

OPTIMALISASI PROGRAM BIORAMA MELALUI PERANCANGAN BRAND IDENTITY DAN MEDIA BRANDING SEBAGAI PENGEMBANGAN PARIWISATA SEJARAH KOTA PURWOKERTO

Riri Irma Suryani¹, Adnan Setyoko², Robert Hendra Yudianto³, Revi Ardiansyah⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Telkom Purwokerto

E-mail: riri@ittelkom-pwt.ac.id¹, adnan@ittelkom-pwt.ac.id², robert@ittelkom-pwt.ac.id³, 21105031@ittelkom-pwt.ac.id⁴

Abstrak

BIORAMA merupakan program cipta ruang atau placemaking yang menghadirkan berbagai macam produk UMKM organik dan berbagai macam aktivitas kreatif. BIORAMA hadir untuk pertama kali sebagai alternatif solusi wisata sejarah kota Purwokerto yang dilaksanakan satu hari setiap dua kali dalam sebulan. BIORAMA lahir dengan konsep creative market, mini workshop, experience dan walking tour yang pelaksanaannya berlokasi di Gedung Karesidenan Bakorwil. Selain program kreatif placemaking, BIORAMA juga mengembangkan program perancangan aset-aset bangunan bersejarah Purwokerto kedalam berbagai rancangan desain seperti desain sign system gedung-gedung bersejarah, perancangan animasi infografis gedung bersejarah dan guide map gedung bersejarah yang ada di Purwokerto. Dalam perancangan ruang kreatif BIORAMA menggunakan metode penelitian kualitatif dan analisis data 5W+1H (what, where, who, when, why and How) dalam pengolahan data observasi dan wawancara yang telah di dapatkan. Penelitian yang dilakukan dengan desain brand identity dan media promosi BIORAMA dalam rangka peningkatan pariwisata kota Purwokerto ini menggunakan metode kualitatif. BIORAMA hadir di Purwokerto sebagai wahana piknik alternatif untuk masyarakat Purwokerto yang merindukan tempat piknik tengah kota yang nyaman dan penuh keakraban dengan suasana bangunan gedung bersejarah di Purwokerto

Kata kunci: Creative Placemaking, Lokal Market, Organik Market, Heritage

Abstract

BIORAMA is a space creation or placemaking program that presents various organic market products and various creative activities. BIORAMA is present for the first time as an alternative solution for historical tourism in the city of Purwokerto which is held one day twice a month. BIORAMA was born with the concept of a creative market, mini workshop, experience and walking tour which was carried out at the Bakorwil Residency Building. Apart from the creative placemaking program, BIORAMA is also developing a program for designing historical building assets in Purwokerto into various design plans such as designing sign systems for historic buildings, designing animated infographics for historic buildings and guide maps for historical buildings in Purwokerto. In designing the creative space, BIORAMA uses qualitative research methods and 5W+1H data analysis (what, where, who, when, why and How) in processing the observation and interview data that has been obtained. This research, which was carried out with BIORAMA brand identity design and promotional media in order to increase tourism in the city of Purwokerto, used qualitative methods. BIORAMA is present in Purwokerto as an alternative picnic destination for the people of Purwokerto who miss a picnic place in the middle of the city that is comfortable and full of intimacy with the atmosphere of historical buildings in Purwokerto

Keywords: Creative Placemaking, Local Market, Organic Market, Heritage

PENDAHULUAN

Purwokerto merupakan Kota Administratif Kabupaten Banyumas dengan berbagai wisata alam dan kulinernya. Kota Purwokerto disebut juga sebagai kota jasa (bukan perdagangan dan industri) karena banyaknya perguruan tinggi yang mendatangkan mahasiswa dari berbagai daerah di Indonesia. Dengan banyaknya jumlah mahasiswa yang terus berdatangan setiap tahunnya, tetapi sedikit sekali objek wisata di tengah kota bagi anak mudanya. Terlebih lagi begitu sempitnya ruang kreatif yang memfasilitasi kreativitas anak mudanya.

