

**PERANCANGAN DIGITAL INTERAKTIF
PANDUAN WISATA CANDI
DI YOGYAKARTA**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Yohanes Catur Nugraha

PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL

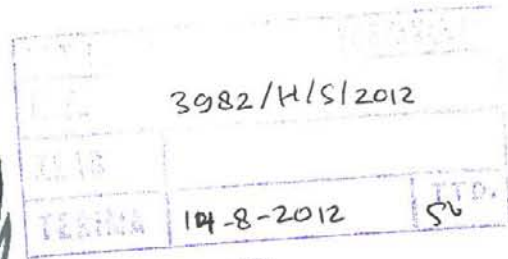
JURUSAN DISAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2012

**PERANCANGAN DIGITAL INTERAKTIF
PANDUAN WISATA CANDI
DI YOGYAKARTA**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Yohanes Catur Nugraha

NIM 0511458024



**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2012**

**PERANCANGAN DIGITAL INTERAKTIF
PANDUAN WISATA CANDI
DI YOGYAKARTA**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Yohanes Catur Nugraha

NIM 0511458024


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

2012

Tugas Akhir Desain berjudul:

PERANCANGAN DIGITAL INTERAKTIF PANDUAN WISATA CANDI DI YOGYAKARTA, diajukan oleh Yohanes Catur N, NIM: 0511458024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta telah dipertanggungjawabkan didepan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 9 juli 2012 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Drs. Arif Agung, M.Sn.

