

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Dengan perkembangan yang semakin cepat, cara menyampaikan sebuah informasi, berupa tulisan ataupun gambar (*image*) sangat mungkin dilakukan dengan menggunakan buku yang di balut dengan lebih berbeda. Sumber daya manusia yang berkulitas sangat mampu berinteraksi dengan cepat di kalangan masyarakat. Dengan buku yang di desain tidak seperti buku matapelajaran pada biasanya, sebuah informasi dapat disuguhkan dengan cepat dan mendapatkan kemudahan dalam memberikan layanan dan informasi, juga untuk kemudahan perluasan dan pengembangan si pembaca.

Desain Komunikasi Visual mulai banyak dikenal masyarakat di era teknologi sekarang ini, sebagai ilmu yang mengembangkan bentuk bahasa komunikasi visual berupa pengolahan pesan-pesan untuk tujuan sosial atau komersial, dari individu atau kelompok yang ditunjukkan kepada individu atau kelompok lainnya. Desain Komunikasi Visual mengerjakan berbagai bahan visual yang dapat digunakan untuk menerjemahkan pikiran dalam bentuk visual, karena pada prinsipnya Desain Komunikasi Visual merupakan perancangan untuk menyampaikan pola pikir dari pemberi pesan kepada penerima pesan, berupa bentuk visual yang komunikatif, efektif, efisien dan tepat, juga terpolo, terpadu serta estetis, melalui media tertentu sehingga dapat mengubah sikap positif sasaran. Berbeda dengan seniman yang mementingkan ekspresi perasaan sendiri, karena sumber komunikasi dari suatu pekerjaan nyata desain grafis adalah klien. Mereka memiliki visi dan misi kepada sasarannya agar komunikasi tercapai dengan baik.

Dalam Desain komunikasi visual, profesi desain grafis didefinisikan sebagai “perancangan media buku dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri. Media buku ini dapat meliputi ilustrasi,

bahan bacaan dan pembelajaran yang menciptakan identitas visual untuk institusi, desain informasi dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi.

Komunikasi merupakan aktivitas paling utama dan paling sering terjadi dalam kehidupan manusia. Dalam hal ini komunikasi massa, proses negosiasi, komunikasi pemasaran, hubungan masyarakat dan pengembangan masyarakat merupakan bentuk dari komunikasi yang dimaksud. Proses-proses tersebut merupakan proses-proses pertukaran informasi yang mendukung sebuah pembangunan sehingga seluruh manusia dari semua lapisan masyarakat harus memiliki pengetahuan dan wawasan mengenai proses-proses komunikasi khususnya yang mendukung segala bentuk pembangunan karena sangat berkaitan dengan kehidupan mereka.

Untuk menyampaikan informasi kepada orang-orang yang dituju dibutuhkan suatu visual yang bisa menangani semua hal yang berkaitan. Desain Komunikasi Visual juga merupakan ilmu yang mempelajari tentang media untuk menyampaikan informasi, ide, konsep, ajakan dan sebagainya kepada khalayak dengan menggunakan bahasa visual. Baik itu berupa tulisan, foto, ilustrasi dan lain sebagainya.

Sepeda gunung (Inggris: All Terrain Bike /ATB atau Mountain Bike /MTB) adalah sepeda yang digunakan dalam medan yang berat. Pertama kali diperkenalkan pada tahun 1970, oleh pengguna sepeda di perbukitan San Fransisco. Ketika pertama kali dipamerkan pada New York Bike Show pada tahun 1981, penemu sepeda gunung mengatakan bahwa sepeda jenis ini tidak akan pernah populer. Kenyataannya 80% sepeda yang terjual di Amerika Serikat adalah jenis ini. Sepeda gunung adalah jenis sepeda yang pertama kali dinaiki sampai ke puncak gunung Kilimanjaro, titik tertinggi di benua Afrika, 5.895 m.

