

Perancangan Media Informasi Tentang Sejarah Kerajaan Indragiri

Randi Kurniawan^{1*}, Ahmad Akmal²

¹ Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

² Institut Seni Indonesia Padangpanjang

^{1*}randi18112019@gmail.com, ²ahmadakmal650@gmail.com

Abstrak

Penciptaan karya ini berupa perancangan media informasi tentang sejarah Kerajaan Indragiri yang ditujukan bagi anak muda di Indragiri. Permasalahan utama dalam penciptaan karya ini adalah rendahnya pengetahuan generasi muda terhadap sejarah dan peninggalan Kerajaan Indragiri, yang disebabkan oleh keterbatasan media informasi yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi muda.

Metode yang digunakan meliputi studi pustaka, observasi lapangan, wawancara dengan sejarawan dan tenaga pendidik, serta perancangan visual yang menekankan pendekatan naratif dan ilustratif. Berdasarkan hasil kuesioner terhadap 223 responden, sebanyak 88,8% responden hanya sekadar mengetahui Kerajaan Indragiri, 79,4% tidak memahami sejarahnya secara mendalam, dan 66,8% hanya mengetahui peninggalannya secara umum. Namun, 83,9% responden menyatakan sangat perlu adanya media informasi berupa buku ilustrasi, dan 64,1% menyatakan tertarik jika buku tersebut dikemas secara visual. Tujuan penciptaan karya ini adalah merancang media informasi interaktif berupa buku ilustrasi yang disertai teknologi Augmented Reality (AR) sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan minat baca, pemahaman sejarah, serta kesadaran budaya generasi muda.

Hasil rancangan berupa buku ilustrasi sebagai media utama yang dilengkapi dengan bauran media pendukung, antara lain e-book, poster, infografis silsilah raja, selebaran situs bersejarah, media audio visual, media sosial, serta merchandise. Melalui pendekatan visual dan teknologi interaktif, karya ini diharapkan dapat meningkatkan minat baca, pemahaman sejarah, serta kesadaran generasi muda terhadap warisan budaya Kerajaan Indragiri sebagai bagian dari identitas lokal yang perlu dikenali dan dijaga.

Kata Kunci: Perancangan, Buku Ilustrasi, *Augmented Reality*, Kerajaan Indragiri

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki kekayaan sejarah kerajaan yang tersebar di berbagai wilayah dan membentuk identitas budaya bangsa. Namun, seiring perkembangan zaman dan derasnya arus globalisasi, pengetahuan generasi muda terhadap sejarah lokal cenderung mengalami penurunan. Salah satu kasus yang menonjol terjadi pada Kerajaan Melayu Indragiri di Kabupaten Indragiri Hulu, Riau. Meskipun wilayah ini dikenal sebagai “Rengat Kota Bersejarah”, pemahaman generasi Z terhadap sejarah, artefak, dan nilai budaya Kerajaan Indragiri masih tergolong rendah. Kondisi ini diperparah oleh minimnya media informasi yang relevan, menarik, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital, sehingga warisan budaya berpotensi terputus antar generasi (Mailiswin, 2024).

Generasi Z merupakan kelompok demografis yang dominan dan sangat akrab dengan teknologi digital, khususnya *smartphone* dan media interaktif. Namun, ketertarikan mereka terhadap sejarah lokal relatif rendah karena media pembelajaran yang tersedia masih didominasi pendekatan konvensional berbasis teks. Padahal, hasil survei menunjukkan bahwa generasi ini lebih menyukai media visual seperti buku ilustrasi yang interaktif dan mudah dipahami. Oleh karena itu, diperlukan solusi inovatif berupa media informasi yang mampu mengintegrasikan pendekatan visual dengan teknologi digital, salah satunya melalui pemanfaatan *Augmented Reality* (AR), untuk meningkatkan minat baca dan pemahaman sejarah lokal.

Sejumlah penelitian dan karya sejenis dalam lima tahun terakhir menunjukkan bahwa integrasi media visual dan teknologi interaktif efektif dalam meningkatkan keterlibatan audiens muda. Penelitian oleh Sari dan Nugroho (2020) membuktikan bahwa buku ilustrasi berbasis budaya lokal mampu meningkatkan minat baca siswa secara signifikan. Studi lain oleh Putra et al. (2021) menunjukkan bahwa penerapan *Augmented Reality* dalam media pembelajaran sejarah memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif. Selanjutnya, Rahman dan Fitriani (2022) mengembangkan media edukasi budaya berbasis AR namun masih terbatas pada objek tunggal. Penelitian oleh Wijaya (2023) memanfaatkan *motion graphic* dalam media edukasi sejarah, namun belum terintegrasi dengan media cetak. Sementara itu, Kurniawan dan Lestari (2024) merancang buku ilustrasi sejarah tanpa fitur interaktif digital. Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, terlihat adanya *gap analysis*, yaitu belum adanya media buku ilustrasi sejarah Kerajaan Indragiri yang secara komprehensif mengintegrasikan ilustrasi naratif, *motion graphic*, dan teknologi *Augmented Reality* dalam satu media.

Berdasarkan permasalahan dan celah penelitian tersebut, penciptaan karya ini bertujuan untuk merancang media informasi interaktif berupa buku ilustrasi tentang Kerajaan Melayu Indragiri yang disertai *Augmented Reality*. Karya ini diharapkan mampu menjadi sarana edukasi yang inovatif, informatif, dan menarik bagi generasi Z, sekaligus berkontribusi dalam

pelestarian warisan budaya Melayu Indragiri serta memperkuat identitas budaya lokal di tengah perkembangan teknologi global.

METODE PENCIPTAAN

Metode penciptaan karya ini disusun secara sistematis untuk menggambarkan tahapan perancangan media informasi interaktif tentang Kerajaan Melayu Indragiri dalam bentuk buku ilustrasi yang disertai *Augmented Reality* (AR). Metode ini bertujuan memastikan bahwa karya yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan target audiens, memiliki dasar data yang kuat, serta mampu mencapai tujuan edukatif dan pelestarian budaya yang diharapkan. Secara umum, tahapan penciptaan karya terdiri atas tahap persiapan, perancangan, perwujudan, dan penyajian karya.

Tahapan Penciptaan

Tahap persiapan diawali dengan pengumpulan data sebagai landasan konseptual dan faktual penciptaan karya. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, kuesioner, dan studi kepustakaan. Wawancara dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan melibatkan narasumber yang memiliki kompetensi dan pengalaman relevan, yaitu sejarawan dan penilik kebudayaan Kerajaan Indragiri, kepala sekolah, wakil kepala bidang kurikulum, serta guru Seni Budaya dan Budaya Melayu Riau. Wawancara ini bertujuan menggali kondisi aktual pemahaman generasi muda terhadap Kerajaan Indragiri serta kebutuhan media pembelajaran yang sesuai (Mailiswin, 2024).



Gambar 1

Wawancara Bapak H. Mailiswin, S.Sos, M.Si.
(Foto: Randi Kurniawan, 2024)



Gambar 2

Wawancara Bapak Hendri Donal, S.Pdi, M.Si.
(Foto: Octa Nabillah Yossy Ramadhani, 2024)

**Gambar 3**

Wawancara Ibu Niki Lidia, S.Sn. dan Ibu Tri Dirma Lestari, S.Sn.
(Foto: Octa Nabillah Yossy Ramadhani, 2024)

**Gambar 4**

Wawancara Bapak H. Deddy, M.Pdi.
(Foto: Randi Kurniawan, 2024)

Selain wawancara, kuesioner disebarakan kepada 223 siswa tingkat SMP dan SMA sederajat di Indragiri Hulu untuk mengukur tingkat pengetahuan, minat, dan preferensi media informasi. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas responden hanya mengetahui Kerajaan Indragiri secara umum, namun memiliki ketertarikan tinggi terhadap media buku ilustrasi yang bersifat visual dan interaktif. Studi kepustakaan dilakukan untuk memperkuat data lapangan melalui penelusuran buku, jurnal, artikel ilmiah, dan sumber daring yang berkaitan dengan desain komunikasi visual, ilustrasi, *motion graphic*, *Augmented Reality*, serta sejarah Kerajaan Indragiri.

Tahap perancangan dilakukan dengan menentukan ruang lingkup target audiens berdasarkan aspek geografis, demografis, dan psikografis. Analisis data pada tahap ini menggunakan pendekatan 5W+1H untuk merumuskan permasalahan inti dan solusi perancangan, serta analisis AIDA (*Attention, Interest, Desire, Action*) untuk menyusun strategi komunikasi visual agar media mampu menarik perhatian, membangun minat, mendorong keinginan, dan menghasilkan tindakan dari audiens. Pendekatan verbal dirancang menggunakan bahasa semi formal yang komunikatif, sedangkan pendekatan visual mengukung ilustrasi naratif berwarna dengan gaya sederhana dan karakter yang mudah dikenali, guna menyesuaikan dengan karakteristik generasi Z.

