

PERANCANGAN MEDIA BUKU WISATA TUGU KHATULISTIWA KOTA PONTIANAK

DESIGNING BOOK OF TUGU KHATULISTIWA TOURISM SITE IN PONTIANAK CITY

Nadia

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
nanadnadia96@gmail.com

Abstrak

Tugu Khatulistiwa merupakan salah satu ikon wisata Kota Pontianak dan sering dikunjungi oleh wisatawan yang datang ke Pontianak. Pontianak merupakan wilayah yang persis memisahkan belahan bumi utara dan selatan. Peristiwa penting dan menakjubkan yaitu terjadinya titik kulminasi matahari yang merupakan sebuah fenomena alam ketika matahari tepat berada di garis khatulistiwa dapat terjadi di sekitar Tugu Khatulistiwa. Pada saat itu posisi matahari tepat di atas kepala sehingga dapat menghilangkan semua bayangan yang ada di permukaan bumi. Tempat wisata ini sering dikunjungi oleh wisatawan dari luar kota Pontianak, bahkan tempat wisata ini sedang melakukan pengembangan untuk meningkatkan kunjungan. Namun sayangnya, tempat wisata ini masih kurang dalam media informasi, diantaranya masih terdapat informasi yang tidak tersampaikan dengan jelas kepada pengunjung. Penulis menggunakan metode pengumpulan data, yang meliputi studi kepustakaan, observasi, wawancara, dan kuesioner, serta analisis *SWOT* dan *matrix* perbandingan untuk membantu dalam proses perancangan selanjutnya. Dalam perancangan ini, penulis menggunakan media buku tentang wisata Tugu Khatulistiwa kota Pontianak untuk memberikan informasi yang jelas mengenai wawasan lokasi tersebut, bukan hanya sebagai tempat jalan-jalan/*refreshing* saja melainkan juga untuk menambah pengetahuan dan informasi yang layak. Dengan memberikan informasi yang singkat, padat, dan jelas dapat membantu pengunjung memperoleh informasi seputar Tugu Khatulistiwa.

Kata kunci: buku, edukasi, informasi, monumen, Pontianak, wisata.

Abstract

Monument is one of the tourist icon of the city of Pontianak and is often visited by tourists who come to Pontianak. Pontianak is a region that exactly separates the northern and southern hemisphere. Important events and amazing that is the occurrence of the solar kulminasi point is a natural phenomenon when the sun is directly in the line of the Equator can occur around the monument. At that moment the position of the Sun just above the head so as to eliminate all shadows on the Earth's surface. This tourist place is often visited by tourists from out of town, Even this tourist place is developing to increase the visit. But unfortunately, this tourist place is still lack of media information, like there is information that is not informed clearly to visitors. The author uses qualitative research methods, including the study of librarianship, observation, interviews, and questionnaires, as well as SWOT analysis and matrix comparison to assist in the process of next drafting. In this design, the author uses book media about Tugu Khatulistiwa monument in Pontianak city to give more information about the location insight, not just as a place of walking around/just for fun but also to increase knowledge and get information. By providing information that is short, dense, and obviously can help visitors obtain the information about the monument.

Keywords: book, education, information, monument, Pontianak, tour.

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak sejarah dan setiap daerah memiliki sejarah masing-masing. Bukti sejarah Indonesia dapat dilihat dari peninggalan yang masih tersisa seperti bangunan bersejarah, keraton, monumen, dan bangunan yang digunakan sebagai ikon suatu daerah.

Salah satu peninggalan bersejarah berupa monumen adalah Tugu Khatulistiwa. Tugu Khatulistiwa terletak di kota Pontianak provinsi Kalimantan Barat dan merupakan salah satu ikon wisata kota tersebut, maka dari itu tempat wisata ini sedang melakukan pengembangan untuk meningkatkan kunjungan. Namun sayangnya, tempat wisata ini masih kurang dalam media informasi, diantaranya masih terdapat informasi yang tidak tersampaikan dengan jelas kepada pengunjung. Pontianak juga merupakan wilayah yang persis memisahkan belahan bumi utara dan selatan.

Tugu Khatulistiwa atau Equator Monument letaknya ± 3 km dari pusat kota Pontianak, tepatnya terletak di jalan Khatulistiwa kecamatan Pontianak Utara. Pada tahun 1928 Tugu Khatulistiwa Pontianak dibangun oleh tim ekspedisi geografi internasional yang dipimpin oleh seorang ahli geografi berkebangsaan

Belanda. Tugu Khatulistiwa memiliki 4 tonggak yang berdiri tegak namun dengan dua ukuran yang berbeda, tonggak tersebut terbuat dari kayu belian (kayu besi atau kayu ulin); 2 buah tonggak bagian depan dengan tinggi 3,05 m dari permukaan tanah dan 2 buah tonggak bagian belakang dengan tinggi 4,40 m dari permukaan tanah. Keterangan simbol berupa anak panah menunjukkan arah utara – selatan (lintang 0°) dan plat lingkaran yang menunjukkan belahan khatulistiwa atau batas utara dan selatan bertuliskan “Eveenar” (bahasa Belanda) yang artinya “khatulistiwa”. Pada tahun 1990 dibuatlah kubah untuk melindungi tugu aslinya. Bangunan tersebut merupakan duplikat yang 5 kali besarnya dari tugu asli. Di tempat wisata ini tidak hanya terdapat tugu aslinya saja, melainkan juga terdapat ruang museum di bawah bangunan duplikat yang menampilkan foto-foto lama terkait peletakan tugu pertama pada saat itu.

Peristiwa penting yang terjadi di sekitar Tugu Khatulistiwa adalah terjadinya titik kulminasi matahari dimana pada saat itu matahari tepat berada di garis khatulistiwa. Posisi matahari pada saat itu tepat berada di atas kepala sehingga dapat menghilangkan semua bayangan yang ada di permukaan bumi. Bayangan bangunan tugu akan menghilang beberapa detik pada saat terjadinya kulminasi. Hari kulminasi matahari sering disebut juga gerak semu matahari atau akrab disebut juga equinox matahari yang merupakan hari ketika posisi matahari akan tepat berada di wilayah garis khatulistiwa dimana terjadi dua kali equinox dalam setahun, yaitu tanggal 21-23 Maret dan 21-23 September. Equinox merupakan gerak semu matahari yang seolah-olah bergerak sepanjang tahun terhadap bumi dari arah utara menuju selatan. Akibat dari equinox matahari tersebut lama waktu antara siang dan malam sama (12 jam) di seluruh permukaan bumi.

Menurut data hasil kuesioner, tanggapan dari 60 pelajar yang pernah mengunjungi wisata Tugu Khatulistiwa 41,7% pelajar mengatakan bahwa belum tersampaikan dengan jelas informasi yang disampaikan dan 43,3% pelajar mengatakan bahwa tidak ada arahan dari pemandu wisata di tempat tersebut. Pemerintah juga mulai melakukan program wisata salah satunya adalah akan melakukan peningkatan dan pemanfaatan teknologi informasi, serta meningkatkan minat sadar wisata tingkat SLTA. Bagi pelajar SMP/SMA peristiwa kulminasi ini juga ada kaitannya dengan materi pelajaran IPS untuk pelajar SMP dan geografi untuk pelajar SMA. Fenomena alam ini dapat dilihat langsung di lokasi Tugu Khatulistiwa pada saat terjadinya peristiwa tersebut. Dengan adanya informasi yang jelas tentu saja dapat menambah wawasan pengetahuan bagi para pelajar di Kota Pontianak. Menurut petugas di wisata ini, hingga saat ini untuk memasuki lokasi Tugu Khatulistiwa belum dipungut biaya dikarenakan wisata ini belum ada nilai tambah, hanya berupa suatu kejadian yang bernilai pada masa lalu dan perlu dikenang hingga saat sekarang yang juga memiliki nilai edukasi untuk dijadikan sebagai pelajaran/prediksi yang akan datang. Media informasi yang memiliki juga masih terbatas dan tidak mengalami pembaharuan dari tahun 2009, selain itu informasi mengenai Tugu Khatulistiwa pun masih terpecah misalnya informasi yang dimiliki tidak dalam satu sumber yang sama. Meskipun sarana dan prasarana di lokasi ini masih dalam taraf pembangunan, upaya untuk menginformasikan wisata ini tetap diperlukan sebelum dilakukannya promosi. Seiring dengan berjalannya waktu diharapkan adanya peningkatan fasilitas guna mendukung daya tarik wisata ini sehingga tidak hanya sebatas wisata yang bernilai histori dan edukasi saja. Untuk itu penulis akan membuat sebuah buku saku sebagai media untuk menginformasikan wisata Tugu Khatulistiwa dan sekitarnya.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Masih kurangnya media informasi tentang wisata edukasi Tugu Khatulistiwa, sehingga tidak adanya pembaharuan media informasi yang diberikan oleh tempat wisata tersebut.
2. Belum tersampaikan dengan jelas informasi yang diberikan oleh pemandu wisata.
3. Masih sedikitnya pemahaman pelajar akan keberadaan Tugu Khatulistiwa, sehingga mereka hanya mengetahui garis besarnya saja dikarenakan terpecahnya informasi yang disajikan.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang media informasi yang dibutuhkan untuk menginformasikan wisata Tugu Khatulistiwa ?
2. Bagaimana strategi yang dilakukan dalam menyampaikan informasi mengenai wisata Tugu Khatulistiwa sebagai tujuan wisata edukasi ?

1.4 Tujuan

1. Tujuan Umum
Untuk memberikan informasi mengenai keberadaan Tugu Khatulistiwa.
2. Tujuan Khusus
Untuk memberikan informasi mengenai kulminasi matahari dalam rangka membantu program wisata pemerintah dengan membuat media informasi.

1.5 Batasan Masalah

1. Apa
Perancangan media buku wisata Tugu Khatulistiwa sebagai pemahaman mengenai keberadaan wisata Tugu Khatulistiwa.
2. Bagaimana

Merancang media informasi berupa sebuah buku yang dapat menjadi pedoman pelajar sebagai informasi ketika mengunjungi wisata Tugu Khatulistiwa.

3. Siapa

Target yang dituju untuk perancangan media buku wisata Tugu Khatulistiwa kota Pontianak ini adalah pelajar SMP. Hal ini dikarenakan mereka adalah generasi penerus bangsa yang perlu mengetahui sejarah bangsanya agar mereka bisa menghargai bangsanya sendiri sekaligus menambah wawasan ilmu pengetahuan dan lebih memperkenalkan sejarahnya yang diikuti dengan pelajaran sekolah yang mulai dipelajari dari SMP.

4. Tempat

Perancangan dan pencarian data dilakukan di kota Pontianak.

5. Kapan

Pengumpulan data dilakukan dari bulan Januari-Maret 2017, sedangkan untuk pelaksanaan perancangan media informasi tentang Tugu Khatulistiwa dimulai dari bulan April-Agustus 2017.

1.6 Manfaat

1. Media buku ini dapat menjadi media edukatif dan informatif untuk pengetahuan tentang geografis dan fenomena alam.
2. Memberikan, menambah, dan melengkapi wawasan pengetahuan mengenai Tugu Khatulistiwa agar diketahui semua orang, khususnya pelajar.

1.7 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Penulis mengamati langsung ke lapangan dan mengumpulkan informasi seputar Tugu Khatulistiwa di Tugu Khatulistiwa dan Kantor Dinas Kepemudaan, Olahraga, dan Pariwisata Kota Pontianak.

2. Wawancara

Melakukan wawancara seputar Tugu Khatulistiwa dengan petugas di Tugu Khatulistiwa dan Dinas Kepemudaan, Olahraga, dan Pariwisata Kota Pontianak, serta guru yang terkait bidang studi.

3. Studi kepustakaan

Penulis mempelajari data-data yang dikumpulkan dari buku-buku, artikel, dan situs internet yang berhubungan langsung dengan laporan sebagai sumber data maupun referensi.

4. Kuesioner

Kuesioner dibutuhkan untuk memastikan fenomena yang terjadi di masyarakat dan sebagai respondennya adalah pelajar SMP/SMA.

1.8 Metode Analisis Data

1. SWOT

Strength, Weakness, Opportunity, dan Threats. Analisis ini digunakan untuk menganalisis sebuah informasi mengenai kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman pada wisata Tugu Khatulistiwa.

2. *Matrix* Perbandingan

Matrix perbandingan digunakan untuk membandingkan karya sejenis yang terkait informasi wisata edukasi.

2. Dasar Teori

2.1 Buku

Media cetak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2014:892) merupakan sarana media massa yang dicetak dan diterbitkan secara berkala seperti surat kabar, majalah, dll. Media yang digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan suatu pesan informasi yang dapat dilihat dan diraba, seperti surat kabar, brosur, buku, majalah, komik, dan lain sebagainya. Menurut Andrew Haslam dalam bukunya *Book Design* (2006), "*Book is a portable container consisting of a series of printed and bound pages that preserves, announces, expounds, and transmits knowledge to a literate readership across time and space*".

Pada umumnya, buku dibagi menjadi tiga bagian yang masing-masing terbagi lagi berdasarkan fungsinya masing-masing (Suriyanto Rustan, 2009:123):

a. Bagian depan

1. *Cover* depan berisi judul buku, nama pengarang, nama atau logo penerbit, *testimonial*, elemen visual atau teks lainnya.
2. Judul bagian dalam.
3. Informasi penerbitan dan perijinan.
4. *Dedication*, pesan atau ucapan terima kasih yang ditujukan pengarang untuk orang/pihak lain.
5. Kata pengantar dari pengarang.
6. Kata sambutan dari pihak lain, misalnya *editor* atau pihak ahli.

b. Bagian isi

Isi buku yang terdiri dari bab-bab dan sub-bab, dan tiap bab membicarakan topik yang berbeda.

c. Bagian belakang

1. Daftar pustaka
2. Daftar istilah
3. Daftar gambar

Cover belakang biasa berisi gambaran singkat mengenai isi buku tersebut, *testimonial*, harga, nama atau logo penerbit, elemen visual atau teks lainnya.

2.2 Infografis

Infografis berasal dari kata informasi dan grafis. Dalam buku *Best of Newsdesign* yang diterbitkan setiap tahun oleh Asosiasi Pendesain Berita (SND) terdapat contoh-contoh infografik yang selain berfungsi memperkuat pemberitaan, juga memperindah halaman. (Indonesia Dalam Infografik)

Dalam houseofinfographics.com, infografis berasal dari kata Infographics yang berupa singkatan dari *Information + Graphics* adalah bentuk data yang menyampaikan informasi yang kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami lebih mudah dan cepat. Infografis juga merupakan bentuk penginformasian secara visual berupa gambar atau ilustrasi yang dapat disertai dengan teks dimana 70% merupakan ilustrasi/symbol, sedangkan 30% berupa teks/tipografi.

Ada 3 jenis infografis, yaitu:

- a. Infografis statis
Infografis dalam bentuk gambar yang tidak bergerak, seperti pada media cetak atau *website*.
- b. Infografis Animasi
Infografis dalam bentuk video animasi, baik 2 dimensi maupun 3 dimensi. Infografis ini dapat digunakan pada televisi atau media *online*, seperti Youtube atau Vimeo.
- c. Infografis Interaktif
Infografis yang ditampilkan pada *website* dan pengguna dapat berinteraksi dengan informasi yang ditampilkan melalui *user interface* yang telah didesain.

2.3 Monumen

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2014:928), “monumen merupakan bangunan atau tempat yang mempunyai nilai sejarah yang penting dan karena itu dipelihara dan dilindungi negara”.

Monumen adalah jenis bangunan yang dibuat untuk memperingati seseorang atau peristiwa yang dianggap penting oleh suatu kelompok sosial sebagai bagian dari peringatan kejadian pada masa lalu. Seringkali monumen berfungsi sebagai suatu upaya untuk memperindah penampilan suatu kota atau lokasi tertentu. (Wikipedia, 2016)

2.4 Wisata

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016:1562), wisata adalah berpergian bersama-sama (untuk memperluas pengetahuan, bersenang-senang, dsb); bertamasya; piknik. Sedangkan wisata edukatif adalah wisata untuk memperdalam atau lebih memahami suatu objek agar menambah wawasan dan pengetahuan baik budaya maupun teknologi.

Menurut M. Liga Suryadana dan Vanny Octavia (2015:30), pada Bab 1 pasal 1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang kepariwisataan yang menjelaskan “wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh sebagian atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara”.

Kesimpulan dari kutipan di atas adalah wisata merupakan kegiatan mengunjungi tempat tertentu untuk bersenang-senang dan menambah wawasan.

2.5 Desain Komunikasi Visual

2.5.1 Ilustrasi

Menurut Adi Kusrianto (2009:140), ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, kotan, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk bermacam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai *image* bitmap hingga karya foto.

2.5.2 Fotografi

Karya fotografi merupakan salah satu elemen grafis yang fungsinya sama, seperti gambar, lukisan, maupun ornament dekoratif, yaitu memberikan hiasan atau ilustrasi. Sebagai elemen, foto dapat menjadi fokus utama dari sebuah desain desain grafis. (Adi Kusrianto, 2009:119)

2.5.3 Layout

Layout merupakan tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya (Suriyanto Rustan, 2008). Definisi *layout*

dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan *me-layout* itu sama dengan mendesain.

Jadi *layout* berperan dalam penyusunan tata letak. Dengan adanya *layout*, suatu karya memiliki komposisi yang baik sehingga tidak terkesan berantakan. Menurut Lia Anggraini dan Kirana Nathalia (2014:75), dalam *layout* terdapat empat prinsip desain, diantaranya:

a. *Sequence*

Sequence/urutan membaca, yakni urutan perhatian dalam *layout*. *Layout* yang baik dapat mengarahkan pembaca ke dalam informasi yang disajikan.

b. *Emphasis*

Emphasis/penekanan tertentu pada *layout* yang biasanya ditampilkan dengan *style* yang berbeda. Penekanan ini berfungsi agar pembaca dapat lebih terarah dan fokus pada bagian yang penting

c. *Balance*

Balance/keseimbangan dengan menyeimbangkan sisi kiri dan kanan agar terlihat rapi, formal, dan tidak berat sebelah. Pada prinsip keseimbangan terbagi menjadi dua jenis, keseimbangan simetris dan asimetris. Pada keseimbangan simetris, sisi yang berlawanan harus sama persis agar tercipta sebuah keseimbangan. Sedangkan pada keseimbangan asimetris, obyek-obyek yang berlawanan tidak sama atau seimbang.

d. *Unity*

Unity/kesatuan menciptakan kesatuan pada desain secara keseluruhan. Seluruh elemen yang digunakan harus saling berkaitan dan dan disusun secara tepat.

2.5.4 Warna

Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, mood, atau semangat, dll. (Adi Kusrianto, 2009:46)

Molly E. Holzschlag, seorang pakar tentang warna, dalam tulisannya "*Creating Color Scheme*" membuat daftar mengenai kemampuan masing-masing warna ketika memberikan respon secara psikologis, (Adi Kusrianto, 2009: 46-47) antara lain:

Tabel 2.1 Warna dan Respon Psikologis yang Ditimbulkan

Warna	Respon Psikologis yang mampu ditimbulkan
Merah	Kekuatan, bertenaga, kehangatan, nafsu, cinta, agresif, bahaya
Biru	Kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, perintah
Hijau	Alami, kesehatan, pandangan yang enak, kecemburuan, pembaruan
Kuning	Optimis, harapan, filosofi, ketidakjujuran/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	Kemurnian/suci, bersih, kecermatan, <i>innocent</i> (tanpa dosa), steril, kematian
Hitam	Kekuatan, seksualitas, kemewahan, kematian, misteri, ketakutan, ketidakbahagiaan, keanggunan

Sumber: Pengantar Desain Komunikasi Visual

2.5.5 Tipografi

Untuk memudahkan pembaca dalam membaca diperlukan tipografi yang baik. Tipografi yang digunakan sebaiknya mudah dibaca dan tidak melelahkan mata.

Menurut Suriyanto Rustan (2001:16) "tipografi dimaknai sebagai segala disiplin yang berkenaan dengan huruf". Sedangkan menurut Bb. Purwanto (2006:108), tipografi dapat didefinisikan sebagai keterampilan mengatur bahan cetak secara baik dengan tujuan tertentu, seperti mengatur tulisan, membagi-bagi ruang/spasi, dan menata/menjaga huruf untuk membantu secara maksimal agar pembaca memahami teks.

Menurut Adi Kusrianto (2009:191), tipografi harus bisa berkomunikasi dalam bentuknya yang paling kuat, jelas (*clarity*) dan terbaca (*legibility*), terdapat empat buah prinsip pokok tipografi, yaitu:

a. *Clarity*

Kemampuan huruf-huruf yang digunakan dalam suatu karya desain agar dapat dibaca dan dimengerti oleh *target audience* yang akan dituju.

- b. *Legibility*
Tingkat kemudahan mata mengenali suatu karakter/huruf tanpa harus bersusah payah.
 - c. *Readability*
Penggunaan huruf dengan memperhatikan hubungannya dengan huruf lain sehingga terlihat jelas.
 - d. *Visibility*
Kemampuan suatu huruf, kata, dan kalimat dalam suatu karya desain komunikasi visual agar dapat terbaca dalam jarak baca tertentu.
Dalam perkembangannya, ada lebih dari seribu huruf romawi atau latin yang diakui masyarakat dunia. Huruf-huruf tersebut merupakan hasil dari perkawinan silang dari lima jenis huruf berikut ini :
- a. Huruf *Roman/Serif*
Garis huruf memperlihatkan perbedaan antara tebal-tipis dan mempunyai kaki atau kait lancip pada setiap batang hurufnya.
 - b. Huruf *Egyptian*
Garis hurufnya memiliki ukuran yang sama tebal pada setiap sisinya. Kaki atau kaitnya berbentuk lurus atau kaku.
 - c. Huruf *Sans Serif*
Garis hurufnya sama tebal dan tidak mempunyai kaki atau kait.
 - d. Huruf *Miscellaneous*
Jenis huruf ini lebih mementingkan nilai hiasnya daripada nilai komunikasinya. Bentuknya senantiasa mengedepankan aspek dekoratif dan ornamental.
 - e. Huruf *Script*
Jenis huruf ini menyerupai tulisan tangan dan bersifat spontan.

3. Pembahasan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan penulis, baik itu melalui observasi di lapangan, wawancara, dan kuesioner, serta studi pustaka terkait dengan masih kurangnya media informasi tentang wisata edukasi Tugu Khatulistiwa, khususnya pelajar. Tujuan pesan yang akan disampaikan dalam perancangan Tugas Akhir ini adalah dengan memberikan informasi seputar wisata Tugu Khatulistiwa kepada masyarakat Pontianak, khususnya pelajar sebagai wawasan tambahan mengenai kulminasi matahari. Guna membantu program pemerintah yang akan melakukan peningkatan dan pemanfaatan teknologi informasi dalam membangkitkan minat sadar wisata dengan lebih memperkenalkan sejarahnya yang diikuti dengan pelajaran sekolah yang mulai dipelajari dari SMP. Jadi, tujuan pesan yang akan penulis sampaikan adalah untuk memberikan informasi kepada masyarakat Pontianak, khususnya pelajar dengan memberikan penjelasan mengenai seputar Tugu Khatulistiwa dalam rangka membantu program wisata pemerintah. Sasaran yang akan dituju dalam perancangan media informasi wisata Tugu Khatulistiwa adalah masyarakat Pontianak, khususnya pelajar SMP. Sesuai dengan target program pemerintah juga untuk meningkatkan minat sadar wisata tingkat SLTA. Sasaran yang dituju merupakan pelajar SMP seperti pada usia 10-15 tahun karena generasi ini juga merupakan generasi penerus bangsa yang perlu mengetahui sejarah bangsanya agar mereka bisa menghargai bangsanya sendiri.

Penyampaian pesan pada perancangan buku infografis yang penulis akan lakukan dengan menggunakan konsep komunikasi AISAS, yaitu yang terdiri dari *Attention, Interest, Search, Action, Interest, Share*. AISAS merupakan pola baru yang menjelaskan tahapan proses respon target audiens dalam pengambilan keputusan.

- a. *Attention*
Untuk menciptakan sesuatu yang dapat menarik perhatian target audiens (*attention*) adalah dengan membuat poster dan brosur mengenai Tugu Khatulistiwa yang akan dipajang seperti di lokasi lingkungan sekolah dan kursus pembelajaran.
- b. *Interest*
Memberikan informasi bahwa buku diberikan gratis kepada target audiens sebanyak beberapa buku, namun dengan syarat dan ketentuan berlaku selama hari *event* tersebut berlangsung, yang kemudian terlepas dari itu diperjual belikan di lingkungan Tugu Khatulistiwa dan toko buku.
- c. *Search*
Target audiens lebih mudah mendapatkan informasi lebih melalui internet, seperti *website* dan *instagram*.
- d. *Action*
Penulis memberikan informasi dimana dan bagaimana mendapatkan buku tersebut dan diharapkan target audiens mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
- e. *Share*
Target audiens berbagi pengalaman dengan audiens lainnya.

4. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan penulis, dapat disimpulkan bahwa perancangan media buku wisata Tugu Khatulistiwa Kota Pontianak dengan menggunakan metode komunikasi AISAS, yaitu *Attention, Interest, Search, Action, dan Share*. Target audiens adalah pelajar SMP, baik laki-laki maupun perempuan, berusia 10-15 tahun, dan berdomisili di Pontianak, Kalimantan Barat.

Perancangan media informasi dimaksudkan untuk memberikan informasi mengenai keberadaan Tugu Khatulistiwa dan kulminasi matahari dalam rangka membantu program wisata pemerintah dengan membuat media informasi dalam menambah wawasan ilmu pengetahuan dan lebih memperkenalkan sejarahnya yang diikuti dengan pelajaran sekolah yang mulai dipelajari dari SMP, serta menjadi generasi penerus bangsa yang perlu mengetahui sejarah bangsanya agar mereka bisa menghargai bangsanya sendiri. Dengan menggunakan media buku informasi tersebut sebagai media utama, diharapkan audiens mendapatkan informasi yang edukatif, informatif, dan jelas.

5. Daftar Pustaka

- Anne Dameraia. 2008. *Basic Printing*. Jakarta: Link & Match Graphic.
- Anne Dameraia. 2009. *Digital Printing Handbook*. Jakarta: Link & Match Graphic.
- Anne Dameraia. 2012. *Designer Handbook*. Jakarta: Link & Match Graphic.
- Aziz, Nasru Alam. 2014. *Indonesia Dalam Infografik*. Jakarta: Kompas Gramedia
- Bin Ladjamudin, Al-Bahra. (2005). *Analisis dan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2014). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kusrianto, Adi. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Morissan. (2012). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Kencana.
- Purwanto, Bb. (2006). *Pengantar Tata Letak dan Tipografi*. Jakarta: ATG Trisakti.
- Rustan, Suriyanto. (2009). *Layout, Dasar & Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Suryadana, M. Liga, dan Vanny Octavia. (2015). *Pengantar Pemasaran Pariwisata*. Bandung: Alfabeta.
- Tjasyono, Bayong. (2013). *Ilmu Kebumihan dan Antariksa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tjin, Enche (2013). *Kamera DSLR Itu Mudah! V.2*. Jakarta: Bukuné.
- Anonim. (2016). *Pengertian Media Komunikasi, Fungsi, dan Jenisnya*. Tersedia: <http://pengertiandefinisi.com/pengertian-media-komunikasi-fungsi-dan-jenisnya/>. (21 April, 06.00 WIB)
- Anonim. (2017). *Pengertian Media dan Jenis Media*. Tersedia: <http://www.pengertianahli.com/2014/07/pengertian-media-dan-jenis-media.html#>. (21 April, 06.10 WIB)
- Anonim. (2017). *Apa Itu Infografis?*. Tersedia: <http://www.houseofinfographic.com/apa-itu-infografis/>. (6 Juli, 20.47 WIB)
- Fuad, Ainun. (2011). *Tipografi dalam Desain Komunikasi Visual*. Tersedia: <https://fuadmje.wordpress.com/2011/11/06/tipografi-dalam-desain-komunikasi-visual/>.
- Haslam, Andrew. (2006). *Book Design*. Tersedia: https://books.google.co.id/books?id=_Ri63jEKPfgC&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false. (21 April, 06.05 WIB)
- Wisnu, Gumira. (2009). *Sekilas Tentang Monumen*. Tersedia: <https://gumirawisnu.wordpress.com/2009/01/27/monumen3/>.
- Yulihastin, Erma. (2008). *Hari Kulminasi Matahari*. Tersedia: <http://yulihastin.blogspot.co.id/2008/12/hari-kulminasi-matahari.html>.
- Zakaria, Mohammad. (2017). *Museum di Indonesia*. Tersedia: <http://belajaritutiadaakhir.blogspot.co.id/2011/08/museum-di-indonesia.html>.