

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MANAJEMEN DESAIN THE DESIGN OF ILLUSTRATION BOOK MANAGEMENT DESIGN

Raysa Kania Wandasari

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
Raysakania@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Saat ini banyak calon mahasiswa dan mahasiswa serta desainer yang belum tahu akan perkembangan ilmu desain. Selain itu juga banyak mahasiswa desain dan desainer yang belum bisa mengelola hasil karyanya. Ilmu manajemen desain merupakan keilmuan yang dapat memberikan pengetahuan kepada calon desainer mengenai pengelolaan karya dan kewirausahaan. Maka dari itu dibutuhkan sebuah media buku yang menarik untuk menginformasikan ilmu manajemen desain dan hal-hal apa saja yang dipelajari dalam keilmuan tersebut. Agar terlihat lebih menarik maka dalam proses perancangannya lebih banyak menggunakan ilustrasi gambar yang sesuai dengan target *audience*. Dalam perancangan buku ilustrasi ini diperlukan proses pengumpulan data dan beberapa metode yaitu observasi yang dilakukan dengan cara melihat dan membandingkan proyek buku sejenis, metode studi pustaka, metode wawancara dengan selaku ahli ilmu manajemen dan desain serta pelaku industri kreatif. Selain itu penulis juga melakukan analisis dengan menggunakan matriks sebagai perbandingan produk sejenis. Adapun target dari perancangan buku ini yang difokuskan untuk kalangan menengah keatas dengan rentang usia 18-25 tahun yang berada di wilayah Negara Indonesia. Penulis berharap buku ilustrasi tersebut dapat mempermudah target *audience* dalam memahami ilmu tersebut melalui pendekatan ilustrasi serta memeberikan wawasan akan perkembangan ilmu desain.

Kata Kunci : *Buku Ilustrasi, Manajemen desain, Desain.*

Abstract : Now day a lot of student candidates, students and designers are dont know about the design studies development. A lot of design student and designers still can't manage their creation. Design management studies is the studies that gives a knowledge to student about managing their creation and entrepreneurship. So there is need a book as a media that are interesting and informing about management design and any studies that related to management design. At the designing use a lot of illustration that are suitable to the audience. At the process of designing this illustrations book is need data gathering and observation method with comparing another book illustrations project, literature review and interview to expert of management and design studies as a part of creative industries. The writer use an matriks analysis as a comparison of another same product. The target of this illustration book are focused to middle class with age range between 18-25 years old in Indonesia. Writer hopes this illustration book could make easier audience in understanding this studies with approach illustration and gives a knowledge about the design studies development.

Keywords: books illustration, management design, design.

1. Pendahuluan

Perancangan atau yang biasa dikenal dengan desain saat ini banyak diminati oleh masyarakat luas. Oleh sebab itu banyak peluang tumbuhnya profesi baru terkait dengan ilmu Desain yang akhirnya meningkatkan permintaan akan pendidikan desain dan perkembangan ilmu desain. 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)

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.

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, untuk itu penulis ingin memberikan informasi tersebut kepada calon mahasiswa dan mahasiswa desain serta desainer. Penulis menggunakan media cetak yaitu buku sebagai sarana untuk menyampaikan informasi tersebut 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.

Pada perancangan buku ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu 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. Wawancara, dilakukan kepada salah satu dosen manajemen desain, lulusan manajemen desain serta para pelaku industri kreatif yang ada di Indonesia

, khususnya di kota Bandung. Studi Pustaka, yaitu 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. Ada pula metode analisis yang digunakan oleh penulis yaitu analisis matriks, 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.