KUISIONER PENELITIAN : Model Pengkajian Responsibilitas Monevasi Kegiatan Indragiri

Kemampuan akademik, keterampilan, dan sikap sosial. Saya Rendi Kurniawan, Mahasiswa Diklat Kewirausahaan (DKK) Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) sebagai peneliti untuk mengumpulkan data. Tujuan akhir saya adalah menilai sejauh mana pengkajian responsibilitas kegiatan Indragiri.

Kuisisioner ini ditujukan kepada pelajar dan siswa SMP/MTsN, sebagai target audiens utama. Partisipasi Anda akan membantu saya memahami dan mengungkap seberapa penting adanya monev dalam meningkatkan kualitas kegiatan Indragiri.

Nama : Nuri Nuzriah
 Asal Sekolah : PTSA Indragiri Hulu
 Kelas : IX-1
 Usia : 19 Tahun
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Alamat (Jalan Rumah) : Jalan Semmai yang melati

1. Apakah Anda pernah mendengar tentang Kegiatan Indragiri?
 a. Sangat Ya
 b. Sedikit Ya
 c. Tidak sama sekali
 d. Tidak tahu
 e. Tidak pernah

2. Apakah Anda pernah mengikuti tentang Kegiatan Indragiri?
 a. Sangat Ya
 b. Sedikit Ya
 c. Tidak sama sekali
 d. Tidak tahu
 e. Tidak pernah

3. Apakah Anda pernah mengikuti tentang Kegiatan Indragiri?
 a. Sangat Ya
 b. Sedikit Ya
 c. Tidak sama sekali
 d. Tidak tahu
 e. Tidak pernah

4. Apakah Anda pernah mengikuti tentang Kegiatan Indragiri?
 a. Sangat Ya
 b. Sedikit Ya
 c. Tidak sama sekali
 d. Tidak tahu
 e. Tidak pernah

5. Apakah Anda pernah mengikuti tentang Kegiatan Indragiri?
 a. Sangat Ya
 b. Sedikit Ya
 c. Tidak sama sekali
 d. Tidak tahu
 e. Tidak pernah

6. Apakah Anda pernah mengikuti tentang Kegiatan Indragiri?
 a. Sangat Ya
 b. Sedikit Ya
 c. Tidak sama sekali
 d. Tidak tahu
 e. Tidak pernah

7. Apakah Anda pernah mengikuti tentang Kegiatan Indragiri?
 a. Sangat Ya
 b. Sedikit Ya
 c. Tidak sama sekali
 d. Tidak tahu
 e. Tidak pernah

8. Apakah Anda pernah mengikuti tentang Kegiatan Indragiri?
 a. Sangat Ya
 b. Sedikit Ya
 c. Tidak sama sekali
 d. Tidak tahu
 e. Tidak pernah

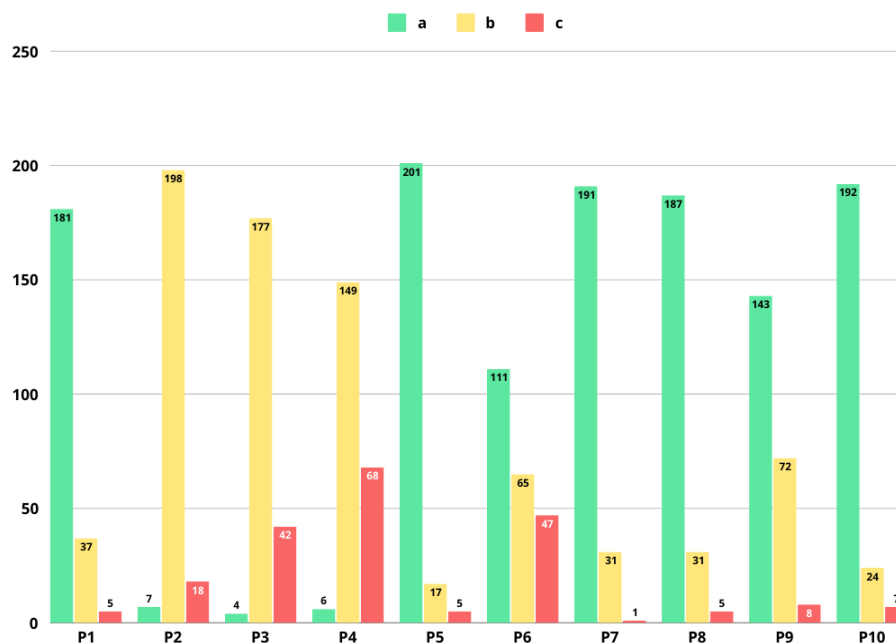
9. Apakah Anda pernah mengikuti tentang Kegiatan Indragiri?
 a. Sangat Ya
 b. Sedikit Ya
 c. Tidak sama sekali
 d. Tidak tahu
 e. Tidak pernah

