

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kampung Seni dan Budaya Jelekong merupakan salah satu kampung seni dan budaya yang belum banyak diketahui masyarakat umum. Tempat ini berada di Kelurahan Jelekong, Kecamatan Baleendah, Kabupaten Bandung, Propinsi Jawa Barat. Letaknya kurang lebih berjarak 12 km dari Kota Bandung, tepat di ruas sebelah kanan jalan raya Bandung-Majalaya. Mata pencaharian masyarakat di Kampung Seni dan Budaya Jelekong dominan akan pelaku seni dan budaya dengan jenis kesenian: seni lukis, seni pewayangan, dan kesenian musik tradisional (gamelan, sinden, dalang, band dwi matra grup, pencak silat, calung, dll) yang menjadikan sebuah potensi wisata.

Menurut Gibson dalam bukunya yang berjudul *Organisasi, Perilaku, Struktur Dan Proses* (2014:1) mengemukakan bahwa wisata edukasi adalah tren pariwisata masa depan menawarkan liburan yang berorientasi mendidik untuk semua kelompok umur. Hal ini menunjukkan bahwa wisata tidak hanya dijadikan sebagai media hiburan saja, akan tetapi dapat dijadikan juga sebagai wadah edukasi bagi masyarakat.

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pada pasal 19, ayat 1 mengamanatkan bahwa: proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kemudian dalam pasal 28, ayat 1 mengamanatkan bahwa: yang dimaksud dengan pendidik sebagai agen pembelajaran (*learning agent*) pada ketentuan ini adalah peran pendidik sebagai fasilitator, motivator, pemacu, dan pemberi inspirasi belajar bagi peserta didik. Berdasarkan peraturan pendidikan diatas, dapat dipahami bahwa proses pendidikan

dan pembelajaran pada satuan pendidikan, secara formal dituntut harus diselenggarakan secara aktif, inovatif, kreatif, dialogis, demokratis dan dalam suasana yang mengesankan dan bermakna bagi peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa peraturan pendidikan yang berlaku di Indonesia menunjukkan pentingnya peran aktif peserta didik yang aktif dalam strategi pembelajaran / PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan). PAKEM merupakan salah satu pembelajaran dalam Kurikulum Nasional tahun 2013 yang telah dikembangkan dan diterapkan dalam praktik dunia pendidikan di Indonesia

Kampung Seni dan Budaya Jelekong mewadahi proses belajar dengan media kreativitas dan pengembangan pendidikan yang dilandasi pembelajaran PAKEM. Belum adanya kerjasama antara pihak satu dengan pihak yang lain untuk mensukseskan program wisata edukasi di Kampung Seni dan Budaya Jelekong, menyebabkan menyebabkan program wisata edukasi belum bisa terjalani dengan baik, padahal program tersebut sesuai dengan implementasi PAKEM.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Dengan melihat dan menganalisa permasalahan pada latar belakang diatas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kampung Seni dan Budaya Jelekong merupakan salah satu kampung seni dan budaya yang belum banyak diketahui masyarakat umum.
2. Wisata tidak hanya dijadikan sebagai media hiburan saja, akan tetapi dapat dijadikan juga sebagai wadah edukasi bagi masyarakat.
3. PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) merupakan salah satu pembelajaran dalam Kurikulum Nasional tahun 2013 yang telah dikembangkan dan diterapkan dalam praktik dunia pendidikan di Indonesia.
4. Kampung Seni dan Budaya Jelekong mewadahi proses belajar dengan media kreativitas dan pengembangan pendidikan yang dilandasi pembelajaran PAKEM. Belum adanya kerjasama antara pihak satu dengan pihak yang lain

untuk mensukseskan program wisata edukasi di Kampung Seni dan Budaya Jelekong, menyebabkan menyebabkan program wisata edukasi belum bisa terjalani dengan baik, padahal program tersebut sesuai dengan implementasi PAKEM.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana mempromosikan program wisata edukasi pada Kampung Seni dan Budaya Jelekong agar dapat diketahui oleh *target audience* ?

### **1.3 Ruang Lingkup**

Agar penelitian ini tidak menjadi terlalu luas bahasannya maka, penulis menetapkan batasan ruang lingkup agar pembahasan dapat menjadi lebih fokus sebagai berikut:

1. Apa (*What*)
  - a. Mempromosikan program wisata edukasi pada Kampung Seni dan Budaya Jelekong.
  - b. Memilih media yang tepat untuk program wisata edukasi.
2. Dimana (*Where*)

Penelitian ini akan dilaksanakan di Kampung Seni dan Budaya Jelekong kecamatan Baleendah, kabupaten Bandung.
3. Kapan (*When*)

Promosi wisata edukasi Kampung Seni dan Budaya Jelekong ini akan dilakukan pada Juli 2016.
4. Siapa (*Who*)

*Target audience* dari perancangan media promosi Sanggar Seni Lukis Dwi Matra yaitu kalangan pelajar remaja (tingkat SMP-SMA), dengan kisaran usia 13 sampai 18 tahun yang diutamakan yang berada di Kota Bandung dan sekitarnya.
5. Kenapa (*Why*)

Untuk mempromosikan program wisata edukasi agar dikenal masyarakat sebagai salah satu media yang mendukung PAKEM.

#### 6. Bagaimana (*How*)

Mempromosikan program wisata edukasi melalui mix media, yaitu berupa media cetak dan media elektronik. Seperti poster, brosur, flyer, sosial media, dan media pendukung lainnya.

### **1.4 Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan adalah jawaban dari pembahasan masalah perancangan tersebut. Adapun tujuan dilakukannya perancangan ini adalah:

1. Untuk mempromosikan program wisata edukasi pada Kampung Seni dan Budaya Jelekong agar dapat diketahui oleh *target audience*.

### **1.5 Manfaat Perancangan**

Dengan dilakukan perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak baik masyarakat umum, akademis, penulis dan rekan-rekan lainnya. Manfaat yang dapat diambil dari karya Tugas Akhir ini antara lain sebagai berikut:

#### **Bagi Masyarakat Umum**

Membantu masyarakat agar mendapatkan informasi keberadaan Kampung Seni dan Budaya Jelekong, serta program wisata edukasi yang terdapat didalamnya.

#### **Bagi Akademis**

Memberikan informasi mengenai penerapan keilmuan yang sudah dilalui selama masa perkuliahan, dan juga untuk memperluas ilmu pengetahuan serta dapat digunakan sebagai acuan dan referensi bahan pertimbangan bagi pelaku penelitian sejenis.

#### **Bagi Penulis dan Rekan - rekan Sefresi**

Memberikan wawasan yang lebih luas terhadap penulis tentang penerapan ilmu-ilmu yang sudah diperoleh dalam perkuliahan khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual. Dan mengukur tingkat kompetensi dan kemampuan penulis dalam mengimplementasikan suatu perancangan pemecahan masalah terhadap objek yang diangkat oleh penulis. Sekaligus memberikan informasi dan referensi mengenai model perancangan yang dilakukan kepada rekan seprofesi.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Yang Digunakan**

Dalam melakukan perancangan tugas akhir ini, penulis menggunakan metode kualitatif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis studi kasus. Metode studi kasus ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara mendetail tentang latar belakang, sifat – sifat, dan karakter-karakter yang khas dari kasus ataupun status individu, yang kemudian, dari sifat-sifat khas akan dijadikan sebagai suatu hal yang bersifat umum dan menghasilkan sebuah teori (Prastowo, 2011:130).

### **1.6.2 Cara Pengumpulan Data**

Dalam proses pengumpulan data, digunakan teknik observasi, wawancara, studi pustaka dan dokumentasi.

#### **1. Observasi**

Observasi merupakan pengamatan langsung pada lapangan. Penulis melakukan observasi untuk survey lingkungan fisik dan pengamatan terhadap berbagai kegiatan yang ada di Kampung Seni dan Budaya Jelekong. Dalam tahap ini penulis melakukan pengambilan dokumentasi lokasi sebagai data untuk membantu penulis melengkapi data dalam merancang strategi yang efektif untuk memperkenalkan Kampung Seni dan Budaya Jelekong ini kepada *target audience*.

#### **2. Wawancara**

Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab yang dilakukan dengan pihak yang dianggap kompeten ataupun instansi yang bersangkutan dalam bidang permasalahan guna mendapatkan data yang akurat. Dalam metode wawancara ini, penulis mewawancarai narasumber yang terkait yaitu Asep Sancang sebagai seniman dan juga pemilik Sanggar Seni Lukis Dwi Matra, Ketua Kompepar Kampung Seni dan Budaya Jelekong, Dinas Pendidikan, Dinas Pariwisata, dan pihak terkait yang berada di Kawasan Kampung Seni dan Budaya Jelekong.

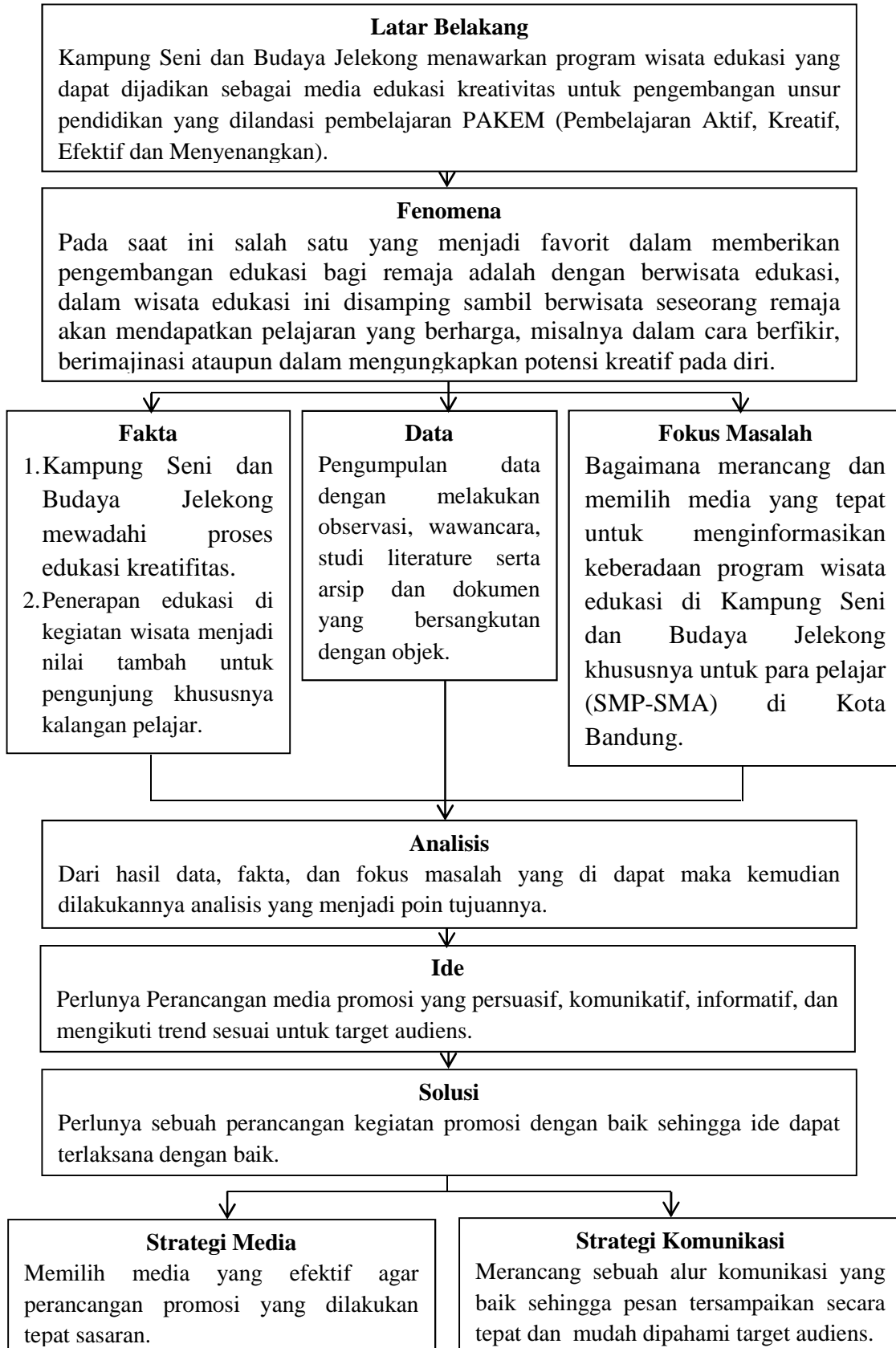
### 3. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan mempelajari buku-buku ataupun literatur seperti buku-buku pedoman yang sudah ada, media lainnya yang berhubungan dengan permasalahan perancangan. Juga dapat melalui literatur dari internet yang benar, terpadu, dan referensi yang tepat yang dapat mendukung data.

### 4. Dokumentasi

Metode yang digunakan untuk mencari data yang berada di objek penelitian mengenai hal-hal yang berupa catatan, buku, agenda dan sebagainya, melalui media kamera maupun video sebagai penyempurna data-data diatas.

## 1.7 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan  
Sumber : Muhammad Fadhil, 2016

## **1.8 Pembabakan**

### **1. BAB I Pendahuluan**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai awal penelitian seperti latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, fokus, tujuan penelitian, cara pengumpulan data, kerangka penelitian serta pembabakan dari perancangan Tugas Akhir ini.

### **2. BAB II Dasar Pemikiran**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai uraian studi pustaka, teori-teori dan dasar pemikiran yang relevan mengenai perancangan media promosi, yang akan digunakan sebagai landasan, pedoman untuk menguraikan dan menganalisa permasalahan yang ada sehingga akan ditemukan rancangan solusi. Hal ini biasanya mengenai identitas visual dan media informasi.

### **3. BAB III Data dan Analisis Masalah**

Pada bab ini akan diuraikan hasil pencarian data secara terstruktur dan siap diuraikan dalam suatu bentuk ide perancangan promosi yang akan di lakukan pada Kampung Seni dan Budaya Jelekong. Mulai dari bentuk perancangan promosi yang akan di terapkan, permasalahan yang dihadapi, dan pemecahan masalah. Antara lain sebagai berikut :

1. Data, menjelaskan berbagai data yang berkaitan dengan perancangan media promosi wisata edukasi pada Kampung Seni dan Budaya Jelekong. Meliputi data primer yaitu observasi media-media promosi yang akan dipakai, wawancara pihak-pihak yang berkaitan (pemilik, pesaing, *target audience*). Selain itu terdapat pula data sekunder yang didapat melalui studi pustaka mengenai teori-teori yang berkaitan dengan perancangan media promosi yang akan diterapkan pada Kampung Seni dan Budaya Jelekong.
2. Analisis, berisi pengolahan berbagai data yang berkaitan dengan perancangan media promosi Kampung Seni dan Budaya Jelekong ini. Metode analisis yang digunakan sesuai dengan tujuan perancangan, untuk menghasilkan strategi perancangan media promosi.



#### **4. BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Berisikan keseluruhan konsep yang dilakukan dalam menjawab tujuan dari perancangan promosi Kampung Seni dan Budaya Jelekong. Mulai dari sketsa hingga penerapan visualisasi pada media.

#### **5. BAB V Penutup**

Berupa kesimpulan akhir mengenai hasil dari perancangan dan analisis data yang telah dilakukan, serta ditampilkan pula saran-saran yang berkaitan dengan perancangan Tugas Akhir ini.