

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Pada saat ini usaha yang bergerak dibidang grafis percetakan mengalami perkembangan begitu pesat setiap tahun. Usaha dalam bidang grafika selalu mengikuti perkembangan tanpa mengenal musim. Banyak perusahaan percetakan yang mulai tumbuh dan bersaing untuk memberikan hasil produksi yang maksimal kepada masyarakat akan keperluan barang-barang cetak. Sudah menjadi sifat alamiah manusia ingin memberikan suatu informasi kepada orang lain tentang suatu produk dengan media yang menarik agar orang yang menerima informasi mau membeli ataupun sekedar mengetahui tentang produk yang ditawarkan. Inovasi dalam bidang cetak mencetak juga terus mengalami kemajuan dengan banyaknya tempat yang melayani jasa cetak *offset* bahkan saat sekarang ini tren *digital printing* juga berkembang pesat.

Mufhie Printing salah satu percetakan yang ingin berpartisipasi memajukan usahanya, penulis yang memiliki latar belakang pendidikan dibidang desain grafis mencoba menawarkan suatu media penyampaian dengan system informasi dan promosi “Mufhie Printing” melalui *website*. Dengan sistem informasi dan promosi yang ada akan lebih memudahkan Mufhie Printing dikenal oleh masyarakat dan biaya promosi akan dapat lebih di tekan seminimal mungkin.

## **2. Rumusan Masalah**

Penulis mengambil pembahasan mengenai bagaimana cara untuk lebih memperkenalkan Mufhie Printing kepada masyarakat umum, yaitu dengan cara mempublikasikan Mufhie Printing dengan membuat media promosi dalam bentuk katalog cetak yang berisikan mengenai bidang usaha yang dijalani, serta membuat beberapa stationary untuk lebih memperkenalkan Mufhie Printing.

Adapun permasalahan yang timbul antara lain :

- a) Bagaimana cara mendesain media publikasi yang akan penulis buat semenarik mungkin mulai dari penggunaan warna, penempatan teks, dan lain-lain agar dapat menarik dan tidak terlihat membosankan ketika orang melihat dan membacanya.
- b) Software yang akan penulis pergunakan untuk membuat katalog dan stationary untuk Mufhie Printing yaitu Photoshop CS dan CorelDraw X4.

## **3. Tujuan Penulisan**

Tugas Akhir (TA) yang penulis lakukan ini bertujuan agar penulis dapat memperoleh gelar D III (Diploma 3) dari STMIK ATMA LUHUR. Selain itu agar penulis dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah penulis pelajari di saat perkuliahan dan didalam dunia kerja, agar mahasiswa mendapatkan pengetahuan yang lebih luas lagi. Berdasarkan pemikiran tersebut penulis selaku mahasiswa jurusan Manajemen Informatika STMIK ATMA LUHUR berencana akan membuat media promosi Mufhie Printing dalam bentuk media cetak, serta beberapa stationary yang tentunya akan sangat membantu untuk lebih memperkenalkan Mufhie Printing pada masyarakat banyak.

#### **4. Ruang Lingkup**

##### **a) Arti penting atau peranan topik pembicaraan atau penelitian**

Setelah penulis melakukan wawancara dan berbagai rangkaian penulis. Penulis akan melakukan serangkaian kegiatan yang nantinya akan penulis lakukan dan terapkan keberbagai macam jenis desain media publikasi untuk mendapatkan hasil desain yang baik dan tentunya dapat di terima oleh semua golongan masyarakat.

##### **1) Observasi**

Dalam hal ini dengan penulis melakukan observasi atau pengamatan langsung ke Mufhie Printing, penulis berusaha untuk memahami konsep dan bidang yang di jalankan Mufhie Printing selaku tempat penulis mengerjakan TA (Tugas Akhir) dan mengizinkan penulis untuk membuat beberapa media publikasi sesuai dengan yang di butuhkan. Tentunya dengan konsep yang lebih baik.

##### **2) Memilih Jenis dan Media Publikasi**

Setelah melakukan observasi penulis akan memilih media publikasi yang nantinya akan di terapkan sebagai sarana untuk lebih memperkenalkan Mufhie Printing yang bergerak dalam bidang percetakan & sablon. Untuk itu penulis berencana untuk membuat beberapa media publikasi dalam bentuk cetak.

