

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesian Bamboo Community (IBC) merupakan komunitas pecinta bambu yang pertama, didirikan dan dijalankan oleh Adang Muhidin, berasal dari kecintaannya terhadap bambu. Lahirnya komunitas ini terdorong oleh rasa prihatin karena melihat pembudidayaan bambu di Indonesia sangat minim bahkan terkesandikan oleh warga pribuminya sendiri.

Pada hal menuruti pengalaman beliau di Jerman, bambu sangat dihargai dan dioptimalkan pelayannya.

Kemudian beliau bertemu seorang pengrajin alat musik bambu bernama Abah Yudi Rahmat yang pada saat itu sedang memainkan biola bambu. Pertemuan mereka menjadi titik awal terbentuknya komunitas bambu di Bandung. *IBC* pertama terbentuk karena adanya alat-alat musik bambu.

IBC membuat alat musik mereka sendiri dan mereka sudah membuat 14 macam alat musik antara lain gitar, biola, drum, angklung, dan lain-lain. Alat-alat musik tersebut diberi merek Virage Awie.

Pendiri

IBC mengatakan bahwa komunitasnya tersebut belum mempunyai wadah khusus untuk memamerkan alat musik bambu dari Virage Awie. Padahal saat ini terdapat banyak media yang dapat digunakan untuk memamerkan produk-produk Virage Awie.

Penilaian masyarakat terhadap suatu komunitas sangat ditentukan oleh kontribusi komunitas tersebut sendiri kepada masyarakat.

Sehingga untuk menyalurkan kontribusi *IBC* ke masyarakat, serta penting nya peningkatan citra *IBC* agar dikenal, maka perlu suatu upaya untuk memunculkan dan lebih mengenalkan nya tersebut.

Dengan potensi yang dimiliki bambu dan *IBC* merupakan komunitas yang

menciptakan alat musik bambu pertama di dunia, akan sangat mendukung nasionalisme memajukan dan menambah daya tarik Indonesia.

Penulis mengambil topik ini sebagai subjek untuk tugas akhir karena sangat disayangkan apabila alat-alat musik bambu yang berkualitas tinggi dan mencerminkan nasionalisme Indonesia tidak diketahui masyarakat luas.

Kaitannya dengan ilmu Desain Komunikasi Visual adalah penulis ingin membantupi pihak *Indonesian Bamboo Community* memperkenalkan alat musik bambu mereka yang bermerek Virage Awie dengan cara mengedukasi masyarakat dan mempromosikannya.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis menjabarkan ruang lingkup masalah sebagai berikut.

1. Tidak banyak masyarakat mengetahui adanya *Indonesian Bamboo Community* dan Virage Awie.
2. Masyarakat tidak banyak yang mengetahui bahwa *IBC* menciptakan alat musik dari bahan bambu.

1.2.1 Rumusan Masalah

Dari pemaparan masalah yang telah dikemukakan di atas, berikut ini akan dibatasi dan dirumuskan pokok-pokok permasalahan yang akan diuji dan diselidiki di telaah dan dijawab dalam penelitian yaitu sebagai berikut.

- Bagaimana menciptakan perancangan komunikasi visual untuk memperkenalkan alat musik bambu ke masyarakat luas?
- Perencanaan media yang bagaimanakah yang tepat sehingga masyarakat dapat memperoleh alat musik bambu?

1.2.2 Batasan Masalah

Ditinjau dari pokok-pokok permasalahan yang dirumuskan di atas berikut ini akan dikemukakan dan diuraikan bidang-bidang kajian aspek-aspek keilmuan, prinsip-prinsip teori dan konsep-konsep yang dijadikan tolak ukur dan landasan berpikir dalam pemecahan dan jawaban masalah.

- Dalam upaya meningkatkan citra alat musik bambu Virage Awie yang diciptakan *Indonesian Bamboo Community*, maka perlu sebuah perancangan komunikasi visual agar masyarakat luas mengetahui dan mengenalinya.
- Perancangan komunikasi visual tersebut bisa berperan sebagai media pendukung promosi, sekaligus bisa menjadi media penyebar informasi dan penggambaran tentang produk Virage Awie dari *Indonesian Bamboo Community*.

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan adalah memberikan informasi mengenai alat musik bambu sendiri yang merupakan barang yang unik dan eksklusif dari *Indonesian Bamboo Community*. Sehingga para kolektor seni dan alat musik diluar sana tertarik dengan alat musik bambu ciptaan *Indonesian Bamboo Community*.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam penyusunan laporan ini, di dalamnya dilakukan penelitian, pengamatan, pelaksanaan, dan perancang karya desain; diperlukan data yang memadai, konkret dan lengkap sebagai dasar pemikiran dan arah konsep perancang karya.

Pengumpulan data dapat ditempuh melalui studi kepustakaan, studi lapangan, observasi, kuesioner atau wawancara terhadap narasumber yang kompeten di bidangnya.

Pengumpulan data dan pengolahan data, yang merupakan bahan dan pedoman yang penting untuk menentukan tema, tujuan media, tujuan kreatif, dan untuk menentukan ketetapan yang akan dipakai dalam menyelesaikan pembuatan media komunikasi visual tersebut.

1.4.1 Observasi

Meliputi pengamatan secara sistematis atas segala kejadian, perilaku dan obyek yang diamati dan hal-hal yang diperlukan dalam mendukung penelitian yang dilakukan secara umum di mana penulismengumpulkan data dan informasi sebanyak mungkin. Kegiatan observasi yang penulislakukan adalah langsung *basecamp Indonesian Bamboo Community* saat pembuatan alat musik bambu di Cijerah.

1.4.2 Wawancara

Wawancara merupakan suatu usaha pengumpulan data dan informasi dengan mengajukan pertanyaan kepada narasumber maupun langsung pada obyek penelitian itu sendiri. Tujuan utamanya adalah untuk mendapatkan data dan informasi yang dapat dipercaya atau relevan sehingga data dan informasi tersebut dapat dipertanggungjawabkan berdasarkan hasil wawancara.

Penulismelakukan wawancara dengan ketua komunitas *Indonesian Bamboo*

Community yaitu Bapak Adang Muhidin dan beberapa anggota grup *Indonesian Bamboo Community*.

1.4.3 Kuisisioner

Kuisisioner merupakan usaha pengumpulan data dengan menanyakan hal-hal terkait dengan obyek yang diteliti dan ditanyakan kepada orang-orang yang merupakan sasaran obyek tersebut.

1.5 Skema Perancangan



