

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Warisan Budaya yang bersifat kebendaan berupa Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, Struktur Cagar Budaya, Situs Cagar Budaya dan Kawasan Cagar Budaya di darat dan di air yang perlu dilestarikan keberadaannya, karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama dan kebudayaan melalui proses penetapan. Sebagaimana yang dijelaskan pada UU No. 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya, Situs Cagar budaya adalah lokasi yang berada di darat atau di air yang mengandung Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya dan Struktur Cagar Budaya sebagai hasil kegiatan manusia atau bukti kejadian masa lalu. Situs Cagar Budaya yang dilestarikan keberadaannya secara terstruktur dapat meningkatkan pembentukan jati diri bangsa, memberikan kesempatan pada masyarakat untuk memperoleh manfaat dari pelestarian tersebut, mendorong pembangunan daerah serta memperkenalkan sumber daya alam dan budaya daerah.

Kota Surabaya merupakan bagian dari wilayah Provinsi Jawa Timur sekaligus sebagai Ibu Kota Provinsi Jawa Timur. Surabaya termasuk kota Metropolitan terbesar ke dua di Indonesia setelah Jakarta, serta menjadi pusat perindustrian, perdagangan, maritim, pendidikan, pariwisata dan kebudayaan di Provinsi Jawa Timur. Menurut data Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surabaya, Surabaya memiliki lebih dari 300 kebudayaan lokal yang terdiri dari seni pertunjukan hingga makanan khas¹. Selain itu, Surabaya dikenal sebagai kota dengan nilai sejarah yang tinggi dan tak terlupakan. Faktor-faktor dari nilai sejarah dan keberanian masyarakat Surabaya dalam melawan penjajah, menyebabkan kota Surabaya disebut sebagai Kota Pahlawan. Gedung-gedung tua dan Benda Cagar Budaya di Surabaya juga menjadi nilai dan saksi sejarah kota yang harus dijaga dan dilestarikan.

¹ Nastiti, Tyas Ajeng. 2014. Perancangan Video Promosi Surabaya Berupa TVC Sebagai Media Promosi Kota Surabaya Dengan Mengangkat Pencitraan Sparkling Surabaya. ITS Library. Surabaya: ITS Surabaya

Kota Surabaya memiliki 169 bangunan peninggalan bersejarah dan bangunan cagar budaya yang mempunyai nilai historis tersendiri yang berkaitan dengan perjalanan kota Surabaya. Sebelumnya telah ada 167 bangunan yang ditetapkan sebagai Cagar Budaya. Sebanyak 61 bangunan ditetapkan pada tahun 1996 dan 102 bangunan lainnya ditetapkan pada tahun 1998 sebagai predikat bangunan bersejarah dan Cagar Budaya yang harus dilindungi dan dijaga. Kemudian 4 bangunan berikutnya ditetapkan pada tahun 2009².

Peninggalan-peninggalan Benda Cagar Budaya di Surabaya memiliki potensi yang tinggi untuk suatu sektor pariwisata kota bahkan bisa menjadi suatu ikon Situs Cagar Budaya kota jika keberadaan dan fungsinya sudah ditetapkan dan dikelola dengan benar. Salah satu Benda Cagar Budaya yang tertua dan terunik di Surabaya yaitu Arca Jokodolog. Arca Jokodolog mempunyai keunikan tersendiri di tengah ramainya kota Surabaya karena memiliki nilai historis dan sejarah yang lengkap. Arca Jokodolog (Arca Budha Akhsobya) merupakan salah satu arca yang termasuk dalam kategori terbesar di Jawa Timur, yang dibuat sekitar tahun 1289 di masa pemerintahan Raja Kertanegara. Selain Arca Jokodolog, ada juga beberapa Arca yang terkenal di Jawa Timur, yaitu Arca Prajnaparamita (Arca Ken Dedes) peninggalan Kerajaan Singhasari dan Arca Dwarapala yang dibuat tahun 1292 di masa pemerintahan Raja Kertanegara³. Arca Jokodolog mempunyai keunikan tersendiri yaitu dari letak geografisnya, Arca tersebut merupakan satu-satunya Arca di Jawa Timur yang dari jaman dahulu hingga sekarang terletak di tengah kota Surabaya, yaitu di kawasan Taman Apsari Surabaya, tidak jauh dari Kotamadya Surabaya. Umur Arca tersebut terhitung sudah lebih dari 600 tahun, dan hingga kini Arca tersebut masih asli tanpa ada perubahan sama sekali pun. Arca Jokodolog juga mempunyai sebuah Situs (kawasan), diantaranya terdapat Prasasti yang bernama Prasasti Wurare, yaitu berupa sajak huruf jawa kuno dan berbahasa Sansekerta, beberapa arca-arca kecil peninggalan Kerajaan Singhasari dan Majapahit serta sumur tua peninggalan bersejarah yang berisi air suci (menurut keyakinan warga sekitar) yang terletak di dalam kawasan tersebut. Menurut Sugiyanto (Juru Kunci Arca Jokodolog),

² Surabaya.go.id. (2012, 17 Juni). Bangunan Cagar Budaya. Diperoleh 22 Juli 2014, dari <http://www.surabaya.go.id/>

³ Purwati, M. (2008). *Selayang Pandang Jawa Timur*. Klaten: PT Intan Pariwara

“Selain sebagai tempat wisata sejarah dan Situs Cagar Budaya, Arca Jokodolog juga berfungsi sebagai pusat ziarah yang sakral bagi umat Budha di Surabaya”.

Adapun keunikan lainnya yang terdapat pada kawasan Arca tersebut, yaitu keberadaan Prasasti Wurare. Prasasti tersebut menunjukkan angka 1289 Masehi yang berarti memuat beberapa fakta sejarah di jaman Kerajaan Singhasari. Dari data-data Prasasti Wurare yang bertuliskan huruf Jawa kuno dan berbahasa sansekerta, ada kaitannya dengan proses sejarah Jawa Timur di masa lampau⁴. Mengingat bahwa Raja Kertanegara (perwujudan dari Arca Jokodolog) merupakan raja yang berpengaruh besar di Kerajaan Singhasari dalam pembagian dan penguasaan Pulau Jawa serta mempersatukan kembali beberapa wilayah di Jawa Timur yang saat itu bernama *Daha* (Kediri) dan *Tumapel* (Malang). Menurut Bpk. Sugianto, juru kunci Arca Jokodolog, “Raja Kertanegara ini yang *membabat alas* wilayah Surabaya yang dulunya bernama Ujung Galuh”. Selain Prasasti Wurare, bukti lain yang menunjukkan bahwa Arca tersebut ada kaitannya dengan sejarah Kota Surabaya, yaitu Arca Suro dan Arca Boyo. Kedua arca tersebut masing-masing berbentuk menyerupai seekor buaya dan ikan hiu. Dari artikel “Surabaya Tempo Dulu” juga menyebutkan bahwa “Arca Jokodolog ini ternyata membawa cerita panjang dan berkaitan dengan kesepakatan bersama tentang tahun berdirinya kota Surabaya”. Kesepakatan tersebut berkaitan dengan kemenangan perang Raja Kertanegara melawan Kekaisaran Agung Mongol sekaligus Penguasa Dinasti Yuan yang bernama Kubilai Khan. Dan berkaitan juga dengan pembalasan Kublai Khan atas penghinaan yang dilakukan oleh Raja Kertanegara⁵.

Namun banyaknya daya tarik keunikan dan nilai sejarah yang tinggi dari Arca tersebut, yang berkaitan dengan sejarah Kota Surabaya, ternyata masih kurang menarik dan dikenal oleh Wisatawan Nusantara, khususnya Wisatawan Lokal Surabaya untuk berkunjung dan mempelajari nilai-nilai sejarah dari Situs tersebut. Minimnya ketertarikan Wisatawan karena Pemerintah dan masyarakat lokalnya sendiri yang kurang mempromosikan dan mengembangkan pariwisata

⁴ Dawan, Lanang. (2011, 22 Mei). Patung Jokodolog. Diperoleh 23 Oktober 2014, dari <http://sejarah-puri-pemecutan.blogspot.com/2011/05/patung-joko-dolog.html>

⁵ Surabaya Tempo Dulu. (2010, 20 Desember). Joko Dolog. Diperoleh 23 Oktober 2014, dari <http://www.facebook.com/notes/surabaya-tempo-dulu/jokodolog/10150104282268829>

