

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pada masa era globalisasi saat ini perkembangan dunia usaha, baik untuk perusahaan dagang, industri, maupun jasa semakin meningkat. Seiring dengan itu perkembangan dunia usaha yang semakin pesat, kebutuhan tenaga jasa keamanan atau satpam pun ikut meningkat. Sehingga banyak sekali bermunculan perusahaan penyedia jasa satpam yang sudah beredar luas di berbagai wilayah Indonesia maupun seluruh dunia. Bisnis jasa keamanan penyalur tenaga satpam, cukup marak dan masih banyak dilirik kalangan pengusaha di Indonesia. Selain menguntungkan, bisnis jasa pengamanan ini juga tidak pernah mati atau sepi, karena hampir semua bangunan, rumah, gedung, pabrik, rumah sakit, dan hotel di Indonesia pasti membutuhkan jasa tenaga keamanan sebagai dari kebutuhan dasarnya. Terlebih, pencari kerja level SLTA yang besar siap didik menjadi tenaga keamanan cukup besar.

Desain dan Multimedia merupakan salah satu kemajuan Teknologi Komputer saat ini. Desain dan multimedia merupakan pemanfaatan komputer untuk membuat dan mengabungkan teks, grafik, audio, video, dan animasi dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, bereaksi dan komunikasi.

Dari kondisi di atas **PT.Sentinel Garda Semesta** sebagai sebuah badan usaha jasa pengamanan siap berpartisipasi memenuhi kebutuhan tenaga pengamanan sebagai penyedia satpam untuk bangunan kantor, ruko, pabrik, rumah sakit, hotel, dan kompleks perumahan.

Saat ini, banyak instansi yang menggunakan media Desain dan Multimedia untuk menginformasikan tentang keberadaan instansi tersebut. Salah satu media Multimedia yaitu video, video merupakan media yang paling lengkap, karena video mempunyai unsur gerak, visualisasi yang nyata, gambar, suara, dan juga banyak unsur musik dalam satu unit atau yang disebut juga dengan Multimedia, untuk dapat mencapai masyarakat yang luas, sebuah lembaga membutuhkan

sosialisasi atau promosi. Salah satu nya adalah dengan menggunakan video *company profile* yang pada saat sekarang ini sedang berkembang . Dimana ,video *company profile* dapat di tarikan sebagai sebuah paparan dan penjelasan mengenai sebuah perusahaan yang bergerak dibidang jasa keamanan, visi dan misi, status saat ini, dan tujuan masa depan dalam dunia.

**PT. Sentinel Garda Semesta** Pangkalpinang merupakan salah satu perusahaan dibidang jasa keamanan yang ada di Pangkalpinang yang masih kurang daya promosi nya ,banyak orang belum begitu mengenal isi atau tentang **PT. Sentinel Garda Semesta** Pangkalpinang Bangka Belitung ini cuma mengenal nama nya saja. Maka dari itu, penulis akan membuat design grafis yang berbasis desain dan multimedia untuk promosi dan informasi dengan jenis media cetak, gambar, video untuk menyampaikan informasi dan pesan seefektif mungkin tentang **PT. Sentinel Garda Semesta** Pangkalpinang, seperti fasilitas-fasilitas yang di perusahaan, kegiatan rutinitas agar masyarakat atau perusahaan lain yang ingin bekerja sama dapat mengetahui lebih dalam tentang **PT. Sentinel Garda Semesta** Pangkalpinang Bangka Belitung.

## 1.2. Rumusan Masalah

Dengan memperhatikan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka penulis merumuskan permasalahan ke dalam pokok-pokok permasalahan utama, diantaranya :

1. Bagaimana mendesain media komunikasi visual sebagai media promosi dan informasi pada **PT.Sentinel Garda Semesta**?
2. Tidak adanya perkembangan maupun perubahan pada setiap desain grafis dari media pengenalan di setiap tahun nya.
3. Media-media apa saja yang efektif untuk melakukan kegiatan promosi dan informasi **PT. Sentinel Garda Semesta**?

### 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas agar tidak terjadi perluasan masalah, dalam penelitian ini, maka diperlukan adanya pembatasan masalah . Adapun Batasan Masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut :

#### 1. *Branding*

- Desain Logo

Sebuah desain yang merupakan perwakilan sebuah perusahaan dan membedakan visual suatu perusahaan dengan perusahaan lain didalam desain logo, akan terlihat filosofi dan misi dari perusahaan tersebut.

