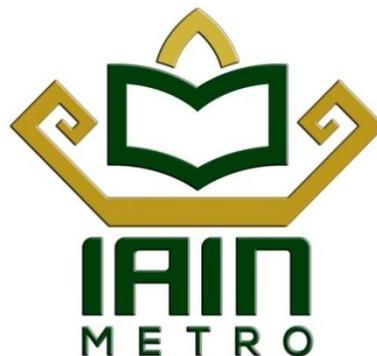


# **SKRIPSI**

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT MAHASISWA  
MENGAPLIKASIKAN DESAIN GRAFIS DALAM EKONOMI KREATIF  
(Studi Kasus Mahasiswa Ekonomi Syariah Angkatan 2017 IAIN Metro)**

**Oleh:**

**TRI PAWITAN NINGRUM  
NPM. 1602040160**



**Jurusan Ekonomi Syariah  
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
1441 H / 2020 M**

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT MAHASISWA  
MENGAPLIKASIKAN DESAIN GRAFIS DALAM EKONOMI KREATIF  
(Studi Kasus Mahasiswa Ekonomi Syariah Angkatan 2017 IAIN Metro)**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi (S.E)

Oleh:

**TRI PAWITAN NINGRUM**  
NPM. 1602040160

Pembimbing I : Zumaroh, M.E.Sy  
Pembimbing II : Aisyah Sunarwan, M.Pd

Jurusan Ekonomi Syariah  
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO**  
**1441 H / 2020 M**

## NOTA DINAS

Nomor :  
Lampiran : 1 (satu) berkas  
Hal : **Pengajuan untuk Dimunaqosyahkan  
Saudara Tri Pawitan Ningrum**

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro  
Di \_  
Tempat

*Assalammu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah Kami mengadakan pemeriksaan, bimbingan dan perbaikan  
seperlunya maka skripsi saudara:

Nama : **TRI PAWITAN NINGRUM**  
NPM : 1602040160  
Jurusan : Ekonomi Syariah  
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam  
Judul : **FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT  
MAHASISWA TERHADAP DESAIN GRAFIS DALAM  
EKONOMI KREATIF (Studi Kasus Mahasiswa Ekonomi  
Syariah Angkatan 2017 IAIN Metro)**

Sudah dapat kami setujui dan dapat diajukan ke Fakultas Ekonomi dan  
Bisnis Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro untuk dimunaqosyahkan.

Demikianlah harapan kami dan atas perhatiannya, kami ucapkan terima  
kasih.

*Wassalammu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, Juni 2020

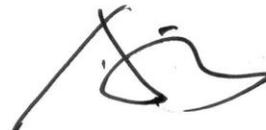
Pembimbing I,



**Zumaroh, M.E.Sy**

NIP. 19790422 200604 2 002

Pembimbing II,



**Aisyah Sunarwan, M.Pd**

NIDN. 0207021301

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT MAHASISWA TERHADAP DESAIN GRAFIS DALAM EKONOMI KREATIF (Studi Kasus Mahasiswa Ekonomi Syariah Angkatan 2017 IAIN Metro)**

Nama : **TRI PAWITAN NINGRUM**

NPM : 1602040160

Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

Jurusan : Ekonomi Syariah

## MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dalam sidang munaqosyah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Metro, Juni 2020

Pembimbing I,



**Zumaroh, M.E.Sy**

NIP. 19790422 200604 2 002

Pembimbing II,



**Aisyah Sunarwan, M.Pd**

NIDN. 0207021301



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id E-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

**PENGESAHAN SKRIPSI**

No. 1989 / In. 28.3 / D / PP. 00-9 / 06 / 2020

Skripsi dengan Judul: FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT MAHASISWA MENGAPLIKASIKAN DESAIN GRAFIS DALAM EKONOMI KREATIF (Studi Kasus Mahasiswa Ekonomi Syariah Angkatan 2017 IAIN Metro), disusun Oleh: TRI PAWITAN NINGRUM, NPM: 1602040160, Jurusan: Ekonomi Syariah, telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas: Ekonomi dan Bisnis Islam pada Hari/Tanggal: Kamis/25 Juni 2020.

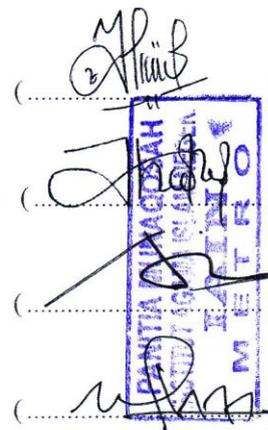
**TIM PENGUJI:**

Ketua/Moderator : Zumaroh, M.E.Sy

Penguji I : Hermanita, SE.MM.

Penguji II : Aisyah Sunarwan, M.Pd

Sekretaris : Liana Dewi Susanti, M.E.Sy



Mengetahui,  
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam



**Dr. Widita Ninsiana, M.Hum**  
NIP. 19720923 200003 2 002

## ABSTRAK

# **FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT MAHASISWA MENGAPLIKASIKAN DESAIN GRAFIS DALAM EKONOMI KREATIF (Studi Kasus Mahasiswa Ekonomi Syariah Angkatan 2017 IAIN Metro)**

Oleh  
**TRI PAWITAN NINGRUM**

Pada era modern sekarang perkembangan ekonomi yang berbasis teknologi dan informasi tidak bisa dielakkan lagi, hampir semua proses kehidupan mengalami proses konversi ke dalam proses teknologi membuat tingkat ketergantungan kepada teknologi menjadi satu hal keniscayaan yang tidak terbantahkan. Menjadi seorang desainer grafis merupakan salah satu profesi yang masih sangat dicari saat ini karena banyaknya kebutuhan konsumen di bidang jasa percetakan, pemesanan banner, pembuatan iklan serta bermacam usaha di bidang desain grafis lainnya, sehingga banyak mahasiswa yang berminat untuk mempelajarinya agar terciptanya sebuah wadah baru di dunia desain grafis. Akan tetapi pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Jurusan Ekonomi syariah kampus IAIN Metro ini belum tersedia matakuliah mengenai Desain Grafis dan Ekonomi Kreatif. Hal ini menyebabkan minat mahasiswa untuk menuangkan bakat dan talenta yang dimiliki menjadi kurang maksimal, sehingga ini menjadi suatu hal yang menarik untuk teliti.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor apa yang mempengaruhi minat mahasiswa mengaplikasikan desain grafis dalam ekonomi kreatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*). Sedangkan sifat penelitiannya bersifat deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisa data kualitatif dengan langkah-langkah analisis data menurut Miles dan Huberman tahap reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan menggunakan cara berfikir induktif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa IAIN Metro Prodi Ekonomi Syariah Angkatan 2017 belajar mengaplikasikan desain grafis yaitu faktor internal dan faktor eksternal. faktor internal yang menjadi alasan mahasiswa ESy mengaplikasikan desain grafis adalah faktor Pendapatan, perasaan senang, dan motivasi. Sedangkan faktor eksternalnya adalah faktor budaya dan faktor sosial. Dari beberapa faktor tersebut yang paling dominan adalah faktor pendapatan, motivasi, dan perasaan senang. Hal tersebut dikarenakan Memiliki usaha dibidang desain grafis dapat memberikan pendapatan yang dapat di gunakan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Sedangkan motivasi dapat memberikan dorongan yang lebih bagi mahasiswa dalam mempelajari desain grafis. Kemudian perasaan senang disini berhubungan dengan hal-hal yang sesuai dengan keinginan mahasiswa.

## ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : TRI PAWITAN NINGRUM

NPM : 1602040160

Jurusan : Ekonomi Syariah

Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, Juni 2020  
Yang Menyatakan,



**Tri Pawitan Ningrum**  
NPM. 1602040160

## MOTTO

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. (Q.S. Al-Mujadalah: 11)<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: Diponegoro, 2005), 434

## **PERSEMBAHAN**

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan karunia dan hidayah -Nya, maka akan saya persembahkan karya ini kepada:

1. Orangtuaku Bapak Tukiman dan Ibu Kasipi yang senantiasa memberikan dukungan penuh baik dukungan moral berupa doa dan motivasi maupun dukungan materil untuk terus melanjutkan pendidikan dan menggapai impian.
2. Kakakku tercinta, Suryono dan Dwi Sunyoto yang senantiasa memberikan motivasi kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Dosen Pembimbing skripsiku Ibu Zumaroh, S.E.I, M.E.Sy, dan Ibu Aisyah Sunarwan, M.Pd yang selalu memberikan bimbingan serta motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Almamaterku, Institut Agama Islam Negari (IAIN) Metro

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, atas taufik hidayah dan inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan Skripsi ini. Penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan jurusan Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Metro guna memperoleh gelar Sarjana Ekonomi (S.E).

Dalam upaya penyelesaian skripsi ini, peneliti telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karenanya peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Enizar, M.Ag, selaku Rektor IAIN Metro,
2. Ibu Dr. Widhiya Ninsiana, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
3. Bapak Dharma Setyawan, MA, selaku ketua Jurusan Ekonomi Syariah
1. Ibu Zumaroh, S.E.I, M.E.Sy, sebagai Pembimbing I pada penelitian ini, yang telah memberikana bimbingan yang sangat berharga kepada peneliti.
2. Ibu Aisyah Sunarwan M.Pd, sebagai Pembimbing II pada skripsi ini, yang telah memberikan bimbingan yang sangat berharga kepada peneliti.
3. Bapak dan Ibu Dosen/Karyawan IAIN Metro yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan sarana prasarana selama peneliti menempuh pendidikan.
4. Mahasiswa Jurusan Ekonomi Syariah IAIN Merto Angkatan 2017 yang telah memberikan informasi kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Kritik dan saran demi perbaikan skripsi ini sangat diharapkan dan akan diterima dengan kelapangan dada. Dan akhirnya semoga skripsi ini kiranya dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu Ekonomi Syariah.

Metro, Juni 2020  
Peneliti,



**Tri Pawitan Ningrum**  
NPM. 1602040160

## DAFTAR ISI

	<b>Hal.</b>
<b>HALAMAN SAMBUNG</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>NOTA DINAS</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ORISINALITAS PENELITIAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Pertanyaan Penelitian .....	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
D. Penelitian Relevan .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>11</b>
A. Desain Grafis .....	11
1. Pengertian Desain Grafis.....	11
2. Elemen-elemen Dasar Desain Grafis .....	12
3. Prinsip-prinsip Desain Grafis .....	14
B. Ekonomi Kreatif .....	15
1. Pengertian Ekonomi Kreatif.....	15
2. Subsektor Ekonomi Kreatif .....	17
3. Peluang Ekonomi Kreatif .....	19
4. Kelemahan dan Tantangan Ekonomi Kreatif .....	21
C. Minat .....	22
1. Pengertian Minat .....	22
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa .....	23

<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
	A. Jenis dan Sifat Penelitian.....	27
	B. Sumber Data .....	28
	C. Teknik Pengumpulan Data .....	29
	D. Teknik Analisa Data .....	32
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>35</b>
	A. Gambaran Objek Penelitian.....	35
	1. Sejarah Singkat Jurusan Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Metro.....	35
	2. Visi Misi Jurusan Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Metro .....	36
	3. Keadaan Mahasiswa Jurusan Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Metro Angkatan 2017 ....	37
	B. Faktor-Faktor Minat Mahasiswa Mengaplikasikan Desain Grafis dalam Ekonomi Kreatif .....	38
	C. Analisis Faktor-Faktor Minat Mahasiswa Mengaplikasikan Desain Grafis Dalam Ekonomi Kreatif .....	43
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>47</b>
	A. Kesimpulan .....	47
	B. Saran.....	47

**DAFTAR PUSTAKA  
LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
4.1. Responden Penelitian .....	37

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Surat Bimbingan
2. Instrumen Non Tes
3. Alat Pengumpul Data
4. Surat Research
5. Surat Tugas
6. Surat Balasan Izin Research
7. Formulir Konsultasi Bimbingan Skripsi
8. Foto-foto Penelitian
9. Surat Keterangan Bebas Pustaka
10. Riwayat Hidup

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Ekonomi kreatif berkembang dari konsep modal berbasis kreativitas yang dapat berpotensi meningkatkan pertumbuhan ekonomi disuatu daerah.<sup>1</sup> Ekonomi kreatif merupakan sebuah konsep untuk merealisasikan pembangunan ekonomi yang berkelanjutan dengan pemanfaatan sumber daya yang bukan hanya terbarukan, bahkan tidak terbatas yaitu ide, gagasan, bakat atau talenta dan kreativitas dengan nilai ekonomi dari suatu produk atau jasa.<sup>2</sup> Inilah yang dinamakan era ekonomi baru yang mengutamakan sebuah informasi dan kreativitas yang populer dengan sebutan ekonomi kreatif atau industri kreatif yang digerakkan oleh sektor industri yang bersangkutan dalam bidangnya, industri kreatif sendiri merupakan pengembangan sebuah konsep berdasarkan modal kreativitas yang dapat berpotensi meningkatkan pertumbuhan ekonomi, serta banyak menyerap tenaga kerja sehingga dapat mensejahterakan masyarakat.<sup>3</sup>

Konsep ekonomi kreatif tidak hanya terpacu kepada sumber daya alam saja, tetapi juga memanfaatkan sumber daya manusia sebagai faktor produksi guna menghidupkan iklim persaingan terhadap pelaku ekonomi dengan kemampuan yang dimilikinya, memiliki usaha di era ekonomi kreatif itu lebih

---

<sup>1</sup>Rochmad Aldy, *Ekonomi Kreatif Pilar Pembangunan Indonesia* (Surakarta: Ziyad Visi Media, 2016), 6.

<sup>2</sup>*Ibid.*, 8.

<sup>3</sup>Aisyah Nurul Fitriani dan Irwan Noor, Ainul Hayat, "Pengembangan Industri Kreatif Di kota Batu" *Jurnal "Administrasi Publik (JAP)"* Volume 2, Nomor 2 (t.t.): 281.

menarik dari pada era ekonomi sebelumnya, karena sudah ada media massa, cetak dan online sehingga usaha yang dimiliki tidak hanya dapat kita jual terbatas, tetapi dapat kita perluas jangkauannya karena pertukaran informasi yang tidak terbatas, konten digital menjadi pilihan utama di era kekinian pada saat ini, karena dapat memicu pola pikir masyarakat untuk lebih maju dalam menciptakan sesuatu hal atau produk-produk baru yang inovatif untuk memenuhi kebutuhannya.<sup>4</sup> Seperti yang sudah diuraikan sebelumnya bahwa konsep ekonomi kreatif sangat cocok apabila diterapkan di Indonesia dilihat dari kekayaan alam yang dimiliki sangatlah melimpah, serta sumber daya manusianya yang sangat kreatif dan inovatif.

Ekonomi kreatif terdapat 16 subsektor yang dikembangkan menurut peraturan presiden Nomor 72 tahun 2015 tentang perubahan atas perpres No. 6 tahun 2015 tentang badan ekonomi kreatif yang telah mengklarifikasi ulang subsektor ekonomi kreatif dari 15 subsektor menjadi 16 subsektor antar lain: industri periklanan, arsitektur, barang seni, kerajinan, desain, fashion, film, video dan fotografi, permainan interaktif, industri musik, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, layanan komputer dan piranti lunak, televisi dan radio, riset dan pengembangan, aplikasi dan game developer, serta yang terakhir industri kuliner.<sup>5</sup>

Salah satu subsektor pada ekonomi kreatif adalah desain, di dalam ekonomi kreatif desain memiliki makna tersendiri yang cukup unik dan

---

<sup>4</sup>LB. Ruth LB. Ruth Florida W.M Hutabarat, "Strategi Pengembangan Usaha Kuliner Di Kota Malang" *Jurnal "JSP"* Volume 7, Nomor 1 (2015): 13–14.

<sup>5</sup>Carunia Mulya Firdausy, *Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif Di Indonesia* (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2017), 33–34.

menjadi salah satu subsektor industri kreatif yang dianggap sebagai penggerak industri-industri lainnya, desain juga menjadi salah satu akar bagi keseluruhan industri kreatif dengan ditandai banyaknya bagian dari desain yang sekarang telah berkembang menjadi industri tersendiri karena perkembangan teknologi, ilmu, dan sosial budaya.<sup>6</sup> Perkembangan bidang multimedia dan perekonomian yang ditunjang dengan kemajuan teknologi dan informasi menjadikan industri desain grafis dan percetakan semakin berkembang, bahkan sampai saat ini permintaannya mengalami peningkatan setiap tahun.

Sebelum istilah desain grafis dikenal luas, orang-orang yang berkecimbung didunia grafik, percetakan dan media dahulu disebut *layouter* sebagai orang yang menata letak huruf-huruf dan gambar pada bidang kertas cetak yang sebelumnya dikenal dengan *typesetter*, yang mana cara melakukannya melalui komputer pribadi (personal komputer) untuk membuat publikasi, kemudian pada tahun80-an mengenal istilah *desktop publishing* (DP) yang merupakan sebuah kemampuan pada komputer untuk lebih mempermudah manusia membuat publikasi, mengatur tata letak, cetak gambar dan teks karena sistem ini terdiri atas beberapa komponen, yaitu: komputer pribadi, alat pencetak (printer), scanner dan beberapa perangkat lunak periferan yang mendukung.<sup>7</sup>

Berdasarkan data yang diperoleh jumlah mahasiswa jurusan Ekonomi syariah angkatan 2017 sebanyak 207 mahasiswa aktif. Kemudian peneliti melakukan penelusuran awal melalui grup WhatsApp angkatan tentang

---

<sup>6</sup>Ahmad Ghazali Nadinastiti, *Rencana Pengembangan Desain Nasional 2015-2019* (PT Republik solusi), 2.

<sup>7</sup>Vinsensius Sitepu, Panduan Mengenal Desain Grafis [www.escaeva.com](http://www.escaeva.com), 9.

peminatan mahasiswa pada angkatan tersebut dalam mengaplikasikan desain grafis, sehingga diperoleh 18 mahasiswa yang memiliki kriteria mahasiswa yang berminat untuk belajar mengaplikasikan seni desain grafis meskipun bukan dari proses pembelajaran di kampus.

Hasil wawancara kepada Jaka mahasiswa ekonomi syariah semester 5, tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa mengaplikasikan desain grafis pada ekonomi kreatif, Ia mengatakan “ rasa ketertarikan pada desain grafis muncul karena pada awalnya memang sudah menyukai dunia edit-edit foto dan video”.<sup>8</sup> Pernyataan senada juga disampaikan oleh Randi Pratama, dan Imam yang mengatakan bahwa “ ketertarikannya pada desain grafis karena memang hobi dalam mengedit-edit foto dan video melalui aplikasi photoshop yang ada pada ponselnya, sampai akhirnya memutuskan untuk mengikuti kelas-kelas desain diluar kampus”.<sup>9</sup>

Hasil wawancara yang dilakukan dengan Nur Anna yang merupakan mahasiswi ekonomi syariah semester 5, tentang faktor yang mempengaruhi minatnya dalam mengaplikasikan desain grafis, ia mengatakan bahwa “ pada awalnya hanya mengikuti temannya yang mengajak untuk belajar kursus desain grafis, setelah belajar dan paham barulah muncul rasa ketertarikannya mengaplikasikan desain grafis hingga sampai saat ini .<sup>10</sup> Disamping itu pernyataan yang sama juga di sampaikan oleh Nur Fauzi Latif yang mengatakan bahwa “ rasa ketertarikannya untuk mengaplikasikan desain grafis itu berawal dari melihat seorang teman yang sedang membuat desain

---

<sup>8</sup>Wawancara dengan Jaka Mahasiswa IAIN Metro Kamis, 21 November 2019

<sup>9</sup>Wawancara dengan Randi Pratama dan Iman Jum'at 22 November 2019

<sup>10</sup>Wawancara dengan Nur Anna Rabu, 27 November 2019

pesanan Banner, kemudian dia tertarik untuk ikut belajar dengan temannya tersebut.<sup>11</sup>

Hasil wawancara yang dilakukan dengan Elda Wati mahasiswi jurusan ekonomi syariah semester 5, tentang faktor yang membuatnya tertarik dan berminat untuk belajar mengaplikasikan desain grafis, ia mengatakan bahwa “ rasa ketertarikannya tentang desain grafis berawal dari pembukaan kelas desain di LKP (lembaga kursus dan pelatihan) Farafi Computer, kemudian coba-coba untuk mengikuti kelas tersebut dan ternyata Ia menemukan bahwa basicnya dibidang desain itu lumayan bagus, selain itu Ia juga melihat adanya peluang usaha, baru mulailah rasa ketertarikan untuk mengaplikasikan desain grafis lebih dalam lagi .<sup>12</sup>

Setiap orang memiliki minat dan keahlian dalam bidangnya masing-masing sehingga hal tersebut yang membuatnya menjadi tertarik akan suatu objek untuk dijadikan sebuah tempat guna menyalurkan bakatnya, oleh karena itu bakat tersebut harus dikembangkan melalui metode pembelajaran agar talenta yang dimiliki dapat berkembang dan tersalurkan secara maksimal, bukan hanya melalui metode pembelajaran yang ada pada pendidikan formal namun bakat juga dapat dikembangkan melalui kegiatan-kegiatan positif yang mereka sukai, dengan cara mengikuti les, kursus, belajar sendiri atau bersama teman.

Di era modern ini perkembangan ekonomi yang berbasis teknologi dan informasi tidak bisa dielakkan lagi, hampir semua proses kehidupan

---

<sup>11</sup>Wawancara dengan Nur Fauzi Latif Rabu, 27 November 2019

<sup>12</sup>Wawancara dengan Elda Wati Kamis 28 November 2019

mengalami proses konversi kedalam proses teknologi membuat tingkat ketergantungan kepada teknologi menjadi satu hal keniscayaan yang tidak terbantahkan.<sup>13</sup>

Teknologi berkembang dimulai dari analog ke digital yang memudahkan manusia untuk melakukan proses kehidupan dengan lebih efisien, inilah yang membuat mahasiswa dituntut harus menguasai teknologi. Menjadi seorang desainer grafis merupakan salah satu profesi yang masih sangat dicari saat ini karena banyaknya kebutuhan konsumen dibidang jasa percetakan, pembuatan karikatur, gantungan kunci, pemesanan banner, pembuatan iklan serta bermacam usaha dibidang desain grafis lainnya, sehingga banyak mahasiswa yang berminat untuk mempelajarinya agar terciptanya sebuah wadah baru didunia desain grafis. Akan tetapi pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Jurusan Ekonomi syariah kampus IAIN Metro ini belum tersedia matakuliah mengenai Desain Grafis dan Ekonomi Kreatif. Hal ini menyebabkan minat mahasiswa untuk menuangkan bakat dan talenta yang dimiliki menjadi kurang maksimal. sehingga ini menjadi suatu hal yang menarik untuk teliti.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian mengenai “*Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Mengaplikasikan Desain Grafis Dalam Ekonomi Kreatif*”

---

<sup>13</sup>M. Himawan Sutanto, “Gelombang Ekonomi Ke Empat, Gelombang Ide Dan Gagasan” Volume 6, Nomor 1 (mei 2014): 38.

## **B. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian yaitu: “faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi minat mahasiswa untuk mengaplikasikan desain grafis dalam ekonomi kreatif?”

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pertanyaan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: “Untuk Mengetahui faktor-faktor apa yang mempengaruhi minat mahasiswa mengaplikasikan desain grafis dalam ekonomi kreatif.”

### **2. Manfaat Penelitian**

Penelitian bermanfaat sebagai berikut:

#### **a. Secara teoritis**

Manfaat penelitian ini untuk dapat menambah pengalaman dan pengetahuan secara langsung tentang faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi minat mahasiswa mengaplikasikan desain grafis dalam ekonomi kreatif, serta sebagai masukan atau acuan bagi penelitian yang sejenis dan sifatnya lebih luas.

#### **b. Secara praktis**

Penelitian ini diharapkan mampu merangsang ketertarikan mahasiswa untuk mempelajari desain grafis dan mengaplikasikan desain grafis sebagai penunjang bisnis.

#### D. Penelitian Relevan

Skripsi yang ditulis Triyan Saputra dengan judul Pengembangan Ekonomi Kreatif Melalui Permainan Interaktif dalam Perspektif Ekonomi Islam (Studi Kasus Mahasiswa Ekonomi Syariah Angkatan 2015 IAIN Metro).<sup>14</sup> Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui tentang pemanfaatannya dalam ekonomi kreatif dan faktor yang mempengaruhi mahasiswa dalam memainkan mobile legends. Persamaan dalam penelitian triyan saputra dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang subsektor ekonomi kreatif dan perbedaannya pada subsektor yang diteliti, pada penelitian triyan saputra sektor ekonomi kreatif fokus pada permainan interaktif sedangkan penelitian ini fokus pada desain grafis.

Selanjutnya skripsi yang ditulis oleh Afrizal Zurkarnain dengan judul Penggunaan Desain Grafis Pada Majalah Hidayatullah Sebagai Media Dakwah Dalam Menarik Minat Baca Mad'u Di Bandar Lampung skripsi ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan desain grafis pada majalah Hidayatullah berperan atau berpengaruh besar terhadap minat baca mad'u di Bandar Lampung.<sup>15</sup> Persamaan dengan skripsi ini adalah sama-sama membahas mengenai desain grafis namun perbedaannya jika skripsi Afrizal membahas tentang pengaruh dan peran desain grafis sedangkan penelitian ini membahas tentang faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa dalam mengaplikasikan desain grafis.

---

<sup>14</sup>Triyan Saputra, "*Pengembangan Ekonomi Kreatif Melalui Permainan Interaktif Dalam Perspektif Ekonomi Islam (Studi Kasus Mahasiswa Ekonomi Syariah Angkatan 2015 IAIN Metro)*", skripsi, IAIN Metro 2019.,

<sup>15</sup>Afrizal Zurkarnain, "*Penggunaan Desain Grafis Pada Majalah Hidayatullah Sebagai Media Dakwah Dalam Menarik Minat Baca Mad'u Di Bandar Lampung*" skripsi, UINRIL 2018

Skripsi yang ditulis Isnaini Nur Khasanah dengan judul Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Memilih Transaksi Online.<sup>16</sup> Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi mahasiswa STAIN angkatan 2012 memilih transaksi online. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa STAIN angkatan 2012 memilih transaksi online adalah transaksinya mudah, praktis, cepat dan hemat waktu, harga lebih murah. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Isnaini Nur Khasanah adalah sama-sama meneliti tentang faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi minat mahasiswa dalam menentukan pilihan, sedangkan perbedaannya pada penelitian yang dilakukan Isnaini fokus pada penyebab mahasiswa memilih transaksi online sedangkan penelitian ini fokus pada faktor yang mempengaruhi mahasiswa berminat untuk belajar menjadi desainer grafis.

