

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Pada umumnya wisatawan datang ke Kota Bandung dengan tujuan kuliner dan *fashion*. Namun ternyata ada daya tarik Kota Bandung yang masih kurang populer sebagai tujuan wisata yaitu wisata seni. Wisata Seni yang sangat populer di pulau dewata yang terkenal baik oleh wisatawan domestik hingga wisatawan asing di seluruh dunia bisa dijadikan salah satu contoh yang dapat dijadikan patokan dalam mengembangkan potensi wisata seni di Kota Bandung.

Wisata seni belum terlalu populer dikalangan wisatawan karena kurangnya publikasi. Padahal Bandung sendiri adalah kota kreatif yang telah melahirkan banyak seniman, diantaranya adalah seniman musik. Dimana mereka telah mewarnai dunia permusikan di Indonesia. Beranjak dari permasalahan tadi, dunia musik di Bandung sebenarnya memiliki potensi sebagai tujuan wisata, yang patut diperhitungkan kedudukannya dengan kuliner dan *fashion*.

Jika ditinjau lebih lanjut, kota Bandung tidak hanya melahirkan seniman- seniman musik mainstream yang mendominasi perindustrian musik di Indonesia. Namun juga melahirkan seniman-seniman kontemporer yang mampu menghasilkan sebuah musik dengan idealisme mereka, dan menggunakan alat-alat musik eksperimental yang tidak lazim pada umumnya.

Diantaranya adalah Dodong Kodir, seorang seniman yang bermusik dengan menggunakan alat musik buatan sendiri yang memanfaatkan limbah sampah barang-barang bekas. Dan ini merupakan sebuah potensi yang bisa digali, untuk menambahkan warna di dunia musik Indonesia pada umumnya dan Bandung pada khususnya.

Selain Dodong Kodir dan banyak contoh seniman besar yang berasal dari kota Bandung, masih banyak lagi seniman kontemporer yang kurang dikenal oleh

masyarakat karena hanya mementaskan karyanya di komunitas-komunitas kecil sejenis. Diantaranya adalah Grup musik Balawan, Nawawi Ansamble , 100 persen, Warogus, Zithermania, Samba Sunda, Ade Idea, Black Percussion Scooter, Babenjo atau Bambu Band Udjo dari Saung Angklung Mang Udjo, dan beberapa musisi eksperimental lain.

Melihat fenomena ini, dirasa perlu untuk diselenggarakan sebuah ajang untuk menampung hasil kreatifitas seniman-seniman Bandung agar bakat mereka muncul dan dikenal di dunia musik kontemporer, yang secara tidak langsung, akan mengangkat nama Bandung sebagai kota seniman yang juga menjadi pelopor dalam industri kreatif di Indonesia dan seni musik kontemporer sebagai tujuan wisata di kota Bandung dapat terwujud.

I.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijabarkan di atas, penulis akan menguraikan masalah apa saja yang perlu di bahas:

1. Bagaimana seni musik eksperimental di kota Bandung dapat menjadi tujuan wisata yang patut diperhitungkan kedudukannya dengan kuliner dan *fashion*.
2. Bagaimana memperkenalkan seniman-seniman Bandung yang bermusik dengan alat yang tidak pada umumnya, yang secara tidak langsung akan menggali potensi kota Bandung sebagai kota kreatif dari bidang musik.

I.3 Tujuan Perancangan

Sesuai dengan masalah yang sudah dibahas diatas maka ada pula hasil-hasil yang akan dicapai lewat proposal ini:

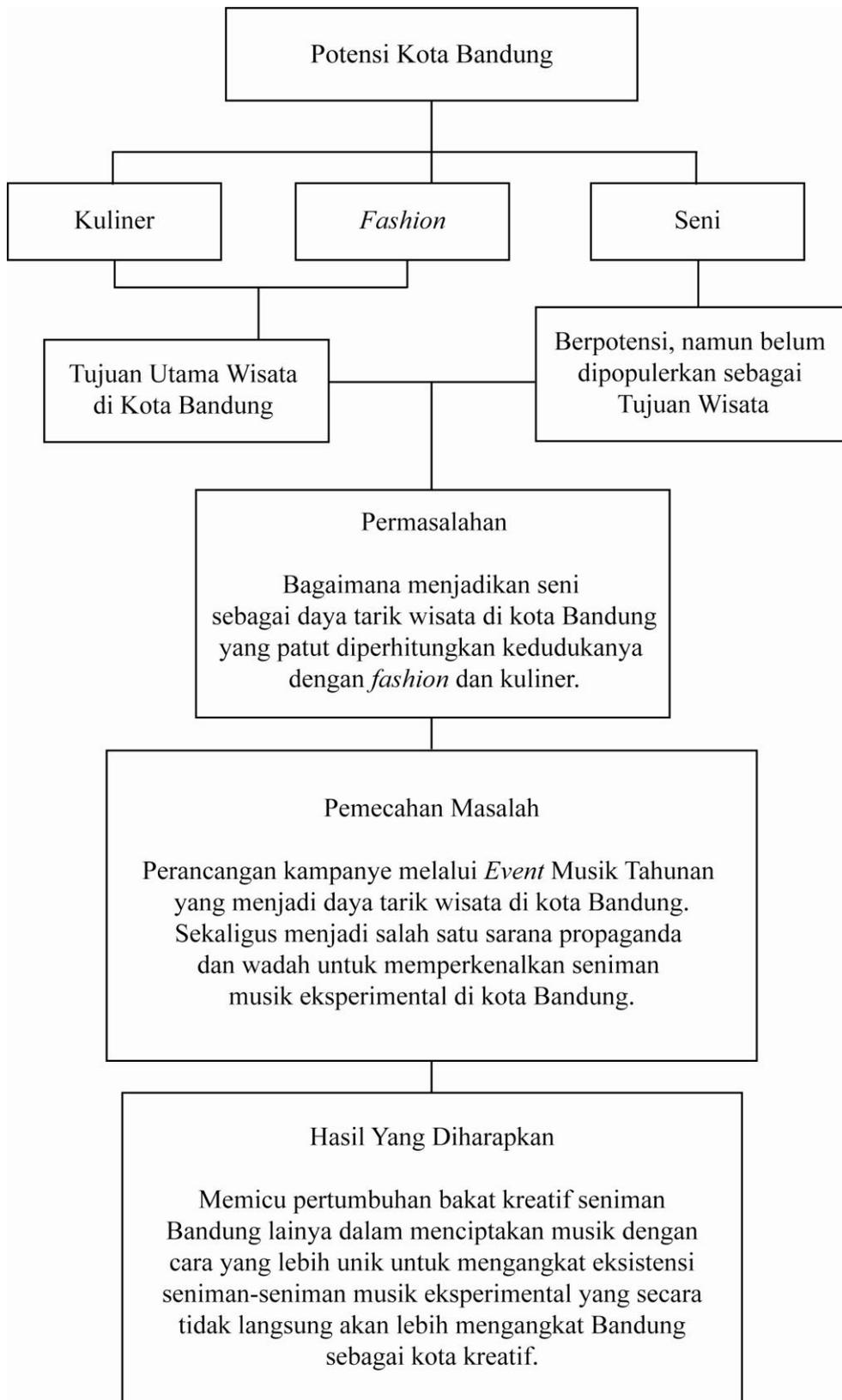
1. Menciptakan suatu perancangan kampanye melalui sistem grafis event musik tahunan untuk mengangkat wisata seni menjadi salah satu tujuan wisata di kota Bandung dan memperkenalkan seniman musik eksperimental kontemporer di kota Bandung, yang diharapkan akan memicu pertumbuhan bakat-bakat kreatif seniman Bandung lain dalam hal menciptakan musik dengan cara yang lebih unik untuk mengangkat Bandung sebagai kota kreatif.

I.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Data-data yang diperoleh guna menciptakan rancangan dan penyusunan laporan ini diperoleh dari sumber-sumber yang meliputi;

1. Observasi, mengumpulkan data-data dan informasi yang diperoleh dengan cara melakukan pengamatan terhadap hal-hal yang memiliki hubungan dengan tema memajukan kota Bandung, yang terfokus pada potensi seniman dan musisi kontemporer.
2. Wawancara, secara langsung kepada para narasumber yang merupakan praktisi dalam bidang kesenian.
3. Pengunduhan data-data terkait melalui media pustaka dan media internet.

I.5 Skema Perancangan



Gambar I.1 Skema Perancangan