

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Desain grafis adalah salah satu dari cabang ilmu seni desain yang dalam perkebangannya 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. Desain grafis meingkupi segala bidang yang membutuhkan penerjemah bahasa verbal menjadi perancangan secara visual terhadap teks dan gambar pada berbagai media publikasi guna menyampaikan pesan-pesan kepada konsumen seefektif mungkin.

Pada saat ini, peranan desain grafis dalam segala bidang usaha sangat dibutuhkan dalam berbagai bidang usaha yang memanfaatkan keahlian desain grafis. kebutuhan desain grafis dan publikasi sekarang semakin marak di dunia usaha membuat desain grafis dituntut untuk bisa mengembangkan diri dalam membuat sebuah produk yang bisa menarik masyarakat. Contoh media publikasi mencakup brousur, banner, kartu nama, billboard, spanduk, banner, dan masih banyak lagi.

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

Dewasa ini teknologi sudah berkembang semakin canggih sehingga kebanyakan desainer memanfaatkan teknologi berupa komputer untuk membuat

karya. Media komputer memungkinkan desainer grafis untuk melihat hasil dari tata letak atau perubahan tipografi dengan seketika

Mengingat dalam promosi perusahaan yang akan penulis analisa sangatlah kurang, namun dari pihak perusahaan menilai bahwa “ kami memang tidak terlalu berkoar-koar dalam promosi namun kami lebih fokus kepada perusahaan yang telah memiliki relasi dengan kami dan untuk promosi sendiri kami hanya memanfaatkan media sosial media” sehingga penulis menilai bahwa dalam hal ini perusahaan sudah merasa cukup dalam hal promosi yang telah di lakukan.

## **2. Rumusan Masalah**

Adapun masalah yang diteliti sehubungan dengan proses pembuatan suatu desain grafis dan pengaruh komputer terhadap suatu tampilan produk cetakan yang dapat ditinjau dari relasi antara desain grafis sendiri sebagai dasar keilmuan yang memelajari berbagai hal tentang komunikasi visual.

Penulis mengambil pembahasan mengenai cara mendesain suatu produk cetakan yang semenarik mungkin, mulai dari penggunaan warna, penempatan teks, dan lain-lain agar terlihat menarik di mata konsumen. Desainer dapat mengaplikasikan ilmu desain grafis untuk menghasilkan produk cetakan yang baik dengan menggunakan komputer grafis.

## **3. Tujuan Penulisan**

Maksud yang ingin di capai dalam penulisan laporan kuliah kerja praktek ini adalah untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapatkan perbandingan antara ilmu yang diperbolehkan antara dunia perkuliahan dan dunia kerja.

Adapun tujuan penulis adalah sebagai berikut :

- a. Mengetahui seluk-beluk desain grafis dalam dunia kerja.
- b. Mempelajari tahapan proses kerja dalam menghasilkan desain yang baik.
- c. Memahami aspek manajemen desain yang efektif dan efisien.
- d. Mengetahui proses perancangan baik teknis maupun konsep yang di gunakan

#### 4. Batasan Masalah

##### a. Ruang lingkup

Dalam laporan Kuliah Kerja Praktek 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 : spanduk, banner, dan logo.

##### b. Desain atau produk yang akan di analisa

spanduk, banner, dan logo. Alasan dipilihnya produk-produk cetakan yang akan diteliti tersebut karena komputer grafis saat ini telah digunakan oleh hampir seluruh biro desain, biro periklanan, maupun desain perorangan, di mana produk-produk cetakan yang di pilih merupakan hasil karya dari institusi-institusi tersebut.

#### 5. Metode Penelitian

Laporan Kuliah Kerja Praktek ini diajukan untuk menjawab permasalahan seputar penggunaan komputer grafis dalam proses perancangan desain grafis dan pengaruhnya terhadap tata ruang visual yang tertuang dalam karya produk-produk cetakan.

Strategi penelitian yang di gunakan adalah :

##### a. Wawancara

Proses wawancara dilakukan secara langsung kepada orang-orang yang berkepentingan dalam "Techno Media" untuk mengumpulkan data-data yang di perlukan.

##### b. Observasi

Meninjau dan mengunjungi "Techno Media" untuk mengetahui secara keseluruhan proses pembuatan produk cetakan seperti spanduk, banner, dan logo.

##### c. Studi Kasus

Pendekatan yang dilakukan untuk meneliti dan menganalisis suatu kasus yang di berikan pihak tempat riset. Hasil dari studi kasus ini adalah produk-produk jadi.

## 6. Sistematika Penulisan

Penulisan Laporan Kuliah Kerja Praktik ini pembahasan dan penjelasan di bagi menjadi lima bab yaitu :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini penulisan menjelaskan tentang latar belakang masalah, masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan KKP ( Kuliah Kerja Praktik ).

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam bab ini penulisan menjelaskan tentang teori yang menyangkut dengan topik penelitian, landasan teori sesuai dengan topik yang diambil, serta teknologi yang digunakan dalam pengerjaan KKP, Sumber rujukan jika terdapat kutipan. Sumber juga disertakan dalam Daftar Pustaka , Bahasa yang singkat, jelas dan terstruktur

### **BAB III : ORGANISASI**

Bab ini diterangkan secara singkat mengenai sejarah instansi KKP ( Kuliah Kerja Praktek ), Struktur Organisasi serta tugas dan wewenang organisasi, dan unit kegiatan tempat riset.

### **BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam Bab ini memuat tentang teori singkat mengenai hardware dan software dan desain yang di gunakan oleh instansi tersebut.

### **BAB V : IMPLEMENTASI**

Dalam bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan tentang apa yang telah dibuat dan dilakukan selama menjalani KKP ( Kuliah Kerja Praktek ) pada Techno Media serta saran yang di berikan penulis mengenai apa yang telah diteliti serta lampiran.