Jadi kesimpulannya yaitu persamaan penelitian ini dengan penelitian yang pertama yakni penelitian Triyan Saputra adalah sama-sama meneliti tentang subsektor ekonomi kreatif dan perbedaannya pada subsektor yang diteliti, pada penelitian Triyan Saputra sektor ekonomi kreatif fokus pada permainan interaktif sedangkan penelitian ini fokus pada sektor desain grafis yang merupakan salah satu subsektor ekonomi kreatif.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang ke dua adalah sama-sama membahas mengenai desain grafis namun perbedaannya jika skripsi Afrizal membahas tentang pengaruh dan peran desain grafis pada majalah

---

<sup>16</sup> Isnaini Nur Khasanah, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Memilih Transaksi Online (Studi Kasus Mahasiswa STAIN Angkatan 2012)", Skripsi, STAIN Metro, n.d.

Hidayatullah sebagai media dakwah dalam menarik minat baca Mad'u Di Bandar Lampung, sedangkan penelitian ini membahas tentang faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa mengaplikasikan desain grafis.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang ke tiga penelitian Isnaini Nur Khasanah adalah sama-sama meneliti tentang faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi minat mahasiswa dalam menentukan pilihan, sedangkan perbedaannya pada penelitian yang dilakukan isnaini fokus pada penyebab mahasiswa memilih transaksi online sedangkan penelitian ini fokus pada faktor yang mempengaruhi mahasiswa yang memiliki minat untuk belajar mengaplikasikan desain grafis.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Desain Grafis**

##### **1. Pengertian Desain Grafis**

Desain memiliki pengertian yang luas namun makna desain menjadi sempit ketika disamakan dengan seni oleh orang-orang awam karena sama-sama berhubungan dengan estetika, sesungguhnya desain dan seni berasal dari hal yang berbeda, jika pembuatan karya seni berangkat dari kebutuhan seniman untuk mengekspresikan diri sementara desain selalu diawali dari kebutuhan pengguna dan permasalahan yang ada, selain itu desain yang diserap dari kata “*disegno*”(bahasa Italia) memiliki arti gambar, sketsa, rencana, ilustrasi, atau skema.<sup>1</sup>

Berdasarkan pengertian di atas peneliti menyimpulkan desain grafis merupakan karya seni berupa gambar, sketsa, ilustrasi, skema dan sebuah rencana yang berawal dari kebutuhan seseorang dengan permasalahan yang ada.

Pendapat lain menyatakan bahwa desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual dengan menggunakan teks atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin sehingga seni desain grafis dapat mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual termasuk tipografi, pengolahan gambar dan page layout karena di

---

<sup>1</sup>Ahmad Ghazali Nadinastiti, *Rencana Pengembangan Desain Nasional 2015-2019*, 2.

dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan, seperti jenis desain lainnya desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metode merancang sebuah produk yang dihasilkan ataupun disiplin ilmu desain yang digunakan.<sup>2</sup>

M.Suyanto mengatakan bahwa desain grafis dapat didefinisikan sebagai aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebiasaan bisnis dan industri yang biasa disebut seni komersial, aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan dan lingkungan.<sup>3</sup>

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa desain grafis adalah sebuah metode menyampaikan pesan visual berupa kombinasi kompleks dari kata-kata dan gambar, yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang digunakan untuk sebuah kebiasaan bisnis sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang khusus, yang merujuk kepada proses pembuatan, metode merancang sebuah produk yang dihasilkan ataupun disiplin ilmu desain yang digunakan.

## **2. Komponen Desain Grafis**

Dalam membuat sebuah karya desain grafis diperlukan komponen-komponen dasar dalam memberikan peneranan komunikasi secara visual karena komponen-komponen inilah yang merupakan unsur pembentukan

---

<sup>2</sup>Musmuliadi dan Ari Purmadi, "Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar siswa" *Jurnal "Ilmu Pendidikan"* Volume 3, Nomor1, : 22–23.

<sup>3</sup>M. Suyanto, *Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan Dilengkapi Sampel Iklan Terbaik Kelas Dunia* (yogyakarta : Andi offset, 2004), 27.

desain grafis. Menurut Leonardo Adi Dharma Widya pada bukunya yang berjudul pengantar desain grafis, Ia menyatakan bahwa komponen-komponen dasar desain grafis tersebut adalah:

- a. Titik  
Titik merupakan salah satu komponen desain grafis paling mendasar, baik berdiri sebagai individual maupun kelompok, komponen titik memberikan nuansa komunikasi yang berarti dalam sebuah desain.
- b. Garis  
Garis adalah sebuah komponen desain grafis yang merupakan perapatan dari sekelompok titik yang berurut dan berurut, baik berdiri sebagai elemen utama maupun bagian dari aksentuasi komunikasi.
- c. Bentuk  
Bentuk merupakan sebuah komponen desain grafis yang merupakan bertemunya titik awal garis dengan titik akhir garis.
- d. Ruang  
Ruang adalah sebuah komponen desain grafis yang merupakan kelanjutan dari bentuk yang dikembangkan dapat membentuk ruang imajiner yang terkait persepsi pengamatnya.
- e. Terang Bayang  
Terang bayang adalah sebuah komponen desain grafis yang merupakan permainan baru dalam bentuk ranah atau lingkup arsir.
- f. Warna  
Warna adalah sensasi yang ditimbulkan oleh otak sebagai akibat dari pada sentuhan gelombang-gelombang cahaya pada retina mata.
- g. Tekstur  
Tekstur adalah sebuah komponen desain grafis yang merupakan tampilan, karakteristik, gambaran, representasi sifat dari suatu permukaan.<sup>4</sup>

Memahami dari pendapat di atas bahwa dalam keseluruhan elemen desain yang telah diuraikan semuanya merupakan suatu komposisi yang saling menunjang satu sama lainnya, contohnya teks dan gambar. Teks dan gambar merupakan satu pasangan yang saling melengkapi. Isi teks dapat

---

<sup>4</sup>Leonardo Adi Dharma Widya, *Pengantar Desain Grafis* (Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan Cetak 1, 2016), 25–33.

dimengerti jika di padupadankan dengan gambar, sama halnya dengan gambar akan lebih jelas lagi jika disertai teks dari keterangan gambar tersebut. Meskipun demikian tidak semua elemen dapat digabung-gabungkan begitu saja, penggunaannya sangat ditentukan oleh kebutuhannya.

### 3. Prinsip-prinsip Desain Grafis

Menurut Iyan Mulyana, Agung Prajuhana P, dan Mohamad Iqbal S, di dalam proses desain suatu pesan dari suatu media cetak tertentu, seorang desainer selalu bekerja dengan mempertimbangkan dan menerapkan prinsip-prinsip desain grafis. Prinsip-prinsip desain grafis tersebut adalah:

- a. Prinsip kesederhanaan  
Prinsip kesederhanaan adalah proses menentukan dan mempertimbangkan kompleksitas komponen-komponen untuk dijadikan sederhana, karna penyederhanaan disini bukan berarti mengurangi suatu komponen yang justru akan mengurangi makna dari pesan yang sesungguhnya, melainkan menyederhanakanya dengan cara mengurangi sebagian dari komponen desain atau menggantikannya dengan komponen lainnya sehingga terlihat sederhana tanpa mengurangi makna yang sebenarnya
- b. Prinsip penekanan  
Prinsip penekanan ditunjukan untuk menonjolkan suatu bagian elemen yang akan diperlihatkan sehingga pembaca akan melihat apa yang ditonjolkan tersebut. Sebagai contoh misalnya untuk membedakan hasil dari efek suatu obat pelangsing diperlihatkan satu orang gemuk yang mnggunakan obat dan satunya agi orang yang langsing yang menggunakan obat
- c. Prinsip Keseimbangan  
Prinsip keseimbangan merupakan suatu aturan yang berusaha agar hasil penempatan komponen disuatu halaman mempunyai efek seimbang.

- d. Prinsip Harmoni  
Prinsip ini berhubungan dengan prinsip lainnya yaitu keseimbangan dan kesatuan dalam artinya keseimbangan dan kesatuan yang disertai dengan keselarasan.
- e. Prinsip Kesatuan  
Prinsip kesatuan adalah prinsip satu hubungan dari komponen-komponen desain yang tadinya komponen itu berdiri sendiri dan mempunyai ciri-ciri sendiri kemudian disatukan menjadi suatu yang baru dan mempunyai fungsi yang baru juga.<sup>5</sup>

Di dalam suatu proses pembuatan karya desain hal yang harus dilakukan adalah dengan menerapkan prinsip-prinsip desain grafis. Karena seorang desainer grafis menggunakan prinsip-prinsip tersebut untuk mempertimbangkan penempatan komponen-komponen desain grafis disuatu halaman sehingga hasil dari penempatan komposisi komponen yang tepat akan menjadikan sebuah karya desain yang menarik dan jelas, serta komunikatif sebagai media komunikasi visual.

## **B. Ekonomi Kreatif**

### **1. Pengertian Ekonomi Kreatif**

Konsep ekonomi kreatif merupakan sebuah konsep ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dengan mengandalkan ide dan pengetahuan dari sumber daya manusia sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya.<sup>6</sup>

Zumrotus sa'adah mengatakan bahwa ekonomi kreatif adalah pemanfaatan cadangan sumber daya yang bukan hanya terbarukan, bahkan tidak terbatas, yaitu ide, gagasan, bakat atau talenta dan kreativitas,

---

<sup>5</sup>Iyan Mulyana, Agung Prajuhana, and Mohamad Iqbal Surinsah, *Buku Ajar Desain Grafis Dan Multimedia* (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pakuan, 2019), 35–46.

<sup>6</sup>Tuty Herawati, Christina L Rudatin, and Djuni Akbar, "Potensi Kota Bandung Sebagai Destinasi Incentive Melalui Pengembangan Ekonomi Ereatif" Volume 11, Nomor 2 (2014): 96.

sekarang ini nilai ekonomi dari suatu produk atau jasa di tidak lagi ditentukan oleh bahan baku atau sistem produksi seperti pada era industri, tetapi lebih kepada pemanfaatan kreativitas dan penciptaan inovasi melalui perkembangan teknologi yang semakin maju.<sup>7</sup>

Pendapat senada disampaikan Rochmad Adi Purnomo dan La Ode Sugianto yang mengatakan bahwa ekonomi kreatif adalah suatu konsep untuk merealisasikan pembangunan ekonomi yang berkelanjutan berbasis kreativitas dengan pemanfaatan sumber daya yang bukan hanya terbarukan, bahkan tidak terbatas, yaitu ide, gagasan, bakat atau talenta dan kreativitas, pada saat ini nilai ekonomi dari suatu produk atau jasa di era kreatif tidak lagi di tentukan oleh bahan baku atau sistem produksi seperti pada era industri, tetapi lebih kepada pemanfaatan kreativitas dan penciptaan inovasi melalui perkembangan teknologi yang semakin maju, sehingga industri tidak dapat lagi bersaing dipasar global dengan hanya mengandalkan harga atau kualitas produk saja, tetapi harus bersaing dengan berbasis teknologi, inovasi, kreativitas, dan imajinasi.<sup>8</sup>

Maka dapat disimpulkan bahwa ekonomi kreatif adalah konsep ekonomi baru dengan berbasis teknologi yang mengandalkan kreativitas sumber daya yang tidak terbatas berupa ide, gagasan, bakat dan talenta yang di peroleh dari sumber daya manusia sebagai faktor utama dalam menciptakan sebuah produknya, baik itu berupa barang maupun jasa.

---

<sup>7</sup>Zumarotus Sa'adah, "Jati Diri Bangsa Dan Potensi Sumber Daya Konstruktif Sebagai Aset Ekonomi Kreatif Di Indonesia" Volume 11. Nomor 2 (2015): 153.

<sup>8</sup>Rochmad Adi Purnomo Riawan dan La Ode Sugianto, *Studi Kelayakan Bisnis* (Unmuh Ponorogo Press, 2017), 26.

## 2. Subsektor Ekonomi Kreatif

Carunia Mulya Firdausy dalam bukunya yang berjudul Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif mengatakan bahwa di Indonesia ada 16 subsektor ekonomi kreatif yang dikembangkan menurut peraturan presiden Nomor 72 tahun 2015 tentang perubahan atas perpres No. 6 tahun 2015 tentang Badan Ekonomi Kreatif yang telah mengklarifikasi ulang subsektor ekonomi kreatif dari 15 subsektor menjadi 16 subsektor antar lain:

- a. Industri Periklanan  
Periklanan suatu kegiatan kreatif yang berkaitan dengan jasa periklan (komunikasi satu arah dengan menggunakan medium tertentu)
- b. Industri Arsitektur  
Merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan jasa konsultasi desain bangunan dan informasi produksi antara lain: arsitektur taman, perencanaan kota, perencanaan biaya konstruksi, konversi bangunan warisan, dan dokumentasi lelang
- c. Industri Pasar barang seni  
Merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan perdagangan barang-barang seni asli, unik, dan langka yang berasal dari masa lampau yang dilegalkan oleh undang-undang dan memiliki nilai esttika seni yang tinggi
- d. Industri Kerajinan  
Merupakan industri yang menghasilkan produk-produk baik secara keseluruhan dengan tangan, menggunakan peralatan biasa, dan peralatan mekanis. produk kerajinan tersebut dibuat dari *raw materials* dalam jumlah yang tidak terbatas. Profesi-profesi dibidang industri kerajinan meliputi pembatik
- e. Industri Desain  
Dalam kaitannya dengan ekonomi kreatif akan dikembangkan dalam tiga kelompok disiplin ilmu desain, yaitu: desain industri, desain grafis/ desain komunikasi visual, dan desain interior
- f. Industri Fesyen  
Kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain pakaian, dan desain aksesoris mode lainnya
- g. Industri Film animasi dan video  
Kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi produksi video, film dan jasa fotografi serta distribusi rekaman

- h. Industri Permainan interaktif  
Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi dan distribusi permainan komputer dan video
- i. Industri Musik  
Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi/komposisi, pertunjukan musik reproduksi dan distribusi dari rekaman suara
- j. Industri Seni pertunjukan  
kegiatan ini berhubungan dengan seni drama, teater dan karawitan, serta tari
- k. Industri Penerbitan dan Percetakan  
Meliputi kegiatan kreatif yang terkait dengan penulisan konten dan penerbitan buku, jurnal, koran, majalah, dan tabloid
- l. Industri Layanan Komputer dan Piranti Lunak  
Merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan pengembangan teknologi informasi
- m. Industri Televisi dan Radio  
Merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha kreasi, produksi dan pengemasan, penyiaran dan transmisi televisi dan radio
- n. Industri Riset dan Pengembangan  
Merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan usaha inovatif yang menawarkan penemuan ilmu pengetahuan dan teknologi dan penerapan ilmu pengetahuan untuk perbaikan produk, kreasi produk baru, proses baru, material baru, alat baru, metode baru, dan teknologi baru yang dapat memenuhi kebutuhan pasar
- o. Industri Kuliner  
Merupakan kegiatan ekonomi kreatif yang berkaitan dengan kuliner, masakan dan makanan ciri khas Indonesia
- p. Aplikasi dan *game developer*  
Merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan digitalisasi pada pengembangan aplikasi dan *game*.<sup>9</sup>

Dengan demikian jelas sekali bahwa sektor ekonomi kreatif di Indonesia saat ini semakin berkembang. Dari ke enam-belas sektor ekonomi kreatif di atas diharapkan mampu membuat negara ini semakin maju dalam segi ekonomi, serta terus berinovatif dalam mengembangkan sektor-sektor ekonomi kreatif terutama desain, sektor desain yang dimaksudkan adalah desain grafis, meskipun dalam hal ini masih banyak

---

<sup>9</sup>*Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif Di Indonesia*, 133–135.

orang yang memandangnya sebelah mata namun sektor desain grafis cukup banyak peminatnya karena berpeluang terciptanya lapangan pekerjaan.

### 3. Peluang Ekonomi Kreatif

Peluang industri kreatif baik di dalam negeri maupun diluar negeri sangatlah besar karena melihat pangsa pasar yang dijanjikan untuk industri kreatif masih terbuka lebar dan memiliki kecenderungan yang meningkat sehingga sudut pandang manusia juga berubah seiring dengan majunya tingkat pendidikan dan kesehatan diberbagai negara didunia.<sup>10</sup> Hal ini menyebabkan Ekonomi Kreatif di Indonesia merupakan sektor inovatif dengan nilai tambah yang besar dengan biaya produksi yang relatif murah, dan memiliki banyak peluang guna meningkatkan perekonomian seperti: berkontribusi kepada Produk Domestik Bruto Nasional yang cukup besar, menyerap banyak tenaga kerja, meningkatkan ekspor dan daya saing Internasional, mengembangkan nilai produk, memiliki dampak positif, keterkaitan yang tinggi dengan sektor lainnya, menciptakan citra dan identitas bangsa dengan cara membangun budaya dan nilai lokal, membuat manusia lebih inovatif, proses produksinya yang tidak merusak lingkungan namun dapat meningkatkan perekonomian masyarakat.<sup>11</sup>

Peluang lain dalam ekonomi kreatif dikemukakan oleh Dian Ambar Ningrum dalam bukunya yang berjudul Apa Itu Ekonomi Kreatif yaitu:

---

<sup>10</sup>Maulel Moelyono, *Menggerakkan Ekonomi Kreatif* (jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2010), 282.

<sup>11</sup>Tri Joko Wibowo, "Model Konseptual Kelembagaan Manajemen Rantai Pasokan Dan Manajemen Pengetahuan Pada Industri Kreatif", *Jurnal "Logistik Indonesia"*, Volume 3, Nomor 1 (2019): 31

menciptakan iklim bisnis seperti penciptaan lapangan usaha, berdampak baik bagi sektor industri lain, mengembangkan nilai lokal dengan membangun warisan budaya yang meningkatkan citra dan identitas bangsa, selain itu ekonomi kreatif juga berkontribusi terhadap meningkatnya PDB, peningkatan ekspor di Indonesia dan telah banyak menyerap tenaga kerja sehingga sedikit mengurangi tingkat kemiskinan.<sup>12</sup>

Berdasarkan uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa ekonomi kreatif sangat berpeluang untuk meningkatkan perekonomian Negara dengan menggali dan mengolah potensi lokal yang terdapat di Indonesia dan memanfaatkan kreativitas sumber daya manusia yang ada di dalamnya.

Selain itu ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi proses pertumbuhan ekonomi, yang pertama adalah faktor ekonomi seperti sumber daya alam, sumber daya manusia, modal dan teknologi kemudian faktor yang ke dua faktor non ekonomi seperti sikap sosial, kondisi politik dan nilai moral.<sup>13</sup>

Dengan demikian, faktor-faktor inilah yang nantinya menjadi tolak ukur pertumbuhan ekonomi suatu wilayah karena kemunculannya akan mempengaruhi ide-ide dan inovatif dalam dunia perekonomian.

---

<sup>12</sup>Dian Ambar Ningrum, Dian Ambar Ningrum, *Apa Itu Ekonomi Kreatif* (Yogyakarta: Relasi Inti Media, 2017), 92–93.

<sup>13</sup>Moh. Idil Ghufron and Moch Rohmatullah, “Peran Ekonomi Kreatif Sebagai Solusi Mengatasi Pengangguran” Volume 13, Nomor 1 (2019): 4.

#### 4. Kelemahan dan Tantangan Ekonomi Kreatif

Menurut pendapat Mauled Moelyono tantangan industri kreatif berasal dari dunia pendidikan, mengingat kurikulum pendidikan tinggi di Indonesia masih menggunakan metode yang bersifat menghafal sehingga tidak berdampak pada daya juang anak ketika berada di kehidupan nyata karena daya juang inilah yang dapat menantang manusia memecahkan suatu permasalahan dengan cara mengolah kemampuan dan kreativitasnya agar permasalahannya cepat selesai, jika tidak terselesaikan maka ia akan tersingkirkan hal ini dapat dibuktikan dengan melihat banyaknya lulusan pendidikan tinggi dengan nilai IPK terbaik ternyata tidak berprestasi di dunia kerja mengakibatkan banyaknya pengangguran yang bergelar sarjana.<sup>14</sup>

Lemahnya ekonomi kreatif di Indonesia juga dikarenakan sumber daya industri kreatif masih relatif sedikit dan kompetensi pelaku industri kreatif sangat lemah sehingga masih belum memiliki kemampuan dalam menciptakan ide-ide baru, teknologi-teknologi baru padahal dunia industri kreatif pada saat ini tidak hanya membutuhkan pekerja kreatif dari dunia seni melainkan juga membutuhkan sumber daya manusia dari sektor manajemen yang pekerjaannya mengandalkan daya pikir untuk memecahkan suatu masalah dalam pengambilan keputusan, kemudian masalah lain yang menyebabkan lemahnya ekonomi kreatif ada pada dunia

---

<sup>14</sup>Mauled Moelyana, *Menggerakkan Ekonomi Kreatif*, 286.

pendidikan dimana perguruan tinggi di Indonesia saat ini masih sangat sedikit yang memiliki jurusan dibidang industri kreatif.<sup>15</sup>

Pendapat senada disampaikan oleh Siti Nurjanah yang mengatakan bahwa melemahnya ekonomi kreatif disebabkan karena sedikitnya lembaga pendidikan yang menghasilkan lulusan dibidang industri kreatif, sehingga hal ini mengakibatkan lemahnya kompetensi pelaku industri kreatif yang jumlahnya masih sangat sedikit sekarang ini.<sup>16</sup>

Memahami pendapat di atas, kelemahan serta tantangan industri kreatif disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor-faktor inilah yang memang harus terus dirubah dan diperbaiki oleh pemerintah sehingga diharapkan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pemanfaatan teknologi dan mengolah kreativitas yang dimiliki menjadi sebuah bisnis penghasil uang, karena disinilah tujuan utama ekonomi kreatif yaitu menciptakan peluang usaha dan lapangan pekerjaan.

## **C. Minat**

### **1. Pengertian Minat**

Minat adalah seperangkat mental yang terdiri dari suatu campuran perasaan, harapan, kecenderungan yang mengarahkan individu kepada suatu pilihan tertentu, oleh sebab itu minat mempengaruhi proses dan hasil

---

<sup>15</sup>Carunia Mulya Firdausy, *Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif Di Indonesia*, 70.

<sup>16</sup>Siti Nurjanah, " Analisis Pengembangan Program Bisnis Industri Kreatif Penerapannya Melalui Perguruan Tinggi " *jurnal "JMA "* Volume 18, Nomor 2. (2013): 148

belajar seseorang karena jika seseorang tersebut mempelajari sesuatu dengan penuh minat maka hasilnya pun akan jauh lebih baik.<sup>17</sup>

Sedangkan menurut Moh. As'ad minat adalah sikap yang membuat orang senang akan suatu objek dan ide-ide tertentu, dengan diikuti perasaan senang dan berkecenderungan mencari objek yang disenangi tersebut.<sup>18</sup>

Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat merupakan suatu sikap yang membuat seseorang senang dalam melakukan kegiatan tertentu dan sangat berpengaruh dengan hasil yang lebih baik. Akan tetapi minat hanyalah merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan, banyak faktor-faktor lain seperti sikap, bakat, motivasi dan lain-lain.

## **2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa**

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat dibagi menjadi 2 yaitu faktor internal dan eksternal. Yang dapat diuraikan sebagai berikut:

### **a. Faktor Internal**

Faktor internal adalah faktor-faktor yang timbul karena pengaruh rangsangan dari dalam diri individu itu sendiri.<sup>19</sup> Faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut:

---

<sup>17</sup>Yati Suhartini, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Dalam Berwiraswasta (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas PGRI Yogyakarta)" Volume 7 (2011): 44.

<sup>18</sup>Rhudi Achmadi, "Pengaruh Minat Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Jurusan KPerhotelan AKPINDO" Volume 2 Nomor 1 (2007): 38.

<sup>19</sup>Yati Suhartini, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Dalam Berwiraswasta (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas PGRI Yogyakarta)," 44.

- 1) Pendapatan adalah penghasilan yang diperoleh seseorang baik berupa uang atau barang.<sup>20</sup> Memiliki usaha desain grafis dapat memberikan pendapatan yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Keinginan untuk memperoleh pendapatan itulah yang menimbulkan minatnya mempelajari desain grafis.
- 2) Kebebasan dalam kerja merupakan sebuah model kerja dimana seseorang melakukan pekerjaan sedikit tetapi memperoleh hasil yang besar dan kebebasan kerja merupakan keinginan seseorang melakukan pekerjaannya tanpa terikat pada aturan atau jam kerja formal dimana mereka tetap dapat meraup keuntungan dengan hanya pekerjaan yang santai dan benar-benar diminati.<sup>21</sup>
- 3) Perasaan senang adalah suatu keadaan hati atau peristiwa kejiwaan seseorang baik ketika merasa senang atau tidak senang.<sup>22</sup> Perasaan erat hubungannya dengan pribadi seseorang, apabila seseorang memiliki perasaan senang dalam melakukan sesuatu maka akan memunculkan minat untuk melakukan pekerjaan tersebut.

b. Faktor Psikologis

Ketika seseorang membeli suatu produk, di dalam melakukan pemilihan ia dipengaruhi oleh faktor-faktor psikologis yang meliputi motivasi, keyakinan dan sikap.

---

<sup>20</sup>*Ibid*, 44

<sup>21</sup>Yenny Pratiwi, "Pengaruh Faktor Internal dan Eksternal Terhadap minat Berwirausaha Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Univeritas Udayana, " E-Jurnal Manajemen Unud, Vol, No.8, 2016, 5220.

<sup>22</sup>Yati Suhartini, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Dalam Berwiraswasta (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas PGRI Yogyakarta), " 45.

### 1) Motivasi

Motivasi adalah suatu faktor yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu, oleh karena itu motivasi seringkali diartikan pula sebagai faktor pendorong perilaku seseorang.<sup>23</sup> Motivasi ini menjadi alasan untuk berperilaku, dimana seseorang melakukan sesuatu karena untuk memenuhi keinginan.

### 2) Sikap dan Keyakinan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia: “Sikap adalah posisi emosional atau perasaan terhadap bahasa sendiri atau bahasa orang lain”.<sup>24</sup> Dari penjelasan di atas bahwa sikap dapat diartikan sebagai kesiapan seseorang untuk melakukan suatu tindakan atau aktivitas terhadap suatu produk atau merek dapat diubah melalui komunikasi yang persuasif dan pemberian informasi yang efektif kepada konsumen.<sup>25</sup>

## c. Faktor Eksternal

### 1) Budaya

Budaya dapat didefinisikan sebagai hasil kreativitas manusia dari generasi ke generasi berikutnya yang sangat menentukan bentuk perilaku dalam kehidupannya sebagai anggota masyarakat. Budaya beraneka ragam di Indonesia inilah maka

---

<sup>23</sup> Edy Sutrisno, *Manajemen Sumber Daya Manusia* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), 23

<sup>24</sup> Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 1063

<sup>25</sup> Anwar Prabu Mangkunegara, *Perilaku Konsumen*, (Bandung, PT. Refika Aditama, 2002), 47

kebutuhan yang diperlukan setiap individu pun berbeda-beda sesuai kebutuhan mereka.

## 2) Sosial

Faktor sosial salah satu faktor dinamik yang memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap perubahan selera dan kebutuhan masyarakat. Faktor-faktor sosial yang mempengaruhi minat mahasiswa sangat luas mencakup: kepercayaan, nilai dan sikap sampai pada gerakan keagamaan.<sup>26</sup>

Faktor-faktor sosial dan budaya tersebut sangat berkaitan erat dalam mempengaruhi minat mahasiswa sebab budaya dan sosial saling berhubungan satu sama lainnya dalam menentukan keputusan mahasiswa. Budaya merupakan salah satu adat kebiasaan masyarakat sedangkan sosial merupakan tingkatan status dalam masyarakat. Jika tingkat sosial masyarakat rendah terlihat dari segi ekonomi masyarakat itu sendiri sehingga timbul kebudayaan yang baru untuk merubah tingkatan sosial.

---

<sup>26</sup> Muhammad, *Bank Syariah Problem dan Prospek Perkembangan di Indonesia*, (Yogyakarta: Graha Ilmi, 2005), 42.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Sifat Penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini termasuk penelitian lapangan (*field research*) yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara terjun kelapangan untuk menemukan secara khusus dan realistis apa yang tengah terjadi ditengah masyarakat.<sup>1</sup>

Berdasarkan definisi di atas dapat dipahami bahwa penelitian ini adalah penelitian lapangan dimana peneliti ke lapangan untuk mencari data secara intensif, terperinci, dan mendalam dengan menggali informasi yang bersumber dari Mahasiswa di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

##### **2. Sifat Penelitian**

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, penelitian deskriptif adalah penelitian yang diarahkan untuk memberikan gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau daerah tertentu.<sup>2</sup> Instrumen penelitian adalah peneliti sendiri, sehingga peneliti dapat mengetahui secara langsung data hasil wawancara yang telah dilaksanakan serta mendapatkan bukti kebenaran dalam proses penelitian.

---

<sup>1</sup>Kartini Kartono, *Pengantar Metodologi Riset Sosial* (Bandung: CV Mandar Maju, 2006), 32.

<sup>2</sup>Nurul Zuhriah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 47.

Penelitian ini akan mendeskripsikan tentang Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Mengaplikasikan Desain Grafis Dalam Ekonomi Kreatif .

## **B. Sumber Data Penelitian**

Sumber data dalam penelitian dibagi menjadi dua yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

### **1. Sumber Data Primer**

Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data yang diperoleh langsung dari survey lapangan.<sup>3</sup> Data primer ini diperoleh melalui wawancara dengan Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Jurusan Ekonomi Syariah angkatan 2017 dengan jumlah 207 mahasiswa sebagai variabel penelitian, kemudian peneliti melakukan penelusuran awal melalui grup WhatsApp angkatan tentang peminatan mahasiswa pada angkatan tersebut terhadap desain grafis, sehingga diperoleh 18 mahasiswa yang memiliki kriteria mahasiswa yang berminat untuk belajar mengaplikasikan seni desain grafis meskipun bukan dari proses pembelajaran di kampus.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel data dengan menggunakan teknik *purpose sampling*. *Purpose sampling* yaitu menunjukan anggota populasi tertentu dan dilakukan atas pertimbangan berdasarkan ciri atau sifat populasi yang sudah ditentukan sebelumnya.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, cetakan ke 13* (Bandung: Alfabeta, 2011), 225.

<sup>4</sup> Suharsijmi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Edisi Revisi IV* (Jakarta: PT. RinekaCipta, 2006), 85.

Dalam hal ini, peneliti menentukan sumber data primer berdasarkan mahasiswa yang memiliki minat untuk belajar mengaplikasikan seni desain grafis.

## 2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder yaitu sumber data yang diperoleh secara tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya diperoleh melalui sumber bacaan berupa buku-buku, jurnal, internet, dan skripsi.<sup>5</sup>

Sumber data sekunder yang peneliti gunakan diperoleh melalui buku-buku, jurnal, dan kripsi yang berkaitan dengan objek penelitian.

## C. Teknik Pengumpulan Data

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan dengan metode penelitian kualitatif. Untuk mengumpulkan data yang diperlukan, maka peneliti menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

### 1. Teknik *Interview* atau Wawancara

Menurut pendapat Muh. Fitrah & Lutfiyah wawancara adalah percakapan yang berbentuk tanya jawab yang dilakukan oleh peneliti kepada responden untuk memperoleh pemahaman mengenai topik tertentu.<sup>6</sup>

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa wawancara adalah tanya jawab yang dilakukan oleh peneliti kepada responden atau

---

<sup>5</sup>*Ibid*, 225

<sup>6</sup>Muh. Fitrah and Lutfiyah, *Metode Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus* (Sukabumi, Jawa Barat: CV Jejak, 2017), 66.

narasumber dari penelitian yang akan diteliti untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Wawancara dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

a. Wawancara terstruktur

Wawancara berstruktur adalah wawancara yang dilakukan dengan serangkaian pertanyaan yang sudah di persiapkan sebelumnya dan ditanyakan menurut urutan yang telah ditentukan.

b. Wawancara semiterstruktur

Wawancara semiterstruktur adalah wawancara yang dilakukan dengan pertanyaan yang diajukan bersifat sangat terbuka dengan kecepatan wawancara yang sulit untuk diprediksi karena sangat tergantung dari alur pembicaraan.

c. Wawancara tak berstruktur

Wawancara yang dilakukan peneliti dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dalam urutan yang tidak sama, pertanyaan yang diberikan kepada responden satu dengan responden lainnya juga tidak selalu sama.

Dalam penelitian ini metode wawancara yang digunakan adalah wawancara tak berstruktur. Karena disini peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan tidak dalam urutan yang sama, bahkan pertanyaannya tidak selalu sama tergantung bagaimana jawaban yang diberikan oleh responden, responden boleh menjawab secara bebas menurut isi hati atau pikirannya, lama wawancara juga tidak ditentukan, dan diakhiri menurut

keinginan pewawancara dengan melihat kondisi saat berada dilapangan. Walaupun demikian peneliti tetap memerlukan pegangan pokok sebagai acuan dalam memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada responden dan mencatat pokok-pokok penting yang akan dibicarakan sesuai dengan tujuan wawancara. Metode wawancara ini digunakan untuk mendapatkan informasi dari Mahasiswa ekonomi syariah IAIN Metro tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa mengaplikasikan desain grafis dalam ekonomi kreatif.

## **2. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah catatan tertulis tentang berbagai kegiatan atau peristiwa pada waktu yang lalu. Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai variabel yang berupa catatan atau transkrip, buku, surat kabar, majalah dan sebagainya.<sup>7</sup> Metode ini digunakan sebagai bahan informasi yang berupa profil dari tempat penelitian yaitu Kampus IAIN Metro Lampung.

Berdasarkan teknik pengumpulan data tersebut, hanya akan mengadakan penelitian dengan melakukan wawancara dan mengupulkan dokumen yang berkaitan dengan hal-hal yang diperlukan dalam penelitian. Teknik ini digunakan sebagai penunjang untuk memperoleh data mengenai gambaran umum lokasi penelitian.

---

<sup>7</sup>Muhammad, *Metode Penelitian Ekonomi Islam*, (Yogyakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), 175

#### **D. Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, dan catatan lapangan atau bahan-bahan lain yang mudah untuk dipahami, dengan cara mengelompokkan data, menjabarkannya kedalam unit-unit, mengumpulkannya menjadi satuan yang dapat dikelola, dan menemukan apa yang penting dan apa yang akan dipelajari untuk membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain.<sup>8</sup>

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif yaitu analisis data yang diperoleh dalam bentuk kalimat-kalimat hasil dari wawancara kepada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Syariah IAIN Metro. Analisis data ini dilakukan berlangsung sejak pengumpulan data dan dikerjakan sesudah meninggalkan lapangan.

Menurut Muh. Fitrah & Lutfiyah ada tiga macam kegiatan dalam analisis data reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.<sup>9</sup>

##### **1. Reduksi data**

Reduksi data atau mereduksi data berarti merangkum data, memilih hal-hal yang pokok, dan memfokuskan pada hal-hal yang penting yang kemudian dicari tema dan polanya sehingga data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

---

<sup>8</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), 244.

<sup>9</sup>Muh. Fitrah & Lutfiyah, *Metode Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*, 85.

Untuk memperoleh informasi yang jelas maka dilakukan reduksi data, reduksi data dilakukan dengan cara pemilihan, dan penyederhanaan informasi data yang diperoleh dari wawancara, dan catatan lapangan. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang jelas dari data tersebut sehingga peneliti dapat membuat kesimpulan yang dapat dipertanggung jawabkan.

## **2. Data Display (penyajian data)**

Kemudian setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya yaitu display data atau penyajian data adalah upaya menampilkan, memaparkan atau menyajikan data dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar katagori, dan sejenisnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan mendisplay data, maka akan mempermudah peneliti untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan langkah kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. Dalam penelitian ini data yang akan disajikan adalah bentuk uraian singkat berupa teks naratif mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa mengaplikasikan desain grafis.

## **3. Penarikan Kesimpulan**

Setelah memperoleh data dan menyajikan data barulah data tersebut dapat ditarik kesimpulan. Penarikan kesimpulan merupakan pemaknaan terhadap data yang telah dikumpulkan, dalam penelitian kualitatif pengambilan kesimpulan dilakukan secara bertahap, kesimpulan

awal yang dikemukakan bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang dapat mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya, tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan kredibel.

Proses dalam menganalisis data ini digunakan peneliti untuk membahas tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa mengaplikasikan desain grafis dalam ekonomi kreatif.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Objek Penelitian**

##### **1. Sejarah Singkat Jurusan Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Metro**

Cikal bakal Jurusan Ekonomi Syariah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro tidak dapat dilepaskan dari Prodi ESy STAIN Jurai Siwo Metro. Legalitas Prodi ESy dibuktikan dengan adanya Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor: DJ.II/320A/2002 SK Tanggal 27 September 2002 Tentang Izin Pendirian Program Studi Strata 1 (S1) Ekonomi Syari'ah (ESy) pada perguruan Tinggi Agama Islam Negeri STAIN Jurai Siwo Metro. Tentang Perpanjangan Izin Penyelenggaraan Program Studi Pada Perguruan Tinggi Agama Islam (PTAI) dan Surat Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi Nomor: DJ.I/385/2008 Tanggal 27 Oktober 2008. Surat Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi Nomor: 001/BAN-PT/AkXII/S1/III/2009 Tanggal 14 Maret 2009 Tentang Status, Peringkat, dan Hasil Akreditasi Program Sarjana (S1) di Perguruan Tinggi Dalam Penilaian Tahun 2009 dengan nilai 332 (B). Surat Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi Nomor: 364/SK/BANPT/Akred/S/IX/2014 Tanggal 11 September 2014 Tentang Nilai dan Peringkat Akreditasi Program Studi Pada Program Sarjana dan hasil Akreditasi Program Sarjana (S1) Di Perguruan Tinggi Dalam Penilaian Tahun 2014

dengan nilai 325 (B). Program Studi Ekonomi Syariah (ESy) Jurusan Syariah dan Ekonomi Islam STAIN Jurai Siwo Metro.<sup>1</sup>

Perubahan status dari STAIN Jurai Siwo Metro menjadi IAIN Metro pada tahun 2016 mendorong pembentukan fakultas-fakultas baru yang lahir sesuai dengan kebutuhan masyarakat akan pendidikan, serta pembangunan sarana dan prasarana yang lebih memadai guna mewujudkan IAIN Metro menjadi lebih baik. Salah satu fakultas baru yang lahir yakni Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam yang di dalamnya mencakup beberapa jurusan yang salah satunya ialah Jurusan Ekonomi Syariah.

## **2. Visi Misi Jurusan Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Metro**

### **a. Visi**

Jurusan S1 Ekonomi Syariah memiliki visi “ Menjadi Pusat Study Ekonomi Syariah yang unggul dalam sinergi *Socio-Eco-Techno-Preneurship* berlandaskan nilai-nilai keIndonesiaan dan keIslaman pada tahun 2034”.

### **b. Misi**

- 1) Membentuk sarjana ekonomi yang unggul dan berakhlakul karimah.
- 2) Menyelenggarakan kegiatan akademik yang produktif, inovatif, dan responsif dalam pengelolaan sumber daya melalui kajian keilmuan penelitian dan pengabdian.

---

<sup>1</sup> [www.metrouniv.ac.id](http://www.metrouniv.ac.id), di unduh pada tanggal 28 Januari 2020

- 3) Menciptakan sarjana ekonomi syariah yang berjiwa mandiri dan berdaya saing.
- 4) Menyelenggarakan tata kelola program studi yang profesional, akuntabel, dan transparan, dalam rangka mencapai kepuasan pengguna dan stakeholder.

