

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bandung merupakan kota yang memiliki peran dalam perkembangan seni rupa di Indonesia. Merujuk pada berbagai fakta sejarah, perkembangan seni rupa di Kota Bandung dapat kita tandai dalam Periode Akademi di tahun 1950 dengan berdirinya program Seni Rupa di Institut Teknologi Bandung. Fakultas Seni Rupa resmi dibentuk sebagai upaya untuk memberi ruang bagi pengembangan seni rupa dan berhasil menciptakan seniman-seniman serta pengajar-pengajar seni rupa tersohor di Indonesia seperti Ahmad Sadali, Sunaryo, dan A.D. Pirous (Wikantari, 2010). Selain itu, Bandung menjadi tuan rumah bagi berbagai galeri yang menghadirkan berbagai macam pameran seni yang penting. Menurut Faustina pada situs web itb.ac.id (2012), seperti pameran-pameran yang diadakan di Galeri Seni Rupa Soemardja di ITB, Selasar Sunaryo *Art Space*, Serambi Pirous, dan lain sebagainya yang memberikan ruang bagi seniman untuk memamerkan karya-karya mereka dan menjadi bentuk interaksi seni dengan masyarakat. Hal ini menjadi alasan mengapa Bandung adalah daerah yang kaya akan keragaman seni rupa, dan menjadi salah satu pusat perkembangan kesenirupaan di Indonesia.

Bandung juga berperan penting dalam mencetak beberapa tokoh dan seniman yang berperan penting dalam berbagai gerakan seni rupa, salah satunya adalah Setiawan Sabana. Dilansir dari situs web Archive IVAA (2017), Setiawan Sabana adalah pelajar, guru, peneliti, teladan, dan tokoh yang aktif dalam perkembangan seni rupa kontemporer khususnya dalam seni grafis. Karya-karyanya banyak menggunakan medium kertas dan terfokus pada bentuk imajinasi hubungan antara manusia, budaya, dan spiritualitas. Kedekatannya pada medium kertas membuatnya banyak mengeksplorasi gaya dan bentuk yang menghasilkan berbagai karya seni yang maknanya beragam.

Setelah kepergian beliau di tahun 2023, terdapat ratusan arsip yang belum terdokumentasikan. Lembaga penelitian *Design Culture Lab* berperan dalam upaya

pengumpulan data arsip dari peninggalan-peninggalan Setiawan Sabana sejak tahun 2023, untuk meminimalisir kemungkinan hilangnya informasi. Menurut Fathurrahman (2018), arsip merupakan sumber informasi dari seluruh aktivitas individu/organisasi sebagai pusat ingatan, bukti eksistensi, dan untuk kepentingan organisasi/individu yang lain. Karena arsip memiliki peran yang sangat penting, maka perlu ada pengelolaan yang baik dari awal hingga akhir mengenai arsip peninggalan Setiawan Sabana.

Design Culture Lab memiliki gagasan mengenai pengelolaan arsip statis yakni dengan ide perancangan pameran arsip. Gagasan ini relevan dengan pernyataan (Pambudi, 2017), bahwa upaya yang dilakukan lembaga kearsipan dalam mempublikasikan dan pemanfaatan arsip statis salah satunya dapat diselenggarakan melalui pameran. Sehingga pameran arsip tidak hanya menampung koleksi atau karya, tetapi juga bentuk komunikasi pada masyarakat untuk mengedukasi diri terhadap nilai-nilai moral, artistik, dan sejarah pada warisan seni budaya dari Setiawan Sabana.

Berdasarkan diskusi dengan pihak *Design Culture Lab*, pameran arsip belum memiliki perancangan identitas sebagai bentuk penyampaian komunikasi terhadap target audiens, sehingga perlu adanya strategi untuk menyusun perancangannya. *Brand communication* adalah proses strategi yang digunakan untuk memberikan identitas, nilai, dan pesan kepada audiens. Strategi ini berfokus pada perancangan brand yang berkaitan dengan identitas produk seperti nama, logo, slogan, dan *brand collateral* berbasis digital maupun cetak (Wheeler, 2012). Penyesuaian konteks-konteks seperti nilai estetis, moral, dan sejarah juga menjadi tujuan utama dalam *brand communication*, sehingga membangun *brand communication* pada pameran arsip Setiawan Sabana berfungsi untuk membangun kesadaran, membedakan pameran, dan meningkatkan persepsi positif pada bakal pengunjung dari pameran arsip.

