

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Haryoto Kunto (2000) dalam *Wajah Bandoeng Tempoe Doeloe*, Bandung sempat dijadikan Ibu Kota Nusantara Pemerintahan Hindia Belanda pada zaman kolonial pada periode 1920-1941, ketika itu banyak gedung dibangun dengan gaya arsitektur modern yang akhirnya gedung-gedung tersebut kini menjadi gedung bergaya klasik dengan berbagai bentuk, corak, dan gaya bangunan Eropa yang megah dan anggun, sehingga kala itu Bandung sempat dijuluki orang sebagai *Paris van Java*.

Setelah peristiwa Bandung lautan api sampai tahun 1970, ditaksir di kota Bandung masih tersisa kurang lebih 2.500 bangunan arsitektur kolonial yang memiliki nilai sejarah, seni budaya serta tergolong cagar budaya yang patut dilindungi. Namun memasuki tahun 1990-an tersisa 495 bangunan lama dan tersisa kurang lebih 206 bangunan arsitektur kolonial yang masih utuh. Dan akhirnya pada tahun 2009 telah lahir Peraturan Daerah No.19 tentang Pengelolaan Kawasan dan Bangunan Cagar Budaya di kota Bandung, yang di dalamnya berisi daftar Bangunan Cagar Budaya golongan A (yang memenuhi kriteria umur, nilai arsitektur, sejarah, ilmu pengetahuan dan sosial budaya) yang hanya mencakup sebanyak 100 bangunan di kota Bandung.

Menurut Sheopari (1991) dalam *State of Art in Conservation: Singapore's Experience* yang dikutip oleh Kunto (2000), secara tidak langsung Bangunan Cagar Budaya juga merupakan aset wisata sejarah tersendiri bagi negara maupun kota yang memilikinya. Pada tahun 1977 pendapatan Singapura dari sektor pariwisata turun secara mencolok akibat penggusuran bangunan-bangunan lama cagar budaya yang dijadikan gedung-gedung pencakar langit. Contoh lain yaitu Malaysia yang merestorasi kembali kota Malaka sebagai *historic city* dimana akhirnya kota lama yang banyak mewarisi bangunan-

bangunan arsitektur kolonial tersebut menjadi salah satu daerah tujuan wisata yang banyak dikunjungi wisatawan . Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata Indonesia (2011) dalam Pelestarian Kota Tua di Indonesia mengatakan bahwa, Beberapa kota di Indonesia juga telah melakukan upaya pelestarian bangunan dan kawasan diantaranya, Jakarta, Bandung, Surabaya, Medan Semarang dlsb. Di kota DKI Jakarta Pemda tengah mengupayakan revitalisasi dan konservasi Kota Tua Jakarta, program revitalisasi ini sebagai salah satu upaya menarik minat wisatawan mancanegara maupun wisatawan nusantara, untuk menikmati salah satu warisan masa lalu.

Menurut Rachman, Hutagalung, Silano (2003) dalam Pemandu Wisata, peran pemandu wisata ataupun buku panduan sangatlah penting guna mempelajari nilai-nilai apa saja yang bisa di pelajari dalam perjalanan tersebut. Tanpa seorang pemandu (atau sekurangnya buku panduan), Candi Borobudur tidak lebih dari sebuah tumpukan batu dan sebagai tempat rekreasi keluarga, bukan menjadi sebuah objek wisata pendidikan sejarah. Seorang pemandu yang terlatih dengan baik dapat memberikan penjelasan (*commentary*) hampir pada semua aspek seperti ; sejarah, geografi, arsitektural, flora dan fauna. Bahkan seorang guide akan seperti ensiklopedia berjalan. Namun dalam wisata edukasi dan sejarah khususnya pada bangunan-bangunan cagar budaya di kota Bandung belum tersedia *local guide* maupun buku panduan yang mudah di dapat pada lokasi di dekat wisata sejarah tersebut.

Tujuan pembuatan tugas akhir ini adalah untuk menyediakan pemandu wisata *virtual* yang dapat dibawa kemana saja dan dapat digunakan kapan saja guna mengedukasi masyarakat dan wisatawan kota Bandung mengenai bangunan-bangunan lama cagar budaya di kota Bandung. Dalam perancangannya penulis berkerjasama dengan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung, Lembaga *Bandung Heritage* dan Komunitas Aleut yang dimana dengan dibuatnya aplikasi ini diharapkan dapat menimbulkan kesadaran wisatawan dan masyarakat kota Bandung untuk melindungi, menjaga dan melestarikan bangunan cagar budaya di kota Bandung yang juga dapat berdampak pada pertumbuhan pariwisata di kota *Paris van Java* ini.

