



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Budaya dan keragaman di Indonesia dianggap sebagai suatu bagian yang tidak terpisahkan dari diri manusia. Setiap tempat memiliki keanekaragaman yang khas pada tiap daerahnya masing-masing. Ciri khas yang dimiliki oleh setiap daerah dikembangkan dan dikenal oleh masyarakat luas. Salah satu dari ciri khas tersebut adalah tempat wisata. Suatu daerah memiliki tempat wisata yang potensial untuk dikembangkan dan dikenal lebih banyak oleh masyarakat luas.

Di Indonesia kita mengetahui banyak daerah dengan beberapa tempat wisatanya yang terkenal di kalangan masyarakat luas bahkan sampai mancanegara. Bagian Indonesia Barat salah satunya kita mengenal kota Medan yang memiliki danau Toba. Menyeberangi bagian Barat ada kota Banten, Yogyakarta, Samarinda dan Bali dengan tempat wisata yang penuh tradisi dahulu kala. Di bagian Timur Indonesia kita memiliki keunikan tempat wisata dari kota Makassar, Ambon, Irian Jaya, Flores dan Kupang.

Dari sekian beragamnya tempat wisata di Indonesia, ada tempat wisata yang unik dan kental dengan budaya lokal, yang memiliki cerita-cerita berbau mistis. Tempat ini dimiliki oleh masyarakat Toraja. Masyarakat Toraja adalah suku yang menetap di wilayah pegunungan bagian utara provinsi Sulawesi Selatan, Indonesia.

Objek wisata di Toraja masuk di nominasikan sebagai salah satu situs warisan dunia dalam daftar *World Heritage Culture UNESCO* (Kompas.com, 2010, diakses pada 17 Maret 2015). Toraja layak untuk dipublikasikan kepada masyarakat, karena terdapat keunikan pada wisata yang bernuansa tradisional seperti situs kuno Rante Kalimbuang Bori, seni musik bambu, kain tenun toraja, tarian adat, wisata alam batutumonga dan la'ko kubur batu besar dari alam yang dipahat. Disebut La'ko Mata karena bentuknya menyerupai kepala manusia dan lubang-lubang pahatnya seperti mata. Objek yang menarik lainnya dari Toraja adalah kopi toraja yang dinyatakan sebagai kopi terbaik di Indonesia oleh peneliti Pusat Penelitian Kopi (Tempo.co, 2012, diakses pada 10 Maret 2015). Toraja juga terkenal dengan ritual upacara adat kematiannya yang dikenal dengan Rambu Solo yang mana tidak kita jumpai pada daerah lain di Indonesia. Bagian lain dari upacara pemakaman ini adalah penyembelihan kerbau. Semakin besar status sosial seseorang maka akan semakin banyak pula kerbau yang disembelih. Suku Toraja percaya bahwa arwah membutuhkan kerbau untuk melakukan perjalanannya dan akan lebih cepat sampai di Puya jika ada banyak kerbau. Tempat unik lainnya yang dapat kita temui disana adalah kuburan bayi berupa pohon besar yang dilubangi dan jenazah bayi setelah dibungkus dimasukkan ke dalamnya dan lubang ditutup dengan anyaman ijuk. Hal ini merupakan kebanggaan tersendiri bagi masyarakat Indonesia.

Menurut hasil survey penulis, kebanyakan wisatawan yang berkunjung sulit menemukan informasi seputar wisata di Toraja terkait media yang diberikan. Selain itu beberapa tempat wisata tidak memberikan media panduan untuk

menejelaskan tempat wisatanya. Di Toraja belum ada yang membuat sarana pariwisata Toraja yang visualisasinya menarik serta interaktif untuk wisatawan merupakan salah satu faktor penyebabnya. Suatu media informasi berperan penting dalam menyampaikan keterangan. Media informasi yang sedang tren sekarang ini adalah melalui media sosial. Salah satu media sosial yang sering dijumpai adalah buku elektronik (*E-Book*), yang dapat dijadikan media untuk mengkomunikasikan seluruh informasi mengenai objek wisata suatu daerah. Buku elektronik juga memiliki keunggulan dibanding media lainnya yaitu mudah di bawa kemana saja, dapat menjangkau seluruh masyarakat di tanah air khususnya wisatawan yang ingin mengetahui wilayah Toraja beserta dengan objek wisatanya, tidak mudah rusak dan murah. Buku kini telah menjadi media interaktif yang tepat bagi orang banyak.

