

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penciptaan

Motto dan semboyan kota Bandung dulu, yaitu Berhiber (Bersih, Hijau dan Berbunga) pada masa Walikota Wahyu Hamidjaja, dianggap sebagai pandangan hidup orang Bandung. Manusia harus seimbang dengan alam (Kompas, Sabtu, 22 September 2007 hlm. 44). Kata bersih, hijau dan bunga, pasti merujuk pada taman yang bertebaran di Kota Bandung, apalagi Bandung dulu dijuluki sebagai Kota Kembang. Kemudian setelah itu, Bandung berubah semboyan menjadi bermartabat (bersih, makmur, taat, dan bersahabat) pada masa walikota Dada Rosada.

Pada perkembangannya konsep taman kota di Bandung telah disadari karena masyarakat kota mulai merasakan keterbatasan ruang terbuka hijau yang nyaman dan memadai sebagai sarana sosial. Namun, pemanfaatan taman kota Bandung cenderung menyimpang dari fungsinya. Hal ini ditunjukkan oleh kurangnya kesadaran masyarakat kota untuk memanfaatkan taman kota sebagai penyeimbang kehidupan kota. Padahal masyarakat dalam kota sangat memerlukan ruang terbuka hijau untuk beristirahat ataupun menyegarkan pikiran dari rutinitas keseharian yang telah dijalani. Selain itu dapat juga untuk berinteraksi dengan masyarakat lainnya.

Pada kenyataannya, dimasa globalisasi ini banyak anak muda yang memilih kafe maupun *mall* daripada taman sebagai sarana rekreasi apalagi kebanyakan kegiatan mereka lebih cenderung kepada permainan di alam dunia maya sehingga akan menjadi pribadi yang individualis dan kurang peka terhadap lingkungan. Manfaat taman sebagai ruang terbuka hijau, hingga saat ini hanya dapat dirasakan oleh sebagian masyarakat, terutama pihak yang mencintai alam.

Lahir dari masalah tersebut, walikota periode tahun 2013-2018, Ridwan Kamil merencanakan perbaikan beberapa taman sehingga nyaman untuk dikunjungi. Oleh karena itu, beliau menargetkan 300 taman tematik yang tersebar pada sudut-sudut kota Bandung yang bertujuan selain menjadi sarana aktivitas sosial yakni fasilitas yang dapat menunjang wisatawan untuk berkunjung dan menikmati waktu di taman. Berdasarkan fenomena tersebut, maka untuk memupuk kecintaan masyarakat kota Bandung terhadap taman kota, penulis terinspirasi untuk mewujudkan suatu karya dalam bentuk *pop-up* yang menurut teori desain komunikasi visual, dimana karya ini dirancang untuk layanan edukasi kepada masyarakat.

Untuk memahami tentang desain *pop-up* ini penulis mengutip definisinya, dari sumber buku *pop-up paper engineering* yaitu: “*pop-up to be hinged paper sections attached to book pages in such a way as to lie flat when the book is closed, but which becomes three-dimensional when the book is open.*” (Johnson, 1992, hlm.8)

Yang dalam Bahasa Indonesia di terjemahkan sebagai: “*pop-up* sebagai kertas berengsel yang bagian-bagiannya tersambung menjadi halaman-halaman buku yang terlihat datar ketika buku tertutup, namun terlihat seperti bentuk 3 dimensi ketika buku tersebut dibuka”. (Johnson, 1992, hlm. 8)

Dalam ilmu desain komunikasi visual, *pop-up* merupakan metode, cara, atau strategi mengkomunikasikan ide-ide melalui target tertentu, seperti menyampaikan pesan serta menaikkan citra dari sebuah produk atau materi lain. *Pop-up* merupakan media pembelajaran hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta cara berfikir yang baik untuk anak dan sekaligus sebagai objek pengenalan terhadap masyarakat luas khususnya anak muda mengenai taman kota Bandung.

Visi Bandung sebagai kota yang selalu mengusung tema-tema penghijauan yang didukung oleh iklim dan cuaca yang sejuk, akan berhasil bahkan dapat menjadikan kembali kota Bandung sebagai “*Parijs van Java*”.

Penulis melalui desain *pop-up* ini memiliki harapan besar untuk ikut mengkampanyekan ruang terbuka hijau dengan desain yang menarik sehingga masyarakat tertarik ikut peduli dan tercipta taman kota yang memberi manfaat besar.

