

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman dan teknologi sangat mempengaruhi peradaban sebuah kota, mulai dari ekosistem kotanya dan bahkan pola pikir masyarakatnya. Kota kreatif yaitu sebuah kota berisikan individu-individu kreatif yang melakukan sebuah pergerakan dengan berinovasi dan berkreasi dengan cara kreatif[1]. Sangat penting bagi sebuah kota melihat potensi-potensi yang bisa dikembangkan. Terkhusus pada perkembangan ekonomi kreatif yang mempunyai pengaruh besar terhadap perkembangan dan perubahan kota.

Ekonomi Kreatif adalah konsep di era ekonomi baru dengan pemanfaatan kreativitas, keterampilan, dan bakat setiap individu guna meningkatkan kesejahteraan dan memperbanyak lapangan pekerjaan yang menghasilkan dan mengeploitasi daya kreasi manusia[2]. Ekonomi kreatif dapat dikolaborasikan dengan berbagai kearifan lokal diantaranya seperti budaya, seni, kuliner, dan masih banyak lagi.

Purwokerto bukan hanya tentang mendoannya atau wisata alam Baturraden saja, masih banyak hal yang bisa di eksplorasi seperti, wisata budaya, seni, sejarah, wisata religi, dan wisata kuliner. Dari sektor-sektor tersebut sudah menunjukkan bahwa Purwokerto melakukan pengembangan Ekonomi Kreatif guna meningkatkan potensi-potensi yang memungkinkan hal tersebut bisa berpengaruh besar terhadap proses Purwokerto menjadi Kota Kreatif. Dikenal juga sebagai kota pelajar, hal tersebut menjadi alasan Purwokerto banyak bermunculan macam-macam kuliner yang menjadi incaran utama para pelajar atau mahasiswa. Lokasi-lokasi seperti Gor Satria, Pasar Wage, Pasar Pereng, Kebon Dalem, Lapangan Glempang, dan Pasar Manis menjadi alternartif pilihan orang-orang untuk mencari

makan atau kulineran. Hal tersebut menjadi potensi juga untuk pengembangan ekonomi kreatif khususnya di sektor kuliner. Dari beberapa lokasi kuliner tadi disebutkan bahwa pasar menjadi salah satu tempat untuk kulineran, sama halnya seperti pasar yang ada di Solo yaitu pasar Gede dan di Yogyakarta pasar Kranggan yang menjadi sebuah alternatif kuliner berlokasi di pasar. Purwokerto terdapat banyak pasar diantaranya ada Pasar Wage, Pasar Manis, Pasar Pon, Pasar Kliwon, Pasar Pereng, Pasar Pahing, dan masih banyak lagi.

Berbicara tentang pasar di Purwokerto, Pasar manis merupakan salah satu pasar berprestasi yang dimiliki Purwokerto, beralamatkan di Jl. Jend. Gatot Subroto, Pesayangan, Kedungwuluh, Kec. Purwokerto Bar., Kabupaten Banyumas. Sudah banyak penghargaan yang di raih. Pasar Manis mendapat penghargaan dari kementerian Perdagangan untuk kategori pengelolaan pasar rakyat atau pasar tradisional terbaik di Indonesia. Aspek penilaian dilihat dari standar operasional prosedur (SOP), fasilitas pasar, manajemen pengelolaan, dan administrasi. Selain itu Bank Indonesia perwakilan Purwokerto menjadikan *Pilot Project* untuk penerapan pembayaran atau transaksi non tunai menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* sebagai alat pembayaran[3]. Selain itu, pasar Manis mempunyai keunikan dari beberapa pasar yang ada di Purwokerto, yaitu adanya kuliner pagi dan kuliner malam. Hal tersebut menjadi kekuatan bagi pasar Manis untuk bisa tetap eksis. Kuliner pagi mempunyai kekuatan dalam hal nostalgia, dimana salah satunya ada produk seperti Jamu Mbah Mangun yang sudah ada sejak tahun 1955. Lalu Ketika ingin merasakan makanan-makanan kekinian seperti dimsum, ramen, kebab, dan lainnya pasar Manis punya kuliner malam yang menjadi buruan anak muda juga, dan bahkan alternatif makan malam bagi keluarga. Di sisi lain pasar Manis punya histori atau sejarah yang menarik juga, karena sebelum berdirinya pasar Manis, dulu tempat tersebut merupakan Gedung Kesenian Soetedja.

Melihat potensi-potensi dari pasar Manis seperti Prestasi, Histori, dan Kuliner, ada hal yang harus diperkuat terkhusus pada sektor kuliner. Bagaimana kuliner pagi dan kuliner malam harus memiliki karakteristik yang nantinya orang-orang bisa

memilih sesuai informasi yang mereka dapat. Orang-orang pasti sudah tahu adanya kuliner malam pasar Manis, namun belum tentu dengan kuliner pagi. Seharusnya ada sebuah keseimbangan dari dua potensi tersebut, karena kuliner pagi dan kuliner malam mempunyai vibes dan story yang menjadikan karakteristik dari keduanya. Hal tersebut harus dibangun atau diciptakan supaya bisa membangun habit dan persepsi terhadap kuliner yang ada di pasar Manis.

Dari hasil pencarian data dan sumber informasi, sangat minim perancangan desain infografis khususnya guide map kuliner yang mengangkat objek pasar manis dan bahkan belum ada sebelumnya. Jika melihat pada sebuah perancangan yang dibuat oleh Farhania Apriliyani dari Universitas Dian Nuswantoro tahun 2021 dengan judul “Perancangan Peta Wisata Grand Maerakaca Sebagai Pengembangan Identitas Pariwisata”[4], bahwa peta informasi memudahkan para wisatawan untuk mengetahui lokasi-lokasi di tempat wisata tersebut yang bisa dikunjungi. Selain itu menjadikan sebuah daya Tarik dan *branding* bagi wisata tersebut. Sehingga membangun citra dan media promosi bagi wisata tersebut.

Untuk menyikapi permasalahan yang ada di Pasar Manis diperlukan sebuah alternatif media kreatif untuk bisa menyampaikan informasi dan memperkuat citra secara visual yang menarik terkait adanya eksistensi kuliner pagi dan kuliner malam. Media yang tepat untuk memperlihatkan informasi tersebut adalah infografis dalam bentuk *Guide Map*. *Guide Map* merupakan bagian dari sebuah infografis namun bentuk visualisasi dibuat lebih menarik dan mempunyai storytelling dalam memperkenalkan tempat yang ada dalam map tersebut. Guide map biasa diperuntukan untuk memperkenalkan sebuah kota, atau menginformasikan tempat-tempat yang mempunyai potensi di kota atau daerah tersebut. Dengan adanya *Guide Map* bisa menjadi media untuk menyampaikan informasi dan memperkuat keberadaan kuliner pagi dan kuliner malam yang ada di pasar Manis, dan membuka pandangan baru, pengetahuan baru, membangun awareness, daya Tarik baru, dan membantu proses promosi. Selain itu diharapkan bisa membangun sebuah habit atau ekosistem yang nantinya bisa memberikan pengaruh besar terhadap kuliner pagi, dan kuliner malam. Dalam strategi pemilihan

media nantinya pengunjung bisa mengakses dengan 2 alternatif media, yaitu pertama media digital yang nantinya diakses melalui scan *Barcode* dan tempatkan di titik-titik strategis, dan yang kedua media cetak berbentuk leaflet dan ditempatkan di titik yang sama dengan *Barcode*.

Kemudian pengunjung yang ingin melihat Pasar Manis tanpa harus datang langsung ke lokasi, untuk mengakses Guide Map Pasar Manis maka diperlukannya media pendukung untuk penyebarluasan. Yang paling efektif di era digital sekarang ini adalah Instagram. Memanfaatkan fitur-fitur canggih seperti Instagram Story, Instagram Ads, Reels, dan di sosial media lainnya. Sehingga masyarakat sekitaran Purwokerto dan luar Purwokerto bisa mengaksesnya dengan mudah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1.2.1 Bagaimanakah cara merancang Guide Map Pasar Manis dengan informasi yang jelas dan dikemas dengan desain yang minimalis namun tetap menarik sehingga menjadi sebuah daya Tarik baru dan pengalaman baru bagi para pengunjung serta sebagai media yang informatif dan efektif untuk Kuliner Pagi dan Malam Pasar Manis?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat disimpulkan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.3.1 Untuk mengetahui cara merancang Guide Map Kuliner Pagi dan Malam Pasar Manis sesuai dengan data dan informasi yang bisa membuat pengunjung merasa terbantu menemukan spot atau tempat dan mendapatkan pengalaman baru Ketika berkunjung ke pasar dan mengetahui cara pengaplikasian Guide Map melalui media cetak dan digital.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas supaya fokus dan terperinci maka Batasan yang digunakan dalam penelitian yaitu :

- 1.4.1 Mengkonsep hingga merancang visualisasi Guide Map Kuliner Pagi & Malam Pasar Manis.
- 1.4.2 Merancang alternatif media pendukung sebagai penunjang publikasi atau promosi untuk Guide Map Kuliner Pagi & Malam Pasar Manis.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan dan untuk manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat bagi keilmuan DKV

- 1.5.1.1 Menambah wawasan tentang Guide Map.
- 1.5.1.2 Membuka peluang bagi peneliti lain untuk terus melakukan penelitian lanjutan dan digunakan sebagai bahan referensi penelitian yang sesuai dengan keilmuan maupun objek penelitian.
- 1.5.1.3 Memberikan inspirasi terhadap mahasiswa agar dimasa depan mahasiswa dapat melakukan perkembangan dan pemanfaatan dari hasil perancangan ini.

1.5.2 Manfaat bagi Institut

- 1.5.2.1 Terwujudnya visi misi institusi (menjadi perguruan tinggi yang unggul di tingkat internasional dalam mengembangkan ilmu pengetahuan berbasis teknologi informasi dengan keunggulan pada bidang Healthcare, Agro-Industry, Tourism, dan Small-Medium Enterprise) serta mewujudkan ITTP sebagai pen jembatan teknologi untuk humanisme (*Bridging Technology for Humanity*)

1.5.3 Manfaat bagi masyarakat

- 1.5.3.1 Menambah pengetahuan masyarakat terhadap Pasar Manis
- 1.5.3.2 Menjadi sebuah inovasi baru dan memudahkan masyarakat melalui Guide Map Pasar Manis