

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Profesi desainer grafis semakin diminati dengan tingginya kebutuhan lapangan kerja akan lulusan desainer grafis yang juga beriringan dengan semakin berkembangnya keilmuan desain grafis diberbagai perguruan tinggi. Dengan kebutuhan yang tinggi tersebut, desainer grafis haruslah siap untuk hadir menjawab sebuah permasalahan tertentu. Sebagai seorang desainer dibutuhkan sebuah proses untuk menjadi pemecah suatu masalah bahkan hingga mengubah perilaku dan pola pikir masyarakat sosial.

Kota Bandung yang dikenal sebagai kota kreatif nyatanya banyak mencetak lulusan-lulusan desainer grafis, terlebih saat sejarah telah menuliskan kehadiran Perguruan Tinggi yang memiliki program studi Desain Grafis, ditambah lagi pergerakan desain grafis banyak terjadi juga komunitas-komunitas desain banyak bermunculan. Dengan berkembangnya keilmuan desain grafis akhirnya semakin banyak Perguruan Tinggi yang menyediakan program studi DKV. Jika dikaitkan dengan kebutuhan desainer grafis yang semakin meningkat, ini menjadi sebuah kesempatan besar pada saat Perguruan tinggi yang banyak memiliki mahasiswa desain grafis untuk memberikan pengetahuan kepada mahasiswanya mengenai bagaimana proses desain grafis. Untuk kembali meningkatkan kesadaran akan pentingnya sebuah proses kreatif dalam mendesain, karena menurut Hastjarjo Boedi Wibowo, Mahasiswa DKV generasi sekarang sering mengabaikan proses dalam berkarya, inginnya serba instan, ingin langsung menjadi desainer (Antalogi Desain Grafis Indonesia, 2014:88). Tetapi, saat Desain Grafis kemudian banyak diminati dan pesatnya perkembangan keilmuannya nyatanya belum memberikan kemajuan dalam dunia desain grafis, dimana salah satu faktornya karena kurangnya sarana bagi mahasiswanya untuk menaritahu lebih dalam mengenai keilmuannya secara valid (Hanny Kardinata, 2013: 248), sehingga dengan keterbatasan tersebut mahasiswa yang baru mendapat ilmu dari institusinya belum bisa menemukan banyak sumber keilmuan lain, yang secara spesifik membahas

bagaimana proses kreatif dalam mendesain untuk desainer grafis. Agar desainer mendapat pemahaman dan pemaparan yang lebih spesifik bahwa desain grafis bukan hanya semata-mata bagaimana output dihasilkan dari media dan teknik yang digunakannya, tetapi mengenai bagaimana sebuah proses desain grafis mencakup dan penerapannya pada teknik dan media yang digunakan untuk menghasilkan sebuah karya yang dapat dipahami mengapa karya seperti itu, sehingga karya tersebut dapat menjawab dan memecahkan permasalahan sosial sebagaimana seharusnya tugas seorang desainer.

Proses yang seharusnya dilakukan desainer bukan hanya bagaimana *output* yang akan dihasilkan sebagai sebuah pemecahan dalam suatu permasalahan, tetapi juga proses mendesain tersebut meliputi bagaimana desainer tersebut menganalisa dan mempelajari sebuah permasalahan kemudian menjawabnya melalui ide kreatif yang meliputi elemen-elemen visual, media dan tekniknya untuk memahami mengapa sebuah karya seperti itu. Tetapi, proses kreatif dalam mendesain kini perannya telah bergeser, Sehingga penggunaan teknik dan media tertentu akhirnya digunakan tanpa analisis dan pemaparan mendalam. Menurut Hanny Kardinata proses mendesain kini mulai bergeser saat desainer langsung melakukan pengagasan konsep desain dengan digital, yang sebetulnya fungsinya untuk mengeksekusi konsep¹.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang tersebut maka ditemukan identifikasi beberapa masalah yang menjadi dasar – dasar dari penelitian ini, yaitu :

1. Belum tingginya pemahaman dan kesadaran akan pentingnya proses kreatif

¹[Esensi Desain bersama Hanny Kardinata](http://www.whiteboardjournal.com/esensi-desain-bersama-hanny-kardinata) diakses pada <http://www.whiteboardjournal.com/esensi-desain-bersama-hanny-kardinata> (01 Maret 2019).

dalam mendesain bagi seorang desainer grafis.

