

**ILUSTRASI BANGUNAN *HERITAGE* DI KABUPATEN  
KUNINGAN DALAM MEDIA *BOOKLET***

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1



Oleh

**Muhammad Rizqi Fadhillah**

**20191810018**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS KUNINGAN**

**2024**

## LEMBAR PENGESAHAN

### ILUSTRASI BANGUNAN *HERITAGE* DI KABUPATEN KUNINGAN DALAM MEDIA *BOOKLET*

Disusun Oleh

**Muhammad Rizqi Fadhillah**

**20191810018**

#### **Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1**

Naskah Skripsi ini telah dibimbing kepada para pembimbing sesuai dengan SK bimbingan Skripsi di Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada:

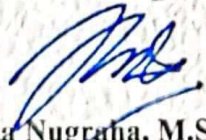
Tempat : Fakultas Ilmu Komputer

Hari : Kamis

Tanggal Bulan Tahun : 20 Juni 2024

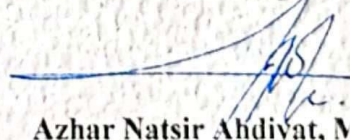
#### **DOSEN PEMBIMBING:**

**Pembimbing 1**



Rika Nugraha, M.Sn.  
NIK. 410110730227

**Pembimbing 2**



Azhar Natsir Ahdivat, M.Ds.  
NIK. 410102950255

**Mengetahui / Mengesahkan :  
Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual,**



Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn.  
NIK. 410107740228

**LEMBARHASIL PENGUJIAN**  
**ILUSTRASI BANGUNAN *HERITAGE* DI KABUPATEN**  
**KUNINGAN DALAM MEDIA *BOOKLET***

Disusun Oleh

**Muhammad Rizqi Fadhillah**

**20191810018**

**Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1**

Naskah Skripsi ini telah Diujikan dan Dipertahankan di Depan Dosen Penguji dan Penelaah Sidang **Seminar Skripsi**, Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada:

Tempat : Fakultas Ilmu Komputer

Hari : Kamis

Tanggal : 20 Juni 2024

**DOSEN PENGUJI :**

Penguji I

Penguji II

Penguji III



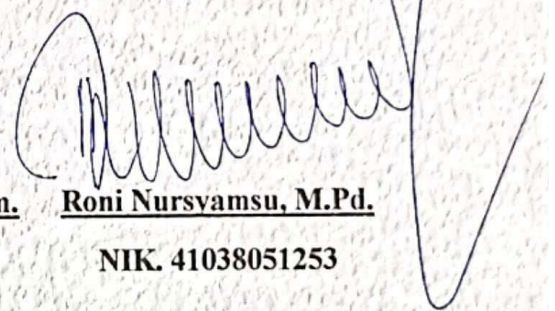
**Jerry Dounald R, M.Sn.**

**NIK. 410107740228**



**Elin Herlina, M.I.Kom.**

**NIK. 410105920230**



**Roni Nursvamsu, M.Pd.**

**NIK. 41038051253**

**Mengetahui/Mengesahkan**

Dekan

Ketua Program Studi

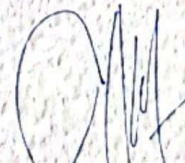
Fakultas Ilmu Komputer

Desain Komunikasi Visual S1



**Tito Sugiharto, S.Kom., M.Eng.**

**NIK. 41038101348**



**Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn.**

**NIK. 410107740228**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Rizqi Fadhillah  
NIM : 20191810018  
Tempat, Tanggal lahir : Kuningan, 10 Mei 2001  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Perguruan Tinggi : Universitas Kuningan

Menyatakan bahwa **Skripsi / Tugas Akhir** dengan judul sebagai berikut:

Judul: "Ilustrasi Bangunan *Heritage* Di Kabupaten Kuningan Dalam Media *Booklet*"

Dosen Pembimbing 1 : Rika Nugraha, M.Sn.

Dosen Pembimbing 2 : Azhar Natsir Ahdiyat, M.Ds

Adalah benar benar **ASLI** dan **BUKAN PLAGIAT** yakni tidak melakukan penjiplakan pada karya tulis ilmiah milik orang lain, kecuali yang dikembangkan dan diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi / Tugas Akhir ini.

Demikian pernyataan ini **SAYA** buat, apabila kemudian hari terbukti **SAYA** melakukan penjiplakan karya orang lain, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Kuningan, 20 Juni 2024

Yang menyatakan,



A handwritten signature in blue ink is written over a yellow 1000 Rupiah stamp. The stamp features the Indonesian national emblem and the text '1000', 'METERAI TEMPEL', and the serial number '3B23EAKX807429147'.

Muhammad Rizqi Fadhillah

## PERNYATAAN ORIGINALITAS

*Bismillahirrahmanirrahim*

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul *Ilustrasi Bangunan Heritage Di Kabupaten Kuningan Dalam Media Booklet* beserta seluruh isinya adalah benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas dasar pernyataan ini saya siap menanggung resiko atau sanksi apa pun yang sesuai dengan peraturan yang berlaku apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi ini.

Kuningan, 20 Juni 2024

Yang membuat pernyataan,

A handwritten signature in blue ink is written over a yellow adhesive stamp. The stamp features the number '1000' in red, the text 'METERAI TEMPEL' in black, and a unique alphanumeric code '239F4AKX807429148' at the bottom.

Muhammad Rizqi Fadhillah

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto

“Disanjung tak akan terbang, dihina tak akan tumbang.” -Sabar Gorky

### Persembahan

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua tercinta yang tiada lelah memberi do'a dan dukungan disetiap proses pembuatan skripsi ini.
2. Kepala program studi Desain Komunikasi Visual Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing sehingga bisa terselesaikannya skripsi ini.
3. Dosen pembimbing Rika Nugraha, M.Sn dan Azhar Natsir Ahdiyat, M.Ds serta Dosen-Dosen yang lain di Program Studi Desain Komunikasi Visual yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing sehingga bisa terselesaikannya skripsi ini.
4. Agung Ismayana, M Fadhil Fahrianto, Dinda Prasetia, yang telah membantu dalam pembuatan skripsi ini.
5. Teman-teman terdekat di Program Studi Desain Komunikasi Visual yang sangat luar biasa dan selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Abdul Akmal F sebagai adik tingkat di Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah membantu dalam proses akhir dan persiapan menuju sidang skripsi.
7. Saya sebagai *Captain* juga berterima kasih pada Barudak Kami yang selalu saling support dari mulai persiapan sidang awal proposal, Hasil proposal dan skripsi.

# ILUSTRASI BANGUNAN *HERITAGE* DI KABUPATEN KUNINGAN DALAM MEDIA *BOOKLET*

Muhammad Rizqi Fadhillah, Rika Nugraha, M.Sn., Azhar Natsir Ahdiyati,  
M.Ds

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas  
Kuningan

Jl. Pramuka No.67, Purwawinangun, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa  
Barat 45512

[20191810018@uniku.ac.id](mailto:20191810018@uniku.ac.id), [rika.nugraha@uniku.ac.id](mailto:rika.nugraha@uniku.ac.id), [azhar.natsir@uniku.ac.id](mailto:azhar.natsir@uniku.ac.id)

## ABSTRAK

Kabupaten Kuningan memiliki bangunan *heritage* yang perlu diperkenalkan kepada generasi muda. Minimnya pengetahuan masyarakat, khususnya generasi muda, mengenai sejarah atau latar belakang dari bangunan-bangunan *heritage* tersebut, diperlukan sebuah upaya pelestarian. Target audiens menyasar generasi muda yang memiliki ketertarikan akan sejarah serta informasi mengenai bangunan *heritage* kolonial di Kabupaten Kuningan. *Heritage* sendiri merupakan warisan budaya yang diwariskan dari generasi ke generasi karena nilai historis dan sosial-budayanya. Pelestarian ini dilakukan dengan merancang dan mempublikasikan bangunan *heritage* melalui ilustrasi dengan pengayaan *urban sketch*. Adapun perancangan ini merupakan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berpangkal dari pola pikir induktif, yang didasarkan atas pengamatan obyektif partisipatif terhadap suatu gejala sosial. Hasil akhir berupa *booklet* ilustrasi dengan fokus utama tentang bangunan *heritage* yang berada di Kabupaten Kuningan.

