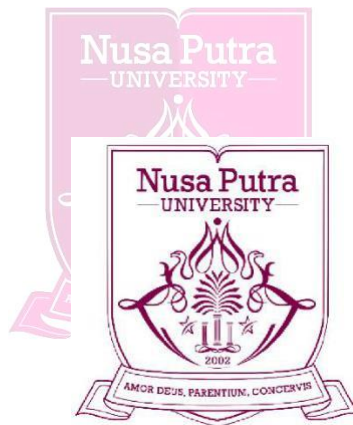


**PERANCANGAN *E-GUIDEBOOK* WISATA
PALABUHANRATU SEBAGAI ALTERNATIF
PENANGANAN *OVERTOURISM***

SKRIPSI

NIDA UL'INAYAH

NIM 20190060005

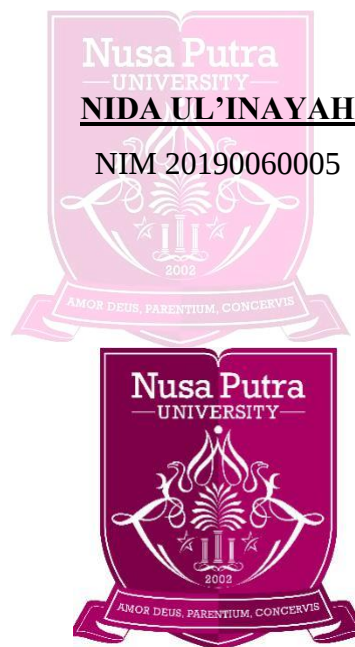


**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER, DAN DESAIN
SUKABUMI
AGUSTUS 2023**

**PERANCANGAN *E-GUIDEBOOK* WISATA
PALABUHANRATU SEBAGAI ALTERNATIF
PENANGANAN OVERTOURISM**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam
Menempuh Gelar Sarjana S1 Desain Komunikasi Visual*



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER, DAN DESAIN
SUKABUMI
AGUSTUS 2023**

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PERANCANGAN *E-GUIDEBOOK* WISATA
PALABUHANRATU SEBAGAI ALTERNATIF
PENANGANAN *OVERTOURISM*
NAMA : NIDA UL'INAYAH
NIM : 20190060005

"Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah Hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut".

 Sukabumi, 29 Agustus 2023

NIDA UL'INAYAH
Penulis

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN *E-GUIDEBOOK* WISATA
PALABUHANRATU SEBAGAI ALTERNATIF
PENANGANAN *OVERTOURISM*
NAMA : NIDA UL'INAYAH
NIM : 20190060005

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 29 Agustus 2023. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual.

Sukabumi, 29 Agustus 2023

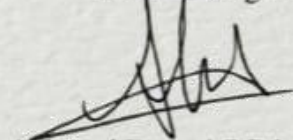
Pembimbing I



Rifky Nugraha, S.Pd., M.Ds.

NIDN 0416019501

Pembimbing II



Achmad Dayari S.Pd., M.Sn

NIDN 041198905

Ketua Penguji



Agus Darmawan, S.Sn, M.Sn

NIDN 0431088506

Ketua Program Studi



Agus Darmawan, S.Sn, M.Sn

NIDN 0431088506

Dekan Fakultas Teknik, Komputer dan Desain

Ir. Paikun, S.T., M.T., IPM., ASEAN.Eng

NIDN 0402037401

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Nida Ul'inayah

NIM : 20190060005

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenis karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas NusaPutra Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul "PERANCANGAN E-GUIDEBOOK WISATA PALABUHNARATU SEBAGAI PENANGANAN ALTERNATIF OVERTOURISM" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/format- kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada tanggal : 29 Agustus 2023

Yang menyatakan




Nida Ul'inayah
NIM 20190060005

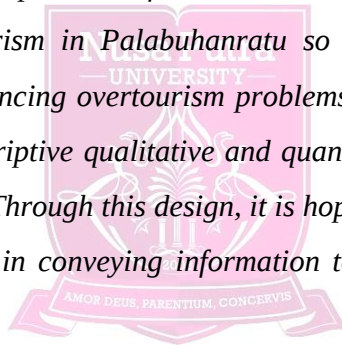
Skripsi ini kutujukan kepada almarhum Ayahanda, Ibunda tercinta, Kakak dan Saudaraku tersayang

.....



ABSTRACT

In this modern era throughout the world, tourism is an industry that has developed very rapidly and one of the developments is felt in the Indonesian tourism sector. Apart from this very rapid development in the advancement of information technology, almost all sectors of the world need and apply technology to make communication easier which can change business patterns in the tourism industry. There is an increasing need for information facilities for tourists, not just to introduce tourism diversity but to be used as a guide for tourists when traveling. According to some tourists, Palabuhanratu is only a beach tourist spot which is known to have strong waves and is dangerous for beach swimmers. Based on data from the Sukabumi Regency Tourism Office (2022), tourist visits to the Palabuhanratu beach area in 2021 have increased to 148,651 tourists from the previous year. This requires designing a digital Palabuhanratu tourist guide book that is more easily accessible via gadgets so that it can provide information to tourists when traveling and at the same time promote tourism in Palabuhanratu so that it becomes an alternative destination when experiencing overtourism problems during weekend holidays. This design method uses descriptive qualitative and quantitative as well as the use of the SWOT analysis method. Through this design, it is hoped that it will be able to provide effective communication in conveying information to tourists on their way to their destination.



Keywords: *E-guidebook, tourist attraction, palabuhanratu, overtourism*

ABSTRAK

Di era modern ini di seluruh dunia pariwisata merupakan salah satu industri yang telah berkembang sangat pesat dan diantara perkembangannya dirasakan di sektor pariwisata Indonesia. Selain itu dalam kemajuan teknologi informasi hampir seluruh sektor dunia membutuhkan dan menerapkan teknologi untuk mempermudah dalam berkomunikasi yang dapat mengubah pola bisnis pada industri pariwisata. Semakin dibutuhkan sarana informasi bagi wisatawan bukan hanya mengenalkan keragaman wisata namun digunakan sebagai pedoman bagi wisatawan saat melakukan perjalanan wisata. Palabuhanratu oleh sebagian wisatawan hanya sebagai tempat wisata pantai yang dikenal memiliki ombak kuat dan berbahaya bagi perenang pantai. Berdasarkan data dari Dinas Pariwisata Kabupaten Sukabumi (2022), wisatawan berkunjung ke kawasan pantai Palabuhanratu pada tahun 2021 mengalami peningkatan mencapai 148.651 wisatawan dari pada tahun sebelumnya. Hal ini perlu dilakukan perancangan buku panduan digital wisata Palabuhanratu yang lebih mudah diakses melalui gadget sehingga dapat memberikan informasi wisatawan saat melakukan perjalanan wisata dan sekaligus mempromosikan wisata yang berada di Palabuhanratu agar menjadi alternatif destinasi dalam mengalami permasalahan *overtourism* pada saat liburan akhir pekan. Metode perancangan ini menggunakan kualitatif deskriptif dan kuantitatif serta penggunaan metode analisis SWOT. Melalui perancangan ini diharapkan mampu memberikan komunikasi yang akan efektif dalam menyampaikan informasi kepada para wisatawan dalam perjalanan menuju tempat tujuan.

Kata kunci : buku panduan digital, objek wisata, palabuhanratu, *overtourism*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah skripsi di fakultas Teknik Desain dan Komputer jurusan Desain Komunikasi Visual.

Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. H. Kurniawan, ST., M.Si., MM. selaku Bapak Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi.
2. Anggy Pradiftha Junfithrana, S.Pd., MT. selaku Bapak Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Putra Sukabumi.
3. Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn. selaku Bapak Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi.
4. Rifky Nugraha, S.Pd., M.Ds. selaku Bapak Dosen Pembimbing I Universitas Nusa Putra Sukabumi.
5. Achmad Dayari S.Pd., M.Sn Dosen Pembimbing II Bapak Universitas Nusa Putra Sukabumi.
6. Agus Darmawan, S.Sn, M.Sn dan Firman Mutaqin M.Ds. selaku Bapak Dosen Penguji Universitas Nusa Putra Sukabumi.
7. Para Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi.
8. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan dan semangat hingga selesainya tugas akhir ini.
9. Rekan –rekan mahasiswa Angkatan 2019 S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra dan sahabat-sahabat yang selalu memotivasi penulis.
10. Bapak Kepala Dinas Pariwisata Kabupaten Sukabumi yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian pada objek-objek wisatanya.

Penulis menyadari bahwa skripisi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan demi perbaikan. Amin YaaRabbal 'Alamii

Sukabumi, 29 Agustus 2023
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	I
HALAMAN JUDUL	II
PERNYATAAN PENULIS.....	III
PENGESAHAN SKRIPSI	IV
PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	V
<i>ABSTRACT</i>	VII
ABSTRAK.....	VIII
KATA PENGANTAR.....	IX
DAFTAR ISI	X
DAFTAR TABEL	XIII
DAFTAR BAGAN	XIV
DAFTAR GAMBAR.....	XV
DAFTAR LAMPIRAN	XIX
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan	4
1.4.1 Tujuan Teoritis.....	4
1.4.2 Tujuan Praktis	5
1.5 Manfaat	5
1.5.1 Manfaat bagi Mahasiswa	5
1.5.2 Manfaat bagi Institusi	5
1.5.3 Manfaat bagi Masyarakat	5

BAB II	TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1	Landasan Teori	7
2.1.1	Media Infomarsi	7
2.1.2	E-Gudebook	7
2.1.3	Perancangan E-Guidebook	8
2.1.4	Pariwisata	8
2.1.5	Palabuhanratu	9
2.1.6	Overtourism.....	9
2.1.7	Fotografi	10
2.1.8	Elemen Layout	10
2.1.9	QR Code	11
2.1.10	FlipHTML5	12
2.2	Kerangka Teori	12
2.1	Penelitian Terdahulu	13
BAB III	METODOLOGI PERANCAN	15
3.1.	Metode Penelitian	15
3.2.	Metode Pengumpulan Data	15
3.2.1.	Observasi	16
3.2.2.	Wawancara	16
3.2.3.	Dokumentasi	18
3.2.4.	Kuesioner (angket)	18
3.3.	Metode Analisis Data	23
3.4.	Objek Penelitian	27
3.5.	Metode dan konsep Perancangan	31
3.5.1.	Metode Perancangan	31
3.5.2.	Konsep & Strategi Pesan/Komunikasi	32

3.5.3. Konsep & Strategi Kreatif	35
3.5.4. Konsep dan Strategi media.....	36
3.5.5. Konsep dan Strategi Visual	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1. Hasil Perancangan	45
4.1.1 Penjaringan Ide Bentuk	45
4.1.2 Layout Desain Awal (Pola Jaring)	46
4.1.3 Pengembangan Desain	50
4.1.4 Desain Komprehensif	55
4.1.5 Pra-Produksi dan Mekanikal Digital	67
4.1.6 Final Design	68
4.1.7 Hasil Pengujian (Testing)	79
4.1.8 GSM (Graphic Standart Manual)	83
4.1.9 Poster Pameran Tugas Akhir (Mockup)	85
4.2. Pembahasan	86
4.3. Efektivitas Media.....	87
BAB V PENUTUP	88
5.1. Kesimpulan	88
5.2. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang sedang diteliti dalam penulisan karya	14
Tabel 3. 1 Analisis SWOT.....	26
Tabel 3. 2 Biaya Media	38
Tabel 4. 1. Correlations.....	82
Tabel 4. 2 Realibilty Statistics	82



DAFTAR BAGAN

Bagan 1. 1 Kerangka Penelitian	6
Bagan 2. 2 Kerangka teori.....	12



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 2 Grafik Data Kunjungan Wisatawan Palabuhanratu 2018-2022	3
Gambar 1. 3 Objek Wisata Pantai Citepus Palabuhanratu	3
Gambar 3. 1 Peta Kecamatan Palabuhanratu.....	18
Gambar 3. 2 Grafik Usia	19
Gambar 3. 3 Grafik Jenis Kelamin	19
Gambar 3. 4 Grafik Domisili.....	19
Gambar 3. 5 Grafik Pekerjaan	20
Gambar 3. 6 Grafik Pertanyaan Ke-1	20
Gambar 3. 7 Grafik Pertanyaan Ke-2	21
Gambar 3. 8 Grafik Pertanyaan Ke-3	21
Gambar 3. 9 Grafik Pertanyaan Ke-4	21
Gambar 3. 10 Grafik Pertanyaan Ke-5.....	22
Gambar 3. 11 Grafik Pertanyaan Ke-6.....	22
Gambar 3. 12 Grafik Pertanyaan Ke-7	22
Gambar 3. 13 Grafik Pertanyaan Ke-8.....	23
Gambar 3. 14 Wisata Goa Lalay	28
Gambar 3. 15 Wisata Pantai Batu Bintang Palabuhanratu	28
Gambar 3. 16 Wisata Pantai Istana Presiden.....	29
Gambar 3. 17 Wisata Pantai Citepus	29
Gambar 3. 18 Wisata Ruang Terbuka Hijau Tenjoresmi.....	30
Gambar 3. 19 Font Futura	33
Gambar 3. 20 Earth Tone	34
Gambar 3. 21 Buku Desa Wisata Kampung Majapahit	39
Gambar 3. 22 Buku Desa Wisata Kampung Majapahit	39
Gambar 3. 23 Earth Tone	40
Gambar 3. 24 Tone Warna.....	40
Gambar 3. 25 Wisata Goa Lalay	40
Gambar 3. 26 Wisata Pantai Batu Bintang.....	41
Gambar 3. 27 Wisata Pantai Batu Bintang.....	41
Gambar 3. 28 Wisata Pantai Batu Bintang.....	41
Gambar 3. 29. Wisata Pantai Batu Bintang	42

Gambar 3. 30 Laptop Asus Vivobook Pro 15 OLED	43
Gambar 3. 31 Camera Canon.....	43
Gambar 3. 32. Alat Tulis Kantor.....	44
Gambar 4. 1 Sketsa Manual Hard Cover, Depan, dan Belakang.....	46
Gambar 4. 2 Sketsa Manual Daftar Isi	46
Gambar 4. 3 Sketsa Manual Profil.....	47
Gambar 4. 4 Sketsa Manual Wisata Goa Lalay	47
Gambar 4. 5 Sketsa Manual Wisata Pantai Batu Bintang.....	47
Gambar 4. 6 Sketsa Manual dan Digital Wisata Pantai Istana Presiden	48
Gambar 4. 7 Sketsa Manual Wisata Pantai Citepus.....	48
Gambar 4. 8 Sketsa Wisata Ruang Terbuka Hijau Tenjoresmi.....	48
Gambar 4. 9 Sketsa Manual Peta Kecamatan Palabuhanratu	49
Gambar 4. 10 Sketsa Manual Hotel	49
Gambar 4. 11 Sketsa Manual Restoran	49
Gambar 4. 12 Sketsa Manual Transportasi	50
Gambar 4. 13 Sketsa Manual 7 Tips Berwisata Ke Palabuhanratu.....	50
Gambar 4. 14 Tugu Palabuhanratu	51
Gambar 4. 15 Icon E-guidebook Wisata Palabuhanratu	51
Gambar 4. 16 Ilustrasi Peta E-guidebook Wisata Palabuhanratu	52
Gambar 4. 17 Ilustrasi Hotel E-guidebook Wisata Palabuhanratu.....	52
Gambar 4. 18 Ilustrasi P E-guidebook Wisata Palabuhanratu.....	52
Gambar 4. 19 Wisata Goa Lalay	53
Gambar 4. 20 Wisata Pantai Batu Bintang.....	53
Gambar 4. 21 Wisata Pantai Istana Presiden.....	54
Gambar 4. 22 Wisata Pantai Citepus	54
Gambar 4. 23 Wisata Pantai Citepus	55
Gambar 4. 24 Sketsa Digital Hardcover, cover depan, dan cover belakang	56
Gambar 4. 25 Sketsa Digital Daftar Isi	56
Gambar 4. 26 Sketsa Digital Profil Palabuhanratu	56
Gambar 4. 27 Sketsa Digital Wisata Goa lalay.....	57
Gambar 4. 28 Sketsa Digital Wisata Pantai Batu Bintang.....	57
Gambar 4. 29 Sketsa Digital Wisata Pantai Istana Presiden.....	58

