

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kota Bandung adalah merupakan ibukota Jawa Barat yang memiliki peninggalan bangunan-bangunan bersejarah. Dibawah jajahan negara Belanda, Kota Bandung telah melahirkan banyak bangunan kolonial dengan gaya arsitektur atau langgam Art Deco yang sangat kuat. Dengan dibantu arsitektur Belanda seperti W. P. Schoemaker dan A. Albert, deretan bangunan kolonial tengah mengelilingi Kota Bandung. Contohnya adalah kedua *landmark* (kawasan kota) Bandung yang sangat terkenal pada tahun 1920-an, yaitu Gedung Sate dan kawasan Braga. Kedua *landmark* tersebut bahkan mencapai taraf internasional hingga benua Eropa, hal tersebut diungkapkan oleh salah satu arsitek ternama Belanda, Dr. H. P. Berlage pada tahun 1923. Gedung Sate saat itu memiliki julukan '*en groots werk*' (sebuah karya besar) dan kawasan Braga yang sempat dijuluki "*De meest Europeesche winkelstraat van Indie*" (kompleks perkotaan Eropa paling terkemuka di Hindia Belanda). Dengan kemunculan dua *landmark* tersebut sekaligus mengangkat Kota Bandung memiliki pujian tertinggi hingga disebut sebagai '*Paris van Java*' (Paris dari Jawa).

Julukan yang baik tentunya tidak akan berlangsung lama apabila tidak didukung oleh penduduk yang menempati Kota Bandung. Berdasarkan data dari Heritage Bandung dalam artikel Nasib Bangunan Bersejarah di Kota Bandung, pada tahun 1970 tercatat sisa bangunan kolonial Bandung mencapai 2.500 bangunan yang memiliki usia lebih dari 50 tahun serta memiliki nilai sejarah, seni budaya, serta tergolong benda cagar budaya yang patut dilindungi. Kemudian di penghujung akhir abad ke-21, tepatnya tahun 1990 jumlah tersebut justru berkurang menjadi 495 bangunan lama dengan sisa 206 bangunan yang arsitektur kolonial masih utuh. Hal tersebut tentu menjadi pertanyaan mengenai kejelasan

perlindungan Cagar Budaya dan lainnya masyarakat terhadap penggunaan serta pemanfaatan bangunan bersejarah di Kota Bandung.

Melihat berita tersebut, tentu menimbulkan keraguan atas sebutan Bandung sebagai Paris nya Jawa. Tidak tegasnya pemerintah dalam mengedepankan peraturan UU No. 5 tahun 1992 tentang Benda Cagar Budaya dengan banyaknya orang tidak bertanggung jawab telah menghilangkan potensi Kota Bandung sebagai salah satu kota wisata terbesar dengan gaya bangunan Art Deco di dunia. Maka dari itu, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung berencana untuk lebih menegaskan hukum tentang perlindungan Cagar Budaya di Kota Bandung. Selain itu, pendapat Kepala Seksi Cagar Budaya dan Permuseuman DISBUDPAR Kota Bandung Ibu Rina Latifah menghimbau kepada seluruh anak-anak muda untuk saling mengingatkan dan saling membantu dalam mengenalkan Cagar Budaya khususnya di Kota Bandung agar nilai-nilai sejarah, dan keindahannya dapat diwariskan kepada generasi penerus Kota Bandung.

Pesan diatas mendorong penulis untuk berpartisipasi dalam melakukan konservasi serta lebih mengenali bangunan Cagar Budaya di Kota Bandung dengan membuat gim atau bertemakan *Adventure* (petualangan) agar masyarakat khususnya pelajar dapat bermain sambil belajar mengenai bangunan-bangunan bersejarah yang ada di Bandung. Namun, sebuah gagasan tidak cukup dalam merealisasikan ide tersebut. Diperlukannya elemen visual yang menarik serta menentukan *platform* yang sesuai dengan kebutuhan masa kini juga sangat penting demi kesuksesan proyek ini. Maka dari itu, penggunaan *platform mobile* menjadi pilihan utama penulis karena maraknya pengguna *smartphone* hingga saat ini. Dengan adanya proyek pembuatan gim *background* ini, harapan dari Penulis sendiri dapat mewujudkan kesan bermain yang asyik, menantang, serta menghibur para calon pemain nantinya. Semoga seluruh masyarakat khususnya di Kota Bandung, dapat lebih terdorong untuk merawat serta melindungi Cagar Budaya di Kota Bandung.

