

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kota Banjar adalah salah satu kota yang berada di Provinsi Jawa Barat. Luas Wilayah Kota Banjar sebesar 13.197,23 Ha, terletak diantara $07^{\circ} 19' \phi - 07^{\circ} 26' \phi$ Lintang Selatan dan $108^{\circ} 26' \phi - 108^{\circ} 40' \phi$ Bujur Timur. Kota Banjar dikenal memiliki berbagai seni budaya, yang unik, dan spesifik serta tidak dimiliki oleh daerah lain. Seni Budaya yang tumbuh dan berkembang di Kota Banjar merupakan refleksi dari akar Budaya, hasil kreativitas dari kelompok masyarakat maupun kreativitas individual. Corak utama kebudayaan di Kota Banjar adalah kebudayaan Sunda dan Jawa yang didalamnya kental dengan adat yang sarat dengan simbol atau pralambang. Dalam pandangan hidup masyarakat Kota Banjar meyakini bahwa terdapat hubungan erat antara individu, masyarakat dan alam. Keterkaitan antara individu, masyarakat, dan alam dilambangkan melalui berbagai bentuk, misalnya cerita mitos, tradisi melaksanakan upacara-upacara ritual atau adat.

Kondisi kebudayaan masyarakat Kota Banjar dipengaruhi oleh letak geografis daerah yang merupakan Kota paling timur dari Provinsi Jawa Barat yang berbatasan langsung dengan Provinsi Jawa Tengah. Hal tersebut tentu menjadikan karakter masyarakat dan Budaya Kota Banjar menjadi dipengaruhi oleh bermacam-macam Kebudayaan sekitarnya. Budaya Sunda dengan pengaruh Budaya Jawa yang berada di salah satu kecamatan yaitu Kecamatan Langensari menjadikan Kebudayaan di Kota Banjar menjadi lebih beragam.

Pagelaran Kebudayaan di Kota Banjar di selenggarakan hampir satu tahun sekali bahkan untuk acara besar seperti Hari Kemerdekaan dan HUT Kota Banjar selalu diadakan pagelaran Kebudayaan, namun hanya beberapa jenis Kebudayaan yang sering di selenggarakan, contohnya pagelaran Gamelan dan Kuda Lumping, sedangkan masih banyak Kebudayaan Kota Banjar yang sudah di akui Daerah, Kesenian di Kota Banjar meliputi Seni Tari, Seni Teater, Seni

Sastra, Seni Musik, Seni Film, Seni Rupa, dan Seni Media. Kesenian tersebut diantaranya adalah Mocapat, Reog Dongkol, Musik Kolaborasi Etnik, Calung Tumaritis, Manuk Janur, Jurig Sarengseng dan Kuda Lumping Langensari.

Pengenalan Kebudayaan Daerah kepada masyarakat khususnya anak muda sangatlah penting. Budaya daerah merupakan peninggalan turun temurun yang berharga dari hasil kreatif nenek moyang yang merupakan jati diri kita sebagai bangsa. Dan, Budaya merupakan aset suatu daerah yang apabila kita mengenal Budaya kita sendiri pasti akan lestari dan lebih dikenal di mata daerah lain. Mengetahui Budaya sendiri juga dapat mencegah daerah lain untuk mengambil Budaya kita. Dalam penelitian ini perancang telah melakukan proses wawancara terhadap 20 narasumber di sekitar Alun-alun Langensari tentang Kebudayaan yang ada di Kota Banjar. Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa hampir seluruh narasumber hanya mengetahui seni Kuda Lumping dan alat musik Gamelan sebagai budaya Kota Banjar, sedangkan masih banyak Kebudayaan yang ada di Kota Banjar yang perlu dikenal dan dilestarikan.

Kondisi Alun-alun Langensari memang terlihat kurang menarik dan kurang fasilitas penerangan. Kehadiran *Flyover* disekitar Alun-alun pun masih kurang menarik. Seperti hasil wawancara seorang pedagang kaki lima yang mengatakan bahwa Alun-alun pada saat ini kurang perhatian dari pemerintah. Dari segi penerangan, keindahan dan tata bangunan yang kurang maksimal, contohnya *Flyover* yang menjadi icon baru Alun-alun Langensari tidak dicat dan tidak diperindah seperti di kota-kota lain yang dapat menarik perhatian pengunjung jawab Bapak Jepri salah satu pedagang kaki lima di Alun-Alun Langensari.

Kehadiran *Flyover* disekitar Alun-alun Langensari memang sangat membantu masyarakat secara fungsional, akses masyarakat lebih mudah dalam menyebrang rel kereta api yang sebelumnya sering lewat rel kereta yang berbahaya untuk di lintasi, namun pada bagian tembok beton dan tiang-tiang beton kurang di maksimalkan oleh pemerintah, bahkan terkesan terbengkalai karena tidak adanya pengecatan terhadap tembok beton *Flyover* yang dapat menambah keindahan Alun-alun Langensari.

Oleh karena itu pada tugas akhir ini perancang akan memanfaatkan ruang dua dimensi yaitu dinding *flyover* sebagai bidang mural yang berisikan konten berupa kebudayaan mengenai Kota Banjar. Dengan adanya mural ini diharapkan bisa menjadi media pengenalan dan solusi dalam pemanfaatan terhadap ruang dua dimensi. Sehingga, dapat mengurangi vandalisme dan meningkatkan pengunjung Alun-alun Langensari.

1.2 Identifikasi Masalah

- a) Kurangnya Pengetahuan akan potensi Budaya yang ada di Kota Banjar khususnya Kecamatan Langensari karena kurangnya media pengenalan mengenai Budaya di daerah itu sendiri
- b) Kurangnya daya tarik Alun-alun Langensari sehingga kurangnya pengunjung
- c) Adanya ruang dua dimensi yang terbengkalai yang kurang dimaksimalkan di sekitar *Flyover* Alun-alun Langensari

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah dalam perancangan ini adalah “Bagaimana merancang mural Budaya Kota Banjar yang efektif dengan memanfaatkan ruang dua dimensi di sekitar Alun-alun Langensari”

1.4 Ruang Lingkup

- a) Apa
Objek penelitian penulis adalah memanfaatkan ruang dua dimensi yang terbengkalai dan Kebudayaan yang ada di Kota Banjar.
- b) Bagaimana
Penulis merancang mural sebagai media pengenalan tentang potensi budaya yang dapat menarik perhatian pengunjung melalui ruang dua dimensi yang terbengkalai.
- c) Siapa

Media ditujukan kepada masyarakat luas khususnya masyarakat luar Kecamatan Langensari yang termasuk dalam golongan pemuda sampai setengah baya (18-60).

d) Dimana

Perancang akan mengaplikasikan media pada dinding *Flyover* yang berada di sekitar Alun-alun Kecamatan Langensari.

e) Kapan

Proses Pengumpulan data dalam perancangan media ini dilakukan pada bulan Februari hingga Maret kemudian perancangan media berlangsung dari bulan Maret hingga Juli 2019.

1.5 Manfaat Perancangan

a) Bagi ilmu pengetahuan

Bertujuan untuk memperkaya Ilmu dalam dunia Desain Komunikasi Visual pada umumnya dengan gaya dan bentuk desain.

b) Bagi pihak terkait

Diharapkan dengan perancangan ini dapat menjadi model pergerakan yang menumbuhkan kesadaran untuk mengetahui dan melestarikan kebudayaan daerah melalui pemanfaatan media mural yang diaplikasikan di ruang dua dimensi terbengkalai.

c) Bagi masyarakat

Memiliki kesadaran untuk menjaga dan melestarikan budaya daerah, dan juga melalui mural ini diharapkan mampu meningkatkan minat pengunjung dan berdampak positif bagi ekonomi para pedagang disekitar Alun-alun Langensari.