#### 2. *Stationary*

- Desain Kartu Nama, Kalender

Sebuah kartu yang menyampaikan informasi tentang sebuah perusahaan atau pun individu yang disampaikan hanya sebagai pengingat dalam sebuah perkenalan formal.

Kalender merupakan satu sistem yang membagi suatu tahun menjadi bagian-bagian berulang. Kalender sangat bermanfaat bagi masyarakat maupun perorangan.

#### 3. *promosi*

- Desain Majalah, Standing Banner

Majalah adalah proses pengumpulan data untuk menyusun majalah internal melalui pelaksanaan interview, pendokumentasian foto, ataupun mencari berbagai literatur lainnya yang dapat mendukung penyajian informasi di majalah internal.

Standing banner adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi, berbentuk banner dengan konstruksi penyangga berbentuk "X" sehingga banner bisa berdiri sendiri.

#### 1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian ini, penulis merangkum berapa tujuan yang di dapatkan dari penelitian ini serta manfaat yang di dapat oleh perusahaan dan masyarakat .Diantaranya yaitu :

1. Tujuan dari penelitian ini yaitu :
  - a. Membuat rancangan media promosi dan informasi yaitu design grafis antara lain logo, kartu nama, kalender, majalah, dan standing banner.
  - b. Membuat Video Company Profile pada **PT. Sentinel Garda Semesta** untuk promosi perusahaan.
2. Manfaat bagi Lembaga
  - a. Meningkatkan kualitas **PT. Sentinel Garda Semesta**
  - b. Sebagai sarana media promosi dan informasi untuk lebih mudah di kenal oleh masyarakat umum dan perusahaan-perusahaan lain yang ingin menjalin kerjasama.
  - c. Membuat media promosi **PT. Sentinel Garda Semesta**
3. Manfaat bagi masyarakat
  - a. Dapat menerima informasi dengan jelas tentang **PT. Sentinel Garda Semesta**
  - b. Dapat memahami dan mempertimbangkan perusahaan lain untuk menjalin kerjasama di **PT. Sentinel Garda Semesta**

#### 1.5. Metode Pengumpulan Data

Penulisan melakukan penelitian dengan cara metode yang efektif yaitu dengan mengumpulkan data dan menyajikannya dengan disertai analisa yang dapat memperjelas objek yang diteliti Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis yaitu dengan cara :

##### 1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengenal tempat dan lokasi PT.Sentinel Garda Semesta Dalam prosesnya. Dalam observasi ini, dilakukan kegiatan pengamatan sekaligus pengambilan gambar objek-objek, lingkungan dan

kegiatan dan rutinitas **PT.Sentinel Garda Semesta** sebagai arsip untuk bahan membuat desain media promosi.

## 2. Wawancara

Proses wawancara yaitu bertanya secara langsung dengan personil security dan pimpinan instansi yang bersangkutan mengenai hal-hal yang berhubungan dengan bidang yang diteliti . Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi mengenai kegiatan promosi di **PT. Sentinel Garda Semesta** yang berkaitan dengan perancangan desain media promosi dan pembuatan video *Company Profile* ..

## 3. Studi Pustaka

Melakukan penelitian dengan mengumpulkan data pada buku referensi dan internet yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti.

### 1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan laporan ini terbagi menjadi beberapa bab yang tersusun sebagai berikut :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang hal-hal yang berkaitan dengan penulisan laporan Tugas Akhir. Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

#### **BAB II : METODE PENELITIAN**

Bab ini membahas tentang Teknik Pengumpulan Data, Metode Desain, Metode Konsep Multimedia Menjelaskan tentang tahapan yang digunakan dalam pembuatan untuk *company profile* dan aplikasi yang digunakan dalam membuat *company profile*.

### **BAB III : KONSEP PERANCANGAN**

Dalam bab ini akan dibahas Tentang Objek Penelitian, Analisa Objek Berisi analisa dari desain yang sudah ada di tempat riset dan analisis dari objek penelitian, Konsep Desain Layout kasar merupakan desain yang berupa sketsa (tulis tangan), Konsep Desain Ajuan.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DESAIN DAN MULTIMEDIA**

Dalam bab ini dijabarkan mengenai hasil cetak dari bab III dan *Screenshot company profile*, *Target Audience*, Pengujian dapat menggunakan blackbox testing (untuk memastikan desain media dan multimedia sudah baik atau belum).

### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini merupakan bab terakhir yang memuat beberapa kesimpulan dari analisa yang telah dilakukan, selanjutnya akan memberikan saran dan langkah perbaikan dari masalah yang dihadapi.

