

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Pada saat ini usaha yang bergerak dibidang Desain dan Accesories mengalami perkembangan begitu pesat setiap tahun. Usaha dalam bidang pusat Informasi Desain selalu mengikuti perkembangan tanpa mengenal musim. Banyak toko Desain yang mulai tumbuh dan bersaing untuk memberikan hasil produksi yang maksimal kepada masyarakat akan keperluan barang-barang Accesories. 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 mendesain juga terus mengalami kemajuan dengan banyaknya tempat yang melayani jasa desain bahkan saat sekarang ini tren membuat desain baju juga berkembang pesat.

Ken Sport Accesories salah satu toko yang ingin berpartisipasi memajukan usahanya, penulis yang memiliki latar belakang pendidikan dibidang Desain Grafis Multimedia mencoba menawarkan suatu media penyampaian dengan system informasi dan promosi “Ken Sport Accesories” melalui *brosur*. Dengan sistem informasi dan promosi yang ada akan lebih memudahkan Ken Sport Accesories dikenal oleh masyarakat dan biaya promosi akan dapat lebih di tekan seminimal mungkin.

### 2. Tujuan Penulisan

Adapun tujuan penulisan Tugas (KKP) ini diharapkan agar dapat memperkenalkan Ken Sport Accesories kepada masyarakat terutama kepada para remaja yang menggemari olahraga. Berdasarkan tujuan tersebut penulis selaku mahasiswa jurusan Manajemen Informatika dan Komputer STMIK ATMA

LUHUR berencana akan membuat media promosi Ken Sport Accesories dalam bentuk cetak, yang tentunya akan membantu untuk lebih memperkenalkan Ken Sport Accesories pada para remaja penggemar olahraga.

### **3. Batasan Masalah Penulisan**

Penulis mengambil pembahasan mengenai bagaimana cara untuk lebih memperkenalkan Ken Sport Accesories kepada masyarakat umum, yaitu dengan cara mempublikasikan Ken Sport Accesories dengan membuat media promosi dalam bentuk brosur yang berisikan mengenai bidang usaha yang dijalani, serta membuat beberapa stationary untuk lebih memperkenalkan Ken Sport Accesories. Adapun permasalahan yang timbul antara lain :

- a) Menentukan pembuatan sebuah desain dan menentukan ide pokok, konsep agar tidak terlihat asal-asalan.
- b) Desain yang digunakan dalam membuat media promosi pada Ken Sport Accesories adalah Photoshop CS3&6, dan Corel Draw.

### **4. Metode Penelitian**

Dalam penulisan laporan KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini penulis menggunakan berbagai metode yang di gunakan yaitu :

- a) Studi lapangan tentang Ken Sport Accessories yang bergerak dalam bidang penjualan & accesories.
- b) Teori praktek tipikal metode layout iklan
- c) Selain melakukan kegiatan diatas penulis juga melakukan studi keperpustakaan melalui referensi-referensi yang ada diperpustakaan STMIK ATMA LUHUR.

### 1. 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.

### 2. GROUP



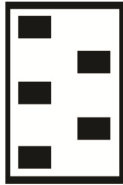
Layout ini menggunakan sejumlah elemen berupa foto yang di letakan berkelompok dalam suatu titik konsentrasi pandang pada halaman iklan karena bertujuan untuk memberikan satu pusat perhatian.

### 3. BAND BAND



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

#### 4. PATH



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

#### 5. T



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

#### 6. Z



Teknik 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.

#### 7. S



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

#### 8. U



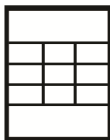
Metode iklan yang di pasang mengikuti huruf U.

#### 9. GRID / SISTEM KOLOM



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

#### 10. 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.

## **5. Sistematika Penelitian**

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 KKP (Kuliah Kerja Praktek) yang berisikan Latar Belakang, Tujuan Penulisan, Batasan Masalah Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

### **BAB II TINJAUAN ORGANISASI**

Dalam bab ini penulis menjelaskan mengenai : Sejarah singkat tentang CV. Media Grafis dan menjelaskan struktur organisasi CV. Media Grafis

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGA**

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 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