

SURAT TUGAS

Nomor: 117-R/UNTAR/Pengabdian/IV/2025

Rektor Universitas Tarumanagara, dengan ini menugaskan kepada saudara:

ARIEF ADITYAWAN S., S.Sn, M.Sn.

Untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan data sebagai berikut:

Judul : Pameran Museum Desain Grafis Indonesia 2024
Mitra : Museum Desain Grafis Indonesias (DGI)
Periode : 11-15 Desember 2024
URL Repository : -

Demikian Surat Tugas ini dibuat, untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan melaporkan hasil penugasan tersebut kepada Rektor Universitas Tarumanagara

16 April 2025

Rektor



Prof. Dr. Amad Sudiro, S.H., M.H., M.Kn., M.M.

Print Security : 9f1163fda1c7c7e746b95041b5c891c7

Disclaimer: Surat ini dicetak dari Sistem Layanan Informasi Terpadu Universitas Tarumanagara dan dinyatakan sah secara hukum.

Lembaga

- Pembelajaran
- Kemahasiswaan dan Alumni
- Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat
- Penjaminan Mutu dan Sumber Daya
- Sistem Informasi dan Database

Fakultas

- Ekonomi dan Bisnis
- Hukum
- Teknik
- Kedokteran
- Psikologi
- Teknologi Informasi
- Seni Rupa dan Desain
- Ilmu Komunikasi
- Program Pascasarjana

Fostering understanding
among Indonesian
graphic designers and its
junction in art, design,
culture, and society

SERTIFIKAT APRESIASI

Sertifikat ini diberikan kepada:

.....

Arief Adityawan S. S.Sn, M.Sn.

.....

Sebagai penghargaan telah berkontribusi sebagai narator dalam acara

"PAMERAN MUSEUM DESAIN GRAFIS INDONESIA"

ADGI Design Week, Urban Forest Cipete, Jakarta

11-15 Desember 2024



Ismiaji Cahyono

Bureau Chief



Hanny Kardinata

Founder

Pengantar: Desain Grafis Indonesia - Proses Menjadi Diri Sendiri

Periode remaja seringkali dinyatakan sebagai periode mencari jati diri. Identitas menjadi penting dalam membentuk diri menjadi lebih dewasa. Salah satu pesan penting yang sangat sering terdengar adalah istilah *'be your self'* – jadilah diri sendiri. Hal ini tentu membutuhkan pengenalan diri, pemahaman akan siapa diri kita. Untuk itulah kita perlu memahami sejarah diri kita sendiri. Hal inilah yang menjadikan sejarah profesi desain grafis atau desain komunikasi visual menjadi penting. Semangat untuk mengenali dan merawat data dan cerita mengenai kelahiran dari profesi desain grafis inilah yang mendasari ide pendirian Museum Desain Grafis Indonesia oleh Hanny Kardinata dan kawan-kawan.

Awalnya adalah sebuah blog dan kemudian menjadi situs, tempat Hanny Kardinata mengumpulkan karya-karya desain dari tokoh-tokoh pendiri Ikatan Perancang Grafis Indonesia, di mana Hanny Kardinata menjadi salah seorang pendirinya. Upaya Hanny ini mendapat sambutan hangat dari para pembacanya. Secara bergotong-royong para pelaku desain grafis, baik praktisi maupun akademisi, berbagi apa yang diketahui mengenai sejarah desain grafis di Indonesia. Data yang terkumpul dalam blog dan situs ini menjadi signifikan sehingga banyak menjadi referensi dalam penulisan dan penelitian. Dalam percakapan virtual dari malam ke malam di antara para pengguna situs DGI ini, mengerucutlah ide untuk menjadikan data-data yang dikumpulkan Hanny Kardinata menjadi sebuah Museum Desain Grafis Indonesia. Tentu saja 'ide gila' ini disadari bersama sebagai ide mentah yang terlihat sangat ambisius. Namun hal ini berangkat dari semangat untuk mengenali asal-usul diri sendiri agar membentuk identitas desain grafis Indonesia menjadi lebih utuh di masa keterbukaan informasi seperti saat ini. Terlebih lagi ide gila ini tidak dimulai dari nol besar, karena setidaknya Hanny Kardinata telah mengumpulkan berbagai data dan artefak tentang desain secara virtual melalui situs Desain Grafis Indonesia.

Sangat disadari bahwa koleksi desain grafis periode 1980an ini belumlah optimal. Tentu ini hanya sepeinggal dokumentasi dari yang sesungguhnya telah dirancang oleh para perancang grafis periode ini. Namun dengan mengungkap ke publik koleksi-koleksi desain grafis di periode 1980an ini seberapa pun jumlahnya, maka akan semakin tampak kebutuhan mendesak pendirian sebuah Museum Desain Grafis Indonesia. Dengan merawat ingatan akan sejarah kelahiran desain grafis di negeri sendiri, maka kita boleh berharap desain grafis di Indonesia akan menjadi pribadi dewasa yang memiliki identitas yang tak goyah oleh angin kencang dari manapun, ataupun angin kencang dan gegap gempita teknologi kecerdasan buatan sekalipun.

Arief Adityawan S. dan Ismiaji Cahyono

Alur Pameran Desain Grafis Indonesia

I. Prasejarah

Penemuan penting lukisan gua prasejarah di Sangkulirang Mangkalihat¹, Kalimantan Timur oleh para peneliti dari ITB, Pusat Arkeologi Nasional – BRIN, dan Griffith University Australia menyimpulkan bahwa gambar cadas di Kalimantan Timur ini berusia 40.000 tahun. Bahkan gambar cadas di Maros Pangkep, Sulawesi Selatan yang ditemukan oleh peneliti Universitas Hassanudin, BRIN dan Griffith University telah berusia 45.500 tahun². Hal ini menjadi penanda penting bagaimana manusia di kepulauan-kepulauan Nusantara ini berkomunikasi secara visual melalui gambar. Keahlian berkomunikasi melalui gambar tak pernah putus di negeri ini. Tradisi rajah yang berkembang di berbagai suku hingga ornamen-ornamen pada arsitektur tradisional hingga wastra, menjadi bukti penting bagaimana tradisi berkomunikasi melalui gambar berkembang di Nusantara. Tentu tak bisa dilupakan bagaimana negeri Nusantara memiliki demikian banyak aksara sebagai unsur penting dalam penyebaran informasi secara visual.

II Kolonial

Desain Grafis moderen di Nusantara, dimulai dengan penggunaan teknologi grafika moderen yang didatangkan ke Nusantara pada abad ke-17. Mesin cetak digunakan untuk kepentingan menerbitkan surat kabar, buku, dan sebagainya. Dalam dunia persuratkabaran De Bataviaasche Nouvelles yang terbit pada 1744 adalah surat kabar pertama di Nusantara³. Selain bidang penerbitan dan media pers, juga papan iklan enamel menjadi salah satu medium desain grafis yang penting untuk dicatat sebagai artefak yang mewarnai perkembangan desain grafis di Nusantara. Desain grafis moderen di Nusantara bertumbuh baik untuk kepentingan komersial maupun kepentingan sosial-budaya dan politik. Pada 1908 pemerintah kolonial Belanda mendirikan Komisi Bacaan Rakyat, yang kemudian menjadi Balai Poestaka. Pendirian Balai Poestaka berarti munculnya kebutuhan untuk merancang sampul muka buku. Hal ini masih ditambah lagi dengan maraknya penerbitan buku-buku yang disebut sebagai ‘Batjaan Liar’ pada periode 1920-1926. Bacaan ini menggunakan bahasa ‘Melayu rendah’ yang biasa digunakan oleh masyarakat Melayu, Tionghoa, dan Eropa peranakan pada masa itu. Hingga 1914 jumlah batjaan liar ini mencapai ratusan judul banyaknya⁴. Penerbitan jenis ini memberi kontribusi signifikan pada perkembangan budaya visual Nusantara di paruh pertama dan kedua abad 20.

III. Pra dan Pasca Kemerdekaan

Pada periode perang dunia kedua, Nusantara menjadi kawasan sangat strategis dalam pertempuran di kawasan Pasifik. Tentara Jepang yang menduduki Nusantara pada 1942 memperkenalkan budaya visual baru melalui propaganda yang sangat masif. Tentara Jepang merekrut desainer grafis Indonesia untuk mendukung program propaganda

¹ <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbkaltim/lingkungan-gua-hunian-karst-sangkulirang-mangkalihat/>

² <https://nationalgeographic.grid.id/read/132509912/lukisan-cadas-45500-tahun-asal-sulawesi-jadi-temuan-tertua-di-dunia?page=all>

³ Bedjo Riyanto, Iklan Surat Kabar dan Perubahan Masyarakat di Jawa Masa Kolonial, Yogyakarta, Tarawang Press, 2000

⁴ Hilmar Farid dan Razif, “Batjaan Liar in the Dutch East-Indies A Cultural Antipode” Post Colonial Studies, Vol 11, No.3, 2008).

Jepang. Mereka adalah Iton Lasmana, Toetoer Soemosentono, Raden Soeromo, dan Raden Soemarno⁵. Hal ini terus berkembang hingga periode perang kemerdekaan Indonesia yang mendorong pada kebutuhan untuk menyatukan semangat perjuangan melalui desain grafis, khususnya poster dan penerbitan media Pers. Di periode kemerdekaan ini seniman-seniman lukis seperti Affandi dan Soedjojono ditugaskan oleh Presiden Soekarno untuk membantu perancangan dan reproduksi poster-poster perjuangan.

Setelah Indonesia Merdeka maka para seniman yang terlibat dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia, selain kembali pada dunia keseniannya, juga berperan penting dalam pendirian Akademi Seni Rupa Indonesia pada 1950. Pendiri sekaligus direktur pertamanya adalah RJ Katamsi Martorahardjo. Salah satu jurusannya adalah jurusan Redig (Reklame, Dekorasi, Ilustrasi Grafik). Ini adalah tonggak penting dimulainya pendidikan tinggi desain grafis di Indonesia, walaupun belum menggunakan istilah 'desain grafis'. Periode 1950an penuh gejolak sosial politik, yang sedikit banyak juga memiliki pengaruh pada budaya visual di Republik Indonesia yang masih berusia sangat muda. Pemilihan Umum 1955 adalah Pemilu pertama di Indonesia, dan menjadi salah satu pemilu paling demokratis dalam sejarah politik di Indonesia. Terdapat lebih dari 30 partai politik yang tercatat sebagai peserta pemilu 1955. Kampanye untuk mengajak warga sadar akan pentingnya Pemilu baik yang dilakukan oleh partai-partai politik maupun oleh pemerintah, menjadi salah satu penyumbang bagi pertumbuhan desain grafis di Indonesia⁶.

IV Fokus dekade 1980-1989

Periode Orde Baru yang dimulai pada 1966 adalah periode pembangunan yang turut mengembangkan budaya visual di Indonesia. Pertumbuhan dunia periklanan menjadi sebuah keniscayaan sebagai infrastruktur komunikasi dari orde pembangunan ini. Baik itu untuk kebutuhan komersial maupun untuk mengkomunikasikan berbagai program pembangunan seperti Keluarga Berencana, dan lain sebagainya. Dalam konteks pendidikan tinggi, pada 1973 ITB mendirikan program studi yang menggunakan istilah Desain Grafis. Hal menarik dalam linimasa desain grafis di Indonesia di periode 1980an, yaitu diadakannya pameran Rancangan Grafis '80 Hanny Gauri Didit. Peserta pameran adalah Hanny Kardinata, Gauri Nasution, dan Didit Chris Purnomo. Oleh pengamat Agus Dermawan T., pameran ini adalah pameran desain grafis pertama di Indonesia⁷. Tidak lama setelah pameran ini berlangsung, pada 25 April 1980 (diresmikan 24 September 1980) berdirilah Ikatan Perancang Grafis Indonesia (IPGI) dengan ketuanya Wagiono Sunarto. IPGI lahir dengan tujuan untuk mengedukasi masyarakat akan keberadaan profesi desain grafis, selain juga agar 'dalam hubungannya dengan klien, desainer bisa lebih mendapatkan hak menentukan desain'⁸. Pada 1994 nama IPGI berubah menjadi Asosiasi Desainer Grafis Indonesia (ADGI) dengan ketuanya Iwan Ramlan.

Periode awal pendirian Ikatan Perancang Grafis Indonesia inilah yang menjadi fokus utama dalam pameran ini. Periode 1980an ini menjadi landasan bagi pertumbuhan dunia desain grafis, saat memiliki organisasi profesi yang secara spesifik menggunakan istilah

⁵ Antariksa, "Desain Grafis Di Indonesia pada Masa Pendudukan Jepang" sisipan dalam Hanny Kardinata, Desain Grafis Indonesia dalam Pusaran Desain Grafis Dunia, 2015

⁶ Arief Adityawan S, Tinjauan Desain Grafis, dari Revolusi Industri Hingga Indonesia Kini, 2010: 212

⁷ Hanny Kardinata, Desain Grafis Indonesia dalam Pusaran Desain Grafis Dunia, 2015: 162

⁸ Hanny Kardinata, Desain Grafis Indonesia dalam Pusaran Desain Grafis Dunia, 2015: 165

'perancang grafis'. Materi pameran memang terbatas pada koleksi pribadi-pribadi dari para perancang yang bergiat sebagai pendiri IPGI yaitu, Hanny Kardinata, Wagiono Sunarto, Gauri Nasution, Priyanto Sunarto, dan Tjahjono Abdi. Selain itu juga terdapat poster-poster pameran yang diselenggarakan oleh IPGI bersama ikatan perancang grafis Jepang.

V. Dampak dan Konsekuensi

Pertumbuhan ekonomi yang pesat selama Orde Pembangunan Soeharto mencapai akhir, setidaknya secara formal, Soeharto berhasil diturunkan oleh gerakan Reformasi 1998. Namun sebagaimana telah disebutkan sebelum ini, periode 1980an hingga 1990 merupakan periode penting untuk pertumbuhan profesi desain grafis. Hal ini didorong oleh kehadiran desktop publishing serta internet dalam proses perancangan grafis. Hasil dari pertumbuhan ekonomi yang pesat selama periode Orde Baru memang berimbas secara langsung pada pertumbuhan profesi desain grafis. Dalam ranah akademik, digitalisasi desain grafis dalam kerja-kerja praktisi grafis yang makin luas juga mendorong terjadinya pergeseran istilah dari jurusan desain grafis menjadi Desain Komunikasi Visual. Lulusan sekolah desain komunikasi visual inilah yang diserap oleh industri periklanan, selain studio desain grafis, yang berkembang pesat di berbagai kota besar di Indonesia. Di akhir 1980an IPGI bergabung dengan salah satu organisasi profesi internasional, ICOGRADA (International Council of Graphic Design). Hal ini dapat dilihat sebagai salah satu proses perkembangan dari eksistensi organisasi profesi ini.

Periode 1990an boleh dikatakan sebagai periode pembocoran keran informasi, ditengah ketatnya represi Orde Baru terhadap media massa dan arus informasi. Hal ini merupakan konsekuensi logis dari penggunaan teknologi internet yang mampu menembus sekat sensor oleh pemerintah. Pertumbuhan ekonomi, teknologi komputer grafis, keterbukaan arus informasi melalui internet, adalah beberapa faktor yang mendorong profesi dan bidang keilmuan desain grafis makin bertumbuh pesat. Setidaknya hal ini dapat dilihat dari semakin maraknya perguruan tinggi yang membuka jurusan (program studi) Desain Komunikasi Visual. Organisasi IPGI pun makin menggeliat dengan mengadakan berbagai pameran. Hingga pada 1994 organisasi profesi desain grafis IPGI beralih menjadi ADGI (Asosiasi Desainer Grafis Indonesia).

Pada periode 1990an ini lulusan pendidikan tinggi desain grafis generasi 80-90an, baik lulusan dari dalam maupun luar negeri, mulai berkiprah tidak hanya dalam ranah komersial namun juga kesadaran untuk eksistensi profesinya. Beberapa menerbitkan majalah desain grafis, beberapa lainnya mengadakan forum-forum diskusi populer untuk makin memperkenalkan profesi desain grafis pada masyarakat. Indonesia pascareformasi dengan semangat keterbukaan dan optimisme demokrasi di satu sisi, serta dampak pembangunan pada lingkungan di sisi lain, juga menjadi perhatian para perancang grafis. Kampanye penyadaran masyarakat dijalankan dengan pendekatan desain grafis yang semakin optimal. Selain kerja komersial, desain grafis juga berperan penting dalam menyuarakan isu lingkungan hidup hingga isu sosial politik. Keterbukaan dalam dunia politik kepartaian misalnya, setidaknya membutuhkan perancangan identitas visual serta

kampanye-kampanye politik lima tahunan. Demikian pula kerja-kerja pendampingan yang dilakukan oleh lembaga swadaya masyarakat.

Profesi desain grafis, yang kini lebih kerap disebut Desain Komunikasi Visual, makin memiliki tanggung jawab yang besar untuk bekerja secaraimbang memikirkan berbagai kepentingan. Kekuatan hasil rancangan para desainer komunikasi visual harus diimbangi pula oleh kesadaran akan dampak negatif yang dapat ditimbulkannya. Desain grafis tidak berperan sebagai penggerak ekonomi saja, tetapi kegiatan-kegiatannya menghasilkan benda-benda budaya yang mempengaruhi lajunya peradaban secara holistik. Implikasinya tersirat, karena belum dapat dipetakan dan disaring datanya saat ini, tetapi secara kualitatif dapat dirasakan dampaknya.

VI Undangan untuk Membangun Museum DGI

Sejak berbentuk milis (mailing list) yang dibuat pada 2003 hingga kemudian beralih menjadi blog, dan kemudian memiliki situs web sendiri, DGI menjadi tempat bagi mahasiswa, praktisi, maupun akademisi untuk belajar dan berbagi pengetahuan seputar desain grafis. Mailing list ini bermula dengan nama Sejarah Desain Grafis di Indonesia (SDGI) yang dimulai oleh Hanny Kardinata bersama Priyanto Sunarto dan Henricus Kusbiantoro. Menggunakan kata 'sejarah' karena Hanny Kardinata sebagai pendiri memang memiliki niatan untuk berbagi dokumen dan klipng seputar perkembangan desain grafis di era 1970an hingga 1990an yang dia miliki. Dokumen-dokumen visual ini terutama berupa hasil rancangan Hanny selama aktif sebagai perancang grafis sejak 1970an.

Pada 2007 kegiatan diskusi menggunakan milis SDGI beralih menjadi situs DGI (Desain Grafis Indonesia). Desain logo DGI adalah hasil karya Henricus Kusbiantoro. Di luar dugaan ternyata berbagai cerita sejarah desain grafis yang dia kumpulkan ini sangat diminati oleh para akademisi maupun praktisi desain grafis yang ingin mendalami sejarah desain grafis di Nusantara. Situs DGI menjadi ruang virtual para penggiat desain grafis berbagi tulisan maupun karya visual yang memiliki nilai sejarah desain grafis. Dengan kekayaan data yang dikumpulkan pada situs DGI itulah akhirnya mengerucut menjadi sebuah angan untuk mendirikan Museum DGI. Seluruh riwayat perjalanan munculnya milis SDGI hingga rencana pendirian Museum DGI ini direkam dengan sangat rinci oleh Hanny di bagian akhir bukunya (2015: 251).

Kerja mendirikan sebuah museum bukan kerja sederhana dan mudah. Hal ini akan berujung pada pertanyaan, demikian pentingkah keberadaan sebuah museum desain grafis untuk kehidupan manusia Indonesia? Tentu sangat penting, karena kesadaran untuk menjadi diri sendiri membutuhkan pengenalan akan sejarah diri kita. Mengenal sejarah desain grafis Indonesia berarti kita akan mengenal potensi profesi ini lebih mendalam. Setidaknya kita boleh berharap desain grafis Indonesia dapat menyumbang sebutir pasir untuk negeri tercinta. Untuk itu ayo singsingkan lengan baju kita, bersama mendirikan Museum DGI.

Dokumentasi

