

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/341079083>

# PENINGKATAN KUALITAS KARYA MAHASISWA MATA KULIAH METODE REPRODUKSI GRAFIKA DKV UDINUS

Preprint · May 2020

DOI: 10.13140/RG.2.2.11061.63206

---

CITATIONS

0

READS

140

1 author:



Annas MARZUKI Sulaiman

Universitas Dian Nuswantoro Semarang

11 PUBLICATIONS 4 CITATIONS

SEE PROFILE

Some of the authors of this publication are also working on these related projects:



pengabdian [View project](#)



Periklanan [View project](#)

MONOGRAF

# PENINGKATAN KUALITAS DAN NILAI EKONOMIS KARYA MAHASISWA

MATA KULIAH METODE REPRODUKSI GRAFIKA DKV UDINUS



Annas Marzuki Sulaiman, M.Sn  
Sugiyanto, M.Kom



**MONOGRAF**

PENINGKATAN KUALITAS  
DAN NILAI EKONOMIS  
KARYA MAHASISWA

MATA KULIAH METODE REPRODUKSI GRAFIKA DKV UDINUS

**Annas Marzuki Sulaiman, M.Sn**  
**Sugiyanto, M.Kom**

**Penerbit**

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO SEMARANG**

**2019**

Peningkatan Kualitas Dan Nilai Ekonomis Karya Mahasiswa  
Mata Kuliah Metode Reproduksi Grafika Dkv Udinus

Penulis

Annas Marzuki Sulaiman, M.Sn

Sugiyanto, M.Kom

**ISBN: 978-623-90275-1-4**

Penerbit:

LPPM Udinus

Jl. Nakula I No. 5-11

Semarang 50131

Telp : (024) 351-7261-0165

Fax : (024) 356-9684

E-mail : [sekretariat@lppm.dinus.ac.id](mailto:sekretariat@lppm.dinus.ac.id)

Pencetak :

Nuraneda Publishing

© Hak Cipta 2019 Dilindungi Undang-Undang

# KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warrohmatullohi Wabarokatuh. Segala puja dan puji syukur penulis haturkan bagi Allah Tuhan Semesta Alam yang berkat Rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan buku monograf ini yang berjudul “Peningkatan Kualitas Dan Nilai Ekonomis Karya Mahasiswa Mata Kuliah Metode Reproduksi Grafika Dkv Udinus”. Buku ini mengangkat permasalahan tentang kualitas karya mahasiswa pada mata kuliah Metode Reproduksi Grafika yang masih perlu untuk ditingkatkan agar sesuai dengan standar industri, sehingga mahasiswa memahami bagaimana menghasilkan karya terbaiknya yang sesuai dengan standar industri grafika. Metode reproduksi grafika atau proses percetakan menjadi mata kuliah utama yang selalu ada di hampir semua perguruan tinggi DKV di Indonesia.

Pengetahuan bidang teknologi grafika mulai dari proses percetakan, peralatan cetak, bahan, media, ukuran dan sebagainya akan sangat membantu seorang desainer untuk menghasilkan karya-karyanya secara baik dan tepat sehingga akan menekan biaya kreatif, mempercepat waktu pembuatan desain, mempermudah proses pembuatan desain, meningkatkan manfaat desain, serta memicu pengembangan ide dan kreatifitas desain baru yang seluas-luasnya. Peranan desainer sangat diperlukan dalam menjalankan dan memajukan bidang grafika ini, karena Seorang desainer komunikasi visual selain dituntut untuk dapat menghasilkan karya-karya yang kreatif dan memiliki nilai estetis juga harus dapat menghasilkan karya yang berkualitas, tepat dan memiliki nilai fungsional. Namun hingga saat ini masih banyak desainer yang belum memahami secara mengenai seluk-beluk industri grafika ini.

Saya menyadari bahwa masih banyak sekali kekurangan dalam penyusunan buku ini, sehingga saya tidak ragu-ragu untuk menerima kritikan dan saran untuk memperbaiki kualitas buku ini dengan mengirimkan email yang saya cantumkan di bawah. Semoga buku ini bermanfaat bagi kita semua. Aamiin

Boyolali, 2019

Penulis

# INTISARI

Mata kuliah reproduksi grafika atau metode percetakan merupakan salah satu mata kuliah yang selalu ada pada setiap perguruan tinggi Desain Komunikasi Visual di Indonesia, dengan mata kuliah ini diharapkan mahasiswa memahami bagaimana proses percetakan Final Artwork (FA) secara benar, hasilnya kualitas penciptaan karya desain akhir mahasiswa sudah memenuhi standar yang siap cetak sesuai standar industri grafika sehingga mempunyai potensi untuk ditawarkan kepada masyarakat secara luas sebagai karya siap pakai namun sayangnya karya mahasiswa tersebut selama ini hanya berakhir di tempat penyimpanan. Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan potensi yang ada pada karya desain akhir supaya lebih bermanfaat secara luas. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan diskriptif bertujuan untuk menganalisis kualitas karya tugas desain mahasiswa pada mata kuliah Metode Reproduksi Grafika, dan menciptakan galeri online sebagai sarana penyaluran potensi desain yang ada



# DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iii</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian .....	3
1.4 Manfaat Penelitian .....	4
1.5 Kontribusi .....	4
1.6 Target Luaran .....	4
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1 Tinjauan Tentang Desain Komunikasi Visual.....	5
2.2 Tinjauan Tentang Metode Reproduksi Grafika.....	6
2.3 Tinjauan Tentang Final Artwork .....	7
2.4 Grafika Pada Perguruan Tinggi Desain Komunikasi Visual	9
2.5 Grafika Pada Dunia Industri di Indonesia .....	9
2.6 Kerangka Berpikir.....	12
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN.....</b>	<b>13</b>
3.1 Strategi Penelitian.....	13
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian.....	14
3.3 Sumber Data .....	14
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	15
3.5 Teknik Analisis Data .....	15
<b>BAB 4 ANALISIS PERMASALAHAN .....</b>	<b>17</b>
4.1 Kesalahan Mahasiswa dalam Pembuatan Desain Final ....	17
4.2 Analisis Karya Mahasiswa .....	19
4.3 Proses Persiapan Konten Situs Galeri Desain.....	20

4.4	Proses Final Artwork (FA).....	23
4.5	Proses Seleksi Desain .....	26
4.6	Proses Upload Desain Terpilih Ke Situs Galeridesain .....	38
4.7	Konsep Dan Desain Situs Galeridesain.....	38
	<b>BAB 5 KESIMPULAN .....</b>	<b>43</b>
5.1	Kesimpulan .....	43
5.2	Saran .....	44
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>45</b>

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Proses reproduksi grafika.....	7
Gambar 2.2. Ruang lingkup ilmu DKV.....	10
Gambar 4.1. Kesalahan ukuran lipatan pada desain undangan	17
Gambar 4.2. Bleed .....	23
Gambar 4.3. CropMark.....	24
Gambar 4.4. Link gambar .....	25
Gambar 4.5. Contoh karya desain cover buku .....	28
Gambar 4.6. Contoh karya layout buku.....	31
Gambar 4.7. Contoh karya desain undangan pernikahan .....	37
Gambar 4.8. Desain halaman depan situs galeridesain.....	39
Gambar 4.9. Desain halaman galeri karya.....	41
Gambar 4.10. Desain halaman tentang kami .....	42

# DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tahapan-tahapan penelitian .....	13
Tabel 4.1. Proses persiapan konten situs galeri desain .....	21



# BAB 1

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Desain Komunikasi Visual merupakan perubahan nama dari desain grafis yang sudah ada sebelumnya. Perubahan nama ini terjadi karena perkembangan jaman yang telah mempengaruhi perkembangan keilmuan bidang desain. Orang-orang yang bergerak pada bidang ini disebut desainer grafis atau desainer komunikasi visual, berisi orang-orang kreatif yang mampu mengatasi berbagai permasalahan bidang desain komunikasi visual. Saat ini telah banyak institusi dan industri yang membutuhkan tenaga kreatif bidang desain komunikasi visual untuk menyelesaikan berbagai permasalahan komunikasi visual yang menyangkut institusi atau industri tersebut. Berbagai institusi dan industri yang bergerak di bidang komunikasi visual antara lain meliputi bidang grafika (penerbitan dan percetakan), periklanan, penyiaran televisi, biro iklan, biro desain, rumah produksi multi media, biro animasi, humas lembaga pemerintah maupun swasta, wiraswasta, dan sebagainya (Kusrianto, 2009:4).

Meningkatnya kebutuhan tenaga kreatif bidang desain komunikasi visual tersebut mendorong beberapa perguruan tinggi untuk membuka jurusan atau program studi Desain Komunikasi Visual, salah satunya adalah Universitas Dian Nuswantoro Semarang. Pada program studi tersebut mengajarkan berbagai mata kuliah yang menunjang kebutuhan berbagai bidang industri kreatif yang bergerak pada ranah desain komunikasi visual. Salah satu diantaranya adalah mata kuliah Metode Reproduksi Grafika, yang menunjang industri grafika (penerbitan atau publishing

dan percetakan). Dimana industri grafika saat ini menjadi salah satu industri kreatif yang berkembang dengan pesat, terutama di bidang penerbitan. Meskipun banyak kalangan yang menyatakan bahwa industri penerbitan mengalami penurunan karena digitalisasi tapi kenyataannya penerbitan adalah industri yang bergerak tidak hanya pada ranah fisik berupa yang di cetak, namun sudah memasuki ranah digital dalam bentuk elektronik (Pesik: 2018, diakses 10 April 2018).