Ditinjau dari hal tersebut, maka penulis mengangkat permasalahan mengenai penciptaan karya **TAMAN-TAMAN DI KOTA BANDUNG SEBAGAI IDE BERKARYA POP-UP** yang bertujuan untuk memberdayakan kembali taman kota, serta memperdalam konsep atau fungsi taman kota sebagai arena permainan, berkumpul hingga wujud ekspresi masyarakat kota dan memperkenalkan hasil produk *pop-up* dengan mengangkat obyek-obyek ruang terbuka hijau kota Bandung yang sedang banyak diminati pemuda dan pemudi kota Bandung serta dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas khususnya masyarakat Kota Bandung.

B. Rumusan Masalah Penciptaan

Berdasarkan Latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan bagaimana proses pembuatan *pop-up* dengan obyek taman-taman di Kota Bandung, maka diturunkan dalam dua pertanyaan yaitu:

1. Bagaimana berkarya *pop-up* dengan tema obyek taman-taman di Kota Bandung?
2. Bagaimana visualiasi estetis karya *pop-up* dengan tema obyek taman-taman di Kota Bandung?

C. Tujuan Penciptaan

Tujuan dari penciptaan karya tugas akhir ini adalah sebagai salah satu upaya memasyarakatkan gagasan baru dalam dunia desain komunikasi visual, khususnya di Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI dan umumnya pada masyarakat luas. Maka diturunkan dalam dua tujuan yaitu:

1. Berkarya *pop-up* dengan tema obyek taman-taman di Kota Bandung.
2. Visualiasi estetis karya *pop-up* dengan tema obyek taman-taman di Kota Bandung.

D. Manfaat Penciptaan

Dalam penciptaan karya *pop-up* ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara akademik maupun praktis. Sehingga dapat digunakan untuk mengembangkan disiplin kesenirupaannya. Sedangkan manfaat praktis penciptaan karya ini dapat digunakan dalam berbagai pihak sebagai berikut:

1. Bagi penulis, pembuatan karya tugas akhir ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam pembuatan *pop-up* yang masih berkembang di masyarakat. Serta dapat meningkatkan kreativitas dalam mengaplikasikan gagasan ke dalam karya Desain Komunikasi Visual.
2. Bagi Lembaga Pendidikan Seni Rupa, penulis mengharapkan dengan penciptaan karya ini dapat menjadi masukan, referensi, serta pengetahuan tambahan dalam pembelajaran seni rupa khususnya dibidang Desain Komunikasi Visual bagi mahasiswa dan Departemen Pendidikan Seni Rupa.
3. Bagi Kota Bandung, dalam pembuatan karya tugas akhir ini sebagai bentuk untuk mengkampanyekan ruang terbuka hijau kepada masyarakat dan menjadi sasaran bagi wisatawan berkunjung.

E. Metode Penciptaan

Dalam penulisan skripsi penciptaan ini dirancang yang bertujuan untuk menjelaskan kondisi yang ada, kondisi yang teramati, dan kondisi yang terkait dalam penciptaan karya.

1. Prosedur Penciptaan

Prosedur penciptaan karya taman Kota Bandung diantaranya:

- a) Gambar dibuat dengan menggunakan teknik komputerisasi *Adobe Photoshop CS5* dan *CorelDraw X6*.
- b) Menggambarkan tampak depan taman yang berada di Kota Bandung.
- c) Menggunakan teknik *pop-up*

2. Sumber Ide

Berawal dari ketertarikan terhadap karya *pop-up* yang biasa dilihat di internet maupun sebagian toko buku. Karya tersebut berupa buku dan kartu ucapan dengan

gambar serta bentuk yang menarik. Lalu timbulah keinginan untuk membuat karya 3 dimensi berbentuk taman kota. Jika ditinjau kembali, taman kota memiliki fungsi yang utama sebagai paru-paru kehidupan perkotaan, sehingga penulis ingin menuangkannya dalam sebuah karya *pop-up* yang diperuntukkan bagi dinas pertamanan dan pemakaman serta masyarakat khususnya Kota Bandung dan umumnya bagi masyarakat luas. Bandung hijau sebagai gerakan sejuta bunga menurut IKAPI JABAR “upaya untuk mengembalikan kembali julukan yang disandang Kota Bandung sebagai kota kembang dengan langkah nyata pembangunan taman-taman bunga disejumlah kota, merehabilitasi taman yang sudah ada, maupun kampanye gerakan sejuta bunga melalui pawai bunga keliling kota. (IKAPI JABAR, 2008, hlm. 33).

Dari pengumpulan data dan informasi memberi masukan dan ide mengenai karya *pop-up* yang menarik. Hal ini dikarenakan untuk memberi kejutan pada pembaca ketika membuka lembaran kartu yang berbentuk 3 dimensi.

