

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI LEGENDA
KANDIBATA: SEBUAH KISAH YANG DISESALI
DARI TANAH KARO**



081 1708 024

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

2015

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI LEGENDA
KANDIBATA: SEBUAH KISAH YANG DISESALI
DARI TANAH KARO**



081 1708 024

Tugas akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa Institut Seni
Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu syarat utama memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang Desain Komunikasi Visual

2015

Tugas Akhir Karya Desain Berjudul:

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI LEGENDA KANDIBATA: SEBUAH KISAH YANG DISESALI DARI TANAH KARO, diajukan oleh Mario Fransiskus Purba, NIM 081 1708 024, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 22 April 2015 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota

Drs Asnar Zacky, M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 0001

Pembimbing II / Anggota

FX Widyatmoko, M.Sn.

NIP. 19750710 2005001 1 001

Cognate / Anggota

Terra Bajraghosa, M.Sn.

NIP. 19810412 200604 1 004

Kaprodi DKV / Anggota

Hartono Karnadi M.Sn.

NIP.19650209 199512 1001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Ketua Jurusan / Anggota

Dr. Suastiwi Triadmodjo, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002

M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001



*“Jikalau kamu meletakkan kepala dan hatimu di tempat yang tepat,
Kamu tidak perlu mengkhawatirkan kemana kakimu melangkah”*

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang pertama dan terutama saya persembahkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, petunjuk, cobaan serta bimbingan yang menghantarkan saya hingga tahap penyelesaian Karya Tugas Akhir ini dalam penyelesaian studi saya di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas Akhir Perancangan ini juga dapat terwujud berkat peran serta dan dukungan dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, ibu Prof. DR. A.M. Hermien Kusmayati,
2. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, ibu Dr. Suastiwi, M.Des.
3. Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, bapak M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.
4. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
5. Dosen Pembimbing I, Bapak Drs. Asnar Zacky, M.Sn. atas inspirasi, motivasi dan kesabarannya dalam membimbing saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Dosen Pembimbing II, Bapak FX. Widyatmoko, M.Sn., atas semangat, ide segar, kesabaran, solusi-solusi serta pertolongannya selama proses penyelesaian Tugas Akhir ini.
7. Keluarga saya, di Kabanjahe, Batam, dan Pekanbaru atas harapan, motivasi, inspirasi, dan segala yang mereka berikan hingga detik ini.
8. Amirul, Abe, Denny, Nanda, atas bantuannya selama ini dan sudah menjadi keluarga saya selama di perantauan.
9. Silvia Purba dan Museum Pusaka Karo Berastagi atas bantuannya dalam proses saya mengumpulkan data.
10. Fenike, Karmel, Jesus yang selalu memberikan dorongan semangat untuk tetap berkarya dan konsisten dalam mengerjakan Tugas Akhir Ini.
11. Teman-teman angkatan 2008 yang menjadi partner saya menggali ilmu dan mencari arti hidup.

KATA PENGANTAR

Budaya Indonesia merupakan topik yang sangat luas untuk dibahas, mencakup segala aspek kehidupan dan mampu menginspirasi pola pikir dan cara hidup masyarakatnya. Kebudayaan Indonesia begitu beragam, mulai dari seni, tradisi, tata cara adat, hingga ritual yang dianggap sakral dan terdapat di seluruh penjuru negeri menginspirasi orang-orang yang menyaksikan ataupun menjalankannya. Tidak hanya itu, alam Indonesia pun sangatlah indah. Mengombinasikan kedua aspek ini akan menjadikan Indonesia semakin menarik di mata dunia.

Pembahasan penulis dalam perancangan ini difokuskan pada sebuah daerah kecil, berada di selatan kota Medan, Sumatera Utara. Berada 1.300m diatas permukaan laut, memiliki alam yang indah dengan berbagai objek wisata. Daerah ini memiliki banyak mitos dan legenda yang menarik untuk disimak. Dalam Perancangan Tugas Akhir ini, penulis mencoba mengangkat salah satu kisah yang terkenal di daerah tersebut, kisah "*Guru Pertawar Reme*" dirancang ulang menjadi sebuah buku ilustrasi bertajuk "*Kandibata: Sebuah Kisah yang Disesali*" yang menyajikan sebuah kisah di balik sebuah objek wisata populer di daerah Doulu, Kabupaten Karo.

