BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Desain grafis adalah suatu bentuk visual yang menggunakan media gambar untuk menyampaikan informasi dan pesan seefektif mungkin. Unsur desain grafis seperti teks dianggap sebagai sumber gambar diakarenakan teks sendiri sering disebut simbol–simbol untuk menerangkan makna sebuah hasil karya yang kita buat. Desain grafis merujuk pada proses pembuatan, metode perancangan baik metode perancangan melalui konsep atau metode perancangan melalui metode teknis perancangan dan produk yang dihasilkan (rancangan). Desain grafis pun mencakup kepada kemampuan seorang desainer dan keterampilan visual termasuk didalamnya pemilihan tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar dan tata letak *layout*. Desain grafis pun sangat berkaitan erat dengan perancangan, karena perancangan sendiri adalah proses yang berlaku untuk pembuatan sebuah karya dengan menggunakan disiplin yang digunakan (disiplin ilmu desain grafis).

Perancangan desain grafis dengan bentuk visual kita ambil contoh dengan menggunakan media komputer. Media komputer memungkinkan perancang untuk melihat hasil dari tata letak atau perubahan tipografi dengan seketika tanpa menggunakan tinta atau pena. Dan lebih praktis jika ada perubahan perancangan desain. Seorang perancang grafis sebelum menggunakan media komputer pendesain menggunakan sketsa untuk mengungkapkan ide–ide yang kompleks secara cepat, kemudian setelah perancang desain memiliki kebebasan dalam memilih alat untuk menyelesaikannya baik melalui tangan atau komputer.

Seiring dengan berkembangnya zaman, kemajuan dibidang desain grafis juga semakin berpengaruh terhadap kehidupan manusia. Maka dari itu, peluang usaha dibidang *fashion* pun bisa menghasilkan keuntungan. Meningkatnya permintaan pasar akan desain–desain terbaru yang unik dan berbeda membuat penulis ingin mengetahui lebih dalam tentang dunia desain grafis.

Galeri Pundok Shang merupakan sebuah usaha yang bergerak dibidang penjualan cindera mata yang berupa kaos, topi, gantungan kunci dan lain-lain yang menunjukan keistimewaan serta bahasa daerah dari Pulau Bangka. Sejauh ini semua kegiatan di galeri Pundok Shang masih belum maksimal karena minimnya pengunjung.

Kendala yang dihadapi yaitu demikian ketatnya persaingan dalam industri ini. Industri *fashion* saat ini sangat berkembang pesat karena tiap-tiap brand mengusung tema tertentu, desain, pola dan bahan yang sangat khusus dalam melakukan promosinya, demi menarik pengunjung sebanyak mungkin sehingga dapat meningkatkan penjualan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada pihak Galeri Pundok Shang, pihaknya masih tersendat dalam masalah promosi karena selama ini promosi hanya

dilakukan didalam Galeri itu sendiri ketika ada orang yang berkunjung pada Galeri Pundok shang.

2. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut diatas, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu:

a. Rancangan sebuah promosi di Galeri Pundok Shang yang menarik dan efektif kepada masyarakat luas.
b. Desain produk supaya tetap unggul dan beda pada Galeri Pundok Shang
c. Publikasi desain–desain yang ada pada Galeri Pundok Shang

3. Tujuan Penulisan

Tujuan TA (Tugas Akhir) yang penulis buat ini adalah agar penulis dapat menerapkan ilmu yang sudah dipelajari selama kuliah di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang sehingga penulis memiliki kemampuan memahami, menganalisis dan memberikan solusi yang optimal dalam menghadapi permasalahan pada dunia kerja, maka penulisan TA (Tugas Akhir) sangat diperlukan dan semoga semoga
berguna sebagai pengalaman dan diharapkan banyak memberikan manfaat bagi penulis dan perusahaan tempat riset TA (Tugas Akhir) dilaksanakan.

Adapun tujuan khusus dari penulisan TA (Tugas Akhir) ini adalah:

a. Mempermudah konsumen untuk mengetahui tempat dan produk-produk yang ada pada Galeri pundok Shang.
b. Ingin membantu sekaligus mempromosikan desain yang ada pada Galeri Pundok Shang untuk meningkatkan daya tarik pembeli
c. Membuat desain baju berkarakter wajah sesuai dengan yang diinginkan pembeli sebagai solusinya.

4. **Ruang Lingkup/Batasan Masalah**

Dalam laporan TA (Tugas Akhir) ini, penulis perlu untuk membatasi ruang lingkup permasalahan yang ada agar penjelasannya lebih terarah dan sesuai dengan yang diharapkan. Penelitian ini dibatasi hanya dalam pembuatan media promosi berupa : logo, spanduk, katalog, brosur, pin, mug, kartu nama, baju, kertas kemasan.

5. Metode Penelitian

Dalam rangka mengumpulkan data–data atau keterangan yang diperlukan pada penulisanlaporan TA (Tugas Akhir) ini, maka penulis menggunakan beberapa metodesebagaiberikut :

a. Observasi

Meninjaudanmengunjungilangsung Galeri Pundok Shang untukmengetahuisecarakeseluruhanobjek yang akanditelitidandiamati agar dapatmengetahuipermasalahan yang ada.

b. Wawancara

Melakukan*interview*(wawancara) secaratatapmukadenganpihak yang terkaitpadaalurpermasalahan yangdibahas. Wawancarainidilakukanuntuk mendapatkanbahan penulisan yang cukuplepasdari pengamatan, terutamamenyangkuthal-haltidak rutin yang lebihbanyakperkembangandankebijaksanaan. Hal iniuntukbahanpertimbangankearahperbaikandari proses yang ada.

c. StudiPustaka

Penulisandalamhal inijuga mempelajaridanmengumpulkanbahan-bahandaribuku diktat kuliahmaupuntulisanilmiah yang dimaksudkanuntukmemperoleh data sekunder yang digunakansebagailandasanteoridanpedoman yang dapat dipertanggungjawabkandalampembahasanmasalah.

6. SistematikaPenulisan

Untuklebihmemudahkandalammengetahuilaporan TA (Tugas Akhir) ini,penulismenyusunkerangkadasar yang terdiridaribeberapababdan sub-sub bab sepertidibawahini :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalambabinidiuraikanpenjelasanmengenailatarbelakang, tujuan penulisan, batas permasalahan, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan TA (Tugas Akhir)

BAB II : ORGANISASI

Dalambabinidijelaskansecarasingkatmengenai sejarahdariorganisasi yangbersangkutan, gambar struktur organisasi, tugasdanwewenangdaristrukturorganisasi danpenjelasan-penjelasanlainnyatentang unit kegiatanpadaGaleri Pundok Shang.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang teori singkat spesifikasi *hardware*, spesifikasi *software* yang digunakan, dan konsep desain yang akan digunakan pada Galeri Pundok Shang.

BAB IV : IMPLEMENTASI DESAIN

Dalam bab ini dijabarkan mengenai implementasi bentuk desain berupa gambaran tentang desain apa yang telah dibuat dan kemudian akan dicetak dalam bentuk nyata.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan tentang apa yang telah dilakukan selama TA (Tugas Akhir) pada Galeri Pundok Shang serta memberikan saran-saran terhadap desain untuk meningkatkan usaha pemesanan ditempat riset.