

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL UNTUK MENGENALKAN SITUS PATIAYAM DI KABUPATEN KUDUS SEBAGAI OBYEK WISATA PENDIDIKAN)

Gatot Supriyanto¹, Muhammad Taufik², Toto Haryadi³

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

Jl. Nakula 5 - 11, Semarang, 50131, 024-3517261

E-mail : gatotsup@gmail.com¹, taufikmohamad@yahoo.com², haryadi.dinus@gmail.com³

Abstrak

Situs Patiayam adalah daerah temuan benda-benda purba di pegunungan Patiayam. Kekayaan fosil yang tersimpan dan keindahan alam yang dimiliki menjadi daya tarik utama dari kawasan Patiayam baik untuk wisata pendidikan maupun wisata alam. Kawasan Situs Patiayam mempunyai potensi untuk dikembangkan sebagai daerah tujuan wisata dengan spesifikasi obyek wisata pendidikan. Karena minimnya pengunjung, maka perlu adanya perancangan komunikasi visual untuk mengenalkan potensi Situs Patiayam kepada masyarakat. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang komunikasi visual untuk mengenalkan Situs Patiayam di kabupaten Kudus sebagai obyek wisata pendidikan. Bagaimana merencanakan media untuk komunikasi visual dalam mengenalkan Situs Patiayam. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat perancangan komunikasi visual untuk mengenalkan Situs Patiayam kudus sebagai obyek wisata pendidikan. Mewujudkan media untuk komunikasi visual dalam mengenalkan Situs Patiayam. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif yaitu dengan cara observasi dan wawancara serta di analisis menggunakan 5W+1H (what, why, where, when, who, how). Hasil dari perancangan ini berupa media interaktif sebagai media utama dan media pendukung seperti billboard, brosur, x-banner, poster, merchandise. Situs sebagai obyek wisata pendidikan dicapai melalui media interaktif dan pendukungnya dapat menarik minat masyarakat untuk berkunjung serta menjadikan Situs Patiayam sebagai tujuan wisata berbasis pendidikan.

Kata kunci : perancangan, komunikasi visual, situs patiayam, wisata pendidikan

1. PENDAHULUAN

Kabupaten Kudus adalah sebuah kabupaten di Propinsi Jawa Tengah yang terletak di jalur pantura antara Kota Semarang dan Kota Surabaya. Kota ini berjarak sekitar 51 kilometer dari timur Kota Semarang. Kabupaten Kudus yang dengan luas $\pm 425,16$ Ha memiliki berbagai keunggulan dan potensi yang diantaranya adalah potensi perindustian, potensi pendidikan, potensi alam dan potensi pariwisata (www.kuduskab.go.id). Situs Patiayam adalah daerah temuan benda-benda purba di pegunungan Patiayam. Kekayaan fosil yang tersimpan dan keindahan alam yang dimiliki menjadi daya tarik utama dari kawasan patiayam tersebut. Daerah ini terdapat pula beberapa obyek wisata yang dapat dikunjungi seperti Gardu Pandang, Gua T, Sendang pangelon dan Museum purbakala Patiayam yang terletak di desa Terban, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus.

Gardu Pandang sebagai atraksi buatan difungsikan untuk bisa memandangi keindahan wilayah Situs Patiayam dari atas. Terdapat gua peninggalan Jepang, masyarakat biasa menyebut gua ini dengan nama Gua T. Dahulunya, gua ini menjadi tempat untuk singgah dan bersembunyi tentara Jepang. Serta Sendang Pangelon yang konon merupakan petilasan dari seorang abdi dalem dari Pati. Selain ketiga tempat tersebut, situs Patiayam memiliki obyek unggulan yang saat ini sedang dikembangkan pembangunannya yaitu Museum Purbakala Patiayam sebagai salah satu wisata sejarah di Situs Patiayam.

