

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perancangan atau yang biasa dikenal dengan desain saat ini banyak diminati oleh masyarakat luas. Hal itu dikarenakan ilmu Desain tidak lepas dari perkembangan teknologi dan media informasi maupun gaya hidup. Hampir semua sektor seperti hiburan, media, perusahaan, infrastruktur, properti, pendidikan dan lain sebagainya membutuhkan sentuhan Desain. Oleh sebab itu banyak peluang tumbuhnya profesi baru terkait dengan ilmu Desain yang akhirnya meningkatkan permintaan akan pendidikan desain dan perkembangan ilmu desain.

Hingga saat ini terdapat beberapa pendidikan desain yang lahir karena adanya perkembangan ilmu desain yang di antaranya desain grafis atau desain komunikasi visual, desain produk, desain interior, dan desain kriya tekstil atau fashion. Dengan lahirnya desainer-desainer baru terkait perkembangan ilmu tersebut : Saat ini keilmuan Desain sudah jauh berkembang. Perkembangan teknologi di dunia selalu menuntut inovasi yang serba canggih maka dari itu desain dapat digabungkan selaras dengan ilmu lainnya . Pendidikan Tinggi haruslah benar-benar up-date dengan perkembangan terbaru jangan hanya memikirkan bisnis semata. Di era yang serba digital seperti sekarang, kebutuhan akan grafis semakin diperlukan. Orang dengan mudah menyerap informasi yang sudah disajikan secara ilustratif. Kaum muda dengan inovasinya di era ini banyak mengalahkan generasi tua dalam mengembangkan ilmu grafis. Belajar desain sejatinya butuh proses panjang, tampilan grafis memiliki nilai tersendiri, bahkan seringkali tampilan mencerminkan siapa desainer itu sesungguhnya. (kompasiana.com/audimoslem/lulusan-desain-komunikasi-visual-mulai-diragukan diakses pada Rabu 17/2/2016 15:33)

Selain itu dari lulusan terkait keilmuan desain, ada pula persaingan di dunia kerja yang semakin ketat dalam bidang desain karena banyaknya

peminat dalam keilmuan tersebut di setiap tahunnya. Seorang desainer rasanya tidak cukup hanya memiliki ilmu desain saja. Seorang desainer memerlukan ilmu lain untuk mengembangkan kemampuannya dalam mendesain guna menghadapi permasalahan tersebut. Selain dari permasalahan tersebut ada pula kelemahan seorang desainer, yaitu kurang mampu mengelola hasil karyanya, selain itu dari beberapa desainer sudah banyak yang menjadikan karyanya sebagai sebuah bisnis namun karena kurangnya ilmu untuk mengelola sebuah usaha atau bisnis, maka terkadang bisnis itu pun kurang meningkat atau berhenti di tengah jalan.

Dari fenomena dan permasalahan di atas pendidikan keilmuan desain dan seorang desainer memerlukan sebuah inovasi atau pergeseran keilmuan desain seperti menggabungkan ilmu tersebut dengan ilmu lainnya, karena adanya perubahan kebutuhan industri dan konteks bisnis saat ini serta di masa yang akan datang. Salah satu ilmu yang berpotensi untuk berkaitan dan saling berhubungan adalah ilmu manajemen, hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya pendidikan tinggi di luar negeri yang membuka jurusan Manajemen Desain salah satunya adalah *Northumbria University*, di Indonesia sendiri hanya baru beberapa saja yang membuka pendidikan tinggi dengan jurusan dan konsentrasi Manajemen Desain, salah satunya adalah Telkom *University* yang memiliki jurusan Desain Komunikasi Visual dengan konsentrasi Manajemen Desain. Lulusan dari jurusan Manajemen Desain mempunyai kelebihan tersendiri yaitu dapat mengelola serta menciptakan sebuah lapangan pekerjaan dengan kreatifitas dan inovasinya. Manajemen Desain tidak hanya mempelajari ilmu Desain, namun ilmu Manajemen juga dipelajari, hal ini mendukung perkembangan zaman dan membantu perekonomian Indonesia. Salah satu contohnya adalah Adi Panuntun sebagai salah satu alumni *Northumbria University* yang saat ini menjadi tokoh industri kreatif di Indonesia sebagai pelopor *video mapping*, yang juga merupakan *founder* dari NM studio.

