

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kota Bandung memiliki banyak peninggalan bersejarah. Salah satunya adalah peninggalan bangunan pada masa penjajahan Belanda. Beberapa contoh bangunan-bangunan tersebut diantaranya adalah: Gedung Merdeka di Jalan Asia Afrika, Gedung Sate di Jalan Diponegoro, Bank Indonesia di Jalan Merdeka, Hotel *Savoy Homann* juga di Jalan Asia Afrika, dan masih banyak lagi.

Bangunan-bangunan tersebut tidak hanya memiliki nilai sejarah yang tinggi, tapi juga memiliki nilai budaya dan seni, sehingga sudah selayaknya bangunan-bangunan tersebut dilestarikan dan dipertahankan nilai orisinalitasnya.

Bandung saat ini sudah sangat berkembang dan mengalami proses modernisasi terhadap semua aspek kehidupan, juga termasuk ke dalam struktur bangunan di mana sekarang banyak sekali bangunan-bangunan modern dibangun, contohnya *shopping mall*, rumah sakit, hotel, ruko, apartemen, perumahan, dan lain sebagainya.

Semua modernisasi ini memanglah perlu, karena manusia selalu berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Generasi terus berganti dan zaman berganti, tetapi suatu sejarah akan selalu ada dalam suatu bangsa, sehingga sudah sepatutnya sejarah bangsa kita diturunkan ke setiap generasi muda.

Berdasarkan fakta-fakta yang ada, beberapa bangunan-bangunan tempo dulu di Bandung memang masih terpakai dan beberapa di antaranya sudah mengalami renovasi dan dipertahankan keasliannya, seperti contoh Hotel Surabaya di Jalan Kebonjati, Bandung yang beberapa tahun yang lalu nampak tidak terawat dan saat ini sudah direnovasi dan berubah namanya menjadi Hotel Carcadine. Tetapi apakah kepedulian seperti ini terhadap peninggalan bersejarah akan selalu bertahan setiap tahunnya?

Kita tidak ingin peninggalan-peninggalan nenek moyang kita menjadi puing-puing atau tempat kumuh yang tidak terawat karena ketidakpedulian masyarakat bahkan pemerintah untuk menjaga dan merawat tempat tersebut. Bahkan nilai-nilai

sejarah dan identitas bangunan-bangunan tersebut dapat hilang apabila tidak dipertahankan dan diwariskan secara turun-temurun.

Penulis mengambil permasalahan *Board Game* Bangunan-Bangunan Bersejarah di Kota Bandung, karena tema yang diajukan oleh fakultas adalah “Kontribusi Desain Komunikasi Visual untuk Kota Bandung.” Selain itu permasalahan ini berpotensi memudarnya identitas bangunan-bangunan tersebut sebagai bangunan yang memiliki keunikan dan nilai sejarah. Oleh karena itu diperlukan strategi yang tepat untuk memperkenalkan kembali bangunan-bangunan bersejarah di kota Bandung.

Diharapkan setelah permasalahan ini diteliti dan dipecahkan maka, gedung bersejarah di kota Bandung yang sudah ada sejak dulu tidak akan terlupakan, dan terus dapat dilestarikan dengan baik oleh penduduk setempat di kota Bandung dan dapat terus bertahan seiring dengan bergantinya zaman.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

- Berkembangnya pembangunan di kota Bandung sudah sangat terlihat, di mana bangunan-bangunan modern sudah banyak dibangun, sehingga berpotensi akan memudarnya identitas bangunan-bangunan Bandung tempo dulu yang bernilai sejarah apabila tidak terawat dan dilestarikan.
- Perkembangan zaman yang semakin modern, di mana generasi-generasi muda sudah sangat kental dengan kehidupan serba modern, sehingga apabila nilai-nilai sejarah tidak diwariskan, mereka akan lupa dan tidak peduli.

1.2.2 Rumusan Masalah

- Bagaimana memperkenalkan kembali bangunan-bangunan bersejarah kota Bandung di tengah-tengah pembangunan kota saat ini?
- Bagaimana merancang *Board Game* tentang bangunan-bangunan bersejarah di kota Bandung untuk anak-anak remaja?

- Bagaimana merancang elemen visual yang sesuai dan menarik untuk anak-anak remaja saat ini?

1.2.3 Ruang Lingkup Kajian

- Target mengarah ke warga Indonesia, terutama warga kota Bandung.
- Usia sekitar 13-17 tahun, golongan pelajar SMP dan SMA.
- Golongan menengah (B-C).

