I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Perancangan

Indonesia hingga sampai saat ini masih dikatakan sebagai negara berkembang, padahal Indonesia dikenal dengan negara yang kaya akan sumber daya alamnya. Menurut Ragnar Nurkse

> "*underdeveloped countries are those which compared with the advanced countries are underequipped with capital in relation to their population and natural resources*."

Sebagai negara berkembang, Indonesia membutuhkan banyak wirausahawan karena berwirausaha memiliki peran penting untuk pengembangan perekonomian suatu negara. Selain itu, dengan berwirausaha juga dapat menciptakan lapangan pekerjaan sehingga dapat menekan angka pengangguran.

Pada diplomasi soekarno masa lalu mengatakan "Berikan aku sepuluh pemuda maka akan aku guncangkan seluruh dunia". Ungkapan tersebut menunjukkan bahwa generasi mudalah yang akan membawa kemajuan suatu negara melalui gagasan, ide, semangat dan kreatifitas mereka. Sebagai generasi muda, mahasiswa selayaknya memiliki unsur tersebut untuk membangun perekonomian Indonesia agar dapat berkembang dan maju dalam segala hal.

Para mahasiswa yang telah lulus dari perguruan tinggi, nantinya akan dihadapi pilihan antara mencari pekerjaan atau membangun lapangan pekerjaan. Meski begitu, mahasiswa dilihat cukup banyak yang sudah memulai berbisnis mulai dari masa kuliah ataupun memiliki keinginan untuk mencoba berwirausaha setelah lulus. Kegagalan di awal membangun usaha di masa muda bukanlah hal buruk, karena hal tersebut dapat memberikan pelajaran yang berarti dan menjadikan pribadi yang tangguh dalam menghadapi persaingan.

Titik awal berwirausaha yakni berawal dari penggalian ide bisnis. Secara teoritis, ide bisnis bisa digali dari apa yang bisa dilihat dan didengar dalam kehidupan kita sehari-hari. Terdapat banyak cara untuk menggali ide bisnis yang sesuai dengan karakter dan kesenangan masing-masing orang karena

http://digilib.mercubuana.ac.id/

bagaimanapun, berbisnis yang sesuai dengan karakter akan lebih menyenangkan dibandingkan dengan berbisnis karena keterpaksaan.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari mahasiswa dan lulusan desain grafis, mata kuliah yang dirasa kurang dipahami adalah mata kuliah grafika. Padahal seorang desainer grafis sangat perlu untuk mengetahui hal-hal terkait mesin, *output* cetak, jenis media yang akan dicetak, dan lainnya. Dilihat juga dari beberapa masalah yang sering terjadi, terkadang desainer grafis mendapati hasil cetaknya kurang memuaskan atau beragam masalah lain dimana hasil cetak tidak sesuai dengan yang diinginkan, mulai dari kecocokan hasil warna cetak, kesesuaian desain dengan material bahan atau yang lainnya karena salah paham antar petugas percetakan dengan desainer. Dalam kasus ini memang ada baiknya desainer mengerti proses kerja grafika guna mendapatkan hasil cetak yang baik untuk produk yang dihasilkannya. Karena hasil desain yang cantik akan menjadi kurang bagus apabila tidak merencanakan akan seperti apa *output* cetaknya.

Desain grafis hingga kini sangat dibutuhkan karena merupakan sarana yang mampu mengapresiasikan suatu kegiatan atau suatu acara, memberikan contoh iklan dengan ilustrasi yang menarik, serta mampu menghasilkan suatu rancangan produk dengan lebih maksimal. Desain grafis dapat menjadi sarana komunikasi dan informasi dengan memberikan data yang lebih jelas. Namun bidang desain grafis tidak bisa berdiri sendiri, melainkan membutuhkan pendukung yaitu percetakan/industri grafika untuk mewujudkan produk nyata atas desain yang dibuatnya.

Jasa cetak atau biasa disebut dengan percetakan/dunia grafika yang erat hubungannya dengan desain grafis dirasa menjadi salah satu peluang bisnis. Kebutuhan produk cetak baik bagi perkantoran, bisnis atau perorangan juga hingga saat ini tetap tumbuh kembang degan pesat dan masih terus mencetak produk seperti kartu nama, *letterhead*, *annual report*, brosur, katalog, kemasan, dan lainnya. Kepala Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf), Triawan Munaf mengatakan saat pembukaan FGD expo 2017

http://digilib.mercubuana.ac.id/

"Industri kreatif dan grafika dapat memicu tumbuhnya industri-industri kecil di bidang percetakan sehingga dapat menyerap tenaga kerja. Disisi lain, industri kreatif dan grafika juga dapat memberikan nilai tambah bagi produk di industri lain."

Ia mencontohkan misalnya untuk industri kuliner, *fashion*, dan lainnya yang membutuhkan iklan maupun kemasan produk yang bagus. Sementara menurut data dari Badan Pusat Skatistik (BPS), industri grafika di Indonesia juga sedang mengalami kenaikan, dimana industri penerbitan tumbuh 14,9%, kemasan 13,2% dan periklanan 12,1%.

