

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kota Surakarta juga disebut Solo, merupakan wilayah otonom dengan status Kota di bawah Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Berdasarkan data dari Wikipedia, Kota Surakarta memiliki penduduk 522.364 jiwa di tahun 2020 dan kepadatan 11.861,00/km². Kota dengan luas 44,04 km² ini, berbatasan dengan Kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Boyolali di sebelah Utara, Kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Sukoharjo di sebelah Timur dan Barat, dan Kabupaten Sukoharjo di sebelah Selatan. Kota ini juga merupakan kota terbesar ketiga di pulau Jawa bagian Selatan setelah Bandung dan Malang menurut jumlah penduduk.

Selain sebagai tujuan wisata dan belanja, Kota Surakarta juga terdapat banyak Perguruan Tinggi yang menjadi tujuan di bidang pendidikan. Berdasarkan data Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kota Surakarta tahun 2015, bahwa Kota Surakarta memiliki 53 Perguruan Tinggi diantaranya 3 Perguruan Tinggi Negeri yaitu Universitas Sebelas Maret, ISI Surakarta, dan IAIN Surakarta, serta 50 Perguruan Tinggi Swasta diantaranya Universitas Muhammadiyah Surakarta, Universitas Slamet Riyadi, Universitas Tunas Pembangunan, Universitas Sahid Surakarta, dan lainnya.

Universitas Sahid Surakarta merupakan Perguruan Tinggi Swasta yang dinaungi oleh Yayasan Kesejahteraan, Pendidikan, Dan Sosial Sahid Jaya. Berdiri pada tanggal 17 desember 1997. Gedung kampus Universitas Sahid Surakarta berada di Jalan Adi Sucipto No. 154 Jajar, Laweyan, Surakarta. Universitas Sahid Surakarta menawarkan beberapa program studi yaitu Keperawatan, Desain Komunikasi Visual, Psikologi, Desain Interior, Ilmu Administrasi, dan Ilmu Komunikasi.

Program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah cabang ilmu desain yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik serta media dengan memanfaatkan elemen-elemen visual ataupun rupa untuk menyampaikan pesan dengan tujuan informasi maupun tujuan persuasi. Yang menarik dari sini adalah seorang sarjana DKV harus bisa mengolah pesan tersebut secara efektif, informatif dan komunikatif. Ada beberapa program studi sarjana Desain Komunikasi Visual di Perguruan Tinggi Kota Surakarta, antara lain Universitas Sebelas Maret, ISI Surakarta, dan Universitas Sahid Surakarta.

Prodi DKV Usahid Surakarta berbasis keilmuan seni, desain, komunikasi, bisnis dan teknologi serta ilmu pendukung lainnya. Prodi ini telah terakreditasi B pada tahun 2011 dengan nomor akreditasi 014/BAN-PT/Ak-XIV/S1/VII/2011. Prodi DKV Usahid Surakarta menyelenggarakan pendidikan untuk menghasilkan sarjana desain komunikasi visual yang mumpuni dalam penguasaan teknologi informasi, kearifan lokal (budaya nusantara) dan mampu mengembangkan diri menjadi *entrepreneur* di bidang desain dan industri kreatif (*creativepreneur*).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, untuk meningkatkan dan mempertahankan kualitas prodi, maka perlu adanya upaya peningkatan pemahaman terhadap mahasiswa maupun calon mahasiswa terkait dengan informasi prodi dan kurikulum prodi DKV Usahid Surakarta itu sendiri. Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai capaian pembelajaran, mata kuliah, bahan kajian, proses, dan penilaian yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan program studi.

Kurikulum yang diterapkan oleh prodi DKV Universitas Sahid Surakarta yaitu Kurikulum Kampus Merdeka. Adapun tujuan Kurikulum Kampus Merdeka adalah program “hak belajar tiga semester di luar program studi” yaitu untuk meningkatkan kompetensi lulusan, baik *soft skill* maupun *hard skill*, agar lebih siap dan relevan dengan kebutuhan zaman, menyiapkan lulusan sebagai pemimpin masa depan bangsa yang unggul dan berkepribadian. Program-program *experiential learning* dengan jalur yang fleksibel diharapkan akan dapat memfasilitasi mahasiswa mengembangkan potensinya sesuai dengan *passion* dan bakatnya. Selain pedoman kurikulum, informasi penting lainnya yang masih berkaitan dengan prodi juga tidak kalah penting, maka dari itu perlu adanya sebuah media yang mampu mengemas informasi tersebut dengan konsep modern dan praktis.

Di zaman sekarang generasi muda memiliki kesempatan luas untuk mempelajari segala jenis pengetahuan. Salah satu pemicu keterbukaan pintu ilmu pengetahuan ini adalah perkembangan teknologi dan informasi. Perkembangan teknologi dan informasi memberikan pengalaman hidup baru

yang belum dijumpai sebelumnya. Perkembangan teknologi informasi yang cukup populer saat ini adalah multimedia, yang mampu mengubah dari satu media ke media lain secara leluasa, yakni dari media teks ke media gambar dan suara, maupun media interaktif yang melibatkan berbagai indera. Salah satu perkembangan multimedia adalah buku digital dengan desain yang kreatif. Kelebihan-kelebihan yang terdapat pada buku digital menjadikan masyarakat mulai beralih menggunakan buku digital dari pada menggunakan buku konvensional.

Berdasarkan paparan di atas, maka dilakukanlah perancangan buku kurikulum prodi DKV Usahid Surakarta ke dalam media baru berupa buku digital. Unsur penting dari buku digital ini adalah pedoman kurikulum dan informasi mengenai prodi DKV Usahid Surakarta. Harapannya setelah dirancangnya buku digital ini, para calon mahasiswa maupun mahasiswa baru prodi DKV Usahid Suraarta akan memperoleh pemahaman sekaligus sebagai bahan referensi yang dapat membawa dampak positif terhadap perkembangan prodi Desain Komunikasi Visual di Universitas Sahid Surakarta. Perancangan buku digital ini disusun untuk tugas akhir keakarya berjudul “Perancangan Buku Digital Kurikulum Prodi DKV Usahid Surakarta”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep perancangan buku digital kurikulum prodi DKV Usahid Surakarta dengan desain yang kreatif?
2. Bagaimana proses perancangan dan visualisasi buku digital kurikulum prodi DKV Usahid Surakarta berdasarkan konsep yang ada?

C. Tujuan

1. Membuat konsep perancangan buku digital kurikulum prodi DKV Usahid Surakarta dengan desain yang kreatif.
2. Membuat visualisasi perancangan buku digital kurikulum prodi DKV Usahid Surakarta untuk memunculkan citra prodi sebagai informasi kepada mahasiswa DKV dan calon mahasiswa baru.

D. Manfaat

1. Bagi penulis, perancangan buku digital ini dapat dijadikan sebagai portofolio serta menambah wawasan dan pengalaman dalam pembuatan sebuah buku dengan media digital.
2. Bagi lembaga, dapat meningkatkan kualitas prodi Desain Komunikasi Visual di Universitas Sahid Surakarta dan menjadi salah satu media informasi untuk menambah wawasan bagi masyarakat luas.
3. Bagi para mahasiswa dan calon mahasiswa prodi DKV, dapat dijadikan sebagai bahan referensi mengenai kurikulum prodi dan sumber informasi lengkap terkait prodi Desain Komunikasi Visual di Universitas Sahid Surakarta.
4. Bagi masyarakat, buku digital ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi agar lebih mengenal prodi Desain Komunikasi Visual di Universitas Sahid Surakarta.

