

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Barus merupakan sebuah kecamatan yang berada di kabupaten Tapanuli Tengah dengan luas 21,81 kilometer persegi, dimekarkan menjadi 6 kecamatan yaitu Barus Induk, Manduamas, Sosorgadong, Sirandorong, Andam Dewi dan Barus Utara. Barus telah lama dikenal sebagai Kawasan masuknya Islam di Nusantara, dibuktikan dengan Barus pada awal 1-5 M, merupakan salah satu tempat yang terkenal akan kapur Barus dan kemenyannya yang berkualitas. Pusat pemerintahan, yang juga dikenal dengan Bales, Flser, Pancur atau Barus, pertama kali disebut oleh Ptolemy pada abad 1 M (Paul Michel, 2006: 123).

Barus memiliki potensi wisata sejarah, budaya dan religi dibuktikan dengan beberapa peninggalan sejarah, seperti Makam Mahligai, Makam Papan Tinggi, Makam Tuan Syekh Maqduum, Makam Tuan Ibrahim Syah dan Makam Tuan Ambar. Sampai saat sekarang ini masih sering digunakan untuk berziarah bersama. Pada tahun 2017 Presiden Joko Widodo meresmikan Tugu Titik Nol Pusat Peradaban Islam Nusantara di Kecamatan Barus Kabupaten Tapanuli Tengah yang dimuat pada website www.tapteng.go.id

Makam Mahligai adalah sebuah kompleks pemakaman dengan luas 3 hektar dan memiliki sekitar 215 makam didalamnya yang diukir bergaya Arab. Kompleks pemakaman Mahligai terletak di Kelurahan Aek Dakka, Kec. Barus, Kabupaten Tapanuli Tengah, Sumatera Utara. Kompleks pemakaman Mahligai pertama kali ditemukan pada tahun 1963, dengan ditemukan makam seorang Ulama terkemuka

yang datang dari Negeri Arab, kemudian diketahui bernama Syekh Rukunuddin yang wafat pada 13 Syafar tahun Ha-Mim atau 48 Hijriyah dalam usia 102 tahun 2 bulan 10 hari. Selain itu di kompleks ini juga ditemukan makam ulama lainnya, seperti Syekh Muazzamsyah, Syekh Zainal Abidin Ilyas, Syekh Imam Khatib yang merupakan murid dari Syekh Muazzamsyah dan makam pemuka agama lainnya. Pada tahun 1964 batu nisan Syekh Rukunuddin dibawa ke Medan untuk keperluan seminar masuknya Islam pertama di Sumatera Utara.



Gambar 1.

Komplek Makam Mahligai

(Sumber : Nanda Khairansyah Tambunan)

Nama Makam Mahligai berasal dari Bahasa Arab yang terdiri dari dua kata yaitu, *Mahalli* dan *Jai*. *Mahalli* artinya suatu tempat atau lokasi sedangkan *Jai* berarti datang atau pendatang, jadi *Mahalli Jai* dapat diartikan sebagai suatu tempat atau lokasi orang-orang pendatang yaitu para saudagar dari bangsa Arab yang berlayar ke Barus untuk mencari rempah-rempah seperti kemenyan, lada, merica

dan yang paling dicari waktu itu adalah kapur barus atau kamper. Kemudian oleh penduduk setempat nama *Mahalli Jai* lama kelamaan berubah menyebutnya dengan nama Mahligai dan bertahan hingga sekarang.

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan Bapak Jhon Hutabarat selaku Sekretaris Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Tapanuli Tengah mengatakan bahwa situs Makam Mahligai telah dinyatakan pemerintah sebagai salah satu cagar budaya dan sebagai bukti titik awal islam masuk di Nusantara ditandai dengan diresmikannya tugu nol pusat peradaban islam Nusantara di Kecamatan Barus Kabupaten Tapanuli Tengah. Oleh karena itu Kawasan situs Makam Mahligai sudah masuk dalam pengawasan pemerintah Kabupaten Tapanuli Tengah. (Wawancara: Jhon Hutabarat, 10 Juli 2022).

Peninggalan sejarah yang dimiliki oleh Makam Mahligai ini seharusnya dapat menjadi daya tarik peziarah dan wisatawan untuk mengenal tentang sejarah dari Makam Mahligai ini. Kurang efektifnya penyampaian informasi tentang sejarah Makam Mahligai kepada masyarakat luas, serta kurangnya edukasi mengenai sejarah Makam Mahligai yang membuat masyarakat dan wisatawan kurang mengetahui tentang sejarah dari Makam Mahligai, karena wisatawan cenderung hanya berziarah saja, serta belum mengetahui tentang sejarah dari Makam Mahligai ini apabila tidak menanyakan langsung pada penjaga makam. Untuk itu perlu dilakukan tindakan untuk menginformasikan sejarah dari Makam Mahligai kepada masyarakat, karena ini merupakan bukti awal masuknya islam di Nusantara. Seperti yang kita ketahui sejak di bangku sekolah kita diajarkan bahwa islam pertama kali masuk ke Nusantara atau Indonesia yaitu di Aceh. Belakangan

ini terungkap bahwa di Barus terdapat makam syekh yang sudah ada sejak 48 Hijriyah atau 668 Masehi, ini membuktikan islam sudah ada sebelum abad ke 6 masehi dan diperkuat dengan diresmikannya tugu Titik Nol Peradaban Islam Nusantara di Barus oleh presiden Joko Widodo. (Wawancara: Zuardi Simanullang, 11 Juli 2022)

Menurut Jogianto HM., (1999:692), dalam jurnal Firamon Syakti, Informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (event) yang nyata (fact) yang digunakan untuk pengambilan keputusan. Informasi secara umum dapat diartikan sebagai suatu pesan, ide, gagasan, yang disampaikan orang. Dalam ilmu komunikasi, pesan yang ingin disampaikan oleh seorang pengirim dipandang sebagai suatu informasi. Informasi ini dapat berupa angka-angka, audio, teks dan gambar. Di era digital saat sekarang ini dalam penyampaian informasi menggunakan media sosial sangat tepat untuk menyebarkan informasi wisata seperti Instagram, facebook, twitter dan lainnya karena mudah dan dapat di akses semua orang.

Dari hasil observasi yang dilakukan penulis, maka situs Makam Mahligai memerlukan sebuah upaya nyata untuk memberikan informasi tentang sejarah destinasi wisata religi Kabupaten Tapanuli Tengah melalui media informasi yang menarik mengenai sejarah Makam Mahligai kepada khalayak umum, sehingga membantu peziarah dan wisatawan mengetahui informasi tentang sejarah Makam Mahligai.

Oleh karena itu perlu adanya solusi berupa strategi komunikasi berupa media informasi yang dapat menginformasikan sejarah Makam Mahligai dengan baik kepada khalayak umum, Perancangan informasi ini diharapkan mampu memberikan informasi sejarah dan mengedukasi wisatawan dan peziarah agar lebih mengenal, menjaga dan melestarikan objek-objek wisata warisan Indonesia. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penulis mencoba mengangkat sebuah perancangan desain komunikasi visual yaitu Motion Graphic yang menceritakan awal masuknya islam di Nusantara langsung dari Arab. Perancangan yang akan diangkat dengan judul “Perancangan Media Informasi Tentang Sejarah Makam Mahligai Kecamatan Barus Kabupaten Tapanuli Tengah”.

B. Rumusan Penciptaan

Bagaimana merancang media informasi tentang sejarah Makam Mahligai yang efektif dan komunikatif sehingga dapat diketahui oleh masyarakat maupun wisatawan?

C. Tujuan Penciptaan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

- a. Memberikan informasi sejarah dan budaya di situs Makam Mahligai dalam sejarah masuknya agama islam di Nusantara kepada masyarakat.
- b. Media penyampaian informasi dan visualisasi yang menarik tentang sejarah Makam Mahligai untuk mengedukasi masyarakat tentang wisata religi Kabupaten Tapanuli Tengah.

- c. Rancangan ini diharapkan meningkatkan wawasan masyarakat terutama pelajar tentang sejarah terbentuknya Makam Mahligai Kecamatan Barus, sehingga dapat mengedukasi masyarakat lokal maupun luar.

2. Manfaat Penciptaan

- a. Menambah wawasan masyarakat mengenai sejarah dan budaya situs Makam Mahligai yang dibuat melalui media informasi sehingga mampu menarik minat masyarakat khususnya pelajar untuk mengetahui sejarah dan budaya situs Makam Mahligai
- b. Rancangan ini sebagai sarana membantu pemerintah Kabupaten Tapanuli Tengah dalam memberikan informasi sejarah tentang destinasi wisata religi di Kabupaten Tapanuli Tengah.
- c. Rancangan ini sebagai sarana untuk mengembangkan keilmuan Desain Komunikasi Visual khususnya media informasi dan menambah rasa kepedulian perancang terhadap pariwisata di Kabupaten Tapanuli Tengah.

