

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan seni yang semakin hari terus berkembang, menjadikan banyak sekali aliran-aliran seni baru bermunculan, sebagai salah satu contoh adalah munculnya aliran seni kontemporer yang disebut *Calligraffiti*. *Calligraffiti* merupakan penggabungan dua aliran seni yaitu aliran seni kaligrafi dan graffiti. Penggabungan dua aliran seni ini terus berkembang semenjak diperkenalkan awal tahun 2007 oleh seniman berkebangsaan Belanda bernama Niels Shoe Meulman. Shoe mulai mencetuskan *Calligraffiti* berdasarkan pengamatan Shoe yang awal mulanya bekerja di bidang desain grafis dan ingin menciptakan media iklan atau promosi tanpa adanya ikut campur tangan klien, dalam kata lain Shoe ingin menyalurkan idealismenya dalam berkarya. Hal ini disebutkan oleh Shoe dalam wawancaranya bersama BBC pada 7 Agustus 2013. Bagi Niels Shoe Meulman, *Calligraffiti* adalah cara menerjemahkan seni jalanan ke museum, galeri dan apartemen. Semakin tua dirinya semakin tertarik pada kesederhanaan dan keterusterangan. Dirinya selalu terpesona oleh kaligrafi Timur dan Arab dan ia mengambil aspek-aspek tersebut, bersamaan dengan pengalaman dirinya dalam desain dan komunikasi, kemudian menggabungkannya ke dalam gaya visual pribadinya. Sejak tahun 2007 hingga 2017, Niels Shoe Meulman telah bereksperimen dengan berbagai alat seperti sikat, beberapa jenis kertas, cat dan tinta. Kemudian Niels Shoe Meulman menemukan tulisan dengan gaya arab, latin dan oriental. Dan menurutnya cara penulisan manusia cukup universal, berbagai cara menulis adalah bagian dari budaya tertentu dan berabad-abad telah berevolusi.

Sulitnya mendapatkan informasi mengenai *Calligraffiti* menjadi kendala bagi mereka yang ingin mengetahui dan mencoba belajar aliran seni *Calligraffiti* tersebut di Kota Bandung. Padahal Kota Bandung tercatat sebagai salah satu dalam jaringan kota kreatif UNESCO *Creative Cities Network* pada tahun 2014 oleh Organisasi Pendidikan, Keilmuan dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization – UNESCO*).

Permasalahannya adalah di Kota Bandung masih belum ada media informasi yang membahas tentang seni *Calligraffiti*. Zen sebagai salah satu artis *Calligraffiti* lokal menyebutkan bahwa seni *Calligraffiti* memiliki keunikan dan nilai-nilai keindahan pada gaya visual tersebut. Menurutnya Kota Bandung memiliki potensi dan dukungan dari berbagai aspek positif yaitu dapat menjadi peluang untuk sumber penghasilan yang menjanjikan bagi para pelaku seni tersebut dan industri kreatif di Kota Bandung. Namun, karena kurangnya media informasi untuk memperkenalkan seni *Calligraffiti* di Kota Bandung, menjadi salah satu kendala untuk mendapatkan wawasan mengenai seni *Calligraffiti*.

Berdasarkan hal-hal yang telah dipaparkan inilah yang menjadi landasan untuk dibuatnya media informasi mengenai seni *Calligraffiti*. Selain untuk memperkenalkan seni *Calligraffiti*, tujuan dibuatnya media informasi ini adalah untuk memberikan gambaran sejarah, beberapa hasil karya dari para artis *Calligraffiti* sebagai referensi, memperkenalkan beberapa artis *Calligraffiti* dan juga untuk merangsang keinginan untuk mencoba seni *Calligraffiti* dan mau berkarya pada aliran tersebut. Menurut Zen, melihat potensi yang ada di Kota Bandung, hal ini dapat menjadi peluang untuk mengembangkan seni *Calligraffiti* sebagai gaya visual dari perkembangan *Kaligrafi* dan *Graffiti*. Maka dari itu perlu adanya media informasi seni *Calligraffiti* agar lebih mudah mendapatkan informasi dengan lebih efektif.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Setelah melihat pada latar belakang permasalahan di atas maka dapat disimpulkan identifikasi masalah, sebagai berikut:

- a. *Calligraffiti* masih belum banyak dikenal oleh masyarakat di Kota Bandung sejak diperkenalkannya tahun 2007
- b. Belum adanya media informasi mengenai seni *Calligraffiti* di Kota Bandung.
- c. Masih sedikitnya artis *Calligraffiti* di Kota Bandung.

### 1.2.2 Rumusan Masalah

Dari penjabaran beberapa masalah yang sudah diidentifikasi diatas, dapat dirumuskan suatu permasalahan yang akan dijadikan landasan oleh penulis yaitu: Bagaimana merancang media informasi seni *Calligraffiti* agar lebih efektif dengan pendekatan desain komunikasi visual?

