

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI
PROSES DESAIN GRAFIS BAGI PEMULA DI BANDUNG**

***DESIGN OF INTERACTIVE BOOK ON GRAPHIC DESIGN PROCESSES
FOR BEGINNERS IN BANDUNG***

Ayuningtias Ramadhani¹, Siti Desintha, S.Sn., M.Sn²

^{1,2}Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹ayuningtiasrrr@gmail.com, ²desintha@telkomuniversity.ac.id.

ABSTRAK

Perkembangan profesi desain grafis saat ini diiringi dengan berkembangnya keilmuan desain. Dalam prosesnya dibutuhkan pula sarana bagi mahasiswa desain grafis untuk memahami lebih dalam mengenai keilmuannya secara ideal. Sulitnya mendapat media-media pembelajaran dan atau sumber keilmuan meski dengan kemudahan akses teknologi yang jauh lebih mudah akhirnya membuat kesadaran akan pentingnya proses dan eksplorasi dalam mendesain dikesampingkan, padahal sebuah hasil desain bukan hanya mengenai output dihasilkan tetapi juga ada sebuah proses panjang didalamnya. Sehingga karya tersebut dapat menjawab dan menjadi sebuah pemecahan dari sebuah permasalahan. Untuk menjadi seorang desainer yang ideal dalam berproses, maka pembelajaran dan pemahaman akan pentingnya sebuah proses haruslah dilatih dan ditanamkan sejak mahasiswa sebagai tingkatan pemula yang akan menjadi desainer grafis. Maka proses desain grafis haruslah ditanamkan sejak dasar. Dalam penelitian ini digunakan metode kualitatif dengan menggunakan analisa SWOT untuk mengetahui kelebihan dan juga kekuarng dari media yang akan dirancang. Penelitian ini menghasilkan perancangan sebuah media informasi berbentuk Buku interaktif mengenai proses desain grafis dasar bagi pemula yang akan berguna bagi mahasiswa tingkat dasar keilmuan tersebut sebagai buku informasi dan pembelajaran agar memahami pentingnya sebuah proses dalam mendesain.

Kata Kunci : *Buku Interaktif, Proses, Desain Grafis, Pemula*

ABSTRACT

The development of the graphic design profession is currently accompanied by the development of design knowledge. In the process it also requires a means for graphic design students to understand their scientific knowledge more deeply. The difficulty of getting learning media and / or scientific sources, even with the ease of access to technology, which is much easier, finally makes awareness of the importance of the process and exploration in design ruled out, even though a design result is not only about output but also a long process in it. So that the work can answer and be a solution to a problem. To be an ideal designer in the process, learning and understanding the importance of a process must be trained and instilled since students as beginner level will become graphic designers. So the graphic design process must be embedded from the ground up. In this research, qualitative methods were used by using SWOT analysis to find out the strengths and strengths of the media to be designed. This study resulted in the design of an interactive Book-shaped information media about the basic graphic design process for beginners which would be useful for students at the basic level of graphic design as information and learning books in order to understand the importance of a process in designing.

Keywords : *Interactive Book, Process, Graphic Design, Beginner*

1. Pendahuluan

Profesi desainer grafis semakin diminati dengan tingginya kebutuhan lapangan kerja akan lulusan desainer grafis yang juga beriringan dengan semakin berkembangnya keilmuan desain grafis diberbagai perguruan tinggi. Dengan kebutuhan yang tinggi tersebut, desainer grafis haruslah siap untuk hadir menjawab sebuah permasalahan tertentu. Sebagai seorang desainer dibutuhkan sebuah proses untuk menjadi pemecah suatu masalah bahkan hingga mengubah perilaku dan pola pikir masyarakat sosial.

Kota Bandung yang dikenal sebagai kota kreatif nyatanya banyak mencetak lulusan-lulusan desainer grafis, terlebih saat sejarah telah menuliskan kehadiran Perguruan Tinggi yang memiliki program studi Desain Grafis, ditambah lagi pergerakan desain grafis banyak terjadi juga komunitas-komunitas desain banyak bermunculan. Dengan berkembangnya keilmuan desain grafis akhirnya semakin banyak Perguruan Tinggi yang menyediakan program studi DKV. Jika dikaitkan dengan kebutuhan desainer grafis yang semakin meningkat, ini menjadi sebuah kesempatan besar pada saat Perguruan tinggi yang banyak memiliki mahasiswa desain grafis untuk memberikan pengetahuan kepada mahasiswanya mengenai bagaimana proses desain grafis. Untuk kembali meningkatkan kesadaran akan pentingnya sebuah proses kreatif dalam mendesain, karena menurut Hastjarjo Boedi Wibowo, Mahasiswa DKV generasi sekarang sering mengabaikan proses dalam berkarya, inginnya serba instan, ingin langsung menjadi desainer (Antalogi Desain Grafis Indonesia, 2014:88). Tetapi, saat Desain Grafis kemudian banyak diminati dan pesatnya