Mata Kuliah Metode Reproduksi Grafika bertujuan agar mahasiswa memahami proses pembuatan karya desain komunikasi visual yang baik dan benar, sehingga menghasilkan karya akhir yang siap dicetak dan dipublikasikan pada khayalak atau disebut dengan istilah Final Artwork (FA). Pembuatan Final Artwork (FA) dalam penciptaan karya desain komunikasi visual merupakan standar kualitas dalam industri grafika pada khususnya dan industri yang berkaitan dengan desain komunikasi visual lainnya. Sehingga mahasiswa mampu mengasilkan karya-karya desain yang sudah memenuhi standar idustri dan sudah layak digunakan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat secara luas.

Namun selama ini karya-karya mahasiswa mata kuliah Metode Reproduksi Grafika tersebut kualitas dan mutunya masih kurang maksimal. Selain itu karya-karya tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal, setelah mendapatkan nilai dari dosen hanya disimpan kedalam media penyimpanan bila berupa file atau hanya ditumpuk di gudang bila berupa hasil cetakan. Setelah lama berlalu karya-karya mahasiswa tersebut digunakan sebagai referensi atau dilupakan dan hilang. Beberapa karya mahasiswa yang dihasilkan diantaranya desain undangan pernikahan, desain buku dan layout buku serta desain katalog, yang semuanya lengkap dengan file sumbernya yang dapat digunakan sebagai templet yang siap digunakan untuk cetaka berulang.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas maka penulis mempunyai inisiatif untuk memanfaatkan karya-karya mahasiswa mata kuliah grafika sehingga mempunyai nilai ekonomis dimana hasinya dapat dimanfaatkan oleh pihak ma-

hasiswa maupun pihak kampus. Sehingga mahasiswa dapat terpacu untuk mendukung pencapaian standar kualitas karya akhir agar sesuai dengan standar industri dan mempunyai nilai ekonomis yang dapat dimanfaatkan masyarakat secara luas dengan membuat situs e-galeri karya mata kuliah Grafika UDINUS. Selain itu, peneliti juga akan menyusun suatu pedoman standarisasi penciptaan karya akhir desain atau *Final Artwork (FA)*. Pedoman ini berupa draf buku yang selanjutnya dapat digunakan sebagai buku referensi wajib pada mata kuliah Metode Reproduksi Grafika.

Dengan pembuatan situs e-galeri karya mata kuliah Grafika dan penggunaan buku pedoman standarisasi penciptaan karya akhir desain atau *Final Artwork (FA)*, diharapkan dapat meningkatkan mutu, kualitas dan nilai ekonomis dari penciptaan karya desain akhir mahasiswa pada mata kuliah Metode Repruksi Grafika sesuai dengan standar industri.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: Bagaimana meningkatkan kualitas dan nilai ekonomis karya mahasiswa mata kuliah Metode Reproduksi grafika UDINUS?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan kualitas dan nilai ekonomis karya mahasiswa mata kuliah Metode Reproduksi grafika UDINUS dengan membuat situs e-galeri karya Metode Reproduksi grafika UDINUS untuk meningkatkan kualitas dan nilai ekonomis karya mahasiswa.
2. Menyusun draf buku pedoman standarisasi penciptaan karya akhir desain atau *Final Artwork (FA)*



## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Memberikan kontribusi pada pengembangan keilmuan Desain Komunikasi Visual khususnya bidang grafika.
  - b. Menambah wawasan tentang standar kualitas dan mutu cetak atau *Final Artwork* (FA).
  - c. Menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan grafika atau percetakan.
2. Manfaat praktis
  - a. Memberikan pengetahuan kepada masyarakat mengenai langkah-langkah untuk menghasilkan karya desain komunikasi visual yang final atau Final Artwork (FA).
  - b. Diharapkan bisa memberi manfaat bagi seluruh pembaca yang berkaitan dengan grafika atau percetakan.

## 1.5 Kontribusi

Hasil Penelitian ini bisa memberikan kontribusi bagi desainer komunikasi visual tentang pembuatan karya desain grafis yang mempunyai kualitas sesuai standard industri dan mempunyai nilai ekonomis.

## 1.6 Target Luaran

Capaian target luaran yang diharapkan dalam pelaksanaan penelitian ini antara lain:

1. Membuat situs e-galeri karya Metode Reproduksi grafika UDINUS.
2. Penyusunan buku monograf.
3. Mempublikasikan hasil penelitian dalam Jurnal Nasional ber-ISSN.
4. Mengikuti sertakan dalam proceeding seminar Nasional.

# BAB 2

## TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Tinjauan Tentang Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual terdiri dari tiga suku kata yaitu desain, komunikasi, dan visual. Desain adalah suatu proses yang melibatkan pemikiran serta perasaan dalam penciptaan sesuatu, memiliki fungsi tertentu dan memiliki nilai estetis untuk memenuhi berbagai kebutuhan manusia. Komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan secara langsung maupun tidak langsung melalui suatu media dengan maksud tertentu, sedangkan visual bermakna segala sesuatu yang dapat dilihat dan direspon oleh mata. Menurut Sachari desain komunikasi visual merupakan seni dalam penyampaian suatu pesan (*Art of Communication*) menggunakan bahasa rupa (*Visual language*) yang disampaikan melalui suatu media visual (Sachari, 2005:5)

Dalam semua bentuk komunikasi, desain yang menarik dan nilai produksi profesional menjadi penting bagi keberhasilan suatu pesan. Produk akhir, bagaimana tampilannya dan berkinerja secara visual menjadi faktor dalam nilai komunikasi dan bagaimana ia mencapai tujuannya. Konten, desain, dan media (output) membentuk pesan lengkap, dan masing-masing memiliki efek pada kredibilitas dan persuasi yang dirasakan oleh komunikasi. Tujuan dari desain komunikasi visual secara garis besarnya terdiri dari enam hal yaitu: desain untuk informasi, desain untuk persuasif, desain untuk edukasi, desain untuk administrasi, dan desain untuk hiburan. Tujuan tersebut dapat berupa satu tujuan saja namun juga bisa gabungan dari beberapa tujuan (DiMarco, 2010:9).

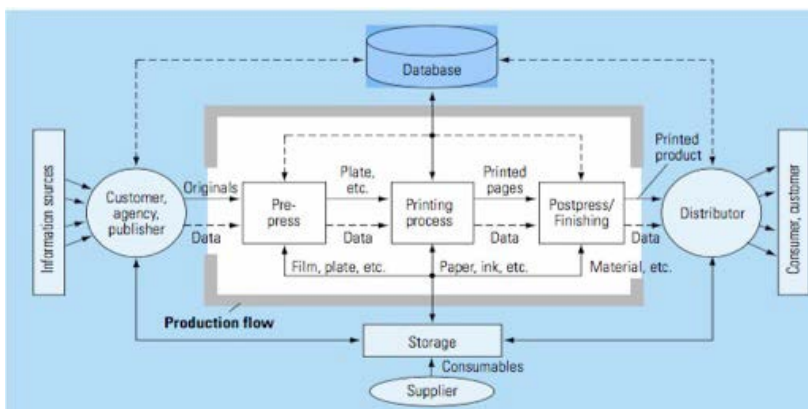
## 2.2 Tinjauan Tentang Metode Reproduksi Grafika

Secara etimologi metode reproduksi grafika terdiri dari tiga suku kata yaitu metode, reproduksi dan grafika menurut kamus bahasa Indonesia pengertian ketiga kata tersebut adalah: 1) metode adalah cara teratur yang digunakan dalam melaksanakan suatu pekerjaan supaya tercapai sesuai dengan yang diharapkan: cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan agar mencapai tujuan yang ditentukan; 2) reproduksi yaitu pengembangbiakan; memperbanyak; tiruan; hasil ulang; 3) grafika yaitu ilmu tentang cetak-mencetak (pada kertas atau logam) (<https://kbbi.web.id/grafika>). Sehingga dari ketiga pengertian tersebut, Metode Reproduksi Grafika dapat diartikan sebagai segala cara teratur dalam mewujudkan bentuk visual berupa huruf, tanda, dan gambar yang diperbanyak melalui proses percetakan yang disampaikan kepada masyarakat luas.

Produk cetak dikategorikan ke dalam pencetakan komersial dan majalah. Klasifikasi ini membedakan barang cetakan dengan frekuensi publikasi. Karena proses produksi juga sangat bergantung pada kondisi dasar ini, percetakan biasanya mengkhususkan pada satu atau segmen pasar lainnya. Pencetakan komersial mengacu pada produk cetak yang diproduksi sesekali (misalnya, katalog, brosur, selebaran, kartu nama, dll.). Periodik adalah materi cetak yang muncul secara berkala (misalnya surat kabar, jurnal, majalah). Penerbitan rumah dan perusahaan adalah klien tipikal untuk dicetak secara berkala (Helmut, 2001:1).

Dalam reproduksi grafika terdapat urutan proses produksi. Urutan produksi yang ada dalam produksi media cetak terdiri dari tahapan 1) prepress, 2) proses pencetakan aktual (press), dan 2) finishing (postpress) (Helmut, 2001:14). Tahap-tahap produksi individu ini dihubungkan oleh aliran material, seperti pelat cetak antara prepress dan press dan lembaran yang dicetak antara press dan postpress. tahap produksi telah menjadi semakin ditandai oleh aliran data. Informasi diubah baik untuk produksi aktual produk-produk cetakan khusus dan untuk organisasi bisnis dan siklus produksi. Informasi dan data merupakan persyaratan

penting untuk fungsi proses produksi individual yang optimal dan dapat diandalkan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini.



**Gambar 2.1.** Proses reproduksi grafika  
Sumber: Handbook of Print Media

### 2.3 Tinjauan Tentang Final Artwork

Untuk bisa menghasilkan karya terbaik yang sudah memenuhi standar percetakan maka perlu dipersiapkan sebuah desain final. Desain final atau *final artwork* (FA) adalah istilah untuk file-file desain akhir siap untuk dicetak. Ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan dalam penyusunan suatu karya seni akhir. Beberapa hal ini sangat penting untuk menghindari kesalahan pada saat pencetakan yang dapat berdampak pada hasil produksi yang buruk. Beberapa hal tersebut antara lain (Tia-di, 2010:61):

1. Apakah Bleed Sudah Ada?

Bleed merupakan elemen desain yang disengaja, untuk menambah area bidang cetak agar terhindar dari masalah kesalahan potong.

2. Apakah Crop Mark Sudah Ada?

*Crop Mark* merupakan tanda potong untuk menemukan area mana yang dipotong atau dilipat.

### 3. Apakah Font Sudah Di *Convert*?

Font atau huruf untuk *final artwork* harus dikonversi atau diubah terlebih dahulu ke dalam bentuk kurva. Konversi ini berguna untuk menghindari hilangnya font pada atau font font yang tidak dikenali pada desain akhir. Selain itu, berguna juga untuk font yang tidak diinstal secara standard pada OS yang paling umum seperti Windows dan Mac.

### 4. Apakah Resolusi sudah sesuai?

Sesuaikan kebutuhan resolusi pencetakan. Sebuah resolusi standar yang baik adalah 250 x 300 ppi/dpi. Akan tetapi ada beberapa pengecualian untuk cetakan ukuran besar seperti billboard. Untuk jenis cetak luar ruangan seperti billboard ini, resolusi yang baik adalah 72 x 150 ppi/dpi.

### 5. 5. Apakah Color Mode Sudah Benar?

Dalam pembuatan desain akhir perlu dipastikan mode warna pada artwork adalah CMYK, bukan RGB. Karena, proses pencetakan dan pencetakan hanya dapat menangani modus CMYK, dan biasanya, mesin cetak / print secara otomatis akan mengkonversi RGB ke mode warna CMYK.

Hal ini tentu akan mempengaruhi kualitas warna dalam desain. Jadi, pastikan warna sesuai dengan desain yang diinginkan dalam mode warna CMYK

### 6. Apakah Ukuran Artwork Sudah Benar?

Pastikan ukuran file desain yang akan dicetak adalah ukuran sebenarnya (Actual Pixel). Jangan sampai gambar untuk pixelate sebagai ukuran file artwork lebih kecil dari ukuran sebenarnya.

### 7. Apakah Link Gambar Sudah Lengkap?

Beberapa *software* desain grafis seperti Adobe Indesign secara default menampilkan gambar (gambar) dengan link ke folder di komputer Anda. Hal ini untuk menghemat kapasitas file artwork yang kita kerjakan.

Jika file tersebut dipindahkan ke komputer lain, maka gambar akan muncul pada desain tidak dapat ditemukan. Prinsipnya

adalah sama seperti font, kita bisa menggunakan fungsi embed untuk memasukkan gambar secara penuh pada file tersebut.

## 2.4 Grafika Pada Perguruan Tinggi Desain Komunikasi Visual

Ketika Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual tumbuh dengan sangat cepat lebih dari 1000% setelah tahun 1990, peran Perguruan Tinggi Swasta Desain Komunikasi Visual semakin besar dalam menentukan hitam-putihnya Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual di Indonesia karena telah menjadi bagian terbesar penyelenggara pendidikan Desain Komunikasi Visual. Perguruan Tinggi Swasta merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan yang didirikan oleh masyarakat dalam kontribusinya terhadap pendidikan nasional (Hastjarjo, 2011:667)

Salah satu mata kuliah yang selalu ada pada jurusan Desain Komunikasi Visual di Indonesia adalah mata kuliah Percetakan atau Teknik Cetak, dimana di Universitas Dian Nuswantoro nama mata kuliah tersebut adalah Metode Reproduksi Grafika. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah yang wajib diikuti oleh mahasiswa Desain Komunikasi Visual karena merupakan dasar dari pengetahuan ilmu desain grafis. Dalam mata kuliah ini sebenarnya sudah diajarkan teori persiapan cetak maupun praktikum.

Pengenalan teknik percetakan atau grafika pada perguruan tinggi desain komunikasi visual bertujuan agar mahasiswa memahami proses pembuatan karya desain komunikasi visual yang baik dan benar sehingga menghasilkan karya akhir yang siap dicetak dan dipublikasikan pada khayalak atau disebut dengan istilah *Final Artwork* (FA). Pengetahuan tentang teknik cetak ini sangat penting karena mendukung mata kuliah lainnya yang berkaitan dengan desain grafis dan juga mempengaruhi kualitas karya tugas akhir.

## 2.5 Grafika Pada Dunia Industri di Indonesia

Perkembangan teknologi telah membawa cakupan ruang lingkup Desain Komunikasi Visual semakin meluas dengan terbu-

kanya kesempatan untuk menjadi spesialis-spesialis tertentu dan makin memperkaya keragaman profesi yang relevan dengan Desain Komunikasi Visual. Jika pada masa lalu hanya dikenal profesi desainer grafis dengan basis media tercetak saat ini telah memunculkan profesi-profesi lainnya dengan basis media digital yang berkembang dengan pesat. Kondisi ini membuka kesempatan yang luas dalam memilih karir bagi lulusan Desain Komunikasi Visual (Hastjarjo, 2011:670)



**Gambar 2.2. Ruang lingkup ilmu DKV**

Sumber: HUMANIORA Vol.2 No.1 April 2011

Di Indonesia, kita mengenal penerbitan dan grafika sebagai salah satu subsektor industri kreatif. Industri grafika biasanya dimasukkan dalam ruang lingkup penerbitan (publishing). Menurut Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) Industri percetakan terbagi menjadi tiga kelompok sebagai berikut:

1. Industri Percetakan Umum:

Kelompok ini mencakup kegiatan industri percetakan surat kabar, majalah dan periodik lainnya, jurnal, pamflet, buku dan brosur, naskah musik, peta, atlas, poster, katalog periklanan,

prospektus dan iklan cetak lainnya, perpajakan, dokumen, cek dan kertas rahasia lainnya, buku harian, kalender, formulir bisnis dan barang-barang cetakan komersial lainnya, kertas surat atau alat tulis pribadi dan barang-barang cetakan lainnya hasil mesin cetak, ofset, klise foto, eksogra dan sejenisnya, mesin pengganda, printer komputer, huruf timbul dan sebagainya, termasuk alat cetak cepat; pencetakan langsung ke bahan tekstil, plastik, kaca, logam, kayu dan keramik, kecuali pencetakan tabir sutera pada kain dan pakaian jadi; dan pencetakan pada label atau tanda pengenal (litogra, pencetakan tulisan di makam, pencetakan eksogra dan sebagainya). Termasuk pula mencetak ulang melalui komputer, mesin stensil dan sejenisnya, misal kegiatan fotokopi atau thermocopy. Barang cetakan ini biasanya merupakan barang dengan hak cipta.

## 2. Industri Pencetakan Khusus:

Kelompok ini mencakup industri pencetakan Perangko, Materai, Uang Kertas, Blangko Cek, Giro, Surat Andil, Obligasi Surat Saham, Surat Berharga Lainnya, Paspor, Tiket Pesawat Terbang, dan cetakan khusus lainnya.

## 3. Jasa Penunjang Pencetakan

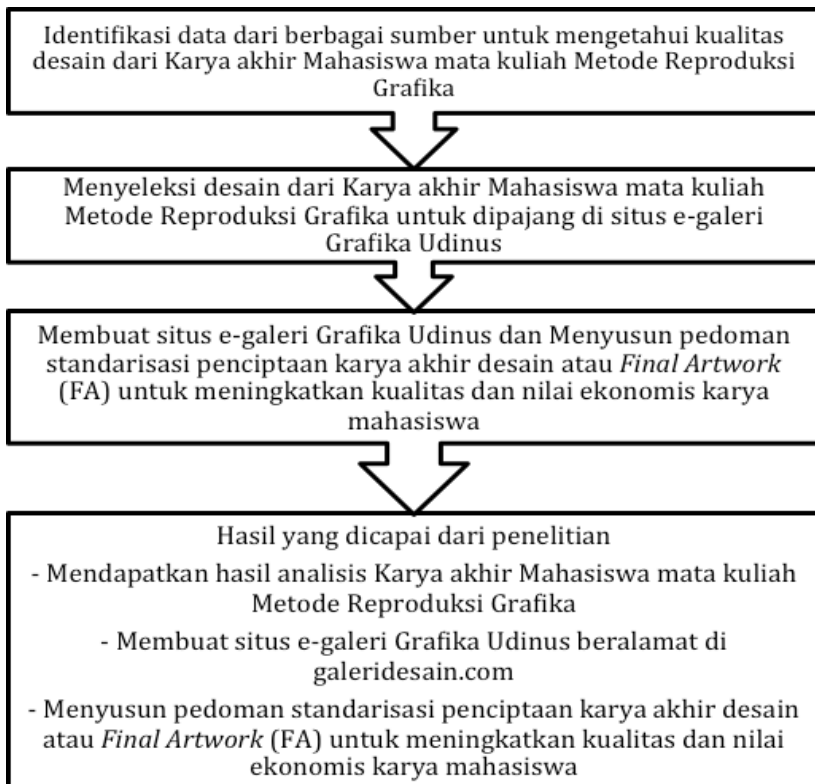
Kelompok ini mencakup usaha penjilidan lembar cetakan, misalnya menjadi buku, brosur, majalah, katalog, dan sebagainya, dengan melipat, memasang, menjahit, merekatkan, menyatukan, penjilidan dengan perekat, perapihan dan gold stamping; produksi tipografi terkomposisi (composed type), pelat atau silinder, penjilidan buku; pemasangan huruf, pemasangan foto, input data mencakup pemindaian dan pengenalan karakter atau huruf optik, penyusunan elektronik; pembuatan gambar, mencakup pemasangan citra atau gambar (untuk proses pencetakan mesin cetak dan ofset); pengukiran atau sketsa silinder untuk grafur; proses pembuatan gambar langsung di atas pelat (termasuk pelat fotopolimer); pembuatan gambar untuk pencetakan dan pengecapan relief; pembuatan cetakan untuk percobaan; pekerjaan artistik mencakup penyiapan batu lito dan balok kayu (produksi batu litografik, untuk digunakan dalam kegiatan perce-



takan di unit lain); pembuatan barang reprogra ; desain barang cetakan seperti sketsa, tata letak, barang contoh dan sebagainya; dan kegiatan grafis lainnya seperti die-sinking dan die- stamping, penggandaan huruf Braille, pemukulan dan pengeboran, penyulaman timbul, pemvernisan dan pelapisan, penyisipan dan pelipatan (Bondan R, 2015:48).

