

PEMBUATAN *ARTBOOK* GUNA MENINGKATKAN AWARENESS AKAN KEBERADAAN DISTRO DI KOTA BANDUNG

Muhammad Rafli Aditia Putra Solihin¹, Moh. Isa Pramana Koesoemadinata²,
Rendy Pandita Bastari³

¹Telkom University, rafliaditia@student.telkomuniversity.ac.id

²Telkom University, dronacarya@telkomuniversity.ac.id

³Telkom University, rendypanditabastari@telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK

Distro merupakan industri yang lahir dari komunitas pemuda-pemudi dan telah mengubah Kota Bandung dari segi ekonomi dan dari gaya hidup. Distro memiliki peran penting dalam perkembangan industri fashion anak muda, distro juga merupakan bagian dari sejarah berkembangnya subkultur di Kota Bandung. Berkat kemunculan distro banyak subkultur yang masuk melalui fashion dan hobi, akhirnya membuat distro menjadi objek wisata di Kota Bandung. Namun Industri distro ini mengalami penurunan akibat kemunculan online shop pada tahun 2015 dan pandemik covid-19 pada tahun 2020 membuat bisnis distro mengalami penurunan jumlah pengunjung. Industri distro harus dipertahankan karena perannya bagi Kota Bandung, hal ini dapat dimulai dengan mengenalkan kembali distro kepada khalayak umum. Media seperti *artbook* yang dapat mengemas informasi mengenai distro dengan menampilkan ilustrasi yang menarik, membuat *artbook* dapat mempromosikan distro secara tidak langsung. Dengan pembuatan *artbook* tentang distro, dibantu menggunakan metode pengumpulan data seperti metode wawancara, kuesioner, observasi, dan studi pustaka kemudian data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan metode analisis matriks untuk mendapatkan kesimpulan. Data yang diperoleh dari responden melalui kuesioner juga akan digunakan untuk dijadikan pertimbangan selama proses perancangan. Diharapkan *artbook* ilustrasi ini dapat membantu meningkatkan awareness dan mengenalkan kembali akan keberadaan distro di Kota Bandung.

Kata Kunci : Industri Fashion, Distro, Kota Bandung, *Artbook*

ABSTRACT

Distro is an industry that was born from a community of young people and has changed the city of Bandung in terms of economy and lifestyle. Distros have an important role in the development of the fashion industry, distros are also part of the history of the development of subcultures in Bandung. Thanks to the emergence of distros, many subcultures entered through fashion and hobbies, finally making distros a tourist attraction in Bandung. However, the industry experienced a trouble due to the emergence of online shops in 2015 and the COVID-19 pandemic in 2020, causing the business to experience a decrease in the number of visitors. The industry must be maintained because of its role for the city, this can be started by reintroducing distros to the public. Media such as artbooks can package information about distros by displaying appealing illustrations, making artbooks able to indirectly promote them. By making artbooks about distros, assisted by data collection methods such as interviews, questionnaires, observations, and literature studies, then the data obtained were analyzed using matrix analysis methods to obtain conclusions. Data obtained from respondents through questionnaires will also be used for consideration during the design process. It is hoped that this illustrated artbook can help increase awareness and reintroduce the existence of distros in Bandung.

Keywords: Fashion Industry, Distro, Bandung City, *Artbook*

PENDAHULUAN

Distro yang berasal dari kata *distribution store* merupakan suatu tempat, *outlet*, atau *took* yang secara khusus mendistribusikan produk dari suatu komunitas. Berkembang pertama kali di Kota Bandung, kemunculan distro ini dimulai pada tahun 1994 dengan munculnya sebuah studio musik yang bernama "Reverse" dimana didirikan oleh tiga orang di Jalan Sukasenang, Bandung (Lacasacomics.com, 2014). Distro merupakan industri yang lahir dari komunitas pemuda-pemudi dan telah mengubah Kota Bandung dari segi ekonomi dan dari gaya hidup. Berkat kemunculan distro sebagai industri *fashion* banyak subkultur yang masuk melalui *fashion* dan hobi melahirkan komunitas-komunitas subkultur baru, karena subkultur sendiri bersifat reefnerasi membuatnya akan selalu hidup dan dapat memunculkan subkultur baru lainnya (Pandita, Resmadi, dan Lukito, 2021). Berkat perkembangan ini akhirnya membuat distro menjadi objek wisata di Kota Bandung karena secara tidak langsung keberadaan distro di Kota Bandung juga berperan penting bagi perekonomian daerah. Tanpa keberadaannya maka pengunjung ke Kota Bandung pun ikut mengalami penurunan. Namun Industri distro ini sedang mengalami penurunan penjualan akibat cukup tertinggal pada bidang teknologi dimana pengunjung lebih memilih untuk membeli baju melalui *online shop* pada tahun 2015 (Yoga, 2019) dan pandemik *covid-19* pada tahun 2020 membuat bisnis distro mengalami penurunan jumlah pengunjung. Industri distro harus dipertahankan karena peran distro sebagai salah satu industri yang membantu perekonomian Kota Bandung, membuatnya menjadi aspek penting yang harus dipertahankan.

