

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Banyumas merupakan kabupaten di Jawa Tengah yang terletak di bawah kaki Gunung Slamet. Kabupaten Banyumas masih menjadi salah satu daerah yang menghormati dan terus berupaya melestarikan berbagai kebudayaan khas yang ada di Banyumas. Pemerintah Banyumas juga telah menerapkan program untuk mengembalikan lagi budaya-budaya tradisionalnya. Keberagaman kesenian mulai kembali dikenal oleh masyarakat Banyumas itu sendiri. Sekarang masyarakat Banyumas telah menjadikan seni dan budaya sebagai bagian dari hidup mereka dibuktikan dengan banyaknya sanggar-sanggar seni yang ada di Banyumas ini. Namun, Kebudayaan di bidang Seni Rupa masih kurang berkembang di Banyumas. Kebanyakan yang dikembangkan adalah kebudayaan Seni Tari dan Musiknya. Hampir setiap *event* kebudayaan menampilkan kebudayaan seni Tari dan Musik khas Banyumasan. Terbalik untuk kebudayaan di bidang Seni Rupa jarang sekali *event* yang menampilkan karya dibidang Seni Rupa. Ini yang menjadi salah satu faktor tidak berkembangnya kebudayaan dibidang Seni Rupa. Seperti salah satu kecamatan di Banyumas yaitu Kecamatan Sokaraja disini dahulu pernah ada Galeri Lukis terkenal di sepanjang jalan utama Kecamatan Sokaraja tetapi sudah tidak terkenal lagi sekarang.

Kecamatan Sokaraja sendiri sekarang terkenal dengan kulinernya yaitu soto dan gethuk goreng. Namun tidak hanya kuliner Sokaraja yang menjadi unggulan, terdapat juga warisan budaya Seni Rupa yang sudah mulai ditinggalkan karena minim generasi penerusnya. Warisan tersebut adalah Galeri Lukis yang dimana pernah diklaim menjadi Galeri Lukis terpanjang se-Asia Tenggara[1]. Terletak di jalan Jend. Soedirman, khususnya di kampung Pejagalan sepanjang 2 km di kawasan yang kini menjadi pusat kuliner soto dan gethuk goreng dulunya banyak Galeri Lukis berjejer di kiri dan kanan jalan tersebut sekitar tahun 1970an. Pada kurun waktu kurang lebih 20 tahun seni

lukis Sokaraja ini lenyap yang dahulu jalan ini dikenal dengan galeri lukis realis naturalis Indonesia molek atau *mooij indie*[2]. Akan tetapi kini nyaris tinggal nama tidak adanya generasi penerus menjadi salah satu faktor yang membuat galeri seni lukis terpanjang ini tersisa 2 saja.

Menurut Bapak Amin pemilik salah satu Galeri Lukis yang tersisa di Sokaraja, banyak pelukis yang beralih profesi dan merantau kala itu sejak tahun 90an perlahan Kawasan Sokaraja ini mulai sepi dari Galeri Lukisan, ditambah lagi lebih dikenalnya Banyumas sebagai Kota Wisata juga menjadi alasan mengapa sepanjang kawasan Sokaraja berubah menjadi toko-toko kuliner. Tak heran banyak masyarakat yang tidak tahu adanya galeri lukis terpanjang se-Asia Tenggara ini. Tidak adanya tempat atau monumen yang dikhususkan untuk mengenang masa kejayaan pelukis ini menjadi penghambat juga masyarakat tidak mengetahui hal tersebut.

Karena itu sekarang hanya sedikit aktivis Seni Rupa yang hadir diberbagai *event* kesenian dibidang Seni Rupa. Sedikitnya buku-buku, karya dan monument untuk mengenang sejarah Seni Rupa di sekitar Banyumas yang menjadi salah satu sebab minimnya generasi yang meneruskan kebudayaan Seni Lukis Sokaraja. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media untuk kembali mengenal dan menunjang pengetahuan serta literasi seputar Galeri Lukis Sokaraja ini setidaknya masyarakat mengetahui bahwa Kawasan Sokaraja ini pernah diklaim menjadi Galeri Lukis Terpanjang se-Asia Tenggara[1]. Dengan ini perancangan katalog Interaktif masa masa kejayaan Galeri Lukis di Sokaraja penulis rancang sebagai media informasi yang menjelaskan tentang sejarah kebudayaan Seni Rupa kepada masyarakat. Dimana Katalog ini berisi tentang gambar, sejarah singkat, arsip-arsip dahulu, fakta unik dan lain sebagainya sebagai bentuk untuk memberi informasi mengenai pernah adanya Galeri Lukis terpanjang se-Asia Tenggara di Sokaraja ini. Melalui media ini diharapkan masyarakat di Banyumas lebih mengetahui pernah adanya warisan budaya yang setidaknya bias dikenang karena kejayaannya kala itu. Serta, Katalog ini dapat dijadikan arsip sekaligus kenang kenangan masa-masa kejayaan Galeri Lukis Sokaraja.

