

# BABI

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kreativitas merupakan salah satu faktor utama dalam keberhasilan perkembangan zaman. Kreativitas merupakan proses mental yang dikomunikasikan dengan tujuan untuk menyelesaikan masalah tertentu pada suatu bidang (Usmanidar, 2019, h. 4). Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif merupakan aspek penting bagi seorang individu karena dapat menghasilkan pemecahan masalah yang inovatif dalam lingkup yang belum didalami atau modifikasi dari lingkup yang sudah ada (Sugiarto, 2019, h. 11). Hal tersebut penting untuk diterapkan dalam bidang Desain Komunikasi Visual karena melingkupi proses komunikasi kreatif melalui media visual yang bersifat solutif (Wahyuningsih, 2015, h. 3). Proses kreatif di bidang Desain Komunikasi Visual berkaitan erat dengan kemampuan berpikir kritis dan proses berkreasi.

Kurangnya ruang untuk berkarya dan berpikir kreatif menyebabkan terjadi kemunduran kreativitas pada generasi muda, hal tersebut terbukti dari peringkat *Global Creativity Index 2023* yang menunjukkan bahwa Indonesia berada di peringkat 115 dari 139 negara. Fenomena ini juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang semakin cepat. Karena perkembangan tersebut, akses pada berbagai informasi dan kebutuhan dipermudah. Hal ini menyebabkan kurangnya daya saing dan motivasi untuk berpikir kritis pada generasi muda Indonesia (Mastan & Sukendro, 2023, h. 214).

Permasalahan tersebut berpengaruh pada kemampuan kreativitas dan berdampak pada peningkatan plagiarisme, antara lain dalam bidang Desain Komunikasi Visual. Pernyataan ini didukung oleh data wawancara bersama Kepala Program Studi DKV UMN bahwa plagiarisme banyak terjadi dalam proses penciptaan karya, serta oleh data kuesioner yaitu sebanyak 100% responden menyatakan telah menemukan tindak plagiarisme di bidang Desain Komunikasi

Visual, 84,6% kasus plagiarisme yang ditemukan oleh responden adalah plagiarisme ide, serta ketidakbijakan dalam prinsip penggunaan *Artificial Intelligence* pada proses berkarya juga akan mengarah pada plagiarisme. Apabila kebiasaan ini diteruskan, maka kualitas SDM (Sumber Daya Manusia) dan moralitas mahasiswa DKV akan mengalami penurunan, serta berkurangnya hasil karya mahasiswa DKV yang memiliki kebaruan atau keunikan.

Oleh karena itu, diperlukan kemampuan untuk berpikir kreatif antara lain melalui penerapan konsep ATM (Amati, Tiru, dan Modifikasi). Konsep ATM merupakan konsep yang dinyatakan pertama kali pada *Social Learning Theory* oleh psikolog Albert Bandura (Kurt, 2020). Teori ini didasari oleh pengertian bahwa manusia berkembang melalui proses pengamatan, teladan, dan alterasi. Penerapan konsep ini efektif dalam pengembangan kreativitas karena memberikan kebebasan dalam berkreasi, serta meningkatkan interaktivitas (Manikita et al, 2022, h. 2). Meskipun begitu, metode ini masih belum dikenal secara luas di bidang Desain Komunikasi Visual karena kurangnya media informasi yang lengkap dan komprehensif. Hal ini terbukti dari data kuesioner, terdapat 35,2% responden yang tidak menemukan media informasi terkait metode ATM dalam proses berkarya di bidang Desain Komunikasi Visual serta 44,4% responden menemukan informasi tersebut pada media sosial. Menurut Rahmadhany et al (2021), media sosial tidak dapat dijadikan sebagai sumber informasi karena tidak ada peraturan yang mengikat dalam perancangan informasi, dapat dibuat oleh siapapun secara subjektif (tidak didasari oleh fakta), dan tanpa melalui proses penelitian (h. 40).

Oleh karena itu, penulis menginisiasi perancangan media informasi terkait metode ATM untuk proses berkarya dalam bidang Desain Komunikasi Visual bagi remaja Indonesia dalam rangka membentuk prinsip berpikir inovatif dan kritis.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari informasi pada pemaparan latar belakang, maka penulis menemukan beberapa masalah sosial dan desain sebagai berikut.

1. Semakin meningkatnya plagiarisme di kalangan mahasiswa DKV dalam proses kreatif untuk mengerjakan tugas.
2. Metode ATM merupakan sebuah strategi untuk menstimulasi proses kreatif, namun belum diketahui implementasi pastinya oleh mahasiswa sebagai target audiens.
3. Media informasi terkait metode ATM dalam Desain Komunikasi Visual belum ada yang komprehensif.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, maka penulis dapat menyimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan *e-book* mengenai konsep amati, tiru, dan modifikasi dalam proses kreativitas di bidang Desain Komunikasi Visual bagi mahasiswa DKV khususnya di daerah Tangerang Selatan?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam Tugas Akhir yang dilakukan oleh penulis, terdapat beberapa hal yang menjadi batasan dalam proses perancangan.

1. Objek Perancangan: Objek media yang akan dirancang adalah media informasi berupa *e-book* ilustratif yang menarik untuk dibaca.
2. Target dalam perancangan ini adalah semua jenis kelamin, mahasiswa usia 18–21 tahun, pendidikan minimal SMA, mahasiswa DKV, SES A–C, dan berdomisili di daerah Tangerang Selatan.
3. Konten Perancangan: Konten yang akan diangkat adalah tentang plagiarisme dan penerapan metode ATM dalam proses berkarya di bidang Desain Komunikasi Visual sebagai upaya pencegahan plagiarisme.

### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan penulis dalam proses perancangan tugas akhir ini adalah untuk membuat rancangan *e-book* mengenai konsep Amati, Tiru, dan Modifikasi dalam proses berkarya bagi mahasiswa DKV di daerah Tangerang Selatan.

## 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Penulis merancang tugas akhir ini dengan harapan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis. Berikut manfaat dari perancangan tugas akhir ini.

### 1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi ATM dalam proses berkarya untuk menghindari perilaku plagiarisme.

### 2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas pendalaman materi terkait metode ATM dalam rangka meningkatkan kreativitas dalam masyarakat sehingga mencegah terjadinya perilaku plagiarisme. Selain itu, perancangan ini ditujukan untuk menambah wawasan penulis terkait implementasi ATM dalam proses berkarya dan merupakan implementasi dari ilmu yang telah didapatkan penulis selama perkuliahan sebagai salah satu syarat kelulusan. Perancangan ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa dan mahasiswi yang sedang mendalami topik terkait kreativitas dan metode ATM dalam berkarya.

