

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kabupaten Kuningan terletak di Provinsi Jawa Barat yang memiliki 25 situs cagar budaya, beberapa diantaranya merupakan bangunan kolonial Belanda. Bangunan tersebut yakni, Gedung Perundingan Linggarjati, Gedung Sultan Syahrir, Paseban Tri Panca Tunggal, Kantor Polisi Militer, Graha Wangi, Makam Van Beeck, dan Penginapan Manis (Setiawan, 2016). Penting untuk diperhatikan juga bahwa beberapa bangunan tersebut telah mengalami renovasi atau perubahan fungsi selama bertahun-tahun. Beberapa di antaranyamasih digunakan sebagai museum atau tempat tinggal, sementara bangunan lainnya diubah menjadi penginapan atau tempat bisnis. Bangunan-bangunan tersebut dikenal dengan istilah *heritage*.

*Heritage* memiliki banyak pengertian, menurut UNESCO *heritage* yaitu warisan (budaya) masa lalu, yang saat ini dijalani manusia dan diteruskan kepada generasi selanjutnya. Sederhananya, *heritage* adalah sesuatu yang seharusnya diestafetkan dari generasi ke-generasi, umumnya karena dikonotasikan mempunyai nilai tertentu sehingga patut dipertahankan atau dilestarikan keberadaannya. Apresiasi masyarakat terhadap *heritage* atau bangunan bersejarah masih sangat kurang, dan tingkat pemahaman masyarakat terhadap *heritage* masih sangat sempit. Tidak jarang masyarakat memandang bahwa *heritage* hanyalah sebuah bangunan kuno yang tidak menarik untuk dikunjungi. (Pambudi.M, 2019).

*Heritage* sangat mempunyai peranan yang penting, tidak hanya dari nilai sejarah namun dari nilai sosial-budaya masyarakat. Melalui bangunan bersejarah yang tersisa dari zaman lampau atau zaman sejarah, masyarakat dapat mempelajari nilai kehidupan, dan peninggalan budaya generasi pendahulu sebagai bekal masa sekarang dan gambaran untuk kehidupan mendatang. Urgensi untuk memberikan informasi dari bangunan-bangunan tua yang memiliki nilai sejarah dan arsitektur yang unik, karena kurangnya kepedulian untuk pelestarian bangunan *heritage*. Beberapa bangunan tersebut dirombak sehingga kehilangan wajah aslinya, bahkan beberapa sudah hilang dirubuhkan dan diganti dengan bangunan-bangunan komersial yang cenderung modern.

Di Kabupaten Kuningan sendiri, bangunan *heritage* masih belum terdokumentasikan dengan maksimal. Hal itu menyebabkan minimnya pengetahuan masyarakat, khususnya generasi muda, tentang sejarah atau latar belakang dari bangunan-bangunan *heritage* tersebut. Maka dari itu, diperlukan sebuah upaya untuk meminimalisir dampak atas masalah tersebut.

Salah satu upaya melestarikan bangunan *heritage* adalah dengan mengabadikannya melalui karya desain seperti fotografi atau gambar ilustrasi. Pemanfaatan ilustrasi dalam pelestarian warisan budaya tersebut dapat memberikan kontribusi yang berharga, sebagai bagian dari pengembangan komunikasi interaktif dan hubungan dengan pengguna, membuka akses yang lebih luas dan meningkatkan kesadaran mengenai keberadaan warisan budaya (Putranto, 2018). Gambar ilustrasi merupakan gambar (foto maupun lukisan) berfungsi untuk memberi penjelasan atau memperkuat informasi supaya lebih

mudah dipahami. Beberapa contoh berupa gambar manual, desain, gambar kartun, komik, gambar sampul, dan gambar penjelasan, peraga atau diagram untuk penghias pada halaman sampul. Dalam perkembangannya ilustrasi manual juga banyak kemajuan, khususnya dalam proses pengembangan kreatif daya imajinasi, dan eksplorasi teknik, termasuk penggunaan teknologi modern dan canggih untuk menciptakan efek-efek tertentu (digital), adapun proses dalam penelitian ini gambar dibuat dengan cara memadukan antara kedua teknik ilustrasi manual dan digital (*hybrid*).

