

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejarah merupakan bagian penting dari kehidupan. Seiring berjalannya waktu, perlahan akan meninggalkan banyak cerita-cerita yang tertinggal dari berbagai macam bentuk hal seperti tempat-tempat, benda-benda peninggalan serta cerita-cerita legenda yang menjadi saksi atas berjalannya waktu. Banyak sekali peninggalan-peninggalan sejarah yang menjadi warisan, dapat menceritakan hal-hal di masa lalu. Melalui itulah kita dapat mempelajari apa saja kisah-kisah dan kehidupan yang terjadi untuk dapat kembali di pelajari dan diambil nilai-nilainya yang terkandung dibalik peninggalan budayanya yang masih ada hingga saat ini. Dari beberapa macam peninggalan, yang paling banyak bertahan untuk dapat dijadikan bukti atas berjalannya waktu adalah bangunan, banyak di antaranya dapat kita temui seperti bangunan istana, bangunan makam, bangunan tempat pemujaan, dan bangunan lainnya yang hingga kini nasibnya bergantung pada kita di masa kini.

Jika melihat ke daerah Yogyakarta, masih banyak tempat-tempat bersejarah yang bertahan hingga kini. Menjadikan kota ini sebagai salah satu di antara beberapa kota di Indonesia yang budayanya masih sangat terjaga *atmosferenya*. Salah satu bukti peninggalan atas berjalannya sejarah di Yogyakarta adalah Istana Taman Air atau Taman Sari, tempat yang cukup banyak dikunjungi oleh wisatawan mancanegara ini merupakan sebuah taman kerajaan atau tempat singgah dan beristirahat bagi keluarga Kraton Yogyakarta, dan dibangun semasa pemerintahan Sri Sultan HB I. Banyak sekali cerita yang terjadi di tempat ini, jika dibahas satu persatu tentu saja akan menjadi sebuah buku cerita yang amat panjang, kepercayaan masyarakat dan nilai sejarah dari sebuah bangunan menjadi sebuah hal yang sangat menarik untuk didengarkan dan dipelajari.

Jika berbicara sedikit mengenai sejarah Taman Sari, tempat ini merupakan tempat rekreasi bagi Sri Sultan dan keluarganya. Menurut cerita yang tercatat, bangunan Taman Sari ini di-arsiteki oleh seseorang yang ber-

kewarganegaraan lain, yaitu Portugis. Pria yang ditangkap oleh prajurit keraton karena tidak diketahui asal usulnya itu akhirnya diserahkan dan dipekerjakan oleh Sri Sultan HB I untuk mengerjakan Taman Sari. Bangunan ini terlihat berbeda dari beberapa bangunan keraton Yogyakarta sehingga tempat inilah yang menjadi favorit Sri Sultan HB I, dikarenakan bentuk bangunan dan ornamen-ornamen yang terkandung di dalamnya yang mengadopsi dari gaya bangunan Portugis. Setelah beberapa waktu, bangunan ini masih terjaga bentuk dan ornamen-ornamennya. Namun beberapa bagian dari bangunan tersebut rusak seiring berjalannya waktu, dan penyebab paling besar dari kerusakan-kerusakan tersebut adalah bencana alam seperti gempa bumi. Dilain sisi, sejarah perang yang terjadi dalam sejarah keraton Yogyakarta juga menjadi faktor penyebab kerusakan bangunan.

Banyak nilai-nilai yang terkandung pada bangunan bersejarah ini, namun sayangnya masyarakat luas mengenal Taman Sari memang sebagai bangunan bersejarah, namun tidak dengan sejarah dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya seperti fungsi bangunan, fakta-fakta seputar sejarah pada Taman Sari dan keindahan-keindahannya. Masyarakat hanya mengetahui Taman Sari dari mulut ke mulut disertai dengan mitos-mitos yang belum dapat dipastikan kebenarannya melalui pemandu rekreasi. Sejarah serta tanggal berdirinya bangunan inipun dijelaskan melalui ornamen-ornamen pada bangunannya namun sayangnya hal demikian tidak dipahami dan didapatkan oleh masyarakat luas dikarenakan kurangnya media penyampai informasi seputar bangunan Taman Sari ini. Informasi yang tidak sampai kepada masyarakat terlebih kepada generasi muda menyebabkan keinginan untuk melestarikan dan mengenal peninggalan-peninggalan bersejarah tersebut menjadi kurang diminati dan berkurang. Terlebih pada era digital dengan fasilitas teknologi yang memadai membuat perhatian para pemuda-pemudi saat ini teralihkan.

Generasi muda yang diharapkan dapat menjadi pewaris kekayaan budaya ini sangat diperlukan perannya demi menyelamatkan peninggalan-peninggalan ini. Karna dapat dipastikan peninggalan seperti ini akan hilang termakan oleh waktu jika peran pemeliharaan yang dapat dimulai dengan

mengenal tidak dilakukan mulai dari saat ini. Minat baca masyarakat yang kurang juga mempengaruhi susahya informasi diterima oleh masyarakat.

Saat ini salah satu media yang cukup diminati sebagai sarana informasi dan pengetahuan adalah buku, namun buku yang menceritakan tentang sejarah Taman Sari juga sangat sulit ditemukan, jika ada beberapa yang dapat ditemukan diantaranya juga belum diperbaharui, buku-buku tersebut terbitan tahun lama dengan bahasa-bahasa yang untuk generasi saat ini terasa cukup membosankan, informasi yang disampaikan juga dengan bahasa-bahasa yang belum ringkas serta dengan media yang seadanya. Buku-buku tersebut masih didominasi oleh teks, dan targetnyapun terlihat untuk kalangan dewasa dengan penyajiannya yang kurang menarik. Maka dengan permasalahan yang ada dan yang telah dilihat oleh penulis, dengan kemampuan yang dimiliki sebagai ilustrator, penulis tergerak hatinya untuk menciptakan dan memperbaharui hal tersebut menjadi sebuah buku yang lebih kreatif dan baru guna meningkatkan minat baca dan ketertarikan masyarakat akan informasi serta nilai yang terkandung pada bangunan bersejarah Taman Sari ini. Ilustrasi serta bahasa yang mudah dipahami diberikan oleh penulis kepada pembaca demi kenyamanan serta rasa menyenangkan dalam memahami pesan yang disampaikan

Media dengan konsep perancangan tersebut dirancang berdasarkan data survei yang diperoleh dari 50 calon *target audience* mengenai minat dan ketertarikan mereka terhadap buku ilustrasi. Dan dari suvey tersebut didapatkan kesimpulan bahwa remaja lebih suka membaca buku yang penyampaiannya disertakan dengan cara yang unik atau menarik, tidak hanya berisi pengetahuan namun juga mempunyai sisi hiburan seperti gambar. Hal tersebut ternyata mempengaruhi minat baca para generasi muda, seberapa penting dan cara penyajian buku yang menarik merupakan sarana penunjang minat baca para remaja. Sebagian responden sangat tertarik terhadap tema yang diangkat melalui media berupa buku yang dibuat lebih menarik dalam penyajiannya, seperti memuat gambar atau ilustrasi pada buku memberikan efek tidak mudah bosan kepada pembaca.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah permasalahan di atas, yang bisa dirumuskan adalah dalam perancangan ini yaitu, Bagaimana merancang buku ilustrasi tentang Taman Sari melalui ilustrasi yang dikemas dengan mengedepankan aspek sejarahnya agar lebih mudah dipahami dan diterima dengan baik?

C. Lingkup Perancangan

Batasan dan lingkup pada perancangan buku ilustrasi tentang Surga di Taman Sari ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan ini hanya meliputi ilustrasi-ilustrasi yang menceritakan kembali situasi di Taman Sari pada jaman dahulu melalui gambar, untuk menghidupkan kembali suasana pada Taman Sari. Seperti Tempat pemandian, tempat bersemedi, tempat berjaga, dll beserta informasinya.
2. Perancangan ilustrasi ini menggunakan gaya gambar digital painting, dikarenakan *target audiencenya* yang bertargetkan para remaja usia 15-21 tahun baik laki-laki maupun perempuan.

D. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan umumnya adalah merancang sebuah *buku ilustrasi* yang mengangkat budaya lokal Indonesia, melestarikannya serta menyampaikan pesan-pesan dan kandungan sejarah didalamnya kepada masyarakat luas khususnya generasi muda melalui ilustrasi agar lebih menarik untuk diminati.
2. Tujuan khususnya adalah merancang *Buku Ilustrasi* sejarah yang kreatif, imajinatif, komunikatif serta edukatif melalui gambar, cerita, dan pendukung lainnya dalam bentuk ilustrasi.
3. Mengenal sejarah budaya dan nilai-nilai sejarah pada bangunan Taman Sari melalui cerita-cerita yang kuat di bagian verbal yang digabungkan dengan sisi kreatifnya melalui ilustrasi sebagai media penarik minat.

E. Manfaat Perancangan

Hasil perancangan diharapkan akan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak, antara lain:

1. Bagi masyarakat :

Melalui perancangan ini, diharapkan minat masyarakat untuk belajar dan mengetahui sejarah budaya lokalnya semakin tinggi melalui *buku ilustrasi* yang menceritakan rutinitas yang terjadi di Taman Sari pada jaman dahulu. Sehingga masyarakat tidak hanya membaca saja namun juga bisa menikmatinya melalui sisi kreatif.

2. Manfaat Bagi Lembaga :

Dengan adanya perancangan ini, membantu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik, sehingga lembaga-lembaga yang bergerak dalam bidang pelestarian budaya seperti Balai Penelitian Sejarah Dan Budaya Yogyakarta mendapatkan sebuah metode kreatif untuk menyampaikannya kepada masyarakat.

3. Manfaat bagi mahasiswa

Perancangan ini diharapkan akan menambah wawasan atau pengetahuan seputar bangunan peninggalan bersejarah, serta memperluas cakupan akan pengetahuan budaya lokal yang bisa diangkat dan dikembangkan melalui media ilustrasi digital dalam ilmu Desain Komunikasi Visual.

F. Metode Perancangan

Perancangan adalah sebuah proses dalam menciptakan atau mengembangkan sebuah karya. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam pencapaiannya diperlukan metode yang tepat dan sesuai. Tahap perencanaan diantaranya meliputi identifikasi dan analisis data, sedangkan tahap perancangannya sendiri adalah berupa konsep media, konsep kreatif, visualisasi konsep dan terakhir adalah produksi.

1. Pemilihan topik permasalahan

Merupakan langkah awal yang harus dilakukan sebelum memutuskan tema dalam perancangan. Dengan mengetahui dan mengerti permasalahan

yang sedang dihadapi, perancangan ini akan mengarah dan mengacu pada sebuah tujuan dan maksud yang jelas untuk menghadapi kondisi yg menjadi permasalahan saat ini.

2. Merumuskan masalah

Setelah menemukan topik permasalahan, selanjutnya adalah dengan merumuskan masalah-masalah tersebut menjadi lebih spesifik dan menjurus. Dan nantinya rumusan tersebut akan terjawab melalui perancangan ini.

3. Menentukan ruang lingkup dan batasan permasalahan

Tahap ini adalah sebagai pembatas rumusan masalah sehingga lebih mengerucut dan fokus kepada tujuan-tujuan perancangan.

4. Metode pengumpulan data

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara mencari literatur-literatur serta mendatangi tempat sumber cerita berasal atau dengan mengolahnya dari tetua adat atau budayawan asal dari lokasi cerita tersebut sehingga mendapatkan data yang cukup mendukung serta akurat untuk dijadikan sumber seperti data verbal mengenai sejarah bangunan Taman Sari, dan data verbal dari Taman Sari yang diangkat melalui buku-buku. Dilain itu juga melalui buku-buku referensi sebagai kajian pustaka seputar ilustrasi, bangunan bersejarah, pembahasan tentang pelestarian budaya-budaya dan sejarah. Data visual juga dimasukan dan digunakan seperti pakaian adat, bangunan-bangunan, benda-benda dan yang berhubungan dengan ilustrasi tersebut.

5. Metode Analisis Data

Semua data yang terkumpul selanjutnya akan dianalisis dengan metode 5W+1H (*What, Who, Where, When, Why, dan How*).

a. *What*

Buku ilustrasi Surga di Taman Sari.

b. *Who*

Remaja usia 15-21 tahun.

c. *Where*

Perpustakaan daerah maupun kota, dan toko buku di kota-kota di Indonesia.

d. *When*

Hari-hari bersejarah..

e. *Why*

Mengantisipasi masyarakat khususnya para remaja agar tidak lupa akan nilai sejarah dan pentingnya menjaga dan mengenali bangunan bersejarah sebelum hilang dimakan waktu.

f. *How*

Merancang buku ilustrasi tentang nilai-nilai yang dimiliki oleh bangunan ini seperti keindahan tempat, sejarah, atau peristiwa-peristiwa kepada masyarakat sehingga dapat dipahami dengan baik dan efektif dalam penyampaian pesannya dalam metode yang lebih kreatif.

6. Konsep Media

Setelah itu kemudian memilih media apa saja yang berhubungan dan mendukung dalam perancangan buku ilustrasi berdasarkan data yang telah di analisis dan disimpulkan.

7. Konsep Kreatif

Konsep tersebut dibuatkan sisi kreatifnya agar pesan, makna dan filosofi yang ingin disampaikan pada perancangan ini dapat diterima oleh masyarakat dalam bermacam bentuk media.

8. Visualisasi Konsep

Segala aspek dari konsep yang sudah digali dan dianalisa berupa verbal kemudian akan di terjemahkan ke dalam bentuk visual berupa ilustrasi yang berisikan pesan serta makna yang disampaikan tidak lupa dengan filosofi-filosofi yang terkandung di dalamnya, sehingga pesan dapat disampaikan secara jelas, kreatif, imajinatif, inovatif, komunikatif dan edukatif.

G. Sistematika Perancangan**BAB 1 PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Lingkup Perancangan
- D. Tujuan Perancangan
- E. Manfaat Perancangan
- F. Metode Perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

- A. Identifikasi Data
- B. Analisis Data
- C. Kesimpulan dan Usulan Pemecahan Masalah

BAB III KONSEP PERANCANGAN

- A. Konsep Media
- B. Konsep Kreatif
- C. Konsep Perancangan

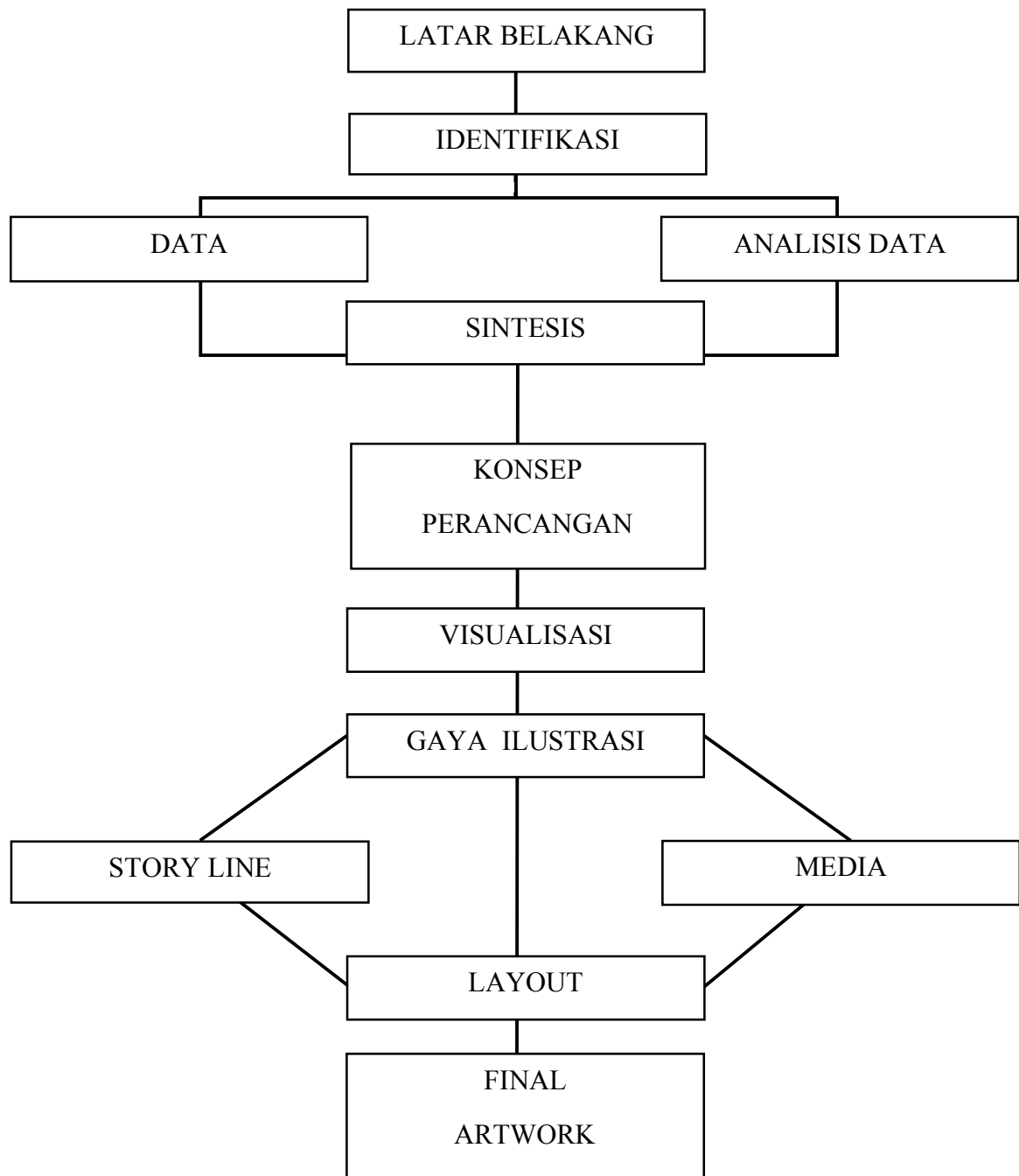
BAB IV VISUALISASI

- A. Data Visual
- B. Studi Visual
- C. Studi Tipografi
- D. Desain Akhir
- E. Media Pendukung

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

H. Skematika Perancangan



Tabel 1.1. Skematika perancangan