

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ngawi adalah kota yang terletak di bagian paling barat provinsi Jawa Timur yang berbatasan langsung dengan provinsi Jawa Tengah. 7 Juli 1358 Masehi adalah penetapan bahwa Ngawi sebagai daerah Swatantra Naditira Pradesa yang tertuang dalam Prasasti Canggal. Sumber tersebut merupakan sumber tertua yang digunakan untuk menetapkan hari jadi kota Ngawi yaitu pada tanggal 7 Juli, menurut Dinas Pariwisata dan Pemuda Olah Raga hal ini telah disetujui dan ditetapkan dalam Surat Keputusan Bupati Kepala Daerah Tingkat II Ngawi Nomor 04 Tahun 1987 tanggal 14 Januari 1987. Dapat diketahui bahwa Ngawi telah ada sebelum masa penjajahan.

Menurut Dinas Pariwisata luas wilayah Kabupaten Ngawi adalah 1.298,58 km², 40 persennya adalah lahan sawah. Wisata pada Jatipangawitan mendominasi wisata sejarah, mulai dari zaman prasejarah sampai Indonesia merdeka, ini membuktikan bahwa Ngawi erat sekali kaitannya dengan sejarah, yang pertama adalah ditemukannya fosil manusia kera berjalan tegak yaitu *Pithecanthropus Erectus* oleh Eugene Dubois, di Ngawi. Sekarang lokasi penemuan tersebut dijadikan sebagai destinasi wisata yang bernama Museum Trinil, museum berisikan fosil-fosil manusia dan hewan purba, serta tugu yang dibuat oleh E. Dubois sebagai penanda pernah ditemukannya fosil-fosil tersebut, yang kemudian diresmikan oleh gubernur Jawa Timur yaitu Soelarso pada tahun 1991. Lokasi museum ini berada di sekitar 12 km dari pusat kota, dan letaknya didekat sungai Bengawa Solo, sehingga suasana sejuk terasa di museum ini.

Wisata sejarah selanjutnya adalah wisata sejarah yang menawarkan peninggalan-peninggalan bersejarah pada jaman majapahit, yaitu situs Reco Banteng, atau yang biasa disebut oleh warga Ngawi adalah Reco Banteng. Menurut Dukut Imam Widodo, setelah mendapat firasat, mbah Soikromo sebagai juru pelihara arca Banteng, akhirnya membuka gundukan tanah yang berada di Dusun Reco Banteng, Desa

Wonorejo, Kecamatan Widodaren. Kemudian ditemukan patung-patung, yang menurut warga adalah patung Ganesha, Nandi, Lingga dan yoni. Selain itu terdapat batu bekas bangunan candi yang runtuh. Tak heran, benda-benda purbakala tersebut diduga sebagai peninggalan Majapahit. Namun tidak diketahui pada masa raja siapa candi itu dibangun.

Selanjutnya adalah ketika zaman peperangan berlangsung, yaitu benteng Van Den Bosch. Lokasi benteng ini sangat strategis karena berada di Kota Ngawi. Karena Kota Ngawi menjadi salah satu pusat perdagangan dan pelayaran di Jawa Timur, maka oleh Belanda digunakan sebagai pusat pertahanan Belanda di wilayah Ngawi dalam perang Diponegoro. Benteng tersebut selesai dibangun pada tahun 1845. Benteng Van Den Bosch dikelilingi oleh gundukan tanah yang tinggi, hingga tak terlihat ada bangunan bila dilihat dari depan, seperti bangunan yang terpendam, sehingga banyak masyarakat sekitar menyebutnya dengan nama Benteng Pendem. Namun kondisi pada beberapa bagian di benteng ini sekarang sudah rapuh, yang memang belum mendapat perawatan menyeluruh. Menurut data wawancara terhadap salah satu penduduk Ngawi, pihak pemerintah sendiri akan terus melakukan pembenahan untuk menjaikan benteng ini sebagai tempat wisata sejarah yang menarik bagi masyarakat. Mengingat bahwa letak benteng yang strategis, yaitu berjarak sekitar satu kilometer dari pusat kota, atau sekitar 200 meter ke arah timur Pasar Besar Ngawi, dan tepat di depan Taman Makam Pahlawan.

Selanjutnya setelah Indonesia merdeka Ngawi masih menjadi peranan penting bagi tokoh-tokoh terkemuka, yaitu Dr. Radjiman Wedyodiningrat, sebagai ketua BPUPKI, setelah beliau pernah menjadi dokter di keraton Surakarta beliau mendirikan rumah dan tinggal di wilayah Dirgo, yang berada di plosok Ngawi pada tahun 1935. Beliau memilih lokasi ini karena suasananya yang sejuk dan tenang. Beliau menempati rumah ini hingga menutup usia pada tahun 1952. Kediaman beliau kini masih dirawat oleh pemerintah daerah Ngawi, tampak pada sekitar lokasi dan bangunan yang bersih.

Kemudian berjalan kembali setelah Indonesia merdeka, Ngawi masih lekat dengan sejarahnya yaitu, terbunuhnya gubernur Jawa Timur yang pertama kali yaitu Raden Mas Toemenggoeng Ario Soerjo. Pada tahun 1948 beliau dipanggil ke

Yogyakarta untuk melakukan pertemuan oleh seluruh gubernur. Sepulangnya dari Yogyakarta, beliau dihadang oleh pasukan PKI di desa Bogo, beliau dibunuh bersama dua kompol yang mendampinginya, dan mobilnya idbakar, kemudian mayat dibuang di hutan. Untuk menghormati jasa beliau, lokasi tersebut didirikan monumen yang bernama Monumen Soerjo dengan patung Gubernur Soerjo dan dua kompol yang menunjuk pada lokasi pembunuhan. Monumen Soerjo ini tak lagi hanya monumen biasa, karena saat ini lokasi telah ditambahkan saung untuk bersantai sehingga para pelancong yang sedang melintas di jalan raya Ngawi –Solo ini bisa menikmati sejuknya suasana di monumen sambil mengingat dan menghormati jasa para pahlawan.

Begitu Indonesia merdeka, strategis dan pentingnya Ngawi tidak terlihat kembali, sehingga perkembangan di berbagai bidang sangat lambat. Pada bidang pariwisata juga menjadi dampaknya. Padahal peninggalan sejarah di Ngawi layak menjadi tujuan wisata dan menyimpan nilai historis dan budaya. Apabila lokasi-lokasi ini dipelihara dan dijaga lagi dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan pengenalan edukasi situs sejarah, serta menambah devisa apabila mendatangkan wisatawan dengan jumlah yang banyak dan meningkat setiap tahunnya. Beberapa informasi yang terangkum dalam media masih belum lengkap untuk menjelaskan keberadaan potensi wisata sejarah di Ngawi. Citra yang dibangun oleh pemerintah masih belum membentuk *positioning* jati diri dari Ngawi, atau yang biasa disebut *City Branding*.

Membangun *brand* sebuah kota berarti membangun identitas kota. Sebab, identitas, citra, dan komunikasi adalah tiga komponen penting dalam *brand* kota (Yanda, 2014: 85). Komponen ini sangat penting dalam sebuah target pemasaran. Oleh karena itu, perlu adanya *city branding* untuk kota Ngawi sesuai citra yang terbentuk pada Ngawi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka muncul identifikasi masalah, sebagai berikut:

1. Kurang dikenalnya Kota Ngawi.

2. Kurang dikenalnya potensi wisata sejarah di Ngawi sebagai bagian dari sejarah perjuangan bangsa Indonesia.
3. Sedikitnya pengunjung pada lokasi wisata sejarah di Ngawi.
4. *Branding* Kota Ngawi belum membentuk citra yang khas, yaitu dengan wisata sejarahnya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka perumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana memperkenalkan Kota Ngawi ?
2. Bagaimana merancang *city branding* untuk Kota Ngawi melalui wisata sejarah?

1.4 Ruang Lingkup

1.4.1 Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak meluas dan mendapatkan data yang akurat, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Apa
Perancangan *city branding* untuk kota Ngawi melalui wisata sejarah.
2. Bagian mana
Branding kota yang sesuai dengan keilmuan Desain Komunikasi Visual
3. Bagaimana
Menciptakan sebuah *city branding* melalui citra yang khas berdasarkan keilmuan Desain Komunikasi Visual untuk Kota Ngawi
4. Siapa
Masyarakat Indonesia yang berusia 18 – 22 tahun.
5. Dimana
Kota Ngawi
6. Kapan
Penulis pencari data mulai bulan Januari 2017.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan informasi berupa *branding* Kota Ngawi
2. Mengkomunikasikan citra yang terbentuk dari Kota Ngawi, melalui perancangan *city branding* yang sesuai dengan Desain Komunikasi Visual, supaya masyarakat mengetahui dan memahami identitas Kota Ngawi.
3. Meningkatkan minat masyarakat untuk berkunjung ke Kota Ngawi, sebagai tujuan pariwisata, khususnya wisata sejarah.
4. Bentuk kepedulian putra daerah terhadap tempat kelahirannya

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Bagi lembaga Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

- a. Menambah pengetahuan khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual tentang *city branding*.
- b. Diharapkan dapat digunakan sebagai perbandingan mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang lain dalam mengerjakan Tugas Akhir.

