

BAB II

LANDASAN TEORI

A. PENGERTIAN PERANCANGAN

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir sistem (system flowchart), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem (Syifaun Nafisah, 2003 : 2). Perancangan itu terbagi lagi, diantaranya perancangan sistem. Dimana perancangan sistem itu terdiri dari beberapa pendapat para ahli antara lain :

1. Verzello / John Reuter III

Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem : Pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi : “menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk .

2. John Buch & Gary Grudnitski

Desain sistem dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

3. George M. Scott

Desain sistem menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan ; tahap ini menyangkut mengkonfigurasi dari

komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem, sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar-benar memuaskan rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap analisis system.

B. PENGERTIAN MEDIA

Berbicara mengenai media, satu hal yang langsung muncul di pikiran penulis adalah proses pembelajaran. Ya, media memang memiliki hubungan yang sangat erat dengan dunia pembelajaran. Media biasanya digunakan sebagai sarana untuk mempermudah dan mempercepat aktivitas pembelajaran baik di sekolah, maupun di tempat – tempat lainnya. Adapun pengertian menurut beberapa ahli :

1. Gagne

Menurut Gagne, media pendidikan merupakan komponen – komponen yang ada pada lingkungan siswa yang dapat merangsang kemauan belajar siswa.

2. Schram

Menurut Scham, pengertian media merupakan teknologi yang dapat membawa pesan sehingga dapat mempercepat dan mempermudah aktivitas pembelajaran.

3. Miarso

Menurut Miarso, media dapat diartikan sebagai setiap hal yang bisa dipakai untuk menyalurkan pesan yang dapat menciptakan rangsangan – rangsangan pada pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.

4. Syaiful Bahri Djamarah

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, pengertian media adalah alat bantu apa saja yang bisa digunakan sebagai penyalur pesan untuk mencapai apa yang dituju.

5. Nasional Education Association

Menurut Nasional Education Association (NEA), media merupakan salah satu sarana komunikasi dalam bentuk cetak atau pun audio visual, serta termasuk juga berbagai macam perangkat kerasnya.

6. Association of Education Communication Technology

Menurut Association of Education Communication Technology (AECT), media merupakan setiap bentuk saluran yang dipakai dalam proses penyampaian atau pun penyaluran pesan.

C. MEDIA PROMOSI

Media periklanan adalah bentuk komunikasi baik langsung maupun tidak langsung yang digunakan untuk mempengaruhi individu untuk membeli produk atau jasa selain itu juga dapat bersifat untuk membujuk calon pelanggan untuk membeli atau mengkonsumsi merek tertentu produk atau jasa.

Pada aplikasinya, media iklan ada dua macam yaitu:

media iklan dalam ruang (Indoor advertising) : iklan televisi, radio, surat kabar, majalah maupun

media iklan luar ruang (Outdoor advertising) : billboard, banner, spanduk, baliho, neon box, shop sign branding, dll.

Iklan Media luar ruang adalah media yang tepat bagi perusahaan untuk melakukan promosi, dengan karakter visualisasi yang menarik perhatian memudahkan orang untuk mengenal suatu produk dan mudah dalam mengingatnya karena biasa ditempatkan di tempat-tempat strategis dan mudah dilihat orang. Dan pastinya biayanya lebih murah.

Berbagai macam contoh media komunikasi visual adalah:

1. Billboard

Billboard merupakan reklame yang berbentuk bidang yang dapat terbuat dari kayu, logam, fiberglas, kain, kaca, plastik, dan sebagainya yang pemasangannya berdiri sendiri, menempel bangunan dengan konstruksi tetap, dan reklame tersebut bersifat permanen.

2. Baliho

Baliho merupakan media promosi luar ruang yang digunakan untuk memberikan informasi/promosi jangka pendek mengenai acara (event) tertentu dan peluncuran produk baru atau kegiatan yang bersifat insidental. Perbedaan baliho dengan billboard terletak pada konstruksinya yang semi permanent.

3. T-Banner, Umbul-Umbul dan Spanduk

Suatu bentuk media promosi yang sangat efektif dan sering digunakan karena dibanding media promosi luar lainnya T-banner, Umbul-Umbul dan Spanduk lebih terjangkau dan menarik perhatian karena biasa di pasang di suatu tempat yang terpusat namun dengan jumlah yang banyak, namun disisi lain memiliki jangka waktu pemasangan yang relatif pendek

4. Branding

Branding adalah sebuah proses pengenalan suatu ‘brand’ tertentu sehingga dapat dikenal oleh masyarakat, Branding sendiri biasanya dilakukan seperti: Branding pada mobil/kendaraan umum (iklan berjalan), Branding pada toko, kios atau warung.

D. PENGERTIAN EVENT

Definisi event menurut ahli, diantaranya Shone and Parry (2002).

Event adalah fenomena yang muncul dari kesempatan non rutin itu yang memiliki *leisure*, kultural, personal atau sasaran dari organisasi di pisahkan dari aktivitas normal untuk kehidupan sehari-hari, dimana tujuannya adalah untuk memberikan penerangan, merayakan, menghibur atau menantang pengalaman dari sebuah grup masyarakat.

Dalam International Journal of Event Management Research Volume 4, Number 1 (2008) dikatakan bahwa :

Di dalam pendekatan pertama, seseorang akan mengerti event sebagai “kejadian sementara, baik yang di rencanakan atau tidak direncanakan” (Getz, 1997, p. 4). Event sering kali di klasifikasikan, dengan maksud untuk membentuk kesempatan yang lebih baik dengan tujuan sebagai contoh, satu dimensi klasifikasi di “*Hallmark events*” (event tradisional yang bertempat di sebuah lokasi tertentu, seperti *the Mardis gras* di *New Orleans*) dan “*Mega events*” (contoh olimpiade) yang mungkin (Getz, 1997, pp. 3-4).

Menurut Any Noor (2009:7) definisi dari event adalah suatu kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal-hal penting sepanjang hidup manusia, baik secara individu atau kelompok yang terikat secara adat, budaya, tradisi dan agama yang diselenggarakan untuk tujuan tertentu serta melibatkan lingkungan masyarakat yang diselenggarakan pada waktu tertentu.

Setiap event selalu mempunyai tujuan utama untuk apa diselenggarakan. Salah satu tujuan utama dari event ada pada target sasaran atau target pengunjung yang diharapkan akan hadir dalam event yang diadakan. Menurut Any Noor didalam buku *Event Management* kunci utamanya adalah mengetahui manfaat apa yang akan didapat melalui sebuah event (2009:179).

Event yang diadakan memang bertujuan untuk mendatangkan jumlah pengunjung yang mencapai target atau bahkan melebihi target yang diharapkan dan ditetapkan. Karena jumlah pengunjung yang sesuai atau melebihi target yang diharapkan dan ditetapkan. Karena jumlah pengunjung yang sesuai atau melebihi target adalah salah satu kesuksesan sebuah event (Any Noor,2009:182). Dari beberapa pernyataan ahli dapat disimpulkan bahwa event adalah kegiatan atau fenomena hidup yang dilakukan untuk merayakan, menghibur dan menerangkan orang-orang yang terlibat didalamnya.

E. PENGERTIAN ART EXHIBITION

Art exhibition (pameran) adalah kegiatan menggelar (tampil diri) satu atau sekelompok karya seni rupa yang disajikan dalam satu galeri, aula, ruang, bangunan, ataupun di tempat terbuka tertentu. Biasanya sebuah acara pameran

disertai dengan upacara pembukaan dan diakhiri dengan upacara penutupan, baik yang diselenggarakan individu peserta pameran maupun oleh organisasi penyelenggara pameran. Menurut sifat pameran, ada pameran tetap dan ada pula pameran berjangka waktu tertentu. Umumnya pameran seni rupa ditata secara menarik dan dihadiri oleh pejabat, penggemar, kolektor, wartawan, dan masyarakat pecinta seni pada umumnya. Penyelenggaraan pameran seni rupa bertujuan untuk mempertunjukkan, memperlihatkan, mengkomunikasikan, menghibur, mempromosikan, maupun memperkenalkan karya/ pencapaian karya seorang/ sekelompok seniman kepada masyarakat umum.

Dalam dunia kesenirupaian terdapat kategori pameran, antara lain pameran seni rupa, pameran produk, pameran pendidikan, dan pameran tetap. Keempat jenis pameran tersebut masing-masing memiliki karakter yang berbeda-beda sesuai dengan tujuan dan misi pameran tersebut diselenggarakan.

1. Pameran Seni Rupa

a. Pameran Tunggal

Pameran tunggal biasanya digunakan untuk menyebut pameran yang dilakukan perorangan, dan pada umumnya hanya menampilkan satu jenis karya seni. Pameran tunggal dilakukan oleh seorang seniman yang biasanya hanya menguasai salah satu keahlian seni, misalnya melukis saja, atau memotong saja. Namun, tidak menutup kemungkinan menampilkan keahlian berkarya seni yang lain.

b. Pameran Kelompok

Pameran kelompok biasanya digunakan untuk menyebut pameran yang dilakukan oleh sekelompok seniman. Pameran kelompok dapat memamerkan beragam karya misalnya seni lukis, patung, keramik atau karya lainnya secara bersama-sama, ataupun satu jenis karya seni dari sekelompok seniman yang dihubungkan oleh satu tema tertentu. Jika kegiatan pameran dapat dilakukan secara berkala misalnya dua tahun sekali, disebut bienale, dan jika tiga tahun sekali disebut triennale.

c. Pameran Retrospeksi

Pameran retrospeksi digunakan untuk menyebut sejarah perjalanan dalam berkarya seni oleh seorang seniman perorangan. Pameran retrospeksi dapat berisi karya lukis, patung, grafis, keramik, atau karya seni lainnya atas nama perorangan.

2. Pameran Desain

Pameran desain umumnya digunakan untuk menyebut pameran karya seni desain atau pameran produk kerajinan seperti pameran hasil riset produk, pameran arsitektur, pameran furnitur, pameran kriya, pameran iklan, pameran produk otomotif, dan sebagainya. Pameran desain umumnya dilakukan oleh wakil perusahaan atau biro desain secara kolektif.

a. Pameran Desain Produk

Pameran desain produk adalah pameran sejumlah perusahaan produsen berbagai jenis barang/ desain, baik untuk tujuan memperkenalkan produk baru maupun tujuan promosi. Pameran desain produk sangat beragam, antara lain

seperti pameran alat rumah tangga, pameran otomotif, pameran mebel, pameran kerajinan, pameran elektronik, dan masih banyak lagi.

b. Pameran Perumahan dan Interior

Pameran perumahan dan interior merupakan pameran promosi oleh sejumlah perusahaan pengembang, biro konsultan, ataupun produsen komponen arsitektur yang memproduksi berbagai jenis barang/ desain. Pameran ini bertujuan untuk memperkenalkan produk baru atau bisa juga sebagai sarana transaksi penjualan.

3. Pameran Hasil Pendidikan

Pameran hasil pendidikan adalah pameran hasil dalam proses pendidikan, baik berupa karya akhir maupun proses pencapaian dalam mewujudkan karya tugas.

Di lingkungan pendidikan khususnya perguruan tinggi sering diselenggarakan pameran hasil riset/ inovasi/ eksplorasi desain para mahasiswa maupun staf pengajarnya.

4. Pameran Tetap

Pameran tetap adalah pameran yang diselenggarakan oleh kelompok atau perorangan secara permanen dalam sebuah galeri atau museum. Pameran ini bertujuan sebagai dokumentasi sejarah, objek wisata, promosi, dan ada pula yang diperjualbelikan. Seniman besar umumnya memiliki galeri pribadi yang berisi koleksi karya semasa hidupnya.

F. PENGERTIAN DRAWING

Pada mulanya seni Drawing merupakan karya ilustrasi, yaitu untuk menerangkan atau memberi keterangan terhadap orang lain atau lebih tepat sebagai gambar keterangan. Disisi lain Drawing merupakan medium untuk mencapai simbol figurative dalam pencapaian bentuk seni lukis. Secara sepintas seni drawing merupakan seni lukis yang menonjolkan unsur garis dan lukis dengan menonjolkan warna, tetapi pada penerapan dan perkembangan seni drawing pada kurun selanjutnya mengabaikan pendapat tersebut, dan bukan lagi sebagai karya ilustrasi, bahkan kini menggunakan medium yang sama seperti yang berlaku pada seni lukis. Yang jelas, seni drawing memerlukan ketrampilan khusus untuk menggambarkan sesuatu sebagai bentuk representasi.

Drawing berasal dari kata draw yang berarti menggambar. Menggambar pada tingkat paling sederhana adalah dasar bagi segala hal dalam seni rupa atau dianggap sebagai “mother of arts”. Gambar ternyata berdiri sebagai fakta kasat mata yang memperlihatkan pemikiran dan seniman di setiap wilayah kreativitasnya. Drawing pada garis besarnya memiliki tiga kegunaan. Pada tingkat pertama, gambar merupakan notasi (catatan) tentang benda atau situasi pada saat tertentu yang dianggap menarik oleh si penggambar. Catatan, notasi maupun sketsa sebagai hasil gambar umumnya bermuatan garis yang sekaligus gambaran sekilas dan dikerjakan dalam tempo cepat, acap kali dilanjutkan pada tahap berikutnya. Kedua, gambar hadir dan membuktikan dirinya sebagai karya seni yang utuh dan berdiri sendiri. Pada fungsi ini gambar telah memperlihatkan

kelengkapan pernyataan seniman, relative tak butuh tahapan berikutnya. Ketiga, gambar sebagai media studi yang melandasi pekerjaan berikutnya seperti : lukis, Patung, Arsitektur, Ilmu pengetahuan atau lainnya. Pengaruh gambar pada fungsi ini sampai pula sebagai pembuka cakrawala ilmu pengetahuan. Pengembangan ilmu tersebut salah satunya adalah seniman, pemikir Leonardo da Vinci. (Susanto, 2011 : 110)

