

**PERANCANGAN INFOGRAFIK DENGAN
MEDIA *QR-CODE* UNTUK SITUS
ARKEOLOGI LIYANGAN, TEMANGGUNG**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCiptAAN SENI**

Untuk memenuhi prasyarat mencapai derajat magister
Dalam bidang seni, minat utama Desain Komunikasi Visual

Damara Alif Pradipta

1821160411

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2020

**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**

**PERANCANGAN INFOGRAFIK DENGAN
MEDIA *QR-CODE* UNTUK SITUS
ARKEOLOGI LIYANGAN, TEMANGGUNG**

Oleh:

Damara Alif Pradipta

1821160411

Telah dipertahankan pada tanggal 21 Juli 2020
Di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing Utama,

Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn.

Penguji Ahli,

Dr. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.

Ketua Tim Penilai

Dr. H. Suwarno Wisetotromo, M.Hum.

Yogyakarta,
Direktur,

Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si

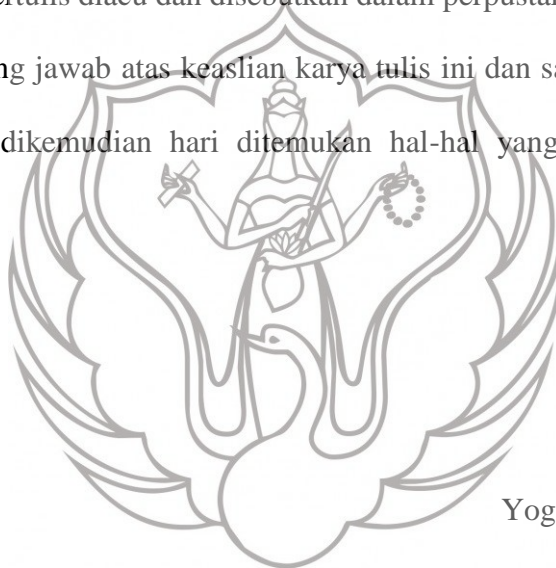
NIP. 197219232992122001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa tesis yang saya tulis dan karya yang saya ciptakan ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik pada perguruan tinggi manapun dan belum pernah dipublikasikan.

Tesis ini merupakan hasil perancangan dan penelitian yang didukung oleh berbagai referensi terkait dan sepengetahuan saya belum pernah ditulis, dipublikasikan kecuali secara tertulis diacu dan disebutkan dalam perpustakaan.

Saya bertanggung jawab atas keaslian karya tulis ini dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dari isi pernyataan ini.



Yogyakarta, 1 Juli 2020

Yang membuat pernyataan,

Damara Alif Pradipta

1821160411

**PERANCANGAN INFOGRAFIK
DENGAN MEDIA *QR-CODE* UNTUK
SITUS ARKEOLOGI LIYANGAN, TEMANGGUNG**
Pertanggungjawaban Tertulis
Program Penciptaan dan Pengkajian Seni
Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2020

Oleh: **Damara Alif Pradipta**

ABSTRAK

Tujuan dari perancangan ini adalah mewujudkan karya komunikasi visual dalam bentuk Infografik dengan media *QR-Code* yang didalamnya berisikan fakta-fakta sejarah Situs Arkeologi Liyangan kepada pengunjung.

Karya ini dirancang dengan menggunakan berbagai teori seperti contohnya teori Infografik oleh Randy Krum dan Mark Scimicklas, kemudian hasil penelitian bertahap mengenai Situs Liyangan oleh Sugeng Riyanto. Penelitian ini juga menggunakan metode *Deign Thinking* guna menemukan solusi komunikasi visual yang tepat untuk pengunjung Situs Liyangan. Arti penting karya ini agar wawasan sejarah pengunjung dapat bertambah serta terdorong untuk melestarikan warisan bangsa seperti peninggalan sejarah sesuai dengan cara mereka sendiri.

Hasil akhir karya berupa Infografik dengan media *QR-Code* yang diaplikasikan pada Situs Arkeologi Liyangan. Karya ini berbentuk infografik vertikal dengan alur baca dari atas ke bawah (*swipe up & down*) yang dapat diakses pada gawai masing-masing pengunjung dengan memindai *QR-Code* yang telah disediakan. Karya ini merupakan hasil temuan metode *Design Thinking* yang mana membantu penulis menentukan solusi komunikasi visual yang tepat.

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada Desain Komunikasi Visual dan pada dunia Arkeologi dalam hal inovasi yang dilakukan agar masyarakat tertarik untuk mempelajari sejarah bangsa sehingga terdorong untuk lebih menghargai peninggalan sejarah serta melestarikannya.

Kata Kunci:

Infografik, *QR-Code*, Arkeologi, Situs Liyangan

**INFOGRAPHIC DESIGN
WITH QR-CODE MEDIA FOR
LIYANGAN ARCHAEOLOGICAL SITE, TEMANGGUNG**
Written Accountability
Art Creation and Assesment Program
Post Graduate Program of Indonesian Institute of the Arts Yogyakarta 2020

By: Damara Alif Pradipta

ABSTRACT

The purpose of this design research is to create visual communication solution with a form of infographic with QR-Code as its medis which contained with tons of information about historical fact about Liyangan Archaeological Site to audiences that visit the site.

