

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dilingkungan sekitar, kita sering menjumpai informasi baik berupa tanda ataupun simbol-simbol dalam berbagai bentuk. Informasi ini dikenal sebagai *sign system*. *Sign system* dapat ditemukan pada area-area tertentu yang membutuhkan penyampaian informasi kepada pengunjung. Area tersebut meliputi kota, perkantoran, tempat wisata, rumah sakit, bandara, mall, stasiun, dan lain – lain. *sign system* termasuk dalam *Enviromental Graphic Design* menurut Chris Calori (2007 : 2) dapat dijelaskan sebagai informasi berupa komunikasi grafis yang dapat membentuk sebuah lingkungan. Informasi yang digunakan dalam *sign system* biasanya berupa aturan – aturan global yang telah disepakati secara internasional agar mudah dipahami dan diterapkan diseluruh dunia serta dimengerti dari segala kalangan masyarakat.

Fungsi utama dari *sign system* adalah memberikan informasi agar memudahkan seseorang dari satu tempat ketempat lain yang menjadi tujuannya. Namun selain itu, *sign system* dapat berguna juga sebagai identitas sebuah tempat, memberikan informasi sejarah, informasi penggunaan dan larangan, serta masih banyak lagi yang lainnya. Oleh karena itu dibutuhkan kemampuan untuk mengemas informasi secara efektif, dengan cara penyampaian informasi yang sesuai dengannilai estetik dan prinsip-prinsip desain agar menarik perhatian serta memberikan informasi yang valid kepada pembacanya.

Bandung merupakan sebuah kota besar di Indonesia yang terkenal dengan wisatanya. Wisata yang dimiliki oleh kota Bandung diantaranya adalah wisata kuliner, wisata belanja, wisata alam, wisata *heritage* dan lain sebagainya. Keanekaragaman wisata tersebut memerlukan *sign system* agar memiliki ciri khas atau pembeda dari tiap tempatnya. *Sign system* ini berfungsi agar informasi yang disampaikan tidak membingungkan pengunjung, baik pengunjung domestik maupun manca negara untuk berwisata di kota Bandung.

Dari beberapa wisata di kota Bandung, wisata *heritage* adalah wisata yang paling mudah ditemukan di kota Bandung, karena Bandung adalah pusat

bangunan bergaya belanda di Indonesia yang dikenal dengan istilah *Art Deco*. Wisata *heritage* kota Bandung adalah kawasan dan bangunan cagar budaya yang berada di Kota Bandung yang memiliki nilai kesejarahan, ilmu pengetahuan dan kebudayaan, terutama bangunan yang telah berumur lebih dari 50 (lima puluh) tahun yang memberikan ciri dan identitas peradaban perlu dilakukan perlindungan dan pelestarian (PERATURAN DAERAH KOTA BANDUNG NOMOR: 19 TAHUN 2009 TENTANG PENGELOLAAN KAWASAN DAN BANGUNAN CAGAR BUDAYA).

Bangunan cagar budaya yang ada di kota Bandung berjumlah 99 buah yang dibagi menjadi enam kawasan, yaitu kawasan pusat kota, kawasan pecinan / perdagangan, kawasan pertahanan & keamanan / militer, kawasan etnik sunda, kawasan perumahan villa dan non-villa, dan kawasan industri (PERATURAN DAERAH KOTA BANDUNG NOMOR: 19 TANGGAL: 7 Agustus 2009). Diantaranya adalah gedung Merdeka, gedung Sate, museum Pos, museum Geologi, dan lain-lainnya. *Sign system* yang dapat dijumpai pada bangunan cagar budaya tersebut berupa tanda identifikasi suatu tempat, grafik berupa peta, petunjuk arah, dan lainnya. Namun beberapa sistem penanda tersebut tidak berfungsi maksimal, bahkan ada beberapa tempat / bangunan yang tidak memiliki *sign system* dengan lengkap. Berdasarkan hasil observasi lapangan yang telah penulis lakukan, terlihat masih banyaknya masyarakat yang kesulitan untuk mengetahui tempat dan bangunan yang menjadi cagar budaya atau wisata *heritage*. dikarenakan tidak adanya *mapping* atau pemetaan yang lengkap dan jelas terhadap tempat atau bangunan *Heritage*, hal ini menyebabkan banyak masyarakat cenderung tidak tahu bahkan tidak peduli terhadap wisata *heritage*. Seperti yang dikatakan Aceng, staff Dinas Pariwisata dan Budaya kota Bandung bahwa minimnya informasi serta infrastruktur dalam *sign system* yang diberikan kepada masyarakat.

