



PERANCANGAN MEDIA KOMUNIKASI VISUAL BUKU ILUSTRASI SEJARAH TERBENTUK PURA BATU BOLONG

Made Suardita Putra^a
I Nyoman Miyarta Yasa^{b,1}

^{a,b} Universitas Bumigora

¹ Corresponding Author, email: miyarta.yasa@universitasbumugora.ac.id (Yasa)

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 20-01-2026

Revised: 17-03-2026

Accepted: 26-03-2026

Published: 31-03-2026

Keywords:

Media; Visual
Communication;
Illustrated Books;
Batu Bolong Temple

ABSTRACT

Batu Bolong Temple in Lombok, as a spiritual and cultural site, holds significant historical value related to Dang Hyang Nirartha's journey in spreading Hindu teachings. However, the lack of historical information at the site causes visitors to simply enjoy the natural beauty without understanding its spiritual significance. This study aims to design an illustrated history book of Batu Bolong Temple using the Design Thinking method and a descriptive qualitative approach, combining digital painting techniques and visual narratives. The main findings of this study indicate that the use of visual narrative-based illustrated books can effectively convey historical and spiritual values in a more engaging and easily understood manner, particularly for younger audiences. The integration of semi-realistic illustration styles and structured storytelling enhances audience comprehension and emotional engagement with the historical content. The academic contribution of this research lies in the development of a visual communication design model that integrates Design Thinking with cultural heritage storytelling, specifically in the context of Hindu sacred sites in Lombok. This study also contributes to the limited body of research on illustrated media as an educational tool for local religious history, particularly regarding the early history of Batu Bolong Temple. This book is expected to educate the public, increase appreciation for Batu Bolong Temple, and reintroduce its importance as a revered local cultural heritage.

PENDAHULUAN

Pulau Lombok merupakan salah satu destinasi wisata unggulan di Indonesia yang memiliki keindahan alam serta kekayaan budaya lokal. Selain dikenal sebagai wilayah yang didominasi oleh masyarakat suku Sasak,

Lombok juga menjadi tempat tinggal masyarakat Hindu Bali yang turut membawa serta warisan budaya berupa pura-pura suci, beberapa pura yang ada di Lombok juga dilirik sebagai destinasi wisata, seperti Pura Mayura, Pura Batu Bolong, Pura Lingsar, Pura Suranadi, Pura Narmada,

sering kita lihat dikunjungi oleh wisatawan asing. (Budhawati, 2022), Etnis Bali merupakan etnis terbesar kedua setelah penduduk asli Sasak muslim yang jumlahnya hampir 95%. Mereka lebih banyak bertempat tinggal di Lombok Barat, terutama di sekitar kota Mataram dan Cakra Negara. Masyarakat etnis Bali dan Sasak selain memiliki kedekatan secara geografis, juga memiliki ikatan sejarah yang mendalam. (Indrawan, 2020) Keberadaan pura-pura tersebut tidak hanya memiliki fungsi spiritual, tetapi juga menjadi daya tarik wisata dengan nilai sejarah yang tinggi.

Salah satu pura yang memiliki peranan penting adalah Pura Batu Bolong, yang terletak di pesisir Pantai Senggigi dan menghadap langsung ke Selat Lombok serta Gunung Agung di Bali. Pura ini diyakini berkaitan erat dengan perjalanan tokoh agama Hindu, Dang Hyang Nirartha, di mana pura ini adalah tempat pertama kali beliau datang untuk melaksanakan perdamaian dengan Kerajaan Lombok, Dalem Watu Renggong mengutus Dang Hyang Nirartha untuk menemui raja dari Kerajaan Lombok yang bernama Kerahengan. Dang Hyang Nirartha kemudian menyetujui untuk datang ke Lombok untuk menemui Raja Kerahengan, mengajak untuk menjalin persahabatan dengan Dalem Gelgel (Alit et al., 2021). Selain panorama alamnya yang menakjubkan, pura ini juga menyimpan nilai sejarah yang jarang diketahui oleh pengunjung. Minimnya informasi sejarah di lokasi membuat banyak wisatawan hanya menikmati keindahan alam tanpa memahami makna spiritual dan historis pura tersebut.

Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi melalui media seperti gambar ilustrasi, susunan huruf, video, media interaktif dan media visual lainnya untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat luas dengan berbagai media. Desain komunikasi visual juga memberikan perspektif akan narasi cerita dalam bentuk visual yang diceritakan dengan tujuan penyampaian pesan dan kesan

tertentu (Satyagraha, 2022). Dalam konteks ini, dibutuhkan media yang mampu menyampaikan informasi sejarah secara menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat. Buku ilustrasi menjadi salah satu bentuk media komunikasi visual yang efektif karena mampu memadukan narasi informatif dengan visualisasi artistik yang dapat meningkatkan daya tarik serta pemahaman pembaca. Ilustrasi dalam buku berperan penting dalam menyederhanakan konsep yang kompleks dan menyampaikan cerita secara lebih komunikatif.

Beberapa penelitian dan perancangan sebelumnya telah mengangkat tema buku ilustrasi maupun kajian terkait pura, namun masih terdapat celah penelitian (*research gap*) yang signifikan. Pertama, perancangan oleh Arnanda Pranata berjudul "Buku Ilustrasi Cerita Rakyat We Tadampali untuk Sekolah Dasar" (PRANATA, 2020). menggunakan metode Design Sprint dengan fokus pada penyampaian cerita rakyat sebagai media pembelajaran anak. Meskipun memiliki kesamaan dalam penggunaan media buku ilustrasi, penelitian ini tidak mengangkat konteks sejarah religius maupun situs suci, serta tidak mengkaji nilai spiritual berbasis lokal seperti pada Pura Batu Bolong.

