

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang**

Distribution Outlet (Distro) dan clothing kini menjadi salah satu bisnis yang sangat pesat perkembangannya di industri kreatif. Tak kurang dari 1000 distro dan clothing di Indonesia yang tumbuh subur dengan berbagai produk kreativitasnya, bahkan persaingan di kota Pangkalpinang sendiri sudah sangat ketat antara distro dan clothing. Mulai dari persaingan harga hingga persaingan kreativitas design sebagai bentuk media publikasi dan promosi yang mampu membuat produk yang mereka tawarkan lebih dikenal banyak orang.

Dengan persaingan yang begitu keras dalam bisnis ini membuat para produsen perlu untuk melakukan promosi untuk memperkenalkan produk yang mereka tawarkan ke pasar dan mencuri perhatian. Dimana dengan promosi yang efektif dan tepat sasaran maka perusahaan bisa segera merasakan manfaat dari promosi tersebut. Selain itu untuk memperkenalkan produk yang ditawarkan, media promosi memiliki tujuan utama bagi perusahaan yaitu untuk meningkatkan minat beli konsumen.

Sobat Sport adalah distro yang menjual produk perlengkapan olahraga seperti futsal dan sepakbola. Dan di Pangkalpinang distro yang menjual produk olahraga terhitung banyak sekali, untuk itu Sobat Sport yang terhitung baru memasuki bisnis ini harus bisa ikut bersaing dengan distro yang lebih dulu di kenal masyarakat Pangkalpinang melalui media cetak dan media promosi.

Penulis akan membuat tampilan yang berbeda dalam Katalog yang akan penulis buat. Dengan cara ini konsumen akan lebih tertarik untuk melihat dan mengetahui produk-produk yang ditawarkan oleh Sobat Sport. Penulis juga akan membuat desain promosi/publikasi seperti Pin, Sticker,

Mug, Dan Kalender dengan desain yang berbeda dan terlihat menarik bagi konsumen maupun calon konsumen.

Dalam pembuatan media promosi dan publikasi ini penulis akan menggunakan beberapa software yang menunjang dalam pembuatan project ini. Adapun Software yang penulis digunakan yaitu Corel Draw dan Adobe Photoshop CS5.

## **2. Rumusan Masalah**

Penulis akan membahas bagaimana cara untuk lebih memperkenalkan usaha Sobat Sport kepada masyarakat umum, yaitu dengan cara mempromosikan dan mempublikasikan dengan membuat Logo, Katalog dan beberapa stationery untuk lebih memperkenalkan usaha Sobat Sport.

Adapun permasalahan yang timbul antara lain :

- a. Berapa lama waktu yang di butuhkan oleh penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir di Sobat Sport?
- b. Bagaimana cara penulis untuk mempresentasikan karya-karya desain grafis yang telah dibuat?
- c. Hal-hal apa saja yang didapat selama penulis melaksanakan Tugas Akhir?
- d. Berapa total biaya yang di perlukan Sobat Sport untuk membuat media promosi dan publikasi tersebut?

## **3. Batasan Masalah**

Batasan masalah penulisan ini diarahkan untuk melakukan pengkajian mengenai perancangan desain katalog dan stationery agar bisa menarik perhatian calon konsumen.

#### **4. Tujuan Penulisan**

Tujuan perancangan meliputi dua bagian yaitu tujuan umum dan tujuan khusus, adapun tujuan tersebut adalah :

##### **a. Tujuan Umum**

- 1) Sebagai syarat kelulusan dalam menempuh ujian akhir Diploma III di Jurusan Desain Grafis dan Multimedia, Program Studi Manajemen Informatika, STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.
- 2) Tugas akhir ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan perbandingan untuk mahasiswa Manajemen Informatika yang lain dalam mengerjakan Tugas Akhir selanjutnya.

##### **b. Tujuan Khusus**

- 1) Mengetahui media-media komunikasi visual apa saja yang efektif dan komunikatif untuk mempromosikan distro Sobat Sport.
- 2) Mampu mendesain media yang tepat untuk mempromosikan distro Sobat Sport.

#### **5. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Tugas akhir**

##### **a. Arti penting atau peranan topic pembicaraan atau penelitian**

Setelah melakukan wawancara dan berbagai rangkaian penelitian, penulis akan melakukan serangkaian kegiatan yang nantinya akan penulis lakukan dan penulis terapkan dalam berbagai macam jenis desain mediapublikasi untuk mendapatkan hasil desain majalah yang baik dan tentunya dapat diterima oleh semua golongan masyarakat. Adapun kegiatan-kegiatan yang harus penulis terapkan dalam metode penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

##### **1) Memutuskan Benda Publikasi**

Setelah membagi pilihan benda publikasi kedalam bentuk cetak dan digital, maka penulis memutuskan untuk membuat desain seperti majalah cetak dan juga majalah digital, serta beberapa stationary

dengan penggunaan material kertas yang khusus dan elegan serta teknik setak dalam bentuk sablon dan emboss.

## **2) Mendesain**

Dalam hal ini penulis akan menggunakan beberapa software yang tepat dan sesuai dengan apa yang di butuhkan untuk menghasilkan karya desain yang sesuai dengan apa yang penulis dan tempat usaha harapkan. Untuk membuat majalah cetak, majalah digital, serta beberapa jenis stationary, maka penulis menggunakan aplikasi Software Adobe Photoshop CS5, Corel Draw X4 dan 3Ds Max 7.

### **b. Perlunya pengembangan dalam desain**

Penulis berusaha untuk membuatkan hasil karya yang terbaik untuk usaha Sobat Sport, maka dari itu penulis harus berusaha dengan cara lebih baik untuk mempromosikan usaha Sobat Sport kedalam beberapa bentuk publikasi, dan penulis berusaha menggabungkan beberapa macam software desain grafis kedalam berbagai macam-macam wujud desain berupa desain digital maupun cetak.

## **6. Metode Penelitian**

Agar mendapatkan data yang akurat dalam Tugas Akhir ini maka digunakanlah metode-metode pengumpulan data. Metode pengumpulan data yang di gunakan adalah sebagai berikut:

### **a. Pengumpulan data primer**

Metode pengumpulan data rimer adalah metode pengumpulan data yang pertama kali di lakukan dan di catat oleh peneliti.

Adapun metode pengumpulan data primer yang digunakan penulis adalah:

### 1) Observasi

Observasi (Pengamatan) yaitu kegiatan mencermati langsung secara virtual terhadap kondisi objek penelitian. Observasi dilakukan setelah mencermati data sekunder serta memperoleh masukan dari berbagai narasumber. Pada metode ini dilakukan pengamatan dan pencatatan secara langsung mengenai keadaan dan suasana yang ada pada Sobat Sport.

### 2) Wawancara

Wawancara yaitu pengumpulan data yang dilakukan untuk mencari data dengan cara Tanya jawab secara langsung kepada narasumber yang disebut informan. Pada metode ini Tanya jawab dilakukan secara langsung dengan pemilik SOBAT SPORT yaitu sodara Ali.

### 3) Kepustakaan

Metode ini menggunakan literature untuk data koperatif dalam menunjang semua data yang diperoleh dari berbagai sumber kepustakaan untuk memperoleh teori-teori dan mempelajari peraturan-peraturan yang berhubungan dengan penulisan dan menunjang data yang diperoleh di lapangan.

## **7. Sistematika Penulisan**

Sesuai dengan ruang lingkup penulisan Tugas Akhir, agar mendapat gambaran yang jelas dan singkat mengenai sistem informasi pengajian ini, penulis menyusun laporan Tugas Akhir ini dalam lima bab dengan sistematika sebagai berikut :

### **BABI : PENDAHULUAN**

Bab ini memuat Latar Belakang, Masalah, Tujuan Penulisan, Batasan Masalah, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

## **BAB II : ORGANISASI**

Dalam bab ini menjelaskan mengenai teori singkat tentang hardware dan software yang digunakan. Spesifikasi hardware dan software yang akan digunakan. Teori singkat mengenai konsep design yang disetujui antara hardware dan software pendukung yang sudah dan akan digunakan.

## **BAB III : ANALISIS**

Dalam bab ini akan dibahas mengenai objek penelitian yang berisi konsep design, draft, dan materi dari objek yang diteliti. Analisis objek yang berisikan analisis dari objek penelitian.

## **BAB IV : IMPLEMENTASI DESAIN**

Dalam bab ini dijabarkan mengenai implementasi bentuk design. Berupa gambaran tentang desain apa yang telah dibuat yang nantinya akan dicetak dalam bentuk nyata.

## **BAB V : PENUTUP**

Dalam bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan tentang apa yang telah dilakukan selama Tugas Akhir pada Sobat Sport serta memberikan saran-saran terhadap sistem untuk meningkatkan usaha penjualan ditempat riset.