

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap daerah di Indonesia memiliki identitas dan karakteristik budaya yang unik dan menarik, salah satunya tercermin melalui permainan tradisional yang diwariskan dari generasi ke generasi. Sebagai warisan budaya yang bernilai tinggi, permainan ini membantu anak-anak berimajinasi, berekreasi, berkreasi, dan berolahraga, sekaligus menjadi sarana untuk melatih keterampilan sosial, kesopanan, dan ketangkasan (Asih & El-Yunusi, 2024). Permainan tradisional ini bukan hanya menjadi sebatas sarana hiburan saja, tetapi juga merupakan bagian penting dari kehidupan sosial budaya yang ada pada masyarakat. Saat ini, permainan tradisional mulai ditinggalkan oleh anak-anak, bahkan banyak di antara mereka yang tidak lagi mengenal apa itu permainan tradisional (Anggita, 2019).

Untuk menjawab tantangan di era modern ini, Kampung Lali Gadget, yang terletak di Dusun Bender, Desa Pagerngumbuk, Kecamatan Wonoayu, Kabupaten Sidoarjo, Provinsi Jawa Timur hadir sebagai inovasi gerakan sosial yang berfokus pada bidang pendidikan dan kebudayaan. Kampung Lali Gadget adalah sebuah tempat yang berupaya menghidupkan kembali kecintaan terhadap permainan tradisional, seni, dan budaya yang menjadi bagian penting dari kekayaan bangsa Indonesia. Kampung Lali Gadget berdiri pada bulan Agustus tahun 2018. Dalam perjalannya Kampung Lali Gadget telah mendapatkan berbagai apresiasi positif dan bantuan dari berbagai pihak baik itu praktisi, akademisi, tokoh pemuda, dan pemerintah maupun swasta.

Kampung Lali Gadget berdiri di atas lahan seluas 5.600 meter persegi yang dimiliki oleh warga setempat. Aset tanah ini digunakan melalui sistem sewa, yang memungkinkan pengelola untuk mengoperasikan berbagai kegiatan. Kerja sama dengan pemilik lahan lokal menunjukkan adanya kesinambungan antara Kampung Lali Gadget dengan masyarakat sekitar dalam mewujudkan ruang belajar dan bermain yang mendukung pendidikan anak-anak dan kesejahteraan komunitas.

Kampung Lali Gadget memiliki berbagai fasilitas tempat untuk menunjang berbagai kegiatannya. Pertama adalah Balai Among, sebuah pendopo limasan difungsikan sebagai sekretariat utama, ruang pertemuan besar, *workshop*, galeri pameran, hingga menjadi tempat bermain. Kedua, terdapat juga Gubuk Ilmu, sebuah gubuk kecil yang berisi koleksi buku, mainan tradisional, dan ruang baca sederhana. Ketiga, Kampung Lali Gadget memiliki Kebon Gayam, lahan luas yang dikelilingi pepohonan rindang, digunakan untuk kegiatan *outbound*, pelatihan dasar kepemimpinan. Keempat, Kampung Lali Gadget menyediakan kolam untuk arena bermain interaktif air. Kelima, Kampung Lali Gadget memiliki Kandang Babok, sebuah tempat yang dulunya adalah kandang hewan ternak, yang diubah menjadi gazebo unik.



Gambar 1.1 Fasilitas Kampung Lali Gadget, 2024
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Achmad Irfandi, selaku Inisiator Kampung Lali Gadget, pengunjung umumnya berasal dari wilayah Sidoarjo dan sekitarnya, seperti Surabaya dan Mojokerto, namun juga ada yang datang dari berbagai kota lainnya. Bahkan, pernah ada mahasiswa dari luar negeri, termasuk dari negara-negara ASEAN, Timur Tengah, Afrika, dan Jepang, yang saat itu sedang mengikuti program pertukaran pelajar kemudian berkunjung dan berpartisipasi dalam kegiatan di Kampung Lali Gadget. Secara umum, pengunjung terdiri dari anak-anak dan pelajar, mulai dari siswa PAUD, Taman Kanak-Kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas (SMA).



Gambar 1.2 Foto Bersama Inisiator Kampung Lali Gadget, 2024
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Berdasarkan pemaparan dari Bapak Achmad Irfandi, Kampung Lali Gadget menawarkan berbagai layanan dengan tujuan utama mengedukasi dan melestarikan kebudayaan lokal, terutama permainan tradisional. Salah satu layanan yang rutin adalah "Dolanan Mingguan," yaitu kegiatan bermain berbagai macam permainan tradisional yang diadakan setiap hari minggu untuk peserta anak-anak. Selain itu, Kampung Lali Gadget juga menyediakan program "*Outdoor Learning*" yang memberikan pengalaman belajar di alam terbuka, mendekatkan anak-anak pada alam dan budaya. Tidak hanya itu, Kampung Lali Gadget juga memproduksi dan menjual mainan tradisional, serta produk-produk souvenir yang unik. Kampung Lali Gadget juga terbuka untuk berkolaborasi dengan institusi pendidikan, seperti sekolah, untuk menyelenggarakan kegiatan edukatif di lingkungan sekolah, sehingga dapat menjangkau lebih banyak anak-anak dan memberikan dampak yang lebih luas dalam pembelajaran budaya.



Gambar 1.3 Logo Kampung Lali Gadget, 2024
(Sumber: Dokumen Pribadi Kampung Lali Gadget)

Logo Kampung Lali Gadget memiliki beberapa kelemahan dalam aspek visual dan konseptual. Secara komposisi, logo ini menggunakan elemen berbentuk kincir angin dengan

warna-warna cerah yang mencerminkan keceriaan dunia anak-anak. Namun, komposisinya terasa kurang harmonis dan bentuk kincir angin yang tidak simetris mengurangi kesan profesional serta sulit diinterpretasikan sebagai logo yang kuat. Elemen kincir angin warna-warni dalam logo terkesan hanya sebagai dekorasi dan kurang mampu mewakili misi utama Kampung Lali Gadget dalam mengurangi ketergantungan anak terhadap gadget melalui permainan tradisional.

Bentuk kincir angin yang digunakan dalam logo lama Kampung Lali Gadget perlu dikritisi dari segi relevansi dengan nama dan visi kampung tersebut. Secara konseptual, kincir angin umumnya diasosiasikan dengan energi terbarukan, pertanian, atau permainan anak-anak dalam bentuk mainan tradisional. Meskipun terdapat kaitan dengan dunia anak-anak, simbol kincir angin ini tidak secara langsung mencerminkan esensi dari Kampung Lali Gadget yang berfokus pada pengurangan ketergantungan anak terhadap gadget melalui permainan tradisional dan aktivitas edukatif. Tidak ada hubungan yang jelas antara kincir angin dengan pesan utama yang ingin disampaikan oleh Kampung Lali Gadget, yaitu mengajak anak-anak untuk kembali bermain secara aktif tanpa bergantung pada teknologi modern.

Selain itu, bentuk kincir angin dalam logo ini juga berpotensi membingungkan audiens yang belum familiar dengan Kampung Lali Gadget. Mereka mungkin akan mengasosiasikannya dengan konsep yang berbeda, seperti energi, lingkungan, atau kegiatan luar ruangan secara umum, daripada fokus utama pada edukasi berbasis permainan tradisional. Dengan demikian, simbol ini kurang mampu berfungsi sebagai representasi yang kuat dan mudah diingat dalam menggambarkan tujuan utama kampung ini.

Tagline yang digunakan, yaitu “Bermain Menjadi Indonesia,” juga memiliki beberapa kekurangan. Dari segi makna, *tagline* ini terdengar ambigu dan dapat menimbulkan berbagai interpretasi. Frasa “Menjadi Indonesia” kurang memiliki kejelasan apakah maksudnya adalah bermain sebagai upaya untuk memahami budaya Indonesia atau sebagai pembentukan karakter anak-anak Indonesia. Selain itu, *tagline* ini tidak secara langsung menyoroti misi Kampung Lali Gadget dalam membebaskan anak-anak dari ketergantungan pada gadget melalui permainan tradisional. Secara emosional dan informatif, *tagline* ini belum cukup kuat untuk menarik perhatian target audiens, seperti orang tua atau pendidik yang mencari solusi terhadap masalah ketergantungan gadget pada anak-anak.