NIP.19671116 199303 1 001

Pembimbing II


M. Faizal Rochman, M.Sn.

NIP.19780221 200501 1 002

Cognate


Indiria Maharsi, M.Sn

NIP.19720909 200812 1 001

Ketua Program Studi

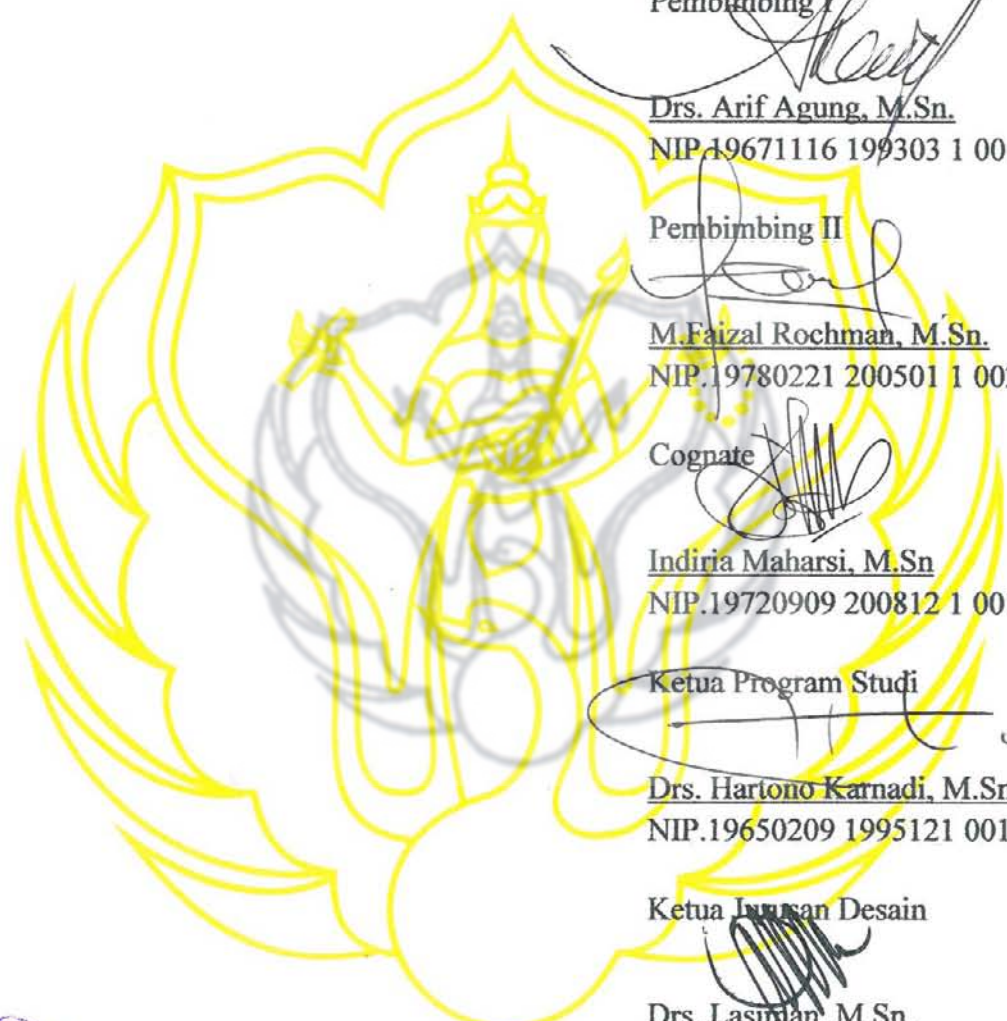

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP.19650209 1995121 001

Ketua Jurusan Desain


Drs. Lasrihan, M.Sn.

NIP.19570513 198803 1 001


Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Sunastiwi, M.Des.

NIP.19590802 198803 2 002



Kupersembahkan kepada Bapak, Ibu, dan Kakak-kakak ku tercinta,

Pacarku, teman dan sahabatku

sekarang dan selamanya



"Lhess Ra Kesuen, Cull Ra Owel"

"Jangan Terlalu lama dan jangan banyak pertimbangan"

(Hanes Lepaskendali)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan karunia dan jalan terbaikNya, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi salah satu persyaratan akademis yang harus dilaksanakan untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta dan sebagai hasilnya berwujud karya Perancangan Digital Interaktif Panduan Wisata Candi Di Yogyakarta.

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, penulis tidak dapat mengabaikan jasa semua pihak yang telah membantu. Oleh karena itu penulis menghaturkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus, atas berkat dan kuasaNya Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang tidak bosan bosannya membimbing dan selalu mendukung.
3. Bapak Drs. Arif Agung, M.Sn selaku dosen pembimbing pertama Tugas Akhir saya, yang telah banyak memberikan bimbingan dan saran-saran dalam pengerjaan Tugas Akhir ini dengan penuh perhatian.
4. Bapak M.Faizal Rochman, M.Sn selaku dosen pembimbing kedua Tugas Akhir saya. Beliau juga telah memberikan bimbingan dan masukan-masukan kepada saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Indiria Maharsi, M.sn selakudosen *cognate* Tugas Akhir yang telah mengarahkan saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir sehingga menjadi lebih baik.

6. Bapak Drs. Lasiman, Msn, selaku Ketua Jurusan Desain yang telah memberikan pengarahan dan dukungan dalam menyelesaikan Tugas Akhir saya.
7. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.sn, selaku Ketua Program Studi Komunikasi Visual yang telah membantu dan memperlancar dalam menyelesaikan Tugas Akhir dan masa kuliah saya.
8. Segenap Dosen di Program studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu dan pengalaman selama saya menuntut ilmu di kampus ini.
9. Segenap Karyawan di Program Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta yang telah memberikan segala bantuan dalam memperlancar penyelesaian Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak sempurna, karena kesempurnaan hanyalah milik Tuhan YME. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun penulis harapkan demi bertambahnya pengetahuan.

Mohon maaf yang sebesar-besarnya jika ada kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat dijadikan salah satu Sumber penggalian ide kreatif untuk perancangan Tugas Akhir selanjutnya dan memberikan manfaat bagi banyak pihak.

Yogyakarta, 9 Juli 2012

Yohanes Catur Nugroho

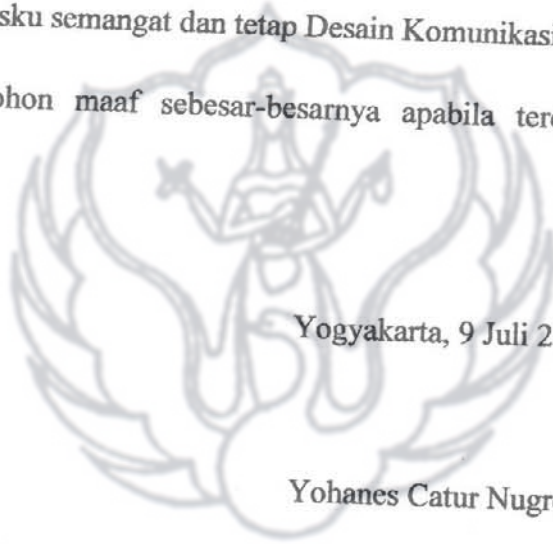
UCAPAN TERIMA KASIH

1. Tuhan Yesus Kristus atas kasih sayang dan cintaNya, bimbinglah hambamu ini menjadi manusia tangguh, pandai, dan bermanfaat bagi sesama Amin.
2. Bapak, Ibu, Kakak-kakak ku, keponakanku, dan Pacarku terima kasih tidak terhingga atas dukungan dan kesabaran mengiringiku mewujudkan mimpi dan harapan.
3. Bapak Drs. Arif Agung, M.Sn selaku dosen pembimbing I. Terima kasih atas bimbingan, saran dan perhatiannya selama ini.
4. Bapak M.Faizal Rochman, M.Sn selaku dosen pembimbing II. Sekaligus Dosen Wali, Terima kasih atas bimbingan dan masukan yang berlimpah.
5. Bapak Indiria Maharsi, M.sn selaku dosen *cognate*. Terima kasih atas masukan untuk lebih baik.
6. Bapak Drs. Lasiman, Msn, selaku Ketua Jurusan Desain FSR ISI Yogyakarta.
7. Bapak Drs.Hartono Karnadi, Msn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual FSR ISI Yogyakarta.
8. Segenap Dosen di Program studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu dan pengalaman selama saya menuntut ilmu di kampus ini.
9. Segenap Karyawan di Program Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta yang telah memberikan segala bantuan dalam memperlancar penyelesaian Tugas Akhir ini.
10. Brigita Putri Wijayanti pacarku terima kasih atas semua perhatian dan dukungan yang tidak terhingga.. luv u ndul..

11. Mas Gilang Kusuma partner kerjaku (Lepaskendali labs) terima kasih atas semua bantuannya selama ini.
12. Mas Widyasto Probolaksono a.k.a Endraw terima kasih sudah membantu dan menghibur dengan tingkah lakumu yang syahdu. (tetap semangat tunjukan pada dunia).
13. Mas Ipung Kurniawan (Motha Gram) terima kasih atas masukan dan obrolannya selama ini.
14. Mas Rosi Rozer Terima kasih atas dukungan space ruangan untuk karya karya TA saya.
15. Mas Satriya Anggun Pamungkas a.k.a The sompret (SlowBrow) Terima kasih atas segala suport dan bantuannya ..
16. Mas Ilok Pongge Terima kasih atas petuah petuah bijaknya selama ini.
17. Mas Lintang Enrico dan WAIWAI studio Terima kasih atas suport Scoring Music yang keren ..
18. Mas Parto Programer Terima kasih atas share pengalamannya dalam membuat aplikasi.
19. Mas Gatot Indrajati Terima kasih atas suport Properti kayunya .
20. Mas Dinar Prabowo Hadi Kas Terima kasih bantuan Displaynya.
21. Mas Farid Stevyasta Terima kasih atas share pengalaman, obrolan, dan segala bentuk suport yang banyak sekali membantu saya,..
22. Mas Anthusa Agung Terima kasih atas suport semuanya .
23. Mas Erryan Prakosa Terima kasih obrolannya sehubungan dengan IOS dan All About Apple.
24. LEPASKENDALI LABS rumah, kantor, studio dan segalanya. Terima kasih dan perjalanan masih panjang.

25. LIBSTUD + LOTEN Terima kasih suport Propertinya.
26. BRONXINC YK Terima kasih semuanya "lets start this Guys"
27. Milo Terima kasih sudah menemani dan menghibur dalam segala suasana.
28. Teman-teman TA 2005 (woro, dini, icha, abes, parjana, prima, agung, supri, latif, hasbi, zevannya, wahyu,) tetap semangat dan jangan menyerah.
29. Teman-teman 'KOTAK PENSIL' 2005 yakinkan dengan pilihan kalian dan jangan pernah ragu akan apa yang kalian jalani. stay LHEŠ RA KESUEN CULL RA OWEL..
30. Adik-adik kelasku semangat dan tetap Desain Komunikasi Visual...

Akhirnya penulis mohon maaf sebesar-besarnya apabila terdapat kesalahan selama ini.



