

Perancangan Digital Illustrated Guide Book sebagai Sumber Informasi Wisatawan Kota Solo

Lintang Rizki Pinasti¹, Esty Wulandari²
Universitas Sebelas Maret^{1,2}

Abstract

Solo City, or Surakarta, is a tourist destination rich in traditional ambiance and cultural heritage, acting as a gateway to cultural tourism in Central Java. However, the abundance of information can confuse tourists, leading to these attractions being underappreciated due to poor information delivery. Visual and communication elements are crucial since people are more attracted to visual content than text. This study aims to develop an illustrated travel guidebook for Solo City, helping tourists choose destinations by covering its history, culture, and activities. The research method is qualitative, with data collected through literature studies, field observations, and expert interviews. The result is a digital illustrated guidebook that serves as both a travel guide and educational medium, showcasing Solo City's cultural wealth. This book aims to help tourists plan an optimal travel experience and boost public interest in visiting Solo City.

Artikel History:

Dikirim: 8 Juli 2024

Revisi : 10 Juni 2025

Diterima: 27 Juni 2025

Keyword: digital illustrated, guidebook, kota solo



Abstrak

Kota Solo, atau Surakarta, adalah destinasi wisata yang kaya akan suasana tradisional dan warisan budaya, berperan sebagai gerbang pariwisata budaya di Jawa Tengah. Namun, melimpahnya informasi dapat membingungkan wisatawan dan menyebabkan potensi wisata menjadi kurang diminati karena penyampaian informasi dikemas dengan kurang maksimal. Elemen visual dan komunikasi sangat penting karena manusia lebih tertarik pada konten visual daripada teks. Studi ini bertujuan untuk mengembangkan buku panduan perjalanan bergambar untuk Kota Solo, membantu wisatawan memilih destinasi dengan mencakup sejarah, budaya, dan kegiatan di sana. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, dengan data dikumpulkan melalui studi literatur, observasi lapangan, dan wawancara ahli. Hasil dari penelitian adalah buku digital ilustrasi yang berfungsi sebagai panduan perjalanan dan media edukasi yang menampilkan kekayaan budaya Kota Solo. Buku ini bertujuan untuk membantu wisatawan merencanakan pengalaman perjalanan yang optimal dan meningkatkan minat masyarakat untuk mengunjungi Kota Solo.

Kata Kunci: ilustrasi digital, buku panduan, kota solo

Corresponding author.

Alamat E-mail:

estywulandari@staff.uns.ac.id

This is an open-access article under the CC-BY-SA license



[10.33153/citrawira.v6i1.6186](https://doi.org/10.33153/citrawira.v6i1.6186)



<http://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/citrawira>



citrawira@isi-ska.ac.id

PENDAHULUAN

Pariwisata adalah salah satu sektor jasa berbasis kreatif yang potensinya dapat menunjang pendapatan nasional maupun daerah yang dihitung dengan banyaknya kunjungan wisatawan di suatu daerah. Sektor pariwisata telah berkembang begitu pesat dan global. Terus meningkatnya kemakmuran serta perkembangan yang ada, membuat pariwisata menjadi bagian utama dan tak terpisahkan dari kebutuhan hidup seseorang, juga memicu setiap orang untuk mempelajari kondisi alam sekaligus kebudayaan di wilayah negara lainnya (Qorib, 2020). Banyaknya destinasi wisata membuat refleksi hasrat suatu individu untuk selalu “melarikan diri”, dalam hal ini destinasi diartikan sebagai suatu tempat yang dikunjungi dengan waktu yang signifikan selama perjalanan seseorang dibandingkan dengan tempat lain yang dilalui selama perjalanan (misalnya daerah transit) (Krisnawati, 2015). Kota Solo atau Surakarta merupakan salah satu kota yang bisa dijadikan sebagai tujuan wisatawan dengan banyaknya pilihan destinasi wisata. Kota Solo atau Surakarta merupakan salah satu kota yang bisa dijadikan sebagai tujuan wisatawan dengan banyaknya pilihan destinasi wisata.

Mudahnya mengakses dari sumber informasi di era digitalisasi dapat mempengaruhi wisatawan ketika berkunjung ke suatu destinasi wisata. Menurut (Prehanto, 2020), sumber ini perlu diolah melalui sebuah siklus yang dinamakan sebagai siklus pengolahan data (*data processing life cycle*). Sosial media memegang peranan penting, selain menjadi gaya hidup masyarakat masa kini yang juga digunakan sebagai strategi marketing dan branding suatu destinasi wisata. Secara umum, informasi pariwisata berisi sejumlah pesan, penjelasan atau uraian tentang aktivitas yang berhubungan dengan interaksi wisatawan, baik lokal maupun internasional serta berbagai pihak pemerintah yang erat kaitannya dengan bidang pariwisata dan industri kreatif (Atmadi & Sepang, 2018). Penggunaan strategi digital marketing yang baik dapat meningkatkan brand awareness bagi objek yang ditawarkan, seperti yang dilakukan oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Solo. Platform media sosial seperti Instagram, website resmi, dan sebaran konten video pendek dari tiktok dapat mempengaruhi keputusan masyarakat ketika akan melakukan perjalanan wisata ke Kota Solo.

Suatu informasi ditentukan oleh manfaat dan biaya dalam mendapat informasi tersebut. Informasi yang kian menumpuk seringkali membuat masyarakat bingung memilih destinasi wisata yang akan dituju, sehingga banyak informasi mengenai potensi wisata yang menjadi kurang diminati oleh wisatawan karena penyampaiannya tidak optimal. Symanski dan Pulschen (1995) berpendapat bahwa nilai lain dari akurasi, relevansi, ketepatan waktu,

dan efektivitas biaya dalam sebuah informasi adalah *completeness* (kelengkapan), *audability*, dan *reliability*. Berdasarkan hal tersebut, peran visual dan media komunikasi sangat penting dalam penyampaian informasi yang akurat. Hal ini disebabkan manusia secara tidak sadar lebih tertarik dengan visual daripada hanya sekedar teks. Menurut Don Norman (2017), desain sendiri berpusat kepada kebutuhan manusia atau *Human-Centered Design* (HCD), hal ini digunakan untuk memastikan apakah kebutuhan masyarakat terpenuhi dan produk yang dihasilkan dapat dipahami.

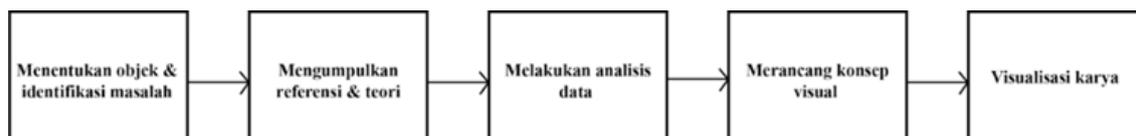
Seiring berkembangnya industri pariwisata, ekspektasi wisatawan terhadap kualitas informasi juga semakin meningkat. Wisatawan modern tidak hanya mencari informasi praktis seperti lokasi dan harga tiket, tetapi juga pengalaman yang imersif melalui narasi budaya, cerita lokal, hingga nilai historis dari suatu tempat. Oleh karena itu, dibutuhkan media informasi yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu menciptakan kedekatan emosional antara wisatawan dengan destinasi yang dikunjungi. Dalam konteks ini, pendekatan visual menjadi jembatan penting yang menjadikan informasi lebih menarik, mudah dicerna, dan meninggalkan kesan mendalam.

Kota Solo sebagai kota budaya memiliki banyak sekali narasi sejarah, cerita rakyat, serta tradisi yang belum sepenuhnya tereksplorasi secara optimal dalam media informasi wisata yang ada saat ini. Banyak dari potensi tersebut justru tersebar dalam bentuk konten tidak terstruktur, baik di media sosial maupun laman daring lainnya, sehingga menyulitkan wisatawan untuk memperoleh gambaran utuh sebelum melakukan perjalanan. Dengan mengangkat pendekatan visual melalui media buku ilustrasi digital, diharapkan potensi budaya dan pariwisata Kota Solo dapat dikemas secara menyeluruh, terstruktur, dan menarik tanpa mengurangi esensi konten budaya yang ingin disampaikan.

