

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kota Solo atau disebut juga kota Surakarta adalah kota kuno yang dibangun Paku Buwana II. Riwayat kota ini tidak bisa lepas dari sejarah Keraton Kasunanan Surakarta Hadiningrat yang merupakan penerus Kerajaan Mataram Islam. Surakarta dikenal sebagai salah satu pusat dan inti dari kebudayaan Jawa kuno karena secara tradisional merupakan salah satu pusat politik dan pengembangan tradisi Jawa. Kemakmuran wilayah ini sejak abad ke-19 telah mendorong berkembangnya berbagai literatur berbahasa Jawa, tarian, makanan, pakaian, arsitektur, dan beragam hasil budaya indah lainnya.

Surakarta telah dikenal sebagai daerah tujuan wisata yang biasa didatangi oleh wisatawan dari kota-kota besar maupun mancanegara. Adapun pariwisata unggulan kota Surakarta adalah wisata adat dan budaya yang telah dilestarikan dan menjadi agenda tetap kota Surakarta. Setiap tanggal-tanggal tertentu Keraton Surakarta dan Pura Mangkunegaran mengadakan berbagai macam perayaan. Perayaan tersebut dilaksanakannya berdasarkan pada penanggalan Jawa. Nuansa sejarah dan budaya merupakan kebanggaan masyarakat kota Surakarta yang dimiliki yaitu tradisi Jawa. Hal itu akan membuat wisatawan terkesima dengan beragam warisan budaya Jawa kuno. Wisata di kota Surakarta menjadi potensi untuk wisatawan menikmati semua sajian wisata yang mengagumkan. Mulai dari menjelajahi kota sambil melihat keraton, mengunjungi pasar tradisional, berbelanja batik dan kerajinan yang berkualitas, melihat atraksi tarian tradisional yang penuh

keagungan, wayang kulit, kuliner yang lezat, serta berkomunikasi langsung dengan masyarakatnya yang ramah. Pembicaraan hangat akan mengalir dari perjalanan penumpang dengan pengemudi becak. Hal itu terjalin ketika menggunakan transportasi becak untuk mengunjungi wisata yang menarik perhatian wisatawan di kota Surakarta. Hal penting inilah yang tidak akan disia-siakan untuk meningkatkan citra transportasi becak. Kesan hangat, romantis akan terbentuk dalam perjalanan seseorang dengan menggunakan transportasi becak, dibandingkan dengan transportasi umum lainnya. Becak termasuk moda transportasi tradisional yang berkarakter budaya kota Surakarta.

Adapun kondisi beberapa becak yang ada di kota Surakarta kurang terawat dalam perawatan fisik becak itu dikarenakan faktor finansial dari pemiliknya. Seperti, cat pada badan becak sudah banyak mengelupas, kurangnya kenyamanan dan keamanan dalam berkendara. Beberapa becak yang tempat duduk penumpangnya kurang nyaman dikarenakan rusak kemakan usia dan juga pendukung keamanan ketika membawa wisatawan disaat kondisi hujan. Hal tersebut menyebabkan dapat menurunkan citra moda transportasi becak. Oleh sebab itu, becak perlu didesain ulang dalam hal penampilan. Karena becak masih mempunyai kemampuan sebagai daya tarik pariwisata budaya karena eksistensinya masih bisa disaksikan hingga sekarang baik dalam aktivitas sehari-hari maupun sebagai layanan transportasi wisata. Serta kualitas becak mulai dari aspek desain ditambah dengan peningkatan pada aspek kenyamanan dan aspek keamanan perlu ditingkatkan agar becak bisa diandalkan sebagai daya tarik pariwisata budaya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari data dan latar belakang masalah di atas, maka rumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana merancang konsep desain yang sesuai pada media becak untuk memposisikan becak sebagai daya tarik pariwisata budaya di kota Surakarta?
2. Bagaimana merancang desain komunikasi visual untuk memperkenalkan citra becak yang mampu menjadi daya tarik pariwisata kota Surakarta?

C. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan komunikasi visual pada media becak sebagai daya tarik pariwisata kota Surakarta antara lain:

1. Mengetahui rancangan konsep desain yang sesuai pada media becak untuk memposisikan becak sebagai daya tarik pariwisata budaya di kota Surakarta?
2. Mengetahui rancangan desain komunikasi visual untuk memperkenalkan citra becak yang mampu menjadi daya tarik pariwisata kota Surakarta?