1.6.2 Bagi Dinas Pariwisata, Kebudayaan, Pemuda dan Olahraga

- a. Mendukung program kerja Dinas Pariwisata, Kebudayaan, Pemuda dan Olahraga dalam mempromosikan wisata di Kabupaten Ngawi.

1.6.3 Bagi pembaca

- a. Menambah pengetahuan tentang wisata sejarah di Ngawi.
- b. Mengetahui *branding* melalui citra yang terbentuk dari Kota Ngawi.

1.6.4 Bagi penulis

- a. melatih penulis dalam merancang sebuah desain yang mengacu pada permasalahan yang timbul, supaya menjadi desainer grafis yang profesional.

- b. sebagai pembelajaran untuk melatih kreatifitas penulis pada bidang Desain Komunikasi Visual.

1.7 Metode Penelitian

Untuk memecahkan masalah, maka diperlukan data yang relevan dengan tema. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif pada dasarnya merupakan kata-kata yang dikumpulkan melalui berbagai cara, seperti: wawancara, observasi, dokumen, rekaman, dan dengan sendirinya berbagai bentuk catatan tertulis, yang secara keseluruhan disebut sebagai teks yang diperluas (Miles dan Huberman, 1992: 15-16).

1.8 Metode Pengumpulan Data

- a. Metode Observasi

Observasi, yaitu metode yang digunakan untuk mengamati sesuatu, seseorang, suatu lingkungan atau situasi, secara tajam terinci dan mencatatnya secara akurat dalam beberapa cara (Tjetjep Rohendi Rohidi, 2007:182).

- b. Wawancara

Wawancara (interview) adalah cara-cara memperoleh data dengan berhadapan langsung, bercakap-cakap, baik antara individu dengan individu maupun individu dengan kelompok (Prof. Dr. Nyoman Kutha Ratna, SU, 2010: 196).

- c. Metode Pustaka

Metode pustaka dengan demikian merupakan pengumpulan data yang dilakukan melalui tempat-tempat penyimpanan hasil penelitian, yaitu perpustakaan (Prof. Dr. Nyoman Kutha Ratna, SU, 2010: 196).

- d. Analisis

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan dua metode analisi yaitu, analisis matriks dan analisis SWOT

- 1. Analisis Matriks

Analisis matriks berupa kolom dan baris yang mewakili dua dimensi yang berbeda, yang berisi tentang informasi. Analisis metrik adalah membandingkan dengan dijabarkan. Obyek visual yang dijabarkan dan dinilai menggunakan tolok ukur yang sama, maka akan terlihat perbedaannya.

2. Analisis SWOT adalah analisis kondisi internal maupun eksternal suatu organisasi yang selanjutnya akan digunakan sebagai dasar untuk merancang strategi dan program kerja. Analisis internal meliputi penilaian terhadap faktor SW dan analisis eksternal meliputi penilaian terhadap faktor OT (Rangkuti, 18 19;2006), yang akan dijabarkan seperti ini :

S = strength = kekuatan

Yaitu keunggulan sumber-sumber daya, keterampilan atau kemampuan yang dimiliki suatu kawasan, wilayah atau perusahaan.

W = weakness = kelemahan

Yaitu keterbatasan dan kekurangan sumber daya, keterampilan atau kemampuan yang dimiliki oleh kawasan, wilayah atau perusahaan. 11