perkembangan keilmuannya nyatanya belum memberikan kemajuan dalam dunia desain grafis, dimana salah satu faktornya karena kurangnya sarana bagi mahasiswanya untuk mencaritahu lebih dalam mengenai keilmuannya secara valid (Hanny Kardinata, 2013: 248), sehingga dengan keterbatasan tersebut mahasiswa yang baru mendapat ilmu dari institusinya belum bisa menemukan banyak sumber keilmuan lain, yang secara spesifik membahas bagaimana proses kreatif dalam mendesain untuk desainer grafis. Agar desainer mendapat pemahaman dan pemaparan yang lebih spesifik bahwa desain grafis bukan hanya semata-mata bagaimana output dihasilkan dari media dan teknik yang digunakannya, tetapi mengenai bagaimana sebuah proses desain grafis mencakup dan penerapannya pada teknik dan media yang digunakan untuk menghasilkan sebuah karya yang dapat dipahami mengapa karya seperti itu, sehingga karya tersebut dapat menjawab dan memecahkan permasalahan sosial sebagaimana seharusnya tugas seorang desainer.

Proses yang seharusnya dilakukan desainer bukan hanya bagaimana *output* yang akan dihasilkan sebagai sebuah pemecahan dalam suatu permasalahan, tetapi juga proses mendesain tersebut meliputi bagaimana desainer tersebut menganalisa dan mempelajari sebuah permasalahan kemudian menjawabnya melalui ide kreatif yang meliputi elemen-elemen visual, media dan tekniknya untuk memahami mengapa sebuah karya seperti itu.

2. Dasar Teori

2.1 Perancangan

Perancangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sebuah proses membuat. Perancangan juga berarti cara atau

tahapan mendesain dari sebuah proses pemilihan metode untuk menghasilkan yang terbaik tujuannya untuk memperbaiki atau membuat sebuah skema yang baru sebagai penyelesaian dari masalah yang sedang berlangsung (Al-Bahra Bin Ladjamudin, 2005 : 39). Sebuah perancangan diperlukan sebagai landasan penciptaan seseorang yang didalamnya termasuk berbagai tahapan seperti dasar pemikiran, konsep perancangan, pengumpulan data, melakukan analisis, dan melakukan perancangan itu sendiri

2.2 Buku Interaktif

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia buku diartikan sebagai lembaran kertas yang disatukan menggunakan jilid, berisi tulisan ataupun kosong. Sedangkan interaktif sendiri memiliki arti hubungan yang memiliki sifat aktif saling melakukan aksi. Dengan begitu, Buku interaktif dapat diartikan sebagai lembaran kertas berjilid yang dengan penyampaian isinya memiliki hubungan aktif yang saling melakukan aksi. Buku yang merupakan sebuah kumpulan halaman-halaman adalah sebuah sumber informasi yang sangat berguna sebagai ilmu pengetahuan melalui sarana informatif. Sehingga buku dapat berguna dalam waktu lama dalam perkembangan manusia (Putra dalam desintha,2015:8). Buku Interaktif memiliki berbagai jenis buku dilihat dari media penyampaiannya. Menurut Fanny Willianto Oey dalam jurnalnya,

2.2.1 Buku Intetaktif *participation*

Buku Interaktif jenis ini memberikan pemaparan atau sebuah cerita yang disertai dengan bagian Tanya jawab atau sebuah petunjuk instruksi untuk melakukan suatu hal

2.3 Anatomi buku

Iyan Wb membedah bagian-bagian buku menjadi enam komponen (Anatomi Buku : 2007) agar dapat dikatakan sebagai buku, bagian itu terdiri dari :

1. Halaman Pendahuluan
Bagian halaman pendahuluan berisikan serangkaian halaman pembuka sebagai pengantar buku
2. Halaman Teks Isi
Halaman Teks isi merupakan bagian inti atau bagian utama dari buku
3. Halaman Penyudah
Halaman penyudah terdiri dari halaman daftar pustaka, lampiran, daftar istilah, dan sebagainya.
4. Judul Lelar
Judul lelar dimaksud adalah judul bab atau judul halaman isi teks yang berfungsi sebagai pemandu halaman juga berfungsi sebagai penanda halaman pada bagian isi teks tertentu.
5. Sampul dan Jacket
Sampul dan jacket yang merupakan bagian luar buku yang memiliki fungsi untuk menginformasikan dan memikat pembaca yang harus dirancang secara menarik agar dapat menonjol dibandingkan buku sejenisnya.

2.4 Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual adalah sebuah bentuk dari seni mengkomunikasikan dengan menggunakan bahasa visual untuk menyampaikan suatu pesan yang informatif, memersuasi, memengaruhi hingga merubah

pola perilaku target yang dituju sesuai yang telah dirancang (Handayani, 2015:55).

