PERANCANGAN BUKU SERI MENGENAI PEMAHAMAN DASAR PROSES CETAK UNTUK MAHASISWA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

DESIGNING SERIES BOOK REGARDING THE UNDERSTANDING OF BASIC PRINTING PROCESS FOR VISUAL COMMUNICATION DESIGN STUDENTS

Fadhilla Muhammad[1], Asep Kadarisman[2]
[1 2]Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
[1]fadhillaa@student. telkomuniversity.ac.id , [2]asepkadarisman@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi tidak bisa dipisahkan dari dunia industri. Termasuk dalam industri kreatif, seperti desain grafis dengan intsrumental teknik cetaknya. Perkembangan ini juga membuat desianer grafis menjadi lebih independen dalam menghasilkan sebuah karya. Proses produksi yang semakin cepat dan kuantitas yang tidak lagi mempunyai batas minumum produksi, membuat proses ini tak lagi dianggap sesuatu yang penting. Hal ini ditambah dengan kurangnya media edukasi yang membahas mengenai pemahaman dan pengembangan proses cetak. Seorang mahasiswa DKV baiknya memahami dasar proses cetak agar dapat mempermudah kita dalam mewujudkan produk yang ideal dan efektif baik secara konsep ataupun secara proses dan mengurangi kesalahan serta kesalah pahaman yang terjadi antar desainer dan bagian produksi. Perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara, kuisioner, studi pustaka serta menggunakan metode analisis SWOT untuk melihat kelebihan dan keunggulan media yang dirancang. Berdasarkan pada latar belakang dan pencarian data maka dilakukan perancangan media edukasi baru berupa buku seri mengenai pemahaman dasar proses cetak untuk mahasiswa DKV dengan pendalaman proses cetak : pracetak - cetak - pasca cetak pada setiap bukunya agar lebih mudah dipahami dan diharapkan dapat membantu mahasiswa DKV dalam proses desain mereka.

Kata Kunci : Proses Cetak, Media Edukasi, Mahasiswa DKV

Abstract

Technological development can not be separated from the industrial world. Included in creative industries, such as the graphic design with instrumental printing techniques. This development also made graphic designers more independent to make artwork. The faster process of production and the quantity no longer have a minimum, making this process no longer considered important. This is compounded by a lack of educational media to discuss the understanding and development of the printing process. DKV students should understand the basic of the print process so that can be simplified DKV's students in realizing an ideal and effective product include concept and workflow to reduce errors and misunderstanding that occur between designer and production department. This research using collecting data methods through observation, interviews, questionnaires, literature studies also uses a SWOT analysis method to see the advantages of media that have been designed. Based on the research background and collecting data researcher try make the design new media in the form of serial books about the basic understanding of printing process for DKV students by deepening the printing process: preprint - print - post-print on each book to make it easier to understand and can help DKV students in their design process.

***Keyword** : Printing Process, Educational Media, DKV Students.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi tidak bisa dipisahkan dari dunia industri. Termasuk dalam industri kreatif, seperti desain grafis dengan intsrumental teknik cetaknya. Perkembangan ini juga membuat desianer grafis menjadi lebih independen dalam mengahsilkan sebuah karya. Proses produksi yang semakin cepat dan kuantitas yang tidak lagi mempunyai batas minumum produksi, membuat proses ini tak lagi dianggap sesuatu yang penting. Melupakan atau mengesampingkan proses dalam desain sama saja melupakan sebuah langkah penting dalam membuat desain. Hilangnya satu tahapan dalam suatu rangkaian susunan proses akan membuat hasil yang diinginkan jauh dari ekspektasi perancang ataupun pemesan. Fullfill bersama Desain Grafis Indonesia (DGI) Pada FGDexpo 2015, telah mengemukakan isu ini dalam kampanye “Yaelah, Gampang!” dimana menurut