Dari hasil survei yang telah dilakukan menunjukkan bahwa 83,7% responden dari masyarakat Sidoarjo dan sekitarnya masih belum mengetahui atau belum pernah mendengar tentang Kampung Lali Gadget sebagai destinasi wisata edukasi berbasis permainan tradisional. Meskipun Kampung Lali Gadget sudah memiliki logo, dari hasil survei yang telah didapatkan menunjukkan bahwa 51,2% responden merasa logo tersebut tidak mencerminkan secara efektif karakter dan tujuan tempat, 37,2% responden merasa logo cukup mencerminkan, 7% responden merasa logo tidak mencerminkan sama sekali dan 4,7% responden merasa logo sudah sangat mencerminkan Kampung Lali Gadget sebagai destinasi wisata edukasi dan budaya yang berfokus pada permainan tradisional.

Hasil survei menunjukkan bahwa 86% responden merasa perlu adanya peningkatan atau perubahan dan pada logo Kampung Lali Gadget. Dengan adanya hasil data survei yang telah didapat maka dapat disimpulkan Kampung Lali Gadget belum mempunyai logo atau identitas visual yang kuat dan tepat.

Identitas visual adalah elemen kunci dalam *branding* yang berfungsi untuk menciptakan representasi visual dari sebuah brand atau organisasi. Elemen-elemen seperti logo, warna, tipografi, dan desain grafis lainnya membentuk identitas visual yang konsisten dan mudah dikenali. Identitas visual tidak hanya menjadi penanda visual, tetapi juga harus mencerminkan nilai, misi, serta kepribadian brand. Identitas visual bukan hanya sekadar gambar atau simbol, melainkan representasi dari pemahaman mengenai kualitas, pelayanan, dan kepercayaan terhadap suatu perusahaan (Sari dkk., 2023). Identitas visual yang kuat dapat membantu memperkuat citra sebuah tempat, membuatnya lebih mudah diingat, dan membangun koneksi emosional dengan audiens. Identitas visual yang efektif juga harus mampu mencerminkan karakteristik unik dan daya tarik dari sebuah *brand* atau tempat.

Kampung Lali Gadget telah melakukan berbagai upaya *branding* guna memperkenalkan diri sebagai tempat edukasi berbasis permainan tradisional dan kegiatan *outdoor*. Dalam informasi yang telah diberikan oleh Bapak Achmad Irfandi, bentuk usaha *branding* yang telah dilakukan Kampung Lali Gadget adalah melakukan upaya *branding* dengan menetapkan *brand character* yang ceria, penuh kebebasan, dan kebahagiaan. Kemudian dalam brand values Kampung Lali Gadget yang tidak ditemukan pada brand lainnya adalah menekankan bermain edukatif berbasis sosial budaya, dengan lingkungan pedesaan yang alami dan autentik, sebagai laboratorium bermain di luar ruangan dan menghadirkan nostalgia kebahagiaan masa kecil.

Kemudian untuk upaya visual *branding* yang telah dilakukan oleh Kampung Lali Gadget yaitu dengan mengimplementasikan elemen visual yang mewakili nuansa alami pedesaan guna menciptakan kesan harmonis dan autentik tradisional yang diletakkan di berbagai elemen, seperti pada desain logo, desain *signage*, dan desain lingkungan tempat.

Branding adalah proses strategis untuk menciptakan identitas unik bagi sebuah produk, layanan, perusahaan dan organisasi. Melalui *branding*, elemen-elemen visual seperti logo, warna, tipografi, serta elemen non-visual seperti misi, nilai, dan visi disusun secara konsisten untuk membentuk persepsi dan citra di benak masyarakat. Tujuan utama dari *branding* adalah menciptakan identitas yang kuat dan mudah dikenali, serta membangun koneksi emosional dengan audiens. *Branding* tidak hanya berlaku pada produk atau layanan komersial, tetapi juga dapat diterapkan pada tempat, yang dikenal sebagai *destination branding*. *Destination branding* adalah proses menciptakan identitas unik dan menarik untuk suatu lokasi, seperti kota, negara, atau destinasi wisata, dengan tujuan untuk membentuk persepsi positif di benak masyarakat dan menarik lebih banyak pengunjung. *Destination branding* suatu wisata mencakup keseluruhan potensi destinasi tersebut, termasuk nilai, budaya, dan filosofinya (Bungin, sebagaimana dikutip dalam Saleh dkk., 2022). Sementara itu, *Rebranding* adalah proses memperbaiki sebuah brand yang sudah ada untuk meningkatkan citra dan kualitasnya, yang dilakukan oleh suatu perusahaan (Putro & Sutejo, 2024). *Rebranding* sering dilakukan untuk menyegarkan kembali citra brand agar tetap relevan, meningkatkan daya saing, atau merespon kritik dan persepsi negatif yang mungkin berkembang. Dalam konteks ini, *rebranding* tidak hanya tentang perubahan logo atau desain, tetapi juga tentang bagaimana brand mampu merefleksikan nilai-nilai inti dan tetap relevan bagi audiens.