Cagar Budaya tersebut sehingga situs tersebut kurang dikenal Wisatawan Nusantara dan lokal, serta mempunyai citra (*image*) dan identitas yang belum teridentifikasi dengan jelas di kalangan masyarakat Surabaya sebagai satu-satunya Situs Sejarah tertua di Surabaya dan bukti dari sejarah awal mula berdirinya kota Surabaya. Pemahaman dan kepedulian masyarakat Surabaya terhadap makna serta nilai sejarah yang terkandung dalam Situs Cagar Budaya Arca Jokodolog masih sebatas kepedulian yang afektif (tanpa ada tindakan). Masyarakat belum berinisiatif untuk mempunyai rasa ingin tahu dan kepedulian dengan tindakan (*behavior*) untuk senantiasa mengembangkan Situs Arca Jokodolog sebagai situs penting terkait sejarah berdiri dan terbentuknya Kota Surabaya. Adapun juga perlakuan aparat Pemerintah dan oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab terhadap kelestarian beberapa Cagar Budaya di Surabaya, seperti pengalihan fungsi dan pembongkaran Cagar Budaya untuk dijadikan kepentingan dan kepuasan personal (pribadi), terkadang dijadikan kantor, perumahan atau pun mall⁶. Kurangnya pelestarian dengan tindakan-tindakan yang seperti itu sangat disayangkan sekali, dan yang dikhawatirkan lagi pengalihan-pengalihan tersebut bisa saja terjadi pada kawasan Arca Jokodolog ini.

Hal yang terkait dengan permasalahan citra (*image*) situs tersebut, karena kurangnya hubungan komunikasi yang berupa media informasi dan sebuah identitas (*identity*) yang kuat untuk menerangkan sekaligus menginformasikan makna dan keberadaan situs tersebut, serta kesalahan persepsi (paradigma) masyarakat Surabaya terhadap kawasan Situs Cagar Budaya Arca Jokodolog. Adapun cara pandang masyarakat Surabaya yang menganggap kawasan Arca Jokodolog tersebut angker dan berbau mistis. Dari data kuesioner, responden mengutarakan cara pandang tersebut dengan sebab, kurangnya penerangan di malam hari, tempatnya yang gelap dan banyak bau menyengat dari dupa serta keberadaan dua pohon beringin yang besar dan rindang, yang membuat suasana menjadi seram⁷. Asumsi yang kurang tepat dari masyarakat Surabaya mengenai pemaknaan kawasan Situs Cagar Budaya Arca Jokodolog serta kurang berperannya untuk selalu sadar diri menjaga, melestarikan dan memanfaatkan

⁶ Satria, Andi. 2013. Komisi D Komitmen Awasi Bangunan Cagar Budaya. Radar Surabaya. 23 September 2013, hlm.3

⁷ Data Kuesioner dari 42 responden dan Data Observasi

potensi Situs Cagar Budaya tersebut juga menjadi salah satu faktor yang kuat timbulnya suatu paradigma (cara pandang orang terhadap diri dan lingkungan) di lingkungan sosial warga Surabaya.

Oleh karena itu, perlu adanya solusi berupa strategi komunikasi yang meliputi Brand dan Promosi yang dapat mewakili identitas kawasan tersebut secara menyeluruh ke khalayak umum, yang diangkat dari ciri khas kawasan tersebut, sebagai upaya memperkenalkan Situs Cagar Budaya Arca Jokodolog yang merupakan situs penting dalam sejarah kota Surabaya kepada masyarakat Surabaya melalui sebuah *visual identity*, yang didukung dengan wawancara bapak Eddie E. Samson dari Tim Pertimbangan Cagar Budaya PEMKOT Surabaya.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah mengenai Situs Cagar Budaya Arca Jokodolog, maka identifikasi masalah yang dapat dikemukakan yaitu :

1. Kurang dikenalnya Situs Cagar Budaya Arca Jokodolog oleh masyarakat Surabaya sebagai Situs Cagar Budaya penting dalam sejarah berdirinya kota Surabaya.
2. Tidak adanya identitas (*identity*) untuk Situs Cagar Budaya Arca Jokodolog di Surabaya sebagai pembeda atau ciri khas dalam melakukan komunikasi.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka perumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang strategi komunikasi yang efektif untuk kawasan Situs Cagar Budaya Arca Jokodolog, sebagai situs penting dalam sejarah berdirinya Kota Surabaya?
2. Bagaimana merancang sebuah *Visual Identity* untuk kawasan Situs Cagar Budaya Arca Jokodolog di Surabaya sebagai pembeda agar memiliki suatu ciri khas dan mempermudah komunikasi?

1.3 Ruang Lingkup

1.3.1 Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam Tugas Akhir ini tidak terlalu meluas dan mendapatkan data-data yang akurat, maka penulis membatasi permasalahan yang dibahas, sebagai berikut :

1. Apa

Perancangan *Visual Identity* untuk Situs Cagar Budaya Arca Jokodolog Surabaya.

2. Bagian mana

Visual Identity yang berdasarkan keilmuan desain komunikasi visual yang meliputi *Emotional*, *Positioning*, verbal (slogan), visual (berupa logo) dan *Experimental* (kisah brand).

3. Bagaimana

Menciptakan sebuah *visual identity* melalui citra identitas berbasis desain komunikasi visual untuk Situs Cagar Budaya Arca Jokodolog di Surabaya yang meliputi media utama, media pendukung dan media promosi.

4. Siapa

Masyarakat lokal kota Surabaya Pusat yang berusia 16-19 tahun.

5. Dimana

Di Situs Cagar Budaya Arca Jokodolog Surabaya dan Surabaya Pusat.

6. Kapan

Pengumpulan data dilakukan sejak Juli-Agustus 2014 dan perancangan akan dilakukan pada September-Januari 2014.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan meliputi dua bagian yaitu Tujuan Umum dan Tujuan Khusus, adapun tujuan tersebut adalah :

1.4.1 Tujuan Umum

- a. Memberikan informasi berupa *visual identity* yang mewakili Kawasan Situs Cagar Budaya Arca Jokodolog Surabaya.

- b. Memanfaatkan Situs Cagar Budaya Arca Jokodolog sebagai kekayaan budaya untuk dikelola demi kepentingan citra kota, pembentukan jati diri bangsa serta tujuan wisata.
- c. Sebagai bentuk kepedulian penulis sebagai putra daerah terhadap kota kelahirannya.

1.4.2 Tujuan Khusus

- a. Mengkomunikasikan citra (*image*) yang positif dengan cara merancang *Visual Identity* yang berbasis desain komunikasi visual, agar masyarakat mengerti, memahami serta mengetahui makna dan keberadaan kawasan Situs Cagar Budaya Arca Jokodolog sebagai situs penting dalam sejarah berdirinya Kota Surabaya.
- b. Meningkatkan potensi dan minat wisatawan untuk berkunjung ke kawasan Situs Cagar Budaya Arca Jokodolog.

1.5 Manfaat Perancangan

Manfaat yang bisa didapat dari penelitian ini adalah :

1.5.1 Bagi Lembaga (TCIS)

- a. Menambah referensi dan memperluas pengetahuan bagi akademis khususnya Desain Komunikasi Visual mengenai *Visual Identity* sebuah Cagar Budaya.
- b. Tugas akhir ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan perbandingan untuk mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang lain dalam mengerjakan Tugas Akhir selanjutnya

1.5.2 Bagi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Surabaya

- a. Mendukung program kerja Dinas Kebudayaan dan Pariwisata kota Surabaya dalam mempromosikan tempat wisata di Surabaya, khususnya Situs Cagar Budaya Arca Jokodolog.
- b. Memberikan sumbangan pemikiran dan dorongan untuk masyarakat Surabaya dan Lembaga agar berperan serta dalam upaya pelestarian dan pemanfaatan Situs Cagar budaya.

1.5.3 Bagi Pembaca

- a. Menggali potensi khas yang dimiliki oleh kawasan Situs Cagar Budaya Arca Jokodolog Surabaya.
- b. Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai citra (image) kawasan Situs Cagar Budaya Arca Jokodolog melalui *visual identity*.

1.5.4 Bagi Penulis

- a. Sebagai bentuk pembelajaran bagi penulis dalam menerapkan dan melatih kemampuan kreatifitasnya di bidang Desain Komunikasi Visual.
- b. Melatih penulis untuk melakukan perancangan desain dengan melihat peluang dan permasalahan yang nyata, sehingga penulis diharapkan dapat menjadi seorang desainer grafis yang professional dalam melakukan pekerjaannya menjadi pelaku Industri Kreatif.