Ruang Kreatif merupakan ruang yang mempertemukan insan-insan kreatif, dimana mereka dapat saling berkomunikasi, berdiskusi berbagai gagasan dan ide kreatif, dan melahirkan suatu rancangan yang dapat menjadi solusi bagi kehidupan orang banyak. Ruang kreatif memiliki peranan penting

sebagai wadah kreativitas generasi muda dalam pengembangan gagasan dan inovasi-inovasi yang dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat.

Untuk mengatasi hal tersebut, pada tanggal 26 November 2022, proyek BIORAMA hadir untuk pertama kali sebagai alternatif solusi wisata sejarah kota Purwokerto yang dilaksanakan satu hari setiap dua kali dalam sebulan. BIORAMA lahir dengan konsep creative market, mini workshop, experience dan walking tour yang pelaksanaannya berlokasi di Gedung Karesidenan Bakorwil. Gedung Bakorwil merupakan gedung bersejarah di tengah kota Purwokerto yang sudah ada sejak tahun 1939. Sehingga sangat tepat untuk menjadi titik pusat aktivasi wisata sejarah kota yang ada di Purwokerto.

BIORAMA merupakan program Creative Placemaking yang didalamnya terdapat berbagai macam aktifitas, seperti lokal market, workshop organik, dan berbagai aktifitas kreatif lainnya. Creative placemaking adalah integrasi seni dan budaya yang menempatkan seni dengan strategi tata guna lahan, transportasi, pembangunan ekonomi, pendidikan, perumahan, infrastruktur, dan keselamatan publik (Zitcer, 2018). Setelah enam kali penyelenggaraannya, BIORAMA telah melibatkan anak muda di Purwokerto dan sekitarnya untuk terlibat aktif dalam aktivasi komunitas kreatif di bidang seni, desain, UMKM, dan pelaku budaya sembari mengenal kembali sejarah kota Purwokerto yang melabeli diri sebagai Kota Satria.

BIORAMA juga telah melibatkan lebih dari 60 UMKM dalam program creative market dan telah mendatangkan lebih dari 750 orang yang didominasi oleh anak muda. UMKM yang terlibat dalam BIORAMA merupakan UMKM Lokal yang produknya sudah terkurasi dan memiliki unsur organik. Istilah placemaking memberikan penekanan pada kearifan lokal dalam penguatan pengalaman manusia terhadap sebuah tempat (Habibullah & Ekomadyo, 2021).

Namun setelah menyelenggarakan enam kali BIORAMA, pengusul menyadari terdapat beberapa kekurangan dalam penyelenggaraan yang seharusnya dalam dioptimalkan dalam memaksimalkan program BIORAMA sebagai ruang kreatif masyarakat Purwokerto dan media untuk UMKM-UMKM organik untuk mempromosikan dan bertemu dengan konsumen mereka. Potensi Kabupaten Banyumas khususnya Purwokerto di bidang pariwisata dan pengembangan Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) merupakan tantangan tersendiri. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan di sektor tersebut mengalami perlambatan di dibandingkan dengan daerah lain, terlebih di masa pandemi (Wahyuningrum dkk., 2022). Diharapkan dengan adanya BIORAMA ini produk-produk UMKM Purwokerto semakin banyak mendapat exposure dan dikenal oleh masyarakat, dan BIORAMA sendiri dapat menjadi inkubator bagi UMKM untuk mengembangkan usahanya.

Berdasarkan penemuan ini, disimpulkan terdapat beberapa aspek yang akan dirancang, seperti: Perancangan animasi infografis tempat-tempat bersejarah kota Purwokerto, Produksi desain sign system untuk gedung-gedung bersejarah, produksi Guide Map gedung-gedung bersejarah, perancangan Environment Graphic Design, Perancangan e-katalog UMKM Organik Purwokerto, mapping infografis ruang kreatif dan komunitas yang ada di Purwokerto, Produksi Video Profile BIORAMA dan Pembuatan BIORAMA Guidelines program. Perancangan beberapa desain ini diharapkan dapat mengoptimalkan penyelenggaraan BIORAMA ke depannya, yang terlihat dari peningkatan pengunjung dan peningkatan tenant atau UMKM organik yang bergabung.

