

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia merupakan negara yang mempunyai sejuta nilai sejarah. Setelah 350 tahun dijajah oleh bangsa Belanda dan 3,5 tahun oleh bangsa Jepang, kini Indonesia menjadi bangsa yang merdeka semenjak Ir. Soekarno memproklamasikan kemerdekaan Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1945. 73 tahun Indonesia sudah merdeka dengan diiringi perkembangannya dari segi ekonomi, sosial, teknologi, budaya dan sebagainya, menjadikan Indonesia semakin maju dengan aset-aset negara yang dimilikinya. Dibalik kemerdekaan Indonesia terdapat banyak nilai sejarah ditinggalkan pada masa kolonial maupun sebelumnya. Pada masa kolonial Belanda, Karawang memiliki peran yang penting bagi pemerintahan kolonial khususnya sebagai lumbung padi, maka daripada itu Karawang dijuluki sebagai kota padi. Selain itu, Karawang juga merupakan salah satu wilayah yang ikut memperjuangkan kemerdekaan Indonesia, dapat dilihat dari banyaknya kejadian bersejarah di kabupaten Karawang meninggalkan bukti-bukti peradaban. Letak geografis kabupaten Karawang yaitu berbatasan dengan kabupaten Bekasi dan kabupaten Bogor di barat, kabupaten Purwakarta di tenggara, serta kabupaten Cianjur di selatan. Dalam kurun waktu 5 tahun terakhir, kabupaten Karawang mengalami peningkatan jumlah penduduk. Hasil sensus pada tahun 2019, jumlah penduduk mencapai 2.353.915 jiwa.

Akhir-akhir ini Indonesia mulai terpengaruhi oleh era globalisasi. Indonesia mengalami perkembangan yang sangat pesat<sup>1</sup>. Mulai dari perkembangan dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi, hingga kebudayaan sekaligus. Banyak sekali anak-anak muda yang lebih meminati tari modern daripada tari tradisional. Tari tradisional ditinggalkan karena dianggap

---

<sup>1</sup> [www.kompasiana.com](http://www.kompasiana.com), diakses pada 22.00, 22-01-2020

kampung dan tidak sejalan dengan gaya hidup anak muda masa kini. Hal ini dibuktikan dengan kurangnya partisipasi anak-anak muda dalam mengikuti seni tari tradisional. Banyak dijumpai bahwa pemain dari seni tari tradisional rata-rata adalah orang dewasa. Anak-anak muda masa kini banyak tertarik dengan tarian modern, tarian yang menurut mereka adalah tarian yang kekinian dan tidak ketinggalan zaman.

Di Kabupaten Karawang sendiri peradaban sudah dimuali sejak berdirinya candi pertama di Indonesia, yaitu candi Jiwa Batujaya Karawang. Seiring berjalannya peradaban, diikuti oleh kebudayaan dan kesenian yang lahir di kabupaten Karawang mulai dari tari jaipong, odong-odong, topeng banjet, bajidoran, dan lain-lain. Karawang yang dulunya dikenal dengan julukan lumbung padi yang memiliki banyak kesenian dan kebudayaan sekarang lebih dikenal dengan sebutan kota industri akibat dari banyak berdirinya pabrik di kota Karawang, hal tersebut menyebabkan dilupakannya kesenian dan kebudayaan kota Karawang. Adapun upaya promosi dari pemerintah hanya sekedar pembuatan peta wisata yang bisa didapat di media sosial seperti Facebook, Twitter, dan Instagram, serta promosi offline berupa pameran kebudayaan yang diselenggarakan setiap setahun sekali. Hal tersebut mengakibatkan semakin hilangnya kebudayaan dan kesenian asli dari Karawang<sup>2</sup>. Dampak dari pergeseran titel tersebut kota Karawang semakin lama akan terlupakan dengan sebutan kota kebudayaan dan kesenian, begitupun dengan sejarahnya.

Karawang sendiri mempunyai annual event besar yang bertujuan melestarikan kebudayaan dan kesenian serta sejarah kabupaten Karawang, yaitu Karawang Creative Night. Event tersebut sudah diselenggarakan sejak 2015. Berdasarkan data penyelenggara jumlah pengunjung meningkat secara tidak signifikan setiap tahunnya, 2015 mencapai 18.000 pengunjung selama

---

<sup>2</sup> [www.historia.id](http://www.historia.id), diakses pada 22.00, 22-01-2020

satu hari, 2016 mencapai 21.000 pengunjung selama dua hari, 2017 mencapai 22.000 pengunjung selama dua hari, dan 2018 mencapai 24.000 pengunjung selama empat hari. Program tersebut dapat mendatangkan pengunjung dari berbagai kalangan dan dari berbagai daerah. Selain untuk melestarikan budaya, juga untuk me-branding kembali kabupaten Karawang yang dikenal sebagai kota lumbung padi yang kaya akan kesenian dan kebudayaan yang saat ini menuju kota Industri.

Karawang Creative Night yang seharusnya merupakan event yang bertujuan melestarikan kebudayaan dan kesenian kota Karawang justru memiliki identitas visual yang tidak mencerminkan kota Karawang. Kurangnya identitas visual serta upaya promosi yang dilakukan oleh Karawang Creative Night mengakibatkan kurangnya *awarness* terhadap event tersebut. Maka dari itu perlu dilakukannya kembali perancangan terhadap identitas visual dari Karawang Creative Night dengan harapan agar dapat meningkatnya *awarness* terhadap event tersebut sehingga tujuan dari event Karawang Creative Night yaitu melestarikan kebudayaan dan kesenian kota Karawang dapat terlaksanakan.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat ditemukan beberapa masalah yang timbul, sebagai berikut :

1. Kurangnya pengetahuan masyarakat tentang budaya dan kesenian kota Karawang.
2. Kurangnya upaya promosi Karawang Creative Night.
3. Identitas visual Karawang creative Night tidak mencerminkan kota Karawang.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka pembahasan permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana mengenalkan dan menginformasikan event Karawang Creative Knight?
2. Bagaimana merancang identita visual event Karawang Creative Night sebagai media untuk memperkenalkan budaya dan kesenian kota Karawang ?

### **1.3 Ruang Lingkup**

Adapun ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan laporan perancangan sebagi berikut :

1. *What*  
Penelitian ini membahas mengenai identitas visual event Karawang Creative Night.
2. *Who*  
Perancangan ditujukan kepada masyarakat remaja yang berusia 17-25 tahun.
3. *Where*  
Penelitian ini dilakukan di kota dan Kabupaten Karawang.
4. *When*  
Penelitian dan perancangan dilakukan pada bulan Januari – Juli 2020

### **1.4 Tujuan Perancangan**

Dalam melakukan penelitian tersebut penulis tidak luput dari tujuan tertentu. Hal tersebut penting agar penelitian ini dapat berguna dan tertuju sebagaimana mestinya. Tujuan penelitian tersebut sevagai berikut :

1. Untuk mengetahui Bagaimana mengenalkan dan menginformasikan event Karawang Creative Knight.

2. Untuk memaparkan Bagaimana merancang identitas visual event Karawang Creative Night sebagai media untuk memperkenalkan budaya dan kesenian kota Karawang.

## **1.5 Metode Penelitian**

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah proses membaca referensi untuk mengisi frame of mind yang bertujuan untuk memperkuat perspektif dan kemudian meletakkannya kedalam konteks (Soewardikoen, 2013:6). Penulis melakukan studi pustaka dengan cara mengumpulkan beberapa referensi yang berkaitan dengan perancangan identitas visual dan Karawang Creative Night.

2. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan tanya jawab untuk memperoleh informasi atau data dari pihak produsen dan pemasar (Soewardikoen, 2019:53). Dalam proses wawancara penulis bertemu dengan pihak penyelenggara yaitu dengan Seno Budhi Arby dan Dr. Heri Paryono, M.M selaku ketua bidang pemasaran Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Karawang.

3. Kuesioner

Kuesioner adalah cara pengumpulan data dengan menyebarkan pertanyaan kepada beberapa banyak orang sekaligus untuk mendapatkan data dalam waktu singkat (soewardikun, 2019:59) Dalam metode kuesioner penulis akan menyebarkan kuesioner ke khalayak mengenai Karawang Creative Night.

