

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Desain grafis adalah suatu bentuk visual yang menggunakan media gambar untuk menyampaikan informasi dan pesan seefektif mungkin. Unsur desain grafis seperti teks dianggap sebagai gambar dikarenakan teks sendiri sering disebut simbol - simbol untuk menerangkan makna sebuah hasil karya yang kita buat. Desain grafis merujuk kepada proses pembuatan, metoda perancangan baik metoda perancangan melalui konsep atau metoda perancangan melalui metoda teknis perancangan dan produk yang dihasilkan (rancangan). Desain grafis pun mencakup kepada kemampuan seorang desainer dan keterampilan visual termasuk di dalamnya pemilihan tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar dan tata letak layout. Desain grafis pun sangat berkaitan erat dengan perancangan karena perancangan sendiri adalah proses yang berlaku untuk pembuatan sebuah karya dengan menggunakan disiplin yang digunakan (disiplin ilmu desain grafis).

Unsur - unsur yang di gunakan dalam ilmu Perancangan ialah unsur - unsur bentuk, tekstur, garis, ruang dan warna. Peralatan yang digunakan oleh desainer grafis untuk perancangan suatu karya adalah ide, akal, mata, tangan, alat gambar tangan, dan komputer. Sebuah konsep atau ide biasanya tidak dianggap sebagai sebuah desain sebelum direalisasikan atau dinyatakan dalam bentuk visual. Perancangan desain grafis dengan bentuk visual kita ambil contoh dengan menggunakan media komputer. media komputer memungkinkan perancang untuk melihat hasil dari tata letak atau perubahan tipografi dengan seketika tanpa menggunakan tinta atau pena. Dan lebih praktis jika ada perubahan perancangan desain. Seorang perancang grafis sebelum menggunakan media computer pendesain menggunakan sketsa untuk mengungkapkan ide-ide yang kompleks

secara cepat, dan setelah sketsa si perancang grafis memiliki kebebasan untuk memilih alat untuk menyelesaikannya, dengan tangan atau komputer.

Dengan seiring berkembangnya zaman, kemajuan dibidang desain grafis pun semakin berpengaruh pada kehidupan kita, maka dari itu peluang usaha dibidang fashion pun bisa menghasilkan. Meningkatnya permintaan pasar akan desain – desain terbaru dan unik membuat kami ingin mengetahui lebih dalam dunia desain grafis. Di zaman globalisasi ini semua system pun sudah terkomputerisasi sehingga kita tak perlu lagi mendesain menggunakan alat tulis, dengan menggunakan perangkat komputer sederhana kita sudah bisa mendesain. Oleh karena itu penulis akan membantu memperkenalkan produk yang ditawarkan oleh FIDE Distro dengan catalog serta beberapa stationary sebagai media/alat promosi kepada pelanggan.

Salah satu contoh desain pada FIDE Distro, desain-nya menggunakan sketsa dan media komputer. setiap desain yang akan dibuat sangat di tuntut untuk bisa menjabarkan informasi yang akurat, terutama pada desain Katalog, Spanduk, Mug, Kalender, Kartu nama dan Stiker karena pada jenis desain tersebut eksistensi, kredibilitas dan citra perusahaan turut ditentukan.

2. Rumusan Masalah

Penulis mengambil pembahasan mengenai bagaimana cara untuk lebih memperkenalkan kualitas pakaian yang ada di FIDE Distro kepada khalayak umum. Yaitu dengan cara mempublikasikan kaos, celana, jaket dll yang ada di FIDE Distro dengan membuat media promosi dalam bentuk katalog maupun media cetak lainnya yang berisikan mengenai bidang fashion yang dijalani, serta membuat beberapa stationary untuk lebih memperkenalkan FIDE Distro dan barang dagangannya.

Adapun permasalahan yang timbul antara lain :

- a. Bagaimana cara mendesign katalog yang akan penulis buat semenarik mungkin mulai dan penggunaan warna, penempatan teks, layout dan lain-lain agar dapat menarik dan tidak terlihat membosankan ketika orang melihat dan membacanya.
- b. Software apa saja yang akan penulis pergunakan untuk membuat katalog dan stationary untuk FIDE Distro.

3. Tujuan Penulisan

Tujuan Tugas Akhir (TA) yang penulis buat ini agar penulis menerapkan ilmu yang sudah dipelajari selama kuliah di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang sehingga penulis memiliki kemampuan memahami, menganalisis dan memberikan solusi yang optimal dalam menghadapi permasalahan di dunia kerja, maka penulisan Tugas Akhir (TA) ini sangat diperlukan dan semoga berguna sebagai pengalaman dan diharapkan banyak memberikan manfaat bagi penulis dan perusahaan tempat riset Tugas Akhir (TA) dilaksanakan.

Tujuan khusus dari penulisan Tugas Akhir (TA) ini adalah :

- a. Ingin membantu sekaligus mempromosikan desain grafis di FIDE Distro untuk meningkatkan daya tarik pembeli.
- b. Ingin mendapatkan pengalaman dan pengetahuan dalam dunia kerja sebagai desainer di sebuah instansi atau perusahaan.
- c. Agar penulis dapat memperoleh gelar D3 (Diploma3) dari STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

4. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

a. Ruang lingkup riset dan penelitian

Setelah penulis melakukan wawancara dan berbagai rangkaian penelitian, penulis akan melakukan kegiatan yang nantinya akan penulis lakukan dan penulis terapkan keberbagai macam jenis desain media publikasi untuk mendapatkan hasil desain yang baik dan tentunya dapat diterima oleh semua golongan masyarakat.

1) 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 dipakai sebagai dasar untuk penelitian yang lebih baik.

2) Memilih Jenis dan Penelitian

Setelah melakukan observasi penulis akan memilih media publikasi yang nantinya akan diterapkan sebagai sarana untuk lebih memperkenalkan FIDE Distro yang bergerak dalam bidang fashion. Untuk itu penulis berencana untuk membuat beberapa media publikasi dalam bentuk cetak.

3) 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 teknik cetak profesional.

4) Mendesain

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

desain yang sesuai dengan apa yang penulis dan FIDE Distro harapkan. Untuk membuat produk, serta beberapa jenis stationary penulis menggunakan software Adobe Photoshop CS3 dan Corel Draw X5.

b. Perlunya pengembangan/peningkatan di bidang topik desain

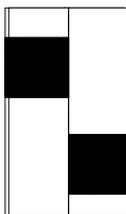
Penulis berusaha membuatkan hasil karya yang terbaik untuk mempromosikan FIDE Distro dengan cara membuat beberapa macam media publikasi dan penulis berusaha menggabungkan beberapa macam software desain grafis kedalam berbagai macam wujud desain cetak. Tidak hanya itu nantinya penulis juga akan memilih dan akan menggunakan berbagai macam material/bahan yang ada sebagai pendukung dari proses cetak, disertai dengan berbagai macam teknik cetak yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan kedalam media publikasi.

5. Metode Penelitian

Dalam penulisan laporan Tugas Akhir (TA) ini penulis menggunakan berbagai metode yang digunakan yaitu :

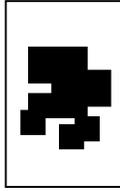
- a. Studi lapangan tentang FIDE Distro yang bergerak dalam bidang fashion dalam bentuk cetak berupa pengoperasian software, hardware, dan hasil produk jadi berupa katalog, kalender, kartu nama, stiker, mug dan lain-lain.
- b. Teori praktek tipikal metode layout iklan :

1) AXIAL



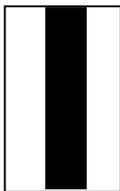
Elemen iklan diletakan berdasarkan sebuah sumbu yang diletakan pada posisi tertentu dihalaman iklan, dan pada metode ini akan ditampakan banyak bagian yang kosong.