This work was designed using various theories such as the infographic theory by Randy Krum and Mark Scimicklas, then the results of a gradual study of the Liyangan Site by Sugeng Riyanto. This study also uses the Design Thinking method to find the right visual communication solution for visitors of the Liyangan Site. The significance of this work is so that visitors can gain insight into the history and are encouraged to preserve the nation's heritage such as historical relics in their own way.

The final work are series of infographics with QR-Code media applied to the Liyangan Archaeological Site. This work takes the form of a vertical infographic with a swipe up & down reading flow that can be accessed on each visitor's device by scanning the QR-Code provided. This work is the result of the findings of the Design Thinking method which helps the writer determine the right visual communication solution.

This design is expected to contribute to the Visual Communication Design and to the world of Archeology in terms of innovations that are made so that people are interested in studying the history of the nation so that they are encouraged to better appreciate historical relics and preserve them.

Keywords:

Infographic, QR-Code, Archaeology, Liyangan Site

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabil'amin, Puji Syukur kepada Allah S.W.T atas limpahan cinta dan kasihNya yang terpancar bagi seluruh alam semesta serta sholawat dan salam kepada junjungan tertinggi kami Rasulullah Muhammad S.A.W. Akhirnya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul "**Perancangan Infografik Dengan Media QR-Code Untuk Situs Arkeologi Liyangan, Temanggung**". Adalah sebuah perancangan Desain Komunikasi Visual yang dituangkan menjadi tulisan Tugas Akhir yang menjadi syarat untuk mencapai gelar Magister dalam menempuh studi di Program Pascasarjana Intitut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari dengan kerendahan hati bahwa karya tulis ini masih jauh dari kata sempurna dan penulis membuka diri selebar lebarnya terhadap kritik dan saran yang membangun, sebagai bekal penulis untuk berbenah menuju lebih baik dikemudian hari. Dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada :

1. Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai tempat menuntut ilmu, berkeluh kesah, menemukan keluarga baru, tempat bernaung di jenjang akademik magister seni.
2. Kedua Orangtua saya Ibu Rossana Armada ni, S. Sos. dan Bapak Sudarsono S, Sos. yang telah memberikan dukungan baik moril dan materil, kemudian

yang selalu mendukung saya tanpa kenal lelah dalam proses studi saya di Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

3. Bapak Dr. Prayanto Widyo Harsanto M. Sn sebagai dosen pembimbing yang tidak kenal lelah dalam membimbing, memberikan ilmu serta arahan yang terbaik bagi perkembangan tugas akhir penulis.
4. Ibu Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si. selaku Direktur Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan dan motivasi.
5. Bapak Kurniawan Adi Saputro, Ph.D. selaku Asisten Direktur 1 Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang memberikan ilmu bermanfaat.
6. Bapak Dr. Prayanto Widyo Harsanto M.Sn. selaku Asisten Direktur 2 Program Pascasarjana Intitut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membagi pengetahuan serta membimbing dalam tugas akhir.
7. Bapak Dr. H. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum. sebagai ketua Program Studi Magister Penciptaan dan Pengkajian yang telah memberikan ilmu dan motivasi yang bermanfaat.
8. Semua staff penunjang akademik dan para dosen Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh studi program magister.
9. Untuk adik saya, Ahadrian Satria Nugraha, terimakasih atas dukungan serta doa dan dukungan selama ini.

10. Untuk Nur Hajizah, terimakasih atas doa dan dukungannya dan tak kenal lelah selalu mengingatkan saya untuk kebaikan dikedepannya.
11. Untuk pihak yang berhubungan dengan Situs Liyangan, Bapak Sugeng Riyanto, Mas Hari Wibowo, Mas Bayu dan semua juru kunci Situs Liyangan, terimakasih telah memberikan saya kesempatan untuk mengenal lebih jauh lagi dengan Situs Liyangan, memberi saya kesempatan untuk berpartisipasi dalam pelestarian Situs Liyangan dengan menjadikan saya sebagai ilustrator Komik Liyangan.
12. Teman-teman ku SGS-ISI, Yuni, Mas Paijo, Mas Bayu, Mas Imam, Mas Lambang, Mas Adril, Mas Aristo, Mas Bagus, Mas Rejo, Mas Tata', Mbak Chie', Mas Rizal dan seluruh jajaran Satpam PPS-ISI yang tidak lelah berbagi ilmu, berbagi cerita, baik permasalahan di dalam maupun di luar perkuliahan.
13. Teman-teman "SATULUSIN" angkatan Desain Komunikasi Visual tahun 2018 yang selalu bekerja sama, berbagi cerita dan berjuang bersama dalam menempuh Tesis. Seluruh teman-teman angkatan 2018 PPS ISI Yogyakarta yang berjuang bersama, berbagi pengalaman dan cerita mengenai masalah perkuliahan.

Semoga Tugas Akhir yang penulis susun dapat memberikan manfaat bagi sesama, khususnya bagi penulis dan bagi para pembaca umumnya.

