

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran	8
Gambar 3.1 Banner Pameran “Artedemia”	20
Gambar 3.2 Area Buku Tamu Pameran “Artedemia”	20
Gambar 3.3 Poster Pameran “Artedemia”	21
Gambar 3.4 Ruang Pameran “Artedemia”	21
Gambar 3.5 Proses Membersihkan Plat Mika	22
Gambar 3.6 Proses Memindahkan Tinta Ke Kertas	23
Gambar 4.1 Konsep Warna	29
Gambar 4.2 Font Snickles	30
Gambar 4.3 Font Ethnocentric	30
Gambar 4.4 Font Cano	31
Gambar 4.5 Font Roboto	31
Gambar 4.6 Sketsa hal. 1	33
Gambar 4.7 Sketsa hal. 2	34
Gambar 4.8 Sketsa hal. 3	34
Gambar 4.9 Logo “Grafis Selatan”	35
Gambar 4.10 Desain Poster	36
Gambar 4.11 Desain X-Banner	37
Gambar 4.12 Desain Kaos 1	38
Gambar 4.13 Desain Kaos 2	38
Gambar 4.14 Desain Tote bag	39
Gambar 4.15 Desain Tote bag 2	39
Gambar 4.16 Desain Lanyard	40
Gambar 4.17 Desain Stiker 1	40
Gambar 4.18 Desain Stiker 2	41

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Bandung merupakan tempat di mana bidang keilmuan seni dan budaya tumbuh serta berkembang dengan subur karena situasi geografis dan kondisi sosial masyarakatnya. Semenjak era kolonial wilayah Kota Bandung yang sejuk dan asri dibangun sebagai wilayah peristirahatan sehingga dikenal dengan istilah Parisnya pulau Jawa. Keindahan *landscape* Kota Bandung melahirkan *quotes* terkenal dari seorang fenomenolog M.A.W. Brouwer: “Bumi Pasundan lahir ketika Tuhan sedang tersenyum”. Kondisi geografis ini menjadikan banyak seniman singgah, berinteraksi, lahir, dan berkembang, juga menggiatkan agenda kesenian yang disajikan secara berkala.

Proses berkesenian di Bandung terus berlanjut hingga era perjuangan kemerdekaan dan pasca Indonesia merdeka. Kondisi terkini di Kota Bandung banyak perguruan tinggi yang membuka program studi seni rupa dan desain, bahkan bisa dikatakan Kota Bandung memiliki tradisi sebagai salah satu barometer perkembangan seni di tanah air. Kondisi ini bahkan terlepas dari kondisi geografisnya, sehingga Pidi Baiq seorang penulis multitalenta yang terkenal dengan novel “Dilan” turut memberikan kalimat “Dan Bandung bagiku bukan cuma masalah geografis, lebih jauh dari itu melibatkan perasaan, yang bersamaku ketika sunyi”. Nama-nama besar seniman tanah air seperti Popo Iskandar, pelukis juga pendidik seni yang terkenal dengan gaya ekspresif figuratif, atau Barli Sasmita, seorang maestro lukis yang tergabung dalam Kelompok Lima bersama empat pelukis lainnya yaitu Affandi, Hendra Gunawan, Sudarso, dan Wakidi.

Barli Sasmita memiliki hasil karya lukis yang dari waktu ke waktu berupa aliran realisme, impresionisme, dan ekspresionisme. Selain itu, masih banyak lagi seniman-seniman besar Indonesia yang berkarya bermula dari Kota Bandung, baik yang memang terlahir maupun yang menempuh pendidikan seninya. Pendidikan seni di Kota Bandung sangat didukung oleh banyaknya jumlah perguruan tinggi yang di dalamnya terdapat fakultas dengan program studi seni rupa dan desain,

seperti misalnya yang berada di wilayah utara Kota Bandung antara lain Institut Teknologi Bandung (ITB), Universitas Kristen Maranatha, UNPAS, ITENAS, ITHB, UNIBI, UNIKOM, serta yang berada di wilayah selatan Kota Bandung seperti Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung dan Universitas Telkom yang merupakan sebuah bentuk kebaruan dari Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Indonesia (STISI) Telkom. Jurusan-jurusan keilmuan kesenian yang umum ditemukan di perguruan tinggi yang telah disebutkan tadi di antaranya adalah Seni Rupa dan Desain Komunikasi Visual.

Maraknya kemunculan seniman bidang seni rupa (lukis, patung, grafis), seni pertunjukan, ilustrator, komikus, maupun desain sebagai imbas lulusan perguruan tinggi inilah muncul adanya kebutuhan untuk melakukan pameran. Pameran merupakan sebuah wadah untuk unjuk gigi seniman sekaligus menjangkau apresiasi dari masyarakat sehingga memperkaya eksplorasi untuk pengkaryaan berikutnya. Kebutuhan berpameran di Kota Bandung didukung oleh jumlah galeri seni, ruang publik, dan pusat kreatif yang jumlahnya lumayan banyak, antara lain seperti Selasar Sunaryo Art Space, Lawangwangi Creative Space, Orbital Dago, dan Bandung Creative Hub. Di galeri-galeri dan pusat kreatif ini seringkali diadakan pameran-pameran karya seni milik seniman-seniman di Kota Bandung.

