

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Setiap tahunnya terdapat ribuan mahasiswa yang terdaftar di jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) yang tersebar di seluruh perguruan tinggi negeri dan swasta di Bandung. Berdasarkan perhitungan data dari situs web Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (PDDikti) terbaru pada tahun 2021 tercatat mencapai 5.033 mahasiswa yang terdaftar di perguruan tinggi dengan jurusan Desain Komunikasi Visual pada tahun 2018 dan 5.522 mahasiswa pada tahun 2019.

Menurut Wibowo (2014) pertumbuhan pendidikan Desain Komunikasi Visual yang pesat diakibatkan oleh perkembangan teknologi dan media informasi maupun gaya hidup. Hampir seluruh sektor membutuhkan desainer grafis.

Selain itu, kota Bandung terpilih sebagai salah satu kota di Indonesia yang termasuk dalam jaringan kota kreatif UNESCO Creative Cities Network sejak tahun 2015. Berdasarkan data yang diperoleh dari situs web [bappeda.jabarprov.go.id](http://bappeda.jabarprov.go.id) yang diterbitkan pada tahun 2015, penunjukan tersebut dilakukan di markas besar UNESCO dan disampaikan oleh Direktur Jenderal UNESCO Irina Bokova yang mengumumkan penunjukan 47 kota dari 33 negara sebagai anggota baru dari UNESCO Creative Cities Network.

Banyaknya desainer grafis yang berada di kota ini pun mendorong para pelaku kreatifnya untuk membuat sebuah komunitas atau asosiasi untuk memwadahi kreatifitas mereka. Salah satunya ialah Bandung Design Friendly (BDF). BDF adalah *platform* kreatif di Bandung yang memiliki visi untuk mendidik, melibatkan, dan meningkatkan disiplin desain grafis di kalangan desainer grafis muda sejak tahun 2014. Komunitas ini didirikan oleh Gun Gun Nuryadin, Gumpita Rahayu dan Rifqi Mocho dari Monoponik. Selain itu BDF berada dalam naungan ADGI Bandung. Penamaan Bandung Design Friendly pun diberikan oleh Andi Rahmat dari Nusae yang terinspirasi dari *branding* kota Bandung saat itu. Dengan adanya BDF, diharapkan dapat menghilangkan *gap* antara senior dan junior di dunia desain dari berbagai perguruan tinggi di Bandung.

Untuk mendukung visi BDF tersebut, mereka memiliki empat acara utama yang diadakan di kota Bandung. Pertama Forum, yaitu diskusi antar anggota yang diadakan setiap minggu pada hari Selasa dan biasanya dilakukan di Lo.Ka.Si, pada acara ini para anggota dapat membahas mengenai masalah desain, kampus, *sharing* proses desain, tugas kampus, *project*, hingga pameran. Kedua *Friendly Session* (F.S), yaitu acara dengan bahasan yang lebih terarah daripada Forum, pada acara ini biasanya terdapat bahasan mengenai proses desain, perkembangan desain, *trend* desain dan lainnya. Ketiga *Mentorship*, yaitu acara yang diadakan untuk membantu dan membina mahasiswa tingkat akhir dalam proses mengerjakan tugas akhirnya. Para mahasiswa yang sedang mengerjakan tugas akhir akan dibimbing oleh desainer yang sudah senior dan profesional sehingga hal tersebut dapat mempermudah mahasiswa dalam pengerjaannya. Selanjutnya yang terakhir acara *Supports*, yaitu BDF menjadi *media support* untuk acara-acara desain, terutama acara yang dilakukan oleh perguruan tinggi. Dalam acara ini BDF dapat ikut terlibat dalam acara tersebut dan mempromosikan BDF sebagai komunitas desain grafis di Bandung.

Berdasarkan pengalaman mahasiswa yang pernah bergabung dalam komunitas ini, mereka mengatakan bahwa mereka mendapat beberapa keuntungan antara lain, BDF membantu mahasiswa untuk terhubung dengan studio lokal, menambah *design mindset* dan mental untuk terjun ke industri desain, membantu mahasiswa untuk mendapatkan *insight* baru dalam kegiatan *mentorship*, membuka kesempatan mahasiswa untuk menjalin *networking* yang lebih luas karena ada beberapa ilmu yang tidak diajarkan di kampus, dan yang terakhir mendukung mahasiswa untuk melakukan eksplorasi dalam dunia desain.

BDF memiliki banyak keuntungan yang dapat dirasakan oleh anggotanya, namun berdasarkan kuesioner yang dibagikan oleh penulis pada bulan November hingga Desember 2020 kepada mahasiswa DKV di Bandung, sebanyak 70% mahasiswa DKV masih belum mengetahui eksistensi BDF. Selain itu, untuk dapat menjadi anggota BDF diharuskan mengikuti salah satu acara yang diselenggarakan oleh BDF lalu berkenalan dengan salah satu dari pengurus BDF secara langsung, setelah itu baru dapat diundang ke grup obrolan *line private* BDF

yang berisi informasi mengenai BDF lebih *detail*. Lalu, adanya pandemi berdampak pada pembatasan ruang gerak BDF untuk melakukan acara yang melibatkan kerumunan. Hal tersebut secara tidak langsung menghambat regenerasi anggota karena tidak adanya pertemuan dan perkenalan antara *audiences* dan anggota BDF secara langsung.

Kini, BDF hanya memiliki media *online* berupa media sosial instagram. Walaupun pada media instagram sudah disebarakan kuesioner mengenai antusiasme Mahasiswa DKV pada program *Pandemic Class* di tahun 2020, namun program ini belum terlaksana karena kurangnya media yang dapat mewadahi kegiatan tersebut.

Lalu untuk konten sebelumnya yang ada pada instagram, mereka hanya mengunggah poster untuk mempromosikan acara dari kampus yang mereka dukung serta dokumentasi foto-foto kegiatannya, hal ini dinilai bahwa BDF belum memaksimalkan promosi komunitasnya sendiri pada media instagram yang menyebabkan kurangnya informasi yang didapat oleh target audiens. Hal ini semakin menghambat promosi *word of mouth* yang biasanya digunakan setelah sebelumnya program kegiatan biasanya terhenti. Maka dari itu, BDF memerlukan media lain untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Rohi Abdulloh (2018) menyatakan bahwa *Website* merupakan kumpulan halaman berisi informasi yang berada dalam suatu domain dan dapat diakses oleh semua orang yang terhubung dengan jalur koneksi internet. *Website* dibutuhkan sebagai media *online* karena dapat berfungsi menjadi media promosi dan menjadi wadah komunitas yang dapat diakses secara luas sehingga dapat mempertahankan eksistensi BDF.

Berdasarkan pemaparan permasalahan yang dialami oleh Bandung Design Friendly, solusi yang direkomendasikan ialah “Perancangan *Website* untuk Komunitas Bandung Design Friendly” sebagai judul topik dari perancangan tugas akhir. Pemilihan *website* sebagai media promosi *online* diharapkan dapat menjadi media promosi dan mewadahi komunitas BDF secara *online* sehingga eksistensi BDF tetap terjaga.

## **1.2. Permasalahan**

### **1.2.1. Identifikasi Masalah**

Permasalahan dari fenomena yang ada dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Target audiens kurang mengetahui eksistensi BDF karena kurangnya media promosi sehingga menghambat regenerasi komunitas.
2. Belum terdapat media yang dapat menjadi wadah komunitas BDF secara *online* untuk mendukung kegiatan BDF dan menjaga eksistensinya.
3. BDF belum memiliki media promosi *online* berupa *website*.

### **1.2.2. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan identifikasi masalah di atas, maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

Bagaimana cara merancang *website* yang dapat menjadi media promosi dan mewadahi komunitas Bandung Design Friendly secara *online*?

## **1.3. Ruang Lingkup**

Perancangan tugas akhir ini akan difokuskan dalam merancang *website* untuk Bandung Design Friendly sebagai media promosi dan wadah komunitas BDF secara *online*. Penelitian akan dimulai pada bulan Maret 2021 hingga April 2021 dan memulai perancangan pada Mei 2021 hingga Juni 2021 di wilayah kota Bandung. *Segmentasi* dari BDF yaitu mahasiswa DKV yang berumur 18 hingga 25 tahun. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi media promosi dan dapat mewadahi komunitas BDF secara *online* untuk menjaga eksistensinya melalui *website*.

## **1.4. Tujuan Perancangan**

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka tujuan yang ingin dicapai dari perancangan ini yaitu merancang *website* sebagai media promosi dan wadah komunitas BDF secara *online* untuk menjaga eksistensinya.

## **1.5. Cara Pengumpulan Data**

### **1.5.1. Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dapat dilakukan dengan metode kuantitatif dan kualitatif yaitu,

#### **1. Studi Pustaka**

Studi pustaka yaitu penelitian yang dilakukan dengan membaca buku referensi atau sumber lainnya yang berbasis tulisan mengenai topik permasalahan yang diangkat sehingga dapat menjadi landasan teori untuk penelitiannya (Zed, 2014: 1-5)

Buku referensi dan hasil penelitian sebelumnya yang akan dipelajari yaitu tentang Desain Komunikasi Visual, promosi, dan *website*.

#### **2. Observasi**

Observasi berarti mengamati dan mencatat imaji atau gambar. Gambar menjadi sesuatu yang dibaca karena memiliki pesan yang dapat dibaca melalui unsur-unsur visual pada gambar tersebut.

Data gambar haruslah ada dalam penelitian visual karena menjadi modal pertama dan utama untuk diamati sehingga akan timbul pertanyaan-pertanyaan kritis (Soewardikoen, 2019: 49).

Pada penelitian ini observasi yang dilakukan yaitu mengamati dan meninjau data-data terdahulu yang dimiliki oleh BDF, mulai dari logo, media sosial yang digunakan, dan data internal lainnya yang diberikan oleh pihak pengurus BDF.

#### **3. Wawancara**

Wawancara adalah metode pengumpulan data melalui percakapan antara peneliti dan narasumber yang bertujuan untuk menggali pemikiran, konsep, pengalaman pribadi pendirian, atau pandangan narasumber tentang hal-hal yang tidak dapat diamati oleh penulis secara langsung atau sudah terjadi di masa lampau (Soewardikoen, 2019: 53).

Pada penelitian ini, narasumber yang diwawancarai berkaitan langsung dengan topik penelitian yaitu pengurus Bandung Design Friendly yang terlibat langsung dalam proses perkembangan komunitas dan akademisi desain grafis atau *website*. Wawancara dilakukan secara langsung dan melalui media sosial.

#### 4. Kuesioner

Kuesioner atau angket adalah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh sejumlah responden mengenai suatu permasalahan yang sedang diteliti. Metode ini pada prinsipnya membutuhkan waktu yang relatif singkat karena dapat diisi oleh banyak orang sekaligus (Soewardikoen, 2019: 60).

Kuesioner pada penelitian ini menggunakan *google form* dan *linknya* dibagikan secara *online* melalui media sosial. Target responden pada penelitian ini yaitu sebanyak 100 responden dengan rentang usia 18-25 tahun dan merupakan seorang mahasiswa DKV di kota Bandung.

#### 1.5.2. Analisis

Metode analisis yang akan digunakan pada penelitian yaitu:

##### 1. Analisis Data Kuesioner

Pada poin ini penulis menyajikan hasil perhitungan dari poin-poin variabel objek penelitian. Dari analisis data kuesioner akan diketahui persentase unsur mana yang lebih dipilih oleh responden dan unsur mana yang tidak dipilih responden (Soewardikoen, 2019: 99).

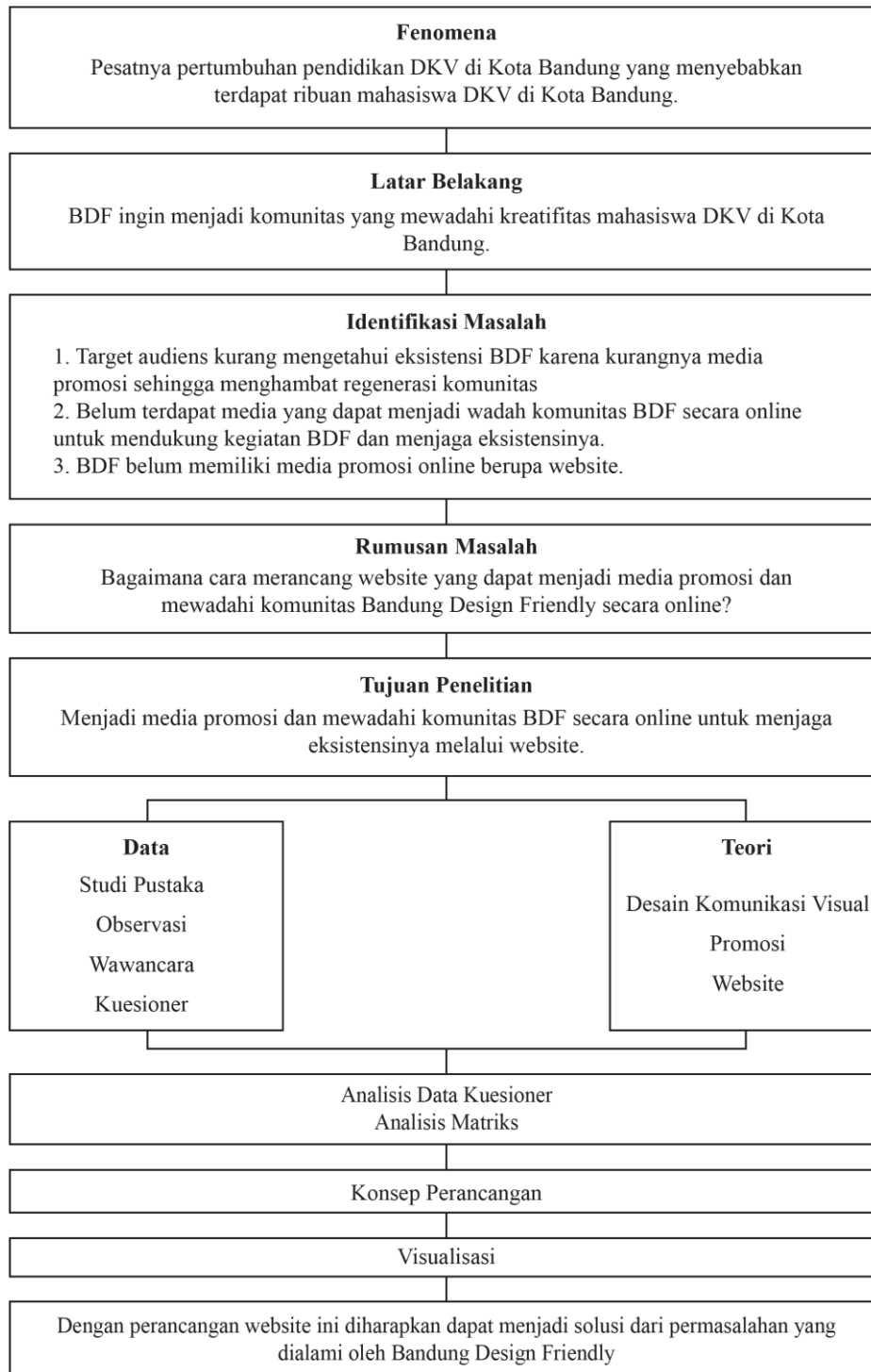
Pada penelitian ini, penulis akan menyimpulkan hasil kuesioner yang telah dibagikan sebelumnya kepada mahasiswa DKV di Bandung dengan rentang usia 18-25 tahun, agar mengetahui *insight* dari target audiens sehingga perancangan dapat dilakukan dengan tepat.

## 2. Analisis Matriks

Analisis matriks membantu mengidentifikasi bentuk penyajian yang lebih seimbang, dengan cara menyejajarkan informasi baik berupa gambar maupun tulisan. Matriks sangat berguna untuk membuat perbandingan seperangkat data. (Soewardikoen, 2019: 104).

Pada penelitian ini, penulis akan membandingkan elemen visual yang ada pada beberapa objek sejenis untuk mengidentifikasi elemen visual yang dapat menyampaikan informasi dengan efektif dan efisien pada perancangan ini.

## 1.6. Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

Sumber: Dokumen Pribadi



## **1.7. Pembabakan**

### **Bab I: Pendahuluan**

Dalam bab ini akan menjelaskan latar belakang dari perancangan strategi desain untuk Bandung Design Friendly, identifikasi masalah yang dimiliki oleh Bandung Design Friendly, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian dari perancangan strategi desain Bandung Design Friendly, cara pengumpulan data, kerangka pemikiran, serta pembabakan dalam menyusun perancangan ini.

### **Bab II: Landasan Teori**

Dalam bab ini akan memuat teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian dan menjadi dasar pemikiran untuk perancangan strategi desain Bandung Design Friendly.

### **Bab III: Pembahasan**

Dalam bab ini akan diuraikan data analisis yang telah dilakukan yang berkaitan dengan perancangan *website* Bandung Design Friendly.

### **Bab IV: Konsep dan Hasil Perancangan**

Dalam bab ini akan membahas konsep perancangan dan hasil dari perancangan *website* Bandung Design Friendly yang sudah dibuat.

### **Bab V: Kesimpulan dan Saran**

Dalam bab ini akan membahas kesimpulan dari perancangan yang sudah dilakukan dan saran seputar perancangan *website* Bandung Design Friendly.