**Kata Kunci:** *ilustrasi bangunan, heritage, urban sketch, kuningan.*

# **ILLUSTRATION OF CULTURAL HERITAGE BUILDINGS IN KUNINGAN REGENCY IN MEDIA BOOKLET**

**Muhammad Rizqi Fadhillah, Rika Nugraha, M.Sn., Azhar Natsir Ahdiyati,  
M.Ds**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas  
Kuningan

Jl. Pramuka No.67, Purwawinangun, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa  
Barat 45512

[20191810018@uniku.ac.id](mailto:20191810018@uniku.ac.id), [rika.nugraha@uniku.ac.id](mailto:rika.nugraha@uniku.ac.id), [azhar.natsir@uniku.ac.id](mailto:azhar.natsir@uniku.ac.id)

## **ABSTRACT**

*Kuningan Regency has heritage buildings that need to be introduced to the younger generation. The lack of public knowledge, especially the younger generation, about the history or background of these heritage buildings, a preservation effort is needed. The target audience targets young people who have an interest in history and information about colonial heritage buildings in Kuningan Regency. Heritage itself is a cultural heritage that is passed down from generation to generation because of its historical and socio-cultural value. This preservation is done by designing and publicizing heritage buildings through illustrations with urban sketch style. This design is a research using a qualitative approach. Qualitative research is research that stems from an inductive mindset, which is based on participatory objective observation of a social phenomenon. The final result is an illustration booklet with the main focus on heritage buildings in Kuningan Regency.*

**Keywords:** *building illustration, heritage, urban sketch, kuningan city.*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan hasil penelitian skripsi. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada Nabi kita Muhammad SAW, kepada para shabat, kepada krluarganya serta kepada kita selaku umatnya yang Insy Allah taat pada ajaran agama dan senantiasa mengamalkannya. Aamiin. Adapun judul skripsi yang peneliti ambil adalah **“ILUSTRASI BANGUNAN *HERITAGE* DI KABUPATEN KUNINGAN DALAM MEDIA *BOOKLET*”**.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, peneliti memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak baik berupa bimbingan, arahan secara tertulis maupun secara lisan sehingga proposal dapat diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. H. Dikdik Harjadi, M.Si., selaku Rektor Universitas Kuningan.
2. Bapak Tito Sugiharto, S.Kom, M.Eng., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
3. Bapak Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn., selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
4. Ibu Rika Nugraha, M.Sn.,selaku Pembimbing I yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.

5. Bapak Azhar Natsir Ahdiyati, M.Ds., selaku Pembimbing II yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.
6. Orang tua yang telah memberikan arahan dan dukungan baik material maupun moral.
7. Rekan-rekan Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
8. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penyusunan ini peneliti menyadari skripsi ini masih kurang dari kata sempurna, sehingga kritik dan saran yang membangun dari semua pihak selalu diterima. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti, tempat/objek penelitian, Institusi dan bagi para pembaca pada umumnya. Atas dukungan dan bantuannya, peneliti mengucapkan banyak terimakasih.

Kuningan, 20 Juni 2024

Peneliti

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	
<b>LEMBAR HASIL PENGUJIAN</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN</b>	
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS</b>	
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Rumusan Masalah .....	4
1.4 Tujuan Perancangan .....	4
1.5 Batasan Lingkup Perancangan .....	4
1.6 Manfaat Perancangan .....	6
1.7 Metode Perancangan .....	6
1.7.1 Metode Pengumpulan Data .....	7
1.7.2 Metode Analisis Data .....	8
1.7.3 Metode Penyelesaian Masalah.....	10
1.7.4 Kerangka Perancangan .....	13
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	15
2.1 <i>Heritage</i> .....	15
2.1.1 Kriteria <i>Heritage</i> .....	16
2.1.2 Ciri-ciri <i>Heritage</i> .....	16
2.2 Bangunan <i>Heritage</i> .....	17
2.3 Kabupaten Kuningan.....	18
2.4 Desain Komunikasi Visual .....	19
2.4.1 Elemen-elemen desain komunikasi visual .....	19

