

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bandung adalah ibu kota Jawa Barat yang memiliki ketinggian wilayahnya kurang lebih 768 meter diatas permukaan laut, dan kondisi geografisnya dikelilingi oleh pegunungan sehingga menyerupai sebuah mangkok raksasa. Bandung pada mulanya ditemukan oleh Abraham Riebek ditahun 1712 dalam rangka pencarian perkebunan kopi.

Bandung pun lambat laun mulai berkembang. Terlebih ketika pusat pemerintahannya di pindahkan hingga berlokasi di Krapyak (saat ini Dayeuh Kolot). Guna menyokong kehidupan masyarakatnya pada saat itu, maka dibangunlah berbagai fasilitas yang mampu mendukung kehidupan masyarakatnya. Adapun fasilitas yang dibangun di Kota Bandung antara lain, Gedung Sate, Museum Geologi, Museum Pos Indonesia, dan masih banyak lagi. Namun, ada satu hal yang menarik dari bangunan-bangunan tersebut. Kesemua bangunan yang telah disebutkan tadi memiliki ciri utama berupa adanya pengulangan bentuk bangunan atau yang biasa disebut *art deco*.

Bangunan kuno bergaya *Art Deco* merupakan salah satu daya tarik dari kisah historis serta menjadi saksi bisu perjuangan masyarakat Bandung mengusir para penjajah. *Art Deco* memiliki gabungan dari berbagai gaya dan gerakan pada awal abad ke 20. Popularitas *Art Deco* memuncak pada tahun 1920, ketika para arsitek Belanda banyak membangun gedung-gedung tersebut.



Gambar 1.1. Bangunan di kota Bandung yang bergaya *Art Deco*
(sumber : dokumentasi pribadi)

Saat ini, Bangunan – bangunan peninggalan bersejarah tersebut merupakan harta warisan yang bisa dijadikan sarana edukasi maupun dijadikan objek wisata. Dengan melihat atau mengamati bangunan tersebut, kita dapat mengetahui atau mempelajari bagaimana bentuk arsitektur bangunan pada masa lampau. Sayangnya, gedung-gedung bernuansa *art deco* tersebut kurang mendapat perhatian. Dapat kita lihat contohnya, bangunan-bangunan tua yang berada disepanjang jalan Braga Kota Bandung. Gedung-gedung tersebut dipenuhi dengan gambar-gambar coretan yang dibuat oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab. Terdapat pula sebuah bangunan tua yang telah menjadi sebuah hotel bernuansa modern. Padahal gedung tersebut tentunya memiliki nilai historis tersendiri yang mampu memberikan nilai edukatif.

Hal diatas juga menunjukkan bahwa pemerintah kurang memperhatikan nilai historis akan bangunan-bangunan tua di Kota Bandung. Seolah hal tersebut, membuktikan bahwa pemerintah Kota Bandung lebih mementingkan kepentingan bisnis yang bersifat menguntungkan daripada nilai sejarah yang dimiliki Kota Bandung sendiri. Kurangnya perawatan secara berkala pada bangunan-bangunan tua tersebut menyebabkan bangunan tersebut terlihat tidak terawat dan membuat wisatawan menjadi kurang tertarik untuk mengunjunginya.

Kondisi tersebut menyebabkan sebagian wisatawan dari luar Kota Bandung bahkan sebagian masyarakat Kota Bandung sendiri kurang mengetahui lokasi-lokasi bangunan bersejarah. Mayoritas dari mereka hanya mengetahui gedung-gedung tua yang telah menjadi *icon* Kota Bandung, seperti Gedung Sate, Gedung Merdeka dan Gedung Konferensi Asia-Afrika. Gedung-gedung tersebut ramai dikunjungi karena memiliki peristiwa sejarah yang cukup dikenal oleh wisatawan maupun masyarakat Kota Bandung.

Sayangnya, masih banyak gedung-gedung tua lain yang belum dikenal oleh para wisatawan maupun masyarakat Kota Bandung. Salah satu faktor penyebabnya adalah Kota Bandung yang menggunakan jalan satu arah (*one way*). Hal tersebut mengakibatkan, para wisatawan yang tidak terbiasa untuk berkunjung ke Kota Bandung akan kesulitan dalam mencari rute lokasi gedung tua berada.

Dalam menghadapi persoalan diatas maka diperlukan sebuah peta yang berfungsi sebagai penunjuk arah jalan. Tujuannya adalah untuk mempermudah para wisatawan dan masyarakat dalam mencari lokasi bangunan bersejarah di

Kota Bandung. Peta wisata tersebut akan di desain dalam bentuk digital. Media digital yang dapat digunakan dalam perancangan tugas akhir ini adalah aplikasi mobile. Media tersebut dipilih karena karakteristiknya yang mampu memberikan informasi dengan mobilitas yang tinggi, sehingga sangat praktis dan mudah dibawa oleh pengguna aplikasi.

Pengguna aplikasi akan mampu mengenal bangunan-bangunan yang menjadi cagar budaya (*heritage*) yang dilindungi oleh pemerintah di Kota Bandung. Aplikasi *mobile smartphone* ini berisikan program pemetaan *heritage* di Kota Bandung. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan pengguna aplikasi akan mengetahui lokasi dan informasi sejarah berdirinya bangunan cagar budaya di Kota Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, identifikasi masalahnya adalah :

- a) Minimnya Informasi Mengenai bangunan bersejarah di Kota Bandung.
- b) Kurangnya perhatian pemerintah Kota Bandung terhadap bangunan bersejarah.
- c) Wisatawan mengalami kesulitan dalam mencari informasi bangunan *heritage* di Kota Bandung.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang aplikasi peta Bangunan Heritage Kota Bandung untuk *mobile smartphone* yang berisikan informasi dan lokasinya?

1.4 Fokus

Fokus dalam perancangan tugas akhir ini adalah membuat aplikasi pemetaan *heritage* Kota Bandung untuk *mobile smartphone*. Perancangan ini akan dilakukan dari bulan februari hingga juli 2013 dengan rincian, bulan februari membuat latar belakang masalah dan bulan juli bertepatan dengan hari Bangunan *Heritage* . Dalam aplikasi ini akan terdapat informasi terkait bangunan *heritage* dan lokasinya. Aplikasi ini akan mampu digunakan pada *smartphone* berbasis *android*. Adapun yang menjadi sasaran dalam perancangan Tugas Akhir ini

adalah para masyarakat Kota Bandung serta wisatawan yang datang berkunjung ke Kota Bandung sertamenggunakan *smartphone* berbasis *android*.

1.5 Tujuan Perancangan

Merancang sebuah aplikasi pemetaan Bangunan *Heritage* Kota Bandung untuk *mobile smartphone* yang berisikan informasi dan lokasinya.

1.6 Cara Pengumpulan Data

A. Studi Pustaka

Penulis menggunakan beberapa buku – buku yang berkaitan untuk dijadikan referensi.

B. Wawancara

Untuk mengetahui informasi mengenai Bangunan *Heritage* dikota Bandung, penulis akan melakukan wawancara dengan salah satu pengurus komunitas atau LSM yang paham tentang *heritage*.

