**BAB iI**

**PENDAHULUAN**

1. **Penegasan Judul**

Sebelum membahas secara keseluruhan dalam penelitian ilmiah ini, terlebih dahulu akan dijelaskan apa yang dimaksud dari judul penelitian ilmiah. Adapun judul penelitian ilmiah ini yaitu :

**“MINAT MAHASISWA KPI TERHADAP PROFESI DESAINER GRAFIS (STUDI PADA MAHASISWA KPI UIN RADEN INTAN LAMPUNG ANGKATAN 2017)”**

Adapun penjelasan istilah dalam judul tersebut adalah sebagai berikut.

Minat artinya perhatian, kesukaan atau kecenderungan hati kepada suatu keinginan dimana seseorang menaruh perhatian terhadap sesuatu yang disertai keinginan mengetahui, mempelajari dan membuktikan lebih lanjut. Minat dalam kamus bahasa Indonesia adalah kegemaran, kecenderungan, kesukaan.[[1]](#footnote-1)

Andi Maprare menyatakan bahwa minat adalah suatu perangkat mental yang terdiri dari suatu campuran dari perasaan, harapan, pendirian, prasangka, rasa takut atau kecenderungan lain yang mengarahkan individu kepada suatu pikiran tertentu. Secara sederhana, minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.[[2]](#footnote-2)

Minat dapat diartikan pula sebagai suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian dan bertindak terhadap orang, aktivitas, atau situasi yang menjadi objek dari minat tersebut dengan disertai dengan perasaan senang.[[3]](#footnote-3)

Secara garis besar, minat memiliki dua pengertian, Pertama, usaha dan kemauan untuk mempelajari (Learning) dan mencari sesuatu, Kedua merupakan dorongan pribadi seseorang dalam mencapai tujuan tertentu.[[4]](#footnote-4)

Adapun pengertian minat menurut penulis adalah suatu kecenderungan yang menetap dalam diri individu dimana seseorang menaruh perhatian kepada sesuatu disertai keinginan mengetahui, mempelajari dan membuktikan lebih lanjut, kemudian ia merasa tertarik berkecimpung dalam bidang minat tersebut.

Mahasiswa adalah pemuda/pemudi yang masih menuntut ilmu di perguruan tinggi, baik di Universitas, Institut, dan Akademi. [[5]](#footnote-5)

Menurut sarwono, mahasiswa ialah setiap orang yang terdaftar guna mengikuti pelajaran pada sebuah perguruan tinggi secara batasan umum antara 18-30 tahun. Mahasiswa termasuk kelompok dalam masyarakat yang mendapatkan status, sebab ada ikatan dengan perguruan tinggi.[[6]](#footnote-6)

Adapun pengertian mahasiswa menurut penulis adalah orang-orang yang menempuh pendidikan di perguruan tinggi, baik institut, universitas maupun sekolah tinggi guna mendapatkan gelar akademik dan memiliki minat untuk bekerja sesuai bidang study yang di pilih.

Profesi adalah suatu pekerjaan yang dilandasi oleh keterampilan tertentu.[[7]](#footnote-7)

Profesi merupakan suatu pekerjaan tetap dalam kurun waktu yang lama dengan didasarkan pada keahlian khusus yang didapatkan dari hasil pendidikan tertentu sesuai dengan profesi yang ditekuni, dalam menekuni pekerjaan tersebut dilakukan dengan penuh tanggung jawab yang tujuannya adalah untuk mendapatkan penghasilan. Orang yang melakukan profesi disebut sebagai seorang professional.[[8]](#footnote-8)

Adapun profesi yang penulis maksud adalah profesi yang nanti diminati mahasiswa lulusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

Desainer Grafis itu sendiri adalah seseorang yang ruang lingkup pekerjaanya menghasilkan rancangan dari berbagai bentuk media komunikasi melalui pendekatan yang kreatif berdasarkan penerapan dari pengetahuan dan keterampilan yang ia miliki ketika mengikuti pendidikan formal atau non-formal.[[9]](#footnote-9)

Desainer grafis yang penulis maksud dalam penelitian ini adalah seseorang yang memiliki keahlian dibidang editing grafis, video maupun foto dan memiliki keinginan untuk bekerja sebagai seorang desainer dibidang-bidang tersebut.

1. **Alasan iMemilih iJudul**

Adapun ialasan ipenulis imemilih ijudul iini iadalah ikarena i:

1. Minat imerupakan iunsur iterpenting idalam imenentukan isesuatu ikeinginan iseseorang iterhadap isuatu iobyek. iuntuk imenggapai isemua iitu ibutuh iperjuangan idan itekat iyang ikuat. iSalah isatu iminat iyang idiinginkan ioleh ibanyak iperusahaan imedia iadalah iseorang idesainer igrafis iyang imampu iberpikir ikreatif idan imemiliki iide-ide icemerlang.
2. Adanya ibeberapa itemuan iterhadap iminat imahasiswa iyang iingin ibekerja isebagai iseorang idesainer igrafis.
3. Masalah idalam iskripsi iini isangat iberkaitan idengan iilmu idesain igrafis idi iFakultas iDakwah idan iIlmu iKomunikasi ijurusan iKomunikasi idan iPenyiaran iIslam iyang imerupakan ijurusan idari ipenulis. iPenulis imerasa imampu ikarena isumber idata ilapangan imudah ididapat idan ibanyak ibahan imateri iyang idapat imendukung ipenulis idalam ipenelitian iini, idisamping iitu ijuga ilokasi ipenelitian iterjangkau.
4. **Latar iBelakang**

Desainer grafis identik dengan hal-hal berbau kreativitas. Mereka biasanya bekerja di majalah atau koran, PH (*Production House*), *Adversiting* (Biro Iklan), biro desain (*Graphic House* atau *boutique*), *event organizer*, *web design*, dan lain-lain. Komunitas mereka penuh dengan orang-orang kreatif yang kaya ide dan sangat dinamis..[[10]](#footnote-10)

Sekarang iini iuntuk imenjadi iseorang idesainer igrafis itidak iterlalu isulit. iSekolah-sekolah iyang imenyediakan ipendidikan idesain igrafis isudah ibanyak idibuka idi inegeri ikita iini. iKarena imemang ikebutuhan iindustri iterhadap itenaga idesain igrafis imasih itinggi. iTapi imeskipun itidak isulit imenjadi idesainer igrafis, itetap isaja iada isyarat itertentu iyang iharus idipenuhi iuntuk ibisa ijadi iseorang idesainer igrafis iyang ibaik idan ihandal. iSelain iharus ikreatif, iseorang idesainer igrafis ijuga imesti idibekali idengan ikemampuan iyang itinggi, imemiliki ipemahaman iyang ihandal itentang ikomunikasi ivisual idan iharus iterus imenerus imengikuti iperkembangan iteknologi. iMereka isetiap isaat idituntut iuntuk ibisa imenerjemahkan isuatu iide ike idalam ibentuk ivisual.[[11]](#footnote-11)

Hasil ikerja iseorang idesainer igrafis ibisa ikita itemui idi imana-mana. iCoba isaja ilihat isampul ibuku ipelajaran ikita. iDi isitu iada ijudul idan iada igambar isebagai iilustrasi. iKalau idiamati, ihuruf imaupun igambar iyang iada idi isampul ibuku iitu idibuat isedemikian irupa isehingga itidak iterlihat ikaku idan imembosankan.[[12]](#footnote-12)

Contoh iyang ilebih inyata iadalah ijika ikita ipergi ike iluar irumah. iSupermarket imisalnya, ikita iakan imenemukan iribuan iproduk idi isana. iMakanan iadalah icontoh iyang imudah. iAda ikue, iroti, ipermen, ijus, isusu, icokelat, imi iinstan iyang ibungkusnya isangat imenarik idan ipenuh iwarna.