Selain sebagai ruang kreatif, BIORAMA juga berfungsi sebagai ruang untuk bertemunya UMKM Organik Purwokerto dengan audience dan konsumen mereka. UMKM yang bergerak di bidang Organik, tentunya memiliki tantangan tersendiri dalam promosi produk dan pemasaran produk mereka. Hal ini disebabkan oleh target audience pada bidang makanan dan minuman organik masih bersifat segmented atau terbatas. Menyikapi hal itu, BIORAMA hadir tidak hanya sebagai ruang bertemunya UMKM dengan konsumennya, namun BIORAMA juga mulai memberikan pendampingan dalam bidang branding dan promosi. Pendampingan ini mulai diterapkan pada BIORAMA VI, VII dan BIORAMA mendatang..

METODE

Pengembangan ruang kreatif atau placemaking merupakan program yang baru-baru ini hangat menjadi perbincangan di kalangan generasi muda, sehingga belum terlalu banyak penelitian relevan yang telah dilakukan sebelumnya. Tahapan planning merupakan langkah awal yang menggali ide, rumusan masalah, serta pengumpulan data-data pendukung sebelum melakukan pengembangan ruang kreatif (Novitasari dkk., 2020). Salah satu penelitian yang berkaitan dengan aktivasi ruang sebagai ruang kreatif yaitu Jurnal berjudul "Perancangan Wonogiri Literacy Center Sebagai Ruang Kreatif Di Kabupaten Wonogiri" yang ditulis oleh Rahmawati, Rizki Fitria dan Dr. Ir. Qomarun, MM yang

ditulis pada tahun 2021 berisikan sebuah perancangan ruang kreatif berupa ruang literasi atau ruang baca yang menarik untuk generasi muda.

Penelitian ini timbul karena melihat minimnya minat membaca di kalangan anak muda, sehingga peneliti pada jurnal ini merancang sebuah ruang kreatif yang menarik dan nyaman untuk membaca berbagai macam literasi, bersosialisasi, berdiskusi hingga berkompetensi satu sama lain berdasarkan kemampuan literasi yang dimiliki. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan analisis data Strengths (kekuatan), Weaknesses (kelemahan), Opportunities (peluang), dan Threats (ancaman). Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama aktivasi ruang menjadi ruang kreatif untuk generasi muda. Namun perbedaannya pada perancangan ruang kreatif literasi memiliki tujuan untuk meningkatkan minat baca dan ruang diskusi untuk generasi muda, sedangkan perancangan yang penulis lakukan adalah melakukan aktivasi gedung-gedung bersejarah Purwokerto dalam bentuk program BIORAMA sebagai ruang kreatif generasi muda dalam bersosialisasi, berkomunikasi dan saling bertukar pikiran, ide dan inovasi-inovasi yang dapat dilakukan secara berkolaborasi. Selain itu, BIORAMA juga berperan penting dalam peningkatan branding dan awarness UMKM Organik kota Purwokerto dengan audience atau konsumen mereka.

Selanjutnya terdapat penelitian yang berjudul Lapangan Puputan Badung Sebagai Ruang Kreatif Publik Bagi Pengembangan Kota Kreatif Denpasar yang ditulis Mhade Bella Sanji Buana dan M. Sani Roychansyah mengungkapkan bagaimana mengaktivasi sebuah lapangan Puputan Badung menjadi ruang kreatif bagi publik untuk berinteraksi, berekreasi, mencari inspirasi maupun melakukan kegiatan-kegiatan kreatif itu sendiri. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan Analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis faktor utama menggunakan metode principle component analysis (PCA). Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti karena sama-sama merancang merancang sebuah ruang kreatif untuk publik, namun perbedaannya terdapat pada metode penelitian dan analisis data yang digunakan. Dalam perancangan ruang kreatif BIORAMA menggunakan metode penelitian kualitatif dan analisis data 5W+1H (what, where, who, when, why and How) dalam pengolahan data observasi dan wawancara yang telah di dapatkan.

