

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Salah satu kekayaan Indonesia yang tidak lepas adalah alam Bumi Pertiwi yang sangat menakjubkan dan juga memiliki beberapa daya tarik wisata tersendiri sesuai dengan karakteristik daerah masing-masing. Dari Pulau sabang sampai merauke menyuguhkan destinasi tempat wisata yang memiliki potensi yang baik. Dalam sebuah buku penelitian Fotografer yang di rangkum oleh Barry Kusuma (2012 : 5) berjudul 15 Destinasi Terbaik di Indoensia "Traveling Indonesia is like a box of chocolates, you never know what you're gonna get." Keindahan Indonesia memang sangat menarik. Selain itu, ada hal lain yang tidak bisa ditawarkan negara-negara lainnya budaya! Indonesia terkenal dengan beragam budaya dan adat-istiadatnya. Setiap daerah memiliki budaya khas yang unik, mulai Bali dengan upacara ngaben dan makepung, Singkawang dengan festival Cap Gomeh, masyarakat Tengger dengan upacara kasada, dan lain sebagainya. Indonesia adalah negara khatulistiwa yang perlu kita jaga alamnya demi terwujudnya ketersediaan informasi, sehingga banyak wisatawan domestik mengurungkan niat untuk mengunjungi lokasi-lokasi menakjubkan di Tanah Air.

Potensi pariwisata sekarang ini menjadi penggerak ekonomi kreatif pemerintah Indonesia untuk memperoleh devisa negara. Salah satu kota pariwisata di Daerah Kalimantan Selatan adalah Kota Banjarmasin, letaknya yang begitu strategis, dan mempunyai julukan Kota pintu gerbang perekonomian nasional terutama Kalimantan Selatan. Kota yang terkenal dengan julukan Kota seribu sungai ini memiliki sebuah Bandar Pelabuhan besar dan sudah lebih puluhan tahun menjadi pintu keluar masuk bagi kegiatan perekonomian Pulau Kalimantan. Branding Kota Banjarmasin sebagai Kota Seribu Sungai sudah lama dicetuskan sejak jaman belanda dahulu kala, seperti julukannya kota ini menyuguhkan objek-objek wisata yang memiliki hubungan dengan air dan sungai. Pada tahun 1996 Banjarmasin kurang lebih memiliki 120 Sungai hingga saat ini, sungai-sungai yang ada di Banjarmasin semakin tidak terlihat dan sekarang yang masih aktif / dipergunakan hanya 60 sungai saja pada tahun 2017. (banjarmasinkota.bps.go.id)

Kepedulian masyarakat untuk mengerti makna *Landmark* kepada Kota Banjarmasin menjadi hal penting dalam melestarikan kebudayaan, sejarah serta kehidupan di Sungai yang sudah dimulai sejak kerajaan Pangeran Antasari. Permasalahan muncul bukan karna dari kotanya melainkan masyarakat yang ada di dalamnya. Dilihat dari segi masalah akan ilmu Desain, banjarmasin masih kurang awardness terhadap desain sehingga kesan monoton

terasa dikota ini. Mulai dari wisata kota, logo, ketersediaan transportasi, brosur dan Peta wilayah. Tatkala membuat turis lokal maupun Internasional enggan mau datang Ke Banjarmasin karna sulitnya informasi dan Ciri Khas kota Seribu Sungai Ini. Melihat perubahan jaman ke jaman terlihat banyak kota di Indonesia yang sudah mulai merombak Landmark masing-masing, membuat Kota Banjarmasin yang semula hanya sebagai Kota transit harus segera merombak Landmarknya.

Kebutuhan Landmark merupakan suatu hakiki pada setiap kota di indonesia yang selalu menyangkut citra dan *image* yang pada penggunaannya sebagai jembatan menggabungkan berbagai lingkungan permasyrakat, wisata, tempat, dan sejarah. Landmark adalah sebuah penanda sebuah kota seperti yang belum ada padanan kata atau frasa yang tepat untuk „landmark” ini. Beberapa pakar mencoba untuk memberi standar definisi kata ini, salah satunya justru dari seorang begawan marketing (Prof. Hermawan Kartajayan, 2004) yang mengartikan landmark sebagai sebuah simbol visual yang mengidentifikasikan suatu kota berdasarkan bentuk visual tertentu yang kuat karena memiliki suatu yang khas dan tidak dimiliki daerah lain serta berada pada tempat strategis sebuah kota, dimana arah atau aktivitas saling bertemu. Banyaknya sungai yang menghilang di kota Banjarmasin mengundang keprihatinan banyak pihak. “Keunikan Banjarmasin itu terletak pada banyaknya sungai sehingga wajah kota ini berbeda dengan kota-kota lain di Indonesia,” kata seorang pengamat perkotaan.

