

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Secara etimologi desa berasal dari bahasa sansekerta yang bermakna tanah air, tanah asal, tanah kelahiran. Dalam UU No 6 Tahun 2014 tentang desa dijelaskan tentang definisi desa adalah wilayah yang berwenang untuk mengatur dan mengurus urusan pemerintahan, kepentingan masyarakat setempat berdasarkan prakarsa masyarakat, hak asal usul, dan/atau hak tradisional yang diakui dan dihormati dalam sistem pemerintahan Negara Kesatuan Republik Indonesia(Bender, 2016).

Menurut Permendes No. 6 Tahun 2015, Pembangunan daerah tertinggal dan transmigrasi republik indonesia membangun desa merupakan upaya yang dilakukan pemerintah demi terciptanya pemerataan ekonomi(*Permendes PDDT No. 6 Tahun 2015*, n.d.). Sesuai dengan UU No.6 Tahun 2014 yang ditujukan untuk meningkatkan kesejahteraan dan kualitas hidup masyarakat desa. Untuk mewujudkan tujuan tersebut maka perlu dilakukannya dorongan pembangunan desa mandiri dan berkelanjutan yang memiliki ketahanan sosial dan lingkungan Upaya mengurangi kesenjangan antara desa dan kota dilakukan dengan mempercepat pembangunan desa-desa mandiri serta membangun keterkaitan ekonomi lokal antara desa dan kota melalui pembangunan kawasan perdesaan.

Berdasarkan pernyataan diatas pemerintah meningkatkan pendirian BUMDes di seluruh di penjuru nusantara. BUMDes adalah badan usaha milik desa merupakan usaha desa yang dikelola oleh pemerintah desa dan berbadan

hukum. Pemerintah desa dapat mendirikan badan usaha milik desa sesuai dengan kebutuhan dan potensi yang dimiliki oleh desa. BUMDes lahir sebagai Lembaga desa yang berfungsi menciptakan kesejahteraan warganya.

Lumajang merupakan salah satu kabupaten yang berada di provinsi Jawa Timur. Kabupaten Lumajang merupakan bagian dari wilayah tapal kuda Jawa Timur. Kabupaten Lumajang memiliki luas wilayah sekitar 1790,90 km². Kabupaten Lumajang merupakan daratan yang subur karena diapit oleh tiga gunung berapi yaitu Gunung Semeru, Gunung Bromo, dan Gunung Lemongan (*Gambaran Umum - Website Resmi Pemerintah Kabupaten Lumajang*, n.d.). Maka dari itu keindahan alam dan sumberdaya alam yang melimpah menjadikan Lumajang memiliki banyak potensi daerah yang harus dikembangkan. Lumajang memiliki kurang lebih 198 desa dari 7 kelurahan salah satunya Desa Banjarwaru. Desa Banjarwaru merupakan desa yang terletak di Kecamatan Lumajang, Desa Banjarwaru memiliki luas Desa sebesar 1,73 Km², Letak Desa ini kurang lebih 8 kilometer dari arah Barat Pusat Kabupaten Lumajang. Sebagian besar lahannya adalah area pertanian hamparan sawah dan aliran sungai yang indah dan subur yang mengelilingi Desa Banjarwaru sehingga dapat menghasilkan kekayaan alam yang melimpah. Maka dari itu, Desa Banjarwaru memiliki banyak potensi yang dapat dikembangkan.

Potensi yang dapat dikembangkan menurut rencana jangka panjang dari Desa Banjarwaru diantaranya dari BUMDes, Koperasi Simpan Pinjam, Bengkel Motor Clasic, Sangku Mini Soccer, Usaha ternak, serta perencanaan Desa

Banjarwaru untuk memfasilitasi warganya dalam keahlian membuat roti dan kue maka dibentuk Kampung Roti Bundelan.

Kampung Roti Bundelan merupakan salah satu potensi yang dimiliki oleh Desa Banjarwaru. Menurut Samsul Arifin Kepala Desa Banjarwaru terdapat kurang lebih 9 *home industry* roti dan kue yang ada. Roti dan kue yang diproduksi pada Kampung Roti Bundelan ini memiliki varian rasa dan jenis. Mulai dari jajanan kue pasar, hingga *cake* yang biasa ditemui pada toko toko *modern*. Selain itu konsumen juga dapat merasakan pengalaman membuat roti dan kue khas setempat. Akan tetapi konsumen belum banyak yang tahu bahwa produk tersebut merupakan hasil dari tangan tangan *home industry* dan juga belum banyak dikenal orang. Upaya Pemerintahan Desa Banjarwaru melakukan promosi yang belum maksimal merupakan salah satu faktor dan menjadi kendala untuk mengenalkan berbagai potensi desa salah satunya Kampung Roti Bundelan ini. Menurut wawancara terhadap Kepala Desa Banjarwaru, Samsul Arifin menyatakan Kampung Roti ini merupakan tugas terbesar kami, kami akan merencanakan dan memperkenalkan potensi desa yang satu ini.

Salah satu upaya untuk memperkenalkan potensi desa ini adalah visual *branding*. Pentingnya visual *branding* ini dapat memberikan daya pikat bagi *audiences*, dapat memperkenalkan Kampung Roti ke khalayak umum, serta menjadikan pembeda atau ciri dengan kompetitor lain.

Berdasarkan permasalahan diatas, upaya yang dapat dilakukan adalah dengan Perancangan Visual *Branding*, yang diharapkan dapat membantu membangun identitas serta *image* positif dan nantinya dapat digunakan untuk

mempromosikan potensi-potensi desa yang ada. Perancangan Visual *Branding* Desa Banjarwaru diharapkan dapat memberikan suasana baru yang positif terhadap Pemerintah Desa dan stakeholdernya.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang desain komunikasi visual Kampung Roti Bundelan di Desa Banjarwaru Kabupaten Lumajang melalui pendekatan visual *branding*?

1.3 Tujuan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memperkenalkan sebuah tempat bernama Kampung Roti Bundelan yang terletak di Desa Banjarwaru, Kabupaten Lumajang sebagai wisata edukasi dan kuliner melalui pendekatan visual branding, dengan menggunakan metode *design thinking*.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat perancangan ini harapannya dapat mengembangkan kemampuan analisis serta menemukan solusi dari *problem* yang akan didapatkan serta mampu memperkaya teori keilmuan dalam ruang lingkup Desain Komunikasi Visual khususnya pada perancangan visual *branding*.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Manfaat bagi masyarakat sekitar

Perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan & mensejahterakan pihak usaha mikro penjual kue. Serta memperluas target pasar sehingga dapat meningkatkan lebih banyak konsumen.

1.4.2.2 Manfaat bagi mahasiswa desain komunikasi visual

Perancangan diharapkan akan menambah wawasan mahasiswa dalam merancang sebuah visual *branding*.

1.4.2.3 Manfaat bagi target *audience*

Perancangan ini diharapkan akan membuat target *audiences* mengetahui sebuah tempat bernama Kampung Roti Bundelan di Desa Banjarwaru Kabupaten Lumajang.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas supaya perancangan ini terfokus dari tujuan yang telah dipersiapkan dan memudahkan dalam menerima data yang diperlukan maka perlu adanya batasan batasan masalah yang akan diuraikan sebagai berikut.

1.5.1 Objek Perancangan

Objek perancangan visual branding adalah “Kampung Roti Bundelan” Desa Banjarwaru, Kabupaten Lumajang Jawa Timur.

1.5.2 Media Perancangan

Media utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah desain *user interface website* sebagai sitem informasi kepada calon pengunjung dengan media pendukung berupa media digital dan media cetak. Media digital dan media cetak yang

digunakan sebagai pendukung seperti Buku Panduan Identitas, *Stationery Set*, *Feed Instagram*, *Story Instagram*, Seragam Kemeja, Kaos, Apron, Desain Kemasan, *Billboard*, Poster, Flayer, dan *sign system*.

1.5.3 Segmentasi Target Audience

Secara umum segmentasi target *audiences* dibagi menjadi empat yaitu segmentasi demografis, segmentasi geografis, segmentasi psikografis, dan segmentasi *behaviour*. Berikut segmentasi target audience perancangan visual branding Kampung Roti, Desa Banjarwaru, Kabupaten lumajang.

1. Segmentasi *Geoografis*

Segmentasi geografis target *audiences* pada perancangan visual *branding* “Kampung Roti Bundelan” Desa Banjarwaru adalah *audiences* yang berada di Kabupaten Lumajang.

2. Segmentasi *Demografis*

Segmentasi *demografis* target *audiences* pada perancangan visual *branding* “Kampung Roti Bundelan” Desa Banjarwaru adalah Remaja akhir hingga Dewasa yang berusia 21 -45 tahun yang sudah bekerja.

3. Segmentasi *Psikografis*

Segmentasi psikografis target *audiences* pada perancangan visual *branding* “Kampung Roti Bundelan” Desa Banjarwaru adalah *audiences* yang menyukai roti.

4. Segmentasi *Behavior*

Segmentasi psikografis target *audiences* pada perancangan visual *branding* “Kampung Roti Bundelan” Desa Banjarwaru adalah *audiences* yang menyukai roti dan mengkonsumsi roti.

1.5.4 Teknologi

Untuk memudahkan perancangan dalam pembuatan visual *branding* dari kampung roti perlu adanya teknologi agar membantu perancangan adapun teknologi yang diperlukan berupa *Software* Corel Draw 2019 yang digunakan untuk mengolah grafis untuk membuat visual identitas beserta elemen grafis lain, Photoshop CC 2019 untuk mengolah desain berbasis bitmaps, Figma yang digunakan untuk merancang desain *user interface* website, dan *platform* Canva sebagai alat yang digunakan sebagai media eksploarsi *brainstorming*. Dan perangkat keras pendukung gawai sebagai alat perekam suara. Serta Kamera saku untuk mendokumentasikan kegiatan perancangan.