Museum Purbakala Patiayam memiliki banyak benda-benda purba khususnya fosil binatang. Seperti yang penulis kutip dari Koran Tempo yang terbit pada tanggal 27 Juni 2008, situs Patiayam memiliki sejumlah tulang belulang binatang purba, seperti *Stegodon trigono chepalus* (sejenis gajah purba), *Elephas sp* (juga jenis gajah), *Cervus zwaani* dan *Cervus lydekkeri Martin* (sejenis rusa), *Rhinoceros sondaicus* (badak), *Sus brachygnatus Dubris* (babi), *Felis sp* (macan), *Bos bubalus palaeoharabau* (kerbau), *Bos banteng paleosondicus* (banteng), dan *Crocodilus sp* (buaya).

Kawasan Situs Patiayam dapat dimanfaatkan sebagai obyek wisata alam yang diharapkan dapat menarik minat wisatawan akan keindahan pemandangan dan peninggalan sejarah jaman penjajahan. Selain itu, wisatawan Situs Patiayam selain menyaksikan berbagai macam fosil di museum Patiayam, dapat pula melihat napak tilas sampai ke lokasi penggalian fosil.

Situs Patiayam saat ini masih terlihat sepi dari aktifitas wisatawan. Selama ini museum Patiayam sebagai daya tarik utama pengunjung, masih dilihat sebagai tempat yang pasif dan statis, dibaca dan dinikmati keindahan fisiknya saja. Hal ini yang menimbulkan pemikiran bahwa wisata di museum kurang menarik, kuno dan hanya dikunjungi jika diperlukan sebagai tempat penelitian, pengkajian ilmu atau pembelajaran saja. Paradigma tentang museum perlu diubah secara perlahan dan pasti dalam era globalisasi. Museum bisa dijadikan sebagai tempat yang lebih dinamis yang bisa digunakan sebagai sarana pembelajaran maupun sebagai tempat wisata.

Wisata tidak hanya bertujuan untuk bersenang-senang saja melainkan perlu adanya imbal balik seperti adanya penambahan pengalaman, pengetahuan, nilai dan sudut pandang baru dalam berwisata. Situs Patiayam sebagai salah satu wisata berbasis edukasi yang menyajikan informasi tentang sejarah Arkeologi. Dalam konteks ini museum adalah tempat wisatawan untuk dapat melihat dan memahami warisan budaya masa lalu dari etnik lain, yang berasal dari kurun waktu yang berbeda.

Selain itu, perlu adanya upaya-upaya peningkatan pemanfaatan Situs Patiayam yang dapat dilakukan di kompleks Patiayam ini terutama bagi kalangan pelajar, sehingga segala sesuatu mengenai benda purbakala dan penelitian-penelitian tentang kepurbakalaan dikalangan pelajar maupun

mahasiswa dapat lebih intensif dan bermanfaat bagi generasi selanjutnya. Serta Situs Patiayam lebih dikenal oleh masyarakat yang dapat berdampak pada peningkatan pengunjung Situs Patiayam. Disisi lain upaya pengenalan Situs Patiayam beserta potensinya masih belum maksimal, ini dapat dilihat dari media yang gunakan dalam mengenalkan situs tersebut masih sebatas pada balihho yang terdapat di tepi jalan pantura dan katalog pariwisata yang didalamnya mencantumkan sebagian informasi tentang Situs Patiayam. Masih belum adanya media secara khusus untuk mengenalkan Situs Patiayam tersebut.

Kerjasama antara dinas pariwisata dengan penulis, media komunikasi visual diharapkan mampu menempatkan diri sebagai salah satu solusi untuk memecahkan permasalahan yang ada. Komunikasi visual yang mengarah pada media interaktif berupaya dapat memberikan pemahaman yang lebih intensif terhadap para wisatawan dan pelajar. Selain itu, media interaktif sebagai bagian dari komunikasi visual juga bertujuan untuk mengenalkan Situs Patiayam sebagai tempat wisata yang layak untuk dikunjungi.

