

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Desain merupakan perencanaan dalam pembuatan sebuah objek, sistem, komponen atau struktur. Kemudian, kata “Desain” dapat digunakan sebagai kata benda maupun kata kerja. Dalam artian yang lebih luas, desain merupakan seni terapan dan rekayasa yang berintegrasi dengan teknologi. Desain dikenakan pada bentuk sebuah rencana, dalam hal ini dapat berupa proposal, gambar, model, maupun deskripsi. Jadi dapat dikatakan, desain merupakan sebuah konsep tentang sesuatu. Desain lahir dari penerjemahan kepentingan, keperluan, data maupun jawaban atas sebuah masalah dengan metode-metode yang dianggap komprehensif, baik itu riset, brainstorming, pemikiran maupun memodifikasi desain yang sudah ada sebelumnya.

Seorang perancang atau orang yang mendesain sesuatu disebut desainer, namun desainer lebih lekat kaitannya dengan profesional yang bekerja dilingkup desain yang bekerja untuk merancang sesuatu yang menggabungkan atau bereksplorasi dalam hal estetika dan teknologi. Desainer menjadi kata depan untuk menspesifikasi bentuk pekerjaan apa yang secara profesional digarapnya, seperti desainer fashion, desainer komunikasi visual, desainer interior, desainer grafis, dan sebagainya.

Lebih spesifik desain merupakan sebuah aktifitas yang bertujuan untuk membangun kualitas multi elemen dalam sebuah objek, proses, layanan dan sistem mereka dalam siklus hidup produk tersebut. Oleh karena itu, desain merupakan faktor utama inovasi manusia dalam teknologi dalam prosesnya berintegrasi dengan budaya, sosial dan ekonomi.

Mendesain merupakan sebuah pola perancangan yang melalui berbagai proses dan pertimbangan estetika, fungsi, masalah, survei dan banyak aspek lain, sehingga seorang yang memilih berprofesi sebagai desainer membutuhkan keahlian, penelitian, pemikiran, model dan pengalaman tertentu dalam orientasinya meng-out-put sebuah karya desain.

Sehubungan dengan defenisi tersebut untuk menemukan nilai struktural, organisasi, fungsi dan ekspresi dengan bidang lain, keilmuan desain mengemban tugas besar dalam meningkatkan kelestarian global dalam hal lingkungan dan pengolahannya, desain juga dituntut mampu memberikan manfaat dan kebebasan kepada seluruh komunitas manusia baik secara individu, maupun kolektif, desain memiliki implikasi yang cukup luas dalam pembentukan pola berpikir pasar karna desain menjadi salah satu pendukung keanekaragaman budaya dari berbagai belahan dunia, sehingga desain harus hadir dengan form yang mapan saat lahir sebagai sebuah produk baik dalam teori, visual maupun objek dan koheren dengan kompleksitas yang muncul ditengah-tengah masyarakat. desain saat ini melibatkan spektrum yang luas dimana berbagai profesi, produk, layanan, grafis, interior, arsitektural dalam berbagai aspek kehidupan. Dengan demikian, desainer muncul sebagai individu maupun komunitas yang bertanggung jawab dalam perkembangan dunia yang multi-dimensional.

Dengan defenisi desain yang cukup luas, desain memiliki segudang spesifikasi yang profesional dibidangnya masing-masing, dan belum ada satu institusi yang dapat mengumpulkan semua manifesto desain tersebut secara keseluruhan, meski demikian bukan berarti kita tidak menemukan sekolah-sekolah yang memprakarsai lahirnya desainer-desainer.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Adapun masalah yang dihadapi oleh Foot To Head Bangka adalah kurangnya kepercayaan oleh masyarakat dikarenakan usaha Foot To Head Bangka baru berdiri kurang lebih satu tahun dan juga kurangnya promosi pemasaran.

## **1.3. Rumusan Masalah**

Adapun masalah yang dihadapi yaitu mengembangkan kepercayaan para konsumen bahwa bisnis jasa pencucian ini tidak bisa asal-asalan. Mereka harus memiliki keterampilan dan pengetahuan khusus seputar bahan produk

yang akan dibersihkan, karena setiap bahan memiliki cara tersendiri dalam hal membersihkannya. Bahkan aneka peralatan dan cairan pembersih yang digunakan juga tidak bisa sembarangan. Ada yang mengimpor berbagai cairan pembersih sesuai dengan karakteristik bahan produk yang dibersihkan. Ada pula yang menciptakan cairan pembersih sepatu sendiri. Semua itu dilakukan demi memberikan pelayanan yang memuaskan dengan hasil yang maksimal.