Oleh karena itu, pendidikan Manajemen Desain perlu diinformasikan, karena dapat memberikan pengetahuan lebih khusus

kepada masyarakat luas dan desainer. Pada dasarnya keilmuan tersebut saling berkaitan dan saling membutuhkan satu sama lain. Pengenalan informasi tersebut akan dibuat dengan media cetak yaitu buku, karena buku Manajemen Desain di Indonesia saat ini masih sangat kurang adapun buku namun berjenis literatur serta berbahasa Inggris. Penulis akan melakukan penyampaian informasi dengan cara baru yaitu membuat sebuah buku berisikan ilustrasi. Diharapkan dengan adanya ilustrasi, sebuah tulisan atau informasi yang akan disampaikan akan mudah dan jelas untuk dipahami.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang di atas maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah, sebagai berikut :

1. Banyaknya masyarakat dan khususnya desainer yang belum mengetahui perkembangan ilmu desain.
2. Kurangnya pengetahuan seorang desainer tentang ilmu Manajemen Desain.
3. Banyaknya desainer yang belum mengerti konsep bisnis dan desain.
4. Kurangnya buku Manajemen Desain di Indonesia.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku ilustrasi mengenai Manajemen Desain sebagai media informasi ?

1.4 Ruang Lingkup

Dalam pengerjaan laporan tugas akhir ini, penulis membatasi masalah guna agar proyek tugas akhir ini dapat terarah dengan baik, yaitu sebagai berikut :

1. Apa ?

Objek perancangan buku ilustrasi Manajemen Desain.

2. Siapa ?

Target perancangan buku ilustrasi ini adalah masyarakat luas dan khususnya seorang desainer dengan rentan usia 18-25 tahun.

3. Dimana ?

Objek perancangan ini ditetapkan di Bandung.

4. Kapan ?

Perancangan Tugas Akhir ini dimulai pada bulan Januari – Juni 2016.

1.5 Tujuan Perancangan

Adapun Tujuan dilakukannya perancangan tugas akhir ini :

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang buku ilustrasi Manajemen Desain yang bertujuan untuk memberikan informasi mengenai pendidikan Manajemen Desain kepada masyarakat luas dan desainer.

1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis Data

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini adapun beberapa metode pengumpulan data yang digunakan, yaitu sebagai berikut :

a. Observasi

Metode observasi adalah sebuah gambaran sistematis mengenai peristiwa, tingkah laku, benda atau karya yang dihasilkan dan peralatan yang dipergunakan. (Rohidi,2006:181).

Dalam penelitian ini penulis melakukan observasi ke beberapa target dengan usia yang sudah di tetapkan yaitu 18-25 tahun. Cara yang dilakukannya adalah dengan menanyakan ke beberapa sumber yaitu pelajar yang sedang duduk di bangku kelas tiga SMA, Mahasiswa dengan jurusan desain serta alumni lulusan desain.

b. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik yang dipergunakan untuk memperoleh informasi tentang kejadian yang tidak dapat diamati sendiri secara langsung, baik karena tindakan atau peristiwa yang terjadi dimasa lampau. (Rohidi,2006:208).

Penulis melakukan wawancara kepada salah satu dosen manajemen desain, lulusan manajemen desain serta para pelaku industri kreatif yang ada di Indonesia , khususnya di kota Bandung.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data yang berupa teori atau asumsi seseorang dengan menggunakan sebuah buku-buku, *literature*, catatan dan laporan yang berkaitan dengan masalah yang dipecahkan (Nazir,1998:111).

Penulis melakukan studi pustaka untuk mengumpulkan *literature* dari beberapa buku Desain Grafis, Desain Komunikasi Visual, metode penelitian dan Manajemen Desain. Buku-buku tersebut menjelaskan tentang sebuah unsur-unsur desain dan penjelasan mengenai buku, serta penulis menggunakan beberapa buku untuk dijadikan sumber materi dalam pembuatan buku ilustrasi manajemen desain. Selain itu penulis juga mengambil studi pustaka lewat internet yang sifatnya sebagai penjelasan data yang penulis lakukan untuk Tugas Akhir.