Yogyakarta, 25 Juni 2020

Damara Alif Pradipta

DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan.....	ii
Halaman Pernyataan.....	iii
Abstrak.....	iv
Kata Pengantar.....	vi
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Tabel.....	xv
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Batasan Perancangan.....	11
D. Tujuan dan Manfaat.....	12
1. Tujuan.....	12
2. Manfaat.....	12
E. Kerangka Berpikir.....	14
ii. KONSEP PERANCANGAN.....	15
A. Kajian Sumber Perancangan.....	15
1. Tinjauan Pustaka.....	15
2. Kesimpulan.....	28
B. Landasan Teori Perancangan.....	28
1. Desain Komunikasi Visual.....	29
2. Prinsip Desain.....	30
3. Model Komunikasi AISAS.....	32
4. <i>QR-Code</i>	35
5. Infografik.....	36
6. Tipografi.....	41
7. Ilustrasi.....	43
8. Warna.....	45
9. Situs Liyangan	46

C. Konsep Perancangan.....	49
III. METODE/ PROSES PERANCANGAN.....	53
A. <i>Emphatize</i>	53
1. Observasi.....	53
2. Kuesioner.....	55
3. Dokumentasi.....	58
4. Pustaka.....	59
5. Wawancara.....	59
B. <i>Define</i>	60
1. Pemetaan Pikiran.....	60
2. Analisis Data.....	61
3. Perumusan Khalayak Sasaran.....	63
C. <i>Ideate</i>	63
1. Isi Pesan.....	64
2. Bentuk Pesan.....	64
D. <i>Prototype</i>	72
IV. ULASAN KARYA.....	84
A. Visualisasi Karya.....	85
1. Media Utama.....	85
a) Infografik “Awal Cerita Dimulai”.....	87
b) Infografik “Wow Luas Sekali Ya”.....	97
c) Infografik “Keragaman Liyangan”.....	108
d) Infografik “Peradaban Tersebut Berakhir”.....	119
e) Infografik “Harta Karun Telah Ditemukan”.....	130
f) Infografik “Keragaman Liyangan”.....	139
g) Infografik “Menerawang Masa Lalu”.....	151
2. Media Pendukung.....	166
a) Poster Aktivasi.....	166
b) Katalog Interaktif.....	172
B. Publikasi Karya.....	177
1. Publikasi Infografik dengan media <i>QR-Code</i>	177

2. Publikasi Poster Aktivasi.....	179
3. Publikasi Katalog Interaktif.....	180
V. PENUTUP.....	181
DAFTAR PUSTAKA.....	186
LAMPIRAN.....	189



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Tidak adanya penjelasan tentang peninggalan pada media informasi	5
Gambar 2: Kurangnya media informasi yang ada di situs	6
Gambar 3: Kerangka Berpikir	14
Gambar 4: Tampilan Website yang dirancang	16
Gambar 5: Tampilan Website yang dirancang	18
Gambar 6: Tampilan Buku Liyangan.....	23
Gambar 7: Tampilan Media	24
Gambar 8: Tampilan Media Infografik.....	26
Gambar 9: Tampilan Media Infografik.....	27
Gambar 10: Contoh infografik dengan orientasi <i>landscape</i>	38
Gambar 11: Contoh infografik dengan orientasi <i>portrait</i>	38
Gambar 12: Contoh Infografik <i>online</i> penulis	39
Gambar 13: Bagan Landasan Teori.....	52
Gambar 14: Unggahan di Instagram mengenai situs Liyangan.....	55
Gambar 15: <i>Draft</i> rancangan poster aktivasi.....	69
Gambar 16: Alur aktivasi media	70
Gambar 17: Contoh sketsa infografik.....	74
Gambar 18: Contoh proses pembuatan infografik	75
Gambar 19: Proses menyimpan <i>file</i> infografik ke dalam format <i>web friendly</i>	76
Gambar 20: Tahap <i>proofing</i> infografik di gawai	77
Gambar 21: Unggahan <i>file</i> infografik di laman <i>web</i> <i>imgbb.com</i>	78
Gambar 22: Salah satu tautan infografik yang siap di buat menjadi <i>QR-Code</i>	79

Gambar 23: Tahap pembuatan QR-Code di laman web <i>www.qrcode-monkey.com</i>.....	80
Gambar 24: Contoh file QR-Code yang berformat JPEG.....	81
Gambar 25: Alur Proses Perancangan Karya.....	82
Gambar 26: Alur proses perancangan.....	83
Gambar 27: Pemetaan pikiran perancangan karya infografik.....	85
Gambar 28: Sketsa Kasar Infografik “Awal Cerita Dimulai”	87
Gambar 29: Sketsa Komprehensif Infografik “Awal Cerita Dimulai”	88
Gambar 30: Desain Final Infografik “Awal Cerita Dimulai”	89
Gambar 31: Sketsa Kasar Infografik “Wow Luas Sekali Ya”	97
Gambar 32: Sketsa Komprehensif Infografik “Wow Luas Sekali Ya”	98
Gambar 33: Desain Final Infografik “Wow Luas Sekali Ya”	99
Gambar 34: Sketsa Kasar Infografik “Keragaman Liyangan”	108
Gambar 35: Sketsa Komprehensif Infografik “Keragaman Liyangan”	109
Gambar 36: Desain Final Infografik “Keragaman Liyangan”	110
Gambar 37: Sketsa Kasar Infografik “Peradaban Tersebut Berakhir”	119
Gambar 38: Sketsa Komprehensif Infografik “Peradaban Tersebut Berakhir”	120
Gambar 39: Desain Final Infografik “Peradaban Tersebut Berakhir”	121
Gambar 40: Sketsa Kasar Infografik “Harta Karun Telah Ditemukan” ..	130
Gambar 41: Sketsa Komprehensif Infografik “Harta Karun Telah Ditemukan”.....	131
Gambar 42: Desain Final Infografik “Harta Karun Telah Ditemukan” ...	132
Gambar 43: Sketsa Kasar Infografik “Keragaman Liyangan”	139
Gambar 44: Sketsa Komprehensif Infografik “Keragaman Liyangan”	140
Gambar 45: Desain Final Infografik “Keragaman Liyangan”	141
Gambar 46: Sketsa Kasar Infografik “Menerawang Masa Lalu”	151
Gambar 47: Sketsa Komprehensif Infografik “Menerawang Masa Lalu”	152

