

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi tidak bisa dipisahkan dari dunia industri. Termasuk dalam industri kreatif, seperti desain grafis dengan instrumental teknik cetaknya. Perkembangan ini juga membuat desainer grafis menjadi lebih independen dalam menghasilkan sebuah karya. Proses produksi yang semakin cepat dan kuantitas yang tidak lagi mempunyai batas minimum produksi, membuat proses ini tak lagi dianggap sesuatu yang penting. Melupakan atau mengesampingkan proses dalam desain sama saja melupakan sebuah langkah penting dalam membuat desain. Hilangnya satu tahapan dalam suatu rangkaian susunan proses akan membuat hasil yang diinginkan jauh dari ekspektasi perancang ataupun pemesan. Fullfill bersama Desain Grafis Indonesia (DGI) Pada FGDexpo 2015, telah mengemukakan isu ini dalam kampanye “Yaelah, Gampang!” dimana menurut mereka “Mindset dari penerus era ini mengesampingkan proses, dimana kecantikan visual adalah segalanya dan dimana semuanya adalah kosong”.

Sebagai mahasiswa desain komunikasi visual yang nantinya (diharapkan) akan menjadi seorang desainer grafis, penting untuk kita memahami peran kita dalam sebuah proses desain yang utuh. “Desainer grafis dituntut untuk memahami perannya dalam proses cetak dan digital” *The Fundamentals of Graphic Design* (2009:14). Kita dituntut untuk bisa menterjemahkan ide dan konsep kita menjadi sebuah produk yang tidak hanya mempunyai fungsi dan pesan yang jelas namun juga *cost effective*. Pemahaman dalam proses ini (sekiranya) dapat membantu kita dalam mewujudkan produk yang ideal dan efektif baik secara konsep ataupun secara proses.

Memahami teknik dan media yang digunakan akan mempermudah kita dalam membuat sebuah karya, terutama dalam konsep perancangan dan pengaturan timeline kerja. Dimana kita harus bisa mempertimbangkan secara matang teknis yang akan digunakan dalam ide dan konsep, penerapannya, lalu menyerahkannya

kepercetakan. Proses ini memerlukan pemahaman teknik cetak itu sendiri, seperti penggunaan warna pada mesin offset berbeda dengan mesin cetak digital, material yang digunakan, persiapan file yang akan dicetak, serta finishing yang diinginkan, akan sangat berbeda disetiap tekniknya karena terdapat perbedaan teknik yang digunakan pada masing output yang dikeluarkan. Seperti yang disampaikan Ferdi Trihadi, Printing Director KYUB Studio, pada talkshow “Design Process” 2019, “Proses pemahaman teknik dan bahan cetak adalah proses yang sangat penting, agar meminimalisir kesalahan pahaman antara desainer, klien dan printer. Kesalah pahaman ini seling kali merugikan semua pihak”.

Pengetahuan dan pemahaman ini tidak hanya diperlukan dalam dunia kerja namun juga berguna dalam dunia perkuliahan, terutama untuk mahasiswa desain komunikasi visual. Dimana, 80% dari tugas yang dikumpulkan akan dicetak terlebih dahulu. Hampir semua peminatan dalam jurusan desain komunikasi visual, seperti: Desain Grafis, Multimedia, Advertising, Games, Film, dan Manajemen Desain mencetak tugas-tugas mereka. Namun, sebagai besar dari mahasiswa DKV menganggap remeh atau bahkan tidak sadar bahwa proses “mencetak tugas” ini adalah bagian dari pembelajaran. Hal ini membuat pengembangan dan penerapan pemahaman mengenai dasar proses cetak (pracetak - cetak - pasca cetak) mereka menjadi sangat minim, semua terkesan “asal jadi” dan instant. Seperti yang dikatakan Hastjarjo Boedi Wibowo, dalam arsip DGI 2009, “Generasi mahasiswa DKV saat ini sering mengabaikan proses dalam berkarya, hanya ingin serba instan. Maunya langsung menjadi desainer terkenal, kaya, hebat tanpa mau bersusah payah”. Dikesampingkannya proses cetak ini ditakutkan akan menjadi hal wajar dan akan dibawa sampai mereka (kita) menjadi seorang desainer grafis.

Kurangnya pemahaman mengenai dasar proses cetak ini juga membuat sering terjadinya kesalahan - kesalahan seperti : penggunaan material yang kurang tepat, hasil cetak yang terpotong, hasil jilid yang tidak tepat dan masih banyak kesalahan lainnya yang dapat dihindari jika kita lebih memahami dasar proses cetak itu sendiri, baik dalam proses pra cetak sampai proses pasca cetak. Perlu dan pentingnya pengetahuan serta pemahaman dasar proses cetak untuk mahasiswa DKV bahkan untuk desainer grafis itu sendiri, kurang didukung oleh media yang ada saat ini. Mahasiswa sulit menemukan media yang membahas mengenai proses

cetak. Hal ini terbukti dari wawancara yang dilakukan penulis kepada mahasiswa DKV dari 4 universitas di Bandung, Telkom University, ITB, ITHB dan Binus. Kurangnya media yang membahas mengenai proses cetak membuat ketertarikan mahasiswa semakin berkurang. Selain itu, hal ini ditambah dengan harga buku yang relatif “mahal” untuk kalangan mahasiswa membuat penyebaran beberapa buku kurang menjangkau seluruh lapisan mahasiswa.

Diharapkan dengan dilakukannya perancangan buku seri ini dapat memudahkan dan membantu mahasiswa DKV untuk paham lebih dalam mengenai proses desain yang dibahas satu persatu disetiap bukunya. Serta menambah dan memberikan sebuah media yang tidak hanya dapat dipahami dan dimengerti oleh mahasiswa namun juga dengan harga yang sesuai dengan mahasiswa. Sehingga dapat membantu serta memberikan pengetahuan baru dalam proses desain yang mereka lakukan. Semoga dengan adanya perancangan buku seri mengenai pemahaman dasar proses cetak ini membuat proses dalam desain menjadi lebih dihargai serta dapat diterapkan dalam perkuliahan ataupun ketika menjadi praktisi di industri kreatif nanti.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat ditarik beberapa masalah yaitu :

1. Rendahnya kesadaran akan pentingnya pengetahuan dan pemahaman mengenai dasar proses cetak.
2. Sering terjadinya kesalahan - kesalahan yang dilakukan mahasiswa akibat kurangnya pengetahuan dan pemahaman dasar proses cetak.
3. Sedikitnya buku pengetahuan dan pemahaman mengenai dasar proses cetak.

1.2.2 Perumusan Masalah

1. Bagaimana merancang buku mengenai pemahaman dasar proses cetak untuk mahasiswa desain komunikasi visual?

1.3 Ruang Lingkup

Dalam kaitannya dengan program Desain Grafis , maka batasan dan fokus masalah yang akan dibahas dalam Tugas Akhir ini adalah:

1. Apa : Proses cetak merupakan tahapan - tahapan yang dilakukan dan dipersiapkan seorang desainer untuk membuat sebuah karya/produk dari mulai sketsa hingga hasil jadi. Tahapan ini meliputi (pracetak - cetak - pasca cetak)
2. Siapa : Target audiens dari penelitian ini adalah Mahasiswa Desain Komunikasi Visual, terutama mahasiswa peminatan Desain Grafis dengan subjek penelitian Telkom University.
3. Kapan : Pengumpulan data dilakukan mulai Januari 2020 hingga April 2020. Pelaksanaan proses perancangan dilakukan dari bulan Mei 2020 hingga Juni 2020.
4. Tempat : Pengumpulan data dan proses perancangan dilakukan di kota Bandung.
5. Kenapa : Perlu adanya buku mengenai dasar proses cetak untuk mahasiswa desain komunikasi visual yang dapat membantu mereka dalam proses desain.
6. Bagaimana : Perancangan berupa buku seri, berjumlah 3 buku dan media pendukung lainnya.

1.4 Tujuan Perancangan

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, Tugas Akhir ini bertujuan untuk:

Merancang buku seri yang dapat membantu mahasiswa DKV untuk memahami dasar proses cetak sehingga dapat membantu mereka dalam perkuliahan ataupun dalam industri kreatif kelak.

1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Literatur

Metode ini dilakukan untuk memahami dan mendalami data - data pada buku - buku yang berhubungan dengan penelitian, agar membantu penulis mendapatkan data yang akurat. Beberapa buku itu adalah : Basic Printing, Creativity on Print, Graphic Designer Handbook, Imprint, dan lain-lain.

2. Wawancara

Metode ini dilakukan untuk mencari data langsung dari beberapa praktisi dan pengajar desain grafis untuk menguatkan data penelitian.

3. Kuisisioner

Metode ini dilakukan untuk mencari data terkait target audience. Penulis menyebarkan kuisisioner online kepada target audience dengan subjek penelitian mahasiswa DKV Telkom University.

4. Observasi

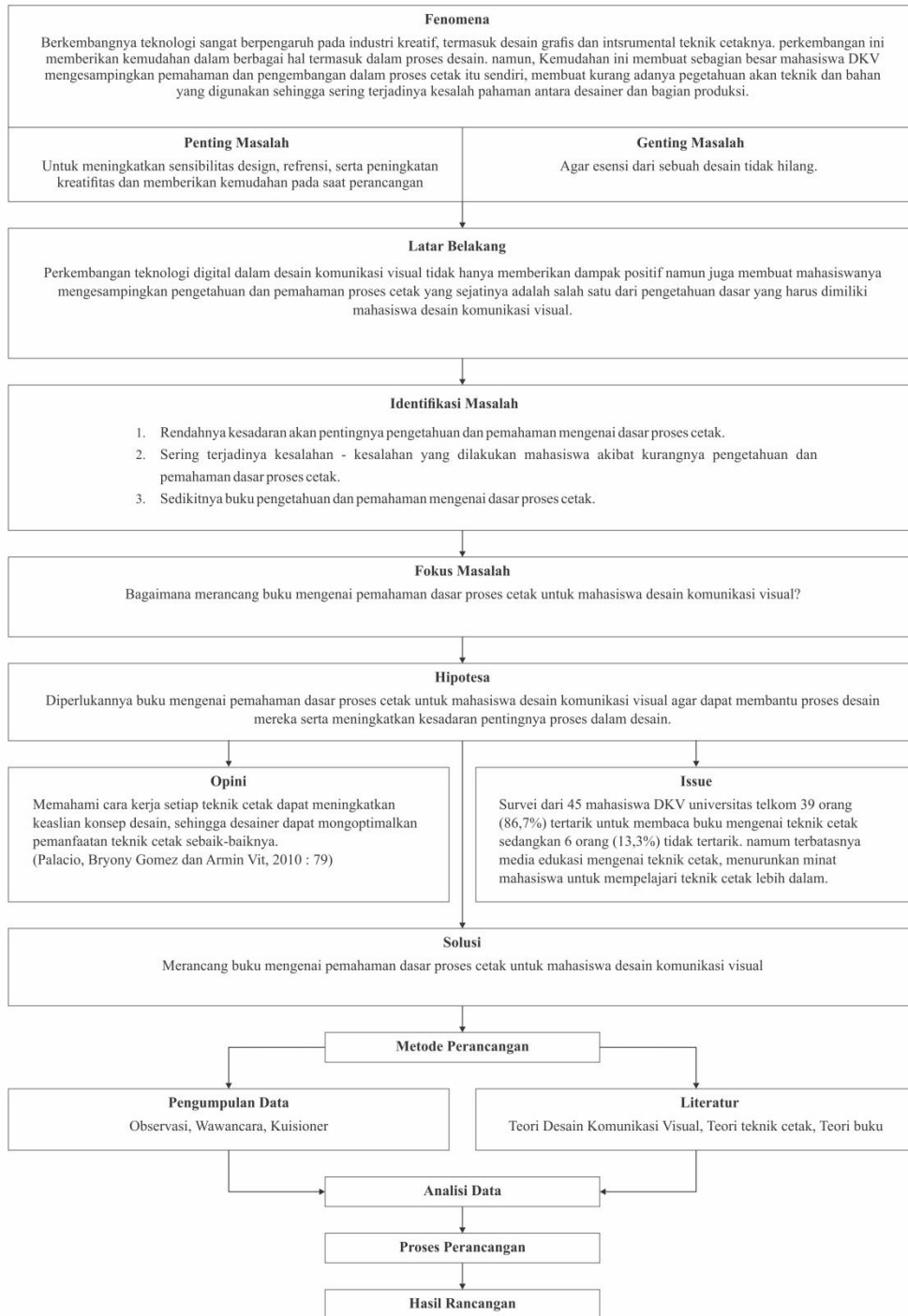
Metode ini dilakukan untuk mengamati perkembangan teknik cetak dikalangan mahasiswa, partisi dan para pengajar dikota bandung.

1.5.2 Metode Analisis

Analisa SWOT

Analisa SWOT dilakukan agar dapat menganalisis kekuatan, kelemahan, kesempatan dan ancaman atau yang disingkat SWOT (*Strenght, weakness, Oppurtunities, Threats*). Menurut Dr. Didit Widiatmoko M.Sn (2013 :63) Hasil dari analisis SWOT adalah ide besar dan konsep untuk perancangan.

1.6 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Pemikiran

Sumber : Fadhilla Muhammad, 2020

1.7 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, perumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, cara pengumpulan data dan analisis, serta kerangka pemikiran laporan penelitian.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai dasar teori yang relevan sebagai pijakan untuk membuat laporan penelitian, kerangka teori, dan asumsi.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Pada bab ini akan diuraikan hasil pencarian data secara terstruktur dan siap diuraikan, seperti data dari studi literatur, data hasil wawancara, data hasil kuisisioner dan data hasil observasi serta penarikan kesimpulan.

BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN

Pada bab ini penulis menentukan ide perancangan, konsep kreatif, konsep media dan konsep visual serta disertai hasil perancangan, mulai dari sketsa hingga penerapannya.

BAB V PENUTUP

Berupa kesimpulan akhir mengenai hasil dari laporan penelitian dan saran yang berkaitan dengan penulisan laporan penelitian.