

BAB I

LATAR BELAKANG MASALAH

A. Latar Belakang

Jawa Tengah (Jateng) adalah sebuah provinsi Indonesia yang terletak dibagian tengah pulau Jawa. Ibu kotanya adalah Semarang. Provinsi ini berbatasan dengan Jawa Barat disebelah barat, Samudra Hindia dan Daerah Istimewa Yogyakarta di sebelah selatan, Jawa timur di sebelah timur, dan laut Jawa di sebelah utara luas wilayahnya 32.800,69km² , atau sekitar 28,94% dari luas pulau Jawa.

Kabupaten Sukoharjo merupakan bagian wilayah di Provinsi Jawa Tengah. Pusat pemerintahan berada di Sukoharjo, sekitar 10 km sebelah selatan Kota Surakarta. Kabupaten ini berbatasan dengan Kota Surakarta di sebelah utara, Kabupaten Karanganyar di sebelah timur, Kabupaten Wonogiri dan Kabupaten Gunung Kidul di sebelah selatan, serta Kabupaten Klaten dan Kabupaten Boyolali di sebelah barat. Kabupaten Sukoharjo sendiri memiliki berbagai macam obyek wisata salah satunya adalah Obyek Wisata Batu Seribu.

Obyek Wisata Batu Seribu merupakan kawasan wisata alam pegunungan yang masih alami yang terletak di Desa Gentan, Kecamatan Bulu, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah. Menurut sejarah terciptanya, Obyek Wisata Batu Seribu berawal dari sumber air yang berada di Pegunungan Batu Seribu. Obyek Wisata Batu Seribu terletak di Kabupaten Sukoharjo yang terletak pada 7° LS'' 17,00'' LS-7° 49'' 23,00'' LS dan 110° 42'' 06,79'' BT-110° 57'' 33,70''

BT, dengan batasan-batasan wilayah bagian utara adalah Kotamadia Dati II Surakarta, bagian timur berbatasan dengan Kabupaten Dati II Karanganyar, bagian selatan berbatasan dengan Kabupaten Dati II Gunung Kidul (Provinsi Dati I Daerah Istimewa Yogyakarta), dan bagian barat dengan Kabupaten Dati II Klaten, dan Kabupaten Dati II Boyolali. Obyek Wisata Batu Seribu memiliki potensi alam seperti hutan jati, bukit-bukit yang berbatu pada kawasan Obyek Wisata Batu Seribu.

Obyek Wisata Batu Seribu Sukoharjo terdiri dari 3 kolam dan juga fasilitas yang ada yaitu kolam utama berada paling atas, kolam tengah, dan kolam untuk anak-anak yang berada paling bawah. Namun sampai saat ini masyarakat belum begitu mengenal tentang Obyek Wisata Batu Seribu Sukoharjo yang dikarenakan belum maksimalnya media untuk sosialisasi dari pihak Obyek Wisata Batu Seribu Sukoharjo. Salah satu media yang belum dimaksimalkan adalah media *E-book*. Maka dari itu penulis ingin membuat sebuah media *E-book* untuk Obyek Wisata Batu Seribu Sukoharjo.

Dengan memanfaatkan media *E-book* masyarakat dapat lebih mengenal Obyek Wisata Batu Seribu Sukoharjo dan dapat meningkatkan wisatawan untuk berkunjung di Obyek Wisata Batu Seribu Sukoharjo. Di era digital sekarang ini *E-book* sangat diminati oleh sebagian masyarakat karena ukurannya yang lebih kecil bila dibandingkan dengan buku. *E-Book* atau buku digital adalah versi elektronik dari buku yang berisikan tentang informasi digital yang juga dapat berwujud teks, gambar, atau desain.

Desain adalah suatu perencanaan dan perancangan untuk membuat suatu benda, baik dari segi tampilan maupun fungsinya. Desain juga dapat berarti benda atau gambar atau grafis hasil dari kegiatan desain itu sendiri. Di dalam suatu perusahaan setidaknya mempunyai yang namanya *E-book* karena sangat diperlukan sekali untuk mengenalkan suatu perusahaan melalui media digital. Maka dari uraian diatas penulis memilih judul tugas akhir Desain *E-Book* Obyek Wisata Batu Seribu Sukoharjo Jawa Tengah.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep desain *E-Book* yang sesuai dengan karakter obyek wisata Batu Seribu Sukoharjo?
2. Bagaimana memvisualisasikan *E-book* dan media pendukung untuk obyek wisata Batu Seribu Sukoharjo agar lebih dikenal oleh masyarakat?