Kedua, penelitian Shelika Firdhiana berjudul "Buku Ilustrasi Mengenal Jajanan Khas Kota Probolinggo" (Firdhiana & Anggapuspa, 2021). berfokus pada edukasi kuliner lokal untuk anak usia 6–12 tahun. Persamaan terletak pada pendekatan visual dan metode kualitatif, namun penelitian ini tidak menyentuh aspek sejarah, spiritualitas, maupun pelestarian warisan budaya religius.

Ketiga, penelitian Dewi Rahayu Aryaningsih dkk. mengenai "Adaptasi Konsep Purusa-Prakerti pada Pura Kaprusan dan Batu Bolong" (Aryaningsih et al., 2021). memang mengkaji objek yang sama, yaitu Pura Batu Bolong. Namun, penelitian ini berfokus pada kajian konseptual dan arsitektural, tanpa

menghasilkan media komunikasi visual yang dapat diakses secara luas oleh masyarakat.

Keempat, penelitian Komang Trisna Dewi tentang perjalanan Dang Hyang Nirartha lebih menitik beratkan pada kajian historis tokoh dan lokasi di Bali, khususnya Pura Uluwatu, sehingga tidak membahas konteks lokal Lombok maupun visualisasi naratif sebagai media edukasi.

Berdasarkan kajian tersebut, dapat ditegaskan bahwa belum terdapat penelitian yang secara spesifik mengintegrasikan sejarah terbentuknya Pura Batu Bolong dengan perancangan media komunikasi visual berupa buku ilustrasi berbasis pendekatan Design Thinking. Selain itu, belum ada penelitian yang secara eksplisit mengemas sejarah religius lokal dalam bentuk visual naratif yang terstruktur dan ditujukan untuk meningkatkan pemahaman serta apresiasi generasi muda. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menawarkan pendekatan interdisipliner antara desain komunikasi visual, sejarah lokal, dan media edukasi berbasis ilustrasi

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode Design Thinking. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggali fenomena secara mendalam sekaligus menghasilkan solusi desain yang berorientasi pada kebutuhan pengguna. Design Thinking merupakan metode yang berpusat pada manusia (*human-centered design*) yang mengintegrasikan aspek empati, kreativitas, dan rasionalitas dalam proses perancangan media komunikasi visual.

Dalam konteks keilmuan komunikasi visual, penelitian ini tidak hanya berfokus pada proses perancangan artefak (buku ilustrasi), tetapi juga pada bagaimana pesan sejarah dan nilai spiritual dikonstruksi, dikodekan, dan disampaikan melalui elemen visual dan naratif. Dengan demikian, penelitian ini berada dalam

ranah penelitian komunikasi visual karena mengkaji efektivitas penyampaian pesan melalui media visual sebagai sarana komunikasi.

Penelitian dilaksanakan di Pura Batu Bolong, Kecamatan Batu Layar, Kabupaten Lombok Barat, Nusa Tenggara Barat. Jenis data yang digunakan terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara mendalam dengan pemangku Pura Batu Bolong, Gusti Mangku Amertajati, serta observasi langsung di lokasi. Data ini mencakup informasi mengenai sejarah, nilai budaya, serta elemen visual lingkungan yang menjadi dasar perancangan. Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui studi pustaka dari buku, jurnal ilmiah, dan sumber relevan lainnya yang mendukung kajian sejarah, komunikasi visual, dan referensi ilustrasi.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Selain itu, dalam kerangka komunikasi visual, analisis juga mencakup penerjemahan data verbal ke dalam bentuk visual (*visual translation*), pemilihan gaya ilustrasi, serta penyusunan narasi visual sebagai strategi komunikasi.

Proses perancangan mengikuti tahapan Design Thinking yang terdiri dari: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pada tahap *empathize*, dilakukan penggalian kebutuhan audiens dan pengumpulan data lapangan. Tahap *define* berfokus pada perumusan masalah komunikasi, yaitu kurangnya media informatif yang mampu menyampaikan sejarah Pura Batu Bolong secara menarik. Tahap *ideate* menghasilkan konsep kreatif berupa buku ilustrasi berbasis narasi visual. Tahap *prototype* diwujudkan dalam bentuk rancangan buku yang memadukan teks dan ilustrasi digital. Tahap *test* dilakukan melalui uji respon audiens untuk menilai keterbacaan, daya tarik visual, dan