Penerapan *brand communication* pada pameran, salah satunya adalah dengan perancangan desain pameran yang terstruktur melalui *Environmental Graphic Design* (EGD). EGD adalah bidang yang mengintegrasikan elemen grafis dengan lingkungan fisik, sehingga pengalaman pengguna dan penciptaan identitas visual yang kuat dapat terbentuk dalam suatu ruang (Calori & Vanden-Eynden, 2005). EGD tidak hanya meningkatkan navigasi dan komunikasi informasi yang baik, tetapi juga

menghubungkan orang dengan ruang baik secara visual maupun emosional. Maka dari itu, peneliti dan *Design Culture Lab* bekerjasama dengan Galeri Idealoka untuk memakai ruang galeri sebagai tempat prototyping dari pameran arsip, karena perancangan EGD itu sendiri membutuhkan ruang untuk memvisualisasikan bentuk penyampaian kisah dan informasi pameran yang dikemas melalui desain informasi, desain penunjuk arah, peta lokasi, dan panduan visual untuk membantu navigasi pada ruangan pameran arsip yang belum tersedia.

Berdasarkan uraian tersebut, perancangan ini akan berfokus pada pembentukan identitas dan media visual yang belum tersedia pada Pameran Arsip Setiawan Sabana sebagai media informasi melalui *brand communication* dan EGD. Hal ini bertujuan untuk menjangkau audiens yang lebih luas serta menciptakan kesan yang mendalam dan konsisten mengenai Pameran Arsip Setiawan Sabana. Elemen grafis seperti logo, slogan, dan *brand collateral* akan dirancang untuk menciptakan identitas visual dari pameran arsip melalui strategi *brand Communication*. Sistem *wayfinding* sebagai elemen utama dalam EGD akan mencakup desain linimasa, penunjuk arah, peta lokasi, dan panduan visual untuk membantu navigasi pada ruangan pameran. Sehingga harapannya perancangan ini dapat menghasilkan kesan serta pesan pameran, keterjangkauan informasi, serta meningkatkan pengalaman pengunjung baik sebelum, selama, maupun setelah pameran berlangsung.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan di atas maka diperoleh identifikasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Pameran Arsip Setiawan Sabana belum memiliki perancangan identitas untuk diperkenalkan pada khalayak umum.
2. Tidak ada rancangan media visual pameran yang dapat membantu masyarakat dalam memperoleh informasi dari Pameran Arsip Setiawan Sabana.
3. *Brand communication* dan *Environmental Graphic Design (EGD)* belum digunakan untuk penyelenggaraan pameran arsip.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang diuraikan pada poin sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana merancang media visual yang dapat membantu masyarakat dalam memperoleh informasi melalui *Brand Communication* dan *Environmental Graphic Design (EGD)* pada pameran arsip Setiawan Sabana dengan memperhatikan prinsip dan teori desain?

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup perancangan ini meliputi pengembangan *Brand Communication* dan *Environmental Graphic Design (EGD)* untuk mendukung pelaksanaan Pameran Arsip Setiawan Sabana. Sasaran utama dari perancangan ini adalah para pegiat seni serta masyarakat umum sebagai pengunjung pameran. Seluruh proses perancangan, mulai dari pengumpulan data, analisis, hingga pengembangan konsep visual, akan dilaksanakan di Kota Bandung dalam kurun waktu Februari hingga Juni 2025. Perancangan ini dilatarbelakangi oleh belum tersedianya identitas visual serta media informasi yang representatif dalam mendukung penyelenggaraan pameran tersebut. Oleh karena itu, diperlukan suatu perancangan identitas dan media komunikasi visual guna membangun citra pameran yang kuat serta memberikan pengalaman informatif dan estetis bagi para pengunjung.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang identitas dan media visual yang belum tersedia melalui *Brand Communication* dan *Environmental Graphic Design (EGD)* pada Pameran Arsip Setiawan Sabana dengan memperhatikan prinsip dan teori desain guna terselenggaranya pameran arsip yang dapat menjadi pusat informasi berharga bagi pengunjung.

