



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada awal perkembangannya, ruang seni hanya dimiliki oleh institusi penting seperti gereja atau kerajaan yang menampilkan koleksi pribadi saja. Namun kini, ruang seni sudah menjadi sebuah tempat yang mewadahi para seniman yang terbuka untuk umum. Ruang seni di Indonesia sendiri memulai sejarahnya seiring dengan masuknya budaya barat dalam bidang seni rupa. Hingga kini, ruang seni di Indonesia terus mengalami banyak pertumbuhan, terutama di kota besar seperti Jakarta, Yogyakarta, Bali dan tidak ketinggalan Bandung.

Bandung yang merupakan salah satu kiblat seni rupa di Indonesia ini tentunya memiliki puluhan ruang seni yang tersebar diseluruh kotanya. Ruang seni tersebut mampu mewadahi banyak seniman muda nasional dan internasional untuk terus berkarya dan berkarir. Selain itu, ruang seni tersebut juga memiliki fungsi edukasi publik melalui program seni rutin setiap bulannya.

Namun, hal tersebut tidak serta merta membuat ruang seni menjadi destinasi wisata yang populer. Berdasarkan kuesioner yang penulis sebar secara online pada penduduk Jabodetabek dan Bandung, destinasi wisata terpopuler adalah kuliner yang disusul dengan alam. Selain itu, berdasarkan wawancara dengan penggagas BDG Connex pada tanggal 21 Februari 2018, Bapak Rikrik Kusmara, ia mengatakan bahwa Bandung sudah memiliki ekosistem seni rupa yang lengkap, ditandai dengan banyaknya seniman, kurator, dan ruang seni. Namun, minimnya

wadah yang dapat merangkum berbagai kekuatan tersebut, membuat ekosistem seni rupa menjadi tidak dapat dimanfaatkan dengan baik.

Selain itu, sebagian besar dari 42% responden kuesioner yang sudah pernah mengunjungi ruang seni di Bandung, hanya pernah mengunjungi ruang seni besar saja. Berdasarkan observasi penulis, ruang seni lainnya memang berukuran kecil, sederhana dan terletak di lokasi yang sulit untuk ditemukan. Namun, bukan berarti ruang seni tersebut tidak terbuka untuk publik. Hal ini tentunya sangat disayangkan karena walaupun demikian, ruang seni ini paling progresif di Bandung.

Penulis dapat menyimpulkan bahwa tidak adanya media yang menyediakan informasi lengkap mengenai galeri seni ini merupakan penyebab utama minimnya pengetahuan dan minat wisatawan. Padahal, karya seni merupakan opini dan respon seniman mengenai persoalan sosial dalam masyarakat yang ditujukan kembali pada masyarakat. Oleh karena itu, penulis merancang buku sebagai media yang dapat dijadikan sumber informasi untuk meningkatkan kunjungan wisatawan pada galeri seni di Bandung.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada latar belakang, penulis dapat merumuskan masalah menjadi beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara meningkatkan minat kunjungan wisatawan terhadap ruang seni di Bandung melalui perancangan buku sebagai media informasi?
2. Bagaimana perancangan visual media informasi yang sesuai dengan target?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan pertanyaan yang terdapat pada rumusan masalah, penulis dapat memberikan batasan sebagai berikut

a) Ruang seni yang akan penulis sertakan dalam perancangan buku ini adalah ruang seni yang memenuhi kriteria medan sosial seni rupa. Ruang seni tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Selasar Soenaryo
- b) WOT Batu
- c) Lawangwangi Artspace
- d) Griya Seni Popo Iskandar
- e) NuArt
- f) Museum Barli
- g) Serambi Pirous
- h) Omnispace & Omuniuum
- i) Orbital Dago
- j) Ruang Gerilya
- k) Galeri Soemardja
- l) Kolekt
- m) Roemah Seni Sarasvati
- n) Studio Jeihan
- o) Galeri Yuliansyah Akbar (URBANE)

b) Selain itu, penulis juga membatasi target buku berdasarkan:

a) Demografis

Berusia 19-35 tahun, (generasi *millennial*) laki-laki dan perempuan, pendidikan minimal SMA, dan memiliki status ekonomi menengah sampai menengah ke atas.

b) Psikografis

Menyukai kegiatan *traveling*, tertarik dengan dunia seni rupa, dan menyukai budaya populer (*pop culture*).

c) Geografis

Penduduk Jabodetabek, Bandung dan sekitarnya yang memiliki tujuan wisata di kota Bandung.

c) Penyajian informasi dalam perancangan buku ini juga memerlukan beberapa batasan antara lain:

1. Informasi internal yang disajikan haruslah menjelaskan setiap ruang seni dengan baik; informasi terkait latar belakang seperti sejarah, keunikan, fakta menarik, serta informasi terkait operasional seperti alamat, jam buka, dan program bulanan.
2. Informasi eksternal mengenai lingkungan sekitar ruang seni seperti kegiatan menarik yang dapat pengunjung dapat lakukan, daya tarik sekitar lokasi dan akses menuju lokasi.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Ditinjau dari latar belakang dan perumusan masalah, tujuan perancangan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Menyediakan informasi mengenai ruang seni rupa di Bandung
2. Memberikan alternatif wisata baru di Bandung, yaitu ruang seni rupa
3. Meningkatkan minat wisatawan untuk berkunjung ke ruang seni rupa

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Berdasarkan tujuan perancangan di atas, penulis dapat merumuskan manfaat perancangan sebagai berikut:

1. Bagi orang lain

Dengan adanya buku sebagai media informasi ini, wisatawan dapat dengan mudah menambah pengetahuan yang sulit didapatkan pada laman *search engine*, seperti keunikan, daya tarik, kondisi lingkungan sekitar, serta akses menuju ruang seni. Sehingga diharapkan melalui buku ini, antusiasme kunjungan ke ruang seni akan meningkat.

2. Bagi penulis

Melalui perancangan buku sebagai media informasi ini, penulis dapat ikut serta memahami perkembangan dunia seni rupa khususnya di Bandung. Selain itu, penulis juga dapat memberikan kontribusi sebagai salah satu pelaku kreatif yaitu desainer.

3. Bagi Universitas Multimedia Nusantara

Perancangan buku sebagai media informasi ini dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang sedang menyusun tugas akhir dengan topik perancangan buku dan media informasi.