Oleh karena itu, penulis merancang sebuah buku elektronik (*E-Book*) yang berbeda dengan kebanyakan jenis buku yang ada. Informasi yang ada di dalam buku ini diharapkan dapat mencapai tujuan yaitu memberikan informasi yang lebih lengkap dan menarik mengenai pariwisata yang ada di Toraja.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dari perancangan media informasi ini adalah

1. Bagaimana perancangan media informasi seputar wisata di Toraja, Sulawesi Selatan melalui sebuah *e-book* ?

2. Bagaimana perancangan visualisasi untuk merepresentasikan suasana pariwisata yang ada di Toraja?

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari pokok perumusan masalah yang ada, maka penulis membatasi permasalahan yang meliputi :

1. Informasi detail yang terdapat didalam media informasi di dapatkan penulis dengan melakukan survey atau observasi dan wawancara pada objek penelitian
2. Daerah yang diteliti untuk penelitian ini khusus di wilayah Toraja Utara.
3. Dalam merancang buku ini penulis menggunakan tema warna yang sesuai dengan warna khas budaya tersebut.
4. Isi yang ada di dalam buku elektronik meliputi visual dan audio.
5. Perancangan media informasi ini memiliki spesifitasi *target audience* untuk masyarakat Indonesia, khususnya masyarakat yang tinggal di daerah perkotaan, pria dan wanita usia 25-35 tahun, masih produktif, kalangan dewasa yang sudah memiliki pendapatan dan memiliki status ekonomi menengah keatas. Secara psikografis menyukai kegiatan alam, memiliki hobi memotret, berjiwa petualang, berani mencoba sesuatu yang baru dan penyuka buku pariwisata. Dari segi sosial mereka pengguna aktif media sosial, pernah atau aktif mengikuti komunitas seputar pencinta alam, cenderung mencari informasi wisata melalui media.

6. Penulis merancang buku elektronik (*E-Book*) yang kompatibel untuk media genggam berbasis *IOS*.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan perancangan media informasi berupa buku elektronik (*E-Book*) perjalanan wisata Toraja ini adalah sebagai berikut:

1. Penulis merancang buku elektronik (*E-Book*) sebagai media informasi wisata di Toraja Utara.
2. Penulis menggunakan fotografi dan audio untuk merepresentasikan visual yang ada pada buku elektronik (*E-Book*).

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Adapun kesimpulan yang didapat mengenai manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Masyarakat di Indonesia, khususnya wisatawan lokal mengetahui destinasi wisata yang ada di Toraja dan lebih mudah untuk mendapatkan informasi terkait pariwisata yang ada di Toraja.
2. Media informasi yang dibuat dapat dijadikan sarana berwisata sekaligus mempromosikan pariwisata di Toraja bagi wisatawan lokal yang berkunjung.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Berikut adalah beberapa metode yang dipergunakan dalam proses mengumpulkan data, antara lain:

1. Studi Pustaka

Hal ini dimaksud untuk mendapatkan data dan informasi yang berhubungan dengan materi penelitian. Dilakukan dengan mempelajari buku-buku sejarah serta mengkaji literatur-literatur dan hasil laporan lain yang ada referensinya yang berkaitan dengan judul penelitian. Contoh cara pengumpulan data: wawancara dengan narasumber terkait, *survey*, dsb.

2. Observasi

Observasi merupakan kegiatan yang bermaksud mengumpulkan data yang digunakan untuk menghimpun data dalam penelitian panca indra. Teknik yang digunakan ialah observasi langsung. Hal ini dimaksud untuk melakukan pengamatan langsung terhadap objek wisata di Toraja, yang mencakup pemotretan, menerapkan elemen desain, pemilihan foto dan bentuk hubungan dengan pembaca.

3. Wawancara

Sebagai metode primer, data yang diperoleh dari wawancara merupakan data yang utama guna menjawab permasalahan penelitian. Sebagai metode pelengkap, wawancara berfungsi sebagai pelengkap metode lainnya yang digunakan

untuk mengumpulkan data pada suatu penelitian. Penulis melakukan wawancara dengan narasumber setempat agar mendapatkan data yang lebih akurat.