2. Dasar Teori

Dalam perancangan buku ilustrasi Manajemen Desain ini, diperlukan dasar teori sebagai pedoman dalam merancang medianya. Dalam perancangan ini penulis menggunakan beberapa teori yang diantaranya teori buku, menurut definisi Unesco buku adalah terbitan tidak berkala sedikitnya 48 halaman tidak termasuk kulit. Isinya sudah tidak sesederhana *booklet*/brosur dan tidak ada ketentuan dalam jumlah halaman. Selain itu cara membaca, menyimpan dan memanfaatkannya pun berbeda. Hasil buku yang baik menuntut penanganan yang sungguh-sungguh karena desain buku tidak hanya kulitnya saja, melainkan seluruh permukaan halaman dari awal sampai akhir. Oleh karena itu buku merupakan media komunikasi. Cara pembaca untuk berkomunikasi dengan penulis adalah melalui halaman-halaman pada buku, maka dari itu diperlukan penanganan serius untuk membuat sebuah buku. Ada yang menyatakan bahwa buku adalah barang cetakan yang paling lengkap bagiannya, karena secara anatomis buku dibagi menjadi ke dalam tiga bagian seperti bagian depan, bagian teks dan bagian belakang. Persyaratan untuk mencetak buku pun lebih rumit dibandingkan dengan cetakan lainnya, selain itu penggunaan buku bisa digunakan selama mungkin, karena bersifat barang yang bisa disimpan. Demikian dengan alasan-alasan tersebut terbukti bahwa buku telah menjadi alat komunikasi yang berisikan pesan-pesan masa lalu hingga masa sekarang (Purwanto, 2006 : 160). mengingat media yang digunakan adalah sebuah media cetak, menurut Damera Tahap pra cetak merupakan tahap persiapan dalam proses cetak yang mengelola materi yang akan dicetak hingga menjadi acuan cetak. Tahap pra cetak merupakan tahapan yang sangat menentukan hasil cetaknya bagus atau tidak serta sesuai atau tidak sesuai.

Untuk membuat sebuah buku, diperlukan teori perancangan buku yang diantaranya adalah teori *Layout* menurut Anggraini & Nathalia dalam buku Desain Komunikasi Visual yang menyatakan bahwa *Layout* merupakan tata letak ruang atau bidang. *Layout* dapat dilihat pada majalah, *website*, iklan *televisi* dan lain sebagainya. Dalam mendesain *layout* merupakan salah satu hal yang utama. Sebuah desain yang baik harus mempunyai *layout* yang terpadu. Dalam sebuah *layout* terdapat elemen-elemen seperti teks, visual dan elemen lainnya. Tujuan utama dari *layout* adalah untuk menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif serta dapat dengan mudah pembaca menangkap informasi yang disampaikan. Dengan penerapan komposisi elemen-elemen layout harus diperhatikan juga prinsip-prinsip *layout* agar elemen tersebut sesuai dengan prinsip-prinsip *layout*. Teori Grid merupakan garis vertikal maupun horizontal yang membagi halaman menjadi beberapa unit. Grid dapat membantu untuk menjaga keteraturan desain. Melalui sistem grid, perancangan grafis dapat membuat sistematika guna menjaga konsistensi dalam pengulangan komposisi yang sudah diciptakan. Setiap proyek desain mempunyai keadaan atau masalah yang berbeda-beda. Oleh karena itu, sistem grid dapat menunjukkan elemen-elemen tertentu yang diperlukan oleh desainer.

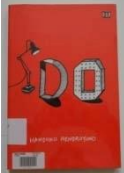
Dalam perancangan buku ini terdapat pula penggunaan warna, tipografi dan ilustrasi untuk membuat buku menjadi lebih menarik. Adapun teori warna yang dikemukakan oleh Anggraini dan Nathalia dalam buku Desain Komunikasi Visual, warna merupakan faktor yang sangat penting dalam mendesain, setiap warna memiliki

makna, karakter dan sifat yang berbeda-beda. Adapun kelompok-kelompok pada warna yaitu premier, sekunder, tersier dan netral. Sedangkan teori Tipografi dalam buku tersebut merupakan bentuk visual yang berkaitan dengan kehidupan manusia pada era modern. Adanya kebutuhan dalam memandang atau memperhatikan huruf secara fungsionalnya menjadikan huruf bermacam-macam jenis dan pembentukan atau kreasi pada huruf. Ilmu tipografi sangat penting untuk seorang desainer sebab tipografi menjadi salah satu bentuk visual yang dapat dimasukkan ke dalam sebuah perancangan karya desain seperti pada media iklan yaitu baliho, poster, Koran, majalah, website dan televisi. Teori Ilustrasi menurut kusrianto adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atau suatu maksud atau tujuan secara visual. Ilustrasi tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi juga dapat menghiasi ruang kosong. Misalnya majalah, Koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam – macam seperti karya seni sketsa, lukis, karikatural, grafis dan image bitmap, hingga karya foto. Selain itu, dalam perancangan buku ilustrasi ini terdapat teori mengenai remaja dan dewasa dini yang menjadi dasar penulis dalam merancangan buku ini. Menurut Yusuf, pada usia 18 tahun remaja sudah memiliki ukuran dan kekuatan fisik yang matang, sehingga memudahkannya untuk mempelajari keterampilan atau keahlian yang dituntut oleh suatu pekerjaan dan pada usia 18 – 25 remaja sudah memiliki pertimbangan yang objektif, bisa masuk ke pasaran kerja atau latihan professional, dan mencoba untuk mengimplementasikan konsep dirinya.

3. Metode Penelitian

Untuk membuat perancangan buku ilustrasi Manajemen Desain, penulis melakukan beberapa metode yang dilakukan yaitu Observasi dengan cara menanyakan secara langsung kepada beberapa sumber dengan rentan usia 18-25 tahun sesuai target yang berada di Bandung di antaranya adalah untuk usia 18 tahun penulis melakukan observasi kepada pelajar SMA yang sedang duduk di bangku kelas tiga yaitu SMA BPI 1, SMA 7 dan SMA Labschool UPI. Sedangkan untuk umur diatas 18 tahun sampai 25 tahun penulis melakukan observasi kepada mahasiswa yang mengambil jurusan desain yaitu mahasiswa Telkom, Itenas, Unikom, Unpas dan STSI. Serta alumni jurusan desain yang di antaranya alumni ITB dan Telkom. Penulis juga melakukan wawancara kepada beberapa narasumber yang diantaranya Bapak Bijaksana Prabawa selaku dosen Manajemen Desain di Telkom University, Bapak Adi panuntun selaku alumni lulusan S2 Manajemen Desain dan *founder* dari Studio Sembilan Matahari, serta beberapa brand yang menjadi tokoh inspiratif di Industri kreatif yaitu Matoa Indonesia yang bersumber dari Bapak Agianda Malzhendy sebagai *Marketing Communication, Manager* dan Fourspeed yang bersumber dari Bapak Fajar Suryajaya sebagai salah satu *founder*.

Selain melakukan metode penelitian Observasi dan wawancara, penulis melakukan metode analisis matriks dengan buku-buku sejenis sebagai bahan pertimbangan dan acuan untuk membuat buku ilustrasi Manajemen Desain. Buku-buku yang digunakan untuk analisis matrik tersebut diantaranya adalah :

			
Judul Buku	Bisnis Desain	Do	Desain Komunikasi Visual
Penulis	Surianto Rustan	Handoko Hendroyono	Lia Anggraini & Kirana Nathalia
Penerbit	PT Lintas Imaji Kreasi (Batavia Imaji Penerbit)	KPG (Kepustakaan Populer Gramedia)	Nuansa Cendekia
Tahun	2015	2014	2014
Jumlah Halaman	216 Halaman	207 Halaman	100 Halaman
Ukuran Buku	20 cm x 13.5 cm	14 cm x 21 cm	17,5 cm x 25 cm
Deskripsi Buku	Buku Bisnis desain ini mengajak masyarakat umum, mahasiswa, maupun yang sudah menjadi profesional dalam kurun waktu tertentu yang memiliki hasrat untuk memulai bisnis sendiri khususnya di bidang desain grafis atau desain komunikasi	Merupakan buku motivasi yang diperuntukan untuk masyarakat umum siapapun khususnya anak muda yang mempunyai ide-ide kreatif serta inovatif yang dipandu untuk bekerja guna merealisasikan ide-idenya tersebut seperti membuat <i>personal branding</i> atau	Merupakan buku panduan serta buku referensi yang diperuntukan khususnya untuk siswa SMA/SMK, mahasiswa tingkat awal dan siapapun yang ingin memasuki serta mengetahui seputar dunia desain komunikasi visual. Buku ini berisi tentang informasi dan panduan apa itu desain komunikasi visual, sejarahnya,

	visual. Buku ini berisi tentang informasi dan panduan bagaimana memulai bisnis desain, cara menghitung harga desain, mengelola proyek dan <i>deadline</i> , bekerja di perusahaan atau <i>freelance</i> , dan etika bisnis dalam desain grafis. Selain itu buku ini disajikan ala desain dengan bahasa yang ringan, kasus-kasus nyata, hitung-hitungan yang simpel, desain yang fullcolor, dan dilengkapi gambar, foto, diagram serta infografik yang menarik.	<i>brand</i> . Buku ini berisi tentang bagaimana melakukan langkah awal dalam berkeaktifitas membuat <i>brand</i> yaitu dengan cara berfikir kreatif, mendorong untuk mengeksplor apa yang sudah ada dan di alami di sekitarnya, dalam buku ini juga memperlihatkan sesuatu <i>personal branding</i> kreatif yang sudah ada, mendorong bagaimana cara berbagi atau berkomunikasi yang baik untuk <i>audience</i> dan konsumen, serta mendorong untuk berbuat baik dengan cara bekerja mengatasi persoalan industri yaitu memanfaatkan kekayaan budaya dan alam di industri saat ini dengan merealisasikan ide-idenya tersebut.	unsur-unsur pada desain, serta menjelaskan tentang apa saja yang dipelajari di dalam desain komunikasi visual.
--	--	--	--

4. Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian yang dilakukan melalui observasi, studi pustaka, wawancara, dan analisis matriks yang penulis buat, didapatkan data bahwa keilmuan Manajemen Desain merupakan keilmuan yang lahir dari perkembangan Desain serta dari adanya kebutuhan industri dan konteks bisnis. Desain terdiri dari beberapa beberapa profesi yang diantaranya desain produk, desain grafis, desain arsitektur, desain interior dan desain kriya tekstil. Dari beberapa profesi desain tersebut ada sebuah pengelompokan desain yaitu desain lingkungan yang terdiri dari desain arsitektur dan desain interior, desain kemasan yang terdiri dari desain produk dan desain grafis, serta desain produk yang terdiri dari desain kriya tekstil dan desain produk. Adanya permasalahan di industri desain menjadikan lahirnya ideologi desain terapan yaitu dimana dalam sebuah proses bisnis mempunyai langkah awal yang harus dilakukan yaitu membuat dan menggabungkan antara strategi desain dan bisnis, karena berdasarkan hasil survei di Inggris dapat disimpulkan bahwa peranan desain dan bisnis sangat mempengaruhi peningkatan omset, citra perusahaan, kualitas layanan, peningkatan pangsa pasar, pengembangan produk baru dan mengurangi anggaran biaya.

Dari hasil observasi yang dilakukan, penulis dapat menyimpulkan bahwa keilmuan manajemen desain sangat penting dan belum adanya buku manajemen desain yang menggunakan banyak visual khususnya ilustrasi. Sedangkan dari hasil wawancara yang dilakukan penulis dapat menyimpulkan bahwa peranan manajemen desain sangatlah penting, khususnya dalam industri kreatif. Manajemen desain dapat berperan sangat besar dalam industri kreatif, selain dalam industri kreatif keilmuan manajemen desain juga sangat perlu untuk dimiliki oleh seorang desainer dalam bekerja serta pelaku atau tokoh di industri kreatif sendiri. Keilmuan manajemen desain dapat mengatur/ *manage* serta mengelola sebuah karya atau sebuah perusahaan menjadi lebih terarah. Selain itu inovasi dan desain pada sebuah produk merupakan salah satu bagian dari manajemen desain dimana keduanya juga sangat penting untuk dimiliki oleh seorang desainer dan pelaku industri kreatif. Di Indonesia sendiri untuk dapat memajukan perekonomian Indonesia adalah salah satunya dengan cara mendukung para pelaku industri kreatif dan keilmuan yang sangat mendukung akan hal tersebut adalah manajemen desain.

5. Pembahasan Hasil Perancangan

Konsep Pesan

Memberikan informasi mengenai perkembangan keilmuan desain dan manajemen desain, serta konsep bisnis dan desain kepada masyarakat luas khususnya desainer. Buku tersebut akan diberi berjudul "Manajemen

Desain” judul tersebut diberikan untuk menggabungkan konsep pesan dengan materi yang akan disampaikan, dalam materi tersebut penulis menggunakan dua buku studi pustaka yang digunakan untuk memperoleh materi keilmuan manajemen desain. Adapun *tagline* yang akan digunakan yaitu “kanan kiri, oke!” yang bertujuan untuk memasukkan unsur humor agar tidak terlalu formal dan kaku karena penulis menyesuaikan pada target *audience* yaitu remaja akhir dan dewasa dini.

Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang digunakan dalam buku ilustrasi manajemen desain ini yaitu menggunakan pendekatan melalui media ilustrasi atau visual dengan jenis *vector*. *Vector* yang digunakan pada perancangan yaitu menggunakan *icon-icon* yang berhubungan dengan keilmuan manajemen desain serta pengembangan dari konsep *tagline* yang mencakup otak kanan dan otak kiri.

Konsep Media

Konsep media yang digunakan untuk Tugas Akhir ini adalah media Buku dengan ukuran 20cm x 20cm yang menggunakan jilid *softcover* serta berisikan 80 halaman termasuk cover dan jenis kertas dari isi buku ini akan menggunakan Book Paper 90 gr. Buku tersebut akan di cetak dengan *full color* agar terlihat menarik dengan menyesuaikan target sasaran atau *audience*.

Konsep Visual

a. Gaya Visual (Gambar)

Gaya visual yang digunakan pada buku ilustrasi manajemen desain yaitu menggunakan gambar berbasis *vector* dua dimensi dengan tujuan untuk menyederhanakan teks menjadi visual agar terlihat menarik.

b. Layout dan Grid

Layout yang akan digunakan pada buku ilustrasi manajemen desain akan menggunakan beberapa pembatas halaman pada bab serta pada penjelasan dan gambar penulis akan menggunakan layout yang bereksplorasi atau menggunakan urutan acak pada setiap halaman. Selain itu penulis menggunakan jenis grid yaitu *eksplorasi grid* seperti pada gambar di atas. Jenis grid tersebut digunakan yaitu dengan tujuan untuk merancang dan menciptakan *layout* yang lebih dinamis sesuai kebutuhan dan tujuan pada desain yang akan dibuat. Dengan cara memodifikasi/mengeksplorasi dari grid standar yang sudah ada atau membuat sesuatu grid baru yang lebih fleksibel.

c. Warna

Dalam perancangan buku ilustrasi manajemen desain ini, ada pula warna-warna yang akan menjadi acuan untuk digunakan dalam mendesain dan membuat buku tersebut, yaitu mendominasi warna pink, kuning, biru, toska dan orange. Penulis menggunakan dominasi warna-warna yang cerah dan terang untuk menyesuaikan dengan target *audience* dalam perancangan buku ilustrasi Manajemen Desain.

d. Tipografi

Dalam penggunaan tipografi atau huruf penulis menggunakan jenis huruf yaitu *San Serif*, penulis menggunakan jenis huruf tersebut bertujuan untuk menyesuaikan dengan gaya visual atau gaya gambar karena huruf tersebut memberi kesan dan melambangkan kesederhanaan, masa kini dan futuristik. Ada 3 jenis huruf yang digunakan dalam perancangan ini yaitu *Dream Of me*, *From Where you are* dan *Babydoll*. Penulis menggunakan jenis huruf tersebut pada semua tipografi yang ada di dalam buku, mulai dari untuk penomoran, judul hingga teks untuk penjelasan.

6. Hasil Perancangan

Cover

Konsep pada cover buku ilustrasi manajemen desain ini adalah ingin menimbulkan perasaan kreativitas kepada target *audience* dengan cara penulis menggunakan ilustrasi kepala manusia dalam bentuk setengah yang bertujuan untuk lebih menjelaskan kepada otak manusia yaitu antara kiri dan kanan. maksud dari otak kiri dan kanan adalah menerjemahkan arti manajemen desain itu sendiri kanan adalah desain dan kiri adalah manajemen. Gambar ilustrasi lampu juga digunakan untuk menjelaskan proses berfikir atau munculnya ide baru, karena manajemen desain sendiri adalah keilmuan inovasi dari perkembangan desain.

Cover belakang

Cover Depan



Gambar 1 Cover buku ilustrasi manajemen desain
(Sumber : Data Penulis)

Halaman Isi

Pada halaman isi penulis membuat pembatas halaman setiap bab dengan menggunakan perpaduan antara huruf dan ilustrasi yang sudah dijelaskan pada konsep visual. Adapun warna-warna yang dipakai berbeda-beda yaitu warna biru untuk desain, coklat untuk desain dan bisnis, orange untuk manajemen desain, hijau untuk pendidikan, merah untuk sejarah dan kuning untuk strategi desain.



Gambar 2 Isi buku ilustrasi manajemen desain
(Sumber : Data Penulis)



Gambar 3 Isi buku ilustrasi manajemen desain
(Sumber : Data Penulis)



Gambar 4 Isi buku ilustrasi manajemen desain
(Sumber : Data Penulis)

7. Kesimpulan

Perancangan tugas akhir ini dibuat berdasarkan fenomena dan permasalahan yang terjadi saat ini yaitu perlunya disebarluaskan keilmuan dari manajemen desain. Banyaknya profesi seorang desainer di Indonesia seharusnya bisa menjadikan Indonesia sebagai Negara yang berkembang karena adanya kreativitas dari sebuah desain. Keilmuan manajemen desain ini sangat luas dapat digunakan diberbagai aspek, tidak hanya pada desain namun terkait pada profesi lain tentunya.

Di Indonesia sendiri keilmuan manajemen desain sudah mulai disaradi dengan adanya beberapa pendidikan tinggi yang membuka jurusan manajemen desain. Mungkin beberapa tahun kedepan jurusan ini akan dibuka diberbagai pendidikan tinggi lainnya Karena kesadaran akan kebutuhan keilmuan manajemen desain.

Sebelum keilmuan manajemen desain ada di berbagai pendidikan tinggi lainnya, penulis merasa perlu untuk membuat buku panduan yang berisikan informasi mengenai keilmuan manajemen desain. Tujuannya adalah untuk menyadari terlebih dahulu bahwa manajemen desain merupakan keilmuan yang dapat dirasakan dalam berbagai aspek karena berisikan mengenai pengelolaan atau sebuah proses yang berfikir secara kreatif.

Daftar Pustaka :

Buku

- [1] Anggraini dan Nathalia, Lia dan Kirana (2013). *Desain Komunikasi Visual; dasar-dasar panduan untuk pemula*, Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia.
- [2] Best, Kathryn. 2006. *Design Management; Managing Design Strategy, Process and Implementation*, United Kingdom: AVA Publishing.
- [3] Borja De Mozota, Brigitte. 2003. *Design Management; Using Design to Build Brand Value and Corporate Innovation*, New York: Allworth Press.
- [4] Dameria, Anne (2008). *Basic Printing*, Jakarta: Link & Match Graphic.
- [5] Dameria, Anne (2012). *Designer Hand Book*, Jakarta: Link & Match Graphic.
- [6] Kusrianto, Adi (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [7] Nazir, Muhammad (1988). *Metode penelitian*, Jakarta: Ghalia Indonesia
- [8] Purwantio, Bb (2006). *Desain Grafis; pengantar tata letak dan tipografi*, Jakarta: LPMG-ATG TRISAKTI.
- [9] Rohidi, Tjetjep Rohendi (2011). *Metodelogi Penelitian seni*, Semarang: Cipta Prima Nusantara Semarang, CV
- [10] Rustan, Surianto (2009). *Layout Dasar & Penerapannya*, Jakarta: Gramedia.
- [11] Sekaran, Uma. (2006). *Metode Penelitian untuk bisnis*, Jakarta: Salemba Empat.
- [12] Soewardikoen, Didit Widiatmoko (2013). *Metode Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir*, Bandung: CV Dinamika Komunika.

- [13] Yusuf, Syamsu (2012). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.

Website

- [1] <http://www.kompasiana.com/audimoslem/lulusan-desain-komunikasi-visual-mulai-diragukan> (17 Febuari 2016, 15:33)
- [2] <http://www.caradesain.com/pengertian-desain-grafis/> (31 Maret 2016, 10:55)
- [3] <http://vanseodesign.com/web-design/grid-anatomy/> (18 April 2016, 12:50)
- [4] <http://belajarpsikologi.com/perkembangan-psikologis-remaja/> (20 April 2016, 12:46)
- [5] www.penerbitkpg.com/tentang_kpg diakses pada Senin (1 Maret 2016, 15:00)
- [6] <http://www.amazon.com/Design-Management-Using-Corporate-Innovation/dp/1581152833> (5 April 2016, 14:26)
- [7] <http://www.amazon.com/Design-Management-Managing-Strategy-Implementation/dp/2940373124> (5 April 2016, 14:28)
- [8] <http://klopidea.com/bentuk-dan-makna-tersembunyi-dari-komponen-dalam-logo/> (21 Juni 2016, 12:13)