10. Apakah Anda pernah mengikuti tentang Kegiatan Indragiri?
 a. Sangat Ya
 b. Sedikit Ya
 c. Tidak sama sekali
 d. Tidak tahu
 e. Tidak pernah

Gambar 5
Kuisisioner
(Foto: Randi Kurniawan, 2024)



Gambar 6
Penyebaran Kuisisioner
(Foto: Octa Nabillah Yossy Ramadhani, 2024)



Gambar 7
Grafik Hasil Kuisioner
(Sumber: Randi Kurniawan, 2024)

Tahap perwujudan mencakup realisasi konsep ke dalam media utama dan media pendukung. Media utama berupa buku ilustrasi sejarah Kerajaan Indragiri yang dipadukan dengan teknologi *Augmented Reality* berbasis *motion graphic* dua dimensi. Media pendukung meliputi audio visual, buku digital, poster, infografis, media sosial, serta merchandise seperti stiker, *t-shirt*, dan gantungan kunci. Pengujian metode dilakukan melalui evaluasi kesesuaian visual, keterbacaan informasi, serta fungsi interaktivitas AR berdasarkan kebutuhan target audiens dan tujuan edukatif yang telah dirumuskan.

Tahap akhir adalah penyajian karya, di mana hasil perancangan diposisikan sebagai media pendamping pembelajaran di lingkungan sekolah serta sebagai media informasi bagi masyarakat umum. Melalui tahapan penciptaan yang terstruktur ini, karya diharapkan mampu menjadi solusi inovatif dalam memperkenalkan kembali sejarah dan warisan budaya Kerajaan Indragiri secara menarik, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi masa kini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Penciptaan

Penciptaan karya ini berangkat dari kebutuhan akan media informasi sejarah lokal yang mampu menjembatani kesenjangan pengetahuan generasi muda terhadap sejarah Kerajaan Indragiri. Minimnya media visual interaktif yang mengangkat sejarah lokal secara naratif dan komunikatif menjadi latar belakang utama perancangan buku ilustrasi “Indragiri: Negeri yang Bermahligai” sebagai media edukasi berbasis desain komunikasi visual. Konsep penciptaan dirumuskan melalui tahapan pengumpulan data sejarah, perumusan ide, penyusunan naskah cerita, perancangan storyboard, hingga pembuatan sketsa visual sebagai dasar pengembangan karya.

Media utama yang dipilih dalam penciptaan ini adalah buku ilustrasi yang dipadukan dengan teknologi *Augmented Reality* (AR). Pemilihan media tersebut didasarkan pada karakteristik target audiens, yaitu generasi muda yang lebih tertarik pada media visual dan interaktif dibandingkan media teks konvensional. Buku ilustrasi dipandang mampu menyampaikan informasi sejarah secara ringan dan naratif, sementara AR berfungsi sebagai elemen interaktif yang memperkaya pengalaman membaca dan meningkatkan keterlibatan audiens.

Konten buku dirancang dengan konsep buku cerita sejarah yang disampaikan melalui alur narasi kronologis, mulai dari cikal bakal berdirinya Kerajaan Indragiri hingga berakhirnya masa kerajaan dan integrasinya ke dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia. Narasi disusun dengan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami tanpa menghilangkan substansi sejarah, sehingga pembaca tidak hanya memperoleh informasi faktual, tetapi juga pengalaman membaca yang menyenangkan. Visual ilustrasi dibuat penuh warna dengan gaya yang sederhana dan mudah diterima oleh berbagai kalangan, serta dilengkapi elemen AR pada bagian tertentu sebagai aspek interaktif.

