

PERANCANGAN BUKU TENTANG RUMAH TRADISIONAL MAJAPAHIT DENGAN TEKNIK *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENGENALKAN SEJARAH BUDAYA LOKAL

¹⁾Ibadurrokhman ²⁾Muh. Bahruddin ³⁾Thomas Hanandry Dewanto

- 1) Program Studi Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya, Email: irn031@gmail.com
2) Program Studi Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya, Email: bahruddin@stikom.edu
3) Program Studi Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya, Email: thomashanandry@ymail.com

ABSTRACT

Interest traditional home design book on Majapahit with augmented reality technique is to introduce the public about the cultural history of Majapahit heritage home in the form of a traditional home. The study was conducted with a qualitative method that is based on interviews, observation, documentation, and literature to support the design of a book about the traditional home of Majapahit. The data can be analyzed by several stages of data reduction, data presentation, and conclusion. Having analyzed the data found a design concept that is informative, in a large dictionary Indonesian informative mean to be told. The concept aims to be informative book that is designed to provide an overview to the public about the traditional home of Majapahit. Augmented reality techniques promoted expected to help draft informative because it is interactive, so that people can know the shape of traditional houses Majapahit from various viewpoints .. Results from the design book is expected that the public know more about the cultural historical heritage in the form of a traditional home Majapahit Majapahit already displaced by the times.

Keywords: Book, traditional house Majapahit, Augmented reality, local culture.

Majapahit merupakan kerajaan terbesar yang pernah dimiliki Indonesia pada tahun 1293-1500M.

Permasalahannya peninggalan-peninggalan kerajaan Majapahit ada yang belum diketahui masyarakat Indonesia, seperti bentuk rumah hunian yang digunakan sebagai tempat tinggal orang-orang di zaman Majapahit. Sebab-sebab permasalahan tersebut dikarenakan bentuk rumah Majapahit yang hilang karena kerusakan. Faktor-faktor kerusakan tersebut dari alam dan manusia yang tidak peduli terhadap peninggalan ini.

Menurut Mundardjito (1986:17) faktor-faktor alam yang merusak peninggalan antara lain pertumbuhan jasad renik dan perumputan, fluktuasi suhu udara, angin dan curahan air hujan, proses penggaraman, kandungan air yang tinggi dalam waktu yang lama, akar tanaman keras, burung-burung yang melakukan pengikisan, sehingga mengakibatkan kerusakan pada batu/bata peninggalan majapahit. Faktor-faktor manusia yang merusak seperti penggalian tanah untuk memperoleh bata kuna yang akan dijual ke pabrik semen merah,

mempersubur lahan, untuk mendapatkan bahan bangunan berupa pasir dan kerikil, untuk aliran air guna pertanian basah, untuk mendapatkan butiran logam mulia dengan cara menyaring.

Menurut Munandar (2011:78) bangunan hunian majapahit merupakan gugusan bangunan dalam satu kompleks yang dikelilingi pagar. Dengan demikian yang dimaksud rumah tinggal adalah kumpulan bangunan yang berada dalam kesatuan pagar yang mengelilinginya dengan satu pintu masuk utama (gerbang) dan beberapa celah tambahan sebagai pintu masuk-keluar masuk lainnya.

Penelitian tentang ibu kota kerajaan Majapahit pernah dilakukan oleh Shutterheim yang mengacu pada kitab *Negarakertagama pupuh* vii-xii. Penataan kota Majapahit dianalogikan dengan rumah di Bali. (kebudayaan.kemdikbud.go.id)

Data rumah-rumah tradisional Bali cukup penting mengingat kebudayaan Bali pada dasarnya merupakan kelanjutan dari kebudayaan Majapahit, hanya saja dalam bentuk yang lebih maju. Oleh karena itu

kajian tentang Majapahit selayaknya harus menengok juga data yang ditawarkan oleh kebudayaan Bali (Munandar, 2011:69). Arsitektur Majapahit ini masih bisa ditemui padanannya dengan rumah-rumah tradisi di Bali. Berdasarkan ungkapan Osrifoel Oesman, “Bukan Majapahit yang mirip Bali, tapi Bali-lah yang mirip Majapahit,” (www.nationalgeographic.co.id)

METODE

Metode yang digunakan dalam penciptaan buku ini adalah metode kualitatif. Menurut Kirk dan Miller dalam Moleong (1999:3) mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan manusia baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahannya. Menurut Marshal dalam Sarwono (2006:193) metode kualitatif sebagai suatu proses yang mencoba untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai kompleksitas yang ada dalam penelitian.