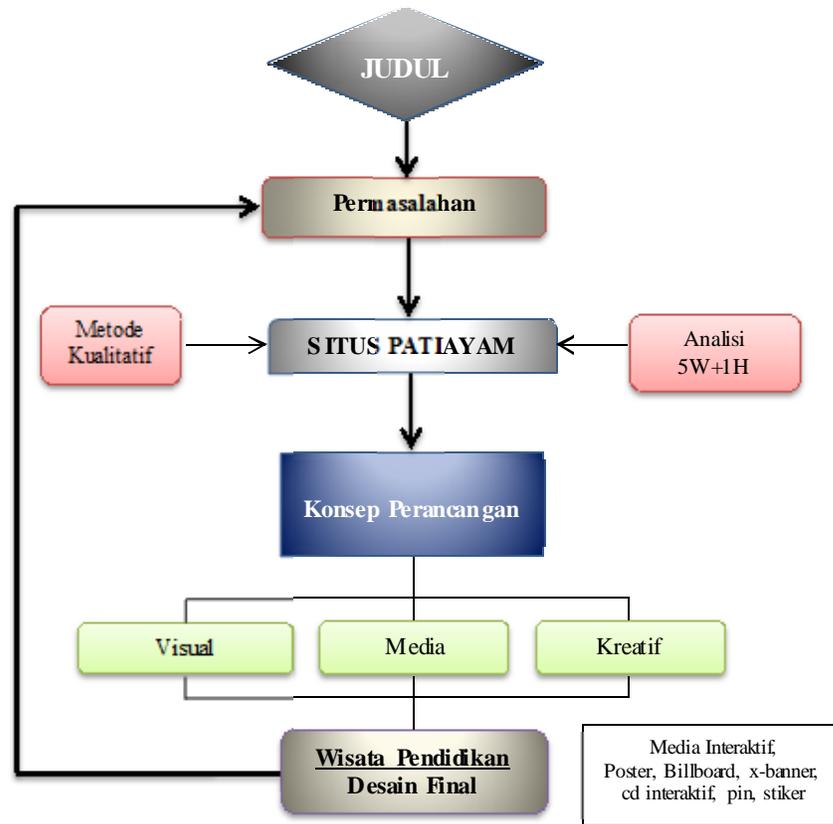
2. METODE

Bagian kedua dari isi jurnal adalah metode penelitian, dimana bagian ini berisi tentang langkah-langkah penelitian, objek dan instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, variabel penelitian dan teknik analisis

2.1. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, Penulis akan menggunakan penelitian kualitatif karena membutuhkan penjelasan secara deskriptif untuk menggali informasi dari narasumber guna mengetahui data-data yang dibutuhkan. Serta menggali dan mencari tahu pemahaman informasi, alasan berkunjung dan pendapat mengenai museum patiayam dari pengunjung. Sehingga akan didapatkan informasi secara jelas berkaitan dengan permasalahan yang ada di Situs Patiayam tersebut.

Penelitian kualitatif ini tidak bertujuan untuk mengkaji atau membuktikan kebenaran suatu teori, tetapi teori yang ada dikembangkan dengan menggunakan data yang terkumpul. Berpijak pada hal tersebut, maka operasionalnya berkisar pada pengumpulan data yang selanjutnya disusun, diolah dan ditafsirkan dan diberi makna yang rasional untuk mendapatkan kesimpulan yang bersifat kritis.



2.2. Metode Pengumpulan Data

a. Wawancara

Dengan cara menanyakan secara langsung data yang dibutuhkan kepada seseorang yang berwenang. Isi wawancara berkaitan dengan masalah penyebab minimnya pengunjung dan kurangnya pemanfaatan Situs Patiyam sebagai media pembelajaran langsung, serta upaya-upaya yang telah dilakukan untuk mengenalkan museum tersebut kepada masyarakat luas.

b. Observasi

Perancang/penulis akan melakukan pengamatan secara langsung dengan menggunakan seluruh alat indra untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan di Situs Patiyam tersebut.