Yogyakarta, 9 Juli 2012

Yohanes Catur Nugroho

ABSTRAK

Yohanes Catur Nugroho
Perancangan Digital Interaktif
Panduan Wisata Candi Di Yogyakarta

Candi sebagai obyek wisata sejarah keberadaannya semakin tertinggal. Mal, café, bioskop dan tempat hiburan lainnya mampu membius masyarakat seiring berkembangnya *life style* dikalangan anak muda. Tidak selayaknya candi sebagai warisan budaya atau sejarah untuk dilupakan dan ditinggalkan. Perkembangan teknologi menuntut Pemerintah untuk lebih melek terhadap pentingnya suatu media. Media yang sesuai dengan perkembangan jaman dan *life style* masa kini. Perkembangan tehknologi membuat media promosi konvensional dan tidak menarik menjadi salah satu penyebab obyek wisata sejarah khususnya candi semakin ditinggalkan oleh masyarakat dan wisatawan karena kurangnya informasi. Media yang bersifat interaktif, kolektif, menarik secara visual serta memiliki kemampuan diakses lebih luas secara cepat adalah kebutuhan untuk menunjang promosi wisata candi. Berdasarkan permasalahan tersebut dirumuskan sebuah solusi sebagai media untuk memperkenalkan kembali wisata candi di Yogyakarta, yaitu sebuah konsep multimedia interaktif berupa aplikasi pada perangkat digital Tablet (iPad, platform iOS). Aplikasi ini sebagai panduan berwisata yang mampu mengkomunikasikan segala informasi mengenai candi – candi di Yogyakarta secara digital interaktif, sehingga mudah diakses oleh target audience.

Kata kunci : Multimedia, Interaktif, Aplikasi, Candi

DAFTAR ISI

Halaman Judul	
Halaman Pengesahan	i
Persembahan	ii
Motto	iii
Kata Pengantar	iv
Ucapan Terima Kasih	vi
Abstrak.....	ix
Daftar Isi	x
Daftar Gambar	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Perancangan	5
D. Batasan Lingkup Permasalahan	5
E. Manfaat Perancangan	5
F. Metode Perancangan	5
1. Perancangan Multimedia Interaktif	5
a. Metode Pengumpulan Data	5
b. Metode Analisis Data	6
G. Sistematika Perancangan	7
H. Orisinalitas Perancangan	8
I. Skematika Perancangan	9
BAB II IDENTIFIKASI	10
A. Identifikasi Data	10
1. Multimedia Interaktif Sebagai Media Panduan Wisata Candi di Yogyakarta....	10
2. Candi-candi	11
a. Candi Borobudur	11
	x

b. Candi Prambanan	14
c. Candi Plaosan	18
d. Candi Mendut	20
e. Candi Ijo	22
f. Candi Ratu Boko	24
g. Candi Kalasan / Candi Tara	28
h. Candi Sambisari	32
i. Candi Pawon	36
j. Candi Banyunibo	38
k. Candi Sari	41
3. Landasan Teori	46
a. Multimedia	46
b. Multimedia Interaktif	49
c. Peranan Multimedia Interaktif	53
d. Aplikasi Multimedia	54
e. Aplikasi <i>Mobile</i>	55
f. Elemen Desain	56
B. Analisis Data	58
C. Data Pengguna Perangkat Digital (Tablet)	61
D. Kesimpulan Analisis Data	62
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	63
A. Tujuan Komunikasi.....	63
B. Strategi Komunikasi	63
C. Konsep Kreatif	63
1. Tujuan Kreatif	63
2. Strategi Kreatif	64
3. Isi Pesan	65
4. Peta navigasi	65
5. Bentuk Pesan	66

6. Strategi Visual	68
b. Teknis Visual	68
c. Format Visual	70
7. Bentuk Kreatif	70
a. Penampilan produk	70
b. Pesan utama	70
c. Citra yang akan ditampilkan	70
d. Gaya penampilan	70
8. Program Kreatif	71
a. Studi Visual	71
b. Pengambilan Gambar	72
c. Studi Huruf	72
d. Studi Warna	73
e. Tombol	74
f. Study Icon	74
g. Pemilihan Menu	75
D. Konsep Media	81
1. Tujuan Media	81
2. Strategi Media	82
3. Program Media	82
4. Estimasi Biaya Media	83
BAB IV PERANCANGAN	86
A. Sinopsis	86
B. Studi Visual	86
1. Data Visual Interface	86
2. Pengolahan Data Visual <i>Interface</i>	96
3. Study Logo	112
4. Study Typografi	126
5. Study Warna	127
C. Skenario	130

1. Halaman Opening Pembuka	130
2. Halaman Menu Utama	130
3. Halaman Submenu Candi	130
D. Layout	133
E. Final Desain Interface	139
F. Story Board	142
G. Media Pendukung	146
BAB V PENUTUP	154
A. Kesimpulan	154
B. Saran	155
DAFTAR PUSTAKA	154
LAMPIRAN	157



Daftar Gambar

Gambar 1. Brosur wisata candi	2
Gambar 2. Brosur wisata candi.....	3
Gambar 3. Peta wisata candi.....	3
Gambar4. Candi Borobudur.....	11
Gambar 5. Candi Borobudur.....	12
Gambar 6. Candi Prambanan	14
Gambar 7. Candi prambanan	15
Gambar 8. Candi Plaosan	18
Gambar 9. Candi Plaosan	18
Gambar 10. Candi Mendut	20
Gambar 11. Candi Mendut	21
Gambar 12 Candi Ijo	22
Gambar 13. Candi Ijo	23
Gambar 14. Candi Ratu Boko	25
Gambar 15. Candi Ratu Boko	26
Gambar 16. Candi Kalasan	29
Gambar 17.(a) Candi Sambisari	32
Gambar 17.(b) Candi Sambisari	33
Gambar 18.Candi Pawon	36
Gambar 19.Candi Banyunibo	39
Gambar 20.Candi Sari	42
Gambar 21. Candi Prambanan	87
Gambar 22. Candi Mendut.....	87
Gambar 23. Candi Banyunibo	88
Gambar 24. Candi Kalasan	88
Gambar 25. Candi Ratu Boko.....	89
Gambar 26. Candi Pawon	89
Gambar 27. Candi Sari.....	90
Gambar 28. Candi Borobudur.....	90

Gambar 29. Candi Ijo.....	91
Gambar 30. Candi Plaosan.....	91
Gambar 31. Tugu Yogyakarta	92
Gambar 32. Kraton Yogyakarta.....	92
Gambar 33. Gunung Merapi.....	93
Gambar 34. Alun alun Yogyakarta.....	93
Gambar 35. Peta Yogyakarta.....	94
Gambar 36. Langit biru.....	95
Gambar 37. Pohon	95
Gambar 38. Sketsa Candi Borobudur	96
Gambar 39. Sketsa Candi Banyunibo.....	97
Gambar 40. Sketsa Candi Kalasan.....	97
Gambar 41. Sketsa Candi Mendut	98
Gambar 42. Sketsa Candi Pawon.....	98
Gambar 43. Sketsa Candi Prambanan.....	99
Gambar 44. Sketsa Candi Sari	99
Gambar 45. Sketsa Candi Ratu Boko	100
Gambar 46. Sketsa Candi Ijo	100
Gambar 47. Sketsa Candi Plaosan	101
Gambar 48. Sketsa Candi Sambisari.....	101
Gambar 49. Final Desain Candi Borobudur	102
Gambar 50. Final Desain Candi Banyunibo	102
Gambar 51. Final Desain Candi Ijo	103
Gambar 52. Final Desain Candi Kalasan.....	103
Gambar 53. Final Desain Candi Mendut	104
Gambar 54. Final Desain Candi Pawon.....	104
Gambar 55. Final Desain Candi Plaosan	105
Gambar 56. Final Desain Candi Prambanan.....	105
Gambar 57. Final Desain Candi Sari	106
Gambar 58. Final Desain Candi Sambisari.....	106
Gambar 59. Final Desain Candi Ratu Boko	107

Gambar 60. Sketsa Pohon.....	108
Gambar 61. Sketsa Pohon	108
Gambar 62. Sketsa kraton.....	108
Gambar 63. Sketsa Tugu.....	108
Gambar 64. Final Desain Pohon.....	109
Gambar 65. Final Desain Pohon.....	109
Gambar 66. Final Desain Kraton.....	109
Gambar 67. Final Desain Tugu.....	109
Gambar 68. Sketsa Gunung.....	110
Gambar 69. Sketsa Awan.....	110
Gambar 70. Final Desain Gunung.....	111
Gambar 71. Final Desain Awan.....	111
Gambar 72. Relief kinara-kinari di bawah pohon kalpataru.....	113
Gambar 73. Candi Borobudur.....	115
Gambar 74. Sketsa Pohon Kalpataru.....	116
Gambar 75. Final Desain Logo BW.....	121
Gambar 76. Final Desain Logo.....	123
Gambar 77. Grid sistem Logo.....	125
Gambar 78. Sketsa alternatif <i>Opening</i>	133
Gambar 79. Sketsa alternatif Menu.....	134
Gambar 80. Sketsa alternatif Tentang candi.....	135
Gambar 81. Sketsa alternatif Galeri.....	136
Gambar 82. Sketsa alternatif Info.....	137
Gambar 83. Sketsa alternatif Peta.....	138
Gambar 84. Final Desain <i>Opening</i>	139
Gambar 85. Final Desain Menu.....	139
Gambar 86. Final Desain Tentang Candi.....	140
Gambar 87. Final Desain Galeri.....	140
Gambar 88. Final Desain Informasi.....	141
Gambar 89. Final Desain Peta.....	141
Gambar 90. Sketsa <i>Ad Banner</i> Ukuran 160 x 600.....	146

Gambar 91. Sketsa <i>Ad Banner</i> Ukuran 500 x 500 px.....	147
Gambar 92. Sketsa <i>Ad Banner</i> Ukuran 728 x 60 px.....	147
Gambar 93. Final Desain <i>Ad Banner</i> Ukuran 160 x 600 px	148
Gambar 94. Final Desain <i>Ad Banner</i> Ukuran 500 x 500 px	148
Gambar 95. Final Desain <i>Ad Banner</i> Ukuran 728 x 60 px.....	148
Gambar 96. Sketsa <i>preview ikon</i>	149
Gambar 97. Final desain <i>preview ikon</i>	149
Gambar 98. Sketsa <i>story board motion</i>	150
Gambar 99. <i>Story board motion</i>	152
Gambar 100. <i>Merchandise T-shirt</i>	153
Gambar 101. <i>Merchandise Stiker</i>	153



BAB I PENDAHULUAN



A. Latar Belakang

YOGYAKARTA (sering juga disebut Jogja, atau Yogya), terletak di tengah Pulau Jawa – Indonesia, merupakan kota yang terkenal akan sejarah dan warisan budaya wisatanya. Jogja merupakan pusat kerajaan Mataram (1575-1640), dan sampai sekarang ada Kraton (Istana) yang masih berfungsi dalam arti yang sesungguhnya. Jogja juga memiliki banyak paket wisata candi berusia ribuan tahun yang merupakan peninggalan kerajaan-kerajaan besar jaman dahulu, dan sampai sekarang masih sangat banyak wisatawan lokal maupun asing yang sangat tertarik untuk mengunjungi tempat tempat wisata yang terletak di daerah Yogyakarta.

Potensi Daerah Istimewa Yogyakarta dalam kepariwisataan tidak bisa diabaikan. Potensi propinsi ini masih menduduki peringkat kedua setelah Bali. Banyak variabel yang digunakan untuk memberikan penilaian tersebut.

Pertama adalah keragaman obyek, provinsi ini memiliki beragam obyek wisata yang relatif beragam baik dari segi fisik maupun non fisik. Selain itu, tentunya, DIY memiliki sarana penunjang wisata.

Saat ini misalnya terdapat tidak kurang dari 70.000 industri kerajinan tangan, dan sarana lain yang amat kondusif seperti fasilitas akomodasi dan transportasi yang amat beragam, aneka jasa boga, biro perjalanan umum, serta dukungan pramuwisata yang memadai, tim pengamanan wisata yang disebut sebagai Bhayangkara Wisata.

Potensi ini masih ditambah lagi dengan letaknya yang bersebelahan dengan Propinsi Jawa Tengah, sehingga menambah keragaman obyek yang telah ada.

Kedua, berkaitan dengan ragam spesifisitas obyek dengan karakter mantap dan unik seperti Kraton, Candi candi, kerajinan perak di Kotagede. Spesifikasi obyek ini masih didukung oleh kombinasi obyek fisik dan obyek non fisik dalam paduan yang serasi. Kesemua faktor tersebut memperkuat daya saing DIY sebagai

propinsi tujuan utama (*primary destination*) tidak saja bagi wisatawan nusantara maupun wisatawan mancanegara. Sebutan Prowirotaman dan Sosrowijayan sebagai 'kampung internasional' membuktikan kedekatan atmosfir Yogyakarta dengan 'selera eksotisme' wisatawan mancanegara.

Wisata sejarah adalah salah satu keunggulan yang dapat di tawarkan kepada para wisatawan dimana kota ini memiliki banyak peninggalan candi-candi baik Hindu maupun Budha. Berikut adalah beberapa candi yang ada di daerah Yogyakarta

Candi Borobudur, Candi Prambanan ,Candi Ijo, Ratu Boko, Candi Sambisari, Candi Plaosan, Candi Tara, Candi Gampingan, Candi Kedulan, Candi Mendut, Candi Pawon Menurut data dari dinas pariwisata propinsi DIY ada sebelas candi yang masih terjaga dan semuanya memiliki daya tarik tersendiri sebagai obyek wisata sejarah.