Buku merupakan media yang masih digemari karena memiliki keunikan yang berbeda dengan media lain (Ningrum & Wulandari, 2024). Buku menyajikan banyak informasi yang disusun secara sistematis dan konkret. Dalam hal ini, buku digital menawarkan kepraktisan dan fleksibilitas karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sedangkan fungsi buku digital menurut Ruddamayanti (2019) yaitu sebagai salah satu alternatif media belajar. Buku ilustrasi digital yang menyajikan destinasi wisata di Kota Solo dirancang sebagai sumber informasi bagi wisatawan dalam menentukan tujuan kunjungan mereka. Ilustrasi dapat menjadi media yang tepat dalam menyampaikan isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan (Pravitasari, 2023). Buku ilustrasi ini juga harus melalui proses desain yang baik, sehingga pembaca menangkap bahwa buku ini tidak hanya memberikan pengetahuan

tentang desain tetapi turut menerapkan desain itu sendiri. Buku ini akan dirancang sebagai “Buku Ilustrasi” sehingga dapat memberikan pengalaman membaca buku secara menyenangkan karena konsep visualnya (Noviadji & Hendrawan, 2021). Dengan visual yang menarik dan informasi yang terstruktur, buku ini memudahkan pembaca dan diharapkan bermanfaat bagi wisatawan dari luar Solo Raya serta penduduk lokal, menggunakan bahasa yang mudah dipahami.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat buku ilustrasi digital yang berguna sebagai panduan wisatawan ketika berkunjung ke Kota Solo. Metode yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan pendekatan diskriptif kualitatif yang menggunakan teknik analisis mendalam (indepth analysis), yaitu mengkaji masalah secara kasus perkasus karena metodologi kualitatif yakin bahwa sifat suatu masalah satu akan berbeda dengan sifat dari masalah lainnya (Siyoto & Sodik, 2015). Berdasarkan metode yang digunakan, disusun kerangka penelitan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Berpikir

PEMBAHASAN

Menentukan objek & identifikasi masalah

Tahap ini merupakan langkah awal yang sangat penting dalam proses penelitian, di mana peneliti mulai merumuskan arah dan fokus dari studi yang akan dilakukan. Dalam tahap ini, peneliti terlebih dahulu melakukan eksplorasi dan pengamatan terhadap berbagai potensi objek yang dapat dijadikan sebagai bahan kajian. Setelah melalui proses analisis awal, akhirnya ditemukan objek penelitian yang relevan dan menarik, yaitu sebuah buku ilustrasi digital yang mengangkat tema destinasi wisata di Kota Solo. Buku ini dipilih karena memiliki potensi besar sebagai media informasi visual yang kreatif dan edukatif dalam memperkenalkan berbagai tempat wisata yang ada di kota tersebut.

Objek utama dari penelitian ini adalah buku ilustrasi digital yang tidak hanya menampilkan keindahan destinasi wisata secara visual, tetapi juga bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan masyarakat terhadap pariwisata lokal melalui pendekatan desain ilustratif yang komunikatif. Subjek yang diangkat dalam isi buku adalah berbagai destinasi

wisata yang tersebar di Kota Solo, baik yang bersifat budaya, sejarah, maupun tempat rekreasi modern yang memiliki daya tarik tersendiri.

Selanjutnya, dalam tahap ini pula ditentukan sasaran atau target audiens dari perancangan buku ilustrasi digital tersebut. Sasaran utamanya adalah wisatawan, baik domestik maupun mancanegara, serta masyarakat umum yang memiliki minat tinggi terhadap kegiatan perjalanan dan eksplorasi destinasi wisata. Buku ini diharapkan mampu menjadi panduan yang informatif sekaligus menarik secara visual bagi para wisatawan dalam merencanakan kunjungan mereka ke Kota Solo.