1.6 Tujuan Perancangan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pentingnya media pengenalan tentang Kebudayaan melalui pemanfaatan ruang dua dimensi terbengkalai. Mural yang berisikan tentang Kebudayaan Kota Banjar dapat menjadi media pengenalan yang efektif tentang pentingnya mengenal Budaya kota sendiri dan cara melestarikannya, karena banyak pesan-pesan yang disampaikan melalui

konten visual yang ditampilkan pada mural ini. Selain itu, hal ini juga upaya dalam memperindah lingkungan Alun-alun Langensari yang diharapkan dapat menarik khalayak umum Alun-alun Langensari dan mengundang para pendatang untuk singgah di Alun – alun Langensari untuk sekedar main dan berfoto.

1.7 Metode Penelitian

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam perancangan mural ini, untuk memperoleh data yang dibutuhkan, perancang menggunakan metode Kualitatif. Menurut 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. Sehingga perancang akan melakukan tahap pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan kajian pustaka. Berikut penjelasan mengenai metode pengumpulan data yang telah dipaparkan pada kalimat sebelumnya:

1. Observasi

Menurut Nawawi dan Martini (1991:133), observasi merupakan pengamatan juga pencatatan secara sistematis yang terdiri dari unsur-unsur yang muncul dalam suatu gejala-gejala yang dalam objek penelitian. Hasilnya akan dilaporkan dalam sebuah laporan yang disusun sistematis sesuai dengan aturannya. Pada observasi, perancang melakukan pengamatan terhadap daerah Kecamatan Langensari untuk melihat bagaimana kondisi lingkungannya disekitar Alun-alun dan mencari dinding-dinding untuk dijadikan sebagai media mural.

2. Wawancara

Menurut Nazir (1998:51) wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden. Pada perancangan ini proses wawancara akan dilakukan kepada para praktisi sekaligus ahli di bidang mural untuk menguatkan

penjelasan mengenai mural yang akan dibuat. Objek utama lainnya yang akan diwawancarai adalah Praktisi Mural, Camat dan bagian Dinas Kebudayaan Kota Banjar guna memperoleh data mengenai Kebudayaan masyarakat di daerah tersebut.

