

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jawa Barat merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki beragam budaya, baik kebudayaan sendiri maupun kebudayaan asing. Salah satu contohnya adalah akulturasi budaya Tionghoa, budaya barat, maupun budaya lokal. Seiring dengan program usulan pemerintah kota Bandung mengenai pelaksanaan *Car Free Night* di kota Bandung, maka dinas kebudayaan dan pariwisata kota Bandung menyelenggarakan acara *Culinary Night* di beberapa titik di kota Bandung. Salah satunya di Jl.Cibadak merupakan salah satu titik dari 7 titik ramai di kota Bandung yang memiliki kriteria yang baik untuk dilaksanakannya *Culinary Night*.

Culinary Night adalah sebuah event berbentuk festival kuliner dari tenant-tenant (penyewa stand). Dengan diselenggarakannya event ini diharapkan setiap daerah dapat memasukan ciri khas dari daerahnya masing-masing, selain itu dapat memberikan kesempatan bagi tenant-tenant kuliner di kota Bandung untuk mengembangkan diri dari segi kreativitas, inovasi serta pengembangan usaha. Namun dalam berlangsungnya *event Culinary Night* ini, khususnya pada Cibadak *Culinary Night* terdapat beberapa permasalahan yang timbul salah satunya adalah tidak adanya media atau sarana informasi yang jelas mengenai tata letak dari *event* tersebut sehingga menyulitkan pengunjung dalam mengakses makanan dan minuman yang diinginkan serta tidak adanya pengaturan mengenai *flow* pengunjung sehingga *event* ini tidak teratur.(Putranto, 2014)

Maka dari itu *event Cibadak Culinary Night* membutuhkan sarana yang dapat memberikan informasi bagi pengunjung berupa *environmental graphic* dengan penempatan yang lebih tertata dan tersusun sesuai dengan kebutuhannya

dan memberikan informasi seperti petunjuk arah, peta dan tanda-tanda khusus yang menunjukkan lokasi tertentu. Dengan adanya informasi tersebut, maka akan mempermudah pengunjung untuk menemukan tempat yang dituju dan penyelenggaraan *event* ini lebih teratur karena pengunjung diarahkan dengan *flow* yang seragam.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diketahui masalah yang terjadi dalam *event* Cibadak *Culinary Night* sebagai berikut:

- Bagaimana memberikan sarana informasi berupa *environmental graphic* yang menarik, mudah dimengerti, dan dapat memberikan kemudahan untuk mengakses makanan dan minuman serta seluruh fasilitas yang ada dalam *event* Cibadak *Culinary Night*?
- Bagaimana mengatur *flow* pengunjung dalam *event* Cibadak *Culinary Night*?

Dalam melakukan perancangan, terdapat batasan-batasan atau ruang lingkup sebagai berikut:

Hanya merancang sarana dan media informasi berupa *environmental graphic* di *event* Cibadak *Culinary Night*.

1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan pokok-pokok permasalahan yang telah dibatasi dan dirumuskan dalam tujuan perancangan di atas, berikut ini garis-garis besar hasil pokok yang ingin diperoleh setelah masalah dibahas dan dipecahkan, yaitu sebagai berikut:

- Membuat desain *environmental graphic* yang menarik, mudah dimengerti, dan dapat memberikan kemudahan untuk mengakses makanan dan minuman dan seluruh fasilitas yang ada dalam *event* Cibadak *Culinary Night*.

Memberikan sarana dan media informasi yang dapat memandu pengunjung *event* Cibadak *Culinary Night* dalam *flow* yang seragam, sehingga *event* ini lebih teratur.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data primer atau data utama, teknik pengumpulan data yang dilaksanakan adalah teknik observasi. Data dikumpulkan dengan cara survei dalam teknik observasi peneliti memposisikan sebagai partisipan pasif. Untuk memperoleh data sekunder teknik pengumpulan data yang ditempuh oleh peneliti adalah teknik studi kepustakaan, peneliti memperoleh data sekunder dari perpustakaan Universitas Kristen Maranatha dan Institut Teknologi Bandung dalam pelaksanaan teknik pengumpulan teknik studi literatur. Pengumpulan data dapat dibagi menjadi 4 sumber yang dijabarkan sebagai berikut:

a. Observasi

Meneliti langsung dengan cara menganalisis dan pencatatan secara sistematis terhadap objek penelitian, dengan tujuan mendapatkan data yang objektif.

b. Wawancara

Untuk semakin melengkapi data yang ada, penulis juga akan mewawancarai direktur organisasi dari acara *Culinary Night*.

c. Survei Konsumen

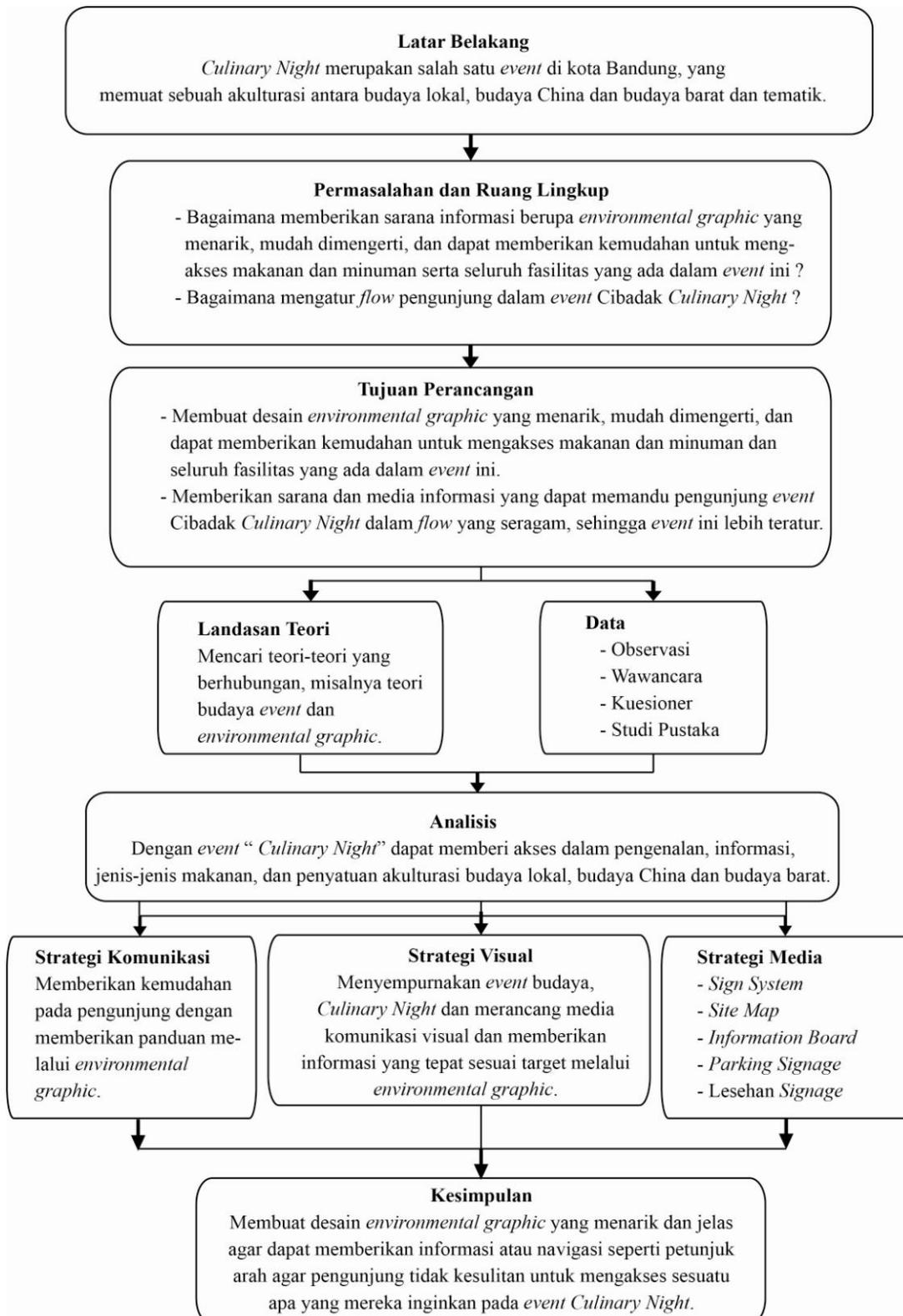
Menyebarkan kuesioner kepada remaja di kota Bandung untuk mengetahui tanggapan responden.

d. Studi Pustaka

Mengumpulkan data-data seperti landasan teori, penulis mengambil sebagian dari majalah, koran, internet dan sebagian dari buku-buku, dan e-book.

1.5 Skema Perancangan

Dalam perancangan ini dilakukan langkah-langkah atau tahap-tahap berupa alur proses atau cara kerja yang terstruktur, dari awal perancangan sampai dengan akhir perancangan yaitu sampai dihasilkannya karya yang akan dikomunikasikan kepada target komunikasi yang telah ditentukan sebelumnya. Berikut ini akan dikemukakan skema atau alur proses penelitian yang ditampilkan pada gambar



Tabel 1.1 Skema Perancangan
Sumber : Dokumentasi Pribadi