

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kereta Kuda dalam perkembangannya telah ada ketika manusia mulai melakukan aktivitas produksi yang tidak dapat dipenuhi dari hasil produksinya sendiri. Hal ini dikarenakan kebutuhan setiap manusia tidak hanya mencukupi satu melainkan berbagai kebutuhan hidup. Maka dari itu, untuk memperoleh kebutuhan tersebut manusia melakukan tukar menukar barang. Seiring berjalannya waktu, kegiatan tukar menukar barang telah berpengaruh kepada sektor perdagangan, sektor perekonomian, dan sektor transportasi. Dari segi transportasi, sebelum ditemukannya mesin, manusia menggunakan tenaga hewan seperti kuda, yang berkembang dari masa ke masa menjadi kereta kuda.

Di Indonesia nama kereta kuda berbeda-beda di setiap daerah khususnya di daerah Jawa. Di Jawa Barat seperti daerah Betawi, Jakarta, Bandung dan sekitarnya kereta kuda disebut sebagai Delman. Nama delman sendiri berasal dari nama penemunya Charles Theodore Deeleman pada masa pemerintahan Hindia Belanda. Di Jawa Tengah, nama kereta kuda terkenal dengan sebutan Dokar di daerah Semarang, Jepara atau Andong sebutan di daerah Solo dan Yogyakarta. Andong di daerah Jawa Tengah sangat unik, bervariasi, memiliki ciri khas kebudayaan tersendiri, dan kaya akan sejarah karena di Jawa Tengah

dahulunya banyak terdapat pemerintahan kerajaan dan keraton yang berdiri di sana. Contoh : Kerajaan tertua yaitu Kerajaan Mataram.



Gambar 1.1

Andong di Yogyakarta (foto pribadi)

Di dalam cerita sejarah, kereta kuda berperan di dalam isi ceritanya. Terbukti dari adanya relief kereta kuda di candi seperti Borobudur, dan prasasti-prasasti. Saat zaman Hindia Belanda, kereta kuda atau Andong juga sangat berperan penting sebagai alat transportasi dan perdagangan sehari-hari. Namun Andong yang merupakan warisan budaya tradisional, kini telah ada di tengah arus globalisasi dan kemajuan zaman. Terutama sejak ditemukannya mesin.

Perkembangan teknologi di perkotaan saat ini memang terasa sangat berarti terhadap penurunan jumlah Andong yang ada sekarang ini, orang lebih memilih untuk menggunakan angkutan umum atau mobil yang memiliki daya jelajah lebih jauh, sedangkan Andong memiliki kelemahan, yaitu daya jelajah yang

masih terbatas oleh kemampuan kuda yang digunakan. Perkembangan teknologi yang kian pesat turut merubah fungsi Andong sebagai alat transportasi sehari-hari atau pengangkutan menjadi alat untuk sarana rekreasi atau wisata. Perubahan tersebut juga membuat keberadaan Andong semakin tersingkirkan karena adanya kebijakan dari pemerintah tentang larangan Andong beroperasi di jalan-jalan tertentu. Padahal Andong merupakan transportasi unik khas yang bersejarah dan berbudaya serta memiliki nilai seni bila dibandingkan transportasi tradisional lainnya. Selain itu, Andong merupakan warisan dari nenek moyang terdahulu.

Implikasi yang muncul adalah lama kelamaan di masa mendatang masyarakat jadi tidak tahu dan tidak mengenal lagi asal usul budaya, keunikan dari Andong. Padahal Andong juga merupakan *icon* transportasi dan wisata di Yogyakarta. Yogyakarta merupakan kota wisata kedua di Indonesia setelah Bali yang banyak dikunjungi oleh warga asing. Warga asing yang datang berlibur ke Yogyakarta, sebagian besar tertarik mencoba naik Andong dan ingin mengetahui cerita sejarahnya.

Oleh karena itu, masyarakat lokal khususnya di Yogyakarta dalam memajukan budayanya perlu mengenali budaya khas lokalnya sendiri, sudah seharusnya semua hal yang berhubungan dengan budaya asli Indonesia di tanah air kita, sejarahnya perlu tetap dipertahankan dan diperkenalkan sebab alat transportasi bisa digunakan untuk menelisik perkembangan kota dan masyarakat (*Rickshaw Coolie, a People's History of Singapore, 1880-1940*), karena sejarah perkembangan sebuah kota tidak selamanya ditentukan oleh gemuruh

pembangunan jalan raya dan ramainya para pengendara kendaraan, tetapi dari kisah sejarah dan kekayaan budaya tradisional yang dimiliki untuk memperkuat identitas asli budaya sebuah kota atau bangsa.

