

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bandung merupakan kota metropolitan yang ada di Indonesia, sekaligus merupakan ibu kota dari provinsi Jawa Barat. Kota Bandung merupakan salah satu kota pendidikan terbesar yang ada di Indonesia, di kota ini merupakan tempat berdirinya perguruan tinggi teknik pertama di Indonesia sampai dengan saat ini terdapat banyak perguruan tinggi dengan prestasi dan fokus yang berbeda-beda. Telkom University merupakan salah satu kampus yang ada di kota Bandung, salah satu fakultas di Telkom University yaitu Fakultas Industri Kreatif (FIK) yang didalamnya mencakup seni dan desain, memiliki visi utama dalam hal pengembangan industri kreatif yang berbasis teknologi serta budaya nusantara.

Terdapat berbagai macam jenis karya seni dan desain yang telah dihasilkan mahasiswa FIK Telkom University sampai dengan saat ini, baik sifatnya untuk memenuhi tugas mata kuliah maupun pengekspresian pribadi mahasiswa, namun karya seni dan desain tersebut tidak dapat bertahan lama, sebagian mahasiswa membiarkan karyanya terbengkalai begitu saja, padahal jika dimanfaatkan atau dikembangkan lagi, karya tersebut bisa menjadi arsip portofolio pribadi yang bisa dimanfaatkan kedepannya. Hal tersebut terjadi karena tidak adanya wadah publikasi karya yang berbasis satu media *online* di FIK Telkom University yang dapat dikelola sendiri oleh mahasiswa. Terdapat beberapa media publikasi yang populer seperti Instagram, namun cakupannya lebih luas, tidak fokus kepada publikasi karya seni dan desain saja, serta medianya terlalu besar bagi seniman serta desainer pemula yang baru terjun dan berkarya di bidang tersebut untuk bersaing dengan seniman dan desainer senior yang sudah memiliki popularitas tinggi, adapun dari segi algoritmanya selalu fokus pada orang-orang yang telah populer saja, sehingga sulit bagi seniman dan desainer pemula di lingkungan FIK Telkom University untuk bersaing membangun portofolio di media publikasi tersebut.

Sebagai sebuah lembaga pendidikan tinggi, Telkom University mempunyai hak dan kewajiban dalam menerapkan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Sesuai dengan Visi Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Telkom University yaitu “Menjadi Direktorat yang mendukung kegiatan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat menuju terciptanya *research and entrepreneurial university*”. Kegiatan Penelitian adalah salah satu bagian utama dalam penerapan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Kewajiban tersebut tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2013 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, UU No. 14 Tahun 2005 mengenai Guru dan Dosen, dan UU No. 12 Tahun 2012 mengenai Perguruan Tinggi. Adapun dari segi sumber daya manusia sebagai hal yang menunjang keberlangsungan kegiatan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat terdiri dari Dosen dan melibatkan mahasiswa dalam pengimplementasiannya (Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Telkom, 2019).

Dengan tidak adanya media publikasi karya dalam menunjang kebutuhan dosen dan mahasiswa, maka pihak Dosen Telkom University kesulitan dalam hal menemukan mahasiswa yang berpotensi dalam bidang tertentu jika ingin menjalin kerjasama dengan mahasiswa tersebut dalam hal melakukan kegiatan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat ataupun proyek lainnya yang melibatkan mahasiswa, sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk menemukan mahasiswa yang berpotensi, karena sistem pencariannya masih melalui perorangan atau mencari melalui media sosial yang cakupannya sangat luas. Terdapat bidang tertentu dalam kampus Telkom University yaitu bidang Sistem Informasi yang salah satu fungsinya untuk membangun media *database* secara *online* bagi masing-masing fakultas yang ada di Telkom University, namun bidang tersebut masih kewalahan dalam hal penyediaan media tersebut. Sehingga beberapa dosen FIK Telkom University memiliki inisiatif sendiri untuk pembentukan media FIK, yaitu pembuatan aplikasi untuk mengakumulasi karya mahasiswa FIK dan masih dalam tahap pengembangan.

Berdasarkan fenomena yang terjadi dapat ditarik inti permasalahannya, yaitu tidak adanya media publikasi karya seni dan desain secara *online* untuk

mahasiswa FIK Telkom University. Dari permasalahan tersebut dapat ditarik kesimpulan untuk dibuatkan rancangan media *online* sebagai solusi permasalahan yaitu dalam bentuk aplikasi publikasi karya seni dan desain untuk mahasiswa FIK Telkom University, dimana fungsi utamanya sebagai media yang mewadahi kebutuhan dosen dan mahasiswa FIK Telkom University dalam kegiatan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat atau proyek lainnya yang melibatkan mahasiswa. Pemilihan media aplikasi tersebut sebagai solusi didasari lingkup permasalahan mengenai media publikasi karya di FIK yang sifatnya internal, sehingga membutuhkan media aplikasi yang cakupannya lebih khusus sebagai media publikasi di lingkungan FIK Telkom University.

Aplikasi ini nantinya, merupakan langkah awal bagi mahasiswa FIK Telkom University, sebelum terjun ke platform media sosial yang lebih besar. Perancangan awal yang di segmentasikan terhadap FIK Telkom University merupakan langkah awal untuk pengembangan aplikasinya, hal tersebut untuk mengukur potensi aplikasi kearah yang lebih luas, yaitu aplikasi yang mencakup satu kesatuan fakultas yang ada di Telkom University dalam hal menunjang serta mewadahi kebutuhan mahasiswa, dosen serta pihak lainnya dalam kegiatan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Tidak adanya wadah publikasi karya bagi mahasiswa FIK Telkom University.
2. Dibutuhkan media yang dapat mempertemukan dosen dan mahasiswa FIK Telkom University dalam kegiatan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat.

1.3 Rumusan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah diatas, maka dapat ditarik rumusannya sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi publikasi karya untuk mahasiswa FIK Telkom University sebagai media penunjang kebutuhan dosen dan mahasiswa dalam kegiatan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat?

1.4 Ruang Lingkup

Dalam Penelitian ini, permasalahan akan dibatasi aspek dibawah ini:

1. Memfokuskan penelitian pada merancang aplikasi publikasi karya untuk menunjang kebutuhan dosen dan mahasiswa FIK Telkom University dalam kegiatan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat.
2. Proses perancangan dimulai sejak Maret hingga Agustus 2022
3. Hasil perancangan akan diterapkan pada mahasiswa FIK Telkom University.
4. Target utama merupakan mahasiswa dan pihak dosen FIK Telkom University.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari tugas akhir ini adalah menghadirkan media publikasi karya untuk menunjang kebutuhan dosen dan mahasiswa FIK Telkom University dalam kegiatan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat.

1.6 Cara Pengumpulan dan Analisis Data

1.6.1 Pengumpulan Data

Dalam perancangan tugas akhir ini untuk memperoleh data yang dibutuhkan, maka digunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

a) Metode Observasi

Metode observasi khususnya dalam aspek penelitian visual memiliki makna mengamati serta mencatat unsur-unsur yang terdapat pada gambar, pengamatan gambar tersebut dilakukan secara teliti, kemudian hasilnya diolah menjadi sudut pandang yang menghasilkan sebuah informasi (Soewardikoen, 2019:48).

Metode observasi dilakukan terhadap mahasiswa fakultas Industri Kreatif Telkom University untuk mengetahui kendala yang dihadapi

dalam hal publikasi karya seni dan desain, serta media seperti apa yang biasanya mereka gunakan dalam hal publikasi karyanya. Observasi juga dilakukan terhadap internal kampus dengan menerapkan observasi partisipatif.

b) Metode Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan percakapan yang bertujuan untuk memperdalam pemikiran, konsep, pengalaman individu, pendirian, atau pola pikir dari narasumber, atau untuk mendapatkan informasi dari narasumber mengenai peristiwa yang tidak dapat diamati secara pribadi oleh peneliti, atau mengenai kejadian yang terjadi di masa lalu (Soewardikoen, 2013:53).

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai internal mahasiswa fakultas Industri Kreatif Telkom University secara mendalam, untuk mengetahui kendala publikasi karya seni dan desain yang dihadapi serta solusi yang dibutuhkan. Selain itu metode wawancara juga diterapkan kepada pihak FIK Telkom University guna mengetahui informasi mengenai internal fakultas dan media seperti apa yang diinginkan sesuai solusi yang dibutuhkan mahasiswa.

c) Metode Kuesioner

Kuesioner adalah pertanyaan tertulis mengenai suatu hal yang harus diisi secara tertulis oleh responden. Pertanyaan pada kuesioner bersifat umum, tidak mendalam dan diarahkan ke suatu jawaban untuk dikuantifikasi. Pada prinsipnya tujuan kuesioner adalah cara untuk mendapatkan data dalam waktu singkat dengan banyaknya responden yang dapat sekaligus dihubungi (Soewardikoen, 2013:35).

Kuesioner dilakukan untuk mengetahui minat mahasiswa fakultas Industri Kreatif dalam menggunakan aplikasi publikasi karya seni dan desain, dan media aplikasi seperti apa yang biasanya mereka gunakan dalam mempublikasikan karya secara umum.

d) Metode Studi Pustaka

Studi Pustaka digunakan untuk memperkuat pandangan dan kemudian menyertakannya di dalam konteks (Soewardikoen, 2013:16).

Studi Pustaka dilakukan terhadap berbagai sumber, baik secara *online* melalui *website* Telkom University maupun dari jurnal tertulis secara langsung untuk menambah informasi mengenai karakteristik fakultas Industri Kreatif Telkom University yang nantinya dilakukan penarikan kesimpulan analisis.

1.6.2 Analisis Data

Adapun metode analisis data yang digunakan sebagai berikut:

a) Analisis Data Kuesioner

Data kuantitatif dari hasil perhitungan kuesioner dapat mengetahui unsur mana yang signifikan tinggi dan unsur yang memiliki signifikan lemah (Soewardikoen, 2013:106).

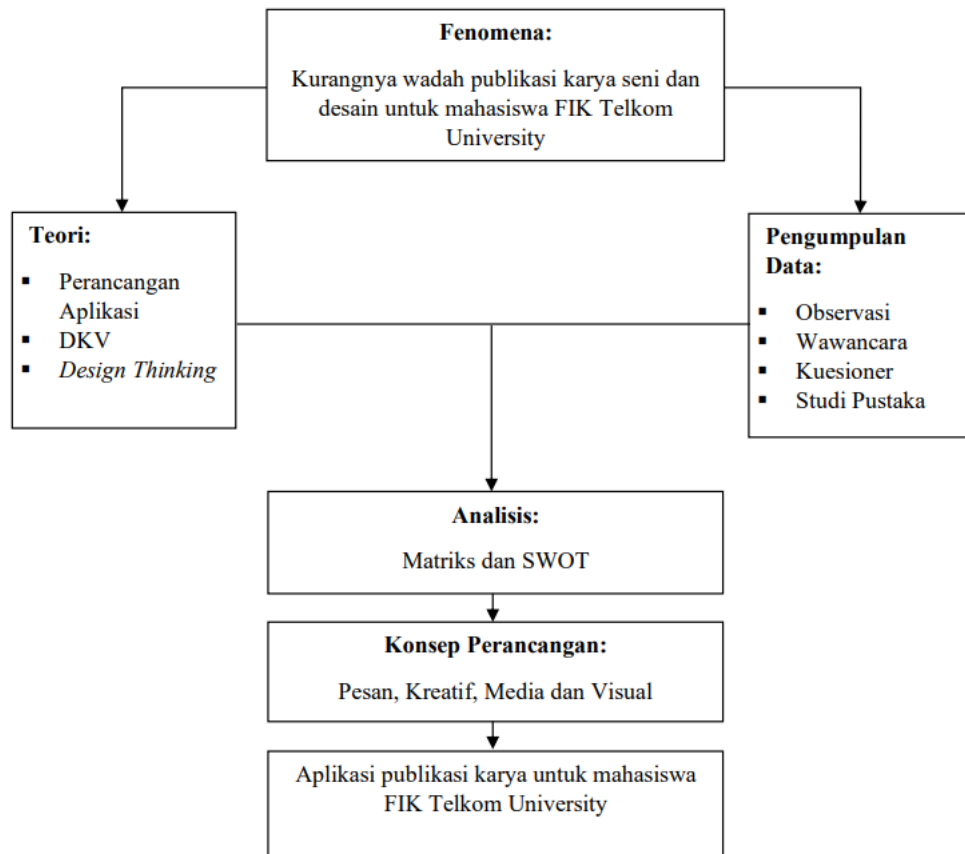
Agar memiliki tampilan yang impresif, data akan diubah menjadi bagan, dengan begitu batas unsur tertinggi dan terendah akan lebih terlihat. Bentuk bagan yang dipilih adalah *pie chart*, dengan variabel warna yang berbeda untuk tiap datanya.

b) Analisis Matriks

Analisis Matriks adalah membandingkan objek visual dengan satu tolak ukur untuk menilai perbedaan dari objeknya (Soewardikoen, 2013:111).

Matriks berisi kolom dan baris untuk menyajikan data dengan seimbang, serta membantu melihat persamaan dan perbedaan dari objek yang diteliti. Kolom dan baris pada matriks akan diisi oleh teori mengenai aplikasi yang nantinya akan berakhir menjadi rangkuman kemudian kesimpulan penelitian. Objek yang akan diteliti adalah mahasiswa FIK Telkom University.

1.7 Kerangka Penelitian



*Gambar 1. 1 Kerangka Penelitian
Sumber : Data Pribadi*

1.8 Pembabakan

BAB 1 Dalam bab pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang fenomena permasalahan mahasiswa fakultas Industri Kreatif Telkom University dalam memuplikasikan karya seni dan desain, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, cara pengumpulan data dan analisis, serta kerangka penelitian laporan.

BAB II Dalam bab dasar pemikiran akan memuat dasar teori yang relevan dengan topik masalah serta objek penelitian yang diangkat, seperti teori perancangan aplikasi, *user interface*, DKV, prinsip desain dan metode *design*

thinking, sebagai landasan yang relevan dalam pembuatan penelitian dan kerangka teori.

BAB III Dalam bab data dan analisis pemikiran akan mengurai hasil pencarian data secara terstruktur, mulai dari data aspek imaji, data wawancara, data kuesioner dan analisis konten, analisis visual, analisis matriks, serta penarikan kesimpulan untuk perancangan aplikasi publikasi karya seni dan desain mahasiswa FIK Telkom University.

BAB IV Menguraikan strategi yang digunakan dalam merancang aplikasi dan hasil perancangan aplikasi publikasi karya seni dan desain untuk mahasiswa FIK Telkom University.

BAB V Dalam bab penutup akan menjelaskan kesimpulan dari keseluruhan laporan penelitian serta saran yang berkaitan dengan penelitian.