D. Manfaat Perancangan

1. Bagi Pariwisata Kota Surakarta
Memberikan masukan pemikiran untuk pengelolaan becak sebagai daya dukung pada daya tarik pariwisata, guna meningkatkan pengunjung wisatawan ke kota Surakarta.
2. Bagi Wisatawan Domestik dan Internasional
Menambah referensi berwisata di kota Solo.

3. Bagi Pemilik Becak

Meningkatkan pendapatan dan kesejahteraannya dengan menjadikan becak lebih baik pada kualitas becak mulai dari aspek desain dan peningkatan pada aspek kenyamanan dan aspek keamanan.

4. Bagi Lembaga Akademis

Untuk menambah pengetahuan yang berhubungan dengan wisata di kota Surakarta.

5. Bagi Mahasiswa

Untuk menambah wawasan berfikir mahasiswa serta mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh saat diperkuliahan.

E. Tinjauan Pustaka

Kerangka pemikiran dibangun sebagai konsep dasar perancangan maka diperlukan studi kepustakaan merupakan kegiatan untuk mendapatkan data-data. Sejumlah bahan kepustakaan yang telah ditinjau bertujuan untuk memastikan perancangan yang akan dilakukan belum pernah dikerjakan sebagaimana permasalahan yang menjadi topik pada perancangan.

Buku yang berjudul *Desain Grafis, dari Mata Turun ke Hati* berisi tentang melihat desain grafis dari tiga sudut pandang yakni visual: bahan baku desain grafis, komunikasi: tujuan utama setiap aktivitas desain grafis dan desain: metoda yang digunakan desainer (Rene Arthur, 2009). Sebagai dasar pengembangan dalam penulisan dan perancangan tugas akhir, buku tersebut bermanfaat untuk mengetahui tentang hal-hal yang berkaitan dengan bagaimana merancang sebuah konsep desain komunikasi visual, bagaimana aktivitas dalam perancangan desain

komunikasi visual, serta mengetahui metoda yang diterapkan dalam perancangan desain komunikasi visual.

Buku yang berjudul *Desain Grafis, Pengantar Desain Komunikasi Visual* yang membahas bidang studi desain grafis yang telah berkembang menjadi desain komunikasi visual (Adi Kusrianto, 2007). Jika desain grafis hanya berorientasi pada grafis dua matra, maka jangkauan desain komunikasi visual telah meliputi media-media beragam yang populer yang disebut dengan istilah "multimedia". Untuk memahami hal-hal pokok dalam melakukan perancangan tugas akhir yang berkaitan dengan disiplin ilmu bidang studi desain komunikasi visual, pembahasan dalam buku tersebut sebagai pengenalan desain komunikasi visual, mengawali langkah dengan nirmana, prinsip semiotik untuk desainer grafis, mengenal desain grafis, ilustrasi, sastra gambar, tipografi, logo dan *logotype*, *layout*, serta bagaimana menyampaikan pesan melalui media sebagai alat komunikasi.

Laporan Karya Tugas Akhir Promosi Wisata Budaya Kota Solo Melalui Desain Komunikasi Visual merupakan laporan tugas akhir Gedion Kristianto tahun 2008 dari Universitas Sebelas Maret di Surakarta, mengetengahkan konsep tentang "Promosi Wisata Budaya Kota Solo". Promosi wisata budaya kota Solo ini diharapkan akan memajukan kota Solo dibidang wisata budaya. Media promosi wisata budaya kota Solo melalui media komunikasi visual ini diantaranya menghasilkan karya desain media lini atas dan lini bawah, seperti iklan koran, baliho, poster *indoor*, *leaflet*, *standing banner*, *sign board*, *hanging mobile*, *flag chain*, *branding* becak, kartu pos, jam dinding, mug, kalender, kaos, pin,

gantungan kunci, *sticker*, dan *stationery*. Adapun pembeda pada perancangan ini menggunakan media becak sebagai sarana promosi pariwisata dan memfokuskan kualitas becak mulai dari aspek desain dan aspek kenyamanan dan aspek keamanan, agar bisa menjadi daya dukung dan menambah identitas pariwisata kota Surakarta.