Produk idesain igrafis iadalah iposter. iKebanyakan iseorang idesainer igrafis isuka isekali imembuat iposter. iPoster iyang isukses imampu imenghantarkan ipesan ilangsung ike ikhalayak idan ibisa ilangsung idipahami imelalui iefek ivisualnya iyang ikuat, ipesan iyang imenarik, idan idesain iyang imemikat. iSebaliknya iposter idikatakan igagal ijika idesainnya iterlalu i”banyak ibicara”, itidak idipahami imaksudnya, idan itidak imemiliki ifitur iyang ibisa imembuat iorang itertarik iuntuk imelihat. iPoster ibiasanya imemiliki isatu ielemen iyang idijadikan ipusat iperhatian, idan ibaru idiikuti ioleh ikonsep ivisual idan ikonseptual ilain iyang imendukung ielemen iutama. iDiperlukan ikeahlian iseorang idesainer iuntuk imenggali ihal iini.[[13]](#footnote-13)

Kemudian iproduk idesain igrafis iyang isering ikita ilihat iadalah iberupa iiklan. iSalah isatu ihasil ikarya iseorang idesainer igrafis iadalah iiklan. iIklan iyang isukses iadalah iyang ibisa imenarik iperhatian. iIklan ibiasanya iditampilkan iterus imenerus isampai idianggap ipesan iyang iingin idisampaikan ioleh ipemilik iproduk isampai ike i*audience* iatau ikhalayak. iAda ibanyak iorang iterlibat iuntuk imembuat isuatu iiklan iberjalan isukses. iDan idi ibanyak ikasus, iorang-orang iini imemiliki itanggung ijawab idan itugas imasing-masing. i*Creative idirector* iadalah iorang iyang ipunya ikonsep idan iinti idari ipembuatan iiklan. iIa iakan idibantu ioleh iseorang ipenulis iyang isering ijuga idisebut i*copywriter*. i*Copywriter* ibertugas imenerjemahkan iide ike idalam ikata ikata iyang icocok. iIlustrator iatau ifotografer ibertugas imenyediakan igambar iatau ivisualnya. iDesainer itugasnya imengumpulkan isemua ibahan itadi ike idalam isebuah imedia. iAda ibanyak isekali ijenis iiklan. iIklan idi ibillboard, iiklan idi imedia icetak, imajalah, ikoran, itelevisi idan isebagainya.[[14]](#footnote-14)

Hasil ikarya idesainer igrafis, ibaik iitu iiklan, ibrosur, ibungkus imakanan, imajalah, isemuanya idigunakan iuntuk imenyampaikan iinformasi, iide, ikonsep, iajakan idan isebagainya ikepada imasyarakat, idengan icara imenonjolkan ibahasa ivisual iatau ibahasa igambar. iSuatu ikarya idesain ibiasanya itidak ihanya iberupa igambar, iatau itulisan isaja, inamun igabungan idari itulisan, ifoto, iilustrasi idan ilain-lain. iKalau ikita ibicara, isuara ikita ibisa imelahirkan ikesan iceria, itegas, ilembut, iformal, iatau ipenuh igurauan. iDesain igrafis ijuga imelakukan ihal iyang isama. iKita ibisa ingerasain isendiri isetelah imelihat ifoto iatau iilustrasi, imelihat ipermainan iwarna, iatau ibentuk idari isebuah ikarya idesain. iAda inuansa iyang iditimbulkannya. iEntah iitu itegas, iformal, ibergurau, ilembut, ianggun, ielegan idan ikesan-kesan iyang ilain.[[15]](#footnote-15)

Penciptaan idesain igrafis iberawal idari isebuah iide. iLantas iditerjemahkan ioleh iseorang idesainer idalam isebuah ibahasa ivisual. iBila iada i100 idesainer iyang imenerjemahkan isatu iide, imaka iakan iada i100 ihasil idesain iyang iberbeda. iTidak iakan ipernah iada isatu idesain iyang isama, ibahkan imirip ipun isangat ijarang, imeskipun idari isatu ikonsep iatau iide iyang isama. iKenapa ibisa ibegitu? iKarena idesain igrafis iitu itidak iseperti imatematika iyang ibisa idikerjakan idengan isatu irumus ipasti. iCara imenerjemahkan isuatu iide idari iseorang idesain igrafis idengan idesainer igrafis ilainnya itentu itidak iakan isama, itergantung icara iberpikir imasing imasing idesainer. iSkill iatau ikemampuan idalam imengaplikasikan isoftware idesain iboleh isama. iBegitu ijuga isoftware iyang idigunakan, idan ikomputer iyang idipakai iboleh isama. iTapi ihasilnya itetap iakan iberbeda.[[16]](#footnote-16)

Sama isaja ikalau ikita ibicara. iKemampuan iverbal isetiap iorang itidak isama. iAda iyang ibicaranya ilancar, isistematis, idan ilangsung idimengerti ioleh ipendengarnya. iTapi iada ijuga iorang iyang ibicaranya itidak igampang idipahami, imungkin ikarena idia imenggunakan igaya ibahasa iyang iruwet iatau itidak ibisa imengungkapkan iapa iyang iada idi ipikirannya idengan ilugas idan ijelas. iDesain iyang ibaik iadalah iyang imampu imengomunikasikan isebuah ipesan, iselain isyarat ilain, iyakni imengedepankan isisi iseni iatau i*art*.

iMeskipun idesain iitu ibanyak imengandalkan ijiwa iseni idari ipembuatnya, inamun isebuah idesain iitu ibisa idinilai isecara iobjektif. iBahkan ilebih ibanyak iobjektifnya idari ipada ipenilaian isubjektifnya. iSebagai icontoh, ikamu idisuruh imenilai idesain imana iyang ibagus iantara idesain ilogo iBank iA, iB iatau iC.[[17]](#footnote-17)

Desain igrafis idan idesain ikomunikasi ivisual i(DKV) isebenarnya itidak iterlalu iberbeda. iBeberapa itahun ilalu idesain ikomunikasi ivisual iini idikenal idengan inama idesain igrafis. iPenyesuaian inama iini ikarena iperkembangan imedia idan iteknologi iyang ibegitu ipesat. iDesain igrafis iyang iberkesan istatis ikini iberkembang ike iarah igambar ibergerak iatau ivideo idan imultimedia.[[18]](#footnote-18)

Karya igrafis isulit idinilai isecara ikuantitatif idengan iangka iatau inumerik, idan itidak ibisa ijuga idikatakan i‘benar’ iatau i‘salah’. iSebaik-baiknya ikarya idesain itetap isaja iada ikurangnya, ibegitu ipula isebaliknya. iPenilaian ikualitatif ipada ikarya idesain iyang ibisa idiberikan iseperti ibaik, iburuk, imenarik, iindah, ijelek, icantik, ikurang ibaik, icocok, itidak ipantas, ibiasa isaja idan ilain-lain.

Karena iperkembangan iteknologi idan iinformasi iyang ipesat, idesain igrafis ibisa imerambah ike ibidang ianimasi, imultimedia, iweb idesain idan i*interactive* imedia iatau igame. iNamun iagar itidak iterlalu ijauh, idesain igrafis ilebih ifokus ike igambar idiam. iSedangkan iuntuk igambar ibergerak iseperti ianimasi, ifilm, iiklan itv, igame ilebih itepat imasuk ike ibidang iatau ijurusan imultimedia iatau ianimasi.[[19]](#footnote-19)

Banyak idefinisi itentang imultimedia, inamun ipada iprakteknya imultimedia imerupakan iperpaduan iantara iilmu idesain igrafis idan iteknologi iinformasi iatau ikomputer. iMultimedia idikenal idi iluar inegeri isebagai i*rich imedia.[[20]](#footnote-20)*

Desainer igrafis imemerlukan iwawasan iyang iluas idari idisiplin iilmu iyang ilain imeski itidak iterlalu imendalam. iKarena ipada idasarnya iseorang idesainer iadalah iseorang ipemecah imasalah i(*problem isolver*) idan ipengambil ikeputusan, isehingga iperlu imelibatkan ifaktor-faktor iseperti iharga, ibudaya, isosial, ipsikologi, ipengetahuan ialam ibahkan imatematika.[[21]](#footnote-21)

Profesi idesainer igrafis itermasuk imasa idepan iyang imenjanjikan ikarena iseperti iyang idilansir idari iIndeed.com iseorang idesainer igrafis ipemula i(*Fresh iGraduate*) ibisa imengantongi irata-rata iRp.3.500.000 isetiap ibulannya. iAngka itersebut ibisa idikatakan icukup imenjanjikan ibagi iseorang i*fresh igraduate* iatau iseseorang iyang ibaru iberada idi idunia ipekerjaan.[[22]](#footnote-22)

Agen iperiklanan idan iperusahaan imedia ijuga isangat imencari iseorang idesainer igrafis ikarena imereka imembutuhkan itenaga ipada itampilan ivisual idan ijuga iluasnya ibidang imedia isurat ikabar, imajalah, istasiun itelevisi, istasiun iradio, idan imedia iberita ionline imembuat ipermintaan iakan igrafis idesain ijuga imembeludak.