E. Tinjauan Pustaka

Penulisan perancangan buku digital kurikulum prodi DKV Usahid Surakarta ini didukung dengan adanya beberapa referensi penelitian dan tugas akhir karya yang sudah pernah ada sebelumnya, diantaranya sebagai berikut:

Jurnal yang berjudul PERANCANGAN POLA HIDUP SEHAT MELALUI MEDIA BUKU DIGITAL *DIARY OF FAT GIRLS* oleh Singgia Aprianota dan Patra Aditia mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual di Telkom University. Metode pengumpulan data proses perancangan ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan informasi dan data yang diperoleh melalui sumber, observasi, dan wawancara dapat disimpulkan bahwa di kota-kota besar banyak sekali yang tidak mementingkan pentingnya hidup sehat, serta kurangnya rasa sadar akan bahaya dan dampak-dampak yang diperoleh dari pola hidup yang tidak sehat. Maka dari itu penulis membuat buku ilustrasi digital ini sebagai media informasi yang dapat menjadi alat edukasi untuk masyarakat. Kemudian buku ilustrasi digital ini bertujuan menjadi media yang efektif untuk memperoleh informasi-informasi mengenai pola hidup sehat, yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja melalui media *digital e-book*.

Jurnal yang berjudul DESAIN BUKU DIGITAL PELESTARIAN MANGROVE oleh Ari Rimbawan, I Ketut Suteja, I Gede Mugi Raharja mahasiswa Institut Seni Indonesia Denpasar tahun 2017. Pada penciptaan tersebut menggunakan metode *design thinking* yaitu metode yang dikemukakan

oleh Tim Brown (2008). Menurut Tim Brown, *design thinking* adalah sebuah pola pemikiran dari kaca mata desainer dalam memecahkan masalah dengan pendekatan berorientasi pada manusia. Metode ini bertujuan menciptakan nilai bagi calon pengguna dan peluang pasar. Secara keseluruhan, bukan berdasarkan penampilan dan fungsi namun menekankan pada keinginan dan kebutuhan dengan memanfaatkan sentuhan teknologi. Metode ini harus melalui tiga tahap yaitu *inspiration* (inspirasi), *ideation* (ideasi) dan *implementation* (implementasi).

Desain buku pelestarian mangrove tersebut dirancang menggunakan teori multimedia yang dapat dioperasikan dengan sistem komputer dengan bentuk arsip exe. Keunggulan dari arsip buku digital adalah dapat memberikan sentuhan teknologi digital yang dekat dengan karakteristik remaja kini, pengalaman baru bagi pembaca, menghindari karya yang dapat menjadi sampah visual, mendukung gerakan hemat kertas, bentuk arsip yang tidak rusak termakan waktu, tidak perlu ruang penyimpanan fisik karena dapat disimpan dalam bentuk arsip digital ke dalam alat penyimpanan modern seperti *compact disk*, *flasdisk*, *hardisk* dan dapat disimpan dengan sistem pengarsipan dalam jaringan internet. Selain hal tersebut, buku digital dapat menghemat biaya produksi dan mempermudah pendistribusian, sehingga memungkinkan lebih banyak orang untuk mengaksesnya.

Jurnal yang berjudul PERANCANGAN BUKU DIGITAL PANDUAN PERJALANAN WISATA PENGENDARA SEPEDA MOTOR DI PULAU MADURA oleh Oktavianus Sena Atmadja dan Luri Renaningtyas, ST.,M.Ds

program studi Desain Komunikasi Visual di Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra, serta Drs. Hartono Karnadi, M.Sn program studi Desain Komunikasi Visual di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan observasi, serta metode analisis data yang diambil secara kualitatif dengan mengambil kesimpulan dari data-data observasi dan metode SWOT yang bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang berkaitan. Perancangan ini bertujuan untuk memberikan alternatif liburan bagi anak muda yang memiliki jiwa petualang dengan melakukan perjalanan jauh ke pulau madura dengan menggunakan sepeda motor. Buku digital ini diperlukan karena menggantikan sistem buku saku yang berukuran besar, serta menggantikan sistem GPS yang terkadang kurang akurat, serta tanpa menggunakannya sinyal operator telekomunikasi sehingga mudah untuk diakses, membuat buku ini dibutuhkan oleh anak-anak muda yang ingin melakukan alternatif liburan dengan melakukan perjalanan jauh menggunakan sepeda motor.

Jurnal yang berjudul PERANCANGAN DESAIN APLIKASI BUKU DIGITAL (*E-BOOK*) DENGAN OBJEK MASJID AGUNG DEMAK oleh Noor Hasyim, Intan Rizky Mutiaz, dan Agus Sachari mahasiswa Fakultas Seni Rupa dan Desain di Institut Teknologi Bandung tahun 2014. Perancangan tersebut menggunakan metode perancangan multimedia, yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu konsep (*concept*), desain (*design*), pengumpulan bahan

(*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan evaluasi (*evaluating*). Perancangan aplikasi buku digital tersebut meliputi proses mengumpulkan data, menganalisis data, perancangan aplikasi serta pengujian aplikasi. Hasil perancangan adalah sebuah aplikasi buku digital dengan komputer tablet berbasis *touchscreen* sebagai media dan Masjid Agung Demak sebagai konten aplikasi. Pengujian yang dilakukan menyatakan bahwa aplikasi buku digital yang dirancang memiliki nilai kebaharuan, komunikasi, kesesuaian dan kesan yang tinggi sehingga secara keseluruhan aplikasi tersebut tergolong dalam aplikasi yang sangat baik.

Tugas akhir karya terdahulu yang berjudul PERANCANGAN *NOTES BOOK* MAHASISWA DESAIN KOMUNIKASI VISAL UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA pada tahun 2015 oleh Adi Ariyanto mahasiswa S1 prodi DKV Usahid Surakarta. Perancangan tersebut menggunakan metode penelitian kualitatif. Penulis menekankan catatan yang menggambarkan situasi yang sebenarnya guna mendukung penyajian data. Perancangan *notes book* tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas mahasiswa khususnya mahasiswa DKV Usahid Surakarta, melalui penyampaian informasi mengenai mata kuliah yang dikemas dengan media yang inovatif, efisien, dan memberikan suasana baru dengan tampilan gaya desain kekinian agar dapat menarik perhatian pembaca.

Tugas akhir karya terdahulu yang berjudul DESAIN *DIGITAL BOOK* ILUSTRASI SEJARAH KABUPATEN WONOGIRI pada tahun 2021 oleh Pradana Putra Adi Prasetya mahasiswa S1 prodi DKV Usahid Surakarta. Metode perancangan tugas akhir tersebut tersusun atas ide/gagasan, observasi,

brief, brainstorming, creative brief, desain, dan evaluasi. Tugas Akhir *Digital Book* Sejarah Kabupaten Wonogiri sebagai sarana publikasi di Kota Wonogiri karena anak-anak di Wonogiri menyukai hal baru yang menarik dan beda dari buku pada umumnya. *Digital book* tersebut dapat dibaca menggunakan media elektronik *handphone*, laptop, komputer, dan tablet. *Media plan* yang dihadirkan dalam tugas akhir tersebut berupa pin, stiker, poster, buku, kaos, dan *roll banner* yang dirancang untuk mendukung publikasi *digital book* supaya lebih luas hingga masyarakat terutama anak-anak dapat melihat dan mengenal akan sejarah Kabupaten Wonogiri.

Berdasarkan beberapa jurnal dan tugas akhir kekaryaan terdahulu yang telah dipaparkan, perancangan buku terutama buku digital merupakan sebuah perancangan yang dapat memecahkan masalah sesuai perkembangan zaman yang ada, sekaligus dapat dijadikan sebagai *brand identity* atau memperkenalkan citra dari suatu objek yang diteliti. Perancangan buku digital kurikulum prodi DKV Usahid Surakarta memiliki tujuan dalam memecahkan sebuah permasalahan yang ada dan sekaligus sebagai bentuk pengenalan citra dari prodi DKV Usahid Surakarta itu sendiri.

F. Landasan Teori

1. Perancangan

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari berbagai elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi (Syifaun Nafisah, 2003:2). Proses perancangan bisa melibatkan pengembangan beberapa model sistem pada tingkat abstraksi yang berbeda-beda (Sommerville dalam buku Agus Mulyanto, 2009:259).

Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya (Soetam Rizky, 2011:140).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah tahapan setelah analisis sistem yang tujuannya untuk menghasilkan rancangan yang memenuhi kebutuhan yang ditentukan selama tahap analisis.