Pendekatan kualitatif ini, diharapkan data yang didapat sesuai, terperinci, dan menunjang kelanjutan penciptaan buku tentang bangunan rumah Majapahit ini. Penelitian kualitatif yang dimaksud ini dilakukan dengan pendekatan wawancara, observasi, dan kepustakaan.

PERANCANGAN PENELITIAN

Metode pada perancangan penelitian yang akan dilakukan melalui beberapa proses tahap sehingga jalur pemikiran dapat diikuti. Metode yang akan dilakukan mulai dari proses tahap wawancara, observasi, STP, studi literatur, studi eksisting, studi kompetitor, dan USP. Metode wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab dengan bertatap muka antara pewawancara dengan responden atau orang yang diwawancarai, dengan menggunakan pedoman wawancara. Observasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk meng-himpun data penelitian, data penelitian tersebut dapat diamati oleh

peneliti. Dalam arti bahwa data tersebut dihimpun melalui pengamatan peneliti melalui penggunaan pancaindra. Metode STP dilakukan untuk menentukan *segmentation, targeting, dan positioning*. Metode studi literatur dilakukan sebagai teknik pengumpulan data dengan menghimpun, mempelajari dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik, seperti bukubuku referensi, jurnal-jurnal, dan media lainnya yang berkaitan dengan obyek penelitian. Metode USP (Unique Selling Proposition) mengacu pada keunikan yang menjual (*attractive*), yang diusulkan atau diperkirakan paling membuat konsumen berpaling atau memiliki ini dibandingkan dengan kompetitor. Tahap selanjutnya yaitu analisis SWOT dan strategi utama yang dipergunakan untuk menilai dan menilai ulang (*reevaluasi*) suatu hal yang telah ada dan telah diputuskan sebelumnya dengan tujuan meminimumkan resiko yang akan timbul. Tahap selanjutnya yang dilakukan dengan menentukan *keyword* dan disimpulkan menjadi sebuah Konsep.

ANALISIS SWOT

Analisis SWOT (*SWOT analysis*) adalah pendekatan terorganisasi dalam menilai kekuatan dan kelemahan internal sebuah perusahaan serta peluang dan ancaman eksternalnya. SWOT merupakan singkatan dari *sthrength* (kekuatan), *weakness* (kelemahan), *opportunities* (peluang), dan *threat* (ancaman). Premis dasar SWOT adalah bahwa suatu uji realitas internal dan eksternal yang kritikal hendaknya dapat mengarahkan manajer untuk memilih strategi yang tepat dalam mencapai tujuan organisasi. Analisis SWOT mendorong suatu pendekatan praktis terhadap perencanaan yang didasarkan atas pandangan yang realistis mengenai situasi perusahaan serta skenario-skenario kemungkinan peristiwa dan kondisi yang akan terjadi (Boone & Kurtz, 2006:390).

STRATEGI UTAMA

Upaya memudahkan masyarakat untuk mengenali peninggalan Majapahit berupa rumah tradisional secara informatif dengan mengkombinasikan fitur 3D dan augmented reality. Beberapa isi buku juga dapat diterapkan melalui marker yang disediakan dekat dengan objek rumah tradisional Majapahit dimuseum Trowulan Mojokerto, sehingga buku menjadi daya tarik pengunjung.

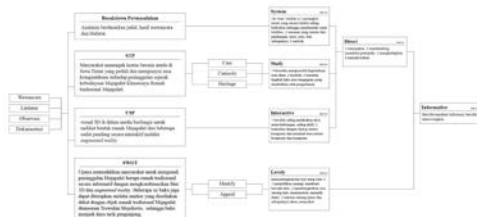
Unique Selling Proposition (USP)

USP (Unique Selling Proposition) terdiri dari 3 kata yaitu keunikan yang menjual (*attractive*), yang diusulkan/di-propose/diperkirakan paling membuat konsumen berpaling atau memilih “*new product*” ini dibandingkan dengan kompetitor (Jonatan, 2007).

