

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Desain grafis merupakan sebuah bidang yang membantu masyarakat menyampaikan sebuah informasi melalui media visual di dalam maupun luar ruang untuk kebutuhan apapun. Namun, tidak semua desainer grafis memiliki ketelitian dalam merancang sebuah bahasa visual dalam penyampaian pesan dan informasi. Hal tersebut menjadi sebuah masalah, karena terdapat banyak media grafis luar ruang yang tidak efektif dalam penyampaian pesan. Seperti contoh, terdapat banyak perancangan *Environmental Graphic Design* (EGD) yang dibuat asal, tanpa perhitungan jarak pandang hingga eksekusi visual yang tidak sederhana. Sebagai media grafis luar ruang, EGD harus dirancang sederhana karena masyarakat akan menemukan komunikasi visual tersebut di area yang terbuka. EGD perlu dirancang sederhana agar masyarakat dapat mengolah informasi dengan cepat, sehingga tidak akan mengganggu mobilisasi ruang publik atau jalan.

Telah tertulis berdasarkan Pasal 10, ayat (1) *Peraturan Walikota Bandung No.5 Tahun 2019 tentang Batasan Teknis Penyelenggaraan Reklame* bahwa "Setiap penyelenggaraan Reklame harus memperhatikan rancang bangun Reklame yang meliputi aspek keindahan, keagamaan, kesopanan, ketertiban, keamanan, kesusilaan dan kesehatan dalam menentukan ukuran (dimensi), konstruksi, dan penyajian.", hal ini bermaksud bahwa perancangan harus melalui proses observasi yang akurat, sehingga dapat memenuhi aspek-aspek yang telah disebutkan dalam Perwal, karena aspek-aspek tersebut perlu menjadi batas perancangan agar visual kota dapat terjaga dengan baik tanpa gangguan media grafis yang tidak efektif.

Mahasiswa sebagai calon desainer profesional di industri nanti, merupakan golongan yang harus bisa membawa sebuah perubahan atas kesalahan profesional sebelumnya dalam mengerjakan proyek media grafis luar ruang. Ketepatan fase sebuah proses menjadi kesempatan bagi penelitian ini untuk menjadikan mahasiswa sebagai target penelitian. Penelitian ini ditujukan sebagai solusi pencegahan dengan menumbuhkan keilmuan observasi desain bagi mahasiswa agar tidak terjadi kesalahan yang sama di masa yang akan datang melalui sebuah buku yang edukatif. Materi mengenai aspek-aspek penting yang harus diperhatikan saat observasi berlangsung akan membuat mahasiswa memahami perancangan media desain grafis EGD yang efektif. Karena, buku yang dirancang akan mengarahkan mahasiswa kepada metode observasi yang bisa menghasilkan sebuah perancangan yang akurat.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Belum banyak media edukasi yang membahas secara rinci aspek-aspek yang perlu diperhatikan oleh seorang desainer bagi mahasiswa dalam perancangan media luar ruang (*Environmental Graphic Design*) saat melakukan observasi.

1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku tentang media grafis luar ruang bagi mahasiswa agar dapat mengasah dan memperluas pengetahuan mengenai observasi?

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup akan membatasi penelitian, yang mencakup :

a. Apa

Buku “Kaji Ruang” tentang aspek-aspek yang perlu diperhatikan saat desainer melakukan perancangan *Environmental Graphic Design* yang mengedukasi mahasiswa.

b. Siapa?

Mahasiswa yang memiliki minat terhadap perancangan *Environmental Graphic Design*.

c. Dimana?

Pengumpulan data dan target akan dilakukan di wilayah Kota Bandung

d. Kapan?

Perancangan dan penelitian akan dilakukan dalam jarak waktu Maret - Juli 2023

e. Bagaimana?

Perancangan yang dilakukan lalu dijadikan sebuah media edukasi dalam bentuk buku tentang aspek-aspek yang perlu diperhatikan saat desainer melakukan perancangan *Environmental Graphic Design* yang mengedukasi mahasiswa sesuai dengan keilmuan Desain Komunikasi Visual.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Perancangan ini bertujuan dapat mengedukasi mahasiswa melalui sebuah media informal agar meningkatkan minat baca dan menumbuhkan pengetahuan mahasiswa tentang aspek-aspek yang perlu diperhatikan saat observasi perancangan *Environmental Graphic Design*, sehingga dapat bermanfaat bagi mahasiswa saat menghadapi sebuah proyek perancangan *Environmental Graphic Design* dalam masa perkuliahan maupun saat terjun ke dunia profesional.

1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara langsung/tatap muka maupun melalui media daring kepada narasumber/responden. Hasil wawancara

kemudian dicatat dan direkam terarsip dengan baik sehingga dapat dijadikan data primer. (Koentjoroningrat, 1980: 165). Jenis wawancara yang akan dilakukan adalah wawancara mendalam dan terstruktur kepada profesional desain grafis : Aulia Akbar (POT *Branding House*) Shady Dhamar (o_sikworks), Riza Mubaraq (Dassein Bureau), Auli Tamma (Studio WoorK), dan Titi Satmya (Tedonesia).

b. Observasi

Dalam proses perancangan, akan dilakukan sebuah observasi lapangan di beberapa lokasi media grafis luar ruang. Seperti yang disampaikan oleh Hardani (2020), observasi adalah sebuah proses pengamatan yang ditulis secara sistematis terhadap tanda-tanda yang diteliti. Penulis mengobservasi wilayah kota Bandung dan beberapa lokasi yang memiliki *Environmental Graphic Design*.

c. Studi Literatur

Sebagai landasan dan pilar penelitian, akan dilakukan studi pustaka untuk membaca dan pengolahan hasil penelitian dari jurnal ilmiah, informasi online, dan buku. Teori yang digunakan adalah perancangan, media edukasi, desain komunikasi visual beserta unsur, prinsip, dan elemen desain grafis.

