



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Mahasiswa baru yang diterima pada program studi Desain Komunikasi Visual pada jaman sekarang, lebih banyak dibandingkan dengan jumlah mahasiswa pada jaman dulu. Hal ini dikarenakan jumlah calon mahasiswa yang mendaftar pada program studi Desain Komunikasi Visual meningkat. Terbukti dengan ungkapan oleh Wibsono dan Sunarto (seperti yang dikutip oleh Adityawan, 2007) jumlah program studi Desain Komunikasi Visual sudah meningkat hingga 300 persen dan di Indonesia saja terdapat 70 lembaga pendidikan yang menawarkan gelar S-1 Desain Komunikasi Visual, 14 diantaranya bahkan terdapat di Jakarta. Hal ini menandakan bahwa minat masyarakat terhadap program studi Desain Komunikasi Visual semakin meningkat. Selain itu, sekarang ini sudah banyak lapangan pekerjaan yang dapat diperoleh untuk lulusan Desain Komunikasi Visual sehingga membuat peminat jurusan ini meningkat. Penyebab lainnya adalah jaman sekarang sudah banyak universitas swasta yang membuka program studi Desain Komunikasi Visual. Tidak terkecuali Universitas Multimedia Nusantara.

Informasi tentang Universitas Multimedia Nusantara pun sudah banyak terdengar dari media lain seperti media koran Kompas hingga pada penelusuran *website* apabila melakukan pencarian dengan *website browser* seperti *Google*. Informasi yang akan didapat pada umumnya adalah informasi tentang

pendaftaran, dan beberapa informasi lainnya yang menjelaskan secara singkat tentang Universitas Multimedia Nusantara. Sayangnya untuk informasi tentang program studi yang ada pada media informasi Universitas Multimedia Nusantara, masih belum menjelaskan kegiatan program studi secara lebih mendalam, terutama penjelasan tentang informasi program studi Desain Komunikasi Visual. Hal ini didukung dengan hasil wawancara dengan kepala UMN DKV *Foundation*, bahwa informasi lengkap tentang program studi Universitas Multimedia Nusantara memang masih belum semua dapat disampaikan kepada mahasiswa baru, dan walaupun sudah menjadi mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara sekalipun, masih ada yang tidak dapat meraih informasi lebih lanjut mengenai program studinya sendiri. Oleh sebab itu, diperlukan media informasi yang dapat menjelaskan informasi tentang program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara secara lebih menyeluruh.

Penyampaian informasi tentang program studi Desain Komunikasi Visual itu sendiri dapat dilakukan dengan menggunakan media yang memiliki *story telling* yang tinggi seperti komik. Karena banyak materi yang memiliki bobot yang berat sehingga perlu dijelaskan sambil membuatnya tetap menarik.

Media komik sendiri merupakan salah satu media yang dapat memberikan penjelasan secara detail. Media komik sendiri adalah media yang sangat mudah dibaca terutama oleh kaum remaja yang menjadi target market untuk promosi Universitas Multimedia Nusantara, mahasiswa baru. Dengan aspek yang dimiliki oleh media komik ini, diharapkan dapat menarik perhatian calon mahasiswa dan mahasiswa baru program studi Universitas Multimedia Nusantara nantinya.

Penyampaian informasi dengan media komik juga dapat digunakan pada produk koran hingga promosi *convenience store*, *Seven Eleven* dan produk makanan ringan. Untuk penggunaan komik pada media koran, fenomena ini dapat ditemukan pada koran yang bernama *Asahi Shinbun kodomo no jikan*.

Penggunaan media komik sebagai media diharapkan mampu menyampaikan informasi yang lengkap serta mudah dipahami oleh mahasiswa baru. Hal ini dikarenakan media komik mempunyai potensi dalam penjelasan informasi kontennya, serta dapat memberikan kesan relasi yang kuat antara Universitas Multimedia Nusantara dengan *group* Kompas Gramedia. Karena keuntungan itulah konten program studi Desain Komunikasi Visual yang perlu diketahui oleh calon mahasiswa dan mahasiswa baru, perlu diakomodasi lewat media informasi komik yang dapat membuatnya menjadi lebih khas dan menarik.

