

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Bandung sudah menjadi kota tujuan wisata di daerah Jawa Barat. Ada banyak tujuan wisata yang bisa dinikmati di kota Bandung, mulai dari wisata alam, wisata kuliner, sampai wisata belanja. Hal tersebut karena Bandung memang memiliki banyak potensi dari berbagai macam bidang sehingga banyak hal yang dapat dikembangkan untuk menjadi kota Bandung sebagai tujuan wisata.

Salah satu tempat yang menjadi tujuan wisata unik di Bandung yaitu Puspa Iptek. Puspa Iptek ini terletak di daerah Padalarang tepat di pintu masuk Kota Baru Parahyangan yang sekaligus menjadi landmark Kota Baru Parahyangan.

Puspa Iptek atau Pusat Peragaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi ini merupakan sebuah tempat yang menyediakan media pembelajaran Iptek yang bersifat *edutainment*. *Edutainment* disini dapat diartikan sebagai sebuah proses pembelajaran yang bersifat hiburan atau dengan kata lain suatu pembelajaran yang bersifat menyenangkan. Media pembelajaran yang menarik akan mempermudah proses pembelajaran sesuatu dan membuat pembelajaran tersebut menjadi menarik, hal inilah yang menjadi dasar adanya pusat peragaan Iptek.

Istilah Iptek merupakan kependekan dari Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, istilah ini sudah sering kita dengar. Iptek merupakan hal yang tidak dapat lepas dari kehidupan manusia. Dengan adanya Iptek kebutuhan rohani dan jasmani manusia jadi semakin mudah untuk dipenuhi

Walaupun perkembangan Iptek sudah sangat pesat di dunia, negara kita masih termasuk tertinggal dibanding negara-negara eropa dan amerika termasuk negara asia lainnya seperti Cina dan Jepang. Hal tersebut tidak terlepas dari masyarakat kita yang memang masih belum banyak yang memiliki pendidikan tinggi terutama dalam hal

ilmu pengetahuan dan teknologi. Karena itu sangat perlu untuk mempersiapkan generasi muda untuk mulai belajar Iptek sejak dini. Hanya saja minat anak-anak terhadap Iptek terkadang terhambat karena sering dirasakan adanya kesulitan dalam proses pembelajaran. Kekurangan minat anak terhadap iptek inilah yang dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang bersifat edutainment. Di Indonesia, munculnya science center atau pusat peragaan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan suatu cara yang tepat untuk membantu meningkatkan minat masyarakat terhadap iptek.

Untuk menarik minat masyarakat mengunjungi Pusat Peragaan Iptek ini tentu saja diperlukan komunikasi yang baik kepada masyarakat. Dalam hal ini, bidang DKV merupakan salah satu jembatan untuk memberikan solusi terbaik dalam usaha menginformasikan sesuatu kepada masyarakat.

Salah satu kekurangan yang terdapat di Puspa Iptek adalah masih belum adanya penerapan sistem informasi yang jelas di gedung. Hal ini berpengaruh terhadap kurang tersampainya informasi yang seharusnya dapat diketahui oleh pengunjung. Karena itu dibutuhkan sebuah perancangan *Signage* yang dapat membantu mengarahkan pengunjung selama berada di dalam gedung.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Dari fenomena yang terjadi dapat dirumuskan permasalahan dan ruang lingkup yang ada sebagai berikut.

1.2.1 Permasalahan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan sebelumnya penulis dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut :

Bagaimana cara merancang sistem grafis agar pengunjung yang datang ke Puspa Iptek dapat lebih dituntun dan dapat menerima informasi yang lebih lengkap dan menarik selama berada di dalam gedung?

1.2.2 Ruang Lingkup

- Wilayah mencakup wilayah kota Bandung
- Target utama yaitu anak remaja usia 6-12 tahun yang senang dan tertarik untuk mengetahui hal yang unik dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan berdasarkan permasalahan yang ada yaitu :

Merancang sistem grafis agar pengunjung yang datang ke Puspa Iptek dapat menerima informasi yang dibutuhkan dengan cara yang lebih menarik, lengkap dan komunikatif.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi Langsung

Melakukan pengamatan secara langsung ke Puspa Iptek untuk melihat keadaan lingkungan gedung, alat peraga, jumlah pengunjung, dan pelayanan yang ada disana.

