

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai siswa maupun bagi setiap orang yang sedang berjuang untuk memulai sesuatu mengejar impian sering kali mendapatkan tantangan dan halangan yang cukup berat untuk tetap melangkah maju secara optimis. Pengambilan keputusan memegang peran penting dalam masa remaja akan mempengaruhi kehidupan remaja tersebut. Remaja sering mengambil keputusan disertai dengan kebingungan dan ketidakpastian yang menimbulkan stress. Selain itu fenomena buruk saat siswa gagal dalam percobaan seperti kalah dalam perlombaan karya, kurangnya semangat belajar, pura-pura serius, malu bertanya. Dan juga terjadinya kebiasaan buruk pengaruh luang seperti pulang telat kerumah, dan bolos. Disaat seperti inilah siswa butuh motivasi bahwa mereka pasti bisa dan belajar dari kegagalan, menyadari bahwa kegagalan itu juga adalah bagian dari proses menuju keberhasilan. Permasalahan dalam hidup yang seperti ini sering membuat mudah menyerah, patah semangat, dan kehilangan percaya diri serta tidak berani mencoba karena takut gagal untuk kedua kalinya. Kehilangan rasa percaya diri disebabkan oleh pemikiran-pemikiran negatif yang sering diucapkan pada diri sendiri didalam pikiran. Kesuksesan itu tergantung pada tindakan, sudut pandang, cara berpikir, serta apa yang dilihat, dirasakan, didengar, dan apa yang dikatakan. Saat dalam kondisi terpuruk ataupun gagal untuk mencapai sesuatu, sering kali berpasrah diri pada situasi dan kondisi, serta menyalahkan lingkungan sekitar.

Oleh karena itu, sebagai manusia membutuhkan kata-kata motivasi hidup untuk menenangkan pikiran dan mencoba merefleksikan diri, merenungkan apa yang sedang terjadi dan bagaimana untuk menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi. Terkadang sebuah kata bijak dapat memberi stimulus yang cukup kuat sebagai alasan untuk tetap bertahan dan berjuang mencapai tujuan-tujuan hidup seseorang. Sederhana tetapi efeknya sangat luar biasa dan dapat bertahan cukup lama bila diberi arti serta alasan yang cukup kuat kenapa harus

tetap berjuang untuk mendapatkannya. Motivasi hidup sangat penting dimiliki setiap orang. Setiap orang memiliki motivasi yang berbeda-beda dalam kehidupannya, semua itu tergantung pada apa yang ingin mereka raih dalam keberhasilan, dalam prestasi akademik dan non akademik. Yang jelas motivasi ini akan mempengaruhi hidupnya secara keseluruhan. Bagaimana orang itu menjalani hidupnya dan apa yang dia kerjakan tergantung pada motivasi ini.

Motivasi adalah dorongan atau semangat. Motivasi hidup adalah dorongan atau semangat untuk hidup. Seperti apa motivasi hidup ini akan tergantung pada seseorang memaknai hidupnya atau bagaimana seseorang mendefinisikan arti hidupnya. Motivasi hidup ini berbeda dengan motivasi diri. Sedangkan motivasi diri adalah sebuah dorongan dari dalam diri sendiri, untuk melakukan lebih tepat untuk menjalankan sehari-hari seseorang. Jadi motivasi diri itu adalah bagian dari motivasi hidup. Kata-kata motivasi hidup dapat membuat pembacanya termotivasi dan mendapatkan suntikan penyemangat diri untuk terus berjuang sampai akhir. Sesuatu yang harus diingatkan pada diri sendiri secara terus-menerus agar tetap semangat untuk mencapai tujuan hidup dan impian yang ingin dicapai. Oleh karena itulah dibutuhkan sebuah rancangan media informasi yang tepat sebagai pengingat agar tetap semangat penuh menjalani kehidupan dan optimis akan hari esok yang lebih baik.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya rasa percaya diri bahwa mampu menyelesaikan permasalahan yang sedang dialami.
2. Kurangnya motivasi diri yang membuat mudah putus asa, menyerah dan berpikir negatif.
3. Tidak berani mencoba karena takut gagal
4. Kebiasaan yang menghambat
- 5.

1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang media untuk motivasi remaja melalui ilmu desain komunikasi visual dan Faktor-faktor apakah yang menyebabkan remaja kurang mempunyai dorongan untuk maju dan berprestasi.?

1.3 Ruang Lingkup

1. Apa ?

Perancangan sebuah buku ilustrasi motivasi belajar tentang cara menghadapi Kurangnya motivasi siswa.

2. Bagaimana ?

Membuat buku motivasi bergambar dengan teknik tipografi untuk kalangan remaja sekolah menengah atas.

3. Siapa ?

Buku ini akan ditujukan untuk kalangan remaja di umur 14-17 tahun.

4. Kapan ?

Proses pembuatan buku motivasi remaja ini memiliki jangka waktu untuk sidang nanti.

5. Dimana

Pengumpulan data dilakukan di wilayah bandung.

1.4 Tujuan Perancangan

Membuat perancangan karya untuk meningkatkan motivasi dan Mengingatkan generasi muda untuk tetap termotivasi dan semangat setiap hari, serta mengubah cara pandang untuk berprestasi.

1.5 Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan dengan melibatkan pancaindra penglihatan lainnya dengan mengamati secara langsung objek yang akan diteliti. (Ardianto, 2014:165)

Penulis mendapatkan data dengan melihat secara langsung pelaku anak SMA yang belum mempunyai motivasi sendiri.

2. Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah kegiatan mempelajari, mendalami, dan mengutip teori-teori dari sejumlah literatur baik buku, jurnal, majalah, atau karya tulis lainnya yang relevan dengan topik, fokus, atau variabel penelitian. (Widodo,2017:15)

Metode studi pustaka dipilih penulis dalam memperoleh data informasi berupa teori. Sejumlah literatur yang dijadikan sumber oleh penulis ialah buku-buku dan jurnal terkait topik penelitian, meliputi buku-buku tentang ilmu desain komunikasi visual, dan Motivasi.

3. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti ataupun untuk mendapatkan data informasi tentang masalah yang sedang diteliti. Wawancara dilakukan untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dari responden. Jumlah responden yang dibutuhkan juga tidak banyak hanya sedikit atau kecil. (Sugiyono, 2011:137)