Penelitian ini dilakukan dengan mengambil lokasi di Kota Solo, mengingat kota ini memiliki kekayaan budaya dan sejarah yang kuat, serta potensi pariwisata yang terus berkembang. Dengan demikian, proses awal ini menjadi fondasi yang kuat dalam menentukan arah penelitian selanjutnya, mulai dari perumusan masalah, tujuan, hingga metode yang akan digunakan dalam pengembangan buku ilustrasi digital tersebut..

Mengumpulkan referensi dan teori

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua jenis sumber, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung melalui proses observasi lapangan serta wawancara mendalam dengan pihak-pihak yang memiliki kompetensi dan pemahaman terhadap objek kajian, dalam hal ini adalah Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Solo. Melalui wawancara ini, peneliti mendapatkan informasi aktual dan kontekstual mengenai potensi serta kondisi destinasi wisata di Kota Solo yang menjadi subjek utama dalam perancangan buku ilustrasi digital.

Sementara itu, data sekunder dikumpulkan dari berbagai literatur yang relevan dengan topik perancangan, seperti buku-buku yang membahas ilustrasi, pariwisata, dan media publikasi visual, serta jurnal ilmiah dan artikel yang mendukung analisis dan landasan teori dalam proses perancangan. Kombinasi antara data primer dan sekunder ini diharapkan dapat memberikan dasar yang kuat dalam merumuskan konsep desain yang informatif dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik target audiens.

Melakukan Analisis Data

Pada tahap ini dilakukan proses analisis data yang mencakup tiga langkah utama, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi. Seluruh data yang telah dikumpulkan dari sumber primer maupun sekunder dianalisis secara sistematis untuk

menajamkan fokus, menyaring informasi yang relevan, serta mengorganisasi data sesuai kebutuhan penelitian dan perancangan. Proses reduksi data bertujuan untuk menyederhanakan dan merangkum data mentah menjadi bentuk yang lebih terstruktur dan mudah dipahami, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai inti permasalahan dan arah solusi.

Selanjutnya, penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian ringkas dan terorganisir, yang disusun agar memudahkan proses interpretasi dan analisis lebih lanjut. Penyajian ini membantu peneliti dalam melihat keterkaitan antar data serta mendukung proses berpikir analitis untuk menemukan pola, tema, atau konsep yang relevan dengan tujuan perancangan.

Setelah data diringkas dan disajikan, langkah berikutnya adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dihasilkan dari analisis kemudian diverifikasi kembali dengan mencocokkan antara data dan konteks penelitian guna memastikan validitas temuan. Hasil akhir dari tahap ini akan menjadi dasar dalam pengembangan isi konten buku ilustrasi digital, baik dalam hal narasi maupun visual, sehingga sesuai dengan karakteristik objek dan kebutuhan sasaran audiens

Merancang konsep visual

Konsep visual berupa buku ilustrasi destinasi wisata di Kota Solo yang sesuai dengan tujuan dan manfaat yang akan didapat, yaitu memberikan edukasi dan informasi bagi wisatawan yang berkunjung ke Kota Solo. Data yang sebelumnya telah diolah dan diperoleh kesimpulan yang akan diwujudkan kedalam rancangan konsep visual dengan ditetapkannya standar visual yang perlu diperhatikan agar komposisinya sesuai dengan tujuan dibuatnya suatu desain yang komunikatif dan tepat sasaran.

a. Warna

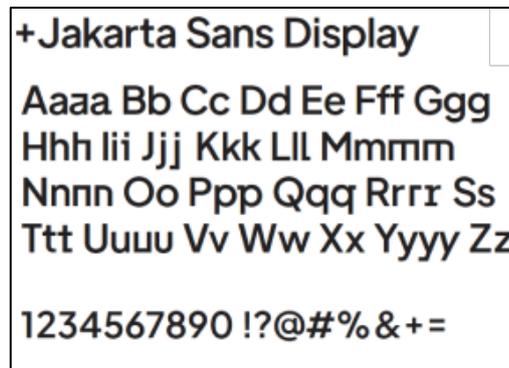
Warna dapat memengaruhi kesan pembaca karena warna berkaitan dengan perasaan dan emosi. Penggunaan warna yang tepat dapat mengekspresikan desain secara efektif kepada pembaca buku ilustrasi digital.



