

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan era globalisasi memiliki pengaruh yang cukup besar dalam berbagai aspek kehidupan saat ini. Dimulai dari perkembangan teknologi, informasi, komunikasi, dan perubahan gaya hidup masyarakat. Hal ini akan berdampak pada besarnya tuntutan seseorang untuk memiliki keahlian atau kemampuan dalam suatu bidang yang dibutuhkan untuk bisa bersaing kedepannya. Pendidikan dan pengetahuan adalah salah satu pembekalan yang wajib dimiliki oleh setiap individu untuk menuju masa depan yang lebih baik. Entah pendidikan akademik atau non akademik, *hardskills* maupun *softskills*. Semua hal tersebut perlu diasah dengan matang dan menjadi pembekalan yang sempurna untuk kedepannya. Selain pembekalan pendidikan dan pengetahuan, hal penting lainnya yaitu setiap individu perlu mempersiapkan dan menyusun rencana masa depannya sejak masa remaja. Tujuannya adalah agar remaja bisa bertanggung jawab atas apa yang telah dipilih dan dipelajari. Remaja diharapkan memiliki kehidupan yang tertata dan sudah terencanakan dengan baik, menumbuhkan sikap optimis dan membantu membentuk kebiasaan yang disiplin hingga dewasa nanti.

Dalam menyusun rencana masa depan, remaja memerlukan bekal pengetahuan dan juga informasi salah satunya memilih bidang profesi yang tepat dan sesuai dengan minat dan bakat mereka. Dimulai dari pemilihan jurusan yang tepat di perguruan tinggi. Pemilihan jurusan tanpa persiapan bisa menyebabkan mahasiswa merasa salah masuk jurusan setelah menempuh beberapa semester dalam perkuliahan. Menurut Irene Guntur, ahli Educational Psychologist dari Integrity Development Flexibility (IDF) menyebutkan bahwa sebanyak 87 % mahasiswa di Indonesia merasa salah jurusan (Amalia & Erawan, 2017). Hal ini jika dipaksakan dalam waktu yang lama bisa berpengaruh pada kesehatan mental, dan juga fisik remaja. Selain itu juga berpengaruh pada IPK atau tugas kuliah yang mereka kerjakan akan tidak maksimal. Bahkan berujung pada putus kuliah sehingga akan sangat disayangkan jika remaja sampai salah dalam memilih jurusan. Potensi sebenarnya yang dimiliki remaja tidak akan terasah dengan baik jika mereka kuliah pada jurusan yang salah karena remaja akan mulai menyesuaikan diri pada jurusan yang ditempuhnya. Di sisi lain, jika seseorang mengerjakan kegiatan sesuai pada minat dan bakat yang dimiliki, mereka akan melakukan kegiatan tersebut dengan perasaan yang senang, bahagia, tanpa terbebani karena pada dasarnya sudah memiliki *skill* yang sesuai dengan bidang tersebut. Maka dari itu, menyiapkan susunan rencana masa depan sejak remaja sangatlah

penting. Masa remaja yang dimaksudkan adalah jenjang pendidikan SMA/MA/SMK. Berdasarkan aspek perkembangan wawasan dan kesiapan karier pada Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik (SKKPD) SMA/MA/SMK yang telah disusun oleh ABKIN (Asosiasi Bimbingan dan Konseling Indonesia), remaja harus mempunyai tujuan dalam mempelajari kemampuan diri ragam pekerjaan, pendidikan dan pengembangan karier yang lebih terarah, mewujudkan nilai-nilai dalam pertimbangan pemilihan alternatif karier, lalu mengembangkan alternatif tersebut dalam perencanaan karier dengan mempertimbangkan peluang dan keragaman karir (Cahyawulan & Ratih, 2019).

