

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 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*. Desain grafis menata tampilan huruf dan ruang komposisi untuk menciptakan sebuah rancangan yang efektif dan komunikatif. Desain grafis melingkupi segala bidang yang membutuhkan penerjemah 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 desain grafis. Kebutuhan desain grafis dan publikasi sekarang semakin marak di dunia usaha maupun dunia pemerintahan membuat desain grafis diuntut untuk bisa mengembangkan diri dalam membuat sebuah produk yang bisa menarik masyarakat. Contoh media publikasi mencakup brosur, poster, kartu nama, 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 di gunakan oleh desainer grafis untuk merancang suatu karya terdiri dari ide, akal, mata, 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.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian masalah, rumusan masalah yang penulis angkat adalah :

- a. Bagaimana cara Mengimplementasikan Desain Grafis Sebagai Media Visual Dan Komunikasi Pada Sekretariat DPRD Provinsi Kepulauan Bangka Belitung ?
- b. Bagaimana cara agar dapat membantu meningkatkan eksistensi, efisisensi dan proses pelayanan di Sekretariat DPRD Provinsi Kepulauan Bangka Belitung selaku Dewan Perwakilan Rakyat Daerah di Bangka Belitung ?

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari pokok pembahasan yang telah ditentukan, maka penulis menentukan batasan masalah yang dibahas dalam penulisan tugas akhir ini:

- a. Membantu meningkatkan eksistensi, efisisensi dan proses pelayanan di Sekretariat DPRD Provinsi Kepulauan Bangka Belitung selaku Dewan Perwakilan Rakyat Daerah di Bangka Belitung.
- b. Penulis hanya membuat media promosi berupa brosur, kartu nama, spanduk, poster dan lain sebagainya dengan bantuan *software Adobe Photoshop dan Corel Draw* .

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan laporan tugas akhir ini antar lain, yaitu:

- a. Untuk memenuhi syarat dalam kelulusan tugas akhir program studi Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
- b. Meningkatkan efisiensi dan efektifitas kerja di Sekretariat DPRD Provinsi Kepulauan Bangka Belitung selaku Dewan Perwakilan Rakyat Daerah di Bangka Belitung.
- c. Membantu proses pelayanan di Sekretariat DPRD Provinsi Kepulauan Bangka Belitung selaku Dewan Perwakilan Rakyat Daerah di Bangka Belitung.
- d. Membuat media promosi berupa brosur, kartu nama, spanduk, poster dan lain sebagainya untuk membantu meningkatkan eksistensi, efisiensi di Sekretariat DPRD Provinsi Kepulauan Bangka Belitung
- e. Mengimplementasikan ilmu desain grafis yang di dapat di perkuliahan untuk dunia kerja.

1.4.2 Manfaat Penelitian

- a. Menambah wawasan dan kemampuan berpikir mengenai penerapan teori yang telah didapat dari mata kuliah yang telah diterima kedalam penelitian
- b. Di harapkan dengan adanya media promosi ini bisa meningkatkan eksistensi, efisiensi serta pelayanan di Sekretariat DPRD Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam pelaksanaan tugas akhir ini teknik penelitian dan pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut :

- a. Wawancara
Melakukan wawancara langsung kepada pihak yang terkait.
- b. Observasi
Mengunjungi secara langsung Sekretariat DPRD untuk mengetahui masalah yang ingin di bahas penulis.
- c. Study Pustaka
Melakukan pengumpulan data dengan cara studi pustaka,

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab 1 ini, Penulis menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan penulisan TA (Tugas Akhir) yang berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II METODE PENELITIAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang secara rinci teknik pengumpulan data yang dilakukan di Sekretariat DPRD seta penjelasan software yang digunakan maupun metode yang digunakan dalam pembuatan multimedia atau video *Company Profile*

BAB III KONSEP PERANCANGAN

Bab ini menerangkan secara jelas profil Sekretariat DPRD, Gambaran umum struktur serta Tugas dan wewenang Sekretariat DPRD selaku Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.

BAB IV IMPLEMENTASI DESAIN DAN MULTIMEDIA

Pada bab ini menjelaskan konsep desain apa saja yang akan dibuat serta, Berupa gambaran tentang *design* apa saja yang telah dibuat yang nantinya akan dicetak dalam bentuk nyata.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini penulis menguraikan kesimpulan tentang rumusan masalah pada Sekretariat DPRD serat memberikan saran-saran terhadap desain untuk meningkatkan usaha pembelian ditempat riset, beserta daftar pustaka

