BAB I
PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan manusia saat ini tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan, intelektualnya seseorang dapat dinilai dari jenjang pendidikan yang ditempuhnya. Terdapat dua jenis pendidikan yaitu pendidikan formal dan non-formal. Pendidikan formal adalah pendidikan yang diberikan oleh pemerintah, sedangkan pendidikan non-formal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang (Bernadib,1986).

Pendidikan non-formal diselenggarakan bagi warga masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan yang berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan/atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat. Penyelenggaraan satuan pendidikan non-formal meliputi satuan pendidikan kecakapan lembaga kursus dan lembaga pelatihan, kelompok belajar, pusat kegiatan belajar masyarakat, majelis taklim, dan pendidikan anak usia dini jalur non-formal. Salah satu jenis pendidikan non-formal yang memberikan pendidikan kecakapan lembaga kursus dan lembaga pelatihan adalah *Modelling School*.

Modelling school adalah lembaga yang mendukung kemajuan pendidikan khususnya di bidang mode sebagai wadah yang tidak hanya melahirkan model yang berkualitas dan profesional untuk membantu meningkatkan perkembangan mode (Kowar, 2014). *Modelling school* merupakan dunia pendidikan yang unik dan penuh dengan beragam permasalahan, baik itu yang berawal dari faktor internal maupun dari faktor eksternal lingkungan tersebut. Kondisi ini adalah hal yang wajar sekali, mengingat dunia *modelling school* tidak saja mengelola benda-benda fisik, akan tetapi yang tidak kalah pentingnya yaitu mengelola sesuatu yang hidup berupa manusia yang memiliki perasaan, pikiran, egoisme, nafsu atau hasrat, dan keinginan-keinginan lainnya.

Ada beberapa anggapan yang berkembang bahwa dunia modelling yang digeluti dengan serius dan profesional bisa menjadi sebuah profesi yang menjanjikan, namun juga ada ada yang berfikiran bahwa dunia *modelling* hanya sebagai wadah pembentukan karakter seseorang. Seseorang yang tergabung dalam sekolah *modelling* di tuntut untuk memiliki rasa percaya diri yang lebih, tetapi dalam arti tidak *over confidence* atau rasa percaya diri yang terlalu tinggi. Hal ini erat kaitannya dengan dengan dunia yang digelutinya, profesi yang digeluti para model adalah sama seperti namanya yakni menjadi model-model bagi suatu produk.

Bandung merupakan salah satu kota mode dengan jumlah sekolah model terbanyak di Indonesia. Tercatat dari pengamatan di lapangan ada sekitar 10 sekolah model yang aktif. Salah satu sekolah model paling terkenal di kota Bandung adalah Galazema Bandung *Modelling And Broadcasting School*.
Galazema Bandung berkantor di jalan Merdeka No. 64 lantai 1 gedung GGM Bandung, Jawa Barat. Terdapat tiga kelas yang dibuka Galazema, yaitu kelas *modelling*, kelas *acting*, dan kelas *broadcasting*. Untuk kelas *modelling*, dibagi menjadi dua kategori, yaitu *modelling* anak dan *modelling* remaja/dewasa. Sekolah ini didirikan oleh artis sekaligus model senior terkenal Arzeti Bilbina dan juga bekerja sama dengan HU Galamedia grup Pikiran Rakyat.

Galazema merupakan salah satu sekolah model terkenal di kota Bandung, tetapi masyarakat hanya tahu sebatas namanya saja dikarenakan sekolah ini didirikan oleh artis senior Arzeti Bilbina. Masyarakat tidak mengetahui informasi lengkap mengenai Galazema *school*, mulai dari lokasi, kelas-kelas yang dibuka, biaya, dan sebagainya. Banyak yang beranggapan juga bahwa Galazema merupakan sebuah *agency* pencarian model, padahal Galazema *school* hanya penyedia jasa pendidikan sekolah model. Adanya persepsi yang salah di masyarakat bahwa sekolah model hanya untuk masyarakat kalangan atas saja, hanya untuk pria dan wanita yang berpenampilan menarik saja, padahal di Galazema school semua masyarakat dapat masuk kesana tanpa adanya seleksi. Ketidakadaan informasi ini menyebabkan minat masyarakat akan Galazema *school* menghilang dan pada akhirnya memilih untuk memasuki sekolah model lain.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan beberapa permasalahan sebagai berikut:

- Kurangnya informasi mengenai Galazema *school* membuat sekolah ini hanya memiliki siswa yang sedikit setiap tahunnya.
- Berkembangnya anggapan di masyarakat bahwa Galazema merupakan sebuah *agency* bukan hanya sekedar sekolah model saja.
- Persepsi yang salah oleh masyarakat mengenai *modelling school* yang menggunakan sistem seleksi untuk mendaftar, membuat Galazema school sebagai sekolah model kurang diminati.
- Banyaknya sekolah model di kota Bandung menjadi pesaing Galazema *school.*

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dapat dirumuskan, yakni Bagaimana informasi mengenai Galazema *school* dapat sampai ke masyarakat, mulai dari lokasi sampai biaya, hingga memberikan informasi-informasi untuk mengklarifikasi anggapan dan persepsi yang salah yang tersebar di masyarakat.

I.4 Batasan Masalah

Ruang lingkup perancangan ini difokuskan pada remaja dengan usia 16-25 tahun dengan gaya hidup modern yang status sosialnya berada di kalangan menengah keatas dan berada di pusat perkotaan, khususnya di Kota Bandung.

I.5 Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk memberikan sebuah informasi mengenai keberadaan sebuah lembaga non formal di bidang *modelling school* yang bernama Galazema kepada masyarakat. Agar masyarakat tahu keberadaan sekolah ini, tahu mengenai jenis kelas yang dibuka, sampai ke biaya yang diperlukan. Perancangan ini juga memberikan informasi untuk mengklarifikasi anggapan dan persepsi yang salah yang tersebar di masyarakat mengenai *modelling school,* agar masyarakat tahu bahwa Galazema *school* berbeda dengan sekolah model lainnya.

I.6 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat dari perancangan ini, antara lain:

- Memberi informasi kepada masyarakat agar mengatahui mengenai Galazema.
- Memberikan pemahaman tentang *modelling school* khususnya Galazema *school*.
- Untuk keilmuan Desain Komunikasi Visual, dapat menjadi media penyaluran ide, gagasan serta kreativitas berupa visualisasi dalam memberikan solusi sebuah permasalahan agar dapat bermanfaat bagi masyarakat.