mereka “Mindset dari penerus era ini mengesampingkan proses, dimana kecantikan visual adalah segalanya dan dimana semuanya adalah kosong”. Sebagai mahasiswa desain komunikasi visual yang nantinya (diharapkan) akan menjadi seorang desainer grafis, penting untuk kita memahami peran kita dalam sebuah proses desain yang utuh. “Desainer grafis dituntut untuk memahami perannya dalam proses cetak dan digital” The Fundamentals of Graphic Design (2009:14). Kita dituntut untuk bisa menterjemahkan ide dan konsep kita menjadi sebuah produk yang tidak hanya mempunyai fungsi dan pesan yang jelas namun juga cost effective. Pemahaman dalam proses ini (sekiranya) dapat membantu kita dalam mewujudkan produk yang ideal dan efektif baik secara konsep ataupun secara proses. Pengetahuan dan pemahaman ini tidak hanya diperlukan dalam dunia kerja namun juga berguna dalam dunia perkuliahan, terutama untuk mahasiswa desain komunikasi visual. Dimana, 80 dari tugas yang dikumpulkan akan dicetak terlebih dahulu. Hampir semua peminatan dalam jurusan desain komunikasi visual, seperti: Desain Grafis, Multimedia, Advertising, Games, Film, dan Manajemen Desain mencetak tugas-tugas mereka. Namun, sebagai besar dari mahasiswa DKV menganggap remeh atau bahkan tidak sadar bahwa proses “mencetak tugas” ini adalah bagian dari pembelajaran. Dikesampingkannya proses cetak ini ditakutkan akan menjadi hal wajar dan akan dibawa sampai mereka (kita) menjadi seorang desainer grafis. Perlu dan pentingnya pengetahuan serta pemahaman dasar proses cetak untuk mahasiswa DKV, kurang didukung oleh media yang ada saat ini. Mahasiswa sulit menenukan media yang membahas mengenai teknik cetak. Hal ini terbukti dari wawancara yang dilakukan penulis kepada mahasiswa DKV dari 4 universitas di bandung, Telkom University, ITB, ITHB dan BINUS Bandung. Kurangnya media yang membahas mengenai teknik cetak membuat ketertarikan mahasiswa semakin berkurang. Selain itu, hal ini ditambah dengan harga buku yang relatif “mahal” untuk kalangan mahasiswa membuat penyebaran beberapa buku kurang mengjangkau seluruh lapisan mahasiswa. Diharapkan dengan dilakukannya perancangan buku berseri ini dapat memudahkan dan membantu mahasiswa DKV untuk paham lebih dalam mengenai proses desain yang dibahas satu persatu disetiap bukunya. Serta menambah dan memberika sebuah media yang tidak hanya dapat dipahami dan dimengerti oleh mahasiswa namun juga dengan harga yang sesuai dengan mahasiswa. Sehingga dapat membantu serta memberikan pengetahuan baru dalam proses desain yang mereka lakukan. Semoga dengan adanya perancangan buku berseri mengenai pemahaman dasar proses cetak ini membuat proses dalam desain menjadi lebih dihargai serta dapat diterapkan dalam perkulihan ataupun ketika menjadi praktisi di industri kreatif nanti.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Teori Desain Komunikasi Visual

Menurut Widagdo (1993:31) Pengertian modern dari desain komunikasi visual adalah desain yang dihasilakn dari rasionalitas. Bersifat pragmatis dan rasional serta dilandasi pengetahuan.

2.2 Teori Buku

Menurut Roger Fawcett Tang (2004) Dalam buku New Book Design, faktor – faktor yang harus diperhatikan dalam mendesain sebuah buku adalah : Packaging, Navigation Structure

2.3 Teori Buku Seri

Menurut Ir. Janti G. Sujana, M. A. dalam jurnal pengelolaan terbitan seri (2014:3), Buku seri merupakan terbitan yang berisikan informasi atau tulisan yang umumnya belum pernah dipublikasi atau diterbitkan dalam bentuk apapun.

2.4 Teori Tipografi

Menurut Menurut Sihombing (2001, 80) dalam bukunya “Tipografi Dalam Desain Grafis”, mengungkapkan bahwa proses perancangan dengan menggunakan huruf merupakan tahapan yang paling menentukan dalam solusi masalah tipografi, seorang designer akan bertindak sebagai komunikator visual yang memiliki berbagai peluang mengontrol setiap keputusan kreatif yang dapat memperkuat efetivitas dan efisiensi dari sebuah pesan yang akan disampaikan kepada penerima.

2.5 Teori Layout

Surianto Ruslan (dalam Layout dan penerapannya, 2014) mengatakan membuat tata letak atau layout yaitu menata rancangan menjadi sebuah kesatuan yang akan membantu menyampaikan pesan yang ingin disampaikan kepada target audiance atau pembaca.

2.6 Teori Warna

Pengertian warna menurut Prawira (Sulasmi Darma Prawira, 1989: 4) adalah “Warna termasuk salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual yang lain”

2.7 Teori Ilustrasi

Ilustrasi dalam bahasa Belanda (ilustatie) diartikan sebagai hiasan degan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas. Kebanyakan, penggunaan ilustrasi dalam buku adalah gambar kartu (Nurhadiat, Dedi, 2004:54).

