

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Tesis perancangan karya berjudul ‘PERANCANGAN INFOGRAFIK DENGAN MEDIA *QR-CODE* UNTUK SITUS ARKEOLOGI LIYANGAN, TEMANGGUNG’ merupakan solusi komunikasi visual akan kurangnya media yang menginformasikan fakta sejarah Situs Arkeologi Liyangan kepada pengunjung. Perlu diketahui, Situs Arkeologi Liyangan merupakan salah satu situs arkeologi di Indonesia yang memiliki peninggalan sejarah yang beragam. Menurut arkeolog, peninggalan yang ada di Situs Arkeologi Liyangan merupakan yang terlengkap dibanding situs lainnya sezaman. Adapun pada zamandahulu kala, peradaban di Situs Arkeologi Liyangan pernah dilanda bencana letusan Gunung Sindoro, namun yang mengejutkan adalah tidak ada korban jiwa satupun baik hewan maupun manusia. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa masyarakat yang dulunya pernah mendiami Situs Arkeologi Liyangan sudah memiliki kesadaran mitigasi yang tinggi sehingga dapat mencegah adanya korban jiwa ketika bencana terjadi. Adanya perancangan ini merupakan jembatan komunikasi yang menghubungkan antara pengunjung dan informasi fakta sejarah Situs Arkeologi Liyangan.

Dalam proses perancangan karya, penulis menggunakan metode desain Tim Brown dengan lima langkah (Empathy, Define, Ideate, Prototype dan Test) untuk merancang karya komunikasi visual berupa Infografik dengan media QR-Code.

Pada tahap *empathy*, penulis melakukan pengumpulan data untuk menemukan permasalahan komunikasi visual di Situs Arkeologi Liyangan,. Adapun pengumpulan data dilakukan dengan berbagai cara, seperti wawancara, observasi dan kuesioner. tahap. Selanjutnya pada tahap *define*, penulis merumuskan masalah apa yang ada di Situs Arkeologi Liyangan khususnya masalah komunikasi visual, dan ditemukan bahwa terdapat masalah yang mana pengunjung mengalami kesulitan mendapatkan informasi mengenai fakta dan sejarah Situs Liyangan. Pada tahap selanjutnya adalah *ideate*, penulis menulis beberapa kata kunci yang didapatkan dalam proses *define*, kata kunci tersebut nantinya akan dijadikan panduan dalam menentukan solusi komunikasi visual pada tahap *ideate*. Tahap selanjutnya adalah *prototype*, tahap ini adalah tahap merancang karya mulai dari proses pencarian ide, sketsa hingga visualisasi karya. Karya yang dihasilkan didalam tahap ini adalah karya utama berisi tujuh seri infografik yang berisikan informasi mengenai fakta sejarah Situs Liyangan yang dapat diakses melalui gawai masing-masing pengunjung. tahap selanjutnya *test*, merupakan tahap untuk menguji karya komunikasi visual kepada khalayak sasaran, khususnya pengunjung Situs Liyangan.

Media utama dalam perancangan ini adalah tujuh seri infografik dengan media *QR-Code* yang dirancang menggunakan piranti lunak pengolah grafis seperti Adobe Photoshop dan CLIP Studio Paint. Bentuk dari karya ini adalah infografik *digital* yang diunggah ke daring dengan tata cetak portrait dan di rancang untuk diakses menggunakan gawai, sehingga pengoperasiannya adalah *swipe up* dan *swipe down* seperti kebiasaan masyarakat dalam berinteraksi dengan gawai. Dalam infografik,

terdapat beberapa elemen visual, terdapat elemen visual berupa foto yang bertujuan untuk memberikan gambaran nyata mengenai keadaan, peninggalan Situs Liyangan, sedangkan ilustrasi dengan gaya semi realis bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai Situs Arkeologi Liyangan yang tidak bisa ditampakkan melalui foto seperti rekonstruksi beberapa peninggalan.

Dalam perancangan ini, Infografik dengan media *QR-Code* dibuat dengan berbagai tahap pembuatan seperti diawali dengan menentukan materi infografik hingga proses pengaplikasian *QR-Code* yang didalamnya terdapat tautan infografik yang diunggah ke internet. Tahap pertama diawali dengan penentuan materi mengenai informasi yang akan disampaikan ke infografik. Tahap berikutnya merupakan tahap pembuatan infografik, tahap ini berisikan kegiatan sketsa hingga mengolah grafis dan teks dalam infografik. Tahap berikutnya merupakan tahap *proofing*, tahap ini bertujuan untuk mengecek kelayakan infografik yang dibuat seperti kelayakan warna, ukuran teks, layout ketika diakses melalui ponsel pintar. Setelah dirasa layak, infografik selanjutnya diunggah ke situs *image hosting* untuk mendapatkan *url* atau tautan dari infografik. Setelah mendapatkan tautan dari infografik, tahap selanjutnya adalah me-*generate* tautan menjadi *QR-Code* yang kemudian dapat di pindai dan di aplikasikan di Situs Arkeologi Liyangan.

Seiring berjalannya waktu dalam proses merancang karya, penulis menemukan bahwa karya yang dirancang tidak hanya membutuhkan tampilan visual yang menarik saja, tetapi strategi agar karya yang dirancang dapat diakses oleh pengujung juga perlu diperhatikan. Oleh karena itu, media pendukung menjadi

sangat dibutuhkan agar pengunjung mengetahui bahwa di Situs Arkeologi Liyangan menyimpan informasi menarik berbentuk infografik dengan media *QR-Code* yang disebar di beberapa titik di sekitar area Situs Arkeologi Liyangan. Strategi yang dilakukan penulis adalah dengan menimbulkan rasa penasaran pengunjung bahwa terdapat “Harta Karun” berisikan informasi menarik dan interaktif mengenai fakta sejarah Situs Arkeologi Liyangan yang disebar di berbagai titik di area Situs Arkeologi Liyangan. Setelah tertarik, pengunjung akan mencari infografik bermediakan *QR-Code* di berbagai titik di area Situs Arkeologi Liyangan dan mulai memindai *QR-Code* untuk mengakses infografik di ponsel pintar masing-masing. Setelah mengakses infografik, strategi selanjutnya adalah pengunjung diminta untuk membagikan hasil pengalamannya berkunjung ke Situs Arkeologi Liyangan di media sosial daring dengan tagar “BerbagiUntukLestari”. Strategi tersebut selain untuk menarik minat pengunjung, juga sebagai upaya untuk melestarikan Situs Arkeologi Liyangan.

Dari penjabaran diatas, penulis mengambil kesimpulan bahwa dalam merancang suatu karya komunikasi visual, maka desainer harus mempunyai pengetahuan yang menyeluruh akan berbagai aspek dari permasalahan akan objek penelitian. Pengetahuan itu didapat dari proses observasi, wawancara ataupun terjun langsung ke objek penelitian maupun bidang yang diteliti. Karya ini memberikan solusi kepada pengunjung yang kesulitan dalam mengakses informasi mengenai fakta dan peninggalan sejarah Situs Liyangan dan karya ini menawarkan cara yang menarik bagi pengunjung dalam mengakses informasi dengan adanya sentuhan teknologi dan interaksi di dalamnya.

B. Saran

Dalam perancangan karya komunikasi visual ini, penulis menyadari banyak terjadi kekurangan di sana-sini, oleh karena itu penulis mencoba menyampaikan beberapa gagasan yang berguna dikedepannya baik bagi penulis sendiri maupun bagi sesama desainer, institusi pendidikan, maupun dunia arkeologi.

1. Dalam merancang desain komunikasi visual yang berhubungan dengan sejarah, sudah seharusnya seorang desainer harus melakukan penelitian yang mendalam. Hal ini bertujuan agar pesan yang disampaikan tidak terjadi miskomunikasi.
2. Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini tidak hanya dapat diterapkan dalam merancang komunikasi visual untuk menyampaikan pesan berupa informasi pada situs arkeologi saja, namun juga bisa diterapkan pada tempat lainnya, Contohnya museum.
3. Sebagai seorang pemecah masalah komunikasi visual, seorang desainer komunikasi visual juga harus menaruh perhatian lebih terhadap warisan kebudayaan Indonesia agar tetap lestari. Oleh karena itu desainer juga wajib melestarikan warisan budaya bangsa dengan cara berpartisipasi dalam bentuk melahirkan konten-konten visual terkait agar generasi penerus menjadi teredukasi mengenai warisan budaya. Kesimpulannya, pekerjaan desainer tidak hanya dianggap sebagai *problem solver* saja, namun dianggap juga sebagai agen terdepan dalam pelestarian warisan budaya Indonesia