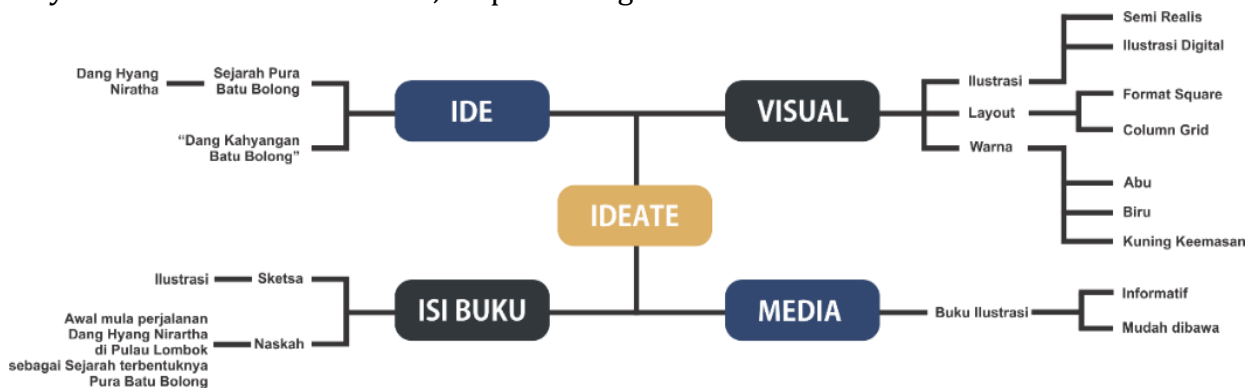
efektivitas penyampaian pesan. Dengan pendekatan ini, penelitian tidak hanya menghasilkan karya desain, tetapi juga memberikan kontribusi ilmiah melalui proses analisis komunikasi visual yang sistematis, sehingga memenuhi kriteria sebagai penelitian ilmiah di bidang desain komunikasi visual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap define adalah tahap selanjutnya dari metode desain thingking, pada tahap ini perancang mulai merumuskan inti permasalahan berdasarkan data yang telah dikumpulkan melalui tahap empathize. Dalam konteks ini, perancang mengidentifikasi bahwa sejarah Pura Batu Bolong sebagai warisan budaya masih kurang dikenal luas, salah satunya disebabkan oleh minimnya referensi tertulis yang membahasnya secara mendalam. Kurangnya informasi ini membuat pengunjung tidak terdorong untuk mencari tahu lebih jauh mengenai nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu, perancang

menyimpulkan bahwa diperlukan media yang mampu menyampaikan sejarah secara lebih komunikatif dan menarik. Buku ilustrasi dinilai sebagai solusi yang tepat karena dapat menggabungkan kekuatan visual dan narasi untuk memudahkan pemahaman pembaca. Tahap define ini menjadi fondasi penting dalam merancang solusi yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan apresiasi terhadap sejarah lokal.

Tahap selanjutnya yaitu tahap Ideate Tahap ini merupakan tahap ketiga dari proses design thinking untuk menghasilkan suatu ide menarik yang akan divisualisasikan ke dalam media buku. Dalam tahap ini perancang membuat konsep guna menghasilkan ide yang akan dituangkan dalam buku ilustrasi. Dalam tahapan ini perancang menyusun *mind mapping* untuk memudahkan proses perancangan. Berikut adalah *gambar mind mapping* dalam perancangan buku ilustrasi.



Gambar 1 Mind Mapping
(sumber: dokumen pribadi, Mei-2024)

Strategi komunikasi dalam penyampaian pesan ini bertujuan untuk menjelaskan sejarah kedatangan Dang Hyang Nirartha, tokoh yang memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan ajaran agama Hindu di Pulau Lombok, khususnya di wilayah Batu Layar. Informasi ini disampaikan sebagai media pembelajaran sekaligus sebagai sumber informasi bagi pengunjung Pura Batu Bolong, terutama yang beragama Hindu. Penyampaian

pesan difokuskan dalam bentuk ilustrasi menarik yang mendominasi isi buku, dengan minim teks, agar pembaca lebih mudah memahami sejarah Pura Batu Bolong secara visual dan menyenangkan.

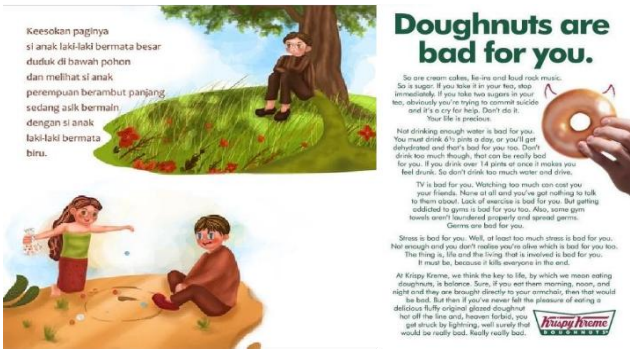
Proses perancangan buku ini dimulai dengan penentuan jenis buku yang berisi informasi mengenai sejarah Pura Batu Bolong, dilengkapi dengan ilustrasi yang mendukung

deskripsi di dalamnya. Format buku menggunakan square hardcover dengan ukuran cetak 16 cm x 16 cm dan bahan kertas Art Paper 260 gr, dipilih untuk memberikan kesan modern serta mendukung tata letak ilustrasi. Dalam hal tipografi, perancang menggunakan font dekoratif untuk menciptakan kesan unik melalui ornamen dan detail pada karakter huruf. Font Aladin Regular digunakan sebagai headline utama, sementara Dream Orphans digunakan sebagai headline kedua. Untuk teks isi atau body copy, digunakan font RonySiswadi Architect yang mendukung keterbacaan serta keselarasan desain keseluruhan.



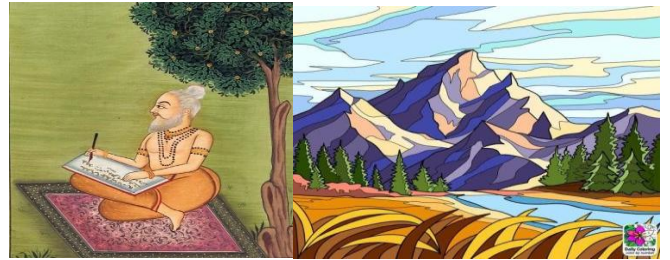
Gambar 2 Judul Buku (sumber: dokumen pribadi, Mei- 2024)

Layout yang digunakan dalam buku ilustrasi ini adalah copy heavy layout dengan kombinasi teks yang mengikuti bentuk visual, maka dari itu penggunaan copy heavy layout sangat sesuai peletakan teks dapat disajikan dengan rapi dan tidak mengganggu visual utama pada setiap halaman.(Ambrose, G., & Harris, 2011) Penggunaan copy heavy layout biasanya didominasi tulisan dan terkesan membosankan namun di buku ilustrasi ini perancang hanya meletakkan teks di salah satu sisi halaman agar tidak mendominasi halaman namun tetap mengikuti bentuk visualnya.



