

BAB I

PENDAHULUAN


1. Latar Belakang

Dalam dunia bisnis kebutuhan akan teknologi komputer sekarang ini merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting. Banyak bisnis tidak terlepas dari teknologi komputer. Bahkan hampir semua bidang sekarang ini mulai menerapkan teknologi komputer dan pengembangannya. Salah satu contoh penggunaan teknologi komputer di dunia bisnis adalah penggunaan komputer dalam bidang desain grafis.

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, metode perancangan baik metode perancangan melalui konsep atau metode perancangan melalui metode teknis perancangan dan produk yang dihasilkan. 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 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 komputer 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.

2. Tujuan Penulisan

Maksud yang ingin dicapai dalam penulisan laporan hasil Kuliah Kerja Praktek ini adalah untuk mengembangkan pengetahuan penulis dalam bidang desain dengan cara membandingkan teori-teori yang diterima dalam mata perkuliahan dengan praktek kerja dan mendapatkan pengalaman kerja.

Adapun tujuan penulis adalah sebagai berikut :

- a) Agar dapat mengenal seluk beluk dunia kerja desain grafis.
- b) Mempelajari tahapan proses kerja dalam menghasilkan suatu desain yang baik.
- c) Mempelajari tahapan proses kerja dalam menghasilkan suatu desain yang baik.
- d) Memahami aspek manajemen desain yang efektif dan efisien dalam industri.
- e) Mengetahui proses perancangan baik teknis maupun konsep dengan digunakannya komputer grafis.
- f) Mengetahui bagaimana gagasan komunikasi diwujudkan dalam tata ungkap visual pada rancangan produk cetakan dalam era komputerisasi ini.
- g) Mengetahui pengaruh yang ditimbulkan oleh komputer grafis dalam proses kreasi desainer dalam mewujudkan gagasan perancangan.

3. Batasan Masalah Penelitian

Adapun masalah yang akan diteliti sehubungan dengan pengaruh komputer grafis terhadap tampilan produk cetakan dapat ditinjau dari relasi antara desain grafis sendiri sebagai dasar keilmuan yang mempelajari berbagai hal tentang komunikasi visual, dimana salah satunya adalah bagaimana menghasilkan suatu produk cetakan. Desainer sebagai manusia yang mengaplikasikan ilmu tersebut untuk menghasilkan karya produk cetakan. Komputer grafis sebagai alat yang digunakan oleh desainer dalam menghasilkan produk cetakan, serta produk cetakan sebagai hasil akhirnya (*output*).

Dari uraian di atas batasan masalah laporan ini adalah menganalisa pengaruh yang ditimbulkan oleh penggunaan komputer grafis terhadap produk cetakan ditinjau pada aspek :


- a) Tata ungkap visualnya.
- b) Proses kreasinya.
- c) Muatan pesan yang terkandung dalam tampilan produk cetakan tersebut.

Alasan pemilihan terhadap produk-produk cetakan yang akan diteliti tersebut, karena komputer grafis saat ini telah digunakan oleh hampir seluruh biro desain, biro periklanan, maupun desainer perorangan, dimana produk-produk cetakan yang dipilih merupakan hasil karya dari institusi-institusi tersebut.

4. Metode Penelitian

Laporan Kuliah Kerja Praktek ini diajukan untuk menjawab permasalahan seputar penggunaan komputer grafis dalam proses perancangan grafis dan pengaruhnya terhadap tata ungkap visual yang tertuang dalam karya produk-produk cetakan, terutama yang berkaitan dengan proses teknis dan proses kreasi dalam era komputerisasi. Kajian ini juga mengungkap berbagai pengaruh lain yang ditimbulkan oleh komputer grafis pada perwujudan gagasan visual dan konsep komunikasi yang terkandung di balik objek, mengacu pada kaidah-kaidah perancangan grafis dan komunikasi visual.

Strategi penelitian digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Deskriptif, karena pengolahan datanya diwujudkan melalui paparan lengkap, sedangkan



sifat kualitatifnya ditujukan melalui jenis datanya yang menyediakan ruang penafsiran makna atau nilai.

Penetapan strategi penelitian kualitatif juga didasarkan pada kesesuaian ciri-cirinya yang :

- a) menjuruskan proses pengumpulan, penyajian, dan analisa data dalam bentuk siklus.
- b) lebih mengandalkan peneliti sebagai instrumen utama penelitian.
- c) meneliti subyek kajian beserta latar belakangnya sesuai dengan kondisi yang wajar atau alamiah.

5. Sistematika Penulisan

Penulisan Laporan Kuliah Kerja Praktek ini, pembahasan dan penjelasannya dibagi menjadi 5 bab yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, tujuan penulisan, batasan masalah penulisan, metode penelitian serta menjelaskan tentang sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN ORGANISASI


Bab ini memuat tentang sejarah instansi KKP, struktur organisasi instansi KKP dan penjelasan unit kegiatan yang menjadi tempat riset.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini memuat tentang teori singkat tentang hardware dan software yang digunakan. *Spesifikasi hardware* dan *software* yang sudah dan akan digunakan, teori singkat mengenai konsep design yang disetujui objek penelitian, analisis objek, proposal konsep desain, konsep desain ajuan mengenai material dan biaya.

BAB IV : IMPLEMENTASI DESAIN

Dalam bab ini menguraikan tentang implementasi bentuk desain.



Berupa gambaran tentang desain apa yang telah dibuat yang nantinya akan dicetak dalam bentuk nyata.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini memuat kesimpulan dan saran yang diberikan penulis mengenai apa yang telah diteliti, serta lampiran.