Yogyakarta, 7 April 2015

Mario Fransiskus Purba

ABSTRAK

Perancangan Buku Ilustrasi Legenda Kandibata: Sebuah Kisah Yang Disesali Dari Tanah Karo

Oleh: Mario Fransiskus Purba

NIM: 081 1708 024

Wisata Legenda merupakan istilah yang belum umum dipakai, namun sudah banyak diterapkan di berbagai penjuru dunia. Wisata legenda memanfaatkan kisah-kisah yang dipercaya memiliki hubungan dengan objek wisata yang disediakan, dan kisah-kisah tersebut menjadi daya tarik utama sang objek wisata.

Terdapat banyak legenda di Indonesia, seperti Malin Kundang dan Tangkuban Perahu, yang saat ini lokasi yang berhubungan dengan cerita-cerita tersebut dijadikan objek wisata, namun saat ini kisah-kisah tersebut hanya sebagai sebuah pelengkap yang tidak dimanfaatkan secara maksimal untuk mempromosikan nilai objek wisata tersebut.

Buku ilustrasi dengan panduan wisata dipilih agar mampu memberikan gambaran bagi target audience tentang kisah yang melatari objek wisata Doulu di Kabupaten Karo secara lebih jelas sehingga memunculkan rasa penasaran dan diharapkan mampu memunculkan antusiasme pembaca untuk berkunjung.

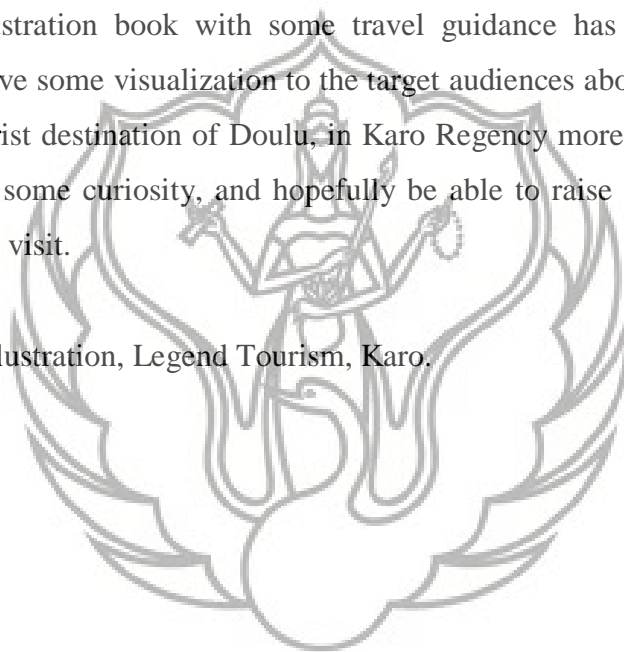
Kata kunci: Ilustrasi, Wisata Legenda, Karo.

Legend Tourism is an uncommon term, but has been applied throughout the world. Legend Tourism utilizes stories that have been believed to have some connection with the offered tourist destination, and these stories would be the main attraction of the destination itself.

There has been so many legends in Indonesia, such as Malin Kundang and Tangkuban Perahu, which the involved locations of these stories has been turned to tourist destinations, while nowadays the mentioned stories has only been an addition, and hasn't been fully utilized to promote the value of these tourist destinations.

An illustration book with some travel guidance has been selected as a solution to give some visualization to the target audiences about the story that lies behind a tourist destination of Doulu, in Karo Regency more clearly, in the hope of triggering some curiosity, and hopefully be able to raise some enthusiasm of the readers to visit.

Keywords: Illustration, Legend Tourism, Karo.



DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Halaman Quote.....	iii
Ucapan Terima Kasih.....	iv
Kata Pengantar.....	v
Abstrak.....	vi
Daftar Isi.....	viii
Daftar Gambar.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Perancangan	5
D. Manfaat Perancangan	5
E. Lingkup Perancangan	6
F. Metodologi Perancangan	7
G. Teknik Perancangan.....	7
H. Kajian Pustaka.....	8
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	11
A. Identifikasi	11
1. Tinjauan Tentang Buku	11
a. Sejarah.....	11
b. Jenis Buku.....	15
c. Format Buku.....	17
1) Halaman Sampul (Kaver).....	18
2) Halaman Isi.....	18
3) Halaman Kaver Penutup.....	18
2. Tinjauan Tentang Ilustrasi	19
a. Sejarah.....	19
b. Jenis dan Corak Ilustrasi.....	23