Dalam pemilihan tema penulis turut serta mengkampanyekan ruang terbuka hijau untuk memupuk kecintaan masyarakat Kota Bandung terhadap taman kota. Taman tersebut dipilih berdasarkan keunikan tema yang memang sangat cocok dan dibutuhkan oleh masyarakat.

3. Analisis Karya Cipta Visual

Tema taman yang diangkat berdasarkan *icon* Kota Bandung sendiri dan tingkat antusias masyarakat terhadap taman tersebut dengan penggambaran kegiatan masyarakat ketika di taman. Karya dibuat tidak seperti foto taman sebenarnya (*realis*), semua obyek dikerjakan secara manual sebelum selanjutnya dikerjakan dengan teknik komputerisasi. Sebagian besar pewarnaan karya digunakan warna-warna sejuk seperti hijau daun untuk menonjolkan konsep taman itu sendiri baik pada tampilan dalam *pop-up* maupun pada *packaging pop-up*. Jenis tipografi yang digunakan yakni jenis Arial dan Candara yang sederhana dan tingkat keterbacaannya yang jelas. Karya taman dengan teknik *Pop-up* ini diharapkan dapat membantu memperkenalkan dan mengangkat obyek-obyek ruang terbuka hijau di Kota Bandung.

4. Teknik dan Medium Penciptaan

Teknik dalam pembuatan *pop-up* ini dimulai dengan pembuatan rancangan manual pada kertas gambar A4 sesuai dengan obyek yang diinginkan berdasarkan taman-taman di Kota Bandung, kemudian tahap berikutnya adalah membuat sketsa dengan teknik menjiplak (*tracing*) menggunakan teknik komputerisasi *CorelDraw X6*. Selanjutnya proses *coloring digital* yang diolah menggunakan *software Adobe Photoshop CS5*. Dalam proses *coloring digital* dilakukan seleksi bagian per bagian tertentu dengan *magic wand tool* dan bagian yang akan diberi warna dengan *paint bucket tool*. Gambar kemudian di *print* (cetak) dengan ukuran A1 dan A3. Bahan yang digunakan dalam pembuatan karya tersebut adalah jenis kertas *art paper* yang telah dilaminasi. Dilanjutkan kepada proses *cutting* dan juga perakitan gambar. Hasil akhir karya *pop-up* ini akan di kemas dengan triplek dan rumput sintetis sebagai sampulnya.

F. Sistematika Penciptaan

Untuk mempermudah dalam penulisan serta pembacaan skripsi penciptaan karya yang berjudul “Taman-taman di Kota Bandung sebagai ide berkarya *Pop-Up Card*. Maka disusun dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, pada bab pertama memuat pokok bahasan yang mendorong proses penciptaan berdasarkan permasalahan pada skripsi penciptaan taman-taman di Kota Bandung sebagai ide berkarya *pop-up*. Bab ini menguraikan latar belakang penciptaan, metode penciptaan, rumusan masalah penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, metode penciptaan, dan sistematika penciptaan.

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN, bab kedua ini menjelaskan landasan teori yang mendasari proses penciptaan dengan pokok bahasan yang berasal dari kajian kepustakaan dan informasi dari sumber lainnya. Bab ini menguraikan kajian pustaka yang terdiri dari taman, sejarah singkat *pop-up*, desain, desain komunikasi visual, unsur-unsur desain, dan prinsip-prinsip desain.

Wahyuni Markotim, 2017

TAMAN-TAMAN DI KOTA BANDUNG SEBAGAI IDE BERKARYAPOP-UP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

BAB III PROSES DAN TEKNIK PENCIPTAAN, bab ketiga ini memuat deskripsi karya cipta visualisasi taman-taman di Kota Bandung sebagai ide berkarya *pop-up* yang diuraikan dalam tiga bagian: perwujudan karya (ide penciptaan, tema, dan latar), persiapan (studi pustaka, alat dan bahan), dan proses penciptaan (proses pembuatan konsep, tahap pembuatan perwajahan taman kota Bandung, tahap pembuatan teknik *pop-up*, proses pewarnaan, proses penulisan teks, tahap *editing*, tahap *printing*, tahap *cutting*, tahap merakit, dan tahap pengemasan karya.

BAB IV VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA, bab keempat ini berisi mengenai analisis konseptual dan analisis visual taman Kota Bandung. Bab ini terbagi: analisis konseptual, analisis visual.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN. Bab kelima ini berisi mengenai kesimpulan dan saran taman-taman di Kota Bandung dalam bentuk *pop-up*.