Gambar 2. Palette warna

b. Tipografi

Sans serif dipilih dalam merancang konten buku ilustrasi digital untuk memberi kesan modern-minimalis dan lebih dekat dengan pembaca. Font +Jakartasans dikombinasikan dengan ilustrasi dan elemen desain lainnya.

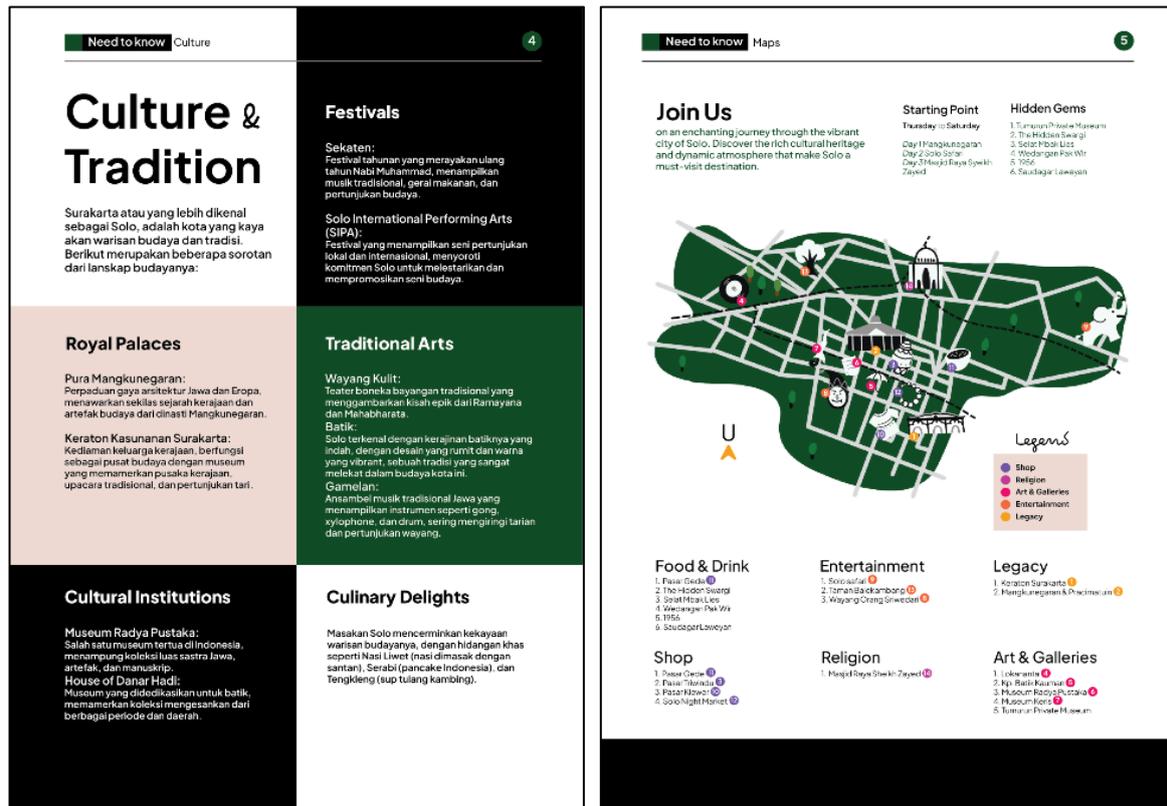


Gambar 3. Font +Jakartasans

Buku ilustrasi digital berjudul "*Travel City Guide: Singgah ke Solo*" berjumlah 34 halaman dengan cover yang sudah terlampir, buku ini berisi tiga bab utama yaitu *Need to know*, *Discover*, dan *Experience more*. Isi buku akan lebih menjelaskan 14 destinasi wisata di Kota Solo dengan beberapa narasi berupa sejarah, peta tujuan, fasilitas, dan beberapa informasi serta hal yang bisa dilakukan di destinasi wisata tersebut. Buku ini menggunakan layout dengan warna dominan putih dan narasi yang mudah dipahami pembaca.

Bagian 1 - *Need to know*

Bagian ini menjelaskan hal-hal apa saja yang perlu diketahui sebelum berkunjung ke Kota Solo. Pada bagian ini terdapat enam judul utama yaitu: 01) *Get to know: Solo*; 02) *Culture & tradition*; 03) *Maps*; 04) *Before you go*; 05) *How to get there*; dan 06) *Practical information*. Pada bagian ini lebih menjelaskan kepada informasi tentang Kota Solo bagi wisatawan, seperti budaya Kota Solo, Peta persebaran destinasi wisata, transportasi dan akomodasi, dan masih banyak informasi lainnya.



Gambar 4. Halaman *Need to know*