Penelitian yang dilakukan dengan desain brand identity dan media promosi BIORAMA dalam rangka peningkatan pariwisata kota Purwokerto ini menggunakan metode kualitatif. Data-data dikumpulkan dengan metode observasi terhadap tempat-tempat bersejarah purwokerto kemudian wawancara dengan pihak-pihak terkait serta melakukan studi literatur terkait kota Purwokerto dan sejarah yang ada di dalamnya.

Data-data yang di dapat kemudian di analisis dengan analisis 5W+1H untuk mendapatkan perspektif yang menarik dan dapat dijadikan poin penting dalam konsep desain yang akan diwujudkan. Data yang di dapat juga di pilah-pilah berdasarkan poin penting dan relevansi dengan penelitian yang sedang dilakukan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Optimalisasi program BIORAMA melalui perancangan Brand Identity dan media Branding sebagai pengembangan pariwisata sejarah kota Purwokerto mulai dirancang saat pada BIORAMA ke-VII. Setelah melakukan riset ke berbagai bangunan-bangunan bersejarah Purwokerto dan membuat pemetaan data yang diperlukan, akhirnya disimpulkan beberapa desain yang akan di rancang guna mengoptimalkan program BIORAMA sebagai wadah UMKM dan aktivasi ruang sebagai pelestarian bangunan-bangunan bersajarah Purwokerto. Bangunan-bangunan yang didata merupakan bangunan bersejarah yang masih memiliki bentuk utuh dan memiliki sejarah yang kuat tentang Purwokerto. Keutuhan bangunan merupakan salah satu keunikan yang khas, dan telah diidentifikasi sebagai benda cagar budaya yang bernilai historis tinggi (Wicaksono, 2022)

Tim BIORAMA merancang aset-aset bangunan bersejarah Purwokerto kedalam berbagai macam ragam rancangan desain. Desain-desain tersebut adalah: Perancangan animasi infografis tempat-tempat bersejarah kota Purwokerto, Produksi desain sign system untuk gedung-gedung bersejarah, produksi Guide Map gedung-gedung bersejarah, perancangan Environment Graphic Design, Perancangan e-katalog UMKM Organik Purwokerto, mapping infografis ruang kreatif dan komunitas yang ada di Purwokerto, Produksi Video Profile BIORAMA dan Pembuatan BIORAMA Guidelines program.

Animasi Infografis Tempat Bersejarah Purwokerto

Animasi Infografis tempat bersejarah Purwokerto berisikan infografis tentang tempat-tempat yang mengandung nilai sejarah perjuangan Indonesia yang terdapat di kota Purwokerto. Bangunan-bangunan tersebut adalah Roti Go (1898), Es Brasil (1960), Gedung Keresidenan Bakorwil III (1895), Museum

BRI (1895), SMAN 2 Purwokerto (1950), Bioskop Rajawali (1980), Klenteng Hok Tek Bio (1813), Stasiun SDS (1893) dan Hotel Besar (1930).

Kegiatan perancangan animasi infografis gedung-gedung bersejarah Purwokerto bertujuan untuk mengeksplorasi aset-aset bangunan bersejarah yang ada di Purwokerto agar dapat diakses oleh publik dengan lebih mudah dan informatif. Proses perancangan animasi diawali dengan riset terkait dengan keberadaan gedung serta menggali data terkait dengan sejarah dan fungsi dari masing-masing gedung. Data yang digali oleh tim riset antara lain data visual berupa foto-foto bangunan, baik foto yang sekarang maupun foto bangunan lama.

