

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Desain Grafis merupakan suatu bentuk komunikasi visual dan seni yang mampu menyampaikan informasi dan pesan yang efektif kepada penikmat ataupun konsumen. Dunia desain grafis adalah dunia seni dan ilmu yang begitu indah dan kaya karena terjadinya interaksi yang lekat antara simbol-simbol dan tulisan yang mampu membunyikan cerita harmonis dengan produk yang sedang diilustrasikan. Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, dan didalamnya terdapat tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak.

Perkembangan industri desain grafis tumbuh seiring dengan perkembangan konsumerisme. Hal ini menimbulkan kritik dari berbagai komunitas desain yang tertuang dalam *First Things First manifesto* yang pertama kali diterbitkan pada tahun 1964 dan diterbitkan kembali pada tahun 1999 di majalah *Émigré*. Konsumerisme terus tumbuh, sehingga terus memacu pertumbuhan ilmu desain grafis. Hal ini menarik para praktisi desain grafis, beberapa diantaranya adalah : Rudy VanderLans, Erik Spiekermann, Ellen Lupton and Rick Poynor.

Desain, Komunikasi, Visual. Tiga kata ini sekarang sudah dikenal luas sebagai satu pengertian umum dikalangan dunia industri, seni, dan bahkan masuk keruang lingkup publik yang lebih luas seperti dalam ruang politik, media massa, dan *event organiser*. Pemaknaan tiga kata ini secara mudah sering dikaitkan dengan sebuah usaha atau kegiatan membuat “gambar-gambar dan tulisan” yang memiliki “ nilai komunikasi tertentu” dan “dipublikasikan” ke masyarakat sebagai kegiatan “seni” (*art*). Dengan kata lain, Desain Komunikasi Visual merupakan metode, cara, atau strategi meng-komunikasikan ide-ide melalui sebuah karya yang di dalamnya memiliki target tertentu, seperti menyampaikan pesan atau menaikkan citra/pesona dari sebuah produk, tokoh, atau materi lain. Desain Komunikasi Visual erat kaitannya dengan penggunaan tanda-tanda (*signs*), gambar (*drawing*), lambang dan simbol, ilmu dalam penulisan huruf (tipografi), ilustrasi, layout dan warna yang kesemuanya berkaitan dengan indera penglihatan.

Sebagai suatu profesi, Desain Komunikasi Visual baru berkembang sekitar tahun 1950-an. Sebelum itu, jika seseorang hendak menyampaikan atau mempromosikan sesuatu secara visual, maka ia harus menggunakan jasa dari bermacam-macam “seniman spesialis”. Spesialis-spesialis ini antara lain adalah *visualizers* (seniman visualisasi); *typographers* (penata huruf), yang merencanakan dan mengerjakan teks secara detil dan memberi instruksi kepada percetakan; *illustrators*, yang memproduksi diagram dan sketsa dan lain-lain.

Seni pertunjukan sebagai salah satu sikap disiplin, seperti halnya ilmu-ilmu humaniora lainnya yang belum begitu tua. Seni pertunjukan dalam kehidupan

manusia sudah sangat tua sekali usianya serta memiliki fungsi yang bermacam-macam. Salah satunya berfungsi sebagai ritual kesuburan, memperingati daur hidup sejak kelahiran manusia sampai mati, mengusir wabah penyakit, melindungi masyarakat dari berbagai ancaman bahaya, sebagai hiburan pribadi, sebagai presentasi estetis (tontonan), sebagai media propaganda, sebagai penggugah solidaritas sosial, sebagai pembangun intergritas sosial, sebagai pengikat solidaritas nasional, dan banyak lainnya.

Lampung terkenal karena adat dan kebudayaannya yang menakjubkan, seperti ragam tari khas Lampung. Banyak ragam tari Lampung seperti contohnya tari bedana, tari sigeih pengunten, tari piring dua belas, dan banyak lainnya. Hal yang paling menarik dari tari-tarian adat Lampung ini adalah keberagaman gerakan serta filosofi yang terkandung dalam tarian tersebut. Bahkan untuk busana dari tari-tarian adat Lampung tersebut memiliki keunikan serta cirikhas sendiri yang berasal dari daerah Lampung. Namun, sayangnya walaupun memiliki keunikan dan cirikhas tersendiri, seiring berkembangnya zaman dan teknologi mempengaruhi pola pikir generasi muda saat ini. Kurang lebih hanya 2,04% yang berpartisipasi dalam budaya tari Lampung.