Penelitian ini merujuk pada pelestarian literatur sejarah lokal, dan salah satu media yang bisa digunakan adalah media *booklet*. *Booklet* ialah buku dengan ukuran relatif kecil dengan muatan informasi dan wawasan tentang suatu hal atau bidang ilmu tertentu, mempunyai paling sedikit lima halaman dan paling banyak empat puluh halaman, tidak termasuk halaman judul. *Booklet* memiliki potensi besar untuk menyajikan informasi secara visual dan mendalam, memungkinkan pembaca untuk memahami keindahan dan signifikansi budaya dari bangunan-bangunan tersebut.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan kontribusi signifikan terhadap pelestarian dan promosi warisan budaya Kabupaten Kuningan, dengan memperkaya pemahaman kita tentang nilai-nilai sejarah yang terkandung dalam bangunan *heritage* tersebut. Atas dasar inilah penulis mengangkat ke dalam sebuah penelitian berjudul “**Ilustrasi Bangunan Heritage di Kabupaten Kuningandalam Media Booklet**”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan data awal yang ditemukan, dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini, antara lain:

1. Minimnya pengetahuan masyarakat mengenai latar belakang atau nilai sejarah dari bangunan-bangunan *heritage* di Kabupaten Kuningan.
2. Keterbatasan alternatif media informasi yang menarik mengenai bangunan-bangunan *heritage* di Kabupaten Kuningan.

## 1.3 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, penulis membuat rumusan sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep perancangan ilustrasi bangunan *heritage* di Kabupaten Kuningan yang informatif dan menarik?
2. Bagaimana visualisasi dan pengaplikasian ilustrasi bangunan *heritage* di Kabupaten Kuningan yang informatif dan menarik?

## 1.4 Tujuan Perancangan

1. Merancang konsep ilustrasi bangunan *heritage* di Kabupaten kuningan yang informatif dan menarik.
2. Memvisualisasikan dan pengaplikasian ilustrasi bangunan *heritage* di Kabupaten Kuningan yang informatif dan menarik.

## 1.5 Batasan Lingkup Perancangan

Penelitian ini dibatasi lingkupnya berdasarkan:

### 1) Konten Pembahasan

Konten yang akan ditampilkan dalam *booklet* dibatasi pada artefak sejarah pada zaman kolonial Abad 19 dan 20 , informasi dan ilustrasi bangunan-bangunan *heritage* kolonial menggunakan teknik cat air manual yang di ubah menjadi digital dengan proses scan, menggunakan gaya ilustrasi *urban sketch* dimana bangunan *heritage* digambarkan mendekati wujud aslinya.

### 2) Target audiens :

#### a) Geografis

Target geografis audien pada penelitian ini mencakup di wilayah Kabupaten Kuningan.

#### b) Demografi

1) Usia : 17-20 tahun

2) Tingkat Pendidikan : SMA/Sederajat dan Mahasiswa S1

3) Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

#### c) Psikografis

Psikografis dari target audiens pada media informasi ini adalah, karakter pembaca yang memiliki rasa keingintahuan terhadap *heritage* dan memiliki ketertarikan pada media cetak, seperti *booklet*.

### 3) Media Penerapan

Penerapan media informasi tentang bangunan *heritage* dalam perancangan dibatasi dalam bentuk *booklet* yang berisi ilustrasi dan informasi dari bangunan-bangunan *heritage*, didukung pula oleh media pendukung berupa, poster, *x-bander*, *tote bag*, *t-shrt* dan *postcard*.

## 1.6 Manfaat Perancangan

### 1. Bagi Mahasiswa

- a. Menjadi sarana referensi untuk penelitian perancangan desain komunikasi visual khususnya ilustrasi.
- b. Sebagai sarana edukasi mengenai bangunan sejarah kolonial *heritage* di Kabupaten Kuningan.

### 2. Bagi Masyarakat

- a. Sebagai bahan informasi wawasan kepada masyarakat, khususnya bagi remaja tentang bangunan-bangunan bersejarah di Kabupaten Kuningan.
- b. Membantu Pemerintah Daerah Kabupaten Kuningan selaku langkah pelestarian *heritage* Kuningan dalam pengadaan *booklet* yang mengulas bangunan kolonial di Kabupaten Kuningan.

### 3. Bagi Instansi Akademik

- a. Memberikan kontribusi kepada dunia desain komunikasi visual melalui perancangan ilustrasi bangunan *heritage* kolonial di Kabupaten Kuningan dalam media *booklet*.
- b. Menambah referensi penelitian dan perancangan pada program studi desain komunikasi visual.

## 1.7 Metode Perancangan

Perancangan ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif, sebab melibatkan penggunaan elemen-elemen visual untuk menyampaikan pesan atau informasi secara efektif. Penelitian kualitatif

merupakan penelitian yang berpangkal dari pola pikir induktif, yang didasarkan atas pengamatan obyektif partisipatif terhadap suatu gejala (fenomena) sosial. Metodologi perancangan penelitian ini meliputi metode pengumpulan data, metode analisis data, dan metode penyelesaian masalah.

