

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kota Bandung adalah ibukota dari provinsi Jawa Barat. Organisasi Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization - UNESCO) mengumumkan Kota Bandung tercatat sebagai salah satu dalam jaringan kota kreatif UNESCO Creative Cities Network (<http://www.antaranews.com/berita/534718/unesco-umumkan-bandung-masuk-dalam-jaringan-kota-kreatif>). Menurut salah satu *blog* yaitu *berkaos.com* salah satu industri kreatif di kota Bandung adalah di bidang pakaian dan *clothing*. Pada pertengahan tahun 1990, perkembangan perusahaan *clothing* dan *distro* mulai mengalami puncaknya pada tahun 1996-1998. Masa itu di mana *distro* yang menjual produk lokal mulai bermunculan. Adapun orang yang menjual kaos-kaos *distro* biasa dikenal dengan istilah *vendor*. Sekitar tahun 1996, berdirilah sebuah perusahaan *clothing* bernama '347' Boardrider.co' yang kemudian disusul oleh kehadiran 'Ouval Research' setahun berikutnya. Pada tahun 1997 sampai 1998 makin bermunculan perusahaan *clothing* yaitu Harder, Airplane, Monic, Two Clothes, No Labels yang sudah mulai berkembang di tahun 90 awal. Lahirnya industri pakaian dan *clothing* di kota Bandung tidak lepas dari gaya hidup dan kreativitas anak mudanya. Nilai kreativitas, seni dan produktifitas yang tinggi pada anak muda kota Bandung dijadikan sebagai modal utama dalam berkarya dan mengembangkan bisnis *clothing* ini. Industri *clothing* ini juga menjadikan identitas kota Bandung sebagai kiblat dan pusat *fashion* yang ada di Indonesia (<https://berkaos.com/sejarah-serta-perkembangan-perusahaan-clothing-dan-distro-di-indonesia>). Hal tersebut menjadikan kota Bandung sebagai tujuan utama pendatang dari luar kota untuk berbelanja. Persaingan yang kompetitif untuk mendapatkan konsumen dilakukan oleh pemilik *clothing* agar mereka tetap eksis dan dapat terus bertahan. Oleh karena itu setiap *clothing* harus bisa melakukan inovasi dan kreasi terhadap konsep dan desain dari produk mereka. Berbagai nama dan merek *clothing* dengan konsep desain yang bervariasi seperti *street wear*,

tipografi, *retro*, *sport* hadir di kota Bandung dan terus bermunculan serta mulai menyesuaikan dengan target konsumen yang mereka pilih. Diantara nama-nama *clothing* dengan konsep yang bervariasi dan tetap idealis dengan konsep yang mereka pilih sejak awal berdirinya yaitu Maternal Disaster.

Maternal Disaster adalah nama usaha di bidang *clothing* sudah berdiri sejak tahun 2003 dan berbasis di kota Bandung. Mereka memproduksi dan menjual produk seperti kaos, jaket, topi, sepatu, tas, dan aksesoris lainnya. Mereka dikenal sebagai *market leader* untuk *brand* pakaian dengan tema *horror*, *darkness* dan musik yang ada di Indonesia. Maternal Disaster lahir dari komunitas anak muda pecinta *fashion*, *skateboard*, ilustrasi dan musik *rock / underground*. Oleh karena itu mereka mengemas setiap masalah, emosi, keadaan sosial seperti album musik dan setiap artikel pada produk mereka adalah seperti sebuah lagu yang mereka tulis. Maternal sebagai sebuah *clothing* mampu menjembatani *fashion*, ilustrasi / karya seni, dan musik *rock/ underground* pada konsep yang diangkat. Tidak hanya fokus dalam penjualan dan melakukan *branding* pada produknya sendiri, mereka juga memiliki *program* dalam merilis dan mendistribusikan album *band rock* lokal dan mereka juga berkolaborasi dengan perupa lokal dalam pembuatan ilustrasi/ desain pada produknya. Segmentasi pasar dari Maternal Disaster adalah laki-laki dengan umur 18 – 30 tahun dengan psikografis penyuka musik *rock / underground*, *hipster* (penyuka sesuatu yang spesifik) dan *anti mainstream*.

