BAB 1
LATAR BELAKANG

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan Desain Komunikasi Visual merupakan cerminan dari perjalanan bangsa ini sendiri, penuh dengan dinamika dan perubahan. dari seni tradisional hingga teknologi digital, Desainer Grafis Indonesia terus berinovasi dan beradaptasi dengan perkembangan zaman. (picdkv, 2024), dengan kombinasi antara warisan budaya yang kaya dan pengaruh global, Desain Komunikasi visual Indonesia terus berkembang menjadi bidang yang menarik dan berpengaruh, siap menghadapi tantangan peluang masa depan.

Program Studi Diploma D3 Desain Komunikasi Visual Universitas Harkat Negeri, merupakan program Pendidikan vokasi yang menghasilkan lulusan terampil, kreatif, dan siap kerja dibidang desain serta industry kreatif. Pembelajaran menggabungkan teori dan praktik melalui studio desain, laboratorium multimedia, serta proyek berbasis industry.[1]

Mahasiswa dibekali kompetensi dalam desain grafis, ilustrasi, fotografi, videografi, animasi dasar, branding, multimedia, desain media promosi, dan penguasaan perangkat lunak desain sesuai kebutuhan industry. Selain itu mahasiswa juga mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, komunikasi visual, kerja sama tim, dan kewirausahaan.

Lulusan memiliki peluang berkarier sebagai graphic designer, illustrator, multimedia designer, video editor, fotografer, content creator, visual merchandiser, staff media kreatif, maupun wirausahawan dibidang desain dan industry kreatif.

[1] https://sekolahvokasi.harkatnegeri.ac.id/ progam-studi/d3-desain-komunikasi-visual.

Perkembangan Industri Kreatif yang membuat Prodi DKV semakin diminati, ditegal ada Prodi DKV, meski diminati namun masih banyak masyarakat yang tidak memahami apa yang dipelajari di DKV, media pergerakan dkv saat ini hanya berupa sosmed, dibutuhkan media pengenalan sebagai komunikasi berjalan yakni pakaian kemeja, buat motif berbasis ikon mengenalkan DKV.

Oleh karena itu penulis berencana mengatasi permasalahan tersebut dengan merancang sebuah Motif Kemeja Berbasis Ikonografi DKV, untuk sebuah instansi Pendidikan baik untuk perguruan tinggi, fakultas maupun program studi, media *Wearable Fashion* ini Bernama "Motif Kemeja Berbasis Ikonografi DKV" dimana media *Wearable Fashion* ini bisa menjadi sebuah media partner untuk instansi yang memerlukan arsip atau publikasi untuk capaian yang telah diraih baik dari mahasiswa dosen, alumni, karya ilmiah, dan banyak lagi yang bisa berdampak baik untuk keberlangsungan antara dunia Pendidikan dan dunia industry,

pada media *Wearable Fashion* ini penulis memilih DKV Universitas Harkat Negeri sebagai objek penelitian perancangan media *Wearable Fashion* Motif Kemeja Berbasis Ikonografi DKV. Dalam membangun media *Wearable Fashion* sebagai media partner memerlukan sebuah identitas visual yang bisa dituangkan kedalam Motif Kemeja Berbasis Ikonografi DKV yang bisa dijadikan juga sebagai media *Wearable Fashion*, hal ini sangat penting karena ini adalah Langkah awal untuk membranding dan memperkenalkan Motif Kemeja Berbasis Ikonografi DKV kebanyak Masyarakat, tujuannya mengajak masyarakat lebih mengenalkan DKV, bahwa di kota tegal ini ada Desain Komunikasi Visual yang siap mendukung Industry ekonomi Kreatif, karena tentunya Masyarakat bisa melihat potensi-potensi anak muda ditegal yang kreatif-kreatif yang mungkin bisa memberdayakan kota tegal.

Dalam Penelitian ini, peneliti membuat media *Wearable Fashion* sebuah media pengenalan berbasis media *partner* yang Bernama "Motif Kemeja Berbasis Ikonografi DKV" berdasarkan latar belakang yang penulis jabarkan, penulis memutuskan untuk membuat proyek Tugas Akhir dengan judul

"PERANCANGAN MOTIF KEMEJA BERBASIS IKONOGRAFI DKV SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PROGRAM STUDI DIII DESAIN KOMUNIKASI VISUAL"

1.2. IDENTIFIKASI MASALAH

Dari latar belakang yang sudah dijabarkan dapat disimpulkan identifikasi masalah nya adalah:

1.1.1. Masyarakat Belum Mengenal Desain Komunikasi Visual.

1.1.2. Media Promosi Masih Terbatas.

1.1.3. Belum ada media promosi berbentuk fashion

1.3 BATASAN MASALAH

Batasan Masalah perancangan dari penelitian project tugas akhir ini, yaitu sebagai berikut :

1.3.1 Perancangan produk fashion dibatasi hanya pada jenis pakaian siap pakai berupa kemeja kasual baik lengan panjang, yang cocok digunakan untuk aktivitas kuliah, kerja studio, maupun kegiatan semi-formal.