1.6 Metode Penelitian

Untuk memecahkan masalah yang ada, maka diperlukan data-data yang berkaitan dengan tema yang diambil. Metode yang digunakan adalah Metode Penelitian Kualitatif. Menurut Lexy J. Moleong (2005:6), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dll. Selanjutnya akan digunakan pendekatan deskriptif sebagai landasan teoritis dalam penelitian kualitatif yang terikat dengan persoalan dan fenomena yang terjadi di Situs Cagar Budaya Arca Jokodolog Surabaya.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Observasi, yaitu metode yang digunakan untuk mengamati sesuatu, seseorang, suatu lingkungan atau situasi, secara tajam terinci dan mencatatnya secara akurat dalam beberapa cara (Tjetjep Rohendi Rohidi, 2007:182). Metode ini dibagi menjadi :

a. **Metode Observasi Biasa**

Peneliti yang menggunakan metode dalam bentuk teknik observasi biasa tidak perlu terlibat dalam hubungan emosi dengan pelaku yang menjadi sasaran penelitiannya.

b. **Metode Observasi Terlibat**

Observasi terlibat merupakan bentuk khusus observasi yang menuntut keterlibatan langsung pada dunia sosial yang dipilih untuk diteliti.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Wawancara, yaitu suatu teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang kejadian, yang oleh peneliti tidak dapat diamati sendiri secara langsung, baik karena tindakan atau peristiwa yang terjadi di masa lampau ataupun karena peneliti tidak diperbolehkan hadir di tempat kejadian tersebut (Tjetjep Rohendi Rohidi, 2007:208). Metode yang digunakan dibagi menjadi dua, yaitu :

a. **Wawancara Etnografis**

Wawancara Etnografis merupakan wawancara jenis khusus dari peristiwa berbicara, yang mirip dengan percakapan akrab.

b. **Wawancara Tokoh**

Wawancara Tokoh merupakan sebuah tindakan wawancara khusus yang memfokuskan pada tipe informan khusus. Tokoh dianggap sebagai orang yang berpengaruh, terkemuka dan mengetahui banyak hal tentang sebuah organisasi atau komunitas.

1.6.1.3 Metode Kepustakaan

Studi Kepustakaan, yaitu teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan (Nazir, 1998:111).

1.6.1.4 Metode Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data merupakan perantara yang penting antara penyelidik dengan sumber data. Alat-alat yang digunakan dalam pelaksanaan proses pengumpulan data terdiri dari:

- a. 42 kuesioner kombinasi terbuka dan tertutup sebagai media pengumpulan data terhadap responden di lapangan.
- b. 7 daftar pertanyaan terbuka sebagai media pendukung data yang digunakan untuk melakukan wawancara dengan pihak yang dibutuhkan.
- c. Alat-alat tulis berupa bolpoin dan kertas yang berguna dalam pencatatan sebagai alat yang mendukung pelaksanaan metode observasi dan wawancara.
- d. Kamera sebagai alat untuk mengabadikan lokasi kawasan Arca Jokodolog dan sebagainya yang berfungsi dalam proses dokumentasi data.

1.6.2 Metode Analisis Data

1.6.2.1 Analisis SWOT

Analisis SWOT adalah analisis kondisi internal maupun eksternal suatu organisasi yang selanjutnya akan digunakan sebagai dasar untuk merancang strategi dan program kerja. Analisis internal meliputi penilaian terhadap faktor SW dan analisis eksternal meliputi penilaian terhadap faktor OT (Rangkuti, 18-19;2006), yang akan dijabarkan seperti ini :

1. *S = strength* = kekuatan
Yaitu keunggulan sumber-sumber daya, keterampilan atau kemampuan yang dimiliki suatu kawasan, wilayah atau perusahaan.
2. *W = weakness* = kelemahan
Yaitu keterbatasan dan kekurangan sumber daya, keterampilan atau kemampuan yang dimiliki oleh kawasan, wilayah atau perusahaan.

3. O = *opportunity* = peluang

Yaitu keadaan atau kondisi utama yang menguntungkan dalam lingkungan kawasan, wilayah atau perusahaan.

