

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

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*. Desainer grafis menata tampilan huruf dan ruang komposisi untuk menciptakan sebuah rancangan yang efektif dan komunikatif. Desain grafis melingkupi segala bidang yang membutuhkan penerjemahan 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 desainer 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 brosur, poster, 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 digunakan 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 tanpa menggunakan tinta atau pena jika ada perubahan dalam sebuah rancangan.

2. 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 mempelajari 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. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, penulis memberi batasan masalah laporan ini, yakni menganalisa pengaruh yang ditimbulkan oleh penggunaan komputer grafis sehingga dapat menghasilkan produk cetakan yang ditinjau dari tata ungkap visual dan proses kreasinya. Contoh produk-produk cetakan tersebut antara lain, brosur, spanduk, kartu nama, poster, 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 dipilih merupakan hasil karya dari institusi-institusi tersebut.

4. Tujuan Penulisan

Maksud yang ingin dicapai dalam penulisan laporan Kuliah Kerja Praktik ini adalah untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapatkan perbandingan antara ilmu yang diperoleh 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 digunakannya.

5. Metode Penelitian

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

Strategi penelitian yang digunakan adalah :

a. Wawancara

Proses wawancara dilakukan secara langsung kepada orang-orang yang berkepentingan dalam CV. Nofa Mitra Sarana untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan.

b. Observasi

Meninjau dan mengunjungi kantor CV. Nofa Mitra Sarana untuk mengetahui secara keseluruhan proses pembuatan produk cetakan, seperti kartu nama, spanduk, brosur, logo, dan produk lainnya. pembuatan yang ada dalam CV. Nofa Mitra Sarana seperti kartu nama, spanduk, browser, logo dan yang lain sebagainya.

c. Studi Kasus

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

6. Sistematika Penulisan

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

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : TINJAUAN ORGANISASI

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

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

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

BAB IV : IMPLEMENTASI DESAIN

Dalam bab ini menguraikan tentang implementasi bentuk desain. Berupa penggambaran tentang desain apa yang akan dan telah dibuat yang nantinya akan dicetak dalam bentuk nyata yang telah direkues sesuai permintaan konsumen.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan tentang apa yang telah dibuat dan dilakukan selama menjalani KKP (Kuliah Kerja Praktik) pada CV. Nofa Mitra Sarana serta saran yang diberikan penulis mengenai apa yang telah diteliti serta lampiran