

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Tanpa disadari desain secara tidak langsung telah membuat kehidupan orang berubah. Ketika kita mengkonsumsi atau memakai barang-barang bermerk yang begitu erat kaitannya dengan gengsi, contoh tersebut merupakan sedikit kasus yang telah membuktikan bahwa peranan desainerlah yang bekerja disini untuk mengemas citra suatu produk hingga diminati oleh masyarakat. Namun sayangnya sedikit orang yang mengerti dan menyadari sejauh mana peranan desainer komunikasi visual bekerja disini.

Banyak orang awam tidak mengerti apa yang sebenarnya dilakukan oleh desainer khususnya desainer komunikasi visual dalam melakukan pekerjaannya, kebanyakan dari mereka hanya berpikir bahwa desainer bekerja sebatas menggambar dan melukis saja. Tidak melihat terlalu jauh bahwa orang tua sendiripun kadang masih beranggapan bahwa pekerjaan yang akan dibuat oleh desainer komunikasi visual adalah menggambar atau melukis serta banyaknya lulusan SMU yang memilih masuk ke dalam fakultas desain karena mereka berfikir bahwa "desain itu santai" serta "tidak banyak kerjaan". Namun pada kenyataannya, semua persepsi tersebut justru kebalikannya dalam dunia nyata. Dalam kejadian nyata terdapat beberapa pernyataan seperti ini :

*" Ah dekave...*

*Aku lg bingung mau masuk jurusan dekave ato gak... abisnya kalo gambar, aku jg gak jago2 banget... tapi aku sukanya tuh kayak gambar animasi gitu... aku tertarik liat animasi2nya... Trus kira2 apa bedanya new media ama animasi yah? bener2 bingung...*

*oh ya, illustrator itu apa yah? tolong jawab donk... plizzz... "*

(<http://desaingrafisindonesia.wordpress.com/2007/11/28/dekave-berkomunikasi-lewat-tanda-visual/>)

*“ halo teman2 pecinta DKV!!  
kenalkan! saya calon anak Visual Communication di Uni South  
Australia sini. klo DKV itu belajar apa aja sih kalian sejauh ini?  
terus ntar kerjanya pada mo di mana? klo gue 'rough' cita2nya  
sih mo belajar animation ama fotografi yg 'heboh' trus gue mo  
kerja bikin kartun/komik kali.. gue cinta berat sih sama  
animation. sukur2 gue diterima kerja di Disney ato Dreamworks  
(aamiiiiinnnn!!!!) ”*

(<http://forum.wgaul.com/archive/thread/t-23167-Graphic-Design-Multi-Media-Desain-Komunikasi-Visual.html>)

Dengan adanya berbagai pengertian yang sempit mengenai ruang lingkup DKV, sebagai desainer komunikasi visual, penulis berencana memecahkan masalah ini melalui pembuatan buku tentang DKV. Adapun hasil dari pembuatan buku ini diharapkan dapat mengubah perilaku target *audience*, sehingga tidak ada lagi pengertian yang keliru mengenai DKV dan bidang kerja yang tercakup didalamnya. Selain itu sikap positif bagi anak-anak remaja terhadap desain grafis diharapkan akan meningkat yang pada akhirnya akan mencoba berkarya dulu dan akan menciptakan bibit-bibit unggul untuk masa depan bangsa.

Mengingat bahwa target pasarnya adalah kalangan remaja, maka dari itu penulis akan membuat format buku yang atraktif lewat teknik desain komunikasi visual itu sendiri, sebagai contoh pop up, *emboss* dan transparansi, yang merupakan beberapa istilah yang akan sering ditemui dalam dunia desain yang tentu saja sangat asing jika di dengar oleh masyarakat awam, khususnya kaum remaja. Semua itu akan dikemas dalam satu buku yang unik dan tentunya tidak konvensional yang lebih dikenal dengan nama ”*Graphic Book*”.

### 1.2.1 Permasalahan

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijabarkan diatas, penulis akan menguraikan masalah apa saja yang perlu di bahas,

- A. Bagaimana cara mengenalkan ruang lingkup pekerjaan, kepada mereka yang akan meneruskan studinya di bidang desain komunikasi visual pada jenjang perguruan tinggi?
- B. Bagaimana sistem promosi untuk 'cara pengenalan" tersebut?
- C. Bagaimanakah membuat *graphic book* yang atraktif dan menarik bagi kalangan remaja tersebut?
- D. Bagaimana membuat *graphic book* yang dapat meluruskan pandangan yang keliru mengenai DKV di mata masyarakat?

### 1.2.2 Ruang Lingkup

Buku ini secara khusus ditujukan bagi anak remaja dengan usia 17- 22 tahun sebagai pelajar yang akan meneruskan studinya di bangku perkuliahan. Mengingat buku ini berfungsi sebagai media promosi secara luas yang mengenalkan apa itu desain komunikasi visual, maka isi buku ini merupakan beberapa hal yang luas dan mudah ditemui di bidang ini, seperti *corporate identity*, desain logo, desain web, ilustrasi, *typografi*, *environmental* desain, fotografi, serta konsep visual.

Selain anak remaja *graphic book* ini tentu saja diperuntukkan bagi desainer secara umum, serta masyarakat luas yang tertarik dengan bidang desain komunikasi visual.

### 1.3 Tujuan Perancangan

Sesuai dengan masalah yang sudah dibahas diatas maka ada pula hasil-hasil yang akan dicapai lewat karya ini

- A. Untuk mengenalkan ruang lingkup pekerjaan, kepada mereka yang akan meneruskan studinya di bidang desain komunikasi visual pada jenjang perguruan tinggi

- B. Membuat sistem promosi yang tepat bagi target *audience*-nya
- C. Untuk membuat buku yang atraktif dan menarik untuk kalangan remaja tersebut.
- D. Untuk membuat buku yang dapat meluruskan pandangan yang keliru mengenai DKV di mata masyarakat.

## **1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data**

### **1.4.1 Sumber Data**

Karena target utama bukti ini merupakan anak remaja, maka dari itu penulis memilih SMU Talenta Bandung, SMU Aloysius Sultan Agung Bandung dan SMU Aloysius Batununggal Bandung sebagai responden utama. Adapun pembagian angket bagi kelas 2 dan 3 SMU. Selain itu lewat Forum Desain Grafis Indonesia penulis dapat memperoleh informasi tentang beberapa pendapat, pernyataan dan pertanyaan serta jawabannya yang ditulis oleh kaum remaja di seluruh Indonesia serta luar Indonesia tentang dunia DKV. Khusus untuk SMU Talenta penulis melakukan wawancara secara mendalam untuk beberapa siswa yang tertarik dengan dunia desain komunikasi visual.

### **1.4.2 Teknik Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan hasil yang memuaskan pertama-tama penulis melakukan studi pustaka lewat buku serta media internet untuk mendapatkan beberapa teori. Penulis juga melakukan survey lewat angket yang dibagikan kepada kalangan remaja untuk 100 responden, ditambah dengan wawancara untuk mengetahui apakah yang menjadi permasalahan mendasar bagi kalangan remaja yang tertarik dengan dunia DKV.

## 1.5 Skema Perancangan