2. Dibutuhkannya sebuah media yang memberikan informasi secara spesifik untuk memahami bagaimana proses kreatif dalam mendesain bagi seorang desainer grafis
3. Masih sedikit sumber pembedahan materi mengenai proses desain grafis ditengah perkembangan keilmuan desain grafis di Bandung.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berawal dari latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan masalah yang ada agar dapat menjadi landasan dari penelitian dan menemukan sebuah solusi permasalahan:

1. Bagaimana merancang buku sebagai media informasi mengenai pentingnya proses kreatif dalam desain grafis bagi pemula di bandung secara desain komunikasi visual ?

1.3 Ruang Lingkup Masalah

Untuk membatasi permasalahan, dibuatlah ruang lingkup agar penelitian ini berfokus kepada hal – hal yang menjadi rumusan masalah penelitian ini :

1. Apa

Proses desain adalah tahapan bagaimana memahami dan menganalisa sebuah permasalahan, kemudian dengan menggunakan kreativitas mendapatkan sebuah pemecahan masalah melalui solusi desain.

2. Siapa

Mahasiswa tingkat satu Desain Grafis Bandung dengan umur 19 – 21 tahun

3. Dimana

Penelitian akan dilaksanakan di Kota Bandung.

4. Kapan

Penelitian dilaksanakan dimulai dari Januari 2019 sampai Juli 2019

5. Kenapa

Mahasiswa desain grafis membutuhkan sebuah media yang

memberikan informasi secara spesifik tentang proses kreatif dalam mendesain.

6. Bagaimana

Merancang sebuah buku pedoman mengenai pentingnya proses kreatif dalam desain grafis bagi pemula di Bandung

1.4 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah menjadi sebuah media informasi berupa buku bagi mahasiswa desain grafis yang masih baru mempelajari keilmuannya untuk memberikan wawasan, pengetahuan dan kepekaan terhadap pentingnya bagaimana proses kreatif dalam mendesain bagi seorang desainer grafis.

1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

Metode Kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, sebagai metode bagaimana memahami fenomena atau gejala sosial dengan cara memberikan pemaparan dalam bentuk rangkaian kata. (V. Wiranata Sujarweni, 2014:20)

1.5.1 Cara Pengumpulan Data

1. Studi pustaka

Metode ini digunakan penulis untuk melengkapi kebutuhan data melalui kutipan buku tertentu mengenai bagaimana - dalam sebuah proses mendesain dan proses desain itu sendiri. Studi pustaka dilakukan agar pembahasan yang disampaikan lebih relevan dan kebenarannya akurat. Buku – buku yang akan digunakan mengenai perkembangan Desain Grafis, kajian desain grafis dan dasar-dasar desain grafis

2. Wawancara

Metode ini digunakan penulis untuk mendalami data yang dibutuhkan secara tak tertulis dengan melakukan wawancara kepada narasumber seperti melibatkan beberapa praktisi, penggiat, dan pengajar desain Grafis yang terkait agar lebih menguatkan data yang dibutuhkan dalam

penelitian. Penulis melakukan wawancara kepada praktisi dan penggiat desain grafis di Bandung.

