

## PERANCANGAN MEDIA INFORMASI MENGENAI SEJARAH DAN PERKEMBANGAN DESAIN GRAFIS DI KOTA BANDUNG.

### DESIGNING OF INFORMATION MEDIA ABOUT THE HISTORY AND DEVELOPMENT OF GRAPHIC DESIGN IN BANDUNG.

Asrul Adam Pasai, Novian Denny Nugraha, S.Sn., M.Sn<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

<sup>1</sup>shsc.1995@gmail.com, <sup>2</sup>dennynugraha@tcis.telkomuniversity.ac.id

---

#### Abstrak

Bandung sebagai kota desain sudah banyak membuktikannya, terlepas dari sebuah fakta dari *United Nations of Educational, Scientific, and Cultural Organization* (UNESCO) yang mengatakan bahwa Bandung secara resmi menjadi *member* sebagai kota desain pada 2015, salah satu aspek yang berkembang pesat adalah Desain Grafis, perkembangannya terbukti dalam bidang sejarah dengan latar belakang pendidikan pertama Desain Grafis di Indonesia, juga industri dan juga organisasi. Namun dengan adanya tiga bidang yang melengkapi Desain Grafis di Bandung belum memiliki pencatatan yang lengkap, karena kesadaran manusia tidak bisa hanya sebatas mengingat tanpa mempunyai sebuah arsip yang menjadi data lengkap yang membahas mengenai Desain Grafis di Bandung. Maka diperlukan sebuah pencatatan yang membahas mengenai sejarah dan perkembangan Desain Grafis di Bandung, karena dengan pencatatan siapapun bisa melihat dan juga mempelajari bagaimana sebuah proses tentang Desain Grafis di Bandung. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data studi pustaka dan wawancara narasumber juga menggunakan analisa SWOT untuk mengetahui apa kelebihan dan juga kekuarangan dari sebuah media yang akan dirancang. Pencatatan ini akan dirancang menjadi sebuah media informasi berbentuk Buku pembelajaran mengenai proses pembentukan Desain Grafis di Bandung yang akan berguna bagi generasi muda yang menfokuskan diri kepada Desain Grafis, sehingga generasi selanjutnya memiliki pemahaman tentang sejarah dan perkembangan masa kini dan juga memiliki referensi yang kuat dalam hal pengetahuan Desain Grafis di Bandung.

**Kata Kunci :** Media Informasi, Sejarah, Desain Grafis

---

#### Abstract

*Bandung as a design city has been proven much, apart from a fact from United Nations of Educational, Scientific, and Cultural Organization (UNESCO) which said that Bandung officially became a member as a design city in 2015, one of the fast growing aspect is Graphic Design, Its development is evident in the field of history with the first educational background of Graphic Design in Indonesia, as well as industry and also organizations. But with the existence of three fields that complete the Graphic Design in Bandung does not have complete record, because human consciousness can not only be limited to remember without having a complete archive data that discusses about Graphic Design in Bandung. So needed a recording that discusses the history and development of Graphic Design in Bandung, because with the recording anyone can see and also learn how a process of Graphic Design in Bandung. This research uses qualitative methods with library data collection and interviews of resource persons also using SWOT analysis to find out what advantages and also kekuarangan of a media to be designed. This listing will be designed to be a medium of information in the form of a book of learning about the process of forming Graphic Design in Bandung which will be useful for young people who focus themselves on Graphic Design, so that the next generation has an understanding of the history and development of the present and also has a strong reference in terms of knowledge of Graphic Design in Bandung.*

**Keywords :** Media Information, History, Graphic Design.

---

## 1. Pendahuluan

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 perancangannya 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.

## 2. Dasar Pemikiran

### 2.1 Perancangan

Perancangan adalah sebuah kegiatan yang mempunyai sebuah tujuan untuk mendesain sistem baru atau memperbaikinya yang dapat menyelesaikan masalah – masalah yang dihadapi perusahaan yang sudah melewati berbagai pemilihan sistem sehingga menemukan yang terbaik (Al-Bahra Bin Ladjamudin, 2005 : 39). Pentingnya juga dikatakan sebuah proses dimana sebelum hasil akhir tercipta, dan terdapat banyak rincian yang termasuk dalam sebuah perancangan seperti konsep, pencarian data, riset, melakukan strategi komunikasi dan analisa rancangan serupa, perancangan adalah proses terciptanya sebuah keputusan – keputusan tentang apa yang akan dan yang perlu dilakukan serta mendefenisikan sesuatu yang melibatkan rincian yang terkecil sekalipun. Untuk sebuah perancangan diperlukan untuk mendasari seseorang menciptakan hasil akhirnya.

### 2.2 Media Informasi

Media berasal dari kata *medium* atau sebuah wadah yang membantu sebuah informasi berjalan, namun berjalannya sebuah media yang cocok dan relavan ialah media cetak yang memiliki jalur komunikasi dari sebuah masa atau menjadi perantara yang mempertemukan seseorang sehingga membuat suatu kemungkinan terjadi nya sebuah komunikasi yang menjadi pelancaran dari sebuah informasi (Masri Sareb Putra, 2007).

### 2.3 Media Cetak

Sebuah media cetak bisa diartikan media yang mempunyai pergerakan yang statis dan lebih mengutamakan peran dari sebuah visual atau grafis. Jika dibandingkan dengan media elektronik seperti radio, dan televisi kekurangannya adalah dari sebuah penyiarannya, fungsi dari sebuah media cetak selain memberi sebuah informasi menjadi penghibur peminatnya, juga serta sebuah bentuk dari media cetak dapat dikoleksi para pembelinya, dan jika diartikan Media cetak adalah media yang melibatkan sebuah inovasi dari teknologi yaitu teknologi cetak, dan juga sebagai fungsinya adalah pertumbuhan dan permintaan konsumen atas meleknnya huruf and perubahan yang dibawa oleh media tersebut (Masri Sareb Putra, 2007). Terdapat beberapa media cetak menurut Grafis Media yang sering digunakan, contohnya seperti :

1. Koran atau surat Kabar.
2. Majalah
3. Brosur
4. Papan Iklan
5. Selebaran
6. Poster
7. Tabloid
8. Buku

### 2.4. Buku

Buku adalah sebuah kumpulan pemikiran yang berisi ilmu pengetahuan maupun sebuah analisa dari penulisnya terhadap kurikulum yang secara tertulis, disusun menggunakan bahasa sederhana, menarik, dan dilengkapi penjelasan secara visual maupun grafis dan dilengkapi pendataan sumber dari daftar pustaka (Kurniasih, 2014: 60) dan menurut Alex Sobur (2014 : 103) buku memiliki jumlah paling sedikit 49 halaman, bila kurang bisa dikatakan itu adalah sebuah *pamphlet*.

### 2.5 Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual adalah sebuah bentuk dari proses komunikasi yang melibatkan daya lihat atau mata sebagai penglihatannya dan memakai bentuk bahasa visual yang menjadikan sebagai media komunikasi, Menurut Suryanto dalam Aplikasi Desain Komunikasi Visual (2004), bahwa Desain Komunikasi visual bisa dimaknai dengan sebuah seni dan komunikasi yang digunakan untuk kebutuhan bisnis dan komunikasi, juga meliputi sebuah keterampilan dan iklan, Desain Komunikasi visual juga menciptakan sebuah identitas visual

untuk sebuah produk dan sebuah perusahaan yang dibuat secara informative dan juga mempunyai kelengkapan secara visual dan penyampaian pesan dalam publikasinya.

## 2.6 Layout

*Layout* adalah suatu sistem dasar dari desain grafis, *layout* juga merupakan penyusunan dari sebuah elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang hingga menjadi sebuah kesatuan yang sempurna, menurut Surianto Rustan dalam *Layout dan penerapannya* (2014) membuat layout adalah membuat sebuah rancangan hingga menjadi kesatuan yang aka mengkomunikasikan karya ata sebuah perancangan yang sudah disusun tersebut, sehingga sampai pada pembaca atau target *audience*.

## 2.7 Tipografi

Tipografi adalah sebuah susunan alphabet yang tersusun dan menjadi media penting dalam Desain komunikasi visual. menurut Danton Sihombing (2007) Tipografi adalah ilmu yang mempelajari segala seluk beluk dari huruf yang mempunyai dua fungsi yaitu sebagai sebuah fungsi estetis dan tipografis menjadi fungsi pesan atau informasi. Sementara itu perkembangan tipografi sangat dekat dengan Desain Komunikasi Visual sendiri, mengikuti prosesnya dari masa kemasa.

## 2.8 Ilustrasi

Ilustrasi diartikan sebagai hiasan dengan sesuatu bentuk gambaran dan pembuatan sesuatu yang jelas dengan kemiripan yang pas (Nurhadit, Dedi, 2004 :54). Disebutkan dalam hal lain ilustrasi berasal dari kata illusion, sebagai pengandaian bentuk lain yang berasal dari para pembuat bentuk ilustrasi tersebut. Ilustrasi dapat hadir di bentuk lain diberbagia media atau variasi, lewat tulisan, gambar dan hal semacamnya (Fariz, 2009 :14).

## 3. Konsep dan Hasil Perancangan

### 3.1 Konsep Pesan

Berdasarkan penelitian sebelumnya dan analisa – analisa data yang sudah dicari maka terbentuk sebuah konsep yang bertujuan mengetahui profesi dibidang desain grafis. Profesi sendiri mempunyai makna sebuah bidang pekerjaan, terkait degan keterampilan, kejuruan dan sebagainya. Dalam desain grafis sebuah profesi itu menyatakan sebuah kedudukan dari penggiatnya, baik itu terjun langsung ke industri ataupun menjadi seorang mengajar yang memberi ilmu yang sudah diterapkan selama menjabat menjadi profesi, dalam bidang ke profesional dibutuhkan kemampuan khusus dan juga perjalanannya, proses menuju sebuah profesi juga menentukan pencapaiannya, dengan seperti itu bukan cuman para desainer grafis yang sudah bekerja yang terlibat disini, tetapi para mahasiswa yang mengambil program studi desain grafis yang sedang menuju pencapaian sebagai pemegang profesi desain grafis.

### 3.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang disampaikan adalah membuat suatu rancangan media informasi dengan *output* Buku, karena jika diteliti buku menjadi sebuah media yang populer dengan konteks edukasi, yang menjadi tujuan dari perancangan ini, dan sebuah buku yang dengan bentuk fisik yang bisa bertahan lama dan dijadikan koleksi dan dengan tujuan pemaparan sejarah bisa membuat satu rekapan seiring jalannya waktu. Dalam buku dibagi menjadi 3 pembahasan, sebelum memasuki tiga pembahasan itu ada sebuah prolog yang mengenalkan terlebih dahulu dan terdapt epilog untuk menutup pembahasan pada akhi fase. fase 1,2,3 . fase 1,2,3 membahas perjalanannya yang dibagi menjadi 3 bagian Dulu menceritakan masuknya desain grafis di Bandung, *Dulu* menceritakan tentang kondisi sekarang dan melihat gerakan atau peran desain grafis di era sekarang, Nanti menceritakan tentang “apa yang terjadi dengan desain grafis kedepanya”. Memilih kata “fase” disini adalah, menurut KBBi fase berarti tingkatan masa, terkait dengan perkembangan, pertumbuhan, dan sebuah perubahan yang terjadi.

### 3.3 Konsep Media

Media utama dirancang untuk memberikan informasi mengenai sejarah dan perkembangan desain grafis di kota Bandung. Menggunakan bahasa sehari – hari dan tidak terpaksa dengan garis waktu tetapi juga memaparkan keadaan saat itu. Media dipilih karena cocok dengan media pembelajaran saat ini, dan media pun menjadi sebuah koleksi jika sudah sampai ke pembaca.

### 3.4 Konsep Visual

Secara garis besar perancangan ini menggunakan metode sub-kultur, subkultur di perancangan ini adalah mengkombinasi dari berbagai metode desain dan ide, subkultur sendiri berarti penggabungan dari berbagai kultur atau budaya sehingga menjadi budaya dengan satu campuran dari berbagai budaya. Dalam desain grafis sendiri sangat banyak metode – metode atau strategi pembentukan visual, dari metode perancangan poster dan layout yang sangat banyak mengarah pada Swiss dengan metode whitespace yang sering digunakan untuk beberapa poster dengan membawa prinsip “*less is more*”.

### 3.5 Konsep Bisnis

Dalam konsep penjualan buku ini memanfaatkan *chanel* dari pemberi proyek yaitu Adgi yang merupakan Asosiasi Desain Grafis yang aktif dan juga memiliki beberapa komunitas Desain Grafis yang bisa menyampaikan bahwa buku ini sudah siap di beli, dan juga bekerja sama dengan beberapa narasumber yang mempunyai *offline store* seperti UNKL347 dan juga *Norrm* yang akan disimpan dalam jumlah banyak yang akan memudahkan para calon pembeli, juga memanfaatkan *online store* seperti *website – website* yang dimiliki Adgi dan beberapa toko tadi, dan juga *social media* seperti *line, facebook, instagram*.

### 3.6 Hasil Media Utama

Buku ini dicetak dengan format ukuran 20x25 cm dicetak menggunakan kertas bernama Freelifte Vellum dengan ketebalan 120 gsm, dalam buku ini dibagi menjadi dan juga mempunyai 156 Halaman dengan ketebalan 1,4 cm. beberapa bagian, diantaranya :

#### 1. Cover



Gambar 1 : Cover Buku  
Sumber : Arsip Pribadi

#### 2. Fase Satu : Dulu



Gambar 2 : Fase Satu Dulu  
Sumber : Arsip Pribadi

3. Fase Dua : Sekarang



Gambar 3 : Fase Dua Sekarang  
Sumber : Arsip Pribadi

4. Fase Tiga : Nanti



Gambar 4 : Fase Tiga Nanti  
Sumber : Arsip Pribadi

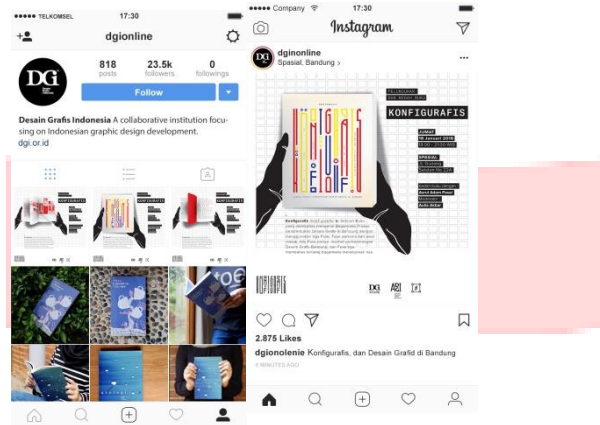
3.6 Hasil Media Pendukung

1. T-Shirt



Gambar 5 : Desain T-shirt  
Sumber : Arsip Pribadi

2 . Poster



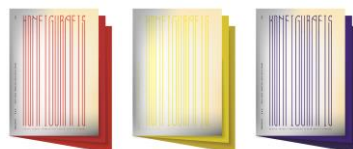
Gambar 6 : Poster  
Sumber : Arsip Pribadi

