

**PERANCANGAN BUKU VISUAL
DESTINASI WISATA MAKAM RAJA-RAJA
IMOGIRI**

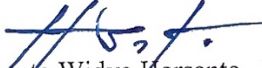


**Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2023**


Tugas Akhir Perancangan yang berjudul:

PERANCANGAN BUKU VISUAL DESTINASI WISATA MAKAM RAJA-RAJA IMOIRI diajukan oleh Noviandari Hastaning Kusuma, NIM 1610189124, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 14 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I / Anggota


Dr. Prayanto Widyo Harsanto., M.Sn.
NIP. 19630211 199003 1 001 / NIDN. 0011026307

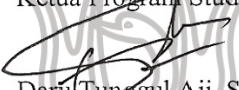
Pembimbing II / Anggota


Andika Indrayana, S.Sn.,M.Ds.
NIP. 19821113 201404 1 001 / NIDN. 0013118201

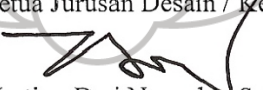
Cognate / Anggota


FX. Widyatmoko, S.Sn.,M.Sn.
NIP. 19750710 200501 1 001 / NIDN. 0010077504


Ketua Program Studi / Ketua / Anggota


Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.
NIP. 19870103 201504 1 002 / NIDN. 0003018706

Ketua Jurusan Desain / Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP. 19770315 200212 1 005 / NIDN. 0015037702

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Prof. Dr. Tumbul Raharjo, M.Hum
NIP. 19691108 199303 1 001 / NIDN. 0008116906

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Noviandari Hastaning Kusuma

NIM : 1610189124

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan sesungguhnya bahwa seluruh materi dalam Karya Tugas Akhir saya yang berjudul: **Perancangan Buku Visual Destinasi Wisata Makam Raja-Raja Imogiri**”, yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya asli hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan dari penulis sendiri, dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan, kecuali pada bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 14 Juni 2023

Noviandari Hastaning Kusuma
NIM. 1610189124

**PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Noviandari Hastaning Kusuma

NIM : 1610189124

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya Tugas Akhir Perancangan yang berjudul **PERANCANGAN BUKU VISUAL DESTINASI WISATA MAKAM RAJA-RAJA IMOIRI**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selaku penulis.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 14 Juni 2023

Noviandari Hastaning Kusuma
NIM. 1610189124

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat serta hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Buku Visual Destinasi Wisata Makam Raja-Raja Imogiri” dengan baik. Sholawat serta salah penulis haturkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat-sahabatnya dan seluruh umarnya.

Tugas akhir ini disusun sebagai syarat, kewajiban, serta tanggung jawab penulis dalam menyelesaikan studi pada jenjang Pendidikan Sarjana 1 Program Studi Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Hasil perancangan ini tentu saja masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karenanya kritik dan saran yang membangun sangatlah berguna. Penulis turut menyampaikan permohonan maaf atas segala kesalahan maupun kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Semoga perancangan ini dapat memberikan manfaat baik bagi penulis maupun para pembaca.

Yogyakarta, 14 Juni 2023
Penulis,

Noviandari Hastaning Kusuma
NIM. 1610189124

UCAPAN TERIMAKASIH

Terselesaikannya Karya Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan, dukungan, dan masukan dari beberapa pihak selama proses pembuatan dari awal hingga akhir. Ungkapan terima kasih penulis ucapkan kepada:

1. Allah SWT, Tuhan Semesta Alam.
2. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Prof. Dr. Timbul Raharjo, M. Hum.
3. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Timbul Raharjo, M. Hum.
4. Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
5. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.
6. Sekretaris Program Studi Desain Komunikasi Visual, Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn.
7. Dosen Pembimbing I, Dr. Prayanto Widyo Harsanto., M.Sn. Selaku dosen yang telah memberikan arahan dan bantuan selama proses penyusunan karya tugas akhir.
8. Dosen Pembimbing II, Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds., Selaku dosen yang telah memberikan arahan dan bantuan selama proses penyusunan karya tugas akhir.
9. Dosen Wali, Drs. M. Umar Hadi, MS. Selaku dosen wali selama masa perkuliahan.
10. *Cognate*, FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn. Selaku dosen penguji yang telah memberikan arahan selama proses penyusunan Karya Tugas Akhir.
11. Seluruh jajaran Dosen dan Karyawan di Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual.

12. Kedua Orangtua tercinta, Bapak Handang Sulistyو dan Ibu Susi Rahayu, yang penuh kasih sayang dalam memberikan doa, semangat, hingga bantuan yang tidak bisa terbalaskan hingga saat ini.
13. Saudaraku tercinta adek Fauzan Bintang Azizi, sudah menjadi semangat dalam segala hal hingga penyusunan Karya Tugas Akhir.
14. Sahabat terbaikku, Nasida Ria Rock, Kawos Crew, Sobat Satwa, Magda, Gia, Dede, Syukrul Hidayat, Sagi, Evi, Fahmi Dori, Amel, Angga, yang tidak bisa disebutkan kebaikannya selama perkuliahan hingga dalam proses penyusunan Karya Tugas Akhir.
15. Sobat Kejar Tayang Tugas Akhir, Magda, Sagi, Syukrul, Akbar, Dede, Bangga, Ajul, Kanda, Danti yang selalu memberikan semangat dan masukan selama proses penyusunan Karya Tugas Akhir.
16. Tante Risma, Om Prima, Dek Ata, Mba Ita yang sudah banyak membantu proses penyusunan Karya Tugas Akhir.
17. Yanuar Fajar Wicaksono yang sudah mendukung penuh selama mengerjakan Tugas Akhir.
18. Teman-teman DKV 2016 “Kidang Alas” yang telah memberikan proses perjalanan hidup dan pengalaman terbaik selama masa perkuliahan.
19. Mbak Pinkan, Sawah, Angkringan Item, Burjo Sumir yang selalu memenuhi kebutuhan konsumsi selama hidup berkegiatan di Sewon.
20. Laptop tempur tercinta “ANTI REWEL” yang telah menemani perkuliahan selama ini hingga proses penyusunan Karya Tugas Akhir yang penuh suka duka.
21. Rocket-Rockers, The Sigit, The Adams, Efek Rumah Kaca, ABBA Slipping Through My Fingers yang selalu menjadi hiburan dikala suka maupun duka.

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU VISUAL DESTINASI WISATA MAKAM RAJA-RAJA IMOIRI

Noviandari Hastaning Kusuma

1610189124

Makam Raja-Raja Imogiri yang berada di wilayah Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan destinasi wisata bersejarah yang signifikan dan menarik minat anak muda yang aktif untuk mencari informasi dan terpesona dengan situs-situs budaya ataupun sejarah. Keunikan arsitektur dan kepercayaan masyarakat sekitar yang mengelilingi Makam Raja-Raja Imogiri meningkatkan daya tariknya. Namun, informasi yang tersedia tentang situs ini terbatas. Oleh karena itu, desain media informasi yang mudah dijangkau dan menarik, seperti buku visual, sangat penting untuk memperkenalkan dan melestarikan nilai sejarah Makam Raja-Raja Imogiri bagi generasi muda.

Proses perancangan buku visual dimulai dengan pengumpulan data tentang Makam Raja-Raja Imogiri, data nantinya akan digunakan sebagai konten dalam buku tersebut. Materi dalam buku harus disajikan dengan gaya penulisan yang ringkas dan jelas agar mudah dipahami tanpa mengorbankan pesan yang dimaksudkan. Proses ini memiliki tantangan tersendiri, terutama mengingat latar belakang penulis sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang menekankan elemen visual sebagai sarana komunikasi. Tahap selanjutnya melibatkan visualisasi desain visual, di mana elemen visual dan tata letak dikembangkan dari desain awal hingga desain akhir. Tahap terakhir melibatkan pengujian validasi media, yang dilakukan untuk mengevaluasi respons audiens dan menentukan kelayakan dan efektivitas desain buku visual dalam menyampaikan informasi. Selain medium utama berupa buku visual, media pendukung seperti pembatas buku, kaos, dan stiker juga disertakan.

Kata kunci : Destinasi, sejarah, buku visual.

ABSTRACT

DESIGN OF VISUAL BOOK

TOURIST DESTINATION OF THE TOMB OF THE KINGS OF IMOIRI

Noviandari Hastaning Kusuma

1610189124

The Tomb of The Kings of Imogiri, located in the Bantul region of the Special Region of Yogyakarta, is a significant and captivating historical tourist destination that attracts the interest of information-seeking young people fascinated by cultural and historical sites. The uniqueness of the architecture and the beliefs of the surrounding community enhance its appeal. However, the available information about the site is limited. Therefore, the design of easily accessible and engaging informational media, such as a visual book, is crucial for introducing and preserving the historical value of The Tomb of The Kings of Imogiri for the younger generation.

The process of designing a visual book begins with data collection on The Tomb of The Kings of Imogiri, which will be used as the content for the book. The material in the book should be presented in a concise and clear writing style that is easily understood without compromising the intended message. This process poses its own challenges, especially considering the author's background as a Visual Communication Design student emphasizing visual elements as a means of communication. The next stage involves visual design visualization, where the visual elements and layout are developed from initial designs to the final design. The final stage involves media validation testing, which is conducted to evaluate audience responses and determine the feasibility and effectiveness of the visual book design in conveying information. In addition to the primary medium of the visual book, supporting media such as bookmarks, t-shirts, and stickers are also included.

Keywords : Destination, history, visual book.

DAFTAR ISI

PERANCANGAN BUKU VISUAL DESTINASI WISATA MAKAM RAJA-RAJA IMOGIRI	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMAKASIH	vi
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Perancangan.....	4
D. Manfaat Perancangan.....	5
1. Bagi Perancang	5
2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual	5
3. Bagi Target Audiens	5
E. Batasan Masalah	5
F. Target Audiens.....	6
G. Definisi Operasional	6
1. Ilustrasi	6
2. Buku Visual	6
3. Destinasi Wisata	7
H. Tinjauan Pustaka.....	7
I. Metode Perancangan.....	8
1. Metode Pengumpulan Data.....	8
2. Metode Analisis Data	9
J. Sistematika Perancangan	10
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	11
A. Identifikasi Data.....	11
1. Studi Literatur	11
2. Tinjauan Pustaka.....	27
3. Tinjauan Buku Visual	31
4. Tinjauan Elemen Desain Komunikasi Visual.....	33
B. Analisis Data Lapangan.....	41
BAB III KONSEP PERANCANGAN	43
A. Konsep Kreatif.....	43
1. Tujuan Kreatif.....	43
2. Strategi Kreatif.....	44
B. Program Kreatif	47
1. Tema Pesan.....	47

2.	Sinopsis.....	47
3.	Kerangka Tulisan.....	48
4.	Gaya <i>Layout</i>	63
5.	Warna.....	64
6.	Tipografi.....	65
7.	Referensi Ilustrasi.....	66
8.	Sampul Depan dan Belakang.....	67
9.	<i>Finishing</i>	67
C.	Biaya Kreatif.....	67
BAB IV	PERANCANGAN.....	69
A.	Proses Visualisasi Desain.....	69
1.	Studi Visual Unsur Ilustrasi.....	69
2.	Data Visual Sketsa Ilustrasi.....	82
3.	Final Design.....	83
4.	Media Pendukung.....	105
BAB V	PENUTUP.....	107
A.	Kesimpulan.....	107
	DAFTAR PUSTAKA.....	109
	LAMPIRAN.....	111
	DOKUMENTASI SIDANG DAN PAMERAN.....	117



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tata Komplek Makam Raja-Raja Imogiri	17
Gambar 2. 2 Tempayan Danumurti	20
Gambar 2. 3 Tempayan Kyai Danumaya.....	21
Gambar 2. 4 Tempayan Kyai Mendung.....	21
Gambar 2. 5 Tempayan Nyai Siyem.....	22
Gambar 2. 6 Abdi Dalem Makam Raja-Raja Imogiri.....	26
Gambar 2. 7 Tata Berpakaian Bagi Perempuan.....	26
Gambar 2. 8 Data Visual Tumpeng	28
Gambar 2. 9 Contoh Warna Primer, Sekunder, dan Tersier	37
Gambar 2. 10 Contoh Huruf Serif dan Sans Serif	38
Gambar 3. 1 Sistem Grid dan Margin Buku	64
Gambar 3. 2 Sistem Layout Pada Buku Visual	64
Gambar 3. 3 Penggunaan Warna Dalam Desain.....	65
Gambar 3. 4 Font Million Dreams (Headline).....	65
Gambar 3. 5 Font Baskerville (Isi teks buku).....	65
Gambar 3. 6 Referensi Ilustrasi @hariprast.....	66
Gambar 4. 1 Penggambaran sosok Arya Penangsang melawan Danang Sutawijaya.....	69
Gambar 4. 2 Sketsa global Arya Penangsang melawan Danang Sutawijaya	70
Gambar 4. 3 Olah digital ilustrasi Arya Penangsang melawan Danang Sutawijaya.....	70
Gambar 4. 4 Sketsa global suasana Kampung Mataram pada masa Ki Ageng Pamanahan	71
Gambar 4. 5 Sketsa global dan hasil olah digital I lustrasi suasana Kampung Mataram pada masa Ki Ageng Pamanahan	71
Gambar 4. 6 Sosok pemeran Sultan Agung Hanyokrokusumo	71
Gambar 4. 7 Sketsa global tokoh Sultan Agung Hanyokrokusumo	72
Gambar 4. 8 Hasil olah digital Ilustrasi tokoh Sultan Agung Hanyokrokusum.....	72
Gambar 4. 9 Sketsa global Sultan Agung Hanyokrokusumo pada masa kejayaan Kerajaan Mataram Islam	73
Gambar 4. 10 Hasil olah digital ilustrasi Sultan Agung Hanyokrokusumo pada masa kejayaan Kerajaan Mataram Islam.....	73
Gambar 4. 11 Sketsa global suasana pada saat Sultan Agung wafat.....	74
Gambar 4. 12 Hasil olah digital ilustrasi suasana pada saat Sultan Agung wafa.....	74
Gambar 4. 13 Sketsa global “Sugeng Rawuh Ing Pasareyan Dalem Paranata”.....	75
Gambar 4. 14 Hasil olah digital ilustrasi “Sugeng Rawuh Ing Pasareyan Dalem Paranata”	75
Gambar 4. 15 Sketsa global Sultan Agung menemui Sunan Kalijaga.....	76
Gambar 4. 16 Hasil olah digital ilustrasi Sultan Agung saat menemui Sunan Kalijaga.....	76
Gambar 4. 17 Sketsa global Sultan Agung bertapa di Gunung Merak.....	77

Gambar 4. 18 Hasil olah digital ilustrasi Sultan Agung bertapa di Gunung Merak.....	77
Gambar 4. 19 Masjid Pajimatan Imogiri	78
Gambar 4. 20 Tugu jam Masjid Pajimatan Imogiri	78
Gambar 4. 21 Hasil final olah digital kolase Masjid Pajimatan Imogiri	79
Gambar 4. 22 409 anak tangga Makam Raja-Raja Imogiri	79
Gambar 4. 23 Final ilustrasi 409 anak tangga Makam Raja-Raja Imogiri ...	80
Gambar 4. 24 Gapura Sapit Urang.....	80
Gambar 4. 25 Final ilustrasi Gapura Sapit Urang.....	81
Gambar 4. 26 Data Visual Sketsa Ilustrasi	82
Gambar 4. 27 Media Pendukung T-shirt	105
Gambar 4. 28 Media Pendukung Pembatas Buku	105
Gambar 4. 29 Media Pendukung Sticker	106



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Teks Kerangka Tulisan	69
--	----



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Daerah Istimewa Yogyakarta dikenal sebagai salah satu daerah yang memiliki banyak destinasi wisata di setiap sudut kotanya. Mulai dari wisata alam, kuliner, hingga wisata budaya. Berkembangnya destinasi wisata tersebut menjadikan Yogyakarta sebagai salah satu tujuan destinasi liburan bagi sebagian masyarakat lokal, maupun luar daerah. Menurut katadata.id, Iftietah Nurul Laily menuliskan bahwa destinasi wisata di Yogyakarta terlihat semakin modern, terkonsep mengkombinasikan dengan alam. Contoh seperti hadirnya *café* dengan konsep *outdoor*, industrial, dan *instagramable*, tentunya menambah antusiasme pengunjung khususnya anak muda jaman *now*.

