

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Promosi adalah kegiatan yang ditujukan untuk menarik minat konsumen agar mereka dapat mengenali produk barang atau jasa yang ditawarkan oleh suatu perusahaan. Kegiatan promosi ini merupakan kegiatan yang sangat penting dilakukan sebagai penunjang. Oleh karena itu, kegiatan promosi pun tidak luput dari peranan desain grafis serta publikasi sebagai mediana.

Desain grafis adalah salah satu dari cabang ilmu seni desain yang dalam perkembangannya desain grafis dibantu oleh komputer dalam mendesain sebuah objek, seperti gambar, angka grafik, foto dan ilustrasi. Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan termasuk tipografi, pengolahan gambar, dan *page layout*. Desain grafis menata tampilan huruf dan ruang komposisi untuk menciptakan sebuah rancangan yang efektif dan komunikatif.

Peranan Desain Promosi dan Publikasi dalam segala bidang usaha sangat dibutuhkan. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan banyaknya bidang usaha yang memanfaatkan keahlian seorang desainer grafis untuk membuat berbagai media promosi, seperti katalog, spanduk, poster, logo, brosur, kartu nama, standing banner dll. Dengan adanya desain grafis yang mendukung promosi suatu usaha dapat memberikan pengaruh yang vital. Desain yang baik akan memberikan gambaran yang baik pula bagi perusahaan. Selain itu efek dan pengaruh desain adalah untuk menarik orang-orang agar lebih mengetahui barang atau jasa yang diproduksi atau ditawarkan perusahaan.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, turut berkembang pula dunia seni digital desain yang dikenal dengan *Multimedia Design*. *Multimedia Design* adalah suatu sarana (media) yang di dalamnya terdapat perpaduan berbagai bentuk informasi, seperti teks,

grafis, animasi, video, interaktif, maupun suara sebagai pendukung untuk mencapai tujuannya yaitu menyampaikan informasi ataupun sekedar memberi hiburan bagi yang melihatnya.

Merambahnya desain multimedia dalam dunia media presentasi ditandai dengan hadirnya demo promosi atau publikasi perusahaan atau produk yang dikemas dalam media yang lebih interaktif. Keunggulan digital desain multimedia adalah dapat menjadikan media promosi presentasi semakin inovatif dan juga menarik, terbukti dari para penggunaannya yang dapat lebih mudah berkomunikasi secara tepat, mudah, dan fleksibel.

Lembaga Pelatihan dan Keterampilan Menjahit (LPK) Yolla merupakan salah satu usaha yang bergerak dibidang Menjahit Profesional untuk memenuhi permintaan jasa menjahit pada Lembaga Pelatihan dan Keterampilan Menjahit (LPK) Yolla, diperlukan sebuah sarana promosi/publikasi dan pemasaran yang efektif. Oleh karena itu penulis akan memperkenalkan Lembaga Pelatihan dan Keterampilan Menjahit (LPK) Yolla dengan memanfaatkan desain grafis sebagai sarana publikasi.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Dalam Tugas Akhir ini, penulis mengambil pembahasan mengenai cara memperkenalkan Lembaga Pelatihan dan Keterampilan Menjahit (LPK) Yolla kepada kalangan umum, yakni dengan mempromosikan Lembaga Pelatihan dan Keterampilan Menjahit (LPK) Yolla dalam bentuk hasil cetak seperti logo, spanduk, kartu nama, kalender, standing banner, brosur dll. Adapun permasalahan yang timbul antara lain :

- a. Waktu yang dibutuhkan oleh penulis untuk menyelesaikan tugas akhir di Lembaga Pelatihan dan Keterampilan Menjahit (LPK) Yolla.
- b. Kurangnya promosi terhadap Lembaga Pelatihan dan Keterampilan Menjahit (LPK) Yolla sehingga belum banyak masyarakat yang tahu adanya kursus tersebut.
- c. Jumlah pesanan yang melampaui kinerja perusahaan.

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, penulis membatasi permasalahan agar hasil penelitian tidak menyimpang dari pokok permasalahan dan lebih terarah. Ruang lingkup masalah yang akan dibahas adalah proses mendesain logo, spanduk, kartu nama, kalender, brosur, standing banner dll. Serta proses pembuatan audio visual melalui desain multimedia.