## 2.6 Kerangka Berpikir

Berikut ini bagan kerangka berpikir yang digunakan dalam penelitian ini:



# BAB 3

## METODE PENELITIAN

### 3.1 Strategi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan diskriptif sehingga dapat menjelaskan permasalahan dengan mengambil sudut pandang tertentu untuk mendeskripsikan, menggambarkan, menguraikan, atau memaparkan sebaik mungkin fenomena yang diteliti atau dipelajari (Ahimsa, 2000:21). Sehingga penelitian ini akan menghasilkan data-data deskriptif mengenai permasalahan yang diangkat. Secara garis besar bagan tahapan-tahapan penelitian secara utuh dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 3.1. Tahapan-tahapan penelitian**

Aspek yang diteliti	Target luaran yang dicapai
Karya akhir Mahasiswa mata kuliah Metode Reproduksi Grafika	Tempelate Karya desain dengan kualitas terbaik
Tempelate Karya desain dengan kualitas terbaik	Membuat situs e-galeri untuk memacu peningkatan kualitas dan meningkatkan nilai ekonomis karya mahasiswa

### Hasil yang dicapai dari penelitian

1. Mendapatkan hasil analisis Karya akhir Mahasiswa mata kuliah Metode Reproduksi Grafika berupa pemilihan Template Karya desain dengan kualitas terbaik
2. Membuat situs e-galeri untuk memacu peningkatan kualitas dan meningkatkan nilai ekonomis karya mahasiswa
3. Mempublikasikan dalam Jurnal Nasional ber-ISSN.
4. Proceeding Seminar.

### 3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di dalam laboratorium dan kelas teori pada mata kuliah Metode Reproduksi Grafika, di perpustakaan, dan juga di ruang tempat pengumpulan karya mahasiswa di lingkungan program studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dian Nuswantoro Semarang, selain itu juga mencari sumber-sumber referensi online yang ada di internet. Waktu penelitian dilakukan selama 6 bulan (1 semester) pada semester ganjil tahun ajaran 2018/2019.

### 3.3 Sumber Data

Sumber data diperoleh dari wawancara terhadap mahasiswa dan dosen di lingkungan Universitas Dian Nuswantoro Semarang mengenai fenomena-fenomena yang ada. Data juga diperoleh dari pengamatan secara langsung di lokasi (observasi), sumber-sumber tertulis (literatur), internet dan foto (dokumentasi).

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

#### 1. Wawancara

Wawancara mendalam (indepth interview) dilakukan kepada para narasumber dari kalangan akademisi, mahasiswa dan Dosen mengenai proses pembuatan dan hasil karya tugas mata kuliah Metode Reproduksi Grafika, kualitas karya yang dihasilkan, serta standar penciptaan karya Desain Komunikasi Visual yang digunakan selama perkuliahan berlangsung.

#### 2. Pengamatan (observasi)

Melakukan pengamatan di laboratorium dan kelas saat pelaksanaan perkuliahan mata kuliah Metode Reproduksi Grafika dan tempat-tempat pengumpulan karya mahasiswa yang sudah dicetak.

#### 3. Literatur

Proses mendapatkan data-data berupa dokumen, tulisan-tulisan Ilmiah, teori, dan sebagainya untuk memperoleh keterangan mengenai Desain Komunikasi Visual, kualitas karya desain, proses pembuatan desain akhir, dan proses percetakan sesuai standar industri.

#### 4. Dokumentasi

Mengumpulkan data-data berupa foto-foto proses pengajaran mata kuliah Metode Reproduksi Grafika dan hasil karya mahasiswa baik berbentuk digital maupun cetak.

#### 5. Internet

Mengumpulkan data-data berupa dokumen dan gambar maupun data lainya yang bersifat online melalui internet.

### 3.5 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini digunakan langkah-langkah analisis data yang dilakukan terdiri dari:

1. Mengorganisir keseluruhan informasi.
2. Membaca informasi terpilih dan memberi kode-kode.

3. Membuat uraian mengenai kasus dan konteksnya.
4. Menetapkan pola dan mencari hubungan antar kategori yang ada.
5. Menginterpretasi temuan.
6. Menyajikan secara naratif.
7. Teknik analisis ini dilakukan secara siklis agar mendapatkan hasil penelitian yang diharapkan.

# BAB 4

## PEMBAHASAN

### 4.1 Kesalahan Mahasiswa dalam Pembuatan Desain Final

Dalam penelitian ini dapat diidentifikasi beberapa kesalahan dalam pembuatan desain akhir yang dilakukan oleh mahasiswa, beberapa kesalahan tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Kesalahan dalam penentuan format ukuran desain

Kesalahan mahasiswa dalam penentuan format ukuran desain yang masih ada di komputer maupun desain jadi yang dicetak pada media tertentu misalnya kertas, diantaranya adalah ukuran panjang, lebar, ketebalan, dan gramatur atau berat kertas. Kesalahan format ukuran sebuah desain bisa mengakibatkan kesalahan estetis, bentuk, fungsi, ergonomi, penempatan, penggunaan material dan juga biaya.



**Gambar 4.1. Kesalahan ukuran lipatan pada desain undangan**

Sumber: Dokumentasi Annas

## 2. Permasalahan Mode warna

Dalam teknis pengolahan warna ini mahasiswa banyak mengalami kebingungan dan sering kali lupa atau tidak tahu harus memilih mode warna yang bagaimana dalam pembuatan karya desain akhirnya. Padahal kesalahan dalam penentuan mode warna ini mempunyai dampak yang fatal bagi desain akhir yang akan dicetak.

## 3. Permasalahan Resolusi

Resolusi mempengaruhi kualitas ketajaman gambar dalam desain. Ketidak sesuaian resolusi gambar menyebabkan berkurangnya ketajaman gambar atau ukuran file yang terlalu besar. Masalah resolusi ini juga masih dijumpai pada karya desain mahasiswa sehingga gambar dan desain yang dihasilkan terlihat blur dan tidak tajam.

## 4. Permasalahan Penggunaan Font

Sebuah desain biasanya menggunakan font yang dipilih sesuai dengan keinginan desainer dalam penataan desainnya supaya dihasilkan nilai keindahan maksimal. Desainer pemula sering kali mengalami kesulitan dalam mengontrol penggunaan font tersebut dan lupa tidak mengubah font mejadi vector (convert) atau lupa tidak membawa font yang digunakan saat desai akan dicetak.

## 5. Permasalahan Penggunaan Tanda Potong

Tanda potong atau crop marks digunakan untuk menentukan bentuk jadi sebuah desain. Tanda potong ini juga bisa digunakan sebagai tanda melipat. Tanpa adanya tanda potong pihak percetakan akan kebingungan untuk membuat wujud dari desain jadi tersebut sesuai keinginan desainer. Mahasiswa sering kali tidak memberikan tanda potong ini dalam karya desain akhir mereka.

## 6. Permasalahan Penggunaan Bleed

Penggunaan bleed ini sangat berkaitan dengan nilai estetis sebuah hasil karya jadi. Masih banyak mahasiswa yang kebingungan membedakan antara bleed dengan crop mark. Kedu-

ya berkaitan tetapi berbeda fungsinya, bleed merupakan area desain yang dilebihkan 3 mm untuk menghindari tampilan yang tidak sempurna karena kesalahan pemotongan, sedangkan crop mark adalah tanda potong untuk panduan pemotongan. Desain yang tidak menggunakan bleed menyebabkan desain akhir tidak rapi saat dipotong (ada sisa warna lain yang tidak diinginkan)

#### 7. Permasalahan Format File

Permasalahan format file ini bisa berupa kesalahan sumber file original maupun saat menyimpan atau mengekspor file pekerjaan desain. Mahasiswa seringkali tidak memperhatikan format file ini, sehingga menggunakan sumber file berformat gif, jpg, bmp, maupun png yang sudah mengalami pengompresan kualitas. Untuk ekspor atau penyimpanan file, mahasiswa juga seringkali tidak mengetahui software apa yang digunakan oleh percetakan untuk mencetak. Kesalahan format sumber file ini menyebabkan gambar berkurang kualitasnya dan kesalahan format file hasil ekspor maupun penyimpanan bisa menyebabkan desain tidak bisa dicetak.

### 4.2 Analisis Karya Mahasiswa

Seorang desainer komunikasi visual selain dituntut untuk dapat menghasilkan karya-karya yang kreatif dan memiliki nilai estetis juga harus dapat menghasilkan karya yang berkualitas, tepat dan memiliki nilai fungsional. Pengetahuan bidang teknologi grafika mulai dari proses percetakan, peralatan cetak, bahan, media, ukuran dan sebagainya akan sangat membantu seorang desainer untuk menghasilkan karya-karyanya secara baik dan tepat sehingga akan menekan biaya kreatif, mempercepat waktu pembuatan desain, mempermudah proses pembuatan desain, meningkatkan manfaat desain, serta memicu pengembangan ide dan kreatifitas desain baru yang seluas-luasnya.

Selama ini secara estetis sudah ada beberapa karya mahasiswa DKV Udinus khususnya karya tugas mata kuliah Metode Reproduksi Grafika yang sudah terlihat bagus dengan teknik desain yang matang, namun jumlahnya masih sedikit dibanding-



kan dengan total keseluruhan desain yang ada. Banyak diantara karya mahasiswa yang desainya terkesan asal-asalan dengan kualitas gambar yang rendah. Selain itu juga banyak desain yang tidak orisinal buatan sendiri, beberapa mahasiswa mengambil karya orang lain dalam pembuatan desainya. Dari segi teknis masih banyak pulas yang masih salah, sehingga karya-karya akhir mahasiswa atau Final Artwork (FA) belum siap untuk dicetak. Secara tidak langsung teknis cetak ini sangat mempengaruhi nilai estetis dari sebuah karya desain jadi. Nilai estetis dapat bertambah maupun berkurang berdasarkan kualitas akhir cetakan yang dihasilkan.

Sebagai tugas atau projek dalam perkuliahan maka karya-karya mahasiswa tersebut setelah mendapatkan penilaian dari dosen akan berakir sebagai bahan reverensi kampus bila karya-karya terbut mendapat nilai bagus dan yang mendapat nilai kurang bagus akan dikembalikan pada mahasiwa sebagai bahan referensi mahasiswa. Lama-kelamaan karya2 tersebut baik yang dijadikan koleksi referensi kampus maupun yang dikembalikan pada mahasiswa kebanyakan akan lapuk atau dibuang begitu saja. Menurut penulis hal ini sangat disayangkan mengikat karya-karya tersebut sebenarnya memiliki nilai jual.

Pembuatan situs [www.galeridesain.com](http://www.galeridesain.com) menjadi wadah bagi penyaluran kreatifitas sekaligus membuka peluang ekonomis bagi karya mahasiswa mata kuliah metode reproduksi grafika. Dengan dibuatnya situs tersebut dosen menawarkan mahasiswa untuk dapat memasukkan karyanya dengan syarat dan ketentuan yang sesuai dengan standar industri. Sehingga mau tidak mau mahasiswa menjadi lebih terpacu dan bersungguh-sungguh dalam menghasilkan karya-karya terbaiknya .

### **4.3 Proses Persiapan Konten Situs Galeri Desain**

Dalam pembuatan situs [www.galeridesain.com](http://www.galeridesain.com) melalui beberapa proses untuk mendapatkan karya-karya Final Artwork yang diinginkan. Beberapa proses tersebut secara berurutan dapat digambarkan melalui tabel 4.1 berikut ini:

**Tabel 4.1 Proses Persiapan Konten Situs Galeri Desain**

Bagan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Perjanjian hak cipta pihak kampus - mahasiswa

Sejak awal dimulainya kelas mata kuliah Metode Reproduksi Grafika Mahasiswa sudah di informasikan mengenai tugas/projek apa saja yang akan dikerjakan selama perkuliahan (ada 2 tugas/projek) sehingga mahasiswa mempunyai persiapan dari awal. Selain itu juga sudah diberitahukan kepada mahasiswa bahwa karya mereka kemungkinan akan dipasarkan melalui situs [www.galeridesain.com](http://www.galeridesain.com) yang bisa menghasilkan nilai ekonomis, sehingga perlu dilakukan perjanjian hak cipta antara dosen yang

mewakili institusi dengan mahasiswa mengenai kepemilikan karya dan kemungkinan pembagian hasil bernilai ekonomis.

## 2. Perjanjian orisinalitas desain

Setelah perjanjian hak cipta ini disepakati maka perlu juga dilakukan kesepakatan dengan mahasiswa bahwa karya-karya mereka yang akan dikerjakan dalam rojek/tugas harus benar-benar original bukan hasil penjiplakan karya orang lain yang ditandai dengan pembuatan surat pernyataan orisinal karya masing-masing mahasiswa

## 3. Penentuan jenis desain

Setelah semua kontrak selesai dilakukan maka dosen akan menentukan jenis karya apa saja yang akan dibuat. Penentuan jenis karya ini berdasarkan dari tingkat keterserapan ilmu yang diajarkan dan tingkat keterserapan karya di masyarakat atau industri. Sementara ini karya-karya yang dibuat meliputi Desain Cover buku umum, Lyout buku umum, desain undangan pernikahan, dan katalog. Jenis karya ini dapat berubah dan berkembang sewaktu-waktu sesuai perkembangan jaman

## 4. Penentuan format dan ukuran desain

Penentuan format dan ukuran desain ini dilakukan supaya desain yang dibuat oleh mahasiswa tidak menggunakan sembarang ukuran dan format namun menggunakan standar ukuran sesuai dengan standar industri supaya tidak mengalami kesulitan saat akan dictak dan juga untuk menghindari pemborosan karena kelebihan maupun kekurangan ukuran.

## 5. Proses pembuatan desain

Pada proses pembuatan desain, mahasiswa mengerjakan desainya secara langsung pada saat perkuliahan di lab maupun tugas dirumah. Dosen melakukan bimbingan dan pengajaran secara terstruktur sesuai dengan kurikulum yang ada untuk menyelesaikan karya desain tersebut tahap demi tahap sejumlah dua karya desain yang dibuat dalam dua tahapan. Yaitu dari awal perkuliahan sampai dengan Ujian Tengah Semester untuk menghasilkan karya desain pertama dan setelah uts sampai dengan Ujian Ahir Semester.

Dalam proses pembuatan karya tersebut terdapat capaian target-target tertentu untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas dan akan dinilai sebagai tugas harian. Kemudian setiap akhir perkuliahan karya yang sudah jadi akan menjadi karya tugas tengah semester dan karya tugas akhir yang masing-masing akan dinilai, namun sebelumnya harus melalui tahap ceklist persiapan karya akhir / Final Artwork (FA).

#### 4.4 Proses Final Artwork (FA)

*Final artwork* (FA) adalah istilah untuk file-file desain akhir siap untuk mencetak dalam dunia industri Grafika. Ada beberapa poin penting yang harus diperhatikan dalam penyusunan karya desain akhir. Poin ini sangat penting untuk menghindari kesalahan pada saat pencetakan yang dapat berdampak pada hasil produksi yang buruk. Dalam situs galeridesain dibuat halaman khusus ceklist pembuatan *Final artwork*. Berikut ini poin-poin yang harus diperhatikan dalam ceklist pembuatan *Final artwork* untuk memenuhi standar kualitas desain cetak:

##### 1. Penggunaan *Bleed*

*Bleed* merupakan elemen desain berupa area yang disengaja dilebihkan selebar 3 mm tujuannya untuk menghindari kesalahan saat pemotongan yang dapat terjadi ketika halaman tersebut dipangkas terlalu banyak.



**Gambar 4.2. *Bleed***

Sumber: Dokumentasi Annas

## 2. Penggunaan *Crop Marks*

*Crop Marks* atau *trim marks* harus ada, yang ditempatkan pada bagian sudut atau pinggir desain siap cetak sebagai tanda potong atau tanda lipat sehingga desain yang dicetak dapat terbentuk dengan tepat.



**Gambar 4.3. *Crop mark***  
Sumber: Dokumentasi Annas

## 3. Penggunaan Font

Font untuk final artwork harus dikonversi terlebih dahulu ke dalam bentuk kurva. Hal ini untuk menghindari hilang atau font font yang tidak dikenali. Selain itu, untuk font yang tidak diinstal secara default pada OS yang paling umum seperti Windows dan Mac.

## 4. Penggunaan Resolusi

Kebutuhan resolusi pencetakan perlu diatur sesuai desain dan tujuan desain yang ingin dicapai. Sebuah resolusi standar yang baik berkualitas tinggi untuk desain cetak ukuran buku dan poster A3 adalah 250-300 ppi/dpi. Tapi ada pengecualian untuk cetakan besar seperti billboard. Untuk jenis cetak luar ruangan seperti ini, resolusi yang baik adalah 72-150 ppi/dpi

## 5. Penggunaan Color Mode

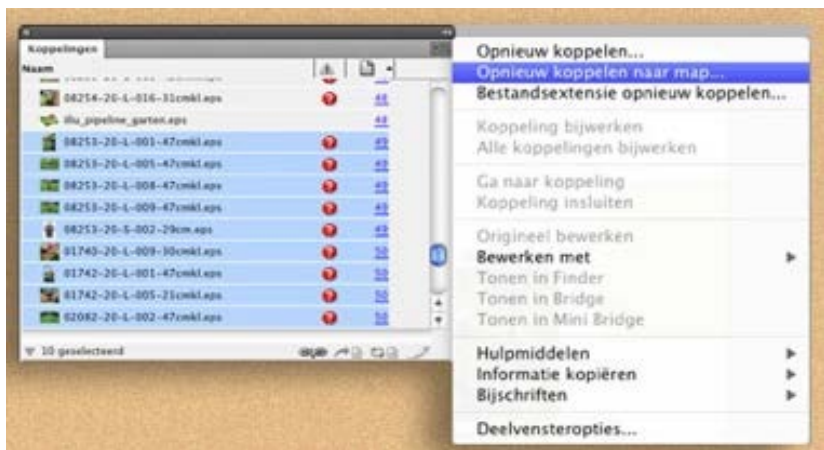
Pastikan mode warna pada artwork telah dikonversi ke CMYK dan bukan RGB. Karena, proses pencetakan dan pence- takan hanya dapat menangani modus CMYK, dan biasanya, mesin cetak / print secara otomatis akan mengkonversi RGB ke mode warna CMYK. Hal ini tentu akan mempengaruhi kualitas warna dalam desain. Jadi, pastikan warna sesuai dengan desain yang diinginkan dalam mode warna CMYK.