Kebutuhan berpameran akhirnya menjadi episentrum dari konsep ekonomi kreatif yang melahirkan industri kreatif di tahun 2008. Industri kreatif ini tidak hanya didominasi seniman rupa tapi juga desainer, budayawan, dan pelaku industri ekonomi kreatif. Pameran sendiri adalah sebuah kegiatan yang bertujuan untuk memperlihatkan atau memamerkan produk, karya seni, penelitian, atau informasi kepada masyarakat luas. Pameran dapat berlangsung dalam bentuk acara fisik di lokasi pameran seperti galeri seni dan pusat kreatif atau melalui pameran virtual yang diakses secara daring. Pameran dianggap sebagai bentuk acara khusus yang sangat efektif untuk memperkenalkan suatu produk karya seni kepada khalayak dengan harapan menarik minat mereka terhadap karya yang dipamerkan.

Menurut McEvelley (2005), pameran seni adalah cara bagi seniman untuk menyampaikan ide, pengalaman, dan perasaan mereka melalui karya-karya dalam berbagai media dan gaya. Pameran seni juga memberikan kesempatan kepada para audiens untuk dapat melihat dan memahami sudut pandang baru terhadap dunia.

Dalam hal ini maka seniman-seniman di Kota Bandung termasuk para mahasiswa jurusan seni dan desain di Kota Bandung seringkali mengadakan pameran untuk mencoba menyampaikan pesan dari karya-karyanya. Salah satu yang marak dalam ajang pameran adalah keilmuan Desain Komunikasi Visual.

Di dalam jurusan seni rupa dan desain komunikasi visual, umumnya diajarkan seni grafis sebagai salah satu mata kuliah misalnya seperti yang ditemukan di Universitas Telkom. Menurut Susanto (2002), grafis berasal dari kata “*graphein*” yang dalam bahasa Yunani memiliki arti menulis atau menggambar. Seni grafis adalah bentuk seni yang menyajikan ruang bagi seniman untuk bereksplorasi sehingga dapat mencapai karakter estetika yang khas. Sebagaimana semua bidang seni lain, seni grafis adalah suatu proses menciptakan objek estetika melalui penggunaan secara sadar keterampilan kreatif serta imajinasi (Supriyanto, 2005: 4). Dalam seni grafis atau desain grafis, ada banyak jenis teknik cetak yang dapat digunakan dalam proses pembuatan karya, yang dibedakan dari acuan cetaknya. Teknik-teknik cetak tersebut antara lain adalah cetak saring (*serigrafi*), cetak tinggi (*relief*), cetak datar, cetak dalam, dan cetak digital.

Namun, dalam konteks seni grafis dan pameran di Kota Bandung, yang seringkali ditemukan adalah lokasi atau letak *venue* dari pameran-pameran tersebut sebagian besar masih hanya terpusat pada wilayah bagian utara Kota Bandung, sedangkan untuk pameran-pameran yang lokasi atau letak *venue*-nya berada di wilayah selatan Kota Bandung masih jarang ditemui. Pameran bertajuk “Grafis di Selatan” yang akan diselenggarakan di galeri idealoka, Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom ini adalah upaya penyamaraan dan persebaran pameran karya seni visual di Kota Bandung. Kesan yang tadinya hanya berpusat di wilayah utara, diharapkan menjadi lebih merata sampai ke wilayah selatan kota dan juga seluruh wilayah Kota Bandung.

Permasalahan yang mengemuka dari hasil wawancara dengan penggagas pameran “Grafis di Selatan” adalah belum adanya materi visual yang memiliki kapabilitas sesuai kebutuhan pameran tersebut. Sementara, dalam setiap ajang penyelenggaraan pameran materi visual memiliki peran yang sangat penting guna bisa menarik minat pengunjung lebih banyak dan menghasilkan apresiasi lebih luas. Materi visual yang menarik untuk disebarluaskan tentunya bisa mendukung setiap

penyelenggaraan pameran. Contohnya materi visual terkait identitas pameran, ruang lingkungannya, lokasi pameran, hingga detail penyelenggaraan pameran. Lebih lanjut terkait materi promosi dan kelengkapan visual lain yang juga mendukung seperti katalog pameran, merchandise pameran, dan lain sebagainya.