#### 1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada perancangan ini dilakukan dengan berbagai cara, yaitu:

##### a. Studi Literatur

Pengumpulan data tertulis berupa literatur yang mendukung atau terkait dengan penelitian ini tentang bangunan-bangunan *heritage*, serta berbagai data lainnya seperti berita, buku, jurnal dan artikel. Data tersebut juga dapat diperoleh melalui jurnal dan data elektronik seperti website.

##### b. Wawancara

Pengumpulan data dari narasumber untuk mendapatkan pemahaman lebih mengenai bangunan-bangunan *heritage* kolonial di Kabupaten Kuningan, seperti kepada Dinas Pariwisata dan Olahraga, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, pengelola ataupun pemilik, warga yang tinggal di sekitaran bangunan tersebut.

##### c. Observasi

Teknik ini menuntut adanya pengamatandari penulis baik secara langsung maupun tidaklangsung terhadap objek penelitian.

##### d. Dokumentasi

Melakukan dokumentasi untuk mengumpulkan data obek bangunan untuk di masukan kedalam *booklet*.

e. Kuesioner

Untuk mendapatkan hasil lebih lengkap maka penelitian ini mengajukan beberapa pertanyaan tertulis untuk responden mengenai pengetahuan informasi tentang bangunan-bangunan *heritage* di Kabupaten Kuningan agar dapat membantu dalam proses pembuatan penelitian ini.

### 1.7.2 Metode Analisis Data

Setelah data-data yang dikumpulkan selesai, selanjutnya dianalisis menggunakan metode analisis 5W+1H, 5W+1H adalah suatu konsep dasar untuk pengumpulan informasi agar dapat memperoleh cerita yang utuh tentang suatu hal. Kalimat tanya biasa disebut juga kalimat untuk menggali informasi. Konsep ini menekankan bahwa kalimat tanya yang dipergunakan, dirumuskan dengan 5W 1H, yaitu *what* (apa), *Where* (di mana), *who* (siapa), *when* (kapan), *why* (mengapa), dan *how* (bagaimana) (Jayanti, 2011). Adapun langkah-langkah teknik 5W 1H adalah sebagai berikut:

a. *What?* (Apa?)

Dalam sebuah penelitian, kata tanya ini sangat penting keberadaanya. Kegunaan dari kata *what* adalah untuk menanyakan suatu peristiwa atau sesuatu hal yang ingin disampaikan. Tema atau masalah apa yang akan peneliti sampaikan kepada audien menjadi sesuatu yang sangat penting sehingga audien paham akan perancangan ini.



b. *Who?* (Siapa?)

Unsur yang kedua dalam 5w+1h adalah *who*. Arti kata *who* merupakan pertanyaan tentang siapa yang terlibat dalam sebuah peristiwa atau kejadian yang ingin disampaikan. Pada perancangan ini, menentukan siapa target audien yang tepat bagi perancangan ini merupakan sesuatu yang sangat penting guna memaksimalkan isi dari perancangan ini.

c. *When?* (Kapan?)

Peristiwa atau kejadian yang dialami tentu mempunyai latar waktu di dalamnya. Kegunaan dari unsur *when* ini adalah untuk menanyakan kapan terjadinya peristiwa tersebut. Perancangan ini dilakukan sesuai dengan waktu yang ditentukan agar dapat mencapai hasil yang optimal.

d. *Where?* (Dimana?)

Pada perancangan ini, unsur *where* digunakan untuk menentukan dimana media yang cocok untuk pengaplikasian perancangan ini.

e. *Why?* (Mengapa?)

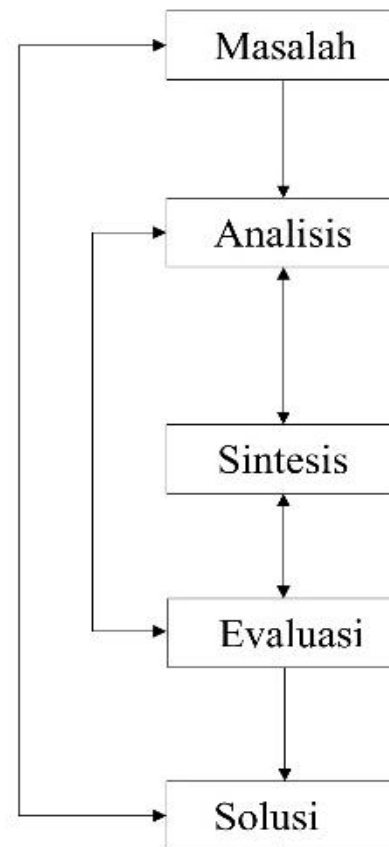
Penjelasan unsur *why* pada perancangan ini merupakan penjelasan mengapa perancangan ini dilakukan oleh peneliti, yang nantinya dapat memberikan informasi kepada audien tentang tujuan dilakukannya perancangan ini.

f. *How?* (Bagaimana?)