Berdasarkan visi misi Jurusan Ekonomi di atas dapat dipahami bahwa, dalam pencapaian tujuan dari lulusan Ekonomi Syariah yakni menghasilkan sarjana ekonomi dan bisnis Islam yang jujur dan adil, mampu menganalisis perkembangan ilmu ekonomi dan bisnis masa kini dan masa depan.

### **3. Keadaan Mahasiswa Jurusan Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Metro Angkatan 2017**

Keadaan mahasiswa Jurusan Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Metro pada saat ini berjumlah 1124 mahasiswa aktif. Mahasiswa Angkatan 2017 berjumlah 207 mahasiswa aktif. Sedangkan menjadi responden dalam penelitian ini yaitu sebanyak 18 mahasiswa. Semua responden pada penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

**Tabel 4.1.**  
**Responden Penelitian**

No.	Nama	NPM.	Kelas
1	Arif Adi Candra	1704040113	A
2	Dikavia Selviana	1704040121	A
3	Elda Wati	1702040020	D
4	Hakim Muhibudin	1704041902	D
5	Ibnu Zaki	1704040193	D
6	Ine Suryani	1702040035	A
7	Imam Kurniawan	1704041902	A
8	Muhammad Imam K	1704040207	E

No.	Nama	NPM.	Kelas
9	Lisa Triani	1702040048	A
10	Khoirul Amin	1702040040	D
11	Novita Widayanti	1702040065	D
12	Nur Fauzi Latif	1702040068	A
13	Nur Khasanah	1704040147	A
14	Randy Pratama Putra	1704040150	A
15	Riskon Wasian	1702040083	E
16	Siti Irma Yuliana Sari	1704040163	A
17	Tomas Margono	1704040223	D
18	Zuly Nur Jaka Raharja	1702040104	A

## **B. Faktor-Faktor Minat Mahasiswa Mengaplikasikan Desain Grafis dalam Ekonomi Kreatif**

Minat adalah suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian dan bertindak terhadap orang lain, aktivitas atau situasi yang menjadikan objek dari minat tersebut dengan disertai perasaan senang. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa di dalam minat adalah pemusatan perhatian subjek, terdapat usaha untuk menguasai atau mengetahui sesuatu yang berhubungan dari subjek yang dilakukan dengan perasaan senang.

Mahasiswa adalah orang yang belajar diperguruan tinggi. Mahasiswa merupakan orang yang telah melalui pendidikan SD, SMP dan SMA lalu melanjutkan kejenjang lebih tinggi untuk mendapatkan suatu gelar. Mahasiswa Ekonomi Syariah merupakan sebuah mahasiswa jurusan dari sebuah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam di Institut Agama Islam Negeri Metro. Dalam hal ini peneliti akan meneliti tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa belajar mengaplikasikan desain grafis dalam ekonomi kreatif. Populasi yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah Mahasiswa IAIN Metro yaitu jurusan ekonomi syariah angkatan 2017 yang terdiri dari sekitar 207 orang dari data mahasiswanya. Peneliti melakukan

wawancara kepada responden yang telah dipilih sebagaimana telah disebutkan pada tabel di atas.

Berdasarkan data mahasiswa di atas maka dapat diketahui dari data sampel yang peneliti lakukan dengan penelusuran awal melalui grup WhatsApp yang kemudian dilakukan wawancara tentang minat mahasiswa pada angkatan 2017 dalam mengaplikasikan desain grafis, sehingga diperoleh 18 mahasiswa yang memiliki kriteria mahasiswa yang berminat untuk belajar mengaplikasikan seni desain grafis meskipun bukan dari proses pembelajaran di kampus. Jika dilihat berdasarkan kelas yang paling mendominasi mahasiswa yang berminat mempelajari desain grafis adalah kelas A dan D karena dari hasil wawancara kelas A dan D merupakan kelas yang paling banyak peminatnya, sedangkan kelas lain tidak terlalu banyak.

Berikut hasil wawancara dengan ke 18 responden yang menyatakan bahwa semuanya memiliki ketertarikan atau minat untuk mempelajari desain grafis dan telah mengaplikasikannya sampai saat ini, seperti yang diungkapkan oleh Imam Kurniawan, Zuly Nur Jaka Raharja, Randy Pratama Putra, dan Muhamad Imam Khoiri mereka mengatakan bahwa mereka memiliki minat untuk mengaplikasikan desain grafis karena memang pada awalnya sudah memiliki bakat dan hobi dalam dunia edit foto dan video.<sup>2</sup> Pendapat berbeda disampaikan oleh Khoirul Amin yang mengatakan bahwa

---

<sup>2</sup> Wawancara dengan Imam Kurniawan, Zuly Nur Jaka Raharja, Randy Pratama Putra, dan Muhammad Imam Khoiri, IAIN Metro, 18 Februari 2020

dia belajar mengaplikasikan desain grafis karena ingin bisa desain, alasannya apabila ingin membuat sebuah cover buku atau laporan bisa didesain sendiri.<sup>3</sup>

Faktor budaya, dimana Budaya dapat didefinisikan sebagai hasil kreativitas manusia dari generasi kegenerasi berikutnya yang sangat menentukan bentuk perilaku dalam kehidupannya sebagai anggota masyarakat. seperti yang diungkapkan oleh Elda Wati dan Hakim Muhibudin yang mengatakan bahwa bermula dari desainlah mereka mampu menghasilkan kreativitas desainnya dalam membuat poster, pin, gantungan kunci menjadi lebih bagus dan lebih menarik lagi sehingga bisa di jual dan mendapatkan keuntungan.<sup>4</sup>

Hasil wawancara yang dilakukan dengan Nur Khasanah ia mengatakan bahwa pada awalnya hanya mengikuti temannya yang mengajak untuk belajar kursus desain grafis sampai akhirnya ia memutuskan untuk belajar desain grafis setelah belajar dan paham barulah muncul rasa ketertarikannya mempelajari desain grafis dan telah mengaplikasikannya hingga sampai saat ini.<sup>5</sup> Pernyataan senada juga disampaikan oleh Nur Fauzi Latif dan Lisa Triani yang mengatakan bahwa rasa ketertarikannya mempelajari desain grafis itu dipengaruhi oleh lingkungan teman-temannya banyak bisa desain grafis baik yang masih belajar atau yang sudah mahir dalam dunia desain.<sup>6</sup>

---

<sup>3</sup> Wawancara dengan Khoirul Amin, IAIN Metro, 18 Februari 2020

<sup>4</sup> Wawancara dengan Elda Wati dan Hakim Muhibudin, IAIN Metro, 20 Februari 2020

<sup>5</sup> Wawancara dengan Nur Khasanah, IAIN Metro, 20 Februari 2020

<sup>6</sup> Wawancara dengan Nur Fauzi Latif dan Lisa Triani, IAIN Metro, 18 Februari 2020

Menurut pendapat Arif Adi Candra dan Thomas Margono belajar mengaplikasikan desain grafis terdapat dua manfaat yaitu manfaat finansial dan non finansial, dari segi finansial desain grafis dapat dijadikan sebuah peluang usaha untuk bisa menghasilkan uang meskipun keuntungan yang diperoleh tidak menentu, sedangkan dari segi non finansial desain grafis bermanfaat untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan karena desain menjadikannya terus berfikir kreatif guna membuat sebuah karya seni yang unik dan memiliki ciri khas masing-masing.<sup>7</sup> Pendapat senada disampaikan oleh Dikavia Selviana, Ia mengatakan bahwa manfaat belajar mengaplikasikan desain grafis banyak sekali salah satunya yaitu dari yang awalnya ia tidak mengetahui masalah desain dan aplikasi yang digunakan dalam pembuatan desain seperti Photoshop, corel draw dan picsart sampai sekarang sudah mahir memanfaatkan aplikasi tersebut untuk menghasilkan uang.<sup>8</sup>

Berdasarkan wawancara dengan Arif Adi Chandra dan Ibnu Zaki mereka mengatakan bahwa kreativitas yang telah dituangkan mereka pada desain grafis berupa ciri khas gradiasi dan penempatan warna serta pemberian efek pada desain sangat berbeda sehingga tidak bisa ditiru dan dimiliki desainer lainnya.<sup>9</sup> Menurut pendapat Zuly Nur Jaka Raharja kreativitas yang ia tuangkan kedalam desain tersebut seperti pembuatan postern, gantungan kunci, karikatur dan lain-lain.<sup>10</sup>

---

<sup>7</sup> Wawancara dengan Arif Adi Candra, Thomas Margono IAIN Metro, 20 Februari 2020

<sup>8</sup> Wawancara dengan Dikavia Selviana, IAIN Metro, 23 Februari 2020

<sup>9</sup> Wawancara dengan Arif Adi Candra dan Ibnu Zaki, IAIN Metro, 23 Februari 2020

<sup>10</sup> Wawancara dengan Zuly Nur Jaka Raharja, IAIN Metro, 18 Februari 2020

Kemudian menurut pendapat Siti Irma Yuliana Sari, ia mengatakan bahwa dalam pengaturan waktu untuk belajar mengaplikasikan desain grafis tidaklah mengalami kesulitan karena proses belajar dilakukan pada waktu libur semester kuliah sehingga tidak mengganggu perkuliahan.<sup>11</sup> Pendapat berbeda di sampaikan oleh Novita Widiyanti dan Riskon Wasian yang mengatakan bahwa ia pada awalnya memiliki kesulitan dalam pengaturan waktu untuk belajar desain karena banyaknya tugas kuliah sehingga Ia memutuskan untuk belajar secara otodidak agar lebih mudah dalam mengatur waktunya.<sup>12</sup>

Berdasarkan wawancara dengan Ine Suryani dan Ibnu Zaki yang mengatakan bahwa dengan mengaplikasikan desain grafis Ia sudah menghasilkan produk berupa gantungan kunci, bener, mug dan semuanya dapat diterima oleh konsumen.<sup>13</sup> Pendapat senada disampaikan oleh Dikavia Selviana bahwa produk buaatannya dapat diterima oleh konsumen dan sudah dapat menghasilkan keuntungan meskipun belum meningkatkan perekonomian mereka namun sudah sangat membantu menambah uang jajan.<sup>14</sup>

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat diketahui bahwa minat mahasiswa Jurusan ekonomi syariah IAIN Metro Angkatan 2017 dalam mengaplikasikan desain grafis cukup tinggi. Hal ini dibuktikan dengan seluruh hasil wawancara dengan responden dan mendapatkan hasil bahwa seluruh

---

<sup>11</sup> Wawancara dengan Siti Irma Yuliana Sari, IAIN Metro, 20 Februari 2020

<sup>12</sup> Wawancara dengan Novita Widayanti dan Riskon Wasian, IAIN Metro, 23 Februari 2020

<sup>13</sup> Wawancara dengan Ine Suryani dan Ibnu Zaki, IAIN Metro, 23 Februari 2020

<sup>14</sup> Wawancara dengan Dikavia Selviana, IAIN Metro, 23 Februari 2020

responden memiliki minat yang tinggi dalam mengaplikasikan desain grafis dalam ekonomi kreatif.

### **C. Analisis Faktor-Faktor Minat Mahasiswa Mengaplikasikan Desain Grafis Dalam Ekonomi Kreatif**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di atas, dapat diketahui bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa mempelajari dan mengaplikasikan desain grafis yaitu faktor internal dan faktor eksternal yang dapat diuraikan sebagai berikut:

#### **1. Faktor Internal**

##### **a Pendapatan**

Faktor pendapatan ini seperti yang diungkapkan oleh Elda Wati dan Hakim Muhibudin yang mengatakan bahwa bermula dari desainlah mereka mampu menghasilkan kreativitas desainnya dalam membuat poster, pin, gantungan kunci menjadi lebih bagus dan lebih menarik lagi sehingga bisa di jual dan mendapatkan keuntungan untuk menambah uang saku mereka sendiri.

Hal ini tentunya sejalan dengan teori yang mengatakan bahwa pendapatan adalah penghasilan yang diperoleh seseorang baik berupa uang atau barang. Memiliki usaha dibidang desain grafis dapat memberikan pendapatan yang dapat di gunakan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Keinginan untuk memperoleh pendapatan itulah yang menimbulkan minatnya mempelajari desain grafis.

b Perasaan senang

Faktor perasaan senang ini timbul seperti yang diungkapkan oleh Imam Kurniawan, Zuly Nur Jaka Raharja, Randi Pratama Putra, dan Muhammad Imam Khoiri mereka mengatakan bahwa mereka memiliki minat untuk mempelajari serta mengaplikasikan desain grafis karena memang pada awalnya sudah memiliki bakat dan hobi dalam dunia edit foto dan video.

Hal ini sejalan dengan teori yang mengatakan bahwa perasaan senang adalah suatu keadaan hati atau peristiwa kejiwaan seseorang baik ketika merasa senang atau tidak senang. Perasaan erat hubungannya dengan pribadi seseorang, apabila seseorang memiliki perasaan senang dalam melakukan sesuatu maka akan memunculkan minat untuk melakukan pekerjaan tersebut.

c Motivasi

Faktor motivasi ini seperti yang diungkapkan oleh Khoirul Amin yang mengatakan bahwa alasan dia belajar mengaplikasikan desain grafis karena ingin bisa desain sehingga apabila ingin membuat sebuah cover buku atau laporan bisa di desain sendiri.

Hal ini sejalan dengan teori yang mengatakan bahwa motivasi adalah suatu faktor yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu, oleh karena itu motivasi seringkali diartikan pula sebagai faktor pendorong perilaku seseorang. Motivasi ini menjadi

alasan untuk berperilaku, dimana seseorang melakukan sesuatu karena untuk memenuhi keinginan.

## **2. Faktor Eksternal**

### **a. Budaya**

Faktor budaya ini seperti yang diungkapkan oleh Elda Wati dan Hakim Muhibudin yang mengatakan bahwa bermula dari desainlah mereka mampu menghasilkan kreativitas desainnya dalam membuat poster, pin, gantungan kunci menjadi lebih bagus dan lebih menarik lagi sehingga bisa di jual dan mendapatkan keuntungan.

Hal di atas sejalan dengan teori yang mengatakan bahwa budaya dapat didefinisikan sebagai hasil kreativitas berupa seni dan ilmu pengetahuan manusia dari generasi kegenerasi berikutnya yang sangat menentukan bentuk perilaku dalam kehidupannya sebagai anggota, masyarakat. Budaya beraneka ragam di Indonesia inilah maka kebutuhan yang diperlukan setiap individu pun berbeda-beda sesuai kebutuhan mereka.

### **b. Sosial**

Faktor sosial ini seperti yang diungkapkan oleh Nur Khasanah ia mengatakan bahwa pada awalnya hanya mengikuti temannya yang mengajak untuk belajar kursus desain grafis sampai akhirnya ia memutuskan untuk belajar desain grafis setelah belajar dan paham barulah muncul rasa ketertarikannya terhadap desain grafis dan telah mengaplikasikannya hingga sampai saat ini. Pernyataan senada juga

disampaikan oleh Nur Fauzi Latif dan Lisa Triani yang mengatakan bahwa rasa ketertarikannya mempelajari desain grafis itu dipengaruhi oleh lingkungan teman-temannya banyak bisa desain grafis baik yang masih belajar atau yang sudah mahir dalam dunia desain.

Hal ini sejalan dengan teori yang mengatakan bahwa faktor sosial salah satu faktor dinamik yang memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap perubahan selera dan kebutuhan masyarakat. Faktor-faktor sosial ini terdiri dari kelompok referensi, keluarga, lingkungan sekitar, peranan dan status.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa IAIN Metro Prodi Ekonomi Syariah Angkatan 2017 belajar mengaplikasikan desain grafis yaitu faktor internal dan faktor eksternal. faktor internal yang menjadi alasan mahasiswa ESy mengaplikasikan desain grafis adalah faktor Pendapatan, perasaan senang, dan motivasi. Sedangkan faktor eksternalnya adalah faktor budaya dan faktor sosial. Dari beberapa faktor tersebut yang paling dominan adalah faktor pendapatan, motivasi, dan perasaan senang. Hal tersebut dikarenakan Memiliki usaha dibidang desain grafis dapat memberikan pendapatan yang dapat di gunakan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Sedangkan motivasi dapat memberikan dorongan yang lebih bagi mahasiswa dalam mempelajari desain grafis. Kemudian perasaan senang disini berhubungan dengan hal-hal yang sesuai dengan keinginan mahasiswa.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang peneliti kemukakan di atas, maka peneliti menyarankan:

1. Bagi mahasiswa IAIN Metro, khususnya prodi Ekonomi Syariah agar terus menggali potensi yang ada pada diri sendiri dan terus mengembangkan kreativitas yang dimilikinya agar lebih baik lagi. Serta mengajak dan

mengajarkan keahlian yang dimilikinya tentang seputar dunia desain grafis kepada teman-teman atau adik tingkatnya.

2. Bagi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam khususnya Jurusan ESy agar dapat memberikan fasilitas atau sarana penunjang keterampilan desain grafis kepada mahasiswa yang memiliki minat pada Desain Grafis, seperti mengadakan Lomba tentang desain Grafis dan memfasilitasi kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan. karena kemampuan Desain Grafis yang termasuk kedalam Ekonomi Kreatif ini sangat bermanfaat dan memiliki kontribusi terhadap perkembangan zaman, diharapkan dapat menjadi Mata kuliah yang wajib ditempuh oleh setiap mahasiswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, Rhudi. "Pengaruh Minat Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Jurusan KPerhotelan AKPINDO" Volume 2 Nomor 1 2007.
- Aldy, Rochmad. *Ekonomi Kreatif Pilar Pembangunan Indonesia* Surakarta: Ziyad Visi Media, 2016.
- Arikunto, Suharsijmi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi IV* Jakarta: PT. RinekaCipta, 2006.
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Bandung: Diponegoro, 2005.
- Firdausy, Carunia Mulya. *Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif Di Indonesia* Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2017.
- Fitrah, Muh. dan Lutfiyah. *Metode Penelitian Kualitatif. Tindakan Kelas & Studi Kasus* Sukabumi. Jawa Barat: CV Jejak, 2017.
- Fitriani, Aisyah Nurul dan Irwan Noor. Ainul Hayat. "Pengembangan Industri Kreatif Di kota Batu" *Jurnal "Administrasi Publik JAP"* Volume 2. Nomor 2 t.t.:
- Ghufron, Moh. Idil dan Moch Rohmatullah. "Peran Ekonomi Kreatif Sebagai Solusi Mengatasi Pengangguran" Volume 13. Nomor 1 2019:
- Herawati, Tuty, dkk. "Potensi Kota Bandung Sebagai Destinasi Incentive Melalui Pengembangan Ekonomi Ereatif" Volume 11. Nomor 2 2014.
- Kartono, Kartini. *Pengantar Metodologi Riset Sosial* Bandung: CV Mandar Maju, 2006.
- Khasanah, Isnaini Nur. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Memilih Transaksi Online Studi Kasus Mahasiswa STAIN Angkatan 2012". Skripsi. STAIN Metro. n.d.
- LB. Ruth LB. Ruth Florida W.M Hutabarat. "Srategi Pengembangan Usaha Kuliner Di Kota Malang" *Jurnal "JSP"* Volume 7. Nomor 1 2015: 13–14.
- Mangkunegara, Anwar Prabu. *Perilaku Konsumen*. Bandung. PT. Refika Aditama, 2002.
- Moelyono, Mauled. *Menggerakkan Ekonomi Kreatif* jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2010.

- Muhammad. *Bank Syariah Problem dan Prospek Perkembangan di Indonesia*. Yogyakarta: Graha Ilmi, 2005.
- Muhammad. *Metode Penelitian Ekonomi Islam*. Yogyakarta: Raja Grafindo Persada, 2008.
- Mulyana, Iyan. Agung Prajuhana. and Mohamad Iqbal Surinsah. *Buku Ajar Desain Grafis Dan Multimedia* Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pakuan, 2019.
- Musmuliadi dan Ari Purmadi. "Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar siswa" *Jurnal "Ilmu Pendidikan"* Volume 3. Nomor 1.
- Nadinastiti, Ahmad Ghazali. *Rencana Pengembangan Desain Nasional 2015-2019* PT Republik Solusi.
- Ningrum, Dian Ambar *Apa Itu Ekonomi Kreatif* Yogyakarta: Relasi Inti Media, 2017.
- Nurjanah, Siti. "Analisis Pengembangan Program Bisnis Industri Kreatif Penerapannya Melalui Perguruan Tinggi" *jurnal "JMA"* Volume 18. Nomor 2. 2013.
- Pratiwi, Yenny. "Pengaruh Faktor Internal dan Eksternal Terhadap minat Berwirausaha Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Univeritas Udayana." *E-Jurnal Manajemen Unud*. Vol. No.8, 2016.
- Riawan, Rochmad Adi Purnomo dan La Ode Sugianto. *Studi Kelayakan Bisnis* Unmuh Ponorogo Press, 2017.
- Sa'adah, Zumarotus. "Jati Diri Bangsa Dan Potensi Sumber Daya Kontruktif Sebagai Aset Ekonomi Kreatif Di Indonesia" Volume 11. Nomor 2 2015.
- Saputra, Triyan. "*Pengembangan Ekonomi Kreatif Melalui Permainan Interaktif Dalam Perspektif Ekonomi Islam* Studi Kasus Mahasiswa Ekonomi Syariah Angkatan 2015 IAIN Metro". skripsi. IAIN Metro 2019..
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Suhartini, Yati. "*Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Dalam Berwiraswasta* Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas PGRI Yogyakarta" Volume 7 2011.
- Sutanto, M. Himawan. "Gelombang Ekonomi Ke Empat. Gelombang Ide Dan Gagasan" Volume 6. Nomor 1 Mei 2014.

Sutrisno, Edy. *Manajemen Sumber Daya Manusia* Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009.

Suyanto, M. *Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan Dilengkapi Sampel Iklan Terbaik Kelas Dunia* Yogyakarta : Andi offset, 2004.

Vinsensius Sitepu. Panduan Mengenal Desain Grafis [www.escaeva.com](http://www.escaeva.com).

Wibowo, Tri Joko. "Model Konseptual Kelembagaan Manajemen Rantai Pasokan Dan Manajemen Pengetahuan Pada Industri Kreatif". *Jurnal "Logistik Indonesia"*. Volume 3. Nomor 1 2019.

Widya, Leonardo Adi Dharma. *Pengantar Desain Grafis* Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan Cetakan 1, 2016.

Zuhriah, Nurul. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.

Zulkarnain, Afrizal. "*Penggunaan Desain Grafis Pada Majalah Hidayatullah Sebagai Media Dakwah Dalam Menarik Minat Baca Mad'u Di Bandar Lampung*" skripsi. UINRIL 2018

[www.metrouniv.ac.id](http://www.metrouniv.ac.id).

# **LAMPIRAN**

# **LAMPIRAN**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296;

Nomor : 2619/In.28.3/D.1/PP.00.9/10/2019

14 Oktober 2019

Lampiran :-

Perihal : **Pembimbing Skripsi**

Kepada Yth:

1. Zumaroh, M.E.Sy.
  2. Aisyah Sunarwan, M.Pd.
- di – Tempat

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Dalam rangka membantu mahasiswa dalam penyusunan Proposal dan Skripsi, maka Bapak/Ibu tersebut diatas, ditunjuk masing-masing sebagai Pembimbing I dan II Skripsi mahasiswa :

Nama : Tri Pawitan Ningrum  
NPM : 1602040160  
Fakultas : Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam  
Jurusan : Ekonomi Syariah (Esy)  
Judul : Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Terhadap Desain Grafis Dalam Ekonomi Kreatif (Studi Kasus Mahasiswa Esy IAIN Metro)

Dengan ketentuan :

1. Pembimbing, membimbing mahasiswa sejak penyusunan Proposal sampai selesai Skripsi :
  - a. Pembimbing I, mengoreksi outline, alat pengumpul data (APD) dan mengoreksi Skripsi setelah pembimbing II mengoreksi.
  - b. Pembimbing II, mengoreksi Proposal, outline, alat pengumpul data (APD) dan mengoreksi Skripsi, sebelum ke Pembimbing I.
2. Waktu penyelesaian Skripsi maksimal 4 (empat) semester sejak SK bimbingan dikeluarkan.
3. Diwajibkan mengikuti pedoman penulisan karya ilmiah yang di keluarkan oleh LP2M Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
4. Banyaknya halaman Skripsi antara 40 s/d 70 halaman dengan ketentuan :
  - a. Pendahuluan ± 2/6 bagian.
  - b. Isi ± 3/6 bagian.
  - c. Penutup ± 1/6 bagian.

Demikian disampaikan untuk dimaklumi dan atas kesediaan Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

*Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*



Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
Kelembagaan

MUHAMMAD SALEH

## **OUTLINE**

### **FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT MAHASISWA TERHADAP DESAIN GRAFIS DALAM EKONOMI KREATIF (Studi Kasus Mahasiswa Ekonomi Syariah Angkatan 2017 IAIN Metro)**

**HALAMAN SAMPUL**

**HALAMAN JUDUL**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**ABSTRAK**

**ORISINILITAS PENELITIAN**

**MOTTO**

**PERSEMBAHAN**

**KATA PENGANTAR**

**DAFTAR ISI**

**DAFTAR TABEL**

**DAFTAR GAMBAR**

**DAFTAR LAMPIRAN**

#### **BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Pertanyaan Penelitian
- C. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- D. Penelitian Relevan

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

- A. Desain Grafis
  - 1. Pengertian Desain Grafis
  - 2. Elemen-elemen Dasar Desain Grafis
  - 3. Prinsip-prinsip Desain Grafis
- B. Ekonomi Kreatif
  - 1. Pengertian Ekonomi Kreatif
  - 2. Subsektor Ekonomi Kreatif
  - 3. Peluang Ekonomi Kreatif
  - 4. Kelemahan dan Tantangan Ekonomi Kreatif

C. Minat

1. Pengertian Minat
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa

**BAB III METODE PENELITIAN**

- A. Jenis dan Sifat Penelitian
- B. Sumber Data
- C. Teknik Pengumpulan Data
- D. Teknik Analisa Data

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

- A. Gambaran Objek Penelitian
  1. Sejarah Singkat Jurusan Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Metro
  2. Visi Misi Jurusan Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Metro
  3. Keadaan Mahasiswa Jurusan Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Metro Angkatan 2017
- B. Faktor-Faktor Minat Mahasiswa Terhadap Desain Grafis dalam Ekonomi Kreatif
- C. Analisis Faktor-Faktor Minat Mahasiswa Terhadap Desain Grafis Dalam Ekonomi Kreatif

**BAB V PENUTUP**

- A. Kesimpulan
- B. Saran

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

**Metro, Desember 2019**

**Penulis,**



**Tri Pawitan Ningrum**

NPM. 1602040160

**Pembimbing I**



**Zumaroh, S.E.I.M.E.Sy**

NIP. 197904222006042002

**Pembimbing II**



**Aisyah Sunarwan, M.Pd**

NIDN. 0207021301

## **ALAT PENGUMPUL DATA (APD)**

### **FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT MAHASISWA TERHADAP DESAIN GRAFIS DALAM EKONOMI KREATIF (Mahasiswa Ekonomi Syariah Angkatan 2017 IAIN Metro)**

#### **A. Wawancara/Interview**

1. Apakah anda memiliki minat mempelajari desain grafis?
2. Mengapa anda tertarik mempelajari desain grafis?
3. Apakah anda mempelajari desain grafis karena keinginan diri sendiri atau orang lain?
4. Manfaat apa yang anda peroleh dari mempelajari desain grafis?
5. Kreativitas apakah yang anda lakukan untuk menyampaikan pesan visual dalam desain grafis?
6. Bagaimna anda memenej waktu guna mempelajari desain grafis agar tidak mengganggu perkuliahan?
7. Dimana anda mempelajari desain grafis?
8. Apakah setelah anda mempelajari desain grafis perekonomian anda meningkat?
9. Bagaimana anda mendapatkan keuntungannya atau pendapatan mempelajari desain grafis?
10. Menurut anda, apa hubungannya mempelajari desain grafis dengan peningkatan ekonomi?

#### **B. Dokumentasi**

1. Sejarah Singkat Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI)
2. Visi dan Misi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI)
3. Keadaan Mahasiswa Jurusan S1 Ekonomi Syariah IAIN Metro
4. Data Mahasiswa Jurusan S1 Ekonomi Syariah IAIN Metro Angkatan 2017

Metro, Januari 2020  
Mahasiswa Ybs.



**Tri Pawitan Ningrum**  
NPM. 16020401160

Mengetahui,

Pembimbing I

Pembimbing II



**Zumaroh, S.E.I.M.E.Se**  
NIP. 197904222006042002



**Aisyah Sunarwan, M.Pd**  
NIDN. 0207021301



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.febi.metrouniv.ac.id; e-mail: febi.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : 0529/In.28/D.1/TL.00/02/2020  
Lampiran : -  
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,  
Mahasiswa IAIN Metro Ekonomi  
Syariah Angkatan 2017  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: 0528/In.28/D.1/TL.01/02/2020,  
tanggal 11 Februari 2020 atas nama saudara:

Nama : **TRI PAWITAN NINGRUM**  
NPM : 1602040160  
Semester : 8 (Delapan)  
Jurusan : Ekonomi Syaria`ah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di IAIN Metro Ekonomi Syariah Angkatan 2017, dalam rangka meyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT MAHASISWA TERHADAP DESAIN GRAFIS DALAM EKONOMI KREATIF(Studi Kasus Mahasiswa Ekonomi Syariah Angkatan 2017 IAIN Metro)".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 11 Februari 2020

Wakil Dekan I,

Drs. H.M. Saleh MA.  
NIP. 19650111 199303 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.febi.metrouniv.ac.id; e-mail: febi.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT TUGAS**

Nomor: 0528/In.28/D.1/TL.01/02/2020

Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Institut Agama Islam Negeri Metro,  
menugaskan kepada saudara:

Nama : **TRI PAWITAN NINGRUM**  
NPM : 1602040160  
Semester : 8 (Delapan)  
Jurusan : Ekonomi Syariah

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di IAIN Metro Ekonomi Syariah Angkatan 2017, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT MAHASISWA TERHADAP DESAIN GRAFIS DALAM EKONOMI KREATIF(Studi Kasus Mahasiswa Ekonomi Syariah Angkatan 2017 IAIN Metro)".
  2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro  
Pada Tanggal : 11 Februari 2020

Mengetahui,  
Pejabat Setempat  
  
M. Nur Sa'adon, SE  
NIP. 19611091968034005

Wakil Dekan I,  
  
Drs. H.M. Saleh MA  
NIP. 19650111 199303 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
UNIT PERPUSTAKAAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
M E T R O Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iaim@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA  
Nomor : P-364/In.28/S/U.1/OT.01/06/2020**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : TRI PAWITAN NINGRUM  
NPM : 1602040160  
Fakultas / Jurusan : Ekonomi dan Bisnis Islam/Ekonomi Syariah

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2019 / 2020 dengan nomor anggota 1602040160.

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas dari pinjaman buku Perpustakaan dan telah memberi sumbangan kepada Perpustakaan dalam rangka penambahan koleksi buku-buku Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.



Metro, 08 Juni 2020  
Kepala Perpustakaan

Drs. Mukhtadi Sudin, M.Pd  
NIP. 1958083119810301001



KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
(IAIN) JURAI SIWO METRO

Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111 Telp. (0725) 41507, Fax (0725) 47296,  
Email : [stainjusi@stainmetro.ac.id](mailto:stainjusi@stainmetro.ac.id) Website : [www.stainmetro.ac.id](http://www.stainmetro.ac.id)

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Tri Pawitan Jurusan/Prodi : FEBI (Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam)/ESy (Ekonomi Syariah)  
Ningrum  
NPM : 1602040160 Semester/TA : VII/2018

NO	Hari/Tgl	Hal Yang Dibicarakan	Tanda Tangan Dosen
	Senin 20 Jan 2020	- perbaikan APD - APD harus berdasar pada indikator yang diberikan dari teori	
	Jumat 24 Jan 2020	- pertanyaan masih belum sesuai dengan indikator	
	Rabu 29 Jan 2020	- ACC APD	

Dosen Pembimbing II,

Aisyah Sunarwan, M.Pd  
NIP.0207021301

Mahasiswa Ybs,

Tri Pawitan Ningrum  
NPM. 1602040160



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
(IAIN) JURAI SIWO METRO**

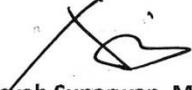
Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111 Telp. (0725) 41507, Fax (0725) 47296,  
Email : [stainjusi@stainmetro.ac.id](mailto:stainjusi@stainmetro.ac.id) Website : [www.stainmetro.ac.id](http://www.stainmetro.ac.id)

**FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : Tri Pawitan Jurusan/Prodi : FEBI (Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam)/ESy (Ekonomi Syaiah)  
Ningrum  
NPM : 1602040160 Semester/TA : VII/2018

NO	Hari/Tgl	Hal Yang Dibicarakan	Tanda Tangan Dosen
	- Kamis 12 Des 2018  Jumat 13 Des 2018	- perjas lagi bagaimana anda akan menganalisis data  - ACC BAB I - <u>II</u>	  

Dosen Pembimbing II,

  
**Aisyah Sunarwan, M.Pd**  
NIP.

Mahasiswa Ybs,

  
**Tri Pawitan Ningrum**  
NPM. 1602040160



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
(IAIN) JURAI SIWO METRO**

Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111 Telp. (0725) 41507, Fax (0725) 47296,  
Email : [stainjusi@stainmetro.ac.id](mailto:stainjusi@stainmetro.ac.id) Website : [www.stainmetro.ac.id](http://www.stainmetro.ac.id)

**FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : **Tri Pawitan** Jurusan/Prodi : **FEBI (Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam)/ESy (Ekonomi Syariah)**  
NPM : **1602040160** Semester/TA : **VII/2018**

NO	Hari/Tgl	Hal Yang Dibicarakan	Tanda Tangan Dosen
	31-1-2020	Acc Online, lanjutkan penulisan bab 1	
	1-2-2020	<ul style="list-style-type: none"><li>- UBM dipertegas permasalahan</li><li>- Pertanyaan penelitian diubah redaksinya</li><li>- Tujuan penelitian disesuaikan</li><li>- Manfaat praktis diformulasikan lagi</li><li>- Penelitian relevan, cari yg sesuai bidang ekonomi</li></ul>	
	18-2-2020	Acc bab I, lanjutkan penulisan bab II	

Dosen Pembimbing I,

**Zumaroh, ME.Sy, S.E.I**  
NIP. 197904222006042002

Mahasiswa Ybs,

**Tri Pawitan Ningrum**  
NPM. 1602040160



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
(IAIN) JURAI SIWO METRO**

Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111 Telp. (0725) 41507, Fax (0725) 47296,  
Email : [stainjusi@stainmetro.ac.id](mailto:stainjusi@stainmetro.ac.id) Website : [www.stainmetro.ac.id](http://www.stainmetro.ac.id)

**FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : **Tri Pawitan** Jurusan/Prodi : **FEBI (Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam)/ESy (Ekonomi Syariah)**  
Ningrum  
NPM : **1602040160** Semester/TA : **VII/2018**

NO	Hari/Tgl	Hal Yang Dibicarakan	Tanda Tangan Dosen
	20-2-2020	Acc bab I-III, lanjutkan penyusunan APD	
	21-2-2020	Acc APD, lanjutkan pengumpulan data dan penulisan hasil penelitian	

Dosen Pembimbing I,

**Zumaroh, M.E.Sy, S.E.I**  
NIP. 197904222006042002

Mahasiswa Ybs,

**Tri Pawitan Ningrum**  
NPM. 1602040160



KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
(IAIN) JURAI SIWO METRO

Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111 Telp. (0725) 41507, Fax (0725) 47296,  
Email : [stainjusi@stainmetro.ac.id](mailto:stainjusi@stainmetro.ac.id) Website : [www.stainmetro.ac.id](http://www.stainmetro.ac.id)

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Tri Pawitan Jurusan/Prodi : FEBI (Fakultas Ekonomi dan  
Ningrum Bisnis Islam)/ESy (Ekonomi Syariah)  
NPM : 1602040160 Semester/TA : VIII/2019-2020

NO	Hari/Tgl	Hal Yang Dibicarakan	Tanda Tangan Dosen
	15 Jan 2020	all BAB 1-V skripsi siap dimengajayakan	

Dosen Pembimbing II,

Aisyah Sunarwan, M.Pd  
NIP. 0207021301

Mahasiswa Ybs,

Tri Pawitan Ningrum  
NPM. 1602040160



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
(IAIN) JURAI SIWO METRO**

Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111 Telp. (0725) 41507, Fax (0725) 47296,  
Email : [stainjusi@stainmetro.ac.id](mailto:stainjusi@stainmetro.ac.id) Website : [www.stainmetro.ac.id](http://www.stainmetro.ac.id)

**FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : **Tri Pawitan** Jurusan/Prodi : **FEBI (Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam)/ESy (Ekonomi Syaiah)**  
Ningrum  
NPM : **1602040160** Semester/TA : **VII/2018**

NO	Hari/Tgl	Hal Yang Dibicarakan	Tanda Tangan Dosen
	10/2020 /mni	Perbaiki Bab 4 analisis dan perjelas kesimpulan	

Dosen Pembimbing I,

**Zumaroh, ME.Sy, S.E.I**  
NIP. 197904222006042002

Mahasiswa Ybs,

**Tri Pawitan Ningrum**  
NPM. 1602040160





**KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
(IAIN) JURAI SIWO METRO**

Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111 Telp. (0725) 41507, Fax (0725) 47296,  
Email : [stainjusi@stainmetro.ac.id](mailto:stainjusi@stainmetro.ac.id) Website : [www.stainmetro.ac.id](http://www.stainmetro.ac.id)

**FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : **Tri Pawitan Ningrum**                      Jurusan/Prodi : **FEBI (Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam)/ESy (Ekonomi Syaiah)**  
NPM : **1602040160**                      Semester/TA : **VII/2018**

NO	Hari/Tgl	Hal Yang Dibicarakan	Tanda Tangan Dosen
	Sel 16/06 2020	Acc skripsi, Siapkan kelengkapan berkas untuk munaqosyah	

Dosen Pembimbing I,

**Zumaroh, ME.Sy, S.E.I**  
NIP. 197904222006042002

Mahasiswa Ybs,

**Tri Pawitan Ningrum**  
NPM. 1602040160

## FOTO DOKUMENTASI



Contoh hasil desain grafis berupa karikatur gambar



Contoh hasil desain grafis berupa gantungan kunci



Contoh hasil desain grafis berupa mug atau cangkir



Contoh hasil desain grafis berupa benner



Foto dokumentasi bersama Mahasiswa Esy Desain Grafis 2017

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Tri Pawitan Ningrum, lahir pada tanggal 22 Februari 1998 di Desa Surya Mataram Kecamatan Margatiga Kabupaten Lampung Timur, dari pasangan Bapak Tukiman dan Ibu Kasipi. Peneliti merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara.

Peneliti menyelesaikan pendidikan formalnya di SD Negeri 03 Surya Mataram, lulus pada tahun 2010, kemudian melanjutkan pada MTs Bustanul Ulum Putra Aji I, lulus pada tahun 2013, kemudian melanjutkan pada MA Darul A'mal Metro Barat Kota Metro, lulus pada tahun 2016. Selanjutnya peneliti melanjutkan pendidikan pada Program Ekonomi Syariah Jurusan Syariah dan Ekonomi Islam Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Jurai Siwo Metro dimulai pada Semester I Tahun Ajaran 2015/2016, yang kemudian pada Tahun 2017, STAIN Jurai Siwo Metro beralih status menjadi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.