

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia negara yang sangat kaya akan objek wisata bersejarah. Setiap daerah di Indonesia mempunyai objek wisata yang mempunyai khas tersendiri sehingga dapat menarik wisatawan yang mengunjunginya. Bangunan menjadi tempat yang dimaksudkan sebagai objek wisata yang berkonsep pendidikan. Pengaruhnya dalam pendidikan adalah mengenalkan objek wisata sejarah sebagai sumber pembelajaran.

Dalam pendidikan formal mata pelajaran yang mengajarkan tentang peninggalan-peninggalan pada masa lampau adalah mata pelajaran Sejarah. Demikian pentingnya kedudukan mata pelajaran Sejarah yang menyebabkan pelajaran ini harus diajarkan seefektif dan seefisien mungkin untuk menumbuhkan jiwa patriotisme dan semangat nasionalisme. Pada saat ini kita masih sering melihat guru mata pelajaran sejarah jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran. Masih banyak guru yang berperan sebagai “serba biasa” dan berkuasa sepenuhnya untuk memproses ilmu pengetahuan dan memberikan pemahaman terhadap sejarah.

Ketika pembelajaran di dalam kelas, guru seolah-olah mempunyai hak untuk berbicara, sementara peserta didik harus diam mendengarkan dengan baik tanpa diberi kesempatan untuk terlibat langsung dengan materi yang diajarkan. Melihat ini, sangat sulit jika tujuan pendidikan pada mata pelajaran sejarah dapat diraih dengan baik. Oleh karena itu untuk mengatasi hal tersebut guru dapat melakukan kegiatan wisata sejarah untuk mengenalkan objek wisata yang berkaitan dengan peninggalan-peninggalan sejarah secara langsung kepada peserta didik sebagai materi pembelajaran.

Salah satu peninggalan sejarah yang dapat dijadikan sebagai sumber pembelajaran adalah Benteng Van Der Wijck yang berada di Desa Sidayu Kecamatan Gombong Kabupaten Kebumen Jawa Tengah. Bangunan peninggalan sejarah kolonial ini mampu untuk mengungkap kehidupan sejarah masa lampau yang masih tersisa. Objek wisata ini menjadi salah satu objek andalan kota Gombong.

Benteng Van Der Wijck merupakan peninggalan kolonial Belanda yang berada di kompleks SECATA (Sekolah Calon Tamtama A) Gombong yang beralamat di Jalan Sapta Marga Gombong. Bangunan peninggalan masa kolonial ini lebih banyak bercirikan bangunan khas Eropa antara lain bangunan tinggi, pintu dan jendela tinggi serta tiang-tiangnya terlihat kokoh. Benteng Van Der Wijck ini mempunyai ciri khusus yaitu seluruh dinding yang berwarna merah dan bentuk benteng persegi delapan.

Manfaat objek Benteng Van Der Wijck salah satunya yaitu wisatawan dapat belajar melalui karya wisata sehingga mereka dapat mengenal dan mengetahui peninggalan-peninggalan sejarah pada masa kolonial. Benteng Van Der Wijck berfungsi sebagai benteng pertahanan untuk koloni Belanda dan juga tempat untuk menyimpan senjata-senjata yang mereka gunakan dalam peperangan.

Nilai-nilai sejarah dari Benteng Van Der Wijck dapat kita temukan didalamnya. Benteng Van Der Wijck merupakan saksi bisu dalam peristiwa-peristiwa sejarah pada masa koloni Belanda. Pengetahuan kita terhadap kehidupan sejarah bangsa Indonesia akan lebih berkesan dan bermakna apabila kita dapat menjunjung langsung situs peninggalan sejarah tersebut. Melihat peninggalan sejarah, kita dapat mengetahui bagaimana kehidupan bangsa kita pada masa lalu.

