

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai negara dengan masyarakat heterogen, sejarah Indonesia tak lepas dari aktivitas sosial dan ekonomi. Letak geografis yang merupakan pusat jalur perdagangan, serta kekayaan alam yang melimpah dan beragam membuat eksistensi pasar sebagai pusat aktivitas perdagangan menjadi titik krusial dalam terbentuknya suatu peradaban.

Pasar dapat diartikan sebagai tempat berkumpul untuk kegiatan transaksi serta pusat kegiatan sosial-ekonomi masyarakat, yang secara fisik terjadi dalam suatu ruang lingkup yang dekat dengan pemukiman (Aliyah, 2020). Berdasarkan UU No 7 tahun 2014 tentang perdagangan, pasar didefinisikan sebagai lembaga ekonomi tempat usaha masyarakat yang ditata dan dibangun oleh pemerintah, serta dikelola oleh pedagang kecil dan menengah melalui proses tawar-menawar.

Di bumi Nusantara, pasar diperkirakan sudah ada sejak zaman Kerajaan Kutai yang berdiri sekitar tahun 400 Masehi sekaligus sebagai kerajaan bercorak Hindu tertua di Indonesia yang tercatat dalam sejarah. Letak Kutai di daerah Muara Kaman, berada di dekat Sungai Mahakam yang dapat dilalui kapal layar dari pantai sehingga sangat strategis sebagai pusat perdagangan para pelaut. Transaksi pada masa itu masih menggunakan sistem barter, umumnya dilakukan oleh pedagang Tiongkok untuk membeli kebutuhan pokok (Brata, 2016). Tidak hanya sebagai pusat kegiatan dagang, pasar kala itu juga digunakan sebagai sentral pertemuan berbagai kelas sosial yang berbaur dalam satu tempat. Pertukaran informasi, budaya bahkan strategi dan ilmu politik marak terjadi di tengah kesibukan khalayak.

Berdasarkan buku yang berjudul *Menguak Pasar Tradisional Indonesia* yang diterbitkan oleh Direktorat Internalisasi Nilai dan Diplomasi Budaya (2012) dipaparkan bahwa perkembangan pasar tradisional sendiri erat kaitannya dengan lanskap daerah aliran sungai besar. Area sungai yang menjadi titik temu antara pelayar yang menuju daerah pesisir serta penduduk

yang tinggal di pedalaman, membuat lokasi ini sangat strategis dalam aktivitas perdagangan. Dengan meluasnya kebutuhan masyarakat untuk bahan pokok, pasar ini kemudian membuka banyak jalur bagi pedagang dari berbagai daerah. Interaksi yang dibangun dari keberagaman latar dan budaya para pelakon pasar ini mengakari fenomena sosial-budaya yang kompleks. Tidak jarang komunitas kekeluargaan terbentuk dari hadirnya pasar sebagai titik temu bermacam individu.

Eksistensi pasar hingga saat ini tidak hanya didasari oleh kebutuhan ekonomi dan sosial masyarakat, namun juga kuat hubungannya dengan kepentingan politik serta penyebaran ideologi. Pesatnya perkembangan industri menggeser citra pasar tradisional dalam perspektif masyarakat sebagai hal yang kampung, serampangan, dan hiruk-pikuk. Pasar tradisional dikaitkan erat dengan kelompok masyarakat dengan ekonomi rendah, sehingga kerap menuai dugaan pencitraan bagi masyarakat dengan ekonomi menengah ke atas yang hendak berbelanja di sana (Brata, 2016). Hadirnya swalayan dan pusat perbelanjaan yang lebih modern makin menurunkan pamor kejayaan pasar rakyat. Hal ini diperparah dengan perkembangan teknologi layanan daring yang memungkinkan masyarakat untuk memenuhi kebutuhan pokok mereka melalui gawai pintar. Tanjung (2019) berpendapat bahwa pasar modern yang identik dengan interaksi terbatas akan berimbas pada masyarakat individualis.

Di tengah rutinitas yang menuntut masyarakat untuk serba gesit dan praktis, tidak dapat dipungkiri keberadaan swalayan, minimarket dan pusat perbelanjaan lebih diminati. Kehadiran pasar tradisional yang selalu diasosiasikan dengan orang berketerbelakangan ekonomi, menghalau generasi muda untuk berbelanja di sana. Hal ini dapat menjadi ancaman bagi keberadaan pasar tradisional di masa mendatang. Diperlukan upaya pengenalan terhadap sistem dan budaya pasar tradisional, terutama bagi anak muda sebagai generasi pelestari.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan dari latar belakang, identifikasi masalah dari topik yang diangkat adalah sebagai berikut:

- a. Eksistensi pasar tradisional yang kental akan budaya luhur makin tersingkirkan. Selain itu, timbulnya stigma di antara masyarakat mencoreng reputasi pasar tradisional yang bersifat inklusif bagi seluruh kelas sosial dan ekonomi masyarakat.
- b. Masyarakat, terutama generasi muda yang belum banyak mengenal sistem dan budaya pasar tradisional.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berlandaskan identifikasi masalah yang ditemukan, dapat dicetuskan rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana memertahankan eksistensi sistem dan budaya pasar tradisional bagi masyarakat?
- b. Bagaimana merancang media edukasi interaktif untuk memopulerkan kembali budaya pasar tradisional pada generasi muda?

1.3 Ruang Lingkup

Penetapan ruang lingkup dilakukan agar penelitian dapat fokus pada pemecahan masalah secara lebih spesifik. Adapun ruang lingkup yang ditentukan sebagai berikut:

- a. Apa (*What*)

Perancangan media edukasi interaktif berupa *tabletop card game* yang mampu mengenalkan masyarakat, khususnya generasi muda terkait sistem dan budaya dari pasar tradisional dengan cara yang menarik.

- b. Siapa (*Who*)

Target utama pengguna perancangan merupakan pelajar di daerah perkotaan besar, terutama pada jenjang SMP dengan rentang usia 14-17 tahun.

- c. Kapan (*When*)

Perancangan ini dilaksanakan mulai dari bulan Maret 2023.

d. Di mana (*Where*)

Aktualisasi proyek perancangan ini akan berfokus di wilayah Bandung, Jawa Barat.

e. Mengapa (*Why*)

Keberadaan pasar tradisional berakar dari sejarah panjang berdirinya Nusantara hingga saat ini menjadi Indonesia. Aktivitas ekonomi dan sosial yang terdapat dalam pasar tradisional mengandung nilai-nilai yang mulai dilupakan oleh generasi muda.

f. Bagaimana (*How*)

Dengan memanfaatkan sifat ingin tahu dan gemar bermain dari anak dan remaja, tugas akhir akan difokuskan dalam merancang suatu permainan papan (*board game*) edukatif.

1.4 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan ini adalah membuka gaya belajar yang interaktif dan sumber pengetahuan yang menyenangkan bagi pelestarian budaya pasar tradisional. Meski perkembangan zaman berpotensi menggeser peran pasar tradisional sebagai pusat kegiatan sosial-ekonomi pemukiman modern, esensi yang terkandung dalam pasar sebagai tempat khalayak bersosialisasi tidak mesti dihapuskan dari interaksi sosial masyarakat. Dengan mewariskan nilai-nilai tersebut pada generasi penerus melalui media yang menyenangkan, diharapkan dapat memertahankan pola hidup sosial masyarakat Indonesia yang heterogen.

1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pendekatan kualitatif digunakan dalam proses perancangan untuk mengumpulkan data. Suwarsono (2016) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah cara mengolah informasi yang dikumpulkan dari manusia melalui indra pendengaran dan penglihatan sehingga menghasilkan uraian yang organik, fleksibel dan mengikuti perkembangan zaman.

Mengacu pada penjelasan tersebut, maka data diperoleh melalui beberapa teknik pengumpulan data, di antaranya sebagai berikut:

a. Studi Literatur

Sumber literatur merupakan catatan serta dokumentasi yang dapat diperoleh melalui publikasi dari topik yang serupa maupun berhubungan dengan tema perancangan.

b. Observasi

Kegiatan mengamati objek penelitian secara faktual dan sistematis yang berhubungan dengan fenomena alamiah, kegiatan dan proses kerja, serta situasi dan kondisi.

c. Wawancara

Aktivitas pertukaran informasi yang melibatkan dua atau lebih peserta yang terbagi dalam dua pihak, yaitu pewawancara dan narasumber. Data yang didapatkan melalui sesi wawancara merupakan opini dan pengetahuan narasumber terkait topik yang sedang diteliti sesuai dengan keilmuan yang dikuasai.

d. Kuesioner

Disebut juga sebagai angket, kuesioner merupakan salah satu instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data berdasarkan pengalaman, opini maupun selera sekelompok individu (responden) berdasarkan tolok ukur tertentu.

1.5.2 Metode Analisis Data

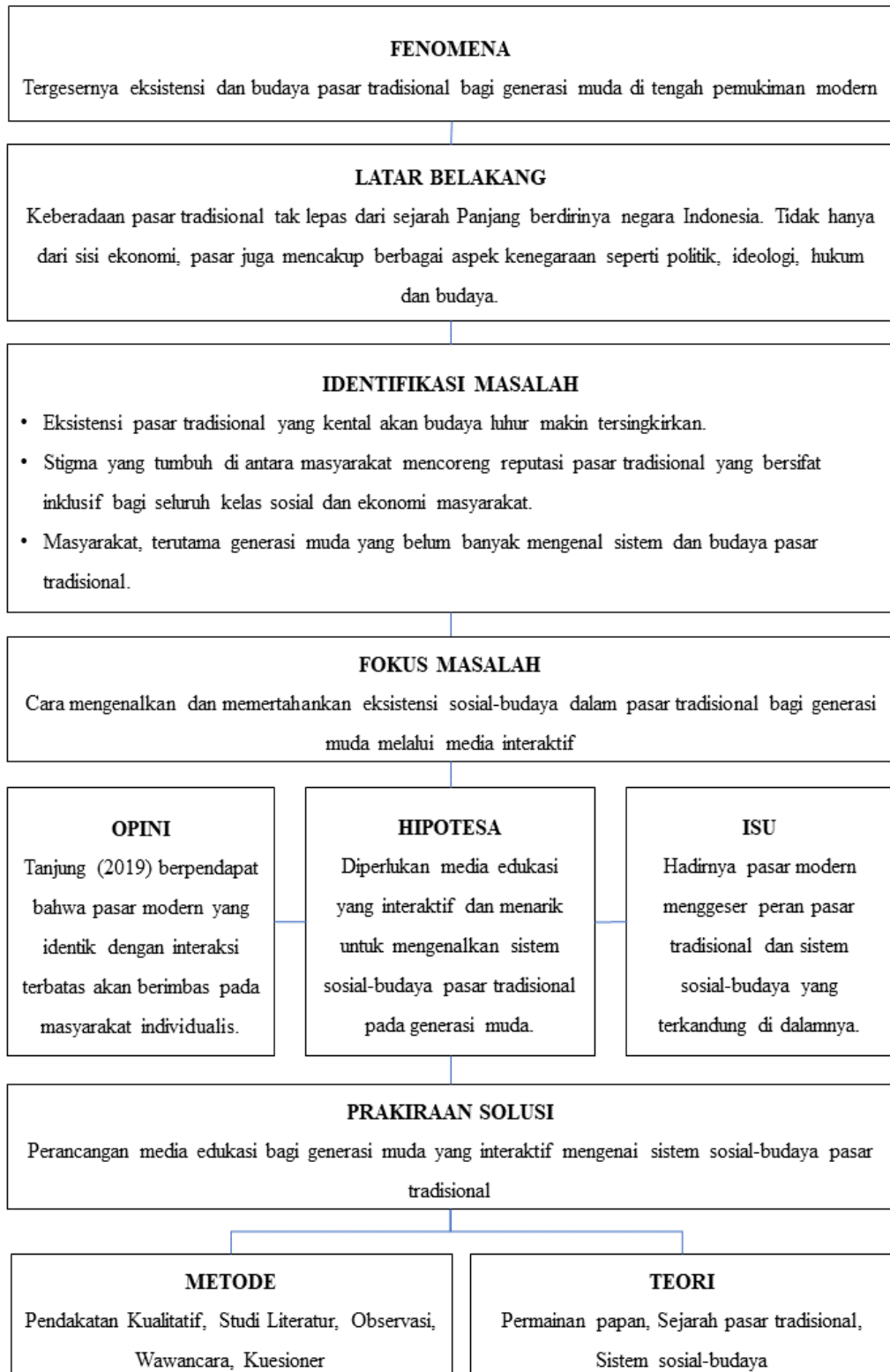
a. Matriks Perbandingan Objek Serupa

Pada dasarnya, analisis matriks merupakan perbandingan beberapa objek visual melalui variabel kolom dan baris. Dalam analisis ini, dihadirkan beberapa objek yang memiliki tema maupun pengaplikasian media serupa dengan perancangan untuk menemukan perbedaan maupun persamaan dari berbagai aspek.

b. Analisis SWOT

Penerapan strategi SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*) dalam suatu program maupun perancangan memungkinkan untuk penyelidikan lebih dalam mengenai kelebihan dan kekurangan, baik dari sisi internal maupun eksternal. Dengan melakukan analisis SWOT, proses perancangan dapat diperhitungkan dengan cermat agar mencapai hasil yang diinginkan.

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

Sumber: (Dokumen Pribadi) 2023

1.7 Pembabakan

Penulisan laporan Tugas Akhir ini dibagi menjadi lima bab yang secara garis besar akan memaparkan poin-poin berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab satu dipaparkan latar belakang topik yang diambil, permasalahan yang menginspirasi lahirnya perancangan ini, ruang lingkup, metode-metode yang digunakan untuk mengambil dan mengolah data, kerangka perancangan, serta pembabakan untuk memberikan gambaran singkat mengenai isi tiap bab.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Bab dua akan menjabarkan mengenai beberapa prinsip dan teori yang berhubungan dengan topik yang dibahas, secara garis besar yaitu perancangan visual, permainan papan serta pasar tradisional.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Memasuki bab tiga, tulisan akan berfokus pada pengumpulan dan pengolahan data untuk mendukung konsep perancangan sebagai solusi dari masalah yang dihadirkan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab empat berisi proses perancangan media, mulai dari konsep-konsep yang digunakan, mekanisme permainan, komponen perancangan, desain visual, serta hasil jadi.

BAB V PENUTUP

Terakhir di bab lima, makalah ini akan ditutup dengan kesimpulan dan saran untuk perancangan lain ke depannya.