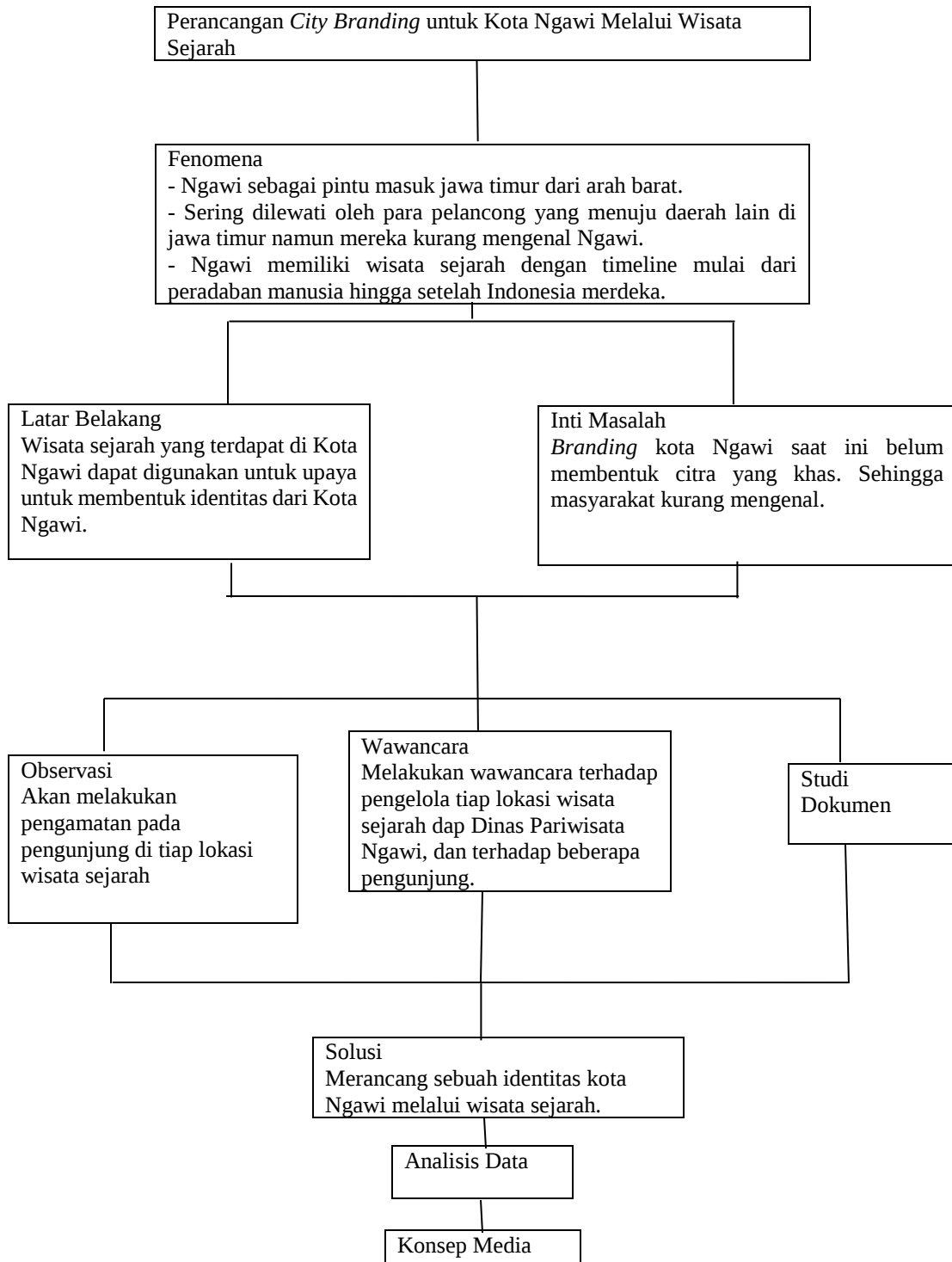
O = opportunity = peluang

Yaitu keadaan atau kondisi utama yang menguntungkan dalam lingkungan kawasan, wilayah atau perusahaan.

T = threat = ancaman

Yaitu keadaan atau kondisi utama yang tidak menguntungkan dalam lingkungan kawasan, wilayah atau perusahaan.

1.9 Kerangka Perancangan



1.10 Pembabakan

Dalam penyajian laporan perancangan ini, digunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, yang berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode pengumpulan data, kerangka perancangan, dan pembabakan.

BAB II Dasar Pemikiran Menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan untuk digunakan sebagai patokan untuk perancangan.

BAB III Data dan Analisis Masalah berisikan tentang data dari instansi terkait, data khalayak sasaran, data proyek sejenis dan data hasil observasi, wawancara, kuesioner dan analisis.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan Membahas tentang konsep perancangan promosi dan proses konseptual, serta desain dalam perancangan identitas visual Benteng Van Den Bosch Ngawi.

BAB V Penutup berisi kesimpulan dan saran dari laporan.