Laporan Tugas Akhir Pemasaran Pariwisata Kota Solo Melalui Media Promosi Website merupakan laporan tugas akhir Rully Cezar Alexandre tahun 2013 dari Universitas Muhammadiyah Surakarta yang berisi tentang promosi pariwisata kota Solo dengan perancangan sebuah media *website E-Commerce* pariwisata kota Solo. Agar masyarakat diluar kota Solo mendapatkan informasi dengan mudah untuk mengetahui potensi wisata kota Solo, serta memudahkan wisatawan untuk mengetahui kalkulasi biaya yang digunakan untuk mengunjungi kota Solo. Adapun pembeda pada perancangan ini adalah becak sebagai media komunikasi yang mempromosikan identitas budaya kota Surakarta ke wisatawan lokal maupun mancanegara.

F. Metodologi Perancangan

1. Ide/ Konsep Perancangan

Ide merupakan gagasan atau rancangan yang masih didalam pemikiran (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Berawal dari masalah-masalah yang muncul di lingkungan di kota Surakarta, dan dari beragam masalah tersebut terpilihlah permasalahan pada transportasi becak. Karena becak merupakan salah satu moda transportasi budaya yang perlu di lestari dengan cara lebih menaikkan eksistensinya agar tidak hilang dari perkembangan jaman. Pengembangan konsep

perancangan berdasarkan dari hasil observasi, analisa data dan segmentasi perancangan.

2. Observasi

Observasi diartikan sebagai penelitian dan pengamatan (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Kegiatan pendekatan dilakukan berdasarkan metodologi penelitian kualitatif sebagai metode penelitian dan pengamatan untuk memahami fenomena perilaku, persepsi, motivasi maupun tindakan yang dialami oleh subjek penelitian sebagai sumber. Dan dengan model penelitian deskriptif yang berwujud kata-kata dan bahasa. Untuk mengetahui beragam data dan informasi yang berhubungan dengan penelitian yang berjudul “Perancangan Komunikasi Visual Pada Media Becak Sebagai Daya Tarik Parawisata Kota Surakarta”. Membantu menemukan fakta-fakta dan sebab atau alasan faktual yang melandasi terjadinya suatu hal atau kejadian.

Observasi berperan sebagai suatu cara khusus dimana peneliti tidak bersifat pasif sebagai pengamat, akan tetapi berperan di berbagai situasi mengarahkan peristiwa-peristiwa yang sedang diamati. Kegiatan observasi secara tidak langsung sebagai penelitian atau pengamatan perilaku yang relevan dan kondisi lingkungan yang tersedia di lokasi penelitian untuk diamati secara formal dan informal. Pengamatan secara formal dilakukan langsung pada sumber, dan informal dilakukan pengamatan pada situasi berbagai hal yang berhubungan dengan pengamatan.

Pemilihan lokasi berkenaan dengan penentuan unit, bagian, kelompok dan tempat dimana orang-orang terlibat dalam kegiatan atau peristiwa (Sukmadinata,

2007: 102). Penetapan lokasi di kota Surakarta pada penelitian didasari oleh kondisi sosial dan budaya pada moda transportasi becak yang memiliki nilai kearifan lokal sebagai budaya kota Surakarta.

3. Brief

Brief diartikan sebagai pengarah singkat (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Tahap *brief* merupakan tahap dalam menentukan siapa yang menjadi sasaran informasi dan bagaimana cara untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam perancangan. Informasi yang akan didapat tersebut menjadi dasar dalam pembentukan segmentasi perancangan dan menentukan bagaimana solusi yang tepat. Selain itu, segala informasi yang berhubungan dengan perancangan tersebut menjadi acuan dalam perancangan konsep desain pada media becak dan rancangan desain komunikasi visual yang akan dihasilkan mampu menjadi identitas yang kuat. Adapun penjelasan tentang sumber data dan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Sumber Data

Sumber data sebagai tujuan utama penelitian untuk mendapatkan dan menggali informasi yang ada. Sumber data diperoleh dari beberapa sumber yaitu narasumber, dokumen dan catatan.

1) Narasumber

Peranan narasumber sangat besar untuk memperoleh data yang terkait dengan penelitian. Narasumber yang dipilih harus memahami tentang topik yang sedang diteliti. Maka narasumber pada penelitian ini adalah:

- a) Selaku pemilik becak
- b) Selaku pengguna jasa transportasi becak
- c) Selaku praktisi budaya
- d) Selaku praktisi desain

2) Pustaka

Pengumpulan sumber-sumber tertulis melalui studi arsip, literatur atau pustaka. Adapun pencarian di mulai dari beberapa buku, jurnal, artikel, majalah dan sumber *online* yang berkaitan dengan penelitian.