Kita dapat belajar nilai-nilai sejarah dari peninggalan-peninggalan masa kolonial yang kini ada. Tidak hanya ditinjau dari segi ilmu pengetahuannya saja akan tetapi objek wisata didalam objek wisata Benteng Van Der Wijck saat ini

sudah banyak dilengkapi dengan tempat bermain anak-anak sehingga lebih menarik minat wisatawan untuk mengunjunginya. Ibarat peribahasa yaitu “sekali mendayung dua tiga pulau terlampai”, yaitu sambil rekreasi bersama keluarga juga mendapatkan ilmu tentang sejarah khususnya mengetahui peristiwa di masa lampau yang berkaitan dengan bangunan peninggalan bersejarah tersebut.

Pariwisata merupakan integral dari pembangunan nasional yang dilakukan secara sistematis, terencana, terpadu, berkelanjutan serta bertanggung jawab dengan tetap memberikan perlindungan terhadap nilai-nilai agama, budaya yang hidup dalam masyarakat, kelestarian dan mutu lingkungan hidup, serta kepentingan nasional.

Sektor pariwisata yang juga sebagai kegiatan perekonomian telah menjadi andalan dan prioritas pengembangan bagi sejumlah Negara, terlebih bagi Indonesia yang memiliki potensi wilayah yang luas dengan adanya daya tarik wisata cukup besar, banyaknya keindahan alam dan aneka wisata sejarah.

Pengembangan pariwisata diperlukan untuk mendorong pemerataan kesempatan berusaha dan memperoleh manfaat serta mampu menghadapi tantangan perubahan kehidupan lokal, nasional dan global. Dalam pelaksanaan otonomi daerah, pembangunan dan pengembangan sektor pariwisata salah satunya merupakan upaya menambah pendapatan dan meningkatkan kesejahteraan dan kemakmuran rakyat serta memupuk rasa cinta tanah air, memperkaya kebudayaan daerah dan memupuk patriotisme.

Namun seiring dengan berjalanya waktu, keberadaan objek wisata yang bernilai sejarah mulai kurang diminati oleh wisatawan domestik. Mereka lebih tertarik untuk mengunjungi objek wisata alam dan juga objek wisata buatan seperti wisata kuliner dan wisata alam dari pada untuk mengunjungi tempat-tempat bersejarah sebagai wujud mengenang perjuangan para pahlawan. Saat ini anak-anak muda kurang mengenal budaya di Negara sendiri, mereka justru lebih banyak mengadopsi budaya barat yang kini semakin marak berkembang di negara kita. Kemajuan teknologi yang semakin pesat adalah salah satu faktor

yang menyebabkan anak-anak cenderung mengabaikan objek wisata sejarah, sebagai wadah pendidikan yang berkaitan dengan peninggalan-peninggalan sejarah di Indonesia khususnya.

Padahal realitanya wisatawan mancanegara lebih menyenangi berbagai macam objek wisata yang berada di negara Indonesia. Namun mengapa masyarakat Indonesia sendiri enggan mengenal budaya sendiri. Inilah tantangan bagi kita sebagai generasi bangsa Indonesia untuk lebih mengenal dan mencintai budaya Indonesia serta peninggalan-peninggalan sejarahnya, sehingga tidak kalah dengan wisatawan mancanegara.

Dalam industri pariwisata sejarah terdapat elemen–elemen pendukung dan setiap elemen memiliki sub-elemen yang mempengaruhi perkembangan pariwisata. Sub-elemen industri pariwisata yang melayani atau bekerja di bidang jasa, salah satunya adalah *Event Organizer* (EO). *Event Organizer* adalah pengelola suatu kegiatan atau sebagai pengorganisir suatu acara. Setiap acara yang terselenggara bertujuan untuk mendatangkan keuntungan dari kedua belah pihak, baik penyelenggara atau EO maupun yang menghadiri acara tersebut sebagai tamu. Di Indonesia terutama di Kebumen , Jawa Tengah merupakan tempat yang sering menggelar acara atau kegiatan pariwisata yang memanfaatkan jasa EO untuk mengonsep dan mengatur jalannya kegiatan. Perkembangan Event Organizer mengarah pada profesi, yaitu sebagai suatu lembaga baik formal maupun nonformal yang dipercaya mengatur jalannya suatu kegiatan. Kegiatan-kegiatan tersebut meliputi, peluncuran suatu produk baru, pesta, seminar, pagelaran musik, pameran.

