

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Desain grafis adalah suatu media untuk menyampaikan informasi melalui bahasa komunikasi visual dalam wujud dwimatra ataupun trimatra yang melibatkan kaidah-kaidah estetik. Elemen-elemen desain yang utama terlibat dalam desain grafis adalah sebagai bahan pokok (ingredients) yang berupa : garis, huruf, bentuk (shape) dan tekstur. Sedangkan struktur (structure)-nya adalah pengorganisasian elemen-elemen desain tersebut. Struktur desain yang baik adalah hasil integrasi prinsip-prinsip desain yang akurat pada proses penempatannya. Prinsip-prinsip desain yang utama terdiri dari : keseimbangan (balance), kontras, unity, nilai (value) dan warna. Sebagai akibat dari proses interaksinya dengan dunia seni, sosial budaya, industri dan perdagangan, maka berbagai corak atau style desain grafis semakin kaya dan berwarna-warni<sup>[1]</sup>.

**Desain grafis** merupakan suatu bentuk dari komunikasi visual yang memanfaatkan gambar sebagai media untuk menyampaikan pesan atau informasi seefektif mungkin. **Desain** adalah **metode perancangan** estetika yang didasari dengan kreatifitas, sedangkan **grafis** adalah **ilmu dari perancangan** titik maupun garis sehingga akan membentuk sebuah gambar yang dapat memberikan informasi serta berhubungan dengan proses pencetakan. Sehingga dapat kita tarik kesimpulan bahwa desain grafis ini merupakan ilmu yang mengandalkan kreatifitas untuk menciptakan sebuah rancangan bentuk gambar dengan tujuan akhir sebagai kepentingan percetakan<sup>[2]</sup>.

Pada era ini, desain grafis sangat berperan penting dalam kehidupan, terutama dalam pemasaran. Dimana sebuah desain diharapkan bisa sebagai penunjang agar para pembeli tertarik dalam apa yang dipasarkan. Contoh media publikasi mencakup logo, id card, serta banner.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dengan memasarkan badan usaha CV. Ini saya menyadari beberapa masalah yaitu :

1. Bagaimana memasarkan usaha dengan menarik serta unik dalam hal mendesain?
2. Software apa saja yang diperlukan dalam membuat desain?
3. Apa Saja Spesifikasi dalam membuat desain?

## **1.3 Batasan Masalah**

Setelah melakukan perbincangan serta pertanyaan terhadap pemilik usaha, maka saya mendapatkan beberapa batasan masalah. Terutama dalam pembentukan CV. Cooperation Bangka Belitung ini yang pembentukannya belum sampai 1 tahun, yang mana CV ini sangat butuh pemasaran agar bisa bersaing dengan yang lain. Ruang lingkup permasalahan desain di batasi yaitu : Logo, Name Tag, Kartu Nama, Kop Surat, dan Banner

## **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Maksud dari pembuatan kegiatan pemasaran yang berupa bentuk desain ini adalah untuk mempromosikan tentang produk serta jasa yang ditawarkan untuk pelanggan.

Serta manfaat dari kegiatan ini adalah agar masyarakat lebih mengenal lebih dekat dengan usaha ini, serta ingin membuat kesan bahwa usaha ini layak dalam persaingan bisnis.

## **1.5 Metode Pengumpulan Data**

1. Observasi

Melakukan observasi langsung serta menerima saran dari pemilik usaha agar berjalan dengan lancar serta pemilik tidak merasa dirugikan.

2. Mendesain

Dalam pemasaran ini penulis akan menggunakan beberapa software yang dapat mendukung pemasaran ini, di antaranya Adobe Illustrator, Adobe Photoshop CS6, serta Adobe Primer PRO

### 3. Studi Pustaka

Penulis menyadari bahwa banyak kekurangan penulis dalam segala hal, oleh karena itu penulis melakukan studi perpustakaan guna mendapat referensi yang lebih luas dalam memasarkan produk.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini diharapkan oleh penulis agar pembaca dapat mendapatkan gambaran tentang isi dari penulisan ini. Isi dari penulisan ini antarlain:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang penjelasan mengenai latar belakang penulisan ini, menjelaskan apa itu desain grafis, masalah masalah yang akan di hadapi penulis serta manfaat dan tujuan dalam menjalankan pemasaran ini.

### **BAB II METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini menjelaskan bagaimana penulis mendapatkan data dalam memasarkan usaha dan apa saja yang digunakan oleh penulis dalam membuat desain grafis. Disini juga terdapat kerangka *Company Profile* yang nantinya sebagai pembantu dalam pelaksanaan video.

### **BAB III KONSEP PERANCANGAN**

Membuat suatu rancangan atau sketsa kasar adalah hal yang harus dilakukan dalam melakukan suatu hal, berupaya agar tidak adanya kendala dalam membuat suatu. Di bab ini menunjukkan sketsa kasar atau rancangan sebuah desain sebelum penulis membuat desain serta hasil dari desain buah pikir penulis.

#### **BAB IV**

#### **IMPLEMENTASI DESAIN DAN MULTIMEDIA**

Menjelaskan pasar serta target audience dari sebuah promosi serta pendapat terhadap desain jadi yang telah di buat.

#### **BAB V**

#### **PENUTUP**

Dalam menjalankan usaha pasti ada kekurangan dan kelebihan masing masing, di bab ini penulis memukakan kritik dan saran yang bersifat membangun kepada CV. Cooperation Bangka Belitung.

