

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Desain grafis adalah suatu bentuk visual yang menggunakan media gambar untuk menyampaikan atau mempromosikan suatu barang agar menjadi lebih efektif. Unsur desain grafis seperti teks dianggap sebagai gambar di karenakan teks sendiri sering di sebut simbol-simbol untuk menerangkan makna sebuah hasil karya penulis.

Desain grafis merujuk kepada proses pembuatan, metode perancangan baik yaitu dengan metode perancangan melalui konsep maupun teknis. Desain grafis pun mencakup kepada kemampuan seorang perancang maupun desainer agar sebuah hasil karya yang dibuat sesuai dengan ilmu yang penulis miliki.

1.2. Rumusan Masalah

Penulis mengambil pembahasan mengenai bagaimana cara untuk lebih memperkenalkan CV.SUMBER SARANA PRIMA kepada khalayak umum, yaitu dengan cara promosi dan mempublikasikan dengan membuat logo, spanduk dan katalog untuk lebih memperkenalkan usaha CV.SUMBER SARANA PRIMA.

Adapun permasalahan yang timbul, antara lain :

- a. Bagaimana cara medesain logo, spanduk dan katalog sehingga terlihat menarik dan tidak membosankan ketika orang melihatnya, mulai dari penggunaan warna bentuk, penempatan gambar, teks dan lain-lain.
- b. Software yang dipergunakan untuk membuat logo,spanduk dan katalog untuk usaha CV.SUMBER SARANA PRIMA.
- c.

1.3. Batasan Masalah

Setelah penulis melakukan wawancara dengan berbagai rangkaian penelitian, penulis akan melakukan serangkaian kegiatan yang nantinya akan penulis lakukan dan diterapkan kedalam bentuk desain media cetak. Agar dalam penyusunan Tugas Akhir ini dapat terarah dan tidak menyimpang dari tujuan yang hendak dicapai maka diperlukan batasan-batasan masalah dalam waktu pembahasannya. Adapun batasan dalam penulis Tugas Akhir ini antara lain desain logo, katalog, spanduk, kalender, desain tempat dan kartu nama.

a. Memilih Jenis dan Media Publikasi

Setelah akan melakukan observasi penulis akan memilih media publikasi yang nantinya akan diterapkan sebagai sarana untuk lebih memperkenalkan CV.SUMBER SARANA PRIMA yg bergerak di bidang percetakan. Untuk itu penulis berencana untuk membuat beberapa media publikasi dan promosi dalam bentuk cetak.

b. Memutuskan Benda Publikasi

Setelah membagi pilihan benda publikasi kedalam bentuk cetak, maka penulis memutuskan untuk membuat design seperti katalog, serta beberapa stationary dengan penggunaan material kertas yang elegan dan bagus kualitasnya.

c. Mendesign

Dalam hal ini saya menggunakan beberapa software yang tepat dan sesuai dengan apa yang penulis butuhkan untuk menghasilkan karya design yang sesuai dengan apa yang saya dan sekolah harapkan. Untuk membuat spanduk, kami menggunakan software Photoshop cs5, adapun untuk membuat atau mendesain logo kami menggunakan CorelDraw X4.

Adapun batasan masalah yang akan dibahas:

1. Pembuatan logo CV. SUMBER SARANA PRIMA menampilkan profil perusahaan dengan arti dan makna yang khusus dan didesain menggunakan CorelDraw X4.
2. Desain promosi yang akan dibuat diantaranya, yaitu katalog, spanduk, kalender dan kartu nama yang didesain menggunakan Adobe Photoshop CS5 dan dalam pembuatan brosur menggunakan CorelDRAW X4.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

2. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Penelitian untuk CV.SUMBER SARANA PRIMA

Tujuandari penelitian ini adalah untuk membantu CV.SUMBER SARANA PRIMA untuk mendesain sistem yang ada sehingga dapat menganalisa dan membantu kegiatan pada CV.SUMBER SARANA PRIMA secara efektifitas dan efisiensi yang lebih baik lagi, sehingga dapat :

- 1) Meningkatkan efisiensi dan efektifitas kerja CV.SUMBER SARANA PRIMA.
- 2) Membantu proses pelayanan dalam rangka promosi agar menarik banyak pelanggan.
- 3) Agar CV.SUMBER SARANA PRIMA lebih mudah di kenal masyarakat luas.

b. Tujuan Penelitian Untuk Penulis

Laporan Tugas Akhir ini wajib di kerjakan oleh para mahasiswa/i STMIK ATMA LUHUR guna memenuhi salah satu syarat kelulusan. Tugas Akhir ini mempunyai tujuan sebagai berikut :

- 1) Agar mahasiswa/i dapat mempelajari, mengenal dan memahami dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang di pelajari
- 2) Agar dapat membantu pihak CV.SUMBER SARANA PRIMA dalam menarik pengunjung untuk mengenali produk dan profil

3. Manfaat Penelitian

1. Manfaat dari penelitian ini adalah dapat memperkenalkan dan mempromosikan CV.SUMBER SARANA PRIMA kepada masyarakat yang ada di pangkalpinang atau lebih luas lagi.
2. Menarik minat pelanggan untuk menggunakan jasa/produk CV. SUMBER SARANA PRIMA

1.5. Metode Pengumpulan Data

Tahapan yang berkaitan dengan metodologi yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Penulis mengumpulkan data secara langsung ke lapangan dengan melihat objek yang diteliti dalam waktu yang bersamaan. Metode ini bersifat umum tapi menyeluruh dan manfaatnya dapat di pakai sebagai dasar untuk penelitian yang lebih baik.

b. Memilih jenis dan penelitian

Setelah melakukan observasi penulis akan memilih meneliti bagaimana cara kerja pembuatan produk yang dianalisa yaitu proses kerja dari awal sampai akhir.

c. Benda publikasi

Setelah membagi pilihan benda publikasi ke dalam bentuk cetak, maka penulis memutuskan untuk membuat design seperti brosur dengan penggunaan material kertas yang elegan dan teknik cetak yang profesional.

d. Mendesain

Dalam hal ini penulis menggunakan beberapa software yang tepat dan sesuai dengan apa yang penulis butuhkan untuk menghasilkan karya design yang sesuai dengan apa yang penulis

1.6. Sistematika Penulisan

Penulisan tugas akhir ini mempunyai sistematika penulisan yang terdiri dari beberapa bab, antara lain:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan penulisan Tugas Akhir. Diantaranya yaitu latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

BAB II : ORGANISASI DAN TEKNOLOGI

Bab ini berisikan tentang sejarah tempat instansi beserta struktur organisasi yang ada pada instansi tersebut. Teori tentang *hardware* dan *hardware* yang digunakan. Teori tentang *software* yang digunakan beserta teori singkat tentang konsep desain yang telah disetujui dan hubungannya dengan *hardware* dan *software* yang digunakan.

BAB III : ANALISA SISTEM

Bab ini membahas tentang objek penelitian, analisis objek, proposal konsep desain, dan konsep desain ajuan yang menjelaskan konsep desain yang akan dibuat dan dikembangkan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DESAIN DAN MULTIMEDIA

Bab ini menjabarkan referensi dari desain yang dibuat yaitu berupa gambaran desain yang akan dicetak dan berisi ide dan tema desain yang dibuat dalam bentuk 2D dan produk jadi.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini terdapat kesimpulan dan saran dari hasil analisa yang diteliti.