Desain dan konsep yang diangkat disetiap artikel mereka memiliki karakter yang kuat sehingga dapat menjadi pembeda antara *brand* mereka dan *brand* lainnya. Referensi untuk setiap konsep pada desain mereka didapat dari masalah dan keadaan sosial yang ada dan berkembang di masyarakat. Tidak hanya berkolaborasi dengan band *rock / underground* lokal saja. Mereka juga memiliki program berkolaborasi dengan perupa lokal seperti KenxTerror, Tremor, Anggarez, Dimas Saterflesh yang dikenal sebagai perupa lokal yang fokus dalam pembuatan ilustrasi pada *cover band* beraliran *rock* dan *underground*. Tujuan dari program kolaborasi ini antara lain (a) sebagai salah satu cara Maternal mengapresiasi para perupa lokal yang telah berkontribusi terhadap skena musik *rock/ underground* lokal, (b) Maternal juga ingin konsumen yang membeli produk mereka merasa seperti membeli sebuah karya seni pada produk yang mereka jual dan bukan semata produk

dengan desain kaos seperti desain *clothing* lain yang hanya meniru dari desain yang sudah ada, (c) selain itu tujuan dari program ini adalah agar desain disetiap artikel produknya terlihat berbeda dari segi gaya gambar dan desain namun tetap memiliki benang merah dengan konsep Maternal sendiri, (d) membawa ilustrasi yang sering dihubungkan dengan visual pada rilisan band *rock/ underground* ke wilayah yang lebih populer(*fashion*). *Art Director* dari Maternal Disaster memilih dan menyeleksi perupa yang mereka meraka anggap cocok dan sesuai dengan konsep desain mereka. Desain dan ilustrasi dari perupa tersebut dicetak ke medium yang bervariasi seperti kaos, jaket, rilisan musik, papan *ouija*, poster, dan sebagainya.

Sebagai salah satu cara mengapresiasi para perupa tersebut Maternal membuat eksebis/ pameran yang menampilkan karya dari perupa tersebut dan juga membuat wawancara tentang biografi perupa kedalam bentuk video yang berdurasi kurang lebih 15 menit. Video tersebut hanya di publikasikan pada media sosial seperti youtube saja. Terlepas dari kelebihanannya penyajian dan pendokumentasian yang dilakukan Maternal Disaster menggunakan Youtube memiliki beberapa kekurangan dalam penyajiannya seperti berikut (a) durasi yang terbilang singkat, (b) minimnya media yang menyajikan karya perupa secara terkekspos, (c) Audiens harus memerlukan alat dan internet dalam mengakses video. Alasan seperti yang telah dipaparkan tadi menjadikan media yang digunakan Maternal kurang efektif dalam mendokumentasikan karya tersebut. Untuk itu diperlukan sebuah media dokumentasi karya yang dapat memberikan informasi secara spesifik seperti hal pemaparan mengenai teknik ilustrasi, eksplanasi konseptual karya, diskografi/ jejak rekam perupa, proses berkarya, medium yang digunakan, portofolio dan juga biografi dari perupa. Berangkat dari permasalahan yang telah dipaparkan, penulis membuat sebuah solusi dengan perancangan buku ilustrasi yang berisikan karya dari perupa lokal yang telah berkolaborasi dengan Maternal Disaster dan disajikan secara spesifik dan lengkap. Buku cetak dipilih karena memiliki keunggulan menurut Hendri Hendratman dalam Buku Dijital(*E-BOOK*) vs Buku Cetak (2013) seperti (a) bisa dibaca kapanpun, dimanapun, dan siapa saja (b) membuat mata tetap sehat, membaca buku cetak tidak melelahkan mata karena buku cetak tidak memancarkan cahaya (c) sensasi Indra sentuhan dan pencium, bahan buku berasal dari pohon, harum kertas dan kasarnya kertas menimbulkan sensasi yang berbeda

saat membaca buku (d) sebagai hiasan rumah (e) terpercaya, karena semua buku yang dijual di toko buku besar memiliki *ISBN (International Serial Book Number)*, maka buku cetak bisa menjadi acuan untuk menjadi *literature* (<https://hendihen.wordpress.com>).

Karena itulah buku cetak dipilih untuk digunakan sebagai media dokumentasi pada karya-karya perupa yang telah berkolaborasi dengan Maternal Disaster.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

1. Maternal Disaster sebagai *clothing* yang berfokus menjual ilustrasi pada produknya belum efektif dalam mendokumentasikan jejak rekam karya perupa yang telah berkolaborasi dengan mereka.
2. Kurangnya media yang dapat memberikan dokumentasi secara terekspos terhadap karya dari perupa yang telah berkolaborasi dalam pembuatan desain untuk Maternal Disaster.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang buku yang dapat menjadi media dokumentasi karya dan sebagai salah satu cara mengapresiasi karya perupa lokal yang telah berkolaborasi dalam pembuatan desain pada produk Maternal Disaster?

