

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dapat merubah pola hidup manusia maupun nilai-nilai suatu budaya. Seseorang dapat dengan mudah memperoleh sesuatu yang ada dipikirkannya dan merubahnya dalam wujud nyata secara cepat atau *instant* apabila menguasai suatu sistem teknologi. Teknologi bisa membantu manusia untuk memenuhi kebutuhannya, meskipun terkadang dampaknya tidak selalu positif karena penggunaannya yang disalah artikan. Manfaat teknologi sangat dirasakan oleh manusia jika suatu citra dapat dihasilkan dari adanya kesatuan yang terjadi antara manusia dengan sistem. Sejarah merupakan serangkaian peristiwa atau kejadian nyata yang terjadi pada masa lampau (Wikipedia bahasa Indonesia:2008). Dalam kurun waktu yang cukup panjang kehidupan terus berjalan seakan berubah mengikuti arah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dimana setiap manusianya tertarik dengan berbagai macam hal yang bersifat mengikuti perkembangan jaman. Di jaman serba *modern* seperti sekarang ini, seseorang cenderung sibuk dengan aktifitas yang mendorong dirinya untuk selalu menciptakan hal baru dan memanfaatkan fungsi dari hal baru tersebut, diantaranya banyak sekali bermunculan bangunan-bangunan yang bertema *Art Minimalis building* (Ensiklopedia Encarta:2006).

Bangunan tersebut dibuat berdasarkan *etimologi* suatu budaya yang mengarah pada kebutuhan manusia itu sendiri. Sebelum mengalami perubahan

secara fisik dalam aspek pembangunan seperti sekarang ini, bangsa Indonesia sudah mengalami kemajuan di bidang pendidikan, industri, bahkan dari segi perkembangan arsitekturnya sejak Belanda masuk ke Indonesia pada tahun 1596 yang lalu.

Kota Lama Semarang merupakan salah satu kawasan arsitektur bersejarah dari sekian banyak arsitektur peninggalan masa kolonial Belanda yang hingga kini masih berdiri kokoh di setiap kota yang ada di Indonesia. Kota Semarang dirancang oleh arsitek Belanda bernama Thomas Karsten, yang merupakan seorang pelopor pembaruan konsep perencanaan kota dengan sistem sosial budaya dalam setiap karya perencanaan wilayah dan perkotaan (Wikipedia:2008).

Menurut Wijanarko dalam bukunya yang berjudul “ Semarang Tempo Dulu”(2008:5), sejumlah kota yang terdapat di Indonesia tentunya memiliki ciri khas tersendiri dalam sejarah maupun unsur budayanya. Kota Lama Semarang merupakan salah satu kota yang mempunyai sejarah tentang Kolonial Belanda selama menduduki wilayah di Jawa Tengah. Berbagai jenis arsitektur yang terdapat di kota Semarang menunjukkan bahwa dahulu Belanda pernah singgah dan mentap di Semarang. Arsitektur Belanda bercorak *art deco* tersebut hingga kini masih berdiri kokoh meskipun tidak secara keseluruhan dan beberapa diantaranya harus direkondisikan untuk menjaga kelestarian bangunan tua tersebut. Oleh karena itu penulis mengambil tema arsitektur bersejarah dalam karya poster pariwisata, karena ingin melestarikan peninggalan sejarah kota lama yang terdapat di kota Semarang.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengeksplorasi gagasan Kota Lama Semarang menjadi konsep karya desain poster?
2. Bagaimana memvisualisasikan gagasan Kota Lama Semarang dalam bentuk desain poster?
3. Bagaimana bentuk karya desain poster yang memvisualisasikan gagasan Kota Lama Semarang?

C. Tujuan Penciptaan

1. Untuk mengeksplorasi gagasan Kota Lama Semarang menjadi konsep karya desain poster.
2. Untuk memvisualisasikan gagasan Kota Lama Semarang dalam bentuk desain poster.
3. Untuk membuat bentuk karya desain poster yang memvisualisasikan gagasan Kota Lama Semarang.

