

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Yogyakarta adalah salah satu kota metropolitan di Indonesia, yang juga dikenal sebagai kota wisata dengan berbagai jenis wisata seperti museum, desa wisata, peninggalan sejarah, kuliner, dan sebagainya. Bahkan wisata Kota Yogyakarta memiliki lokasi wisata yang khas yaitu, Malioboro, Taman Sari, Tugu Golong Gilik, Keraton, dan Titik 0 Kilometer. Kawasan wisata Kota Yogyakarta pun semakin berkembang dari tahun ke tahun yang ditunjukkan dengan jumlah pengunjung yang tinggi. Berdasarkan data statistik kunjungan wisatawan Kota Yogyakarta tahun 2017– 2019, diketahui bahwa setiap tahun jumlah pengunjung mengalami peningkatan. Pada tahun 2017, tercatat sebanyak 3.894.771 wisatawan. Sementara pada tahun 2018 jumlah pengunjung mencapai 4.103.240 dan jumlah kunjungan wisatawan pada tahun 2019 sebanyak 4.378.609 wisatawan[1].

Keanekaragaman wisata yang dimiliki merupakan potensi untuk menarik para wisatawan agar mereka berkunjung. Upaya pemerintah kota Yogyakarta mempercantik berbagai daya tarik wisata adalah bertujuan agar wisatawan yang berkunjung ke Yogyakarta menjadi lebih lama waktu kunjungan wisatawan. Semakin lama waktu kunjungan wisatawan dan lama tinggalnya, maka semakin besar pula manfaat ekonomi yang diperoleh masyarakat baik secara langsung maupun tidak langsung melalui pengeluaran wisatawan. Pengeluaran wisatawan digunakan untuk kebutuhan hotel, daya tarik wisata, restoran/rumah makan, cinderamata, oleh-oleh, pemandu wisata/guide, transportasi dan usaha lainnya yang terkait dengan pariwisata[2].

Namun tidak sedikit wisatawan baik dari dalam maupun luar Kota Yogyakarta yang belum begitu mengenal kawasan wisata Yogyakarta dengan baik. Selama ini informasi yang beredar mengenai profil Kota Yogyakarta melalui media cetak maupun elektronik hanya sebatas pengetahuan sekilas saja. Bahkan dalam *website* profil kota milik pemerintah Kota Yogyakarta sendiri dinilai kurang maksimal karena tidak menyangkut kepariwisataan Kota Yogyakarta secara utuh. Terlebih saat ini, generasi muda kurang begitu menyadari pentingnya melestarikan wisata

budaya dan mengenal sejarah khususnya Kota Yogyakarta.

Maka dari itu perlu adanya sebuah media penunjang informasi wisata berupa buku ilustrasi tentang Kota Yogyakarta. Sebuah terobosan baru dan belum pernah dibuat sebelumnya menyangkut ide kreatif yang unik dan menarik. Target *audience* akan lebih tertarik dengan buku berkarakter gambar dibandingkan dengan hanya berbentuk redaksional (teks) saja. Buku dinilai memiliki kelebihan tersendiri yaitu mudah dibawa kemana-mana, mudah didapatkan, dan jauh lebih akurat. Dikemas dengan teknik ilustrasi digital yang menampilkan bangunan serta suasana di sekitar Kota Yogyakarta. Divisualkan secara ringan namun dapat membangun ruang imajinasi pembaca. Sehingga diharapkan akan menjadi media yang mampu menambah minat wisatawan dalam dan luar Kota Yogyakarta untuk mengunjungi kawasan tersebut. Serta menambah wawasan masyarakat khususnya generasi muda untuk lebih mengenal dan melestarikan warisan budaya.

1.2 Perumusan masalah

“Bagaimana merancang buku ilustrasi tentang kota Yogyakarta untuk memberi pengetahuan seputar kota Yogyakarta melalui sebuah buku?”

1.3 Tujuan Perancangan

Merancang buku ilustrasi bergambar yang mampu memberikan pengetahuan serta informasi baik itu sejarah, kuliner atau wisata yang ada di kota Yogyakarta.