2.5 <i>Booklet</i> .....	26
2.6 Tinjauan Perancangan Terdahulu .....	28
2.7 Kerangka Teoretis .....	30
<b>BAB III ANALISIS DATA DAN KONSEP PERANCANGAN</b> .....	<b>31</b>
3.1 Data Dan Objek Perancangan.....	31
3.1.1 Data Primer .....	31
3.1.2 Data Sekunder .....	32
3.2 Objek Perancangan.....	38
3.3 Hasil Analisis Data.....	40
3.4 Konsep Kreatif .....	42
3.4.1 Tujuan Kreatif .....	42
3.4.2 Strategi Kreatif .....	42
3.5 Konsep Visual .....	44
3.5.1 Teknik Visualisasi .....	44
3.5.2 Gaya Visualisasi .....	44
3.5.3 Referensi .....	45
3.6 Konsep Media .....	50
3.6.1 Target Audiens .....	50
3.6.2 Media Utama.....	50
3.6.3 Media Penunjang.....	51
3.7 Skema Perancangan .....	52
3.8 Program Kreatif.....	56
3.8.1 Jadwal Perancangan .....	56
3.8.2 Biaya Perancangan .....	58
<b>BAB IV VISUALISASI HASIL PERANCANGAN</b> .....	<b>59</b>
4.1 Pengolahan Ide.....	59
4.1.1 Media Utama.....	59
4.2 Eksekusi Visual.....	62
4.2.1 Alat dan Bahan.....	62
4.2.2 Tahap <i>Scan</i> .....	72
4.3 Penerapan pada Media .....	73
4.3.1 Visualisasi Media Utama.....	73
4.3.2 Visualisasi Media Penunjang.....	75
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>78</b>

5.1 Simpulan .....	78
5.2 Saran .....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>81</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN (<i>APPENDICES</i>) .....</b>	<b>84</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3 1 Hasil Data Kuesioner .....	33
Gambar 3 2 Hasil Data Kuesioner .....	33
Gambar 3 3 Hasil Data Kuesioner .....	34
Gambar 3 4 Hasil Data Kuesioner .....	34
Gambar 3 5Paseban Tri Panca Tunggal .....	35
Gambar 3 6Gedung Perundingan Lingajati.....	35
Gambar 3 7Rumah Nomor 94 Desa Manis Kidul .....	36
Gambar 3 8Gedung Graha Wangi.....	36
Gambar 3 9 Penginapan Manis .....	37
Gambar 3 10 Kantor Polisi Militer.....	37
Gambar 3 11 Makam Van Beeck .....	37
Gambar 3 12 Gedung Sultan Syahrir .....	38
Gambar 3 13Referensi Cover depan dan belakan.....	45
Gambar 3 14Contoh Referensi Karya .....	46
Gambar 3 15 Contoh Referensi Karya .....	47
Gambar 3 16 Contoh Referensi Karya .....	48
Gambar 3 17Referensi Layout booklet .....	49
Gambar 3 18Skema Perancangan.....	52
Gambar 4 1 Alat dan Bahan Watercolour Reeves .....	62
Gambar 4 2 Alat dan Bahan KuasV-Tec.....	62
Gambar 4 3 Alat dan Bahan Watercolour Paper .....	63
Gambar 4 4 Alat dan Bahan Scanner (pemindai).....	63

Gambar 4 5 Tahap Sketsa Ilustrasi.....	64
Gambar 4 6 Skesta Layout Media.....	65
Gambar 4 7 Skesta Layout Media.....	65
Gambar 4 8 Skesta Layout Media.....	66
Gambar 4 9 Skesta Layout Media.....	66
Gambar 4 10 Bangunan Makam Van Becck.....	67
Gambar 4 11 Bangunan Rumah Tinggal di Manis Kidul .....	68
Gambar 4 12 Bangunan Penginapan Manis .....	68
Gambar 4 13 Bangunan Gedung Sultan Syahrir .....	69
Gambar 4 14 Bangunan Gedung Graha Wangi.....	70
Gambar 4 15 Bangunan Paseban Tri Panca Tunggal.....	70
Gambar 4 16 Gedung Naskah Linggarati.....	71

## DAFTAR TABEL

Tabel 3 1 Jadwal perancangan .....	56
------------------------------------	----



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. SK Bimbingan

Lampiran 2. Kartu Bimbingan

Lampiran 3. Hasil Kuesioner

Lampiran 4. Surat balasan izin wawancara