## 6. Penggunaan Ukuran Artwork

Ukuran artwork desain cetak harus dipastikan sudah menggunakan ukuran yang sebenarnya (Actual Pixel). Jangan sampai gambar untuk pixelate sebagai ukuran file artwork lebih kecil atau lebih dari ukuran sebenarnya.

## 7. Penggunaan Gambar

Beberapa aplikasi grafis seperti Adobe Illustrator secara default menampilkan gambar (gambar) dengan link ke folder di komputer Anda. Hal ini untuk menghemat kapasitas file artwork



**Gambar 4.4. Link gambar**

Sumber: Dokumentasi Annas

yang kita kerjakan. Jika file tersebut dipindahkan ke komputer lain, maka gambar akan muncul pada desain tidak dapat ditemukan. Prinsipnya adalah sama seperti font, kita bisa menggunakan

fungsi embed untuk memasukkan gambar secara penuh pada file tersebut.

#### 8. File Format Standar Percetakan

Hal lain yang perlu diperhatikan adalah saat penyimpanan file yang akan dicetak. File-file yang akan dibawa ke percetakan harus berupa file-file standar yang biasa digunakan percetakan dalam mendesain diantaranya Adobe Photoshop, Illustrator, Indesign, Corel Draw, dan Quark Express. Selain itu juga ada beberapa file gambar yang bisa digunakan yang berformat bitmap diantaranya adalah TIFF, PDF, EPS dan AI.

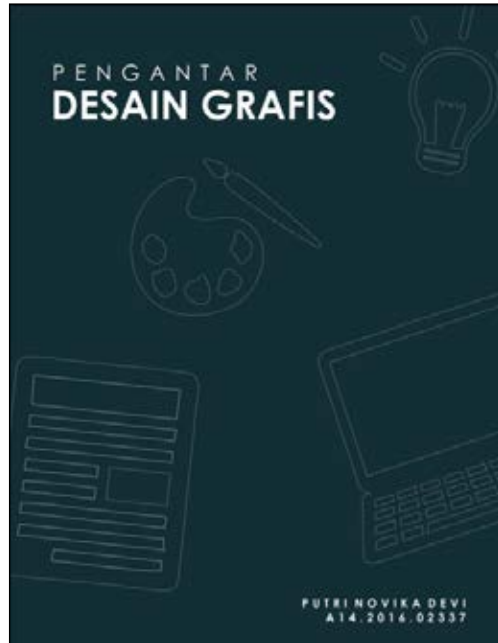
### 4.5 Proses Seleksi Desain

Karya-karya mahasiswa yang akan dimasukkan dalam situs [www.galeridesain.com](http://www.galeridesain.com) merupakan karya-karya pilihan terbaik baik dari sisi estetis maupun sisi teknis, yang pengerjaannya melalui pengawasan dan bimbingan dosen sehingga bisa terjaga standar mutunya. Karya tersebut juga sudah di cek untuk dapat memenuhi kriteria karya akhir (Final Artwork) dan layak untuk dipasarkan. Beberapa contoh karya yang terpilih antara lain:

#### 1. Karya desain cover buku



(a)



(b)



(c)





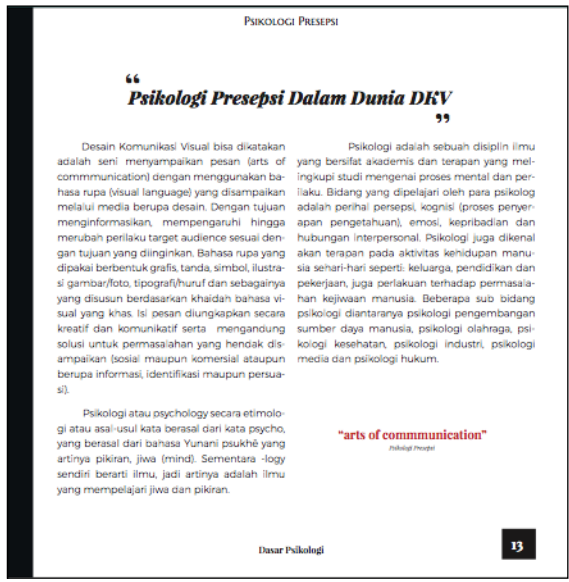
(d)



(e)

**Gambar 4.5 (a, b, c, d, e) Contoh karya desain cover buku**  
Sumber: Dokumentasi Annas

## 2. Karya layout buku



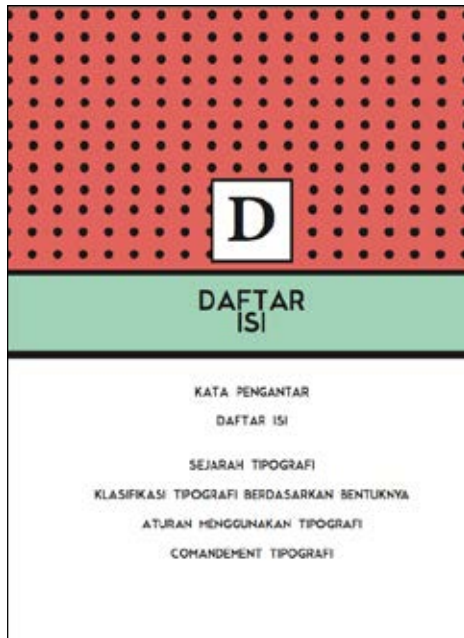
(a)



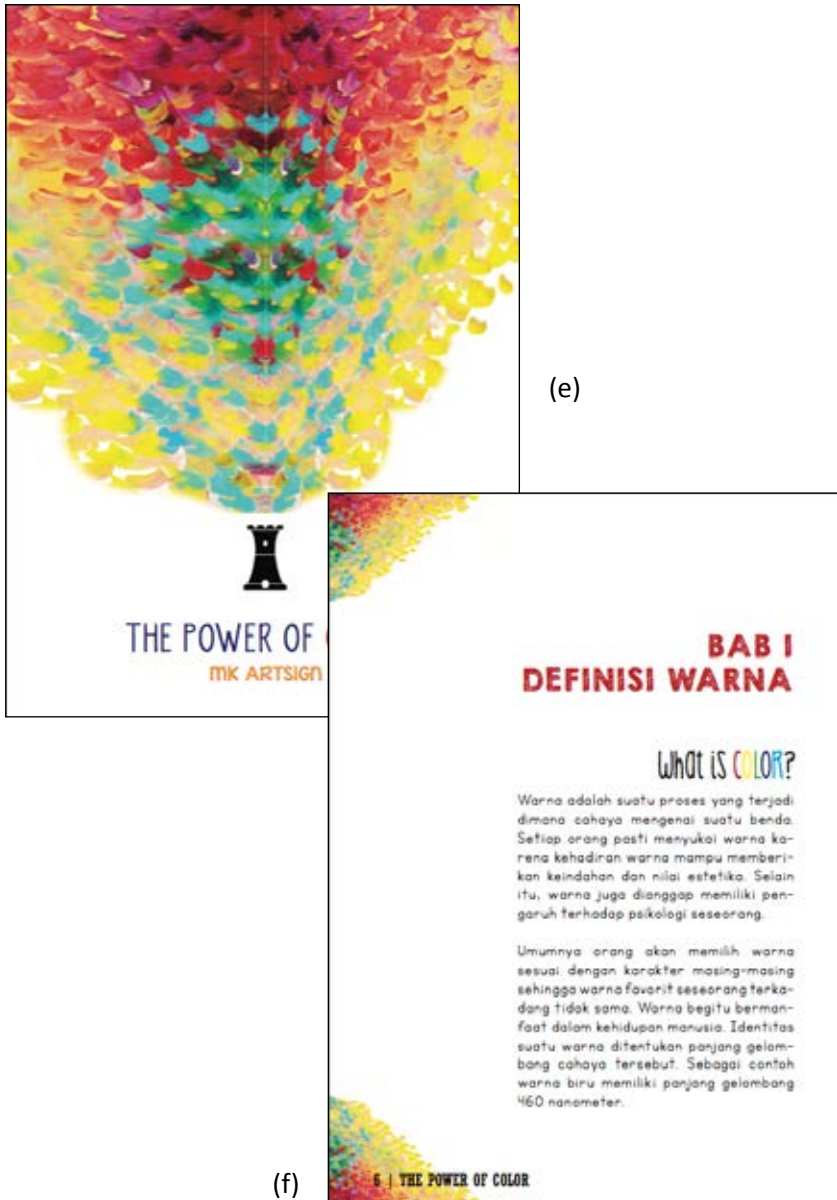
(b)



(c)



(d)



**Gambar 4.6 (a, b, c, d, e, f) Contoh karya layout buku**  
Sumber: Dokumentasi Annas

3. Karya desain undangan pernikahan



(a)

Keluarga  
Bapak Purwanto & Ibu Sutarni  
Demak

Keluarga  
Bapak Hadi Sutrisno (Alm) & Ibu Sri Iewati  
Semarang



Kepada Yth Bapak / Ibu / Saudara / Saudari

Mohon maaf bila ada kesalahan dalam percetakan serta & gilir



(b)



(c)









(f)

**Gambar 4.7 (a, b, c,d,e,f) Contoh karya desain undangan pernikahan**  
Sumber: Dokumentasi Annas

#### 4.6 Proses Upload Desain Terpilih Ke Situs Galeridesain

Karya-karya terpilih yang telah lolos seleksi kemudian disiapkan file thumbnail dalam format jpeg dan file aslinya dalam format Ai, Psd, dan indd. File jpg sebagai preview untuk memudahkan pengunjung situs melihat tampilan desain yang sudah dibuat. Setelah pengunjung membilih dan membeli karya yang diinginkan maka pengunjung akan diberikan link untuk mendownload file asli lengkap dengan link gambar maupun font yang dibutuhkan dari penyimpanan di google drive.