Dalam iberdakwah ipun ikita ibisa imelalu iskill idesain igrafis idengan imembuat isuatu ianimasi, itulisan-tulisan idan ilambang-lambang iyang iberisi isuatu iajakan ikepada isebuah ikebajikan idan idisebarkan imelalui ijejaring isosial iatau ibisa ijuga iberupa ibanner idan idi itempel idi itempat-tempat iumum iagar ibisa idilihat idan idicerna ioleh imasyarakat isekitar.

Desain igrafis ijuga ibisa ibermanfaat idalam iseni ikaligrafi, iyang idimana idalam ipembuatanya ikaligrafi idibuat imenggunakan isoftware iedit ikomputer idan ididesain isebagus imungkin iagar iterlihat iindah, isetelah iitu idi icetak idan idipajang idi imasjid-masjid iatau irumah iagar imasjid iatau irumah itersebut imenjadi ilebih iindah idan ilebih iterlihat iIslami.

Desain iGrafis idan iPeriklanan ijuga imasuk ikedalam isalah isatu imata ikuliah iyang iwajib idi iikuti ioleh imahasiswa ijurusan iKomunikasi i& iPenyiaran iIslam i(KPI). iDalam imata ikuliah itersebut ipara imahasiswa idiwajibkan ibisa imenguasai isuatu iskill imendesain ikarena idalam iprodi iKomunikasi i& iPenyiaran iIslam i(KPI) ibanyak isekali iilmu-ilmu iyang imemerlukan isuatu iskill idesain isalah isatunya iadalah iberupa imengedit, ibaik iitu iberupa ivideo,foto imaupun ilogo.

Hasil itemuan idari isurvey iyang ipenulis ilakukan iditemukan ibeberapa imahasiswa iyang isangat iberminat iuntuk imenjadi iatau iberprofesi isebagai iseorang idesainer igrafis.

Dalam ihal iini ipenulis iakan imeneliti imengapa idan ifaktor iapa iyang imembuat ipara imahasiswa ijurusan iKomunikasi i& iPenyiaran iIslam i(KPI) iyang iberminat imenjadi iseorang idesainer igrafis iini iingin ibekerja idi ibidang itersebut.

1. **Fokus iPenelitian**

Fokus idalam ipenelitian iini iadalah imeneliti imengapa idan ifaktor iapa iyang imempengaruhi ikecenderungan iminat imahasiswa iKPI iatau imotivasi imereka iingin iberprofesi isebagai iseorang idesainer igrafis. iFokus ipenelitian iini iditujukan ikepada imahasiswa iKPI iUIN iRaden iIntan iLampung iangkatan i2017 iyang iberminat iuntuk imenjadi iseorang idesainer igrafis.

1. **Rumusan iMasalah**

Adapun irumusan imasalah idalam iskripsi iini iadalah i:

1. Apa motivasi imahasiswa iKPI iangkatan i2017 iFakultas iDakwah idan iIlmu iKomunikasi iUIN iRaden iIntan iLampung iberminat iuntuk iberprofesi isebagai iseorang idesainer igrafis?
2. Apa ifaktor iyang imempengaruhi ikecenderungan iminat imahasiswa iKPI iangkatan i2017 iFakultas iDakwah idan iIlmu iKomunikasi iUIN iRaden iIntan iLampung iuntuk iberprofesi isebagai iseorang idesainer igrafis?
3. **Tujuan idan iManfaat iPenelitian**
4. **Tujuan**
5. Untuk imengetahui imengapa imahasiswa iKPI iangkatan i2017 iFakultas iDakwah idan iIlmu iKomunikasi iUIN iRaden iIntan iLampung iberminat iuntuk iberprofesi isebagai iseorang idesainer igrafis?
6. Untuk iMengetahui ifaktor iapa iyang imempengaruhi ikecenderungan iminat imahasiswa iKPI iangkatan i2017 iuntuk iberprofesi isebagai iseorang idesainer igrafis?
7. **Manfaat**
8. Secara iteoritis imanfaat idari ipenelitian iini idiharapkan idapat imenjadi isumbangan ipemikiran iminat ibagi imahasiswa iKPI iangkatan i2017 iFakultas iDakwah idan iIlmu iKomunikasi iUIN iRaden iIntan iLampung iterhadap iprofesi idesainer igrafis idan imengembakan ikeilmuan idi ibidang idesain igrafis.
9. Secara ipraktis ipenelitian iini ijuga idiharapkan ibisa imenjadi ireferensi ibagi ipeneliti iyang iakan idatang. **i**
10. **Metode iPenelitian**

Metode iadalah icara iyang itepat iuntuk imelakukan isesuatu idengan imenggunakan ipikiran isecara isaksama iuntuk imencapai itujuan. iSedangkan ipenelitian iadalah ipemikiran iyang isistematis imengenai ibermacam-macam ijenis imasalah iyang idipahaminya imemerlukan ipengumpulan idan ipenafsiran idari ifakta-fakta.[[23]](#footnote-23) iAgar iskripsi iini isesuai iseperti iyang idiharapkan imaka idiperlukan imetode iyang isesuai idengan ipermasalahan iyang idibahas idan irelevan idengan iteknik ipenulisan ikarya iilmiah.

Supaya ipenelitian iini ibisa imengenai isasaran iyang ipas, imaka idiperlukan isuatu ipersiapan iyang imatang iyang iberupa idata-data, ibaik iitu idata-data ilapangan imaupun idata-data iteori iserta idata-data iobyek iyang iakan iditeliti. iAdapun iyang imenjadi iobyek ipenelitian iini iadalah imahasiswa ijurusan iKomunikasi idan iPenyiaran iIslam i(KPI) iUIN iRaden iIntan iLampung iangkatan i2017 iyang iberminat iuntuk iberprofesi isebagai iseorang idesainer igrafis.

1. Jenis idan iSifat iPenelitian
2. Jenis iPenelitian

Melihat idari itempat i(lokasi) ijenis ipenelitian iini imerupakan ipenelitian ilapangan i(*field iresearch*), i*Field iResearch i*merupakan isuatu ipenelitian ilapangan iyang idilakukan idalam ikehidupan iyang isebenarnya.[[24]](#footnote-24) iMenurut iHadari iNawawi ipenelitian ilapangan iatau i*field iresearch* iadalah ikegiatan ipenelitian iyang idilakukan idi ilingkungan imasyarakat itertentu, ibaik idi ilembaga-lembaga iatau iorganisasi-organisasi ikemasyarakatan imaupun ilembaga-lembaga ipemerintah.[[25]](#footnote-25) iAdapun idatanya iadalah iberkenaan itentang iminat idari imahasiswa ijurusan iKomunikasi idan iPenyiaran iIslam iFakultas iDakwah idan iIlmu iKomunikasi iangkatan i2017 iterhadap iprofesi idesainer igrafis.