##### **3) Memutuskan Benda Publikasi**

Setelah membagi pilihan benda publikasi ke dalam bentuk cetak, maka penulis memutuskan untuk membuat desain katalog, serta beberapa stationary dengan menggunakan material kertas yang elegan dan tehnik cetak dalam bentuk sablon dan emboss.

#### 4) Mendesign

Dalam hal ini penulis menggunakan software yang tepat dan sesuai dengan apa yang penulis butuhkan untuk menghasilkan karya desain yang sesuai dengan apa yang penulis dan tempat riset penulis harapkan. Untuk membuat katalog cetak serta beberapa jenis stationary. Penulis menggunakan *Software Adobe Photoshop CS dan Corel Draw X4*.

#### b) Perlunya pengembangan / peningkatan di bidang topik design

Penulis berusaha untuk membuatkan hasil karya yang terbaik untuk Mufhie Printing dengan cara lebih mempromosikan Mufhie Printing ke dalam beberapa bentuk media publikasi. Tidak hanya itu, nantinya penulis juga akan memilih dan akan menggunakan berbagai macam material yang ada sebagai pendukung dari proses cetak, di sertai dengan berbagai macam tehnik cetak yang sesuai dengan apa yang di butuhkan ke dalam media publikasi.

#### 5. Metode Penelitian

Dalam penulisan laporan TA (Tugas Akhir) ini penulis menggunakan berbagai metode yang di gunakan yaitu :

- a) Studi lapangan tentang Mufhie Printing yang bergerak dalam bidang penerimaan jasa percetakan & sablon.
- b) Teori praktek tipikal metode layout iklan

#### 11) AXIAL



Elemen iklan di letakan berdasarkan sebuah sumbu yang di letakan pada posisi tertentu di halaman iklan dan pada metode ini akan di tampilkan banyak bagian yang kosong.

## 12) GROUP



Layout ini menggunakan sejumlah elemen berupa foto yang di letakan berkelompok dalam suatu titik konsentrasi pandang pada halaman iklan karena bertujuan untuk memberikan satu pusat perhatian.

## 13) BAND BAND



Elemen iklan di pasang membentang seperti sabuk tapi letaknya membujur vertikal dan memblocking materi setinggi halaman iklan.

## 14) PATH



Model ini menyebar materi, baik berupa foto maupun teks secara zig zag seluas halaman iklan.

15) T



Model kuno yang membentuk huruf T tetapi efektif dan masih banyak di gunakan.

16) Z



Tekhnik ini adalah untuk meratakan perhatian di seluas permukaan halaman ini di gunakan pada iklan baris latin yang di baca dari kiri ke kanan dengan permainan typografi.

17) S



Metode layout iklan ini kebalikan dari Z dan di pergunakan bagi pembaca yang menggunakan huruf non latin, misalkan bahasa atau huruf Arab.

18) U



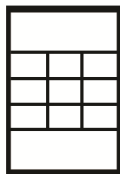
Metode iklan yang di pasang mengikuti huruf U.

19) GRID / SISTEM KOLOM



Model ini mirip dengan axial , tetapi letak dan ukuran elemen lebih memenuhi bidang iklan sehingga tidak hanya bidang yang kosong.

20) CHECKERBOARD / PAPAN CATUR



Metode yang memasang elemen - elemen gambar / foto secara rapi menyerupai kotak-kotak papan catur dan cocok di gunakan untuk elemen raster sama atau foto - foto yang sama.

## **6. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan laporan ini terbagi dalam beberapa bab yang tersusun sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang hal-hal yang berkaitan dengan penulisan TA (Tugas Akhir) yang berisikan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penulisan, Ruang Lingkup / Batasan Masalah, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

### **BAB II ORGANISASI DAN TEKNOLOGI**

Dalam bab ini menjelaskan mengenai teori singkat tentang hardware dan software yang di gunakan. Spesifikasi hardware dan software yang sudah dan akan di gunakan. Teori singkat mengenai konsep desain yang di setuju dan hubungan antara hardware dan software pendukung yang sudah dan akan di gunakan.

### **BAB III ANALISIS**

Dalam bab ini akan di bahas mengenai objek penelitian yang berisi konsep desain, draft, dan materi dari objek yang di teliti.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DESAIN**

Dalam bab ini dijabarkan mengenai implementasi bentuk desain. Berupa gambaran tentang desain apa yang telah di buat yang nantinya akan di cetak dalam bentuk nyata.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini terdapat tentang kesimpulan dan saran yang penulis berikan mengenai apa yang telah di teliti, serta lampiran.