Katalog merupakan daftar koleksi atau beberapa pusat dokumentasi yang disusun secara teratur dengan sistem tertentu. Dapat berisi penjelasan singkat, sejarah, dan informasi yang *detail*[3]. Dalam perancangan ini berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka diperoleh rumusan masalah berupa bagaimana konsep perancangan Katalog Interaktif Galeri Lukis Sokaraja sebagai media informasi tentang sejarah kebudayaan seni rupa di Banyumas. Katalog Interaktif dipilih karena mampu memberikan *feel*, dan *experience* bagi *audiens* itu sendiri[4]. Interaksi sendiri artinya saling melakukan aksi jadi dengan Katalog Interaktif *audiens* seakan-akan diajak merasakan pengalaman saat mengunjungi Galeri Lukis Sokaraja ini serta memberi kesan tersendiri supaya audiens mampu menciptakan hubungan yang erat antara Galeri Lukis dan *audiens* itu sendiri. Adapun tujuan perancangannya ialah memaparkan konsep perancangan katalog Interaktif Galeri Lukis Sokaraja dan melakukan proses perancangan sebagai media informasi tentang Sejarah Kebudayaan Seni Rupa di Banyumas. Katalog Interaktif dipilih sebagai media utama karena dirasa dapat memuat informasi yang lengkap, jelas dan dapat memberikan kesan tersendiri sehingga penyampaiannya dapat dilakukan secara mendalam. Perancangan katalog interaktif ini akan lebih banyak gambar di dalamnya sehingga akan mempermudah *audiens* untuk mempelajarinya. Karena media yang bergambar lebih mudah untuk dipahami oleh manusia[5]. Dengan ini akan lebih mudah untuk mengingat dan mengetahui sejarah lukis sokaraja melalui media gambar dan dapat menjadi media literasi sebagai penambah pengetahuan tentang galeri lukis sokaraja Kabupaten Banyumas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas maka permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu:

- 1.2.1 Bagaimana merancang Katalog Interaktif Galeri Lukis Sokaraja sebagai media informatif bagi masyarakat di sekitar Kabupaten Banyumas?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yaitu:

- 1.3.1 Merancang Katalog Interaktif Galeri Lukis Sokaraja sebagai upaya mengenalkan sejarah kebudayaan seni rupa di Banyumas.

1.4 Batasan Penelitian

Batasan-batasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Perancangan ini akan menghasilkan katalog mengenai sejarah, arsip, dan fakta-fakta tentang Galeri Lukis Sokaraja.
- 1.4.2 Target *audiens* pada perancangan ini adalah masyarakat Banyumas.
- 1.4.3 Perancangan media pendukung untuk memaksimalkan promosi media utama Katalog Interaktif Galeri Lukis Sokaraja yaitu Feed Instagram, Poster, Zine, Kalender, Kaos, Tumbler.
- 1.4.4 Ukuran rasio Katalog Interaktif adalah 1920 :1080 pixel *fullscreen Landscape* untuk Desktop.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat bagi antara lain:

- 1.5.1 Bagi keilmuan DKV

Perancangan Katalog Galeri Lukis Sokaraja ini diharapkan dapat menjadi wawasan serta referensi bagi keilmuan khususnya bidang Desain komunikasi visual, serta menjadi pendorong kreatifitas peneliti dalam mengaplikasikan ilmu yang didapat selama ada di bangku perkuliahan untuk membuat karya yang bermanfaat.

- 1.5.2 Bagi Masyarakat

Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat berguna bagi masyarakat khususnya di sekitar Kabupaten banyumas yang minim pengetahuan tentang adanya Galeri Lukis Sokaraja. Serta menambah pengetahuan mengenai salah satu tempat bersejarah di Banyumas ini.

1.5.3 Bagi Institusi

Hasil dari perancangan ini dapat menambah literatur Pustaka untuk Perpustakaan IT Telkom Purwokerto yang mampu digunakan sebagai sumber referensi penelitian lainnya, serta sebagai salah satu bentuk mewujudkan visi misi IT Telkom Purwokerto dibidang *Healthcare, Agro-Industry, Tourism, dan Small-Medium Enterprise*. Dimana perancangan ini akan menambahkan literasi dibidang *Tourism* di Banyumas dan sekitarnya sebagai tambahan pengetahuan tentang sejarah Seni Rupa khususnya Galeri Lukis Sokaraja.