

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri penerbitan buku merupakan salah satu industri yang besar di Indonesia itu didukung dengan data dari ISBN yg menampilkan bahwa ada 3.703 total penerbit di Indonesia. Setiap tahun ada ribuan buku yang dicetak di Indonesia. Menurut data dari ISBN tahun 2021 saja ada total 147.404 judul buku yang telah terbit di Indonesia. Total tersebut mengalami kenaikan sebanyak 9,8% dari penerbitan buku di tahun 2020 yang berjumlah 134.447 judul buku.

Penerbit di Indonesia berjumlah cukup banyak. Menurut data dari Perpustakaan Nasional RI ada 10.159 total penerbit di Indonesia yang tersebar di seluruh Indonesia. Penerbit di Indonesia terbagi menjadi dua jenis yaitu penerbit konvensional dan penerbit *indie*. Penerbit konvensional atau mayor adalah penerbit penerbit yang sudah besar dan memiliki nama seperti Gramedia, Mizan, Bentang dan Erlangga. Sedangkan penerbit *indie* adalah penerbit yang baru saja memulai usaha dalam penerbitan buku dengan skala yang kecil. Penerbit *indie* merupakan *startup* dalam industri penerbitan. Cakupan penerbit indie masih kecil. Menurut hasil wawancara dengan salah satu penerbit indie di Yogyakarta, penerbit indie masih kesulitan dalam mencari engagement sehingga mereka kesulitan untuk mencari naskah untuk diterbitkan

Dalam menerbitkan sebuah karya ada banyak cara yang bisa dilakukan oleh penulis pemula dalam menerbitkan tulisan mereka. Salah satu cara tercepat ialah mengunggah tulisan mereka di *platform* menulis online yang sudah banyak tersedia di berbagai macam *platform*. Tak jarang juga tulisan dari *platform* online ini menjadi laku lalu mereka membuat cetakan buku dari karya yang sudah ada dari *platform* online tersebut. Dari tulisan yang ada di *platform* online mereka hapus lalu sepenuhnya bisnis berubah ke arah penjualan buku fisik. Selain itu para penulis juga dapat menerbitkan tulisan melalui penerbit secara langsung. Menurut hasil wawancara dengan beberapa penulis di Indonesia, kendala yang sering dialami oleh mereka ketika mengirim naskah tulisan ke penerbit besar adalah mereka tidak tahu kapan akan mendapat jawaban pasti mengenai naskah yang dikirim oleh penulis

diterima atau tidak. Sesuai dari regulasi penerbit jika mengirim naskah ke salah satu penerbit tidak boleh mengirim naskah ke penerbit lain. Ini yang membuat kebingungan para penulis jika naskah yang penulis kirim tidak segera dijawab oleh penerbit. Jalur alternatif yang dapat dilakukan oleh penulis untuk menerbitkan naskah adalah dengan melalui penerbit indie. Namun penulis sering kesulitan dalam mencari informasi penerbit indie karena penerbit indie kurang memiliki *engagement*. Belum adanya *platform* yang menjadi wadah informasi penerbit *indie* di Indonesia yang menjadi kendala dan juga belum adanya platform digital yang mempertemukan penulis dan penerbit *indie* agar para penulis dapat dengan mudah menerbitkan tulisan.

Dalam meneliti dan memahami sebuah masalah dibutuhkan sebuah teknik yang dapat membantu proses penelitian masalah dapat berjalan dengan baik hingga penyelesaian solusi. Salah satu teknik yang dapat digunakan dalam memecahkan masalah di bidang penerbit *indie* dengan menggunakan *Design Thinking*. Dilansir dari artikel bppk.kemenkeu.id, *Design Thinking* menurut Tim Brown CEO dari IDEO adalah suatu metode yang digunakan dalam menciptakan inovasi dengan memanfaatkan kepekaan desainer dan teknik pencarian kebutuhan pengguna. *Design thinking* merupakan sebuah metode untuk menciptakan produk berdasarkan pendekatan kepada pengguna agar produk yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna. *Design thinking* menjadi landasan dasar untuk melakukan pendekatan emosi kepada pengguna yang dituju untuk membuat produk berdasarkan hasil pendekatan itu. Salah satu penyelesaian masalah dengan menggunakan produk adalah dengan menggunakan *website*.

Website adalah produk digital yang banyak digunakan oleh penulis sebagai media untuk mengunggah karya secara digital. Pengunggahan tulisan ini dapat dari berbagai macam *platform* seperti *blogspot*, *wattpad*, *storial.co*, *kwikku* dan *noveltoon*. Penggunaan *website* dalam media untuk mengunggah tulisan menjadi media terbaik karena tampilan yang lebih luas bagi penulis untuk menulis cerita. *Website* juga sangat mudah untuk diakses oleh siapa saja yang memiliki jaringan internet dan *gadget*. *Website* juga sudah tidak asing bagi masyarakat Indonesia karena masyarakat Indonesia mayoritas sudah memiliki *smartphone*. Menurut data dari GSMA *Intelligence* ada 370,1 juta koneksi perangkat seluler yang ada di Indonesia. Ini menunjukkan *Website* dan aplikasi sudah menjadi hal yang lumrah

bagi masyarakat Indonesia terlebih sekarang berita berita terkini dan artikel disebarakan melalui *website* dan media *platform* lainnya.

Harapannya dengan *website* ini terciptanya produktivitas para penerbit dan penulis di Indonesia dalam menghasilkan karya cetak maupun digital. Banyak penerbit baru yang kesulitan dalam mencari penulis dan juga penulis yang tidak mengetahui penerbit penerbit yang baru berdiri. *Website* ini juga akan membantu penulis sastra untuk mencari informasi penerbit indie sehingga akan memudahkan penerbit indie dan penulis sastra dalam menghasilkan karya.

1.2 Permasalahan

Melalui latar belakang di atas terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi seperti:

- a. Penerbit *indie* yang kesulitan mencari penulis untuk menerbitkan naskah
- b. Penulis kesulitan mencari penerbit *indie* untuk menerbitkan naskah
- c. Belum adanya *website* yang mempertemukan antara penulis dan penerbit indie

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari permasalahan yang ada di atas dapat disimpulkan sebuah pertanyaan Bagaimana merancang sebuah *UI/UX website* yang dapat mempertemukan penerbit dan penulis *indie*?

1.3 Ruang Lingkup

Dalam Penelitian ini, permasalahan akan dibatasi pada aspek yang ada di bawah ini:

1. Apa (What) : Penelitian dan perancangan akan fokus pada pembuatan *website* sebagai media untuk mempertemukan penerbit dan penulis *indie*
2. Siapa (Who) : Perancangan *website* sebagai media mempertemukan penerbit dan penulis ditujukan untuk penerbit *indie* dan penulis
3. Di mana (Where) : Penulisan dan perancangan dilakukan di Bandung dengan memperoleh data di Yogyakarta
4. Kapan (When) : Penelitian dilakukan mulai bulan Maret 2023 - Agustus 2023
5. Kenapa (Why) : Memberikan sebuah *website* sebagai media untuk mempermudah penerbit *indie* dan penulis sastra dalam menerbitkan karya

6. Bagaimana (How) : Merancang desain *website* sebagai media untuk mempertemukan penerbit dan penulis dengan *output* berupa *prototype* desain tampilan *website* yang dapat mempermudah penerbit *indie* dan penulis fiksi sastra bertemu lalu menghasilkan karya

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan maka tujuan utama dari penelitian adalah merancang sebuah *website* yang dapat membantu mempertemukan antara penerbit dan penulis *indie*. Diharapkan penelitian ini dapat membantu penulis dalam mencari informasi penerbit penerbit *indie* yang jumlahnya banyak namun kesulitan dalam menjangkau informasi mengenai penerbit *indie*.

1.5 Pengumpulan Data dan Analisis

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian kali ini dilakukan secara deskriptif kualitatif karena penerapan Design Thinking yang harus melihat lebih dalam subjek dan objek yang akan diteliti. Menurut Mukhtar (2013: 10) metode penelitian deskriptif kualitatif merupakan suatu pendekatan yang digunakan oleh peneliti untuk menggali pemahaman atau konsep terkait penelitian pada suatu titik waktu tertentu. Dalam melihat permasalahan yang dialami oleh subjek harus diperdalam dan dilakukan uji coba pada setiap permasalahannya apakah permasalahan ini benar benar butuh untuk diberikan solusi atau tidak.