1.2. Identifikasi Masalah

Dengan berdasar kepada latar belakang yang sudah dipaparkan dengan jelas diatas, penulis dapat mengidentifikasi masalah yang dapat menjadi acuan dalam kepentingan perancangan. Masalah tersebut diantaranya:

- A. Sedikitnya pengetahuan masyarakat akan keberadaan dan nilai-nilai yang terkandung pada bangunan Cagar Budaya di Kota Bandung.
- B. Dibutuhkan media modern berupa perancangan *background* yang mendukung narasi di dalam gim *adventure* dalam mengenalkan bangunan cagar budaya di Kota Bandung.

1.3. Rumusan Masalah

- A. Bagaimana cara mengetahui bangunan cagar budaya melalui hasil observasi di Kota Bandung untuk memenuhi kebutuhan pembuatan *background* gim Estunning Bandung?
- B. Bagaimana merancang *background* yang menggambarkan bangunan cagar budaya untuk mendukung gim dengan setting Kota Bandung genre *adventure*?

1.4. Ruang Lingkup

1.4.1. Apa

Penulis berencana untuk berkontribusi dalam mengenalkan bangunan cagar budaya di Kota Bandung dengan cara membuat *background* gim yang didukung dengan visual yang menarik.

1.4.2. Siapa

Target sasaran yang diutuju dalam perancangan ini adalah mayoritas penggiat gim yang menyukai genre *adventure* (petualangan). Berdasarkan teori segmentasi pasar oleh Philip Kotler dan Gary Amrstrong, penulis menargetkan gim ini secara demografis untuk dapat dinikmati secara optimal pada anak-anak pelajar SMA berusia

16-18 tahun karena berdasarkan tingkat kerumitan narasi dan kesulitan *puzzle* yang ada di dalam gim ini. Namun tidak menutup kemungkinan gim ini dapat dimainkan oleh anak-anak hingga orang dewasa.

1.4.3. Bagian Mana

Sebagai perancang, saya bertanggung jawab dalam pembuatan *background*. *Perancangan* bermula dari proses pra-produksi, produksi, hingga pasca produksi.

1.4.4. Tempat

Perancangan gim *background* Estunning Bandung mengambil beberapa referensi

1.4.5. Kapan

Waktu penelitian dimulai pada bulan Agustus 2018. Observasi dilakukan pada bangunan-bangunan cagar budaya yang ada di Kota Bandung.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang dipaparkan, maka tujuan dari perancangan *background* sebagai berikut:

- A. Mengetahui bangunan cagar budaya melalui hasil observasi di Kota Bandung untuk memenuhi kebutuhan pembuatan *background* gim Estunning Bandung.
- B. Dapat merancang *background* yang menggambarkan bangunan cagar budaya untuk mendukung gim dengan setting Kota Bandung genre *adventure*".

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

A. Observasi

Observasi berarti penulis tidak harus terlibat langsung dengan target sasaran penelitiannya. Misalnya,

dalam acara seminar Kampanye Pelestarian Cagar Budaya, penulis dapat mencatat data-data penting dari sang pembicara yaitu bapak Yunus Satrio Atmojo dan Ibu Aurora.

Dalam melakukan observasi, penulis menggunakan alat perekam suara untuk menegaskan atau memastikan bahwa catatan penulis benar-benar akurat. (Tjetjep Rohendi Rohidi, 2011:184-185).

B. Wawancara

Wawancara tokoh merupakan sebuah kegiatan tanya jawab seputar topik yang sedang menjadi penelitian terhadap orang yang ahli pada bidang tersebut. Tokoh dapat menjadi orang yang berpengaruh dan mengetahui banyak hal tentang organisasi yang bersangkutan. (Tjetjep Rohendi Rohidi, 2011:212). Dalam hal ini, penulis mewawancarai Ibu Rina Latifah dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung. Beliau selaku Kepala Seksi Cagar Budaya dan Permuseumann yang memberikan informasi seputar bangunan Cagar Budaya Kota Bandung.

C. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan pengumpulan dokumen (buku, jurnal, artikel, dsb.) sebagai sebuah informasi. Pengumpulan dokumen tentunya perlu berhati-hati karena bisa jadi ketepatan data atau landasan teori yang digunakan melenceng daripada yang seharusnya. Maka dari itu, penting bagi penulis untuk mengkaji data-data yang telah didapatkan agar dalam penulisan menghasilkan data yang mumpuni dan layak untuk ditampilkan. (Tjetjep Rohendi Rohidi, 2011:206-207).

D. Dokumentasi

Melalui dokumentasi atau teknik fotografi kita dapat mengidentifikasi jenis-jenis data untuk menghadirkan data yang kuat, misalnya sebagai informasi tekstual (karya seni yang tepat). (Tjetjep Rohendi Rohidi, 2011:195).

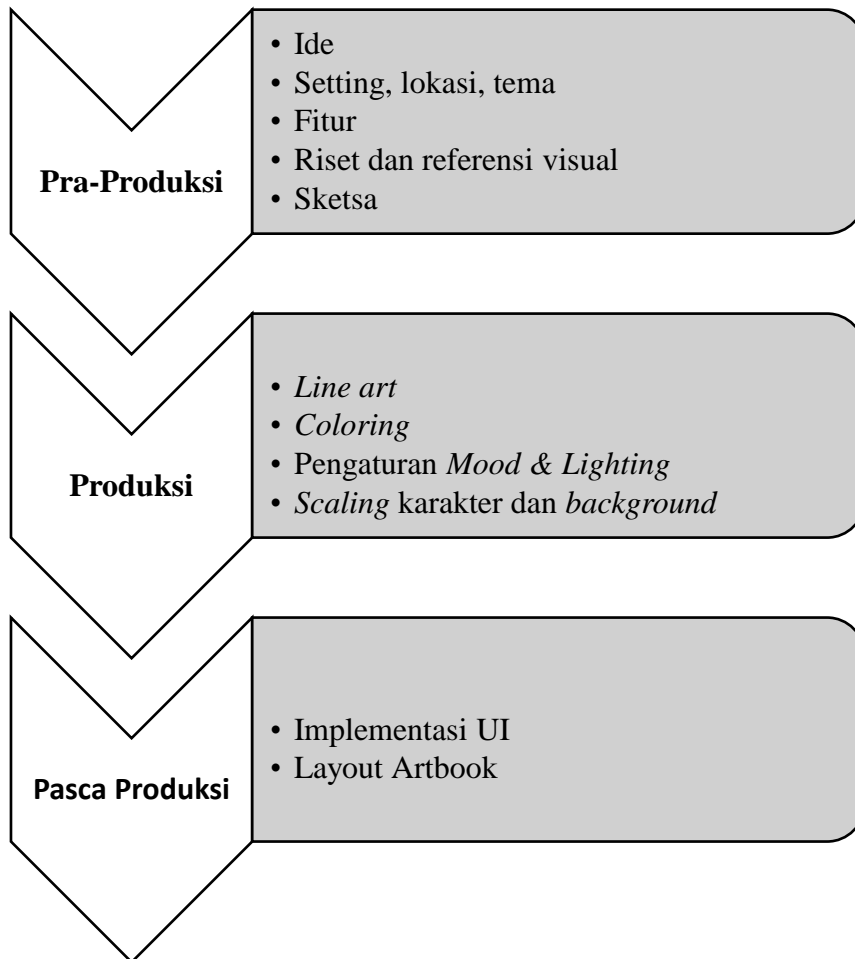
Kamera yang penulis gunakan untuk metode ini adalah kamera *smartphone* Samsung Galaxy S7 dan kamera DSLR Canon 1200D.

1.6.2. Metode Analisis Data

Metode analisis data menggunakan metode penelitian kualitatif. Hal ini diperlukan karena visual yang dihasilkan membutuhkan masukan subjektif yang dimana pendapat setiap orang akan berbeda. Maka dari itu, penulis berencana menetapkan *target audience* yang mencakup kalangan pelajar remaja awal (12 tahun) hingga remaja akhir (21 tahun) untuk mengetahui preferensi gaya visual yang lebih banyak disukai dan sekiranya unik di mata mereka.