C. Tujuan

1. Menemukan konsep yang tepat dalam pembuatan desain *E-book* obyek wisata Batu Seribu Sukoharjo.
2. Untuk mengenalkan kepada masyarakat luas obyek wisata Batu Seribu Sukoharjo.

D. Manfaat

Perancangan ini juga diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

1. Bagi Mahasiswa :
 - Untuk mengembangkan ide dan kreatifitas menciptakan sebuah desain E-book.

- Menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat dibangku perkuliahan.

2. Bagi Masyarakat :

- Memberikan informasi kepada masyarakat tentang obyek wisata Batu Seribu di Sukoharjo sehingga dapat dijadikan sebagai tempat rekreasi.

3. Bagi Universitas Sahid Surakarta :

- Hasil perancangan ini diharapkan dapat dipergunakan untuk menambah referensi untuk membuat tugas akhir.

E. TINJAUAN PUSTAKA

Berdasarkan jurnal yang telah dilakukan oleh penulis Hutomo Prasetya di Surabaya tahun 2013 Volume 1, No 2, dengan judul. "PERANCANGAN E-BOOK FOTOGRAFI PESONA ALAM DAN SOSIOKULTURAL PULAU MARATUA". Tujuan kreatif dari perancangan ini adalah menghasilkan e-book yang berisi fotografi tentang Pesona Alam dan Sosiokultural Pulau Maratua yang dilengkapi dengan informasi yang mudah diakses, sehingga menggambarkan potensi pesona alam dan sosiokultural yang dimiliki oleh Pulau Maratua, sehingga dapat menarik wisatawan.

<http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/726/0>

Berdasarkan jurnal yang dilakukan oleh penulis Sella Mawarni, dan Ali Muhtadi di Yogyakarta bulan April tahun 2017 Volume 4, No 1, dengan judul. "PENGEMBANGAN DIGITAL *BOOK* INTERAKTIF MATA KULIAH PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MAHASISWA TEKNOLOGI PENDIDIKAN". Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk *digital book* interaktif

yang didesain untuk mata kuliah Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk mahasiswa Teknologi Pendidikan FIP UNY, dan mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Metode penelitian ini mengacu pada model pengembangan Allesi dan Trollip yang dikelompokkan atas tiga prosedur pengembangan, yakni: (a) planning, (b) design, dan (c) development yang dilengkapi dengan komponen atribut mencakup standards, ongoing evaluation, dan project management. Penelitian ini menghasilkan produk *digital book* interaktif berupa *Compact Disk* (CD) berserta buku petunjuk. Hasil skor penilaian kelayakan produk melalui uji alpha pada ahli materi sebesar 3,39 (sangat layak) dan pada ahli media sebesar 3,54 (sangat layak). Selanjutnya pada uji betha kelompok kecil diperoleh skor hasil penilaian sebesar 3,64 (sangat layak) dan pada kelompok besar sebesar 3,37 (sangat layak). Penilaian kelayakan produk pada aspek pembelajaran didukung oleh perolehan rerata skor hasil belajar mahasiswa dan hasil unjuk kerja mahasiswa sesuai capaian pembelajaran.

file:///E:/10114-34131-1-PB.pdf

Manfaat dari kedua jurnal tersebut nantinya akan sangat membantu penulis sebagai referensi dalam pengerjaan Tugas Akhir yang meliputi bagaimana tentang membuat konsep desain *E-book* dan ciri khas dari obyek wisata Batu Seribu Sukoharjo.

Tugas akhir yang dibuat oleh Reno Mahendra tahun 2020 di Tangerang yang berjudul “PERANCANGAN EBOOK INTERAKTIF KULINER KHAS

PECINAN GLODOK”. pengumpulan data yang akan digunakan dalam perancangan buku informasi kuliner Pecinan Glodok. Perancangan buku informasi yang akan dibuat oleh penulis adalah ebook interaktif kuliner khas Pecinan Glodok. Interaktif digunakan untuk mengajak target pembaca agar ikut melakukan aksi dalam mencari informasi mengenai kuliner di kawasan Pecinan Glodok. Tujuan dari perancangan ini adalah meningkatkan awareness serta memberikan informasi mengenai objek wisata Pecinan Glodok yang memiliki berbagai macam kuliner yang sudah berakulturasi kepada generasi muda.