### 1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

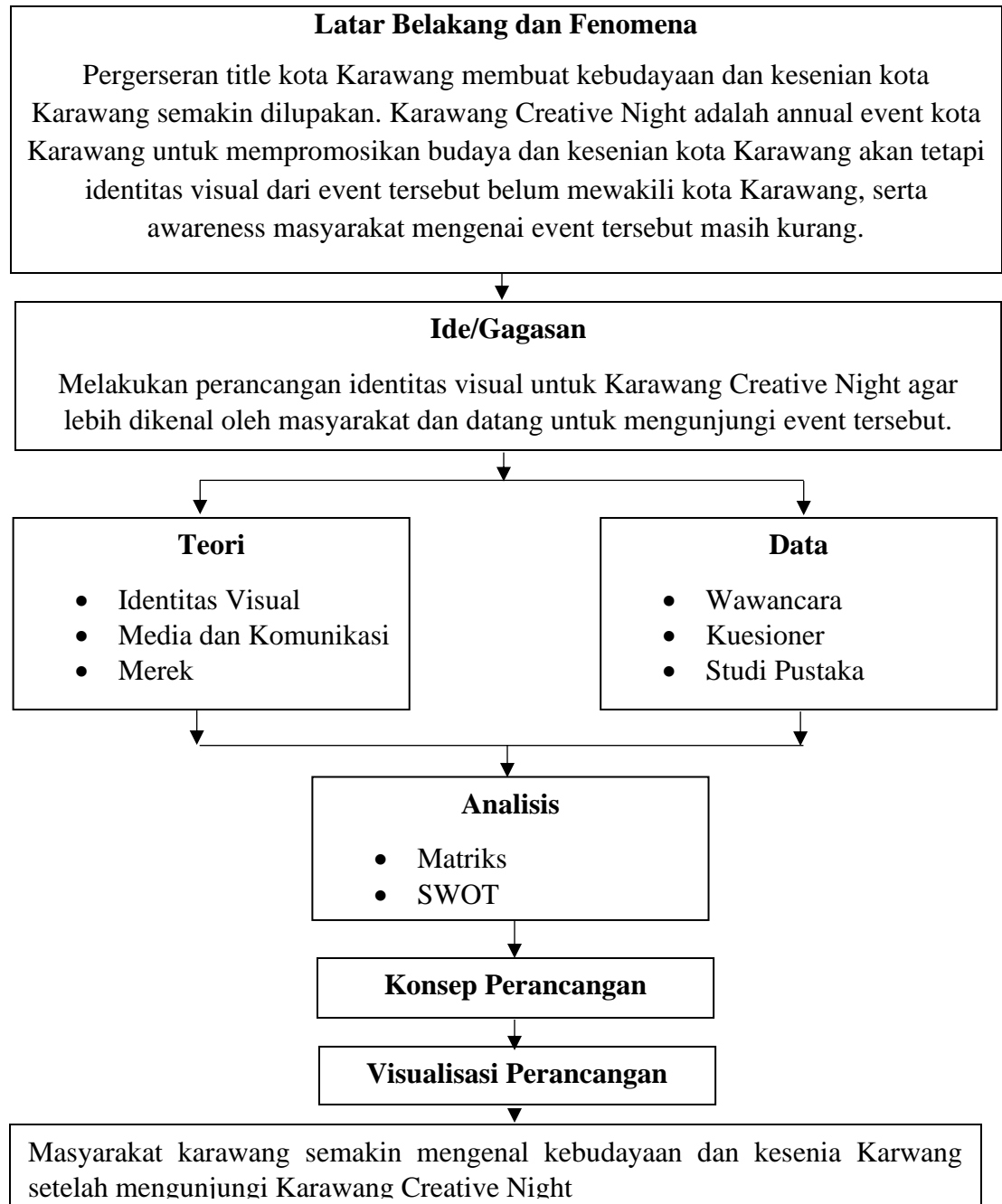
1. Matriks

Analisis matriks adalah membandingkan data objek dengan cara menjajarkannya (Soewardikoen, 2019:104).

2. SWOT

Analisis SWOT adalah membandingkan suatu perusahaan atau objek dengan menggunakan faktor *internal* yaitu *Strength* dan *weakness* serta faktor *external* yaitu *Opportunity* dan *Threat* (Soewardikoen, 2019:108).

## 1.6 Kerangka Perancangan



Tabel 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber : data pribadi

## **1.7 Pembabakan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab I akan memaparkan permasalahan-permasalahan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan, metode penelitian, sampai kerangka perancangan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab II akan mendasari penelitian secara teoritik dan sebagai landasan perancangan yang berhubungan dengan topik masalah yang akan diangkat.

### **BAB III DATA DAN ANALISIS**

Bab III akan menganalisis data yang telah dikumpulkan dari penelitian, seperti data observasi, wawancara, dan data Kuesioner.

### **BAB IV KONSEP PERANCANGAN**

Pada bab IV ini akan menjelaskan konsep perancangan seperti konsep pesan, media, kreatif, big idea, dan visual seperti apa yang akan digunakan sesuai target audiens.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bagian ini akan memamparkan kesimpulan dan saran sesuai isi dari perancangan yang telah dipaparkan.