D. Manfaat Penciptaan

Dengan terlaksananya penciptaan ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat, antara lain:

1. Bagi penulis, dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan serta wawasan mengenai arsitektur bersejarah di Indonesia khususnya Kota Semarang dan mengetahui teknik *Digital Imaging* pada *Software Adobe Photoshop*.
2. Bagi jurusan, dapat menjadi bahan referensi bagi mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia dalam menyelesaikan studinya.

3. Bagi mahasiswa seni rupa, sebagai bahan pertimbangan inspirasi dalam berkarya khususnya desain poster dengan teknik *digital*.

E. Metode Penciptaan

1. Pendekatan Deskriptif Kreasi Karya Desain

Metode deskriptif analitik yakni metode yang bersifat memberikan penjelasan tentang data-data yang diperoleh melalui bentuk kalimat yang disusun dengan analisis dari data tersebut. Dalam pelaksanaannya, metode deskriptif tidak terbatas hanya pada pengumpulan dan penyusunan data, tetapi meliputi analisis dan interpretasi data tersebut. Metode deskriptif analitik digunakan untuk memperoleh gambaran yang sistematis mengenai suatu dokumen yang kemudian diteliti isinya serta diklasifikasikan menurut kriteria dan pola tertentu diantaranya:

a. *Observasi*

Observasi adalah melakukan pengamatan terhadap suatu objek dengan tujuan tertentu. Observasi langsung dimaksudkan untuk mendapatkan informasi yang akurat tentang pola pembelajaran dan kesulitan-kesulitan yang dihadapi di lapangan.

b. Studi Pustaka

Studi kepustakaan dilakukan untuk mencari data yang diteliti dengan teori atau pemahaman sebagai bahan perbandingan bagi perolehan data lapangan. Studi kepustakaan ini dapat berupa buku-buku, majalah, surat kabar, artikel, dan lain-lain yang berkaitan dengan objek penelitian.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh data secara berdialog langsung dengan narasumber.

2. Pendekatan Estetika

Estetika merupakan ilmu yang mempelajari tentang keindahan, atau sesuatu yang berkaitan dengan keindahan. Keindahan karya seni dapat dikelompokkan menjadi dua jenis yaitu keindahan secara objektif dan keindahan secara subjektif. Keindahan objektif didasari dengan adanya faktor atau unsur-unsur visual seni yang dapat kita amati sehingga karya seni tersebut dinilai indah. Sedangkan keindahan subjektif adalah sesuatu yang didasari oleh pengalaman estetik serta persepsi dari seorang pengamat seni terhadap benda seni.

“Keindahan dalam arti yang luas, merupakan pengertian semula dari bangsa Yunani. Pengertian keindahan yang seluas-luasnya meliputi: keindahan seni, keindahan alam, keindahan moral, keindahan intelektual. Keindahan dalam arti terbatas, lebih disempitkan sehingga hanya menyangkut benda-benda yang diserap oleh pengelihatan yakni berupa keindahan dari bentuk dan warna secara kasat mata. Nanang Ganda Prawira dan Dharsono (2003:2)

3. Prosedur penciptaan

Proses pengolahan ide serta gagasan pada penciptaan karya poster pariwisata dengan judul “Keindahan Sudut Kota Lama Semarang Melalui Sebuah Cipta Karya Desain Poster Pariwisata” ini melalui beberapa tahapan diantaranya sebagai berikut:

a. Gagasan Awal

1. Menghimpun ide gagasan menjadi sebuah konsep serta menentukan objek.
2. Mencari sumber bahan literatur yang dapat menunjang proses berkarya.
3. Membuat desain poster menggunakan teknik *Digital Imaging* sebanyak lima buah karya.