Gambar 3 Referensi Layout (sumber: pinterest.com, Mei-2024)

Penulisan dalam perancangan buku ilustrasi ini menggunakan gaya bahasa yang ringan dan santai agar pembaca dapat memahami isi buku namun tidak mengurangi informasi mengenai sejarah Pura Batu Bolong. Visualisasi buku ini digambarkan dengan teknik digital painting dan memakai software menggambar digital yaitu Clip Studio Paint. Gambar ilustrasi semi realis digunakan agar menghasilkan kesan real karena buku ini membahas tentang sejarah yang benar-benar terjadi. Gaya semi realis juga menunjukkan bagaimana ilustrasi dari tokoh Dang Hyang Niratha agar mudah dikenali oleh pembaca. Gambar ilustrasi juga lebih mendominasi untuk mengkomunikasikan deskripsi agar mudah dipahami.



Gambar 4 Referensi Visual (sumber: pinterest.com, Mei-2024)

Tahap selanjutnya yaitu Prototype berupa alur Cerita Sejarah, Isi teks dan visual buku yang akan ada di dalam buku diambil dari data objek perancangan yakni data wawancara, Buku “Sejarah Perjalanan Dang Hyang Nirartha 1453 – 1520” dan Jurnal “Adaptasi Konsep Purusa-Prakerti Pada Pura Dang Kahyangan Kaprusan dan Batu Bolong di Batu Layar Lombok Barat” . Isi teks di bagi menjadi 18 bagian dan setiap 2 halaman terdapat 1 bagian teks untuk menyinkronkan unsur visual dengan tulisan. Halaman 1 sampai 6 Dang Hyang Nirartha adalah tokoh suci dalam agama Hindu yang memiliki pengaruh besar di masa kehancuran Kerajaan Majapahit. Beliau dikenal sebagai seorang pemimpin rohaniyah dan pahlawan spiritual yang mendirikan

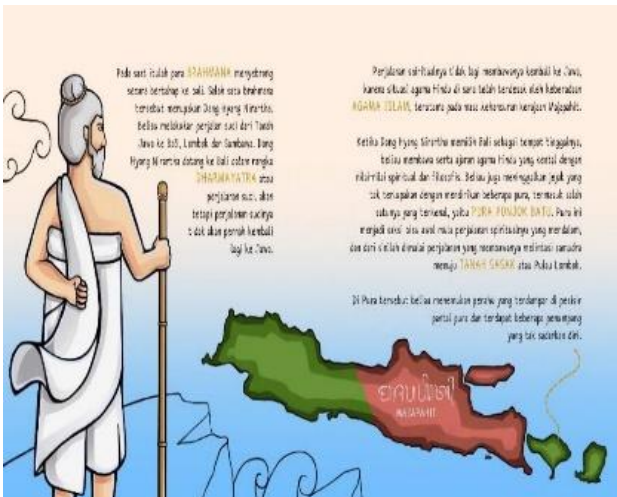
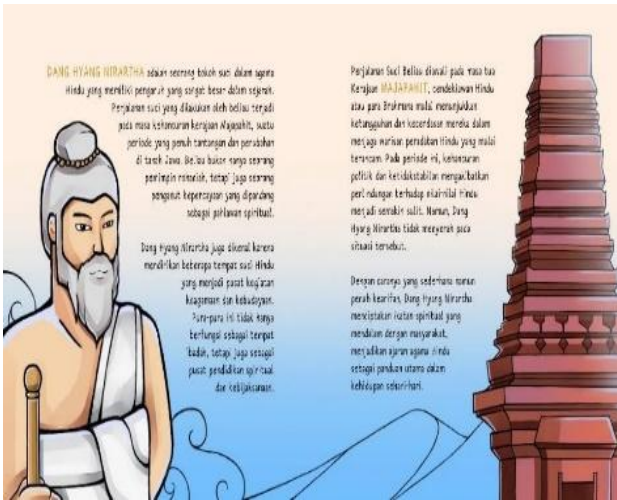
tempat-tempat suci Hindu yang menjadi pusat ibadah dan pendidikan spiritual. Pada masa transisi antara runtuhnya Majapahit dan berkembangnya Islam, Dang Hyang Nirartha melakukan perjalanan suci dari Jawa ke Bali, Lombok, dan Sumbawa, menetap di Bali untuk melestarikan ajaran Hindu. Selain berperan dalam pemujaan, beliau juga dikenal karena perbuatannya yang penuh kasih. Suatu hari, saat berjalan di tepi pantai, beliau menemukan perahu terdampar yang membawa penumpang yang terancam nyawanya. Beliau segera menolong mereka sebagai bentuk belas kasih. Peninggalan beliau yang penting adalah Pura Ponjok Batu, simbol kedatangan ajaran Hindu ke Bali dan kesinambungan tradisi keagamaan di sana. Dengan pengabdian dan kepeduliannya, Dang Hyang Nirartha meninggalkan warisan yang tak ternilai bagi masyarakat Bali.