Buku merupakan sumber dari berbagai informasi yang dapat membuka wawasan tentang berbagai hal seperti ilmu pengetahuan, ekonomi, sosial, budaya, politik, maupun aspek kehidupan lainnya. Untuk membantu menggali ilmu mengenai grafika bagi para desainer grafis yang ingin membuka lapangan usaha dibidang grafika, mencari sumber informasi melalui buku bacaan adalah salah satu cara yang efektif selain mengikuti seminar dan bertanya kepada tenaga ahli.

Menurut hasil kuisioner yang didapat, mahasiswa dan lulusan desain grafis membutuhkan buku materi yang interaktif untuk membantu mempermudah menyerap informasi agar proses belajar tidak membosankan dan lebih mudah dipahami cara penyampaiannya. Materi interaktif yang dapat mempermudah penyerapan proses informasi menurut beberapa mahasiswa dan lulusan desain grafis yang pertama adalah buku yang harus memiliki gambar atau ilustrasi, kedua berwarna, ketiga memiliki *paper engineering* didalamnya dan keempat memiliki desain yang sederhana.

Paper engineering merupakan teknik lipat dan potong yang dapat menampilkan bentuk berdimensi, timbul, geser, putar, dan dorong pada kertas. Penulis buku anak Robert Sabuda mengatakan bahwa

"*There is a "wow" factor involved when you open a page and something moves. It is surprising.. exciting .. It's Magic! Adults and children are alike are enchanted as they watch a scene literally unfold-a dragon popping out of page, a tower rising up from the paper's surface, or a word springing from between the folds*."

http://digilib.mercubuana.ac.id/

B. JUDUL DAN INTERPRETASI JUDUL

Judul buku yang dibuat yaitu "*Digital Printing for Designers*". Buku ini berisi tetang panduan dasar dalam dunia grafika dan fokus kepada persiapan berbisnis digital printing, rekomendasi mesin *printing* yang sesuai dengan kebutuhan penggunanya, pengenalan mesin yang direkomendasikan, ragam jenis media cetak kertas untuk membantu desainer memahami sifat kertas pada tinta, menginformasikan hal yang harus diperhatikan desainer sebelum mencetak sehingga tidak terjadi kesalahan cetak yang sering terjadi hingga jenis *finishing* untuk mengetahui hasil nuansa seperti apa yang diinginkan. Buku ini berfokus pada usaha digital printing untuk percetakan kertas berukuran a3 yang berguna untuk pembuatan undangan, cetak party décor, poster, flyer, brosur, dll.

Pada buku ini menggunakan berbagai macam sistem aplikasi *paper engineering* pada setiap halamannya yang diharapkan berguna sebagai media interaksi dengan pembacanya agar informasi yang disampaikan mudah dimengerti, diingat dan dipelajari.

C. TUJUAN PERANCANGAN

Karena dilihat dari materi grafika yang dianggap cukup sulit oleh para mahasiswa dan lulusan desain grafis. Perancangan dengan sistem *paper engineering* pada buku memiliki tujuan untuk memberikan penyampaian yang baik sesuai dengan alur informasi yang ingin disampaikan, juga agar informasi pada buku mudah dipahami oleh pembacanya.

Tujuan perancangan lainnya yaitu dapat menumbuhkan minat berwirausaha di kalangan mahasiswa dan lulusan desainer grafis sehingga dapat membantu system perekonomian di Indonesia.

D. PERMASALAHAN PERANCANGAN

Terdapat beberapa masalah perancangan yang nantinya akan dijawab pada laporan ini, yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan macam-macam sistem teknik *paper engineering* dengan pengukuran yang tepat?

http://digilib.mercubuana.ac.id/

2. Bagaimana menyesuaikan fungsi *paper engineering* dengan alur penyampaian informasi pada buku yang baik dan mudah dipahami?

E. MANFAAT PERANCANGAN

Diharapkan melalui perancangan tugas akhir ini dapat mengasah *hardskill* dan *softskill* yang telah dipelajari selama perkuliahan, serta menambah pengetahuan sesuai dengan topik yang telah dipilih. Juga diharapkan memberikan informasi yang lengkap dengan penyampaian yang interaktif bagi para mahasiswa dan lulusan desain grafis untuk dapat memahami grafika.

Buku yang akan dirancang ini diharapkan dapat membantu proses belajar atau memperdalam suatu ilmu teritama grafika yang membantu desainer untuk mempersiapkan mesin yang akan dipilih sesuai dengan kebutuhan, juga berhati-hati dengan permasalahan desain yang muncul, seperti hasil warna tidak sesuai dengan *preview* desain visualisasi digital dan warna hasil cetak juga tidak cocok dengan material yang telah ditentukan yakni menjadi terlalu gelap atau terlalu terang, atau bahkan sangat berbeda. Buku ini memandu desainer grafis untuk mendapatkan hasil cetak yang diinginkan sesuai dengan *output* cetaknya.

Diharapkan pula memberikan manfaat sebagai pemenuhan syarat dari program kurikulum yang telah ditentukan, serta sebagai kontribusi mengenai buku panduan yang memiliki aplikasi *paper engineering* terhadap fakultas desain dan seni kreatif Universitas Mercu Buana.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/