Menurut penelitian Chowindra (2015), anak muda cenderung memiliki potensi lebih besar dalam berwisata. Potensi tersebut dipengaruhi dari lingkup pergaulan yang luas dan aktif mencari informasi, sehingga banyak dari anak muda mengetahui tempat atau destinasi terbaru yang hendak dikunjungi. Selain itu, dalam jurnal Desmala menuliskan bahwa anak muda lebih menyukai *physically activities* atau mengunjungi situs bersejarah, *tracking* di bukit atau gunung, dan berjalan-jalan untuk membeli oleh-oleh, (Richard, 2000). Berdasarkan penjelasan diatas menandakan bahwa anak muda tidak selalu mengunjungi destinasi kekinian saja, namun tentunya juga berpotensi untuk mengunjungi destinasi wisata seperti wisata budaya dan bersejarah. Minat wisatawan muda akan destinasi wisata seperti budaya dan sejarah tentunya berpengaruh untuk kedepannya dalam menambah rasa cinta dan melestarikan budaya itu sendiri.

Tepat di Daerah Kabupaten Bantul terdapat salah satu peninggalan sejarah. Peninggalan sejarah dimaksudkan berupa makam Raja-Raja Mataram. Makam raja-raja atau sering disebut dengan Makam Raja Imogiri, terletak di Perbukitan Desa Ginirejo, Imogiri, Bantul, Yogyakarta. Menurut *website* Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta, makam raja-raja

dibangun pada sekitar tahun 1632 Masehi oleh Sultan Agung Adi Prabu Hanyokrokusumo. Sultan Agung Adi Prabu Hanyokrokusumo merupakan Sultan Mataram ke tiga keturunan dari Panembahan Senopati, Raja Mataram pertama. Menurut sejarah Makam Imogiri merupakan bagian dari bangunan keraton kasultanan. Kerajaan Mataram Islam mengalami perpecahan sehingga terbagi menjadi dua kasultanan yaitu Kasultanan Surakarta dan Kasultanan Yogyakarta. Maka setelah perjanjian Giyanti tahun 1755, pembagian kompleks makam di Imogiri dipisah menjadi bagian barat digunakan untuk raja-raja Kasultanan Surakarta dan bagian timur digunakan untuk raja-raja Kasultanan Yogyakarta. (K.H. Muhammad Sholikin,2009:126).

Makam Raja-Raja Imogiri menjadi salah satu destinasi wisata religi andalan di Imogiri, dan dirancang oleh arsitek Jepara bernama KRT Tjitrokusumo, beliau mengakulturasi bangunan kompleks pemakaman antara Hindu dengan Jawa. Lokasi kompleks pemakaman tepat berada di atas bukit, permukaan bukit yang tinggi memiliki filosofi dari kepercayaan umat Hindu bahwa semakin tinggi tempat pemakaman, maka semakin tinggi derajat kemuliaanya. Komplek makam raja Imogiri tidak hanya menjadi tempat persemayaman raja beserta keturunannya saja, namun di sana juga terdapat peninggalan asli dari Sultan Agung Hanyokrokusumo seperti masjid, padasan (wadah untuk berwudlu, disini satu kali dalam setahun tepatnya di bulan Suro), kelir, dan kolam di sekitar area masjid. Selain itu, banyak keunikan dari makam raja-raja Imogiri dituliskan seperti: sebelum memasuki area kompleks makam terdapat ratusan anak tangga dengan lebar empat meter, kemiringan tangga mencapai 45 derajat, dan berjumlah 409 (menurut abdi dalem Makam Raja Imogiri, jumlah anak tangga tersebut jika dihitng pasti hasilnya tidak akan sama pada setiap orangnya dikarenakan tujuan dari setiap orang itu berbeda). Konon apabila seseorang menghitung jumlah anak tangga dengan terjumlah benar maka hajatnya akan terkabul. Sebelum memasuki makam besar Sultan Agung, terdapat tiga gapura melambangkan tiga tahapan kehidupan manusia yakni alam rahim, duniawi, dan alam kubur.

