

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kabupaten Karawang adalah sebuah kabupaten di Tatar Pasundan, Provinsi Jawa Barat, Indonesia. Kabupaten yang berpenduduk 2.273.579 jiwa (BPS 2015) itu berbatasan dengan Kabupaten Bekasi di sebelah barat, Kabupaten Subang di sebelah timur, Kabupaten Purwakarta di sebelah tenggara, dan Kabupaten Cianjur di sebelah selatan.

Seiring dengan perkembangan zaman, Kabupaten Karawang yang dulunya dikenal sebagai salah satu kota Lumbung Padi di Jawa Barat, kini lebih dikenal sebagai salah satu kota industri. Sebab, di Karawang banyak dibangun sejumlah Kawasan Industri, baik industri otomotif, elektronik, maupun tekstil (www.kompasiana.com)

Sektor industri di Karawang memang sedang maju pesat karena mendapat perhatian serius dari Pemerintah Karawang. Berbeda dengan sektor pariwisatanya, terutama wisata sejarah, seperti Kompleks Percandian Batujaya. Karena objek wisata tersebut belum dikelola secara optimal, maka objek wisata tersebut kurang dikenal masyarakat, khususnya warga Kab. Karawang. Akibatnya, dalam berwisata mereka lebih memilih ke objek wisata modern, seperti *mall*. Padahal objek wisata Kompleks Percandian Batujaya memiliki potensi (www.pikiran-rakyat.com)

Berwisata, menurut Gamal (2004) adalah suatu proses bepergian yang bersifat sementara yang dilakukan oleh individu/kelompok menuju tempat lain yang jauh dari tempat tinggalnya. Semua itu dapat didorong oleh motif kepentingan ekonomi, kesehatan, agama, budaya, sosial, politik maupun kepentingan-kepentingan lainnya. Sedangkan Objek Wisata, menurut Ridwan (2012:5), yaitu segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan.

Menurut Sunarto, Koordinator Juru Pelihara Percandian Batujaya, meskipun sejumlah situs masih dalam bentuk *unur* (gundukan tanah), ada juga situs candi yang telah selesai rekonstruksi yang layak untuk dikunjungi,

antara lain, Candi Jiwa dan Candi Blandongan di Kecamatan Batujaya, Candi Serut, dan Candi Sumur (Telagajaya VIII) di Kecamatan Pakisjaya.

Salah satu dari keempat situs candi tersebut, yaitu Candi Jiwa, kata Sunarto, memiliki keunikan tersendiri, antara lain, tidak ada ruangan atau tangga ke bagian atas candi, dan batu bata dari bangunan tersebut menutup penuh bagian atas candi dengan struktur berbentuk Bunga Padma. Candi Blandongan dan Candi Serut juga memiliki keunikan, yaitu kedua candi tersebut memiliki persamaan ciri khas, yaitu bata di setiap ujung candi berbentuk setengah lingkaran dan bata di setiap sisi candi berbentuk gerigi. Dalam kompleks tersebut ada juga satu museum bernama *Site* Museum Situs Cagar Budaya Batujaya yang sebagian besar koleksinya berkaitan dengan Kompleks Percandian Batujaya itu sendiri.

Objek wisata bersejarah, seperti Kompleks Percandian Batujaya merupakan tempat yang layak untuk dikunjungi dan diketahui karena memiliki kelebihan tertentu dibandingkan dengan tempat lain. Namun, objek wisata ini belum memiliki banyak pengunjung dibanding objek wisata sejenisnya di kota – kota lain di Jawa Barat maupun luar Jawa Barat. Kompleks Percandian Batujaya ini memiliki banyak potensi dan dapat dimanfaatkan sebagai destinasi wajib bagi wisatawan. Pengelolaan objek wisata ini harus melibatkan banyak pihak, seperti pemerintah dan masyarakat setempat serta para pengusaha yang ingin terlibat dalam bisnis kepariwisataan, misalnya pengusaha hotel, biro perjalanan, tiket perjalanan, dsb (Sunarto).

Kompleks Percandian Batujaya ini bisa dimanfaatkan tidak hanya sebagai tempat untuk bermain atau hanya berkumpul dengan keluarga, tetapi bisa juga untuk keperluan edukasi, baik bagi anak remaja maupun orang dewasa yang memiliki minat dalam sejarah.

Begitu pentingnya objek wisata ini, tapi Pemerintah Karawang belum memaksimalkan media informasi untuk memperkenalkan Kompleks Percandian Batujaya. Menurut Ibu Inne selaku Kasi Cagar Budaya Permuseuman, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kab. Karawang, selama ini media informasi yang digunakan untuk memperkenalkan Kompleks

Percandian Batujaya baru berupa katalog, belum memanfaatkan media informasi lain seperti *motion graphic*.

Motion Graphic adalah sebuah media yang memuat visual dan informasi yang efektif dan memiliki keunggulan, yaitu wisatawan dapat lebih cepat menyerap informasi dan meminimalisir banyaknya waktu yang digunakan. Penggunaan *motion graphic* dalam animasi dapat membantu menyederhanakan pesan dari data yang sebelumnya didapat. Memecah beberapa data ke dalam beberapa bagian visual dapat membantu untuk menyajikan informasi menjadi sederhana tetapi tetap menarik dalam menunjukkan suatu informasi. Selain itu, manusia juga lebih banyak memperoleh informasi melalui sistem visual (Ware dalam *Crooks, Lankow, dan Ritchie*, 2014:45).

Informasi yang efektif diperlukan agar keunggulan – keunggulan yang ada pada objek wisata tersebut dapat tersampaikan dan dapat dikenal oleh para wisatawan, terutama wisatawan lokal. Setelah berbagai keunggulan objek wisata tersebut dikenalnya, maka minat wisatawan untuk berwisata diharapkan akan tumbuh.

Berdasarkan data dan informasi di atas, maka penulis membuat sebuah perancangan dengan judul, “Perancangan *Motion Graphic* sebagai Media Informasi Wisata Kompleks Percandian Batujaya Kabupaten Karawang” dengan tujuan untuk memperkenalkan objek wisata di Kabupaten Karawang dan menumbuhkan minat wisatawan dalam mengetahui wisata sejarah tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Masih banyak masyarakat, khususnya warga Kabupaten Karawang yang belum mengetahui adanya objek wisata bersejarah Kompleks Percandian Batujaya di Kabupaten Karawang karena kurangnya informasi mengenai objek wisata tersebut.
2. Belum adanya media informasi seperti *motion graphic* yang bisa digunakan sebagai media informasi Kompleks Percandian Batujaya di Kabupaten Karawang.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara memberikan informasi kepada masyarakat Kab. Karawang bahwa ada objek wisata Kompleks Percandian Batujaya di Kab. Karawang?
2. Bagaimana cara membuat media informasi yang dapat mengenalkan Kompleks Percandian Batujaya dalam bentuk *motion graphic*?

1.4 Ruang Lingkup

Agar pembahasan dalam perancangan ini lebih fokus dan terarah agar tidak terjebak pada pembahasan yang terlalu luas, maka penulis membatasi masalah ini. Batasan tersebut antara lain:

1. Fokus kepada wisatawan lokal seperti masyarakat Kota/Kabupaten Karawang dan masyarakat luar Kota/Kabupaten Karawang berumur 15 – 25 tahun, dengan tingkat ekonomi menengah ke atas, yang mencari objek wisata sejarah, senang berjalan – jalan dan mencari pengetahuan atau informasi baru mengenai objek wisata sejarah tersebut.
2. Fokus pada objek wisata Kompleks Percandian Batujaya, yaitu situs candi, yang sudah layak dikunjungi baik yang telah maupun yang sedang direnovasi, dan satu museum yang berada tidak jauh dari lingkungan Kompleks Percandian Batujaya.
3. Fokus pada *motion graphic* yang digunakan sebagai media informasi wisata Kompleks Percandian Batujaya di Kabupaten Karawang agar dapat memperkenalkan dan menumbuhkan minat wisatawan untuk mengetahui objek wisata sejarah tersebut dan berkunjung.
4. Dilakukan pada Agustus 2018 – Januari 2019.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Untuk memenuhi Tugas Akhir (TA).
2. Untuk memanfaatkan *motion graphic* sebagai media informasi yang efektif dan komunikatif dalam mengenalkan objek wisata Kompleks Percandian Batujaya di Kabupaten Karawang.

3. Untuk mengenalkan dan menumbuhkan minat dalam mengetahui wisata sejarah objek wisata Kompleks Percandian Batujaya di Kabupaten Karawang.

1.6 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Primer

1. Wawancara

Wawancara merupakan suatu percakapan yang diarahkan pada suatu masalah tertentu dan merupakan proses tanya jawab lisan di mana dua orang atau lebih berhadapan secara fisik (Setyadin dalam *Gunawan, 2013:160*).

Wawancara dilakukan dengan terlebih dahulu mencari informasi mengenai narasumber yang memiliki kewenangan di objek wisata Kompleks Percandian Batujaya, yaitu Inne Marianingsih, Kasi Cagar Budaya Permuseuman, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Karawang, dan Sunarto, Juru Pelihara Kompleks Percandian Batujaya, dan narasumber pendukung yang sesuai dengan topik yang diangkat oleh penulis. Lalu, menghubungi narasumber tersebut dan mempersiapkan pertanyaan yang akan diajukan. Terakhir, penulis melakukan wawancara kepada narasumber agar memperoleh data dan informasi yang tidak bisa diamati kejadiannya secara langsung.

2. Kuesioner

Menurut Soewardikoen, kuesioner adalah suatu daftar pertanyaan mengenai sesuatu hal atau dalam suatu bidang yang harus diisi secara tertulis oleh responden (Soewardikoen, 2013:25).

Kuesioner dilakukan dengan cara mempersiapkan beberapa pertanyaan yang akan diajukan sekaligus menentukan beberapa alternatif jawabannya. Setelah itu, membagikan kuesioner kepada responden. Terakhir, setelah jawaban responden sudah mencukupi kepentingan perancangan, maka dilakukan perhitungan dari hasil kuesioner tersebut.

3. Observasi

Menurut Supardi, metode observasi adalah metode mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala permasalahan yang diselidiki (Supardi, 2006:88).

Observasi yang dilakukan adalah meneliti dan mengamati kegiatan wisatawan di objek wisata Kompleks Percandian Batujaya untuk mengetahui kondisi objek wisata tersebut, mengetahui potensinya atau keunikannya dan mengetahui data wisatawan atau pengunjung untuk menentukan target audiens.

b. Sekunder

1. Studi Pustaka Cetak

Studi Pustaka Cetak adalah hal yang mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti (Sarwono:2006).

Beberapa data tertulis berupa media cetak, seperti buku dan lain – lain yang berkaitan dikumpulkan penulis untuk memperoleh data dan informasi mengenai kebutuhan dalam penyusunan laporan perancangan.

2. Studi Pustaka Digital

Studi Pustaka Digital sama dengan Studi Pustaka Cetak. Perbedaannya adalah pengumpulan data dan informasi Studi Pustaka Digital diperoleh melalui *internet*, seperti *website* dan *e-book*.

