

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada tahun akademik 2002-2003 Universitas Kristen Maranatha membuka Maranatha Art and Design Center (MADC). Kemudian pada tahun akademik 2003-2004 menjadi D3 Seni Rupa dan Desain. Dan baru pada tahun akademik 2004-2005 mulai berdiri Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha. Fakultas yang baru berdiri 5 tahun ini memerlukan sebuah citra atau image untuk ditunjukkan kepada masyarakat dengan tujuan untuk membangun kepercayaan dan relasi yang kuat. Dengan adanya kepercayaan dan relasi yang kuat tersebut maka keberadaan fakultas ini akan menjadi satu bagian dari masyarakat.

Image pada dasarnya adalah perasaan seseorang mengenai sesuatu yang mereka percaya tentang kebenarannya. Keberhasilan menciptakan image yang baik merupakan langkah awal dalam membentuk suatu identitas. Dengan adanya suatu identitas yang kuat pada suatu fakultas maka keberadaannya pun dapat menjadi lebih kuat.

Generasi muda saat ini kurang menghargai kebudayaan Indonesia sebagai identitas diri mereka karena kurangnya pengetahuan mengenai kebudayaan mereka sendiri. Keindahan akan suatu kebudayaan hanya dapat dirasakan jika kita mengetahui lebih dalam makna yang terdapat dalam kebudayaan tersebut.

Jika kita sebagai masyarakat Indonesia memiliki suatu identitas, kita dapat mengatakan siapa dan seperti apa kita. Sama halnya suatu fakultas, identitas yang dimiliki akan dapat menjawab semua pertanyaan yang keluar dari lingkungan. Dengan adanya identitas sebagai masyarakat Indonesia, kepercayaan dapat

terjalin, proses pengajaran akan berjalan dengan baik dan pelajar pun akan belajar menghargai kebudayaan dan identitasnya sebagai bangsa Indonesia.

Dengan adanya identitas sebagai Bangsa Indonesia kita dapat menghasilkan suatu desain ataupun karya-karya seni yang menjadi ciri khas Bangsa Indonesia, karena karya terbaik seseorang adalah ketika ia memiliki identitas yang menjadi bagian dalam kehidupannya.

Untuk memecahkan persoalan di atas akan dibuat citra atau image Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha yang mengangkat kebudayaan Indonesia sebagai suatu identitas. Image akan menggambarkan suatu fakultas modern yang memasukan kebudayaan Indonesia sebagai satu kesatuan identitas.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan generasi muda tentang makna berbagai macam kebudayaan Indonesia.
2. Image Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha sebagai fakultas modern yang mengangkat kebudayaan Indonesia sebagai identitas kurang terasa.
3. Ketertarikan generasi muda akan pengetahuan kebudayaan Indonesia yang kurang.

## **1.3 Rumusan Permasalahan**

1. Seperti apa image yang harus dibangun untuk mencerminkan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha sebagai fakultas modern yang mengangkat kebudayaan Indonesia sebagai identitas?
2. Bagaimana meningkatkan ketertarikan generasi muda yang kurang akan pengetahuan kebudayaan Indonesia?

3. Bagaimana meningkatkan pengetahuan generasi muda tentang makna berbagai macam kebudayaan Indonesia?

#### **1.4 Pembatasan Masalah**

- Permasalahan akan dibatasi pada pengolahan desain grafis pada media-media promosi.
- Target audience adalah remaja, siswa-siswi SMA yaitu pada umur 16-20 tahun.

#### **1.5 Tujuan**

Pembentukan image ini bertujuan agar masyarakat umumnya dan siswa-siswi SMA khususnya dapat mengenal Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha sebagai fakultas modern yang mengangkat kebudayaan Indonesia sebagai identitas dan juga membuat mereka tertarik pada beragam kebudayaan yang dimiliki oleh Bangsa Indonesia.

#### **1.6 Manfaat**

Generasi muda kurang mengetahui akan keindahan Kebudayaan Bangsa Indonesia yang beragam yang penting untuk menjadikannya sebagai suatu identitas. Image yang akan diciptakan bermanfaat untuk membangun image Fakultas ini dan juga mengajarkan keindahan beragam Kebudayaan yang dimiliki Bangsa Indonesia.

#### **1.7 Metodologi Penelitian**

Metode Pendekatan yang digunakan dalam proses penciptaan, yaitu:

Untuk meneliti masalah ini akan digunakan metodologi pendekatan:

1. Pendekatan Rasional

Data yang diperoleh berupa data sekunder yang diambil melalui studi kepustakaan, telaah kepustakaan dan survei literatur. Data mengenai image, pemasaran diperoleh melalui buku maupun sumber tertulis lainnya yang berisi membentuk, mempertahankan dan mengubah image, Data mengenai remaja dan perilakunya diperoleh dari sumber tertulis yang

berhubungan dengan psikologi pendidikan dan perkembangan sikap dan tingkah laku remaja. Data mengenai media pemasaran diperoleh melalui sumber tertulis mengenai kekuatan dan kelemahan media. Dan yang terakhir data mengenai budaya diperoleh melalui sumber tertulis mengenai perbedaan nilai komunikasi budaya di Timur dan Barat, dan juga perbedaan tujuan komunikasi di Barat dan Timur.

## 2. Pendekatan Empiris

Data yang dihasilkan berupa data primer yang diperoleh melalui wawancara kepada nara sumber yang berkaitan dengan Universitas Kristen Maranatha dan menyebarkan angket kepada kelompok sasaran yang akan dituju.

Teknik pengumpulan data diperoleh melalui

- a. Observasi atau pengamatan
- b. Angket atau kuisioner
- c. Wawancara
- d. Studi kasus
- e. Studi Lapangan