Visual rumah tradisional Majapahit menggunakan 3dimensi, selain itu visual 3dimensi juga difungsikan untuk melihat bentuk rumah Majapahit dari beberapa sudut pandang secara interaktif melalui augmented reality, sehingga interaktif dalam buku ini merupakan keunikannya.

KEYWORD

Dalam tahapan ini, pemilihan kata kunci dengan judul penelitian “Perancangan Buku Tentang Rumah Tradisional Majapahit dengan Teknik *Augmented Reality* Untuk mengenalkan Sejarah Budaya Lokal” terhadap analisa data yang dilakukan, sudah di pilih dengan menggunakan dasar acuan. Dalam penentuan kata kunci atau *keyword* ini dicapai dari hasil analisis SWOT, sumber analisa SWOT yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, STP, studi literatur, dan studi kompetitor.



Gambar 1 *Keyword*
Sumber : Olahan Peneliti

DESKRIPSI KONSEP

Dari tahap analisis data yang dilakukan telah didapatkan konsep untuk perancangan buku tentang rumah tradisional Majapahit ini yaitu *informative*. Konsep *informative* jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia mempunyai arti informatif, dalam kamus besar bahasa Indonesia informatif mempunyai makna bersifat memberi informasi, bersifat menerangkan. Konsep *informative* ini dirasa sesuai dengan perancangan buku ini, dimana pada isi buku ini memperlihatkan visualisasi bentuk dari rumah tradisional majapahit, sehingga dengan visualisasi pembaca buku dapat mengetahui informasi bentuk rumah tradisional Majapahit.

Informative dapat mewakili untuk mengenalkan rumah tradisional melalui buku ini, karena disaat zaman Majapahit orang-orang sudah dapat membuat rumah tinggal yang indah, sehingga bisa memberi dampak positif untuk mempertahankan kebudayaan dan menginspirasi tentang arsitektur Indonesia. Pemikiran yang dimiliki masyarakat zaman Majapahit untuk membangun rumah dapat dijadikan acuan, karena kerajaan ini dulunya sangat digdaya. Dengan demikian konsep *informative* diharapkan dapat menjadi daya tarik *target audiens*.

TUJUAN KREATIF

Perancangan buku mengenai rumah tradisional Majapahit merupakan hal penting, tujuannya untuk mempertahankan kebudayaan Indonesia, salah satunya rumah tradisional Majapahit ini, melalui media utama berupa buku dan dengan media pendukung lainnya seperti poster, *merchandise*. Pembuatan media membutuhkan sebuah konsep perancangan yang matang. Dengan *keyword* diharapkan pembuatan visualisasi sesuai dengan isi buku dan dapat menjadi daya tarik masyarakat untuk mengenali kebudayaan Indonesia ini berupa rumah tradisional Majapahit.

Informative merupakan *keyword* yang digunakan untuk proses perancangan

visualisasi buku ini, dalam bahasa Indonesia *informative* berarti bersifat memberi informasi, bersifat menerangkan yang didapat dari penggabungan data wawancara, observasi, USP, STP, dan studi litelature yang sudah melalui proses reduksi sehingga menghasilkan satu kata kunci untuk konsep yaitu *informative* sebagai acuan perancangan buku referensi rumah tradisional Majapahit.

STRATEGI KREATIF

Strategi kreatif merupakan cara untuk mencapai tujuan kreatif, dalam perancangan buku referensi rumah tradisional Majapahit ini diperlukan strategi kreatif agar masyarakat tertarik mengenali peninggalan Majapahit. Strategi yang digunakan menggunakan strategi *primitive*, karena strategi ini lebih mengunggulkan superioritas dari produk. Strategi *primitive* sering dipakai dikalangan perusahaan yang mempunyai produk sedikit. Strategi *primitive* merupakan strategi yang cerdas karena menonjolkan superioritas dan merupakan pernyataan yang unik (Suyanto, 2005: 77).

