

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain grafis sangat dekat dengan kita, apabila kita melihat disekeliling ruangan terdapat kalender, logo logo pada sebuah merk, atau gambar dan ilustrasi yang dirancang sebagai media promosi dan juga ketika kita keluar ruangan terpampang berbagai jenis iklan, iklan jasa maupun iklan masyarakat dan juga brand mobil maupun motor, gadget yang memiliki ikon – ikon grafis yang dirancang sangat informatif (Arief Aditiyawan, 2010 : 15) itu menunjukkan sebuah desain grafis memainkan peran dan pencitraan di zaman ini prosesnya perancanganya pun desainer memanfaatkan unsur grafis seperti warna, bidang, garis, huruf, gambar dan fotografi semua dirancang menjadi satu sehingga menjadi sebuah penyampaian pesan yang efektif sebagaimana menjadi bahasa visual yang sering ditemui dilingkungan kita dan penggunaan tata cara dan gaya bahasa tersebut mempresentasikan kebutuhan terkait konteks dimana karya desain dibuat.

Tetapi peranan desain grafis bukan didalam konteks itu saja, lebih dari itu tentang bagaimana sebuah pesan komunikasi itu berdampak dan mampu mempengaruhi penerima pesan secara utuh. Peranan desain juga berpengaruh kepada lingkungan dan manusianya, maka keluarlah pertanyaan dasar: apa peranan desain terbesar bagi kehidupan manusia, maka desain memberikan nilai tambah untuk hidupnya, seperti sebuah bangku yang sudah mempunyai fungsi untuk duduk, tetapi orang akan memberikan makna lebih kepada “duduk” (Priyanto Suryanto, 2016 : 37), lalu apa Peranan desain terhadap lingkungan dan kota, didalam studi desain ada yang sering disebut *Brand* dan *Branding*. *Brand* adalah identitas dalam sebuah kegiatan, perusahaan, ataupun personal seseorang, sedangkan branding adalah aktivitas yang mengacu pada kegiatan itu. Dalam sebuah peranan kota *branding* sangat penting, *Branding* dianggap membantu dalam hal kepentingan

daerah, baik itu warga, pemerintahan, wirausahawan, investor hingga masyarakat sekitar pun merasakannya, selain itu pemerintah daerah lain juga bisa melihat kebijakan yang dibuat itu (kompas.com, 02/09/2017).

Penerapan brand yang baik dilakukan di Bandung menjadi kota desain, bukan hanya ucapan saja, dibuktikan dari sebuah penghargaan dari *United Nations of Educational, Scientific, and Cultural Organization* (UNESCO) pada tahun 2015, konteks Desain disini tidak hanya mengacu pada penampilan fisik dan lingkungan, tetapi desain lebih diartikan menjadi cara berpikir memecahkan masalah (designcities.net, 31/08/2017). Peluang Bandung dalam konteks desain sudah mampu menjawab masalah perkotaan, dari berbagai organisasi desain yang ada seperti ADGI (Asosiasi Desain Grafis Indonesia) AIDIA (Asosiasi Profesional Desain Komunikasi Visual) ADPII (Aliansi Desain Produk Industri Indonesia) dan HDII (Himpunan Desain Interior Indonesia), belum lagi jika membicarakan Perusahaan, Start Up, Praktisi, komunitas dan instansi pendidikan yang melabelkan diri sebagai pendidikan yang memiliki fakultas seni dan desain terdapat 4 dari 10 kampus yang memakai jurusan tersebut menurut *design cities* (designcities 30/08/2017), beberapa praktisi dan pengajar yang menimba ilmu dan juga berkerja di Bandung seperti A.D Pirous, Alm Priyanto Sunarto, Dendy Darman, Gumpita Rahayu dan Andi Rahmat.

Gagasan yang berbentuk acara juga sangat mempengaruhi daya tarik para masyarakat muda seperti *Musca* 2015 sebuah Festival Musik dan *Street Stage* 2016 yang juga mengangkat skema street art di Bandung, dan juga yang akan berlangsung nanti adalah *Bandung Design Biennale*, sebuah acara desain yang merubah kota Bandung sebagai kota desain, yang akan dilaksanakan pada November 2017.