1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada perancangan tugas akhir ini menggunakan metode kualitatif, yakni dengan melakukan pemahaman mendalam

mengenai subjek yang akan diteliti. Beberapa metode kualitatif dalam perancangan *Brand Communication* dan *Environmental Graphic Design (EGD)* pada Pameran Arsip Setiawan Sabana diantaranya adalah:

A. Studi Pustaka

Menurut (Soewardikoen, 2019) studi kepustakaan adalah suatu hal yang berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang memiliki keterkaitan antar nilai, budaya, dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti. Studi pustaka akan dilakukan dengan mempelajari berbagai artikel, jurnal, dan buku untuk mencari teori-teori dan referensi guna mendukung proses perancangan *Brand Communication* dan *Environmental Graphic Design (EGD)* pada Pameran Arsip Setiawan Sabana.

B. Observasi

Observasi adalah suatu metode penelitian atau pengamatan yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dengan cara mengamati objek, peristiwa, atau fenomena yang sedang terjadi (Soewardikoen, 2019). Pada Metode ini, peneliti melakukan observasi dengan cara mengunjungi pameran-pameran arsip serta galeri-galeri sekitar Bandung kemudian mengamati lokasi, fasilitas, serta objek di dalamnya sebagai referensi perancangan elemen-elemen *Brand Communication* dan *Environmental Graphic Design (EGD)* pada Pameran Arsip Setiawan Sabana.

C. Wawancara

Wawancara adalah percakapan yang bertujuan untuk menggali pemikiran, konsep, pengalaman pribadi, pendirian, atau pandangan dari narasumber tentang kejadian yang tidak dapat diamati secara langsung oleh peneliti atau tentang peristiwa yang terjadi di masa lampau (Soewardikoen, 2021). Teknik pengumpulan data ini digunakan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti melalui diskusi mendalam dengan ahli.

Maka dari itu, peneliti akan mengajukan pertanyaan-pertanyaan melalui proses wawancara bersama narasumber ahli secara mendalam melalui pertanyaan terstruktur menggunakan daftar pertanyaan yang sesuai dengan kebutuhan perancangan. Wawancara dilakukan dengan ahli arsip, kurator, dan ahli desain yang memiliki kompetensi di masing-masing bidang. Harapannya melalui wawancara ini, peneliti akan memperoleh data dan fenomena mendalam mengenai cara perancangan suatu *Brand Communication* dan *Environmental Graphic Design* (EGD) pada suatu pameran arsip.

1.5.2 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam proses perancangan *Brand Communication* dan *Environmental Graphic Design* (EGD) pada Pameran Arsip Setiawan Sabana adalah sebagai berikut:

A. Analisis Visual

Menurut (Soewardikoen, 2019), analisis visual adalah tahapan menguraikan dan menginterpretasi gambar. Analisis visual yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan mengenali lebih lanjut media visual penunjang pameran yang terdapat pada pameran-pameran arsip serupa yang pernah terselenggara di Bandung seperti pada Pameran Seabad Sadali, Pameran Seni yang Menjangkau, dan Pameran Kita dan Dia; Seabad Sudjojono. Sehingga analisis visual nantinya dapat dijadikan referensi dalam perancangan pameran arsip Setiawan Sabana.

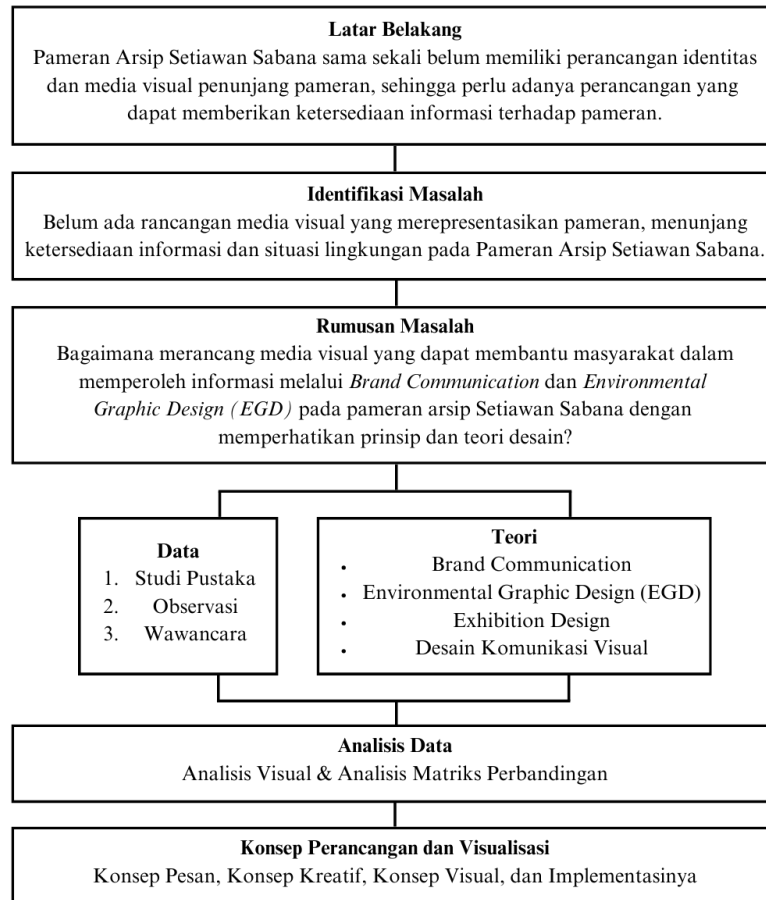
B. Analisis Matriks Perbandingan

Menurut (Soewardikoen, 2019), matriks terdiri dari kolom dan baris yang memunculkan dua dimensi yang berbeda, dan sangat berguna untuk membandingkan seperangkat data dan menarik kesimpulan. Pada perancangan ini, analisis matriks digunakan untuk membandingkan data visual yang diperoleh dari pameran-pameran arsip sejenis yang diselenggarakan di berbagai tempat seperti Selasar Sunaryo *Art Space*, Serambi Pirous, dan Galeri Soemardja.

1.6 Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan *Brand Communication* dan *Environmental Graphic Design (EGD)* pada Pameran Arsip Setiawan Sabana ini mengacu pada tahapan *Basic Design Process*. Menurut Dondis (1973), tahap tersebut terdiri dari empat tahap yaitu *input*, *analysis*, *syntesis*, dan *output*. Tahap input dilakukan melalui kerjasama mitra, observasi pameran-pameran arsip serupa, studi Pustaka, serta wawancara ahli. Data tersebut dianalisis untuk mengidentifikasi kebutuhan komunikasi visual dan karakter ruang pameran. Kemudian tahap sintesis dilakukan dengan mengembangkan konsep visual yang mencakup elemen identitas, sistem wayfinding, dan media informasi yang relevan dengan tema pameran. Hasil akhir dari proses ini, berupa rancangan sistem komunikasi visual yang terintegrasi dan mendukung pengalaman pengunjung secara informatif, emosional, dan estetis.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan
(Sumber: Dokumen Pribadi)

1.8 Pembabakan

A. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai latar belakang permasalahan yang diangkat, dengan cara memaparkan tentang kebutuhan perancangan media visual pada Pameran Arsip Setiawan Sabana yang belum tersedia. Berdasarkan latar belakang tersebut, dirumuskan pula rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, metode pengumpulan data, metode analisis data, metode perancangan, kerangka penelitian, dan pembabakan yang menjelaskan apa saja yang akan di bahas pada penelitian ini.

B. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori yang akan dipergunakan pada perancangan tugas akhir, antara lain teori-teori yang berkaitan dengan *Brand communication*, *Environmental Graphic Design* (EGD), dan perancangan desain visual. Setelahnya, bab ini ditutup dengan asumsi dari teori-teori yang ada.

C. BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Bab ini akan membahas hasil data-data yang sudah dikumpulkan melalui berbagai metode pengumpulan data seperti observasi dan wawancara, kemudian analisis data melalui studi matriks perbandingan dan analisis visual pada Pameran Arsip yang pernah berlangsung di Bandung. Bagian ini akan ditutup oleh kesimpulan dari hasil perancangan.

D. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada bagian ini, akan dijelaskan mengenai konsep perancangan yang akan dihasilkan berdasarkan simpulan pada bab sebelumnya. Konsep perancangan ini terdiri dari konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, dan lain sebagainya. Konsep-konsep yang dirancang akan dijadikan sebagai acuan dalam perancangan media visual berbasis *Brand Communication* dan *Environmental Graphic Design* (EGD) pada Pameran Arsip Setiawan Sabana.

E. BAB V PENUTUP

Kesimpulan, hasil perancangan dan saran untuk peneliti lebih lanjut pada Pameran Arsip.