1. Sifat iPenelitian

Penelitian ibersifat ideskriptif, iriset iini ibertujuan iuntuk imembuat ideskriptif, igambaran iatau ilukisan isecara isistematis, ifaktual idan iaktual imengenai ifakta-fakta, isifat-sifat iserta ihubungan iantar ifenomena iyang idiselidiki.[[26]](#footnote-26) iDalam ipenelitian iini iakan imendeskriptifkan itentang ifaktor iyang imempengaruhi iminat imahasiswa ijurusan iKomunikasi idan iPenyiaran iIslam iFakultas iDakwah idan iIlmu iKomunikasi iangkatan i2017 iterhadap iprofesi idesainer igrafis.

1. Sumber iData iPartisipan idan iTempat iPenelitian

Yang idimaksud idengan isumber idata idalam ipenelitian iadalah isubyek idari imana idata idapat idiperoleh.[[27]](#footnote-27) iDalam ipenelitian iini ipenulis imenggunakan idua isumber idata iyaitu i:

1. Sumber iData iPrimer

Sumber iData iPrimer iyaitu idata iyang ilangsung idikumpulkan ioleh ipeneliti idari isumber ipertamanya.[[28]](#footnote-28) iAdapun iyang imenjadi isumber idata iprimer idalam ipenelitian iini iadalah imahasiswa iKPI iUIN iRaden iIntan iLampung iangkatan i2017 iyang iberminat imenjadi iseorang idesainer igrafis.

1. Sumber iData iSekunder

Sumber iData iSekunder iyaitu idata iyang ilangsung idikumpulkan ioleh ipeneliti isebagai ipenunjang idari isumber ipertama. iDapat ijuga idikatakan idata iyang itersusun idalam ibentuk idokumen-dokumen.[[29]](#footnote-29) iDalam ipenelitian iini, iDokumentasi idan iwawancara imerupakan isumber idata isekunder.

Sampel imerupakan isebagian idari ikeseluruhan iobjek iatau ifenomena iyang iakan idiamati idan idianggap idapat imewakili ipopulasi.[[30]](#footnote-30) idikarenakan idalam ipenelitian ikualitatif itidak idikenal iyang inamanya iistilah isampel, iSampel ipada ipenelitian ikualitatif idisebut iinforman iatau isubjek iriset, iyaitu iorang-orang iyang idipilih idiwawancarai iatau idiobservasi isesuai itujuan iriset.[[31]](#footnote-31) iDisebut isubjek iriset, ibukan iobjek ikarena iinforman idianggap iaktif imengkonstruksi irealitas, ibukan isekedar iobjek iyang ihanya imengisi ikuesioner.[[32]](#footnote-32)

Jumlah iinforman idalam iriset ikualitatif ibersifat imudah iberubah i(bertambah iatau iberkurang), itergantung iketersediaan idata idi ilapangan i(Lichman, i2006: i9). iDikenal iistilah i“saturasi” i(*saturation*), iyaitu iperiset idapat imengakhiri ikegiatan ipencarian idata ijika iia imerasa ibahwa itidak iada ilagi iinforman ibaru iyang iia iperoleh idari ikegiatan imencari idata i(Hesse-Bibber i& iLeavy, i2006).[[33]](#footnote-33)

Adapun ijumlah iinforman iyang iakan ipenulis iwawancarai iada ilima imahasiswa ijurusan iKomunikasi idan iPenyiaran iIslam iUIN iRaden iIntan iLampung iyang iberminat imenjadi iseorang idesainer igrafis.

1. Metode iPengumpulan iData
2. Wawancara

Wawancara iatau iinterview iadalah isuatu ipercakapan iantara idua iorang iatau ilebih iyang idimana ipercakapan itersebut iberupa itanya ijawab ilisan.[[34]](#footnote-34) iMetode iwawancara iini idigunakan ipenulis isecara ilangsung iataupun itidak ilangsung iyang imelalui imedia iseperti ihandphone ikepada isampel iyakni imahasiswa iKomunikasi idan iPenyiaran iIslam iFaklutas iDakwah idan iIlmu iKomunikasi iangkatan i2017 idengan itujuan iuntuk imenggali ilebih idalam imendapatkan iminat imahasiswa iterhadap iprofesi idesainer igrafis.

1. Dokumentasi

Dokumentasi iadalah imetode iatau ikegiatan ipenelusuran idigunakan isebagai ipelengkap imetode iobservasi, ikuesioner iatau iwawancara ibertujuan iuntuk imendapatkan iinformasi imendukung ianalisis idan iinterpretasi idata.[[35]](#footnote-35) iData ibisa iberupa idata idokumen ipublik iatau idokumen iprivat.[[36]](#footnote-36). iMetode idokumentasi iyang ipenulis igunakan itersebut iberkaitan idengan ikeadaan imahasiswa ijurusan iKomunikasi idan iPenyiaran iIslam iFakultas iDakwah idan iIlmu iKomunikasi iUIN iRaden iIntan iLampung.

1. Analisis iData

Analisis idata ipeneliti i“membaca” idata imelalui iproses ipengkodingan idata isehingga imempunyai imakna.[[37]](#footnote-37) iMaleong imendefinisikan ianalisis idata isebagai iproses imengorganisasikan idan imengurutkan idata ike idalam ipola, ikategori, idan isatuan iuraian idasar isehingga idapat iditemukan itema idan idapat idirumuskan ihipotesis ikerja iseperti iyang idisarankan ioleh idata.[[38]](#footnote-38)

Analisis idata iyang ipenulis igunakan idalam ipenelitian iini ibersifat ideskriptif ikualitatif, iyaitu isuatu icara ipenelitian iyang imenghasilkan idata ideskriptif, iyakni iapa iyang idinyatakan ioleh iresponden isecara itertulis iatau ilisan idan ijuga iperilakunya iyang inyata, iditeliti idan idipelajari isebagai isuatu iyang iutuh.[[39]](#footnote-39) iSetelah ianalisis idata iselesai ikemudian ihasil idisajikan isecara ideskriptif, iyakni imenggambarkan iatau imenuturkan isecara isistematis, ifaktual idan iaktual imengenai ifakta-fakta, isifat-sifat iserta ihubungan iantar ifenomena iyang idiselidiki.[[40]](#footnote-40)

Setelah ipenulis imengambil ikesimpulan iakhir idari ihasil ianalisis idata. iMaka ipenulis idapat imengetahui iminat imahasiswa iKomunikasi idan iPenyiaran iIslam iFakultas iDakwah idan iIlmu iKomunikasi iterhadap iprofesi idesainer igrafis.

**BAB II**

**MOTIVASI MINAT DAN PERILAKU**

1. **MOTIVASI**
2. **Pengertian Motivasi**

Motivasi adalah sebuah dorongan atau alasan yang mendasari semangat dalam melakukan sesuatu. Motivasi adalah hal-hal yang menimbulkan dorongan.[[41]](#footnote-41)

Motivasi adalah konsep yang menguraikan tentang kekuatan-kekuatan yang ada dalam diri setiap individu untuk memulai dan mengarahkan perilaku. Konsep ini digunakan untuk menjelaskan perbedaan-perbedaan dalam intensitas perilaku dimana perilaku yang bersemangat adalah hasil dari tingkat motivasi yang kuat. Selain itu konsep motivasi digunakan untuk menunjukkan arah perilaku.

Motivasi kerja adalah pendorong semangat yang menimbulkan suatu dorongan. Pemberian motivasi ini diharapkan setiap individu karyawan mau mau bekerja keras dan antusias untuk mencapai prestasi kerja yang tinggi.

1. **Jenis-Jenis Motivasi**

Motivasi dogolongkan menjadi dua jenis yaitu sebagai berikut :[[42]](#footnote-42)

1. Motivasi Internal

Motivasi internal adalah motivasi yang tumbuh dari dalam diri seseorang tanpa dipengaruhi oleh orang lain untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan.

1. Motivasi Eksternal

Motivasi Eksternal adalah motivasi yang datang dari luar diri seseorang dengan harapan dapat mencapai sesuatu tujuan yang dapat menguntungkan dirinya.

1. **Faktor Motivasi**

Menurut Herzberg mengembangkan teori hierarki kebutuhan Maslow menjadi dua faktor tentang motivasi. Dua faktor itu dinamakan sebagai berikut :[[43]](#footnote-43)

1. Faktor pemuas (*Motivation Factor*)

Faktor ini disebut dengan *satisfier* atau *intrinsic motivation* yang berarti bersumber dari dalam diri seseorang. Faktor ini juga sebagai pendorong seseorang untuk berprestasi yang bersumber dari dalam diri seseorang tersebut (kondisi instrinsik) antara lain seperti :

1. Prestasi yang diraih (*achievement*)

Merupakan daya penggerak yang memotivasi semangat kerja seseorang, karena ini akan mendorong seseorang untuk mengembangkan kreativitas dan mengarahkan semua kemampuan serta energi yang dimilikinya demi mencapai prestasi tinggi, asalkan diberikan kesempatan.

1. Tanggung jawab (*responbility*)

Merupakan daya penggerak yang memotivasi sehingga bekerja hati-hati untuk bisa menghasilkan produk dengan kualitas istimewa.

1. Kepuasan kerja itu sendiri (*the work it self*)

Merupakan teori yang disebut teori tingkat persamaan kepuasan (*the stady-state theory of job statisfation*) mengemukakan bahwa kepribadian merupakan salah satu faktor penentu stabilitas kepuasan kerja.

1. Faktor pemelihara

Faktor ini disebut dengan disatisfier atau extrinsic motivation. Faktor ini juga disebut dengan hygene factor merupakan faktor-faktor yang sifatnya eksintrik yang berarti bersumber dari luar diri seseorang. Misalnya dari organisasi, tetapi turut menentukan perilaku seseorang dalam kehidupan kekaryaannya, faktor yang berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan untuk memelihara keberadaaan karyawan sebagai manusia, pemeliharaan ketentraman dan kesehatan.

1. **Teori-Teori Motivasi**
   * + 1. **Teori Maslow (Teori Hierarki Kebutuhan)**

Teori maslow menyatakan bahwa *Maslow’s Need Hierarcy Theory* atau Teori Hierarki Kebutuhan adalah mengikuti teori jamak yakni seseorang berperilaku dan bekerja karena adanya dorongan untuk memenuhi bermacam-macam kebutuhan.

Maslow berpendapat, kebutuhan yang diinginkan seseorang itu berjenjang. Artinya, jika kebutuhan yang pertama telah terpenuhi, kebutuhan tingkat kedua akan muncul menjadi yang utama. Selanjutnya jika kebutuhan tingkat kedua telah terpenuhi, muncul kebutuhan tingkat ketiga dan seterusnya sampai tingkat kebutuhan yang kelima.[[44]](#footnote-44)

* + - 1. **Teori McClelland (Teori Kebutuhan Berprestasi)**

Dari McClelland dikenal tentang teori kebutuhan untuk mencapai prestasi atau Need for Acievement (N.Ach) yang menyatakan bahwa motivasi berbeda-beda, sesuai dengan kekuatan kebutuhan seseorang akan prestasi. Murray sebagaimana dikutip oleh Winardi merumuskan kebutuhan akan prestasi tersebut sebagai keinginan: ”Melaksanakan sesuatu tugas atau pekerjaan yang sulit. Menguasai, memanipulasi, atau mengorganisasi obyek-obyek fisik, manusia, atau ide-ide melaksanakan hal-hal tersebut secepat mungkin dan seindependen mungkin, sesuai kondisi yang berlaku. Mengatasi kendala-kendala, mencapai standar tinggi. Mencapai performa puncak untuk diri sendiri. Mampu menang dalam persaingan dengan pihak lain. Meningkatkan kemampuan diri melalui penerapan bakat secara berhasil.”[[45]](#footnote-45)

* + - 1. **Teori Victor H. Vroom (Teori Harapan)**

Victor H. Vroom, dalam bukunya yang berjudul “Work And Motivation ”mengetengahkan suatu teori yang disebutnya sebagai “Teori Harapan”. Menurut teori ini, motivasi merupakan akibat suatu hasil dari yang ingin dicapai oleh seorang dan perkiraan yang bersangkutan bahwa tindakannya akan mengarah kepada hasil yang diinginkannya itu. Artinya, apabila seseorang sangat menginginkan sesuatu, dan jalan tampaknya terbuka untuk memperolehnya, yang bersangkutan akan berupaya mendapatkannya. Dinyatakan dengan cara yang sangat sederhana, teori harapan berkata bahwa jika seseorang menginginkan sesuatu dan harapan untuk memperoleh sesuatu itu cukup besar, yang bersangkutan akan sangat terdorong untuk memperoleh hal yang diinginkannya itu. Sebaliknya, jika harapan memperoleh hal yang diinginkannya itu tipis, motivasinya untuk berupaya akan menjadi rendah.

1. **MINAT**
2. **Pengertian Minat**

Minat artinya perhatian, kesukaan atau kecenderungan hati kepada suatu keinginan dimana seseorang menaruh perhatian terhadap sesuatu yang disertai keinginan mengetahui, mempelajari dan membuktikan lebih lanjut. Minat dalam kamus bahasa Indonesia adalah kegemaran, kecenderungan, kesukaan.[[46]](#footnote-46)

Menurut Agus Sujanto, minat adalah sesuatu pemusatan perhatian yang tidak disengaja yang terlahir dengan penuh kemauannya dan yang tergantung dari bakat dan lingkungannya.[[47]](#footnote-47)

Secara umum, pengertian minat ini merupakan perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan. Minat ini merupakan dorongan atau keinginan dalam diri seseorang pada objek tertentu. Contohnya seperti, minat terhadap pelajaran, olahraga, atau juga hobi. Minat memiliki sifat pribadi (individual). Artinya, tiap-tiap orang memiliki minat yang dapat saja berbeda dengan minat orang lain. Minat tersebut berhubungan erat dengan motivasi seseorang, sesuatu yang dipelajari. dan juga dapat berubah-ubah tergantung pada kebutuhan, pengalaman, serta juga mode yang sedang trend, bukan bawaan sejak lahir. Faktor yang mempengaruhi munculnya minat seseorang tergantung pada kebutuhan fisik, sosial, emosi, dan juga pengalaman. Minat diawali oleh perasaaan senang dan juga sikap positif.[[48]](#footnote-48)

Dari definisi diatas dapat penulis simpulkan bahwa minat adalah suatu pilihan yang ditetapkan oleh setiap individu dikarenakan hal tersebut merupakan hal yang disukai dan dilakukan atas keinginan kuat dan kokoh. Minat inilah yang nantinya akan menjadi suatu hobi, pekerjaan, atau suatu kemampuan dalam diri individu tersebut.

1. **Jenis-Jenis Minat**

Minat terbagi menjadi dua jenis, yaitu :[[49]](#footnote-49)

1. Minat vokasional yang berkaitan dengan pekerjaan, seperti :
2. Minat Profesional, contohnya minat dalam keilmuan, seni, dan kesejahteraan sosial.
3. Minat komersial, contohnya minat pada pekerjaan atau usaha, jual beli, periklanan, akuntansi, kesekretariatan.
4. Minat kegiatan fisik, contohnya mekanik, adventure, dan kegiatan outdoor lainnya.
5. Minat avokasional yang berkaitan dengan tujuan diperolehnya sebuah kepuasan atau didasarkan pada hobi semata. Contoh dari minat avokasional diantaranya adalah petualang, hiburan, apresiasi, ketelitian, dan masih banyak lagi.

Dalam hal ini penulis akan meneliti minat vokasional yaitu minat seseorang terhadap suatu pekerjaan/profesi,dalam hal ini pekerjaan/profesi yang penulis maksud yaitu dalam bidang desain grafis.

1. **Faktor Yang Mempengaruhi Minat**

Faktor minat mempunyai peranan yang sangat penting, minat individu terhadap suatu objek, pekerjaan, orang, benda, dan persoalan yang berkenaan dengan dirinya timbul karena ada faktor yang mempengaruhinya pada objek yang diamati. Dalam buku psikologi perkembangan, suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan dijelaskan sebagai berikut: “Sebab timbulnya minat bergantung pada seks/jenis kelamin, intelegensi, lingkungandimana ia hidup, kesempatan untuk mengembangkan minat, minat teman-teman sebaya, status dalam kelompok sosial, kemampuan bawaan, minat keluarga, dan banyak faktor-faktor lain”.[[50]](#footnote-50)

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi timbulnya minat terhadap sesuatu, secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu yang bersumber dari dalam diri individu yang bersangkutan (misal: umur, bobot, jenis, kelamin, pengalaman, perasaan mampu, kepribadian) dan yang berasal dari luar mencakup lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Agus Sujanto memperkuat pendapat ini, dengan menyebutkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat ada 2, yakni faktor internal dan faktor eksternal.[[51]](#footnote-51)

1. Faktor Internal

Adapun faktor yang tergolong dalam faktor internal, yaitu :

1. Motif

Motif adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai tujuan.

1. Sikap

Sikap adalah adanya kecendrungan dalam subjek untuk menerima, menolak suatu objek yang berharga baik atau tidak baik.

1. Permainan

Permainan adalah merupakan suatu permasalahan tenaga psikis yang tertuju pada suatu subjek semakin intensif perhatiannya.

1. Pengalaman

Pengalaman suatu proses pengenalan lingkungan fisik yang nyata baik dalam dirinya sendiri maupun di luar dirinya dengan menggunakan organ-organ indra.

1. Tanggapan

Tanggapan adalah banyaknya yang tinggal dalam ingatan setelah itu melakukan pengamatan. Kalau kita lihat secara jeli, maka akan tampak suatu perbedaan antara pengamatan dan tanggapan. Meskipun keduanya merupakan gejala yang saling berkaitan, karena tanggapan itu sebenarnya kesan yang tinggal setelah individu mengamati objek. Tanggapan itu terjadi setelah adanya pengamatan, maka semakin jelas individu mengamati suatu objek, akan semakin positif tanggapannya.

1. Persepsi

Persepsi merupakan proses untuk mengingat atau mengidentifikasikan sesuatu, biasanya dipakai dalam persepsi rasa, bila benda yang kita ingat atau yang kita identifikasikan adalah objek yang mempengaruhi oleh persepsi, karena merupakan tanggapan secara langsung terhadap suatu objek atau rangsangan.

1. Faktor Eksternal

Lingkungan bisa juga mempengaruhi minat, karena lingkungan mempunyai peranan yang sangat penting terhadap individu, baik itu lingkungan fisik yang berhubungan dengan benda konkrit maupun lingkungan fisik yang berhubungan dengan jiwa seseorang. Lingkungan itu sendiri terbagi atas 2 bagian, yakni (1) Lingkungan fisik, yaitu berupa alat misalnya keadaan tanah. (2) Lingkungan sosial, yaitu merupakan lingkungan masyarakat dimana lingkungan ini adanya interaksi individu yang satu dengan yang lain. Keadaan masyarakat akan memberi pengaruh tertentu kepada individu.Dengan teknik pengungkapan yang cukup berbeda, Crow and Crow mengungkapkan bahwa ada tiga faktor yang menjadi timbulnya minat, antara lain yaitu:[[52]](#footnote-52)

1. Dorongan dari dalam diri individu

Dorongan ingin tahu atau rasa ingin tahu akan membangkitkan minat untuk membaca, belajar, menuntut ilmu, melakukan penelitian dan lain-lain.

1. Motif Sosial

Motif sosial ini dapat menjadi faktor yang membangkitkan minat untuk melakukan sesuatu aktivitas tertentu. Misalnya minat untuk belajar atau menuntut ilmu pengetahuan timbul karena ingin mendapat penghargaan dari masyarakat, karena biasanya yang memiliki ilmu pengetahuan cukup luas (orang pandai) mendapat kedudukan tinggi dan terpandang dalam masyarakat.

1. Faktor Emosional

Minat mempunyai hubungan yang erat dengan emosi. Bila seseorang mendapatkan kesuksesan pada aktivitas akan menimbulkan perasaan senang, dan hal tersebut akan memperkuat minat terhadap aktivitas tersebut. Sebaliknya suatu kegagalan akan menghilangkan minat terhadap hal tersebut. Jadi minat merupakan suatu kecenderungan yang menetap dalam hati untuk selalu mengingat sesuatu atau mengerjakan sesuatu secara terus menerus tanpa merasa terbebani untuk mendapatkan apa yang dibutuhkan dengan disertai perasaan senang. Adapun indikatornya yaitu: perasaan senang, partisipasi, perhatian, keaktifan, dan mentaati peraturan atau aturan main yang terkait dengan subjek.

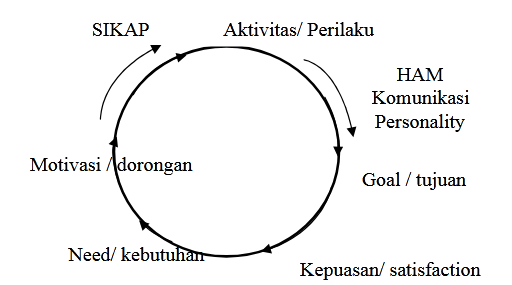
1. **PERILAKU**
2. **Perilaku Manusia**

Semua kegiatan atau aktifitas manusia, baik yang dapat diamati langsung maupun yang tidak dapat diamati pihak luar (Notoatmodjo,2005). Psikologi memandang perilaku manusia (*Human Behavior*) sebagai reaksi yang dapat bersifat sederhana maupun bersifat kompleks. Perilaku secara luas tertentu tidak hanya dapat ditinjau dalam kaitannya dengan sikap manusia. Pembahasan perilaku dari teori motivasi, dari sisi teori belajar, dan dari sudut pandang lain, akan memberikan penekanan yang berbeda-beda. Namun satu hal selalu dapat disimpulkan, yaitu bahwa perilaku manusia tidaklah sederhana untuk dipahami dan diprediksikan. Begitu banyak faktor-faktor internal dan eksternal dari dimensi masa lalu, saat ini, dan masa datang yang ikut mempengaruhi perilaku manusia.[[53]](#footnote-53)

Disamping berbagai faktor penting seperti hakikat stimulus itu sendiri, latar belakang pengalaman individu, motivasi, status kepribadian, dan sebagainya. Memang sikap individu memegang peranan dalam menentukan begaimanakah perilaku seseorang dilingkungannya. Pada gilirannya, lingkungan secara timbal balik akan mempengaruhi sikap dan perilaku. Interaksi antara situasi lingkungan dengan sikap, dengan berbagai faktor didalamnya maupun diluar diri individu akan membentuk suatu proses kompleks yang akhirnya menentukan bentuk perilaku seseorang.