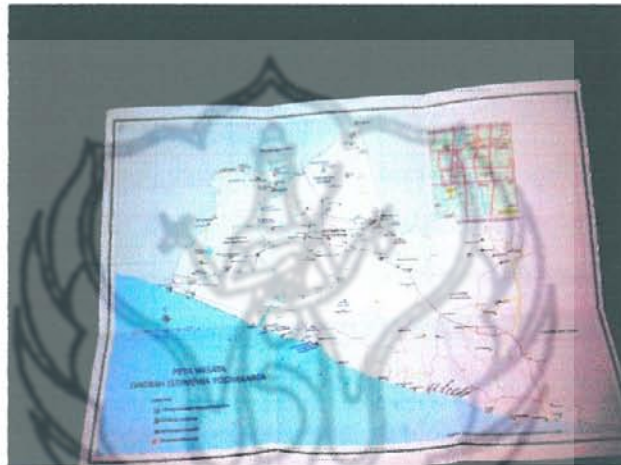
Selama ini pemerintah kota sudah mencoba merancang suatu panduan wisata yang ada di Yogyakarta, namun media yang digunakan sepertinya masih tergolong konvensional, biasanya hanya berupa brosur (tidak interaktif), Contohnya sebagai berikut :



Gambar. 01 brosur wisata candi (dokumentasi pribadi)



Gambar. 02 brosur wisata candi (dokumentasi pribadi)



Gambar. 03 peta wisata candi (dokumentasi pribadi)

Bentuk media konvensional saat ini membuat orang cenderung malas untuk membawa, hal ini dikarenakan media tersebut kurang efisien, dan kurang menarik sebagai panduan wisata. Seiring berkembangnya jaman saat ini masyarakat semakin peka dengan kemajuan teknologi.

Menurut Kevin Kelly di *New Digital Magazine Edisi 2. Tahun 2009*, hampir 80% masyarakat menggunakan perangkat digital berupa telepon seluler (ponsel) atau biasa disebut dengan Handphone (HP), ya siapa yang tidak tau dengan benda yang satu ini.

Penelitian ini jelas memperkuat anggapan bahwa ponsel adalah bagian yang tak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari kita. Keterikatan kita yang cukup luar

biasa terhadap ponsel dengan sendirinya membuat ponsel menjadi media yang sangat penting.

Ponsel bahkan disebut-sebut sebagai media ketujuh setelah surat kabar, rekaman, sinema, radio, televisi, dan internet. Sementara dalam dunia media digital, ponsel menjadi generasi kedua setelah internet. Semakin mudah dan beragam layanan yang bisa disediakan tentu akan memudahkan hidup kita bukan hanya untuk berhubungan/komunikasi tetapi juga dalam pemenuhan kebutuhan akan hiburan, bisnis, pendidikan dan lain-lain.

Dari penjelasan di atas penulis menyimpulkan, bahwa diperlukan suatu rancangan promosi wisata multimedia interaktif berbentuk aplikasi pada *mobile phone* atau tablet agar wisata sejarah khususnya candi di Yogyakarta semakin menarik wisatawan baik lokal maupun manca negara untuk datang ke wisata sejarah candi di Yogyakarta.

Perlu di rancang suatu panduan wisata berebentuk aplikasi, dikarenakan aplikasi pada mobile phone dan tablet mempunyai banyak kelebihan antara lain ,bersifat digital interaktif, sangat mudah dibawa kemana mana, tidak selalu membutuhkan koneksi internet karena dapat di akses secara offline, selain itu masyarakat akan dimanjakan dengan tampilan aplikasi yang menarik.

Dengan adanya panduan wisata yang mudah di akses dan mudah di dapatkan wisatawan baik lokal maupun mancanegara, akan semakin membuat wisatawan peka dengan adanya obyek obyek wisata terutama wisata sejarah tentang candi-candi yang ada di Yogyakarta secara digital dan lebih interaktif.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas maka rumusan masalah dari perancangan ini adalah:

Bagaimana merancang multimedia interaktif berbentuk aplikasi dengan pendekatan visual yang menarik pada perangkat digital Tablet (iPad, platform iOS) sebagai panduan berwisata, dengan pendekatan prinsip desain grafis yang

mampu mengkomunikasikan segala informasi mengenai candi – candi di Yogyakarta, dalam ranah komunikasi visual.

