

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Desain grafis atau rancang grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tipografi, fotografi, serta ilustrasi yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Bidang ini melibatkan proses komunikasi visual dan desain komunikasi. Desainer grafis membuat dan mengkombinasikan simbol, gambar, dan teks untuk membentuk representasi gagasan dan pesan secara visual. Desainer grafis menggunakan teknik tipografi, seni rupa, dan tata letak halaman untuk membuat komposisi visual. Penggunaan umum dari desain grafis adalah seperti desain perusahaan (logo dan merek), desain editorial (majalah, surat kabar, dan buku), desain lingkungan, periklanan, desain web, desain komunikasi, dan kemasan produk. [1]

Pada saat ini desain grafis mempunyai peranan penting dalam segala bidang usaha yang memanfaatkan keahlian desain grafis, karena kebutuhan desain grafis dan publikasi sekarang semakin marak di dunia usaha, sehingga membuat desain grafis di tuntut untuk bisa mengembangkan dalam membuat sebuah produk yang bisa menimbulkan daya tarik masyarakat. Contoh media publikasi mencakup brosur, poster, spanduk, banner, dan lain-lainnya.

Desain grafis sangat berkaitan dengan perancangan, karena proses untuk membuat sebuah karya dengan menggunakan ilmu perancangan. Unsur- unsur yang digunakan dalam ilmu perancangan yaitu bentuk, tekstur, garis, ruang dan warna. Peralatan yang di gunakan oleh desainer grafis untuk merancang suatu karya terdiri dari ide, akal, mata, tangan dan computer. Sebuah ide tidak dianggap dianggap sebagai sebuah desain sebelum di realisasikan atau dinyatakan dalam bentuk visual.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Adapun masalah yang diteliti dalam Kedai Kopi Esthetik adalah cara mempromosikan aneka minuman kopi dan berbagai macam makanan ringan. Hal ini memerlukan sosok *desainer kreatif* untuk membantu mempromosikan supaya dapat lebih dikenal public. [2]

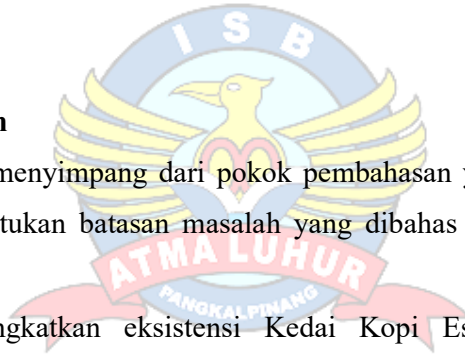
## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian identifikasi masalah, rumusan masalah yang penulis angkat adalah bagaimana cara mempromosikan usaha di bidang makanan atau kuliner Kedai Kopi Esthetik dengan membuat media promosi dengan seperti *neonbox*, *banner*, spanduk dan logo yang semenarik mungkin agar lebih dikenal public.

## 1.4 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari pokok pembahasan yang telah ditentukan, maka penulis menentukan batasan masalah yang dibahas Kuliah Kerja Praktek (KKP) antara lain:

1. Membantu meningkatkan eksistensi Kedai Kopi Esthetik supaya dapat bertahan di bidang makanan atau kuliner.
2. Membuat media promosi berupa *neonbox*, *banner*, spanduk dan logo dengan bantuan *software Adobe Photoshop* dan *Corel Draw*.



## **1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian pada Kuliah Kerja Praktik (KKP) ini yaitu :

1. Memenuhi syarat dalam kelulusan mata kuliah KKP program studi Manajemen Informatika di Institut Sains dan Bisnis Atma Luhur Pangkalpinang.
2. Mengetahui bagaimana cara mempromosikan usaha di bidang makanan atau kuliner Kedai Kopi Esthetik agar lebih dikenal public.

### **1.5.2 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian pada Kuliah Kerja Praktik (KKP) ini yaitu :

1. Di harapkan dengan adanya media promosi ini dapat meningkatkan penjualan pada Kedai Kopi Esthetik.
2. Menambah wawasan dan kemampuan berfikir mengenai penerapan teori yang telah di dapat dari mata kuliah yang di terima kemudian di terapkan pada saat melakukan penelitian.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan Kuliah Kerja Praktek ( KKP ) ini dibagi menjadi 5 (Lima) bab yaitu sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab 1 ini, penulis menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan penulisan Kuliah Kerja Praktek ( KKP ) yang berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan

### **BAB II TINAJUAN ORGANISASI**

Dalam bab ini, menjelaskan tentang sejarah secara singkat, struktur organisasi, tugas dan wewenang struktur organisasi serta kegiatan yang ada ditempat riset.

**BAB III ANALISIS**

Dalam bab ini, menerangkan secara rinci tentang analisis berjalan dari tempat riset, spesifikasi *hardware* dan *software* yang akan digunakan penulis dalam melaksanakan KKP dan analisis *SWOT*.

**BAB IV KONSEP DESAIN**

Dalam bab ini, menjelaskan tentang konsep desain yang dibuat yang nantinya akan di cetak dalam bentuk nyata.

**BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bab penutup yang menguraikan kesimpulan tentang apa yang telah dilakukan selama Kuliah Kerja Praktek (KKP) pada Kedai Kopi Esthetik serta memberikan saran – saran terhadap desain untuk meningkatkan usaha pembelian di tempat riset.