Target pasar dari perancangan aplikasi ini adalah untuk masyarakat dan wisatawan kota Bandung khususnya mereka yang menggunakan *mobile phone* dan *concern* mengenai sejarah bangunan-bangunan lama di kota Bandung. Target wisatawan dikhususkan pada wisatawan remaja dan wisatawan dewasa.

Dalam mengedukasi masyarakat, wisatawan maupun pemilik bangunan, saat ini dinas kebudayaan dan pariwisata kota Bandung bekerjasama dengan tim cagar budaya telah berupaya dengan beberapa cara, di antaranya ialah ; dengan pembuatan plakat marmer, memberikan sosialisasi dan melalui website *www.bandungtourism.com* (Disbudpar:2016). Selain itu, edukasi dan informasi terkait dengan bangunan cagar budaya juga banyak terdapat dalam buku-buku sejarah, website maupun blog. Namun dari sekian banyak akses informasi mengenai bangunan cagar budaya kota Bandung di atas, sayangnya hingga saat ini belum ada media yang memberikan edukasi dan informasi secara menarik mengenai bangunan cagar budaya di kota Bandung yang dapat diakses dengan mudah kapan saja dan tentunya mengandung data yang akurat.

Di dalam tugas akhir ini penulis menggunakan aplikasi *mobile* pemandu wisata *virtual* sebagai media edukasi dan informasi terkait sejarah bangunan-bangunan lama kepada masyarakat dan wisatawan kota Bandung, dimana pengguna dapat menggunakan jasa pemandu wisata kapan saja dengan gratis.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2007) Multimedia merupakan media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio dan animasi yang disusun secara terintegrasi, ditambah dengan unsur interaktif dalam aplikasi ini sehingga pengguna dapat menentukan apa yang ingin dikehendaki dalam proses selanjutnya, kelebihan lain dari interaktif adalah pengguna dapat belajar dan mendapatkan informasi secara mandiri, sehingga tidak tergantung kepada instruktur/pembimbing, dan juga pengguna dapat memulai kapan saja dan dapat mengakhiri sesuai dengan keinginannya. Menurut Wahono (2007) dalam *Multimedia Technology*, Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk : media pembelajaran. Salah satu contohnya ialah dengan banyaknya produsen CD pembelajaran interaktif yang diperuntukan bagi siswa-siswi yang sedang berada di bangku sekolah. Dengan penggabungan unsur-unsur media dan

kelebihan aplikasi di atas diharapkan dengan perancangan aplikasi mobile virtual guide ini pengguna akan lebih tertarik dan lebih mengerti akan sejarah dari bangunan-bangunan lama di kota Bandung.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

- a) Kurangnya kepedulian masyarakat dalam pelestarian bangunan cagar budaya di kota Bandung.
- b) Belum terdapat aplikasi mobile yang memberikan informasi secara interaktif dan mudah dipahami mengenai Bangunan Cagar Budaya di kota Bandung.
- c) Belum adanya buku panduan wisata maupun local guide yang memberi penjelasan tentang bangunan cagar budaya di kota Bandung

1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat media aplikasi yang dapat membantu masyarakat dan wisatawan kota Bandung untuk memahami nilai-nilai (sejarah, sosial, budaya, umur, dan arsitektur) Bangunan Cagar Budaya di kota Bandung.

1.3 Ruang Lingkup

Dalam Tugas Akhir ini, penulis memberi batasan terhadap permasalahan yang dibahas yaitu:

1. Apa

Penulis akan melakukan penelitian dan pencarian data terhadap Bangunan cagar budaya kategori A (yang memiliki nilai budaya, sejarah, umur, arsitektur, dan sosial) di kota Bandung.

2. Siapa

Penulis berkerjasama dengan pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung, Komunitas Bandung Heritage dan Komunitas Aleut.

Dimana hasil akhir dari tugas akhir ini akan di tujukan untuk kalangan dewasa, mahasiswa dan wisatawan kota Bandung.

3. Dimana

Penulis melakukan penelitian dan pencarian data di kawasan Asia-Afrika dan Braga Kota Bandung, dan juga di perpustakaan kota Bandung dan Telkom University

4. Kapan

Penulis mengerjakan tugas akhir dari tanggal 1 Februari – 1 Agustus 2016

5. Kenapa

Alasan penulis membuat tugas akhir ini karena kurangnya pengetahuan dan kepedulian masyarakat dan wisatawan kota Bandung akan bangunan cagar budaya

6. Bagaimana

Dalam tugas akhir ini penulis melakukan perancangan aplikasi mobile virtual guide tentang bangunan cagar budaya di kota Bandung.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah :

- a) Menambah pengetahuan dan kepedulian khalayak sasaran akan bangunan cagar budaya kota Bandung
- b) Meningkatkan daya tarik wisata sejarah di kota Bandung
- c) Mempermudah khalayak sasaran dalam mendapatkan informasi mengenai Bangunan Cagar Budaya di kota Bandung

1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

1.5.1 Pengumpulan Data

- a. Studi Pustaka

Menurut Pohan dalam Prastowo (2012:81) kegiatan studi pustaka bertujuan mengumpulkan data dan informasi ilmiah, berupa teori-teori, metode, atau pendekatan yang pernah berkembang dan telah didokumentasikan dalam bentuk buku, jurnal, naskah, catatan, rekaman,

sejarah, dokumen-dokumen, dan lain-lain. Dalam pembuatan tugas akhir ini penulis melakukan studi pustaka di perpustakaan di wilayah Bandung.

b. Metode Observasi

Menurut Rohidi (2011:87) dalam Metode Penelitian Seni, Metode observasi adalah metode yang digunakan untuk mengamati sesuatu secara tajam terinci, dan mencatatnya secara akurat dalam beberapa cara.

Perancang melakukan observasi ini untuk melihat, mengetahui, memahami bangunan cagar budaya dan pengunjungannya di kota Bandung. Dengan demikian, proses pengumpulan data untuk menyusun perancangan tugas akhir ini tersusun dengan baik.

c. Wawancara

Menurut Moeleong (1991:135) dalam Metode Penelitian Kuantitatif, Wawancara adalah percakapan dengan sebuah maksud. Pada metode ini peneliti dan responden berhadapan langsung (*face to face*) untuk mendapatkan informasi secara tanya jawab dengan narasumber dengan tujuan mendapatkan data yang dapat menjelaskan permasalahan penelitian.

Wawancara terstruktur adalah wawancara dengan menggunakan daftar pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya. Pertanyaan yang sama diajukan kepada semua responden, dalam kalimat dan urutan yang seragam. (Sulistyo-Basuki,2006: 110)

Penulis melakukan wawancara terstruktur kepada beberapa narasumber yang ahli dibidangnya seperti dari dinas pariwisata, sejarawan, dan komunitas maupun pelaku-pelaku yang berkaitan dengan sejarah bangunan tua di kota Bandung.

d. Kuisisioner

Angket atau kuisisioner merupakan sejumlah pertanyaan yang berkaitan dengan opini responden yang dianggap fakta dan perlu dijawab oleh responden. (Sutoyo Anwar, 2009:168)

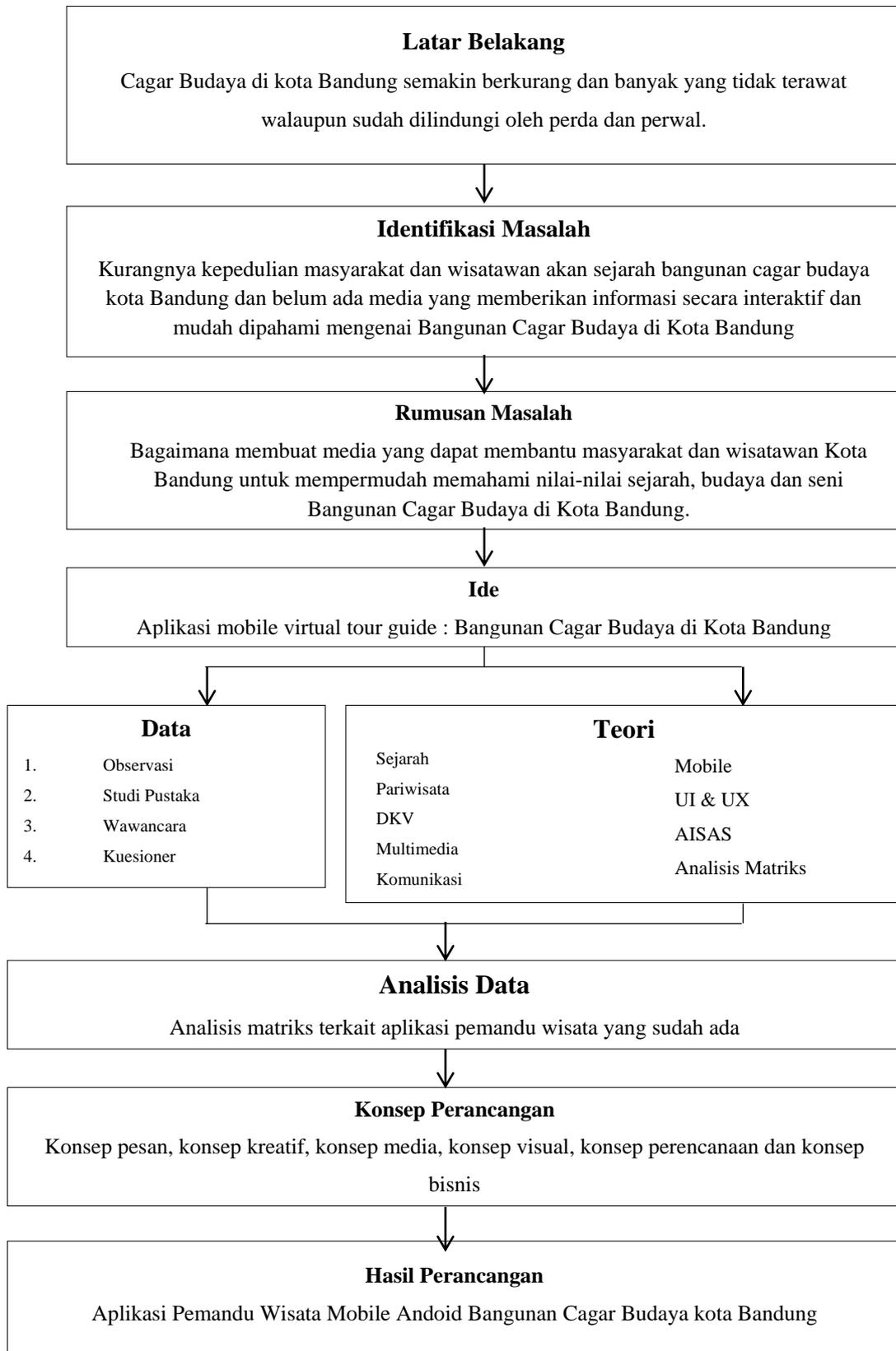
Peneliti memberikan angket/kuisisioner kepada masyarakat maupun wisatawan di area asia-afrika dan braga mengenai bangunan-bangunan tua cagar budaya di kota Bandung.

1.5.2 Analisis Matriks Perbandingan

Menurut Soewardikoen (2013) dalam Metode Penelitian Visual, matriks perbandingan merupakan sebuah tabel yang terdiri dari kolom dan baris yang mewakili elemen yang berbeda dimana tabel ini berisikan kumpulan informasi. Matriks adalah membandungkan dengan cara menjajarkan dan membantu dalam mengidentifikasi dalam mensejajarkan informasi gambar maupun tulisan.

Susunan analisis matriks dapat memberi informasi berdasarkan kategori, tema, dan pola. Rangkuman-rangkuman dari hasil analisis perbandingan tersebut tersebut dapat menjadi sebuah kesimpulan.

1.6 Kerangka Perancangan



1.7 Pembabakan

Bab I: Pendahuluan

Bab ini berisikan latar belakang, identifikasi dan rumusan dari masalah yang diambil oleh penyusun, tujuan dari penelitian yang dilakukan penyusun, teknik-teknik pengumpulan data yang diterapkan penyusun, kerangka penelitian dan pembabakan dari bab-bab dalam laporan ini.

Bab II: Dasar Pemikiran

Menjelaskan dasar pemikiran dari teori – teori yang digunakan sebagai pijakan untuk menganalisis permasalahan dan merancang karya

Bab III: Data dan Analisis Masalah

Memaparkan data-data yang didapatkan dari hasil survei yang dilakukan oleh penyusun.

Bab IV: Konsep dan Hasil Perancangan

Menyampaikan big idea, konsep kreatif dan konsep visual yang diterapkan dalam perancangan media

Bab V: Penutup

Bab ini berisikan kesimpulan dari laporan penelitian yang dibuat oleh penyusun. Penyusun juga menyertakan saran apabila ada ide atau solusi dari permasalahan.