Melalui gambaran masalah di atas maka identifikasi masalah yang dapat digaris bawahi adalah industri distro mengalami penurunan akibat munculnya *online shop* pada tahun 2015 dan mewabahnya pandemi *covid-19* pada tahun 2020, sedangkan industri distro

sendiri memiliki peran yang penting bagi perekonomian Kota Bandung membuat industri ini sebuah aspek penting yang harus dipertahankan.

Dari identifikasi masalah yang telah dijabarkan dengan ini rumusan masalah yang dapat dirumuskan pada perancangan ini ialah "Bagaimana cara meningkatkan *awareness* dan mengenalkan kembali distro kepada komunitas pemuda akan keberadaan distro-distro di Kota Bandung dengan pembuatan *artbook* sebagai medianya?"

Meninjau permasalahan, identifikasi, dan rumusan masalah, perancangan ini memiliki tujuan berupa pembuatan *artbook* untuk membantu meningkatkan *awareness* dan mengenalkan kembali akan keberadaan distro-distro di Kota Bandung pada kalangan remaja agar mereka dapat mengetahui akan keberadaan dan kualitas dari produk *fashion* lokal yang dapat bersaing dengan produk luar.

KAJIAN LITERATUR

Artbook

Pada perancangan ini menggunakan teori *artbook*/buku seni, merupakan buku yang berbeda dari buku lain pada umumnya hal ini karena buku seni lebih memfokuskan unsur karya dan estetika yang disusun oleh seniman itu sendiri, perbedaan ini dapat diperhatikan melalui isi konten, bentuk huruf, ilustrasi, tata letak sampai dengan bentuk dan material buku yang dipilih. (Purnomo, Agus Dody, dan Masdiono, 2020). *Artbook* pada umumnya memiliki suatu topik atau tema tertentu sehingga konten yang dimuat pada *artbook* tersebut saling berkaitan dengan topik yang dibahas, dan tidak jarang juga *artbook* biasanya berupa kolaborasi dari dua seniman atau sampai berkelompok besar.

Book Design

Terdapat juga teori *book design* yang merupakan suatu karya seni grafis dimana menggabungkan suatu konten yang mengikuti suatu tema, format dan desain, kemudian diurutkan secara koheren sebagai satu unit. *Book design* membantu suatu buku dapat mudah

disampaikan dengan mendukung konten di dalamnya melalui metode dan peraturan yang telah dikembangkan berabad lalu (Tschichold, 1991:9).

Desain Komunikasi Visual

Penggunaan teori Desain Komunikasi Visual/DKV juga turut digunakan, Menurut Widagdo (1993:31) desain komunikasi visual dalam pengertian modern adalah desain yang dihasilkan dari rasionalitas. Dilandasi pengetahuan, bersifat rasional, dan pragmatis. Jagat desain komunikasi visual senantiasa dinamis, penuh gerak, dan perubahan. Hal itu karena peradaban dan ilmu pengetahuan modern memungkinkan lahirnya industrialisasi.

Ilustrasi

Ilustrasi dapat didefinisikan sebagai gambar yang berfungsi sebagai alat bantu agar suatu karya menjadi lebih jelas maknanya dan lebih menarik (Salam 2017:7).

Warna

Menurut Calori melalui Dwiputri, Asri, dan Swasty (2019) warna memiliki peran penting dalam desain grafis, warna dapat membantu meningkatkan kontras terhadap lingkungan sekitar, menekankan makna atau arti pada suatu pesan, sebagai pembeda pesan satu dengan pesan lainnya, dan sebagai elemen dekoratif.

Tipografi

Tipografi merupakan bentukan suatu karya yang berasal dari sebuah ide atau gagasan yang ditulis dan kemudian diberi bentuk visualnya untuk menggambarkan sebuah makna atau mencapai suatu nilai estetika (Ambrose & Harris, 2006:14).