Dari hasil kuesioner yang telah disebar, Terdapat 55.6% dari 102 remaja (SMA/MA/SMK, masih menganggur, bekerja) masih belum tahu *minat* dan bakat mereka. Hal ini sangat bertolak belakang dengan pendapat Super, pada umur 15-24 tahun, remaja memasuki tahap eksplorasi di mana pilihan remaja mulai dipersempit tapi belum pada puncaknya. Yang dimaksudkan adalah remaja sudah mulai memikirkan keinginan atau minat mereka tetapi pemikiran tersebut masih terombang-ambing bisa karena faktor luar (teman, orang tua, lingkungan) ataupun diri sendiri. Hal ini ditandai dengan fase tentatif yaitu fase di mana anak mulai menyadari jika mereka memiliki minat dan bakat yang berbeda satu sama lain, kemudian anak akan cenderung melakukan pekerjaan atau kegiatan sesuai dengan minat dan kemampuan yang dimilikinya dan pada akhirnya remaja akan mulai memikirkan/merencanakan karir mereka sesuai dengan minat dan bakat yang mereka miliki (Nuari, 2018). Pada fase ini remaja harusnya sudah diberikan bekal informasi yang cukup untuk bisa menentukan pilihan yang diinginkan dan sesuai dengan bakat yang dimiliki agar bisa meminimalisir terjadinya salah jurusan dan salah memilih pekerjaan tersebut.

Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah ilmu yang mempelajari tentang konsep komunikasi dalam ungkapan kreatif, dengan memanfaatkan berbagai elemen visual dalam menyampaikan pesan dengan tujuan tertentu (Wahyuningsih, 2015). DKV memiliki peran mengkomunikasikan pesan atau informasi kepada pembaca dengan berbagai kekuatan visual, seperti tipografi, ilustrasi, warna, garis, layout, dan sebagainya dengan bantuan teknologi (Pasha & Ruslan, 2020). Menurut Harsanto, profesi Desainer Komunikasi Visual dibutuhkan hampir di semua sektor, seperti konsumsi, hiburan, media, infrastruktur, properti, keuangan, pendidikan, dsb (Cahyani, 2023). Pada laman web Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif / Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia, DKV menjadi salah satu bidang Parekras yang paling efektif dalam merekrut tenaga kerja. Pada tahun 2020 ada 29.651 pekerja di subsektor DKV dan diprediksi akan meningkat menjadi 30.914 pekerja pasca

pandemi (Kemenparekraf/Baparekraf RI, 2023). Subsektor yang dimaksudkan ini adalah subsektor ekonomi kreatif yang meliputi antara lain pengembang permainan (game), kriya, desain interior, musik, seni rupa, desain produk, fashion, kuliner, film, animasi, video, fotografi, periklanan, penerbitan, seni pertunjukkan, desain grafis, dll (Kemenparekraf/Baparekraf RI, 2023). Hal ini akan membuka peluang besar bagi remaja yang memiliki minat dan kemampuan pada bidang tersebut. Untuk itu perlu adanya edukasi pengetahuan atau informasi mengenai dunia DKV.

Dari tahun ke tahun, animo remaja masuk ke Prodi DKV semakin meningkat. Diambil data dari animo calon mahasiswa baru UPN "Veteran" Jawa Timur tahun 2020, terdapat 166 mahasiswa jalur SNMPTN, 305 mahasiswa jalur SBMPTN dan 319 jalur Mandiri. Jika ditotal terdapat 790 mahasiswa yang minat masuk Prodi DKV. Sedangkan di tahun 2019, keseluruhan total calon mahasiswa yang minat ke Prodi DKV sebanyak 564 mahasiswa. Dapat disimpulkan dari tahun 2019 ke 2020 terjadi peningkatan.

Hal ini berbanding terbalik dengan data animo tersebut. Bidang DKV kurang diketahui oleh beberapa masyarakat khususnya para remaja. Hal ini bisa dibuktikan dengan hasil kuesioner. Dari 102 remaja, terdapat 34.3% remaja yang menjawab belum tahu tentang DKV dan 30.4 % remaja menjawab hanya pernah mendengar tetapi tidak tahu pasti bidang tersebut. Jika ditotal, terdapat 64.7% remaja yang belum paham mengenai bidang DKV ini. Pandangan remaja tentang DKV juga 22.5% menjawab jika jurusan DKV ini merupakan jurusan yang hanya gambar-gambar saja dan 38.2% yang menjawab tidak tahu. Beberapa dari mereka juga masih salah menyebutkan profesi lulusan bidang DKV. Terdapat 24-26 anak yang masih mengira jika jurnalis, penyiar/broadcaster, dan gamer adalah profesi lulusan bidang DKV. Di sisi lain persentase remaja yang memiliki minat untuk masuk jurusan DKV adalah 26.5%. Hal ini bisa membuktikan bahwa remaja yang minat atau memilih masuk ke Prodi DKV ini hanya sekedar masuk tanpa paham Prodi DKV sebenarnya. Kasus seperti ini yang nantinya dikhawatirkan akan mengakibatkan putus kuliah di tengah-tengah semester dengan alasan salah memilih jurusan.