**Partisipasi Dalam Produksi Budaya per Provinsi**

Provinsi	N	1	2	3	4	5	6	7
Aceh	2,735	2.19	0.91	0.07	0.11	0.00	0.07	0.26
Sumatera Utara	4,323	5.71	2.64	0.19	0.19	0.02	0.09	0.23
Sumatera Barat	2,409	2.12	3.53	0.71	0.17	0.00	0.21	0.33
Riau	1,717	1.28	1.05	0.23	0.12	0.00	0.12	0.06
Jambi	1,487	0.94	1.41	0.07	0.27	0.00	0.40	0.61
Sumatera Selatan	2,403	2.33	2.25	0.21	0.04	0.00	0.08	0.37
Bengkulu	1,234	1.46	3.32	0.41	0.08	0.00	0.08	0.24
Lampung	2,250	2.04	1.64	0.27	0.22	0.00	0.09	0.67
Kep. Bangka Belitung	874	0.69	2.29	0.34	0.23	0.00	0.46	0.46
Kepulauan Riau	844	3.08	4.38	0.59	0.24	0.00	0.24	0.71
DKI Jakarta	1,224	1.47	3.10	0.90	0.57	0.08	0.16	0.49
Jawa Barat	5,668	1.99	2.68	0.34	0.16	0.04	0.12	0.62
Jawa Tengah	6,695	1.81	2.33	0.58	0.12	0.07	0.13	0.58
DI Yogyakarta	905	4.20	4.42	1.44	0.88	0.11	0.11	1.10
Jawa Timur	7,352	2.05	2.45	0.58	0.24	0.03	0.19	0.35
Banten	1,620	0.86	2.10	0.19	0.12	0.00	0.19	0.37
Bali	1,427	4.98	8.76	0.42	0.28	0.14	0.14	1.26
Nusa Tenggara Barat	1,551	1.10	1.42	0.19	0.00	0.00	0.26	0.26
Nusa Tenggara Timur	2,643	3.33	1.55	0.04	0.04	0.00	0.26	0.26
Kalimantan Barat	1,869	0.91	0.32	0.16	0.05	0.05	0.05	0.21
Kalimantan Tengah	1,680	1.01	1.37	0.18	0.06	0.00	0.12	0.42
Kalimantan Selatan	1,827	0.55	0.99	0.22	0.00	0.00	0.16	0.05
Kalimantan Timur	1,218	1.89	1.07	0.08	0.08	0.08	0.08	0.00
Kalimantan Utara	496	3.83	1.41	0.00	0.00	0.00	0.60	0.40
Sulawesi Utara	1,734	0.35	2.42	0.06	0.00	0.06	0.06	0.40
Sulawesi Tengah	1,505	1.59	2.19	0.13	0.07	0.00	0.07	0.20
Sulawesi Selatan	3,346	1.02	1.67	0.18	0.00	0.03	0.03	0.12
Sulawesi Tenggara	1,497	0.80	1.20	0.20	0.00	0.00	0.00	0.13
Gorontalo	726	2.07	2.89	0.28	0.28	0.00	0.28	0.41
Sulawesi Barat	709	0.14	2.82	0.00	0.00	0.00	0.14	0.00
Maluku	1,166	1.63	1.03	0.00	0.00	0.00	0.00	0.09
Maluku Utara	995	0.80	0.60	0.00	0.00	0.10	0.00	0.30
Papua Barat	920	2.07	0.98	0.11	0.00	0.00	0.11	0.22
Papua	2,519	1.91	0.52	0.08	0.00	0.00	0.36	0.24
	71,568							
Maximum	7,352	5.71	8.76	1.44	0.88	0.14	0.60	1.26
Minimum	496	0.14	0.32	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00

- Keterangan**
- 1) Pendukung Pertunjukan Seni Tari Tradisional
  - 2) Pendukung Pertunjukan Seni Musik/Suara
  - 3) Pendukung Pertunjukan Seni Teater/Pedalangan
  - 4) Pendukung Pameran Seni Lukis
  - 5) Pendukung Pameran Seni Patung
  - 6) Pendukung Pameran Seni Kriya
  - 7) Partisipasi sebagai sumber penghasilan