Layout

Layout ilmu yang berkaitan dengan penempatan elemen tipografi dan ilustrasi pada suatu desain yang dapat mempengaruhi bagaimana konten dilihat dan diterima oleh pembaca. Penggunaan layout membantu proses penerimaan informasi yang disajikan (Ambrose & Harris, 2005:6).

METODE PENELITIAN

Dalam perancangan ini digunakan beberapa metode guna memperoleh data yang diperlukan selama proses perancangan berlangsung, metode-metode yang digunakan yaitu metode wawancara. Mengutip dari Rohidi (2011:208), metode wawancara merupakan salah satu teknik dalam memperoleh informasi mengenai kejadian yang tidak dapat diamati langsung oleh peneliti, dikarenakan peneliti tidak hadir secara langsung dalam suatu kejadian atau peristiwa tertentu. Berdasarkan kutipan tersebut penggunaan metode wawancara ini guna memperoleh data internal dan juga dengan pengunjung atau penggemar distro di Bandung untuk memperoleh data eksternal. Informasi yang akan diperoleh adalah profil mengenai distro tersebut seperti sejarah singkat, jenis produk yang dijual, lokasi dari toko dan sosial medianya sampai pengunjung.

Selanjutnya metode kuesioner, Mengutip dari Soewardikoen (2013:59), kuesioner merupakan daftar pertanyaan mengenai suatu hal atau topik dari bidang tertentu yang harus diisi oleh responden. Kuesioner ini merupakan cara untuk memperoleh data secara singkat kepada banyak partisipan yang dapat diminta untuk menjawab pertanyaan yang telah disediakan. Kuesioner akan digunakan dengan pertanyaan yang sesuai pada topik pembahasan dan ditujukan kepada audiensi seperti anak-anak remaja dan anak-anak komunitas di Kota Bandung.

Lalu metode observasi dimana suatu aktivitas dalam mengamati dan mencatat unsur-unsur visual secara teliti dari suatu gambar yang terlihat jelas (Soewardikoen, 2013:49). Metode ini diperlukan untuk mengetahui pasti informasi tentang keberadaan, juga untuk mengetahui kondisi terkini dari distro yang dituju sebagai pembantu dalam memperkuat data yang dikumpulkan. Pengumpulan data ini dilakukan dengan cara mendatangi tempat distro secara langsung, mengamati keaktifan media sosial dari distro tersebut, dan mengamati audiens daripada konsumen utama distro.

Terakhir yaitu metode studi pustaka yang merupakan merupakan metode yang melibatkan analisis dari bahan dokumentasi untuk dilakukan pengkajian lebih lanjut, dimana akan menentukan pencapaian pada sebuah topik tertentu dalam sebuah teks. (Wiratna, 2014:23) Studi pustaka akan dilakukan guna memperkuat informasi mengenai distro-distro yang dipilih apabila informasi yang diperoleh masih belum cukup.

Dari data-data yang telah diperoleh dengan metode pengumpulan data, selanjutnya data tersebut yang terdiri dari data wawancara, data kuesioner, dan data visual dari media serupa akan masuk pada tahap analisis dimana data-data yang telah diperoleh dengan berbagai metode pengumpulan data untuk mendapatkan kesimpulan akhir pada masing-masing data yang akan dijadikan acuan dalam pembuatan rancangan karya. Metode analisis yang digunakan adalah analisis matriks perbandingan, mengutip dari Soewardikoen (2013:104) analisis matriks adalah jukstaposisi atau membandingkan dengan cara menjajarkan. Sebuah matriks terdiri dari kolom dan baris yang memunculkan dua dimensi yang berbeda, misalnya konsep atau seperangkat informasi. dengan matriks perbandingan ini data-data yang telah diperoleh dan dibandingkan satu sama lain untuk mendapatkan suatu hasil kesimpulan yang akan dijadikan sebagai landasan atau dasar pemikiran untuk konsep perancangan.