Bukti lain didapatkan dari hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa yang sudah terjun di bidang DKV. Menurut pengalaman mereka, bidang DKV ini masih dianggap remeh oleh beberapa orang tua remaja karena dianggap memiliki prospek kerja yang tidak menjanjikan. Beberapa diantara mereka mengira lulusan bidang DKV ini hanya berprofesi sebagai seniman/pelukis jalanan, bekerja di toko percetakan/printing, ataupun pendesain baju yang semuanya dianggap memiliki penghasilan yang tidak tetap. Kehadiran aplikasi desain

seperti Canva, Logo maker, Piscart, Capcut dsb seolah mendukung pernyataan tersebut dikarenakan kehadiran aplikasi ini dianggap sudah bisa memenuhi keperluan mendesain dalam sehingga profesi desainer seolah tidak terlalu dibutuhkan.

Perspektif atau pandangan tersebut bisa terjadi karena kurangnya edukasi atau pemahaman yang lebih luas tentang bidang DKV ini. Perluasan informasi tentang bidang Desain Komunikasi Visual tersebut bisa disalurkan lewat perancangan media buku ilustrasi. Menurut Alwi pada (Trisha Syifana, 2018), gambar ilustrasi mampu menerangkan atau memvisualisasikan suatu uraian, baik berupa berita, cerita, karangan atau sebuah naskah yang akan membantu dalam memperjelas isi buku atau karangan tersebut. Buku ilustrasi adalah buku yang memuat beberapa visualisasi yang disertai tulisan dengan menggunakan teknik gambar, lukisan, fotografi, atau teknik lainnya yang lebih menekankan hubungan antara subjek dan tulisan daripada bentuk (Nurfauzan et al., 2023). Pada media buku bisa didapatkan kelengkapan informasi yang lebih lengkap daripada dalam sebuah video. Selain itu bisa meminimalisir remaja dalam menatap layar digital seperti layar pada handphone, laptop, ipad atau sebagainya yang bisa merusak mata. Perancangan dengan media buku ini juga akan berpotensi dalam meningkatkannya ketertarikan remaja dalam membaca buku. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebar, 78.4% remaja mempunyai keinginan untuk mengetahui bidang DKV lebih jauh lewat buku ilustrasi.