1.6.3. Metode Perancangan

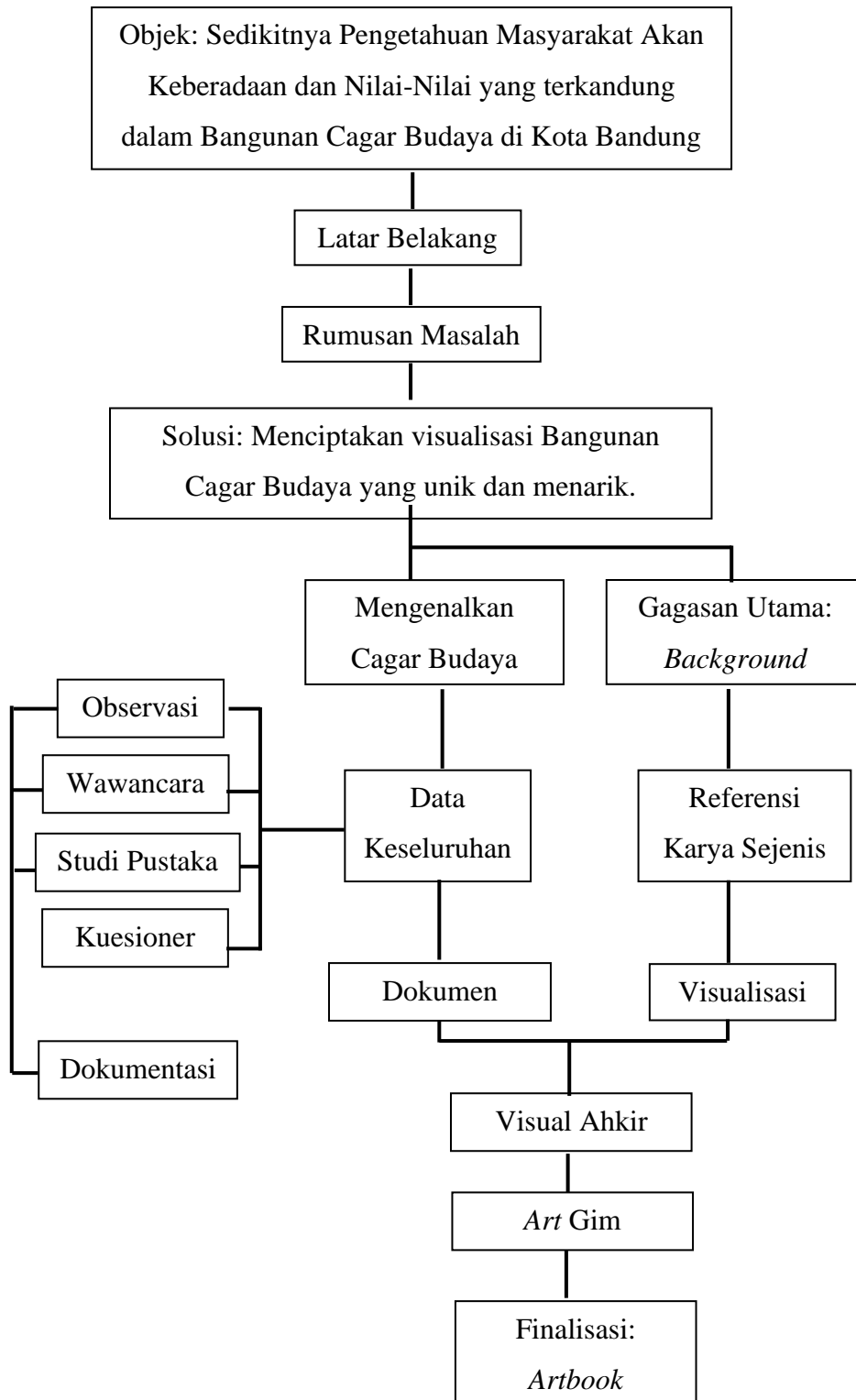
Berikut tertera bagan yang menjelaskan tahapan dalam perancangan *background* dalam gim Estunning Bandung.



Bagan 1.1. Metode Perancangan

Sumber: Dokumentasi Pribadi

1.7. Kerangka Perancangan



Bagan 1.2. Kerangka Perancangan

Sumber: Dokumen Pribadi

1.8. Pembabakan

- **BAB I PENDAHULUAN**

Membahas latar belakang fenomena bangunan Cagar Budaya, identifikasi masalah, ruang lingkup, rumusan masalah, tujuan perancangan, metode pengumpulan data, metode analisis/pendekatan data, kerangka perancangan, serta sistematika pembuatan konsep dan aset gim dengan topik bangunan Cagar Budaya.

- **BAB II DASAR PEMIKIRAN**

Merupakan landasan pemikiran terhadap topik dan fenomena yang diangkat. Teori-teori gim juga digunakan sebagai pedoman dalam pembuatan *background* Estunning Bandung.

- **BAB III URAIAN DATA DAN HASIL ANALISIS**

Berisikan uraian data hasil observasi, wawancara, analisi karya sejenis, kuesioner yang keseluruhan datanya berguna dalam perancangan *background* yang akan dibuat.

- **BAB IV PENUTUP**

Berisikan uraian data hasil observasi, wawancara, analisi karya sejenis, kuesioner yang keseluruhan datanya berguna dalam perancangan *background* yang akan dibuat.

- **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didapatkan dari hasil penelitian. Kesimpulan merupakan hasil perancangan yang menjawab rumusan masalah serta saran.