Dalam dunia komunikasi visual, fotografi merupakan media visual untuk menyampaikan pesan tentang bentuk-bentuk khas dan keunikan Andong dari segi desainnya, foto Andong dengan lingkungan sekelilingnya dari segi aktivitas Andong, kusir, dan penumpang di daerah sekitaran Yogyakarta yang kemudian pembahasan dan penelitian tentang sejarah perkembangan, dan keunikan Andong di daerah Jawa Tengah khususnya Yogyakarta akan dikemas menjadi sebuah *photobook* yang bisa diminati berbagai kalangan dari mulai masyarakat lokal hingga warga asing. Dengan harapan, masyarakat lokal bisa mengetahui budaya khas transportasi Andong lebih dalam dan agar budaya tentang Andong juga bisa diketahui oleh masyarakat luar yang datang berkunjung. Oleh karena itu, *Photobook* ini akan dibuat dalam dua bahasa, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Sesuai dengan fenomena dan cuplikan data yang diperoleh di lapangan, berikut ini akan diregister dan diidentifikasi permasalahan yang muncul dari fakta yang diperoleh. Perkembangan transportasi yang semakin modern membuat transportasi tradisional seperti Andong di Yogyakarta kurang mendapat perhatian baik dari pemerintah dan masyarakatnya lebih menyukai budaya modern yang serba cepat, sehingga melupakan budaya asli khas dari transportasi tradisional Andong yang bernilai sejarah dan budaya. Di generasi

mendatang, masyarakat lama-kelamaan tidak mengetahui asal usul sejarah identitas kebudayaannya yang padahal dari pengetahuan tersebut, masyarakat bisa memajukan kebudayaan bangsanya. Alat ukur untuk menentukan jati diri dan identifikasi suatu bangsa adalah kekayaan seni dan budaya.

Dari permasalahan tersebut, perlu ada pengomunikasian dan pengenalan yang lebih nyata tentang Andong,

- Bagaimana menyampaikan keunikan Andong, dari segi bentuk, asal usul sejarah, ciri khas dan aktivitasnya di kota Yogyakarta melalui fotografi pada media buku agar dapat diminati seluruh kalangan masyarakat?
- Bagaimana agar masyarakat lokal dan warga asing yang datang berkunjung ke Yogyakarta dapat mengetahui bahwa Andong merupakan *icon* transportasi dan bernilai seni budaya?

Ruang lingkup pengerjaan tugas akhir :

- Pembahasan akan mengarah kepada bentuk ciri khas Andong, perubahan fungsi dari segi aktivitas, dan aneka ragam jenis Andong yang khas.

1.3 Tujuan Penelitian

Transportasi tradisional seperti Andong merupakan icon khas dari Yogyakarta, meskipun sekarang peminat dari masyarakat lokal mulai berkurang. Tetapi ragam cerita sejarah dan ciri khas dari transportasi tradisional Andong perlu diketahui, dan cerita keunikannya perlu dipertahankan popularitasnya, guna memperkenalkan kebudayaan asli Indonesia dari segi transportasi yang patut

dibanggakan kepada bangsa lain. Di Yogyakarta sendiri, artikel atau buku yang membahas transportasi Andong ini masih sangat jarang.

Rancangan tugas akhir ini bertujuan :

1. Mendeskripsikan dan membuka wawasan masyarakat lokal dan warga asing yang berkunjung tentang transportasi tradisional Andong yang merupakan *icon* transportasi khas Yogyakarta.
2. Mempertahankan pengetahuan budaya asli Indonesia tentang Andong dalam sebuah *photobook* yang menarik sehingga masyarakat bisa bangga dan dapat berguna untuk generasi mendatang, meskipun perkembangan transportasi berjalan cepat.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

1.4.1 Sumber Data

1.4.1.1 Observasi

Dilakukan di daerah wisata yang terdapat banyak kereta kuda Andong, untuk mendapatkan suasana yang terjadi di lokasi.

1.4.1.2 Wawancara

> Melakukan wawancara dengan tukang kusir dan Dinas Pariwisata seni budaya Yogyakarta untuk mendapatkan gambaran tentang keadaan Andong sekarang dan perubahan fungsinya dari dulu hingga sekarang.

- > Melakukan wawancara dengan pengunjung lokal dan asing untuk mengetahui ketertarikan mereka akan transportasi tradisional Andong yang ada di Yogyakarta.

1.4.1.3 Studi Literatur

- > Mencari teori-teori dari buku, koran dan media internet yang berhubungan dengan kereta kuda atau Andong dan budaya yang ada di Yogyakarta.
- > Mencari referensi tentang teknik, gaya fotografi, dan desain-desain buku.

1.4.2 Teknik Pengumpulan Data

Tahap I : Mengumpulkan data yang kemudian dipilih dan diolah

Tahap II : Membuat media visual, dan sketsa desain rancangan

Tahap III : Penggabungan visual dan desain yang kemudian menjadi hasil sebuah karya atau rancangan.

1.5 Skema Perancangan