Perancangan buku ilustrasi ini dirancang dengan menyisipkan beberapa komik strip. Komik strip (*strip comic*) adalah gambar yang terdiri dari 3 hingga 6 panel atau beberapa diantaranya yang di dalamnya memuat isi cerita. Isi cerita juga dapat berupa komedi, banyol, atau cerita lainnya yang menarik untuk disimak dari awal hingga akhir. Komik strip ini bertujuan sebagai visual untuk hiburan/komedi diantara informasi-informasi yang ada pada buku.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka didapatkan solusi yaitu dengan merancang buku ilustrasi tentang pengenalan DKV sebagai edukasi untuk kalangan SMA/MA/SMK agar pengetahuan remaja dalam bidang Desain Komunikasi Visual bisa lebih dalam dan lebih luas. Perancangan ini bertujuan agar remaja yang memiliki minat pada jurusan DKV atau sebelumnya tidak paham/mengetahui tentang DKV tetapi memiliki *minat* dan bakat di bidang ini supaya tidak salah dalam memilih jurusan dan untuk remaja yang memang tidak memiliki *minat* dan bakat dalam bidang ini bisa memilih jurusan yang sesuai dengan *minat* dan bakat yang mereka miliki. Hal ini diharapkan agar kedepannya remaja bisa menentukan pilihan yang tepat saat terjun ke dunia kerja nantinya.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya pengetahuan remaja tentang bidang Desain Komunikasi Visual khususnya SMA/MA/SMK yang dibuktikan oleh kuesioner, dari 102 remaja terdapat 34.3% remaja yang menjawab belum tahu tentang DKV dan 30.4 % remaja menjawab hanya pernah mendengar tetapi tidak tahu pasti bidang tersebut. Jika ditotal, terdapat 64.7% remaja yang belum paham mengenai bidang DKV ini.
2. Remaja yang masih bingung memilih arah tujuan selanjutnya ingin melanjutkan kemana dikarenakan tidak adanya persiapan dalam menyiapkan susunan rencana masa depan
3. Jurusan DKV yang masih dianggap remeh oleh beberapa masyarakat karena dianggap lulusan dari bidang ini nantinya tidak memiliki prospek kerja yang tidak menjanjikan. Padahal di era modern yang serba digital ini, lulusan bidang DKV banyak dicari dan memiliki prospek pekerjaan yang luas.
4. Menurut Irene Guntur, ahli *Educational Psychologist* dari *Integrity Development Flexibility (IDF)* menyebutkan bahwa sebanyak 87 % mahasiswa di Indonesia merasa salah jurusan.
5. Di era modern yang serba digital, profesi lulusan bidang DKV akan semakin banyak dibutuhkan. Secara otomatis persaingan akan menjadi semakin ketat yang berarti mengharuskan remaja agar lebih matang menyiapkan informasi atau pemahaman tentang program studi Desain Komunikasi Visual ini.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah yang dapat diambil yaitu “ Bagaimana merancang buku ilustrasi tentang pengenalan Desain Komunikasi Visual untuk siswa SMA/MA/SMK?”

## 1.4 Batasan Masalah

1. Media yang digunakan dalam perancangan ini adalah buku ilustrasi, pemilihan media jenis buku ini diharapkan mampu membuat remaja tidak bosan ketika membaca karena terdapat visual gambar ilustrasi yang berperan sebagai penjelas informasi atau hanya untuk hiasan.
2. Perancangan ini ditargetkan kepada pelajar SMA/MA/SMK yang ingin melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi khususnya di program studi DKV.

3. Buku ilustrasi ini membahas mengenai Desain Komunikasi Visual. Topik yang diambil lebih berfokus pada kegiatan dan apa saja yang dikerjakan dari sudut pandang mahasiswa DKV, prospek lulusan DKV, pengenalan mata perkuliahan DKV. Jadi bukan ke teori atau dasar-dasar desain. Selain itu buku ini juga sekilas membahas tentang pengenalan bakat dan minat remaja.
4. Informasi yang disampaikan dengan bahasa kekinian yang sesuai dengan usia target perancangan ini yaitu remaja
5. Perancangan buku ilustrasi ini dikonsept dengan paduan beberapa komik strip sebagai daya tarik pembeda dari buku ilustrasi lainnya.

### **1.5 Tujuan Perancangan**

1. Merancang buku ilustrasi tentang pengenalan Desain Komunikasi Visual untuk siswa SMA/MA/SMK
2. Memberikan pemahaman dan pengetahuan mengenai bidang DKV kepada remaja khususnya anak SMA/SMK yang belum paham mengenai bidang DKV.
3. Membantu remaja SMA/SMK dalam menentukan pilihan jurusan atau menentukan profesi khususnya bagi remaja yang mempunyai potensi dalam bidang Desain Komunikasi Visual.
4. Menyediakan bahan edukasi dalam media buku ilustrasi mengenai Desain Komunikasi Visual.