1.5.2 Metode Analisis Data

a. Analisis SWOT

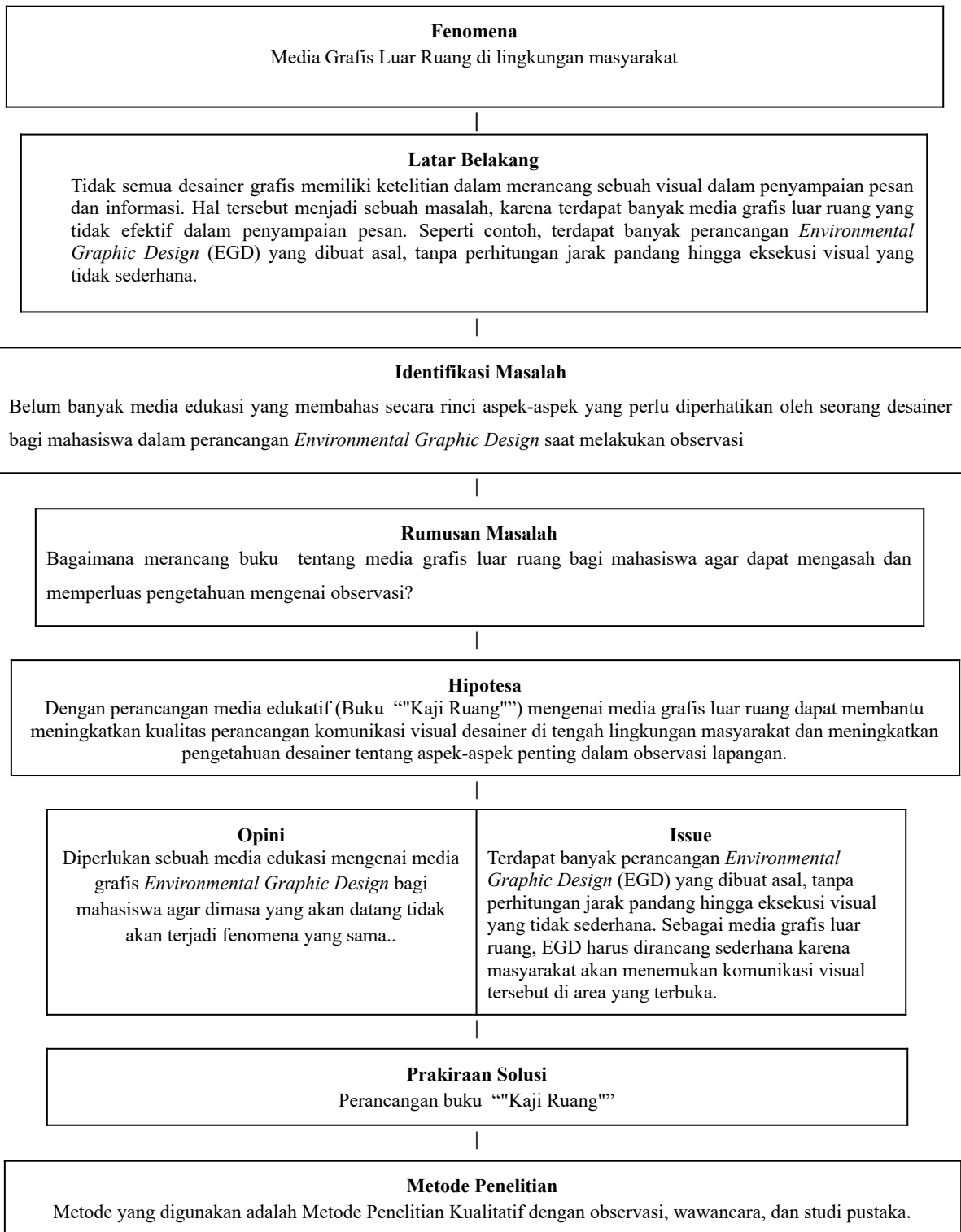
Pengembangan konsep dan ide menggunakan metode analisis data SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat*) bagi perancangan. *Strength* dan *Weakness* menjadi faktor internal, sedangkan *Opportunity* dan *Threat* menjadi faktor eksternal yang akan diperhitungkan (Soewardikoen, 2013:62).

b. Analisis Matriks

Analisis matriks adalah salah satu metode analisis data melalui tabel perbandingan yang berisi elemen dari beberapa karya terkait untuk nantinya dibandingkan persamaan dan perbedaannya. (Soewardikoen, 2019:104) Metode ini nantinya akan digunakan untuk membandingkan

beberapa contoh media edukasi investasi syariah untuk melihat mana yang secara visual paling efektif dan efisien.

1.6 Kerangka Penelitian



Metode Analisis Data

Analisis Matriks, Analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*)

1.6 Tabel 1 Kerangka Berpikir
Sumber : Shaffa Padlurahman 2023

1.7 Pembabakan

Dalam penulisan perancangan ini, peneliti membaginya menjadi empat bab. Secara garis besar, setiap bab menjelaskan hal-hal sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Pembahasan mengenai Latar Belakang permasalahan diikuti dengan identifikasi dan rumusan masalah dengan ruang lingkup penelitian, lalu disertakan juga tujuan, manfaat, dan metode penelitian. Lalu dicantumkan juga tabel kerangka penelitian.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Berisikan sumber pustaka yang dijadikan acuan untuk melakukan perancangan penelitian ini seperti Perancangan, media Edukasi, desain komunikasi visual hingga detail unsur, prinsip, dan elemen pada desain grafis.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS

Data yang berasal dari pemberi proyek, wawancara, data produk, data proyek sejenis, dan observasi dianalisis hingga mendapatkan kesimpulan sebagai bahan dasar melakukan perancangan.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Seluruh konsep perancangan seperti konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, konsep visual, konsep komunikasi, dan konsep bisnis dijelaskan secara rinci hingga ditutup dengan hasil perancangan.