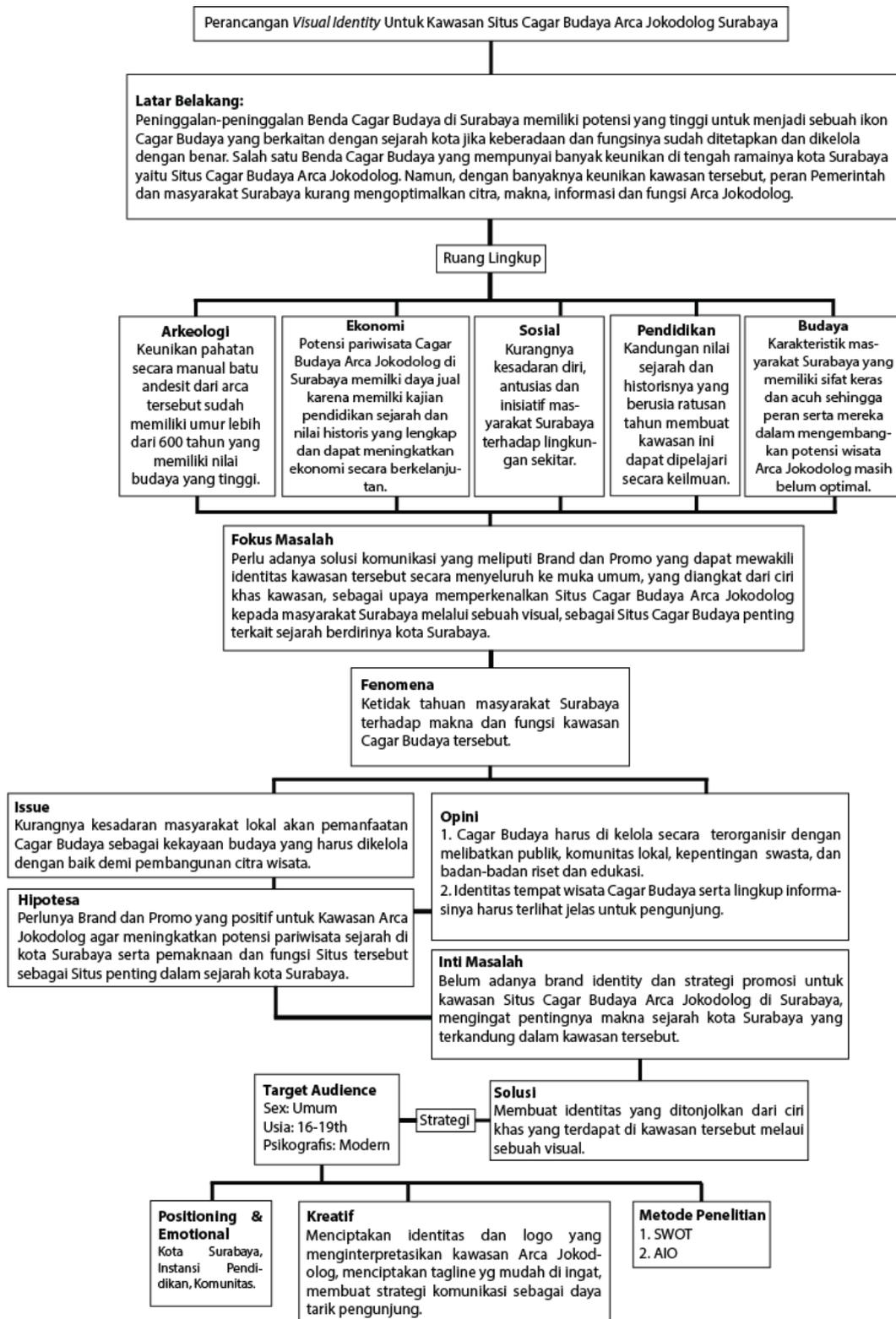
4. T = *threat* = ancaman

Yaitu keadaan atau kondisi utama yang tidak menguntungkan dalam lingkungan kawasan, wilayah atau perusahaan.

1.6.2.2 Analisis AIO (*Activity, Interest, Opinion*)

Digunakan untuk menentukan segmentasi target *audience* berdasarkan psikografis dan demografis. AIO (*Activity, Interest, Opinion*) adalah pengukuran kegiatan minat dan pendapat konsumen yang dibuat oleh beberapa pertanyaan yang menggambarkan kegiatan, minat dan pendapat konsumen.

1.7 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber : (Fauzi, Angga Indrawan. 2014)

1.8 Pembabakan

Dalam penyajian laporan penelitian ini, digunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

- BAB I Pendahuluan, memberikan pembahasan yang berisi tentang latar belakang, permasalahan, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data analisis, kerangka perancangan dan pembabakan.
- BAB II Menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori yang berhubungan dan digunakan dalam pembuatan laporan.
- BAB III Data dan analisis masalah berisikan tentang data-data seperti data institusi pemberi proyek, data barang atau jasa atau ide, data target *audience*, data proyek sejenis yang pernah dilakukan, data hasil observasi, wawancara, kuesioner dan analisis.
- BAB IV Membahas tentang perencanaan promosi dan proses konseptual, serta desain dalam perancangan *Visual Identity* Situs Cagar Budaya Arca Jokodolog di Surabaya.
- BAB V Penutup, sebagai bab terakhir. Bab ini berisi tentang kesimpulan dan sasaran dari laporan.