2. Buku Digital

Buku digital adalah adalah sebuah versi elektronik dari sebuah buku tercetak yang dapat dibaca pada sebuah personal komputer atau alat lain yang didesain khusus untuk membaca *e-book* (Danang, 2009). Buku Digital adalah buku cetak yang di ubah bentuk menjadi elektronik untuk dibaca di layar monitor (Putu Laxman Pendit, 2008). Buku digital atau *e-book*

merupakan versi elektronik dari buku cetak yang dapat dibaca pada komputer atau perangkat genggam yang dirancang khusus untuk memfasilitasi buku ini (*Oxford dictionaries*, 2021)

Pengertian lainnya mendeskripsikan *e-book* merupakan singkatan dari *electronic book*, atau biasa dikenal dengan buku elektronik. *E-book* merupakan e-teks yang berbentuk media digital dan kadang-kadang dilindungi dengan hak cipta digital. *E-book* tidak lain adalah sebuah bentuk buku yang dapat dibuka secara elektronis melalui komputer maupun gawai. *E-book* ini dapat berupa file dengan berbagai macam format.

Kelebihan buku digital dibandingkan buku cetak yaitu mudah dibawa, tidak lapuk, mudah digunakan, konten lebih kaya, penggandaan murah dan mudah, dan distribusi mudah.

3. Format Buku Digital (*E-book*)

Adapun beberapa format *e-book* yaitu:

a. Teks Polos

Teks polos adalah format paling sederhana yang dapat dilihat hampir dalam setiap piranti lunak menggunakan komputer personal. Untuk beberapa device mobile format dapat dibaca menggunakan piranti lunak yang harus lebih dahulu diinstal.

b. PDF

Format PDF memberikan kelebihan dalam hal format yang siap untuk dicetak. Bentuknya mirip dengan bentuk buku sebenarnya. Selain

itu terdapat pula fitur pencarian, daftar isi, memuat gambar, pranala luar dan juga multimedia.

c. LIT

Format LIT merupakan format dari *Microsoft Reader* yang memungkinkan teks dalam buku elektronik disesuaikan dengan lebar layar *device mobile* yang digunakan untuk membacanya. Format ini memiliki kelebihan bentuk huruf yang nyaman untuk dibaca.

d. HTML

Dalam format HTML ini gambar dan teks dapat diakomodasi. Layout tulisan dan gambar dapat diatur, akan tetapi hasil dalam layar kadang tidak sesuai apabila dicetak.

e. Format *Open Electronic Book Package*

Format ini dikenal pula sebagai OPF *flipping book*. OPF adalah suatu format buku elektronik yang berbasis pada XML yang dibuat oleh sistem buku elektronik. Buku elektronik dalam format ini dikenal saat *flip book* sebagai piranti lunak penyaji menampilkan buku dalam format 3D yang bisa dibuka-buka (*flipping*).

f. SWF

Small Web Format atau dikenal dengan Shockwave Flash merupakan *file format* multimedia, grafik *vector*, dan kode *action script* yang dirancang berdasarkan program Adobe Flash. Agar file SWF ini berfungsi, diperlukan *plugin* khusus yang dikenal dengan nama Adobe

Flash Player, yang biasanya ditempatkan di halaman web untuk animasi atau aktivitas yang memiliki banya interaksi.

4. Kurikulum

Prof. Dr. S. Nasution dalam bukunya yang berjudul *Kurikulum dan Pengajaran* menyatakan, kurikulum adalah serangkaian penyusunan rencana untuk melancarkan proses belajar mengajar. Adapun rencana yang disusun tersebut berada di bawah tanggung jawab lembaga pendidikan dan para pengajar disana.

Dalam buku yang berjudul *Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum* di Sekolah karya Dr. Nana Sudjana disebutkan, pengertian kurikulum adalah kumpulan niat dan harapan yang tertuang dalam bentuk program pendidikan yang kemudian dilaksanakan dan diterapkan oleh guru di sekolah bersangkutan.

Sementara itu, dalam UU tentang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 pasal 1 butir 19 disebutkan, kurikulum merupakan seperangkat pengaturan dan rencana mengenai tujuan, isi, dan materi pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan.