<https://kc.umn.ac.id/14449/>

Tugas akhir yang dibuat oleh Erwin Dwi Azmi tahun 2020 di Yogyakarta dengan judul “PERANCANGAN BUKU DIGITAL ILUSTRASI INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA KAMPANYE PELESTARIAN DIALEK BANYUMASAN BAGI GENERASI MUDA ASLI KARESIDENAN BANYUMAS”. Tujuan perancangan ini untuk merancang buku digital (e-book) yang berisi ilustrasi interaktif sebagai media edukasi yang dapat memberikan pengetahuan dan mempersuasi kepada masyarakat untuk lebih percaya diri melestarikan bahasa daerah agar tidak mengalami kepunahan termasuk dialek Banyumasan. Dan membuat buku digital (*e-book*) ilustrasi interaktif dalam buku digital yang berisi ilustrasi, cerita, dan audio seputar dialek Banyumasan seperti percakapan umum dialek Banyumasan. Khususnya dialek Banyumasan yang secara umum digunakan oleh masyarakat kerasidenan Banyumas.

<http://digilib.isi.ac.id/6175/1/BAB%20I.pdf>

Perbedaan Tugas Akhir yang akan dibuat penulis dengan dua Tugas Akhir adiatas adalah perbedaan tujuan dan konsep. Karena dari segi objek sudah berbeda.

F. LANDASAN TEORI

a. Desain

Pengertian desain adalah kegiatan kreatif untuk merencanakan dan merancang sesuatu yang umumnya fungsional dan tidak ada sebelumnya dalam rangka menyelesaikan suatu masalah tertentu agar memiliki nilai lebih dan menjadi lebih bermanfaat bagi penggunanya. Pernyataan tersebut diperkuat oleh salah satu pakar desain JB Reswick yang berpendapat bahwa desain adalah kegiatan kreatif yang melibatkan penciptaan sesuatu yang baru dan berguna yang belum ada sebelumnya. pengertian desain berdasarkan unsur pembentuknya, dimulai dari pengertian yang paling mendasar, yaitu dari makna katanya sendiri atau secara leksikal (definisi kamus bahasa).

Pengertian desain berdasarkan makna kata. Kata “desain” adalah kata baru yang indonesiakan dari bahasa inggris: *design*. Sebetulnya kata “rancang” atau “merancang” adalah terjemahan yang dapat digunakan. Namun dalam perkembangannya kata “desain” menggeser makna kata “rancang” karena kata tersebut tidak dapat mewadahi kegiatan, keilmuan, keluasan dan pamor profesi atau kompetensi Desainer (Sachari, 2000). Melalui kajian etimologi, diketahui bahwa

Desain berasal dari Bahasa latin yaitu: Designare yang berarti: membuat, menandai, menunjuk.

Pengertian desain sendiri dalam kamus Oxford adalah rencana atau gambar yang dibuat untuk memperlihatkan tampilan dan fungsi dari bangunan, pakaian, atau objek lainnya. Berdasarkan KBBI makna desain menjadi perencanaan dan perancangan untuk membuat suatu benda, baik dari segi tampilan maupun fungsinya. Desain juga dapat berarti benda atau gambar atau grafis hasil dari kegiatan desain itu sendiri.

- Cabang Ilmu Desain

- a. Desain Grafis (Desain Komunikasi Visual) adalah cabang ilmu desain yang mengutamakan komunikasi visual yang dihasilkannya.
- b. Desain Produk (Industrial Desain) desain produk focus terhadap fungsionalitas dan tampilan benda pakai yang akan diproduksi secara industri.
- c. Desain Interior berfokus pada perancangan interior suatu ruang dalam bangunan. Furnitur apa yang harus disediakan di suatu ruangan, bagaimana tata letaknya, dsb. Desain interior harus mampu mengefisiensikan penggunaan ruang yang telah dihasilkan oleh desain arsitektur.
- d. Desain Arsitektur Cabang ilmu desain yang terkonsentrasi terhadap perancangan bangunan. Karena terlalu banyak menyangkut hal teknis bangunan, maka biasanya disiplin ilmu ini biasanya tidak memboyongi embel-embel desain di depannya.

- Pengertian desain berdasarkan tujuan dan fungsi
 - a. Sebagai identitas (*brand*)
 - b. Menjaga benda yang akan di buat (*quality control*)
 - c. Kenyamanan Inderawi: tampilan yang estetik
 - d. Menambah nilai benda yang akan dirancang
 - e. Mencapai kenyamanan fisik
 - f. Memberikan nilai dan makna yang ingin disampaikan
 - g. Menyampaikan gagasan yang ingin disampaikan

- Unsur-unsur desain

Unsur desain adalah satuan terkecil yang membentuk kesatuan suatu desain. Unsur ini meliputi: titik, garis, bidang, ruang, gelap-terang, bentuk, dan sebagainya. Unsur ini penting untuk diketahui agar kita tahu setiap bagian yang dapat dimanipulasi atau direka untuk mengembangkan desain menjadi lebih efektif atau lebih indah.

- Prinsip-prinsip desain

Prinsip atau asas desain adalah berbagai pegangan kebenaran yang dapat diaplikasikan pada unsur-unsur desain, agar desain tampak lebih indah dan estetik. Prinsip desain meliputi bagaimana kita menjaga atau memanipulasi: keseimbangan, kontras, pengulangan, perpaduan warna, dan sebagainya pada desain yang kita rancang. Berbagai prinsip-prinsip tersebut dapat dipelajari. Selain itu unsur dan prinsip desain juga dirangkai menjadi modul praktikum dengan hirarki yang lebih terstruktur menjadi Nirmana yang terdiri

dari Nirmana 2D & Nirmana 3D. Dengan begitu desain bukanlah ilmu yang dapat berdiri sendiri, sejatinya desain adalah lintas disiplin ilmu, setidaknya antara Seni, Sains, Teknologi, dan Sosiologi. bahwa “Desain adalah terjemahan fisik mengenai aspek sosial, ekonomi, dan tata hidup manusia, serta merupakan cerminan budaya zamannya. (Sachari dan Sunarya, 2001 : 10). Desain adalah salah satu manifestasi kebudayaan yang berwujud, desain adalah produk dari nilai-nilai yang berlaku pada kurun waktu tertentu.

- Metode Desain

Pengertian metode desain adalah cara-cara yang dilakukan oleh seorang desainer dalam menciptakan suatu objek. Adapun beberapa metode desain yang sering digunakan adalah sebagai berikut:

- a. *Explosing*, yaitu metode desain dengan cara mencari inspirasi melalui pemikiran yang kritis untuk menghasilkan suatu desain yang belum pernah diciptakan.
- b. *Redefining*, yaitu metode desain dengan cara mengolah kembali suatu desain agar menjadi sesuatu yang berbeda dan lebih baik.
- c. *Managing*, yaitu metode desain dengan cara menciptakan desain secara berkelanjutan dan terus-menerus.
- d. *Phototyping*, yaitu metode desain dengan cara memperbaiki dan atau memodifikasi desain warisan nenek moyang.
- e. *Trendspotting*, yaitu metode desain dengan cara membuat suatu desain berdasarkan tren yang sedang berkembang.

- Pengertian desain menurut para ahli

- a. Dody Wiyancoko

Segala hal yang berkaitan dengan pembuatan konsep, analisis data, *project planning, drawing/ rendering, cost calculation, prototyping, frame testing, dan test riding.*

- b. Sachari dan Sunarya

Desain adalah terjemahan fisik mengenai aspek sosial, ekonomi, dan tata hidup manusia, serta merupakan cerminan budaya zamannya. Desain adalah salah satu manifestasi kebudayaan yang berwujud, desain adalah produk dari nilai-nilai yang berlaku pada kurun waktu tertentu (Sachari dan Sunarya, 2001 : 10).

- c. Soekarno dan Lanawati Basuki

Suatu pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda, misalnya busana.

- d. Coirul Amin

Suatu kerangka bentuk, rancangan, motif, pola, dan corak, yang diimplementasikan terhadap suatu objek.

- e. JB Reswick

Kegiatan kreatif yang melibatkan penciptaan sesuatu yang baru dan berguna yang tidak ada sebelumnya. Lebih lanjut Yasraf menjelaskan, dengan demikian desain merupakan kegiatan kreatif-progresif dengan produk, yang produk akhirnya adalah kebaruan dan perbedaan. (Pilliang, 2008 : 384).

f. Page

Desain didefinisikan sebagai lompatan imajinatif dari realitas sekarang menuju kemungkinan masa depan. (Jones, 1980 : 2).

g. Bruce Nusabaum

Definisi desain adalah wahana pembantu untuk melaksanakan inovasi pada berbagai kegiatan industri dan bisnis.