1.6 Metode

1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat tiga komponen utama yaitu tempat, waktu, serta narasumber penelitian ini dimulai pada tanggal 04 September 2022 sampai dengan 28 Januari 2022 Penelitian ini dilakukan pada Desa Banjarwaru Kabupaten Lumajang. Dan Bapak Samsul Arifin selaku kepala desa banjarwaru Kabupaten Lumajang.

Tabel 1. 1 Perencanaan tempat dan waktu penelitian

Kegiatan	Tahun 2022/2023																			
	Sep				Okt				Nov				Des				Jan			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pemohonan Penelitian	■	■	■	■																
Dokumentasi dan Observasi					■				■	■										
Wawancara						■	■	■							■	■				
<i>Brainstorming</i>									■	■	■	■								
<i>Sketch</i>													■	■						
Digitalization																	■	■		
<i>Layout</i>																				■

1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian

Bahan penelitian yang digunakan adalah jurnal, buku bacaan, dan artikel yang mengulas tentang visual *branding* selain itu dibutuhkan data yang diambil dari hasil wawancara dengan *stake holder*. Bahan penelitian ini yang akan dijadikan acuan dalam penelitian. Selain acuan dan referensi diperlukan juga perangkat keras untuk menunjang keberhasilan dalam perancangan seperti gawai, pena, dan buku tulis.

Kamera Saku yang digunakan untuk mendokumentasikan aktivitas perancangan. Gawai dimanfaatkan sebagai media yang digunakan untuk merekam narasumber selama proses pengambilan data dengan narasumber terkait, buku tulis digunakan untuk menuliskan inti inti atau hal penting yang ditemukan selama proses pengambilan data.

1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

Pengumpulan data dan informasi dalam perancangan ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1.6.4 Analisis Data

Data yang sudah terkumpul penulis melakukan analisis pada data data temuan. Metode yang penulis gunakan dalam menganalisis data adalah metode 5W+ 1 H (What, When, Where, Why, Who, dan How). Metode Analisis ini terdiri dari Reduksi Data, Penyajian Data, dan Penarikan Kesimpulan.

1.6.5 Prosedur

Prosedur yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan design thinking yang memiliki tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *testing*.

1. *Empathize*

Empathize atau empati adalah mengenal dan memahami keinginan, kebutuhan, serta tujuan dari target *audiences*. Pada Prosedur ini perancang melakukan pengamatan atau observasi dan wawancara terhadap *stake holder* terkait.

2. *Define*

Define adalah proses mendefinisikan masalah dengan tujuan mengetahui masalah yang ada secara jelas dan spesifik.

3. *Ideate*

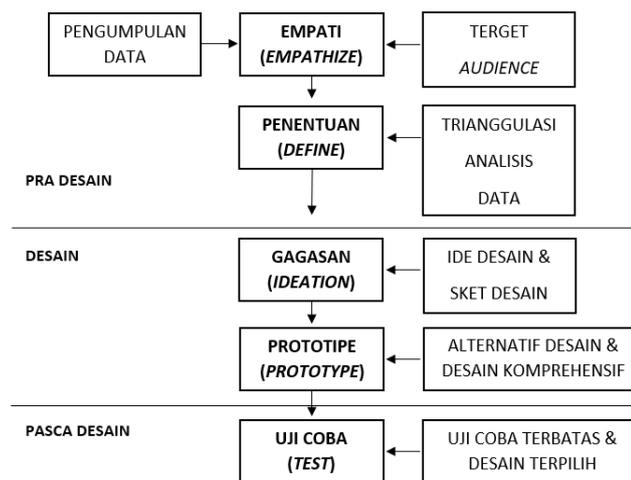
Ideate adalah proses yang merupakan pemecahan masalah. pada proses ini penulis membuat konsep rancangan dari visual *branding* kampung roti.

4. *Prototype*

Prototype adalah proses ini merupakan pembuatan versi simulasi atau sample. Tujuan dari *prototype* ini adalah untuk menguji hasil yang telah kita buat agar audiens mengetahui dan menguji untuk menjadi solusi dari permasalahan yang ada.

5. *Testing*

Testing adalah proses ini merupakan pengujian yang nantinya akan mendapatkan *feedback* dan memperbaiki solusi yang ada. Dalam proses ini *feedback audiences* sangat berguna sebagai acuan dalam keberhasilan perancangan ini.



Gambar 1. *IDesign Thinking “Medologi Penelitian Pengkaryaan BAB III”* (Sumber: Pujiyanto)

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan yang digunakan pada penulisan ini akan dibagi menjadi beberapa sub bab yang akan di spesifikasikan sebagai berikut.

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada BAB I berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah, metode, dan sistematika penulisan akan diulas pada bab ini

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada BAB II berisi Penelitian terdahulu dan teori terkait tentang penulisan ini.

3. BAB II ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada BAB III berisi tentang analisis, perancangan dan rancangan pengujian.

4. BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang gambaran umum objek penelitian, implementasi dan uji coba.

5. BAB V PENUTUP

Pada Bab Terakhir ini berisi kesimpulan dan saran.