

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sektor pariwisata mempunyai peranan penting untuk menaikkan tingkat devisa, penghasilan daerah, pengembangan wilayah, bahkan pada serapan investasi maupun tenaga kerja suatu daerah (Mahriani, 2020). Dengan jumlah wisatawan 21,3 juta pada tahun 2021, Jawa Tengah dapat menghasilkan pendapatan 145 miliar rupiah. Pariwisata memiliki kemampuan untuk memudahkan perkembangan ekonomi serta menciptakan lapangan kerja dengan efek multiplier-nya yaitu kemampuan untuk menarik dan mendorong bidang ekonomi lain yang berhubungan, misalnya hotel serta restoran, transportasi, industri kerajinan, dan sebagainya. Oleh karena itu, mendorong pengembangan pariwisata bisa memudahkan perkembangan ekonomi serta menciptakan lapangan kerja yang meluas (Disporapar, 2022).

Jawa Tengah dikenal sebagai ikon pusat kebudayaan dimana setiap kota/kabupatennya menawarkan berbagai macam destinasi budaya yang menarik. Peninggalan sejarah hingga akulturasi budaya merupakan fenomena yang sangat menarik dan kompleks (Sendari, 2022). Sejarah panjang dan beragamnya interaksi antara berbagai budaya telah menciptakan lanskap budaya yang kaya dan unik salah satunya dapat kita temukan di Banyumas. Banyumas ialah bagian kabupaten di Indonesia yang berada pada Provinsi Jawa Tengah. Terletak bagian barat daya Jawa Tengah dan berbatasan langsung dengan Provinsi Jawa Barat (Perkim, 2020). Banyumas dan sekitarnya memang telah terkenal dengan berbagai keindahan alam maupun kebudayaannya yang autentik salah satunya yaitu kawasan Kota Lama Banyumas. Menyusuri daerah tersebut bagaikan ke tempat peradaban masa lampau. Daerah tersebut cukup rindang serta indah dilengkapi *landmark* Pendopo Si Panji yang posisinya pada inti kota dengan alun-alun yang dulunya sebagai pusat aktivitas. Kota Lama Banyumas menyajikan konsep pariwisata heritage mencakup tiga budaya yakni Jawa (Indonesia), Chinese, serta Eropa (Belanda) dengan mempertahankan susunan bangunan pada masa dulunya (Auky, 2022). Kota Lama Banyumas akhirnya kembali beroperasi seperti semula setelah mendapatkan revitalisasi pada bulan juli 2023 serta berakhir di 28

Desember 2023. pemerintah berharap dengan tata ruang baru yang lebih menarik dan teratur dapat membuat kota lama banyumas menjadi kaya akan daya tarik bagi masyarakat maupun wisatawan yang mencari pesona budaya dan kesenian tradisional. Dahulunya, Kota Lama Banyumas merupakan kawasan pusat pemerintah Kabupaten Banyumas sebelum pindah menuju Purwokerto. Hal ini membuat Kota Lama Banyumas memiliki sejumlah cagar budaya yang memikat, Bale Adipati Mrapat, Sumur Mas, Museum Wayang, Masjid Agung Nur Sulaiman, Kelenteng Boen Tek Bio, Pengrajin batik khas Banyumas, Rumah Lenggeng. Di sini, wisatawan dapat mengitari kawasan sekitar sambil merasakan atmosfer bersejarah serta menikmati arsitektur zaman dulu yang menawan (Nurista, 2024).

Kota Lama Banyumas memiliki nilai peran penting bagi sejarah Banyumas karena kawasan ini yang merupakan bukti sejarah pemerintahan, kebudayaan serta interaksi masyarakat Banyumas terdahulu. Namun eksistensinya masih kalah dibandingkan dengan kota lama yang berada di kawasan lain seperti Semarang, Jakarta, dan Yogyakarta yang dimana kawasan tersebut sudah melekat di masyarakat luas hal ini dipengaruhi banyak faktor salah satunya yaitu belum adanya identitas yang konsisten. Perancangan identitas visual memiliki pengaruh besar terhadap penguatan identitas merek di era perkembangan saat ini. Memiliki identitas merek yang kuat memiliki banyak manfaat, termasuk citra yang lebih mudah dikenali dan tingkat loyalitas pengunjung yang lebih tinggi. Penggunaan identitas visual dapat meninggalkan kesan yang kuat pada pikiran audiens, mempengaruhi persepsi, identitas, dan citra yang terbentuk (Iqbal, Kusuma, & Aditya, 2023). Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis menyusun penelitian dengan judul perancangan Identitas Visual Kota Lama Banyumas dengan tujuan membantu membangun citra pada wisata Kota Lama Banyumas. Dengan adanya Identitas ini penulis berharap dapat membantu mengenalkan Kota Lama Banyumas ke masyarakat luas sehingga tertarik untuk datang mengunjungi. Untuk menunjang perancangan tersebut penulis melakukan observasi, wawancara, serta pembagian kuisioner kepada responden masyarakat Banyumas dan luar Banyumas.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Permasalahan

