

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

1.1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek

Desain Grafis mulai masuk dan dikenal di Indonesia pada awal tahun 1970, pada waktu itu banyak *art director* atau *creative director* asing bekerja di Indonesia karena kebutuhan komunikasi grafis. Pada akhir tahun 1970, mulai muncul studio-studio desain grafis independen yang memisahkan diri dari perusahaan besar berbagai badan dan lembaga pemerintah maupun swasta. Pada masa ini, semakin banyak pula universitas-universitas di Indonesia yang membuka jurusan desain grafis.

Pameran desain grafis yang pertama di Indonesia diadakan oleh desainer-desainer grafis diselenggarakan pada tanggal 16-24 Juni 1980 dengan tajuk “Pameran Rancangan Grafis ’80 Hanny, Gauri, Didit”. Pameran ini bertujuan mengenalkan profesi desain grafis kepada masyarakat luas, juga agar karya desain grafis dapat diapresiasi dengan lebih baik sebagai karya seni. Pada tanggal 25 April 1980 terbentuk IPGI (Ikatan Perancang Grafis Indonesia). Periode awal 1980 mencatat perkembangan jumlah perusahaan desain grafis yang cukup signifikan di Indonesia, khususnya di Jakarta, Bandung, dan Yogyakarta. Pada tahun 1980 diadakan sayembara cipta poster dan stiker yang menghasilkan karya sebanyak 313 poster dan 278 stiker. Karya-karya terpilih kemudian dibukukan dan beberapa karya yang menang dicetak oleh Negara dalam jumlah ratusan ribu eksemplar. Pada tanggal 9-15 Februari 1988 IPGI bekerjasama dengan JAGDA (Japan Graphic Designers Association) menyelenggarakan pameran Grafis Jepang-Indonesia yang pertama, menghadirkan 196 poster karya terbaru lebih dari 100 desainer terkemuka Jepang.

Pada bulan Oktober 2005, IPGI berganti menjadi ADGI (Asosiasi Desain Grafis Indonesia) sebagai sebuah yayasan yang berjuang bagi

kepentingan anggotanya dan kemajuan desain nasional. Pada tanggal 13 Maret 2007 diluncurkan Situs DGI (Desain Grafis Indonesia) sebagai forum maya untuk membina saling pengertian di antara desainer grafis Indonesia. Hingga kini situs DGI dikunjungi oleh sekitar 2000-2500 pembaca tiap harinya. Tujuan didirikannya situs ini adalah sebagai sebuah media edukasi dan informasi dengan misi memajukan bidang profesi dan keilmuan desain grafis di Indonesia agar semakin berperan dalam perekonomian Indonesia. “Dari pengumpulan data mengenai desain grafis Indonesia sejak jaman dahulu hingga kini, maka terasalah pentingnya keberadaan sebuah lembaga yang mampu mengelola artefak desain grafis dari masa ke masa secara baik dalam bentuk museum desain grafis.”¹

Tabel 1.1.

Daftar Koleksi Karya Desain Grafis Dalam Situs Desain Grafis Indonesia

No	Tahun	Koleksi							Jml
		Sampul	Poster	Perangko	Tipografi	Ilustrasi	Iklan	Logo	
1.	1930-1939	1		10					11
2.	1940-1949			17					17
3.	1950-1959						2		2
4.	1960-1969		2			1			3
5.	1970-1979	11	5			3		2	21
6.	1980-1989	8	35		1	4	1	5	54
7.	1990-1999	14	2	2	8	3	1	17	47
8.	2000-2009	48	41			46	53	27	205

Sumber : <http://desaingrafisindonesia.wordpress.com/gallery> (10/09/2009)

Karya yang terdapat dalam situs desain grafis merupakan sebagian dari karya desain grafis yang berkualitas. Karya-karya tersebut merupakan hasil desain dari para desainer grafis yang berpengalaman dan

¹ <http://desaingrafisindonesia.wordpress.com/2008/07/29/museum-dgi/>

mempunyai prestasi dalam bidang desain grafis, seperti Wedha Abdul Rasyid, terkenal dengan ilustrasi “Lupus” dan “Keluarga Cemara” yang kemudian menjadi *icon* dalam film Indonesia tahun 1980, Hanny Kardinata, Priyanto Sunarto, Henricus Kusbiantoro, dan beberapa desainer lain yang cukup berpengalaman dalam dunia desain grafis. Selain karya dari desainer grafis yang sudah berpengalaman, dalam koleksi tersebut juga terdapat beberapa karya pemenang dari beberapa kompetisi nasional yang pernah diikuti desainer grafis muda dari Indonesia, seperti Mayumi Haryoto (*Best Album Cover of The Year AVIMA Awards 2009*), Bambang Widodo (*Stewart-Leshé Identity Project, 2007*), dan beberapa desainer grafis muda yang berprestasi.