Metode yang digunakan dalam membuat laporan ini berupa:

1. Sumber Data Primer

a. Observasi

Menurut Widoyoko (2014:46) observasi ialah tindakan mengamati dan mencatat elemen-elemen yang terlihat dalam sebuah fenomena pada objek yang sedang diinvestigasi dengan cara yang terstruktur dan dapat diukur. Dalam melakukan penelitian kali ini dilakukan dengan mengamati subjek penelitian yaitu penulis khususnya penulis sastra. Dan juga dilakukan kajian yang mendalam kepada penerbit khususnya penerbit *indie*

b. Wawancara

Menurut Sugiyono (2016:194) Wawancara merupakan metode pengumpulan informasi yang digunakan ketika seorang peneliti ingin

melakukan eksplorasi awal untuk mengidentifikasi isu yang perlu diselidiki, dan juga saat peneliti ingin mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pandangan responden. Wawancara dilakukan secara langsung kepada subjek penelitian yaitu penulis dan juga objek penelitian yaitu penerbit. Dari pihak penerbit, penulis langsung mewawancarai editor yang bertugas untuk mencari naskah untuk diterbitkan

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data lainnya mengenai pencarian informasi, pengutipan teori dan penulisan teori didapatkan dengan cara studi pustaka. Studi pustaka ialah metode pengumpulan data yang melibatkan penelusuran dan analisis yang mendalam terhadap buku-buku, karya literatur, catatan-catatan, serta laporan-laporan yang relevan dengan permasalahan yang sedang dijelajahi (Nazir, 2013). Studi pustaka didapatkan melalui buku dan jurnal-jurnal yang ada di internet.

1.5.2 Metode Analisis Data

Analisis data adalah metode yang digunakan untuk menghubungkan suatu permasalahan dengan pemahaman yang telah ada melalui data yang telah terkumpul (Soewardikoen, 2019:81). Metode analisis yang akan digunakan pada penelitian adalah :

a. Analisis Visual

Analisis visual terbagi menjadi dua kata yaitu analisis dan visual. Menurut KBBI analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya. Sedangkan visual menurut KBBI adalah dapat dilihat dengan indra penglihat. Dapat disimpulkan analisis visual adalah proses penyelidikan terhadap suatu peristiwa yang dapat dilihat oleh mata. Pada metode analisis visual akan dilakukan terhadap beberapa *website* yang serupa dan menganalisis komposisi, *icon*, dan elemen visual yang digunakan