Alasan dipilihnya media promosi yang akan diteliti tersebut karena media-media tersebut telah digunakan oleh hampir seluruh biro periklanan maupun perusahaan-perusahaan dimana media-media yang akan dipilih merupakan hasil desain yang dianggap menunjang kegiatan promosi mereka.

### **1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Tujuan penulisan ini meliputi dua bagian yaitu, Tujuan Umum dan Tujuan Khusus. Adapun tujuan tersebut adalah :

- a. Mengetahui media-media komunikasi visual apa saja yang efektif dan komunikatif untuk mempromosikan Lembaga Pelatihan dan Keterampilan Menjahit (LPK) Yolla.
- b. Mampu mendesain media yang tepat untuk mempromosikan Lembaga Pelatihan dan Keterampilan Menjahit (LPK) Yolla.

Selain itu agar penulis dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah penulis pelajari di saat perkuliahan, di dalam dunia kerja serta agar mahasiswa mendapatkan pengetahuan yang lebih luas lagi.

## 1.5. Metode Pengumpulan Data

Agar mendapatkan data yang akurat dalam Tugas Akhir ini, maka digunakanlah metode-metode pengumpulan data berikut ini :

### a. Pengumpulan Data Primer

Metode pengumpulan data primer adalah metode pengumpulan data yang pertama kali dilakukan oleh penulis. Metode ini terdiri dari :

#### 1) Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan langsung kepada seorang informan atau narasumber yang berwenang dalam suatu masalah. Pada metode ini, proses tanya jawab diajukan secara langsung kepada pemilik Lembaga Pelatihan dan Keterampilan Menjahit (LPK) Yolla dianggap mampu memberikan informasi secara rinci mengenai data-data yang diperlukan oleh penulis. Tujuan dilakukan wawancara ini adalah untuk mendapatkan data dari tangan pertama (primer) dan sebagai pelengkap teknik pengumpulan data lainnya.

#### 2) Observasi

Observasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk mengetahui sesuatu secara langsung dan mendalam. Kegiatan observasi dapat dijabarkan sebagai proses memahami, mencari tahu, dan mendalami suatu objek atau peristiwa dengan cara terjun langsung ke dalam peristiwa atau menekan pada objek. Tujuannya yaitu untuk menggambarkan segala sesuatu yang berhubungan dengan objek penelitian, kemudian mengambil kesimpulan yang tepat dari penelitian tersebut.

#### 3) Studi Pustaka

Metode ini digunakan sebagai pendukung dan penunjang dari data yang telah ada dan sebagai bahan perbandingan. Penulis juga melakukan pendekatan dengan referensi buku-buku yang mengacu pada bidang berkaitan dengan objek penulis.

b. Pengumpulan Data Sekunder

Pengumpulan data sekunder adalah pengumpulan data yang diperoleh dari pihak-pihak lain, seperti melalui media internet, jurnal-jurnal penelitian, serta karya ilmiah.

**1.6. Sistematika Penulisan**

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini pembahasan dan penjelasannya dibagi menjadi lima bab yaitu :

**BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini, penulis menjelaskan tentang hal-hal yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan Tugas Akhir.

**BAB II METODE PENELITIAN**

Pada bab ini, menjelaskan tentang cara pengambilan data secara singkat dan menjelaskan spesifikasi teknologi hardware dan software.

**BAB III KONSEP PERANCANGAN**

Bab ini menerangkan secara singkat mengenai sejarah perusahaan, struktur organisasi serta objek penelitian yang berisi konsep desain, draft, dan materi dari objek yang diteliti.

**BAB IV IMPLEMENTASI DESAIN DAN MULTIMEDIA**

Dalam bab ini menguraikan tentang implementasi bentuk desain, berupa penggambaran serta company profile tentang desain yang akan dibuat.

## **BAB V            PENUTUP**

Dalam bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan tentang apa yang telah dibuat dan dilakukan selama menjalani penelitian di Lembaga Pelatihan dan Keterampilan Menjahit (LPK) Yolla, saran yang diberikan penulis mengenai apa yang telah diteliti serta lampiran-lampuran.