1.6.2 Metode Analisis Data

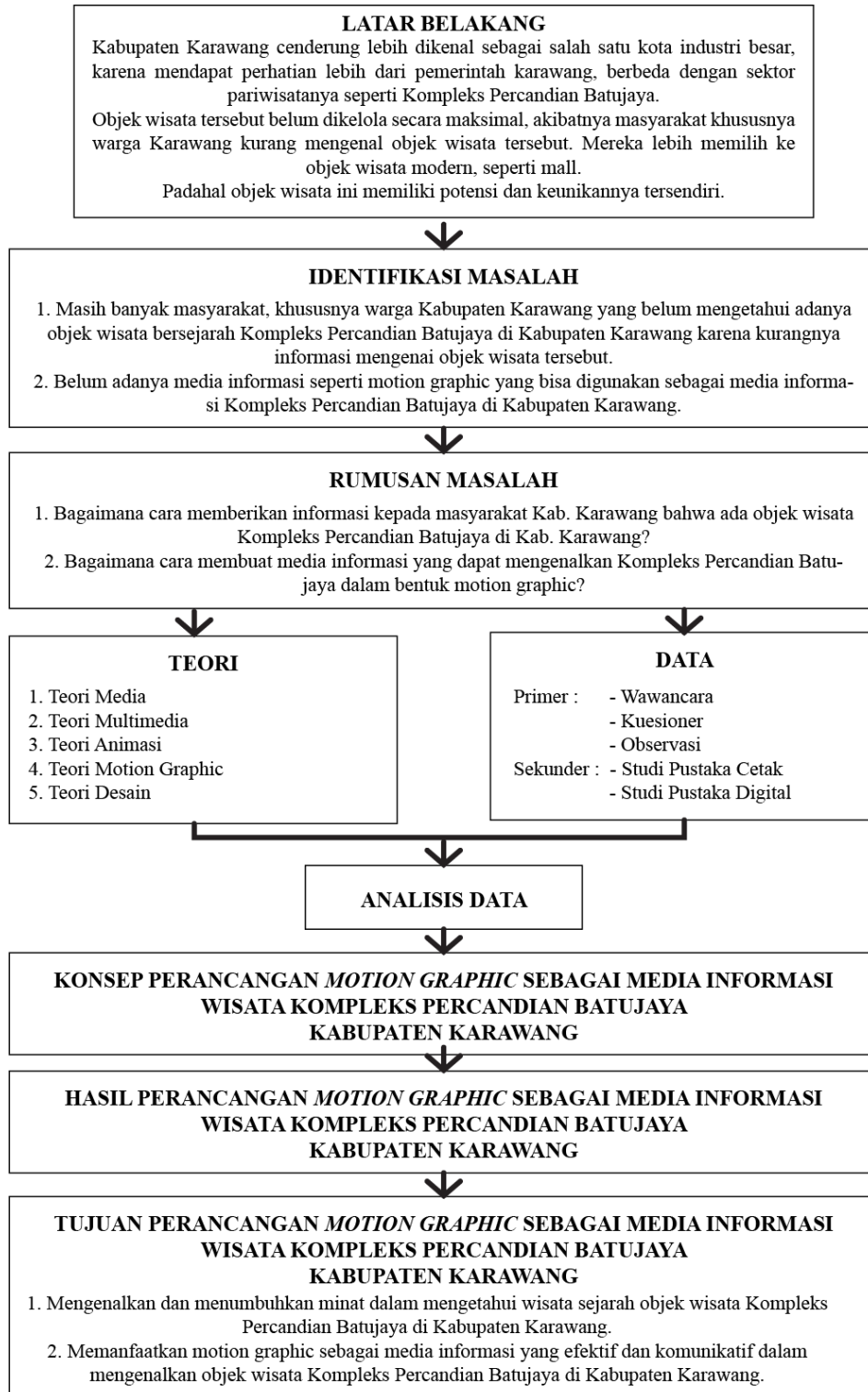
a. Analisis Matriks Perbandingan

Menurut Soewardikoen, Sebuah Matriks terdiri dari kolom dan baris yang masing-masing mewakili dua dimensi yang berbeda, dapat berupa konsep atau kumpulan informasi. Pada prinsipnya analisis matriks adalah *juxtaposition* atau membandingkan dengan cara menjajarkan obyek visual apabila dijajarkan dan dinilai menggunakan satu tolak ukur yang sama,

maka dapat terlihat perbedaannya, sehingga mampu memunculkan gradasi. (Soewardikoen, 2013:50).

Melakukan perbandingan analisis matriks visual mengenai *motion graphic* yang serupa dengan Kompleks Percandian Batujaya, yaitu *Motion Graphic* Candi Prambanan, Pantai Blebak Jepara, dan *Motion Graphic* Wonderful Indonesia yang sebelumnya sudah ada dengan menggunakan landasan teori ataupun hasil kuesioner sebagai perbandingannya.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Penelitian
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

1.8 Pembabakan

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi pendahuluan yang diuraikan mulai dari latar belakang, permasalahan yang dibahas, identifikasi permasalahan yang berisi mengenai beberapa pernyataan berupa masalah yang perlu dirancang, perumusan masalah berisi beberapa pertanyaan yang dapat menjawab masalah yang dirancang sekaligus solusinya, ruang lingkup penelitian membahas mengenai target audiens, tempat dan waktu dilakukannya perancangan, serta tujuan dan manfaat perancangan. Terakhir, memaparkan teknik pengumpulan data serta pengolahan data, kerangka penelitian, serta sistematika karya ilmiah perancangan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang landasan teori, yaitu teori - teori atau dasar pemikiran yang digunakan sebagai pijakan yang berkaitan dengan perancangan animasi *motion graphic*, bertujuan untuk menganalisis atau menguraikan permasalahan yang diteliti dalam penyusunan laporan.

BAB III. URAIAN DATA HASIL SURVEY DAN ANALISIS

Bab ini menguraikan data – data hasil survei atau pengumpulan data yang diperoleh di lapangan secara terstruktur, seperti data hasil observasi, wawancara, dan hasil analisis yang telah dilakukan.

BAB IV. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang bagaimana konsep pesan, konsep kreatif, konsep visual, konsep media, konsep bisnis dan hasil perancangan dari *motion graphic* mengenai Kompleks Percandian Batujaya.

BAB V. KESIMPULAN

Bab ini berisi uraian pada bab – bab sebelumnya dalam bentuk kesimpulan dan saran yang diberikan berkaitan dengan proses dan hasil perancangan bagi pihak yang berkepentingan.