3) Dokumentasi

Sumber data berupa dokumen secara pribadi yaitu foto, audio dan video sebagai pendukung penelitian untuk mendapatkan informasi data yang valid.

b. Teknik Pengumpulan Data

Teknik penelitian sebagai salah satu unsur dari bagian penelitian yang penting. Pemilihan teknik pengumpulan data dengan metode penelitian kualitatif berkaitan erat dengan strategi untuk mendapatkan sumber-sumber data. Strategi pengumpulan data dalam riset kualitatif dapat dikelompokkan dalam dua cara pokok yaitu metode interaktif dan noninteraktif (Goetz & LeCompte, 1984). Metode interaktif meliputi wawancara dan observasi berperan, sedangkan metode noninteraktif meliputi observasi tak berperan dan analisis konten berupa dokumentasi dan arsip.

Berikut penjelasan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini:

1) Wawancara (*Interview*)

Wawancara dalam penelitian kualitatif bersifat “*open-ended*” dan dilakukan secara informal ini juga disebut “*indepth interviewing*” (miles & Huberman, 1984). Wawancara dilakukan dengan menanyakan pendapat narasumber tentang suatu peristiwa tertentu pada waktu dan konteks untuk mendapatkan data sesuai dengan keperluan peneliti tentang kejelasan masalah.

2) Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk menunjang landasan pemikiran, serta memperdalam konsep dan penulisan kemudian mengembangkan analisis dalam penelitian. Untuk mengimpun informasi yang dibutuhkan, kegiatan studi pustaka memperolehnya dari beberapa buku, jurnal, artikel, majalah dan sumber *online*.

3) Studi Dokumen

Sumber tertulis, film, gambar (foto) dan rekaman suara merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian untuk memberikan informasi dalam proses penelitian.

4. *Creative Brief*

Kreatif/konsep kreatif (*creative brief*) adalah proses pembentukan konsep rancangan yang dipersiapkan untuk memberikan inspirasi dengan menyalurkan upaya-upaya kreatif sesuai dengan kebutuhan. Pembentukan segmentasi

merupakan bagian dalam proses kreatif, guna terciptanya tujuan untuk memosisikan, membedakan, memperkenalkan hasil rancangan dibenak konsumen. Adapun analisa data akan menjadi acuan dalam pengembangan dalam proses pembentukan segmentasi perancangan.

Analisa data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang didapat diceritakan kepada orang lain (Bogdan & Biklen, 1982). Data-data yang berupa kalimat-kalimat yang dikumpulkan lewat observasi, wawancara, studi pustaka dan studi dokumen yang akan digunakan dalam proses analisis data. Tahap analisis data ada tiga komponen pokok yaitu data reduksi “*data reduction*”, sajian data “*data display*” dan penarikan kesimpulan atau verifikasi “*conclusion drawing*” (Miles & Huberman, 1984).

Reduksi data adalah proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan dan abstraksi data dari hasil catatan lapangan. Proses tersebut berlangsung secara terus-menerus sepanjang pelaksanaan penelitian. Kemudian diproses dengan memusatkan tema, menentukan batas-batas permasalahan dan membuat ringkasan. Sajian data adalah suatu rakitan organisasi informasi deskripsi dalam bentuk narasi yang memungkinkan simpulan penelitian dapat dilakukan. Sajian data berguna untuk menentukan segmentasi, *unique selling proposition* dan *positioning* dalam perancangan. Penyusunan penyajian data secara baik dan jelas sistematikanya akan memudahkan saat proses verifikasi data yang telah diperoleh.

Penarikan kesimpulan pada data-data diverifikasi dengan pengecekan ulang pada simpulan data yang diperoleh. Penentu pada pembentukan strategi kreatif adalah data-data dari hasil proses penarikan kesimpulan.

5. *Brainstorming*

Pengembangan ide dilakukan dengan cara berkonsultasi dan berdiskusi dengan sekelompok individu ataupun tim yang menguasai masalah dan dianggap mampu atau memiliki kompetensi untuk menyumbangkan gagasan tentang suatu masalah perancangan berdasarkan pada *creative brief*. Kemudian seluruh gagasan yang muncul dirangkum dan diformulasikan menjadi sebuah kesimpulan. Bertujuan untuk memperoleh referensi dengan menggabungkan gagasan-gagasan untuk menentukan konsep desain dan rancangan desain komunikasi visual, agar perancangan dapat menghasilkan karya yang lebih baik lagi.