### 1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang ditentukan penulis bertujuan untuk memberikan fokus pada penelitian yang akan dilakukan dengan menggunakan metode 5W1H:

**a. What (apa)**

*Calligraffiti* sebagai salah satu bentuk visual dengan gaya baru dengan perpaduan beberapa unsur kaligrafi dan graffiti seperti tekstur, garis, komposisi, *volume* dan lain-lain. *Calligraffiti* pun masih belum dikenal secara umum oleh masyarakat Kota Bandung.

**c. Who (siapa)**

Segmentasi yang dituju yaitu masyarakat Kota Bandung remaja hingga dewasa dengan batasan umur 17-25 tahun.

**d. When (kapan)**

Pengumpulan data dimulai sejak akhir Agustus 2017.

**e. Where (dimana)**

Proses penelitian dilakukan di Kota Bandung.

**f. Why (kenapa)**

Karena kurangnya pengetahuan dan pemahaman tentang *Calligraffiti*.

**g. How (bagaimana)**

Merancang sebuah media informasi yang efektif agar masyarakat di Kota Bandung dapat mengetahui dan mengenal *Calligraffiti*.

### 1.4 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan media informasi ini adalah untuk memberikan informasi yang efektif mengenai aliran seni *Calligraffiti* dan dapat

menjadi sebuah peluang usaha maupun mata pencaharian bagi masyarakat di Kota Bandung.

## **1.5 Metode Pengumpulan Data**

Menurut Strauss dan Corbin (1997), penelitian kualitatif adalah jenis penelitian menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai atau diperoleh dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Penelitian kualitatif pada umumnya dapat digunakan sebagai penelitian tentang kehidupan masyarakat, tingkah laku, sejarah, aktivitas sosial, fungsionalisasi organisasi dan lain sebagainya. (V. Wiratna Sujarweni, 1995:19). Dalam hal ini juga menggunakan metode deskriptif, memahami fenomena-fenomena menarik terkait objek, dengan menggambarkan keberadaan seni *Calligraffiti* dengan pendekatan visual berupa media informasi tentang seni *Calligraffiti* di Kota Bandung.

### **1. Observasi**

Observasi yang digunakan dalam penelitian adalah observasi tidak terstruktur dengan melakukan pengamatan kepada masyarakat di Kota Bandung. Observasi tersebut dilakukan dengan cara mengamati masyarakat Kota Bandung di Jalan Braga, sebuah jalan di tengah kota yang sering dikunjungi oleh masyarakat untuk hiburan atau mencari karya seni seperti lukisan, wayang hingga patung. Pengamatan tersebut dilakukan selama tiga hari, dan setiap harinya dilakukan pengamatan selama tiga jam. Pengamatan tersebut untuk mencari tahu kebiasaan dari masyarakat dan permasalahan yang berhubungan dengan seni *Calligraffiti*.

### **2. Wawancara**

Dalam perancangan ini, wawancara dilakukan kepada Zen, sebagai salah satu artis *Calligraffiti* di Kota Bandung yang telah mengeluarkan banyak karya dan telah lama berkecimpung dalam dunia seni di Indonesia. Wawancara tersebut diungkapkan oleh subjek secara langsung mengenai informasi yang dibutuhkan oleh penulis, sehingga dapat dengan jelas menggambarkan objek perancangan dan mewakili kebutuhan informasi dalam perancangan.

### **3. Studi Literatur**

Data dan informasi yang penulis peroleh dari berbagai media cetak, seperti koran, buku, majalah dan lainnya, serta media internet. Adapun data dan informasi yang penulis peroleh sesuai dengan topik penelitian, yaitu mengenai media informasi seni *Calligraffiti* terhadap masyarakat di Kota Bandung.

