

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Desain grafis merupakan suatu bentuk dari komunikasi visual yang memanfaatkan gambar sebagai media untuk menyampaikan pesan atau informasi seefektif mungkin. Desain adalah metode perancangan estetika yang didasari dengan kreatifitas, sedangkan grafis adalah ilmu dari perancangan titik maupun garis sehingga akan membentuk sebuah gambar yang dapat memberikan informasi serta berhubungan dengan proses pencetakan. Sehingga dapat kita tarik kesimpulan bahwa desain grafis ini merupakan ilmu yang mengandalkan kreatifitas untuk menciptakan sebuah rancangan bentuk gambar dengan tujuan akhir sebagai kepentingan percetakan[1].

Desain grafis juga menggunakan elemen visual, seperti tipografi fotografi, serta ilustrasi untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Dengan memanfaatkan bentuk, tekstur, garis, ruang, dan warna dalam menyampaikan maksud dari sebuah desain grafis. Karya yang terbentuk melalui ide, akal, mata, tangna, alat gambar dan komputer. Ide yang direlasasikan dalam bentuk visual akan di anggap sebagai sebuah desain[2].

Pada era ini, desain grafis sangat berperan penting dalam kehidupan, terutama dalam pemasaran. Diamana sebuah desain diharapkan bisa sebagai penunjang agar para pembeli tertarik dalam apa yang dipasarkan. Contoh mendia publikasi mencakup logo dan Spanduk.

#### **1.2 Identifikasi Masalah**

Memasuki umur 22 tahun Toko AF Komputer sejak berada di kota Pangkalpinang, toko ini memiliki banyak saingan baru dan harga suku cadang yang naik sehingga toko menjadi sepi. Hanya mengandalkan logo dan sponsor dari suku cadang komputer.

### **1.3 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana cara menarik pelanggan terhadap toko ?
2. Bagaimana cara toko tetap menjadi pilihan pelanggan ?

### **1.4 Batasan Masalah**

1. Desain akan dikerjakan penulis dengan menggunakan Corel draw x7
2. Desain sederhana yang memanjakan mata
3. Pemilihan desain yang bertemakan komputer

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

#### **1.5.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah harapan untuk toko AF Komputer (AFKOM) lebih dikenal oleh masyarakat dalam memberikan produk dan service komputer yang baik dan menjadi pilihan yang tepat dalam pembelian produk komputer.

#### **1.5.2 Manfaat Penelitian**

Peneliti menyimpulkan bahwa manfaat penelitian ini adalah :

1. Membuat toko lebih menarik perhatian pelanggan
2. Membuat toko lebih dikenal oleh masyarakat
3. Membuat toko lebih dikenal dan diingat

### **1.6 Sistematika Penulisan**

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

**BABI**

**PENDAHULUAN**

Pada bab 1 ini, Penulis menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan penulisan KKP (Kuliah Kerja