6. Desain

Perancangan desain komunikasi visual pada media becak memfokuskan becak sebagai media komunikasi dengan menampilkan desain berdasarkan ciri sejarah dan budaya yang ada di kota Surakarta. Media pendukung seperti; *ID card*, kaos berkerah, rompi, caping, jas hujan, *cover* sepatu, payung dan tas pinggang sebagai media pencitraan untuk menimbulkan kesan keamanan dan kepercayaan dalam berwisata menggunakan moda transportasi becak. Pemilihan media pendukung berdasarkan kebutuhan dalam kegiatan wisata menggunakan moda transportasi becak. *Marchandise t-shirt*, *notes*, *bolpoin*, *sticker*, gantungan kunci, dan *tumbler* sebagai media pendukung promosi. *Marchandise* bersifat praktis bisa dipakai dan digunakan sebagai media promosi yang efisien.

Sebuah konsep atau ide berupa sketsa yang direalisasikan dalam bentuk visual. Visual desain diwujudkan melalui proses digital menggunakan *desktop publishing* dengan beberapa aplikasi perangkat lunak grafis untuk mempercepat dan mempermudah proses akhir pembuatan desain berdasarkan konsep yang telah dirancang dan membantu dalam mengevaluasi konsep desain.

7. Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan proses peninjauan kembali terhadap karya desain yang telah dihasilkan untuk menyempurnakannya, sebelum karya tersebut direalisasikan dalam bentuk tiga dimensi.

G. Sistematika Penulisan

Penulisan akhir dari perancangan adalah penyusunan dan penulisan secara sistematis yang terdiri dari lima bab. Secara garis besar masing-masing bab memaparkan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagian awal mencakup halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan abstrak (intisari), kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan daftar singkatan.
2. Bagian utama mencakup beberapa bab pembahasannya sebagai berikut;

BAB I : Pendahuluan dibagi menjadi tujuh bagian, yaitu: Latar belakang, berisi uraian mengenai tentang becak di Surakarta dengan masalah dan bagaimana penanggulangannya. Rumusan masalah, berisikan rumusan bagaimana merancang konsep desain dan merancang desain komunikasi visual. Tujuan, berisikan tujuan perancangan yang ingin dicapai dari topik yang diangkat.

Manfaat, berisikan harapan perancangan akan kontribusi hasil perancangan terhadap pengembangan ilmu desain komunikasi visual. Tinjauan Pustaka, berisikan tentang penjelasan singkat dan sistematis tentang buku-buku dan hasil perancangan terdahulu yang ada hubungannya dengan perancangan yang dilakukan. Metode Perancangan, berisikan prosedur dan tahap-tahap perancangan mulai dari persiapan hingga perwujudan karya. Sistematika penulisan, berisikan ringkasan singkat dari masing-masing bab..

BAB II : Landasan teori, berisikan teori-teori yang digunakan dalam penelitian sebagai acuan dalam perancangan.

BAB III : Konsep perancangan bagian tulisan ini dibagi menjadi tujuh bagian, yaitu: Identifikasi data, berisikan hasil data observasi yang berkaitan dengan judul, rumusan masalah dan strategi kreatif yang hendak dilakukan. Analisa Data, analisa dari identifikasi data yang terpapar sebelumnya dengan melihat kebutuhan data sebagai landasan prancangan karya terdiri dari; segmentasi, *unique selling proposition* dan *positioning*. Strategi Kreatif, berisikan strategi kreatif perancangan karya terdiri dari; Konsep Estetis, Konsep Teknis dan Media Plan.

BAB IV : Perwujudan karya berisi penjelasan mengenai karya-karya yang dirancang sesuai dengan analisa data, *unique selling proposition*, *positioning* dan strategi kreatif yang telah ditentukan. Serta

penjelasan hasil desain becak sebagai media komunikasi beserta media plan sebagai pendukungnya yang akan direalisasikan dan penempatannya.

BAB V : Penutup berisi simpulan perancangan desain komunikasi visual pada media becak dan media pendukungnya sebagai alat komunikasi yang mempromosikan identitas budaya, diharapkan becak bisa berperan menjadi daya tarik pariwisata di kota Surakarta dan saran kepada pihak terkait sebagai regulasi terhadap becak di kota Surakarta.

3. Bagian akhir mencakup daftar pustaka , sumber *online* dan narasumber.