

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seni merupakan bentuk ungkapan ekspresi atau pengalaman pencipta yang ditujukan pada orang lain dengan harapan mereka dapat merasakan apa yang dirasakan oleh penciptanya (Tolstoy, 1896). Adapun seni rupa adalah cabang dari seni yang mengutamakan ekspresi ide atau konsep seniman menjadi bentuk yang menstimulasi indra penglihatan (Jakarta Bienalle, 2016). Salah satu bentuk dari seni rupa adalah desain. Berbeda dengan seni rupa pada umumnya, desain dibuat sebagai media menyampaikan pesan terhadap orang lain melalui elemen visual seperti bentuk, warna, tipografi yang menjadi sebuah kesatuan. Desain bisa disampaikan dalam bentuk fisik, juga *virtual* melalui media elektronik. (*The Professional Association for Design*, 2017).

Saat ini, desain telah menjadi salah satu bidang profesi yang cukup diminati. Ditandai dengan tinggi-nya permintaan desainer di segala lingkup bisnis, mulai dari korporasi, agensi periklanan, hiburan, produk, hingga permainan komputer. Tingginya minat desainer di pasaran turut mempengaruhi minat terhadap Fakultas Seni Rupa dan Desain di perguruan tinggi. Baik perguruan tinggi negeri hingga swasta dengan peminat yang terus bertambah setiap tahunnya. (*International Design School*, 2014).

Namun, sebagian besar mahasiswa yang baru saja memasuki dunia pendidikan seni dan desain belum akrab terhadap tempat-tempat yang mereka butuhkan dalam hal mencari bahan baku dan kebutuhan seni dan desain. Hal ini membuat proses penggarapan desain yang tengah dikerjakan menjadi kurang maksimal, dikarenakan mahasiswa harus mencari tahu terlebih dahulu informasi mengenai tempat yang menyediakan bahan-bahan yang dibutuhkan. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah media yang dapat membantu dalam pencarian kebutuhan seni dan desain bagi mahasiswa.

Melalui bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual, PERANCANGAN APLIKASI NAVIGASI SARANA PENJUALAN MATERIAL DAN KEBUTUHAN SENI RUPA DAN DESAIN (STUDI KASUS DI KOTA BANDUNG) bertujuan untuk menghasilkan sebuah panduan yang efisien bagi kalangan mahasiswa, serta tidak menutup kemungkinan bagi seniman dan desainer untuk memudahkan pencarian material seni dan desain yang dibutuhkan.

## **1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, berikut perumusan pokok-pokok persoalan yang akan dibahas, dianalisis dan dipecahkan pada penelitian ini:

1. Bagaimana cara memperkenalkan sarana penjualan material dan kebutuhan seni rupa dan desain?
2. Media apa yang digunakan untuk memperkenalkan sarana penjualan material dan kebutuhan seni rupa dan desain?

Ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas berkenaan dengan sarana penjualan material dan kebutuhan seni rupa dan desain, percetakan, serta galeri seni di Kota Bandung . Target yang dituju adalah masyarakat dewasa muda di Kota Bandung, melingkupi golongan menengah dan menengah keatas, usia 19-25 tahun. Target primer meliputi kalangan mahasiswa seni rupa dan desain, serta target sekunder kreator konten kreatif, seniman serta desainer.

## **1.3 Tujuan Perancangan**

Dengan mengetahui permasalahan dan ruang lingkup penulis merumuskan tujuan perancangan sebagai berikut:

1. Memperkenalkan sarana penjualan material dan kebutuhan seni rupa dan desain melalui desain grafis.
2. Memperkenalkan sarana penjualan material dan kebutuhan seni rupa dan desain melalui aplikasi dan media promosi.

#### 1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Sumber penulisan akan diperoleh melalui survei langsung ke lokasi tempat penjualan material seni dan desain juga percetakan di Kota Bandung. Studi pustaka dengan menggunakan internet dan buku juga diperlukan untuk mencatat lokasi-lokasi tempat yang berkenaan dengan kegiatan seni dan penyediaan bahan baku kesenian. Terakhir, kuesioner yang akan disebar kepada mahasiswa seni rupa dan desain di Kota Bandung

Beberapa teknik yang digunakan untuk pengumpulan data, antara lain:

1. Observasi

Mengumpulkan data dan informasi dengan melakukan pengamatan langsung ke lokasi penjualan material seni rupa dan desain.

2. Studi Pustaka

Studi Pustaka dengan cara mencari data melalui *Internet*, arsip dan brosur untuk mendapatkan informasi dan lokasi sarana penjualan material dan kebutuhan seni rupa dan desain. Sebagai tambahan bagi pemetaan, BDG Art Map karya Yayasan Selasar Sunaryo digunakan sebagai rujukan persebaran galeri dan *art space* di Kota Bandung.

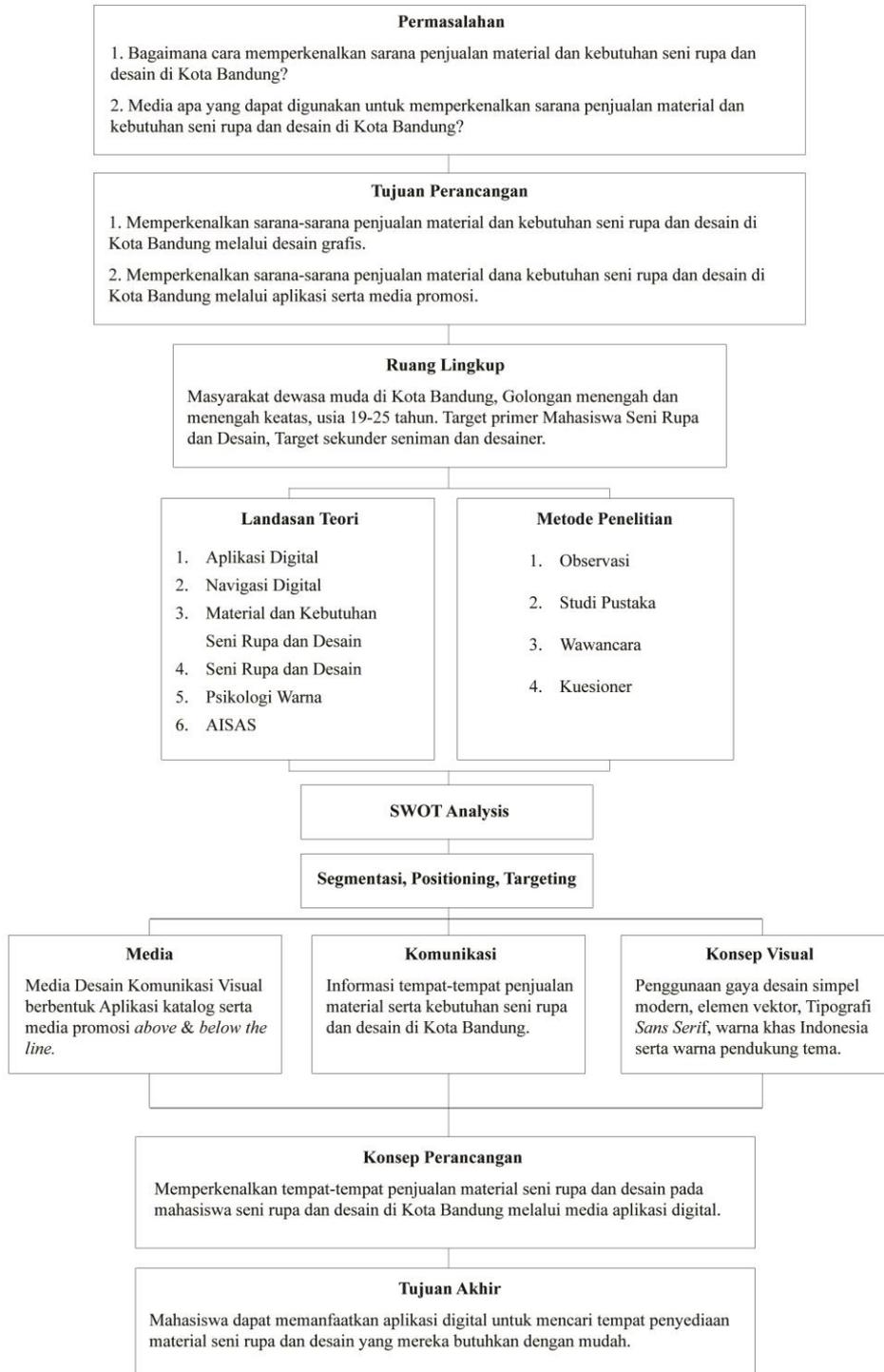
3. Wawancara

Wawancara secara langsung kepada pemilik toko material seni rupa dan desain perihal barang / jasa yang tersedia di tempat, detail toko, dan pertanyaan seputar aplikasi navigasi. Sifat wawancara tidak terstruktur.

4. Kuisisioner

Kuisisioner dibagikan kepada 100 orang melingkupi mahasiswa seni rupa dan desain di Kota Bandung. Dengan responden pria dan wanita dengan rentang usia 19-25 tahun.

## 1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)