Guna menjawab persoalan ini, maka perlu dilakukan penelitian untuk merancang identitas visual yang tepat beserta turunan materi visual lainnya untuk digunakan dalam promosi. Penelitian yang sesuai dengan hal ini menggunakan metode kualitatif karena terkait dengan hasil rancangan materi-materi visual untuk pameran “Grafis di Selatan” yang nantinya akan diaplikasikan secara nyata pada waktu pelaksanaan pameran.

1.2 Identifikasi Masalah

Belum adanya materi-materi visual yang dianggap layak untuk mendukung penyelenggaraan pameran “Grafis di Selatan” sebagai ajang unjuk diri bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual peminatan Desain Grafis.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang materi visual untuk pameran “Grafis di Selatan”?

1.4 Batasan Masalah

Di dalam penelitian ini dilakukan pembatasan pada ruang lingkup permasalahan yang diteliti agar pembahasan tidak meluas. Batasan-batasan tersebut adalah sebagai berikut.

1. *What* (Apa)

Perancangan materi visual untuk pameran “Grafis di Selatan”.

2. *Where* (Dimana)

Penelitian ini akan dilakukan di wilayah Kota Bandung.

3. *When* (Kapan)

Pengumpulan data penelitian : Maret – April 2023

Analisis Data : April 2023

Perancangan identitas visual : Mei 2023

Perancangan media dan aplikasi : Juni 2023

4. *Who* (Siapa)

Penyelenggara pameran “Grafis di Selatan” adalah dosen peminatan Desain Grafis, Kelompok Keahlian Medcraft (*Media and Craftmanship*), Galeri Idealoka, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom.

5. *Why* (Mengapa)

Perlunya upaya penyamarataan persebaran pameran grafis dan visual agar tidak hanya terpusat pada wilayah bagian utara Kota Bandung, sehingga masyarakat di wilayah Kota Bandung bisa mendapatkan akses pameran yang lebih dekat. Menjangkau ruang lingkup yang lebih luas, terutama memberikan alternatif pilihan kepada wisatawan domestik tidak hanya berkumpul di wilayah utara. Tujuan ini membutuhkan adanya identitas visual yang layak beserta materi promosinya untuk mendukung pameran karya grafika bertajuk “Grafis di Selatan”.

6. *How* (Bagaimana)

Melakukan penelitian untuk menemukan kata kunci sebagai landasan dalam merancang materi-materi visual sebagai identitas dan materi pendukung penyelenggaraan pameran “Grafis di Selatan”.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan utama dari penelitian dan perancangan ini adalah untuk memberikan panduan visual untuk pameran “Grafis di Selatan” sehingga dapat berhasil dalam upaya pemerataan persebaran pameran seni grafis di Kota Bandung

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode jenis kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Sehingga metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengamatan (Observasi)

Sutrisno Hadi (dalam Sugiyono 2013:145) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Dalam teknis penelitian proses pengamatan dilakukan secara langsung dengan mengunjungi Laboratorium Cetak di Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom untuk mengamati proses mahasiswa membuat karya seni grafis, kemudian juga mengunjungi gedung Fakultas Industri Kreatif untuk mengamati situasi akademis serta selera visual mahasiswa yang terkini. Pengamatan juga dilakukan terhadap bakal lokasi pameran yaitu Galeri Idealoka untuk melihat kondisi *venue* yang akan digunakan untuk penyelenggaraan pameran, melihat pameran yang sedang berjalan, serta mengamati kondisi sekitar.

2. Wawancara

Wawancara adalah proses pengumpulan data atau informasi melalui tatap muka antara pihak penanya dan pihak yang ditanya atau penjawab. Wawancara sifatnya mendalam karena ingin mengeksplorasi informasi secara keseluruhan dan jelas dari informan (Sudjana, 2000:234). Dalam penelitian ini wawancara dilakukan dengan beberapa narasumber yang telah dipilih, seperti bapak Paku Kusuma sebagai penggagas proyek pameran “Grafis di Selatan”, kemudian wawancara dengan bapak Patra Aditya dan bapak Ganjar selaku pengelola Galeri Idealoka, serta wawancara dengan bapak Anggar Erdhina Adi sebagai kepala unit Kemahasiswaan di Fakultas Industri Kreatif. Narasumber lain adalah bapak Syamsul Barry dan bapak Arief Datoem selaku kurator dari pameran.

3. Studi Pustaka

Menurut Widodo (2017), studi pustaka merupakan aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh pemahaman, mendalami, dan mengambil kutipan dari teori-teori atau konsep-konsep dari berbagai bahan pustaka seperti buku, artikel jurnal, majalah, surat kabar, atau karya tulis lainnya yang berkaitan dengan topik, fokus, dan variabel penelitian. Dalam penelitian ini studi pustaka terlebih dahulu adalah untuk menemukan pemahaman mengenai bidang desain grafis, deskripsinya, sejarah, latar belakang, hingga mengenai pengkaryaan. Selanjutnya studi literatur dilakukan untuk mencari referensi proses perancangan terkait teori yang relevan