#### **1.4. Batasan Masalah**

##### **A. Ruang lingkup Tempat Riset dan Penelitian**

Dalam laporan Kuliah Kerja Praktek ini, penulis perlu untuk membatasi ruang lingkup permasalahan yang ada agar penjelasannya lebih terarah dan sesuai dengan yang diharapkan : spanduk, brosur, kartu nama, katalog.

##### **B. Desain Produk yang akan di Analisa**

Brosur, spanduk, kartu nama, dan katalog. Alasan diiluhnya produk-produk cetakan yang akan diteliti tersebut karena komputer grafis saat ini telah digunakan hampir di seluruh biro desain, biro periklanan, maupun desain perorangan, dimana produk-produk cetakan yang dipilih merupakan hasil karya dari institusi-institusi tersebut.

#### **1.5. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan laporan Kuliah Kerja Praktek ini adalah untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapatkan perbandingan ilmu yang diperolehkan antara dunia perkuliahandanduniakerja.

Adapun tujuan penulisan adalah sebagai berikut :

- a. Sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Diploma.
- b. Mempelajari tahapan-tahapan proses kerja dalam pencucian.
- c. Memahami aspek manajemen yang ada di Foot To Head.

- d. Untuk meningkatkan omset pencapaian.

### **1.5.2. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian merupakan dampak dari pencapaiannya tujuan. Seandainya dalam penelitian, tujuan dapat tercapai dan rumusan masalah dapat dipecahkan secara praktis maupun secara teoritis. Kegunaan penelitian mempunyai dua hal yaitu mengembangka ilmu pengetahuan (secara teoritis) dan membantu mengatasi, memecahkan dan mencegah masalah yang ada pada objek yang diteliti.

- a. Menambah wawasan dan kemampuan berfikir mengenai penerapan teori yang telah didapat dari Kuliah Kerja Peraktek.
- b. Hasil penelitian dapat digunakan untuk menggambarkan sistem penilaian pelayanan yang berjalan saat ini di Foot To Head Bangka.
- c. Hasil pencitian dapat dijadikan sebagai sarana diagnosis dalam mencari sebab masalah atau kegagalan yang terjadi didalam

### **1.6. Metode Penelitian**

Dalam rangka penulisan Laporan Kuliah Kerja Praktek ini diajukan untuk menjawab permasalahan seputar pengguna komputer grafis dalam proses perancangan desain grafis dan pengaruhnya terhadap tata visual dalam karya produk-produk cetakan.

#### **a. Wawancara**

Proses wawancara dilakukan secara langsung kepada orang-oeang yang berkepentingan dalam "Foot To Head" untuk mengumpulkan data yang akan diperlukan.

#### **b. Observasi**

Melakukan observasi lapangan yaitu melihat langsung keseluruhan proses pencucian terhadap produk seperti sepatu, helm, topi, tas dan produk lainnya.

#### **c. Studi Kasus**



Pedekantan yang dilakukan untuk menganalisa proses pencucian yang dilakukan oleh pegawai di tempat riset. Hasil dari studi kasus ini adalah produk-produk yang telah selesai di cuci.

### 1.7. Sistematika Penulisan

Penulisan Laoran Kuliah Kerja Praktek ini pembahasan dan penjelasan di bagi menjadi lima bab yaitu :

#### **BAB I      PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar belakang secara umum, rumusan masalah, tujuan penulisan, batasan masalah penelitian, metode penelitaian secara keseluruhan.

#### **BAB II     ORGANISASI**

Bab ini diterangkan sacara singkat mengenai sejarah instansi KKP (Kuliah Kerja Praktek).

#### **BAB III    ANALISIS**

Dalam bab ini memuat tentang teori singkat mengenai hardware dan software dan desain yang digunakan oleh instansi tersebut.

#### **BAB IV    KONSEP DESAIN**

Dalam bab ini dijabarkan mengenai konsep desain. Berupa gambaran tentang desain apa yang akan dibuat yang nantinya akan dicetak dalam bentuk nyata.

#### **BAB V     PENUTUP**

Dalam bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan tentang apa yang telah dilakukan selama KKP (Kuliah Kerja Praktek) ada Foot To Head Bangka serta memberikan saran terhadap desain untuk meningkatkan uasaha pemesanan ditempat riset.