Gambar 4. 30 Skesta Digital Wisata Pantai Citepus	58
Gambar 4. 31 Skesta Digital Wisata Ruang Terbuka Hijau Tenjoresmi	59
Gambar 4. 32 Skesta Digital Peta Kecamatan Palabuhanratu	59
Gambar 4. 33 Skesta Digital Hotel	60
Gambar 4. 34 Skesta Digital Restoran	60
Gambar 4. 35 Skesta Digital Transportasi	60
Gambar 4. 36 Skesta Digital 7 Berwisata Ke Palabuhanratu	61
Gambar 4. 37 Hard Cover	61
Gambar 4. 38 Cover Depan	61
Gambar 4. 39 Cover Depan	62
Gambar 4. 40 Coloring Layout Daftar Isi	62
Gambar 4. 41 Coloring Layout Profil	62
Gambar 4. 42 Coloring Wisata Goa Lalay	63
Gambar 4. 43 Coloring Wisata Pantai Batu Bintang	63
Gambar 4. 44 Coloring Wisata Pantai Istana Presiden	64
Gambar 4. 45 Coloring Wisata Pantai Citepus	64
Gambar 4. 46 Coloring Wisata Ruang Terbuka Hijau Tenjoresmi	65
Gambar 4. 47 Coloring Peta Kecamatan Palabuhanratu	65
Gambar 4. 48 Coloring Hotel	66
Gambar 4. 49 Coloring Restoran	66
Gambar 4. 50 Coloring Transportasi	67
Gambar 4. 51 Coloring 7 Tips Berwisata Ke Palabuhanratu	67
Gambar 4. 52 Final Desain Hard Cover, Cover Depan, Cover Belakang	68
Gambar 4. 53 Final Desain Daftar Isi	69
Gambar 4. 54 Final Desain Profil	69
Gambar 4. 55 Final Desain Wisata Goa Lalay	70
Gambar 4. 56 Final Desain Wisata Pantai Batu Bintang	70
Gambar 4. 57 Final Desain Wisata Pantai Istana Presiden	70
Gambar 4. 58 Final Desain Wisata Pantai Citepus	71
Gambar 4. 59 Final Desain Wisata Ruang	71
Gambar 4. 60 Final Desain Peta Kecamatan Palabuhanratu	72
Gambar 4. 61 Final Desain Hotel & Restoran	72

Gambar 4. 62 Final Desain Hotel & Restoran	73
Gambar 4. 63 Final Desain Hotel & Restoran	74
Gambar 4. 64 Final Desain Peta Kecamatan Palabuhanratu.....	74
Gambar 4. 65 QR Code E-guidebook Wisata Palabuhanratu	75
Gambar 4. 66 Poster Wisata Palabuhanratu.....	75
Gambar 4. 67 Banner QR Barcode E-Guidebook Wisata Palabuhanratu	76
Gambar 4. 68 Desain Feed Instagram.....	77
Gambar 4. 69 Desain Mug dan Stiker	77
Gambar 4. 70 Desain T-Shirt	78
Gambar 4. 71 Desain Mug dan Stiker	78
Gambar 4. 72 Desain Gantungan Kunci	79
Gambar 4. 73 Grafik Pertanyaan Ke-1	80
Gambar 4. 74 Grafik Pertanyaan Ke-2	80
Gambar 4. 75 Grafik Pertanyaan Ke-3	81
Gambar 4. 76 Grafik Pertanyaan Ke-3	81
Gambar 4. 77 Mockup Smartphone E-guidebook Wisata Palabuhanratu.....	83
Gambar 4. 78 Mockup Standing Banner	83
Gambar 4. 79 Mockup Mug	84
Gambar 4. 80 Mockup Stiker	84
Gambar 4. 81 Mockup Tote Bag.....	84
Gambar 4. 82 Mockup T-Shirt.....	84
Gambar 4. 83 Mockup Gantungan Kunci.....	85
Gambar 4. 84 Mockup Poster	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi Observasi dan Wawancara.....	93
Lampiran 2. Dokumentasi Penyerahan Karya.....	93
Lampiran 2. Dokumentasi Mengikuti Pameran Dengan Dinas Pariwisata Kabupaten Sukabumi.....	93



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

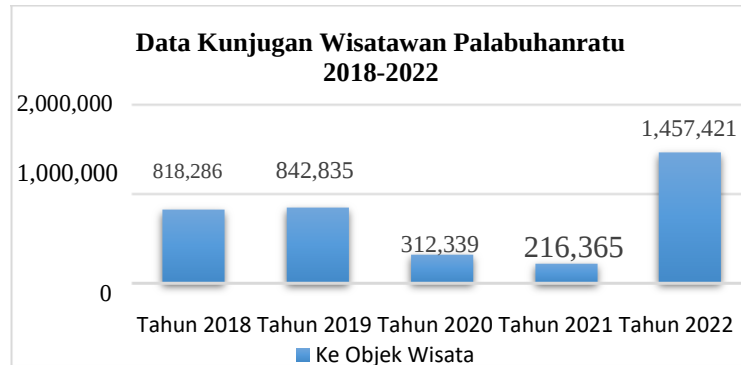
Di era modern ini di seluruh dunia pariwisata merupakan salah satu industri yang telah berkembang sangat pesat dan diantara perkembangannya dirasakan di sektor pariwisata Indonesia. Selain itu dalam kemajuan teknologi informasi hampir seluruh sektor dunia membutuhkan dan menerapkan teknologi untuk mempermudah dalam berkomunikasi yang dapat mengubah pola bisnis pada industri pariwisata (Tiara Fadila Distria, Perancangan E-Guidebook Bandung Selatan Sebagai Alternatif Penanganan Overtourism Di Kawasan Bandung Utara, 2021). Semakin dibutuhkan sarana informasi bagi wisatawan bukan hanya mengenalkan tentang keragaman wisata namun digunakan sebagai pedoman bagi wisatawan saat melakukan perjalanan wisata. Penggunaan alat teknologi tersebut dapat menjadi peluang bagi industri pariwisata untuk mentransformasikan kebutuhan yang bersifat konvensional dalam kegiatan pariwisata menjadi digital dengan bantuan teknologi yang salah satunya diterapkan pada buku panduan wisata, dari buku saku menjadi buku panduan wisata digital (*e-guidebook*).