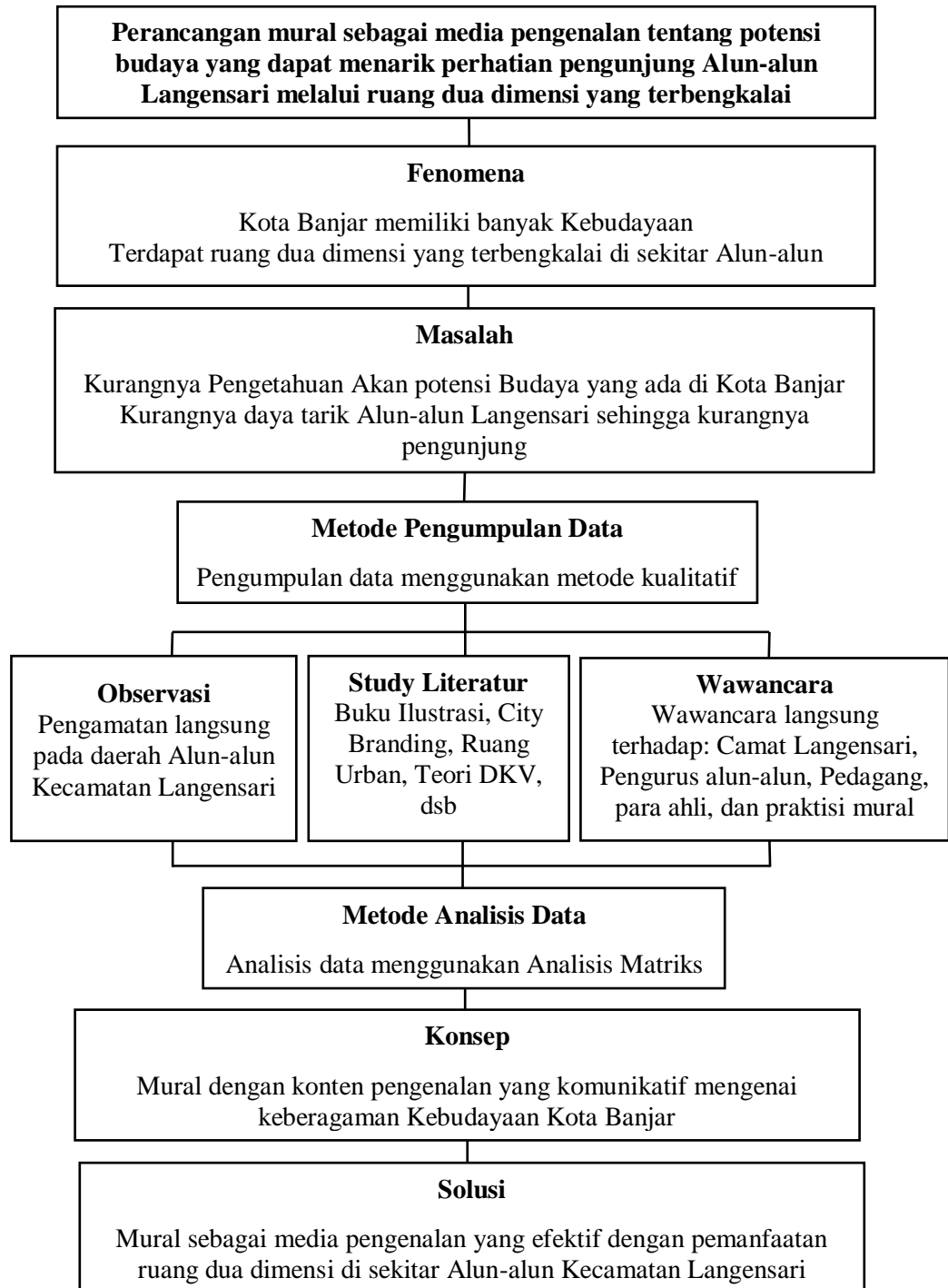
3. Kajian Pustaka

Menurut Pohan dalam Prastowo (2012:81) kegiatan ini (penyusunan kajian pustaka) bertujuan mengumpulkan data dan informasi ilmiah, berupa teori-teori, metode atau pendekatan yang pernah berkembang dan telah didokumentasikan dalam bentuk buku, jurnal, naskah, catatan, rekaman sejarah, dokumen-dokumen dan lain-lain yang terdapat di perpustakaan. Kajian pustaka yang akan dilakukan pada perancangan ini akan disesuaikan dengan topik pembahasan untuk penggunaan data yang dibutuhkan.

1.7.2 Metode Analisis Data

Penulis mengamati berdasarkan Proyek serupa yang telah dilakukan, penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan metode analisis Matriks, matriks terdiri atas kolom dan baris yang dimana masing masing kolom dan baris tersebut mewakili dua dimensi yang berbeda beda, dapat berupa sebuah informasi serta konsep. Juxtaposition atau membandingkan sebuah prinsip dari matriks yang dilakukan dengan cara menjajarkan. Sehingga menjadi sebuah tolak ukur dalam penganalisisan. (Soewardikoen, Didit, 2013:60)

1.8 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan

1.9 Pembabakan

a) BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini dijelaskan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, perumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, cara pengumpulan data dan analisis, kerangka pemikiran, serta kerangka pemikiran laporan penelitian.

b) BAB II DASAR PEMIKIRAN

Pada Bab ini akan dijelaskan mengenai dasar teori yang relevan sebagai pijakan untuk membuat laporan penelitian, kerangka teori, dan asumsi.

c) BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Pada Bab ini akan diuraikan hasil pencarian data secara terstruktur dan siap diuraikan, seperti data aspek imaji, data wawancara, data kuesioner dan analisis konten, analisis visual, analisis matriks, serta penarikan kesimpulan.

d) BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berisikan konsep pesan (ide besar), konsep kreatif (pendekatan), konsep media, konsep visual, proses perancangan, dan hasil perancangan dari sketsa hingga penerapan visual pada media.

e) BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisikan kesimpulan dan saran perancangan pengenalan budaya supaya perancangan ini bisa menjadi lebih baik untuk kedepannya.