Selain data visual tim riset juga menggali informasi terkait fungsi gedung dan karakteristik dari tiap-tiap gedung yang akan dibuat infografisnya. Tim riset juga menggali data terkait bagaimana cara mengakses gedung-gedung tersebut dengan menggunakan transportasi umum maupun transportasi pribadi. Hal ini bertujuan untuk memudahkan wisatawan atau pengunjung gedung-gedung bersejarah dalam mendapatkan akses transportasi menuju gedung tersebut.



Gambar 1. Contoh aset visual dalam animasi infografis gedung Bakorwil Purwokerto (sumber: Revi Ardiansyah, 2023)

Sign System Gedung-Gedung Bersejarah Purwokerto.

Sign System gedung-gedung bersejarah merupakan tanpa-tanda penunjukan arah dan penjelasan setiap ruang yang terdapat di bangunan-bangunan bersejarah Purwokerto. Sign System ini dirancang dengan tujuan untuk memudahkan pengunjung saat mengunjungi bangunan-bangunan bersejarah Purwokerto, dengan penjelasan masing-masing ruang yang di jalani. Desain ini juga mendukung program Walking Tour yang merupakan salah satu dari program BIORAMA juga. Walking Tour merupakan suatu program berbentuk jalan santai ke tempat-tempat bersejarah Purwokerto, hal ini digunakan sebagai pengenalan dan edukasi sejarah.

Hasil kegiatan eksplorasi terhadap berbagai gedung bersejarah di Purwokerto dalam bentuk sign system. Proses pembuatan diawali dengan brainstorming ide dan konsep dan mapping, sedangkan proses produksi didesain dengan software komputer berupa adobe photoshop, dan adobe Illustration. Proses pengerjaan perancangan sign system dilaksanakan dalam kurun waktu 1 bulan.



Gambar 2. Tahapan brainstorming dan konsep visual (sumber: Revi Ardiansyah, 2023)

Kegiatan perancangan sign system dikerjakan oleh mahasiswa MBKM Biorama dengan didampingi oleh Dosen yang ditunjuk sebagai PIC perancangan. Proses pengerjaan sign system diawali dengan melakukan riset terlebih dahulu. Riset dimulai dari menentukan objek rancangan, kemudian dilanjutkan dengan mengidentifikasi karakteristik dari gedung-gedung bersejarah yang ada di Purwokerto. Setelah data riset didapat, kemudian tim perancangan mengolah data tersebut menjadi bentuk visual yang diawali dengan brainstorming dan pembuatan sketsa dasar icon sign system yang akan dirancang. Pembuatan sketsa berdasarkan data riset dan dikolaborasikan dengan karakteristik dari

visual identity Biorama. Hal ini bertujuan agar terdapat benang merah antara visual identity Biorama dengan rancangan sign system gedung-gedung bersejarah Purwokerto.

Guide Map Gedung-Gedung Bersejarah Purwokerto.

Produksi guide map diawali dengan diskusi terkait konsep visual peta dan penyeleksian tempat atau bangunan bersejarah di Purwokerto. Tim terbagi menjadi dua yaitu riset dan visual. Tim riset bertugas untuk mensurvei berbagai tempat sejarah di lapangan untuk mengetahui wujud bangunan dan letaknya, serta mencari tahu cerita sejarah dari bangunan tersebut. Sedangkan tim visual bertugas untuk merancang guide map yang meliputi ilustrasi, foto, teks informasi dan layout.

Produksi guide map dilakukan selama bulan Juni dan melalui proses diskusi baik secara daring maupun luring untuk memperoleh kesepakatan desain. Terdapat beberapa hal yang telah disepakati dalam produksi guide map, yaitu:

Pemilihan tempat cagar budaya didasari pada tahun pembuatan dan nilai historis yang dimilikinya. Terdapat 20 tempat yang dipilih yaitu: Menara Teratai, Alun-alun Purwokerto, Masjid Agung Baitussalam, Tugu Gada Rujak Polo, Museum Jenderal Sudirman, Museum BRI, Pasar Manis, Gereja Katedral Kristus Raja, Makam Raga Semangsan, Tugu Pembangunan, Gedung Bakorwil III, Gedung Bank Jateng, RRI Purwokerto, Hotel Besar Purwokerto, Toko Roti GO, Bioskop Rajawali, Pasar Wage, Klenteng Hok Tek Bio, Masjid Fatimatuzzahra, Rumah Sakit Margono. Berdasarkan 20 tempat yang sudah dipilih, kembali dipilih 8 tempat yang diberi deskripsi singkat terkait masing-masing tempat. Masing-masing tempat diberikan QR Code yang terintegrasi dengan situs Google Maps sehingga pembaca lebih mudah untuk mengetahui arah dan jalan menuju tempat tersebut. Dalam peta dimasukkan terminal dan stasiun sebagai landmark serta tempat para pendatang apabila mengunjungi Kota Purwokerto. Proses produksi peta menggunakan software Adobe Photoshop dan Illustrator. Tema visual guide map didasarkan pada GSM yang telah dibuat agar memiliki tema yang seragam sesuai dengan sarana visual dalam program Biorama. Peta menggunakan kertas A3 yang mencakup guide map itu sendiri dan informasi mengenai program Biorama serta berbagai macam kegiatan di dalamnya.



Gambar 3. Proses Pengerjaan Guide Map
(sumber: Adi, 2023)

SIMPULAN DAN SARAN

BIORAMA sebagai ruang kreatif dapat menjadi tempat bertemunya antara UMKM organik dengan audience. BIORAMA memberikan ruang dan memfasilitasi UMKM lokal untuk berkembang dan memperkenalkan produknya kepada kalayak. Sebagai ruang rekreasi kreatif BIORAMA dapat menjadi ruang rekreasi atau wisata sejarah tengah kota yang nyaman untuk dikunjungi warga Purwokerto dan sekitarnya. Program-program turunan dari creative placemaking seperti perancangan animasi infografis bagi masyarakat kota Purwokerto, sign system bangunan bersejarah Kota Purwokerto, dan Guide Map Bangunan Bersejarah Kota Purwokerto merupakan program yang diharapkan dapat menunjang pariwisata Kota Purwokerto di ranah wisata Haritage, serta mampu membantu wisatawan untuk mempermudah akses mengunjungi bangunan bersejarah yang ada di Kota Purwokerto.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terimakasih atas berbagai pihak yang mendukung terselenggaranya program pengabdian kepada masyarakat, yaitu Pemerintah Kabupaten Banyumas, Hetero Space Banyumas,

Kecamatan Purwokerto Timur, UMKM organik Banyumas dan sekitarnya, Dinporabudpar Kabupaten Banyumas, Institut Teknologi Purwokerto, DKV ITTP..

DAFTAR PUSTAKA

- Zitcer, A. (2018). Making Up Creative Placemaking. *Journal of Planning Education and Research*, January, 1–11. <https://doi.org/10.1177/0739456X18773424>
- Habibullah, S., & Ekomadyo, A. S. (2021). Place-making pada Ruang Publik: Menelusuri Genius Loci pada Alun-Alun Kapuas Pontianak. *Jurnal Pengembangan Kota*, 9(1), 36– 49. <https://doi.org/10.14710/jpk.9.1.36-49>
- Wahyuningrum, T., Pamungkas, G. P., & Ramadhan, G. (2022). Peken Banyumasan: Strategi Inovasi Kreatif pada Pemulihan Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) Akibat Pandemi COVID-19. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Dengan Tema Teknologi Pengolahan Dan Pengembangan Material Maju*, 144–151.
- Novitasari, L. N., Muqoffa, M., Mustaqimah, U., Arsitektur, P., Teknik, F., Sebelas, U., & Surakarta, M. (2020). Identitas Banyumasan. *Senthong*, 3(1), 79–91.
- Wicaksono, J. (2022). Identifikasi Elemen-elemen Visual Kota Lama Banyumas. *Representasi*, 1(2), 1–11.