Informasi atau sejarah umum tentang Makam Raja-Raja Imogiri tentunya dapat diakses diberbagai media seperti internet. Namun ada beberapa bagian

tidak dijelaskan secara mendetail, seperti salah satunya bentuk arsitektur bangunan dari Makam Raja-Raja Imogiri. Kemudian banyak dari wisatawan khususnya anak muda memiliki pandangan bahwa destinasi wisata seperti makam raja merupakan tempat sakral, dan kurang cocok untuk dikunjungi oleh sebagian anak muda. Sehingga tidak banyak ditemui pengunjung atau wisatawan muda di Makam Raja-Raja Imogiri. Perlu diketahui, mengunjungi destinasi religi seperti Makam Raja-Raja Imogiri dapat menambah wawasan dikarenakan pengunjung dapat mengetahui latar belakang sejarah terbentuknya Makam Raja-Raja Imogiri, adat istiadat yang dilestarikan oleh abdi dalem beserta warga Imogiri, dan hal menarik lainnya dapat dirasakan saat berkunjung ke sana.

Namun menariknya dari Makam Raja-Raja Imogiri, terdapat salah satu dan menjadi perhatian penulis yakni buku bacaan atau panduan yang dijual oleh pedagang teh poci di sekitar kompleks makam . Buku bacaan dijual dengan harga sepuluh ribu rupiah, dicetak menggunakan kertas buram, berukuran A6. Buku bacaan berisikan dari riwayat singkat Pasarean Mataram I Kotagede, riwayat Pasarean Imogiri Mataram, dan skema Makam Raja-Raja Imogiri. Buku bacaan menjadi bukti nyata betapa menariknya peninggalan sejarah berupa Makam Raja-Raja Imogiri yang harus dilestarikan oleh masyarakat . Buku A6 yang tertulis sejarah Makam Raja-Raja Imogiri dapat diciptakan berupa arsip dengan visual menarik, sehingga nantinya dapat digunakan sebagai arsip Makam Raja-Raja Imogiri atau *guide book* cendera mata bagi pengunjung.

Maka dari itu, Makam Raja-Raja Imogiri memerlukan media informasi berbasis visual yang dapat menunjang kebutuhan Makam Raja-Raja Imogiri sebagai arsip atau media yang dapat dijangkau oleh masyarakat luas khususnya anak-anak muda di Yogyakarta dengan memberikan tambahan atau sentuhan berupa gambar atau ilustrasi, dan foto. Media visual menjadi alternative perancangan pada kesempatan ini dapat berupa buku ilustrasi, komik, foto, video, dan buku visual.

Buku visual dipilih sebagai media visual yang nantinya akan dicetak, dan memiliki dimensi berguna melibatkan beberapa indra bagi pembaca. Dalam

buku visual tersebut disajikan berupa gambar ilustrasi *digital*, foto, infografis dan narasi secara singkat dari makam Raja-Raja Imogiri. Dalam perancangan visual seperti desain komunikasi visual tentunya memerlukan keahlian, gaya, unik, inovasi, memberi solusi di berbagai area yang memerlukannya, ini semata-mata menjadi media berkomunikasi secara efektif dan tentunya agar mudah diingat. Gambar, foto, atau ilustrasi dipilih sebagai visual penunjang naskah dapat berfungsi untuk memperjelas dan menerangkan sebuah naskah. Kemudian infografis berfungsi sebagai bentuk visualisasi data untuk menyampaikan informasi kompleks agar dapat dipahami oleh pembaca dengan mudah dan cepat.

Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pengunjung khususnya anak-anak muda di Yogyakarta. Perancangan buku visual destinasi wisata Makam Raja-Raja Imogiri diharapkan mampu menambah minat audiens dalam mengetahui informasi mengenai Makam Raja-Raja Imogiri karena tersajikan dalam bentuk buku visual dengan sentuhan visual berupa ilustrasi, foto, infografis dan narasi singkat. Besar harapan anak-anak muda dapat mengenal dan melestarikan salah satu warisan sejarah terbaik di Yogyakarta.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijabarkan, rumusan masalah yang didapat adalah :

Bagaimana cara merancang buku visual agar dapat menyampaikan nilai sejarah dari destinasi wisata Makam Raja-Raja Imogiri?.

C. Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dijabarkan, maka tujuan perancangan yakni :

1. Merancang buku visual destinasi wisata Makam Raja-Raja Imogiri yang berisi sejarah dibangunnya Makam Raja-Raja Imogiri dengan visual berupa ilustrasi, dan foto.
2. Menyajikan keunikan-keunikan, atau fakta menarik dari Makam Raja-Raja Imogiri.

3. Memberikan informasi kepada target audiens khususnya anak muda di Yogyakarta dengan merancang buku visual untuk mengenalkan tempat wisata religi dan memiliki nilai historis menarik.

D. Manfaat Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dijabarkan, maka tujuan perancangan yakni :

1. Bagi Perancang

Manfaat dari perancangan ini yakni perancang mendapatkan kesempatan untuk memvisualkan destinasi bersejarah ke dalam bentuk ilustrasi atau gambar, mengingat terdapat larangan tidak diperbolehkan memotret pada bagian makam tertentu. Dan belajar menyusun gambar menjadi buku visual panduan destinasi yang menarik.

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Perancangan buku visual panduan dapat menjadi referensi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam perancangan serupa.

3. Bagi Target Audiens

Manfaat bagi target audiens yakni mengerti sejarah dan keunikan makam-makam raja Imogiri dalam bentuk visual yang diberi sentuhan ilustrasi.

E. Batasan Masalah

1. Perancangan ini berfokus pada sejarah singkat asal muasal dibangunnya Makam Raja-Raja Imogiri, arsitektur kompleks makam, peninggalan-peninggalan dari Sultan Agung Hanyokrokusumo, serta adat istiadat yang masih dilestarikan oleh warga sekitar Makam Raja-Raja Imogiri.
2. Perancangan ini berfokus pada teks narasi, serta visualisasi dengan menggunakan elemen seperti ilustrasi, foto yang dikemas dalam bentuk buku dan ditata menjadi satu kesatuan.

3. Media Perancangan

Media perancangan akan terbagi menjadi dua, yakni media utama dan media pendukung yang saling terintegrasi. Media utama yang dirancang adalah berupa buku visual, media pendukung terdiri dari *instagram* sebagai media publikasi perancangan, dan peta infografis.

F. Target Audiens

Target audiens yang dipilih yakni anak-anak muda dengan rentang usia 15-23 tahun. Menurut Santrock (2003) usia remaja berada pada rentang usia 12-23 tahun. Namun menurut databoks, usia produktif dimulai pada seseorang saat usia 15 tahun.

G. Definisi Operasional

1. Ilustrasi

Menurut Drs. RM. Soenarto ilustrasi merupakan suatu gambar atau hasil proses grafis yang membantu sebagai penghias, penyerta, ataupun memperjelas sebuah kalimat, naskah, dan mengarahkan pengertian bagi pembacanya. (Indiria Maharsi, 2016: 4). Sedangkan menurut *webster's Third International Dictionary* mendefinisikan ilustrasi sebagai gambar atau alat bantu yang membuat sesuatu (seperti buku atau ceramah) menjadi lebih jelas, lebih bermanfaat, dan menarik. (Sofyan Salam, 2017:

2. Buku Visual

Menurut Sitepu (2012:8), buku merupakan kumpulan kertas berisi informasi, tercetak, disusun secara sistematis, dijilid serta bagian luarnya diberi pelindung terbuat dari kertas tebal, karton atau bahan lain. (Khafif Ali Akbar, 2016: 1).

Menurut Barnard (1998:15), visual yakni setiap hal yang terlihat dan dibuat oleh manusia. Seperti lukisan, poster, iklan, patung dan bangunan memiliki arti membawa pesan yang dapat diintrepetasikan. (Didit Widyatmoko, 2019:3).

3. Destinasi Wisata

Destinasi wisata atau pariwisata merupakan pergerakan orang-orang di luar lingkungan negara atau tempat tinggal untuk tujuan pribadi, bisnis dan professional yang dilandasi oleh motif berekreasi dan memanfaatkan waktu luang. (Fauziah Eddyono, 2021: 46).