Buku digital disebut juga *e-book* adalah buku yang berbentuk elektronik atau digital yang berisi informasi atau panduan, tutorial, novel, layaknya buku pada umumnya. *Ebook (electronic book)* ini hanya bisa dibuka dan dibaca dengan menggunakan perangkat gadget seperti komputer, tablet, dan handphone. (Perpusatakaan UNISM, 2021). Buku panduan wisata elektronik adalah media terbaik bagi wisatawan perorangan termasuk backpacker. Semua informasi yang terkandung dalam *e-guidebook* diyakini dapat dipercaya yang dilengkapi dengan berbagai informasi menarik mengenai Kawasan yang ingin dikunjungi wisatawan seperti, tempat wisata, hotel, restoran, dan rute perjalanan (Alya Mega Nisrina, Perancangan E-Guidebook Wisata Digital Nomad di Kota Bandung, 2022). Jadi buku panduan digital (*e-guidebook*) merupakan sebuah buku informasi yang berbentuk elektronik atau digital tentang informasi wisata bagi para wisatawan. Dengan pertimbangan tersebut, penting untuk merancang sebuah *e-guidebook*

bagi destinasi dalam perkembangan wisata di Indonesia, khususnya Kawasan Palabuhanratu Kabupaten Sukabumi.

Kabupaten Sukabumi adalah sebuah kabupaten di Tatar Pasundan, Provinsi Jawa Barat, Indonesia. Ibu kotanya adalah Palabuhanratu Kabupaten Sukabumi merupakan kabupaten terluas kedua di Pulau Jawa setelah Kabupaten Banyuwangi di Provinsi Jawa Timur. Kabupaten ini berbatasan dengan Kabupaten Bogor di utara, Kabupaten Cianjur di timur, Samudra Hindia di selatan, serta Kabupaten Lebak di barat (Bidang Promosi Dan Investasi Bpmp Kabupaten Sukabumi, 2016). Wilayah kabupaten sukabumi mempunyai keunggulan yang komparatif hal ini ditinjau dari geografis. Keunggulan alam ini dapat digunakan untuk mengembangkan pariwisata di daerah tersebut. Namun dalam pengembangan beberapa fasilitas wisata yang berada dikawasan tersebut belum optimal dan sesuai dengan yang diharapkan.

Palabuhanratu adalah sebuah kecamatan yang berada di kabupaten Sukabumi yang sekaligus menjadi pusat pemerintahan. Selain itu Palabuhanratu memiliki wisata pantai dengan ombak cukup kuat yang diketahui oleh sebagian wisatawan. Wisata pantai tersebut ialah pantai citepus, pantai istana presiden, dan pantai batu bintang, serta wisata alam lainnya yaitu goa lalay dan ruang terbuka hijau tenjoresmi belum tertata rapih (Dinas Pariwisata Kabupaten Sukabumi, 2023). Berdasarkan data dari Dinas Pariwisata Kabupaten Sukabumi (2022) Wisatawan yang berkunjung ke kawasan pantai Palabuhanratu pada tahun 2022 mengalami peningkatan mencapai 1.457.421 wisatawan dari pada tahun sebelumnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa setiap tahun ada peningkatan wisatawan ke objek wisata Palabuhanratu cukup besar dibandingkan dengan penduduk Palabuhanratu tersebut. Sebagai berikut data arus kunjungan wisatawan ke kawasan bahari di Kabupaten Sukabumi dapat dilihat pada bagan dibawah:



Gambar 1. 1 Grafik Data Kunjungan Wisatawan Palabuhanratu 2018-2022
Sumber : Dinas Pariwisata Kabupaten Sukabumi 2023

Pada saat terjadi lonjakan pengunjung wisatawan Palabuhanratu sering terjadinya pada saat seperti akhir pekan panjang, hari raya idul fitri, dan tahun baru yang menyebabkan *overtourism*. Hal ini berdasarkan hasil data penyebaran kuesioner nilai tertinggi tempat yang tidak mengalami *overtourism* di destinasi wisata Palabuhanratu diantaranya Goa Lalay dan Ruang Terbuka Hijau Tenjoresmi, serta destinasi wisata berdasarkan hasil penyebaran kuesioner nilai tertinggi mengalami *overtourism* diantaranya Wisata Pantai Citepus, Wisata Pantai Istana Presiden, dan Wisata Pantai Batu Bintang. *Overtourism* adalah suatu kondisi di mana jumlah wisatawan di sebuah destinasi wisata dianggap terlalu tinggi dan dapat menyebabkan kepadatan penduduk. Menurut parlemen Eropa tahun 2018, *overtourism* menggambarkan situasi dimana dampak pariwisata pada waktu dan lokasi tertentu (Vagena, 2021).



Gambar 1. 2 Objek Wisata Pantai Citepus Palabuhanratu
Sumber : <https://mantrasukabumi.pikiran-rakyat.com>

Berdasarkan fenomena masalah diatas, maka perlu dilakukan perancangan buku digital panduan (*e-guidebook*) perjalanan wisata Palabuhanratu lebih efektif

dibanding buku panduan wisata konvensional, karena lebih mudah diakses melalui gadget sehingga dapat memberikan informasi wisatawan saat melakukan perjalanan wisata dan sekaligus mempromosikan wisata yang berada di Palabuhanratu agar dapat menjadi alternatif destinasi yang telah mengalami permasalahan overtourism pada saat liburan akhir pekan panjang, hari raya Idul Fitri, dan tahun baru. Oleh karena itu peneliti mengajukan judul ” Perancangan *E-Guidebook* Wisata Palabuhanratu Sebagai Alternatif Penanganan *Overtourism*”.