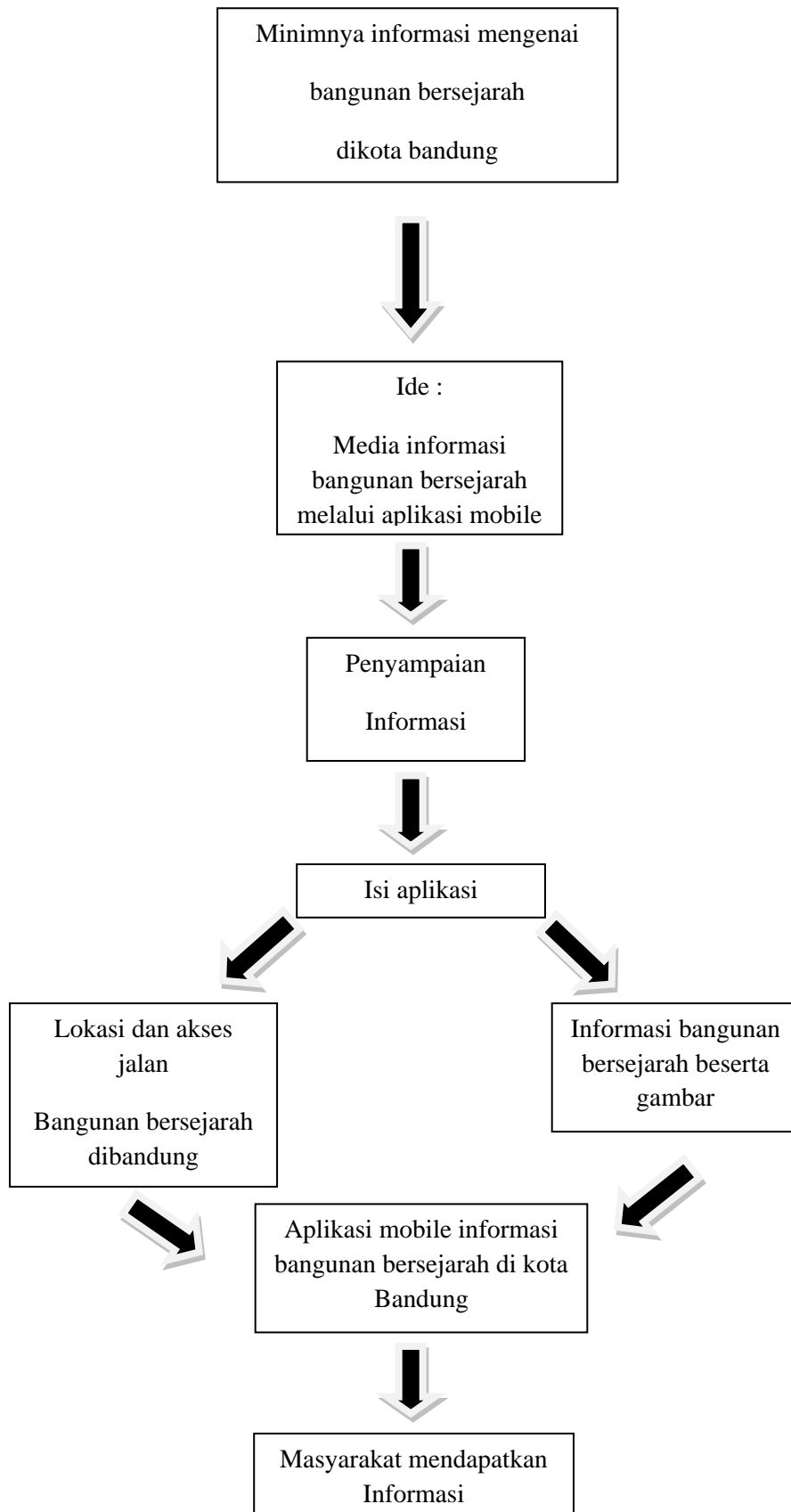
C. Observasi

Observasi ini dilakukan dengan cara mengamati beberapa aspek yang dibutuhkan untuk kepentingan merancang aplikasi peta *mobile smartphone*, diantaranya adalah dengan mengamati tampilan aplikasi map serupa untuk dijadikan referensi.

D. Kuesioner

Kuesioner ini dibuat untuk mengetahui jumlah presentase masyarakat tentang informasi mengenai bangunan tua.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.2 Kerangka Penelitian

1.8 Pembabakan

BAB I

Pada bab ini diuraikan secara sederhana mengenai gambaran umum objek penelitian, latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, fokus, tujuan perancangan, cara pengumpulan data, dan pembabakan.

BAB II

Pada bab ini menjelaskan tentang berbagai macam teori tentang *Art Deco* dan juga dibahas yang berkaitan dengan aplikasi pemetaan bangunan *heritage*.

Bab ini juga membahas teori – teori yang berhubungan dengan bangunan cagar budaya, kriteria bangunan cagar budaya.

BAB III

Data yang dibahas pada sub bab ini menjelaskan data – data yang berhubungan dengan bangunan – bangunan cagar budaya dibanding.

BAB IV

Pada bab ini menjelaskan tentang konsep yang digunakan dalam pembuatan aplikasi pemetaan bangunan *heritage* pada *mobile smartphone*. Selain itu juga dijelaskan hasil – hasil perancangan desain *layout*, tampilan pada aplikasi.

Bab V

Bab V menjelaskan tentang kesimpulan dan juga berisi saran – saran pada penulisan laporan ini.