Bagian 2 - Discover

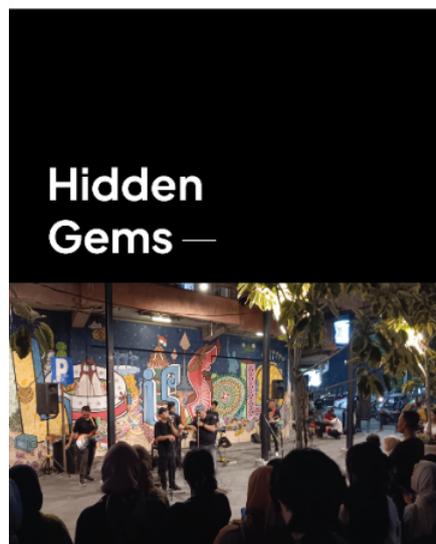
Bagian ini menjelaskan berisi ke-14 destinasi utama dalam buku ini. Bagian ini dibuat untuk menjelaskan dan menemukan keunikan pada tiap destinasi terkait lewat narasi dan ilustrasi mengenai destinasi terkait. Discover merupakan bagian utama dalam perancangan buku ini, bagian ini memuat 14 destinasi yaitu: 01) Keraton Surakarta; 02) Pura Mangkunegaran & Pracima Tuin; 03) pasar Gede; 04) Pasar Triwindu; 05) Museum Lokananta; 06) Solo Night Market; 07) Kampung Batik Kauman; 08) Masjid Raya Sheikh Zayed; 09) Pasar Klewer; 10) Wayang Orang Sriwedari; 11) Museum Radya Pustaka; 12) Museum Keris; 13) Solo Safari; dan 14) Taman Balekambang. Seluruh destinasi wisata tersebut sudah melalui proses seleksi yang disetujui oleh pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surakarta sebagai kolabolator dalam perancangan buku digital ilustrasi ini.



Gambar 5. Halaman Discover

Bagian 3 – Experience more

Bagian ini memuat pengetahuan lain mengenai Kota Solo sebagai pengetahuan tambahan wisatawan ketika berkunjung ke Kota Solo. Pada bagian ini terdapat Rute yang bisa diikuti wisatawan selama tiga hari berada di Kota Solo, *hidden gems* sebagai harta karun tersembunyi di Kota Solo yang belum banyak diketahui wisatawan, destinasi belanja, dan masih banyak hal lain yang bisa dijelajahi oleh para wisatawan.



Gambar 6. Halaman Experience more

KESIMPULAN

Kota Solo memiliki potensi yang besar bagi wisatawan, dengan adanya buku ilustrasi digital destinasi wisata di Kota Solo digunakan untuk menyediakan informasi yang efektif termasuk budaya, sejarah, dan aktivitas yang dapat dilakukan pada setiap destinasi. Struktur informasi yang dibuat runtut akan memudahkan wisatawan untuk menemukan informasi yang dibutuhkan bagi wisatawan.

Penelitian ini menghasilkan buku digital sebagai media utama karena fleksibilitas dan kemudahan akses dalam menjangkau target pembaca. Buku ilustrasi dipilih karena menghadirkan daya tarik visual yang berbeda dengan menggambarkan keunikan setiap destinasi wisata di Kota Solo dengan lebih hidup dan ekspresif, menggunakan tata bahasa yang mudah dipahami dan layout yang *user-friendly*, buku ini diharapkan dapat digunakan secara luas dan terus dikembangkan dengan peningkatan kualitas dan pengetahuan terbaru, serta dapat menjadi salah satu sumber informasi yang menjangkau lebih banyak audiens.

Pengembangan buku ilustrasi digital ini diharapkan tidak hanya berhenti pada satu versi saja. Perlu dilakukan pembaruan secara berkala agar isi dari buku tetap relevan dengan perkembangan destinasi wisata di Kota Solo, baik dari sisi fasilitas, aksesibilitas, maupun kegiatan budaya yang terus berkembang. Oleh karena itu, kolaborasi berkelanjutan dengan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, serta pelaku industri kreatif dan komunitas lokal sangat diperlukan agar konten buku ini dapat diperbaharui dan diperluas.

Selain sebagai panduan wisata, buku ini juga memiliki potensi sebagai media edukatif di institusi pendidikan maupun pelatihan kepariwisataan. Penggunaan ilustrasi dan narasi yang menarik menjadikannya alat bantu yang efektif dalam mengenalkan kekayaan budaya dan destinasi Kota Solo kepada generasi muda. Hal ini sejalan dengan upaya pelestarian budaya lokal dan promosi pariwisata berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmadi, G., & Sepang, N. R. (2018). Media Komunikasi dan Kebutuhan Informasi Pariwisata Indonesia. In *Journal of Tourism and Creativity* (Vol. 2, Issue 2). <http://www.beritasatu.com/destinasi/1>
- Krisnawati, E. (2015). Citra Pesona Kota Surakarta Dalam Upaya Mewujudkan Destinasi Wisata Terkait Obyek Wisata Yang Ada. *Jurnal Teknik Sipil Dan Arsitektur*.
- Ningrum, S. D. P., & Wulandari, E. (2024). Perancangan Lift-the-Flap Illustration Book sebagai Media Pengenalan Minuman Rempah bagi Remaja Usia 13-15 Tahun. *Prosiding Seminar Nasional Desain Sosial (SNDS)*, 5. <https://ojs.uph.edu/index.php/SNDS/article/view/9388>
- Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things*. Basic Books.
- Noviadji, B. R., & Hendrawan, A. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi sebagai Media Pengenalan Bidang Keilmuan Desain. *Jurnal Desain*, 8(2), 103. <https://doi.org/10.30998/jd.v8i2.7930>
- Prehanto, D. R. (2020). *Buku Ajar Konsep Sistem Informasi* (I. K. D. Nuryana, Ed.). Scopindo Media Pustaka.
- Qorib, F. (2020). *Strategi Public Relations: Dalam Mengembangkan Pariwisata* (Hamdan, Ed.). Forum Pemuda Aswaja.
- Ruddamayanti. (2019). *Pemanfaatan Buku Digital Dalam Meningkatkan Minat Baca*.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian* (Ayup, Ed.). Literasi Media Publishing.
- Pravitasari, I. S. (2023). Tinjauan Ilustrasi Pada Desain Kemasan Teh Tjap Gardoe Ditinjau dari Elemen Visual. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVISA)*, 6(2).
- Symanski, R. A., Symanski, D. P., & Pulschen, D. M. (1995). *Computers and Information Systems*. Prentice Hall.