Berbicara tentang perilaku manusia itu selalu unik /khusus.Artinya tidak sama antar dan inter manusianya, baik dalam hal kepandaian, bakat, sikap, minat, maupun kepribadian. Manusia berperilaku atau beraktifitas karena adanya tujuan untuk mencapai suatu tujuan atau global. Dengan adanya *need* atau kebutuhan diri seseorang maka akan muncul motivasi atau penggerak / pendorong, sehingga manusia atau individu itu beraktifitas / berperilaku, barutujuan tercapai dan individu mengalami kepuasan. Siklus melingkar kembali memenuhi kebutuhan berikutnya atau kebetuhan yang lain dan seterusnya dalam suatu proses terjadinya perilaku manusia.[[54]](#footnote-54)

**Gambar 1.**

**Teori Human Behavior[[55]](#footnote-55)**

1. **Tinjauan Pustaka**

Tinjauan pustaka adalah ringkasan komprehensif dari penelitian sebelumnya tentang suatu topik atau rumusan masalah. Tinjauan pustaka umumnya dilakukan agar penelitian yang kita teliti sekarang tidak ada kesamaan pada penelitian terdahulu yang menyebabkan duplikasi penelitian. Terdapat beberapa hasil penelitian yang peneliti temukan terkait penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Pada tahun 2017, Desy Rossa Damaiyanti dalam skripsinya yang berjudul “Minat Menjadi Jurnalis Pada Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi IAIN Raden Intan Lampung” dalam skripsi tersebut, Desy Rossa Damaiyanti meneliti bagaimana minat menjadi jurnalis pada mahasiswa KPI IAIN Raden Intan Lampung dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan jumlah sampel 50 orang mahasiswa. Hasil penelitian yang ditemukan oleh Desy Rossa Damaiyanti dalam skripsinya tersebut adalah : Minat mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi IAIN Raden Intan Lampung untuk menjadi jurnalis masih rendah. Sedangkan penelitian yang penulis teliti adalah mengapa dan faktor apa yang mempengaruhi mahasiswa KPI angkatan 2017 UIN Raden Intan Lampung berminat menjadi seorang desainer grafis. Penulis tidak membandingkan mahasiswa yang berminat dan tidak berminat, tetapi yang penulis teliti dalam skripsi penulis adalah hanya mahasiswa yang berminat menjadi seorang desainer grafis, dan dalam penelitian penulis tidak menggunakan istilah sampel karena penulis menggunakan pendekatan kualitatif yang dimana sampel pada penelitian kualitatif disebut informan atau subyek riset. Adapun informan yang penulis dapat adalah 5 (lima) orang mahasiswa KPI angkatan 2017.
2. Pada tahun 2019, Nonni Harisa dalam skripsinya yang berjudul “ Minat Mahasiswa KPI Angkatan 2016 Terhadap Profesi Jurnalis Muslim Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung”. Dalam skripsi tersebut, Nonni Harisa meneliti bagaimana minat menjadi jurnalis muslim pada mahasiswa KPI angkatan 2016 UIN Raden Intan Lampung dengan menggunakan pendekatan penelitian Mixed Method yang bersifat deskriptif dan populasi dalam penelitian tersebut adalah mahasiswa KPI angkatan 2016 UIN Raden Intan Lampung. Metode pengumpulan data dalam penelitian tersebut adalah metode Survey, Wawancara, Dokumentasi. Tehnik analisis data yang digunakan dalam skripsi tersebut adalah statistik deskriptif dan analisis tematik. Adapun hasil penelitian dari Nonni Harisa adalah : Minat terhadap profesi jurnalis muslim pada mahasiswa KPI angkatan 2016 UIN Raden Intan Lampung masih cukup rendah.

Sedangkan penelitian dalam skripsi penulis adalah bagaimana dan faktor apa yang mempengaruhi mahasiswa KPI angkatan 2017 UIN Raden Intan Lampung berminat menjadi seorang desainer grafis. Penulis tidak membandingkan mahasiswa yang berminat dan tidak berminat, tetapi yang penulis teliti dalam skripsi penulis adalah hanya mahasiswa yang berminat menjadi seorang desainer grafis. Pendekatan penelitian yang penulis gunakan adalah pendekatan kualitatif, dan metode pengumpulan data yang penulis lakukan adalah metode Wawancara dan Dokumentasi. Tehnik analisis yang penulis gunakan yaitu Analisis Kualitatif Deskriptif.

1. Pada Tahun 2018, Afrizal Zulkarnain dalam skripsinya yang berjudul “Penggunaan Desain Grafis Pada Majalah Hidayatullah Sebagai Media Dakwah Dalam Menarik Minat Baca Mad’u di Bandar Lampung”. Dalam skripsi tersebut, Afrizal Zulkarnain meneliti bagaimana penggunaan desain grafis pada majalah Hidayatullah sebagai media dakwah. Pada penelitian tersebut, Afrizal Zulkarnain menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dan mengambil sampel 10 orang dan beberapa informan. Metode pengumpulan data dalam penelitian tersebut menggunakan metode Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi. Hasil dari penelitian tersebut adalah : Penggunaan desain grafis pada majalah Hidayatullah berperan dan berpengaruh besar sehingga maksud dan tujuan penggunaan desain grafis pada tampilan majalah Hidayatullah ini dapat tersampaikan dengan baik.

Sedangkan penelitian dalam skripsi penulis adalah meneliti bagaimana dan faktor apa yang mempengaruhi mahasiswa KPI angkatan 2017 UIN Raden Intan Lampung berminat menjadi seorang desainer grafis. Penulis menggunakan pendekatan kualitatif.

**DAFTAR PUSTAKA**

Adi Kusrianto, *Berkarier di Dunia Grafis*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2009.

Ana Yuliastanti, *Bekerja sebagai Desainer Grafis*, Jakarta : Penerbit Erlangga, 2008.

Ananda Santoso & S.Ptiyanto, *Kamus*  *Lengkap Bahasa Indonesia*, Surabaya: Kartika, 1995.

Cholid Narbuko dan Achmadi, *Metode* Penelitian, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015.

Djasman Adimiharja, *Psikologi Umum Pusat Pengembangan Penataran Guru Tertulis*, Bandung, 1987-1988.

E. Sumaryono, *Etika Hukum Profesi “Norma-Norma Bagi Penegak Hukum”*, Yogyakarta: Kanisius, 1995.

Gregorius Agung, *Desain Grafis Komplet*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2018.

Hadari Nawawi, *Methode Penelitian Bidang Sosial*, Yogyakarta: Unipersiti Perss, 1998, Cet. Ke-IX.

Hendi Hendratman, *Computer Graphic Desain Revisi kedua*, Bandung: Informatika, 2014.

Ignatius Ridwan Widyadharma, *Etika Profesi Hukum*, Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 1996.

Iyan Mulyana, Agung Prajuhana, Mohamad Iqbal, *Buku Ajar Desain Grafis dan Multimedia*, Bogor: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pakuan, 2019.

Kartini Kartono, *Pengantar Metthodologi Riset Sosial,* Bandung: Madar Maju, 1996, Cet. Ke-VII.

Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2009.

Pujiriyanto, *Desain Grafis Komputer*, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2005.

Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*,Jakarta: Kencana, 2006.

Serlika Aprita, *Etika Profesi*, Jawa Timur: Qiara Media, 2020.

Soerjono Soekanto, *Penelitian Hukum Nurmatif* *Suatu Tinjauan Singkat*, Jakarta: Raja Grafindo, 1998.

Stella Ernes, *Aku Ingin Menjadi Desainer Grafis*, Jakarta: Bhuana Ilmu Populer, 2017.

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* , Jakarta : Rineka Cipta, 2011

Sumadi Suryabrata, *Metode Penelitian* Jakarta: Rajawali, 1987 ,h.93

Wahyu Untara, *Kamus* *Bahasa Indonesia: Lengkap & Praktis*, Yogyakarta: Indonesia Tera, 2013.

**Sumber Dari Jurnal**

Yayat Suharyat, *Hubungan Antara Sikap, Minat dan Perilaku Manusia*, Jurnal Region VOL. 1,NO.3, SEPTEMBER 2009

**Sumber dari On-Line**

Kamus Besar Bahasa Indonesia “*Mahasiswa*” ( On-Line), Tersedia di : [https://kbbi.web.id/mahasiswa/ 23 April 2020](https://kbbi.web.id/mahasiswa/%20%2023%20April%202020).

Shelvi Sianturi ”*Pengertian Mahasiswa*” ( On-Line), Tersedia di : <https://www.masukuniversitas.com/mahasiswa/> (23 April 2020).

“*Gaji Desainer Grafis*” (On-Line), tersedia di : [https://id.indeed.com/salaries/desainer-grafis-Salaries (16 July 2020](https://id.indeed.com/salaries/desainer-grafis-Salaries%20(16%20July%202020)).