2.4.1 Prinsip Desain Komunikasi Visual

Menurut Adi Kusrianto (2009:10), Desain Komunikasi Visual memiliki beberapa prinsip desain, diantaranya

1. **Proposi**
Kegunaan proposi adalah untuk mencari sebuah perbandingan materi dan unsur yang akan saling berhubungan dan menyatu dalam sebuah bidang yang akan diatur dengan menyesuaikan bentuk dan ukurannya.
2. **Keseimbangan**
Keseimbangan merupakan sebuah harmonisasi bentuk-bentuk dan materi yang tersusun dengan menghasilkan kesan selaras.
3. **Kontras**
Kontras dibuat dengan cara menabrakan suatu aspek tertentu seperti arah, bentuk, warna agar menimbulkan sebuah penekanan tertentu untuk memperlihatkan perbedaannya.
4. **Irama**
Adanya prinsip Irama dalam desain bertujuan agar bentuk-bentuk yang saling bersatu menampilkan sebuah keindahan agar desain terlihat lebih menarik.
5. **Kesatuan**
Saat semua prinsip-prinsip yang telah dijelaskan sebelumnya sudah diterapkan, prinsip tersebut saling bersatu untuk

menimbulkan sebuah keindahan yang secara konsisten dapat terlihat.

2.4.2 Unsur Desain Komunikasi Visual

Dalam proses mendesain dibutuhkan aspek-aspek untuk mendesain, Adi Kusrianto (2009:29) mengatakan terdapat berbagai unsur desain, yaitu :

1. **Titik**
Titik merupakan unsur pertama dan unsur terkecil yang apabila dibuat berulang-ulang akan membuat sebuah makna baru.
2. **Garis**
Garis terbentuk dari adanya kumpulan titik yang berderet secara terus-menerus. Garis memiliki berbagai macam jenis seperti garis lurus, garis lengkung, gelombang, zigzag, dan sebagainya untuk merepresentasikan visual, maka garis dianggap penting sebagai aspek pembentuk visual.
3. **Bentuk**
Bentuk ada karena adanya susunan garis. Bentuk yang memiliki dimensi dan diameter terbagi atas bentuk dua dimensi atau dwimatra, dan bentuk tiga dimensi atau trimatra.
4. **Warna**
Sebuah spectrum cahaya untuk menampilkan bagaimana sebuah citra yang ingin disampaikan dari sebuah pesan.
5. **Tekstur**

Bidang permukaan yang dapat dilihat atau diraba halus tidaknya sebuah bentuk.

2.5 Layout

Layout adalah susunan tata letak elemen desain yang berada dalam sebuah bidang tertentu yang saling berhubungan untuk membentuk suatu kesatuan. (Suriyanto Rustan, 2009)

2.5.1 Elemen Layout

Layout memiliki banyak elemen-elemen yang dibutuhkan untuk membuat sebuah layout secara menyeluruh dan saling mendukung. Elemen layout kemudian terbagi kedalam tiga bagian yaitu elemen teks, elemen visual dan *invisible elements*.

1. Elemen Teks
2. Elemen Visual
3. *Invisible Elements*

2.5.2 Prinsip Layout

Penggunaan prinsip-prinsip pada layout adalah untuk mempertahankan suatu susunan layout agar tetap terciptanya sebuah keseimbangan elemen-elemen layout. Prinsip-prinsip tersebut terdiri dari :

1. *Sequence*
Sequence juga berarti sebuah Hirarki, bagaimana runtutan atau arah membaca dalam suatu layout. Agar pembaca tidak kebingungan untuk membaca sebuah layout.
2. *Emphasis*
Empasis biasa disebut penekanan, yang berarti memberikan pembeda suatu elemen dalam layout sebagai unsur elemen yang paling penting.

3. *Balance*

Prinsip *balance* juga dimaksudkan suatu keseimbangan secara menyeluruh setiap elemen yang saling bersatu dalam sebuah layout

4. *Unity*

Unity/ kesatuan adalah prinsip layout untuk menyatukan elemen-elemen yang ada secara keseluruhan menjadi sebuah kesatuan yang utuh.

2.6 Tipografi

Tipografi merupakan ilmu yang mempelajari segala hal mengenai huruf dari bentuk hingga kepada fungsi estetisnya. Tipografi merupakan suatu perangkat komunikasi visual yang sangat pokok dan efektif, sehingga setiap huruf bisa menyampaikan sebuah citra dan pemaknaan dari setiap penyampaian pesannya melalui tipografi (Danton Sihombing, 2017:164).

2.6.1 Anatomi Huruf

Anatomi huruf memahami bagaimana penggabungan setiap elemen yang tersusun dalam sebuah bentuk huruf merupakan sebuah kesatuan yang dapat membuat huruf memiliki identitas visualnya untuk menjadi pembeda Antara satu huruf dengan huruf lainnya (Danton Sihombing, 2017:126)

2.7 Ilustrasi

Ilustrasi memiliki fungsi sebagai aspek pembantu untuk membangkitkan imajinasi pembacanya sehingga pembaca tidak hanya membaca buku yang penuh dengan tulisan, adanya ilustrasi menjadikan elemen-elemen yang ada menjadi lebih imajinatif untuk memancing daya khayal muncul. (Arifin dan Kusrianto, 2009:70)

2.7.1 Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi memiliki peran penting dalam kegiatan perancangan, menurut Arifin dan Kusrianto (2009:71) fungsi dari adanya ilustrasi adalah :

1. Fungsi Deskriptif

Fungsi ilustrasi untuk mengganti uraian yang dijabarkan secara tertulis dan verbal yang penyampaiannya dengan kalimat yang panjang. Ilustrasi tersebut sebagai perwakilan kalimat tersebut agar pembaca bisa lebih mengerti dengan cepat dan pesannya tetap tersampaikan.