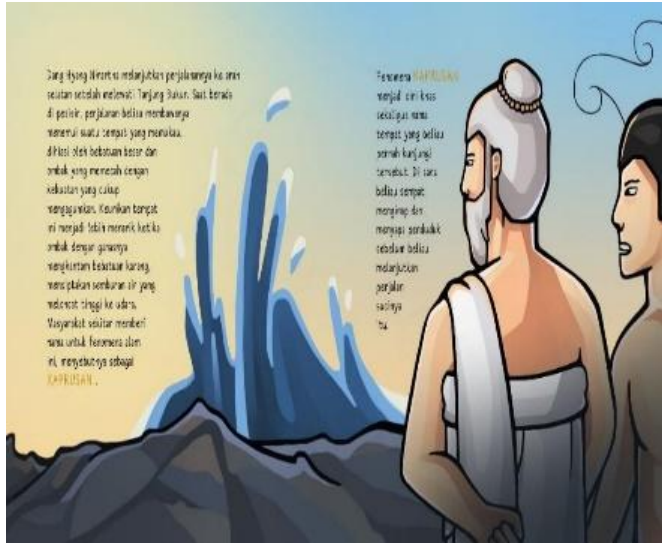


Gambar 5 Buku Hal 1 Sampai 6 (sumber: dokumen pribadi, Juli-2024)

Pada Halaman 7 sampai 12 Dang Hyang Nirartha membantu sekelompok nelayan yang terdampar akibat badai dengan menggunakan mantra kuno atau Bebayon yang memiliki kekuatan gaib. Mantra yang diucapkan dengan ketulusan dan kekuatan spiritual membuat nelayan yang sebelumnya tak sadarkan diri mulai sadar kembali. Setelah mengetahui bahwa sosok yang membantu mereka adalah seorang Panditha, para nelayan mengungkapkan rasa terima kasih dan penghormatan.

Para nelayan ini berasal dari Tanah Sasak dan bercerita tentang musibah yang menimpa mereka. Menunjukkan empati, Dang Hyang Nirartha berniat mengunjungi Tanah Sasak dan membantu memperbaiki perahu mereka yang rusak sebagai bentuk kepedulian. Setelah perahu diperbaiki dengan peralatan seadanya, mereka melanjutkan perjalanan menuju Tanah Sasak bersama beliau. Meski dalam perjalanan malam yang gelap, tanpa musibah yang menimpa, keyakinan para nelayan semakin kuat bahwa Dang Hyang Nirartha adalah sosok spiritual dan bijaksana. Mereka tiba di Tanah Sasak saat matahari terbit.





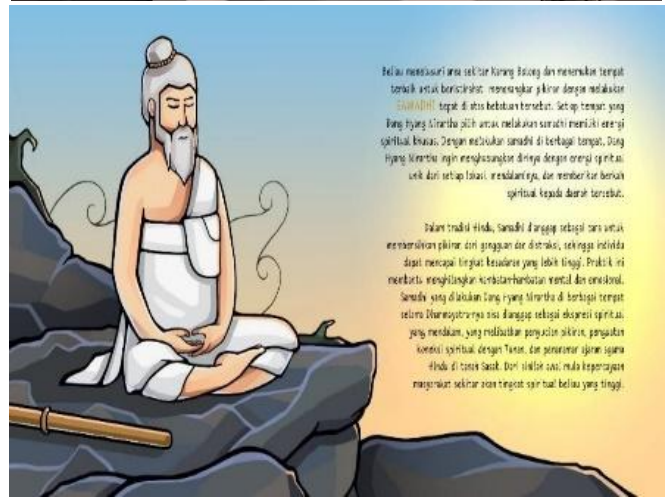
Gambar 7 Buku Hal 13 Sampai 18 (sumber: dokumen pribadi, Juli-2024)

Pada halaman 19 sampai 24 Dang Hyang Nirartha melanjutkan perjalanan dari Kaprusan ke arah selatan, menjelajahi pesisir pantai Senggigi. Di sana, beliau menemukan sebuah formasi batuan besar yang menarik perhatian, terdapat sebuah lubang alami di salah satu bagian batu tersebut. Tempat itu dahulu dikenal dengan sebutan Karang Bolong. Ketertarikan spiritual beliau membimbingnya untuk menelusuri apa yang ada disekitar bebatuan yang terbilang unik tersebut

Perjalanan dilanjutkan ke arah selatan menuju pesisir Senggigi, di mana beliau menemukan formasi batuan besar dengan lubang alami yang dikenal sebagai Karang Bolong. Ketertarikan spiritual beliau membawanya untuk menjelajahi sekitar batu tersebut. Di atas batu Karang Bolong, beliau melakukan samadhi sebuah praktik meditasi mendalam dalam ajaran Hindu sebagai wujud penyucian pikiran dan koneksi spiritual dengan Tuhan. Setiap tempat yang beliau pilih untuk samadhi dipercaya memiliki energi spiritual yang unik dan beliau memberikan berkah kepada wilayah tersebut.

Samadhi yang dilakukan Dang Hyang Nirartha membentuk keyakinan masyarakat akan tingkat spiritualitas beliau yang tinggi. Dalam perjalanan suci ini, beliau juga

menyebarkan ajaran agama Hindu kepada masyarakat Tanah Sasak. Tanpa paksaan, banyak yang mendengarkan dan mengikuti ajaran beliau, dari anak-anak hingga orang dewasa.

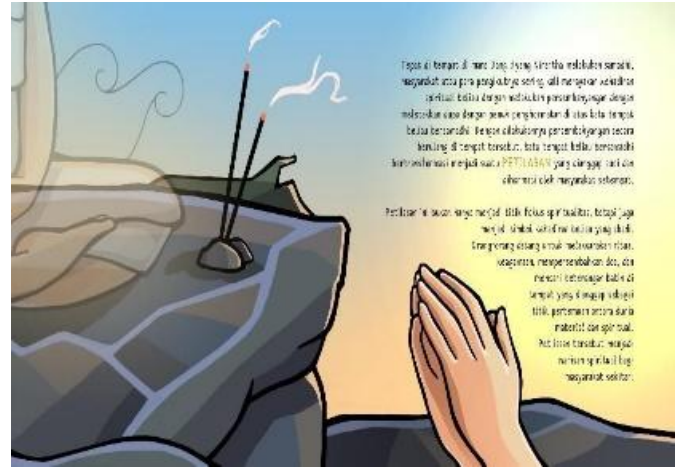


Gambar 8 Buku Hal 19 Sampai 24 (sumber: dokumen pribadi, Juli-2024)

Pada halaman 25 sampai 30 Meskipun merasa nyaman di Karang Bolong, Dang Hyang

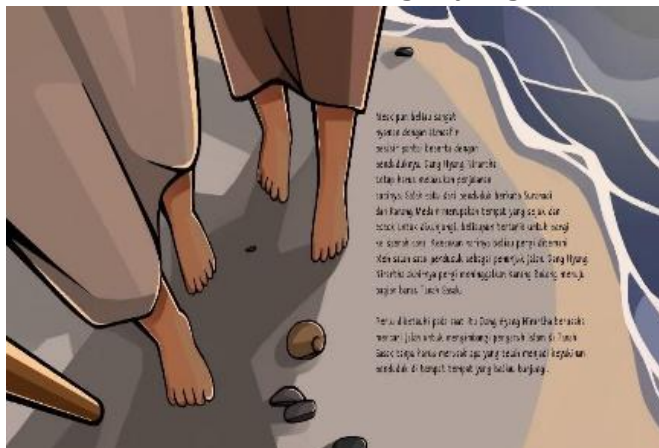
Nirartha melanjutkan perjalanan sucinya ke Suranadi dan Karang Medain, yang dianggap sejuk dan cocok untuk dikunjungi. Dalam perjalanan ini, beliau berusaha menyeimbangkan pengaruh Islam di Tanah Sasak tanpa merusak keyakinan penduduk setempat.

Di tempat di mana beliau melakukan samadhi, masyarakat sering merayakan kehadiran spiritual beliau dengan persembahyangan, meletakkan dupa di atas batu tempat beliau bersamadhi. Tempat ini pun menjadi petilasan yang dianggap suci dan dihormati, simbol kehadiran beliau yang abadi. Petilasan ini menjadi titik fokus spiritualitas, tempat orang datang untuk berdoa dan mencari ketenangan batin. Karang Bolong, yang awalnya hanya petilasan, kemudian menjadi saksi bisu kekayaan spiritual masyarakat. Seiring berjalannya waktu, masyarakat sepakat untuk membangun Pelinggih di tempat tersebut sebagai wujud penghormatan dan keikhlasan mereka terhadap ajaran Dang Hyang Nirartha. Pelinggih menjadi simbol penghormatan terhadap dewa dan leluhur, serta menciptakan tempat yang memancarkan energi keagamaan dan kedamaian. Masyarakat merasakan bahwa pelinggih bukan hanya sebagai tempat ibadah, tetapi sebagai pusat pemersatu bagi umat yang datang dari berbagai latar belakang. Dengan adanya pelinggih ini, mereka bisa merasakan kedamaian batin dan ketenangan jiwa yang datang dari penghormatan terhadap ajaran yang telah diturunkan oleh Dang Hyang Nirartha.



Gambar 9 Buku Hal 25 Sampai 30 (sumber: dokumen pribadi Juli-2024)

Pada halamn 31 sampai 38 Pura Batu Bolong merupakan hasil warisan spiritual dan budaya yang diberikan oleh Dang Hyang Nirartha. Ajaran beliau, yang mengandung nilai kebijaksanaan, cinta kasih, dan pengabdian, terus hidup dan diwariskan dari generasi ke generasi. Masyarakat setempat bekerja sama mewujudkan wujud fisik dari ajaran beliau dengan membangun pura ini. Keberhasilan pembangunan Pura Batu Bolong menggambarkan dedikasi masyarakat terhadap nilai-nilai Hindu serta kebersamaan dalam gotong-royong. Nama Karang Bolong berubah menjadi Batu Bolong seiring waktu, dengan pura ini menghadap ke timur sebagai simbol pencerahan dan kehidupan dalam ajaran Hindu. Pura ini menggunakan konsep Tri Mandala, dengan tiga bagian: Nista Mandala (bagian luar), Madya Mandala (bagian tengah yang lebih suci), dan Utama Mandala (bagian utama yang paling



sakral). Pura Batu Bolong juga memiliki Bale Pengempon di Madya Mandala sebagai tempat tinggal penjaga pura.

Batu Bolong, yang merupakan batu vulkanik berstruktur lava andesit berusia lebih dari 1 juta tahun, memiliki lubang yang terbentuk akibat proses abrasi gelombang laut. Sebelumnya, tempat ini menjadi jalan utama yang menghubungkan wilayah pesisir Pantai Senggigi. Kata "Karang" dalam bahasa Bali memiliki dua arti, yaitu batu karang dan tempat permukiman, sehingga diubah menjadi Batu Bolong untuk menghindari kebingungannya. Pura Batu Bolong terus berkembang dan kini menjadi situs geologi dan budaya yang dihormati. Pura ini mencerminkan perjalanan spiritual Dang Hyang Nirartha, yang tetap hidup dalam kehidupan masyarakat Hindu Lombok sebagai simbol kebersamaan, kesetiaan, dan warisan yang dihormati dari generasi ke generasi.