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai capaian pembelajaran, mata kuliah, bahan kajian, proses, dan penilaian yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan program pendidikan.

5. Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual dalam pengertian modern adalah desain yang dihasilkan dari rasionalitas. Dilandasi pengetahuan, bersifat rasional, dan pragmatis. Jagat desain komunikasi visual senantiasa dinamis, penuh gerak, dan perubahan. Hal itu karena peradaban dan ilmu pengetahuan modern memungkinkan lahirnya industrialisasi. Sebagai produk kebudayaan yang terkait dengan sistem sosial dan ekonomi, desain komunikasi visual juga berhadapan pada konsekuensi sebagai produk massal dan konsumsi massa (Widagdo, 1993:31).

Terkait dengan hal ini, T. Sutanto (2005:15-16) menyatakan, desain komunikasi visual senantiasa berhubungan dengan penampilan rupa yang dapat diceraap orang banyak dengan pikiran maupun perasaannya. Rupa yang mengandung pengertian atau makna, karakter serta suasana, yang mampu dipahami (diraba dan dirasakan) oleh khalayak umum atau terbatas.

Desain komunikasi visual memiliki pengertian secara menyeluruh, yaitu rancangan sarana komunikasi yang bersifat kasat mata. Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan layout. Semuanya itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio, dan audio visual kepada target sasaran yang dituju (Sanyoto, 2006:8).

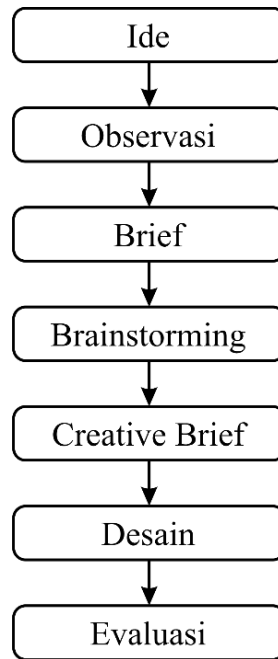
Desain komunikasi visual sebagai salah satu bagian dari seni terap yang mempelajari tentang perencanaan dan perancangan berbagai bentuk informasi komunikasi visual. Perjalanan kreatifnya diawali dari menemukani permasalahan komunikasi visual, mencari data verbal dan visual, menyusun konsep kreatif yang berlandaskan pada karakteristik target sasaran, sampai dengan penentuan visualisasi final desain untuk mendukung tercapainya sebuah komunikasi verbal-visual yang fungsional, persuasif, artistik, estetik, dan komunikatif. Artinya, menurut Sumbo Tinarbuko, desain komunikasi visual dapat dipahami sebagai salah satu upaya pemecahan masalah komunikasi visual untuk menghasilkan suatu desain yang paling baru di antara desain yang baru.

Istilah desain komunikasi visual, dalam bahasa gaul anak muda disebut dekave (DKV), digunakan untuk memperbaharui atau memperluas jangkauan cakupan ilmu dan wilayah kerja kreatif desain grafis. Di dalam ranah desain komunikasi visual ini dipelajari semua bentuk komunikasi yang bersifat komunikasi visual seperti desain grafis, desain iklan, desain multimedia interaktif (Tinarbuko, 1998:66).

G. Metode Perancangan

Perancangan buku digital kurikulum prodi DKV Usahid Surakarta tentunya membutuhkan konsep dasar yang matang dan sesuai agar nantinya dapat mencapai tujuan utama yang diharapkan dan tepat sasaran, sehingga citra dan identitas visual dari prodi mampu ditangkap serta mudah diingat oleh audiens.

Langkah penyusunan sebuah perancangan buku digital ini mulai dari konsep hingga menjadi sebuah karya sebagai berikut :



Gambar 01. Metode Perancangan
(Panduan Tugas Akhir, 2020)

1. Ide

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), ide adalah rancangan yang tersusun di pikiran, artinya ide merupakan sebuah gagasan dari sebuah pemikiran atas suatu fenomena yang ada dan nantinya akan dikembangkan atau direalisasikan sebagai acuan pemikiran selanjutnya. Ide dasar perancangan ini berasal dari fenomena yang terjadi di prodi DKV Usahid Surakarta yang ingin mengenalkan citra prodi dan menarik minat target audiens melalui pembuatan buku kurikulum prodi berdasarkan perkembangan teknologi informasi yang cukup populer saat ini, yaitu melalui media baru berupa buku digital dengan desain yang kreatif.