b. E-book

E-book adalah versi elektronik dari buku. Jika buku pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang dapat berisikan teks atau gambar, maka buku elektronik berisikan informasi digital yang juga dapat berwujud teks atau gambar. Sekarang ini buku elektronik lebih diminati karena ukurannya yang kecil bila dibandingkan dengan buku, dan juga umumnya memiliki fitur pencarian, sehingga kata-kata dalam buku elektronik dapat dengan cepat dicari dan ditemukan. Terdapat berbagai format buku elektronik yang populer, antara lain adalah teks polos, pdf, jpeg, doc lit dan html. (Mata Maya Studio, 2010 : 02). Pengertian E-book Menurut Para Ahli. Beberapa ahli memberikan pendapat tentang definisi ebook, diantaranya adalah:

1. Wikipedia

E-book adalah publikasi buku yang tersedia dalam bentuk digital, terdiri dari teks, gambar, atau keduanya, dapat dibaca di layar komputer layar datar atau perangkat elektronik lainnya. Meskipun kadang-kadang didefinisikan sebagai “versi elektronik dari buku cetak”, beberapa *E-book* dibuat tanpa adanya versi cetak. (Mata Maya Studio, 2010 : 02).

2. Whatls

Versi elektronik dari buku cetak tradisional yang dapat dibaca dengan menggunakan komputer pribadi atau dengan menggunakan E-book reader.

3. Oxford Dictionaries

Versi elektronik dari buku cetak yang bisa dibaca di komputer atau perangkat genggam yang dirancang khusus untuk tujuan ini.

• Fungsi *E-book* Secara Umum

Fungsi e-book secara umum adalah sebagai media untuk membaca informasi secara digital melalui perangkat khusus. Umumnya pengguna E-book adalah mereka yang sudah melek teknologi dan terbiasa membeli E-book untuk media belajar. Berikut ini fungsi *e-book* bagi penggunanya dan juga bagi penyediaanya:

1. Sebagai Sarana untuk Belajar
2. Sebagai Media Informasi

• Tujuan E-book Secara Umum

1. Memudahkan Pembuatan Buku
2. Menghemat Biaya Pembuatan Buku
3. Memudahkan Proses Penyebaran Informasi
4. Memudahkan Proses Belajar dan Mengajar
5. Melindungi Informasi yang Disebarkan

- Dampak Penggunaan *E-Book*

Tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan *e-book* sebagai alternatif dalam proses pembelajaran akan membawa perubahan pada masyarakat luas. Hal ini dapat memberikan dampak dalam kehidupan masyarakat baik itu dampak positif maupun dampak negatif.

1. Dampak Positif

- a. Menambah pengetahuan dan Wawasan
- b. Perubahan metode ajar menjadi lebih interaktif
- c. Menghemat pengeluaran dalam proses belajar

2. Dampak Negatif

- a. Mempengaruhi orang-orang yang terkait dalam bidang penerbitan seperti penulis, penerbit, pedagang dan konsumen buku
- b. Tidak semua orang dapat mengakses informasi dari *e-book*.
- c. Berkurangnya kesenangan dalam membaca

- Kelebihan dan Kekurangan *E-Book*

Berikut ini terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan *e-book*, terdiri atas:

1. Kelebihan *E-Book*

Terdiri atas:

1. Ukuran fisiknya yang kecil dengan format digital, dia dapat disimpan dalam penyimpan data (harddisk, CD-ROM, DVD) dalam format yang kompak.

2. Mudah dibawa. Jika dibandingkan dengan buku format cetak, buku dengan format elektronik ini memang lebih efisien jika dibawa. Cukup membawa satu media penyimpanan (laptop, flashdisk dll) yang di dalamnya dapat berisi ratusan bahkan ribuan buku.
3. Tidak lapuk. *E-book* dan *E-journal* tidak menjadi lapuk layaknya buku biasa. Format digital dari *E-Book* dan *E-journal* dapat bertahan sepanjang masa dengan kualitas yang tidak berubah.
4. Mudah diproses. Isi dari *E-Book* dan *E-journal* dapat dilacak, di-search dengan mudah dan cepat.
5. Ukuran Font yang dapat di ubah-ubah, dapat menyesuaikan dengan kemampuan pembaca dalam melihat tulisan *E-book*.
6. Penggandaan (duplikasi, *copying*) *E-Book* dan *E-journal* yang efektif dan ekonomis jika dibandingkan dengan menggandakan buku yang membutuhkan waktu dan biaya yang cukup banyak.
7. Mudah didistribusikan. Pendistribusian dapat menggunakan media elektronik seperti Internet.
8. *E-Book* memudahkan menyampaikan informasi yang interaktif. Dalam *E-Book* dapat ditampilkan ilustrasi multimedia, misalnya dengan animasi untuk menunjukkan poin yang ingin dibicarakan.
9. Keberadaan *E-book* akan mengurangi biaya dan sumber daya yang dibutuhkan untuk membuat buku tradisional, seperti kertas dan tinta.