Berdasarkan kondisi yang terjadi di kota Bandung yang penulis amati, penulis mendapat kesempatan untuk merancang *sign system* wisata *heritage* kota Bandung dengan menggunakan teori-teori desain guna memberikan informasi kepada masyarakat untuk mengenal tempat-tempat dan bangunan yang menjadi cagar budaya beserta latar belakang dan sejarah dari tempat tersebut. Selain itu perancangan *sign system* ini juga berguna untuk mensukseskan program Pemerintahan kota Bandung sebagai kota pariwisata, dalam hal ini pariwisata *heritage*.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Masyarakat ataupun wisatawan kota Bandung sulit untuk memperoleh informasi tentang kawasan dan bangunan cagar budaya yang menjadi wisata heritage kota Bandung.
2. Ada beberapa kawasan dan bangunan cagar budaya di kota Bandung yang tidak memiliki *sign system* dengan lengkap.
3. Ada beberapa *sign system* yang ditemukan tidak sesuai dengan standar *sign system* yang baik dan benar, yaitu penempatan *signage*, keterbacaan, penggunaan material dan lain-lain.
4. Desain *sign system* pada wisata *heritage* di kota Bandung belum memiliki pembeda ataupun ciri khas dari kota Bandung.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah:

1. Bagaimana merancang desain *sign system* yang efektif dan informatif terhadap wisata *heritage* di kota Bandung bagi masyarakat ataupun wisatawan?

1.4 Fokus

Dalam pengerjaan Tugas Akhir ini akan difokuskan kepada perancangan *sign system* sebagai media komunikasi visual yang memberikan informasi dan intepretasi kepada masyarakat dan wisatawan tentang wisata *heritage* di kota Bandung. Adapun yang termasuk didalamnya yaitu berupa penanda suatu tempat, peta lokasi, informasi sejarah dan latar belakang.

Konsep desain yang akan digunakan dalam perancangan *sign system* ini akan disesuaikan berdasarkan penggolongan kawasan cagar budaya yang telah dibagi menjadi enam kawasan oleh pemerintah kota Bandung. Perancangan *sign system* ini akan menggunakan elemen desain yang sesuai dengan kota Bandung

sehingga akan memberikan kesan pengalaman yang lebih kepada masyarakat ataupun wisatawan.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari pembuatan perancangan design *sign system* wisata *heritage* kota Bandung adalah untuk memberikan pesan yang efektif dan informatif kepada masyarakat dan wisatawan dalam memperoleh informasi tempat-tempat cagar budaya, sejarah dan latar belakangnya, serta mendukung program pemerintah kota Bandung sebagai kota wisata.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini menggunakan beberapa metode penulisan dimaksudkan untuk mempermudah dalam pengumpulan data. Adapun metode yang digunakan adalah :

a. Observasi

Observasi adalah metode yang digunakan untuk mengamati sesuatu, seseorang, suatu lingkungan, atau situasi secara tajam, terinci, dan mencatatnya secara akurat dalam beberapa cara (Rohidi, Tjetjep Rohendi, 2011 : 182).

b. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah suatu pembahasan yang berdasarkan pada buku-buku referensi yang bertujuan untuk memperkuat materi pembahasan maupun sebagai dasar untuk menggunakan rumus-rumus tertentu dalam menganalisis dan mendesain suatu struktur (Berliano, 2007: 1).

c. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang kejadian yang oleh peneliti tidak dapat diamati sendiri secara langsung, baik karena tindakan atau peristiwa yang terjadi di masa lampau

ataupun karena peneliti tidak diperbolehkan hadir di tempat kejadian itu. (Rohidi, Tjetjep Rohendi, 2011: 208).