H. Tinjauan Pustaka

Melalui tinjauan pustaka diperoleh informasi yang berguna sebagai informasi kepada pembaca tentang hasil perancangan sebelumnya yang berkaitan dengan perancangan saat ini . Guna menghindari duplikasi, baik judul maupun isi. Oleh sebab itu, pada perancangan ini meninjau pada :

1. Jurnal Perancangan mengacu pada perancangan buku visual Klenteng Kwan Sing Bio Tuban oleh Krisna Tanaya Joestiono. Pada perancangan ini yang melatar belakangi perancangan yakni dikarenakan masyarakat sekitar yang kurang mengetahui informasi tentang Klenteng Kwan Sing Bio Tuban. Masyarakat memiliki pandangan bahwa klenteng tersebut hanya untuk beribadah saja, namun nyatanya Klenteng Kwan Sing Bio menyimpan beberapa benda bersejarah di dalamnya yang tidak banyak masyarakat ketahui.
2. Jurnal Perancangan yang kedua mengacu pada perancangan buku visual situs bersejarah peninggalan Hindu-Budha di Tulungagung oleh Angga Yulian Saputra. Pada perancangan ini yang melatar belakangi perancangan yakni dikarenakan situs bersejarah peninggalan Hindu-Budha tersebut kurang terawat, dan kurangnya minat audiens untuk berkunjung. Sedangkan situs bersejarah tersebut memiliki keunikan seperti bentuk atau corak relief yang tidak dimiliki oleh candi lainnya yang ada di Indonesia.

Pada dua contoh perancangan yang sudah dijabarkan diatas memiliki kesamaan topik pembahasan yakni tentang peninggalan sejarah. Lalu, media yang digunakan menggunakan buku sebagai media utama. Kedua perancangan tersebut dirancang, dan ditujukan kepada audiens agar menambah wawasan, rasa melestarikan, dan menjaga peninggalan sejarah yang ada. Serta, melalui buku visual pada keduanya

mengharapkan cerita sejarah tersebut dapat dikemas menjadi karya yang lebih menarik.

I. Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan suatu proses atau tahapan perancangan. Metode ini memudahkan perancang untuk mengembangkan ide rancangan :

1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan pada perancangan ini meliputi :

a. Data Primer

(1) Wawancara

Melakukan wawancara kepada narasumber yakni abdi dalem dan warga sekitar Makam Raja Imogiri, sebagai proses penggalan data yang akan diolah pada perancangan tersebut.

(2) Kuisisioner

Menyebarkan kuisisioner kepada *target audiens* berupa pertanyaan terkait dengan Makam Raja-Raja Imogiri sebagai bahan penelitian untuk menunjang perancangan buku visual.

b. Data Sekunder

(1) Studi Literatur

Studi literatur digunakan sebagai perancang untuk mengetahui tentang pandangan para ahli mengenai teori-teori atau pengertian yang terkait pada perancangan tersebut. Literatur dapat berupa akses internet atau buku berwujud fisik.

(2) Dokumentasi Secara Langsung

Dokumentasi diambil oleh perancang secara langsung sebagai data penunjang bukti perkembangan kegiatan sehari-hari yang berkaitan dengan tema perancangan, serta sebagai proses pengerjaan karya visual berupa ilustrasi.

(3) Dokumentasi Secara Tidak Langsung

Dokumentasi diunduh melalui *website online*, dapat berupa jurnal, atau gambar sebagai data penunjang kedua untuk melengkapi karya yang akan divisualkan.

2. Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam perancangan media promosi ini menerapkan metode 5W+1H (*what, who, when, where, why, dan how*). Metode ini merupakan metode mendasar dalam memecahkan masalah secara optimal sehingga solusi yang dianjurkan dapat tercapai. Metode ini juga digunakan untuk menentukan konsep perancangan dari segi visual dan media yang sesuai dan dibutuhkan. Berikut penjabaran 5W+1H :

- a. *What?* (Apa perancangan yang dibuat?)
- b. *Who?* (Siapa *target audience* yang dituju?)
- c. *When?* (Kapan masalah itu terjadi?)
- d. *Where?* (Dimana permasalahan itu terjadi?)
- e. *Why?* (Mengapa perancangan itu terjadi?)
- f. *How?* (Bagaimana solusi untuk masalah tersebut?)

J. Sistematika Perancangan