Gambar 10 Buku Hal 30 Sampai 38 (sumber: dokumen pribadi, Juli-2024)

Pada tahap Test tahap terakhir dari metode Desain thinking, beberapa audiens memberikan tanggapan mengenai buku Dang Kahyangan Batu Bolong. Made Saputra (34 tahun) berpendapat bahwa meskipun buku sejarah jarang diminati, buku ini memiliki daya tarik tersendiri berkat ilustrasinya yang menarik dan mudah dipahami. Ia berharap buku ini tersedia di Pura Batu Bolong agar pengunjung dapat membaca langsung sejarah pura tersebut. Namun, ia mencatat bahwa gaya gambar dalam buku mirip dengan gaya gambar Jepang. Sena (25 tahun) menganggap judul buku menarik dan ilustrasi dalam buku sangat memadai untuk mewakili cerita di setiap halaman, meskipun ia merasa buku ini masih didominasi teks yang kurang cocok untuk orang yang tidak suka membaca. Ratna (22 tahun), seorang generasi muda, merasa buku ini efektif untuk melestarikan budaya dan menyampaikan sejarah yang belum banyak diketahui, terutama melalui ilustrasi yang memudahkan pemahaman. Namun, ia menyarankan agar ukuran buku lebih besar, karena ukuran buku yang kecil menyulitkan pembaca dalam melihat teks.

Hasil perancangan buku ilustrasi sejarah Pura Batu Bolong tidak hanya menghasilkan produk visual, tetapi juga menunjukkan bagaimana media komunikasi visual mampu membangun makna dan menyampaikan pesan sejarah serta nilai spiritual secara efektif kepada audiens.



1. Konstruksi Makna melalui Ilustrasi

Ilustrasi dalam buku ini berfungsi sebagai sistem tanda (visual signs) yang merepresentasikan peristiwa sejarah dan nilai spiritual. Gaya ilustrasi semi-realis dipilih untuk menciptakan keseimbangan antara realitas historis dan interpretasi visual. Secara komunikasi, ilustrasi tidak hanya berperan sebagai pelengkap teks, tetapi sebagai media utama dalam membangun makna (meaning-making).

Visualisasi tokoh Dang Hyang Nirartha, misalnya, dirancang dengan gestur, ekspresi, dan komposisi tertentu untuk merepresentasikan sosok spiritual yang bijaksana dan penuh kasih. Elemen seperti pencahayaan, komposisi ruang, dan simbol alam (laut, batu, ombak) berfungsi sebagai penanda (signifier) yang mengarah pada makna spiritualitas, perjalanan, dan transformasi (signified). Dengan demikian, makna tidak hanya disampaikan secara verbal, tetapi dikonstruksi melalui relasi antara elemen visual.

Selain itu, penggunaan narasi visual berurutan (sequential visual storytelling) memungkinkan pembaca memahami alur sejarah secara kronologis tanpa harus bergantung sepenuhnya pada teks. Hal ini menunjukkan bahwa ilustrasi mampu berfungsi sebagai bahasa visual yang mandiri dalam menyampaikan pesan.

2. Cara Kerja Komunikasi Visual dalam Media Buku Ilustrasi

Komunikasi visual dalam buku ini bekerja melalui integrasi antara elemen ilustrasi, tipografi, warna, dan layout. Strategi copy-heavy layout yang dipadukan dengan dominasi visual menghasilkan keseimbangan antara informasi tekstual dan daya tarik visual.

Dari perspektif komunikasi, proses encoding dilakukan melalui pemilihan gaya

ilustrasi, warna hangat dan natural, serta tipografi dekoratif yang menciptakan kesan tradisional namun tetap modern. Pesan sejarah dikodekan dalam bentuk visual yang disederhanakan agar mudah dipahami oleh audiens, khususnya generasi muda.

Proses decoding oleh audiens terlihat dari bagaimana pembaca mampu memahami cerita melalui visual, bahkan ketika teks diminimalkan. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi visual dalam buku ini bersifat efektif karena mampu mengurangi beban kognitif pembaca dan meningkatkan keterlibatan (engagement).

Selain itu, penggunaan teknik digital painting memberikan kualitas visual yang detail dan ekspresif, sehingga memperkuat daya tarik estetika. Daya tarik ini berperan penting dalam menarik perhatian audiens, yang merupakan tahap awal dalam proses komunikasi (attention → interest → understanding).

3. Efektivitas Media terhadap Audiens

Berdasarkan hasil uji coba (testing), audiens menunjukkan respons positif terhadap buku ilustrasi ini. Ilustrasi dinilai mampu meningkatkan minat baca terhadap materi sejarah yang sebelumnya dianggap kurang menarik. Hal ini menunjukkan bahwa media visual memiliki peran signifikan dalam meningkatkan aksesibilitas informasi sejarah.