b. Persiapan

1. Mempersiapkan alat memotret berupa kamera digital SLR (*Single Lense Reflect*) yang sudah terpasang film infrared, filter UV (*Ultra Violet*), lensa *Fisheye*, *Tripod*.
2. Mempersiapkan komputer dan alat transfer foto (*Cardrider*).

c. Realisasi

1. Melakukan pemotretan objek kawasan Kota Lama Semarang.
2. Mendokumentasikan tahap-tahap proses pembuatan karya desain poster Kota Lama Semarang (*Print Scren Process*).
3. Mentransfer data foto (hasil memotret) ke komputer.
4. Proses *editing* foto pada *software* Adobe Photoshop.

d. Penyelesaian

1. Proses akhir atau *final art work* pada karya desain poster pariwisata Kota Lama Ssemarang yakni dicetak menggunakan jenis kertas *Albatros Sinthetic Paper* dengan ukuran cetak A0 (84,1 x 118,9cm) sebanyak lima lembar.

2. Menggunakan bingkai kayu jenis mahoni dengan ukuran 84,1 x 118,9cm.

4. Sumber Ide/ Gagasan Penciptaan/Tema Karya

Berawal dari suatu kegiatan fotografi, dimana selalu diadakannya *hunting* bersama dengan rekan-rekan komunitas pencinta teknik melukis menggunakan cahaya (fotografi). Arsitektur bertema *Art Deco* banyak kita temui di kota-kota yang ada di Indonesia, salah satunya Kota Semarang. Bangunan tua peninggalan pada masa Kolonial ini, masih berdiri kokoh ditengah-tengah kota yang sudah dipadati gedung bertingkat dengan nuansa *modern*. Namun sangat disayangkan karena kawasan arsitektur bersejarah tersebut kurang terawat, hal ini terlihat dari segi bangunan serta ruang lingkup yang tidak memadai sehingga dapat dikatakan kurang layak untuk dinikmati keindahannya. Oleh karena itu untuk melestarikan budaya serta arsitektur bersejarah yang ada di Kota Semarang yaitu Kota Lama Semarang, penulis berfikir membuat suatu informasi kepada masyarakat untuk bersama-sama mencitrakan suatu tempat yang memiliki nilai *historis* dan sudah seharusnya selalu dijaga keutuhannya. Selain itu juga, sebagai himbauan positif secara tidak langsung kepada pemerintah Kota Semarang agar lebih *responsive* terhadap arsitektur bersejarah di kawasan Kota Lama Semarang. Penulis memilih poster sebagai media informasi karena menurut penulis poster dekat dengan masyarakat juga mengajak dengan demikian lengkap rasanya bagi penulis untuk menciptakan benda seni yang mempunyai nilai fungsi tersebut.

4. Metode Analisa Karya Cipta Seni Visual

Metode analisis karya seni visual pada penciptaan karya ini yaitu dengan cara pendekatan estetika melalui unsur-unsur fisik dasar seni rupa meliputi desain, yaitu: unsur titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur serta komposisi (kesatuan, keseimbangan, irama).

5. Teknik Penciptaan

Pada proses penciptaan karya desain poster pariwisata Kota Lama Semarang ini, penulis membuat karya desain tersebut menggunakan teknik *Digital Imaging* pada *Software Adobe Photoshop CS2*.

F. Sistematika Penulisan

BAB I : Membahas tentang penulisan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, dan susunan penulisan.

BAB II : Konsep penciptaan, mengungkapkan landasan teknis yang mendukung dalam pembuatan poster pariwisata Kota Lama Semarang.

BAB III : Proses dan teknik penciptaan, menjelaskan tentang teknik penciptaan karya dari awal sampai pada tahap penyelesaian atau *finishing*.

BAB IV: Visualisasi dan analisis karya, mengemukakan analisis hasil penciptaan beserta visualisasi karya.

BAB V : Kesimpulan dan saran mengenai desain poster pariwisata Kota Lama Semarang.