2. Kekurangan *E-Book*

Terdiri atas:

1. Ketergantungan akan sumber daya listrik .
2. Piranti pembaca yang masih mahal dan dapat rusak.
3. Rentannya dokumen-dokumen *E-book* terhadap aktivitas yang dilakukan pembaca.
4. Banyaknya program yang harus diingat, mengingat format yang ada semakin bertambah.
5. Masalah hak cipta.karya ilmiah yang dibuat online seringkali dijiplak oleh pihak lain tanpa seijin pemiliknya. Kalimat-kalimat pada suatu artikel dikutip tanpa menyebutkan referensi asalnya.
6. Terdapat berbagai format yang terlihat dengan extension filenya : txt, doc, pdf, chm, dejavue, iSilo dll.
7. Tidak semua format tersedia dalam setiap platform OS. Misal format dari Microsoft, hanya bisa dibaca dengan Microsoft Reader yang jalan di *platform Microsoft* juga misal *Windows*. Format PDF sudah tersedia diberbagai platform OS.

• Format *E-book* Pada Umumnya:

- 1) AZW: Sebuah bentuk dari format ebook yang dimiliki oleh Amazon. Penggunaan AZW ini sendiri hanya akan dikhususkan pada penggunaan Kindle Amazon.
- 2) EPUB: Merupakan sebuah bentuk dari format terbuka yang berasal dari Forum Open digital book. Hal ini kemudian menjadi acuan untuk

standar XHTML dan XML yang dimana merupakan sebuah standar yang sedang berkembang pada saat ini.

- 3) KF8: Merupakan format dari Kindle Fire Amazon.
- 4) MOBI: MOBI difokuskan untuk penggunaan perangkat dari mobipocket yang terdapat di seluruh PDA dan smartphone.
- 5) PDB: Sebuah bentuk dari format yang diberikan untuk perangkat pada sistem operasi Palm.
- 6) PDF: Merupakan format *e-book* yang dibuat oleh *Adobe*. Merupakan yang paling terkenal karena hampir dapat digunakan pada seluruh platform komputer dan juga perangkat telepon genggam.
- 7) PRC: Merupakan sebuah bentuk dari *e-book* yang dimiliki oleh Mobipocket.
- 8) TRZ: Salah satu bentuk dari format *e-book* yang berasal dari *Amazon Kindle* yang bertujuan untuk mengatur pada halaman yang akan bersamaan dengan versi teks dari OCR.
- 9) JPEG: Format JPEG memiliki ukuran yang besar dibandingkan informasi teks yang dikandungnya, oleh karena itu format ini umumnya populer bukan untuk buku elektronik yang memiliki banyak teks akan tetapi untuk jenis buku komik atau manga yang proporsinya lebih didominasi oleh gambar.
- 10) LIT: Format LIT merupakan format dari *Microsoft Reader* yang memungkinkan teks dalam buku elektronik disesuaikan dengan lebar

layar device mobile yang digunakan untuk membacanya. Format ini memiliki kelebihan bentuk huruf yang nyaman untuk dibaca.

- 11) HTML: Dalam format HTML ini gambar dan teks dapat diakomodasi. *Layout* tulisan dan gambar dapat diatur, akan tetapi hasil dalam layar kadang tidak sesuai apabila dicetak.
- 12) Format Open Electronic Book Package: Format ini dikenal pula sebagai OPF FlipBook. OPF adalah suatu format buku elektronik yang berbasis pada XML yang dibuat oleh sistem buku elektronik. Buku elektronik dalam format ini dikenal saat FlipBooks sebagai piranti lunak penyaji menampilkan buku dalam format 3D yang bisa dibuka-buka (*flipping*).

c. Media Promosi

a) Media

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media diartikan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sedangkan pengertian media menurut para ahli antara lain:

- 1) Media sebagai alat dan bahan selain buku teks yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan informasi dalam suatu situasi belajar mengajar. Gene L. Wilkinson.

- 2) Media menurut *Association of Education and Communication Technology* yaitu segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan.
- 3) Media adalah segala bentuk perantara yang dipakai untuk menyebar ide sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima. Santoso S.Hamijaya.
- 4) Media adalah medium yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan sesuatu pesan, dimana medium ini merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikan. Blake dan Haralsen.
- 5) AECT menyatakan, media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyalur informasi.

b) Promosi

Promosi adalah upaya untuk memberitahukan atau menawarkan produk atau jasa pada target dengan tujuan menarik calon konsumen untuk membeli atau mengkonsumsinya. Dengan adanya promosi, produsen atau distributor mengharapkan kenaikan angka penjualannya.