3. Tinjauan Tentang Cerita Rakyat.....	26
4. Tinjauan Tentang Ilustrasi Cerita Rakyat.....	27
5. Tinjauan Tentang Suku Karo.....	28
a. Sejarah.....	28
1) Zaman Prasejarah.....	29
2) Zaman Hindu-Buddha.....	30
3) Kerajaan Haru.....	32
b. Wilayah Suku Karo.....	35
c. Kebudayaan Karo.....	36
1) Sistem <i>Merga</i>	36
2) Rumah Adat.....	37
3) Pakaian Tradisional Karo.....	40
4) Sistem Kepercayaan Tradisional Karo.....	56
5) Seni Rupa Karo.....	56
6. Tinjauan Tentang Kisah.....	71
B. Analisis.....	75
1. Analisis Ilustrasi Cerita Rakyat dan Dampaknya.....	75
2. Analisis Profil Pembaca Ilustrasi Cerita Rakyat.....	76
a. Demografis.....	76
b. Geografis.....	77
c. Psikografis.....	77
d. Perilaku.....	78
3. Analisis Profil Pembaca Ilustrasi Cerita Rakyat Karo.....	78
a. Demografis.....	79
b. Geografis.....	79
c. Psikografis.....	80
d. Perilaku.....	80
4. Analisis <i>Unique Selling Point (USP)</i>	81
a. USP Buku Ilustrasi Cerita Rakyat.....	81
b. USP Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Karo.....	82
C. Kesimpulan.....	82

BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	83
A. Konsep Kreatif.....	83
1. Tujuan Kreatif.....	83
2. Strategi Kreatif.....	84
a. Target Audience.....	84
b. Format dan Ukuran Buku.....	84
c. Tema dan Isi Cerita.....	84
d. Gaya Visual.....	85
e. Teknik Visualisasi.....	85
f. Teknik Cetak.....	86
g. Media Pendukung.....	86
1) Poster.....	86
2) Standing Banner.....	86
3) Pembatas Buku.....	86
4) Halaman Social Media.....	86
3. Program Kreatif.....	87
a. Judul Buku.....	87
b. Deskripsi Karakter.....	87
1) Guru Kandibata.....	87
2) Beru Pattimar.....	88
3) Beru Tandang Suasana.....	88
4) Beru Tandang Kumerlang.....	88
5) Pemuda Desa.....	88
6) Beru Kertah Ernala.....	89
c. Sinopsis.....	89
d. Format Buku.....	90
e. Layout.....	91
f. Storyline.....	91
g. Tone Warna.....	119
h. Tipografi.....	120
i. Finishing.....	120

BAB IV VISUALISASI	121
A. Studi Karakter	121
1. Data Visual.....	121
a. Data Visual Guru Kandibata.....	124
b. Data Visual Beru Pattimar.....	126
c. Data Visual Beru Tandang Suasa.....	127
d. Data Visual Beru Tandang Kumerlang.....	128
e. Data Visual Pemuda Desa.....	129
f. Data Visual Wilayah.....	130
2. Studi Karakter.....	134
a. Guru Kandibata.....	134
b. Beru Pattimar.....	136
c. Beru Tandang Suasa.....	138
d. Beru Tandang Kumerlang.....	140
e. Beru Kertah Ernala.....	142
f. Pemuda Desa.....	144
B. Studi Tipografi.....	146
C. Studi Layout.....	147
D. Studi Warna.....	155
E. Final Design.....	156
1. Media Utama.....	156
2. Media Pendukung.....	183
a. Poster.....	183
b. Pembatas Buku.....	183
c. Standing Banner.....	184
d. Halaman Sosial Media.....	185
BAB V PENUTUP.....	186
A. Kesimpulan.....	186
B. Saran.....	188
DAFTAR PUSTAKA.....	189