2. Fungsi Ekspresif

Fungsi tersebut sebagai fungsi untuk menggugah pembaca melihat dan mempertanyakan sebuah maksud, tujuan, gagasa, situasi, dan konsep yang dirasa susah dimengerti menjadi sebuah sesuatu yang mudah dipahami.

3. Fungsi Analitis dan Struktural

Ilustrasi hadir sebagai sebuah elemen yang dapat memberi rincian dalam sebuah tahapan atau system tertentu secara detail agar pembaca bisa dengan mudah dan jelas memahami sebuah konsep melalui ilustrasi karna dapat dianalisis.

4. Fungsi Kualitatif

Fungsi ini diartikan sebagai fungsi ilustrasi yang dapat diaplikasikan dalam bentuk table, grafik, foto, gambar, skema, dan symbol untuk menjadikan kualitas elemennya menjadi lebih baik

3. Pembahasan

3.1 Data Pemberi Proyek

Bandung Design Friendly atau yang biasa disebut BDF, sebuah persatuan/wadah yang dibentuk sebagai wadah antara desainer profesional dengan mahasiswa desain grafis. Bandung Design Friendly berdiri dibawah naungan ADGI (Asosiasi Desain Grafis Indonesia) Chapter Bandung sebagai media kreatif untuk mendidik, mengangkat dan mengembangkan desain grafis Bandung melalui pergerakan sosialnya. Bandung Design Friendly melakukan pergerakan desain grafis dalam cakupan mahasiswa untuk mendekatkan mahasiswa itu sendiri terhadap dunia keprofesiannya untuk tidak hanya memperkenalkan tetapi juga berkolaborasi untuk desain grafis bandung yang saling berkesinambungan.

3.2 Objek Penelitian

Proses desain grafis adalah sebuah tahapan mendesain yang bukan hanya membahas mengenai membuat visual yang baik, tetapi sebuah tahapan memahami suatu pokok permasalahan secara mendalam untuk kemudian permasalahan tersebut dengan menggunakan kreatifitas dipecahkan dan ditemukan solusinya secara desain dengan pemecahan masalah yang tetap solusinya, sehingga desainer akan tahu mengenai tetapi apa yang desain lakukan dalam memecahkan permasalahan melalui bagaimana desain terlihat baik. Proses desain grafis juga bukan hanya mengenai teknis dalam mendesain, tetapi juga meliputi bagaimana strategi pesan komunikasi yang disusun secara beriringan untuk menjadikan desain sebagai suatu pemecahan masalah.

3.3 Data Khalayak Sasaran

1. Demografis

- Jenis Kelamin sasaran dalam penelitian ini adalah Laki-lagi dan perempuan mahasiswa desain grafis.
- Usia target sasaran adalah 19 sampai 21 tahun, dimana usia tersebut merupakan usia saat menjadi mahasiswa desain grafis

pemula atau dalam jenjang perkuliahannya mahasiswa pada rentan usia tersebut berada pada tingkat awal penjurusan desain grafis.

2. Geografis

Target Sasaran berada di Bandung yang memiliki area geografis terletak pada ketinggian 768m diatas permukaan laut, dengan memiliki suhu rata-rata 23°C Bandung merupakan kota yang memberikan udara yang sejuk untuk masyarakatnya melakukan aktivitas secara nyaman, dengan kondisi geografisnya juga mempengaruhi perkembangan kreatifitas karna dikelilingi iklim yang cukup

3. Psikografis

a. Status Sosial

Status sosial target yang akan dijadikan sasaran adalah mahasiswa tingkat awal desain grafis yang berada pada kelas menengah keatas yang disebut juga sebagai *consumer class*.

b. Gaya Hidup

Gaya hidup target sasaran merupakan mereka yang masih sangat tertarik dengan kehidupan desain grafis seperti dengan mengunjungi pameran-pameran, *talkshow*, atau *workshop* mengenai desain juga banyak mencari tahu mengenai desainer-desainer yang sedang berkembang.

c. Kepribadian

Kepribadian dari target sasaran memiliki rasa ingin tahu yang

tinggi tentang mempelajari keilmuan desain grafis secara luas, karena pada tingkat awal mahasiswa tersebut memiliki semangat yang tinggi untuk mempelajari dan mencari tahu segala sesuatu mengenai keilmuan dan keprofesiannya.

4. Perilaku Konsumen

Perilaku konsumen yang dituju pada usia 19 sampai 21 tahun adalah usia yang pada bidangnya yaitu keilmuan desain grafis sedang banyak mempelajari dan mencari tahu mengenai desain grafis baik secara keilmuan dan kehidupannya, sehingga tidak hanya mempelajari tentang bagaimana keilmuannya, pada rentan usia tersebut akan memengaruhi kepada keingintahuan dan menunjukkan eksistensinya bahwa dirinya adalah seorang desainer grafis meski baru menginjak tingkat awal perkuliahan, yang juga terlihat dari cara berpenampilan untuk menunjukkan identitasnya sebagai desainer lainnya.

Psikografis

d. Status Sosial

Status sosial target yang akan dijadikan sasaran adalah mahasiswa tingkat awal desain grafis yang berada pada kelas menengah keatas yang disebut juga sebagai *consumer class*, melihat bahwa dengan kebutuhan yang harus dipenuhi pendidikan program studi desain grafis pada perguruan tinggi, mahasiswanya yang mengambil program studi tersebut sebagian

besar merupakan kelas sosial tersebut.

e. Gaya Hidup

Gaya hidup target sasaran merupakan mereka yang masih sangat tertarik dengan kehidupan desain grafis seperti dengan mengunjungi pameran-pameran, *talkshow*, atau *workshop* mengenai desain juga banyak mencari tahu mengenai desainer-desainer yang sedang berkembang.

f. Kepribadian

Kepribadian dari target sasaran memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentang mempelajari keilmuan desain grafis secara luas, karena pada tingkat awal mahasiswa tersebut memiliki semangat yang tinggi untuk mempelajari dan mencari tahu segala sesuatu mengenai keilmuan dan keprofesiannya. Rasa ingin tahu yang tinggi juga diiringi dengan semangat belajar yang tinggi dikarenakan baru menginjak pada tingkat awal keilmuan desain grafis.

5. Perilaku Konsumen

Perilaku konsumen yang dituju pada usia 19 sampai 21 tahun adalah usia yang pada bidangnya yaitu keilmuan desain grafis sedang banyak mempelajari dan mencari tahu mengenai desain grafis baik secara keilmuan dan kehidupannya, sehingga tidak hanya mempelajari tentang bagaimana keilmuannya, pada rentan usia tersebut akan memengaruhi kepada keingintahuan

dan menunjukkan eksistensinya bahwa dirinya adalah seorang desainer grafis meski baru menginjak tingkat awal perkuliahan, yang juga terlihat dari cara berpenampilan untuk menunjukkan identitasnya sebagai desainer lainnya.

3.5 Data Analisis Proyek Sejenis

Setelah melakukan analisis proyek sejenis penulis menyimpulkan buku interaktif hadir sebagai buku yang tidak hanya sebagai sebuah edukasi tetapi sesuatu yang bisa langsung diaplikasikan. Setiap halamannya berisikan tidak hanya membaca beberapa konten informatif tetapi juga tentang perintah kepada pembaca untuk melakukan berbagai aktifitas menggambar atau menulis untuk mencari atau mengembangkan kreatifitas pembaca untuk menemukan ide-ide baru.

3.4 Data Hasil Observasi dan Wawancara

A. Observasi

Setelah melakukan observasi dan mempelajari bagaimana proses desain grafis yang cenderung dikesampingkan mahasiswa tingkat dasar desain grafis Kebiasaan mahasiswa tersebut akhirnya membawa Bandung Desain Friendly mengadakan Friendly session secara terbuka, untuk memberikan sebagaimana awareness pada mahasiswa yang masih melaksanakan studi desain grafisnya. Pada kegiatan rutin yang dilaksanakan Bandung Desain Friendly diharapkan melalui sharing pengetahuan-pengetahuan mengenai desain grafis bisa lebih ideal tersampaikan kepada mahasiswa. Pergerakan lainnya juga banyak diadakan di Bandung, ADGI (Asosiasi Desain Grafis Indonesia) Chapter Bandung juga melaksanakan kegiatan-kegiatan yang membangkitkan semangat mahasiswa untuk tidak hanya aktif pada komunitas keprofesiannya tetapi juga mendapat pengetahuan tambahan dari kegiatan tersebut

B. Wawancara

Hasil wawancara dengan keempat aspek merupakan praktisi, praktisi dan akademisi, praktisi dan

aktivis, dan akademisi adalah proses kreatif kemudian tidak hanya mengenai eksplorasi hal tersebut tetapi desainer grafis dengan stimulusnya ditambah dengan mendapat referensi visual yang baik dan jelas *guide design*nya akan memunculkan visual yang baik untuk menghasilkan sebuah solusi dari permasalahan yang dihadapi. Proses menemukan referensi juga bukan hanya mengenai mencari visual yang baik tetapi juga mengetahui dan mempelajari mengapa visual dibuat seperti itu untuk lebih memahami medan apa yang sedang dihadapi. Sehingga output yang dihasilkan melalui proses kreatif desain grafis yang baik dan mendalam adalah sebuah hasil yang ideal dari sebuah permasalahan desain tertentu yang sedang dihadapinya.

1. Konsep dan Hasil Perancangan

4.1 Konsep Pesan

Sebagai seorang mahasiswa desain grafis pada tingkat pertama yang seharusnya memahami dan menerapkan proses desain grafis sebagai pondasi awal mahasiswa desain. Proses desain grafis tersebut berkembang untuk kemudian menjadi seorang desainer profesional, dibutuhkan jumlah sebuah proses pembelajaran yang tidak mudah bagi mahasiswa itu sendiri. Sehingga mahasiswa desain akan memiliki keilmuan dan bekal yang matang untuk menjadi seorang desainer grafis profesional.