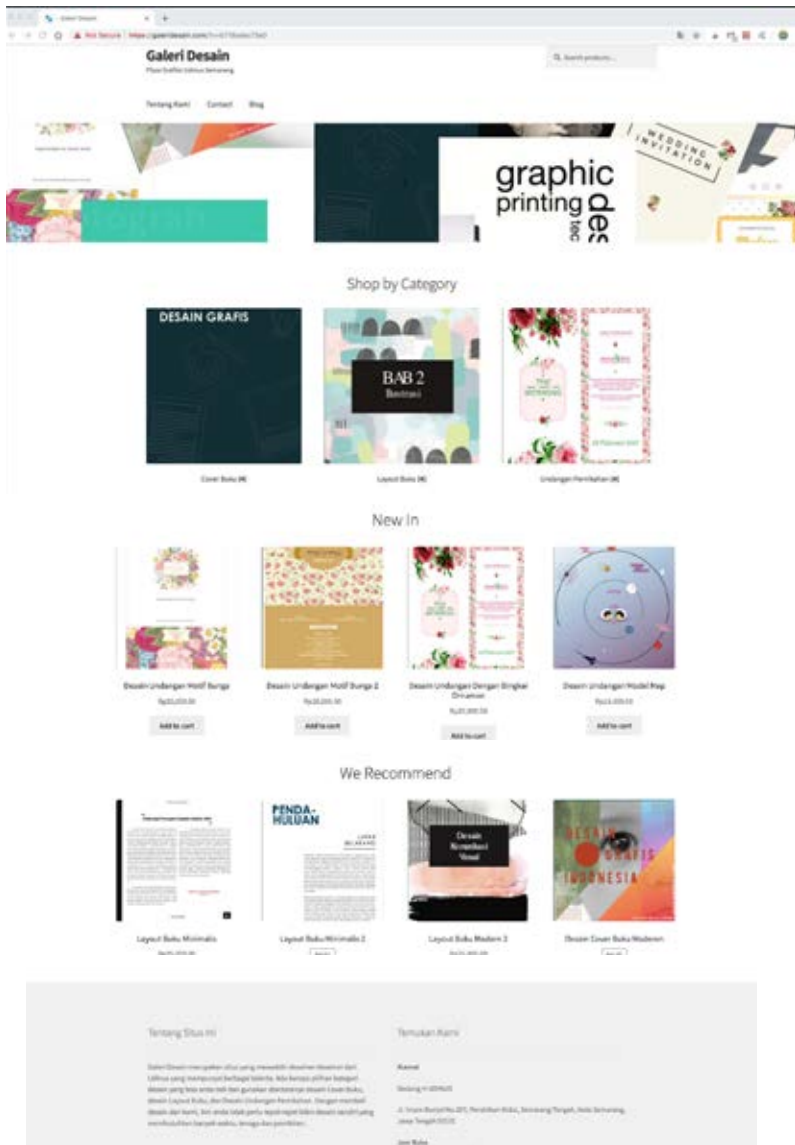
#### 4.7 Konsep Dan Desain Situs Galeridesain

Situs [www.galeridesain.com](http://www.galeridesain.com) merupakan situs yang berfungsi sebagai galeri tempat memajang karya-karya desain dan layout dari mata kuliah Metode Reproduksi Udinus. Selain itu juga sebagai sarana untuk memasarkan karya-karya yang potensial untuk diterima pasar. Karya-karyamahasiswa yang ditawarkan di situs ini berupa tempelate jadi dengan desain yang lengkap dengan berbagai format ukuran yang sesuai standar industri dan sudah siap cetak karena sudah berupa *Final Artwork* (FA) untuk saat ini terdiri dari tiga kategori yaitu Desain cover buku, desain layout buku, dan desain undangan pernikahan. Jenis karya tersebut memungkinkan untuk dikembangkan atau ditambah sesuai dengan kebutuhan.

Karya-karya desain tersebut sudah siapa pakai dengan hanya mengganti tulisan saja sesuai kebutuhan sehingga akan memudahkan masyarakat atau industri yang menggunakannya tanpa perlu kehilangan banyak waktu, tenaga, dan pikiran untuk mendesain. Selain itu harga templet desain yang ditawarkan cukup terjangkau yaitu kisaran 20.000 rupiah saja. Masing-masing mahasiswa yang telah lolos seleksi untuk memasukkan karya ke situs [www.galeridesain.com](http://www.galeridesain.com) akan didata secara lengkap data dirinya, alamat dan nomer telepon untuk mempermudah proses administrasi berkaitan dengan pembagian fee maupun proses administrasi lainya yang mungkin diperlukan.

Berikut ini tampilan desain situs [www.galeridesain.com](http://www.galeridesain.com):

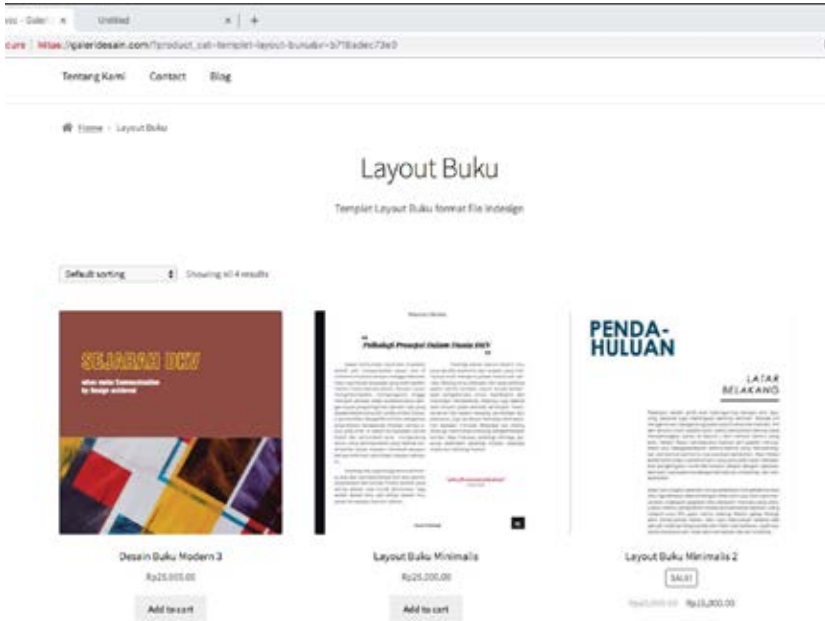
1. Tampilan halaman depan



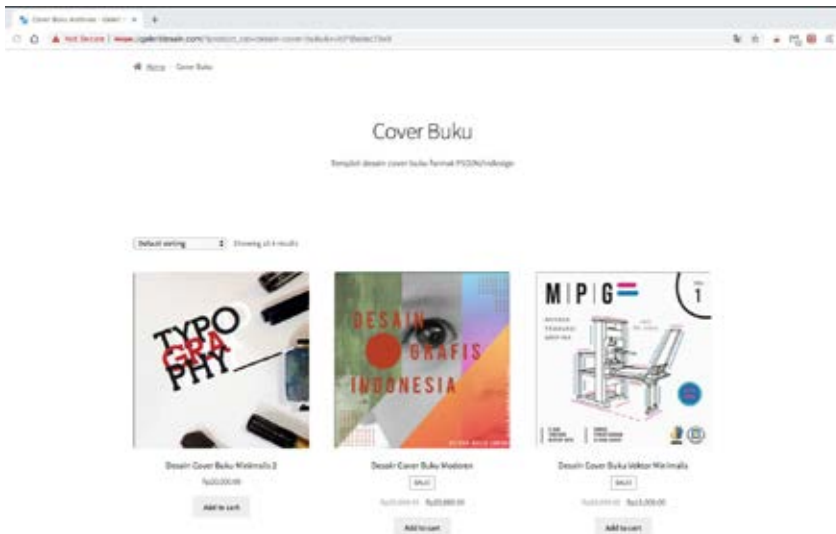
**Gambar 4.8** Desain halaman depan situs [www.galeridesain.com](http://www.galeridesain.com)