Atas dasar itulah, penulis bertujuan membuat media informasi program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara yang lebih menarik dengan menggunakan media komik.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang visualisasi media informasi program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mutimedia Nusantara dengan media komik.

1.3. Batasan Masalah

Untuk menjaga agar rancangan tidak keluar dari tujuan utama, maka penulis memberi batasan perancangan komik dengan:

1.3.1. Target pasar

Komik ini merupakan media informasi program studi Desain Komunikasi Visual dengan segmentasi khusus untuk mahasiswa baru. Untuk cakupan daerah untuk media informasi ini adalah sekitar Universitas Multimedia Nusantara, yaitu daerah yang menjadi tempat kegiatan mahasiswa baru.

1.3.2. Konten Komik

Isi cerita dalam media informasi komik ini terdiri dari:

1. Ringkasan informasi mengenai kegiatan perkuliahan dan peminatan yang akan dijalani oleh mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual.
2. Informasi tentang Visi dan Misi Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Penjelasan mata kuliah secara garis besar.
4. Penjelasan tentang empat peminatan yang ada dalam program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara yaitu peminatan desain grafis, animasi, sinematografi, dan *Interactive Media Design*.
5. Menampilkan fasilitas yang ada pada Universitas Multimedia Nusantara, terutama fasilitas yang digunakan oleh mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual seperti studio *workshop*, studio fotografi, laboratorium komputer, dan studio televisi.
6. Menampilkan fasilitas media *website* kampus seperti *euis.umn.ac.id* dan *krs.umn.ac.id* serta memberikan informasi secara singkat mengenai

tata cara peminjaman alat-alat yang diperlukan oleh mahasiswa baru program studi Desain Komunikasi Visual.

7. Penjelasan lebih lanjut mengenai prospek profesi yang dapat dijalani sebagai lulusan program studi Desain Komunikasi Visual seperti profesi desainer grafis, ilustrator, animator, *art director*, sutradara, hingga *game maker*.
8. Penjelasan secara singkat mengenai Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) yang ada di Universitas Multimedia Nusantara.

1.3.3. Output

Media informasi komik ini memiliki bentuk akhir berupa *booklet* dengan format ukuran kertas 18x24 cm dengan jilid tengah. Selain itu komik ini akan dibuat dengan eksekusi *full color* sebanyak 40 halaman dengan penggunaan *art paper 150gr*. Kemudian dalam komik ini juga memiliki *output* karakter yang nantinya didesain sendiri oleh penulis. Karakter tersebut akan digunakan komik media informasi ini.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Berangkat pada penjelasan diatas, tujuan dari tugas akhir ini adalah membuat visualisasi media informasi program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara dengan media komik.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1.5.1. Manfaat Bagi Target Market

1. Mahasiswa baru program studi Desain Komunikasi Visual dapat mengetahui kegiatan perkuliahan apa saja yang akan mereka jalani.
2. Calon mahasiswa yang dapat menjadi target market, dapat lebih mengetahui tentang perkuliahan program studi Desain Komunikasi Visual lebih dalam.

1.5.2. Manfaat Bagi Masyarakat Umum

1. Manfaat bagi masyarakat umum adalah masyarakat memiliki tingkat *awareness* yang lebih terhadap Universitas Multimedia Nusantara terutama untuk program studi Desain Komunikasi Visualnya.

1.5.3. Manfaat Bagi Universitas Multimedia Nusantara

1. Manfaat bagi Universitas Multimedia Nusantara adalah semakin disadarinya keberadaan program studi Desain Komunikasi Visual.
2. Meningkatnya *awareness* dari mahasiswa baru dan calon mahasiswa terhadap peminatan program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara baik dari segi perkuliahan hingga kegiatan non-akademis yang ada di Universitas Multimedia Nusantara
3. Penggunaan media informasi komik ini diharapkan dapat memperkuat citra Universitas Multimedia Nusantara sebagai salah satu universitas yang kuat dalam bidang desain komunikasi visual.

1.6. Metode Perancangan