Pemetaan wilayah adalah upaya bagian dari landwark atau penanda wilayah sebagai upaya destination branding “Kota Seribu Sungai”, pemetaan wilayah yang akan dipakai adalah seperti pengembangan akan kawasan 0 km Banjarmasin menjadikan lebih menarik kepada wisatawan. Seperti layaknya gerbang kota, landmark Kota Seribu Sungai akan memberikan stigma kepada wisatawan yang akan datang karna Banjarmasin memiliki keunikan yakni memiliki jumlah sungai terbanyak.

Dengan adanya pariwisata dan sentra industri di kota Banjarmasin yang menjadi alternatif wisata yang datang ke Kota Banjarmasin sebagai simbol visual suatu daerah serta manfaat landmark sebagai upaya destination branding yang bisa membantu dan mengangkat pariwisata sungai maka tema di angkat dengan judul Landmark Kota Banjarmasin sebagai upaya destinantion branding

Perancangan landmark dan pemetaan Wilayah Sebagai Sarana Promosi Wisata Kota Banjarmasin. tema tempat wisata berbeda, antara lain Menara Pandang, Pulau Bekantan, Jembatan Barito dan Pasar Terapung. obyek wisata yang dipilih adalah obyek wisata edukatif yang memiliki ciri khas dan manfaat tersendiri bagi para wisatawan. Dengan kurang adanya

penunjuk arah, wisatawan cenderung bertanya kemasyarakat sekitar dan hal ini kurang efektif dan efisien. Sementara bagi wisatawan mancanegara juga cukup menyulitkan. Selain penunjuk arah yang ada masih berbahasa Indonesia, keterbatasan masyarakat yang bisa berbahasa Inggris pun sedikit. Sehingga menyulitkan wisatawan jika ingin mengunjungi suatu objek wisata.

Untuk itu diperlukan perancangan Landmark yang bisa menunjukkan arah tempat wisata bagi wisatawan yang berkunjung. Hal ini berkaitan dengan salah satu ilmu dari desain komunikasi visual yaitu Environmental Graphic Design (EGD). Ruang lingkup EGD mencakup signage, wayfinding system, information design, pictogram juga placemaking.

Setelah melihat kondisi yang ada, maka penulis serta bantuan dari Dinas Pariwisata dan Komunitas Suku Banjar Kuin akan melakukan gotong royong untuk Merancang Landmark Kota Banjarmasin sebagai Kota Seribu Sungai. Kebutuhan akan Landmark bisa membantu ekonomi kreatif yang ada di Kota Banjarmasin terutama potensi wisata yang ada di Sungai.



Gambar 1.1 Cover Buku Profil Kota Banjarmasin 2017
Sumber Foto Pribadi

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan masalah dibgian atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah berikut:

1. Tidak Konsistensi Dinas Pariwisata dalam memberikan Branding Destinasi Kota Banjarmasin pada setiap tahun sebagai penunjang Daya Tarik WIsata Sungai Banjarmasin

2. Belum adanya penanda ciri khas yang kuat di Kota Banjarmasin

1.3. Batasan Rancangan

Adapun pembatasan masalah yang dapat diambil dari perumusan masalah tersebut yaitu melakukan kegiatan desain hanya pada Visual saja. Supaya berjalan dengan baik, maka seharusnya dibuat Batasan-batasan masalah. Ruang lingkup masalah yang akan dirancang dalam penulisan laporan, yakni :

1. Tergesernya jaman akan ciri khas Seribu sungai atau kota dengan sungai terbanyak oleh masyarakat Banjarmasin yang berpengaruh pada ekonomi serta lingkungan perkotaan.
2. *Redesign* maskot bekantan yang semakin tahun berganti berdampak pada ikon pariwisata Kota Banjarmasin.
3. Sasaran target yang akan dicapai ialah wisatawan lokal dan sekundernya Para wisatawan mancanegara.
4. Perancangan Landmark yang akan difokuskan adalah logo, maskot, *Graphic Standart Manual, Travel Guide, Merchandise, peta wilayah, Sign System, Media Cetak, dan Media Online.*

1.4. Perumusan Masalah

Perancang membahas permasalahan tentang Proses Perancangan Landmark untuk membantu menemukan ciri khas kota yang memiliki sungai terbanyak dan perekonomian Pariwisata Kota Banjarmasin sebagai Kota Seribu Sungai yaitu :

- Bagaimana merancang landmark kota banjarmasin sebagai upaya Destination Branding Kota Seribu Sungai yang dapat membantu mengembangkan potensi Pariwisata Sungai Kota Banjarmasin serta melindungi bagian Budaya, Sejarah, dan Kesenian Kota Seribu Sungai Banjarmasin?

1.5. Tujuan Rancangan

Berdasarkan Latar Belakang yang sudah dijelaskan di atas, tujuan perancangan yang akan dicapai adalah Terbentuknya Landmark Kota Banjarmasin sebagai upaya Destination Branding “Kota Seribu Sungai” dan pemetaan visual Kawasan 0 km Banjarmasin di Setiap Bantaran Sungai dan Sekitaran Wilayah Kota Banjarmasin.

1.6. Manfaat Perancangan

Perancangan yang dilakukan diharapkan dapat manfaat, yakni sebagai berikut :

1.6.1 Bagi Masyarakat

Dapat membantu Kota Banjarmasin menemukan kembali citra Kota Seribu Sungai yang nantinya akan berdampak pada kegiatan mengedukasi masyarakat Banjarmasin untuk peduli terhadap Sejarah serta mengajak para wisatawan untuk datang melihat dan menikmati kehidupan sungai di Kota Seribu Sungai ini. Tatkala juga mempengaruhi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata untuk memperbaiki infrastruktur dan sampah visual yang ada di Tempat Wisata Sungai Banjarmasin. Serta menjadi pesan yang baik kepada masyarakat Indonesia dan lebih dikenal oleh para wisatawan.

1.6.2 Bagi Universitas Soegijapranata

Hasil dari penelitian yang telah dikemukakan dapat dijadikan bahan referensi para mahasiswa Unika Soegijapranata khususnya Desain komunikasi Visual apabila akan melakukan penelitian yang memiliki perancangan sama terkait Landmark “Kota Seribu Sungai”.

1.6.3 Bagi Perancang

Penulis dapat mendalami, menalisis, bekerjasama dengan pihak terkait serta berlatih untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang didapatkan di Desain Komunikasi Visual dalam merancang Landmark.

1.7. Metodologi Penelitian

Dalam penelitian yang akan dilaksanakan demi tercapainya perancangan Landmark Kota Banjarmasin sebagai upaya destination branding “Kota seribu Sungai”, metode yang akan digunakan adalah metode Kualitatif (Wawancara dan observasi). Hal ini digunakan untuk memahami permasalahan yang ada serta kebutuhan masyarakat Banjarmasin sehingga mempunyai Landmark kota yang dijuluki Kota Seribu Sungai.

1.8. Metodologi Pengumpulan Data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini ada 2 yakni data primer dan data sekunder, sebagai berikut:

1.8.1. Data Primer

a. Wawancara

Bertanya dan mewawancarai langsung budayawan dan wartawan yang ada di Kota Banjarmasin selama kurang lebih 7 hari. Observasi ini dilakukan agar dapat secara langsung melihat pendapat atau opini yang ada di benak masyarakat Banjarmasin selama ini dan perubahan akan diplomatika permasalahan akan kehidupan sungai yang mulai redup karena tergerus jaman.

b. Observasi

Maksud dari melakukan observasi ialah memperoleh gambaran nyata suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian dengan mengamati obyek, aktivitas, peristiwa, kejadian, dan kondisi atau suasana tertentu secara langsung di Kawasan sungai Kota Banjarmasin.