Sumber: Dokumentasi Annas

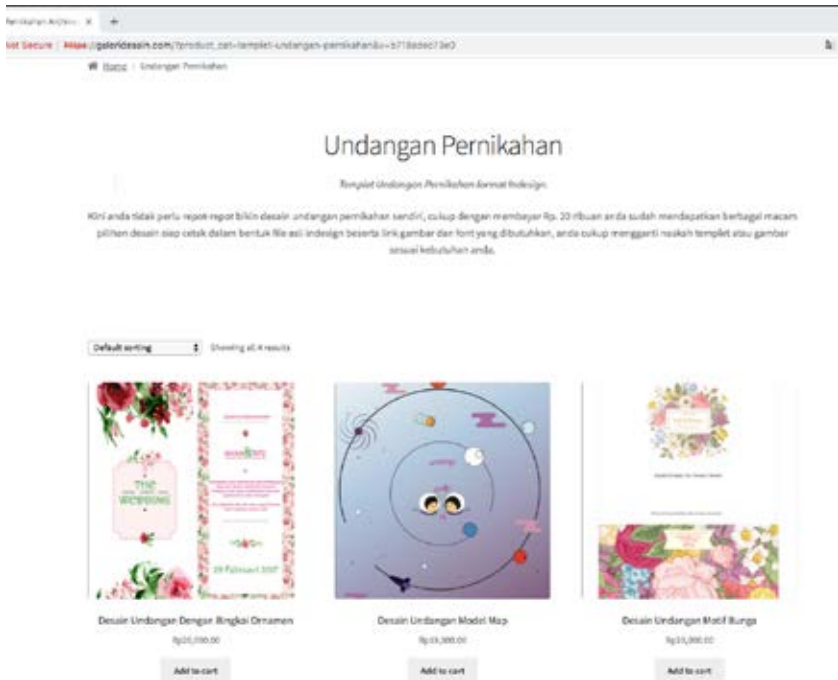
## 2. Tampilan halaman galeri karya



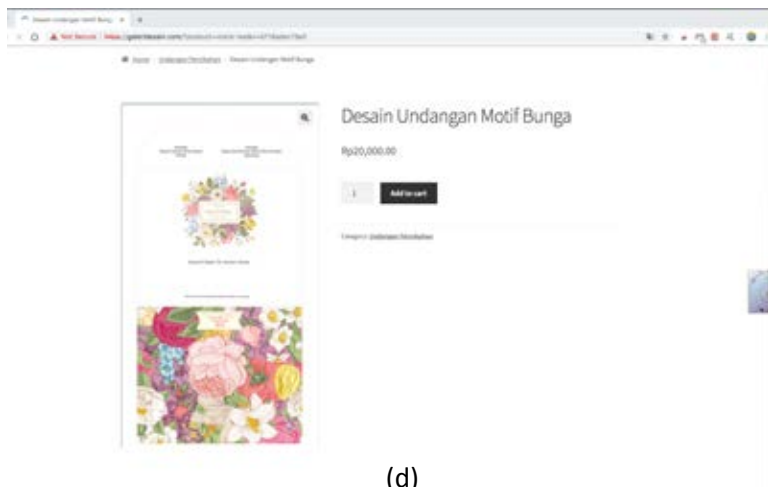
(a)



(b)



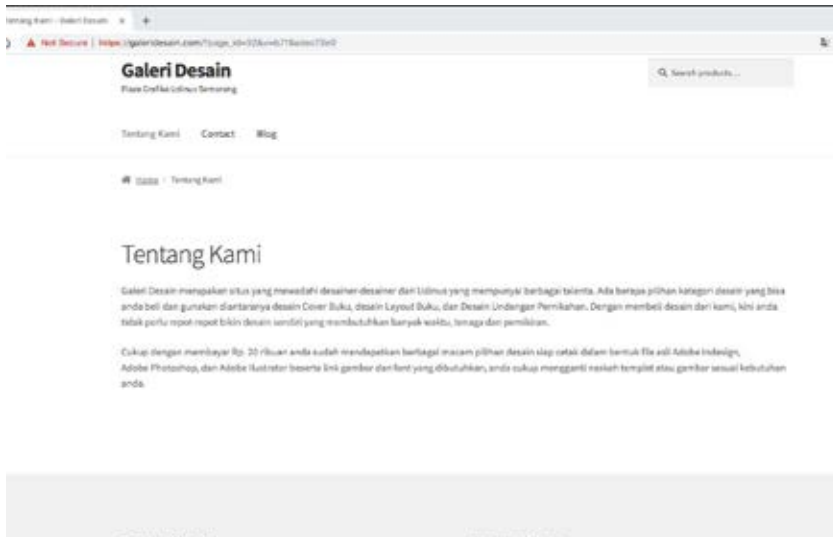
(c)



(d)

**Gambar 4.9 (a,b,c,d) Desain halaman galeri karya**  
Sumber: Dokumentasi Annas

### 3. Tampilan halaman tentang kami



**Gambar 4.10. Desain halaman tentang kami**

Sumber: Dokumentasi Annas

# BAB 5

## KESIMPULAN

### 5.1 Kesimpulan

Setelah menganalisis permasalahan berkaitan dengan perkuliahan Metode Reproduksi Grafika di Universitas Dian Nuswantoro ditemukan berbagai permasalahan diantaranya masih rendahnya kualitas hasil akhir karya desain mahasiswa, masih adanya penjiplakan karya desain, dan kurang dihargainya karya desain mahasiswa. Untuk mendukung pencapaian standar kualitas akhir karya mahasiswa agar sesuai dengan standar industri dan mempunyai nilai ekonomis, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang ada dan membuat suatu galeri karya mahasiswa online berupa situs [www.galeridesain.com](http://www.galeridesain.com), maka dengan dibuatnya situs tersebut diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat antara lain:

1. Dapat berfungsi sebagai wadah penyaluran kreatifitas sekaligus sebagai bentuk literatur desain untuk masyarakat luas.
2. Mahasiswa menjadi lebih terpacu dalam menciptakan karya-karya terbaik mereka
3. Karya-karya mahasiswa dapat lebih bermanfaat bagi masyarakat luas untuk menyelesaikan berbagai solusi desain
4. Mahasiswa menjadi lebih memperhatikan tentang pentingnya hak cipta
5. Mahasiswa mampu menciptakan karya desain grafis yang siap cetak berupa *Final Artwork* (FA) sebagai sandar kualitas desain yang sesuai dengan standar industri



6. Membuka peluang ekonomis bagi karya mahasiswa mata kuliah metode reproduksi grafika
7. Memacu mahasiswa untuk berwira usaha dibidang percetakan.
8. Hasil penelitian berupa pembuatan situs galeridesain ini diharapkan akan meningkatkan mutu, kualitas dan nilai ekonomis dari pencipan karya desain akhir mahasiswa pada mata kuliah Metode Repruksi Grafika sesuai dengan standar industri.

## 5.2 Saran

Reproduksi grafika atau percetakan tidak bisa terlepas dari desain komunikasi visual, baik dalam ranah pendidikan maupun industri. Dalam penelitian ini mengangkat mengenai beberapa permasalahan yang dialami mahasiswa desain komunikasi visual dalam persiapan filedesain akhir yang siap untuk dicetak. Sehingga pembahasan dalam penelitian ini masih terbatas pada permasalahan persiapan Final Artwor untuk cetak. Dimana mahasiswa yang mengikuti perkuliahan bidang desain komunikasi visual masih mengalami permasalahan berkaitan dengan reproduksi grafika khususnya permasalahan persiapan Final Artwork untuk cetak.

Selain permasalahan yang sudah diteliti ini sebenarnya masih banyak permasalahan lainnya yang dialami mahasiswa berkaitan dengan reproduksi grafika seperti proses desain, pemilihan bahan media cetak, tinta, finishing cetak, dan sebagainya sehingga perlu adanya penelitian lanjutan yang lebih lengkap untuk mengidentifikasi permasalahan-permasalahan lainnya yang berkaitan dengan percetakan sehingga dapat ditindak lanjuti dengan penyusunan bahan ajar yang lebih sistematis dalam bentuk buku atau diktat untuk memperkaya keilmuan bidang reproduksi grafika bagi institusi perguruan tinggi desain komunikasivisual pada khususnya dan dunia percetakan pada umumnya.

# DAFTAR PUSTAKA

- Bondan R., Galih. 2015. *Rencana Pengembangan Penerbitan Nasional 2015-2019*. PT. Republik Solusi: Jakarta
- DiMarco, John. 2010. *Digital Design for Print and Web*. Wiley & Sons, Inc.: New Jersey
- Fitriah, Maria. 2018. *Komunikasi Pemasaran melalui Desain Visual*. Yogyakarta: Deepublish
- Kipphan, Helmut. 2001. *Handbook of Print Media*. Springer : Berlin
- Kusrianto, Adi. 2009. *Berkarier di Dunia Grafis*. Jakarta: Elex Media Komputerindo
- Sachari, Agus. 2005. *Metode Penelitian Budaya Rupa*. Jakarta: Erlangga.
- Saputri, Kris. 2018.. *Bicara Industri Kreatif Indonesia di KLIFB 2018*. [www.bekraf.go.id/berita/page /8/ bicara-industri-kreatif-indonesia-di-klifb-2018](http://www.bekraf.go.id/berita/page/8/bicara-industri-kreatif-indonesia-di-klifb-2018) diakses April 2019
- Setiawan, Ebta. 2019. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kamus versi online/daring (dalam jaringan)*. <https://kbbi.web.id/grafika>. Diakses April 2019
- Triadi, Dendy. 2010. *Memahami Teori & Praktek Iklan Media Lini Bawah*. Elex Media Computerindo: Jakarta
- Hastjarjo, Boedi. 2011. *Relasi Antara Perguruan Tinggi Desain Komunikasi Visual (DKV) Di Indonesia Dengan Industri Dkv* HUMANIORA Vol.2 No.1 April 2011

MONOGRAF

# PENINGKATAN KUALITAS DAN NILAI EKONOMIS KARYA MAHASISWA

MATA KULIAH METODE REPRODUKSI GRAFIKA DKV UDINUS



**Fotografi** (dari bahasa Inggris: photography yang berasal dari kata Yunani yaitu "photos" = Cahaya dan "Grafo" = Melukis/menulis) adalah proses menulis/menulis dengan menggunakan media cahaya. Sebagai istilah umum, fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu objek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai objek tersebut pada media yang peka cahaya. Alat paling populer untuk menangkap cahaya ini adalah kamera. Tanpa cahaya, tidak ada foto yang bisa dibuat.



Penerbit

**LPPM UDINUS**

Jl. Nakula I No. 5-11 Semarang 50131

Telp (024) 351-7261-0165