Sejak saat itu dunia mengenal sepeda gunung ini. Ciri-cirinya adalah ringan, bentuk kerangka yang terbuat dari baja, aluminium dan yang terbaru menggunakan bahan komposit serat karbon (carbon fiber reinforced plastic) dan menggunakan shock breaker (peredam guncangan). Sedangkan ban yang dipakai adalah yang memiliki kemampuan untuk mencengkeram tanah dengan kuat. Sepeda gunung memiliki 18-30 gear pindah yang berguna untuk mengatur kecepatan dan kenyamanan dalam mengayuh pedalnya. Sepeda gunung dengan 30 gear berarti memiliki crankset depan dengan 3 piringan dan cassette sprocket dengan 10 piringan, sehingga  $3 \times 10 = 30$  tingkat kecepatan yang berbeda.

## 1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana proses perancangan karya buku fotografi sepeda gunung dapat terlaksana?
2. Bagaimana proses penerapan *art directing*, *copywriting*, dan *layout* pada perancangan buku fotografi sepeda gunung tersebut?
3. Bagaimana proses aplikasi media promosi mengenai peluncuran buku fotografi sepeda gunung tersebut?

## 1.3 Batasan Masalah

Supaya penulisan ini lebih terfokus, maka perlu dibuat batasan permasalahan. Pembatasan masalah juga diperlukan agar tidak menyimpang dari tujuan proses penciptaan karya. Untuk memfokuskan permasalahan ini maka ada batasan masalah yang penulis uraikan yaitu unsur visual yang dikaji pada fotografi sepeda gunung adalah jenis sepeda gunung yaitu XC (*Cross Country*), Trail, AM (*All Mountain*), Enduro, dan Downhill melalui bentuk fotografi.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Perancangan

Maksud dan tujuan dalam perancangan media komunikasi visual pada Perancangan Buku tentang sepeda gunung ini yaitu, untuk memberikan informasi kepada masyarakat dan penghobi yang baru akan terjun menggunakan sepeda gunung, yang diharapkan dapat menginspirasi dan mengedukasi untuk tetap mengeksplor lebih jauh tentang sepeda gunung.

### 1.4.1 Maksud Perancangan

Proyek tugas akhir dalam bentuk perancangan buku fotografi yaitu tentang sepeda gunung sebagai acuan bagi para pemula yang akan terjun ke dunia sepeda gunung dan masyarakat yang kurang mengenal tentang sepeda gunung untuk melihat berbagai macam sepeda yang ada di Indonesia. Maksud dari penelitian ini yaitu untuk merancang suatu buku fotografi sepeda gunung yang dapat dimanfaatkan untuk menyebarkan informasi kepada masyarakat luas dan hobi bersepeda.

### 1.4.2 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari proyek tugas akhir ini adalah :

1. Mengetahui proses perancangan dalam membuat sebuah buku fotografi, seperti pencarian data dari gaya tersebut, melakukan riset fotografi dan posisi tempat yang menarik, sampai dengan melakukan penawaran terhadap pemilik sepeda dan toko sepeda untuk turut membantu dalam penyelesaian buku fotografi tersebut.
2. Dalam melakukan proses perancangan buku fotografi sepeda ini ada bagian yang harus dilaksanakan yaitu :
  - Mengetahui proses *art directing* seperti mengkoordinator di lapangan dan melaksanakan eksekusi atas semua rancangan desain tata gambar kerja yang menjadi tanggung jawab pekerjaan. Seluruh proses penyediaan material sejak persiapan hingga berlangsungnya pemotretan gambar.

- Mengetahui proses *copywriting* seperti mencari data, tentang beberapa model sepeda dan mencari info tentang komponen sepeda, serta menyusunnya menjadi suatu kalimat yang menuai informasi bagi para *audience* yang membaca.
  - Mengetahui proses *layout* seperti bagaimana menyusun *headline, subheadline, tagline, bodycopy, dan bodytext* pada sebuah buku.
3. Dalam proses media promosi penulis berencana melakukannya dengan lanching buku tersebut. Dengan mengetahui media promosi yang nantinya digunakan seperti, Media Poster, *Flyer*, Brosur, *X-Banner*, dan Kartu Nama.
  4. Dan tentunya sebagai syarat untuk mendapatkan gelar institusi kelulusan S1.