1.8.2 Data Sekunder

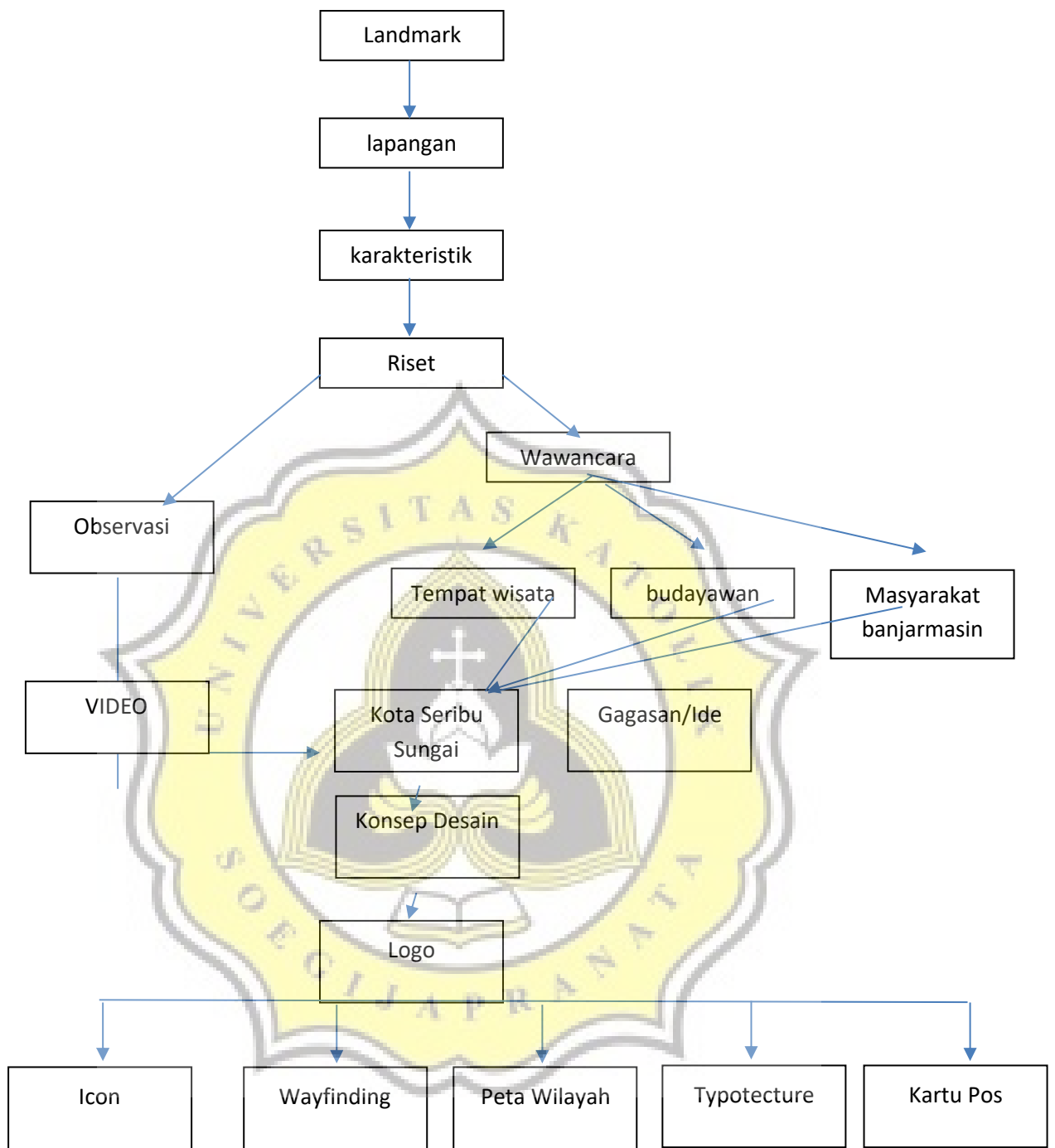
a. Internet

Mencari data di Internet yang berkaitan dengan Landmark melalui Jurnal dan Artikel dengan data mengenai Kota Seribu Sungai. Dengan menggunakan resource dari internet mempermudah antara jarak tempuh Universitas dan Kota Banjarmasin yang harus melewati laut untuk menuju Kota Banjarmasin.

b. Studi literatur

Penulis nantinya akan mencari buku-buku yang berkaitan dengan data mengenai permasalahan sebutan Seribu Sungai bagi kota Banjarmasin. Penggunaan studi literatur bertujuan untuk mendapatkan teori Landmark, teori mengenai desain kota, dan teori mengenai desain komunikasi visual yang kebenarannya dapat di pertanggung jawabkan

1.9 Skema Perancangan



6. Tinjauan Pustaka

6.1 Pustaka

- 6.1.1 □ Rochgiyanti. (2011). **FUNGSI SUNGAI BAGI MASYARAKAT DI TEPIAN SUNGAI MARTAPURA KOTA BANJARMASIN. JURNAL KOMUNITAS SEJARAH, 3 (1) (2011) : 51-59.**
<http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/komunitas>

Membahas Banjarmasin merupakan ibukota Provinsi Kalimantan Selatan yang dikenal sebagai kota seribu sungai. Kota ini bernama Banjarmasin karena kondisi geografis karena kondisi geografisnya yang dikelilingi oleh sungai besar dan kecil.

- 6.1.2 Daftar Nama Sungai di Kota Banjarmasin beserta Data Panjang dan Lebarnya,

2014. (<https://banjarmasinkota.bps.go.id/statictable/2015/03/15/280/daftar-nama-sungai-di-kota-banjarmasin-beserta-data-panjang-dan-lebarnya-2013.html>)

