

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bandung selama ini dikenal sebagai kota yang menjunjung tinggi kebudayaan dan kesenian daerahnya, budaya yang melekat pada kota Bandung merupakan kebudayaan sunda¹. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan budaya yang terdapat di Bandung, arsitektur nya, organisasi masyarakatnya, hingga pendidikan budaya, contohnya seperti Saung Ujo yang setiap hari mengadakan pertunjukan kesenian Sunda, juga ornamen-ornamen bangunan seperti lampu jalan ataupun patung di samping jalan yang menggunakan bentuk harimau, harimau sendiri merupakan peliharaan dari Prabu Siliwangi, raja dari Kerajaan Sunda Pajajaran.

Selain terkenal dengan kebudayaannya, ada satu tempat di Bandung yang terkenal dan pasti pernah didatangi oleh masyarakat Bandung, tempat tersebut ialah Alun-alun Bandung. Pusat dari kota Bandung ini menjadi destinasi yang murah dan ramah bagi masyarakat Bandung asli maupun dari luar kota. Di Alun-alun Bandung terdapat labirin bunga, tempat olahraga, tempat bermain anak, perpustakaan, masjid agung dan hamparan rumput sintesis yang luas².

Dengan banyaknya masyarakat yang datang ke Alun-alun tidak selamanya berdampak baik jika tidak ada peraturan pada tempat tersebut, karena dapat terjadinya kegiatan yang berdampak negatif. Contoh tindakan tersebut seperti membuang sampah sembarangan, meludah sembarang, bermain di tempat yang tidak seharusnya, dan lain sebagainya. Hal ini dapat menyebabkan tempat tersebut menjadi tidak teratur, tidak bersih ataupun menyebabkan kecelakaan.

Peraturan yang terdapat di Alun-alun Bandung dihimbau dengan adanya *Signage*. *Signage* yang ada di Alun-alun Bandung mayoritas menggunakan warna merah berbentuk geometris yang berfungsi memberikan informasi dan peraturan

¹ Setiawan Sabana, *Desain, Bandung dan Budaya Sunda*. (Bandung: Kiblat, 2017)

² Ghoustanjiwani Adi Putra, Hamdiel Kaliesh, Seminar Nasional: *Belajar dari Sebuah Desain Ruang Publik Kota Memahami Sisi Lain dari Alun-alun Sebagai Inti Kota yang Berubah Fungsi*. (Bandung, Institut Teknologi Bandung, 2012) hal 2.

yang ada di Alun-alun Bandung. Namun hasil dari observasi lapangan yang dilakukan penulis, dapat diambil kesimpulan bahwa masih banyak masyarakat yang melanggar peraturan. Pelanggaran itu dapat berupa membuang sampah sembarangan, memakan makanan diatas rumput, membeli makanan dari penjual illegal, anak-anak bermain di tempat olahraga.

Dari latar belakang yang sudah disebutkan diatas, dibutuhkannya *Signage* yang berbeda dan lebih menarik sehingga masyarakat akan lebih sadar pada peraturan yang ada. Dalam Laporan ini akan menjelaskan perancangan sebuah *Digital Signage* yang memiliki identitas sunda sesuai dengan identitas kota Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dilakukan oleh penulis maka dapat diangkat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bandung merupakan daerah bersuku sunda,
2. Masyarakat tidak mematuhi peraturan yang ada di Alun-alun Bandung,
3. *Signage* yang ada di Alun-alun Bandung tidak dipatuhi oleh masyarakat.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dilakukan maka rumusan masalah yang akan diangkat sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *Digital Signage* yang akan disimpan di Alun-alun Bandung?
2. Bagaimana merancang *Digital Signage* yang memiliki sistem yang efisien menghimbau masyarakat?
3. Bagaimana merancang *Digital Signage* yang memiliki unsur sunda?

1.4 Batasan Masalah

Dalam penggunaan penanda informasi ini ada beberapa batasan, yaitu sebagai berikut:

1. Produk *Digital Signage* dirancang berfokus pada penghimpunan pengunjung taman dengan beberapa peraturan atau informasi.
2. Produk *Digital Signage* dirancang memiliki kesan dan unsur sunda.
3. Penekanan perancangan pada tiga aspek, yaitu visual, fungsi dan sistem.