

BAB I PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu seni *Fashion* makin berkembang dalam tingkat yang lebih beragam dan mulai populer didukung oleh budaya, seni, dan jua teknologi yang menonjolkan *fashion* untuk menarik minat dunia. Ini pun menjad menarik perhatian bagi para pengusaha sebagai peluang untuk membuka usaha dalam bidang *fashion*. Dan melakukan promosi atas produk yang mereka tawarkan. Dan juga meluaskannya agar produk yang ditawarkan semakin dikenal luas.

Promosi merupakan kegiatan yang dilakukan sebagai media agar konsumen dapat mengenali produk baik barang atau jasa yang ditawarkan oleh suatu perusahaan. Kegiatan promosi ini merupakan kegiatan yang sangat penting dilakukan. Oleh karena itu, kegiatan promosi pun tidak luput dari peranan Desain Multimedia.

Multimedia Design atau Desain Multimedia. *Multimedia Design* adalah suatu sarana atau media yang di dalamnya terdapat banyak sekali perpaduan berbagai bentuk informasi, seperti teks, animasi, video, grafik maupun suara sebagai pendukung untuk mencapai tujuannya yakni menyampaikan informasi ataupun sekadar memberi hiburan bagi penontonnya.

Peranan Desain Sebagai Sarana Promosi dalam segala bidang usaha sangat vital atau penting sebagai penunjang kegiatan promosi. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan banyaknya bidang usaha yang memanfaatkan keahlian seorang desainer grafis untuk membuat berbagai media promosi, seperti katalog, spanduk, logo, brosur, dll dan dipublikasikan secara luas. Dengan adanya desain yang mendukung promosi suatu usaha dapat memberikan pengaruh yang baik. Selain itu efek dan pengaruh desain dengan kombinasi promosi yang tepat adalah untuk menarik minat khalayak luas agar lebih mengetahui barang atau jasa yang ditawarkan perusahaan.

Qay Gallery adalah salah satu usaha yang bergerak di bidang *fashion* yang menyediakan beragam koleksi pakaian terkini, tas yang mengikuti trend masa kini, serta sepatu yang selalu *updated* dll. Untuk menunjang proses pemasaran pada Qay Gallery, diperlukan sebuah

sarana promosi yang efektif. Oleh karena itu penulis akan memperkenalkan Qay Gallery dengan memanfaatkan desain sebagai sarana promosi.

Penulis saat ini akan memperkenalkan produk yang dijual oleh Qay Gallery dengan Katalog sebagai penunjang. Dengan cara ini orang akan lebih tertarik untuk melihat dan mengetahui produk-produk yang ditawarkan oleh Qay Gallery.

2. Rumusan Masalah

Dalam Tugas Akhir ini, penulis mengambil pembahasan mengenai cara memperkenalkan Qay Gallery kepada khalayak umum, yakni dengan mempromosikan Qay Gallery dalam bentuk hasil cetak, seperti brosur, logo, katalog, kartu nama, spanduk, dll. Adapun permasalahan yang timbul antara lain :

- a. Waktu yang dibutuhkan oleh penulis untuk menyelesaikan tugas akhir di Qay Gallery.
- b. Jumlah pembelimasih sedikit.
- c. Kurangnya promosi terhadap Qay Gallery sehingga belum banyak masyarakat yang mengenal Usaha tersebut.

3. Tujuan Penulisan

Adapun tujuan penulisan Tugas Akhir ini meliputi dua bagian, yaitu Tujuan Umum dan Tujuan Khusus.

Tujuan umum tersebut adalah :

- a. Sebagai syarat kelulusan dalam menempuh ujian akhir Diploma III jurusan Manajemen Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Atma Luhur, Pangkalpinang.
- b. Tugas Akhir ini diharapkan dapat digunakan sebagai media perbandingan untuk mahasiswa lain dalam mengerjakan Tugas Akhir selanjutnya.

Tujuan Khusus :

- 1) Penulis dapat menerapkan ilmu desain grafis yang telah dipelajari di bangku perkuliahan untuk mendesain media promosi Qay Gallery.
- 2) Penulis juga dapat memahami seluk beluk dunia kerja, terutama di bidang desain grafis.

3) Mempromosikan Qay Gallery kepada khalayak umum.

4. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, penulis membatasi permasalahan agar hasil penelitian tidak menyimpang dari pokok permasalahan dan lebih terarah. Ruang lingkup masalah yang akan dibahas adalah proses mendesain brosur, logo, katalog, kartu nama, spanduk, dll. serta proses pembuatan audio visual melalui desain multimedia.

Alasan dipilihnya media promosi yang akan diteliti tersebut karena media-media tersebut telah digunakan oleh hampir seluruh biro periklanan maupun perusahaan-perusahaan di mana media-media yang dipilih merupakan hasil desain yang dianggap menunjang kegiatan promosi mereka.

5. Metode Penelitian

Agar mendapatkan data yang akurat dalam Tugas Akhir ini, maka digunakanlah metode-metode pengumpulan data berikut ini :

a. Pengumpulan Data Primer

Metode pengumpulan data primer adalah metode pengumpulan data yang pertama kali dilakukan oleh penulis. Metode ini terdiri dari :

1. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan langsung kepada seorang informan atau narasumber yang berwenang dalam suatu masalah. Pada metode ini, proses tanya jawab diajukan secara langsung kepada pemilik Qay Gallery dianggap mampu memberikan informasi secara rinci mengenai data-data yang diperlukan oleh penulis. Tujuan dilakukan wawancara ini adalah untuk mendapatkan data dari tangan pertama (primer) dan sebagai pelengkap teknik pengumpulan data lainnya.

2. Observasi

Observasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk mengetahui sesuatu secara langsung dan mendalam. Kegiatan observasi dapat dijabarkan sebagai proses memahami, mencari tahu, dan mendalami suatu objek atau peristiwa dengan cara

terjun langsung ke dalam peristiwa atau menekan pada objek. Tujuannya yaitu untuk menggambarkan segala sesuatu yang berhubungan dengan objek penelitian, kemudian mengambil kesimpulan yang tepat dari penelitian tersebut.

b. Pengumpulan Data Sekunder

Pengumpulan data sekunder adalah pengumpulan data yang diperoleh dari pihak-pihak lain, seperti melalui media internet, jurnal-jurnal penelitian, serta karya ilmiah.

6. Sistematika Penulisan

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

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini, penulis menjelaskan tentang hal-hal yang terdiri dari latar belakang masalah, masalah, tujuan penulisan, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan Tugas Akhir.

BAB II : TINJAUAN ORGANISASI

Bab ini diterangkan secara singkat mengenai sejarah perusahaan, struktur organisasi serta spesifikasi teknologi hardware dan software.

BAB III : ANALISIS

Pada bab ini, penulis akan membahas mengenai objek penelitian yang berisi konsep desain, draft, dan materi dari objek yang diteliti.

BAB IV : IMPLEMENTASI DESAIN

Dalam bab ini menguraikan tentang implementasi bentuk desain, berupa penggambaran tentang desain apa yang akan dan telah dibuat.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan tentang apa yang telah dibuat dan dilakukan selama menjalani penelitian di Qay Gallery, saran yang diberikan penulis mengenai apa yang telah diteliti serta lampiran-lampiran.