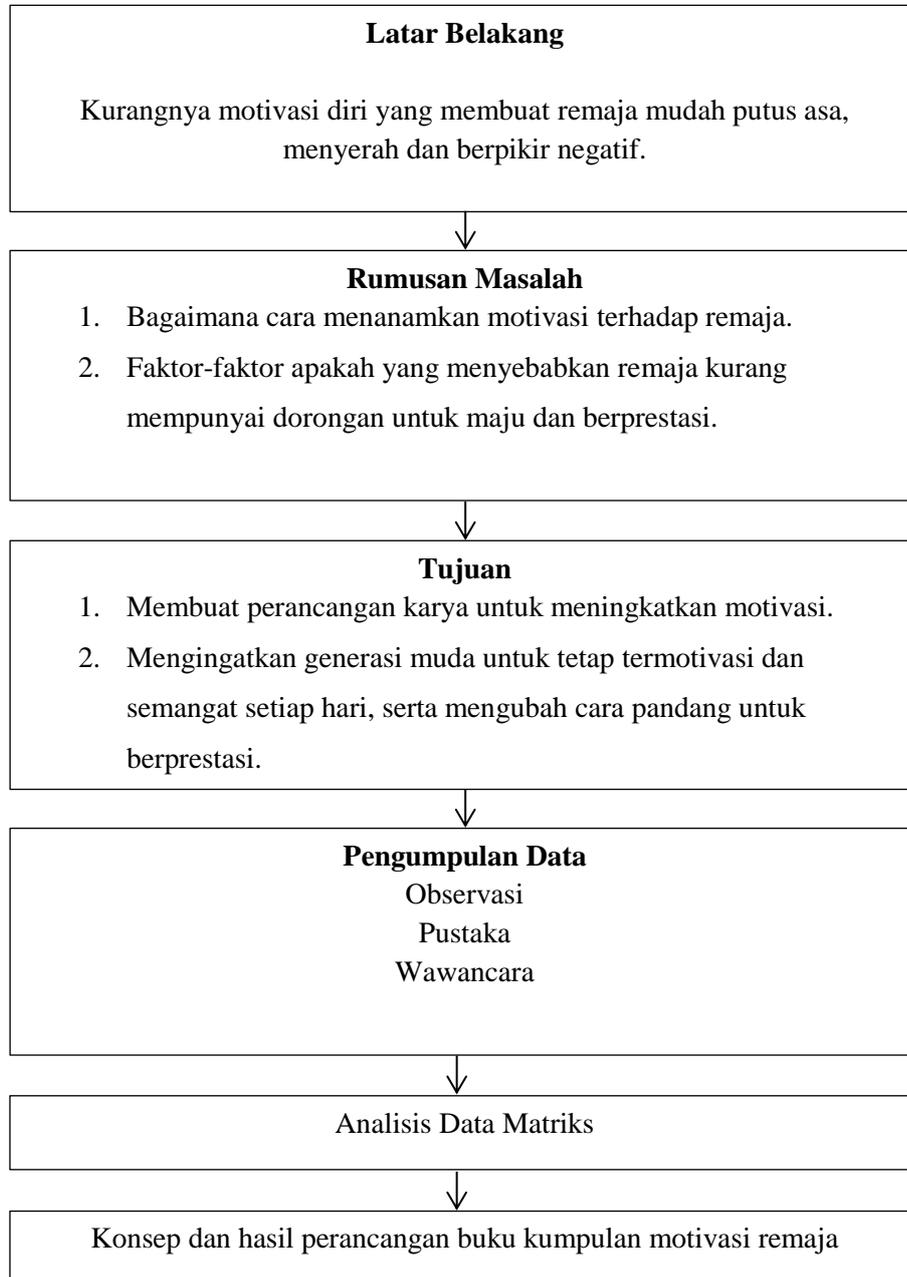
Pada penelitian ini wawancara yang dilakukan penulis melakukan wawancara terhadap anak SMA (sekolah menengah atas)

4. Analisis Matriks

Analisis matrix perbandingan merupakan membandingkan suatu objek dengan objek lainnya, dengan cara menjajarkan sehingga dapat terlihat perbedaannya. (Sowerwadikoen, 2013:50)

Pada penelitian ini penulis akan membandingkan produk sejenis sehingga akan didapatkan kelebihan dan kekurangan suatu produk tersebut.

1.6 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan
(sumber: dokumentasi pribadi)

1.7 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi tentang latar belakang tentang penelitian yang diambil, permasalahan dari penelitian yang diambil, ruang lingkup penelitian, tujuan dilakukannya perancangan, metodologi yang digunakan untuk menyusun laporan, pembuatan kerangka perancangan serta susunan penulisan dari laporan.

2. BAB II DASAR PEMIKIRAN

Dasar pemikiran berisi tentang definisi dan teori-teori yang dipilih untuk membantu dan mendukung dalam pengerjaan perancangan yang berhubungan dengan penelitian yang diambil. Adapun teori yang akan digunakan yaitu teori ilustrasi, teori tipografi, teori layout, definisi buku, teori DKV dan teori warna.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Didalam bab ini akan dipaparkan tentang hasil pengumpulan data melalui observasi, studi pustaka dan wawancara serta analisis atau kesimpulan terhadap data tersebut.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berisi tentang konsep perancangan, konsep kreatif, konsep visual dan hasil perancangan buku ilustrasi sebagai pemecahan masalah sesuai dengan landasan teori dan analisis.

5. BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan tentang apa yang sudah dibuat dan saran untuk kedepannya.