Maka penulis memilih objek wisata Benteng Van Der Wijck Gombang sebagai permasalahan karena selama ini tempat peninggalan-peninggalan sejarah kurang diminati oleh para wisatawan terutama masyarakat Jawa Tengah. Masyarakat kurang mengetahui arti pentingnya nilai-nilai sejarah pada bangunan peninggalan kolonial Belanda. Selain itu alasan mengangkat topik ini sebagai tugas akhir dikarenakan ingin menghidupkan kembali wisata benteng bukan saja

dikenal sebagai tempat wahana tetapi menjelaskan kembali awal fungsi Benteng Van Der Wijck ini dengan mengadakan kegiatan acara khusus (*spesial event*).

Kegiatan acara khususnya ialah berupa event Robot Battle Competition yang dimana bertujuan memberi edukasi dan hiburan terhadap pengunjung yang ingin melihatnya. Event ini baru pertama kali di Indonesia dan belum pernah dilakukan oleh wisata benteng manapun di Indonesia dengan konsep pertandingan robot dan mengundang tim robot profesional dari 3 negara berbeda yaitu Brazil, Amerika dan Belanda.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dibahas yaitu

1. Bagaimana cara merancang material promosi sebagai penyelenggara program event Robot Battle Competition sehingga masyarakat tertarik untuk melihatnya dan mengikuti event?
2. Bagaimana menerapkan komponen *artdirecting* dan *copywriting* event Robot Battle Competition agar terlihat menarik?

1.3 Batasan Masalah

Terkait tentang penciptaan *event* Robot Battle Competition sebagai media promosi Benteng Van Der Wijck. Batasan Masalah dibuat agar penulis tidak melebar dari permasalahan utama dan fokus dalam perancangan, dengan isi informasi yang akurat dan menciptakan rasa ketertarikan. Sehingga tujuan dari perancangan event ini dapat tercapai dengan baik.

1.4 Maksud dan Tujuan Perancangan

Berdasarkan apa yang telah disusun oleh penulis, maka maksud dan tujuan dari perancangan tugas akhir ini adalah :

1. Menumbuhkan minat masyarakat untuk berwisata sejarah.
2. Menambah wawasan dan pengalaman dalam bidang Desain Komunikasi Visual.
3. Dengan mengadakan *special event* untuk menambah minat masyarakat agar datang ke Benteng Van Der Wijck Gombong, *special event* yang dimaksudkan yaitu *event* pertarungan robot yang berjudul Robot Battle Competition dimana acara tersebut dilakukan sebelum sampai saat tanggal hari Kemerdekaan Republik Indonesia.
4. Dengan perancangan media promosi yang menarik perhatian masyarakat kebumen untuk memilih Benteng Van Der Wijck sebagai destinasi favorit untuk berwisata .

1.5 Metode Pengumpulan Data

1.5.1 Metode perancangan

Dalam menyusun perancangan ini, penulis menggunakan metode sebagai berikut: Metode analisis akan menggunakan analisis deskriptif kualitatif, yaitu dengan cara pengumpulan data yang diperoleh akan diuraikan dan menafsirkan, data yang berkenaan dengan situasi yang terjadi dilapangan yang dikategorikan ataupun dalam bentuk lainnya, seperti foto, dokumen, dan catatan-catatan lapangan pada saat penelitian dilakukan. Dimana data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan analisis SWOT. Proses analisis adalah usaha untuk menemukan jawaban dari permasalahan dalam perancangan.