Untuk mencapai sebuah keilmuan dan mengimplementasikan pembelajaran terutama pada awal mahasiswa desain grafis mempelajari keilmuannya, dibutuhkan sebuah proses dan tahapan yang dilewati sebagai bentuk pembelajaran dan juga eksplorasi sedalam-dalamnya bagi mahasiswa desain grafis mengenai bidang yang akan digelutinya. Sehingga mahasiswa desain grafis kemudian tidak hanya memahami proses desain grafis sebagai suatu pembelajaran saja, tetapi juga sebagai landasan desainer grafis untuk menghasilkan sebuah karya desain yang dapat dipertanggungjawabkan.

Maka hal-hal yang terkait dalam perancangan ini adalah : Pentingnya proses desain bagi mahasiswa desain grafis pemula

4.2 Konsep Kreatif

Konsep Kreatif yang akan disampaikan melalui perancangan ini adalah membuat sebuah buku interaktif sebagai sebuah media edukasi yang membuat user/pembaca tidak hanya mendapatkan informasi tetapi juga langsung mengimplementasikan atau berlatih dalam media tersebut, sehingga buku tersebut bisa lebih aplikatif secara penggunaannya. Buku interaktif yang digunakan menggunakan jenis buku interaktif participation dengan melibatkan pengguna untuk mengerjakan beberapa perintah yang disediakan dalam buku.

Dalam buku dibagi kedalam dua aspek utama, aspek pertama dilihat dari pembagian materi kedalam tiga bagian yaitu wawacan desain grafis, berfikir proses desain grafis, dan proses desain grafis teknis. Ketiga bagian ini akan memaparkan informasi dan instruksi dalam buku intraktif mengenai proses-proses yang akan didapat dan dilewati bagi seorang desain grafis pemula. Aspek kedua buku interaktif tersebut kemudian buku tersebut dilihat dari penyampaian pelatihan materi yang terbagi kedalam tiga bagian yaitu proses belajar, proses berfikir, dan proses kreasi. Ketiga prosesnya menjadi sebuah tahapan untuk diberi materi, latihan, dan pengayaan sebagai sebuah bentuk proses pembelajaran yang secara ideal melewati tahapan tersebut.

4.3 Konsep Media

4.3.1 Konsep Media Utama

Buku interaktif sebagai media utama tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga pada bagian tertentu disediakan sebuah materi bagi pembaca untuk bisa melakukan kegiatan tertentu sesuai dengan materi yang disampaikan. Sehingga dalam buku yang telah

dibagi kedalam 4 bagian tersebut materi yang telah dibuat kemudian dibagi kedalam tiga tahapan proses.

4.3.2 Konsep Media Pendukung

Buku interaktif sebagai media utamanya, terdapat juga media pendukung lainnya yang berupa media-media lain yang mendukung media utama dan tetap berhubungan, media pendukung ada sebagai penunjang pesan yang ingin disampaikan oleh media utamanya sehingga media pendukung harus tetap saling berkesinambungan. Media pendukung tersebut terdiri dari

a. Poster

Poster sebagai media pendukung utama dalam perancangan ini, poster bertujuan untuk memperkenalkan buku interaktif kepada pasar.

b. X-Baner

Media pendukung yang dapat dijadikan sumber informasi untuk promosi saat buku tersebut ditempatkan disebuah acara-acara untuk menunjukkan keberadaannya.

c. *Media Social Activation*

Media Social Activation bertujuan untuk mendukung media utama sebagai media yang tidak hanya dapat menarik pasar tetapi mempertahankan kepercayaan dan ketertarikan pasar pada media utama.

d. Buku agenda

Buku agenda dalam media pendukung hadi sebagai sarana untuk menjadi buku penunjang dari media utama tersebut, buku agenda disediakan sebagai halaman-halaman bebas untuk mencatat hal apapun baik yang bersentuhan langsung dengan materi yang ada dalam media utama ataupun diluar hal tersebut.

e. Stiker Pack

Melihat kembali pada target pasar, merchendaise Sticker pack hadir sebagai media pendukung untuk menunjukkan rasa kebanggaan memiliki buku tersebut.

f. *Stationary*

Kebutuhan akan stasionary sebagai penunjang media utama, dikarenakan media utama yang merupakan buku interaktif yang dimana menyediakan materi interaktif.

g. Totebag

Totebag menjadi sebuah merchendaise media utama untuk tidak hanya menjadi sebuah tempat penyimpanan tetapi juga bisa menjadi sebuah identitas kepemilikan buku interaktif tersebut.

h. T-shirt

Seperti halnya totebag, t-shirt juga mendukung media utama sebagai bentuk identitas sekaligus sebagai media promosi untuk dapat menarik perhatian khalayak.

4.4 Konsep Visual

Penggunaan bentuk-bentuk tersebut menyesuaikan dengan pembahasan materi perancangan yang membahas mengenai dasar desain grafis, sehingga ilustrasi visualnya menggunakan dasar-dasar geometri yang tidak kompleks. Hal tersebut juga bertujuan untuk tidak membuat citra visual yang terlalu banyak agar tidak mempengaruhi pembaca saat mengisi halaman-halaman interaktif untuk mengekspresikan visualnya masing-masing. Juga pada Penggunaan warna komplementary yaitu warna Biru, kuning, merah dan hijau, orange, dan ungu sebagai representasi khalayak yang dinamis dan penuh semangat, dengan penyampaian warna-warna yang variatif untuk membangun citra yang membangkitkan pembacanya.

4.5 Konsep Bisnis

Konsep penjualan pada perancangan buku ini adalah dengan menggunakan media offline dan online. Pada media offline, penyaluran buku melalui offline store book&merchendaise di Bandung, kemudian penyaluran melalui komunitas Bandung Desain Friendly, saat mengadakan setiap kegiatan sharing sessionnya, penjualan bisa dilakukan. Penyaluran buku pada media offline juga bisa dilakukan melalui publisher sidestream yang berfokus di publishing desain. Kemudian pada media online, penjualan bisa dilakukan lebih luas lagi dengan penjualan melalui masing-masing social media offline store dan social media komunitas dan pada promosi event-event yang diikuti. Konsep penjualan juga akan berjalaan saat buku

pertamkali di launching, sehingga dengan kegiatan tersebut buku bisa dipromosikan secara masal.

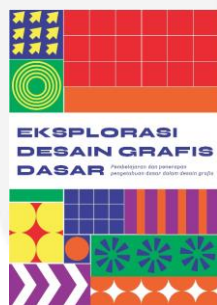
4.6 Hasil Perancangan

4.6.1 Eksplorasi Dasar Desain Grafis : Pembelajaran dan Penerapan Pengetahuan Dasar dalam Desain Grafis

Buku ini dicetak dengan ukuran kertas ukuran A5 148 x 210 mm dengan memiliki jumlah 55 halaman. Terdapat beberapa bagian buku diantaranya :

1. Cover

Desain yang digunakan pada *cover* diambil dari ilustrasi yang mewakili ilustrasi yang ada didalam buku, juga menyesuaikan konsep visual yang telah dirancang sebelumnya, dengan menggunakan unsur-unsur geomtri dan memakai warna-warna yang mewakili isi buku. Terdapat judul : *Eksplorasi Dasar Desain Grafis* dan dengan *subline* atau penjelasan singkat mengenai isi buku yaitu *Pembelajaran dan Penerapan Pengetahuan Dasar dalam Desain Grafis*.

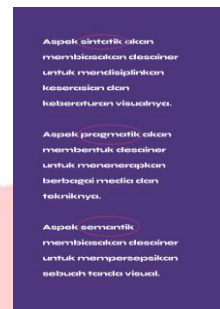


Gambar 4.6 Cover Buku depan
Sumber : Ayuningtias Ramadhani, 2019

2. Penyajian Materi Buku Interaktif *To Interest*

Pada bagian Buku Interaktif *To Interest* sesuai yang telah dijelaskan pada konsep media hasil perancangan dari bagian materi tersebut disajikan dengan berbagai penyajian materi yang dibantu dengan unsur pemetaan, penekanan pada materi penting

dengan menampilkan unsur pokok pada sebuah pembahasan, kutipan kata-kata inspiratif, potongan sejarah sebuah pembahasan , dan dengan menambahkan unsur visualnya agar penyajian materi bisa tersampaikan secara singkat, padat, dan jelas dan disampaikan secara lebih menarik.



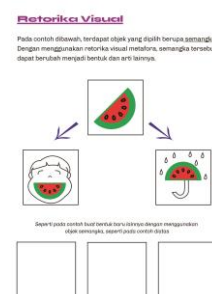
Gambar 4.21 Penyampaian Materi hal pokok
Sumber : Ayuningtias Ramadhani, 2019



Gambar 4.22 Penyampaian Materi pemetaan
Sumber : Ayuningtias Ramadhani, 2019

3. Penyajian Materi Buku Interaktif *To Action*

Hasil perancangan pada bagian buku *to action* dengan memberikan contoh aktivitas yang dilakukan untuk melakukan aktifitas pada halaman selanjutnya, akan dijelaskan bagaimana sebuah tahapan mengerjakan disertai dengan proses pekerjaannya.



Gambar 4.25 Penyampaian Materi disertai contoh
Sumber : Ayuningtias Ramadhani, 2019

4. Penyajian Materi Buku Interaktif *To Practice*

Perancangan yang dibuat pada penyajian materi *to practice* dengan menyediakan area-area tertentu atau secara keseluruhan pada suatu halaman untuk memberi ruang aktivitas berlatih dan eksplorasi secara bebas sesuai dengan materi dan dengan penjelasan pengerjaan pada halaman sebelumnya.



Gambar 4.26 Penyampaian Materi Berlatih
Sumber : Ayuningtias Ramadhani, 2019

4.6.2 Implementasi pada Media

Hasil implementasi media pendukung pada desain perancangan yang telah dibuat.



