

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bogor adalah sebuah kota yang berada di Provinsi Jawa Barat Indonesia. Terletak 59km sebelah selatan Jakarta dan wilayahnya berada di tengah – tengah wilayah Kabupaten Bogor (*wikipedia*). Kota Bogor sendiri memiliki banyak *icon* wisata, salah satunya wisata mengenai budaya dan sejarah kuno Sunda Bogor. Terdapat sebuah Kampung Wisata yang bernama Sindangbarang yang beralamat di Jalan Endang Sumawijaya RT 02 / RW 08 Sindangbarang, Dukuh Menteng, Desa Pasir Eurih, Kecamatan Tamansari, Bogor yang Tereletak 5km dari pusat keramaian Kota Bogor, Kampung Sindangbarang ini merupakan suatu kampung adat Sunda yang terletak di Desa Pasir Eurih kecamatan Taman Sari, Kabupaten Bogor. Menurut sejarahnya Kampung Sindangbarang ada sejak abad ke XII dan terpapar dalam Babad Pajajaran dan tertulis juga dalam pantun Bogor. Kebudayaan Sunda yang kental tercermin dalam perilaku kehidupan masyarakatnya sehari – hari dan dicerminkan dengan tetap terus mempertahankan kebudayaan yang ada. Kampung Sindangbarang sendiri merupakan sebuah komunitas yang hingga kini mempertahankan aspek kebudayaan lokal kerajaan Pajajaran. Disana terdapat lokasi situs sejarah Pakuan Sindangbarang, upacara tradisional, dan berbagai kesenian tradisional Sunda. Di Kampung Budaya Sindangbarang sendiri terdapat banyak kesenian Sunda yang tetap dilestarikan oleh penduduk setempat sejak dahulu. Selain kesenian dan kebudayaan yang terus dipertahankan oleh masyarakat setempat, di Kampung Wisata Sindangbarang ini juga terdapat situs peninggalan purbakala peninggalan Kerajaan Pajajaran yang berupa bukit berundak. Tidak hanya peninggalan sejarah dan budaya yang tetap terus dilestarikan oleh masyarakatnya, tetapi bentuk perkampungannya sendiri pun masih menggunakan bangunan yang bentuk bangunannya masih sama persis seperti apa yang tertulis dalam pantun

Bogor, tentang Sindangbarang itu sendiri. Dengan kondisi perkampungan yang sedemikian indah dan memiliki banyak potensi wisata sejarah dan budaya Sunda Bogor kuno, masih banyak yang belum mengetahuinya dengan baik. Banyak masyarakat tidak tahu dengan keberadaan kampung ini menjadikan Kampung Budaya Sindangbarang jarang di kunjungi masyarakat banyak. Terkecuali Kampung Budaya Sindangbarang ini ramai apabila sedang dilangsungkannya sebuah acara adat yang mengundang masyarakat disekitaran kampung budaya tersebut untuk datang ke tempat tersebut. Dibutuhkan perancangan ulang sebuah identitas visual agar Kampung Budaya Sindangbarang dapat dikenal masyarakat luas dan banyak pengunjung yang datang.

Kegiatan perancangan tersebut bukan semata – mata untuk meningkatkan jumlah pengunjung yang datang tetapi juga untuk memberikan informasi dan pendidikan terhadap masyarakat atau kalangan muda untuk selalu meningkatkan perhatian akan budaya lokal dan tradisional asli Bogor dan dapat melestarikannya sehingga kebudayaan tersebut tidak akan punah.

Maka dari itu penulis tertarik untuk merancang ulang identitas visual untuk Kampung Budaya Sindangbarang.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Perlunya identitas visual sebagai ciri eksistensi keberadaan Kampung Budaya Sindangbarang.
2. Memunculkan identitas visual Kampung Budaya Sindangbarang agar dikenali masyarakat luas.
3. Perlunya identitas visual yang memiliki daya tarik visual agar menarik pengunjung untuk datang.

1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang identitas visual yang baik secara desain komunikasi visual untuk Kampung Budaya Sindangbarang?

1.3 Ruang Lingkup

1. Apa

Kampung Budaya Sindangbarang yang sudah ada sejak abad XII dan terpapar dalam Babad Pajajaran dan tertulis dalam Pantun Bogor

2. Siapa

Target audiens utama dari perancangan ini adalah wisatawan lokal yang berasal dari luar Bogor atau sekitarnya dengan rentang usia remaja 15-20 tahun yang menggunakan media sosial

3. Dimana

Kegiatan penelitian akan dilakukan di Kampung Budaya Sindangbarang

4. Kapan

Kegiatan perancangan dilakukan mulai dari Februari 2018 hingga akhir bulan Juli 2018

5. Kenapa

Kampung Budaya Sindangbarang tidak mempunyai identitas visual yang menonjol sehingga kurangnya daya tarik visual sebagai kampung budaya yang masih memegang erat teguh pelestarian budaya dan sejarahnya di Bogor.

6. Bagaimana

Merancang identitas visual baru yang nantinya bisa diterapkan pada media utama dan pendukung sehingga menarik minat para pengunjung untuk datang ke Kampung Budaya Sindangbarang

1.4 Tujuan Perancangan

Memberikan identitas visual yang sesuai untuk Kampung Budaya Sindangbarang agar dikenal masyarakat luas dan meningkatkan jumlah pengunjung untuk datang kesana.

1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

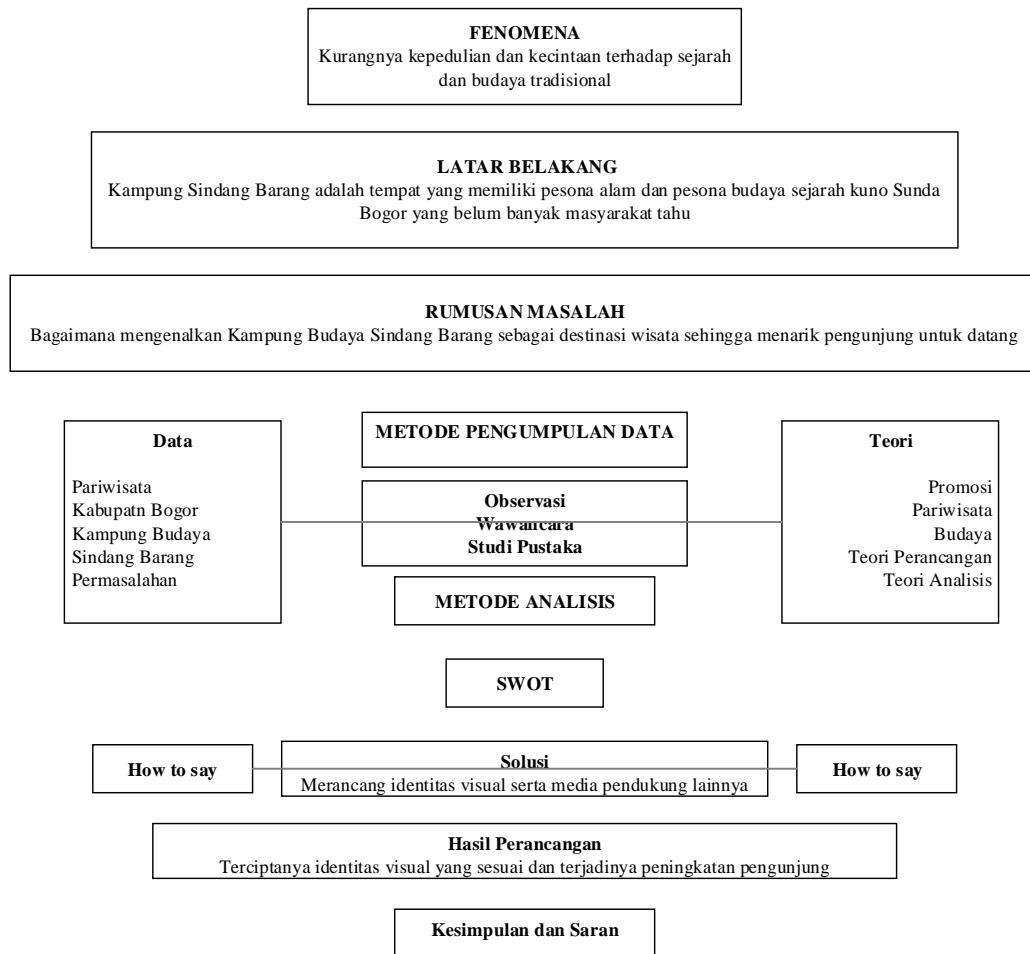
Metode penelitian yang digunakan perancang adalah metode penelitian kualitatif karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang benar terjadi. Selain itu, data yang terkumpul berbentuk kata-kata atau gambar dan tidak menekankan pada angka (Sugiyono, 2016). Maka dari itu, berikut adalah metode yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data:

1. Observasi, perancang melakukan pengamatan langsung ke Kampung Budaya Sindangbarang pada bulan April 2017.
2. Wawancara, perancang melakukan tanya jawab secara langsung dengan Abah Ukat, yaitu seorang kokolot yang memang tinggal di sana sedari kecil hingga saat ini menjadi kokolot yang membantu menjaga kehidupan serta lingkungan di Kampung Budaya Sindangbarang.
3. Studi Pustaka, data diperoleh dari beberapa sumber buku mengenai logo, tipografi dan sumber data lainnya yaitu beberapa situs di internet yang mendukung dalam proses perancangan.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan perancang adalah analisis SWOT. Analisis SWOT adalah proses identifikasi berbagai faktor secara sistematis guna menentukan rumusan yang tepat dan melakukan strategi perusahaan yang terbaik. Analisis ini berdasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (Strengths) dan peluang (Opportunities), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (Weaknesses) dan ancaman (Threats) (Freddy Rangkuti, 2009:18).

1.6 Kerangka Perancangan



Skema 1.1 Kerangka Perancangan
Sumber: Uzia Azaria, 2018

1.7 Pembabakan

Untuk memudahkan dalam memahami isi buku, berikut adalah penjelasan singkat dari setiap bab:

BAB I PENDAHULUAN

Uraian penjelasan mengenai latar belakang masalah yang diangkat, alasan masalah tersebut diangkat sebagai topik, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup atau batasan masalah, tujuan perancangan, cara pengumpulan data, kerangka perancangan, hingga pembabakan, yaitu gambaran singkat tiap bab.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Teori-teori yang digunakan sebagai dasar pemikiran untuk merancang suatu karya, biasanya dikutip dari berbagai macam buku agar mendapat hasil yang relevan

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Data-data yang didapat dari berbagai macam sumber, seperti hasil observasi, wawancara, dan studi pustaka, guna membantu perancangan karya ini.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menjelaskan konsep hasil pemikiran yang akan diterapkan pada karya perancangan serta uraian hasil rancangan mulai dari sketsa hingga penerapan visual pada media.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang ditujukan untuk perancangan karya ini.