Dari latar belakang yang sudah dijabarkan ditemukan beragam poin permasalahan yang timbul yaitu :

- a) Banyumas memiliki sektor pariwisata budaya yang perlu diperkenalkan dan di lestarikan
- b) Pengenalan Kota Lama Banyumas tergolong baru akibat revitalisasi dan baru selesai pada tahun 2023
- c) Belum adanya identitas maupun citra serta konsistensi dalam pengenalan Kota Lama Banyumas

1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan konsep identitas visual yang tepat untuk mengenalkan Kota Lama Banyumas sebagai kawasan pariwisata budaya?

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup perancangan tersebut mencakup:

- a) Apa
Perancangan identitas visual pada lokawisata Kota Lama Banyumas
- b) Siapa
Perancangan identitas visual ini ditujukan untuk target pasar/pengunjung destinasi wisata lebih tepatnya masyarakat Banyumas maupun luar banyumas.
- c) Dimana
Perancangan identitas visual dilakukan dilakukan di Bandung dan untuk pengumpulan data dilakukan di Kabupaten banyumas.
- d) Kapan
Proses pengumpulan data serta perancangan identitas visual Kota Lama Banyumas dilakukan mulai maret sampai agustus 2024.
- e) Mengapa
Perancangan identitas visual tersebut dilakukan untuk merancang identitas serta media mempromosikan lokawisata Kota Lama Banyumas
- f) Bagaimana

Perancangan identitas visual dimulai dengan pengumpulan data lokawisata tersebut kemudian perancangan konsep identitas yang tepat agar dapat memberikan citra positif kepada target pasar/pengunjung yang dituju.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari meneliti ini yakni :

Menghasilkan rancangan identitas visual yang tepat untuk mengenalkan Kota Lama Banyumas sebagai kawasan pariwisata budaya kepada masyarakat Banyumas.

1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

1.5.1 Metode pengumpulan data

Data memiliki fungsi yang penting untuk diteliti. Karena, kualitas sesuatu penelitian mengacu pada kualitas serta kelengkapan pendataan yang diperoleh. Demi memperoleh data yang berkualitas, teknik mengumpulkan pendataan dapat memiliki sifat kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif memerlukan data yang sifatnya numerik serta bisa diukur kecil besarnya. Sedangkan pendekatan kualitatif memerlukan data yang berkaitan sesuai karakter pada wujud sifat serta tidak bisa dilakukan pengukuran kecil besarnya. Pada penelitian tersebut peneliti memakai empat metode dalam mengumpulkan data yakni pengamatan, wawancara, kuisisioner, serta studi pustaka

a. Observasi

Menurut Hardani observasi ialah pengamatan disertai pencatatan sistematis terhadap beberapa tanda yang diamati (Hardani, 2020). Lalu pengamatan menurut Kristanto ialah rangkaian tahap mengumpulkan data yang diawali dengan observasi selanjutnya pencatatan yang memiliki sifat sistematis, logis, objektif, serta rasional kepada beragam jenis peristiwa di kondisi yang nyata atau kondisi buatan. Pengamatan dilaksanakan guna mendapatkan pandangan yang detail serta akurat terkait sebuah fenomena. Dasar hakikatnya, observasi ialah metode mengumpulkan data yang memakai panca indera, secara penglihatan, pendengaran, atau penciuman guna mendapatkan observasi selaku teknik mengumpulkan data sering didasarkan oleh penulis. Karena, penulis dapat melihat, mencium, serta mendengar sesuatu objek yang diteliti. Sesudah berakhirnya pengamatan. penulis bisa menarik simpulan informasi dari situasi yang diteliti,

tahapan yang kompleks, disusun dari tahap biologis serta psikologis. (Kristanto, 2018).

b. Wawancara

Wawancara adalah tahapan komunikasi maupun hubungan guna pengumpulan wawasan dengan langkah tanya jawab diantara penulis bersama informan maupun subjek penelitian. Seiring perkembangan teknologi informasi seperti saat ini, wawancara dapat dilaksanakan tanpa bertemu langsung, yaitu media telekomunikasi. Hakikat dasarnya wawancara ialah aktivitas guna mendapatkan wawasan lebih detail terkait suatu topik maupun isu yang dibahas pada penelitian. Bisa diartikan, suatu tahapan pembuktian atas informasi maupun keterangan yang sudah didapatkan melalui teknik yang terdahulu. Dikatakan tahap pembuktian, artinya bisa jadi output wawancara selaras maupun berbeda dengan wawasan yang sudah didapatkan terdahulu. Supaya wawancara akurat, maka ditemukan beragam proses yang wajib dilewati, yaitu:

- 1)perkenalan diri
- 2)menerangkan maksud kedatangan
- 3)menerangkan bahan wawancara
- 4)menyampaikan pertanyaan (Yunus, 2010).

c. Kuisisioner

Kuesioner ialah teknik mengumpulkan data yang dilaksanakan melalui langkah pemberian serangkaian pertanyaan maupun pernyataan tertulis untuk responden agar diisi jawabam. Kuesioner ialah teknik mengumpulkan data yang akurat, apabila penulis mengetahui secara pasti variabel yang diteliti serta paham terkait perihal yang dapat diharapkan dari individu. Tidak hanya itu, kuesioner pantas dipakai apabila total responden terbilang besar serta meluas pada daerah tertentu. Kuesioner bisa berbentuk pertanyaan atau pernyataan tertutup dan terbuka, bisa disajikan untuk responden secara langsung maupun dikirim dengan pos, serta internet (Sugiyono, 2018).

d. Studi pustaka

Ada tiga kriteria teoritis yang mendasari temuan yakni relevansi, Keabsahan serta keunikan. Relevansi artinya teori yang diajukan relevan sesuai masalah yang dianalisis. Jika persoalan kepemimpinan menjadi pokok penelitian, maka teori

yang diajukan akan dikaitkan dengan kepemimpinan dan tidak dengan teori sikap maupun motivasi. Absah artinya berkaitan dengan kebaruan teori maupun sumber yang digunakan. Secara umum, referensi yang diterbitkan lebih dari 5 tahun yang lalu dikatakan tidak terkini. Disarankan untuk menggunakan majalah maupun internet selaku bahan referensi guna memaparkan landasan teori. Keaslian mengacu pada keaslian sumber, artinya peneliti menggunakan sumber asli untuk menyajikan teorinya. Tidak dianjurkan penulis merujuk kutipan pihak lainnya, seharusnya carilah data asli (Sugiyono, 2018).