2.3. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis 5W + 1H. Analisis ini digunakan untuk menyederhanakan data yang sudah dirangkum, sehingga dapat dengan jelas ditentukan fokus- fokus permasalahan dan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain yang diterapkan dirancang dengan berdasarkan *keyword* dan analisa warna yang telah dilakukan pada bab sebelumnya. *Keyword* yang digunakan adalah *Classic*. Pendekatan warna yang digunakan dalam media interaktif ini adalah menggunakan warna yang tergolong dalam warna *classic*, yang dapat diartikan tua, kuno, elegan, dan sederhana.

3.1 Pra Produksi

Pra produksi ini terdiri dari :

a) Outline

Media interaktif adalah pengguna tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran.

b) Script

Media interaktif membutuhkan pemetakan secara terstruktur guna memudahkan dalam merancang dan membuatnya. Pemetakan tersebut merupakan penjelasan yang bersifat teknis tentang format isi pesan pada setiap halaman interface.

No.	Halaman Interface	Ke terangan
Scene 1	Tlailer Pembuka	Sebagai awal dari media interaktif yang dibuat, animasi ini berisi sekilas tentang situs patiyam dan segala potensi yang ada di situs patiyam.
Scene 2	Halaman Menu Utama	Merupakan halaman utama yang berisi menu-menu halaman interface. Pada halaman ini terdapat menu utama sebagai berikut : 1. Sejarah penelitian 2. Daftar benda koleksi 3. Daftar wisata disekitar 4. Foto-foto dokumentasi 5. Dinas pariwisata kodus 6. Peta lokasi 7. Video profile 8. Menu keluar.
Scene 3	Sejarah Penelitian di Patiyam	Berisi tentang sejarah penelitian yang pernah dilakukan dari awal sampai sekarang
Scene 4	Daftar Benda Koleksi Museum	Halaman ini menampilkan foto benda tersebut dan memberikan penjelasan tentang benda

		tersebut.
Scene 5	Wisata Sekitar Situs Patiayam	Halaman ini menampilkan foto-foto tempat wisata tersebut dan memberikan penjelasan yang berkaitan dengan tempat wisata tersebut.
Scene 6	Foto-Foto Berkaitan Dengan Situs Patiayam	Pada halaman ini akan berisi tentang foto-foto dokumentasi yang berkaitan tentang situs patiayam yang terdahulu.
Scene 7	Dinas Pariwisata Kudus	Halaman interface yang memuat sekilas tentang dinas pariwisata dan menjelaskan tentang visi, misi dan tujuan serta struktur organisasi dinas pariwisata kabupaten Kudus.
Scene 8	Peta Lokasi Situs	Halaman interface ini akan diawali dengan animasi yang akan berakhir pada peta lokasi museum.
Scene 10	Video Profile Situs Patiayam	Merupakan halaman interface yang berisi video profile sekilas tentang situs patiayam beserta potensi saat ini.
Scene 11	Animasi Keluar	Sebagai akhir dari media interaktif yang dibuat, animasi ini akan memberikan kesan penutup.