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data sekunder metode dokumentasi, yaitu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan yang terkait dengan permasalahan yang akan diteliti. Dokumen tersebut diperoleh dari Kantor Pengelola Objek Wisata Benteng Van Der Wijck.

Berdasarkan tujuan perancangan, maka penulisan dalam proses pengumpulan data menggunakan teknik pengumpulan data, antara lain:

a. Wawancara (*interview*)

Wawancara dilakukan dengan percakapan yang berisi maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Wawancara dalam penelitian dilakukan dengan teknik wawancara mendalam, peneliti dapat bertanya kepada informan tentang fakta suatu peristiwa disamping opini mereka tentang Wisata Benteng Van Der Wijck. Peneliti juga dapat meminta informan untuk mengatakan pendapatnya dan menggunakannya sebagai dasar penelitian selanjutnya.

Pihak yang diwawancarai adalah Kepala Seksi Pengembangan Obyek dan Sarana Wisata, Kepala Pembinaan Usaha dan Pemasaran Wisata, perwakilan masyarakat Gombong dan pengunjung objek wisata Benteng Van Der Wijck. Wawancara ini dilakukan berulang-ulang pada informan yang sama dengan pertanyaan semakin terfokus pada suatu masalah sebagai informasi yang dikumpulkan semakin terinci mendalam. Pelaksanaan wawancara ini antara lain sebagai strategi promosi wisata, faktor pendukung, hambatan mempromosikan obyek wisata dan langkah penyelesaian menangani berbagai hambatan tersebut.

b. Observasi (*Observation*)

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan kunjungan ke Benteng Van Der Wijck untuk mengamati serta melakukan pencatatan secara

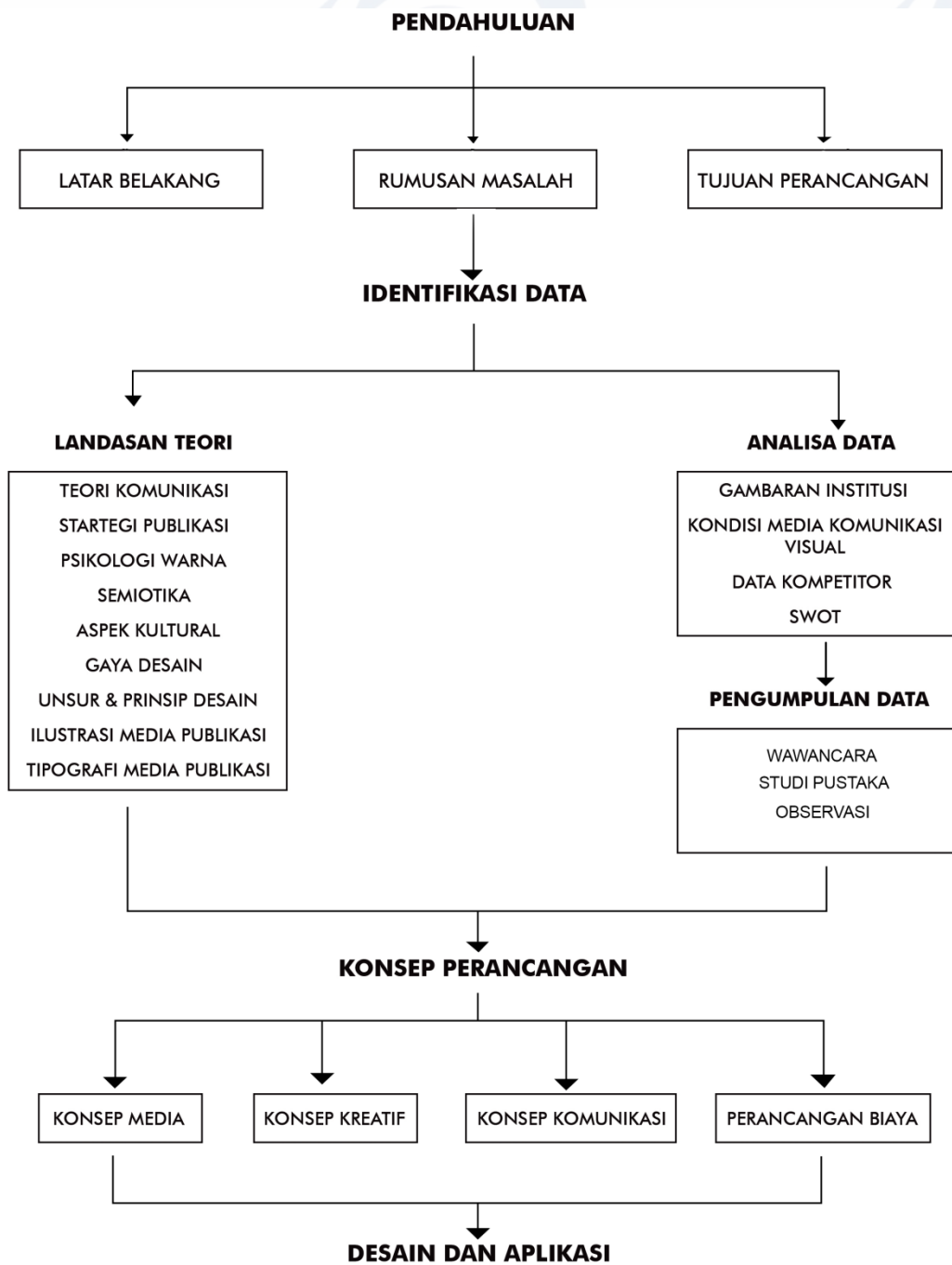
cermat dan sistematis, sampai sejauh mana pihak manajemen dinas wisata dan pengelola benteng telah melakukan kegiatan dalam mempromosikannya.

c. Metode Analisis Data

Metode analisis akan menggunakan analisis deskriptif kualitatif, yaitu dengan cara pengumpulan data yang diperoleh akan diuraikan dan menafsirkan, data yang berkenaan dengan situasi yang terjadi di lapangan yang dikategorikan ataupun dalam bentuk lainnya, seperti foto, dokumen, dan catatan-catatan lapangan pada saat penelitian dilakukan. Dimana data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan analisis SWOT.

1.6 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan alur pikir penulis yang dijadikan sebagai skema pemikiran atau dasar-dasar pemikiran untuk memperkuat indikator yang melatar belakang penelitian ini. Berikut adalah kerangka pemikiran yang dibuat oleh penulis :



Gambar 1.1 Kerangka pemikiran
Dokumen Pribadi Elpan Anjaswara Mahadi

1.6.1 Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan uraian yang mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan perancangan, metode pengumpulan data, Kerangka Pemikiran, Sistematika Perancangan (*mind mapping*), serta tinjauan teori yang mendukung perancangan.

BAB II. LANDASAN TEORI dan ANALISA DATA

Dalam bab ini merupakan tulisan yang meliputi teori – teori mengenai teori komunikasi, strategi publikasi, psikologi warna, semiotika, aspek kultural, gaya desain unsur dan prinsip desain, ilustrasi dan tipografi, serta teori yang berkenaan dengan perancangan *event* ini seperti teori *event*. Di Bab dua ini juga meliputi analisa data yang didalamnya terdapat gambaran institusi, kondisi media komunikasi visual, data competitor, dan SWOT.

BAB III KONSEP PERANCANGAN

Pada Bab ini meliputi tulisan mengenai penjelasan dari konsep media, konsep kreatif, konsep komunikasi dan perancangan biaya serta promosi.