1.7. Metode Perancangan

Berdasarkan konsepnya penulis akan membuat buku elektronik dengan kriteria sebagai berikut

- **Pengumpulan Data**

Mencari fenomena dan masalah yang menjadi dasar pemikiran untuk pembuatan tugas akhir. Proses pengumpulan data awal dengan melakukan survey pada target audience yaitu wisatawan. Hasil dari riset tersebut dapat menjadi dasar latar belakang dari tema yang diangkat. Setelah itu penulis menentukan masalah yang didapat dari survey awal, mengenai bagaimana cara membuat buku elektronik perjalanan wisata yang interaktif dan memberikan informasi kepada wisatawan.

- **Studi Kepustakaan :**

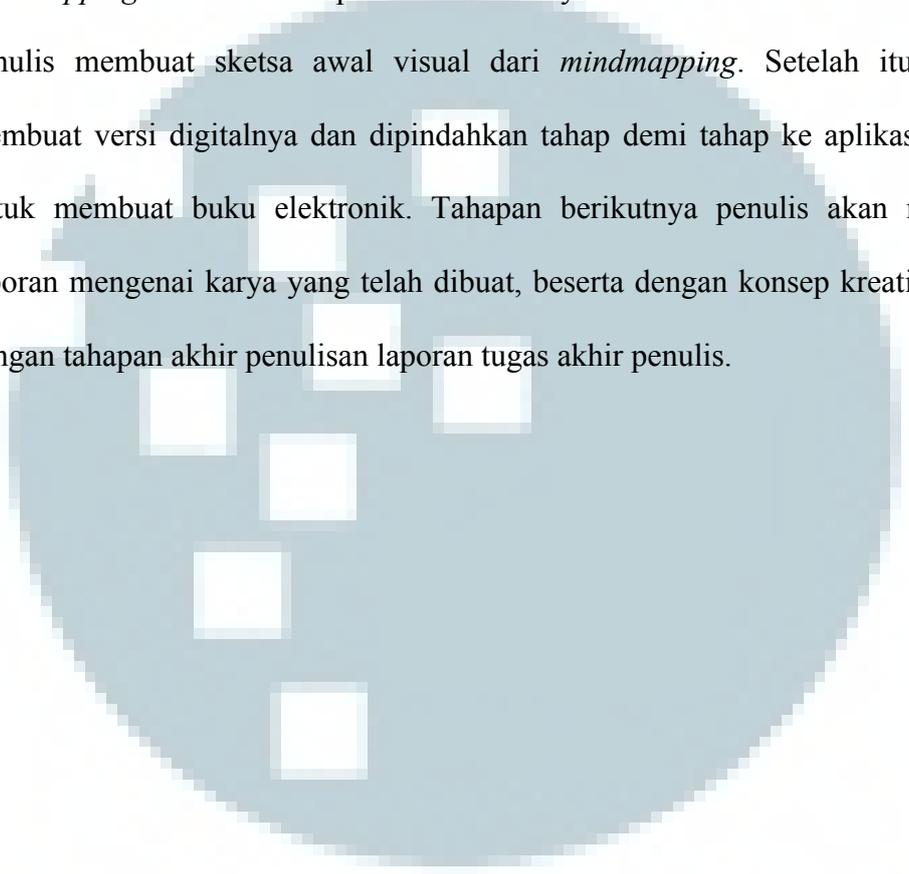
Mencari teori-teori sebagai referensi yang berhubungan dengan tema. Contohnya teori mengenai media promosi dan jenisnya, teori buku elektronik, teori prinsip desain, teori layout dan system grid, teori fotografi, serta informasi mengenai sejarah tempat objek wisata yang ada di Toraja

- **Survei Lapangan :**

Survei lapangan dilakukan untuk mencari ke akuratan informasi, membuat dokumentasi untuk isi buku dan melakukan wawancara dengan narasumber.

- **Konsep Perancangan :**

Semua layout pembuatan , proses pengeditan menggunakan software adobe, yaitu *Photoshop* dan *Illustrator*. Penulis akan memulai dengan membuat *mindmapping* untuk mendapatkan visual layout buku elektronik. Setelah itu penulis membuat sketsa awal visual dari *mindmapping*. Setelah itu penulis membuat versi digitalnya dan dipindahkan tahap demi tahap ke aplikasi editing untuk membuat buku elektronik. Tahapan berikutnya penulis akan membuat laporan mengenai karya yang telah dibuat, beserta dengan konsep kreatif sampai dengan tahapan akhir penulisan laporan tugas akhir penulis.



UMN

1.8. Skematika Perancangan