“*Pengertian Minat*” (On-Line), tersedia di : <https://pendidikan.co.id/pengertian-minat-karakteristik-dan-contohnya-menurut-para-ahli/> (16 juli 2020)

“*Bakat dan Minat*” (On-Line), tersedia di : <https://www.slideshare.net/azqiyink/bakat-dan-minat-49920823> (16 juli 2020)

1. Ananda Santoso & S.Ptiyanto, Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, (Surabaya: Kartika, 1995),h. 236 [↑](#footnote-ref-1)
2. Yayat Suharyat, *Hubungan Antara Sikap, Minat dan Perilaku Manusia*, Jurnal Region, VOL 1,NO.3, SEPTEMBER 2009. [↑](#footnote-ref-2)
3. *Ibid.* [↑](#footnote-ref-3)
4. *Ibid.* [↑](#footnote-ref-4)
5. Kamus Besar Bahasa Indonesia “*Mahasiswa*” ( On-Line), Tersedia di : <https://kbbi.web.id/mahasiswa> 23 April 2020. [↑](#footnote-ref-5)
6. Shelvi Sianturi ”*Pengertian Mahasiswa*” ( On-Line), Tersedia di : <https://www.masukuniversitas.com/mahasiswa/> 23 April 2020. [↑](#footnote-ref-6)
7. Wahyu Untara, Kamus Bahasa Indonesia: Lengkap & Praktis, (Yogyakarta: Indonesia Tera, 2013) h.231 [↑](#footnote-ref-7)
8. Serlika Aprita, *Etika Profesi* (Jawa Timur: Qiara Media, 2020), h.18 [↑](#footnote-ref-8)
9. Iyan Mulyana, Agung Prajuhana, Mohamad Iqbal, *Buku Ajar Desain Grafis dan Multimedia*, (Bogor: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pakuan, 2019) h. 15 [↑](#footnote-ref-9)
10. iAna iYuliastanti, i*Bekerja isebagai iDesainer iGrafis*, i(Jakarta i: iPenerbit iErlangga, i2008), ih.2 [↑](#footnote-ref-10)
11. i*Ibid.* [↑](#footnote-ref-11)
12. i*Ibid.* [↑](#footnote-ref-12)
13. i*Ibid., i*h.5 [↑](#footnote-ref-13)
14. i*Ibid., i*h.5 [↑](#footnote-ref-14)
15. i*Ibid., i*h.7 [↑](#footnote-ref-15)
16. i*Ibid*., ih.8 [↑](#footnote-ref-16)
17. i*Ibid*. [↑](#footnote-ref-17)
18. iHendi iHendratman, i*Computer iGraphic iDesain iRevisi ikedua, i*(Bandung: iInformatika, i2014), ih.4 [↑](#footnote-ref-18)
19. i*Ibid.* [↑](#footnote-ref-19)
20. i*Ibid.,* ih.5 [↑](#footnote-ref-20)
21. i*Ibid., i*h.6 [↑](#footnote-ref-21)
22. i“*Gaji iDesainer iGrafis*” i(On-Line), itersedia idi i: i<https://id.indeed.com/salaries/desainer-grafis-Salaries> i16 iJuly i2020 [↑](#footnote-ref-22)
23. iCholid iNarbuko idan iAchmadi, i*Metode iPenelitian* i(Jakarta: iPT iBumi iAksara, i2015), ih.1 [↑](#footnote-ref-23)
24. Kartini iKartono, i*Pengantar iMetthodologi iRiset iSosial* i(Bandung: iMadar iMaju, i1996), iCet. iKe-VII, ih. i31 [↑](#footnote-ref-24)
25. iHadari iNawawi, i*Methode iPenelitian iBidang iSosial i*( iYogyakarta: iUnipersiti iPerss, i1998), iCet. iKe-IX, ih.31 [↑](#footnote-ref-25)
26. iMoh. iNazir, i*Metode iPenelitian i*(Bogor: iGhalia iIndonesia, i2009), ih.54 [↑](#footnote-ref-26)
27. iSuharsimi iArikunto, i*Prosedur iPenelitian iSuatu iPendekatan iPraktik* i( iJakarta i: iRineka iCipta, i2011 i), ih. i129 [↑](#footnote-ref-27)
28. iSumadi iSuryabrata, i*Metode iPenelitian*(Jakarta: iRajawali, i1987),h.93 [↑](#footnote-ref-28)
29. i*Ibid., ih.94* [↑](#footnote-ref-29)
30. iRachmat iKriyantono, i*Teknik iPraktis iRiset iKomunikasi* i(Jakarta: iKencana, i2006) i ih.153 [↑](#footnote-ref-30)
31. i*Ibid., i*h.165 [↑](#footnote-ref-31)
32. i*Ibid.* [↑](#footnote-ref-32)
33. *Ibid* [↑](#footnote-ref-33)
34. iKartini iKartono, i*Pengantar iMetodelogi iRiset iSosial i*(Bandung:Mandar iMaju, i1996), ih.187 [↑](#footnote-ref-34)
35. iRachmat iKriyantono, i*Teknik iPraktis iRiset iKomunikasi i*(Jakarta: iKencana iPrenadamedia iGroup, i2006), ih.120 [↑](#footnote-ref-35)
36. i*Ibid*., ih.120 [↑](#footnote-ref-36)
37. i*Ibid., i*h.167 [↑](#footnote-ref-37)
38. i*Ibid*., ih.167 [↑](#footnote-ref-38)
39. iSoerjono iSoekanto, i*Penelitian iHukum i iNurmatif* i i*Suatu iTinjauan iSingkat* i(Jakarta: iRaja iGrafindo, i1998), ih.12 [↑](#footnote-ref-39)
40. iMoh. iNazir, i*Metode iPenelitian* i(Bogor: iGhalia iIndonesia, i2009), ih.54 [↑](#footnote-ref-40)
41. Dirgahayu Lantara, *Dunia Industri: Perspektif Psikologi Tenaga Kerja*, (Makassar: CV. Nas Media Pustaka, 2019), h. 39. [↑](#footnote-ref-41)
42. *Ibid., h.43* [↑](#footnote-ref-42)
43. *Ibid., h. 44* [↑](#footnote-ref-43)
44. *Ibid., h. 47* [↑](#footnote-ref-44)
45. *Ibid.* [↑](#footnote-ref-45)
46. Ananda Santoso & S.Ptiyanto, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*,(Surabaya: Kartika,2016),h. 236. [↑](#footnote-ref-46)
47. Agus Sujanto, Psikologi Umum (Jakarta:PT Bumi Aksara, 2012), h. 92. [↑](#footnote-ref-47)
48. “*Pengertian Minat*” (On-Line), tersedia di : <https://pendidikan.co.id/pengertian-minat-karakteristik-dan-contohnya-menurut-para-ahli/> (16 juli 2020) [↑](#footnote-ref-48)
49. “*Bakat dan Minat*” (On-Line), tersedia di : <https://www.slideshare.net/azqiyink/bakat-dan-minat-49920823> (16 juli 2020) [↑](#footnote-ref-49)
50. Djasman Adimiharja, *Psikologi Umum Pusat Pengembangan Penataran Guru Tertulis* (Bandung, 1987-1988), h. 216 [↑](#footnote-ref-50)
51. Yayat Suharyat, *Hubungan Antara Sikap, Minat dan Perilaku Manusia*, Jurnal Region, VOL 1,NO.3, SEPTEMBER 2009. [↑](#footnote-ref-51)
52. *Ibid.* [↑](#footnote-ref-52)
53. Mariska Amalia Bahri, “Hubungan Pengetahuan Dan Sikap Ibu Hamil Terhadap Perilaku Seksual Pada Kehamilan Trimester III Di Rb Nur-Hikmah, Desa Kwargon Kecamatan Gubug Kabupaten Grobogan”, (Skripsi Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan Universitas Muhammadiyah Semarang, Semarang, 2009), h. 5 [↑](#footnote-ref-53)
54. *Ibid., h.6* [↑](#footnote-ref-54)
55. *Ibid* [↑](#footnote-ref-55)