Unsur *how* menjelaskan tentang bagaimana perancangan ini menjadi solusi bagi permasalahan yang dipilih oleh peneliti.

### 1.7.3 Metode Penyelesaian Masalah

Seperti yang sudah dijelaskan perancangan ini menggunakan pendekatan kualitatif yang terdiri dari metode pengumpulan data, metode analisis data, melalui 5W+1H dan metode penyelesaian masalah. Penyelesaian masalah pada konteks ini yaitu menciptakan karya visual sebagai solusi atas permasalahan yang diangkat dengan menggunakan proses desain.



*Gambar 1.1 Proses Desain*

*Sumber: Diadaptasi Dari Lawson, 2005*

Proses desain sebuah karya seni rupa tentu memiliki tahap-tahap yang harus dilalui. Bagan tersebut diadaptasi dari bagan proses desain yang

dikemukakan oleh (Lawson, 2005), bagan dibuat untuk memudahkan memahami tahap demi tahap yang dilalui, dan mengetahui hubungan antar tahapan tersebut.

Proses desain meliputi:

a. Masalah

Masalah sering kali didefinisikan sebagai sesuatu yang membutuhkan alternatif jawaban atau pemecahan masalah bisa lebih dari satu. Biasanya, alternatif jawaban tersebut bisa diidentifikasi jika seseorang telah memiliki sejumlah data dan informasi yang berkaitan dengan masalah bersangkutan.

b. Analisis

Analisis merupakan tahap eksplorasi, pencarian informasi, pengumpulan data dalam bentuk apapun yang mendukung untuk pemecahan masalah. Dalam tahap ini penulis mengumpulkan data dari berbagai sumber, yaitu studi literature, observasi, dokumentasi, wawancara, kuesioner dan sumber internet.

c. Sintesis

Sintesis merupakan tahap mencari berbagai solusi atas permasalahan yang ada sesuai dengan informasi yang telah didapat pada tahap analisis. Dalam tahap ini penulis menata informasi yang didapat pada tahap analisis, serta memilih informasi yang mungkin digunakan di tahap selanjutnya.

Kemungkinan solusi yang dibuat penulis dalam tahap ini harus memperhatikan data yang penulis sudah miliki pada tahap analisis. Data

tersebut penulis harus memilah dan memilih jenis makanan seperti apa yang akan dijadikan gambar ilustrasi, target pembaca dari buku yang akan dibuat.

Selain itu penulis juga harus memperhatikan tampilan visual seperti apa yang akan disajikan dalam buku tersebut, media apa yang akan digunakan untuk mengilustrasikan makanan, dan media yang dirasa sesuai untuk dapat menggambarkan dengan baik ilustrasi yang akan dibuat.