Dari sisi pemahaman, audiens lebih mudah menangkap alur cerita dan nilai-nilai yang terkandung dalam sejarah Pura Batu Bolong melalui kombinasi visual dan teks. Ilustrasi membantu menjembatani konsep abstrak seperti spiritualitas menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Namun demikian, terdapat beberapa catatan dari audiens, seperti dominasi teks pada beberapa bagian dan ukuran buku yang relatif kecil. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas komunikasi visual tidak hanya ditentukan oleh kualitas ilustrasi, tetapi juga oleh aspek desain keseluruhan seperti layout dan format

media. Secara keseluruhan, buku ilustrasi ini terbukti efektif sebagai media komunikasi visual karena mampu: Menarik perhatian audiens melalui visual yang estetik Mempermudah pemahaman melalui narasi visual Meningkatkan apresiasi terhadap nilai sejarah dan budaya

4. Implikasi dalam Kajian Komunikasi Visual

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa buku ilustrasi dapat berfungsi sebagai media komunikasi yang tidak hanya informatif, tetapi juga persuasif dan edukatif. Ilustrasi berperan sebagai alat konstruksi makna, sementara desain visual menjadi strategi dalam menyampaikan pesan secara efektif.

Dengan demikian, perancangan ini menegaskan bahwa komunikasi visual memiliki peran penting dalam pelestarian budaya, khususnya dalam mengemas sejarah lokal menjadi lebih relevan dan menarik bagi generasi masa kini.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa perancangan buku ilustrasi sebagai media komunikasi visual tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai mekanisme konstruksi makna terhadap sejarah dan nilai spiritual Pura Batu Bolong. Temuan utama penelitian ini menegaskan bahwa ilustrasi dengan pendekatan semi-realis dan narasi visual berurutan mampu mentransformasikan informasi historis yang abstrak menjadi representasi visual yang lebih konkret, sehingga mempermudah proses pemahaman audiens.

Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa efektivitas komunikasi visual dalam media buku ilustrasi ditentukan oleh integrasi antara elemen visual (ilustrasi, warna, komposisi) dan elemen verbal (narasi teks) yang bekerja secara simultan dalam proses encoding dan decoding pesan. Dominasi visual yang diimbangi dengan teks yang terstruktur terbukti

mampu meningkatkan keterlibatan audiens serta minat terhadap konten sejarah yang sebelumnya kurang diminati.

Dari sisi audiens, hasil uji respon menunjukkan bahwa media ilustrasi memiliki kemampuan untuk meningkatkan daya tarik, memperkuat pemahaman alur sejarah, serta membantu mengkomunikasikan nilai-nilai spiritual secara lebih komunikatif dibandingkan penyajian teks konvensional. Namun, temuan juga menunjukkan bahwa aspek desain seperti proporsi teks dan ukuran media masih mempengaruhi tingkat kenyamanan dan efektivitas penyampaian pesan.

Kontribusi penelitian ini terletak pada penguatan posisi desain komunikasi visual sebagai pendekatan ilmiah dalam mengkaji dan merancang media berbasis budaya. Penelitian ini menawarkan model perancangan media ilustrasi berbasis Design Thinking yang tidak hanya menghasilkan artefak visual, tetapi juga berbasis pada analisis komunikasi, konstruksi makna, dan respons audiens. Selain itu, penelitian ini memperkaya kajian komunikasi visual khususnya dalam konteks pelestarian sejarah dan budaya lokal melalui media ilustratif. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa media ilustrasi memiliki potensi strategis sebagai medium komunikasi visual yang efektif dalam mengedukasi, membangun pemaknaan, dan meningkatkan apresiasi terhadap warisan budaya berbasis lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Alit, D. M., Yasa, I. N. K., Mahadewi, N. P. R., Yuda, I. K., & Adi Arsana, N. Y. N. P. (2021). Peran Rohaniawan Dalam Mewujudkan Keagungan Kerajaan Gelgel. *Jurnal Universitas PGRI Mahadewa Indonesia*, 1(2), 101–110.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2011). *Basic Design Layout*. Ava Publisng.

- Aryaningsih, D. R., Armayani, N. M. R. T., Laksmi, I. A. W., & Diatmika, G. E. P. (2021). ADAPTASI KONSEP PURUSA-PRAKERTI PADA PURA DANG KAHYANGAN KAPRUSAN DAN BATU BOLONG DI BATU LAYAR LOMBOK BARAT. *Jurnal Widya Sandhi*, 12(2), 1-18.
- Budhawati, N. P. S. (2022). STRATEGI MELESTARIKAN KESAKRALAN PURA DI TENGAH PENGEMBANGAN PARIWISATA BUDAYA DI LOMBOK. *Paryatka : Jurnal Pariwisata Budaya Dan Keagamaan*, 1(1), 53-62.
- Firdhiana, S., & Anggapuspa, M. L. (2021). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGENAL JAJANAN KHAS KOTA PROBOLINGGO SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANAK USIA 6 - 12 TAHUN. *Jurnal Barik*, 3(1), 170-180.
- Ilham, Hananda, Bangun Wijayanto, S., & Puspita Rahayu. (2021). Analysis And Design of User Interface / User Experience With The Design Thinking Method In The Academic Information System Of Jenderal Soedirman University. *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)*, 2(1), 17-26.
- Indrawan, J. (2020). KEARIFAN LOKAL SUKU SASAK DAN SUKU BALI DI LOMBOK SEBAGAI UPAYA REKONSILIASI KONFLIK. *Verity - UPH Journal of International Relations Faculty of Social and Political Science Pelita Harapan University*, 12(23), 49-61.
- PRANATA, A. (2020). Perancangan Ilustrasi Cerita Rakyat We Tadampali Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL Mahasiswa Seni Dan Desai Universitas Negeri Makasar*, 1(1), 1-12.
- Satyagraha, A. (2022). Analisis Semesta Narasi Gundala Melalui Pendekatan Narrative Braid Dan Transmedia Storytelling". *ULTIMART Jurnal Komunikasi Visual*, 15(1), 225-242.