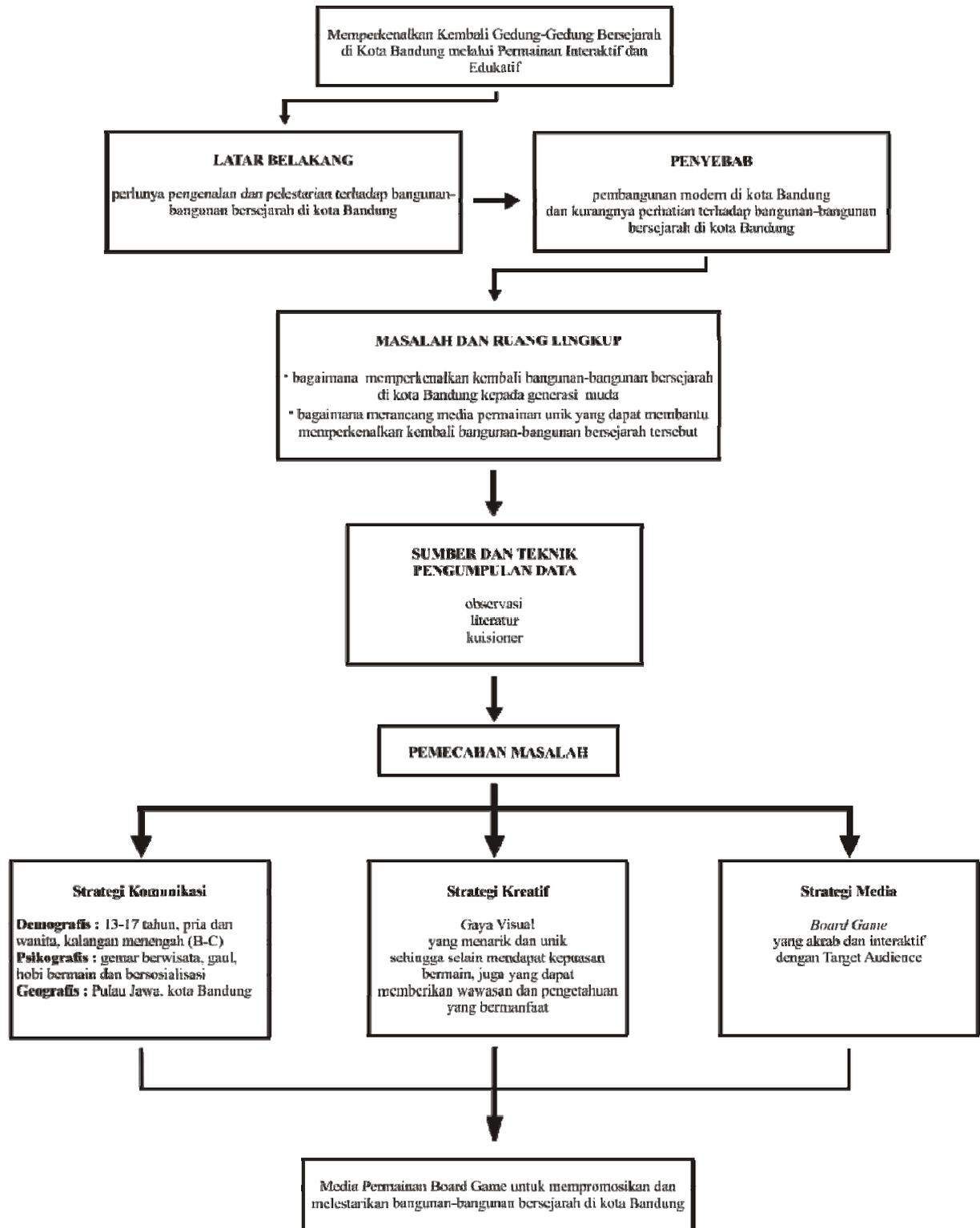
1.3 Tujuan Perancangan

- Memperkenalkan kembali bangunan-bangunan bersejarah kota Bandung di tengah-tengah pembangunan kota saat ini.
- Merancang *Board Game* tentang bangunan-bangunan bersejarah di kota Bandung untuk anak-anak remaja.
- Merancang elemen visual yang sesuai dan menarik untuk anak-anak remaja saat ini.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

- Observasi lapangan dengan mengunjungi beberapa bangunan-bangunan tempo dulu di kota Bandung.
- Literatur dari buku-buku atau *internet* tentang informasi bangunan-bangunan tersebut.
- Kuisisioner, teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi sejumlah pertanyaan tertulis dan terstruktur kepada responden untuk menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan.

1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan