

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Desain memiliki bagian atau jenis yang sangat luas. Berdasarkan kebutuhan manusia, desain senantiasa berkembang seiring zaman. Karena pada hakikatnya desain merupakan sarana untuk memecahkan suatu masalah produk yang digunakan oleh setiap manusia (*problem solving*). Misalnya, sandaran pada kursi yang dibuat mengikuti alur tulang belakang manusia yang bertujuan agar orang yang duduk di kursi tersebut merasa lebih nyaman. Ada berbagai macam desain yang sering kita dengar, diantaranya; desain bangunan atau arsitektur, desain produk, desain kemasan, desain grafis, dan masih banyak jenis yang lain.

Rand (1987) mengatakan bahwa : “ Desain adalah sebuah alat strategi yang ampuh yang dapat digunakan perusahaan untuk mendapatkan keuntungan kompetitif yang sinambung. Sebagian besar perusahaan masih mengabaikan desainer sebagai alat strategi. Apa yang tidak mereka sadari adalah bahwa desain dapat meningkatkan identitas produk, lingkungan, komunikasi, dan perusahaan (Brayer 2009 : 66).

Dewasa ini, banyak orang yang mengenal desain grafis. Akan tetapi tidak semua orang mampu membuat karya grafis, dan tidak semua yang mampu membuat karya grafis dikatakan sebagai desainer grafis. Ada berbagai tolak ukur yang dibuat agar seseorang itu dikatakan sebagai desainer grafis.

Adapun pengertian desain grafis yang telah dijabarkan menurut Kusrianto (2010:100) adalah sebagai berikut:

...karya cetak atau karya seni yang dibuat untuk diperbanyak melalui proses cetak.

Berdasarkan karya grafis orang mendapatkan gelar atau pengakuan dari orang lain, termasuk desainer grafis yang sudah diakui dimasyarakat luas. Karya grafis dibuat tidak hanya semata – mata untuk kepentingan sendiri. Ada banyak karya grafis yang sengaja dibuat hanya sebagai gambar pendukung visual dua dimensi. Misalnya hasil karya desainer grafis digunakan sebagai iklan atau promosi suatu produk dan jasa. Ada yang dijadikan label suatu perusahaan atau instansi lainnya. Dengan kata lain karya grafis dikategorikan sebagai karya seni terapan.

Ada juga desainer grafis yang sengaja membuat karya hanya untuk dinikmati dan diapresiasi hasilnya, contohnya karya desainer Andy Warhol dengan judul Sailboat (1962). Dalam kategori ini karya desain grafis sebagai seni murni. Akan tetapi sangat jarang kita jumpai karya desain grafis hanya diaplikasikan sebagai seni murni.

Dalam membuat karya grafis tidak bisa terlepas dari elemen dan unsur desain. Elemen dan unsur desain hampir sama dengan elemen dan unsur seni, akan tetapi ada perbedaan di beberapa unsur dan elemen. Maka seorang desainer yang paham akan seni, akan sangat membantu desainer tersebut dalam mendesain

suatu karya grafis. Karena karya grafis yang tidak mengacu pada unsur dan elemen desain, akan bisa dipastikan hasilnya tidak akan memuaskan.

Semua karya desain grafis haruslah mengacu pada elemen dan unsur desain. Tanpa terkecuali, baik itu karya desain grafis yang sifatnya karya seni murni atau seni terapan. Ada berbagai karya desain grafis yang sering kita lihat dan ketahui. Diantaranya; poster, brosur, kemasan sebuah produk, catalog, sampul majalah, dan *cover* buku. Jika kita amati pastilah terlihat seperti hasil karya seni pada umumnya. Hasil karya tersebut merupakan sarana dan media promosi yang jarang disadari oleh masyarakat. Karena masyarakat hanya melihat bagus tidaknya hasil karya grafis hanya berdasarkan kemauan mereka sendiri. Bukan karena paham akan dunia desain yang menjadi peran utama di balik pembuatan karya tersebut.

Karya desain grafis haruslah mempunyai karakteristik tersendiri sesuai dengan elemen dan unsur desain. Tanpa terkecuali, karena pada hakikatnya yang dikatakan karya seni haruslah diciptakan berdasarkan elemen dan unsur seni itu sendiri.

Dari beberapa hasil maupun karya desain grafis yang terdapat di atas, maka saya tertarik dengan desain *cover*. Karena *cover* atau sampul merupakan hasil karya grafis yang tidak sepenuhnya bersumber dari desainer. Ada kebutuhan beberapa kelompok masyarakat mengenai desain *cover*. Sebagian menginginkan desain *cover* haruslah mencerminkan isi buku tersebut. Dan ada juga yang hanya memikirkan keindahannya saja.

Banyak kita jumpai desain yang tidak sesuai antara *cover* dan isi. Hal ini sangatlah merugikan beberapa pihak, baik itu dari pihak desainer ataupun pihak pengarang, karena *cover* sangat menentukan suatu produk akan dilihat konsumen atau tidak.

Cover tidak hanya dibuat sebagai penutup bagian luar saja. Banyak orang yang berasumsi “jangan menilai sebuah produk hanya dari sampulnya”, hal ini lah yang sering menjadi permasalahan sebuah produk terhambat proses promosinya. Tanpa kita sadari, hal ini yang sering diabaikan orang. Pada kenyataannya jika seseorang ingin membeli suatu produk, pastilah mempertimbangkan desain dan bentuk *cover* tersebut.

Kriteria *cover* yang baik adalah mampu mengkomunikasikan maksud dan tujuan isi secara visual, sehingga dalam waktu yang sangat singkat, publik dapat memahami dan tertarik dengan pesan yang disampaikan melalui *cover* yang dibuat oleh desainer. Salah satu faktor yang sangat vital dalam pembuatan *cover* adalah desain. Jadi dalam pembuatan desain dilakukan pertimbangan kearah kebutuhan isi sebuah produk. Untuk membuat suatu desain dibutuhkan ilmu dan pemahaman tentang prinsip-prinsip desain agar dapat memenuhi kebutuhan dan maksud yang ada dalam sebuah produk. Dengan kata lain, *cover* merupakan identitas sebuah produk.

Di Universitas Negeri Medan setiap tahun menerbitkan jurnal masing-masing jurusan. Salah satunya jurusan Seni Rupa, pembuatan jurnal Seni Rupa bertujuan sebagai referensi bagi para pembaca terkhusus untuk mahasiswa jurusan

Seni Rupa. Akan tetapi terkait dengan *cover* yang ditampilkan pada jurnal tersebut kurang adanya karakteristik yang terlihat dari desain *cover* jurnal Seni Rupa tersebut.

Berdasarkan pengamatan penulis, *cover* Jurnal Seni Rupa Volume 10 tahun 2015 adalah hasil desain seorang dosen Seni Rupa yang mengampu mata kuliah desain grafis. *Cover* tersebut berwarna ungu dan abu-abu dengan sedikit gambaran lantai keramik berwarna putih. Penulis tertarik untuk meneliti desain *cover* jurnal Seni Rupa jika ditinjau dari penerapan elemen desain dan karakteristik desain, apakah sudah memenuhi penerapan prinsip dan unsur desain.

Dari pengamatan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada *cover* jurnal Seni Rupa dengan judul : **Analisis Penerapan Desain Cover dan Karakteristik Jurnal Seni Rupa Universitas Negeri Medan Tahun 2009 s/d 2015**

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas maka dapat dibuat identifikasi masalah antara lain :

1. Nilai estetis pada *cover* Jurnal Seni Rupa
2. Penerapan unsur – unsur Seni Rupa yang mendukung pembuatan desain *cover* jurnal Seni Rupa.
3. Karakter atau identitas kesenirupaan yang terlihat pada desain *cover*.
4. Adakah unsur dalam desain *cover* yang mewakili dari isi jurnal tersebut.
5. Penerapan elemen-elemen desain pada Jurnal Seni Rupa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penerapan elemen – elemen dan prinsip desain pada *coverjurnal* Seni Rupa di Universitas Negeri Medan.
2. Karakter kesenirupaan jika ditinjau berdasarkan tipografi, ilustrasi, dan warna, pada *coverjurnal* Seni Rupa di Universitas Negeri Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimanapenerapan desain *cover* pada Jurnal Seni Rupa di Universitas Negeri Medan, menurut para penilai jika ditinjau dari unsur dan prinsip desain?
2. Bagaimanakah karakteristik tampilan *cover* Jurnal Seni Rupa Universitas Negeri Medan, menurut para penilai jika ditinjau dari aspek tipografi, ilustrasi, dan warna?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan desain *cover* pada Jurnal Seni Rupa di Universitas Negeri Medan, jika ditinjau dari unsur dan prinsip desain.

2. Untuk mengetahui karakteristik pada tampilan *cover* Jurnal Seni Rupa Universitas Negeri Medan jika ditinjau dari aspek tipografi, ilustrasi, komposisi dan warna.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai bahan referensi tambahan untuk mahasiswa di Jurusan Seni Rupa khususnya pada mata kuliah Desain Grafis.
2. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk referensi di Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Medan.
3. Sebagai bahan sumber informasi bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Medan.

THE
Character Building
UNIVERSITY