D. Tinjauan Karya

Perancangan media informasi sangat perlu di buktikan dari ke asliannya agar perancangan karya nantinya terhindar dari plagiat dan tiruan. Penggarapan karya ini akan dilihat dari bentuk visual yang dimana nantinya pembuatan karya akan disesuaikan dengan konsep yang akan dibuat. Perancangan media informasi akan dilakukan peninjauan terhadap beberapa karya media informasi yang serupa untuk mengetahui perbandingan beberapa kesamaan konsep agar terhindar dari plagiat. Karya yang menjadi tolak ukur perbandingan media informasi tersebut diantaranya yaitu :

1. Motion Graphic Sejarah Organisasi Budi Utomo

Contoh Motion graphic ini berdurasi 6 menit 57 detik. Dibuat oleh Octavianus Yonatan pada tahun 2019. Video animasi 2D ini menceritakan tentang bagaimana terbentuknya organisasi Budi Utomo yang berperan dalam kemerdekaan Republik Indonesia. Penulis mencoba membuat motion grafis dengan mengambil style dari karakter motion graphic sejarah organisasi Budi Utomo. Penulis membuat karakter yang sedikit berbeda dari karya pembeding agar terhindar dari plagiat.



Gambar 2.

Motion Graphic Sejarah Organisasi Budi Utomo

(Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=BsncD-RLDJ0>)

2. Motion Graphic Kerajaan Islam di Indonesia

Video Motion graphic Kerajaan Islam di Indonesia berdurasi 3 menit 19 detik. Dibuat oleh Dini Nurhayati pada tahun 2017. Video animasi 2D ini menceritakan bagaimana islam masuk pertama kali di Nusantara, serta memberitahu kerajaan-kerajaan islam yang ada di Indonesia. Tujuan motion graphic kerajaan islam di Indonesia diambil sebagai karya pembeding adalah penulis ingin mengambil dari segi transisi dan munculnya objek.



Gambar 3.

Motion Graphic Kerajaan Islam di Indonesia

(Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=kR9iKQFYxDg>)

3. Motion Graphic Wayang Kulit Purwa Surakarta Batara Guru

Motion graphic ini berdurasi 10 menit 20 detik. Video motion graphic ini dibuat oleh Jhe Walidain pada tahun 2016. Video animasi 2D ini menjelaskan tentang golongan yang ada pada ajaran hindu-budha yaitu Batara Guru yang merupakan dari golongan dewa. Menceritakan awal munculnya Batara Guru hingga menjadi raja dikayangan tengguru. Karya motion graphic wayang kulit purwa Surakarta batara guru dipilih sebagai karya pembanding, penggunaan elemen desain pada karya pembanding ini akan diterapkan pada motion graphic sejarah Makam Mahligai. Warna dari karya pembanding ini sesuai dengan rencana perancangan motion graphic sejarah Makam Mahligai.



Gambar 4.

Motion Graphic Wayang kulit Purwa Surakarta Batara Guru
(Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=JLUXXApaKho>)

4. Perbandingan karya yang akan di rancang

Media informasi yang akan dirancang adalah pembuatan motion grafis berupa animasi 2D yang mengangkat tema sejarah Makam Mahligai. Dalam perancangan animasi 2D nantinya akan menceritakan bagaimana masuknya islam di Nusantara. Yaitu para saudagar Arab yang berlayar langsung ke Barus sebelum berlayar Kembali menuju Peurlak. Penulis juga menambahkan motion graphic tentang budaya ziarah Bersama yang ada di Kawasan Makam Mahligai, Media yang akan dirancang akan dibuat lebih efektif, informatif, dan komunikatif agar mampu memberikan informasi yang akurat sehingga menarik minat dari masyarakat khususnya pelajar untuk mengetahui sejarah dari Makam Mahligai. Dalam pembuatan animasi 2D sejarah Makam Mahligai menggabungkan antara motion grafis dan tipografi sehingga dapat menarik perhatian, mudah di pahami dan pesan tersampaikan kepada target audiens.

E. Landasan Teori

1. Media Informasi

Kata media berasal dari Bahasa Latin yakni *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar (Arsyat, 2014) dari jurnal Rizky Ilyasa Aghni. Wina Sanjaya (2014) dalam jurnal Rizky Ilyasa Aghni, menambahkan terkait definisi media sebagai perantara dari sumber informasi ke penerima informasi. Menurut Dr. Benny A. Pribadi (2017:15) media berdasarkan asal katanya dari Bahasa Latin, *Medium* yang berarti perantara. Media oleh karenanya dapat diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber atau *resources* dan penerima informasi atau *receiver*.

Kamus besar Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa arti media yaitu alat sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk. Laughey (2007: 1) dalam buku Dr. Rulli Nasrullah, media sebagai teknologi yang mengomunikasikan pesan kepada khalayak yang berada pada lokasi, negara atau bahkan bagian dunia yang berbeda.

Dapat disimpulkan bahwa media adalah perantara yang berupa sarana, atau alat yang dapat digunakan untuk membantu menyebarkan atau menyimpan informasi atau pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Bentuk media dapat berupa cetak maupun non cetak, dengan ini dapat dikatakan media merupakan wadah untuk menyimpan dan menyalurkan pesan atau informasi.

Jogianto HM., (1999:692), dalam jurnal Firamon Syakti, Informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu

kejadian-kejadian (event) yang nyata (fact) yang digunakan untuk pengambilan keputusan. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan informasi adalah ide atau gagasan pemikiran yang disampaikan seseorang kepada penerima. Pesan yang dikirim dapat berupa teks, gambar, atau audio.

Seiring perkembangan zaman media informasi sangat diperlukan untuk membantu manusia dalam mengetahui informasi yang sedang berkembang dan juga bisa saling berinteraksi satu sama lain. Media informasi juga dapat mengirimkan pesan dengan baik jika tepat sasaran dan bermanfaat bagi pengirim dan penerima. Melalui media informasi manusia dapat mengeluarkan ide atau gagasan dan saling bertukar pikiran satu sama lain.

Dapat disimpulkan media informasi adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan ide atau gagasan dari pemikiran menjadi sebuah pesan yang bermanfaat bagi penerima.

2. Animasi

Kata Animasi berasal dari Bahasa Yunani kuno, yaitu Animo yang berarti Hasrat, keinginan atau minat. Lebih dalam lagi mempunyai makna roh, jiwa atau hidup. Pada masyarakat kuno, Animisme adalah suatu kepercayaan bahwa semua benda mempunyai jiwa (hidup) (Partono, 2017: 1)

Animasi pada dasarnya adalah suatu disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dengan teknologi. Sebagai disiplin ilmu seni ia terikat dengan aturan atau hukum dan dalil yang mendasari keilmuan itu sendiri, yaitu prinsip animasi. Sedangkan teknologi untuk penunjang keilmuan itu sendiri adalah perangkat yang dapat merekam sebuah seni animasi tersebut. Seperti kamera film atau video,

perekam suara, perangkat lunak komputer, serta sumber daya manusia. Semua bersinergi sehingga terwujudlah sebuah karya animasi (Partono, 2017: 1)

Menurut Syarif (2008: 2) pengertian animasi adalah serangkaian gambar dan secara *in beetwin* dengan jumlah yang banyak, bila kita proyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup (bergerak). Seperti yang pernah kita lihat di film-film kartun di televisi maupun layar lebar.

Animasi dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu animasi 2D (*Traditional Animation*) dan Animasi 3D (*Computer Graphics Animation*).

a. Animasi 2D (*Traditional Animation*)

Dalam bukunya “Ngambar Bersama Mas Be” Bambi Gunawan menjelaskan Animasi 2 dimensi adalah Teknik pembuatan animasi dengan menggunakan gambar bersumbu (axis) dua yaitu x dan y. animasi ini juga dikenal sebagai animasi tradisional, prosesnya dimulai dengan menggambar tiap frame pada selembar kertas, kemudian di-scan dan baru dipindahkan ke dalam komputer untuk diubah menjadi file digital.

b. Animasi 3D (*Computer Graphics Animation*)

Animasi 3 dimensi adalah animasi yang berwujud 3 dimensi. Meskipun bukan dalam wujud 3D yang sebenarnya, yaitu bukan sebuah objek 3D yang dapat anda sentuh dan rasakan wujud fisiknya, namun dalam wujud 3D dalam layer kaca 2D (media layer TV, bioskop, komputer, proyektor, dan media sejenisnya) (Aditya, 2009: 14).

c. Prinsip Animasi

Berdasarkan Partono Soenyoto dalam buku “Animasi 2D” terdapat 12 prinsip dasar animasi yaitu:

1) *Stretch and squash* (Menekan dan Melentur)

Seperti contoh bola yang melayang di udara yang jatuh terhempas di permukaan tanah, efek dari peningkatan kecepatan terjadi distorsi bentuk. Berubah lonjong (*stretch*). Manakala membentur permukaan tanah, akibat tekanan hampasan, menjadi pipih (*squash*), saat melambung berubah menjadi lonjong, dan Kembali pada bentuk semula, bulat, merupakan konsekuensi dari hukum sebab akibat. Inilah salah satu prinsip dasar animasi, *Stretch* dan *Squash*.

2) *Follow Through*

Akibat factor tekanan grafikasi, begitu kaki menyentuh tanah, tubuh memperoleh tekanan yang berat sehingga terdorong ke depan. Inilah prinsip dasar animasi yang disebut sebagai *Follow Through*.

3) *Overlapping*

Baik follow through ataupun overlapping sesungguhnya adalah gerak ikatan dari gerak utamanya sebagai efek sebab akibat. Pada overlapping Gerakan susulan justru lebih lambat jalannya dibanding gerak utamanya, misalnya gerak meloncat. Saat kaki menyentuh tanah ada gerak susulan yang datang kemudian yaitu rambut dan aksesoris lain seperti selendang yang berbobot jauh lebih ringan dibanding bobot tubuh.

4) *Anticipation*

Prinsip animasi berikut adalah antisipasi atau gerak anjang-ancang, yaitu gerak melawan arah gerak utamanya. Contohnya pada saat atlet bersiap berlari saat aba-aba. Tubuhnya akan sedikit condong ke belakang dengan sedikit pula mengangkat tubuhnya lalu bergerak melesat. Contoh lain adalah saat seseorang memukul bola, tubuhnya condong ke belakang kebalikan arah gerak utamanya.

5) *Staging*

Pada dasarnya staging adalah suatu pengadegan dengan menempatkan satu objek atau lebih dalam satu frame atau dalam satu sequence sehingga terjadi satu komposisi yang komposional, indah, dan ideal. Tidak berantakan. Suatu seni dengan mengelompokkan beberapa karakter dalam satu bingkai atau frame. Komposisi inilah yang disebut staging atau grouping. Komposisi ibarat pola desain abstrak dengan aneka pola dan bentuk imajiner, seperti bentuk kerucut, segi empat, diagonal,

menyilang, parentesis, dan sebagainya. Komposisi adalah skala keseimbangan yang harmonis.

6) *Slow In and Slow Out*

Segala gerak yang ada di alam semesta ini selalu dimulai gerak awal. Perlahan kemudian bergerak semakin kencang lalu Kembali perlahan dan akhirnya berhenti. Secara alami setiap Gerakan, bukan Gerakan seketika namun melalui proses awal dan akhir. Pemahaman ini dikenal dengan teori *slow in slow out*. Segala sesuatu yang bergerak dimulai dari perlahan dan berakhir dengan perlahan pula.

Sebuah batu yang menggelinding tidak serta merta langsung “berlari cepat” namun melalui proses gerakan lamban dahulu. Ritme alami yang indah. Tentu saja teori yang mendasari dalil ini adalah hasil riset Lembaga Analisa gerak yang ada di studio Disney. Hanya dengan menggunakan kamera berkecepatan tinggi (*high speed*) dapat terdeteksi Gerakan *slow in* *slow out* yang tak tertangkap oleh kasat mata.

7) *Arc*

Pada hakekatnya gerak membentuk garis koreografi imajiner. Tidak berupa garis lurus, namun cenderung berupa garis lengkung, yaitu garis imajiner yang terbentuk antara dua posisi *key drawing*. Garis ini disebut sebagai *Arc*. *Arc* juga menyiratkan kode jarak (*spasi*) gambar satu dengan berikutnya. Makin Panjang jaraknya makin cepat gerakannya. Ibarat patitur yang memberikan irama pada music, *arc* memberi irama pada gerak.

8) *Secondary Action*

Suatu gerak tambahan yang menyertai gerak utama, yaitu secondary action (gerak pengiring). Gerak ini umumnya sebagai pemanis yang mencitrakan keluwesan yang impresif, lucu menggemaskan dan terkesan begitu hidup. Semisal Gerakan ekor atau mata berkedip-kedip, saat menatap sesuatu terkagum-kagum sambil diikuti gerak Bahasa tubuh lainnya.

Secondary action juga sebagai gerak “sampingan atau sambilan” misalnya sambil berjalan garuk-garuk kepala. Gerak utamanya adalah berjalan sedangkan garuk-garuk kepala sebagai kegiatan kedua.

9) *Timing*

Timing adalah tentang menentukan waktu kapan sebuah gerak harus dilakukan. Secara umum, lacak kecepatan Gerakan objek dunia nyata. Orang tua dengan tongkat pasti mengalami kesulitan berlari. Di sisi lain, anak kecil bisa berlari cepat.

10) *Exaggerate*

Yang dimaksud dengan “melebih-lebihkan” sesuatu adalah membuat gambar dalam suatu aksi menjadi lebih meyakinkan atau lebih terlihat lucu. Misalnya mickey yang mengendarai mobil butut, mobilnya berguncang dan berisik, lalu plat nomornya rontok dan pada saat belok bannya Meletus.

11) *Solid Drawing*

Adalah kemampuan menggambar yang baik dan benar. Dalam membuat komposisi gambar secara baik dan terlihat hidup.

12) *Appeal*

Adalah suatu kualitas dimana orang dapat menikmati suatu gambar yang memikat, desain bagus, komunikatif dan memiliki magnet.

3. Ilustrasi

Menurut kamus, yang dimaksud dengan ilustrasi adalah gambar, diagram atau peta yang digunakan untuk menjelaskan atau menghias sesuatu, terutama bagian tertulis dari sebuah karya cetak seperti buku. Ilustrasi digunakan untuk membuat jelas atau menjelaskan sesuatu. Dan ilustrasi merupakan Tindakan atau proses yang menggambarkan sesuatu.

Dalam buku *exploring illustration* dikatakan bahwa ilustrasi adalah seni yang menyertai proses produksi atau pembuatan sebuah gambar, foto atau diagram yang bentuknya bisa berupa naskah tercetak, terucap atau dalam bentuk elektronik. Masih menurut Fleishmen, dikatakan bahwa ilustrasi mampu menjelaskan maksud. Bentuk bisa berupa karya fotografis, atau mungkin gambar realistik. Bentuk yang dipakai tersebut sesuai kebutuhan, namun intinya ialah bisa dilihat oleh mata. Dengan kata lain, ilustrasi bisa menciptakan gaya, sebuah bentuk metamorphosis, ataupun menterjemahkan suatu objek dari sisi yang bersifat emosional dan fisik. utamanya ilustrasi tersebut mampu mempengaruhi bahkan hingga memprofokasi penontonnya (Indiria Maharsi 2016: 2-3)

Menurut Drs. RM. Soenarto disebutkan bahwa ilustrasi adalah suatu gambar atau hasil proses grafis yang membantu sebagai penghias, penyerta ataupun penjelas suatu kalimat dalam sebuah naskah dalam mengarahkan pengertian bagi pembaca. Senada dengan hal itu dikatakan oleh Drs. Harry Wibowo bahwa ilustrasi itu adalah gambar dwimatra yang menghidupkan, menghias sekaligus memperjelas sebuah naskah tulisan yang diperbanyak dengan Teknik cetak dalam warna hitam putih ataupun lengkap (berwarna) dengan wujud gambar coretan tangan, foto, diagram atau grafik. Dalam dua definisi ini secara lugas dikatakan bahwa ilustrasi memperjelas sebuah pengertian yang ada dalam naskah atau tulisan. Selain memperjelas, ilustrasi yang berupa diagram, grafik ataupun coretan tangan (manual atau dengan ala bantu digital) berfungsi pula untuk menghiasi sekaligus semakin menghidupkan pengertian dalam naskah ataupun tulisan tersebut. Menghidupkan ini berkaitan dengan perasaan audiens Ketika membaca naskah tersebut. Bisa sedih, gembira marah dan lain-lain. Sehingga transfer emosi dalam konteks menghidupkan naskah tersebut terjadi sesuai dengan representasi bentuk visual dari naskah atau tulisan tersebut (Indiria Maharsi 2016: 4-5).

Dwi Koendra, pekerja seni yang telah menghasilkan karya fenomenal 'Panji Koming' ini menyatakan bahwa ilustrasi sebagai 'hiasan' satu peristiwa. Hiasan tersebut bisa berupa kata (tekstual), bisa juga gambar. Dalam definisi ini Dwi Koendra melihat ilustrasi sebagai hiasan dari suatu peristiwa. Sebuah peristiwa perlu untuk dihias baik dalam bentuk kata-kata maupun gambar. Dalam konteks hiasan berarti kata-kata yang terbaca maupun yang divisualkan akan

memberikan kesan atau menimbulkan nilai-nilai estetik. Sehingga peristiwa yang dihias itu menjadi lebih indah. Dengan demikian disini terlihat bahwa konteks ilustrasi lebih kepada Bahasa yang estetik, lebih merujuk kepada kata maupun gambar yang enak atau sedap dipandang (Indiria Maharsi 2016: 6).

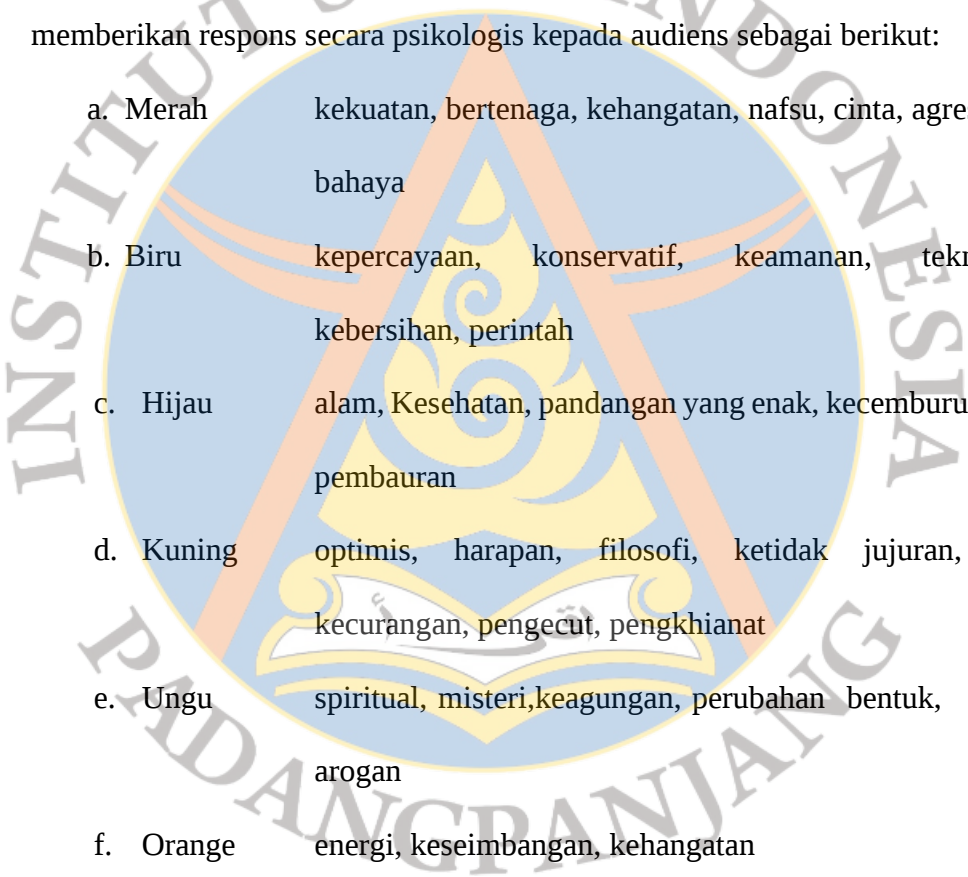
Ilustrasi mengalami masa keemasan saat masa revolusi industri sekitar tahun 1890-1920, dimana penemuan mesin cetak membuat media cetak menjadi media komunikasi utama pada saat itu. Pada tahun 1920-1950 dunia ilustrasi mengalami kemunduran dengan berkembangnya teknologi fotografi. Pada akhir tahun 1990 menuju tahun 2000 dunia ilustrasi Kembali menjadi populer di dunia desain dan seni rupa. Ilustrator menemukan peran baru di dunia new media dan animasi. Ilustrator independent yang memiliki ciri khas menjadi seperti selebriti di dunia seni rupa dan desain (Joeneta, 2012: 661).

4. Warna

Tidak ada makna atau defenisi tunggal yang melekat pada kata ‘warna’. Meski kata tersebut dimengerti oleh semua orang, jika kita diminta untuk mendeskripsikan warna tertentu, misalnya biru, sulit untuk melakukannya tanpa menggunakan contoh, seperti biru adalah warna laut. Terlepas dari bagaimana kita menafsirkan kata tersebut, warna ada karena cara system visual kita menafsirkan cahaya dengan Panjang gelombang yang berbeda. Ini bukan hanya fenomena fisik tetapi fenomena psikofisik (yaitu respon sensorik yang dihasilkan dari rangsangan fisik) atau hanya aspek persepsi visual (Edy Jogatama Purhita 2021: 1)

Terdapat fisiologi dan psikologi warna. Fisiologi warna mempelajari interaksi warna dengan tubuh fisik manusia/mahluk hidup. Sedangkan psikologi warna mempelajari interaksi warna dengan persepsi, emosi, mood/suasana hati, dan perilaku (Rustan, 2019: 40).

Molly E. Holzschlag, seorang pakar warna dalam tulisannya “Creating cColor Scheme” membuat daftar mengenai kemampuan masing-masing warna memberikan respons secara psikologis kepada audiens sebagai berikut:

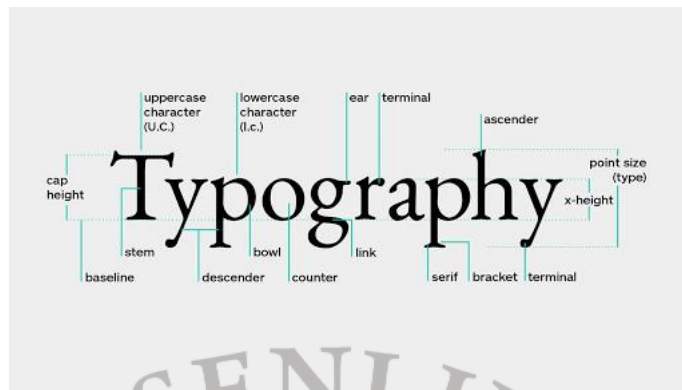
- 
- a. Merah kekuatan, bertenaga, kehangatan, nafsu, cinta, agresifitas, bahaya
 - b. Biru kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, perintah
 - c. Hijau alam, Kesehatan, pandangan yang enak, kecemburuan dan pembauran
 - d. Kuning optimis, harapan, filosofi, ketidak jujuran, atau kecurangan, pengecut, pengkhianat
 - e. Ungu spiritual, misteri, keagungan, perubahan bentuk, galak, arogan
 - f. Orange energi, keseimbangan, kehangatan
 - g. Coklat bumi, dapat dipercaya, nyaman, bertahan
 - h. Abu-abu intelek, futuristic, modis, kesenduan, merusak
 - i. Putih kemurnian atau suci, bersih, kecermatan, innocent (tanpa dosa), steril, kematian

- j. Hitam kekuatan, seksualitas, kemewahan, kematian, misteri, ketakutan, ketidakbahagiaan, keanggunan

5. Tipografi

Tipografi adalah desain dari bentuk huruf dan juga pengaturannya dalam dua dimensi dan juga dalam lingkup ruang dan waktu (landa, 2011: 44). Sedangkan Ellen Lupton menjelaskan tipografi sebagai pengaturan huruf dalam sebuah halaman atau layer (lupton, 2004: 7). Chuck Byrne juga menyetujui pandangan Lupton dan mengatakan bahwa tipografi adalah pengaturan huruf dan kata yang menyampaikan informasi dan makna (Byrne, 2004). Emil Ruder, seorang desainer dan pengajar desain grafis yang dianggap mengembangkan keilmuan tipografi sendiri menjelaskan bahwa seorang tipografer bekerja dan memproduksi huruf-huruf yang tidak ia produksi (Ruder, 1982: 7). Seolah memberikan perbedaan dengan desainer huruf (type designer) dan juga desainer yang menggunakan huruf.

