

**INFORMASI CAGAR BUDAYA
KAWASAN JERON BETENG KERATON YOGYAKARTA
MELALUI MULTIMEDIA INTERAKTIF**



Arif Wicaksono
NIM 9410739023

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
2004

Tugas Akhir Desain berjudul:
INFORMASI CAGAR BUDAYA KAWASAN JERON BETENG
KERATON JOGJAKARTA MELALUI MULTIMEDIA INTERAKTIF
diajukan oleh Arif Wicaksono, NIM 9410739023, Program Studi Desain
Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni
Indonesia Yogyakarta, telah dipertahankan
di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 23 – 06 – 2004. dan
dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Ketua/ Anggota

Drs. Wibowo, M.Sn
NIP 131661172

Pembimbing II/ Anggota

Hesti Rahayu, S.Sn
NIP 132206674

Cognate/ Anggota

Drs. Asnar Zacky
NIP 131474338

KPS. DKV/ Anggota

Drs. Baskoro Suryo Banindro
NIP 131996632

Ketua Jurusan/ Anggota

Drs. Umar Hadi, MS
NIP 131474284



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Drs. Sukarman
NIP. 13052124

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya yang berjudul “Informasi Cagar Budaya Kawasan Jeron Beteng Keraton Jogjakarta melalui Multimedia Interaktif” sebagai syarat kelulusan dari Program Studi Disain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pengambilan tema ini didasari pada kesadaran penulis untuk turut serta berpartisipasi dalam pelestarian cagar budaya di Yogyakarta. Selain itu, penggunaan multimedia interaktif sebagai media alternatif dipilih karena media ini memiliki nilai fleksibilitas dan efisiensi untuk menyampaikan informasi yang spesifik kepada masyarakat yang menyukai suatu hal yang baru.

Disadari oleh penulis bahwa pembuatan karya multimedia interaktif ini masih memiliki banyak kekurangan yang disebabkan berbagai kendala. Namun demikian diharapkan karya multimedia interaktif ini dapat memberikan kontribusi positif bagi masyarakat untuk turut serta dalam pelestarian cagar budaya.

Sebagai penutup penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak dibawah ini yang turut membantu sehingga pembuatan karya multimedia interaktif ini dapat diselesaikan.

1. Drs. Wibowo, M.Sn selaku pembimbing I.
2. Hesti Rahayu, S.Sn selaku pembimbing II.
3. Drs. Lasiman, M.Sn selaku penasehat pada proses pembimbingan awal karya tugas akhir ini.

4. Drs. Baskoro Suryo Banindro, selaku ketua program studi Disain Komunikasi Visual.
5. Drs. Umar Hadi, MS, selaku ketua jurusan disain.
6. Drs. Asnar Zacky selaku cognate pada proses ujian Tugas Akhir.
7. Para tim *Research Grant* Proyek *Due-Like* Institut Seni Indonesia 2004.
8. Jogja Heritage Society, Rumah Budaya Tembi beserta situsnya, situs Kraton Jogjakarta atas materi riset yang telah diberikan.
9. Flashkit.com untuk *open source action script* yang telah diberikan.
10. Ibu saya tercinta, atas pengertian dan penantiannya selama 5 tahun untuk kelulusan saya.
11. Keluarga Pak Rachmad, termasuk Cicimo Cipi-cipi.
12. Rekan-rekan seperjuangan Diskomvis angkatan '94.
13. Iis Rismawati, sahabat, teman, cinta.
14. Eri Setiyono, teman seperjuangan.
15. Nunung Prasetyo dan Melly, atas pinjaman komputernya.
16. Anin dan Apo atas kamera dan bantuan dokumentasinya.
17. Nunuk dan mas Yan, sebagai *translitor*
18. Antonius Widodo, untuk bantuan risetnya.
19. Timmy Hartadi, atas pengertian dan dukungannya.
20. Nuning dan Angki, sebagai donatur.
21. Rekan-rekan Mes56 dan [...] Film.