Gambar 48: Desain Final Infografik “Menerawang Masa Lalu”	153
Gambar 49: Sketsa Kasar Poster Aktivasi	166
Gambar 50: Sketsa Komprehensif Poster Aktivasi	167
Gambar 51: Desain Final Poster Aktivasi	168
Gambar 52: Sketsa Kasar Katalog Interaktif	172
Gambar 53: Desain Final Katalog Interaktif	173
Gambar 54: Rancangan publikasi infografik dengan media <i>QR-Code</i>	177
Gambar 55: Rancangan penerapan publikasi infografik	178
Gambar 56: Rancangan penerapan publikasi poster aktivasi.....	179
Gambar 57: Rancangan penerapan publikasi katalog interaktif.....	180



DAFTAR TABEL

Tabel 1: Tabel kuesioner fakta sejarah Situs Liyangan.....	53
Tabel 2: Tabel kuesioner alasan berkunjung.....	54
Tabel 3: Tabel kuesioner Interaksi Pengunjung.....	55



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang memiliki berbagai macam peninggalan sejarah yang tersebar diseluruh wilayahnya, mulai dari bangunan, tulisan, benda-benda sejarah dan karya seni. Adapun berbagai macam peninggalan bersejarah yang ada di Indonesia berasal dari berbagai zona waktu, seperti era prasejarah, era kerajaan, hingga era kolonial. Contoh peninggalan dari era prasejarah adalah fosil hewan dan manusia purba seperti yang ada di Sangiran dan Goa Leang-Leang perbukitan Maros di Sulawesi Selatan, kemudian untuk era kerajaan beberapa contoh peninggalan seperti Candi Prambanan, Candi Borobudur, Candi Penataran, sedangkan contoh peninggalan pada era kolonial adalah Benteng Vredeburg dan Gedung Sate.

Saat ini, berbagai macam peninggalan di Indonesia mulai dimanfaatkan keberadaannya oleh masyarakat luas, seperti dimanfaatkan sebagai wisata yang bermanfaat guna menambah wawasan sejarah seperti Candi Borobudur. Jika dilihat dari karakteristiknya yang unik, tidak dapat diperbaharui dan rapuh, maka peninggalan-peninggalan sejarah termasuk ke dalam benda cagar budaya. Dari segi manfaatnya benda cagar budaya dapat menambah wawasan sejarah kepada masyarakat dengan memberikan gambaran mengenai kehidupan masa lalu kepada generasi hari ini. Selain guna menambah wawasan sejarah, peninggalan sejarah juga dapat memupuk kesadaran pada masyarakat sehingga tumbuh rasa

nasionalisme (Wartha, 2016: 191). Dari keterangan diatas, disimpulkan bahwa peninggalan sejarah merupakan jendela untuk melihat masa lalu di masa sekarang dan di ambil manfaatnya guna generasi hari ini dan mendatang. Selain itu, peninggalan sejarah juga dapat digunakan sebagai media untuk mengingatkan anak cucu terhadap kebesaran leluhur di masa lalu.

Situs Arkeologi Liyangan adalah salah satu dari contoh peninggalan sejarah di Indonesia yang termasuk ke dalam kategori benda cagar budaya (BCB). Situs Arkeologi Liyangan merupakan situs arkeologi yang berada di kaki Gunung Sindoro, berada di Dusun Liyangan, Desa Purbosari, Kecamatan Ngadirejo, Kabupaten Temanggung, Jawa Tengah. Situs ini ditemukan pada tahun 2008 kemudian di ekskavasi dan diteliti oleh tim Balai Arkeologi Yogyakarta yang di pimpin oleh Sugeng Riyanto. Awalnya, situs ini terkubur oleh material vulkanis Gunung Sindoro sedalam enam hingga sepuluh meter dan ditemukan secara tidak sengaja oleh penambang pasir yang menggali di area tersebut. Banyak peninggalan yang telah ditemukan di Situs Arkeologi Liyangan, namun pada awalnya, peninggalan yang ditemukan hanyalah berupa artefak batu dan batu candi (Riyanto, 2014: 33-34).

Sejak tahun 2009 hingga 2019, terdapat beragam jenis peninggalan sejarah yang ditemukan di Situs Arkeologi Liyangan seperti peninggalan sejarah berupa artefak diantara lain; peralatan rumah tangga yang terdiri dari pipisan, gandik, piring, celupak, guci, kendi, dan manik manik, peralatan bercocok tanam seperti parang, cangkul dan sabit, peralatan berburu seperti tombak, peralatan ibadah seperti genta, dan tempat sesaji, sedangkan peninggalan sejarah berupa fitur

diantaranya adalah kompleks tempat pemujaan, kompleks pertanian kuno dan kompleks hunian kuno, kemudian peninggalan berupa ekofak antara lain adalah sisa daun yang terawetkan, tulang belulang manusia dan hewan berjenis kerbau, beras dan biji jagung. Adapun peninggalan sejarah yang ditemukan terdiri dari beragam jenis bahan, seperti bahan logam, bahan keramik, bahan kayu, bahan tembikar dan bahan batu andesit. Dari penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa peninggalan sejarah di Situs Arkeologi Liyangan terbilang lengkap dan beragam. Pernyataan ini juga sejalan dengan hasil wawancara penulis kepada kepala ekskavasi Situs Arkeologi Liyangan dan sekaligus kepala Balai Arkeologi Yogyakarta, Sugeng Riyanto pada tanggal 06 Oktober 2019 di Situs Arkeologi Liyangan yang mengatakan bahwa beragamnya penemuan di Situs Arkeologi Liyangan dapat memberikan gambaran mengenai bagaimana masyarakat Liyangan kuno menjalani kehidupan sehari-hari, bagaimana mereka bercocok-tanam, bagaimana mereka berternak dan berburu.

Selain dapat memberi gambaran mengenai kehidupan leluhur di masa lalu, Situs Arkeologi Liyangan juga dapat memberikan informasi penting yaitu bahwa kesadaran mitigasi masyarakat Liyangan kuno sudah tinggi. Hal ini dikarenakan tidak ditemukannya korban jiwa baik berupa manusia atau hewan ternak. Pernyataan ini diperkuat dengan jurnal dari Sofwan Noerwidi (2017) yang mengatakan bahwa memang ditemukan tulang belulang hewan sejenis kerbau, namun hewan tersebut sudah lama terkubur sebelum kejadian erupsi Gunung Sindoro. Terdapat juga jurnal dari Sofwan Noerwidi (2016) bahwa ditemukannya sisa kerangka manusia pada Kluster F di Situs Arkeologi Liyangan. Rangka manusia tersebut bukanlah korban

dari erupsi Gunung Sindoro, melainkan kerangka remaja perempuan berumur kurang lebih 20-24 tahun dan dikubur jauh sebelum bencana yang menimpa perkampungan Liyangan kuno.

Dari informasi dan fakta mengenai Situs Arkeologi Liyangan yang telah diuraikan di atas, penulis menyimpulkan bahwa Situs Arkeologi Liyangan memiliki potensi untuk berkembang dan layak untuk diketahui oleh masyarakat luas. Selain itu Situs Arkeologi Liyangan juga memiliki wawasan sejarah masa lalu tentang masyarakat kuno bahwa mereka dahulu telah pandai untuk membaca alam sehingga dapat menyelamatkan diri dan terhindar dari korban jiwa baik manusia dan hewan. Selain itu, Situs Arkeologi Liyangan memiliki peninggalan yang tidak ada di situs lainnya yang se-zaman yaitu peninggalan berbahan kayu seperti contoh peninggalan berupa pondasi rumah dan atap ijuk, maka dapat dikatakan bahwa Situs Arkeologi Liyangan memiliki potensi untuk menambah wawasan sejarah kepada masyarakat mengenai gambaran lebih jelas mengenai kehidupan masa lalu khususnya di Situs Arkeologi Liyangan. Namun, informasi dan fakta sejarah tersebut pada kenyataannya belum banyak diketahui oleh pengunjung.

Dari observasi secara langsung mengenai keadaan Situs Arkeologi Liyangan, terdapat permasalahan yang menyebabkan pengunjung tidak mengetahui fakta sejarah Situs Arkeologi Liyangan. Permasalahan tersebut adalah informasi dan fakta-fakta penting mengenai sejarah Situs Arkeologi Liyangan tidak tersampaikan dengan baik, hal ini dikarenakan tidak adanya penjelasan seperti fakta-fakta sejarah pada media informasi yang pernah dibuat sebelumnya. Selain itu, tidak sampainya

informasi kepada pengunjung disebabkan oleh kurangnya media informasi yang berada di tempat.

Berdasarkan kuisisioner yang penulis sebar kepada pengunjung mengenai pengalaman berkunjung di Situs Arkeologi Liyangan pada tanggal 6 Desember 2019 melalui media sosial Instagram, bahwa dari 96 responden dengan rentang umur 19-30 tahun, 80 orang tidak mengetahui fakta-fakta sejarah tentang Situs Arkeologi Liyangan. Adapun alasan mereka tidak mengetahui hal tersebut karena mereka tidak dapat menemukan media yang menyampaikan informasi mengenai fakta-fakta sejarah. Tujuan dari 96 responden tersebut beragam, ada yang datang karena tugas dari sekolah, ada yang datang hanya sekedar berwisata, ada yang bertujuan untuk mengambil gambar. Dari data diatas, dapat dikatakan bahwa kurangnya media informasi dapat menyebabkan terhalangnya arus informasi mengenai fakta-fakta sejarah Situs Arkeologi Liyangan kepada pengunjung.



Gambar 1: Tidak adanya penjelasan tentang peninggalan pada media informasi
Sumber: Damara Alif Pradipta (2019)

Dari penjabaran diatas, permasalahan yang ada di Situs Arkeologi Liyangan merupakan hal yang penting untuk di solusikan. Hal tersebut karena pengunjung yang datang tidak dapat memperoleh berbagai informasi berharga yang dapat menambah wawasan sejarah mereka. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang dapat mengkomunikasikan informasi mengenai fakta-fakta sejarah Situs Arkeologi Liyangan kepada pengunjung. Gagasan ini juga didukung oleh pendapat beberapa pihak, mulai dari salah satu pengunjung, guru sejarah, dosen arkeologi.



Gambar 2: Kurangnya media informasi yang ada di situs
Sumber: Damara Alif Pradipta (2019)

Pendapat tersebut antara lain adalah pendapat Winda Prasadhy seorang guru sejarah SMA Negeri 2 Temanggung yang mengatakan bahwa “dibutuhkan media informasi terkait Situs Arkeologi Liyangan apalagi untuk anak muda yang dekat dengan gawai”. Beliau berharap agar gawai tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media untuk mengakses informasi mengenai Situs Arkeologi Liyangan. Selanjutnya pendapat dari beberapa pengunjung Situs Arkeologi Liyangan, salah satunya adalah Heri Setyo Sudarsono, seorang mahasiswa Sekolah Tinggi

Pariwisata AMPTA Yogyakarta yang berpendapat bahwa media informasi yang terdapat di Situs Arkeologi Liyangan dirasa kurang, khususnya media yang dekat dengan kebiasaan pengunjung yang selalu berhubungan dengan gawai. Selanjutnya pendapat dari Aditya Revianur seorang dosen arkeologi di UGM yang pernah mengawasi ekskavasi mahasiswa beliau di Situs Arkeologi Liyangan dan berpendapat bahwa sangat perlu menampilkan informasi interaktif dalam format *digital* mengenai Situs Arkeologi Liyangan. Selanjutnya pendapat dari admin akun Instagram Badan Semi Otonom Jurusan Sejarah Universitas Negeri Semarang yang mengatakan bahwa minimnya informasi terkait fakta-fakta sejarah. Dari beberapa pendapat yang telah dijabarkan diatas, dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan media yang dapat menjadi penghubung komunikasi antara fakta-fakta sejarah Situs Arkeologi Liyangan kepada pengunjung.

Dari permasalahan diatas, terdapat peluang bagi desain komunikasi visual untuk menyelesaikan masalah tersebut, hal ini karena permasalahan yang terjadi di Situs Arkeologi Liyangan merupakan permasalahan komunikasi yang menyebabkan pengunjung tidak mengetahui fakta-fakta sejarah Situs Arkeologi Liyangan. Adapun media komunikasi visual yang dirancang haruslah sesuai dengan kebiasaan dari pengunjung. Sesuai dari pengamatan penulis, kebiasaan pengunjung Situs Arkeologi Liyangan adalah melakukan berbagai aktifitas menggunakan ponsel pintar untuk berinteraksi dengan situs. Mereka biasanya mengambil gambar, baik untuk swafoto dan foto keadaan sekitar. Hasil aktivitas dari pengunjung tersebut dapat dilihat di pencarian tagar “#situsliyangan” di aplikasi media sosial

daring Instagram. Terdapat lebih dari 900 lebih postingan yang berhubungan dengan Situs Arkeologi Liyangan yang berisikan foto-foto hasil karya pengunjung.

Media informasi akan dirancang menyesuaikan kebiasaan khalayak sasaran, yaitu generasi muda yang mengunjungi Situs Arkeologi Liyangan. Hal ini didasarkan pada wawancara kepada pengunjung melalui Instagram yang notabene berumur 18-30 tahun, selain itu pemilihan khalayak sasaran juga didasarkan pada kebiasaan pengunjung yang menggunakan gawai dan internet ketika berinteraksi dengan situs. Hal ini didasarkan oleh data dari Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJII) yang menerangkan bahwa dominasi pengguna internet di Indonesia pada tahun 2018 yaitu umur 19 hingga 30 tahun. Jika dilihat dari rentang usia tersebut, dapat disimpulkan khalayak sasaran adalah generasi milenial.

Menurut Badan Pusat Statistik (2018: 17) karakteristik generasi milenial Indonesia antara lain adalah akrab dengan teknologi seperti gawai, minat membaca konvensional turun dan lebih memilih membaca dengan gawai, ingin serba cepat, ingin dilibatkan dalam berbagai macam hal dan berpikiran terbuka akan hal-hal yang baru. Oleh karena itu media komunikasi visual yang dirancang haruslah memiliki beberapa kriteria sebagai berikut; dekat dengan kebiasaan pengunjung, dapat diakses dan di gunakan melalui gawai, terhubung dengan internet dan cepat.

Berkaca dari khalayak sasaran, maka media komunikasi visual yang tepat digunakan dalam perancangan ini adalah dengan memanfaatkan adanya interaksi dalam proses komunikasinya. Dari permasalahan tersebut, penulis terinspirasi untuk merancang media komunikasi visual berupa infografik dengan media QR-

Code. Adapun *QR-Code* (*Quick-Response Code*) merupakan kode batang dua dimensi (2D) yang dikembangkan oleh perusahaan Denso Wave di Jepang pada tahun 1994 oleh Masahiro Hara. Menurut situs qrcode.com (2015), sebuah *QR-Code* dapat menampung sekitar 7000 karakter baik itu berupa angka, simbol maupun huruf. Pada saat ini penggunaan *QR-Code* berkembang di berbagai bidang, seperti contoh pada bidang teknologi informasi, *QR-Code* digunakan untuk menyimpan tautan situs internet berupa teks yang nantinya dapat dipindai oleh pengguna gawai. Selain itu, *QR-Code* saat ini juga digunakan sebagai media pembayaran melalui daring seperti contoh QVO. Sedangkan infografik adalah representasi visual sebuah informasi, data atau ilmu pengetahuan berbentuk grafis, sehingga data atau informasi yang kompleks dapat dipahami dengan mudah dan cepat. Menurut Anangadipa Raswanto dalam houseofinfographics.com mengatakan bahwa infografik memiliki manfaat untuk penyampaian informasi, apalagi di era informasi yang membludak seperti saat ini. Dengan kekuatan visual menarik yang dimiliki infografik, maka masyarakat akan lebih tertarik untuk membaca.

Media komunikasi visual berupa infografik dengan media *QR-Code* ini dipilih karena dinilai tepat untuk karakteristik generasi muda yang berorientasi dengan gawai mereka. Dengan infografik yang diakses melalui *QR-Code*, informasi yang didapat akan langsung terintegrasi dengan gawai pengunjung, sehingga ketika pengunjung memindai *QR-Code* yang ada, infografik berisikan informasi mengenai artefak, rekonstruksi, sejarah Situs Arkeologi Liyangan akan berada di dalam genggamannya sendiri. Infografik dipilih untuk dijadikan media

penyampai komunikasi dikarenakan infografik menyajikan informasi secara singkat dan jelas serta disertai dengan gambar. Selain itu media infografik dipilih sebagai penyampai informasi karena sifat dari media ini adalah menyederhanakan data atau informasi yang rumit sehingga mudah diserap dan dimengerti kepada konsumen atau target sasaran (Smiciklas, 2012: 03).

Karya komunikasi visual ini dirancang dengan menggunakan berbagai teori antara lain teori infografik oleh Mark Smiciklas, hasil penelitian arkeolog mengenai Situs Arkeologi Liyangan, strategi informasi model AISAS oleh Dentsu dan metode *Design Thinking* untuk menemukan pemecahan dari sisi komunikasi visual. Arti penting dari karya ini agar pengunjung dapat mengetahui fakta-fakta sejarah Situs Arkeologi Liyangan dengan cara yang efektif dan singkat. Diharapkan dengan perancangan ini pengunjung dapat terdorong untuk mempelajari sejarah khususnya sejarah Situs Arkeologi Liyangan sehingga mendapat wawasan sejarah yang baru. Diharapkan dengan perancangan ini dapat memupuk kesadaran pengunjung agar lebih menghargai sejarah dan dapat memupuk rasa bangga terhadap negeri.

Sumbangan dari perancangan ini adalah merancang desain sosial berbentuk Infografik dengan media *QR-Code* untuk Situs Arkeologi Liyangan yang tidak hanya berfungsi sebagai solusi pemecahan masalah komunikasi visual, tetapi juga sebagai seperangkat media untuk melestarikan nama Situs Arkeologi Liyangan ke masyarakat. Tidak menutup kemungkinan, perancangan ini nantinya dapat menjadi referensi dan sumber penggalan ide perancangan komunikasi visual dan dapat menginspirasi desainer lain untuk merancang desain komunikasi visual yang

berguna bagi kebudayaan, baik bagi perkembangan maupun pelestarian kebudayaan itu sendiri.

B. Rumusan Masalah

Dari penjabaran masalah diatas, penulis merumuskan pertanyaan penelitian yaitu bagaimana merancang Infografik dengan media *QR-Code* yang ditujukan untuk pengunjung Situs Arkeologi Liyangan ?

C. Batasan Perancangan

1. Perancangan komunikasi visual ini hanya menyampaikan informasi mengenai fakta-fakta sejarah mengenai Situs Arkeologi Liyangan saja. Adapun informasi tersebut berupa sejarah Situs Arkeologi Liyangan, peninggalan berupa artefak, efkofak, dan fitur yang ada di Situs Arkeologi Liyangan dan rekonstruksi beberapa peninggalan yang ditemukan.
2. Perancangan ini memiliki khalayak sasaran yaitu generasi muda pengunjung Situs Arkeologi Liyangan khususnya yang menggunakan gawai dalam berinteraksi pada Situs Arkeologi Liyangan.
3. Media utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah infografik dengan orientasi *portrait* atau disebut dengan *Tall Infographic* dengan alur baca dari atas kebawah.
4. *QR-Code* dalam perancangan ini dibuat dengan *QR-Code Generator*. *QR-Code* nantinya akan disematkan tautan atau *URL* dari infografik yang sudah di unggah pada *website*. Ketika pengunjung memindai *QR-Code* pada

gawai mereka, maka secara otomatis infografik akan muncul pada gawai mereka masing-masing.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Perancangan

Mewujudkan karya komunikasi visual dalam bentuk Infografik dengan media *QR-Code* yang didalamnya berisikan fakta-fakta sejarah Situs Arkeologi Liyangan kepada pengunjung.

2. Manfaat Perancangan

a. Teoretis

Berpartisipasi dalam menyumbangkan pemikiran tentang ilmu desain komunikasi visual yang berhubungan dengan penyampaian informasi untuk situs arkeologi kepada pengunjung. Adapun penulisan dalam perancangan ini dapat menjadi referensi bagi perancangan atau penelitian yang akan datang mengenai perancangan komunikasi visual sebagai penyampai informasi untuk situs arkeologi kepada pengunjung.

b. Praktis

- Bagi pengunjung Situs Arkeologi Liyangan

Terbantunya proses penyerapan informasi mengenai fakta-fakta sejarah dan peninggalan-peninggalan Situs Arkeologi Liyangan kepada pengunjung..

- Bagi civitas akademika desain komunikasi visual

Menawarkan pandangan bahwa keilmuan desain komunikasi visual tidak hanya berfungsi sebagai media untuk menyampaikan sebuah pesan tapi juga berfungsi sebagai salah satu media untuk melestarikan cagar budaya.

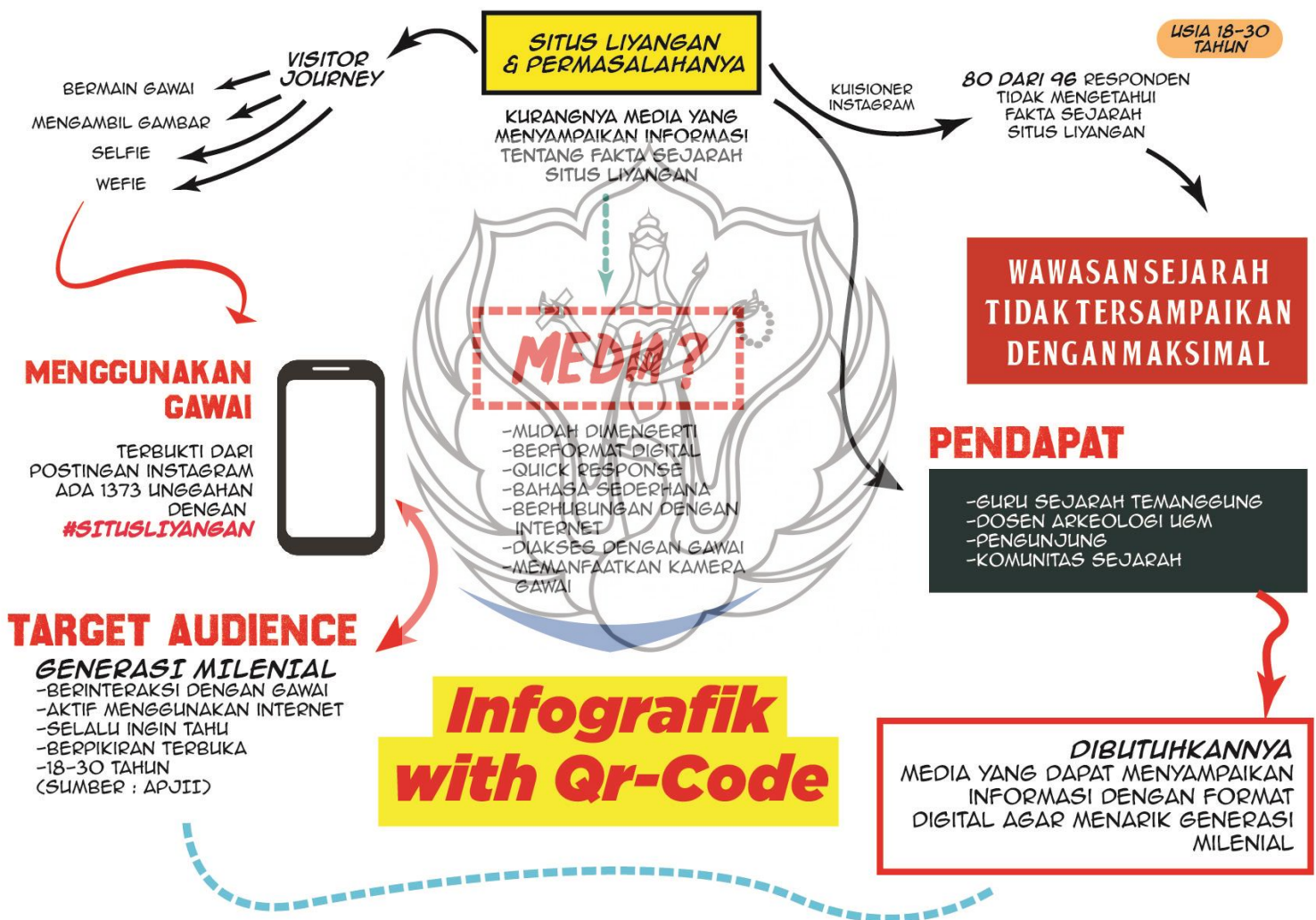
- Bidang Arkeologi

Menawarkan akan media alternatif untuk menginformasikan sebuah wawasan sejarah kepada masyarakat khususnya generasi muda, sehingga informasi yang diberikan tidak terkesan membosankan dan cocok dengan khalayak sasaran



E. Kerangka Berpikir

Pada gambar dibawah ini, penulis mencantumkan gambar mengenai kerangka berpikir yang dilakukan penulis untuk menemukan, merumuskan, serta solusi akan masalah yang ada. Hal ini dilakukan agar penulis dapat menuliskan latar belakang di dalam Bab 1:



Gambar 3: Kerangka Berpikir
Sumber: Damara Alif Pradipta (2019)