3. METODE

Metode pada penelitian ini menggunakan metode studi pustaka, wawancara, dan metode analisis SWOT Wawancara dilakukan kepada pengajar dan praktisi yang terkait dibidangnya.

Wawancara dengan pengajar dan praktisi mengahsilkan beberapa poin, yaitu

1. Mahasiswa sekarang hanya tahu proses desain lewat perangkat lunak, proses analog tidak akrab dengan mereka. Peminatan DKV seharusnya meliputi 3 sub: Desain Grafis; Multimedia dan Advertising. Positioning tiap prodi ditiap perguruan tinggi seni masih rancu dan tidak secara jelas memetakan dirinya sendiri. Proses cetak seharusnya jadi hal yang wajib untuk peminatan desain grafis.
2. Pengetahuan mengenai teknik cetak untuk mahasiwa DKV juga harus diperhatikan, apakah hanya sekedar pengetahuan atau menjadi main core yang harus dipelajari. Ada beberapa yang harus benar-benar menguasai dan sebagian lainnya hanya perlu mengetahui saja. Tetapi, saat terjadi kejenuhan dimana semua orang bosan dengan kedigitalan dan kepraktisan maka orang akan kembali lagi untuk melakukan proses dasar yang lebih artistik.
3. Sebagai dasar pengetahuan mahasiswa DKV perlu mengetahui dan memahami proses desain (termasuk pemahaman teknik cetak), namun tetap harus disadari kearah mana minat dan bakat dari mahasiwa tersebut. Pengetahuan mengenai proses desain memang sebaiknya diharuskan untuk mahasiswa DKV, pengetahuan ini akan membantu mahasiswa untuk mengetahui fokus yang akan didalami nantinya.

Dari anlisa SWOT yang dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal yang akan menjadi dasar pada penelitian ini, diambil dari Streanght dan Threat yang menyatakan “Mempelajari teknik, bahan dan finishing cetak dengan contoh hasil cetak serta referensi didalam nya akan memudahkan mahasiswa DKV untuk memahami teknik, bahan dan finishing cetak, dan sebagai mahasiswa DKV harus memiliki pengetahuan dasar mengenai teknik, bahan dan finishing cetak.” hasil dari analsisa ini adalah membuat sebuah buku mengenai pemahaman dan pengembangan teknik cetak dalam proses desain dengan contoh hasil cetak serta referensi didalam nya akan memudahkan mahasiswa DKV untuk memahami teknik dalam proses desain mereka, dengan memahami teknik cetak dalam proses mereka diharapkan mahasiswa DKV lebih menghargai dan tidak melupakan proses desain.

4. Konsep Perancangan

4.1 Konsep Pesan

Konsep pesan yang ingin disampaikan adalah membantu memberikan kemudahan pemahaman dasar proses cetak untuk mahasiswa DKV Melaui tujuan tersebut, maka muncullah konsep pesan “mudah” Kata kunci yang digunakan pada konsep pesan yaitu mudah, sederhana dan jelas.

4.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif perncangan ini adalah membuat buku seri dengan output buku sebagi media utama dari perancangan ini. Media buku dipilih karena dapat memberikan contoh langsung dari hasil dan bahan cetak yang digunakan sehingga target audiance dapat lebih mudah memahami pesan yang disampaikan dalam perancangan ini. Diharapkan dengan memiliki contoh langsung didalamnya dapat memudahkan dan menarik perhatian target audiance yaitu mahasiswa DKV. Perancangan ini akan dibagi menjadi tiga buku, yaitu buku pracetak, buku cetak dan buku pasca cetak. Pembagian buku ini berdsarakan dari alur proses cetak. Dimana buku pracetak berisikan : pengenalan bahan cetak dan persiapan file siap cetak. Buku cetak berisikan : sejarah cetak dan pengenalan jenis teknik certak serta cara kerjanya. Lalu yang terakhir buku pasca cetak yang berisikan : jenis - jenis finishing, jenis - jenis jilid dan refrensi karya cetak.

4.3 Konsep Media

4.3.1 Media Utama

Media utama dirancang untuk memberikan edukasi mengenai pemahaman dasar proses cetak kepada mahasiswa DKV. Media utama dibagi menjadi 3 buku. Pembagian buku ini berdasarakan proses cetak yaitu : pracetak, cetak dan pasca cetak. Masing maisng memiliki pembahasan yang berbeda namun tetap memiliki keterikatan satu sama lain.