Dapat disimpulkan bahwa tipografi adalah seni mengatur dan mengolah huruf dalam medium tertentu untuk kepentingan artistic dan juga fungsional untuk kepentingan komunikasi. Legibility merupakan kualitas huruf atau naskah dalam tingkat kemudahannya untuk dibaca. Tingkat keterbacaan ini tergantung pada tampilan bentuk fisik huruf itu sendiri, ukuran, serta penataannya dalam suatu naskah (Sihombing, 2003: 58).



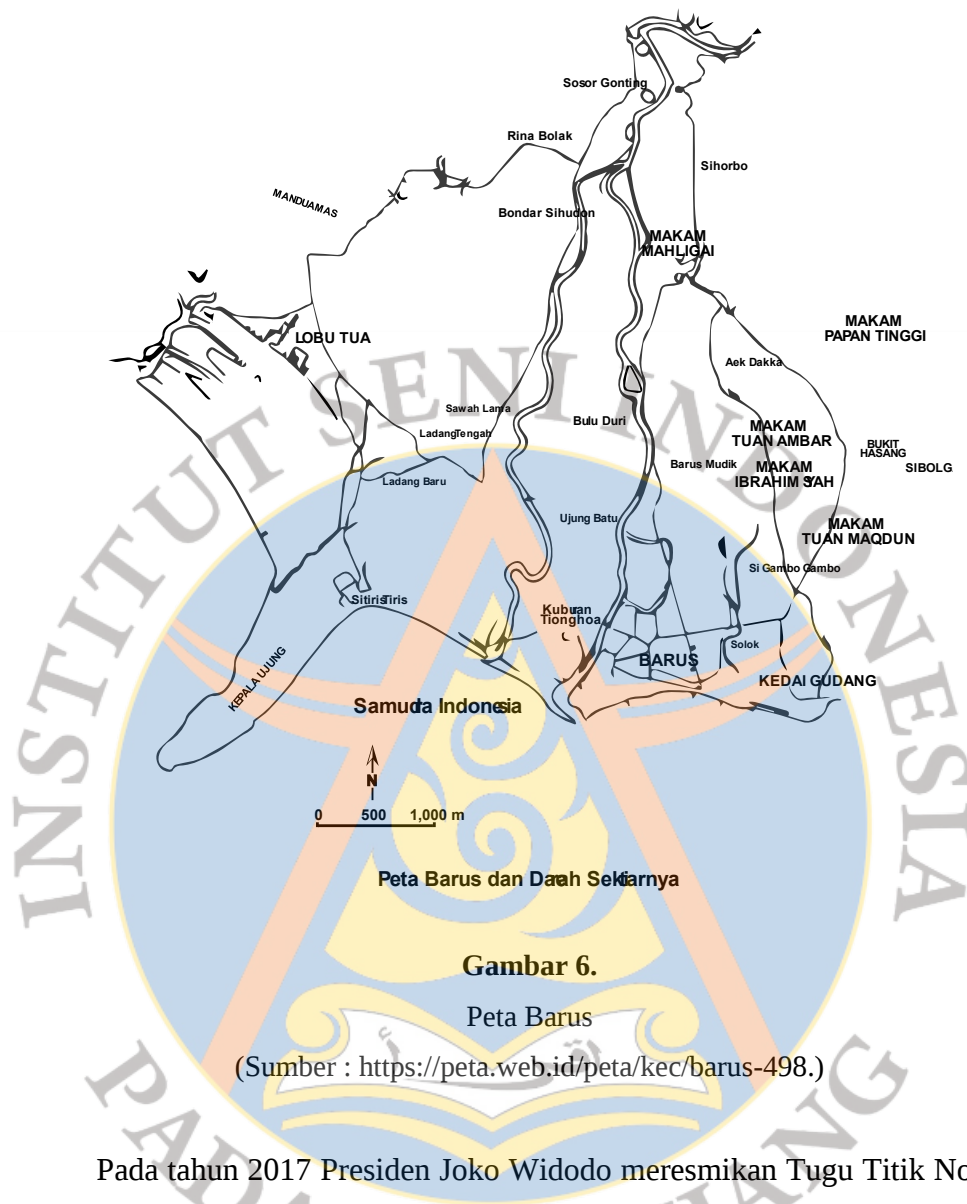
Gambar 5.

Anatomi Huruf

(Sumber : <https://lh3.googleusercontent.com.>)

6. Barus

Barus merupakan sebuah kecamatan yang berada di kabupaten Tapanuli Tengah dengan luas 21,81 kilometer persegi, dimekarkan menjadi 6 kecamatan yaitu Barus Induk, Manduamas, Sosorgadong, Sirandorong, Andam Dewi dan Barus Utara. Barus telah lama di kenal sebagai Kawasan masuknya islam di Nusantara, dibuktikan dengan barus pada awal 1-5 M, merupakan salah satu tempat yang terkenal akan kapur barus dan kemenyannya yang berkualitas. Pusat pemerintahan, yang juga dikenal dengan Bales, Flser, Pancur atau Barus, pertama kali disebut oleh Ptolemy pada abad 1 M (paul Michel, 2006: 123).



Pada tahun 2017 Presiden Joko Widodo meresmikan Tugu Titik Nol Pusat Peradaban Islam Nusantara di Kecamatan Barus Kabupaten Tapanuli Tengah. Menurut Hendri Susanto Tobing, Sekretaris Daerah Kabupaten Tapanuli Tengah, dijelaskan bahwa sejarah penyebaran agama-agama di Indonesia, terutama Islam, Nasrani, Hindu dan Budha dimulai dari Barus. Khususnya agama muslim, sebagai buktinya adalah situs Mahligai dan Situs Papan Tinggi yang menyebarkan islam kira-kira abad ke 5 masehi. Diikuti perkembangan

selanjutnya yang masuk melalui timur tengah melalui Tapanuli Tengah ke seluruh Nusantara.



Gambar 7.

Tugu Titik Nol Peradaban Islam Nusantara

(Sumber : <https://www.pariwisatasumut.net.>)

Kitab sejarah melayu, menyebutkan bahwa Syekh Ismail yang berasal dari Mekah, khilafahnya di Madina mau menuju Samudera Pasai, tetapi tidak tahu persis Kawasan tujuannya. Ia memilih singgang lebih dulu di Bandar Barus, dan memperkenalkan islam kepada masyarakat setempat. Kemudian dari sana baru ia menuju ke Pasai untuk menyebarkan islam pula disana. Dari ungkapan terakhir memberi sinyal bahwa Barus merupakan wilayah yang mula-mula menerima dan didatangi islam. Kemudian bar uke wilayah lain, yaitu ke Peurlak dan Pasai. Hanya saja walaupun Barus yang mula-mula menerima islam, tetapiumat islam disana tidak menghasilkan atau tidak membentuk kekuasaan atau kerajaan islam

sebagai kekuatan politiknya, akan tetapi masyarakat Peurlak lah yang sukses mencapai kekuatan politik islam pertama di Nusantara.

Dengan demikian jelaslah bahwa memang ada kemungkinan pengislaman pertama berlangsung di Fansuri Barus dan wialyah ini pernah menjadi wilayah territorial kesultanan Aceh Darussalaam. Hal ini sangat beralasan seperti yang diungkapkan oleh T, Ibrahim Alfian karena secara geografis wilayahnya strategis yang terletak di antara lautan Hindia dan Laut Cina Selatan yang menghubungkan negeri-negeri sebelah timur seperti Cina dan Jepang dan negeri-negeri sebelah barat yaitu anak benua India, Persia, dan negara-negara Arab, Afrika serta dengan benua Eropa. Barus merupakan Kawasan paling ujung barat para pendatang-pendatang dari timur dan barat tentu menjadikan Pelabuhan Barus sebagai tempat singgah dan perdagangan rempah-rempah termasuk kapur barus yang demikian terkenal. Kawasan ini menjadi tempat bagi para pedagang menunggu giliran darang angin musim timur laut dan barat daya yang akan membawa mereka dan barang-barang dagangan ketempat tujuan masing-masing termasuk ke Peurlak. (Uky Firmansyah Rahman Hakim, 2019: 173-174).

7. Makam Mahligai

Makam Mahligai adalah sebuah kompleks pemakaman dengan luas 3 hektar dan memiliki sekitar 215 makam didalamnya yang diukir bergaya Arab. Kompleks pemakaman Mahligai pertama kali ditemukan pada tahun 1963, dengan ditemukan makam seorang Ulama terkemuka yang datang dari Negeri Arab, kemudian diketahui bernama Syekh Rukunuddin yang wafat pada 13 Syafar tahun Ha-Mim atau 48 Hijriyah dalam usia 102 tahun 2 bulan 10 hari.

Selain itu di kompleks ini juga ditemukan makam ulama lainnya, seperti Syekh Muazzamsyah, Syekh Zainal Abidin Ilyas, Syekh Imam Khatib yang merupakan murid dari Syekh Muazzamsyah dan makam pemuka agama lainnya. Pada tahun 1964 batu nisan Syekh Rukunuddin dibawa ke Medan untuk keperluan seminar masuknya Islam pertama di Sumatera Utara.



Gambar 8.

Makam Mahligai

(Sumber : Nanda Khairansyah Tambunan, 2022.)

Menurut penuturan dari Bapak Zuardi Mustafa Sumanullang sebagai budayawan setempat, Nama Makam Mahligai berasal dari Bahasa Arab yang terdiri dari dua kata yaitu, *Mahalli* dan *Jai*. *Mahalli* artinya suatu tempat atau lokasi sedangkan *Jai* berarti datang atau pendatang, jadi *Mahalli Jai* dapat diartikan sebagai suatu tempat atau lokasi orang-orang pendatang yaitu para saudagar dari bangsa Arab yang berlayar ke Barus untuk mencari rempah-

rempah seperti kemenyan, lada, merica dan yang paling di cari waktu itu adalah kapur barus atau kamper. Kemudian oleh penduduk setempat nama *Mahalli Jai* lama kelamaan berubah menyebutnya dengan nama Mahligai dan bertahan hingga sekarang. (Wawancara: Zuardi Simanullang, 11 Juli 2022)

Terdapat sebuah tradisi di kompleks Makam Mahligai yaitu budaya ziarah Bersama ke Makam Mahligai barus. Tradisi ini sudah membudaya di kalangan masyarakat Aek dakika, kecamatan barus Kabupaten Tapanuli Tengah. Ziarah Bersama ini dilakukan setelah masyarakat desa Aek Dakka usai memanen padi sawah, seperti yang dilaksanakan pada jumat tanggal 25 September 2020. Dari wawancara yang dilakukan dengan bapak Zuardi Manullang sebagai budayawan setempat, mengatakan budaya ziarah Bersama selalu dilakukan masyarakat usai panen padi sawah. Kegiatan ini sudah berlangsung secara turun temurun sejak zaman leluhur, masyarakat berdoa, zikir Bersama serta bermunajat kepada Allah SWT diatas pusara-pusara makam para auliya yang diimami oleh ustadz atau imam masjid Rukunuddin Aek Dakka. Ziarah Bersama merupakan salah satu bentuk dan wujud rasa syukur kehadiran Allah SWT, karena hasil pertanian yang melimpah dan terhindar dari malapetaka. Usai memanjatkan doa, para peserta peziarah kemudian bersantap Bersama di pondok tempat peristirahatan yang ada di kompleks Makam Mahligai dengan suasana kekeluargaan. Mereka menikmati menu makanan yang beraneka ragam masakan khas Barus yang dibawa masing-masing peserta ziarah. (Wawancara: Zuardi Simanullang, 11 Juli 2022)



Gambar 9.

Masyarakat berdoa dan Zikir bersama

(Sumber : <https://i0.wp.com/prestasireformasi.com>)



Gambar 10.

Masyarakat berdoa dan Zikir bersama

(Sumber : <https://i0.wp.com/prestasireformasi.com>)

F. Metode Penciptaan

1. Metode pengumpulan data

Perancangan Media informasi sejarah Makam Mahligai memilih beberapa metode pengumpulan data. Metode yang digunakan bertujuan untuk memperkuat argument dan referensi dalam membuat karya (Deddy, 2010: 95-97). Pengumpulan data tersebut dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi

1. Observasi

Observasi dilakukan di Situs Makam Mahligai Kecamatan Barus, observasi dilakukan dengan cara mengamati aktivitas, wilayah dan karakteristik dari audiens. Data berupa informasi dan dokumentasi peziarah seperti foto dan video. Observasi juga dilakukan secara online pada beberapa situs web dan jurnal mengenai situs Makam Mahligai, agar data yang dikumpulkan lebih akurat.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan orang yang mengetahui sejarah Makam Mahligai yaitu budayawan setempat, penjaga makam, pengunjung dan pemerintah setempat. Wawancara yang dilakukan kepada narasumber merupakan wawancara terstruktur agar mendapatkan informasi yang jelas.

Wawancara dilakukan kepada penjaga *Makam Mahligai* yaitu Azril Siambaton beliau berpendapat “saya berpendapat sangat bagus jika ada penggarapan media informasi *Makam Mahligai* dalam bentuk animasi. Tidak hanya dalam bentuk pengambilan video langsung, mungkin dengan

media animasi ini informasi dapat disajikan dalam bentuk yang lebih menarik. Masyarakat akan memperoleh informasi lebih mudah dan jelas.

(Wawancara: Azril Siambaton, 12, Juli 2022)



Gambar 11.

Wawancara dengan penjaga makam
(Sumber :Fahri Hidayat Hasibuan, 2022)

Wawancara juga dilakukan kepada budayawan setempat kelurahan Aek Dakka yaitu bapak Zuardi Mustafa Manullang mengatakan “*Makam Mahligai* merupakan salah satu bukti bahwa islam pertama kali masuk ke nusantara dengan ditemukannya makam seorang bernama Syekh Rukunuddin yang wafat pada tahun Ha-Mim atau 48 Hijriyah pada usia 102 tahun 2 bulan 10 hari. Sehingga akan sangat menarik jika ada kerja akademis yang mampu menggarap sebuah media informasi yang menarik untuk mudah dimengerti dan mudah disebarluaskan. (Wawancara Zuardi Mustafa Manullang, 11 Juli 2022).



Gambar 12.

Wawancara dengan Budayawan Barus
(Sumber :Dio Arifal, 2022)

3. Dokumentasi

Dokumentasi biasanya berupa pengumpulan data berupa fakta yang dapat dikumpulkan dari foto, video, buku, yang berkaitan dengan penelitian. Dokumentasi yang penulis gunakan merupakan dokumentasi berupa foto objek perancangan.



Gambar 13.
Komplek Makam Mahligai
(Sumber :Nanda Khairansyah Tambuan)



Gambar 14.
Komplek Makam Mahligai
(Sumber :Fahri Hidayat Hasibuan)



Gambar 15.
Komplek Makam Mahligai
(Sumber :Nanda Khairansyah Tambuan)



Gambar 16.
Komplek Makam Mahligai
(Sumber :Nanda Khairansyah Tambuan)

4. Studi Pustaka

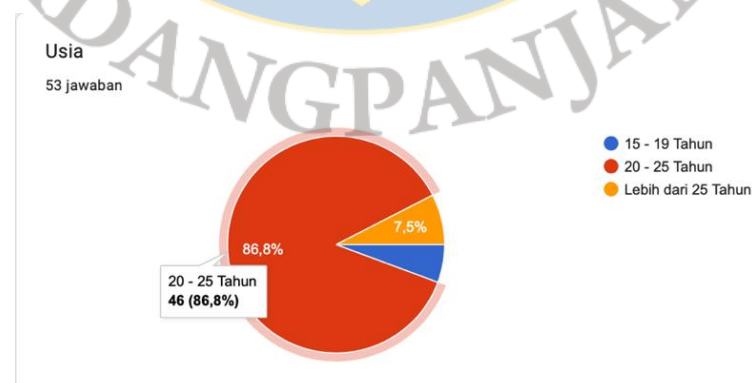
Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh perancang mengambil dari buku referensi dan sumber lain yaitu web, jurnal, artikel, dan internet sesuai dengan topik dan kepentingan perancang. Ini bertujuan agar informasi yang di dapatkan maksimal untuk menyempurnakan skripsi karya ini, serta menambah ilmu dan wawasan perancang dalam proses perancangan Media Informasi Sejarah Makam Mahligai Kecamatan Barus Kabupaten tapanuli Tengah.

5. Penyebaran Angket

Penyebaran angket dilakukan guna mengetahui seberapa tahu masyarakat umum tentang situs Makam Mahligai dan sejarahnya. Dalam angket ini penulis mengetahui pendapat dari responden tentang apakah situs Makam Mahligai membutuhkan media informasi.

Berikut kesimpulan hasil angket dari 53 responden yang memberikan jawaban

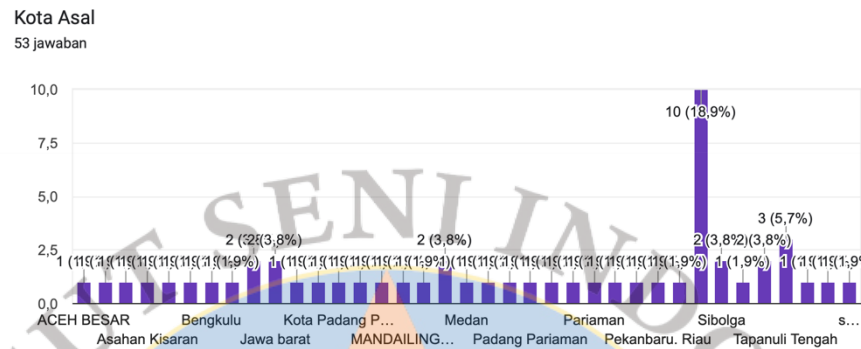
1) Usia rata-rata dari 53 responden



Gambar 17.

Diagram hasil Penyebaran Angket
(Sumber :Nanda Khairansyah Tambunan, 2022)

- 2) Dari 53 responden, kota asal didominasi oleh Kabupaten Tapanuli tengah dan sekitarnya

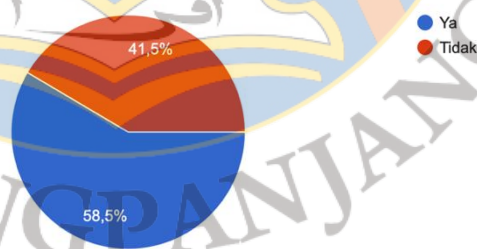


Gambar 18.

Diagram hasil Penyebaran Angket
(Sumber :Nanda Khairansyah Tambunan, 2022)

- 3) Dari 53 responden, terdapat 31 orang yang mengetahui situs Makam Mahligai dan 22 orang tidak mengetahui situs Makam Mahligai.

Apakah kamu tahu di Kecamatan Barus terdapat Makam Mahligai
53 jawaban

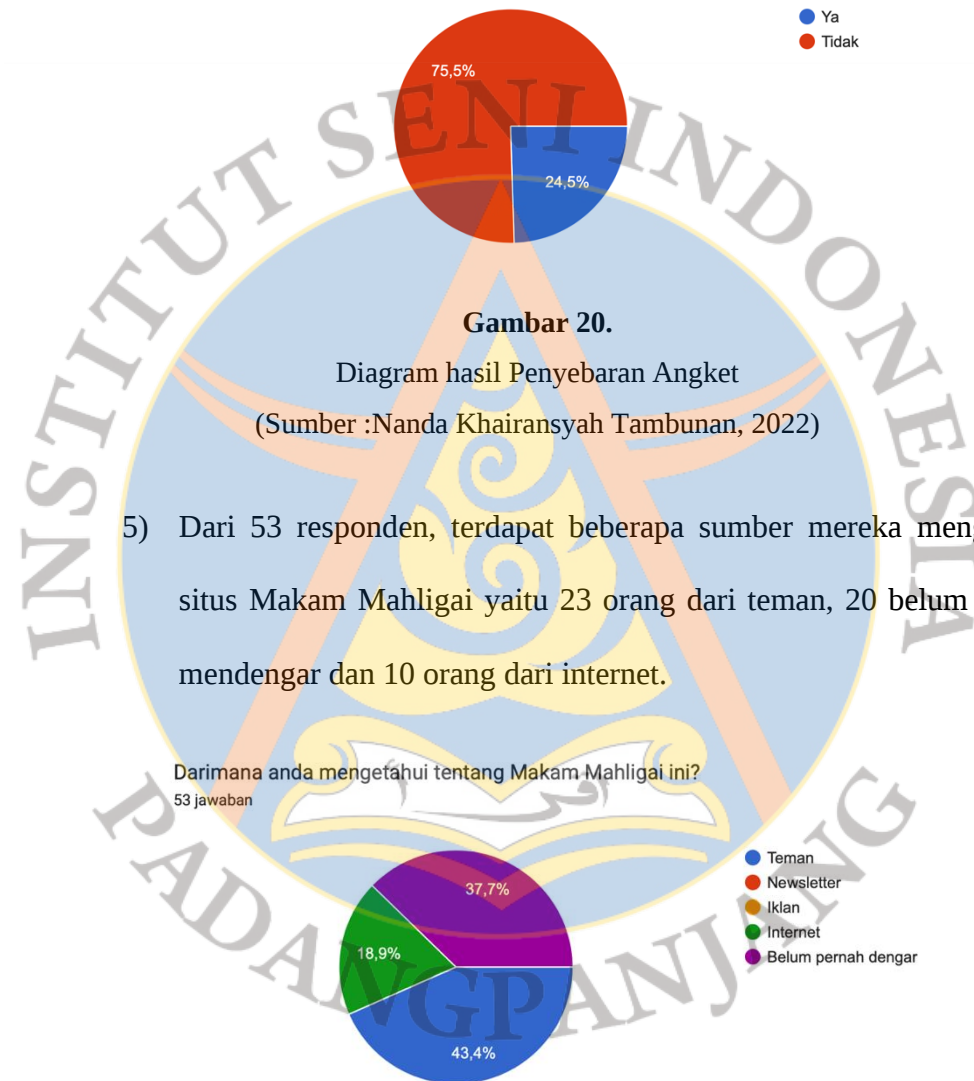


Gambar 19.

Diagram hasil Penyebaran Angket
(Sumber :Nanda Khairansyah Tambunan, 2022)

- 4) Dari 53 responden, terdapat 40 orang tidak mengetahui tentang sejarah Makam Mahligai dan 13 orang yang mengetahui.

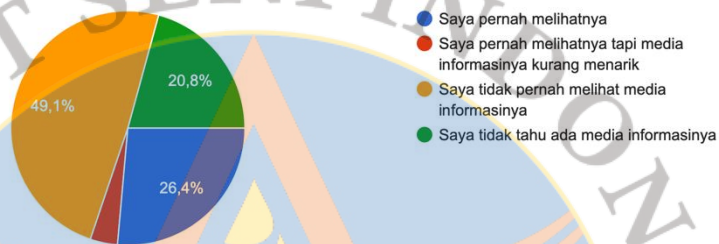
Apakah kamu tahu tentang sejarah Makam Mahligai
53 jawaban



Gambar 21.
Diagram hasil Penyebaran Angket
(Sumber :Nanda Khairansyah Tambunan, 2022)

- 6) Dari 53 responden, terdapat 26 orang yang tidak pernah melihat media informasi Makam Mahligai, 14 orang pernah melihat, 11 orang tidak tahu, dan 2 orang pernah melihat tetapi media informasinya kurang menarik.

Pernah melihat Media Informasi Makam Mahligai?
53 jawaban

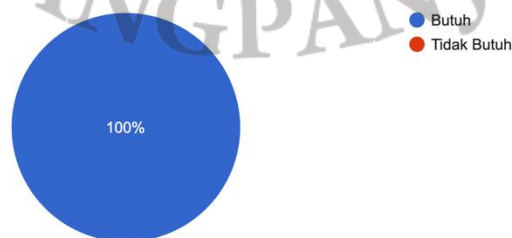


Gambar 22.

Diagram hasil Penyebaran Angket
(Sumber :Nanda Khairansyah Tambunan, 2022)

- 7) dari 53 responden, terdapat 100% jawaban atau seluruh responden setuju situs Makam Mahligai memerlukan media informasi untuk membantu masyarakat mengetahui tentang sejarah Makam Mahligai.

Apakah Makam Mahligai memerlukan Media Informasi?
53 jawaban



Gambar 23.

Diagram hasil Penyebaran Angket
(Sumber :Nanda Khairansyah Tambunan, 2022)

2. Metode Analisis data

Dalam perancangan media informasi tentang Sejarah Makam Mahligai Kecamatan Barus Kabupaten Tapanuli tengah dalam bentuk infografis, terdapat beberapa factor yang mempengaruhi strategi penulis. Perlu dilakukan analisis untuk meningkatkan perancangan ini

a. Analisis Target Audiens

Perancangan dilakukan dengan mempertimbangkan target audiens yang dituju. Pada umumnya suatu destinasi wisata bertujuan untuk menginformasikan dan mengajak pengunjung agar datang ke destinasi wisata. Ruang lingkup merupakan Batasan dari sasaran masyarakat (target audiens) yang akan dituju, supaya apa yang disampaikan melalui karya ini bisa di mengerti dan dipahami oleh masyarakat serta dapat di terima pesan dan kesannya. Ruang lingkup tersebut yaitu ;

1) Segmentasi Geografis

Batasan geografis bertujuan untuk membedakan dari segi wilayah atau letak wilayah yang akan kita amati. Dalam perancangan media informasi tentang sejarah Makam Mahligai, lokasi sasaran target audiens mencakup pada seluruh masyarakat didalam maupun diluar Barus.

2) Segmentasi Demografis

Batasan demografis digunakan untuk mencari sasaran atau target audiens dari segi spesifikasi yang berkaitan dengan identitas pribadi. Penulisan dalam hal ini mencakup pada:

Umur Remaja 15 tahun – Dewasa 25 tahun dan secondary target audiens yaitu orang tua umur 30-50 tahun

Jenis kelamin tidak terbatas dalam satu gender yang artinya laki-laki dan perempuan menjadi target audiens perancangan

Terdiri dari remaja – dewasa

Status sosial tidak terbatas dalam arti semua kalangan berhak tahu sejarahnya dan berziarah

Pekerjaan tidak terbatas karena semua orang berhak mengetahui tentang sejarah Makam Mahligai

3) Psikologis

- a. Menyukai traveling dan hal yang berbau sejarah
- b. Suka dengan pengalaman baru
- c. Kategori orang yang aktif

2. Analisis Objek

Perancangan yang dilakukan berdasarkan pertimbangan objek yang dilakukan oleh penulis:

1) Analisis SWOT

a) Kekuatan (*strength*)

1.1 Mudah untuk di akses dengan menggunakan kendaraan

1.2 Memiliki batu nisan berbentuk unik dan tua

1.3 Menjadi salah satu tempat untuk melakukan kegiatan ziarah

1.4 Merupakan situs nilai sejarah masuknya islam di Nusantara

1.5 Merupakan salah satu wisata religi Kabupaten Tapanuli Tengah, Sumatera Utara.

1.6 Memiliki nilai penting sejarah, ilmu pengetahuan, Pendidikan dan agama.

b) Kelemahan (*weakneses*)

1.1 Tidak adanya media informasi yang menerapkan keilmuan desain komunikasi visual disekitar objek wisata dan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Tapanuli Tengah.

1.2 Kurangnya penyampaian informasi tentang sejarah Makam Mahligai.

c) Peluang (*opportunity*)

1.1 Menjadi destinasi wisata religi yang terkenal di Kabupaten tapanuli Tengah Sumatera Utara.

1.2 Meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang sejarah Makam Mahligai.

1.3 Menjadi tempat sejarah, Pendidikan, ilmu pengetahuan dan agama Sumatera Utara.

d) Ancaman (*threats*)

1.1 Minimnya wawasan masyarakat mengenai sejarah Makam Mahligai sehingga membuat generasi muda kurang mengetahui sejarahnya.

3. Analisis 5W 1H

a. *What*

Makam Mahligai merupakan sebuah kompleks pemakaman dengan luas kurang lebih 3 hektar. Makam Mahligai merupakan salah satu bukti masuknya islam pertama kali di Barus maupun di Nusantara dibuktikan dengan diresmikannya Titik Nol Peradaban Islam Nusantara oleh Presiden Joko Widodo di Kecamatan Barus Kabupaten Tapanuli Tengah. Kompleks Makam Mahligai memiliki sekitar 215 makam, didalamnya terdapat makam Syekh Rukunuddin yang wafat pada 13 Syafar tahun Ha-mim atau 48 Hijriyah dalam usia 102 tahun 2 bulan 10 hari. Selain itu di kompleks ini terdapat juga makam ulama lainnya seperti Syekh Muazzamsyah, Syekh Zainal Abidin Ilyas, Syekh Imam Khatib dan pemuka agama lainnya.

b. *Who*

Target dari perancangan media informasi ini adalah seluruh wisatawan terkhususnya masyarakat Kabupaten tapanuli Tengah dan Sumatera Utara.

c. *Why*

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis hal ini disebabkan karena tidak adanya media informasi sehingga banyak

masyarakat terutama remaja tidak mengetahui tentang sejarah Makam Mahligai.

d. Where

2CW3+M38, Aek Dakka, Kec. Barus, Kabupaten Tapanuli tengah, Sumatera Utara, 22564

e. When

Saat pengunjung datang ke kompleks Makam Mahligai, tidak terdapat penjelasan detail tentang sejarah Makam Mahligai. Pengunjung hanya sekedar berziarah dan sebagai tempat berfoto tanpa mengetahui informasi detail tentang sejarah Makam Mahligai.

f. How

Perancangan media informasi mampu mempermudah pengunjung mengetahui tentang sejarah Makam Mahligai tanpa harus bertanya kepada penjaga makam ataupun budayawan setempat dan menimbulkan rasa kepedulian dan semangat untuk melestarikan dan menyebarkan informasi tentang sejarah Makam Mahligai.

4. Perancangan

a. Strategi Verbal

Menggunakan Bahasa yang mudah dimengerti oleh semua orang agar tidak kebingungan dalam memahami media informasi dalam bentuk animasi 2D karena menceritakan bagaimana sejarah Makam Mahligai yang merupakan bukti islam pertama kali masuk di Nusantara. Dengan adanya

media informasi animasi 2D dapat diketahui sejarah Makam Mahligai oleh masyarakat Sumatera Utara dan sekitarnya.

b. Strategi Visual

Pada animasi 2D ditampilkan beberapa tahapan islam dari Persia masuk ke Barus yang kemudian di animasikan. Sehingga animasi nantinya dapat menarik masyarakat untuk melihat dan mengetahui sejarah Makam Mahligai yang merupakan bukti masuknya islam di Nusantara.

5. Perwujudan

a. Media Utama

Media utama merupakan bauran media yang paling diutamakan untuk menginformasikan sejarah Makam Mahligai kepada masyarakat luas. Media utama yang dipilih dalam “Perancangan Media Informasi Tentang Sejarah Makam Mahligai Kecamatan Barus Kabupaten Tapanuli Tengah” adalah sebuah animasi 2 dimensi. Animasi 2D ini dapat ditampilkan di berbagai media sosial seperti Instagram, Facebook, YouTube dan sebagainya serta sangat mudah diakses untuk semua kalangan. Animasi 2D dibuat dengan tampilan yang unik dan kreatif sehingga dapat menarik minat masyarakat untuk melihatnya.

Dalam perancangan media informasi ini perancang mencoba membuat animasi 2D yang menceritakan sejarah masuknya islam di Nusantara, yaitu para saudagar Arab yang berlayar langsung ke Barus sebelum berlayar Kembali menuju Peurlak. Penulis juga menambahkan motion graphic tentang budaya ziarah Bersama yang ada di Kawasan

Makam Mahligai, sehingga target audiens yang dituju mendapatkan informasi tentang sejarah Makam Mahligai yang merupakan bukti masuknya islam di Nusantara. Dalam prancangan animasi 2D nantinya dibuat dengan motion grafis dan tipografi yang sesuai mengenai penjelasan sejarah Makam Mahligai.

b. Media Pendukung

Selain dari media utama dibuat juga bauran media pendukung dalam perancangan media promosi tentang sejarah Makam Mahligai Kecamatan Barus Kabupaten Tapanuli Tengah, yang bertujuan untuk sebagai pendukung media utama dalam menginformasikan sejarah Makam Mahligai Kecamatan Barus Kabupaten Tapanuli tengah. Dengan adanya media pendukung diharapkan mampu menyebarkan informasi lebih luas maupun menjangkau target audiens secara langsung. Perancang memilih beberapa media pendukung sebagai berikut:

1) Poster

Poster bertujuan untuk memperlihatkan kepada masyarakat tentang sejarah Makam Mahligai Kecamatan Barus Kabupaten Tapanuli Tengah.

2) Merchandise

Merchandise menjadi buah tangan untuk setiap pengunjung sehingga dapat menarik minat dan kepedulian pengunjung akan pentingnya sejarah Makam Mahligai. Merchandise berupa T-Shirt, Topi, gantungan kunci

3) Media Sosial

Melaui media sosial animasi 2D nantinya disebarakan melalui Instagram, Facebook, YouTube sehingga lebih mudah diakses oleh masyarakat.

4) Sticker

Stiker dapat diaplikasikan dimana saja. Stiker diberikan gratis kepada pengunjung saat pameran.

6. Penyajian Karya

Penyajian karya disini merupakan pameran. Pada pameran skripsi karya menampilkan media-media yang digunakan pada perancangan media informasi tentang sejarah Makam Mahligai. Bauran media yang ditampilkan berupa animasi 2D, Infografis yang dicetak dengan ukuran A2, poster, merchandise dan manual book.

