

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Kota Bandung merupakan lokasi terselenggaranya penelitian ini, Bandung terdiri berdasarkan 30 kecamatan & 151 kelurahan (2017) & Kabupaten Bandung kidul atau Bandung selatan Kabupaten Bandung terdiri 31 kecamatan, 10 kelurahan, serta 270 desa (2017). Dengan jumlah total mahasiswa/i peminatan bidang seni yakni sejumlah 50.563 dari PDDikti tahun 2020.

Menurut salah satu mahasiswa UIN Jakarta tahun 2017 Burnout adalah satu syarat kehilangan tenaga yg nirsinkron dimana, memiliki 3 kategori diantaranya : kelelahan, sinis, & profesional efficacy. Burnout sanggup terjadi lantaran sebuah kendala baik itu mood yg kurang baik, kehabisan ide, hingga sulit untuk berkarya. Hal ini kian marak terjadi bagi seseorang mahasiswa Desain Komunikasi Visual pada aneka macam peminatan, dengan adanya pemicu luar juga pemicu dalam. Pemicu tadi kemungkinan besar dikarenakan tuntutan ataupun faktor luar lainnya. Hal tadi berlaku pula diawali dari variatif terkecil, misalnya ketidakpercayaan diri (insecurities).

Penulis berencana mengemas solusi dalam bentuk *Zine* bertemakan *Mindfull*. Dengan pendekatan keilmuan layouting, ilustrasi, doodle, mix media method, packaging dan keilmuan sosial seperti psikologi. Inovasi yang dimunculkan nantinya tetap berusaha memasukan unsur virtual sebagai media untuk distribusi dan dengan tetap mempertimbangkan efektifitas. Pengambilan ide ini didasarkan pula pada pengalaman pribadi peneliti yang pernah melakukan pengalaman secara langsung sebagai salah satu dari bagian observasi melalui beberapa sesi *mindfull drawing* secara online bersama dengan mentor yang berpengalaman dari bidang psikologi, psikologi seni dan berfokus pada desain, serta seorang seniman dan juga desainer.

*Mindfull Drawing* diartikan sebagai praktik menggambar dengan penuh perhatian yang diwujudkan. Dengan kata lain: bawa diri Anda (pikiran dan tubuh Anda) saat ini dan tenggelam dalam tindakan menggambar tanpa melakukan hal lain secara bersamaan. Teori tersebut yang menjadikannya dasar mulai banyak-nya para psikolog, desainer lulusan psikologi, maupun desainer yang berbaik hati untuk membangun gerakan sejenis guna sebagai metode alternatif untuk relaksasi dan healing sebagai solusi dari mereka yang terkena *burnout*. Selain itu perancangan dibuat sebagai upaya mengajak mahasiswa untuk melakukan terapi seni melalui dalam kesehariannya. Pada perancangan media ini terdapat beberapa pengenalan mengenai cara mengelola *burnout* dan cara menanganinya.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

1. Banyak mahasiswa yang mengalami *burnout* namun masih kurang memahami dampak kedepannya
2. Mahasiswa tersebut tidak tahu bagaimana penyembuhan yang tepat setelah terjadinya dan *burnout*
3. Kurangnya media terkini mengenai kegiatan dan penyebaran informasi *mindfull drawing*
4. Kurangnya media informasi akurat dan terpercaya serta lengkap mengenai penyelesaian dari *burnout* bukan lari dari permasalahan tersebut.

### 1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena dan permasalahan yang terjadi dalam perancangan yang dilakukan, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara memberikan informasi mengenai penyembuhan setelah terjadinya *burnout*?
2. Bagaimana cara merancang media informasi berbasis teknologi dan efektif agar berguna bagi masyarakat?

