

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain grafis adalah salah satu dari cabang ilmu seni desain yang dalam perkebangannya 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 meliputi 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 membuat desain grafis dituntut untuk bisa mengembangkan diri dalam membuat sebuah produk yang bisa menarik masyarakat. Contoh media publikasi mencakup brosur, banner, kartu nama, billboard, 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 digunakan oleh desainer grafis untuk merancang suatu karya terdiri dari ide, akal, mata, tangan, alat gambar tangan dan komputer. Sebuah ide biasanya tidak dianggap sebagai sebuah desain sebelum direalisasikan atau dinyatakan dalam bentuk visual.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Persaingan bisnis yang ketat.
2. Munculnya pesaing – pesaing baru yang dapat menurunkan omset penjualan.
3. Banyaknya merek yang muncul di pasar sehingga perusahaan harus dapat memenangkan branding strategy.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun masalah yang diteliti sehubungan dengan proses pembuatan suatu desain grafis dan pengaruh komputer terhadap suatu tampilan produk cetakan yang dapat ditinjau dari relasi antara desain grafis sendiri sebagai dasar keilmuan yang mempelajari berbagai hal tentang komunikasi visual.

Penulis mengambil pembahasan mengenai cara mendesain suatu produk cetakan yang semenarik mungkin, mulai dari penggunaan warna, penempatan teks, dan lain-lain agar terlihat menarik di mata konsumen. Desainer dapat mengaplikasikan ilmu desain grafis untuk menghasilkan produk cetakan yang baik dengan menggunakan komputer grafis.

1.4 Batasan Masalah

- a. Ruang lingkup

Dalam laporan Kuliah Kerja Praktek ini, penulis perlu untuk membatasi ruang lingkup permasalahan yang ada agar penjelasannya lebih terarah dan sesuai dengan yang diharapkan. Penelitian ini dibatasi hanya dalam pembuatan media promosi berupa : spanduk, kwitansi, dan logo.

b. Desain atau produk yang akan di analisa

spanduk, kwitansi, dan logo. Alasan dipilihnya produk-produk cetakan yang akan diteliti tersebut karena komputer grafis saat ini telah digunakan oleh hampir seluruh biro desain, biro periklanan, maupun desain perorangan, di mana produk-produk cetakan yang di pilih merupakan hasil karya dari institusi-institusi tersebut.

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Maksud yang ingin di capai dalam penulisan laporan kuliah kerja praktek ini adalah untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapatkan perbandingan antara ilmu yang diperbolehkan antara duni perkuliahan dan dunia kerja.

1.5.1 Tujuan Penelitian

- a. Mengetahui seluk-beluk desain grafis dalam dunia kerja.
- b. Mempelajari tahapan proses kerja dalam menghasilkan desain yang baik.
- c. Memahami aspek manajemen desain yang efektif dan efisien.
- d. Mengetahui proses perancangan baik teknis maupun konsep yang di gunakan

1.5.2 Manfaat Penelitian

Manfaat penulisan dalam penulisan makalah ini adalah :

- Agar mahasiswa dapat mengenal dan memahami tentang dunia bisnis percetakan
- Agar menambah wawasan dan pengetahuan kepada mahasiswa dan pihak-pihak lainnya mengenai dunia bisnis percetakan

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulisan menjelaskan tentang latar belakang. identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuandan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan laporan KKP (Kuliah Kerja Praktik).

BAB II : TINJAUAN ORGANISASI

Dalam bab ini penulisan menjelaskan tentang teori yang menyangkut dengan sejarah tempat riset , struktur organisasi , tugas dan wewenang organisasi , Sumber rujukan jika terdapat kutipan. Sumber juga disertakan dalam Daftar Pustaka , Bahasa yang singkat, jelas dan terstruktur

BAB III : ANALISIS

Bab ini diterangkan secara singkat mengenai sejarah instansi KKP (Kuliah Kerja Praktek), analisis berjalan , spesifikasi hardware dan software , analisis SWOT

BAB IV : KONSEP DESAIN

Dalam Bab ini memuat tentang konsep desain ajuan dan analisis target audience

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran tentang apa yang telah dibuat dan dilakukan selama menjalani KKP (Kuliah Kerja Praktek) pada Riyadi Pictures Concept serta saran yang di berikan penulis mengenai apa yang telah diteliti serta lampiran.