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Pemandian Lau Debuk-debuk yang terletak di kaki gunung Sibayak.....	3
Gambar 2: Lembaran Papyrus.....	12
Gambar 3: <i>Graphic Tablet</i> , salah satu media yang populer dalam ilustrasi digital...	22
Gambar 4: Lukisan “ <i>The Gleaners</i> ” karya Jean-François Millet yang bercorak realistik.....	24
Gambar 5: Kartun, merupakan salah satu Ilustrasi Dekoratif.....	25
Gambar 6: Ilustrasi surealis karya Giorgio de Chirico.....	26
Gambar 7: Suasana berkabung sebelum pembakaran jenazah (tahun 1910-1920).....	31
Gambar 8: Istana Maimun yang menjadi istana Kerajaan Deli.....	34
Gambar 9: Rumah <i>Siwaluh Jabu</i> yang diambil sekitar tahun 1892-1922.....	38
Gambar 10: Rumah <i>Sitelupuluhdua Jabu</i> milik seorang bernama Pa Mbelgah tahun 1918.....	38
Gambar 11: Rumah <i>Sianjung-anjung</i> yang memiliki atap 4 muka.....	39
Gambar 12: <i>Rumah Mecu</i> dengan dua muka.....	40
Gambar 13: Uis Beka Buluh.....	42
Gambar 14: Uis Jongkit Dilaki.....	43
Gambar 15: Uis Gatip Jongkit.....	44
Gambar 16: Uis Nipes Padang Rusak	44
Gambar 17: Uis Nipes Benang Iring	45
Gambar 18: Uis Nipes Ragi Mbacang.....	46
Gambar 19: Uis Jujung-jujungan.....	46
Gambar 20: Uis Nipes Mangiring.....	47
Gambar 21: Uis Teba	48
Gambar 22: Uis Pementing.....	48
Gambar 23: Uis Julu Diberu.....	49
Gambar 24: Uis Arinteneng.....	50
Gambar 25: Uis Parembah.....	50
Gambar 26: Pakaian Pengantin Karo Saat Ini.....	51

Gambar 27: Seorang pria dan gadis Karo (1900-1912).....	52
Gambar 28: Dua gadis Karo dan seorang pria membawa perlengkapan ritual di atas kepala mereka.....	53
Gambar 29: Padung-padung perak dengan ukiran emas.....	55
Gambar 30: Wanita Karo dengan Padung-padung.....	55
Gambar 31: Ornamen anyaman bamboo Lumut-Lumut Lawit.....	58
Gambar 32: Ornamen Bindu Matoguh.....	58
Gambar 33: Ornamen Embun Sikawiten.....	59
Gambar 34: Ornamen Cimba Lau.....	59
Gambar 35: Pengeret-ret.....	60
Gambar 36: Ornamen Taruk-taruk.....	60
Gambar 37: Pantil Manggus.....	61
Gambar 38: Pucuk Merbung.....	62
Gambar 39: Tulak Paku.....	62
Gambar 40: Ornamen Lukisen Umang.....	63
Gambar 41: Bunga Lawang.....	63
Gambar 42: Desa Siwaluh.....	64
Gambar 43: Ornamen Litap-litap Lembu.....	65
Gambar 44: Tapak Raja Sulaiman.....	66
Gambar 45: <i>Paru-paru</i> yaitu penyimpan senjata, terbuat dari tanduk kerbau.....	67
Gambar 46: <i>Abal-abal</i> yaitu wadah penyimpanan pupuk, terbuat dari kayu, bambu, dan tanduk kerbau.....	68
Gambar 47: <i>Piso Guru</i> senjata yang digunakan tabib Karo.....	68
Gambar 48: Ukiran pada <i>Piso Guru</i> berupa figur manusia sedang berdoa.....	69
Gambar 49: Detil ukiran pada <i>Piso Guru</i>	69
Gambar 50: penutup <i>Guri-guri</i> yaitu guci obat milik tabib Karo.....	70
Gambar 51: berbagai bentuk dan pahatan <i>Guri-guri</i>	70
Gambar 52: Figur manusia pada tongkat <i>Tunggal Manaluan</i>	71
Gambar 53: Makam Guru Pertawar Reme di sebuah ladang di desa Kandibata.....	73
Gambar 54: <i>Deleng Pertekteken</i> tempat Guru Pertawar Reme membuang kendikendinya.....	74