1.7 Metode Analisis

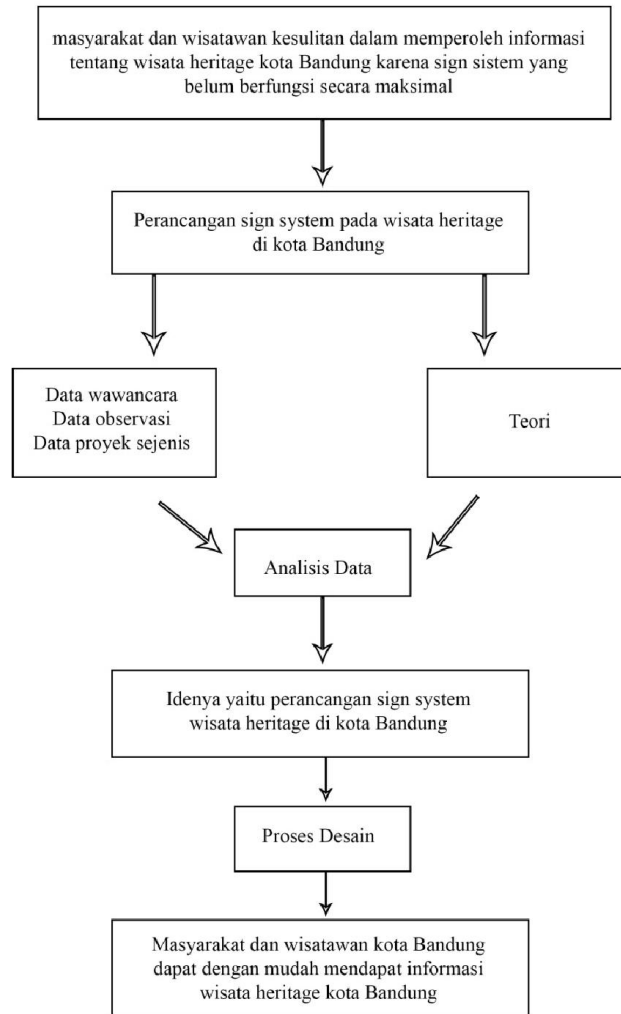
1. Matriks

Matriks merupakan alat yang rapih baik bagi pengelolaan informasi maupun bagi analisis. Sebuah matriks memuat kolom dan baris, yang memunculkan dua dimensi yang berbeda, konsep atau seperangkat informasi. Matriks juga sangat berguna untuk membuat perbandingan seperangkat data, misal mengidentifikasi perbedaan dan persamaan data dalam penelitian. (Rohidi, Tjetjep Rohendi. 2011 : 247-249)

2. S.W.O.T

Analisis SWOT memperhitungkan faktor internal yang terdiri dari Strength dan Weakness serta faktor luar yang terdiri dari Opportunity dan Threat. Analisis SWOT biasa digunakan dalam menilai suatu perusahaan, caranya dengan membuat matriks antara faktor luar dan faktor dalam, sehingga pada perpotongan kolom dan baris terjadi empat kotak hasil campuran. Masing-masing kotak hasil kombinasi ini merupakan suatu strategi yang memiliki ciri khusus. (Soewardikoen, Didit Widiatmoko, 2013)

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

1.9 Pembabakan

BAB I : Pendahuluan

Dalam bab ini menjelaskan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, fokus, tujuan penelitian, cara untuk mengumpulkan data,

metodologi, kerangka penelitian, dan sistematika penulisan laporan tugas akhir ini yang akan membahas tentang perancangan tugas akhir yang akan dibuat.

BAB II : Dasar Pemikiran

Bab ini berisi kaidah dan pemikiran yang akan menjabarkan tentang teori-teori dasar mengenai *user sign system* dan implementasinya.

BAB III : Data dan Analisis Masalah

Pada bab ini memaparkan tentang perusahaan pemberi proyek, detail – detail perusahaan. Produk yang akan digunakan, siapa sasaran dari produk perancangan. Data dari hasil wawancara, observasi sebagai landasan dalam menganalisis permasalahan.

BAB IV : Konsep dan Hasil Perancangan

Dalam bab ini berisi tentang langkah – langkah serta konsep atau strategi desain yang akan digunakan dalam penyelesaian masalah menggunakan konsep kreatif, konsep komunikasi dan konsep media sebagai landasan perancangan desain.

BAB V : Penutup

Pada bab ini berisi tentang masukan dan saran bagi penulis mengenai laporan tugas akhir dari para penguji setelah dilaksanakannya sidang tugas akhir.