3 . Pembatas Buku



Gambar 7 : Pembatas Buku  
Sumber : Arsip Pribadi

4 . Zine



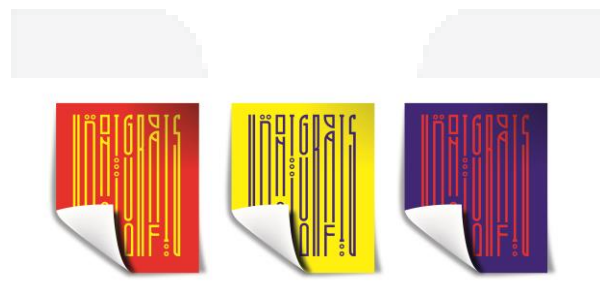
Gambar 8 : Desain Zine  
Sumber : Arsip Pribadi

### 5 . X-Banner



Gambar 9 : Desain X-Banner  
Sumber : Arsip Pribadi

### 6 . Stiker



Gambar 10 : Desain Stiker  
Sumber : Arsip Pribadi

## 5. Kesimpulan dan Saran

Sebuah pencatatan dari Desain Grafis sangat diperlukan, selain untuk menampilkan perjalanan Desain Grafis di Bandung secara sejarah, pencatatan ini juga memberi sebuah wacana – wacana untuk memberikan setidaknya referensi baru untuk para generasi baru di Bandung yang memiliki ketertarikan Desain Grafis, dan juga buku ini memberikan referensi fisik visual yang baik untuk menjadikan calon konsumen tidak hanya mempunyai referensi digital maupun fisik

Kurangnya pencatatan tentang Desain Grafis di Bandung menjadikan para Desainer Grafis ingin mengakses tentang desain grafis itu dan tidak tertalu mendapatkan akses yang banyak, padahal jika kita mengingat sejarah maka kita akan membuta sesuatu perencanaan yang baru. Sejarah yang dikemukakan di penelitian ini bukan sekedar ilmu tentang mengingat hal – hal yang berasal dari masa lalu tetapi dari masa lalu ini membuat kita dan para desainer grafis mengetahui dari mana berasal ilmu yang sudah dipelajari dan membuatkan sebuah wacana baru nantinya.

Dengan adanya buku dan pencatatan ini, diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan referensi untuk masyarakat yang mempunyai minat yang sama dengan topik pembahasan mengenai desain grafis ini. Selain itu, hadirnya buku ini, diharapkan mampu menyadarkan akan pentingnya sejarah dan perkembangan desain grafis di Bandung dan menjadikannya sebuah pencatatan yang akan menjadi referensi dan pengetahuan baru untuk para Desainer Grafis yang ada di Bandung baik itu yang masih menjadi Mahasiswa dan mungkin yang sudah maupun yang akan menjadi Profesional.

### Daftar Pustaka :

[1] Aditiyawan, Arief. (2011) *Tinjauan Desain Grafis*. Jakarta : PT Cocept Media.



- [2] Kardinata, Hanny. (2015). *Desain Grafis Indonesia Dalam Desain Grafis Dunia*. Jakarta : DGI Press.
- [3] Kusrianto, Adi. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- [4] Ladjamudin, (2005). Al-Bahra bin. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- [5] Nurudin. (2013). *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- [6] Putra, R. Masri Sareb. (2007). *Media Cetak: Bagaimana Cara Merancang dan Memproduksi*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- [7] Rustan, Surianto. (2009). *Layout dan Penerapannya edisi 2009*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- [8] Rustan, Surianto. (2014) *Huruf dan Tipografi edisi 2014*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- [9] Sobur, Alex. (2014) *Enklopedia Komunikasi A-1*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media.
- [10] Sunaryo, Pri. (2016). *Pri : Serumpun Tulisan*. Jakarta : DGI Press.
- [11] Wibowo, Iyan. (2007). *Anatomi Buku*. Bandung : Kolbu

Telkom  
University