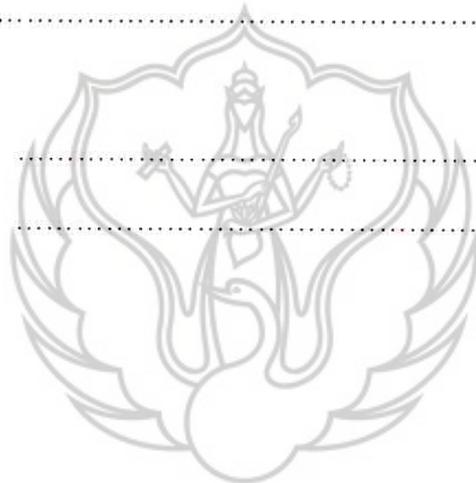
*“... Karya Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk
Ibunda tercinta, Sahabat, Teman, Cinta, Iis Rimawati,
dan keluarga yang selalu mendukung kelulusan saya...”*



DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
Persembahan.....	v
Daftar Isi.....	vi
BAB I PENDAHULUAN	
I. Latar Belakang Masalah.....	1
II. Rumusan Masalah.....	2
III. Tujuan Perancangan.....	3
IV. Lingkup Perancangan.....	4
BAB II IDENTIFIKASI	
I. Identifikasi Data.....	7
II. Teori Media.....	22
III. Analisa Data.....	25
IV. Analisa Media.....	28
V. Kesimpulan Analisa Data.....	30
BAB III KONSEP PERANCANGAN	
I. Tujuan Kreatif.....	32
II. Strategi Kreatif.....	33

III. Program Kreatif.....	60
IV. Biaya.....	64
BAB IV PERANCANGAN	
I. Sinopsis.....	68
II. Sistem Navigasi.....	70
III. Layout.....	71
BAB V PENUTUP	
I. Kesimpulan.....	77
II. Saran.....	78
Lampiran	79
Daftar Pustaka	80





INFORMASI CAGAR BUDAYA
KAWASAN JERON BETENG KERATON JOGJAKARTA
MELALUI MULTIMEDIA INTERAKTIF

BAB I

PENDAHULUAN

I. Latar Belakang Masalah

Kawasan Dalam Beteng Keraton Jogjakarta (Jeron Beteng) sebagai cagar budaya adalah sebuah tempat yang memiliki nilai struktural budaya yang sangat tinggi karena di wilayah Keraton memiliki pemerintahan, arsitektur, sejarah, arkeologi, filosofi dan nilai budaya, sosial kemasyarakatan, kesenian, dan adat istiadat yang menarik untuk dikembangkan dalam bentuk media CD Interaktif. Hingga saat ini belum dijumpai terdapat media informasi kawasan Keraton Jogjakarta dengan format digital (*CDROM* Interaktif), sehingga dengan adanya Multimedia Interaktif ini dapat digunakan sebagai sarana edukasi populer dan penyebaran informasi kepada masyarakat yang tertarik terhadap wilayah Jeron Beteng Keraton Jogjakarta, juga sebagai sarana arsip digital yang dapat dimanfaatkan sebagai literatur dan bahan penelitian.

Dimulai dengan ketertarikan dengan dunia budaya, terutama budaya Jawa, yang diawali dengan mitos sejarah yang berkembang di dalamnya, kepercayaan, juga nilai pola pikir filosofi masyarakat Jawa yang memiliki keunikan dan sangat

berbeda dengan daerah/ budaya lain yang ada di Indonesia, sehingga menimbulkan keinginan dan tanggung Jawab moral secara akademis untuk mengangkat Kawasan Dalam Keraton Jogjakarta sebagai obyek perancangan Tugas Akhir.

Wilayah Keraton Jogjakarta memiliki lokasi yang tidak jauh dari tempat tinggal, kuliah, dan tempat berinteraksi antara sesama mahasiswa, dengan demikian maka pencarian sumber / bahan Tugas Akhir dirasakan keefektifannya jika berhubungan dengan masalah waktu dan efisiensi untuk proses perancangan Tugas Akhir ini.

II. Rumusan Masalah

- Bagaimana agar dapat memberikan informasi secara populer dan nilai nilai budaya yang terkandung di kawasan Jeron Beteng kepada masyarakat melalui Multimedia Interaktif.
- Bagaimana untuk menambah wawasan masyarakat agar dengan informasi yang telah diperoleh, masyarakat dapat memahami dan menghargai nilai-nilai budaya mengenai kawasan Jeron Beteng Jogjakarta.
- Bagaimana caranya agar dapat mengangkat arus wisatawan domestik maupun mancanegara untuk berkunjung ke Jogjakarta khususnya wilayah kawasan Jeron Beteng Jogjakarta.
- Bagaimana merancang secara sistematis informasi yang terkandung di kawasan Jeron Beteng Jogjakarta melalui Multimedia Interaktif.

berbeda dengan daerah/ budaya lain yang ada di Indonesia, sehingga menimbulkan keinginan dan tanggung Jawab moral secara akademis untuk mengangkat Kawasan Dalam Keraton Jogjakarta sebagai obyek perancangan Tugas Akhir.

Wilayah Keraton Jogjakarta memiliki lokasi yang tidak jauh dari tempat tinggal, kuliah, dan tempat berinteraksi antara sesama mahasiswa, dengan demikian maka pencarian sumber / bahan Tugas Akhir dirasakan keefektifannya jika berhubungan dengan masalah waktu dan efisiensi untuk proses perancangan Tugas Akhir ini.

II. Rumusan Masalah

- Bagaimana agar dapat memberikan informasi secara populer dan nilai nilai budaya yang terkandung di kawasan Jeron Beteng kepada masyarakat melalui Multimedia Interaktif.
- Bagaimana untuk menambah wawasan masyarakat agar dengan informasi yang telah diperoleh, masyarakat dapat memahami dan menghargai nilai-nilai budaya mengenai kawasan Jeron Beteng Jogjakarta.
- Bagaimana caranya agar dapat mengangkat arus wisatawan domestik maupun mancanegara untuk berkunjung ke Jogjakarta khususnya wilayah kawasan Jeron Beteng Jogjakarta.
- Bagaimana merancang secara sistematis informasi yang terkandung di kawasan Jeron Beteng Jogjakarta melalui Multimedia Interaktif.

III. Tujuan Perancangan

- Agar dapat memberi informasi secara populer nilai – nilai budaya kawasan Jeron Beteng Jogjakarta.
- Menambah wawasan masyarakat terhadap kawasan Jeron Beteng Jogjakarta sehingga masyarakat dapat memahami arti penting sebuah warisan kebudayaan dari sejarah Jogjakarta masa lalu.
- Menambah dan mengangkat arus wisatawan domestik maupun mancanegara untuk berkunjung ke Jogjakarta khususnya wilayah kawasan Jeron Beteng Jogjakarta.
- Merancang secara sistematis kawasan Jeron Beteng Jogjakarta melalui Multimedia Interaktif.

A. Media Promosi Pariwisata

Dengan semakin meluasnya informasi yang dapat diperoleh oleh masyarakat, maka keingintahuan untuk dapat melihat dan mengalami langsung keadaan Kawasan Dalam Keraton Jogjakarta akan sangat tinggi hal ini akan semakin menambah popularitas kawasan Keraton, juga dari sisi devisa pendapatan daerah.

B. Media Informasi Pengetahuan Populer

Dengan dilakukannya ekspansi distribusi CD Interaktif yang terarah dan terencana, tidak menutup kemungkinan juga dapat digunakan oleh para praktisi pendidikan, pelajar, mahasiswa, masyarakat umum, dan para

wisatawan yang ingin melihat lebih dahulu obyek wisatanya secara simulasi virtual, untuk memperoleh informasi mengenai Kawasan Jeron Benteng Keraton Jogjakarta.