Secara sejarah Indonesia memiliki sejarah desain yang mempunyai nilai – nilai kemanusiaan terutama pada desain grafis, seperti tertulis dalam buku *Desain Grafis Indonesia Dalam Pusaran Desain Grafis Dunia*, pada tahun 1659 mesin cetak pertama datang di Indonesia (Batavia) dan industri cetak di Nusantara berkembang

beriringan dengan penerbitan surat kabar dan buku, dengan datangnya mesin cetak makan tenaga kerja percetakan pun dibutuhkan, lalu pada tahun 1994 lahir sebuah majalah yang berwawasan lingkungan hidup dan berbasis grafis bernama *Aikon!* (Hanni Kardinata, 2016 : 18 dan 206).

Meski desain grafis mulai menjadi tren di masyarakat dan produknya pun melekat dan membentuk kehidupan peradaban modern, jejak perkembangan desain grafis di Indonesia belum memiliki pencatatan yang mapan, padahal catatan itu adalah elemen yang penting dalam upaya pemahaman dan pengembangan bidang ilmu dan profesi desain grafis yang tak pernah bisa lepas dari kondisi masyarakat tempatnya hadir dan berkembang (dgi.or.id, 02/09/2017). Memahami dan mencatat desain mengantar kita dalam sebuah proses untuk membaca dan merawat perkembangan, untuk itu dibutuhkan sebuah media yang berbasis lokal untuk membuat sebuah arsip cerita masuk dan berkembangnya skema desain grafis di kota Bandung, dengan begitu generasi selanjutnya akan mengetahui bahwa apa yang mereka kerjakan sekarang ini adalah bekas dari perjuangan yang lalu, dan diharapkan masa lalu, masa sekarang dan masa depan rela untuk saling menghargai dan berbagi pengalaman satu sama lain.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang penelitian tersebut munculah sebuah identifikasi beberapa masalah yang berguna menjadi dasar – dasar dari penelitian ini, yaitu :

1. Dibutuhkan sebuah media memberikan sebuah informasi untuk generasi muda agar mengetahui perkembangan desain grafis.
2. Pencatatan desain grafis belum melengkapi sesuai dengan sejarah dan perkembangannya.

3. Meningkatnya industri desain grafis di Bandung menjadi kesempatan yang baik dalam memberikan sebuah informasi dan referensi untuk generasi selanjutnya yang terlibat.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berangkat dari identifikasi masalah yang sudah menjadi landasan keluarlah rumusan masalah yang akan membuat penelitian ini lebih konsisten lagi dengan didasari ilmu Desain Komunikasi Visual dan memiliki pemintan Desain Grafis, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

Bagaimana membuat perancangan sebuah pencatatan yang membahas mengenai sejarah dan perkembangan Desain Grafis di Bandung.

1.3 Ruang Lingkup

Untuk tidak pembahasan meluas, dibuatlah ruang lingkup agar penelitian ini berfokus kepada hal – hal yang menjadi rumusan masalah penelitian ini :

1. Apa

Desain grafis Bandung memiliki sebuah peningkatan yang pesat, tetapi masih kurang sebah informasi yang menjadi wadahnya.

2. Siapa

Mahasiwa dan para praktisi Desain Grafis Bandung dengan umur 19 – 25 tahun

3. Dimana

Penelitian akan dilaksanakan di Kota Bandung.

4. Kapan

Penelitian dilaksanakan dimulai dari akhir Agustus 2017 sampai dengan akhir Desember 2017.

5. Kenapa

Mahasiswa dibidang desain grafis selanjutnya membutuhkan sebuah media yang memberikan informasi tentang desain grafis.

6. Bagaimana

Merancang sebuah media yang berkala dalam sejarah dan perkembangan desain grafis di Kota Bandung.

1.4 Tujuan

Tujuan dari Penelitian ini adalah sebagai media pengalir apresiasi bagi pihak – pihak yang terlibat maupun menjadi inspirasi bagi yang membacanya dan juga sebagai peningkat daya pengetahuan untuk mereka generasi muda terutama mahasiswa yang terlibat dibidang desain grafis yang belum mengetahuinya dan menjadi wadah untuk siapapun yang ingin mengetahui informasi ini.

1.5 Cara Pengumpulan Data Dan Analisis

Dalam buku Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D karya Sugiono menyebutkan bahwa, tehnik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiono, 2013 : 224).

1.5.1 Cara Pengumpulan Data

1. Studi Literatur

Cara ini digunakan untuk mendalami data – data yang tertulis untuk membantu penulis menemukan sejarah – sejarah pada beberapa buku yang terkait dengan penelitian agar mendapatkan data yang jelas dan konkret. Buku – buku itu adalah : Desain Grafis Indonesia, Antologi Desain, Pris Serumpun Tulisan, A History of Graphic Design, dan sebagainya.

2. Wawancara

Cara ini digunakan ntuk mendalami data yang tak tertulis atau yang belum diketahui banyak orang, dengan melibatkan beberapa praktisi dan pengajar desain Grafis yang terkait agar lebih menguatkan data dan konten penelitian

ini. Penulis melakukan wawancara kepada : pengajar dan termasuk pelopor desain grafis Bandung A.D Pirous, founder dan pelopor clothingan pakaian di Bandung Dendy Darman, dan para praktisi yang terkait.

3. Observasi

Cara ini digunakan untuk mengamati perkembangan desain grafis yang sedang berlangsung di kota Bandung termasuk mengamati kegiatan – kegiatan para praktis dan pengacar maupun acara – acara yang akan berlangsung kedepanya selama waktu penelitian berlangsung.

1.5.2 Cara Analisis

Penelitian ini menggunakan cara analisis SWOT (*Strenght, weakness, Oppurtunities, Threats*) atau yang sering dibilang kekuatan, kelemahan, kesempatan, dan ancaman. Penelitian ini memiliki kegunaan untuk mengetahui konsep yang kuat dan mempertanyakan kekuatan penelitian berasal dari mana dan menyebar ke segala aspek penelitian. Dan Analisa SWOT adalah identifikasi berbagai factor yang secara sismatis untuk merumuskan sebuah strategi (Rangkuti, 2009 : 18). Berikut penjelasan tentang analisa SWOT dalam penelitian ini.

1.6 Kerangka Percancangan



Gambar 1.1 : Kerangkanka Penulisan

Sumber : Dokumen Priabadi

1.7 Pembabakan

Dalam penulisan tugas akhir ini terbagi menjadi lima bagian yang ditempatkan dipembabakan, pembabakan merupakan acuan garis besar dalam laporan tugas akhir ini, sebagai berikut :

1. BAB 1 Pendahuluan

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan, cara pengumpulan data, kerangka perancangan, dan pembabakan sendiri, sehingga penulisan ini memacu kepada fokusnya masing masing.

2. BAB II Landasan Teori

Pada bab ini berfokus kepada teori - teori yang akan digunakan selama penelitian yang akan menjadi sebuah landasan pemikiran untuk melancarkan penelitian ini.

3. BAB III Data dan Analisi Masalah

Pada bab ini membahas asal data – data yang penulis dapatkan, seperti hasil wawancara dari narasumber, hasil observasi data demografis, psikografis, dan geografis. Data itu yang menjelaskan analisis terhadap masalah yang diangkat dalam penelitian.

4. BAB IV Konsep dan Perancangan

Pada bab ini menentukan ide perancangan, konsep kreatif, konsep media, konsep visual dan pendekatan pesan kepada tujuan penelitian ini. Semua konsep juga disertai sketsa dan hasil akhir penelitian ini.

5. BAB V Penutup

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didapatkan berdasarkan hasil penelitian ini.