujukan pada remaja hingga dewasa yang senang *traveler*, *backpacker*, sejarawan, pecinta alam, *photographer*.

3. Aspek *behaviouristik* meliputi perilaku pembelian/penggunaan, tingkat menggunakan, waktu menggunakan dan status menggunakan. Adapun aspek *behaviouristik* dalam Perancangan Ensiklopedia Pariwisata Alam Kota Pagar Alam ditujukan kepada orang-orang yang suka berlibur ke objek-objek Pariwisata Alam, dan menyukai keindahan alam yang ada.

Tujuan kreatif pada Perancangan Ensinklopedia Pariwisata Alam Kota Pagar Alam, dengan tema alam diharapkan dapat merasakan suasana Pariwisata Alam yang masih asri dan indah. Sehingga maksud dan tujuan dari Ensiklopedia ini dapat tersampaikan, dengan ketertarikan untuk mengunjunginya.

Headline yang digunakan dalam Perancangan Ensiklopedia Pariwisata Kota Pagar Alam ialah, Pesona Alam Bukit Barisan yang bertujuan untuk memunculkan rasa ketertarikan.

Subheadline yang digunakan dalam Perancangan Ensiklopedia Pariwisata Kota Pagar Alam ialah Kota Pagar Alam, yang menjelaskan isi dari ensiklopedia ini berupa informasi dari Kota Pagar Alam.

Tagline yang digunakan dalam Perancangan Ensiklopedia Pariwisata Alam Kota Pagar Alam ialah, edisi wisata alam, yang menjelaskan isi dari ensiklopedia seputar objek wisata alam.

Warna yang digunakan ialah warna hijau, biru, dan putih. Jenis huruf yang digunakan ialah sans serif. Jenis huruf sans serif adalah jenis huruf yang tidak memiliki garis-garis kecil dan bersifat solid. Jenis huruf seperti ini lebih tegas, bersifat fungsional dan lebih modern. Contoh font yang digolongkan kepada sans serif adalah: Helvetica, Arial, Futura, Avant Garde, Bitstream Vera Sans, Century Gothic dan lain sebagainya. Ada 3 ciri utama Sans Serif: garis melengkung, berbentuk square / persegi, ada perbedaan kontras yang halus bentuk mendekati penekanan ke arah garis vertikal.

Perancangan Ensiklopedia Pariwisata Alam Kota Pagar Alam menggunakan tampilan desain natural/alami dan transparan, dengan dimasukkannya objek-objek seperti daun teh dan transparan pada background foto setiap objek. Transparan ini dimaksudkan untuk membuat fokus utama pada objek foto, dan blur foto pada background memberikan kesan natural pada isi ensiklopedia konsep pada halaman depan dengan headline pesona alam bukit barisan dipakai untuk menarik perhatian pembaca. *Headline* berwarna putih agar terlihat menonjol dari background yang berwarna biru menyatu dengan tema headline pada cover menggunakan font *another shabby* mencerminkan isi dalam ensiklopedia. *Font another shabby* memiliki tingkat keterbacaan yang baik dan menyatu dengan cover yang bernuansa natural.

Icon yang ada pada cover meyerupai objek wisata alam yang ada di kota Pagaralam



Gambar 4. Halaman Belakang Ensiklopedia

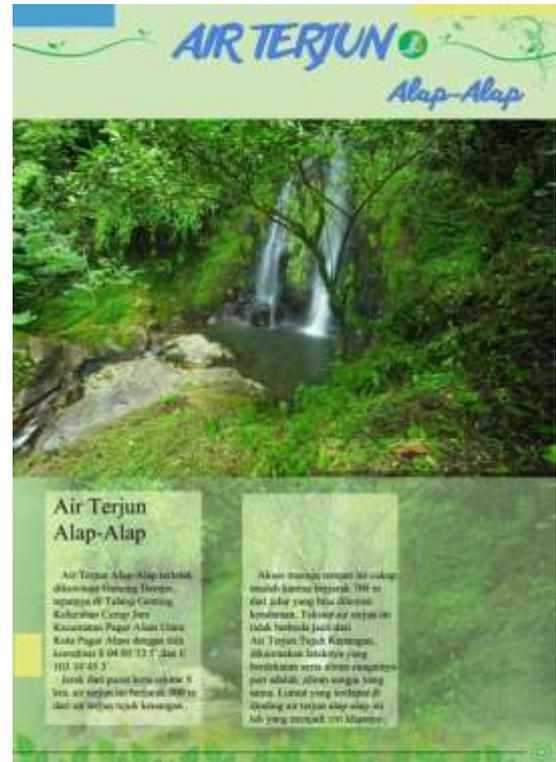
Konsep perancangan ensiklopedia pariwisata alam kota Pagaralam terinspirasi dari keindahan alam yang terletak di pagaralam, terutama kebun teh dan gunung dempo. Pada desain ensiklopedia menggunakan warna hijau yang memiliki makna alami, dan menyejukkan mata. Daun teh juga digunakan untuk menjadi pengisi isi halaman pada ensiklopedia.

Gunung dempo pada desain halaman depan memakai warna langit yang berwarna biru dijadikan sebagai warna *background cover*. Warna biru memiliki makna bersih, dan aman. Gunung dempo juga diilustrasikan menggunakan asap gunung pada *cover* depan. Pada *cover* menggunakan foto kebun teh yang digabungkan dengan ilustrasi gunung dempo, yang mencerminkan kota pagaralam yang berada pada dataran tinggi.

Halaman belakang menggunakan warna biru yang menjadi warna utama pada ensiklopedia. Warna Biru memiliki makna kepercayaan, keamanan, kebersihan (Adi Kusrianto, 2007:47)

Simbol adalah tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara petanda dan penandanya, hubungan diantaranya bersifat arbiter atau semena, Hubungan berdasarkan konvensi (perjanjian) masyarakat. Pengaplikasiannya dalam Perancangan Ensiklopedia Pariwisata Alam Kota Pagar Alam akan menggunakan tanda, tidak hanya foto sebagai tanda tetapi penggunaan tanda seperti gunung, air terjun, danau untuk mempermudah pembaca mengetahui informasi tentang foto tersebut. Pada *headline* akan dibuat menarik dengan

kumpulan tanda dari jenis objek wisata yang ada, agar menarik minat pembaca. Halaman isi pada ensiklopedia berisi informasi lokasi, jarak tempuh, akses menuju tempat. Pada bagian tulisan, *background* menggunakan teknik *blur* pada foto agar terfokus pada tulisan.



Gambar 5. Halaman Isi Ensiklopedia

3. Kesimpulan

Ensiklopedia Pariwisata Alam Kota Pagar Alam ini berisi informasi seputar jarak, waktu tempuh, medan, suasana yang lengkap untuk menuju lokasi objek wisata alam yang ada di Kota PagarAlam. Ensiklopedia ini menyajikan foto-foto objek wisata alam yang ada di Kota Pagar Alam yang menarik dari segi sudut pengambilan dan objek wisata yang berbeda-beda dari Pagar Alam Utara sampai PagarAlam Selatan. Ensiklopedia ini menjadi media promosi utama yang mampu menarik wisatawan Indonesia maupun luar negeri.

Daftar Pustaka

- [1] Haris,Haslani.(2010), *Sumsel Dalam Angka2010*.BPS Provinsi Sumatera Selatan, Palembang.
- [2] Kusrianto, Adi. (2009), *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, ANDI, Yogyakarta.
- [3] Tinarbuko, Sumbo. (2008), *Semiotika komunikasi visual*, Jalan Sutra, Yogyakarta