4.3.2 Media Pendukung

Media pendukung dibuat untuk membantu menyampaikan pesan yang ingin disampaikan oleh media utama. Selain itu, media pendukung juga berfungsi untuk media promosi membantu penyebaran media utama, media pendukung perangcangan ini terdiri dari:

1. Poster digunakan sebagai pendukung dari media utama dan juga sebagai media promosi. Poster berisikan penjelasan sikat mengenai media utama dan informasi bahwa media utama telah bida dibeli atau

didapatkan.

2. Flyer digunakan sebagai media pembantu penyebaran informasi. Flyer ini berisikan bocoran dari isi media utama dengan pembahasan yang singkat untuk menarik perhatian calon pembaca.
3. Paperpack beberapa jenis kertas kosong yang dapat digunakan pembaca untuk menghasilkan karya, sebagai merchandise dari perancangan ini.
4. Stiker merupakan pelengkap dari media utama, menjadi bonus dalam pembelian buku dan juga sebagai promosi dari media utama.
5. Notebook merupakan merchandise dari media utama, yang di tujukan untuk memudahkan pembaca untuk menulis keperluan saat ingin mencetak karya mereka.
6. Penggunaan social media adalah sebagai media promosi yang lebih luas. Penyebaran melalui media digital akan menjangkau target audiance yang lebih luas. Sosial media (instagram) akan berisi penjelasan singkat media utaman, tanggal pelirisan dan cara pembelian.

4.4 Konsep Visual

Konsep visual yang digunakan pada perancangan ini secara garis besar mengimplementasikan penggayaan Swiss International Style. Dimana penggayaan ini lebih menonjolkan pesan dari desain yang dibuat dibandingkan elemen-elemen visual yang bersifat dekoratif dalam desain, sesuai dengan pesan yang ingin ditampilkan yaitu Mudah, dan kata kunci dari konsep pesan : Mudah, Sederhana, Jelas. Penggayaan ini dipadukan dengan ilustrasi dengan gaya isometrik dengan teknik line art yang sederhana agar pesan yang disampaikan dapat diterima target audiance dengan baik.

4.5 Konsep Bisnis

Buku ini akan dijual via sosial media dan beberapa toko offline, dengan harga buku satuan Rp.85.000. serta memiliki paket bundling 3 buku dengan harga Rp.200.000.

4.5 Hasil Perancangan

4.5.1 Media Utama

Media utama hasil perancangan ini adalah buku “printmary” buku mengenai proses, teknik dan bahan cetak beserta contoh langsung didalamnya. Pernacangan ini dibagi menjadi 3 buku yaitu : Buku Pracetak, Buku Cetak dan Buku Pasca Cetak. Masing- masing buku ini memiliki 48 halaman untuk buku pracetak, 72 halaman untuk buku cetak dan 64 halaman untuk buku pasca cetak, dengan ukuran masing-masing adalah A5.

Gambar 1 Cover Buku
Sumber : Fadhilla Muhammad, 2020

Gambar 2 Isi Buku
Sumber : Fadhilla Muhammad, 2020

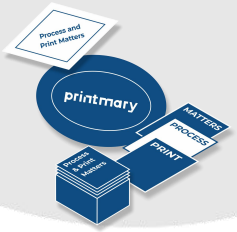
4.5.2 Media Pendukung

Media pendukung berfungsi untuk membantu penyebaran serta membantu untuk mengkomunikasikan media utama kepada target. Media pendukung yang digunakan adalah : Poster, Flyer, Paperpack, Stiker, Notebook, dan konten sosial media.

Gambar 3 Media Pendukung ; Poster
Sumber : Fadhilla Muhammad, 2020

Gambar 4 Media Pendukung ; Flyer
Sumber : Fadhilla Muhammad, 2020

Gambar 5 Media Pendukung ; Paperpack
Sumber : Fadhilla Muhammad, 2020



Gambar 6 Media Pendukung ; Stiker
Sumber : Fadhilla Muhammad, 2020

Gambar 7 Media Pendukung ; Notebook
Sumber : Fadhilla Muhammad, 2020

Gambar 8 Media Pendukung ; Konten Sosial Media
Sumber : Fadhilla Muhammad, 2020

7. KESIMPULAN DAN SARAN

Buku mengenai pemahaman dasar proses cetak diperlukan sebagai media edukasi yang secara khusus membahas dasar ketiga proses desain yaitu : pra cetak - cetak - pasca cetak sebagai dasar pengetahuan cetak bagi mahasiswa desain komunikasi visual tingkat awal sebelum memasuki peminatan ditingkat selanjutnya. Pembahasan dasar proses cetak pada penilitian ini adalah mengenai bagaimana tahapan tahapan dasar yang dilakukan pada proses cetak harus diketahui dan dipahami oleh mahasiswa desain gerafis, agar dapat mempermudah dalam mewujudkan ide menjadi produk yang ideal dan efektif baik secara konsep ataupun secara proses serta mengurangi kesalahan ataupun kesalah pahaman yang terjadi antar desainer dan bagian produksi.

