

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1. Latar Belakang Perancangan**

Indonesia memiliki banyak sejarah panjang. Dari terbentuknya Nusantara hingga menjadi Indonesia. Dimana yang bermula dari beberapa kerajaan hingga terbentuk sebuah struktur republik untuk dijalankan. Beberapa kerajaan besar di Pulau Jawa meliputi Kerajaan Majapahit hingga Kasultanan Banten. Salah satu kerajaan yang masih dianggap eksistensinya adalah Kasunanan Surakarta Hadiningrat dan Kasultanan Ngayogyakarta Hadiningrat. Kasultanan Ngayogyakarta Hadiningrat sendiri mempunyai sejarah panjang hingga seperti sekarang yang disebut sebagai Daerah Istimewa Yogyakarta. Salah satu sejarahnya berada di sudut tenggara Kota Yogyakarta. Daerah itu bernama Kotagede. Kotagede adalah salah satu Kecamatan yang berada di Kota Yogyakarta, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Kotagede berada diujung wilayah Kota Yogyakarta dan berbatasan langsung dengan Kabupaten Bantul.

Kotagede sendiri memiliki sejarah panjang hingga seperti sekarang. Mulai dari sejarah babat alas mentaok hingga terbentuknya nama Kotagede memerlukan waktu yang cukup lama. Banyak anak muda maupun wisatawan yang berkunjung bahkan hidup di Kotagede namun tidak mengetahui sejarah terbentuknya Kotagede itu sendiri. Bermula dari Kerajaan Mataram Kotagede yang belum diketahui dimana letak kerajaannya hingga yang tersisa sekarang hanya kompleks Masjid Gede Mataram Kotagede dimana dijadikan destinasi wisata sejarah serta spiritual di Kotagede. Tidak jauh dari kompleks Masjid Gede Mataram Kotagede ada beberapa destinasi wisata yang kian digemari oleh wisatawan. Wisata tersebut meliputi: Omah Kalang yang dulunya adalah rumah orang terkaya yang ada di Kotagede sekarang menjadi restoran, dan juga Omah Pocong Sumi Kotagede yang namanya mulai melambung tinggi di mata wisatawan. Namun tidak sedikit wisatawan bahkan warga Kotagede sendiri hanya tahu tempat-tempat tersebut adalah tempat wisata untuk berfoto karena terlihat menarik bukan karena nilai sejarahnya. Karena

kurangnya memahami sejarah tempat-tempat tersebut disebabkan oleh: rendahnya rasa ingin tahu dan rendahnya minat baca.

Melihat masalah di atas penulis ingin merancang sebuah buku ilustrasi yang menceritakan tentang 3 tempat wisata tersebut, sehingga memberi pemahaman baru kepada anak muda di Kotagede maupun di luar Kotagede tentang betapa menakjubkannya sejarah 3 tempat wisata di Kotagede. Penulis menggunakan media buku ilustrasi karena dianggap paling efektif, seperti yang disebutkan oleh Arifin dan Kursianto (2009: 70) bahwa ilustrasi dapat memudahkan pembaca untuk menerima dan mengingat ide dan gagasan yang disampaikan. Hal ini sesuai dengan pemahaman penulis bahwa buku ilustrasi dapat membantu pembaca dalam memahami pesan yang disampaikan, serta buku ilustrasi akan lebih menarik jika dibandingkan dengan buku yang hanya bermuatan teks. Dan juga penulis menyimpulkan bahwa mengenalkan sejarah tempat wisata kepada khalayak umum akan memberi *value* lebih terhadap foto yang wisatawan ataupun warga Kotagede ambil di tempat tersebut. Dari masalah tersebut, dibutuhkan sebuah strategi komunikasi visual yang unik dan *memorable* dimana mampu menyampaikan pesan sejarah wisata Kotagede yang informatif namun tetap menarik. Salah satu ide yang diambil sebagai strategi komunikasi visual tersebut adalah membuat sebuah *boxset* yang berjudul “**Kotagede sebagai Kota Gede**”. Pengambilan judul “Kotagede sebagai Kota Gede” menggunakan metode anagram dimana judul ini mengartikan Kotagede yang memiliki sejarah panjang mulai dari *babat alas mentaok* hingga menjadi Kotagede yang seperti sekarang ini. Pada kata Kotagede di awal menandakan tempat atau lokasi, sedangkan Kota Gede dengan sepasi mengartikan kota yang besar sesuai dengan sejarahnya yang panjang. Strategi *boxset* sendiri sudah lama digunakan, namun kebanyakan digunakan oleh *clothing line* ataupun strategi promosi dari beberapa band yang akan meluncurkan *merchandisenya*. Dipilihnya strategi tersebut karena terdapat nilai *collectible* serta *memorable* dari *boxset* tersebut.

## **I.2. Rumusan Perancangan**

Bagaimana merancang sebuah strategi komunikasi visual dengan objek buku ilustrasi tentang destinasi wisata di Kotagede yang efektif dan sesuai dengan kaidah perancangan DKV untuk wisatawan yang kurang mengerti atau bahkan belum mengerti sejarah tempat tersebut.

## **I.3. Batasan Perancangan**

Agar permasalahan dalam perancangan ini tidak terlalu meluas, dan bisa lebih spesifik maka diperlukan adanya batasan masalah, adapun batasan masalahnya adalah:

1. Menjelaskan destinasi tempat-tempat wisata di Kotagede.
2. Mengerjakan boxset yang berisi buku sejarah, kaos, serta lempengan logam perak.
3. Target audience terdiri dari primer dimana berumur 17-20 tahun dan juga sekunder yang berumur 30-35 tahun.

## **I.4. Tujuan Perancangan**

Diharapkan perancangan ini bisa memberi nilai lebih terhadap tempat wisata yang ada di Kotagede dengan mengenalkan sejarah-sejarahnya, dengan cara memvisualkan objek-objek sejarah tersebut diharap mampu meningkatkan minat baca warga Kotagede ataupun wisatawan yang berkunjung sehingga tahu sejarah tempat-tempat tersebut dan memberikan *value* lebih dari foto yang warga ataupun wisatawan ambil karena bisa menjelaskan sejarah tempat-tempat tersebut.

## **I.5. Manfaat Perancangan**

Adapun beberapa manfaat yang bisa dihasilkan oleh perancangan ini adalah:

1. Bagi masyarakat, dengan adanya buku ilustrasi ini diharapkan dapat membangun kesadaran akan pentingnya mengetahui sejarah dan peran tempat wisata di Kotagede.
2. Bagi penulis, mampu memberikan sumbangsih positif pada proses pengenalan wisata di Kotagede serta mendapat pengetahuan dan wawasan baru mengenai segala sesuatu yang berkaitan dengan wisata di Kotagede.
3. Bagi bidang keilmuan, dengan adanya buku ilustrasi ini diharapkan nantinya dapat memberikan penjelasan sejarah dan peran wisata di Kotagede serta menjadi referensi media pembelajaran tentang sejarah wisata secara keseluruhan dalam bentuk buku ilustrasi yang informatif dan komunikatif.
4. Bagi lembaga, manfaat dari perancangan buku ilustrasi ini adalah dapat memberikan referensi dan pedoman dalam ilmu DKV.

## I.6. Skema Perancangan