- Promosi merupakan usaha dalam bidang informasi, himbauan (persuasion = bujukan) dan komunikasi. (Stanton, 1996 :138)
- Promosi adalah suatu komunikasi informasi penjual dan pembeli yang bertujuan untuk mengubah sikap dan tingkah laku pembeli, yang sebelumnya tidak mngena; menjai mengenal sehingga menjai pembeli dan mengingat produk tersebut. (Saladin, 2002 :123)

- Menurut Promosi adalah sejenis komunikasi yang memberi penjelasan dan meyakinkan calon konsumen mengenai barang dan jasa dengan tujuan untuk memperoleh perhatian, mendidik, mengingatkan, dan meyakinkan calon konsumen. (Alma, 200 : 179).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, promosi adalah tindakan yang dilakukan oleh perusahaan dengan jalan mempengaruhi konsumen secara langsung ataupun tidak langsung untuk menciptakan pertukaran dalam pemasaran sehingga mempengaruhi para pembeli agar mau membeli barang atau jasa yang dipasarkan.

c) Media Promosi

Media Promosi merupakan suatu alat untuk mengkomunikasikan suatu produk/jasa/image/perusahaan ataupun yang lain untuk dapat lebih dikenal masyarakat lebih luas. Media promosi juga sebagai sarana untuk komunikasi seperti teks atau gambar foto (Pujiryanto, 2005:15).

Media promosi dibagi menjadi 2 jenis dalam periklanan yaitu :

1. *Above The Line* (ATL) / Media lini atas. *Above The Line* (ATL) adalah aktifitas marketing / promosi yang biasanya dilakukan oleh manajemen pusat sebagai upaya membentuk brand image yang diinginkan. Contohnya : iklan Televisi, *Billboard*, poster, brosur, iklan Majalah dll. ATL merupakan media tidak langsung yang mengenai audience karena sifatnya yang terbatas pada penerimaan audience.

Ciri-ciri *Above The Line* (ATL):

- a. Target audience yang luas.
- b. Lebih untuk menjelaskan sebuah konsep atau ide dan tidak ada interaksi langsung dengan audience.
- c. Media yang digunakan merupakan media massa berupa TV, radio, majalah, koran, billboard, dan sebagainya.

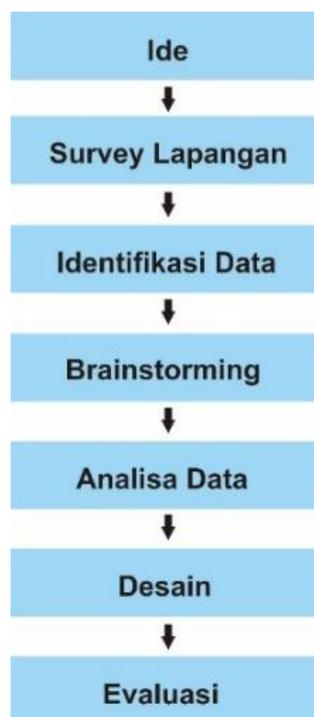
2. *Below The Line* (BTL) / Media lini bawah. *Below The Line* (BTL) adalah segala aktifitas marketing atau promosi yang dilakukan di tingkat retail / konsumen dengan salah satu tujuannya adalah merangkul konsumen supaya aware dengan produk kita. Contohnya : kalender, agenda, gantungan kunci, dll.

Ciri-ciri *Below The Line* (BTL):

- a. Target audience terbatas.
- b. Media atau kegiatannya memberikan audience kesempatan untuk merasakan menyentuh atau berinteraksi bahkan langsung membeli.
- c. Media yang digunakan adalah *event, sponsorship, sampling, point of sale (POS) materials, consumer promotion*, dan sebagainya.

G. METODE PERANCANGAN

Berikut ini adalah metode perancangan yang akan dilakukan penulis dalam pembuatan karya :



Gambar 1. Metode Perancangan
(Sumber: Anggit,2020)

1. Ide

Ide atau gagasan adalah pemikiran permasalahan yang ada dilatar belakang dalam sebuah laporan tugas akhir. Dalam laporan tugas akhir desain E-book wisata Batu Seribu Sukoharjo ini bertujuan untuk mengenalkan tempat obyek wisata Batu Seribu Sukoharjo kepada masyarakat yang lebih luas.