### **1.6 Manfaat Perancangan**

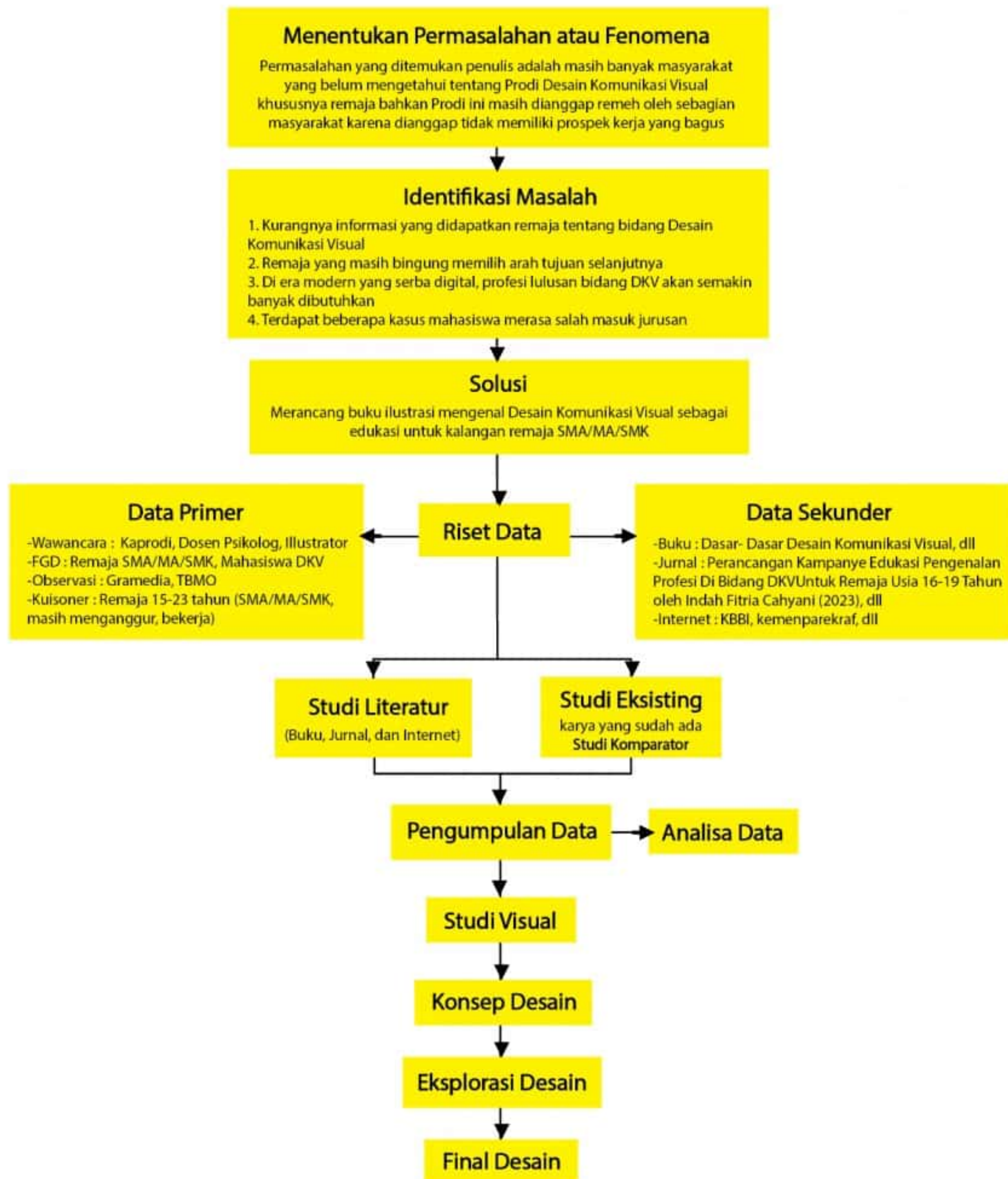
#### **1.6.1 Manfaat Bagi Remaja kalangan SMA/MA/SMK**

1. Menambah pengetahuan/ pemahaman remaja tentang dunia Desain Komunikasi Visual dan prospek lulusannya.
2. Agar remaja memiliki persiapan yang lebih matang khususnya remaja yang memiliki bakat/ potensi dalam bidang DKV.

#### **1.6.2 Manfaat Bagi Masyarakat**

1. Sebagai acuan atau referensi dalam mendesain buku ilustrasi bagi perancangan atau penelitian selanjutnya.
2. Meminimalisir terjadinya kasus mahasiswa yang salah memilih jurusan atau bahkan sampai putus kuliah dikarenakan kurang matang dalam mempersiapkan susunan rencana masa depan

## 1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan  
(Sumber : Dokumen Pribadi 2023)