Daftar Pustaka

- Badan Pusat Statistik. (2018), *Statistik Gender: Profil Generasi Milenial Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak.
- Brown, Tim. (2009), *Change by Design*. New York: Harper Collins e-books
- Frascara, Jorge. (2004). *Communication Design : Principles, Method, and Practice*. New York: Allworth Press.
- Jefkins, Frank. (2018), *Periklanan*. Jakarta: Erlangga
- Krum, Randy. (2014), *Cool Infographics: Effective Communication with Data Visualization and Design*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Riyanto, Sugeng. (2014), "*Mozaik Peradaban Liyangan Kuno*", *Liyangan: Mozaik Peradaban Mataram Kuno di Lereng Sindoro*. Yogyakarta: Balai Arkeologi D.I. Yogyakarta.
- _____. (2018), *Situs Liyangan dan Sejarahnya*. Yogyakarta: Balai Arkeologi D.I. Yogyakarta.
- _____. (2018b), *Liyangan: Kini, Doeloe dan Esok*. Yogyakarta: Balai Arkeologi D.I. Yogyakarta.
- Sherin, Aaris. (2012), *Design Elements, Color Fundamentals: A Graphic Style Manual for Understanding How Color Affects Design*. Massachusetts: Rockport Publisher.
- Smiciklas, Mark. (2012), *The Power of Infographic*. Indianapolis: Que Publishing.
- Sugiyama, Kotaro dan Tim Andree. (2011), *The Dentsu Way*. New York: McGrawHill.
- Sy, Abbey. (2016), *The ABC's of Hand Lettering*. Depok: Haru Media.
- Zeegen, Lawrence. (2005), *The Fundamentals of Illustration*. Lausanne: AVA Publishing.

Jurnal

- Curran, T.; Doyle, J. (2011), *Picture superiority doubly dissociates the ERP correlates of recollection and familiarity*. *Journal of Cognitive Neuroscience*. 23 (5): 1247-1262.

- Noerwidi, Sofwan.(2017), *Eksplorasi Fauna di Situs Liyangan, Temanggung: Kajian Arkeozoologi. Jurnal Berkala Arkeologi Vol. 37 Edisi No.1 Mei 2017: 33-50.*
- Noerwidi, Sofwan.(2016), *Aspek Biokultural Sisa Rangka Manusia dari Situs Liyangan, Temanggung, Jawa Tengah. Jurnal Berkala Arkeologi Vol. 36 Edisi No.1 Mei 2016: 083-098.*
- Tim Penelitian. (2016), *“Pemukiman Masa Mataram Kuno Situs Liyangan, Temanggung, Jawa Tengah, Laporan Penelitian Arkeologi.* Yogyakarta: Balai Arkeologi D.I Yogyakarta.
- Wartha, Ida Bagus Nyoman. (2016), *Manfaat Penting “Benda Cagar Budaya” Sebagai Peninggalan Sejarah/Arkeologi Untuk Kepentingan Agama, Sosial Budaya, Sosial Ekonomi, Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan(Studi Kajian Budaya). Jurnal Santiaji Pendidikan, Volume 6, Nomor 2, Juli 2016, 189-196.*
- Wibowo, Agus Budi. (2014), *Strategi Pelestarian/ Situs Cagar Budaya Berbasis Masyarakat. Jurnal Konservasi Cagar Budaya Borobudur, Volume 8, Nomor 1, Juni 2014, Hal 58-71.*
- Widayati, Yohana Tri. (2017), *Aplikasi Teknologi QR (Quick Response) Code Implementasi yang Universal. Jurnal Komputaki Vol. 3, No. 1 Februari 2017 66-82.*
- Witabora, Joneta. (2012), *Peran dan Perkembangan Ilustrasi. Jurnal Humaniora Vol. 3 No. 2 Oktober 2012.*

Webtografi

- Ng, Daphne. (2019), *An Introduction to Digital Images in Publication*, <https://bitesizebio.com/43785/an-introduction-to-digital-images-in-publications/>, diakses pada tanggal 2 April 2020 pukul 16:15 WIB.
- Nikolaeva, Bilyana. (2017), *Types of illustration, Styles and Technique*, <https://graphicmama.com/blog/types-of-illustration/>, diakses pada tanggal 18 Maret 2020 pukul 21:00 WIB.
- Qrcode.com. (2019), *The History of QR-Code*, <https://www.qrcode.com/en/history/>, diakses pada tanggal 17 Maret 2020 pukul 09:00 WIB.
- Raswanto, Anangadipa. (10 November 2016), *Apa itu Infografis*, <http://houseofinfographics.com/apa-itu-infografis/>, diakses pada tanggal 18 Maret 2020 pukul 20.15 WIB.

Narasumber

Nama : Sugeng Riyanto
Umur : 54 Tahun
Profesi : Arkeolog, Kepala Balai Arkeologi Yogyakarta, Kepala
Ekskavasi Situs Liyangan
Tanggal Wawancara : 06 Oktober 2019

