



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

Industri startup di Indonesia saat ini sedang berkembang pesat. Menurut data *Mapping & Database Startup Indonesia 2018* (Mikti, 2018) menyatakan bahwa startup Indonesia sebanyak 46,4% mengerjakan bidang digital (E-commerce, fintech dan game). Sejalan dengan itu, Bekraf (2018, hlm. 58-59) menyatakan dalam *Opus 2019* subsektor *app & games* mengalami pertumbuhan tinggi sebanyak 8% (kelima tertinggi dari 16 subsektor Bekraf). Desainer interaktif dalam perkembangan ini berperan penting dalam menyediakan gagasan-gagasan desain. Profesi ini mengalami peningkatan kebutuhan dan tuntutan sehingga menimbulkan tantangan baru yaitu edukasi bagi profesional untuk menjaga kualitas tenaga kerja (hlm. 142).

Budiman (wawancara, 25 Februari 2019) senada dengan Cahyono (wawancara, 4 Maret 2019) memaparkan ironisnya sebagian besar dari praktik profesi ini sudah tidak lagi mementingkan perencanaan, pemikiran dan tindakan strategis dalam pembuatan gagasan, namun acapkali melompati prosesnya dengan hanya mengambil referensi dan 'lompat' langsung merancang. Ironi tersebut disebabkan karena pemahaman akan wawasan desain yang kurang dalam. Kondisi ini semakin parah dengan komunikasi pemaparan gagasan yang kurang efektif dan tidak tepat sasaran. Tenaga kerja acapkali kurang menguasai istilah sehingga bingung dalam menggali wawasan serta mengkomunikasikan gagasannya.

Proses penggalian wawasan yang komprehensif dan perancangan gagasan yang tepat guna membutuhkan penguasaan istilah yang. Dalam proses perancanganpun akan melibatkan komunikasi yang membutuhkan efisiensi dan ketepatan dalam proses komunikasinya. Suriasumantri (1999) memaparkan bahwa komunikasi gagasan antar pihak akan menjadi sulit bila tidak didukung dengan penguasaan istilah yang baik dan benar (hlm. 14).

Merujuk dari fenomena tersebut, maka dibutuhkan media informasi mengenai pengertian istilah-istilah dalam desain interaktif dengan Bahasa Indonesia agar desainer interaktif (terutama pemula) dapat menggali wawasannya serta menyampaikan gagasan rancangannya secara komprehensif (tidak dangkal dan menyamaratakan). Namun karena istilah dalam desain interaktif kerap mengalami perbaruan (akibat teknologi yang berkembang) maka dipilih website sebagai media utama karena dapat dilakukan perbaruan situs secara cepat. Relevansi istilah juga diakomodasi dengan metode desain partisipatori dan *user-generated content* dimana audiens sebagai pengguna dapat me Grafis Indonesia berperan sebagai editor serta penanggung jawab konten dalam tugas akhir ini. Pada tugas akhir ini, penulis berlaku sebagai perancang visual media informasi.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *Visual Kamus Desain Grafis Tuteurancang?*

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Konten pada kamus ini akan dibuat oleh audiens (pengguna) dengan kurasi dari Desain Grafis Indonesia. Pembuatan konten kamus menggunakan metode desain partisipatori dan *user-generated content* agar konten tetap relevan dengan kebutuhan pengguna.
2. Kamus berbahasa Indonesia namun bila ada istilah yang tidak memiliki padanan kata dalam Bahasa Indonesia akan digunakan bahasa aslinya.
3. Penulis hanya berlaku sebagai perancang visual kamus. Beberapa hal yang dirancang adalah identitas kamus beserta merchandise, materi promosi kamus, serta tampilan antarmuka kamus.
4. Kajian *user experience* yang dilakukan hanya untuk mendukung perancangan tampilan antarmuka kamus.
5. Target utama dari tugas akhir ini adalah mahasiswa desain komunikasi visual atau desain grafis dengan rentang umur 18-25 tahun. Secara geografis dipilih wilayah Jabodetabek dan Bandung karena 56% populasi mahasiswa DKV di Indonesia terdapat pada wilayah-wilayah tersebut.

Geografis	Negara	:	Indonesia
	Kota	:	Jabodetabek, Bandung
Demografis	Usia	:	18-25 tahun
	Gender	:	Laki-laki dan perempuan
	Kebangsaan	:	Indonesia
	Bahasa	:	Indonesia
	Pendidikan	:	Perguruan Tinggi
	Pekerjaan	:	Mahasiswa, peserta magang, perancang grafis muda.

	Kelas Ekonomi	:	Menengah, atas
Psikografis	Aktifitas	:	Merancang grafis, mempelajari desain grafis.
	Ketertarikan	:	Keilmuan desain grafis, perkembangan desain grafis di Indonesia.

Tabel 1.1. Tabel segmentasi target

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang visual kamus desain interaktif Tutturancang.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Menguji kemampuan perancangan penulis.
2. Memberi edukasi kepada mahasiswa desain grafis mengenai istilah-istilah desain grafis.
3. Menjadi tambahan koleksi literatur serta menjadi bahan studi lanjut di UMN.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA