

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada jaman modernisasi seperti ini, wisata budaya kurang diminati oleh masyarakat khususnya anak muda pada jaman sekarang, mereka cenderung lebih memilih tempat wisata yang modern yang menyajikan permainan modern dengan teknologi yang canggih, wisata budaya sering dikesampingkan karena dianggap kuno dan tidak modern.

Masyarakat tidak terlalu mengetahui bahwa terdapat banyak wisata budaya yang mengangkat sisi tradisional dan adat istiadat yang kental, dan keunikan lainnya yang dapat memberikan wawasan dan pengetahuan baru bagi masyarakat khususnya anak muda. Karena kurangnya informasi dan promosi yang didapat masyarakat tentang wisata budaya atau wisata tradisional maka cenderung pada saat ini masyarakat lebih memilih wisata modern yang banyak di tawarkan oleh tempat-tempat wisata lainnyadengan penggunaan promosi yang menarik.

Banyaknya kampung wisata yang tidak diketahui dan dikenal masyarakat dikarenakan kurangnya informasi terhadap kampung wisata tersebut, sehingga masyarakat tidak mengetahui keberadaannya, dan cenderung lebih memilih wisata modern dengan berbagai promosi yang menarik sehingga dapat mengajak masyarakat untuk mengunjungi tempat wisata tersebut.

Seperti Kampung Adat Cireundeu salah satunya, kampung adat ini tidak terlalu diketahui oleh banyak masyarakat, padahal banyak sekali keunikan pada kampung adat ini yang dapat kita lihat bahkan kita pelajari.

Wisata budaya pada dasarnya dapat diminati oleh masyarakat, sama halnya seperti wisata modern lainnya jika promosi dan informasi yang disampaikan dikemas dengan sangat menarik, sehingga masyarakat mau mengenal dan melestarikan budaya tersebut.

Melihat kondisi tersebut, penulis mencoba untuk memanfaatkan fungsi keilmuan DKV untuk mencegah ancaman kepunahan kampung adat di mata masyarakat sekarang ini. Maka dari itu penulis mencoba membuat sebuah sosialisasi berupa perancangan yang ditujukan khususnya untuk masyarakat Bandung agar mengetahui tentang keberadaan kampung adat Cireundeu.

1.2. Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berikut permasalahan utama dari topik ini yakni:

- Bagaimana merancang strategi komunikasi visual yang tepat dalam sosialisasi promosi Kampung Adat Cireundeu sehingga Kampung Adat Cireundeu lebih dikenal oleh para wisatawan.
- Bagaimana menentukan media komunikasi visual yang tepat dalam sosialisasi promosi Kampung Adat Cireundeu

Adapun juga batasan/ruang lingkup permasalahan :

- Bahasan akan terfokus pada sosialisasi promosi Kampung Adat Cireundeu

- Perancangan akan menggunakan media cetak berupa buku sebagai bagian dari bentuk sosialisasi dan promosi.
- Konsep yang akan dipakai adalah : modern etnik
- Sasaran akan terfokus pada anak muda khususnya generasi muda di sekitar Bandung

1.3. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan laporan Tugas Akhir ini adalah:

1. agar kebudayaan adat Cireundeu dapat tersosialisasikan dengan baik, sehingga masyarakat, khususnya para remaja dikota bandung mengetahui keberadaan Kampung Adat Cireundeu, sehingga dapat ikut menghormati dan melestarikan budaya asli Indonesia.
2. Agar kampung adat cireundeu lebih dikenal sebagi objek wisata budaya dan menjadi aset daerah tersebut dengan berbagi macam keunikan dan adat istiadat.
3. Agar perancangan ini menjdi bagian dari promosi masyarakat kampung adat cireundeu sehingga masyarakat luas dapat melihat potensi yang ada pada kampung adat cireundeu.

1.4. Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Adapun data tersebut didapat dari berbagai sumber diantaranya:

- Observasi adalah penelitian yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan terhadap objek, baik secara langsung maupun tidak langsung

- Wawancara adalah usaha mengumpulkan informasi dengan mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan dan dijawab secara lisan juga.
- Kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan yang memungkinkan analisis untuk mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik seseorang.
- Studi pustaka adalah suatu kegiatan pengumpulan data dan informasi dan berbagai sumber, seperti buku-buku yang memuat berbagai ragam kajian yang dibutuhkan penulis.
- Media internet adalah pengumpulan data-data dan informasi yang dibutuhkan penulis menggunakan media internet.

1.5. Skema Perancangan