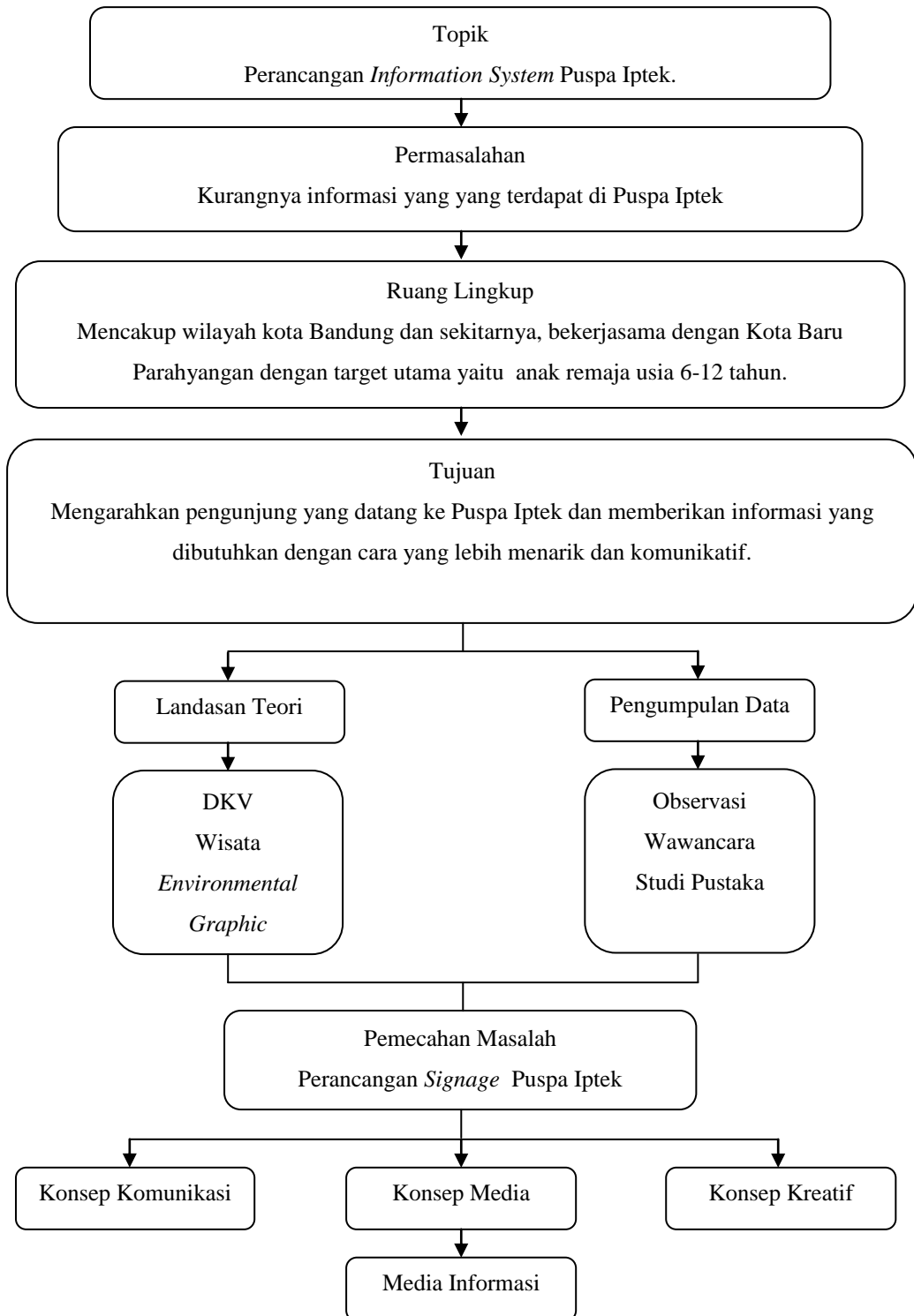
2. Wawancara (*Interview*)

Melakukan wawancara kepada staf dan pegawai Puspa Iptek tentang jumlah pengunjung, sejarah Puspa Iptek dan bagaimana penggunaan alat peraga yang ada.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka melalui media cetak dan elektronik dilakukan untuk melengkapi data tentang wisata dan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, mengumpulkan teori pendukung untuk menambah data yang bertujuan menjelaskan fenomena yang terjadi, contohnya adalah teori tentang Pariwisata dan teori *Signage* yang akan mendukung perancangan nantinya.

1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 : Bagan
(Sumber : Rekonstruksi Penulis)

1.6 Sistematika Penulisan

Pembabakan dibagi ke dalam lima bab, yaitu :

- Bab I Pendahuluan : Bagian ini menjelaskan Latar Belakang Masalah, Permasalahan dan Ruang Lingkup, Tujuan Perancangan, Sumber dan Teknik Pengumpulan Data dan Skema Perancangan.
- Bab II Landasan Teori : Bagian ini memaparkan teori yang sesuai dengan permasalahan dan proyek yang dikerjakan. Teori yang di uraikan yaitu Desain Komunikasi Visual, *Environmental Graphic* , dan Pariwisata.
- Bab III Data dan Analisis Masalah : Bagian ini menguraikan keseluruhan data yang dikumpulkan oleh penulis. Data perusahaan/lembaga terkait, data khalayak sasaran dan data proyek sejenis. Kemudian menjabarkan analisis berupa analisis SWOT dan analisis data.
- Bab IV Pemecahan Masalah : Bagian ini memaparkan Strategi komunikasi, strategi kreatif, strategi visual. Kemudian menguraikan hasil perancangan.
- Bab V Kesimpulan dan Saran : Bagian ini berisi kesimpulan dan saran untuk proyek yang dikerjakan.