

ABSTRAK

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BORI KALIMBUANG TORAJA UTARA

Oleh

Teddo Harriscandra

NRP 1564026

Bori Kalimbuang terletak di Desa Sasean Toraja Utara. Bori Kalimbuang terletak sekitar 5Km dari Kota Rantepao. Di kawasan ini terdapat batu Menhir yang berdiri ratusan tahun yang lalu. Upacara pertama pada tahun 1718 dan batu Menhir pertama pada tahun 1657. Kawasan ini masuk daftar 1 dari 9 situs yang telah di klarifikasi sebagai object wisata kawasan budaya dunia oleh UNESCO. Bori Kalimbuang ini memiliki potensi yang dapat menimbulkan daya tarik para wisatawan. Namun untuk mengakses kekawasan tersebut, wisatawan harus melalui jarak yang begitu jauh dari pusat kota dan harus menempuh medan jalan yang sulit sehingga membuat para wisatawan enggan untuk kesana. Sulitnya informasi mengenai kawasan ini membuat calon wisatawan kesulitan membayangkan suasana dan keadaan disana. Oleh karena itu perancang membuat Exhibition Display dengan Augmented Reality sebagai Media Informasi untuk membantu Dinas Pariwisata Toraja Utara memperkenalkan kawasan ini.

Konsep komunikasi adalah Exhibition Display menampilkan informasi tentang perjalanan wisata di Toraja, tepatnya di Bori Kalimbuang. Terdapat foto dan video dengan tampilan ilustrasi yang dipadukan dengan teknologi AR, informasi lokasi, jarak, transportasi dan lebih detail lagi mengenai sejarah peninggalan di Bori Kalimbuang. Dengan adanya Media ini di harapkan target audience dapat lebih mengenal, mengetahui tentang Toraja khususnya Bori Kalibuang dan membantu Dinas Pariwisata untuk mempromosikan, menjelaskan sekaligus menjadi media transformasi dalam dunia pariwisata.

Topik ini sangat menarik untuk tugas akhir, perancang akan memberikan kuisisioner kepada 100 responden. Dengan adanya Perancangan Media Informasi Bori Kalimbuang Toraja Utara diharapkan dapat menarik calon wisatawan untuk mengunjungi Kawasan Wisata Budaya Kuno Bori Kalimbuang ini.

Kata kunci: Exhibition Display, Bori Kalimbuang, Toraja Utara, Media Informasi, Augmented Reality

ABSTRACT

MEDIA DESIGN INFORMATION BORI KALIMBUANG NORTH TORAJA

Submitted by

Teddo Harriscandra

NRP 1564026

Bori Kalimbuang is located in the North Toraja Sasean Village. Bori Kalimbuang is located around 5km from Rantepao City. In this area there are Menhir stones that stood hundreds of years ago. The first ceremony in 1718 and the first Menhir stone in 1657. This area was included in the list of 1 of the 9 sites that had been clarified as a UNESCO cultural tourism object. Bori Kalimbuang has the potential that can attract tourists. However, to access these areas, tourists must travel so far from the city center and have to take a difficult road to make tourists reluctant to go there. The difficulty of information about this area makes it difficult for potential tourists to imagine the atmosphere and situation there. Therefore the designer created an Exhibition Display with Augmented Reality as an Information Media to help the North Toraja Tourism Office introduce this region.

The communication concept is the Exhibition Display showing information about tourism trips in Toraja, precisely in Bori Kalimbuang. There are photos and videos with an illustration display combined with AR technology, location, distance, transportation information and more details about the historical heritage in Bori Kalimbuang. With this Media, it is expected that the target audience can get to know more about Toraja, especially Bori Kalibuang and help the Tourism Office to promote, explain and become a medium of transformation in the world of tourism.

This topic is very interesting for the final assignment, the designer will provide questionnaires to 100 respondents. With the Design of Information Media for North Toraja Kalimbuang Bori, it is expected to attract potential tourists to visit this Ancient Kalori Bori Cultural Tourism Area.

Keywords: Exhibition Display, Bori Kalimbuang, North Toraja, Media Information, Augmented Reality

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
 BAB I : PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	2
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	3
1.5 Skema Perancangan	5
 BAB II : LANDASAN TEORI	 6
2.1 Teori Media Informasi	6
2.2 Teori Ilustrasi	7
2.3 Peran Ilustrasi	8
Universitas Kristen Maranatha	xi

2.3.1 Ilustrasi sebagai Media Informasi	8
2.3.2 Ilustrasi sebagai Media bercerita	9
2.3.3 Ilustrasi sebagai Media Persuasi	9
2.4 Teori Dokumentasi	10
2.4.1 Fotografi Dokumentasi	10
2.5 Teori Buku Design	11
2.6 <i>Exhibition Display</i>	12
 BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH	 13
3.1 Mandatori	13
3.1.1 Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Toraja Utara	13
3.2 Data dan Fakta	16
3.2.1 Bori Kalimbuang	16
3.2.2 Rumah Tongkonan	18
3.2.3 Batu Menhir	19
3.2.3 Kuburan Batu	20
3.2.4 Kuburan Bayi	21
3.3 Hasil Observasi	22
3.4 Hasil Wawancara	24
3.5 Hasil Kuisisioner	25
3.6 Tinjauan Karya Sejenis	34
3.7 Analisis terhadap Permasalahan berdasarkan data dan fakta SWOT	36
3.8 Analisis terhadap Permasalahan berdasarkan data dan fakta STP	37

BAB IV : PEMECAHAN MASALAH	39
4.1 Konsep Komunikasi	39
4.2 Konsep Kreatif	39
4.2.1 Tipografi	40
4.2.2 Layout	41
4.3 Konsep Media	41
4.4 Hasil Karya	41
4.5 Media Pendukung	47
4.6 Creative Brief	50
4.7 Timeline Promotion	51
4.8 <i>Budgeting</i>	52
BAB V : PENUTUP	53
5.1 Simpulan	53
5.2 Saran	53
5.2.1 Saran dari Penguji	53
5.2.2 Saran dari Penulis	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	58
DATA PENULIS	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Logo Dinas Kebudayaan dan pariwisata Toraja Utara	13
Gambar 3.2	Kawasan Wisata Bori Kalimbuang	18
Gambar 3.3	Rumah Tongkonan di Bori Kalimbuang	19
Gambar 3.4	Batu Menhir di Bori Kalimbuang	20
Gambar 3.5	Kuburan Batu di Bori Kalimbuang	21
Gambar 3.6	Kuburan Bori di Kalimbuang	22
Gambar 3.7	Buku Ajaib	34
Gambar 4.1	Penerapan Font pada Logo	41
Gambar 4.2	Stilasi Gambar untuk Logo Icon	42
Gambar 4.3	Penerapan Warna	42
Gambar 4.4	Ilustrasi Landmark Toraja	43
Gambar 4.5	Ilustrasi Peta Toraja	44
Gambar 4.6	Peta Bori Kalimbuang	45
Gambar 4.7	Aset 2D dan 3D Rumah Tongkonan	45
Gambar 4.8	Augmented Reality	46
Gambar 4.9	Exhibition Display	46
Gambar 4.10	Website	47
Gambar 4.11	Penerapan Website	48
Gambar 4.12	Media Sosial	48
Gambar 4.13	Gimmick	49