### 1.3 Ruang Lingkup

Dalam kaitannya dengan bidang studi Desain Komunikasi Visual, konsentrasi Desain Grafis, maka ruang lingkup perancangan ini dibatasi dengan permasalahan-permasalahan yang dapat dipecahkan dengan pendekatan DKV, yaitu perancangan media informasi bertemakan *Mindfull Drawing*. Perancangan akan dilakukan dengan objek mahasiswa Desain khususnya Desain Komunikasi Visual dan dengan sub fokus Desain Grafis. Hal yang dikaji dalam perancangan kali ini adalah aspek – aspek visual yang diperlukan guna meningkatkan daya tarik pembaca. Dari perancangan ini diharapkan akan mampu merancang ilustrasi dengan pendekatan branding, packaging, ilustrasi, dan *mix media* yang sesuai. Proses perancangan akan dibatasi dan dirumuskan berdasarkan pokok-pokok permasalahan yang dipecahkan, diuji, dan diselidiki, yaitu :

#### 1. Apa

Perancangan media informasi metode menggambar pengurangan *burnout* berbasis kesadaran bagi mahasiswa/i DKV di Bandung

#### 2. Siapa

Perancangan ini ditujukan untuk masyarakat Indonesia khususnya di Bandung, dengan fokus target mahasiswa maupun mahasiswa dengan batasan usia 19 - 25 tahun (dewasa muda) mengambil jurusan kuliah Desain Komunikasi Visual

3. **Dimana**

Penelitian dan perancangan karya dilakukan di kota Bandung

4. **Kapan**

Waktu yang dilakukan untuk penelitian ini akan dilaksanakan dari bulan Februari 2021 hingga Juli 2021

5. **Bagaimana**

Merancang *Zine* dengan pendekatan *layouting* sebagai media utama dan *corporate branding* sebagai media pendukung mengenai metode menggambar pengurangan *burnout* berbasis kesadaran (*mindfull drawing*) di Bandung

Untuk memecahkan pokok-pokok permasalahan tersebut di atas, akan digunakan prinsip-prinsip teori, aspek-aspek keilmuan, dan bidang-bidang kajian yang digunakan sebagai tolak ukur konsep berpikir dan kerangka pikir untuk memecahkan masalah dalam proses perancangan, yaitu dengan mempelajari hal-hal mengenai rasa ketertarikan calon konsumen sesuai dengan hasil survei lapangan, dan melakukan tanya jawab kepada narasumber yang kompeten untuk diaplikasikan dalam bentuk karya desain yang efektif untuk target konsumennya.

#### **1.4 Tujuan Perancangan**

Tujuan dari diadakannya perancangan ini adalah sebagai berikut :

3. Untuk memberikan informasi mengenai penyembuhan setelah terjadinya *burnout*?
4. Untuk merancang media informasi berbasis teknologi dan efektif agar berguna bagi masyarakat?

## **1.5. Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan Data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode Kualitatif dilakukan dengan menggunakan serangkaian instrumen penelitian berupa tes/kuesioner. Data yang terkumpul kemudian dikonversikan menggunakan kategori/kriteria yang sudah ditetapkan sebelumnya. Kualitas penelitian kuantitatif ditentukan oleh banyaknya responden penelitian yang terlibat. Dalam perancangan ini untuk memperoleh data yang diperlukan, maka digunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

### **1.5.1 Wawancara Mendalam**

Wawancara mendalam adalah proses pengumpulan informasi untuk tujuan penelitian melalui wawancara tatap muka antara pewawancara, dengan atau tanpa instruksi wawancara, pewawancara dan sumber informasi lain yang berkaitan dengan kehidupan sosial. (IF Wardani : 2019). Penulis melakukan wawancara dengan metode wawancara terstruktur yang berarti wawancara yang dilaksanakan secara terencana dengan berpedoman pada daftar pertanyaan yang telah dipersiapkan. Wawancara dilakukan menggunakan pemanfaatan media online dengan cara *conference-call*

#### **1.5.1.1 Objek Wawancara Mendalam**

Proses wawancara yang dilakukan oleh penulis mengacu pada objek sebagai berikut :

##### **a. Pembuat karya**

Wawancara ini dilakukan melalui metode berbasis kesadaran sebagai bagian dari terapi seni. Pembuat karya diperlukan sebagai salah satu variabel yang pernah mengalami topik permasalahan utama dan telah membuat output juga hasil dari pengalaman dan konsultasi bersama para ahli.

#### b. Psikolog pendidikan

Psikolog pendidikan dipilih karena beririsan langsung dengan objek utama penelitian yakni mahasiswa – mahasiswi jurusan Desain Komunikasi Visual di Bandung.

#### c. Psikolog klinis

Psikolog pendidikan dipilih karena penelitian ini mengambil topik psikologi yang masih berkaitan dengan psikolog klinis dan termasuk dalam kondisi gangguan mental.

#### d. Psikolog sosial

Wawancara ini dilakukan pada psikolog sosial yang berfokus pada bidang kesenian khususnya terapi seni, dimana terapi seni dijadikan sebagai output utama dalam rancangan yang dibuat oleh penulis.

### **1.5.2 Observasi**

Observasi diartikan sebagai mengamati dan merekam. sistematis tentang faktor penampilan gejala dalam penelitian. Bahan Data atau informasi yang ditampilkan berupa pengamatan dan pencatatan secara akurat dan lengkap. Cara ini digunakan untuk mengamati secara langsung untuk berupa gambaran penuh dari Masalah. (M. Astutik, P.W Rusimanto : 2016) Observasi yang dilakukan penulis terhadap berbagai aset visual sebagai media komunikasi berupa *Layout*, pendekatan Branding dan Marketing untuk meningkatkan penangkapan informasi yang diaplikasikan melalui media sosial

### **1.5.2.1 Objek Observasi**

Observasi dilakukan kepada mereka yang telah mengaplikasikan terapi seni kedalam hidup mereka dengan pendekatan berbasis kesadaran (*mindful*) untuk rekap hasil pengalaman dimana ilmu psikologi adalah ilmu yang mempelajari manusia dan harus mengambil sampel dari pengalaman manusia itu sendiri, terutama mereka yang sudah pernah berkonsultasi terhadap para ahli psikologi.

### **1.5.3 Kuisisioner**

Kuisisioner terdiri dari daftar pertanyaan yang disusun dengan alternatif jawaban sehingga responden dapat memilih jawaban mereka sesuai dengan antusiasme, persepsi, sikap, situasi dan pendapat, individualitas mereka (Eko Nugroho, 2018 : 5) Penulis menyebarkan kuisisioner di kalangan Mahasiswa/i jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Telkom dengan total jumlah pengisi kuisisioner sebanyak 100 (seratus) orang responden.

#### **1.5.4 Studi Pustaka**

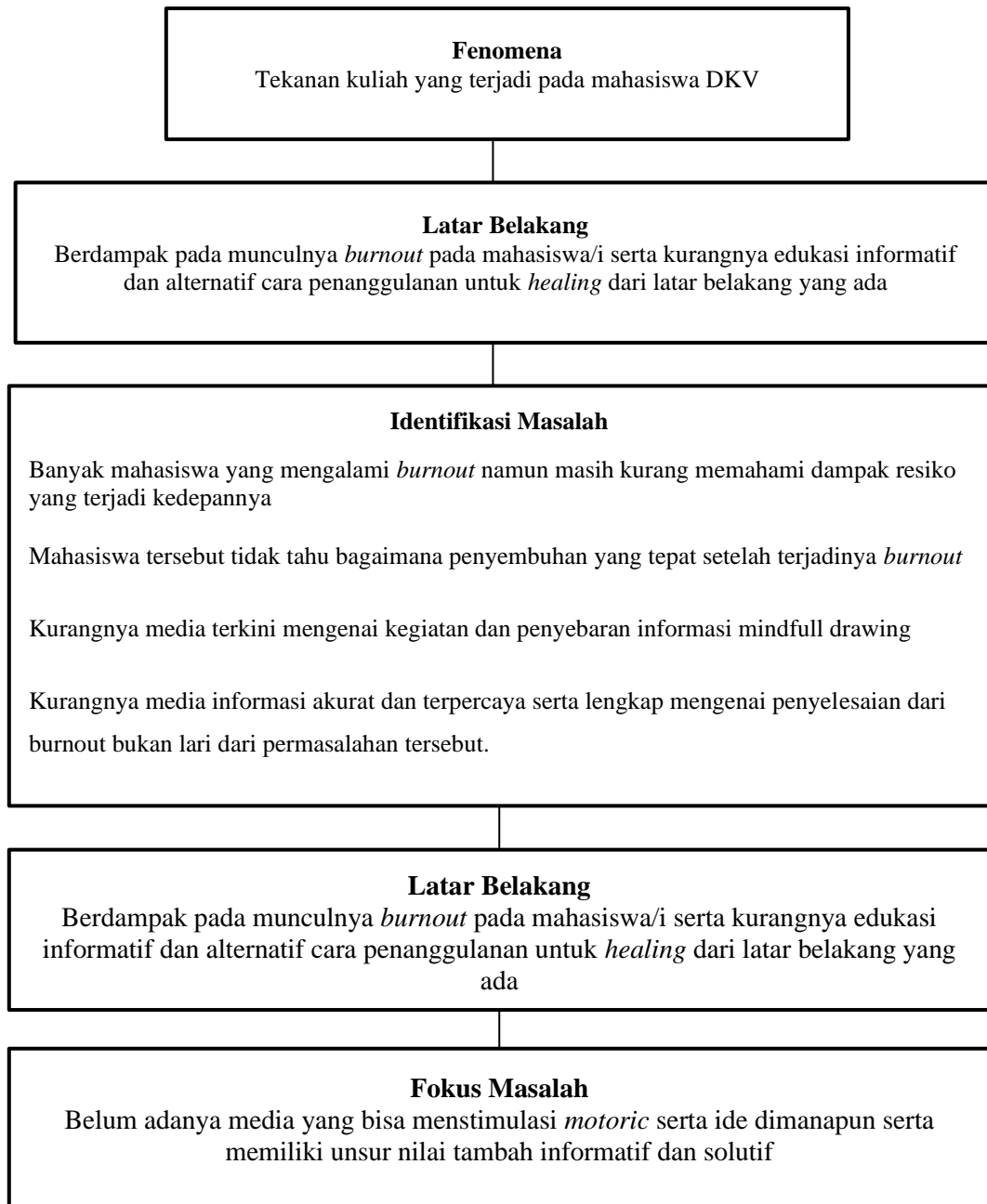
Adalah Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memperoleh informasi melalui internet, buku, maupun online books ataupun sumber lainnya sebagai acuan bahan baca untuk studi pustaka, untuk mendapatkan dan mengolah Informasi

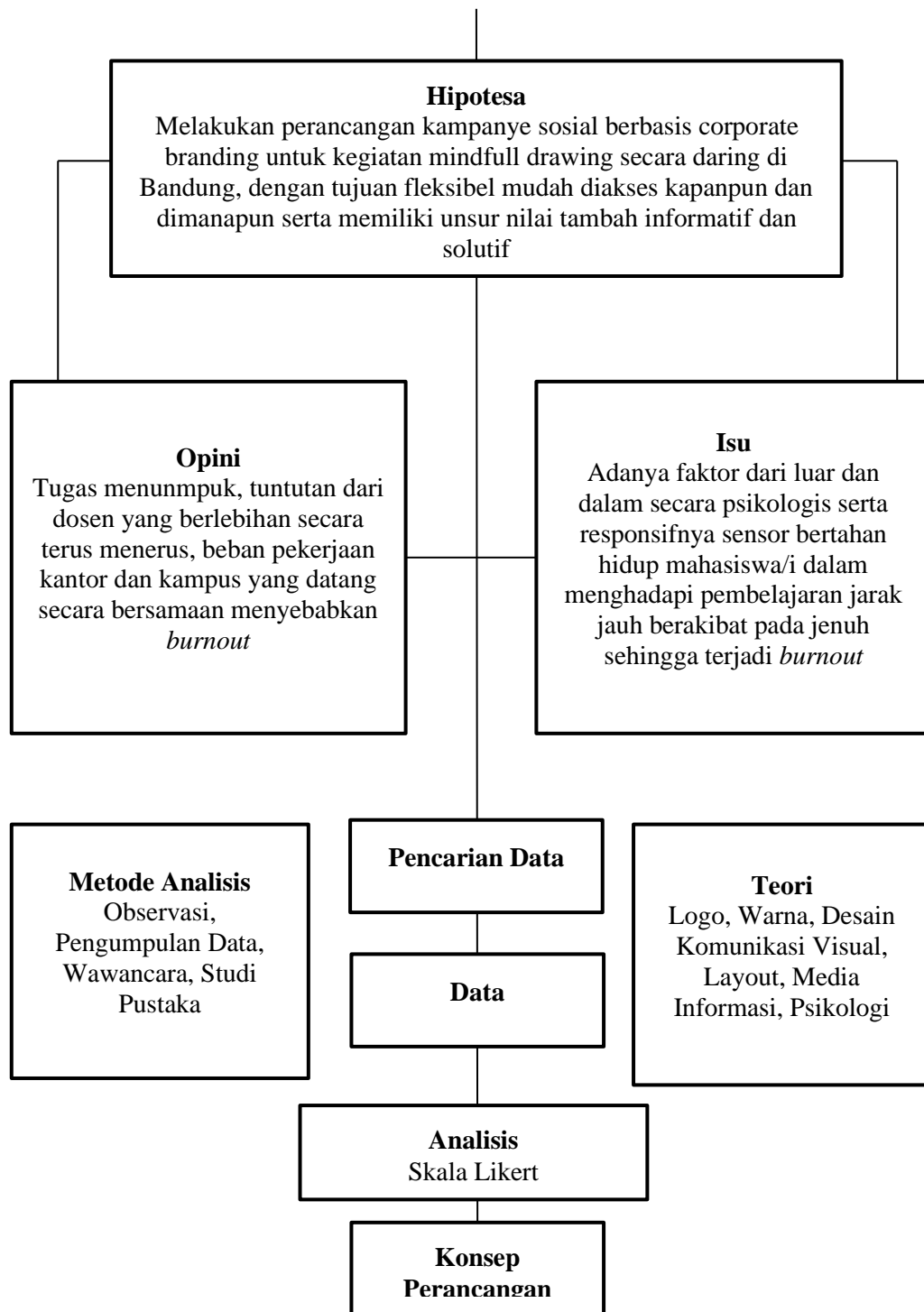
#### **1.5.5 Analisis Data**

Menganalisis data adalah menghubungkan antara rumusan masalah dan kerangka teori dengan data hasil penelitian. Analisis merupakan penyelidikan terhadap suatu peristiwa untuk mengetahui keadaan sebenarnya. Langkah pertama dalam menganalisis data yang diperoleh dari survei adalah menentukan efektivitas dan keandalan data yang dikumpulkan. Validasi perangkat digunakan untuk mengukur presisi dan akurasi perangkat yang menjalankan suatu fungsi. (Ajat Rukajat, 7 : 2018). Analisis yang akan digunakan dalam penelitian berupa analisis deskriptif.



## 1.6 Kerangka Perancangan





Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

Sumber : Maria Anes Rutgrahelya, 2021

## **1.7 Pembabakan**

Penulisan ini disusun secara tersusun sesuai aturan, sebagai berikut ini:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab satu menjelaskan tentang pendahuluan berupa latar belakang, ruang lingkup, tujuan dan manfaat, metodologi, dan sistematika penulisan.

### **BAB II DASAR PEMIKIRAN**

Bab dua menjelaskan tentang dasar - dasar teori yang relevan dengan topik masalah serta objek penelitian yang diangkat. Teori-teori tersebut digunakan untuk pijakan atau acuan dalam proses perancangan.

### **.BAB III DATA & ANALISIS MASALAH**

Dijelaskan tentang dua hal utama yakni data dan analisis, dengan penjelasan sebagai berikut :

#### **a. Data**

Data yang dimaksud adalah (data tertulis dan data visual) berupa data hasil observasi serta data hasil wawancara dan kuesioner dilakukan kepada mahasiswa – mahasiswi dengan rentan usia dewasa muda (19 – 25 tahun), jurusan Desain Komunikasi Visual, di kota Bandung.

#### **b. Analisis**

Analisis terdiri dari daftar pertanyaan yang disusun dengan opsi jawaban sehingga responden dapat memilih jawaban berdasarkan gairah, hati nurani, sikap, situasi dan minat, dan poin individu. Ada pula pertanyaan yang memerlukan opini dari individu, guna sebagai objek utama yang diteliti, untuk memperoleh data yang valid tidak hanya dari para ahli sebagai penentu keputusan. Penjelasan tentang teori hasil analisis yang

ada dan digabungkan ke dalam data-data di atas, sehingga nantinya dapat membantu pemecahan masalah yang terjadi.

#### **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Dalam bab ini menjelaskan tentang penguraian perolehan data yang diperoleh dan sudah dianalisis serta penguraian konsep perancangan yang sudah diimplementasikan

#### **• BAB V PENUTUP**

Berisikan lampiran kelengkapan akhir dan dijelaskan juga mengenai konsep pesan (ide pokok), konsep media (media yang digunakan), konsep kreatif (pendekatan), dan konsep visual (huruf, bentuk, warna, dan gaya visual