1.2 Rumusan Masalah

Sebagai berikut rumusan masalah berdasarkan dari latar belakang di atas:

1. Bagaimana proses konsep perancangan *e-guidebook* wisata Palabuhanratu sebagai alternatif penanganan *overtourism*?
2. Bagaimana unsur-unsur visual dalam perancangan *e-guidebook* wisata Palabuhanratu sebagai alternatif penanganan *overtourism*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dibuat batasan masalah untuk membatasi penelitian yang dilakukan, berikut batasan-batasan masalah dalam penelitian ini :

1. Perancangan hanya membahas buku panduan digital (*e-guidebook*) wisata Palabuhanratu.
2. Studi lokasi pada penelitian ini dibatasi lingkup Kecamatan Palabuhanratu saja.
3. Perancangan ini hanya membahas dan mengerjakan dalam bentuk foto dan ilustrasi.
4. Target audience dari perancangan ini memiliki umur dewasa untuk wisata keluarga dari kalangan sosial ekonomi, baik laki-laki maupun perempuan.

1.4 Tujuan

1.4.1 Tujuan Teoritis

1. Untuk mengetahui bagaimana proses konsep perancangan *e-guidebook* wisata Palabuhanratu sebagai alternatif penanganan *overtourism*.

2. Untuk mengetahui unsur-unsur visual dalam perancangan *e-guidebook* wisata Palabuhanratu sebagai alternatif penanganan *overtourism*.

1.4.2 Tujuan Praktis

1. Sebagai bahan pengetahuan untuk mahasiswa desain komunikasi visual mengenai penciptaan *e-guidebook*.
2. Sebagai bahan acuan mahasiswa desain komunikasi visual untuk penelitian selanjutnya.

1.5 Manfaat

1.5.1 Manfaat bagi Mahasiswa

Sebagai ilmu pengetahuan yang dapat menambah wawasan mahasiswa untuk memberikan pengetahuan mengenai bagaimana proses perancangan *e-guidebook* wisata Palabuhanratu sebagai alternatif penanganan *overtourism*.

1.5.2 Manfaat bagi Institusi

Sebagai referensi yang dapat digunakan untuk perancangan agar penelitian ini terus mengalami penyempurnaan.

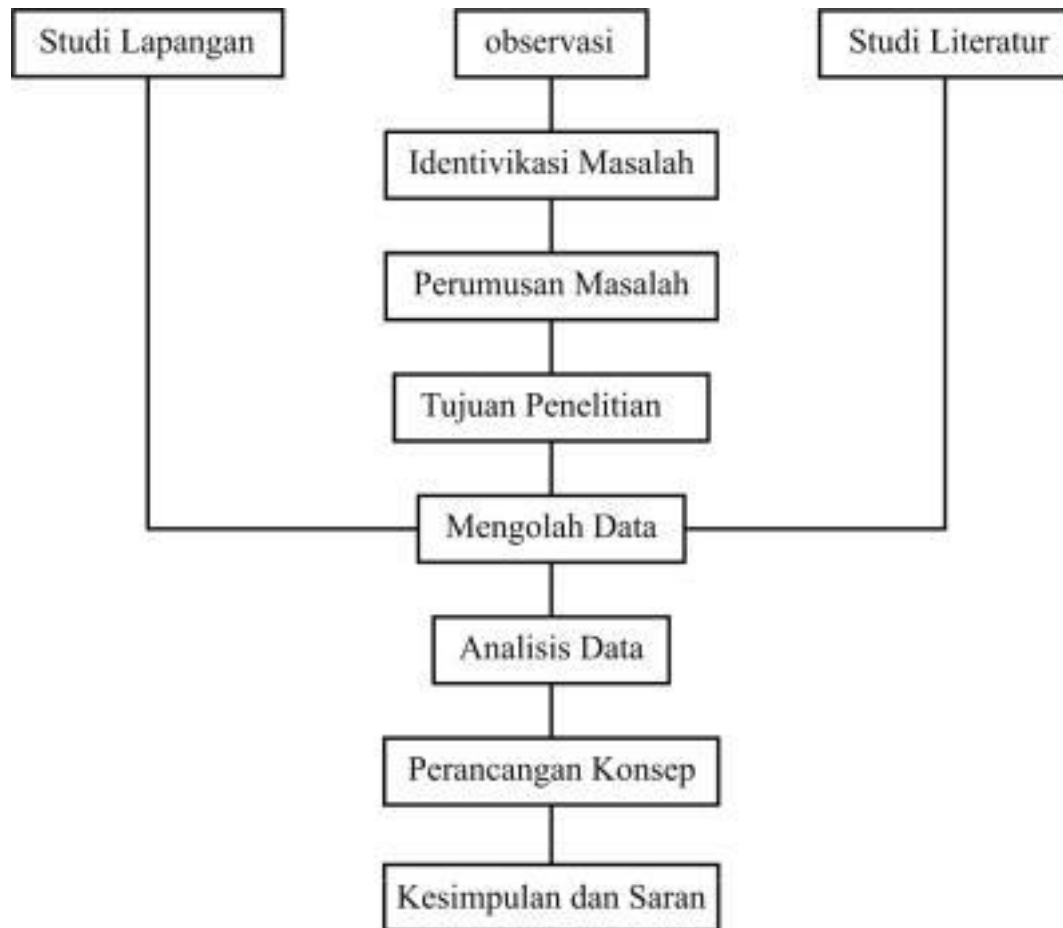
1.5.3 Manfaat bagi Masyarakat

Sebagai mendapatkan sebuah informasi wisata alam Palabuhanratu yang efektif dan menarik agar menjadi media alternatif dalam penanganan *overtourism*.



1.6 Kerangka Penelitian

Sebagai berikut kerangka penelitian yang memuat point-point dari kajian teori atau penelitian:



Bagan 1. 1 Kerangka Penelitian
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Perancangan E-guidebook Wisata Palabuhanratu sebagai Alternatif Penanganan Overtourism, dilakukan melalui proses perancangan yaitu identifikasi masalah, analisis data, dan strategi perancangan. Di dalam buku panduan yang dirancang dengan konsep bertema pantai ini dituliskan diantaranya daya tarik wisata, sarana transportasi, fasilitas, dan destinasi wisata yang melalui proses konsep pembuatan ini menggunakan software Corel Draw dengan unsur-unsur visual seperti yang terdapat pada hardcover *e-guidebook* dan beberapa alat atau bahan seperti laptop dan bahan-bahan referensi yang penulis ambil. Hal ini bertujuan untuk memperkenalkan kepada masyarakat dan memudahkan wisatawan mendapatkan informasi maupun panduan berwisata ke wilayah kecamatan Palabuhanratu. Selain itu juga diharapkan destinasi wisata Palabuhanratu alam lainnya menjadi populer dikalangan masyarakat Indonesia.