2. Survey Lapangan

Mengambil gambar dilokasi berupa foto obyek wisata Batu Seribu Sukoharjo sebagai analisa membuat desain E-book yang akan dilakukan.

3. Identifikasi Data (Brief)

Brief merupakan kumpulan data-data yang didapatkan dari hasil observasi dan dianalisa sehingga mendapat inti dari datanya.

a. Sumber data

- Wawancara

Wawancara akan dilakukan langsung dengan pihak yang bersangkutan dengan obyek wisata Batu Seribu Sukoharjo untuk mendapatkan informasi-informasi dan data-data yang dibutuhkan.

- Pustaka

Pustaka yaitu pengumpulan data-data mengenai teori-teori yang dibutuhkan dalam membuat laporan tugas akhir melalui data digital, media cetak dan lain-lain.

- Internet

Pengumpulan data-data tentang bagaimana membuat desain *E-book* yang menarik dengan melalui media internet.

- Dokumentasi

Mengambil foto untuk melengkapi data-data.

b. Teknik Pengumpulan Data

- Observasi

Observasi adalah aktivitas untuk mengetahui sesuatu dari fenomena-fenomena. Aktivitas tersebut didasarkan pada pengetahuan dan gagasan yang bertujuan untuk mendapatkan informasi dari fenomena

yang diteliti. Informasi yang didapat harus bersifat objektif, nyata, dan dapat dipertanggung jawabkan.

Objek utama dalam membuat laporan tugas akhir ini adalah desain *E-book* obyek wisata Batu Seribu Sukoharjo.

- Pustaka

Semakin banyaknya pustaka maka semakin banyak pula informasi-informasi dan data-data yang diperoleh untuk membantu dalam perancangan.

- Metode Dokumentasi

Bermanfaat untuk penelitian dengan mengabadikan suatu peristiwa yang sedang terjadi.

4. Brainstorming

Brainstorming yaitu upaya untuk mengembangkan ide-ide dengan cara berkonsultasi kepada dosen pembimbing Tugas Akhir dan teman mahasiswa lainnya.

5. Analisa Data (Creative Brief)

Creative Brief merupakan hal yang perlu dipersiapkan untuk melakukan langkah kreatif dalam menghasilkan laporan tugas akhir yang sesuai dengan latar belakang permasalahan *Creative Brief* mencakup strategi kreatif dan media plan yang digunakan dalam pembuatan desain *E-book* wisata Batu Seribu Sukoharjo.

6. Desain

Desain merupakan visualisasi ide kreatif yang telah ditentukan sebelumnya.

Dalam ini akan membuat sebuah desain yang menarik sehingga dapat menjadi penunjang untuk obyek wisata Batu Seribu Sukoharjo.

7. Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk memberikan kesimpulan terhadap hasil perancangan yang akan dilakukan. Evaluasi perancangan ini akan menjadi tahapan penting sehingga dilakukan dengan teliti.

H. SISTEMATIKA PENULISAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul “DESAIN E-BOOK OBYEK WISATA BATU SERIBUSUKOHARJO JAWA TENGAH”

BAB I

Bab ini memuat tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Perancangan, Manfaat, Tinjauan Pustaka, Landasan Teori, Metode Perancangan, dan Sistematika Perancangan.

Fungsi dari bab I digunakan sebagai bahan penjabaran untuk bab II, bab III, bab IV, dan bab V.

BAB II

Bab ini memuat tentang Identifikasi Data Obyek Wisata Batu Seribu.

Fungsi dari bab II digunakan sebagai landasan memvisualisasikan karya perancangan logo dan media promosi di bab IV dan ditarik kesimpulan di bab V.

BAB III

Bab ini memuat tentang, Analisa Data, dan Strategi Kreatif, Konsep Desain E-Book.

Fungsi dari bab III digunakan sebagai landasan memvisualisasikan karya desain E-book di bab IV dan ditarik kesimpulan di bab V.

Bab IV

Bab ini memuat tentang isi desain E-book Obyek Wisata Batu Seribu Sukoharjo dan merancang media pendukung yang efektif untuk desain E-book obyek wisata Batu Seribu.

Fungsi dari bab IV digunakan untuk menarik kesimpulan di bab V.

Bab V

Bab ini berisi tentang saran dan kesimpulan.

Daftar Pustaka

Berisi tentang referensi dari buku-buku dan artikel dari internet.