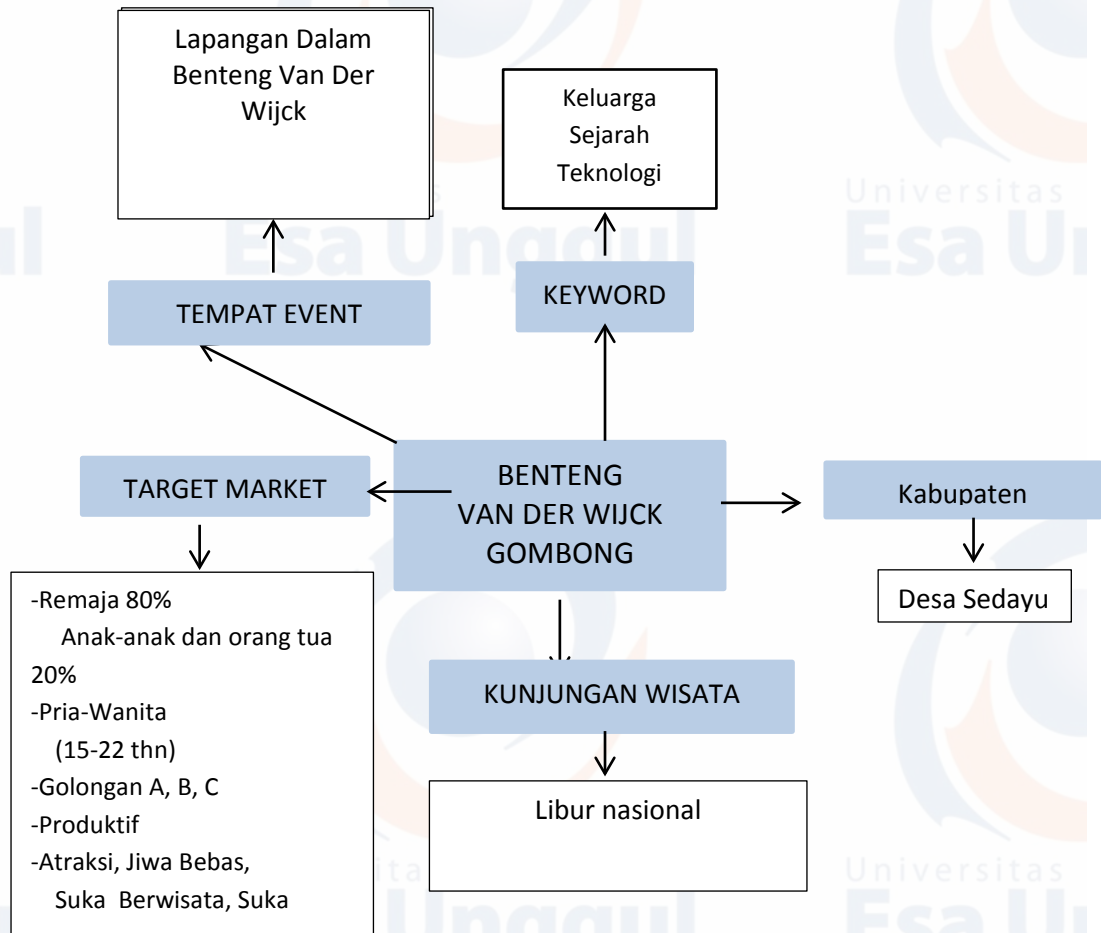
BAB IV DESAIN DAN APLIKASI

Di Bab ini berisi mengenai penjelasan serta analisa mengenai hasil karya yang sudah dirancang. Meliputi filosofi, fungsi serta pengaplikasiannya.

BAB V PENUTUP

Merupakan bagian terakhir dari laporan ini, tulisan dalam bab ini meliputi kesimpulan mengenai hasil dari perancangan karya serta saran yang berkaitan dengan perancangan karya dari laporan ini lalu kepada masyarakat, institusi dan mahasiswa.

1.7 Sistematika Perancangan (*mind mapping*)



Gambar 1.2 Sistematika Perancangan Dokumen Pribadi Elpan Anjaswara Mahadi.