IV. Lingkup Perancangan

Untuk ruang lingkup verbal, informasi yang disampaikan menggunakan penuturan bahasa komunikatif dengan *default* dua bahasa yaitu Indonesia dan Inggris, agar isi pesan media Interaktif ini dapat menjangkau semua kalangan di seluruh dunia. sedangkan untuk lingkup wilayah, Multimedia Interaktif akan didistribusikan seluas –luasnya tanpa ada batasan wilayah selama tempat tujuan dan masyarakatnya yang ingin disampaikan memiliki rasa ingin tahu mengenai kebudayaan Indonesia, terutama kawasan Jeron Beteng Jogjakarta.

V. Metode Perancangan

A. Pengumpulan Data

Data diperoleh melalui Dinas Pariwisata, *website*, instansi serta Departemen yang berkaitan dengan informasi seputar Kawasan Jeron Benteng Keraton Jogjakarta. Data dapat berupa teks dan foto, kemudian dengan cara riset secara langsung ke lokasi. Seluruhnya digunakan sebagai bahan acuan dasar pembuatan media CD Interaktif, sangat dimungkinkan sekali jika pada saat pengambilan foto dokumentasi terjadi sebuah peristiwa penting yang memiliki kaitan erat dengan kegiatan Kawasan Jeron Benteng Keraton.

B. Penyusunan Materi

Data yang telah diperoleh disusun berdasarkan kriteria yang akan digunakan sebagai isi media Interaktif, seperti pengelompokan bagian sejarah, mitos dan filosofi, serta pemetaan lokasi secara simulasi.

C. Storyline (Skenario)

Proses penataan *storyline* dilakukan berdasarkan data yang ada, juga disesuaikan dengan agenda kerja yang telah disiapkan, kemudian dilakukan navigasi sebagai acuan urutan halaman media Interaktif yang ingin di buat, kemudian dirancang tata letaknya. Sifat dari *storyline* adalah sama dengan Storyboard, karena memiliki struktur rangkaian isi dari media Interaktif yang lebih detail.

D. Storyboard

Pembuatan *storyboard* sebagai dasar untuk langkah-langkah dan navigasi media CD Interaktif dengan sistem penataan *script* yang berdasarkan skenario. Di dalam *storyboard* sudah termasuk *special efx*, *sound efx*, juga visualisasi tata letak disain grafis-nya. Hal ini perlu dilakukan untuk mengantisipasi perubahan besar yang tidak diinginkan. Perubahan yang dimaksudkan adalah bila terdapat materi menarik yang belum sempat terdata, namun *storyboard* telah dibuat terlebih dahulu maka tidak mungkin melakukan perubahan *contents* begitu saja, karena jika terjadi perubahan di tengah penyusunan materi, berarti harus merubah keseluruhan dari bagian

awalnya. Hal seperti ini yang perlu dihindari, dan untuk itu *storyboard* disusun.

E. Layout Komprehensif

Dibuat sketsa rancangan disain dari rangkaian per *item* seperti: *graphic animation, button, graphic interface, graphic content, font, visual background, sound fx, music illustration*, dan lain sebagainya. Kemudian dilakukan eksekusi final terhadap semua *item* yang telah memenuhi syarat sebuah media CD Interaktif.

F. Digitalisasi format media CD Interaktif

Setelah semua proses awal terlaksana, perancang melakukan eksekusi akhir dalam format digital. Dibutuhkan *hardware* seperti satu unit Multimedia personal komputer dan *CDROM writetable* untuk proses *mastering* media CD Interaktif, juga perangkat lunak seperti beberapa *graphic Publishing, interactive publishing software, dan digital music maker software*.