Konsep Verbal

Konsep verbal dalam perancangan media ini bertujuan untuk meningkatkan literasi sejarah dan kesadaran budaya generasi muda, khususnya di wilayah Indragiri. Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia dengan pendekatan sastra Melayu, yang terinspirasi dari tradisi tutur lisan, dongeng, syair, dan karya sastra Melayu klasik. Pendekatan ini dipilih untuk menghadirkan nuansa narasi yang hangat, akrab, dan bernilai kultural, sehingga sejarah tidak disampaikan secara kaku dan akademis, melainkan sebagai kisah yang hidup dan dekat dengan pembaca.

Gaya penulisan naratif memungkinkan pembaca memahami peristiwa sejarah sebagai rangkaian cerita yang saling berkesinambungan. Setiap peristiwa disusun secara kronologis dengan penekanan pada tokoh, konflik, dan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, media ini diharapkan mampu menjadi penghubung antara generasi masa kini dengan warisan sejarah daerahnya, serta mencegah terputusnya kesinambungan nilai sejarah dan budaya akibat perkembangan zaman (Sari & Nugroho, 2020).

Konsep Visual

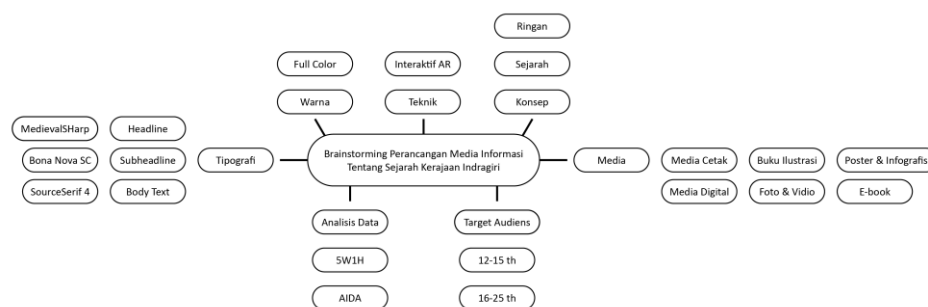
Konsep visual dalam perancangan media ini mengusung gaya ilustrasi penuh warna dengan nuansa sejarah yang kuat. Warna digunakan tidak hanya sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun suasana dan emosi yang sesuai dengan konteks cerita. Gaya ilustrasi dibuat tidak terlalu rumit agar mudah dipahami dan dinikmati oleh target audiens, khususnya generasi muda. Desain karakter memiliki ciri khas yang kuat dan mudah dikenali sebagai pembeda antar tokoh, serta dirancang berdasarkan sifat, peran, dan latar belakang tokoh dalam sejarah Kerajaan Indragiri.

Penggunaan teknologi *Augmented Reality* pada beberapa bagian buku berfungsi sebagai elemen pendukung yang memberikan pengalaman membaca yang lebih interaktif. Melalui AR, ilustrasi statis dapat dihidupkan dalam bentuk animasi dua dimensi (*motion graphic*), sehingga pembaca dapat merasakan pengalaman visual yang lebih imersif. Pemanfaatan AR dalam media edukasi sejarah sejalan dengan temuan Putra et al. (2021) yang menyatakan bahwa media interaktif berbasis teknologi mampu meningkatkan minat belajar dan keterlibatan audiens.

Proses Penciptaan

1. Brainstorming dan Moodboard

Proses penciptaan diawali dengan tahap *brainstorming* untuk merumuskan ide dan solusi perancangan berdasarkan hasil riset awal. Brainstorming dilakukan dengan memetakan permasalahan, tujuan perancangan, karakteristik target audiens, serta konsep visual dan verbal yang akan diterapkan. Hasil brainstorming kemudian dituangkan ke dalam moodboard sebagai alat bantu visual untuk menangkap suasana, tema, dan gaya yang ingin dihadirkan dalam karya.



Gambar 8
Brainstroming
(Sumber: Randi Kurniawan, 2025)

Moodboard berisi kumpulan referensi visual berupa warna, tekstur, ilustrasi, tipografi, dan elemen desain lain yang merepresentasikan nuansa kerajaan Melayu Indragiri. Kehadiran moodboard membantu menjaga konsistensi visual selama proses perancangan dan menjadi pedoman dalam pengambilan keputusan desain.