Gambar 4.31 Desain Scarf

Sumber : Ayuningtias Ramadhani, 2019



Gambar 4.30 Desain Sticker Pack

Sumber : Ayuningtias Ramadhani, 2019

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Sebuah buku interaktif mengenai proses pembelajaran dasar desain grafis dibutuhkan sebagai sebuah media yang secara spesifik dan terarah memberikan pengetahuan dan panduan mengenai desain grafis yang dipelajari mulai dari bagian dasarnya untuk menjadikan seorang mahasiswa yang sedang belajar desain grafis mendalami proses mendesainnya.

Kurang adanya sebuah media yang menjadi sarana mahasiswa untuk mencari pembelajaran secara terfokus mengenai bagaimana sebuah proses yang dilewati dalam mendesain secara sadar sehingga pada prosesnya banyak pengalaman dan tahapan yang dilewati untuk perkembangan kreatifitas dan eksplorasi mahasiswa dalam mendesain. Pembahasan dalam penelitian ini adalah mengenai bagaimana proses desain grafis bagi pemula untuk memahami tahapan sebagai sebuah aspek yang harus dieksplorasi secara dalam dan berlatih terus-menerus eksplorasi secara mendalam akan proses desainnya.

5.2 Saran

Dengan adanya buku interaktif sebagai media baru untuk mempelajari dan berlatih bagaimana proses desain grafis untuk pemula ini dapat menjadi sebuah media yang dapat membangkitkan kesadaran mahasiswa akan pentingnya sebuah proses dalam mendesain. Kehadiran buku ini, diharapkan dapat menjadi buku latihan mahasiswa mengenai aspek-aspek desain grafis dasar sebagai media pembantu untuk menunjang proses pembelajarannya mengenai desain grafis. Selain itu, buku ini diharapkan dapat menjadi media pembaharu bagi media yang sudah ada untuk terus membangkitkan kesadaran akan

pentingnya proses desain yang terlebih dahulu dimulai dari membiasakan melakukan proses desain sejak pemula.

Daftar Pustaka

- Arifin, Samsul & Adi Kusrianto. 2009. Sukses Menulis Buku Ajar & Referensi. Jakarta: Grasindo
- Ekarahendy, Ellena dan Hanny Kardinata. (2015). *Pri. S Serumpun Tulisan*. Jakarta : IH-Studio Sinar Universal.
- Damera, Anne. 2012. *Designer Handbook*. Jakarta, Link & Match Graphic
- Handayani, Tri Wahyu. (2015). *Kuliah Jurusan Apa? Fakultas Seni Rupa dan Desain*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Kardinata, Hanny. (2015). *Desain Grafis Indonesia Dalam Desain Grafis Dunia*. Jakarta : DGI Press.
- Kusrianto, Adi. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Ladjamudin, Al-Bahra bin. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Rustan, Suriyanto. (2009). *Layout dan Penerapannya edisi 2009*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Suriyanto. (2014) *Huruf dan Tipografi edisi 2014*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Safanayong, Yongki. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta. Arte Intermedia
- Sihombing, Danton. (2017). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2013). *Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir*. Bandung : Dinamika Komunika.
- Sobur, Alex. (2014). *Enklopedia Komunikasi A-1*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media.
- Sujarweni, V. Wiratna. (2014). *Metodologi Penelitian Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka baru,
- Tabrani, Primadi. (2000). *Proses Kreasi, Apresiasi, Belajar*. Bandung: Penerbit ITB
- Tirtawidjaja, Indarsjah. (2000). Program Pelatihan Multimedia PT. Pupuk Sriwidjaja. Palembang: Lembaga Pendidikan dan Pelatihan Manajemen AMIK-HASS
- Wibowo, Iyan. (2007). *Anatomi Buku*. Bandung : Kolbu
- Williams, Gareth. (2015). *Design an Essential Introduction*. London: Carlton Publishing Group.
- Wong, Vincent. (2014). *Antalogi Desain Grafis Indonesia*. Tangerang : DGI Press.
- Yuniarti, I., Maulana, S., & Desintha, S. (2015). Perancangan Buku Panduan Mengonsumsi Kulit Buah Jeruk Keprok Untuk Usia 9-10 Tahun. *eProceedings of Art & Design*, 2(3).

Sumber Lain:

- Fanny Willianto Oey. 2015. Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider. Diakses Pada (13 Maret 2019)
<https://media.neliti.com/media/publications/85921-ID-perancangan-buku-interaktif-pengenalan-d.pdf>
- Ideo. 2015. Design Thinking Defined. Diakses Pada (21 Mei 2019)
<https://designthinking.ideo.com>
- Iconutopia. 2019. Iconutopia Design Guide. Diakses pada (29 Mei 2019)
<https://iconutopia.com>
- Muhammad Hilmi. 2015. Desain bersama Hanny Kardinata. Diakses Pada (10 Februari 2019)
<https://www.whiteboardjournal.com/interview/deas/-desain-bersama-hanny-kardinata/>