

## **ABSTRAK**

Perkembangan profesi desain grafis saat ini diiringi dengan berkembangnya keilmuan desain. Dalam prosesnya dibutuhkan pula sarana bagi mahasiswa desain grafis untuk memahami lebih dalam mengenai keilmuannya secara ideal. Sulitnya mendapat media-media pembelajaran dan atau sumber keilmuan meski dengan kemudahan akses teknologi yang jauh lebih mudah akhirnya membuat kesadaran akan pentingnya proses dan eksplorasi dalam mendesain dikesampingkan, padahal sebuah hasil desain bukan hanya mengenai output dihasilkan tetapi juga ada sebuah proses panjang didalamnya. Sehingga karya tersebut dapat menjawab dan menjadi sebuah pemecahan dari sebuah permasalahan. Untuk menjadi seorang desainer yang ideal dalam berproses, maka pembelajaran dan pemahaman akan pentingnya sebuah proses haruslah dilatih dan ditanamkan sejak mahasiswa sebagai tingkatan pemula yang akan menjadi desainer grafis. Maka proses desain grafis haruslah ditanamkan sejak dasar. Dalam penelitian ini digunakan metode kualitatif dengan menggunakan analisa SWOT untuk mengetahui kelebihan dan juga kekuarang dari media yang akan dirancang. Penelitian ini menghasilkan perancangan sebuah media informasi berbentuk Buku interaktif mengenai proses desain grafis dasar bagi pemula yang akan berguna bagi mahasiswa tingkat dasar keilmuan tersebut sebagai buku informasi dan pembelajaran agar memahami pentingnya sebuah proses dalam mendesain.

**Kata Kunci** : Buku Interaktif, Proses, Desain Grafis, Pemula