

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan era revolusi 4.0 mendorong semua sektor industri untuk menggunakan Desain Komunikasi Visual di dalamnya. Hal tersebut membuka peluang pertumbuhan profesi-profesi baru terkait dengan Desain Komunikasi Visual (Harsanto, 2019, h.11). Besarnya prospek pekerjaan dalam Desain Komunikasi Visual juga membawa industri ini kepada popularitas. Terbukti saat ini jurusan DKV tidak hanya diadakan pada perguruan tinggi, tetapi juga pada tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) atau Sekolah Vokasi (Harsanto, 2019, h.11). Fenomena ini menunjukkan adanya perkembangan yang masif pada dunia industri dan pendidikan Desain Komunikasi Visual di Indonesia.

Faktanya, perkembangan industri DKV yang sangat cepat belum dibarengi dengan pengetahuan mahasiswa secara mendalam tentang profesi dan industri DKV itu sendiri. Ketidaktahuan tersebut dapat mengakibatkan minimnya tingkat kesiapan mahasiswa untuk bekerja (Saraswati & Setiadi, 2020, h. 81). Dimulai dengan minimnya pengetahuan dan pemahaman mahasiswa terhadap industri pekerjaan DKV membuat mahasiswa tidak memiliki tujuan serta fokus yang jelas akan masa depannya di industri.

Berdasarkan riset yang dilakukan oleh Armayuda & Iqbal (2022) dalam buku *Desain Komunikasi Visual Satu: Mengolah Rasa, Menyimpul Bentuk*, ditemukan adanya keberagaman sikap mahasiswa sebagai calon desainer saat dihadapkan dengan pertanyaan tentang masa depannya dalam industri DKV di Indonesia, sebagian dari mereka bersikap kritis, namun beberapa lainnya hanya berorientasi pada penyelesaian tugas (h. 4). Temuan tersebut menunjukkan adanya korelasi antara minimnya pengetahuan dan pemahaman mahasiswa terhadap industri DKV dengan sikapnya yang hanya berorientasi pada penyelesaian tugas. Berbanding terbalik jika mahasiswa sudah memiliki tujuan dan fokus sejak awal. Mahasiswa akan mengembangkan kemampuan sesuai dengan minatnya, sehingga

mereka dapat menemukan bidang spesialisasinya saat masih berada di masa perkuliahan yang secara tidak langsung dapat menjadi bekal mereka kelak di industri.

Dapat disimpulkan bahwa minimnya pengetahuan dan pemahaman mahasiswa tentang industri pekerjaan DKV bisa menimbulkan efek domino yang berdampak pada sikap dan kebiasaan mahasiswa itu sendiri. Masalah ini diperkuat dengan fakta yang menyebutkan bahwa referensi, hasil penelitian, serta jurnal terkait dalam bidang Desain Komunikasi Visual masih sangat terbatas, maka informasi yang bisa didapatkan oleh mahasiswa juga terbatas (Handoko dkk., 2023, h. 82). Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis, saat ini belum ditemukan adanya media informasi yang memuat tentang: kondisi aktual industri desain di Indonesia, pembahasan tentang usaha-usaha yang dapat dilakukan mahasiswa untuk bisa beradaptasi dengan dunia kerja, dan bahasan tentang profesi-profesi terkait bidang DKV di Indonesia sebagai salah satu sumber literasi serta referensi bagi mahasiswa.

Melalui berbagai sumber di atas, dapat diketahui bahwa kurangnya informasi terkait dengan industri desain di Indonesia bisa berdampak serius bagi masa depan mahasiswa DKV. Selain kurangnya tingkat kesiapan bekerja, mahasiswa DKV juga menjadi lebih sulit untuk menentukan spesialisasi bidang kerjanya (Saraswati & Setiadi, 2020, h. 82). Oleh karena itu, penting untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman bagi mahasiswa DKV mengenai industri desain di Indonesia, salah satu caranya dengan media buku informasi.

Buku informasi dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mahasiswa DKV terhadap industri desain di Indonesia. Seperti yang dinyatakan oleh Dewi (2022), bahwa buku informasi yang berbentuk cetak lebih diunggulkan dari sisi kesan emosional, kenyamanan mata, tingkat pemahaman, kemudahan, serta minimnya keterlibatan teknologi (h. 81). Hal ini juga disampaikan oleh Mangen dkk. (2013), bahwa pembaca merasa lebih memahami isi bacaan dengan format bacaan cetak dibanding dengan format digital (h. 67). Dengan demikian, peluang tercapainya objektif dari perancangan ini akan

lebih besar, mengingat tujuannya adalah untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman bagi mahasiswa DKV.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, berikut merupakan masalah yang ditemukan:

1. Kurangnya pengetahuan dan pemahaman mahasiswa DKV terhadap dunia kerja industri desain di Indonesia.
2. Tidak adanya media informasi yang berfokus menyebarkan informasi mengenai industri desain di Indonesia, baik dari sisi realitas/keadaan, usaha mahasiswa untuk dapat beradaptasi, serta bahasan tentang praktisi desain di Indonesia sebagai sumber referensi.

Sehingga penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan buku informasi untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman mahasiswa DKV mengenai dunia kerja industri desain di Indonesia?

1.3 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah dari perancangan yang akan dilakukan:

1. Objek dari perancangan yang akan dilakukan melingkupi perancangan buku informasi sebagai salah satu bentuk media cetak.
2. Perancangan ini ditujukan kepada mahasiswa dan calon mahasiswa DKV, SES A, berdomisili di Jabodetabek yang *passionate* dengan DKV namun belum punya gambaran tentang bidang pekerjaannya di masa depan.
3. Konten dari perancangan yang akan dilakukan dibatasi seputar informasi tentang kondisi aktual industri dan profesi DKV di Indonesia, usaha-usaha yang dapat dilakukan mahasiswa untuk beradaptasi dengan dunia kerja, serta arsip profil dari desainer-desainer di Indonesia sebagai bentuk referensi bagi mahasiswa.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penulis adalah untuk membuat perancangan buku informasi mengenai profesi keilmuan DKV pada dunia kerja dan industri desain di Indonesia.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat Teoritis:

Manfaat penelitian ini yaitu sebagai usaha peningkatan pengetahuan dan pemahaman mahasiswa akan dunia kerja industri desain di Indonesia melalui media buku informasi yang memuat tiga bagian, yakni realitas, adaptasi, dan referensi.

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual yang dapat menjadi sumber referensi dan literasi bagi penelitian selanjutnya, khususnya untuk yang membahas tentang industri desain di Indonesia.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa, praktisi, dan akademisi mengenai pilar informasi DKV, khususnya dalam perancangan buku informasi. Perancangan ini juga dapat bermanfaat sebagai referensi dan inspirasi bagi peneliti lain untuk bisa memperkaya literatur yang terkait dengan pembahasan topik industri desain di Indonesia.