Museum merupakan tempat yang berfungsi untuk menyimpan, merawat, mengoleksi, dan memamerkan benda-benda dari masa lalu agar dapat lebih memahami masa lalu dengan baik. Di museum disimpan benda-benda yang menjadi bukti bahwa kisah-kisah masa lalu adalah benar adanya. Mempelajari sejarah melalui museum adalah sebuah pengalaman yang kaya dan menarik. Namun di antara keberadaan museum-museum di Indonesia, hingga saat ini, belum ada museum tempat menyimpan karya-karya desain grafis. Dengan adanya museum desain grafis di Indonesia dapat dipelajari kehidupan di masa lalu dan perkembangan desain grafis yang dapat menambah pengetahuan sehingga bidang profesi dan ilmu desain grafis Indonesia lebih maju.

Kota Yogyakarta merupakan kota yang tercatat dalam sejarah perkembangan desain grafis di Indonesia sebagai salah satu kota tempat diselenggarakannya berbagai pameran yang menjadi awal perkembangan desain grafis di Indonesia. Pada tanggal 26 Mei 2008 terbentuk ADGI cabang Yogyakarta yang menandai semakin maju dan berkembangnya bidang desain grafis di Yogyakarta. Saat ini, di samping fasilitas pendidikan formal juga telah menjamur berbagai lembaga pendidikan dan tempat kursus yang menawarkan bidang desain grafis.

Tabel 1.2.

Daftar Tempat Kursus dan Sekolah Desain Grafis di Yogyakarta

No	Pendidikan Informal	Pendidikan Formal
1.	BUGS Training Center	SMSR Yogyakarta
2.	GECC-UGM	Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3.	Multi Media Training Center (MMTC)	Akademi Desain Visi Yogyakarta
4.	Cybermedia College	Modern School and Design Yogyakarta
5.	EXACT Computer Engineering	Akademi Seni Rupa dan Desain Yogyakarta
6.	Digital School	
7.	Yogya Executive School	

Sumber : <http://www.pemda-diy.go.id> (28/09/2008)

Kemajuan bidang desain grafis di Indonesia harus didukung dengan fasilitas yang memadai. Museum selain sebagai tempat untuk merawat, mengoleksi, menyimpan, dan memamerkan karya-karya desain grafis juga merupakan fasilitas pendukung pendidikan desain grafis, tempat alternatif untuk berekreasi, dan sebagai sumber pengetahuan desain grafis bagi masyarakat luas. Jadi, dengan pembangunan Museum Desain Grafis, diharapkan masyarakat dapat memberikan apresiasi yang tinggi terhadap desainer-desainer grafis serta memperluas wawasan tentang segala hal yang berhubungan dengan desain grafis sehingga dapat mendukung perkembangan desain grafis.

1.1.2. Latar Belakang Permasalahan

Perkembangan desain grafis di Indonesia sangat penting sebagai catatan sejarah dan rekaman proses dari awal masuknya desain grafis hingga saat ini dan tahun-tahun yang akan datang. Dalam

perkembangannya, karya-karya desain grafis ini memiliki ciri dan *style* sesuai dengan keadaan dan situasi yang sedang berkembang pada saat pembuatannya. Beberapa *style* yang cukup berpengaruh terhadap perkembangan desain grafis, khususnya di Indonesia antara lain modernism, de stijl, constructivism, bauhaus, *international style*, dan pop art. Dari beberapa *style* yang telah disebutkan di atas, *style* pop art merupakan *style* yang paling populer dan paling banyak diminati di Indonesia karena menarik dan cenderung mudah diterima oleh orang awam yang tidak terlalu paham tentang seni.



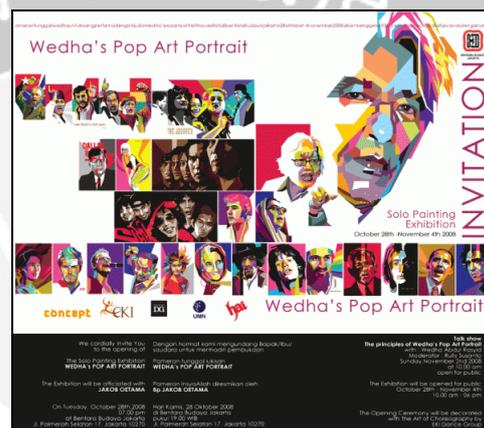
Gambar 1.1. Contoh Karya Desain Pop Art

Sumber : Buku Kumpulan Proyek Desain Pop Art, Maxikom, 2008

Pop art pada dasarnya berasal dari istilah *Popular Culture*, yaitu sebuah ungkapan untuk menggambarkan sebuah budaya yang lebih berkaitan dengan hiburan, komersial, dan sifatnya non formal. Pengaruh pop art yang tampak jelas adalah gaya gambar 2 dimensi dan kebanyakan memiliki outline dalam gambarnya, seperti gambar-gambar dalam iklan, gambar kartun, poster, buku komik, dan berbagai media lainnya.

Tokoh pop art dari Indonesia yang terkenal yaitu Wedha Abdul Rasyid. Beliau mengawali karirnya sebagai ilustrator sejak tahun 1970. Mulai 1977, beliau bergabung dengan majalah Hai dan banyak membuat ilustrasi terutama karya-karya fiksi Arswendo Atmowiloto dan Hilman dengan *Lupus-nya* yang fenomenal. Di majalah itu Wedha mengerjakan

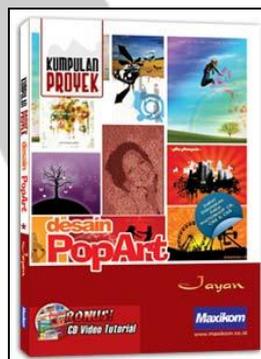
karya-karya pop art yang diambil dari potret para tokoh dunia dari segala latar belakang, seperti tokoh politik, musisi, seniman, sampai tokoh-tokoh fiktif. Karya-karya tersebut pernah dipamerkan dalam pameran tunggal yang bertajuk “Wedha’s Pop Art Portrait” pada tanggal 28 Oktober 2008 yang lalu dan saat ini karyanya sudah dapat dinikmati secara online dalam situs desain grafis indonesia.



Gambar 1.2. Undangan Pameran “Wedha’s Pop Art Portrait”

Sumber : <http://desaingrafisindonesia.wordpress.com> (07/10/2008)

Kepopuleran *style* pop art di Indonesia juga dapat dilihat dari diterbitkannya buku-buku mengenai tutorial berbagai program untuk menghasilkan karya desain pop art dan ada pula buku yang berisi kumpulan karya desain pop art.



Gambar 1.3. Buku “Kumpulan Proyek Desain PopArt”

Sumber : <http://pixelisme.blogspot.com> (08/09/2008)

Dari keterangan di atas, menunjukkan bahwa *style* pop art sangat berpengaruh dalam perkembangan desain grafis di Indonesia sebagai trend desain para desainer grafis di Indonesia. Dari *style* desain ini, dapat ditemukan karakter yang kemudian diterjemahkan dalam perancangan arsitektural bangunan Museum Desain Grafis di Yogyakarta.

1.2. Rumusan Permasalahan

Bagaimana wujud rancangan Museum Desain Grafis di Yogyakarta yang mampu menciptakan suasana komunikatif, edukatif, dan rekreatif melalui pengolahan pada penampilan dan tata ruang bangunan dengan penerapan *style* pop art dalam desain grafis ?

1.3. Tujuan dan Sasaran

1.3.1. Tujuan

Menciptakan Museum Desain Grafis dengan suasana komunikatif, edukatif, dan rekreatif melalui pengolahan pada penampilan dan tata ruang bangunan dengan penerapan *style* pop art dalam desain grafis.

1.3.2. Sasaran

Sasaran yang ingin dicapai, antara lain :

- Mengetahui standar bangunan museum dan menerapkannya pada perancangan bangunan Museum Desain Grafis,
- Mengetahui sejarah dan perkembangan desain grafis,
- Mencermati *style* pop art untuk menemukan ciri dan karakter yang dapat ditransformasikan ke dalam perancangan Museum Desain Grafis,
- Menerapkan *style* pop art ke dalam perancangan bangunan melalui pengolahan pada tampilan bangunan, tata ruang luar, dan tata ruang dalam.

1.4. Lingkup Studi

1.4.1. Materi Studi

Suasana komunikatif, edukatif, dan rekreatif didapatkan dengan menghubungkan arti dan sifat kata komunikatif, edukatif, dan rekreatif dengan teori-teori dalam desain arsitektur, yang ditekankan pada tampilan dan tata ruang bangunan melalui pengolahan unsur-unsur fisik secara visual, bentuk dan warna.

1.4.2. Pendekatan

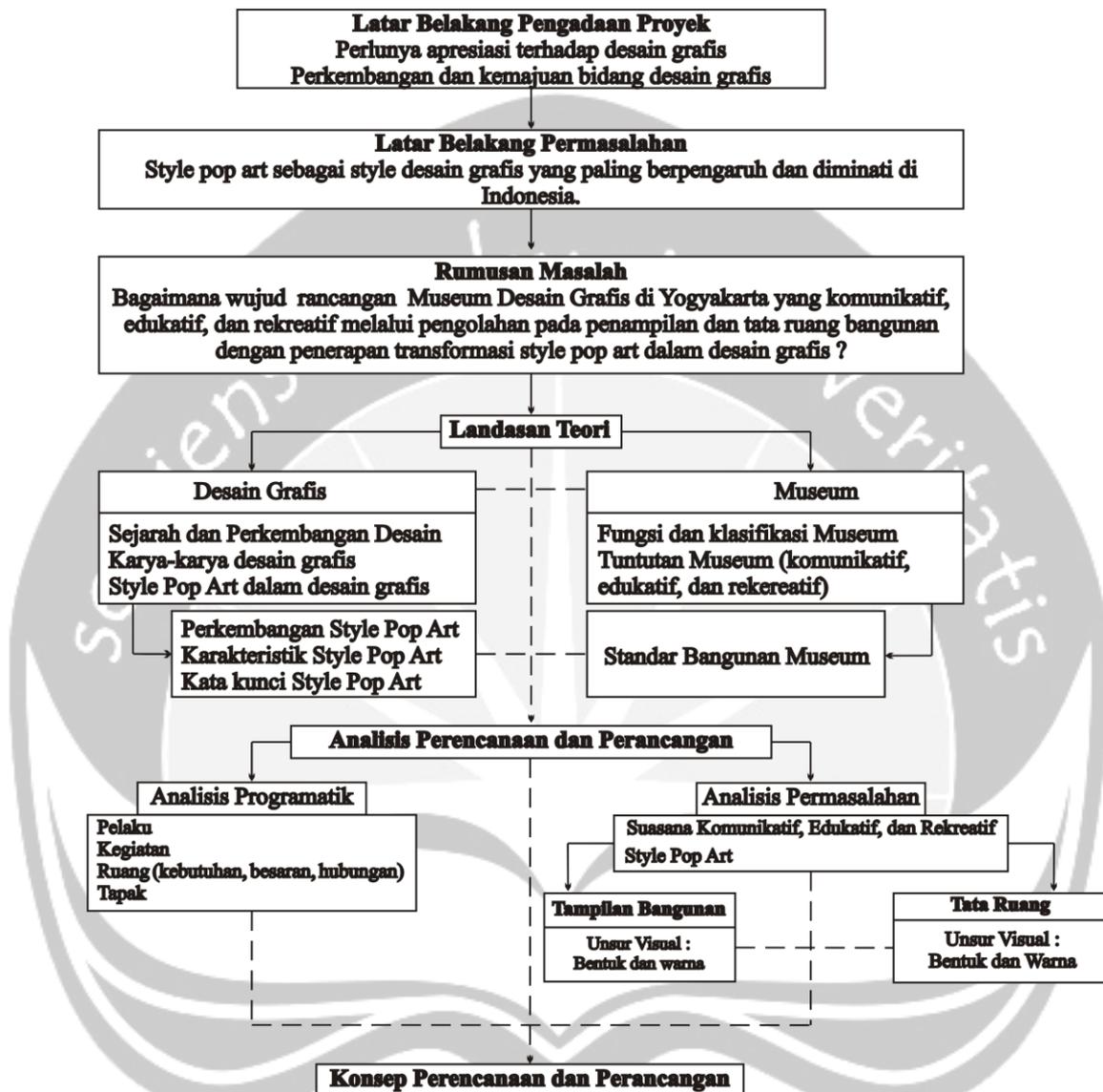
Pendekatan yang diambil dalam analisis permasalahan adalah karakter *style* desain pop art.

1.5. Metode Studi

1.5.1. Pola Prosedural

Menggunakan pola pemikiran deduktif. Mengidentifikasi permasalahan yang ada, mencari landasan teori, menganalisis, kemudian menghasilkan solusi desain.

1.5.2. Tata Langkah



1.6. Sistematika Pembahasan

Bab I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang pengadaan proyek, latar belakang masalah, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup studi, metode studi, dan sistematika pembahasan.

Bab II TINJAUAN MENGENAI MUSEUM DAN DESAIN GRAFIS

Berisi tentang teori dan penjelasan singkat mengenai museum, desain grafis, dan beberapa teori yang berhubungan dengan perancangan bangunan museum.

Bab III LANDASAN TEORI PERANCANGAN

Berisi tentang dasar-dasar teori yang menjadi referensi dalam proses perancangan.

Bab IV TINJAUAN LOKASI DAN MUSEUM DESAIN GRAFIS

Berisi tentang penjelasan mengenai alternatif, uraian kondisi, site terpilih, dan tinjauan umum mengenai museum desain grafis.

Bab V ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi analisis mengenai proyek, analisis programatik dan permasalahan yang ada dalam proyek Museum Desain Grafis.

Bab VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi konsep Museum Desain Grafis beserta alternatif-alternatif detail rancangan dan teori-teori yang diaplikasikan.