Melalui adanya buku mengenai pemahaman dasar proses cetak ini diharapkan menjadi media edukasi yang dapat membantu mahasiswa desain komunikasi visual untuk lebih memahami dasar dari proses desain. Serta dengan hadirnya buku ini diharapkan dapat menambah kesadara mahasiswa desain komunikasi visual akan pentingnya pemahaman dasar proses cetak untuk mahasiswa desain komunikasi visual ataupun untuk seorang desainer grafis.

Daftar Pustaka

[1] Ambrose, G. d. (2006). The Visual Dictionary of Graphic Design. Lausanne: AVA Publishing SA.
[2] Ambrose, G. P. (2009). The fundamentals of graphic design. Switzerland: AVA Publishing SA.
[3] Anderson, R. (1994). Pemilihan dan Pengembangan media Video Pembelajaran. Jakarta: Grafindo Pers.
[4] Arifin, &. K. (2009). Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
[5] Arsyad, A. (2008). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
[6] Asnawir, U. B. (2002). Media Pembelajaran. Jakarta Selatan: Ciputat Pers.
[7] Dameria, A. (2008). Basic printing. Jakarta: Link & Match Graphic.
[8] Dameria, A. (2012). designer handbook. Jakarta: Link & Match Graphic.
[9] Dameria, A. (2013). Creativity on Print : Kreativitas pada Digital Printing, Cetak Offset dan Cetak Kemasan. Jakarta: Link & Match Graphic.
[10] Danton, S. (2001). Tipografi Dalam Desain Grafis. Jakarta: Gramedia.
[11] Darmaprawira, S. (1989). Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain. Jakarta: Departemen

Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Pendidikan.
[12] Ebdi Sanyoto, S. D. (2005). Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain. Yogyakarta.
[13] Fariz. (2009). Living in harmony: Jati Diri, Ketekunan, dan Norma. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
[14] FX Widyatmoko, D. W. (2016). Antologi Desain Grafis Indonesia. Jakarta: DGI Press.
[15] Kasali, R. (2007). Manajemen Periklanan, Konsep dan Aplikasinya di Indonesia. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
[16] Kusrianto, A. (2009). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Graha Ilmu.
[17] Nurhadiat, D. (2004). Pendidikan Seni Rupa. Jakarta: Pt Grasindo.
[18] Poulin, R. (2011). The Language of Graphic Design: An Illustrated Handbook for Understanding Fundamental Design Principles. Massachusetts, USA: Rockport Publishers, a member of Quayside Publishing Group.
[19] Putra, A. N. (2012). Perencangan Buku Ilustrasi. Jurnal Teknik POMITS, Vol. 1, No. 1(2012).
[20] Putra, R. M. (2007). Media Cetak Bagaimana Merancang dan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
[21] R Ibrahim dan Syaodih S, N. (2003). Perencanaan Pengajaran. Jakarta: Pt Asdi Mahasatya.
[22] Rivai, N. S. (1990). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru.
[23] Riyana, R. S. (2008). Media Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima.
[24] Rustan, S. (2011). Huruf Font Tipografi. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
[25] Rustan, S. (Edisi 2014). Layout dan Penerapannya. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
[26] Sunaryo, P. (2016). Pris : Serumpun Tulisan. Jakarta: DGI Press.
[27] Sutanto, T. (2005). Sekitar Dunia Desain Grafis/Komunikasi Visual. Pura-pura Jurnal, DKV ITB Bandung. 2/Juli. 15-16.
[28] Tang, F. R. (2004). New Book Design. Collins Design.
[29] Tinarbuko, S. (2015). DEKAVE Desain Komunikasi Visual - Penanda Zaman Masyarakat Global. Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service).
[30] Widagdo. (1993). Desain, Teori, dan Praktek. Seni Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni, BP ISI Yogyakarta III/03.