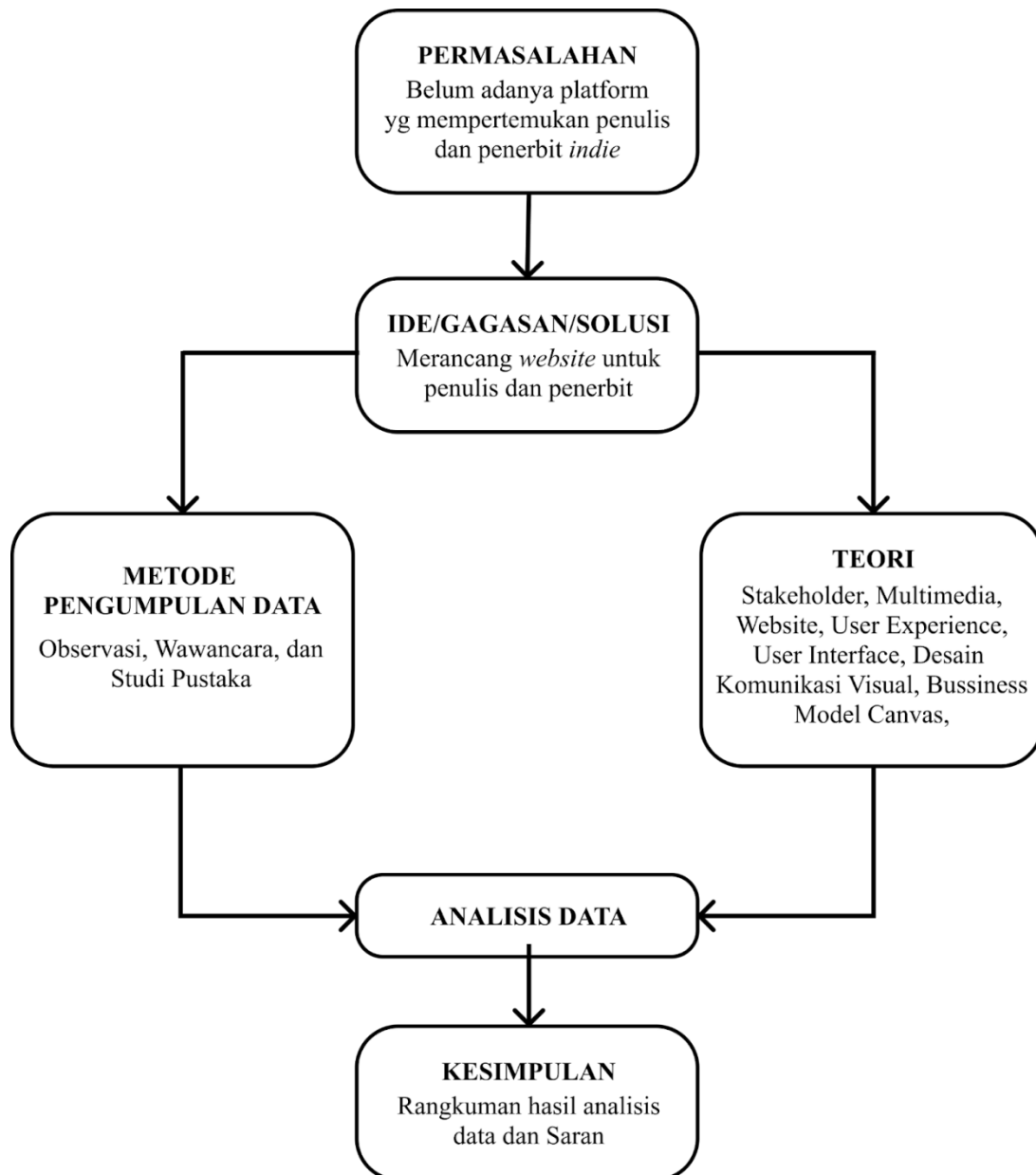
b. Analisis Matriks Perbandingan

Matriks adalah pengolahan data atau gagasan yang dibandingkan dengan menyusun informasi tersebut secara sejajar (Soewardikoen, 2019:104). Metode analisis matriks perbandingan ini akan digunakan untuk

membandingkan beberapa *website* mulai dari *user interface*, *layout*, ilustrasi, dan lain-lain yang akan menjadi standar pembuatan *website* yang efektif.

1.6 Kerangka Penelitian

Tabel 1. 1 Kerangka Penelitian



1.7 Pembabakan

a. Bab I Pendahuluan

Memuat informasi tentang latar belakang permasalahan yang memaparkan tentang fenomena yang terjadi di masyarakat berkaitan dengan permasalahan penulis sastra yang kesulitan dalam mencari penerbit *indie* begitu juga sebaliknya. Berdasarkan latar belakang tersebut

dirumuskan identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, dan kerangka perancangan. Bab ini ditutup dengan pembabakan yang menguraikan secara singkat mengenai apa saja isi masing-masing bab.

b. Bab II Kajian Literatur

Berisi teori-teori sebagai penunjang untuk memecahkan masalah yang telah disampaikan di Bab I. Teori yang akan dipergunakan antara lain teori *Perancangan*, *Multimedia*, *Website*, *UI/UX*, *Ilustrasi*, *Desain Komunikasi Visual*, *Business Model Navigator*, dan *Business Model Canvas*. Bab ini ditutup dengan kerangka teori dan asumsi.

c. Bab III Data dan Analisa

Bab II Data dan Analisa terdiri dari Data Empirik, Kesimpulan, Analisa Stakeholder, dan Kesimpulan Analisis

d. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Pada Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan terdiri dari dua bagian yaitu 4.1 Konsep yang terdiri dari Model Bisnis, Triangulasi Data, Konsep Media, dan Konsep Visual dan 4.2 Hasil Perancangan yang terdiri dari Arsitektur Sistem Informasi, Low Fidelity Prototype, High Fidelity Prototype, Evaluasi, dan Final Product.

e. BAB V Kesimpulan

Pada Bab V berisi Kesimpulan dan Saran dari hasil laporan penelitian tugas akhir.