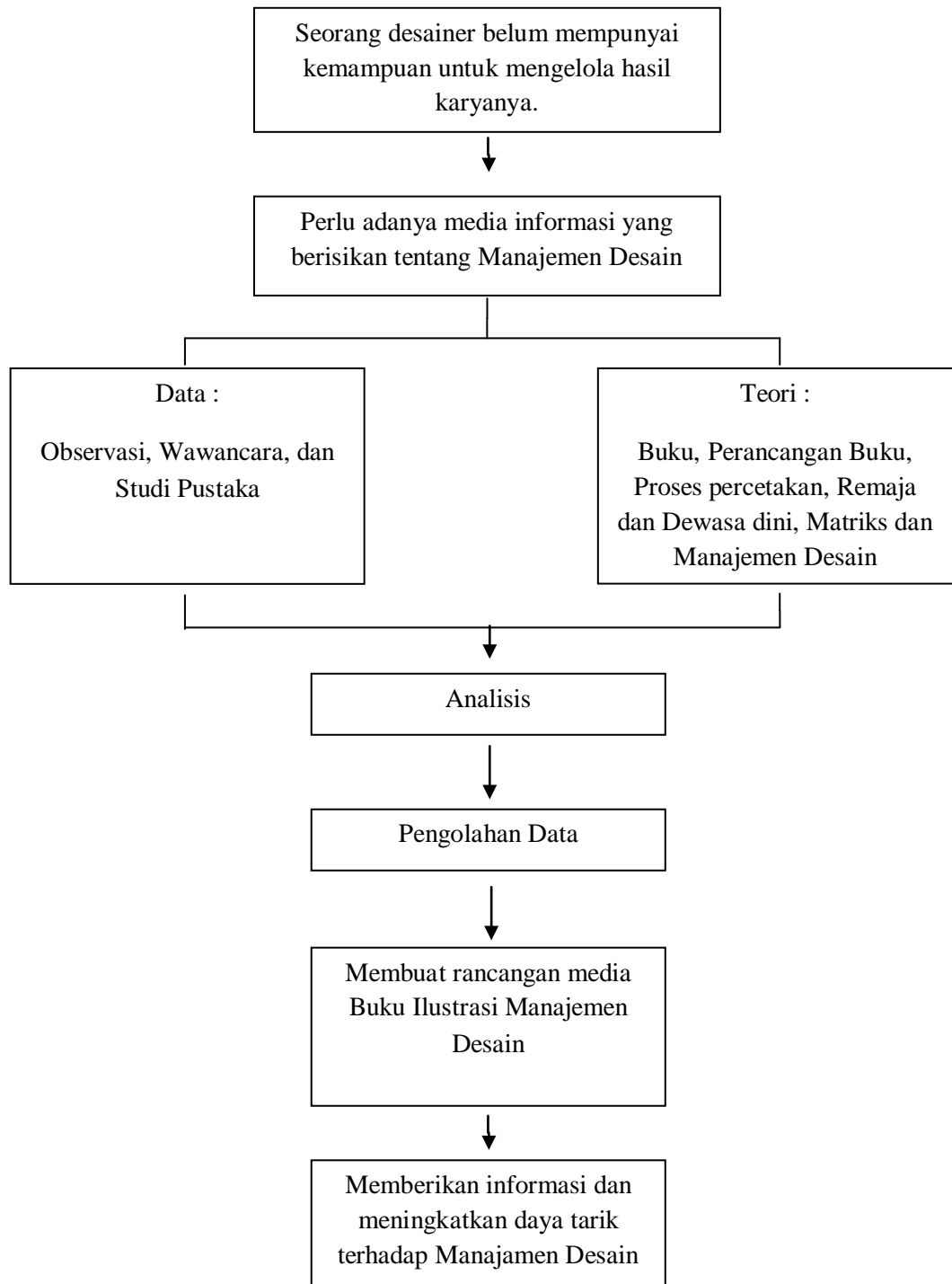
1.6.2 Analisis Data

a. Analisis Matriks

Dalam buku Metodologi Seni, Tjetjep Rohendi Rohidi (2011 : 247-249) menjelaskan bahwa matriks merupakan alat yang rapih baik bagi pengelolaan informasi maupun bagi analisis. Sebuah matriks memuat kolom dan baris, yang memunculkan dua dimensi yang berbeda, konsep atau seperangkat informasi. Matriks juga sangat berguna untuk membuat perbandingan seperangkat data, misal mengidentifikasi perbedaan dan persamaan data dalam penelitian.

Penggunaan analisis matriks akan digunakan untuk membandingkan objek penelitian dengan pesaingnya. Data-data yang dibandingkan antara lain buku ilustrasi dan buku Manajemen Desain yang serupa mulai dari cover, isi, hingga layout dan hal lain yang menyangkut objek penelitian.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

1.8 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Berisikan tentang latar belakang permasalahan yang memaparkan pemahaman penulis terhadap Manajemen Desain. Berdasarkan latar belakang tersebut dirumuskan identifikasi masalah, rumusan masalah, fokus, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, dan kerangka perancangan. Bab I ditutup dengan pembabakan yang menguraikan isi masing-masing bab.

BAB II Dasar Pemikiran

Berisi teori-teori sebagai alat bantu menyelesaikan masalah yang disampaikan di bab I. Teori yang akan dicantumkan antara lain teori buku, layout, grid, ilustrasi, warna, tipografi, proses percetakan cetak dan Manajemen Desain.

BAB III Data dan Analisis Masalah

Berisi uraian tentang data yang berkaitan dengan obyek perancangan seperti lembaga yang bekerjasama, proyek sejenis tentang Manajemen Desain, serta acuan buku dan gambar. Selain itu berisikan juga tentang analisis masalah yang berkaitan dengan obyek permasalahan yang dianalisis sesuai dengan tujuan perancangan.

BAB IV Konsep & Hasil Perancangan

Menjelaskan tentang konsep dan hasil perancangan yang dilakukan, diawali dengan konsep awal seperti ide atau gagasan, sketsa, dan penerapannya hingga proses akhir berupa hasil perancangan dalam bentuk buku.

BAB V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran pada waktu sidang.