1.5.2 Metode Analisis Data

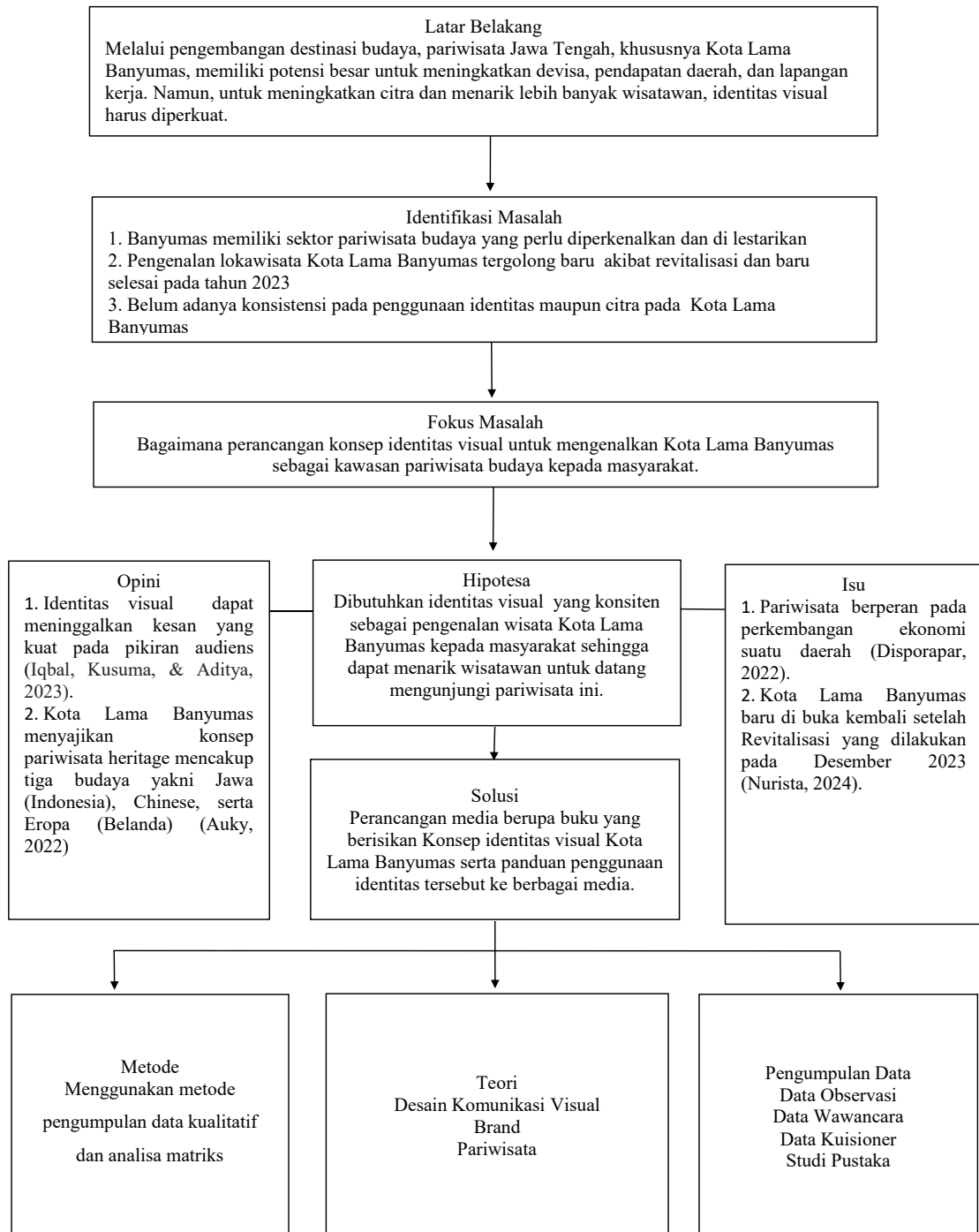
a. Analisis Matriks Perbandingan

Analisis matriks Perbandingan ialah metode yang menggunakan matriks atau tabel untuk mengorganisir, membandingkan, dan menganalisis data atau elemen secara sistematis. Metode ini membantu mengidentifikasi pola, hubungan, dan perbedaan antara elemen yang berbeda. Beberapa langkah dalam analisis matriks meliputi penyusunan matriks yaitu membuat matriks atau tabel yang sesuai dengan data atau elemen yang akan dianalisis. Pengisian matriks yaitu mengisi matriks dengan data atau informasi yang relevan. Analisis matriks yaitu menganalisis pola, hubungan, atau perbedaan yang terlihat dalam matriks. Interpretasi hasil yaitu menarik kesimpulan atau membuat rekomendasi berdasarkan hasil analisis matriks (Soewardikoen, 2021).

b. Analisis SWOT

Analisis SWOT ialah bentuk metode yang dipakai guna melakukan evaluasi kekuatan (*Strengths*), kelemahan (*Weaknesses*), peluang (*Opportunities*), serta ancaman (*Threats*). Kekuatan serta kelemahan dikroscek guna menganalisis peluang serta ancaman di masa kini serta mendatang. Semakin paham wawasan terkait *strength* atau *weakness*, maka semakin kecil *opportunities* yang tidak terpenuhi. Peluang yang akurat bisa dipakai guna menerjang hambatan, tidak hanya itu kekurangan bisa diatasi dengan kekuataun bisnis usaha. (Soewardikoen, 2021).

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka perancangan

1.7 Pembabakan

Guna menganalisa pandangan ringkas terkait bahasan riset Perancangan tersebut, serta mempermudah penjelasannya, artinya saat bahasan riset terbagi dalam beragam bab yang detail antara lain:

Bab I Pendahuluan

Bab tersebut berisikan latar belakang yang menjelaskan pentingnya pengenalan kota lama banyumas Sebagai pariwisata kota budaya yang menarik, gambaran umum penelitian seperti perumusan masalah, tujuan penelitian dan metode penelitian.

Bab II Landasan Teori

Pada bab ini terdapat paparan beberapa teori pendukung dari beragam literatur yang nantinya menjadi acuan saat pengumpulan data, pengolahan, menganalisa data yang didapatkan langsung dari Lapangan serta digunakan guna menelaah alternatif penyelesaian permasalahan..

Bab III Data & Analisis Data

Dalam bab tersebut mencakup beberapa data yang didapatkan serta dianalisis yang selanjutnya selaku rujukan konsep desain. Beberapa data untuk bab kedepannya bisa dibuat sebagai data landasarn guna menyudun perkembangan desain.

Bab VI Konsep dan Hasil Perancangan

Dalam bab ini di buatlah konsep perancangan identitas visual dengan landasan berasal dari hasil analisa data pada bab III.

Bab V Penutup

Bab ini memuat simpulan terhadap output desain serta beberapa saran yang diberii yang bisa berkontribusi untuk perancangan identitas visual kota lama banyumas sebagai kawasan pariwisata budaya.