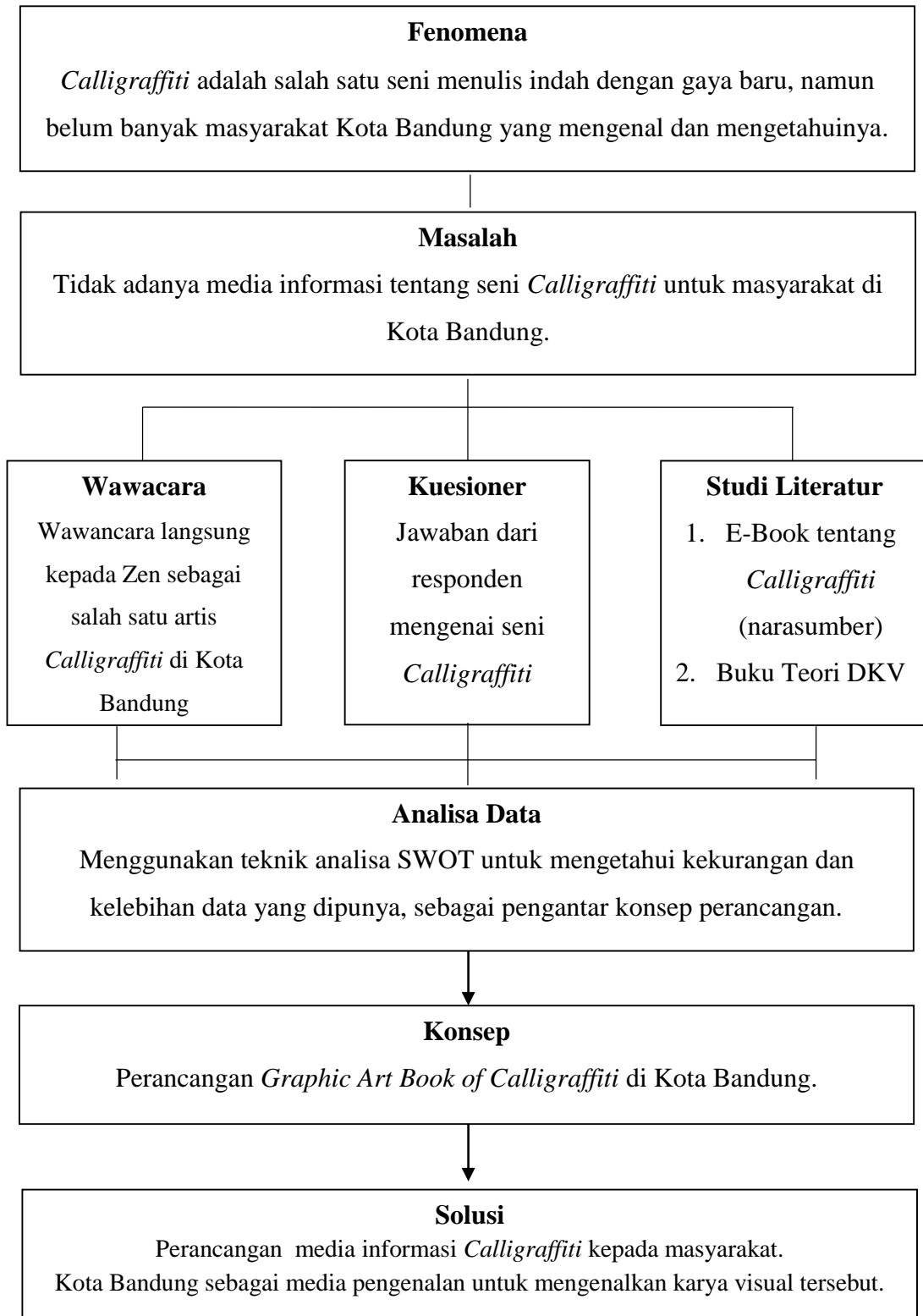
### **4. Kuesioner**

Dari pengumpulan data melalui jawaban kuesioner oleh mahasiswa DKV di Kota Bandung sebagai responden mengenai seni *Calligraffiti*, maka peneliti mendapatkan data untuk diolah menjadi informasi untuk penelitian selanjutnya.

#### **1.6 Metode Analisis Data**

Metode analisis yang digunakan oleh penulis adalah metode analisis SWOT. Analisis SWOT merupakan singkatan dari *strength* (kekuatan), *weakness* (kelemahan), *opportunity* (peluang), *threat* (ancaman). Kekuatan dan kelemahan adalah suatu aspek internal dan peluang dan ancaman adalah sisi eksternal (Moriarty, 2011:241). Metode analisis SWOT tersebut digunakan untuk memperhitungkan faktor internal dan faktor eksternal.

## 1.7 Kerangka Perancangan



Skema 1.1 Skema Kerangka Perancangan

Sumber: Pribadi

## 1.8 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan penelitian, sistematika penulisan dibagi atas lima bagian yaitu:

### Bab I: Pendahuluan

Menjelaskan secara umum latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, metode penelitian, metode pengumpulan data, metode analisa data dan kerangka perancangan.

### Bab II: Dasar Pemikiran

Berisikan teori-teori yang relevan sebagai landasan dalam melaksanakan perancangan media informasi untuk memperkenalkan seni *Calligraffiti* di Kota Bandung. Teori-teori yang digunakan mengenai teori media informasi, teori komunikasi dalam ilmu desain komunikasi visual.

### Bab III: Data dan Analisis Masalah

Membahas data hasil dari pengumpulan data melalui wawancara kepada Zen, sebagai salah satu artis *Calligraffiti* di Kota Bandung yang telah mengeluarkan banyak karya dan telah lama berkecimpung dalam dunia seni di Indonesia. Lalu analisis proyek sejenis untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan sebagai landasan dari konsep perancangan.

### Bab IV: Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan konsep media informasi yang akan digunakan untuk memperkenalkan seni *Calligraffiti*, konsep kreatif yang menarik target *audiens*, konsep media yang dipakai, konsep visual yang sesuai dengan target *audiens*, dan hasil perancangan.

## Bab V: Penutup

Berisikan kesimpulan dan saran dari hasil perancangan media informasi seni *Calligraffiti* untuk memperkenalkan kepada masyarakat di Kota Bandung.