2) GROUP



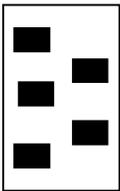
Layout ini menggunakan sejumlah elemen berupa foto yang diletakan berkelompok dalam suatu titik konsentrasi pandang pada halaman iklan karena bertujuan untuk memberikan satu pusat perhatian.

3) BAND



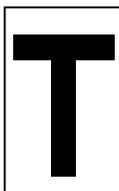
Elemen iklan dipasang membentang seperti sabuk tapi letaknya membujur vertikal dan memblocking materi setinggi halaman iklan.

4) PATH



Model ini menyebar materi, baik berupa foto maupun teks secara zig zag seluas halaman iklan.

5) T



Model kuno yang membentuk huruf T tetapi efektif dan masih banyak digunakan

6) Z



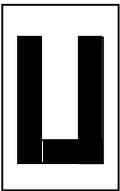
Teknik ini adalah untu meratakan perhatian diseluas permukaan halaman ini digunakan pada iklan baris latin yang dibaca dari kiri ke kanan dengan permainan typografi.

7) S



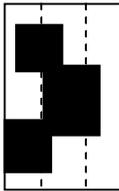
Metode layout iklan ini kebalikan dari Z dan dipergunakan bagi pembaca yang menggunakan huruf non latin misalkan bahasa atau huruf Arab.

8) U



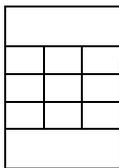
Metode iklan yang dipasang mengikuti huruf U.

9) GRID/SISTEM KOLOM



Model ini mirip dengan axial, tetapi letak dan ukuran elemen lebih memenuhi bidang iklan sehingga tidak banya bidang yang kosong.

10) CHECKERBOARD/PAPANCATUR



Metode yang memasang elemen-elemen gambar/ foto secara rapi menyerupai kotak-kotak papan catur dan cocok digunakan untuk elemen raster sama atau foto-foto yang sama.

6. Sistematika Penulisan

Dalam sebuah penulisan Tugas Akhir diperlukan sistematika pembahasan yang baik, agar pembahasan persoalan dan penyajian hasil laporan dapat terstruktur dengan baik, terarah, dan mudah dimengerti. Untuk itu penulis menyusun sistematika penulisannya sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisikan tentang penjelasan mengenai latar belakang tugas akhir, tujuan dan manfaat dilaksanakannya riset tugas akhir, menerangkan tentang tempat pelaksanaan riset, penjelasan mengenai prosedur yang harus dilakukan dalam pelaksanaan riset dan penulisan susunan laporan yang di cantumkan pada sistematika pembahasan tentang penulisan Tugas Akhir agar dapat tersusun dengan baik dan mudah dipahami.

BAB II : ORGANISASI DAN TEKNOLOGI

Pada bab ini berisi tentang penjelasan teori singkat mengenai software dan hardware yang digunakan. Spesifikasi hardware dan software yang sudah dan akan digunakan serta penjelasan umum perusahaan yang bergerak dibidang tertentu, dalam hal ini perusahaan yang di maksud adalah perusahaan yang berhubungan dengan sajian fashion.

BAB III : ANALISIS

Berisikan tentang analisa selama menjalankan riset disebuah perusahaan, dalam hal ini perusahaan yang dimaksud adalah FIDE Distro Isi dari analisa tersebut berupa peran praktikan di tempat perusahaan kami dan pekerjaan apa saja yang telah di lakukan selama menjalankan riset.

BAB IV : IMPLEMENTASI DESAIN

Dalam bab ini dijabarkan mengenai implementasi bentuk desain. Berupa gambaran tentang desain apa yang telah dibuat yang nantinya akan dicetak dalam bentuk nyata.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dari semua hal-hal yang dijelaskan di dalam Tugas Akhir yang telah dilaksanakan dan pada bab ini berisikan beberapa saran yang diajukan kepada pihak perusahaan tempat riset yang bersifat membangun motivasi bagi perusahaan agar dapat terus berkembang dan menjadi lebih baik.