

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang kaya dengan berbagai jenis kebudayaan. Seperti yang dikatakan oleh Koentjaraningrat, kebudayaan memiliki tujuh unsur yaitu bahasa, sistem organisasi, organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi, dan kesenian. Masing-masing unsur memiliki fungsi yang berbeda-beda.

Salah satu fungsi dari unsur kebudayaan adalah untuk menghibur. Sebagai contoh, fungsi hiburan dalam cerita rakyat pada unsur bahasa, fungsi hiburan dalam tari-tarian pada unsur kesenian, dan juga fungsi hiburan pada perpaduan unsur sistem mata pencaharian hidup dan kesenian yang menghasilkan hiburan pasar malam.

Pasar malam merupakan hiburan yang kemunculannya memiliki keterkaitan dengan masuknya Belanda ke Indonesia. Seperti yang dikatakan Haryoto Kunto dalam bukunya yang berjudul “Wajah Bandoeng Tempo Doeloe”, terdapat bursa tahunan *Jaarbeurs* di Bandung pada tahun 1920 yang diprakarsai oleh Belanda. Meskipun bentuknya berbeda dengan bentuk pasar malam pada saat ini, namun tidak dapat dipungkiri terdapat hubungan antara keduanya. Dalam sebuah pasar malam terdapat berbagai jenis wahana, jajanan, dan barang dagangan.

Namun, pasar malam yang tadinya merupakan alternatif hiburan utama seluruh kalangan masyarakat lambat laun bergeser menjadi hiburan yang hanya diminati kalangan menengah ke bawah. Teknologi yang semakin mutakhir menawarkan berbagai kemudahan serta gaya hidup baru yang terkadang justru meninggalkan pola-pola lama yang bersifat tradisional. Banyaknya alternatif hiburan modern membuat hiburan rakyat tradisional lambat laun mulai terpinggirkan. Makin hari pasar malam makin tidak

diminati oleh masyarakat, bahkan oleh kalangan menengah ke bawah sendiri. Pasar malam sudah tidak sejaya dulu dan tidak menutup kemungkinan bahwa suatu hari akan hilang tergerus jaman.

Dalam rangka melestarikan pasar malam khususnya di Kota Bandung, maka diperlukan sebuah jejak. Bentuk dari jejak tersebut dapat sangat bervariasi. Penulis memilih salah satu bentuk yang dapat menjawab permasalahan yang ada, yaitu berupa *artbook* yang didalamnya mengupas pasar malam Bandung dengan fokus bahasan pada keunikan yang dimilikinya. Di dalam *artbook* diselipkan diorama yang dilengkapi dengan musik untuk memberikan pengalaman visual-taktil yang lebih kaya sehingga dapat menyampaikan informasi secara menarik dan tepat sasaran.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Permasalahan yang akan dibahas adalah :

1. Bagaimana cara memperkenalkan ataupun mengingatkan kembali pasar malam Bandung kepada masyarakat?
2. Bagaimana merancang *artbook* mengenai pasar malam Bandung yang dapat diminati oleh masyarakat?

Perancangan *artbook* ini ditujukan kepada masyarakat kalangan menengah dan menengah ke atas. sedangkan batasan pembahasan *artbook* ini adalah pasar malam di Bandung. Isi bahasan dalam *artbook* dibatasi mengingat keterbatasan waktu.

1.3 Tujuan Perancangan

1. Membuat *artbook* yang dapat memperkenalkan ataupun mengingatkan kembali pasar malam Bandung kepada masyarakat.
2. Membuat *artbook* dengan memfokuskan bahasan pada keunikannya serta menyelipkan diorama yang dilengkapi dengan musik didalamnya.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Sumber dan teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis adalah :

1.4.1 Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan tatap muka dan tanya jawab langsung antar pengumpul data maupun peneliti terhadap narasumber atau sumber data. Wawancara dilakukan kepada Iwan Rusmawan dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan, Bagus yang merupakan awak pasar malam, dan Her Suganda seorang pensiunan wartawan Kompas Bandung dan penulis buku Jendela Bandung.

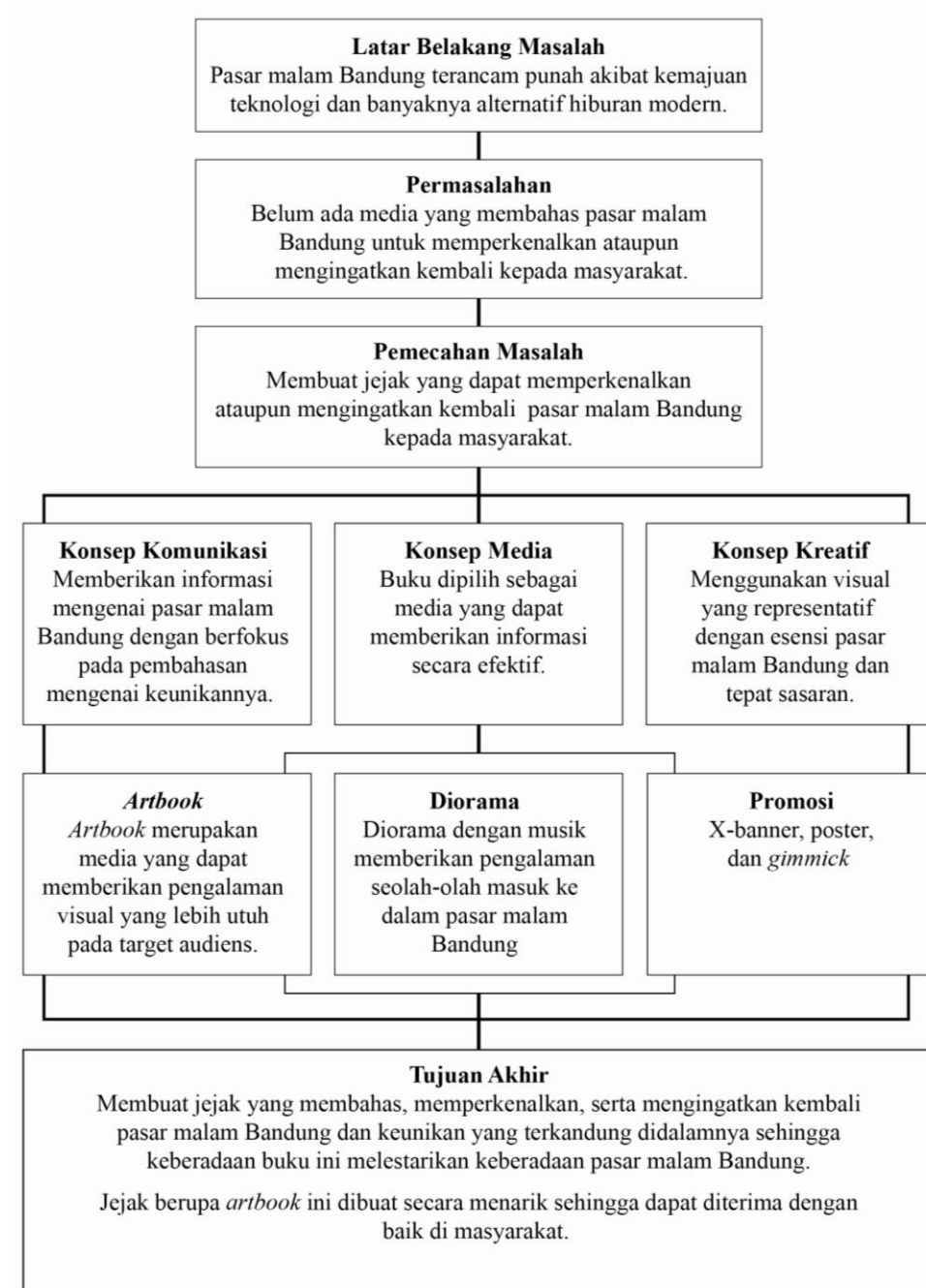
1.4.2 Studi Pustaka

Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Penulis menggunakan data dari buku-buku terkait serta situs internet resmi untuk memperkuat informasi yang didapatkan.

1.4.3 Kuesioner

Kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analisis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang utama di dalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau oleh sistem yang sudah ada. Kuesioner dibagikan kepada 100 responden yang merupakan masyarakat Kota Bandung.

1.5 Skema Perancangan



Tabel 1.1. Skema Perancangan