Gambar 55: Sumber mata air panas alami Lau Debuk-debuk, tempat kedua puteri Guru Pertawar Reme disucikan dan dipindahkan.....	74
Gambar 55: Paris Illustration – Dreaming a Dream.....	122
Gambar 56: “Hansel & Gretel” Ilustrasi oleh ilustrator Ana Juan.....	123
Gambar 57: <i>Night on Bald Mountain</i> sequence from Disney’s <i>Fantasia</i> ilustrasi oleh Kay Nielsen.....	123
Gambar 58: <i>Felicia or, The Pot of Pinks</i> , ilustrasi oleh Kay Nielsen.....	124
Gambar 59: <i>Azure Dawn</i> , Ilustrasi oleh Eyvind Earle.....	124
Gambar 60: Para Pria Karo.....	125
Gambar 61: Keluarga Karo.....	125
Gambar 62: Seorang dukun sedang melakukan ritual.....	126
Gambar 63: Penutup rempah dengan ukiran Karo.....	126
Gambar 64: Pakaian wanita Karo.....	127
Gambar 65: Penutup Mesiu dengan ukiran Khas Karo.....	127
Gambar 66: Dua orang gadis Karo.....	128
Gambar 67: Ukiran pada tongkat pejalan kaki.....	128
Gambar 68: Dua gadis kecil karo di depan <i>kesain</i>	129
Gambar 69: Gadis Karo mengenakan Padung-padung.....	129
Gambar 70: buruh tani Karo.....	130
Gambar 71: Para pemuda desa dengan pakaian sehari-hari.....	130
Gambar 72: Suasana Desa Juhar, Kec. Munthe, 1911.....	131
Gambar 73: Suasana Desa Lingga, 1910.....	131
Gambar 74: Ukiran pada makam.....	132
Gambar 75: Sumber air panas vulkanik Lau Debuk-debuk, 1930.....	132
Gambar 76: Kawah Gunung Sibayak.....	133
Gambar 77: Pemandangan gunung Sibayak dari atas bukit Gundaling.....	133
Gambar 78: Pemandangan gunung Sinabung dari atas bukit Gundaling.....	134
Gambar 79: Studi karakter dan karakter final.....	136
Gambar 80: Studi karakter dan karakter final Beru Pattimar.....	138
Gambar 81: Studi karakter dan karakter final Beru Tandang Suasa.....	140
Gambar 82: Studi karakter dan karakter final Beru Tandang Kumerlang.....	142

Gambar 83: Studi karakter dan karakter final Beru Kertah Ernala.....	144
Gambar 84: Studi karakter dan karakter final Pemuda Desa.....	146
Gambar 85: Studi Tipografi.....	147
Gambar 86: Tipografi Final.....	147
Gambar 87: Sketsa Ilustrasi halaman 1-3.....	148
Gambar 88: Sketsa Ilustrasi halaman 4-6.....	149
Gambar 89: Sketsa Ilustrasi halaman 7-9.....	150
Gambar 90: Sketsa Ilustrasi halaman 10-12.....	151
Gambar 91: Sketsa Ilustrasi halaman 13-15.....	152
Gambar 92: Sketsa Ilustrasi halaman 16-18.....	153
Gambar 93: Sketsa Ilustrasi halaman 19-21.....	154
Gambar 94: Sketsa Ilustrasi halaman 22-24.....	155
Gambar 95: Panduan Warna.....	156
Gambar 96: Sampul Luar Buku.....	157
Gambar 97: Halaman Pembuka.....	157
Gambar 98: Halaman Isi.....	158
Gambar 99: Halaman Isi.....	159
Gambar 100: Halaman Isi.....	160
Gambar 101: Halaman Isi.....	161
Gambar 102: Halaman Isi.....	162
Gambar 103: Halaman Isi.....	163
Gambar 104: Halaman Isi.....	164
Gambar 105: Halaman Isi.....	165
Gambar 106: Halaman Isi.....	166
Gambar 107: Halaman Isi.....	167
Gambar 108: Halaman Isi.....	168
Gambar 109: Halaman Isi.....	169
Gambar 110: Halaman Isi.....	170
Gambar 111: Halaman Isi.....	171
Gambar 112: Halaman Isi.....	172
Gambar 113: Halaman Isi.....	173

Gambar 114: Halaman Isi.....	174
Gambar 115: Halaman Isi.....	175
Gambar 116: Halaman Isi.....	176
Gambar 117: Halaman Isi.....	177
Gambar 118: Halaman Isi.....	178
Gambar 119: Halaman Isi.....	179
Gambar 120: Halaman Isi.....	180
Gambar 121: Halaman Isi.....	181
Gambar 122: Halaman Isi.....	182
Gambar 123: Halaman Isi.....	183
Gambar 124: Aplikasi pada Poster.....	184
Gambar 125: Aplikasi pada Pembatas Buku.....	184
Gambar 126: Aplikasi pada Standing Banner.....	185
Gambar 127: Aplikasi pada Halaman Facebook.....	186



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Budaya nasional Negara Kesatuan Republik Indonesia merupakan salah satu hal utama yang patut diperjuangkan segenap rakyat Indonesia. Budaya dan adat istiadat merupakan identitas utama bangsa yang menjadi cikal bakal pembentukan karakter masyarakat yang dapat mempengaruhi persepsi individual terhadap bangsanya, masyarakatnya, bahkan terhadap dirinya sendiri. Budaya lokal Indonesia begitu kaya. Indonesia yang memiliki 17.504 buah pulau ini juga terdiri dari 1.128 suku bangsa dan 546 bahasa daerah yang dituturkan oleh rakyatnya. Dengan kekayaan budaya yang begitu besar ini, sayangnya kebanyakan masyarakat tidak memberikan perhatian yang cukup terhadap budayanya sendiri, dan pada kenyataannya, apresiasi masyarakat terhadap budaya, adat-istiadat serta kearifan lokal kini mulai digeser oleh budaya-budaya baru yang disebut “modern” oleh masyarakat jaman sekarang.

Isu ini merupakan isu nasional. Ketika generasi muda Indonesia mulai kehilangan minat akan kebudayaan lokal daerahnya sendiri, yang apabila terjadi di seluruh daerah di Indonesia, maka bangsa ini akan mengalami krisis identitas dan akhirnya mengalami kerapuhan dalam menegaskan eksistensinya di masa globalisasi ini. Para generasi muda yang merupakan generasi harapan bangsa ini harus diperkuat akar budaya dan pemahamannya terhadap budaya itu sendiri sehingga diharapkan muncul kembali apresiasi mereka terhadap keindahan budaya lokal daerahnya masing-masing.

Kebudayaan Indonesia juga merupakan potensi yang besar dalam ranah pariwisata. Kebudayaan Indonesia yang begitu beragam dapat dijadikan daya tarik wisata, baik bagi wisatawan lokal maupun mancanegara.

Pariwisata legenda merupakan istilah yang belum banyak dipakai, namun sudah banyak diterapkan oleh beberapa daerah di luar negeri maupun Indonesia. Salah satu wisata legenda yang terkenal ialah wisata legenda Dracula di Rumania. Masyarakat setempat memanfaatkan reputasi Count Dracula yang sebenarnya tokoh fiksi, namun terinspirasi dari raja Rumania Vlad Dracula yang terkenal membunuh banyak musuhnya dengan menikam mereka dengan kayu. Saat ini kastil Vlad Dracula menjadi tujuan wisata yang populer di Rumania sebagai objek wisata legenda.

Terdapat banyak legenda di Indonesia, seperti Malin Kundang dan Tangkuban Perahu, yang saat ini lokasi yang berhubungan dengan cerita-cerita tersebut dijadikan objek wisata, namun saat ini kisah-kisah tersebut hanya sebagai sebuah pelengkap yang tidak dimanfaatkan secara maksimal untuk mempromosikan nilai objek wisata tersebut.

Tak terkecuali di kabupaten Karo. Suku Karo (sering disebut Batak Karo) merupakan sebuah sub-etnis Batak yang mendiami dataran tinggi Karo dan sebagian daerah di barat dan utara provinsi Sumatera Utara. Seperti suku-suku lainnya di Indonesia, suku Karo juga memiliki keunikan tersendiri dalam daya tarik wisata budayanya. Kabupaten Karo yang terletak di dataran tinggi dan dikelilingi panorama pegunungan yang indah memiliki banyak sekali objek wisata, baik alam, budaya, dan kesenian. Objek-objek wisata yang terdapat di

kabupaten Karo seringkali memiliki kisah yang menarik yang melatarbelakanginya. Kisah-kisah ini sangat menarik untuk dibahas karena berhubungan langsung dengan kebudayaan Karo yang sarat akan spiritualitas dan kearifan lokal.

Salah satu objek wisata Karo yang menarik untuk dibahas adalah Lau Debuk-debuk. Lau Debuk-debuk adalah sebuah kawasan pemandian air panas geotermal alami yang terdapat di kaki gunung Sibayak, desa Doulu, kecamatan Berastagi. Kawasan pemandian air panas ini terdiri dari banyak sumber mata air panas alami, Lau Debuk-debuk banyak sekali dikunjungi wisatawan mancanegara, lokal, maupun penduduk setempat. Pemandian ini juga dianggap sakral karena memiliki kisah di baliknya yang bagi penduduk sekitar merupakan kisah yang sakral dan patut dihormati. Hingga saat ini pemandian ini masih dikunjungi oleh penduduk kabupaten Karo untuk mengadakan ritual tradisional atau semata-mata memohon berkat.



Gambar 1: Pemandian Lau Debuk-debuk yang terletak di kaki gunung Sibayak
(Sumber: Dokumentasi Mario F Purba)

Selain terletak di lokasi strategis, memiliki pemandangan yang indah dan berkhasiat menyembuhkan penyakit, pemandian ini juga berhubungan langsung dengan legenda “Guru Pertawar Reme” yang merupakan kisah yang terkenal di suku Karo. Kisah ini melahirkan ritual-ritual budaya yang masih dilakukan masyarakat Karo di pemandian tersebut.

Namun tidak cukup banyak wisatawan yang mengetahui tentang objek wisata ini. Mayoritas wisatawan yang mengunjungi kabupaten Karo menghabiskan waktu mereka mendaki gunung Sibayak, dan berbelanja cenderamata tanpa sempat mengunjungi pemandian air panas yang memiliki nilai legenda didalamnya ini. Padahal banyak yang bisa dijelajahi dan dipelajari di objek wisata Lau Debuk-debuk ini. Sudah waktunya para wisatawan yang mengunjungi Karo, khususnya kaum muda dan kaum pelajar, disuguhkan sisi lain dari objek-objek wisata kabupaten Karo sehingga mampu meningkatkan minat mereka untuk lebih mengeksplorasi lagi nilai-nilai kebudayaan yang terdapat di kabupaten Karo, sehingga mampu menambah pengetahuan mereka akan nilai lain pariwisata di Indonesia pada umumnya, dan Kabupaten Karo pada khususnya.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku ilustrasi wisata legenda daerah Karo yang mampu menyampaikan sisi lain objek wisata Lau Debuk-debuk dengan komunikatif dan informatif sembari mempopulerkan kisah legenda yang mengiringinya.

C. Tujuan Perancangan

Yaitu merancang buku ilustrasi wisata yang mengkomunikasikan cerita rakyat suku Karo “Guru Pertawar Reme” sebagai kisah yang mempopulerkan objek wisata pemandian air panas Lau Debuk-debuk.

D. Manfaat Perancangan

Perancangan buku ilustrasi wisata ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Mahasiswa DKV:

Dengan diadakannya perancangan buku ilustrasi cerpen ini, diharapkan minat mahasiswa DKV dalam berkontribusi meningkatkan nilai pariwisata budaya di Indonesia.

2. Manfaat bagi Institusi:

Perancangan ini diharapkan mampu menjadi berguna di Institut Seni Indonesia dalam usahanya memperkuat akar budaya dan seni di Indonesia.

3. Manfaat bagi Target Audience:

Perancangan ini diharapkan mampu menyampaikan pesan tentang betapa kayanya pariwisata budaya di Indonesia, sehingga muncul apresiasi dan partisipasi yang lebih lagi terhadap kebudayaan dan seni di Indonesia.

4. Manfaat bagi Pariwisata Karo

Perancangan ini diharapkan mampu lebih meningkatkan lagi citra Kabupaten Karo di Indonesia dari segi kepariwisataannya, hingga

sedikit banyak mampu berkontribusi dalam kemajuan kepariwisataan di Indonesia.

E. Lingkup Perancangan

Buku ilustrasi wisata legenda merupakan buku ilustrasi yang mengisahkan cerita legenda yang melatarbelakangi sebuah objek wisata dan berisi petunjuk-petunjuk yang dibutuhkan dalam mengadakan perjalanan wisata. Oleh karena itu perancangan ini terbatas pada perancangan buku panduan yang berisi deskripsi sebuah objek wisata, beserta dengan cerita yang melatarbelakanginya.

Objek wisata yang diangkat ialah pemandian air panas alami Lau Debuk-debuk yang terletak di kabupaten Karo, Sumatera Utara. Perancangan ini akan memuat informasi yang dibutuhkan wisatawan dalam melakukan perjalanannya, serta penyertaan kisah yang berada di balik objek wisata tersebut.

Cerita yang melatarbelakanginya ialah legenda Guru Pertawar Reme yang memiliki hubungan dengan objek wisata tersebut. Disertai alasan-alasan mengapa tempat tersebut disebut sakral dan berhubungan langsung dengan kebudayaan Karo.

F. Metodologi Perancangan

Upaya yang dilakukan dalam perancangan yaitu dibutuhkan data verbal maupun visual tentang objek wisata Lau Debuk-debuk mengenai segala hal yang berhubungan dengan objek wisata tersebut, serta data verbal dan visual tentang kisah legenda Guru Pertawar Reme.

Data-data verbal ini dikumpulkan melalui studi literatur dan wawancara bila diperlukan, serta mengutip dari media-media yang dapat dipertanggungjawabkan, agar dapat menghasilkan perancangan yang akurat dan informatif bagi target audience.

Data-data visual dikumpulkan sebagai pedoman bagi perancangan ilustrasi-ilustrasi yang akan dibutuhkan. Data visual yang dibutuhkan dapat berupa foto maupun sketsa yang berhubungan dengan visual kebudayaan Karo, dapat berupa foto-foto arsitektur, seni, pakaian, panorama dan objek wisata yang diangkat yaitu Lau Debuk-debuk.

G. Teknik Perancangan

Data yang diperlukan dalam perancangan ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Data verbal dan mengenai kisah legenda Guru Pertawar Reme serta segala hal yang berhubungan dengan kisah itu, baik berupa pengaruh legenda itu terhadap masyarakat, lokasi, tokoh dan isi cerita.
2. Data verbal dan visual tentang objek wisata Lau Debuk-debuk, baik berupa lokasi, sejarah, potensi, serta fasilitas-fasilitas di sekitar objek wisata tersebut.

3. Data visual dan verbal mengenai kebudayaan Karo pada era Guru Pertawar Reme, baik berupa arsitektur, pakaian, kearifan lokal, pernak pernik serta spiritualitas pada era itu.
4. Data visual dan verbal mengenai buku ilustrasi, studi tentang ilustrasi serta teknik ilustrasi.

H. Kajian Pustaka

Buku panduan wisata secara umum hanya berisi informasi tentang bagaimana untuk datang ke sebuah objek wisata, informasi tentang fasilitas seperti transportasi dan akomodasi yang terdapat di sekitar sebuah objek wisata, serta tips-tips yang berguna bagi wisatawan yang mengunjungi sebuah objek wisata. Namun perancangan buku ilustrasi legenda yang dilakukan lebih dititikberatkan pada penyajian cerita legenda yang melatarbelakangi sebuah objek wisata, sehingga diharapkan mampu memberikan sudut pandang lain terhadap sebuah objek wisata.

Terdapat banyak buku panduan wisata yang beredar namun hingga saat ini sungguh sedikit buku yang mengkomunikasikan kisah yang melatarbelakangi sebuah objek wisata, baik itu sejarah, legenda, mitos dan kisah-kisah lainnya yang mampu meningkatkan apresiasi pengunjung terhadap sebuah objek wisata.

Buku *Insight Guides-Indonesia* merupakan salah satu buku panduan wisata yang meliputi keindahan wisata di Indonesia, disertai dengan kisah-kisah menarik yang menyertainya. Namun kisah yang disampaikan lebih kepada catatan-catatan sejarah disertai foto-foto yang relevan. Buku ini juga memuat panduan-panduan yang lengkap bagi wisatawan mengenai transportasi,

akomodasi, peta, serta perkiraan pengeluaran wisatawan selama mengunjungi objek-objek wisata di Indonesia.

Buku panduan wisata yang terkenal seperti *Lonely Planet* juga memuat banyak informasi lengkap mengenai keterjangkauan sebuah objek wisata, harga, fasilitas, nilai positif dan negatif sebuah objek wisata, bahkan tata krama terhadap penduduk setempat objek wisata tersebut.

Banyak buku bertema wisata yang beredar, namun tidak ada yang menggunakan ilustrasi sebagai eksekusi utamanya. Kebanyakan diantara buku-buku tersebut menggunakan foto, peta, dan tulisan. Penggunaan sketsa dan ilustrasi semata-mata hanya visualisasi suasana objek wisata tersebut di masa lampau, sehingga tidak bisa dikatakan buku ilustrasi wisata.

Dalam jurnalnya pada buku terbitan BP ISI Yogyakarta, Bani Sudardi membahas penggunaan tradisi lisan untuk dijadikan bahan promosi objek wisata dan dijadikan buku panduan wisata. Menurut Bani Sudardi, peta, gambar dan foto, dan cara mengunjungi adalah hal yang penting yang harus disertakan dalam merancang sebuah buku panduan wisata (2009:202).

Dengan memaparkan kisah maupun tradisi lisan yang menyertai objek wisata sebagai sarana promosi, disertai dengan ilustrasi yang menarik, dilengkapi dengan panduan lengkap berwisata, maka diharapkan dapat dilakukan perancangan buku wisata yang ilustratif, komunikatif, dan informatif.

Sistematika Perancangan