3. Observasi

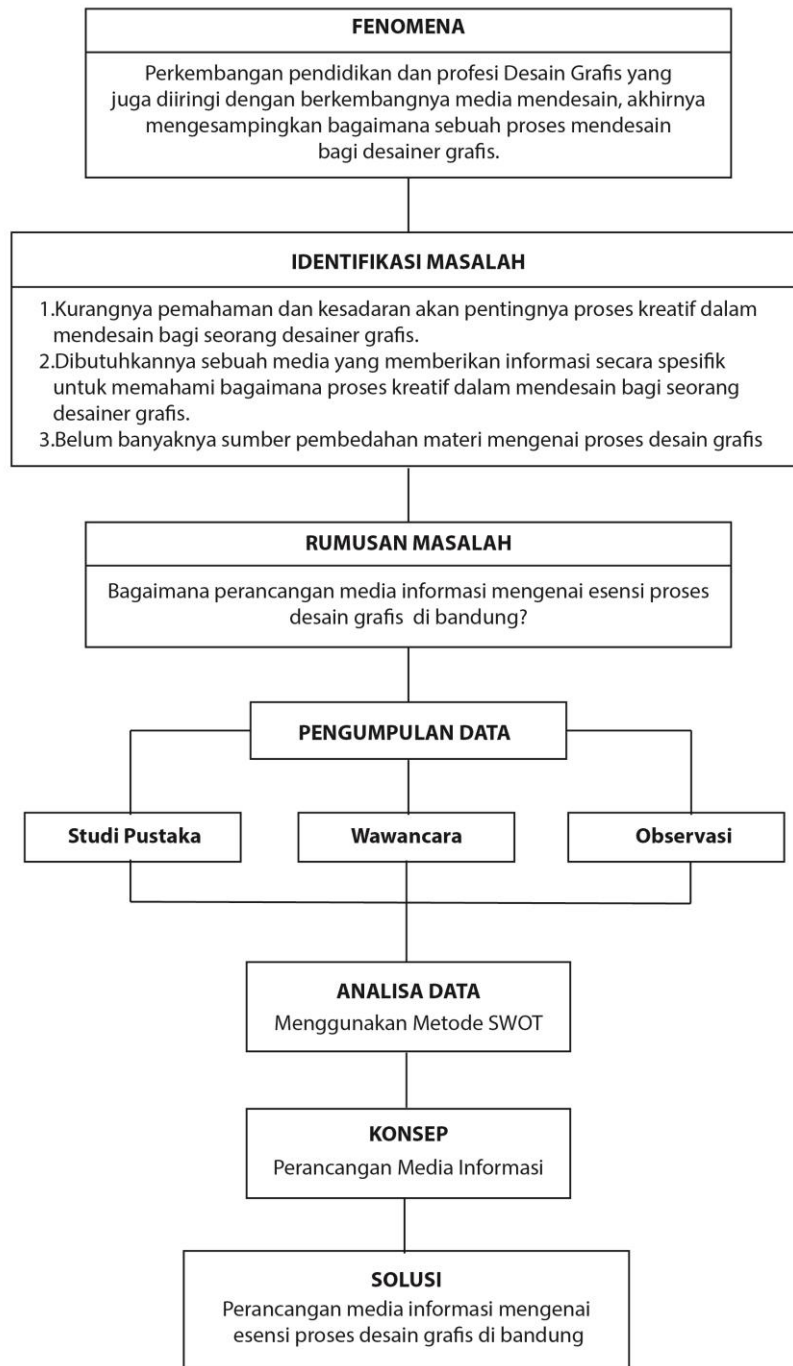
Metode ini digunakan penulis untuk mengamati perkembangan mahasiswa desain grafis dan proses desain grafis di Bandung, termasuk mengamati bagaimana mendesain bagi para desainer grafis maupun acara – acara dan pergerakan mengenai desain grafis yang akan berlangsung selama kurun waktu penelitian berlangsung.

1.5.2 Cara Analisis

Penelitian ini menggunakan cara analisis SWOT (*Strenght, weakness, Oppurtunities, Threats*) atau lebih dikenal dengan cara menganalisis kekuatan, kelemahan, kesempatan dan ancaman. Analisis menggunakan SWOT adalah analisis yang mempertimbangkan faktor luar dan dalam yang dimiliki. Analisis yang akan didapat ini adalah salah satu cara untuk menghasilkan konsep atau ide besar bagi perancangan (Dr. Didit Widiatmoko M.Sn., 2013 :63).

Penelitian ini juga akan disertakan dengan menggunakan analisis AISAS (*Atention, Interest, Search, Action, Sharing*) untuk menyesuaikan hasil perancangan dengan model pemasaran yang akan disesuaikan.

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 : Kerangkanka Penulisan
Sumber : Ayuningtias Ramadhani, 2019

1.7 Pembabakan

Pembabakan merupakan acuan pembagian garis besar dalam laporan tugas akhir in yang akan terbagi kedalam lima bagian bab sebagai berikut :

1. BAB 1 Pendahuluan

Pada bab pembuka akan membahas mengenai permasalahan yang akan diangkat dan yang akan berkaitan dengan permasalahan tersebut. Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan, cara pengumpulan data, kerangka perancangan, dan pembabakan.

2. BAB II Landasan Teori

Pada bab berikutnya pembahasan meliputi landasan teori - teori yang akan digunakan selama penelitian berlangsung. Teori yang digunakan akan menjadi sebuah landasan pemikiran untuk merancang penelitian ini.

3. BAB III Data dan Analisi Masalah

Bab selanjutnya akan berisikan hasil data – data yang penulis dapatkan, seperti hasil wawancara dari narasumber dan hasil observasi data lainnya untuk menjelaskan bagaimana analisis data tersebut terhadap permasalahan yang sedang diangkat dalam penelitian.

4. BAB IV Konsep dan Perancangan

Pada bab ini pembahasan mengenai ide perancangan, konsep kreatif, konsep media, konsep visual dan pendekatan pesan kepada tujuan penelitian ini. Kondep dan ide perancangan kemudian juga disertahi hasil akhir dari perancangan yang telah dibuat.

5. BAB V Penutup

Pada bagian terakhir sebagai penutup, bab ini akan berisi kesimpulan dan saran yang didapatkan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan