



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Keraton Kasepuhan adalah keraton yang terbesar dan termegah di kota Cirebon. Keraton Kasepuhan memiliki bagian utama yaitu gedung yang berwarna putih dengan ruang tamu, ruang tidur dan singgasana raja. Keraton Kasepuhan mempunyai benda-benda peninggalan berupa lukisan dan benda pusaka (peralatan perang, peralatan perang, meriam dan Kereta Singa Barong)

Keraton merupakan sebuah objek wisata yang mempunyai unsur history di dalamnya. Unsur history tersebut terletak di bangunan dan benda-benda pusaka yang berada di Keraton. Hal tersebut yang menjadi daya tarik Keraton Kasepuhan sebagai objek wisata. Untuk menjelaskan informasi tentang isi dan makna Keraton Kasepuhan, Dinas Pariwisata menyediakan buku panduan tentang Keraton Kasepuhan yang dapat diperoleh wisatawan di pintu masuk museum Keraton Kasepuhan.

Namun dari survey pendahuluan yang telah dilakukan, wisatawan kesulitan dalam menghubungkan antara teks yang berisi nama benda pusaka dengan foto aslinya. Oleh karena itu penulis membuat sebuah buku panduan wisata Keraton Kasepuhan yang berguna bagi wisatawan dalam memahami sejarah dan benda-benda pusaka . Hal ini disebabkan salah satunya adalah karena dalam buku promosi ini tidak dilengkapi dengan visualisasi yang mendukung kontennya.

Penelitian ini dilakukan untuk mendesain ulang Buku Promosi Wisata Keraton Kasepuhan dengan visualisasi dan tata letak yang lebih mendukung kontennya

1.2 RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang yang disampaikan dapat diambil dua permasalahan :

1. Bagaimanakah ilustrasi yang mendukung konten buku Promosi Wisata Keraton Kasepuhan ?
2. Bagaimanakah tata letak yang mendukung konten buku Promosi Wisata Keraton Kasepuhan ?

1.3 BATASAN MASALAH

Permasalahan dalam tugas akhir ini dibatasi oleh :

1. Penulisan akan membuat desain tata letak buku promosi Keraton Kasepuhan Cirebon, membuat mock up dan mempersiapkan file yang naik cetak.
2. Buku Promosi Keraton Kasepuhan ini dibuat dan dipublikasikan di lingkungan Keraton Kasepuhan Cirebon dan dapat di beli di toko buku yang ada di kota Cirebon.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk menentukan dan membuat ilustrasi yang mendukung konten buku promosi wisata Keraton Kasepuhan Cirebon.

2. Membuat desain tata letak dari buku promosi wisata yang sudah ada dengan memperhatikan penggunaan warna, typography , dan penggunaan foto

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Mempermudah wisatawan dalam membaca dan memahami informasi-informasi yang terdapat dalam buku promosi
2. Sebagai usulan desain terhadap Dinas Pariwisata

1.6 METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah :

1. Riset Pendahuluan

Penulis melakukan survey, wawancara dan membagikan kuisisioner. Pengumpulan data dilakukan dengan berkunjung langsung ke museum Keraton Kasepuhan Cirebon, wawancara dan membagikan kuisisioner pada suatu komunitas.

2. Perancangan Konsep Desain

Penulis melakukan perancangan yang disesuaikan dengan kebutuhan wisatawan dengan menerapkan teori desain

3. Tahap Eksekusi

Penulis melakukan eksekusi desain dan evaluasi sehingga dipilih satu desain yang menjadi final art

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Adapun sistematika penulisan adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Dengan latar belakang yang telah diuraikan di atas, ditemukan dua permasalahan , tujuan dan manfaat dari proyek yang dilakukan penulis. Bab ini juga membahas tentang tahapan-tahapan dan metodologi proyek ini.

BAB II Landasan Teori

Bab ini membahas teori yang mendasari proyek. Teori bersumber dari studi pustaka dan teori-teori yang didapat dikumpulkan dan digunakan sebagai acuan dalam membuat proyek ini

BAB III Perancangan Dan Konsep Visual

Bab ini akan membahas ruangan dan bangunan-bangunan yang terdapat di Keraton kasepuhan

BAB IV Analisis Rancangan dan Konsep Visual Buku Promosi Wisata Keraton Kasepuhan

Bab ini berisi pengolahan data dan pembuatan desain tata letak yang informatif dan komunikatif

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dari permasalahan yang dilakukan penulis serta kritik dan saran terhadap Keraton kasepuhan untuk menghadapi kemungkinan yang dihadapi suatu saat nanti