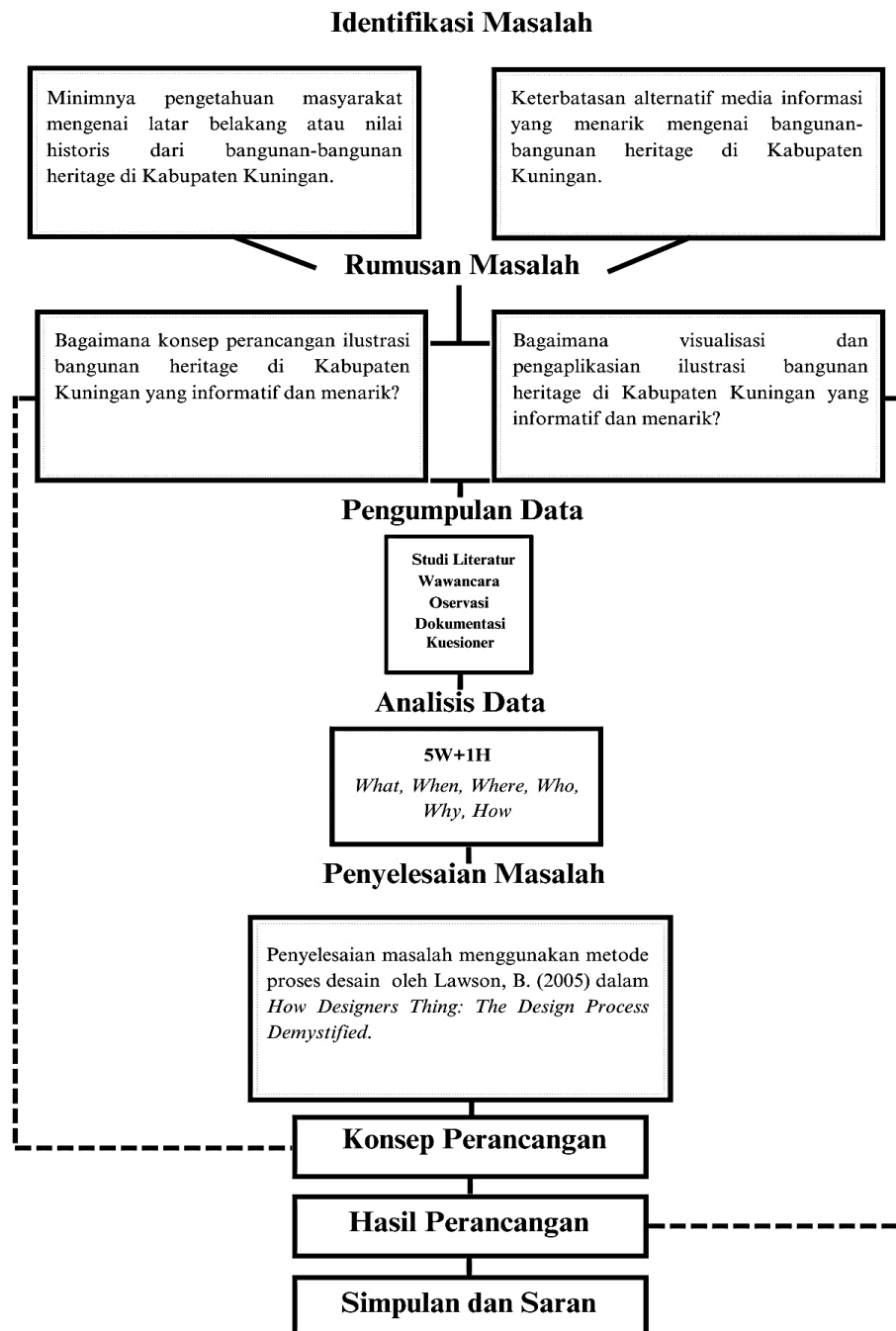
d. Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap pengambilan keputusan atas solusi yang didapat pada tahap sintesis. Pada tahap ini penulis juga harus menghubungkan solusi yang akan diambil dengan informasi/data yang terdapat pada tahap analisis, solusi yang akan diambil merupakan solusi yang dianggap paling memungkinkan untuk menyelesaikan masalah.

e. Solusi

Selelah melakukan tiga tahap aktivitas yaitu analisis, sintesis dan evaluasi, maka penulis memutuskan solusi untuk menghadapi permasalahan tersebut.

### 1.7.4 Kerangka Perancangan



Gambar 1 2 Kerangka perancangan

Sumber: Muhammad Rizqi Fadhillah, 2024

**BAB I PENDAHULUAN**

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Identifikasi Masalah
- 1.3 Rumusan Masalah
- 1.4 Tujuan Perancangan
- 1.5 Batasan Lingkup Perancangan
- 1.6 Manfaat Perancangan
- 1.7 Metode Perancangan
- 1.8 Sistematika Penulisan

**BAB II LANDASAN TEORETIS**

- 2.1 Kajian Teori dan Studi Literatur
- 2.2 Tinjauan Perancangan Terdahulu
- 2.3 Kerangka Teoretis

**BAB III ANALISIS DATA DAN KONSEP PERANCANGAN**

- 3.1 Data dan Objek Perancangan
- 3.2 Hasil Analisis Data
- 3.3 Konsep Kreatif
- 3.4 Konsep Visual
- 3.5 Konsep Media
- 3.6 Program Kreatif

**BAB IV VISUALISASI HASIL PERANCANGAN**

- 4.1 Pengolahan Ide
- 4.2 Eksekusi Visual
- 4.3 Penerapan pada Media

**BAB V PENUTUP**

- 5.1 Simpulan
- 5.2 Saran