C. Tujuan Perancangan

Membuat multimedia interaktif berbentuk aplikasi panduan berwisata candi di Yogyakarta agar dapat di akses oleh target audience .

D. Batasan Lingkup Permasalahan

1. Panduan yang akan di bahas hanya panduan wisata bersejarah (candi-candi) di yogyakarta yang meliputi pemetaan candi , sekilas sejarah tentang candi, lokasi candi, dan informasi seputar candi.
2. Perancangan hanya berupa Aplikasi panduan wisata pada perangkat digital tablet beserta media pendukungnya .

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat Bagi Mahasiswa

Diharapkan dengan adanya perancangan ini mahasiswa dapat lebih tanggap memilih media yang menarik guna mengikuti keadaan yang semakin berkembang

2. Manfaat Bagi Masyarakat

Dengan perancangan ini diharapkan masyarakat dapat lebih tertarik dengan wisata sejarah dan tahu tentang sejarah candi yang ada di yogyakarta

3. Manfaat Bagi Perancang

Perancang juga akan lebih mengerti tentang sejarah candi dan lebih mendalami media interaktif sebagai panduan berwisata .

F. Metode Perancangan

1. Perancangan Multimedia Interaktif

a. Metode pengumpulan data

1. Data Primer
- Studi literatur

2. Data Sekunder
- Sumber *Online*

Data berupa teks diperoleh dari berbagai sumber pustaka dan studi literatur baik referensi buku-buku maupun referensi dari situs-situs *online*. Data yang dibutuhkan adalah data berupa teks dan contoh-contoh gambar yang mendukung dan berhubungan dengan "Perancangan aplikasi panduan wisata candi di Yogyakarta".

b. Metode Analisis Data

Untuk memenuhi tujuan perancangan, maka metode yang digunakan dalam menganalisa data adalah 5W+1H, dan menggunakan beberapa pendekatan, antara lain :

- 1) **Wujud (*Appearance*)**
Visual yang ada dalam benak maupun secara nyata .
- 2) **Bentuk (*Form*)**
Gabungan dari semua unsur-unsur seni rupa seperti titik, garis, warna dan lain sebagainya.
- 3) **Susunan (*Structure*)**
Gabungan dari beberapa gaya desain, sehingga dapat sbuah layout yang sesuai .
- 4) **Suara (*Sound*)**
Dengan menganalisa jenis-jenis sound efek yang akan digunakan maka akan menambah nuansa dari aplikasi ini jadi semakin menarik.
- 5) **Isi (*Content*)**
Menganalisa tempat wisata sejarah candi sehingga dapat sesuai dengan visual yang akan ditampilkan.

G. SISTEMATIKA PERANCANGAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Batasan Lingkup Perancangan
- E. Manfaat Perancangan
- F. Metode Perancangan
 - 1. Perancangan Multimedia Interaktif
 - a. Metode pengumpulan data
 - b. Metode analisis data
- G. Sistematika Perancangan
- H. Skematika perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

- A. Tinjauan Tentang Topik/Tema /Judul Perancangan
- B. Data Aktual Tentang hal-hal yang berkaitan dengan dengan topik/tema/judul perancangan
- C. Data Aktual kondisi obyektif subyek perancangan
- D. Analisis
- E. Kesimpulan

BAB III KONSEP PERANCANGAN

- A. Tujuan Komunikasi
- B. Strategi Komunikasi
- C. Konsep Kreatif
- D. Tujuan Kreatif
 - 1. Tujuan Media
 - 2. Strategi Media

3. Program Media
4. Estimasi Biaya Media

BAB IV VISUALISASI

- A. Rujukan Visual (Model huruf, model ilustrasi, panduan warna , panduan tata letak/layout)
- B. Pengembangan Ide Visual dan tata letak
- C. Alternatif Layout - komprehensif
- D. Evaluasi dan Seleksi Desain
- E. Final Design / Final Artwork

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

H. Orisinalitas Perancangan

Orisinalitas dalam perancangan ini, adalah belum pernah ditemukannya perancangan multimedia interaktif sebagai Panduan wisata candi di Yogyakarta dalam kurun waktu dasawarsa ini, sehingga perancangan aplikasi sebagai panduan wisata candi di Yogyakarta ini memiliki nilai orisinalitas yang bisa dipertanggung jawabkan.

I. Skematika Perancangan