Hasil dari final perancangan e-guidebook wisata merupakan penerapan dalam fungsi yang alternatif dalam penanganan overtourism. E-guidebook Wisata Palabuhanratu disebarkan melalui link <https://online.fliphtml5.com/whosa/fiat/> atau QR Code yang merupakan di media sosial Dinas Pariwisata. Melalui disebarluaskan hasil perancangan, terdapat ketertarikan dari responden uji coba E-guidebook Wisata Palabuhanratu yang menyatakan bahwa sarana yang tersedia membuat wisatawan luar Palabuhanratu tertarik untuk mengunjungi wisata alam nya.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dari permasalahan banyaknya jumlah wisatawan di Palabuhanratu ini diharapkan hasil dari perancangan ini dapat menjadi solusi dalam memberikan informasi secara jelas kepada masyarakat mengenai daya tarik objek wisata alam lainya dan patut untuk dikenal oleh masyarakat indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, F. (2023, Agustus 18). *Wisata Adalah: Pengertian, Tujuan, Jenis, Klasifikasi dan Contoh*. Diambil kembali dari Ames Boston: https://www.amesbostonhotel.com/pengertian-wisata/#google_vignette
- Alya Mega Nisrina, A. A. (2022). Perancangan E-Guidebook Wisata Digital Nomad di Kota Bandung. *Prosiding The 13th Industrial Research Workshop and National Seminar*, 1353.
- Alya Mega Nisrina, A. A. (2022). Perancangan E-Guidebook Wisata Digital Nomad di Kota Bandung. *Prosiding The 13th Industrial Research Workshop and National Seminar*, 1354.
- Alya Mega Nisrina, A. A. (2022). Perancangan E-Guidebook Wisata Digital Nomad di Kota Bandung. *IRWNS*, 1353.
- Amira, K. (2021). *Media: Pengertian, Fungsi, dan Jenis-Jenis*. Diambil kembali dari gramedia.com: <https://www.gramedia.com/literasi/media/>
- Benny Rahmawan Noviadji, A. H. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Pengenalan Bidang Keilmuan Desain. *Desain*, 107.
- Binus University. (2015, Agustus 26). *Memahami warna melalui teori Prang Color Wheel*. Diambil kembali dari dkv.binus.ac.id: <https://dkv.binus.ac.id/2015/08/26/memahami-warna-melalui-teori-prang-color-wheel/>
- Dr.Sugiyono, P. (2017). *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Fauziah Hanum, D. S. (2020). Konsep Smart Tourism Sebagai Implementasi Digitalisasi Dibidang Wisata. *Journal of Sustainable Tourism Research*, 14.
- Fauziyah, R. (2017, April 24). *Macam-Macam Jenis Layout*. Diambil kembali dari <https://kelasdesain.com/>: <https://kelasdesain.com/macam-macam-jenis-layout/>
- H, M. (2022, Maret 4). *Tugu Jangilus Palabuhanratu, Ikon Lama Rasa Baru*. Diambil kembali dari sukabuminow.com: <https://sukabuminow.com/tugu-jangilus-palabuhanratu-ikon-lama-rasa-baru/>
- Hardani, S. M. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Indiria Maharsi, M. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Iqbal, M. (2022, Desember 20). *Dampak Dan Solusi Permasalahan Overtourism Di Dunia Pariwisata*. Diambil kembali dari validnews.id: <https://validnews.id/kultura/dampak-dan-solusi-permasalahan-overtourism-di-dunia-pariwisata>

Kamus. (t.thn.). *Arti kata buku panduan wisata menurut KBBI*. Diambil kembali dari kbbi.lektur.id: <https://kbbi.kata.web.id/buku-panduan-wisata/>

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2023, Febuari 15). *Siaran Pers: Menparekraf: Pencapaian Target Parekraf 2023 Perlu Ditopang dengan Deregulasi*. Diambil kembali dari kemenparekraf.go.id: <https://www.kemenparekraf.go.id/berita/siaran-pers-menparekraf-pencapaian-target-parekraf-2023-perlu-ditopang-dengan-deregulasi>

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif . (2021, September 18). *Strategi Digital Tourism dalam Menggaet Wisatawan*. Diambil kembali dari kemenparekraf.go.id: <https://kemenparekraf.go.id/ragam-pariwisata/Strategi-Digital-Tourism-dalam-Menggaet-Wisatawan>

Ketut Sumena, G. N. (2017). *Pengetahuan Dasar Ilmu Pariwisata*. Denpasar Bali: Pustaka Lasaran.

Kustrianto, A. (2010). Pengantar Tifografi. Jakarta: PT Alex Meida Komputindo.

Kwan, J. C. (2016). *Potensi Sukabumi (Geografi)*. Diambil kembali dari academia.edu: https://www.academia.edu/35294439/Potensi_Sukabumi_Geografi_docx

Lucky Ika Fidyani, A. S. (2023). Perancangan E-guide Book Kampung Majapahit Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Wisatawan. *Jurnal Seni Rupa*, 41.

Lucky Ika Fidyani, A. S. (2023). Perancangan E-guidebook Kampung Majapahit Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Wisatawan. *Seni Rupa*, 44.

Mayang, S. (2022, April 21). *Pengertian Penelitian Deskriptif, Karakter, Ciri-Ciri dan Contohnya*. Diambil kembali dari sevima.com: <https://sevima.com/info-sentra-vidya-utama/pengertian-penelitian-deskriptif-karakter-ciri-ciri-dan-contohnya>

Mohamadi, R. F. (2020, Febuari 20). Pahami Analisis SWOT. *Mekari*. Diambil kembali dari <https://www.jurnal.id/id/blog/2017-manfaat-faktor-yang-memengaruhi-dan-contoh-analisis-swot/>

Naufa, G. A. (2016). Perancangan E-book Panduan Wisata Alam Air Terjun Garut. Bandung: Universitas Telkom.

Naufal, G. A. (2016). Perancangan E-book Panduan Wisata Alam Air terjun Garut. Bandung: University Telkom.

Naufal, G. A. (2016). Perancangan E-book Panduan Wisata Alam Air Terjun Garut. *e-Proceeding of Art & Design*, 33.

Prasanti, D. (2017). Potret Media Informasi Kesehatan . *IPTEK-KOM*, 154.

Prof. Dr. S. Nasution, M. (2016). *Metode Research*. Jakarta: Bumi Aksara.

Prof. Dr. S. Nasution, M. (2016). *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Rahmawati, D. (2023, 9 Agustus). *10 Arti Warna Menurut Psikologi Warna dan Pengaruhnya*. Diambil kembali dari Sehatq.com: <https://www.sehatq.com/artikel/arti-warna-menurut-psikologi-warna>

Redaksi, T. (2022, April 29). *Pengertian Wisata Dari Berbagai Sumber*. Diambil kembali dari patae.com: <https://patae.com/pengertian-wisata-dari-berbagai-sumber/>

Rizeki, D. N. (2022, Juli 2). *QR Code Adalah: Fungsi, Jenis, Cara Membuat, Manfaat*. Diambil kembali dari majoo.id: <https://majoo.id/solusi/detail/qr-code-generator>

Sampoerna University. (2022, Juni 18). *Tipografi adalah: Elemen, Fungsi, Tips*. Diambil kembali dari sampoernauniversity.ac.id: <https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/tipografi-adalah/>

Saputro, A. B. (2017, Januari). *Gambar Ilustrasi , Pengertian, Fungsi, dan Contoh gambar Ilustrasi*. Diambil kembali dari senibudayaku.com: <https://www.senibudayaku.com/2017/01/gambar-ilustrasi-pengertian-fungsi-dan-contoh-gambar-ilustrasi.html>

Saputro, A. B. (2017, Januari). *Gambar Ilustrasi , Pengertian, Fungsi, dan Contoh gambar Ilustrasi*. Diambil kembali dari senibudayaku.com: <https://www.senibudayaku.com/2017/01/gambar-ilustrasi-pengertian-fungsi-dan-contoh-gambar-ilustrasi.html>

Saputro, A. B. (2017, Januari). *Gambar Ilustrasi , Pengertian, Fungsi, dan Contoh gambar Ilustrasi*. Diambil kembali dari senibudayaku.com: <https://www.senibudayaku.com/2017/01/gambar-ilustrasi-pengertian-fungsi-dan-contoh-gambar-ilustrasi.html>

Setiawan, E. (2012-2023). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Diambil kembali dari <https://kbbi.web.id/>: <https://kbbi.web.id/media>

Setiawan, E. (2012-2023). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Diambil kembali dari <https://kbbi.web.id/>: <https://kbbi.web.id/ilustrasi>

Setiawan, E. (2012-2023). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Diambil kembali dari <https://kbbi.web.id/>: <https://kbbi.web.id/pariwisata>

Setiyaningsih, Y. (2023, Juni 11). *Pengertian Layout Desain, Prinsip, Elemen, Tujuan, dan Manfaat*. Diambil kembali dari <https://dianisa.com/>: <https://dianisa.com/pengertian-layout-desain/>

Thabroni, G. (2018, Agustus 5). *Teori Warna: Proses Terjadinya Warna Menurut Para Ahli*. Diambil kembali dari serupa.id: <https://serupa.id/teori-warna/>

Thabroni, G. (2018, Agustus 5). *Teori Warna: Proses Terjadinya Warna Menurut Para Ahli*. Diambil kembali dari serupa.id: <https://serupa.id/teori-warna/>

Tiara Fadila Distria, I. R. (2021). Perancangan E-Guidebook Bandung Selatan Sebagai Alternatif Penanganan Overtourism Di Kawasan Bandung Utara. *ABDIMAS GALUH*, 37.

Tiara Fadila Distria, I. R. (2021). Perancangan E-guidebook Bandung Selatan Sebagai Alternatif Penanganan Overtourism Di Kawasan Bandung Utara. *Abdimas Galuh*, 32-33.

Universitas STKOM Pusat. (t.thn.). *Palabuhanratu, Sukabumi*. Diambil kembali dari [p2k.stekom.ac.id: https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Palabuhanratu,_Sukabumi](https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Palabuhanratu,_Sukabumi)

Vagena, A. (2021). OVERTOURISM: Definition and Impact. *Academia Letters*, 1.

Vaswani, J. (2023, Agustus 15). *Ulasan FlipHTML5 2023: Perangkat Lunak Flipbook Terbaik?* Diambil kembali dari [bloggersideas.com: https://www.bloggersideas.com/id/fliphtml5-review/](https://www.bloggersideas.com/id/fliphtml5-review/)

Winarsih, S. A. (2013). Kebutuhan Dan Perilaku Pencarian Informasi Taruna Angkatan 46 . *Ilmu Perpustakaan*, 9-17.



LAMPIRAN



Lampiran 1. Dokumentasi Observasi dan Wawancara



Lampiran 2. Dokumentasi Penyerahan Karya



Lampiran 3. Dokumentasi Mengikuti Pameran Dengan Dinas Pariwisata Kabupaten Sukabumi