

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum Merdeka Belajar merupakan kurikulum yang terbentuk saat pandemi Covid-19 berlangsung dimana terdapat Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk belajar di luar program studinya. Kampus Merdeka menjadi kebijakan baru yang dibentuk oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia dalam memberikan wadah bagi mahasiswa untuk belajar sesuai dengan minatnya demi menciptakan sumber daya manusia yang kreatif dan adaptif melalui kerja nyata di lapangan. Salah satu bentuk implementasi dari kurikulum merdeka adalah kegiatan proyek desa yang lebih lanjut dipilih oleh penulis.

Kegiatan proyek desa berlokasi di Desa Lengkong Kulon Kyai. Wisata Religi yang diberi nama Aria Wangsakara dapat kita temukan di desa ini. Aria Wangsakara sendiri merupakan salah satu pahlawan nasional Indonesia yang ditetapkan secara resmi pada November 2021 oleh Presiden Republik Indonesia Ir. H. Joko Widodo. Beliau dikenal sebagai pendiri dari wilayah Tangerang setelah sebelumnya bertempat tinggal di wilayah Sumedang. Aria Wangsakara menjadi salah seorang pejuang yang berhasil melawan VOC pada masanya. Tidak hanya dikenal sebagai tokoh yang berperan dalam perang dengan VOC, beliau juga dikenal sebagai ulama penyebar agama Islam di daerah Tangerang, Banten.

Aria Wangsakara wafat pada tahun 1720 setelah gugur dalam pertempuran di Ciledug dan dimakamkan di Lengkong Kyai, Pagedangan. Makam beliau saat ini telah menjadi salah satu destinasi wisata religi di daerah Tangerang. Peninggalan dari Aria Wangsakara ini perlu untuk dijaga dan dilestarikan agar kelak anak cucu bangsa Indonesia tetap dapat mengenang jasa beliau.

Wisata religi terdiri dari dua kata yaitu wisata dan religi. Wisata sendiri dapat diartikan sebagai kegiatan bersenang-senang untuk mendapatkan suatu hiburan, sedangkan religi biasa dikaitkan dengan keagamaan. Menurut Hariyanto (2016). Keunikan dan kekayaan budaya tidak akan habis meskipun banyak dikunjungi oleh wisatawan untuk dieksplorasi. Konsep wisata budaya sama halnya dengan konsep wisata religi yang menawarkan daya tarik dan objek lengkap dengan nuansa agama. Harapannya setelah berwisata, masyarakat dapat meningkat ketaatannya.

Alasan penulis memilih dan melakukan Klaster MBKM Proyek Desa adalah ingin membantu melestarikan wisata religi dan wisata kuliner yang berada di desa Lengkong Kulon serta kebutuhan desa Lengkong Kulon yang menginginkan penulis dan kelompok dalam membantu melestarikan dan memperkenalkan desa secara luas dan membantu dalam menjaga hubungan kemasyarakatan.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk membantu mengenalkan destinasi wisata ini kepada khalayak dengan melalui kegiatan perancangan media promosi berupa *merchandise*. *Merchandise* merupakan produk yang dibuat bertujuan untuk memperkenalkan nama perusahaan ataupun suatu daerah kepada konsumen dan di sini sasaran konsumen yang dimaksud adalah wisatawan. Menurut Julianto et al (2022) sebuah strategi diperlukan untuk menguatkan ingatan khalayak sasaran saat terjadi interaksi visual. Penulis mengajukan beberapa desain dalam perancangan media promosi berupa *sticker* dan perancangan implementasi yang dilakukan pada *totebag*. Selain dapat meningkatkan *brand awareness*, *merchandise* diharapkan dapat menjadi sumber pendapatan masyarakat Desa Lengkong Kulon agar perekonomian mereka meningkat.

1.2 Maksud dan Tujuan Pelaksanaan Kegiatan MBKM

Desa Lenkong Kulon sebagai salah satu destinasi wisata sekaligus wisata kuliner yang telah ditetapkan oleh Pemerintah Kabupaten Tangerang. Potensi yang ada pada wilayah Desa Lengkong Kulon belum banyak diketahui oleh masyarakat di luar kawasan desa tersebut. Adanya

proyek desa ini memiliki maksud dan tujuan untuk lebih mengenalkan Desa Lengkong Kulon sebagai kawasan wisata religi dan juga wisata kuliner melalui *merchandise* berupa *sticker* dan *totebag*. Sebuah rancangan desain yang memuat kombinasi motif atau hal lain yang berhubungan dengan aset khas sangat diperlukan dalam rangka memberikan identitas suatu wilayah agar lebih mudah diingat. Tujuan lain dari pelaksanaan kegiatan MBKM diantaranya :

1. Membuat *merchandise* sebagai media promosi berupa *sticker* dan *totebag*.
2. Mempromosikan UMKM dan Wisata Religi yang dimiliki Desa Lengkong.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kegiatan MBKM

Kegiatan klaster MBKM Proyek Desa dilaksanakan selama satu semester penuh yaitu kurang lebih selama 6 bulan terhitung mulai bulan Januari tahun 2022 hingga bulan Juni tahun 2022. Setiap bulannya, dilaksanakan minimal 2 kegiatan yang berhubungan dengan proyek desa serta memakan waktu minimal 2 minggu untuk setiap kegiatan. Adapun untuk jam kerjanya dimulai pada pukul 08.00 hingga pukul 17.00. Penulis dan kelompok melakukan kerjasama di beberapa kediaman anggota kelompok. Selain itu, penulis dan kelompok melakukan kunjungan ke Desa Lengkong Kulon untuk melakukan pengumpulan data, kami bekerjasama dengan kelompok 10 MBKM untuk pelatihan kepada warga desa. Penulis dan kelompok juga melakukan *user test* guna melengkapi informasi yang dibutuhkan pada kelompok. Dalam kegiatan ini penulis melakukan dokumentasi pada setiap kegiatan yang berlangsung untuk memenuhi kelengkapan informasi pada kelompok.



Gambar 1.1
Kunjungan Makam Aria Wangsakara
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 1.2
Kegiatan Pelatihan kepada Warga Desa Lengkong Kulon
Sumber : Dokumentasi Pribadi

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 1.3
 Kegiatan *User Test* kepada Warga Luar Desa Lengkong Kulon
 Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 1.4
 Kegiatan *User Test* kepada Warga Luar Desa Lengkong Kulon
 Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 1.5
 Kegiatan Kerjasama di Kediaman Anggota Kelompok
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

Table 1.1

Kegiatan		Bulan 1	Bulan 2	Bulan 3	Bulan 4	Bulan 5	Bulan 6
Pengantar Desain Untuk Masyarakat & Persiapan	Sosialisasi						
	Registrasi & Pelaksanaan						
Pemetaan Sosial Masyarakat & Permasalahan	Survey Situs						
	Wawancara						
	Penyebaran Kuesioner						
Perumusan Masalah & Manajemen Desain	Analisis Data						
	Penyusunan <i>Brand Brief</i>						
Perumusan Ide & Perumusan Konsep	<i>Brainstorming</i>						
	Menyusun Strategi Visual						
Penciptaan & Produksi Desain	Perancangan Identitas Visual						
	Penerapan Visual Pada Media						
Implementasi Desain di Masyarakat	Finalisasi Desain						
	Implementasi Desain						