## **1.3 Fokus Masalah**

Fokus dari perancangan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

### **1. Apa**

Perancangan buku dokumentasi karya dari perupa yang telah berkolaborasi dalam pembuatan desain untuk Maternal Disaster.

### **2. Siapa**

Target pembaca dari buku ini ditujukan kepada pria dan anak muda berumur 18 - 30 tahun dengan kondisi ekonomi menengah, perupa,

ilustrator, konsumen Maternal Disaster, menyukai musik *rock / underground* dan tinggal di kota besar serta familiar dengan ilustrasi.

### **3. Mengapa**

Minimnya media dokumentasi karya dari perupa yang telah berkolaborasi dengan Maternal Disaster.

### **4. Dimana**

Penelitian akan dilakukan di kantor Maternal Disaster yang berlokasi di Jl. Sido Mukti No.26, Sukaluyu, Cibeunying Kaler, Bandung dan disalah satu studio perupa yang terlibat dan berada di Jl.Pesantren no.51 rt 6, Cimahi, Kota Bandung.

### **5. Kapan**

Pembuatan laporan dan *artist book* beserta eksekusi karya dimulai dari bulan Agustus 2016 hingga Januari 2017.

## **1.4 Tujuan Perancangan**

1. Merancang buku ilustrasi sebagai media dokumentasi karya dari perupa yang telah berkolaborasi dalam pembuatan desain pada Maternal Disaster.
2. Sebagai salah satu bentuk apresiasi terhadap karya para perupa yang telah terlibat dalam kolaborasi dengan Maternal Disaster.

## **1.5 Metode Penelitian**

### **1. Observasi**

Rully Indrawan dan R.Poppy Yaniawati (2014:134) dalam buku Metodologi Penelitian mengatakan observasi memiliki makna lebih dari teknik pengumpulan data. Namun dalam konteks ini, observasi difokuskan sebagai upaya peneliti mengumpulkan data dan informasi dari sumber data primer dengan mengoptimalkan pengamatan peneliti.

Dalam penelitian ini Observasi dilakukan dengan cara pengamatan langsung pada aspek yang meliputi pemberian konsep, pemilihan perupa, serta proses kreatif lainnya dengan pihak Maternal Disaster. Selain itu observasi juga dilakukan dengan para perupa yang telah terlibat. Aspek yang akan diamati dengan para perupa

tersebut antara lain mengenai hal dalam proses berkarya, teknik berkarya, medium berkarya beserta aspek lain yang membantu dalam penelitian ini.

## **2. Wawancara**

Menurut Rully Indrawan dan R. Poppy Yaniawati (2014:136), wawancara dapat dilakukan untuk menggali lebih dalam dari data yang diperoleh dari observasi. Tujuannya untuk memperoleh informasi yang rinci dalam memahami latar belakang sikap dan pandangan narasumber.

Wawancara dilakukan kepada *art director* Maternal Disaster, narasumber dan pengamat ilustrasi, perupa yang telah berkolaborasi dengan Maternal Disaster dan juga wawancara dengan pembuat dan *editor* Pena Hitam Zine.