1.4 Batasan Masalah

Perancangan ini dibatasi agar penelitian lebih terstruktur dan terarah. Adapun batasan masalah ialah sebagai berikut:

- A. Penelitian ini dibatasi pada upaya untuk memberikan pengetahuan kepada wisatawan domestik berupa kumpulan-kumpulan gambar objek wisata di Kota Yogyakarta yang dirancang menjadi sebuah buku ilustrasi.
- B. Perancangan buku ilustrasi ini menggunakan foto objek wisata yang diambil langsung oleh peneliti yang selanjutnya dibuat ulang menjadi sketsa menggunakan software adobe photoshop cc.
- C. Garis pada sketsa ditebalkan, selanjutnya gambar masuk ke tahap pewarnaan menggunakan adobe photoshop cc.
- D. Hasil gambar disatukan dalam software adobe illustrator cc dan ditambahkan teks deskripsi objek wisata.
- E. Semua aset gambar melalui tahap rendering menjadi sebuah file pdf.
- F. Survei dilakukan dengan cara menyebarkan link file pdf buku ilustrasi melalui google form yang sudah dilengkapi pertanyaan survei. Link tersebut disebarakan kepada wisatawan domestik dengan kategori usia enam belas tahun sampai lima puluh tahun.

1. 5 Manfaat Perancangan

A. Manfaat bagi Mahasiswa

1. Sebagai ilmu pengetahuan yang dapat menambah wawasan mahasiswa seputar kuliner, sejarah atau tempat wisata yang ada di kota Yogyakarta.
2. Memberikan inspirasi agar mampu berinovasi dalam mendesain sebuah buku ilustrasi.

B. Manfaat bagi Institusi

1. Sebagai sumber pengetahuan yang dapat menambah wawasan seputar profesi ilustrator dan cara mendesain buku ilustrasi yang kreatif, edukatif serta menarik.
2. Sebagai pelopor untuk perancangan-perancangan lain agar penelitian ini dapat terus mengalami penyempurnaan.

C. Manfaat bagi Masyarakat

1. Ilmu pengetahuan tentang kuliner, tempat sejarah atau pariwisata yang ada di kota Yogyakarta.
2. Masyarakat dapat lebih tertarik karena buku ilustrasi ini memiliki banyak gambar di dalamnya.
3. Ilustrasi dalam buku ini dapat menjadi referensi bagi pembuatan buku ilustrasi lain.
4. Ilmu pengetahuan seputar profesi ilustrator tentang sebuah kota.

1.6 Metodologi Penelitian

Untuk mendapatkan uji kebenaran pada suatu rumusan hasil dari penelitian ini digunakan beberapa tahap dalam penyusunan tugas akhir, yakni[3]:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode ini ditujukan agar memperoleh data-data yang dibutuhkan. Pada penelitian ini digunakan beberapa metode penelitian yaitu observasi dan wawancara.

1.6.1.1 Metode Observasi

Mengunjungi dan mengamati langsung tempat-tempat yang menjadi objek penelitian.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Untuk memperkuat penelitian dan penulisan tugas akhir, diperlukan interaksi dengan pihak yang terkait yaitu wisatawan domestik yang mengunjungi objek penelitian.

1.6.2 Metode Perancangan

Teknik yang digunakan penulis dalam proses perancangan tugas akhir ini terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap pra-produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi[4].

A. Tahap Pra-Produksi

Proses pra-produksi dalam perancangan buku ilustrasi ini mencakup penentuan objek penelitian, wawancara, dan pengumpulan data.

B. Tahap Produksi

Tahap ini meliputi pembuatan sketsa, penebalan garis sketsa, pemberian warna, serta penulisan teks pada setiap gambar.

C. Tahap Pasca Produksi

Pada tahap ini merupakan tahap terakhir dari proses perancangan, yang diantaranya yaitu penyuntingan akhir dan *Rendering*.