Berdasarkan hasil observasi langsung di lokasi Kampung Lali Gadget, ditemukan bahwa desain *signage* di lokasi belum konsisten. Beberapa *signage* dibuat dengan tulisan tangan, sementara yang lain dicetak. Keterbacaan *signage* yang dibuat dari tulisan tangan cukup sulit karena penggunaan warna yang kurang kontras dengan latar belakang, sehingga memerlukan pembaca untuk melihat dari jarak dekat. Selain itu, beberapa informasi yang

tercantum pada *signage* belum memuat detail informasi lengkap mengenai tempat yang ditunjukkan.



Gambar 1. 4 Sign System Kampung Lali Gadget, 2024
(Sumber: Dokumen Pribadi Kampung Lali Gadget)

Hasil survei menunjukkan bahwa 48,8% responden merasa bahwa *signage* yang ada di Kampung Lali Gadget kurang jelas dan sulit dibaca dalam penyampaian informasi, 44,2% responden merasa cukup jelas dan 7% responden merasa sangat jelas dan mudah dibaca. Dari data survei yang ada, penting untuk mengevaluasi dan memperbaiki desain *signage* agar lebih informatif dan mudah dibaca.

Hasil survei menunjukkan bahwa 93% responden setuju akan perlunya peningkatan desain dan kualitas *signage* yang ada di lokasi Kampung Lali Gadget. Dengan adanya hasil data survei yang telah didapatkan maka dapat disimpulkan bahwa *signage* yang ada di lokasi Kampung Lali Gadget masih belum bisa menyampaikan pesan informasi dengan sangat jelas dan perlu adanya peningkatan kualitas desain *signage*.

Signage memiliki peran penting dalam memandu dan memberikan informasi kepada pengunjung di suatu tempat. Sebagai bagian dari identitas visual, *signage* harus didesain dengan mempertimbangkan aspek keterbacaan, konsistensi, dan fungsi komunikasinya. *Signage* yang efektif tidak hanya berfungsi sebagai penanda arah, tetapi juga sebagai elemen visual yang memperkuat citra dan *branding* suatu tempat. Desain yang konsisten, jelas, dan mudah dibaca dapat membantu menciptakan pengalaman pengunjung yang positif, serta memudahkan navigasi. *Sign system* adalah serangkaian tanda yang bekerja secara terintegrasi untuk

memandu, menginformasikan, dan memfasilitasi navigasi di suatu lingkungan. Sistem tanda ini merupakan bagian dari konsep *wayfinding*, yaitu metode yang digunakan untuk memandu orang melalui penggunaan tanda-tanda, sehingga mereka dapat mengikuti jalur sesuai dengan yang diinginkan (T. A. Nugraha & Wulandari, 2023). Penempatan dan desain yang konsisten dari *signage* dalam suatu *sign system* sangat penting untuk memastikan bahwa informasi dapat diakses dengan mudah dan dipahami oleh semua pengguna.

Kampung Lali Gadget hadir sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan dari berkurangnya minat anak-anak terhadap permainan tradisional akibat perkembangan teknologi. Dengan mengedepankan pendidikan yang berdasar nilai-nilai budaya lokal, Kampung Lali Gadget menawarkan berbagai layanan yang mendukung pengenalan kembali permainan tradisional dalam suasana pedesaan yang autentik. Meskipun telah melakukan upaya *branding*, termasuk pengembangan logo dan elemen visual lainnya, masih terdapat tantangan dalam menyampaikan identitas dan informasi dengan jelas, sebagaimana tercermin dalam hasil survei mengenai logo dan *signage*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang telah dijelaskan identifikasi masalah yang didapat:

1. Penurunan Minat terhadap Permainan Tradisional. Di era modern, permainan tradisional mulai ditinggalkan dan tergantikan oleh permainan digital. Kondisi ini menjadi tantangan bagi Kampung Lali Gadget dalam mempertahankan eksistensi permainan tradisional dan menarik minat generasi muda agar terlibat dalam aktivitas yang berakar pada budaya lokal.
2. Masyarakat Kabupaten Sidoarjo dan sekitarnya belum mengetahui dan tempat bernama Kampung Lali Gadget. Sebanyak 83,7% responden masih belum mengetahui atau belum pernah mendengar tentang Kampung Lali Gadget.
3. Kurangnya Ketercerminan Logo terhadap Identitas Kampung Lali Gadget. Menurut hasil survei meskipun Kampung Lali Gadget sudah memiliki logo, namun 51,2% responden merasa logo tersebut tidak efektif dalam merepresentasikan identitas tempat, 37,2% responden merasa logo cukup mencerminkan, 7% responden merasa logo tidak mencerminkan sama sekali dan 4,7% responden merasa logo Kampung Lali Gadget

sudah sangat mencerminkan sebagai destinasi wisata edukasi dan budaya yang berfokus pada permainan tradisional. Sebanyak 86% responden merasa perlu adanya peningkatan atau perubahan dan pada logo Kampung Lali Gadget.

4. Desain dan Kualitas *Signage* yang Kurang Memadai. Berdasarkan hasil observasi dan survei, ditemukan bahwa 48,8% responden merasa *signage* di lokasi Kampung Lali Gadget sulit dibaca dan kurang jelas dalam menyampaikan informasi, 44,2% responden merasa cukup jelas dan 7% responden merasa sangat jelas dan mudah dibaca. Sebanyak 93% responden setuju akan perlunya peningkatan desain dan kualitas *signage* yang ada di lokasi Kampung Lali Gadget.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah ada, maka rumusan masalah yang bisa didapatkan sebagai berikut:

"Bagaimana *rebranding* Kampung Lali Gadget di Kabupaten Sidoarjo?"

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah bertujuan untuk membuat perancangan lebih terarah dan memudahkan dalam mencapai tujuan perancangan. Adapun batasan masalah dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan *rebranding* ini berfokus pada pengembangan kembali identitas visual Kampung Lali Gadget untuk meningkatkan daya tarik dan konsistensi brand di mata publik.
2. Hasil dari perancangan ini akan berupa logo, *signage*, *Graphic Standard Manual (GSM)*, *merchandise* dan media promosi.

1.5 Tujuan Perancangan

Melalui perancangan ini, tujuan yang akan diraih adalah:

1. Merancang identitas visual baru yang bertujuan meningkatkan kesadaran dan ketertarikan masyarakat terhadap Kampung Lali Gadget.
2. Mempromosikan potensi wisata edukasi dan budaya Kampung Lali Gadget di Kabupaten Sidoarjo.
3. Memperkuat daya tarik Kampung Lali Gadget sebagai wisata edukasi yang berfokus pada pelestarian permainan tradisional.

1.6 Manfaat Hasil Perancangan

Perancangan *rebranding* Kampung Lali Gadget diharapkan membawa manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Bagi Penulis

1. Mempelajari metode dan teknik dalam merancang identitas visual yang dapat secara efektif merepresentasikan karakteristik dan nilai-nilai Kampung Lali Gadget, sehingga menciptakan citra yang kuat dan konsisten.
2. Menyediakan solusi untuk masalah terkait *branding*, termasuk penguatan elemen visual yang dapat meningkatkan pengenalan dan daya tarik Kampung Lali Gadget.
3. Memperoleh pengalaman praktis dan mengasah keterampilan penulis dalam melakukan penelitian dan perancangan, yang dapat diterapkan pada proyek serupa.

1.6.2 Manfaat Bagi Kampung Lali Gadget:

1. Hasil perancangan akan memperkuat identitas visual Kampung Lali Gadget, membantu menciptakan citra yang konsisten dan profesional.
2. Desain yang terintegrasi dan menarik akan meningkatkan daya tarik Kampung Lali Gadget sebagai destinasi wisata, yang dapat menarik lebih banyak pengunjung.
3. Hasil perancangan akan memastikan konsistensi dalam komunikasi visual, baik dalam *sign system*, materi promosi, maupun komunikasi digital, memperkuat pesan dan nilai yang ingin disampaikan.
4. *Sign system* dan materi informasi yang dirancang dengan baik akan memudahkan pengunjung dalam menemukan fasilitas, memahami kegiatan yang ada, dan menjelajahi Kampung Lali Gadget.