Gambar 9
Moodboard
(Sumber: Randi Kurniawan, 2025)

2. Studi Tipografi

Tipografi yang digunakan dalam perancangan media ini dipilih dengan mempertimbangkan aspek keterbacaan, kenyamanan, serta kesesuaian dengan tema sejarah dan budaya. Jenis huruf yang digunakan adalah jenis serif yang menghadirkan kesan klasik dan formal. Font MedievalSharp digunakan sebagai headline karena memiliki karakter visual yang kuat dan menyerupai bentuk tanjak Melayu, sehingga mampu memperkuat identitas budaya. Font Bona Nova SC digunakan sebagai subheadline karena memiliki nuansa klasik yang selaras dengan tema, sementara Source Serif 4 digunakan sebagai body text karena tingkat keterbacaannya yang tinggi.

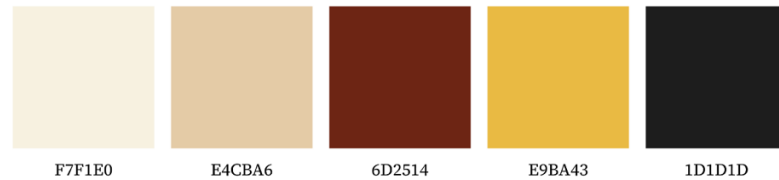
Pemilihan tipografi yang tepat berperan penting dalam mendukung penyampaian pesan visual dan memperkuat karakter media edukasi sejarah (Ambrose & Harris, 2015).

No	Jenis	Fon
1	Headline (judul)	MedievalSharp
2	Subheadline (sub judul)	Bona Nova SC
3	Body text (badan teks)	Source Serif 4

Tabel 1
Font Yang Digunakan
(Sumber: Randi Kurniawan, 2025)

3. Studi Warna

Palet warna yang digunakan dalam perancangan disesuaikan dengan kebutuhan konten dan konsep visual. Warna utama yang dipilih adalah emas dan maroon, yang merepresentasikan kemewahan, kekuasaan, dan kekuatan kerajaan Melayu Indragiri. Warna pendukung seperti broken white dan hitam digunakan untuk menciptakan kontras dan keseimbangan visual. Meskipun ilustrasi dibuat dalam format *full color*, tone warna dijaga tetap klasik agar selaras dengan tema sejarah.



Gambar 10
Moodboard
(Sumber: Randi Kurniawan, 2025)

4. Pra Produksi

Tahap pra produksi mencakup perumusan premis cerita, pembuatan sketsa karakter, dan penyusunan storyboard. Premis cerita dirumuskan sebagai inti sari dari keseluruhan narasi, yang bertujuan menjaga alur cerita tetap konsisten. Penyusunan naskah dilakukan berdasarkan data arsip sejarah dan cerita lisan masyarakat, kemudian melalui proses tinjauan dan revisi bersama sejarawan dan dosen pembimbing.

Sketsa karakter dibuat sebagai hasil rekonstruksi visual berdasarkan sifat dan peran tokoh dalam sejarah, dengan tetap menghargai sumber asli. Busana dan atribut karakter mengacu pada pakaian kerajaan Melayu Indragiri untuk memperkuat representasi budaya. Storyboard disusun secara kronologis untuk memvisualisasikan alur cerita dan menjadi panduan dalam proses ilustrasi dan animasi.



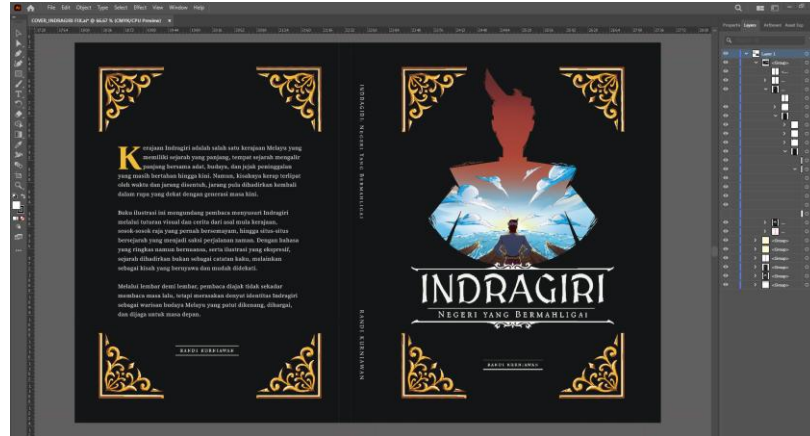
Gambar 11
Sketsa Karakter
(Gambar: Randi Kurniawan, 2025)



Gambar 12
Contoh Storyboard
(Gambar: Randi Kurniawan, 2025)

5. Proses Produksi

Tahap produksi meliputi proses digitalisasi ilustrasi, layout, dan pengembangan konten AR. Digitalisasi ilustrasi dilakukan menggunakan perangkat lunak Procreate dan Krita dengan sistem warna CMYK, kemudian dilayout menggunakan Adobe Illustrator dalam ukuran artboard A5. Proses ini mencakup pembuatan sampul buku dan ilustrasi isi yang menggambarkan peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah Kerajaan Indragiri.



Gambar 13
Digitalisasi Cover
(Gambar: Randi Kurniawan, 2025)

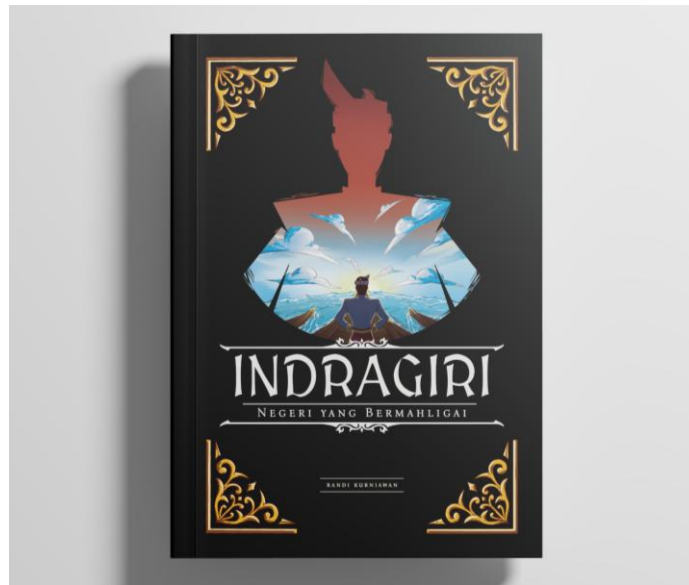


Gambar 14
Digitalisasi Isi Buku Ilustrasi
(Gambar: Randi Kurniawan, 2025)

Hasil Penciptaan Karya

1. Buku Ilustrasi

Hasil utama dari penciptaan ini adalah buku ilustrasi “Indragiri: Negeri yang Bermahligai” yang menyajikan sejarah Kerajaan Indragiri secara naratif dan visual. Buku ini menyampaikan cerita secara bertahap, mulai dari asal-usul kerajaan, konflik internal dan eksternal, hingga peninggalan sejarah yang masih dapat ditemui. Ilustrasi berfungsi sebagai pendukung narasi untuk membantu pembaca memvisualisasikan tokoh, situasi, dan suasana masa lalu.



Gambar 15
Cover Buku
(Gambar: Randi Kurniawan, 2025)



Gambar 16
Isi Buku
(Gambar: Randi Kurniawan, 2025)

2. E-Book

Sebagai bagian dari bauran media, buku ilustrasi juga disajikan dalam bentuk e-book. Format digital ini memungkinkan akses yang lebih luas dan fleksibel, serta menyesuaikan dengan kebiasaan generasi muda yang akrab dengan perangkat digital. Konten visual dan narasi pada e-book disusun konsisten dengan versi cetak untuk menjaga pengalaman membaca.



Gambar 17
E-Book
 (Gambar: Randi Kurniawan, 2025)

3. Media Pendukung

Media pendukung yang dihasilkan meliputi poster, infografis silsilah raja-raja Indragiri, selebaran situs bersejarah, media audio visual, media sosial, dan merchandise. Setiap media memiliki fungsi spesifik, baik sebagai media informasi, promosi, maupun penguat pesan utama. Poster dan infografis berperan sebagai media edukasi visual, sementara audio visual dan media sosial berfungsi sebagai sarana pengenalan dan interaksi dengan audiens.

Pembahasan

Penciptaan buku ilustrasi berbasis *Augmented Reality* ini menunjukkan bahwa integrasi desain komunikasi visual dan teknologi interaktif dapat menjadi solusi efektif dalam menyampaikan informasi sejarah lokal kepada generasi muda. Pendekatan naratif dan visual yang digunakan mampu mengurangi kesan kaku pada materi sejarah dan menjadikannya lebih mudah dipahami. Kehadiran AR memberikan nilai tambah berupa pengalaman membaca yang interaktif dan relevan dengan perkembangan teknologi.

Hasil penciptaan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media visual interaktif mampu meningkatkan minat baca dan pemahaman audiens terhadap materi edukatif (Putra et al., 2021; Rahman & Fitriani, 2022). Selain itu, bauran media yang diterapkan memungkinkan penyebaran informasi yang lebih luas dan berkelanjutan.

Secara keseluruhan, karya ini tidak hanya berfungsi sebagai media edukasi, tetapi juga sebagai upaya pelestarian budaya dan penguatan identitas lokal Kerajaan Indragiri. Dengan pendekatan *practice-based research*, penciptaan ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis desain komunikasi visual dan teknologi interaktif.

KESIMPULAN

Berdasarkan proses perancangan dan hasil penciptaan karya yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tingkat kesadaran dan pengetahuan remaja terhadap sejarah Kerajaan Indragiri masih tergolong rendah. Sebagian besar generasi muda hanya mengenal Indragiri sebatas nama wilayah tanpa memahami latar belakang sejarah, perjalanan kerajaan, serta nilai-nilai budaya Melayu yang terkandung di dalamnya. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan informasi sejarah lokal yang perlu diatasi melalui media edukasi yang relevan dengan karakteristik dan kebiasaan generasi muda masa kini. Oleh karena itu, perancangan media informasi berupa buku ilustrasi berjudul "*Indragiri: Negeri yang Bermahligai*" dipilih sebagai media utama yang mampu menyajikan sejarah Kerajaan Indragiri secara naratif, visual, dan mudah dipahami. Kehadiran buku ilustrasi yang didukung oleh pendekatan visual dan teknologi interaktif diharapkan dapat meningkatkan literasi sejarah, memperluas wawasan, serta menumbuhkan kesadaran budaya di kalangan remaja, khususnya di wilayah Indragiri. Selain itu, penerapan bauran media berupa poster, selebaran, infografis, dan media audio visual berperan dalam memperluas jangkauan penyebaran informasi, sementara media pendukung berupa merchandise berfungsi sebagai sarana promosi yang memperkuat eksistensi karya. Secara keseluruhan, perancangan media ini tidak hanya berfungsi sebagai media informasi sejarah, tetapi juga sebagai upaya pelestarian warisan budaya serta penguatan identitas budaya Melayu Indragiri di tengah perkembangan teknologi dan budaya global.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada seluruh pihak yang telah mendukung terlaksananya penelitian dan penciptaan karya ini. Penulis mengucapkan apresiasi kepada para narasumber yang telah memberikan informasi, wawasan, dan data berharga terkait sejarah Kerajaan Indragiri, khususnya Bapak H. Mailiswin, S.Sos., M.Si. selaku sejarawan dan penilik kebudayaan Indragiri Hulu, serta pihak tenaga pendidik dan pemangku kebijakan pendidikan di MTsN 1 Indragiri Hulu dan MAN 1 Indragiri Hulu yang telah memberikan dukungan serta pandangan akademik selama proses pengumpulan data. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para responden kuesioner yang telah bersedia meluangkan waktu untuk berpartisipasi sehingga data penelitian dapat terkumpul dengan baik. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing atas arahan, bimbingan, dan masukan konstruktif yang diberikan selama proses perancangan dan penulisan karya ini. Apresiasi juga diberikan kepada keluarga, rekan, serta seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan moral dan motivasi hingga penelitian dan penciptaan karya ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Morissan. (2010). *Manajemen media penyiaran: Strategi mengelola radio dan televisi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mailiswin, H. (n.d.). *Sejarah dan perkembangan Kerajaan Indragiri*. Rengat: Tidak diterbitkan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (n.d.). *Warisan budaya Melayu dan kerajaan-kerajaan Nusantara*. Jakarta: Kemendikbud.
- Rustan, S. (2019). *Layout dasar dan penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2011). *The fundamentals of graphic design*. Lausanne: AVA Publishing.
- Landa, R. (2011). *Graphic design solutions* (4th ed.). Boston, MA: Wadsworth Cengage Learning.
- Sihombing, D. (2015). *Tipografi dalam desain grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Azhar, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.