PEMBAHASAN

Hasil dan Media Perancangan

Perancangan ini ditujukan kepada kalangan remaja berusia 17-25 tahun yang menggemari perkembangan *fashion*, mengikuti subkultur tertentu, dan merupakan bagian dari industri kreatif, baik berdomisili di Kota Bandung maupun pada kota-kota besar lainnya. Tujuan yang ingin disampaikan melalui perancangan ini antara lain menyampaikan akan peran dan sejarahnya bagi Kota Bandung dan untuk memperlihatkan bahwa kualitas dari produk yang dijual oleh distro dapat

bersaing dengan produk dari merek luar. Buku yang dirancang ini merupakan sebuah *artbook* ilustrasi dari produk distro yang dipilih kemudian ditampilkan menyerupai katalog produk pakaian, namun sebelumnya terdapat pembahasan berupa rangkuman mengenai sejarah dari keterkaitan Kota Bandung dengan industri *fashion* distro dan sejarah tema *fashion* yang dipilih.

Melalui data yang diperoleh, distro dengan tema *Japanese Streetwear* sedang ramai digemari pada kalangan remaja di Kota Bandung maka dari itu *artbook* ini akan menampilkan distro yang memiliki tema produk *Japanese Streetwear* dan membahas sejarah mengenai tema *fashion* tersebut, dengan begitu buku ini memiliki judul berupa "*Bandung Distro Collection vol. 01 Japanese Streetwear*". Pemilihan judul ini agar isi konten dari *artbook* bisa langsung dimengerti dengan jelas, karena tujuan dari perancangan *artbook* ini sendiri adalah untuk meningkatkan *awareness* akan distro yang berada di Kota Bandung. Sedangkan untuk pemberian volume pada bagian akhir judul, dikarenakan pembuatan *artbook* ini direncanakan akan membuat beberapa volume yang membahas tema distro yang berbeda-beda di Kota Bandung dan tema *Japanese Streetwear* menjadi tema yang pertama akan dibahas.

Artbook ini akan dicetak dan dipublikasikan secara independen, dikarenakan mitra yang diajukan untuk kerja sama tidak memberikan respon selama pengerjaan rancangan. Untuk publikasi akan dilakukan pada media sosial pribadi dengan memanfaatkan keberadaan komunitas-komunitas hobi dan platform yang menyediakan jasa publikasi *online* agar lebih mudah untuk mendapatkan audiens, penjualan *artbook* ini akan menggunakan sistem *pre-order*. Selain melalui media sosial, *artbook* ini akan dipublikasikan kepada *publisher* buku independen di Kota Bandung, dan akan akan mencetak sejumlah 10 buku eksemplar untuk mengajukan publikasi.

Berikut adalah estimasi biaya yang dibutuhkan untuk mencetak satu buah

artbook berukuran A4 berjumlah 44 halaman dengan dua lembar *softcover*:

Tabel 1. Estimasi Biaya Percetakan
Artbook


Jenis Barang	Harga Cetak	Harga Jual (25%)	Estimasi Keuntungan
<i>Artbook</i>	51.600	64.500	12.900



Sumber: Penulis, 2021

Pemilihan Produk

Sebelum melakukan pembuatan sketsa untuk ilustrasi, tahapan awal yang dilakukan adalah memilih produk dari distro yang dipilih pada katalognya masing-masing melalui website dan akun sosial mediana. Produk yang dipilih merupakan produk yang paling dekat tampilan visual dan desainnya dengan tema *artbook* yaitu Japanese Streetwear, agar terlihat bervariasi jenis produk yang dipilih berbeda untuk masing-masing distro.

Tabel 2. Produk yang Dipilih dari Masing-Masing Distro

Distro	Produk yang dipilih
<i>Owners Worldwide</i>	 <p>(Sumber: dokumentasi penulis diperoleh melalui shopee.co.id/ownersworldwide)</p>
<i>Breakside Unlimited</i>	 <p>(Sumber: dokumentasi penulis diperoleh melalui shopee.co.id/breakside)</p>

<i>Imagine Co.</i>	 <p>(Sumber: dokumentasi penulis diperoleh melalui shopee.co.id/imagine)</p>
<i>Well Done Surprise</i>	 <p>(Sumber: dokumentasi penulis diperoleh melalui shopee.co.id/welldone)</p>
<i>Kremlin Clothing</i>	 <p>(Sumber: dokumentasi penulis diperoleh melalui shopee.co.id/kremlimofficialshop)</p>

Sumber: Penulis, 2021

Ilustrasi

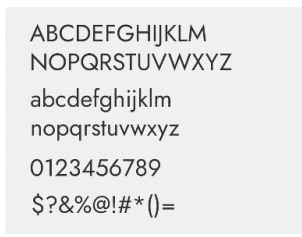
Untuk ilustrasi menggunakan pengayaan gabungan ilustrasi busana/*fashion* dan ilustrasi bergaya *manga*, dengan menggunakan warna-warna kontras menyesuaikan dengan warna asli dari produk, dengan gaya pewarnaannya hanya menggunakan *base color* tanpa shading. Hal ini agar ilustrasi tersebut lebih berfokus kepada detail pakaiannya juga agar memiliki keakuratan dengan produk aslinya, lalu menggunakan sentuhan gaya *manga* karena audiens yang ditargetkan merupakan remaja yang tertarik kepada ilustrasi bergaya *manga* dan budaya Jepang.



