BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penghargaan merupakan suatu hal yang bersifat positif, membangun dan dapat meningkatkan kinerja sang penerima penghargaan khususnya dari segi mental. Penghargaan dapat diberikan dalam bentuk pujian, penerimaan, pengakuan, pemberian hadiah, anugerah, dll..

Dalam kaitannya dengan ruang lingkup Desain Komunikasi Visual atau Desain Grafis, penghargaan juga mempunyai peranan penting dalam meningkatkan prestasi dan kreativitas seorang desainer. Penghargaan tersebut umumnya dikemas dalam bentuk acara perlombaan atau kompetisi di mana pemenangnya berhak mendapatkan hadiah berupa piala, piagam, uang tunai, dll.

Satu-satunya penghargaan dalam bentuk perlombaan yang diberikan untuk karya desain secara nasional di Indonesia adalah Adikarya Desain Indonesia (ADI). Acara ini pertama kali diselenggarakan pada tahun 2003, meliputi bidang desain web dan desain grafis, diikuti oleh para praktisi desain web dan desain grafis, serta mahasiswa desain komunikasi visual di Indonesia.

Dari hasil wawancara dengan berbagai pihak yang bergerak di dunia desain grafis, saya menemukan bahwa di Indonesia belum pernah diadakan satu buah acara penghargaan yang dikhususkan untuk karya desain grafis. Sebagai mahasiswa yang sedang mempelajari dan kelak akan berkecimpung di dunia desain grafis, saya tertarik untuk mengangkat topik ini sebagai proyek tugas akhir saya.

1.2. Lingkup Proyek TA

Saya akan merancang sebuah acara penghargaan desain grafis berskala nasional yang diberi nama Anugerah "Grafis Indonesia Layak Adu" (G-I-L-A Awards) 2005, dengan memakai format acara Adikarya Desain Indonesia 2003 sebagai acuan.

Lingkup proyek tugas akhir dibatasi pada perancangan komunikasi visual untuk mendukung promosi dan perancangan *visual identity* untuk acara penghargaan desain grafis Indonesia "G-I-L-A 2005"