1.3.2 Fokus perancangan berada pada tahap desain motif pattern design dan pembuatan purwarupa (prototype/sample) kemeja. Teknik penerapan motif pada kain dibatasi menggunakan metode cetak digital (digital textile printing) pada jenis material kain yang nyaman dan mendukung mobilitas (misalnya katun).

1.3.3 Elemen visual yang diangkat menjadi motif surface pattern design dibatasi pada ikonografi ikonik dunia dkv, seperti unsur software tools (digital), garis pandu (grid/guides), elemen dasar desain (garis, bentuk, warna cmyk/rgb), serta metafora visual dari dinamika kehidupan mahasiswa dkv.

1.3.4 Media implementasi motif dibatasi pada kemeja kasual unisex (printed shirt) dengan potongan loose fit atau oversized. Model kemeja ini dipilih karena dinilai paling mampu mempresentasikan gaya berpakaian santai namun tetap rapi khas anak dkv.

1.4 RUMUSAN MASALAH

Rumusan Masalah yang menjadi bahasan dalam project tugas akhir ini adalah seberikut:

1.4.1. Bagaimana merancang motif kemeja berbasis ikonografi dkv sebagai media Pengenalan Program Studi DIII DKV?

14.2. Bagaimana Menerapkan Prinsip Desain Komunikasi Visual pada motif tekstil sehingga mampu mempresentasikan identitas program studi?

1.4 TUJUAN PERANCANGAN

Berikut rumusan masalah yang akan dijadikan bahasan dalam project tugas akhir yaitu :

1. Tujuan perancangan utama ini merancang kemeja berbasis ikonografi dkv untuk mempromosikan Program Studi D3 Desain Komunikasi Visual adalah Langkah strategis. Kemeja tersebut tidak hanya menjadi produk fashion, tetapi juga media komunikasi visual bergerak yang memuat narasi edukatif tentang keahlian dan Identitas Desain Komunikasi Visual.
2. Mengaplikasikan prinsip DKV pada motif tekstil pada dasarnya yakni proses Menyusun panduan identitas visual yang dipindahkan kedalam kain, motif yang dirancang dengan prinsip DKV yang kuat akan membuat masyarakat lebih paham mengenal identitas visual Desain Komunikasi Visual.

1.5 MANFAAT PERANCANGAN

Manfaat perancangan dari penelitian project tugas akhir ini, yaitu sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Hasil Project Tugas Akhir ini diharapkan dapat dijadikan sebagai tambahan pengetahuan mengenai proses pembuatan kemeja motif dunia dkv. Selain

itu, project tugas akhir ini diharapkan dapat dijadikan motivasi untuk dapat di pelajari.

Project tugas akhir ini juga diharapkan dapat memperkaya pemahaman kita tentang bagaimana gambar visual nya agar supaya dilihat generasi muda tertarik dengan desain motif gambar visual nya. Selain itu, penelitian ini juga dapat mengungkapkan potensi kemeja motif dunia dkv sebagai media pembelajaran yang efektif, serta memberikan wawasan baru tentang hubungan antara estetika visual dan ilustrasi serta dunia fashion. Secara keseluruhan, studi ini dapat membuka jalan bagi pengembangan dunia fashion yang lebih inovatif dan berdampak.

b. manfaat praktis

dalam perancangan project tugas akhir memiliki manfaat praktik, yaitu sebagai berikut:

c. Manfaat bagi penulis

project tugas akhir ini diharapkan dapat menambah wawasan serta kemampuan peneliti

tentang perancangan Motif Kemeja Berbasis Ikonografi DKV yang nantinya akan menjadi bekal saat lulus dari bangku perkuliahan.

d. manfaat bagi masyarakat

Project Tugas Akhir ini diharapkan dapat menjadi media edukasi yang efektif untuk mengenalkan kemeja motif dunia dkv dengan masyarakat luas.

e. Manfaat bagi dkv

Dalam desain komunikasi visual (DKV, perancangan (design process) bukan sekedar proses membuat tampilan visual yang indah, melainkan sebuah metode pemecahan masalah yang struktur. Perancangan menjadi jembatan antara strategi komunikasi, kebutuhan klien dan eksekusi visual.

1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan tugas akhir berjudul " Perancangan Kemeja Motif Dunia DKV" adalah sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan berisi Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Perancangan, Manfaat Perancangan, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : Tinjauan Pustaka, berisi Penelitian Sejenis, Landasan Teori.

BAB III : Metode Penelitian, berisi Waktu dan Tempat Penelitian, Instrumen/Alat Penelitian, Prosedur Penelitian dan Kerangka Berpikir

BAB IV : Perancangan dan Desain Visual, berisi Objek Penelitian, Konsep Dasar Perancangan, Proses Perancangan, dan Hasil Perancangan.

BAB V : Penutup, berisi kesimpulan dan saran.