Sumber: Penulis, 2021
 Gambar 1. Hasil Perancangan Ilustrasi Karakter & Produk

Tipografi

Jenis *font* yang digunakan pada *artbook* ini adalah *Jost* sebagai *font* utama untuk judul dan tulisan pada isian buku, *DFMincho* sebagai *font* yang digunakan pada subjudul yaitu tema buku, dan *DFGothic* sebagai *font* yang menterjemahkan judul dan subjudul kepada bahasa Jepang untuk tujuan dekorasi menyesuaikan dengan tema buku.



Sumber: bestoffont.com dan fonke.com
 Gambar 2. Berbagai *Font* yang Digunakan (dari kiri ke kanan) *Font Jost*, *DFMincho*, dan *DFGothic*

Cover

Ilustrasi yang digunakan pada cover merupakan salah satu ilustrasi karakter yang telah dibuat sebelumnya, hal ini untuk menarik perhatian audiens juga sebagai representasi ilustrasi yang berada di dalam buku. Setelah melakukan alternatif desain, dilakukan ekspansi desain dengan menggabungkan kedua unsur visual dari desain *cover* alternatif yang telah dibuat untuk memperoleh hasil akhir yang lebih sesuai.

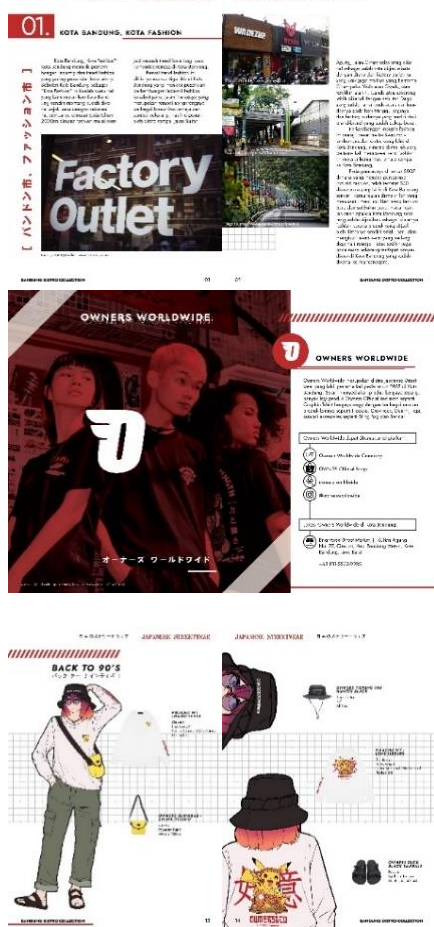


Sumber: Penulis, 2021
 Gambar 5. Hasil Perancangan Desain *Cover Artbook*

Layout

Layout dari konten yang terdapat pada *artbook* ini terbagi menjadi dua, yaitu untuk bagian tulisan rangkuman yang merupakan konten pertama akan menggunakan *layout* seperti majalah pada biasanya. Sedangkan untuk bagian

ilustrasi yang merupakan bagian konten kedua akan dibuat seperti tampilan katalog pakaian yang bisa ditemukan pada majalah-majalah *fashion* dengan gaya desain grafis *Streetwear* agar menyesuaikan dengan tema, sehingga ilustrasi karakter, pakaian, dan informasi mengenai produk dan distronya sendiri tetap dapat ditampilkan tanpa mengganggu satu sama lain.



Sumber: Penulis, 2021
Gambar 6. Hasil Perancangan *Layout* Konten Tulisan (atas) dan Konten Ilustrasi (tengah dan bawah)

Simulasi

Hasil perancangan yang sudah selesai disimulasikan menggunakan website *flippingbook.com* agar halaman-halaman *artbook* dapat terlihat seperti sudah dicetak kedalam bentuk buku berukuran A4 dengan 44 halaman, hal ini dilakukan agar dapat menghindari

kesalahan yang dapat terjadi saat proses mencetak buku dilakukan.



Sumber: Penulis, 2021
Gambar 9. Hasil Simulasi Perancangan *Artbook* Menggunakan *Flippingbook.com*

PENUTUP

Perancangan *artbook* yang membahas mengenai distro di Kota Bandung dengan ilustrasi karakter mengenakan produk dari distro tersebut. Melalui data dari audiens yang diperoleh dengan kuesioner membantu dalam penentuan distro yang akan dipilih. Distro yang terpilih untuk dibahas dan ditampilkan produknya merupakan distro yang menyajikan produknya dengan tema *pop culture* Jepang, dengan begitu membuat *artbook* ini berjudul "*Bandung Distro Collection Vol. 1 Japanese Streetwear*" karena pembahasan dan distro yang terpilih sedang ramai

dikalangan remaja pada masa perancangan ini berlangsung. Diharapkan perancangan *artbook* ini dapat diterima dengan mudah oleh remaja generasi baru dan komunitas-komunitas pemuda, dalam upaya membantu meningkatkan *awareness* dan mengenalkan kembali distro di Kota Bandung kembali.

Saran untuk yang melakukan penelitian selanjutnya dengan pembawaan topik yang serupa yaitu disarankan untuk mencari mitra dengan informasi yang jelas, agar proses seperti publikasi buku bisa lebih maksimal apabila dikerjakan bersama mitra yang berpengalaman juga mudah untuk dihubungi dan ditemui. Selain itu diharap untuk mendatangi narasumber distro yang dituju secara langsung ke tempatnya untuk mempermudah perolehan data dan kerja sama dalam menggarap penelitiannya, dikarenakan mengontak pihak distro melalui media sosial ternilai tidak efektif dan pihak yang dikontak tidak memberi respon. Terakhir, diharapkan penggarapan ilustrasi karakter bisa dibuat lebih meningkatkan kualitasnya terutama untuk bagian pose dan pendetailan grafis pakaian, begitu juga untuk pemilihan desain buku agar memiliki visual yang lebih representatif dengan tema yang disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose & Harris (2005). *Basics Design Layout*. Lausanne: AVA Book Production.
- Ambrose & Harris (2006). *Fundamentals of Typography*. Lausanne: AVA Book Production.
- BestOfFont, *Best Sans Serifs on Google's Fonts*. Diakses pada <https://bestoffont.com/id/best-google-fonts> (26 July 2021).
- Dwiputri, Asri, dan Swasty, Wirania, (2019), *Color Coding and Thematic Environmental Graphic Design in Hermina Children's Hospital, Visual Art & Design*, 11(1), 35-44.
- Fontke, *D F 極太明朝体*. Diakses pada <https://eng.m.fontke.com/family/46419/> (26 July 2021).
- Lacasacomics, *Sejarah dan Perkembangan Distro di Indonesia*. Diakses pada <https://www.lacasacomics.com/2014/02/sejarah-dan-perkembangan-distro-di-kota-bandung.html>, (02 Februari 2020).
- Rohidi, Tjeptjep Rohendi (2011). *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: Citra Prima Nusantara.
- Salam, Sofyan (2017). *Seni Ilustrasi: Esensi*. Makassar: Universitas Negeri Makassar
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko (2013). *Metodologi Penelitian Visual*. Bandung: Dinamika Komunika.
- Sujarweni, Wiratna (2014). *Metodologi Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: PT Pustaka Baru.
- Pandita, Rendy, Resmadi, Idhar, dan Lukito, Wahyu, (2021), *NILAI-NILAI SUBKULTUR DALAM MEREK MATERNAL DISASTER*, *Jurnal Bahasa Rupa*, 4(2), 134-145.
- Purnomo, Agus Dody, dan Masdiono, Toni, (2020), *Buku Seni (Artist's Book) Sebagai Media Diplomasi Budaya Indonesia-Jerman*, *MUDRA Jurnal Seni Budaya*, 35(1), 1-6.
- Tschichold, Jan (1991). *The Form of the Book: Essays on the Morality of Good Design*. London: Lump Humphries.
- Widagdo (1993). *Desain dan Kebudayaan*. Bandung: Penerbit ITB
- Yoga, *Apa Kabar Bisnis Distro Parahyangan di Era Disrupsi*. Diakses pada <https://indiemarket.news/apakabar-bisnis-distro-parahyangan-di-era-disrupsi/>, (29 April 2020).