**Gambar 1.1**  
 Gambar Data Survey  
 Sumber : Dinda Dian Pamungkas, 2019

Terkait hal ini, penulis sangat tertarik untuk mengambil salah satu judul yang akan di jadikan sebagai Tugas Akhir. Karena pengembangan pengetahuan mengenai tari adat Lampung ini sendiri belum cukup baik. Perlu ada media promosi yang layak untuk memperkenalkan kembali tarian adat dari provinsi Lampung itu sendiri, dan juga media promosi ini juga sebagai bentuk inventarisasi bagi provinsi Lampung. Dari uraian diatas, penulis membuat sebuah media kampanye non komersil ini sebagai media interaktif utama untuk sarana edukasi dan media informasi. Dan juga media interaktif adalah media yang sangat berkompeten di zaman ini dengan seiring semakin berkembangnya teknologi lalu berdampak pada perkembangan adat dan budaya. Lalu dengan adanya kampanye non komersil ini maka tarian adat Lampung lebih dikenal oleh masyarakat luas dikarenakan kampanye ini sendiri memiliki kelebihan dibanding kampanye lainnya, salah satunya kampanye ini digabungkan dengan media interaktif digital seperti *Website Festival Tari Lampung* yang dimana media tersebut dapat menjadi media promosi sekaligus informasi dan edukasi yang *up to date* mengenai tari adat Lampung dan dapat dijangkau luas dan diakses dimana saja dan kapan saja. Dan juga *audience* dapat mengunjungi Festival Tari Lampung secara langsung.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dibahas yaitu :

1. Bagaimana konsep Perancangan Kampanye Non Komersil Tari Lampung yang informatif dan menarik ?
2. Bagaimana proses Perancangan Kampanye Non Komersil Tari Lampung yang informatif dan menarik ?
3. Bagaimana proses pengaplikasian ke media promosi Kampanye Non Komersil Tari Lampung yang informatif dan menarik ?

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dibuat agar penulis tidak keluar dari permasalahan utama dan fokus dalam perancangan. Batasan masalah pada perancangan ini adalah Perancangan ini hanya dibatasi kepada permasalahan seputar kampanye, informasi dan promosi Tari Lampung yang dibuat dalam media Interaktif berupa *website e-katalog* yang dapat mengakses informasi tentang Tari Lampung dalam bentuk *prototype* dengan konsep desain dan aturan membuat *website* yang baik.

## **1.4 Maksud dan Tujuan Perancangan**

Dalam perancangan laporan Tugas Akhir ini terdapat beberapa maksud dan tujuan yang ingin dicapai, antara lain sebagai berikut :

#### **1.4.1 Maksud**

Maksud dari perancangan laporan Tugas Akhir ini yang ingin dicapai secara penuh sehingga perancangan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat, secara maksud yang ingin dicapai akan dijelaskan dibawah ini :

1. Untuk menyebarkan informasi dan mempromosikan potensi dari Tari Lampung agar mudah diakses dalam lingkup yang luas.
2. Untuk menambah minat pengunjung lokal ataupun mancanegara mengetahui edukasi dan juga dapat mengenal lebih serta mempraktekan tari Lampung, sekaligus menjadi media promosi yang menarik.

#### **1.4.2 Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan laporan Tugas Akhir ini yang ingin dicapai secara penuh sehingga perancangan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat, secara maksud yang ingin dicapai akan dijelaskan dibawah ini :

1. Mengetahui konsep Perancangan Kampanye Non Komersil Tari Lampung yang informatif dan menarik.
2. Mengetahui proses Perancangan Kampanye Non Komersil Tari Lampung yang informatif dan menarik.
3. Mengetahui proses pengaplikasian media promosi Kampanye Non Komersil Tari Lampung yang informatif dan menarik.
4. Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar institusi kelulusan S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Esa Unggul.

#### **1.5 Metode Pengumpulan Data**

Dari konsep pengumpulan data, penulis menggunakan metode pengumpulan kualitatif yang dimana penulis juga menggunakan sumber primer yaitu data langsung didapat dari objek yang diteliti oleh penulis, selain itu juga menggunakan metode sumber sekunder yaitu data yang didapat dari buku, jurnal internet dan informasi lainnya.

##### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data Primer**

###### **A. Observasi Lapangan**

Adalah pengumpulan data dengan mengadakan peninjauan langsung, mengkaji dan menganalisa langsung ke lokasi, yaitu Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Lampung





**Gambar 1.2**  
Penulis di Tugu Selamat Datang di Bandar Lampung  
Sumber : Dinda Dian Pamungkas, 2019



**Gambar 1.3**  
Penulis di Depan Kantor Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Lampung  
Sumber : Dinda Dian Pamungkas, 2019

## B. Wawancara

Wawancara adalah salah satu metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dengan pihak yang terkait yang dapat memberikan informasi. Yaitu wawancara kepada narasumber yang mempunyai hubungan langsung dengan tarian adat Lampung.

Berikut nama-nama narasumber yang penulis wawancarai untuk mendapatkan informasi Tarian Adat Lampung :

1. Bapak Hariyanto sebagai Kepala Bagian Kebudayaan Provinsi Lampung
2. Ibu Puji sebagai Staff
3. Bapak Dirmansyah Sebagai Sekertariat
4. Ariyanti Penari Lampung & Mahasiswa seni tari Universitas Lampung



**Gambar 1.4**

Penulis bersama Bpk. Hariyanto Sebagai Kabag. Kebudayaan Provinsi Lampung

Sumber : Dinda Dian Pamungkas, 2019



**Gambar 1.5**

Penulis bersama Ibu Puji sebagai Staff  
Sumber : Dinda Dian Pamungkas, 2019



**Gambar 1.6**

Penulis bersama Bapak. Dirmansyah sebagai Sekertariat  
Sumber : Dinda Dian Pamungkas, 2019





**Gambar 1.7**

Penulis bersama Aryanti sebagai Penari Lampung  
Sumber : Dinda Dian Pamungkas, 2019

### 1.5.2 Metode Pengumpulan Data Sekunder

Dalam perancangan Tugas Akhir ini, penulis menggunakan kajian *literature* yang akan dilakukan dengan 2 media yaitu :

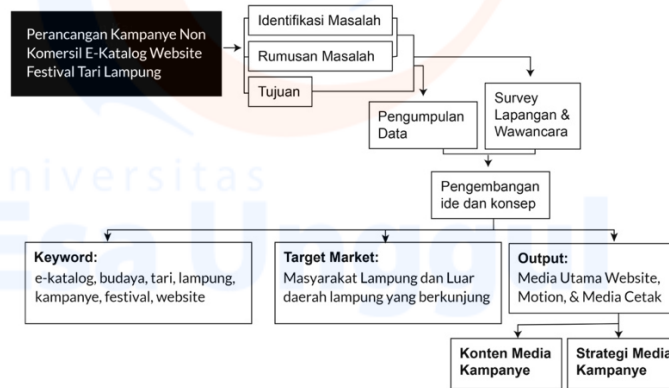
- a. Cetak, *Bikin Framework PHP Sendiri dengan Teknik OOP dan MVC oleh David Naista*. Sebagai sarana pengumpulan data serta acuan penulis dalam pembuatan media interaktif berbasis *website*. Kemudian sebagai bahan referensi dan panduan untuk meningkatkan promosi Tari Lampung.
- b. Digital, [www.indonesian.travel](http://www.indonesian.travel) dan <https://www.indonesiakaya.com>. Kedua website tersebut adalah media pengumpulan data berbasis digital serta sebagai referensi, kompetitor atau acuan penulis dalam mempromosikan Tarian Lampung dalam bentuk *website*. Wonderfull lebih dominan sebagai situs website yang menampilkan informasi tentang objek wisata dan juga info mengenai tempat wisata dan keindahan budaya, sedangkan untuk indonesia kaya hampir sama dengan wonderful indonesia, hanya saja indonesia kaya hanya menampilkan objek kebudayaan bukan tempat wisata.

### 1.6 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah alur pikir yang logis dan dibuat dalam bentuk diagram yang memiliki tujuan untuk menjelaskan secara garis besar pola substansi penelitian yang akan dilaksanakan. Biasanya kerangka berpikir dibuat dalam



bentuk diagram atau skema agar mempermudah memahami variabel-variabel yang akan diteliti dalam tahap selanjutnya. Berikut ini adalah kerangka pemikiran yang penulis buat, sesuai dengan topik yang diangkat.



**Gambar 1.8**

Kerangka Pemikiran Tugas Akhir  
Sumber : Dinda Dian Pamungkas, 2019

### 1.7 Skematika Perancangan

Proses penyusunan skematika perancangan dalam Tugas Akhir ini dibagi menjadi 5 BAB, yaitu:

#### 1. BAB I PENDAHULUAN

Bab I ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan perancangan, metode pengumpulan data, kerangka pemikiran dan skematika perancangan.

#### 2. BAB II LANDASAN TEORI DAN ANALISA DATA

Bab II ini berisi tentang teori serta tinjauan dari beberapa aspek dan analisa data yang berhubungan dengan pokok pembahasan sebagai dasar pembuatan Tugas Akhir ini.

#### 3. BAB III KONSEP PERANCANGAN “PERANCANGAN KAMPANYE NON KOMERSIL TARI LAMPUNG”

Bab III ini membahas bagaimana konsep dalam perancangan tugas akhir berupa media komunikasi visual dalam kampanye, yang dimulai dari pra-produksi hingga pasca produksi.

#### 4. BAB IV DESAIN dan APLIKASI

Bab IV ini berisi tentang karya tugas akhir yang telah dibuat, berupa desain yang akan diaplikasikan pada media ATL dan BTL sebagai sarana promosi.

#### 5. BAB V PENUTUP

Bab V ini berisi tentang kesimpulan menyeluruh dan saran yang diperoleh penulis dari analisis dan pembahasan terhadap masalah yang telah diamati.