c) alur interaktif



d) format

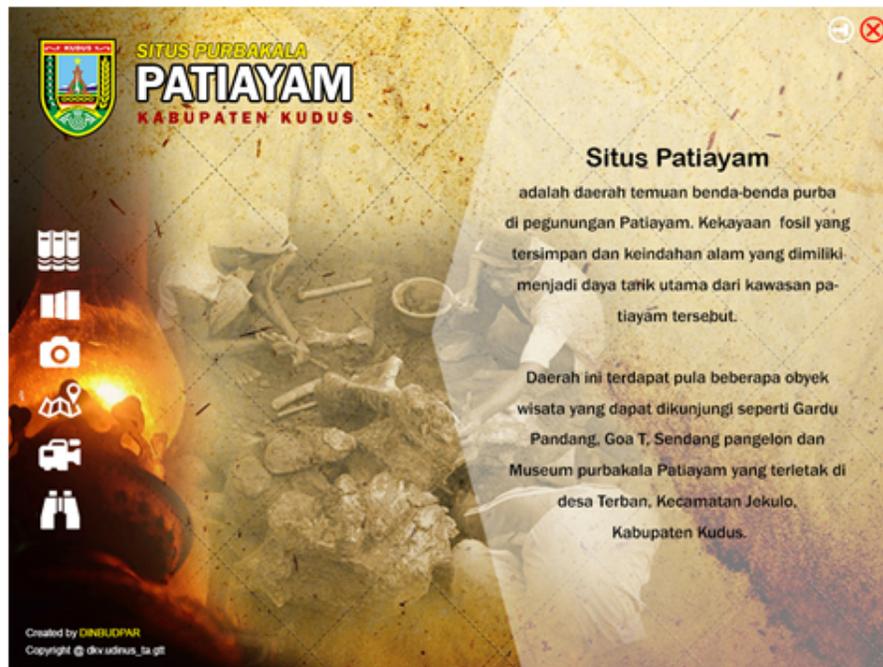
Media interaktif dalam perancangan ini memiliki format *output* 1024 x 768 pixel sedangkan untuk bahan video yang akan digunakan adalah *widescreen* 720x576.

e) program visual

Dalam perancangan media interaktif ini dibutuhkan berbagai kombinasi elemen-elemen yang diperlukan seperti gambar, teks, audio, animasi dan video. Secara keseluruhan, karakter visual maupun audio yang digunakan sangat berkaitan dengan proses produksi media interaktif yang akan dibuat.

3.2 Desain Media Interaktif

Implementasi desain ini meliputi desain video intro, dan *layout* media interaktif. Pada tampilan utama didominasi oleh latar bergambar aktifitas saat evakuasi benda purba, ini sesuai dengan arti dari kata “situs” yang bermakna daerah temuan benda-benda purba. Terdapat sebuah lampu minyak dengan nyala yang redup pada di tengah kegelapan, maksud yang di angkat adalah “Ilmu Adalah Cahaya” pemanfaatan situs sebagai salah satu tempat mempelajari kehidupan masa lalu. Selain itu, gambar lampu minyak dapat menambah kesan kuno dan klasik.



Desain *layout* konten ini akan muncul di saat salah satu ikon/tombol yang ada pada tampilan halaman utama di klik. Pada tampilan awal bagian konten ini, akan diawali dengan munculnya transisi *background* yang berupa gambar berwarna coklat bertekstur, yang diikuti dengan munculnya

judul situs dan logo kabupaten kudos, dilanjutkan dengan munculnya area isi konten pada bagian dan tampilan tombol menu pada bagian bawah, serta diakhiri dengan munculnya isi pada setiap konten.

Pada setiap halaman interface, desain *layout* konten cenderung sama, hanya isi dalam setiap halaman yang berbeda. Hal ini bertujuan untuk mempertahankan konsistensi tampilan.



3.3 Desain Media Pendukung

Dalam perancangan media pendukung ini, ada beberapa point yang melekat pada masing-masing media. Antara media memiliki kesamaan dan perbedaan yang dapat dilihat seperti tipografi dan warna. Konsep tampilan lebih mengarah pada *classic* dengan tampilan warna coklat muda, dan menggunakan bentuk segi enam sebagai ciri khasnya, segi enam berdasarkan pada secara stratigrafis daerah Patiyam memiliki enam litologi utama yaitu; Formasi Jambe, Formasi Kancilan, Formasi Slumprit, Formasi Kedungmojo, Formasi Sukobubuk dan Endapan Sungai (alluvial).

Beberapa bagian teks sebagai acuan utama yang akan diterapkan pada desain sebuah media, yaitu; *headline* yang dipakai adalah nama lokasi tersebut "Situs Purbakala Patiyam", *sub headline* yang sudah ada pada desain media di situs tersebut "Wisata Sejarah, Budaya dan Alam", *tagline* yang digunakan "Kenali, Cintai Kudus, Alam dan Budayanya", *Bodycopy* yang digunakan merupakan kalimat ajakan untuk mengunjungi situs tersebut "Mari berwisata edukasi guna menambah pengalaman, pengetahuan, nilai dan sudut pandang baru di Situs Patiyam", *Signature*

yang digunakan adalah Logo Kabupaten Kudus sebagai penyelenggara dan logo visit jawa tengah.

POTENSI SITUS PATIAYAM

- Daya tarik fosil-fosil peninggalan sejarah
- Daya tarik keindahan alam dan lingkungan sekitar
- Kaunkan seni dan budaya setempat
- Kesediaan/pertapiasi masyarakat terhadap kegiatan pariwisata
- Minat masyarakat dan pemerintah dalam perencanaan dan pengembangan kawasan wisata pendidikan.

Mari berwisata edukasi guna menambah pengalaman, pengetahuan, nilai dan sudut pandang baru di Situs Patiayam

Sajian Wisata di Situs

Kenali, Cintai KUDUS Alam dan Budayanya

www.situspatiayam.com

SITUS PURBAKALA PATIAYAM

Wahana Sejarah, Budaya Dan Alam

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata
Pemerintah Kabupaten Kudus

Jl. Gie Wangi Wihari
Telp/Fax: (0291) 433956

Berkas Di desa Terban
J. Kudu - Pat km.15

Situs Patiayam

adalah daerah lembah berisi benda-benda purba di pegunungan Patiayam. Kekayaan fosil yang tersimpan dan keindahan alam yang indah menjadi daya tarik utama dari kawasan patiayam tersebut.

Daerah ini terdapat pula beberapa obyek wisata yang dapat dikunjungi seperti Garbu Pandang, Gua T. Sendang pangston dan Museum purbakala Patiayam yang terletak di desa Terban, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus.

Kawasan Situs Patiayam dapat dimanfaatkan sebagai obyek wisata alam yang diharapkan dapat menarik minat wisatawan akan keindahan pemandangan dan peninggalan sejarah jaman purbakala.

Selain itu, wisatawan Situs Patiayam selain menyaksikan berbagai macam fosil di museum patiayam, dapat pula melihat rapak, las sampai ke lokasi penggalian fosil.

Peta Geologi

Secara stratigrafi, daerah patiayam memiliki enam litologi utama yang merupakan produk sedimentasi maupun aktivitas vulkanik G. Patiayam dan G. Marla.

Berturut-turut dari yang paling tua adalah:

- Formasi Jembe (sekitar 5 juta tahun lalu)
- Formasi Kancilan (sekitar 1,5 juta tahun lalu)
- Formasi Blumut (sekitar 700.000 tahun lalu)
- Formasi Kedungrejo (sekitar 500.000 tahun lalu)
- Formasi Sukobubuk (sekitar 200.000 tahun lalu)
- Endapan Sungai (aktual)

Riwayat Penemuan & Penelitian

Frans Wilheims Junghuhn pada tahun 1857 melakukan pengumpulan fosil-fosil fauna di Situs Patiayam.

Tahun 1891 Eugene Dubois mengungkapkan De Winters (seorang anggota KNIL) untuk mengumpulkan fosil dan mencari arah penyebaran fosil di daerah pegunungan patiayam.

Pada tahun 1981, penelitian paleontologi dilakukan oleh Van Es. Selama penelitian tersebut, beliau menemukan fragmen-fragmen fosil yang terdiri da

Pada tahun 1979, Sartono dik melakukan penelitian dan menemukan 17 vertebrata serta fragmen fosil manusia purba.

Tahun 1991, 1992, 1993 Truman Simanjuntak dik melakukan penelitian dengan survei maupun ekskavasi.

Tahun 2005, Balai arkeologi Yogyakarta mengadakan peninjauan ke situs patiayam, untuk mengidentifikasi dan observasi lokasi penemuan fosil.

Pada tahun 2009, ditanyakan tahun 2012 sampai sekarang Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran melakukan penelitian.

Kegiatan Ekskavasi

Teridentifikasi 1.234 buah	Hasil Identifikasi Fosil Vertebrata Berat: 344,6 Kg	Tidak Teridentifikasi 1.149 buah
Belum termasuk temuan baru		dan temuan fosil ekskavasi

4. KESIMPULAN

Wisata tidak hanya bertujuan untuk bersenang-senang saja melainkan perlu adanya imbal balik seperti adanya penambahan pengalaman, pengetahuan, nilai dan sudut pandang baru dalam berwisata. Pengenalan Situs Patiayam sebagai obyek wisata pendidikan kepada masyarakat dapat ditempuh dengan perancangan komunikasi visual, dengan adanya perancangan tersebut dapat menumbuhkan minat masyarakat untuk mengunjungi Situs Patiayam.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnew, P. W., Kellerman, A. S. & Meyer, M. J. 1996. *Multimedia In The Classroom*. Boston: Allyn And Bacon.
- Alwi, Hasan, dkk. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Amarudin, Bandelan. "Di Museum Darurat Situs Patiyam". *Koran Tempo*. 27 Juni. H.K. 2008.
- Cangara, Hafied. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Eko Nugroho, M.Si., 2008. *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: Penerbit CV Andi Offset.
- Hamalik, Oemar. 1986. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni.
- Hendratman, Hendi. 2008. *Tips n Trix Computer Graphics Design*. Bandung: Informatika.
- Ismayati, 2010. *Pengantar Pariwisata*. Jakarta: Grasindo.
- Karyono, A. Hari., 1997. *Kepariwisataan*. Jakarta: Grasindo.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Mulyana, Deddy. 2007. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Morissan, M.A., 2010. *Periklanan Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Jakarta: Penerbit Prenada Media Grup.
- Ngafenan Mohamad., 1996. *Kamus Pariwisata*. Semarang: Dahara Prize.
- Hapsari, Dian., 2010. *Pengembangan Paket Wisata Pendidikan Museum Wayang dan Museum Karst di Kabupaten Wonogiri*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Pendit, Nyoman S, 1999. *Wisata Konvensi Potensi Gede Bisnis Besar*. Jakarta: Penerbit Gramedia Pustaka Utama.
- hilips, R., 1997. *A Practical Guide For Educational Applications*. London: Kagon Page Limited.
- Pujjyanto. 2005. *Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer)*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Rustan, Suriyanto. 2010. *Layout Dasar Dan Penerapannya*. Jakarta: Penerbit Gramedia Pustaka Utama.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2006. *Nirmana, Dasar-Dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jasutra.
- Sihumbing, Danton., 2011. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Penerbit Gramedia Pustaka Utama.
- Siti Asma. Pengelola Museum Purbakala Patiyam. Alamat desa Terban.
- Soenarto, Sunaryo., 2005. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Matakuliah Tata Hidang". *Inotek: Jurnal inovasi dan aplikasi teknologi*. Volume 9, Nomor 1, Februari 2005.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual – Teori dan Aplikasi*. Ed.I. Yogyakarta: Penerbit CV Andi Offset.

- Tan Seng Chee & Angela F. L. Wong., 2003. *Taacing And Learning With Technology : An Asia-Pasific Perspective*. Singapore: Prentice Hall.
- Yoeti, Oka A., 1994, *Pemasaran Pariwisata Terpadu*, Bandung: Penerbit Angkasa.
- Yoeti, Oka A., 1996. *Pemasara Pariwisata*, Bandung: Penerbit Angkasa.
- Pemerintah Kabupaten Kudus.” *Selamat Datang Di KAbupaten Kudus*”. (Update 15 Jan 2012) URL: www.kuduskab.go.id (Diakses pada 22 September 2015)
- Universitas Muria Kudus. “*Kudus Siapkan Museum Patiyam*”. (Update 24 Okt 2009) URL: <http://www.umk.ac.id/index.php/pojok-muria/257-kudus-siapkan-museum-patiyam> (Diakses 22 September 2015)