Wujud visualisasi layout buku disusun dengan komposisi yang tepat dengan penempatannya, selain itu untuk *headline* dan *bodycopy* menggunakan bahasa *verbal* yang disusun dengan penataan tipografi dan warna yang disesuaikan dengan konsep *informative*. Selain itu di dalam buku juga terdapat visualisasi rumah tradisional dengan wujud 3D dan fitur *augmented reality* untuk menarik perhatian pembaca buku dalam mengenali rumah tradisional Majapahit.

Penjabaran strategi kreatif dalam mevisualisasikan buku yang akan diterapkan adalah:

a. Ukuran dan halaman buku

1. Jenis buku : Buku referensi
2. Dimensi buku : 24cm x 175cm
3. Jumlah halaman : 68 halaman (cover 4 hal + isi 64 hal)
4. Gramatur isi buku : 150gr
5. Gramatur cover : 260 gr
6. *Finishing* : *Soft cover*

Perancangan buku referensi rumah tradisional Majapahit ini dipilih dengan posisi *horizontal/landscape*. Pemilihan dilakukan dengan pertimbangan agar memudahkan dalam penyampaian informasi yang terdapat dalam buku karena tata letak visual rumah ledih dominan dibanding dengan teks informasi. Perbandingan porsi dalam buku ini 75% visual rumah dan 25% untuk informasi atau teks. Pertimbangan menentukan ukuran tersebut dikarenakan perbandingan *legibility* dalam buku lebih diunggulkan dengan tujuan untuk menghindari kebosanan (Rustan, 2008:42) yang menerapkan bahwa lebar suatu paragraph merupakan faktor yang menentukan tingkat kenyamanan dalam membaca naskah.

b. Jenis Layout

Jenis layout yang digunakan pada buku ini mengadaptasi jenis *layout* yang digunakan pada media cetak yang mengacu pada konsep *informative*. Jenis *layout* buku referensi ini menggunakan jenis *layout modrian* dan *informal balance layout*. Jenis *layout* yang digunakan ini penggunaan porsi gambar lebih mendominasi.

1. Modrian Layout

Mengacu pada konsep seorang pelukis Belanda bernama Piet Mondrian, yaitu penyajian iklan yang mengacu pada bentuk-bentuk square / landscape portait, dimana masing-masing bidangnya sejajar dengan bidang penyajian dan memuat gambar / copy yang saling berpadu sehingga membentuk suatu komposisi yang konseptual.

2. Informal Balance Layout

Jenis *layout* ini penyajian informasinya dengan menggunakan tata letak yang menampilkan elemen visual dengan menggunakan perbandingan yang tidak seimbang. Dengan penggunaan foto yang hampir memenuhi isi halaman dengan berisi

teks yang pendek akan membentuk komposisi yang dinamis.

STRATEGI MEDIA

Media yang digunakan untuk perancangan ini dibagi menjadi dua bagian yaitu media utama dan media pendukung. Media utama dalam perancangan ini adalah buku dan media pendukung untuk membantu publikasi buku yang sudah dirancang. Berikut ini adalah perancangan media yang digunakan :

a. Media Utama

Media utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah buku. Pemilihan media ini dikarenakan buku dapat memuat informasi dan tidak lekang oleh zama, selain itu juga belum ada buku yang membahas rumah tradisional Majapahit dengan tampilan visual 3D dan disertai fitur *augmented reality* sehingga dapat menarik minat pembaca buku untuk berinteraksi mengenali rumah tradisional Majapahit. Perancangan buku ini dirancang dengan konsep dari *keyword* yang didapatkan dari analisis data yaitu *informative*.

b. Media pendukung

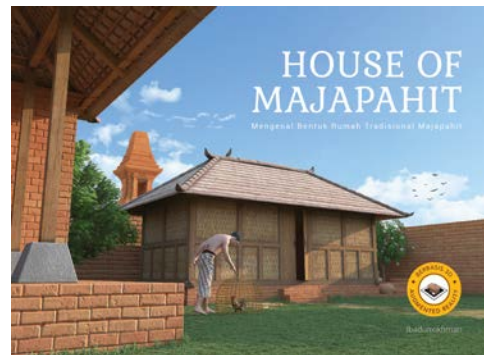
1. Poster

Media ini sering digunakan untuk melakukan promosi produk dikarenakan cukup efektif. Poster yang dibuat berukuran kertas A3 yaitu 420 mm x 297 mm dicetak dengan *digital printing* dengan bahan kertas *art paper* 150gr

2. Merchandise

Marchandise merupakan media pendukung buku yang diperlukan untuk menarik perhatian audiens. *Merchandise* yang akan dibuat berupa stiker, *pin* dan *note*

IMPLEMENTASI KARYA



Gambar 2 *Final Design Cover* buku
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

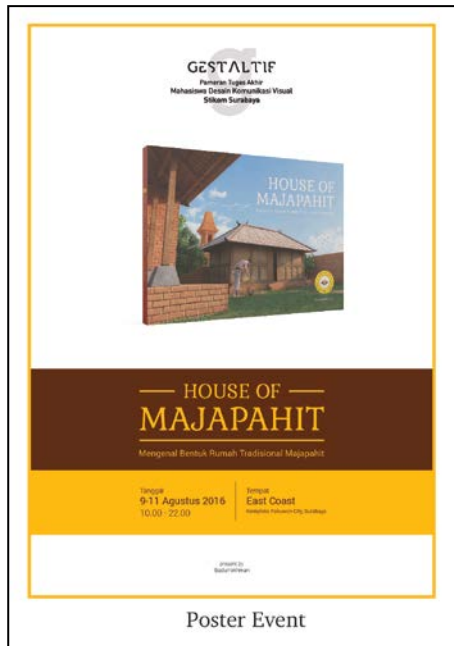
Pada gambar 2 merupakan *cover* depan buku yang dipilih dihasilkan dari kesepakatan bersama antara peneliti dengan para ahli yang bisa disebut *creative brief*. Pemilihan *font* menggunakan *font Gabriela* untuk judul buku "House of Majapahit" dengan *sub headline* "Mengenal Bentuk Rumah Tradisional Majapahit" menggunakan *font roboto*. Pada ilustrasi terdapat salah satu bangunan rumah yaitu dapur, bangunan tersebut dapat dijumpai di museum Trowulan, Mojokerto. Visualisasi *background* terdapat bangunan candi bajang ratu, sehingga memberikan kesan suasana Majapahit.



Gambar 3 *Poster Booth*
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Pada Gambar 3 adalah poster booth yang digunakan untuk *display* saat pameran berlangsung. Poster ini terdapat kotak

example pada bagian bawah yang berisi lembar kertas contoh *augmented reality* salah satu bangunan yang terdapat didalam buku. Lembaran tersebut terdapat petunjuk penggunaan *augmented reality* sehingga diharapkan dari *example* ini pengunjung tertarik dengan buku ini.



Gambar 4 Poster *Event*
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Pada Gambar 4 adalah media pendukung berupa poster event yang penempatannya diletakkan pada media sosial dan tempat umum disesuaikan dengan *target audience*. Tujuan dari pembuatan poster event ini adalah untuk memberi tahu kepada masyarakat khususnya *target audience* tentang adanya pameran perancangan buku rumah tradisional Majapahit.



Gambar 5 Merchandise

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Gambar 5 merupakan *merchandise* untuk menarik perhatian *audience* yang berkunjung pada *booth* pameran.

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian dan implementasi karya perancangan buku rumah tradisional Majapahit ini, yaitu;

1. Gagasan perancangan buku rumah tradisional Majapahit adalah untuk mengenalkan peninggalan sejarah kebudayaan Majapahit kepada masyarakat, dimana bangunan rumah tradisional Majapahit pada saat ini perwujudannya tidak dapat ditemui lagi melainkan hanya sisa-sisa bangunannya.
2. Konsep perancangan untuk implementasi karya adalah *informative* yang berarti memberi tahu bagaimana bentuk atau gambaran rumah tradisional Majapahit dalam bentuk 3D dan dapat dilihat melalui teknologi *augmented reality*, sehingga pengguna buku dapat berinteraksi untuk mengenali peninggalan sejarah kebudayaan Majapahit berupa rumah tradisional.
3. Visualisasi 3D rumah tradisional Majapahit mengacu pada studi pustaka dan bentuk rumah tradisional Bali, dikarenakan pada saat akhir kejayaan Majapahit orang-orangnya pindah bermukim di Bali, sehingga segala bentuk kebudayaan Majapahit dapait dijumpai di Bali salah satunya rumah tradisional.
4. Media utama yang digunakan adalah buku, sedangkan untuk media pendukung lainnya berupa poster, stiker, dan pin.
5. Perancangan buku dan media promosi sesuai dengan konsep yang telah dianalisis yaitu *informative*. Media buku dan pendukungnya menggunakan warna yang sesuai dengan konsep *informative*, kemudian digunakan untuk layout. Pemilihan warna kuning berarti memberi penerangan atau pencerahan, sedangkan coklat merupakan warna kebudayaan

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

Aris Munandar, Agus. 2011. *Catuspatha Arkeologi Majapahit*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.

Boone, Louis E dan Kurtz David L. 2007. *Pengantar Bisnis Kontempori*. Jakarta: Salemba Empat.

Departemen Pendidikan Nasional. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Ketiga)*. Jakarta: Balai Pustaka.

Dwijendra. N. K. Acwin. 2008. *Arsitektur Rumah Tradisional Bali*. Bali:Udayana University Press.

Endarmoko, Eko. 2006. *Tesaurus Bahasa Indonesia*. Jakarta : Gramedia.

Flaming, Bill. 1999.*3D Modeling & Surfacing*. Morgan Kaufman.

Jonatan, Simon.2007.*Launching for Marketer and Entrepreneur*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama

Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.

Muktiono, Joko D. 2003. *Aku Cinta Buku (Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak)*. Jakarta: Elex Media Computindo.

Mundardjito. 1986. *Rencana Induk Arkeologi Bekas Kota Kerajaan Majapahit Trowulan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Noor, Juliamsyah. 2011. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PRENADAMEDIA GROUP

Pawito. 2007. *Penelitian komunikasi kualitatif cetakan pertama*. Yogyakarta : LkiS

Rustan, Surianto. 2010. *Font & TIPOGRAFI*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.

Rustan, Surianto. 2013. *Mendesain Logo*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.

Sanyoto, Sadjiman Ebdi, Drs. 2009. *NIRMANA Dasar-Dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta: JALASUTRA.

Sarwono, Jonathan dan Lubis, Hary. 2007. *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : ANDI

Schiffman dan Kanuk. 2008. *Perilaku konsumen*. Edisi 7. Jakarta: Indeks

Suyanto, M. 2005.*Strategi Periklanan pada e-Commerce Perusahaan TOP Dunia*. Yogyakarta: ANDI

Trimono, Soejono. 2000. *Pedoman Pelaksanaan Perpustakaan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sumber Jurnal :

Azuma Ronald T. 1997. *Asurvey of Augmanted Reality*. Presence: Teleoperators and Vistual Enviroment.

Setiawanto,Irwan Aprizal. 2004. *Permodelan Wajah 3D Berbasis Foto Diri Menggunakan Maya Embedded Lenguange (MEL) Script*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.

Tribinuka, Tjahja. 2014. *Rekonstruksi Arsitektur Kerajaan Majapahit dari Relief, Artefak dan Situs Bersejarah* : IPLBI (Ikatan Peneliti Lingkungan Binaan Indonesia)

Yudi Prayudi dan Iwan Aprizal. 2004. *Pemodelan 3D berbasis Foto Diri Menggunakan Maya Emmbedde Language (MEL) Script*. Yogyakarta: Uneversitas Islam Indonesia.

Sumber Internet:

<http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbrowulan/2014/07/16/situs-peninggalan-kerajaan-majapahit/>

<http://foto.metrotvnews.com/view/2016/03/10/496891/ratusan-rumah-ditrowulan-ini-menyerupai-bangunan-majapahit>

<http://blissfulbali.com/wp-content/uploads/2015/12/untitled-1417.jpg>