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan berkunjung ke lokasi untuk mengamati keadaan dan situasi terkini secara aktual dan mendalam tentang data yang terdapat pada lokasi atau objek penelitian terkait. Berdasarkan observasi yang dilakukan diketahui bahwa perhatian audiens khususnya mahasiswa DKV dan calon mahasiswa baru terhadap informasi dan ciri khas prodi DKV Usahid Surakarta terbilang kurang. Diperlukan media baru yang menarik bagi audiens untuk mengenalkan kembali prodi DKV Usahid Surakarta melalui buku kurikulum prodi, yaitu melalui perancangan buku digital.

3. *Brief*

Brief merupakan kumpulan data yang didapat dari tahapan observasi yang nantinya akan diolah untuk mendapatkan data yang lebih ringkas, sesuai, dan akurat, dimana hal tersebut berhubungan dengan latar belakang permasalahan. Perancangan ini dipilih menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan memilih prodi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta sebagai objeknya.

4. *Brainstorming*

Berdasarkan *brief* dilakukan pengembangan ide dengan cara berkonsultasi kepada dosen pembimbing dan berdiskusi dengan teman. Hal tersebut bertujuan agar memperoleh masukan dan referensi yang dapat menjadikan konsep desain semakin baik.

5. *Creative Brief*

Creative Brief merupakan sebuah struktur rancangan yang akan dilakukan melalui strategi visual dengan memilih cara-cara yang tepat untuk mewujudkan ide ke bentuk visual sesuai dengan hasil observasi yang telah dilakukan.

6. Desain

Metode ini merupakan bagian dimana rancangan mulai dieksekusi menjadi produk visual sesuai dengan konsep dan tahapan sebelumnya. Tahap ini memerlukan keahlian dan kepekaan terhadap rasa visual untuk mendapatkan desain terbaik, seperti ilmu tipografi yang mengajarkan tentang pemilihan jenis huruf yang memiliki karakter dan sifat sesuai dengan apa yang ingin disampaikan. Ada juga *layout* atau penyusunan komposisi dan tata letak untuk membantu pembagian ruang kosong dengan materi visual agar tetap indah dilihat. Ilmu yang ketiga yaitu teori pewarnaan mengajari tentang pemilihan warna sesuai dengan sifat yang ditonjolkan dari suatu objek atau tema yang dipilih dalam perancangan.

7. Evaluasi

Tahap ini adalah penilaian mengenai hasil akhir desain apakah sudah memenuhi harapan dan sesuai dengan data yang ada, baik segmentasi, sasaran pasar, atau identitas produk itu sendiri sehingga mampu menjadi solusi untuk permasalahannya. Revisi dari kritik dan saran dapat diadakan guna meningkatkan kualitas hasil akhir agar lebih baik serta sesuai dengan observasi data yang ada.

H. Sistematika Penulisan

Berikut adalah penjabaran secara sistematis atas beberapa bab pada penulisan perancangan ini :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, tinjauan pustaka, landasan teori, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II IDENTIFIKASI DATA

Bab ini memuat tentang data atau informasi yang diperoleh untuk melakukan perancangan karya yang berkaitan dengan suatu objek atau tema yang dipilih.

BAB III KONSEP PERANCANGAN

Menjelaskan tentang konsep perancangan karya yang akan dibuat sesuai data pada bab sebelumnya menghasilkan analisa data, USP, ESP, positioning, analisa desain, strategi kreatif, hingga media penunjangnya.

BAB IV PERWUJUDAN KARYA

Bab ini membahas mengenai perwujudan karya yang dibuat ke dalam bentuk *mock up* karya yang hendak direalisasikan sesuai dengan analisa data, USP, ESP, positioning, dan strategi kreatif yang telah ditentukan sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi simpulan dan saran dari hasil akhir perancangan karya.