## **3. Studi Pustaka**

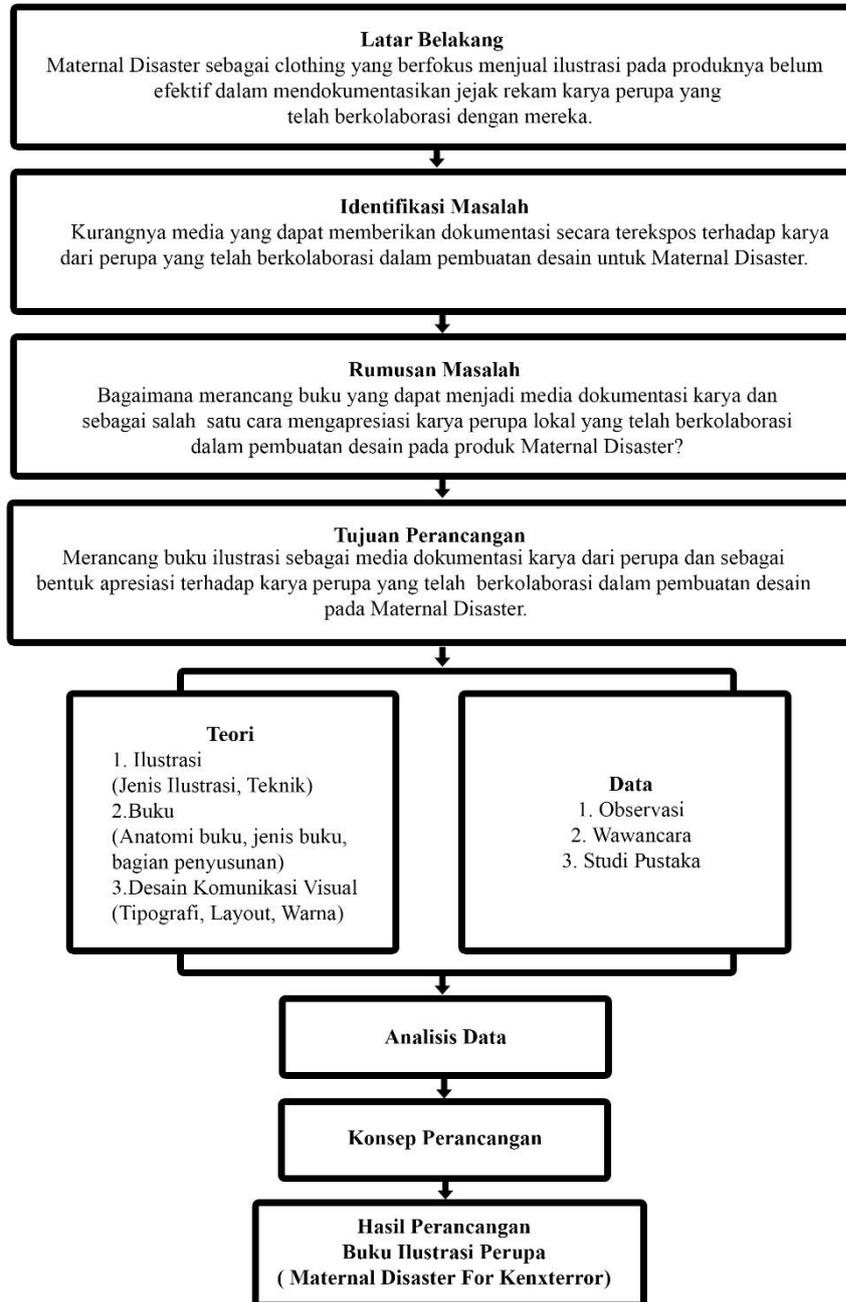
Menurut Nanang Martono (2010:42) Studi pustaka (atau sering disebut juga studi *literature –literature review*) merupakan sebuah proses mencari berbagai literature, hasil kajian atau studi yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan.

Beberapa sumber untuk studi pustaka dilakukan dengan cara mengamati berbagai buku referensi yang berkaitan dengan teknik ilustrasi, majalah tentang ilustrasi, dan juga sumber lain yang berkaitan di internet.

## **4. Metode Analisis Data**

Dalam tahap analisis ini penulis akan membuat perbandingan pada buku/proyek sejenis yang berhubungan dengan penelitian ini sebagai cara membuat tolak ukur perancangan.

## 1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

## **1.7 Pembabakan**

### **Bab I Pendahuluan**

Berisikan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup dan tujuan perancangan yang menjadikan dasar pada penelitian ini. Bab ini juga memaparkan tata cara pengumpulan data, analisis, kerangka perancangan dan juga pembabakan pada laporan penelitian ini.

### **Bab II Dasar Pemikiran**

Pada bab ini penulis memaparkan dasar pemikiran atau teori yang relevan untuk digunakan sebagai acuan dan berguna dalam penelitian dan perancangan ini

### **Bab III Data dan Analisis Masalah**

Bab ini berisikan data-data yang berhubungan dalam penelitian dan perancangan, data-data tersebut antara lain data institusi pemberi proyek, data produk, data khalayak sasaran, data proyek sejenis, data observasi, dan wawancara. Selain itu pada bab ini penulis memaparkan analisis yang digunakan sebagai acuan pada konsep perancangan.

### **Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Berisikan konsep yang di angkat pada penelitian dan perancangan ini. Konsep tersebut antara lain konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, konsep visual dan konsep bisnis. Hasil perancangan berupa sketsa hingga penerapan visual pada hasil perancangan juga disajikan di Bab IV ini.

### **Bab V Penutup**

Berisikan kesimpulan dan saran pada waktu sidang.