

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era perkembangan digital saat ini membuat profesi Desain Grafis banyak digunakan untuk keperluan desain seperti kebutuhan desain poster. Namun belakangan ini marak terjadi minimnya apresiasi pada profesi ini yaitu seperti “harga teman” dan dibayar murah oleh klien tentu ini merugikan orang – orang yang sudah menempuh pendidikan desain grafis di perguruan tinggi.

Mindset yang tersebar di masyarakat bahwa merancang suatu desain adalah pekerjaan yang gampang bahkan harga standar desain grafis dikatakan kemahalan bagi sebagian klien (Riska dalam Muhammad, 2020). Harga teman menjadi konotasi negatif ketika menjadi seorang freelancer Desain Grafis, dikarenakan disebut “tukang desain” adalah hal yang mudah untuk membuat sebuah desain menjadi alasan seorang teman membutuhkan jasa kita dengan bayaran yang tidak sesuai bahkan gratis (Helvetica, 2020). Pola pikir tersebut membuktikan tingkat Apresiasi masyarakat yang kurang terhadap Desain Grafis. Untuk menghasilkan karya desain yang bagus, desainer grafis tidak hanya bergantung pada *software* seperti *photoshop*, *Corel Draw* dan *Illustrator* namun juga pada pengetahuan dari hasil tempuh pendidikannya hingga kreativitas dan juga konsep sendiri yang membutuhkan waktu. Fenomena yang terjadi ini bukan tanpa sebab namun masyarakat sendiri tidak memiliki sebuah media dan fasilitas untuk mensosialisasikan sebuah karya sehingga tidak adanya pemahaman akan apresiasi seni menjadi faktor utama dalam masalah ini. Memerhatikan dari pendapat hamdan (dalam Criswiati, 2019: 3) bahwa ketidaktahuan masyarakat mengenai keragaman seni rupa dikarenakan

media sosialisasi karya masih jauh dari kata mencukupi walau wacana apresiasi di masyarakat itu sendiri masih kurang. Pada data riset yang ditulis oleh Nurul menyimpulkan 153 desainer grafis mengatakan bahwa upaya apresiasi nilai dari kerja-kerja desainer grafis oleh pemilik bisnis dianggap belum cukup serius (Ardani, 2017). Ini menunjukkan bahwa fenomena kurangnya apresiasi terhadap kinerja Desainer Grafis tidak dianggap serius dikarenakan kurangnya fasilitas/media sosialisasi karya maupun pengetahuan umum tentang Desain.

Fenomena kurangnya apresiasi terhadap desain grafis di masyarakat menandai dibutuhkannya sebuah media yang mewadahi sosialisasi tentang desain grafis pada fenomena yang terjadi yaitu “harga teman” di kalangan mahasiswa hingga masyarakat. Sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang mengambil perminatan pada animasi, fenomena ini dapat di jadikan acuan dalam membuat perancangan tahap awal untuk sebuah film animasi pendek. Media Animasi dapat memberikan sebuah daya tarik hampir semua umur dikarenakan visual yang unik dan berwarna yaitu tampilan berupa gambar yang bergerak. Menurut Siswanah (2013) Penggunaan media animasi mampu merangsang kegiatan belajar mahasiswa, membantu keefektifan proses pembelajaran memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang diberikan. Oleh karena itu media animasi dapat menjadi solusi yang baik sebagai wadah penyalur wawasan proses desain dalam desain grafis kepada mahasiswa dan masyarakat. Kemudian untuk terciptanya sebuah Animasi 2D yang baik dan mudah dipahami untuk masyarakat awam maka dibutuhkan perancangan dalam segi cerita yaitu tahap perancangan *Storyboard*.

Peran *Storyboard* dalam menyampaikan pesan sangatlah penting karena merupakan alat untuk menyampaikan pesan dalam sebuah cerita. Perancangan *Storyboard* meliputi *scenario*, *script*, dan juga *Storyboard* sebagai hasil akhirnya. Dengan adanya perancangan *Storyboard* animasi 2D diharapkan menciptakan cerita dan visual yang mudah dipahami untuk

menghilangkan stigma buruk dari masyarakat tentang Desain Grafis mulai mengarahkan ke arah apresiasi karya.

1.2 Identifikasi Masalah

- a) “Harga Teman” merugikan desainer grafis.
- b) Kurangnya apresiasi desainer grafis di masyarakat.
- c) Belum ada media animasi 2D yang memberikan edukasi tentang proses produksi desain dalam desain grafis di Indonesia.

1.3 Rumusan Masalah

- a) Bagaimana proses produksi desain pada profesi desain grafis ?
- b) Bagaimana merancang *Storyboard* Animasi 2D “Apresiasiimu”?

1.4 Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang terjadi di latar belakang, maka ruang lingkup penelitiannya sebagai berikut:

A. Apa

Fokus masalah yang diambil topik ini adalah bagaimana cara menyampaikan pesan tentang pemahaman akan proses Desain Grafis kepada masyarakat.

B. Siapa

Target sample pada perancangan cerita ini adalah mahasiswa Telkom University. Target khalayak sasaran perancangan adalah masyarakat pengguna jasa maupun calon pengguna jasa.

C. Dimana

Sampel yang diambil untuk kebutuhan data kuesioner yaitu berada di Telkom University. Karya diperuntukan untuk kota Bandung namun dapat dinikmati seluruh Indonesia.

D. Kapan

Waktu dilakukannya penelitian dan perancangan dimulai pada awal September 2020 hingga Juli 2021.

E. Kenapa

Perancangan ini dibutuhkan karena masih terjadinya harga teman yang menunjukkan bahwa kurangnya apresiasi masyarakat terhadap desain grafis.

F. Bagaimana

Penulis disini bertanggung jawab sebagai *Storyboard* yang bertugas mengatur konsep cerita hingga mengadaptasikan ke bentuk visual.

1.5 Manfaat dan Tujuan Perancangan

1.5.1 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, dapat diterapkan tujuan perancangan sebagai berikut :

- a) Untuk mengetahui tentang proses produksi pada desain grafis dalam perancangan Animasi 2D “Apresiasimu” kepada masyarakat agar tingkat apresiasi terhadap desain grafis semakin baik.
- b) Untuk mendapatkan rancangan *Storyboard* Animasi 2D agar meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap Desain Grafis.

1.5.2 Manfaat Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka dari itu didapatkan manfaat dari perancangan ini sebagai berikut :

1.5.2.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang dapat diambil dalam perancangan laporan ini adalah dari penelitian yang dilakukan serta yang dihasilkan oleh penulis dan tim, diharapkan menjadi kontribusi bagi Desain Komunikasi Visual dan dunia Industri Kreatif serta dapat menjadi acuan dan masukan bagi peneliti selanjutnya.

1.5.2.2 Manfaat Praktis

A. Bagi Penulis

- Penulis diharapkan menemukan wawasan baru dan luas akan dunia desain serta pandangan baru generasi milenial terhadap desain.
- Mendapat pengetahuan baru dari sisi psikologi serta dunia industri secara umum.
- Menambah wawasan tentang perancangan animasi 2D terutama di pekerjaan *Storyboard*.

B. Bagi Masyarakat

- Masyarakat dapat mengetahui apresiasi seni yang baik dari pemahaman penelitian ini.
- Meningkatkan kesadaran pentingnya apresiasi seni dalam masyarakat untuk memajukan dunia Industri Kreatif.

1.6 Metode Perancangan

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Data yang diperoleh untuk membuat laporan didapat dari berbagai sumber dan disusun melalui :

A. Dokumentasi Audio dan Visual

Observasi digantikan dengan dokumen audio dan visual dikarenakan kendala untuk mengumpulkan data secara langsung di saat pandemic berlangsung. Data dokumen audio dan visual yang diteliti dari sumber *Website* berupa *feedback* pengalaman desain grafis. Pengamatan juga dilakukan melalui aplikasi *Line*, *Youtube* dan *Intstagram* maupun artikel, jurnal, dan data yang mendukung atau mudah didapatkan dengan kondisi mas pandemi. Dokumen audio dan visual yang dilakukan yaitu menganalisa setiap fenomena yang ada di internet mulai dari beberapa *feedback* kaskus

ataupun cerita pengalaman bekerja sebagai desain grafis yang ada pada beberapa *Website*.

B. Studi Literasi

Mengutip teori – teori yang relevan dari sumber berupa buku acuan, e-book, maupun *Website* terpercaya untuk mendukung gagasan dan penulisan laporan dengan penulisan yang sesuai supaya terbentuknya laporan yang *valid*. Ketika melakukan studi literasi penuli mendapatkan beberapa kendala karena fenomena ini terbilang sedikit yang mengangkatnya terlebih lagi beberapa data teori yang dibutuhkan sulit untuk didapatkan. Keterbatasan melakukan Studi Literasi membuat hambatan dalam mengumpulkan data, tapi dengan bermodalkan beberapa jurnal dan juga buku sekolah dapat membantu perancang menuntaskan mengumpulkan data tentang teori yang bersangkutan.

C. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan mengambil data melalui via online atau lebih tepatnya menggunakan *social media* seperti *line* dan *instagram*. Pada awalnya melakukan wawancara dikala pandemic sedang terjadi membuat sulit *dilakukan* dan dengan memanfaatkan media social data dapat dicari dengan baik walau terbilang kurang. Beberapa narasumber merupakan orang yang pernah terjun ke industri desain grafis sebagai *freelancer* ataupun profesional. Wawancara yang dilakukan yaitu secara terstruktur untuk mendapatkan data yang diperlukan saja namun terkadang narasumber lainnya diterapkan wawancara tidak terstruktur dikarenakan mengenal orang tersebut. Data yang didapatkan pun beberapa sesuai ekspektasi perancang ketika awal mengajukan fenomena ini ada beberapa hal baru diketahui ketika selesai wawancara. Beberapa narasumber dapat menjadi dasar perancangan fenomena harga teman yang menandakan kurangnya apresiasi desain grafis di masyarakat.

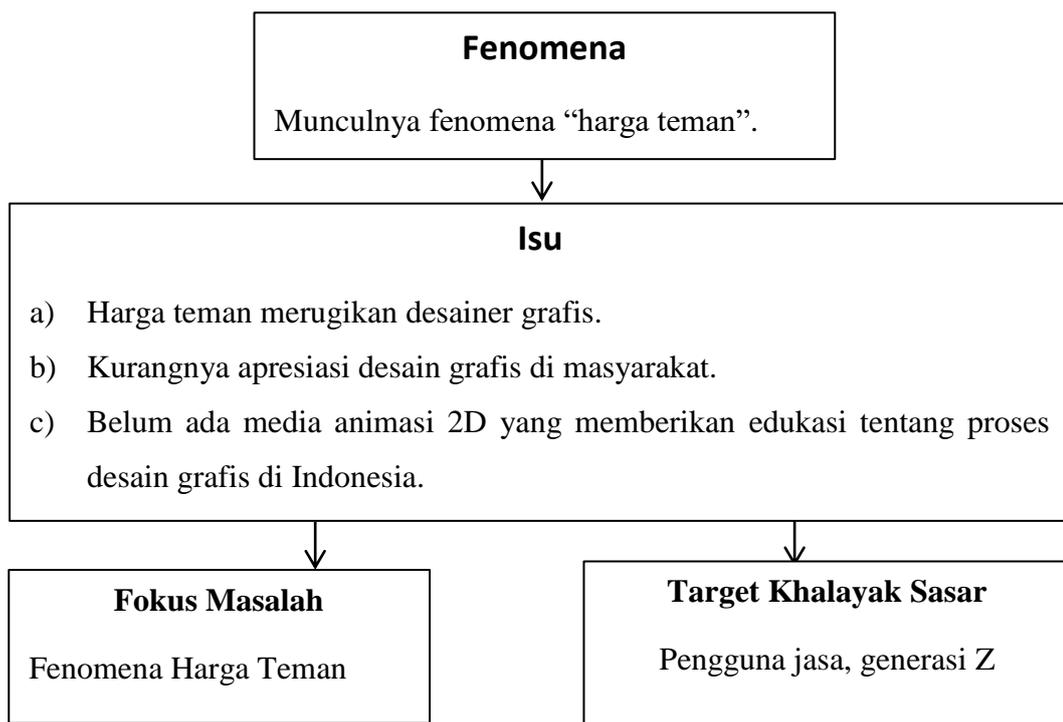
D. Kuesioner

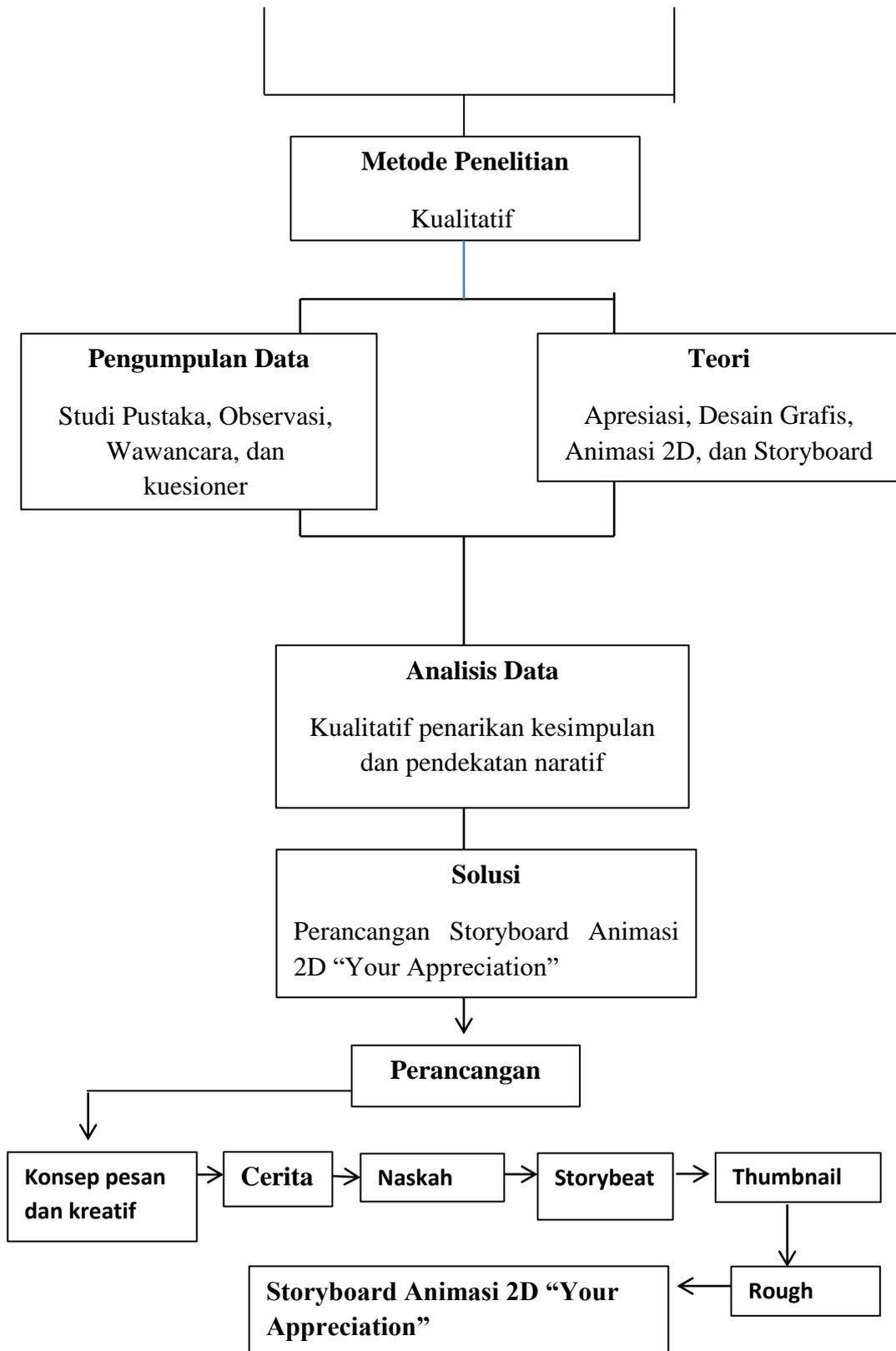
Kuesioner dilakukan dalam pengujian teori dan pendapat sampel sebagai perwakilan dari masyarakat mengenai style dan juga pengetahuan seputar “harga teman” serta saran konten yang akan disajikan. Data kuesioner adalah data tidak terukur sehingga perlu dianalisis dengan kualitatif.

1.6.2 Metode Analisis

Data – data yang telah dikumpulkan akan dianalisis menggunakan metode kualitatif. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan naratif yang berguna untuk melakukan penelitian mengenai cerita dari para narasumber agar mendapatkan rentetan peristiwa yang dibutuhkan dalam ide cerita. Hasil analisis tersebut akan berupa sebuah penarikan kesimpulan pada setiap objek yang diteliti sehingga menghasilkan pemaparan informasi yang dibutuhkan dalam merancang *Storyboard* sesuai konsepnya.

1.7 Kerangka Perancangan





1.8 Pembabakan

1. BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakangm identifikasi dan rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, kerangka perancangan, dan sistematika penulisan

2. BAB II LANDASAN TEORI

Menjabarkan teori yang relavan dengan topic permasalahan yang diangkat, serta menjelaskan teori yang berperasn sebagai dasar perancangan dari *Storyboard* animasi 2D

3. BAB III DATA DAN ANALISISI

Pada bab ini karya sejenis dan data ynag diperoleh dari berbagai metode pngumpulanm data dijabarkan dan dianalisa untuk mendapatkan konsep perancangan animasi 2D yang akan di buat.

4. BAB IV PERANCANGAN

Berisi konsep pesan, konsep kreatif, konsep visual, dan sketsa – sketsa yang digambarkan berdasarkan hasil analisis data yang didapat dari bab – bab sebeblumnya.

5. BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dari seluruh bab mulai dari proses pengerjaan serta saran dan rekomendasi mengenai penelitian dan perancangan bagi peneliti selanjutnya.