## 1.5 Metode Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data pada proyek Tugas Akhir “Tentang Sepeda Gunung” dilakukan dengan beberapa metode berikut :

### 1.5.1 Pengumpulan Data Kualitatif

#### 1.5.1.1 Survei

Survei yang dilakukan untuk pengumpulan data mengenai kompetitor pada proyek tugas akhir ini, yaitu berdasarkan buku-buku dan narasumber yang berkaitan dengan sepeda gunung dan juga fotografi, serta referensi buku. Selain itu penulis mendapatkan data dari pemilik sepeda, toko sepeda, beberapa komunitas dan menanyakan pengetahuan dalam mengenai hal sepeda gunung untuk penerapan konten pada buku sepeda gunung.



Gambar 1.1  
Penulis dan Komunitas  
*Sumber : Putu Adithya,2020*



Gambar 1.2  
Penulis dan Narasumber  
*Sumber : Putu Adithya,2020*



Gambar 1.3  
Penulis dan Bengkel Rodalink  
*Sumber : Putu Adithya, 2020*

## 1.6 Kerangka Pemikiran

Sistematika kerangka pemikiran proyek Tugas Akhir :

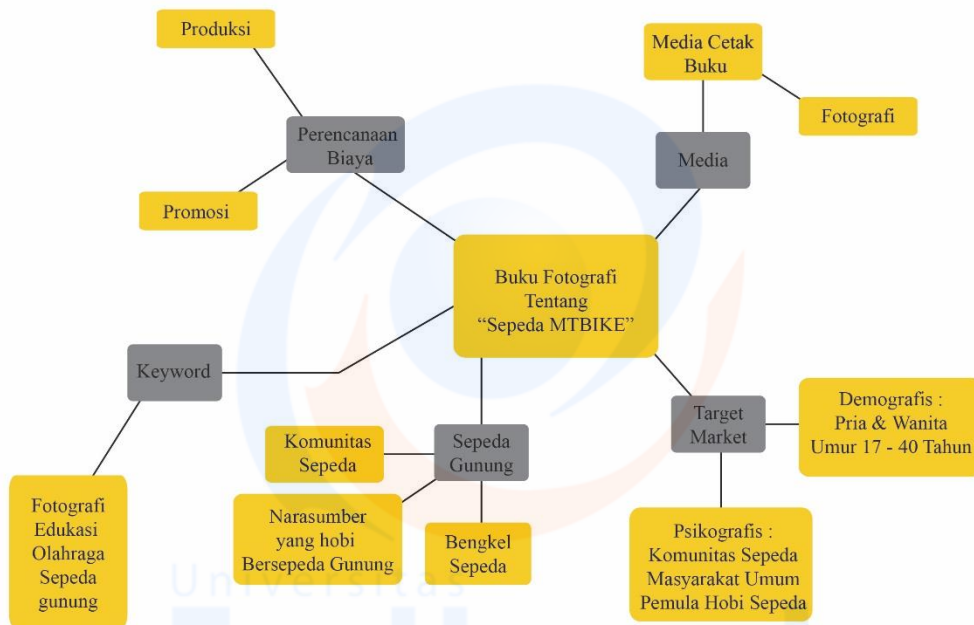


Gambar 1.4  
Kerangka Pemikiran  
Sumber : : Putu Adithya, 2020



**1.7 Skematika Perancangan (*Mind Mapping*)**

Sistematika kerangka pemikiran proyek Tugas Akhir :



Gambar 1.5  
 Bagan *Mind Mapping*  
 Sumber : Putu Adithya, 2020