

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Ketika orbit kehidupan ekonomi terus berputar dan bergerak maju, maka teori-teori pun terus berkembang mengikutinya. Dinamika pergerakan orbit peradaban kehidupan ekonomi umat manusia telah berada pada orbit kehidupan ekonomi informasi dimana yang sebelumnya yaitu pada kehidupan ekonomi pertanian dan industri.

Namun perkembangan setelah itu, dimana kehidupan ekonomi umat manusia telah berubah seiring dengan berlangsungnya proses globalisasi ekonomi dan banyaknya temuan baru dibidang teknologi komunikasi dan informasi, telah mengiring peradaban manusia kedalam suatu arena interaksi sosial yang baru yang belum pernah terbayangkan sebelumnya, dan hal itu sama sekali belum terdeteksi.

Kondisi kehidupan ekonomi umat manusia setelah itu diwarnai oleh berbagai fenomena yang muncul setelah melewati orbit ekonomi informasi, kehidupan ekonomi umat manusia saat ini telah memasuki suatu orbit baru yang disebutnya sebagai orbit ekonomi kreatif (*creativity based economy*).

Promosi juga merupakan suatu kegiatan yang sangat penting bagi perusahaan baik bagi perusahaan yang bergerak dalam bidang penyediaan barang maupun jasa. Oleh karena itu muncul berbagai media promosi yang beraneka ragam. Salah satu dari beragam media tersebut adalah katalog. Katalog merupakan data singkat perusahaan atau produk yang bersifat tetap dalam jangka waktu panjang. Dengan melihat katalog masyarakat diharapkan dapat dengan cepat mengetahui profil usaha atau produk yang ditawarkan. Saat ini penulis akan membantu memperkenalkan produk yang ditawarkan oleh Ganesha Managemen dengan katalog serta beberapa . Dengan cara ini orang akan lebih tertarik untuk melihat Ganesha Managemen yang bergerak dalam bidangusaha jasa photo printing, rekaman Musik, Penyedia Layanan Televisi Kabel dan lain sebagainya.

Penulis akan memberikan tampilan yang berbeda mulai dari penggunaan warna, teks, gambar, dan posisi dalam penyusunan gambar-gambar produk yang akan dipromosikan. Dalam pembuatan katalog ini penulis akan menggunakan beberapa *software*

yang menunjang dalam pembuatan projek ini. *Software* yang penulis gunakan adalah *Adobe Photoshop CS6 dan Corel Draw*

2. Rumusan Masalah

Penulis mengambil pembahasan mengenai bagaimana cara untuk lebih memperkenalkan Ganesha Managemen kepada masyarakat umum. Yaitu dengan cara mempublikasikan Ganesha Managemen dengan membuat media promosi dalam bentuk katalog yang berisikan mengenai bidang usaha yang dijalani, serta membuat beberapa *stationary* untuk lebih memperkenalkan Ganesha Managemen.

Adapun permasalahan yang timbul dari latar belakang diatas adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana cara mendesain katalog yang akan penulis buat semenarik mungkin mulai dari penggunaan warna, penempatan teks, *layout* dan lain-lain agar dapat menarik dan tidak terlihat membosankan ketika orang melihat dan membacanya?
- b. Bagaimana mendesain media yang efektif dan komunikatif untuk mempromosikan Ganesha Managemen?

3. Batasan Masalah

Batasan masalah penulisan ini diarahkan untuk melakukan pengkajian mengenai perancangan desain katalog dan stationary agar bisa menarik perhatian calon konsumen.

4. Tujuan Penulisan

Tujuan perancangan meliputi dua bagian yaitu tujuan umum dan tujuan khusus, adapun tujuan tersebut adalah :

a. Tujuan Umum

- 1) Sebagai syarat kelulusan dalam menempuh ujian akhir Diploma III di Jurusan Desain Grafis dan Multimedia, Program Studi Manajemen Informatika, STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.
- 2) Tugas akhir ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan perbandingan untuk mahasiswa Manajemen Informatika yang lain dalam mengerjakan Tugas Akhir selanjutnya.

b. Tujuan Khusus

- 1) Mengetahui media-media komunikasi visual apa saja yang efektif dan komunikatif untuk mempromosikan Ganesha Managemen
- 2) Mampu mendesain media yang tepat untuk mempromosikan Ganesha Managemen

c. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

- 1) Arti penting atau peranan topik pembicaraan atau penelitian

Agar pembahasan Tugas Akhir Publikasi Desain Promosi Pada Ganesha Managemen ini tidak terlalu luas maka permasalahan yang dibahas meliputi bagaimanakah proses mendesain media komunikasi visual Ganesha Managemen mulai dari proses perancangan dan perwujudannya.

a) Observasi

Penulis mengumpulkan data secara langsung ke lapangan dengan melihat objek yang diteliti dalam waktu yang bersamaan. Metode ini bersifat umum tapi menyeluruh dan manfaatnya dapat dipakai sebagai dasar untuk penelitian yang lebih baik.

b) Memilih Jenis dan Media Publikasi

Setelah melakukan observasi penulis akan memilih media publikasi yang nantinya akan diterapkan sebagai sarana untuk lebih memperkenalkan Ganesha Managemen yang bergerak dalam bidang produksi konten acara televisi lokal dan berbagai perlengkapan lainnya. Untuk itu penulis berencana untuk membuat beberapa media publikasi dalam bentuk cetak.

c) Memutuskan Benda Publikasi

Setelah membagi pilihan benda publikasi kedalam bentuk cetak, maka penulis memutuskan untuk membuat desain seperti katalog, serta beberapa *stationary* dengan penggunaan material kertas yang elegan dan teknik cetak dalam bentuk sablon dan *emboss*.

d) Mendesain

Dalam hal ini penulis menggunakan beberapa *software* yang tepat dan sesuai dengan apa yang penulis butuhkan untuk menghasilkan karya desain yang sesuai dengan apa yang penulis dan Ganesha Managemen harapkan. Untuk membuat katalog, serta beberapa jenis *stationary* penulis menggunakan *software Adobe Photoshop CS6*.

2) Perlunya pengembangan / peningkatan di bidang topik desain

Penulis berusaha untuk membuatkan hasil karya yang terbaik untuk Ganesha Managemen dengan cara lebih mempromosikan Ganesha Managemen kedalam beberapa bentuk media publikasi, dan penulis berusaha menggabungkan beberapa macam *software* desain grafis kedalam berbagai macam wujud desain cetak. Tidak hanya itu nantinya penulis juga akan memilih dan akan menggunakan berbagai macam material yang ada sebagai pendukung dari proses cetak, disertai dengan berbagai macam teknik cetak yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan kedalam media publikasi.

3. Metode Penelitian

Agar mendapatkan data yang akurat dalam Tugas Akhir ini maka digunakanlah metode-metode pengumpulan data. Metode pengumpulan data yang di gunakan adalah sebagai berikut:

a. Pengumpulan data primer

Metode pengumpulan data rimer adalah metode pengumpulan data yang pertama kali di lakukan dan di catat oleh peneliti.

Adapun metode pengumpulan data primer yang digunakan penulis adalah:

1) Observasi

Observasi (Pengamatan) yaitu kegiatan mencermati langsung secara virtual terhadap kondisi objek penelitian. Observasi dilakukan setelah mencermati data sekunder serta memperoleh masukan dari berbagai narasumber. Pada metode ini dilakukan pengamatan dan pencatatan secara langsung mengenai keadaan dan suasana yang ada pada Ganesha Managemen.

2) Wawancara

Wawancara yaitu pengumpulan data yang dilakukan untuk mencari data dengan cara Tanya jawab secara langsung kepada narasumber yang disebut informan. Pada metode ini Tanya jawab dilakukan secara langsung dengan pemilik Ganesha Managemen yaitu Bapak John Ganesha Siahaan.

3) Kepustakaan

Metode inimenggunakan literature untuk data koperatif dalam menunjang semua data yang diperoleh dari berbagai sumber kepustakaan untuk memperoleh teori-teori

dan mempelajari peraturan-peraturan yang berhubungan dengan penulisan dan menunjang data yang diperoleh di lapangan.

4. Sistematika Penulisan

Sesuai dengan ruang lingkup penulisan Tugas Akhir, agar mendapat gambaran yang jelas dan singkat mengenai sistem informasi penggajian ini, penulis menyusun laporan Tugas Akhir ini dalam lima bab dengan sistematika sebagai berikut :

1. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini terbagi dalam beberapa bab yang tersusun sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang hal-hal yang berkaitan dengan penulisan Tugas akhir (TA) yang berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : ORGANISASI

Dalam bab ini menjelaskan mengenai teori singkat tentang *hardware* dan *software* yang digunakan. Spesifikasi *hardware* dan *software* yang sudah dan akan digunakan. Teori singkat mengenai konsep desain yang disetujui dan hubungan antara *hardware* dan *software* pendukung yang sudah dan akan digunakan.

BAB III : ANALISIS

Dalam bab ini akan dibahas mengenai objek penelitian yang berisi konsep desain, *draft*, dan materi dari objek yang diteliti. Analisis objek yang berisikan analisis dari objek penelitian.

BAB IV : IMPLEMENTASI DESAIN

Dalam bab ini dijabarkan mengenai implementasi bentukdesain. Berupa gambaran tentang desain apa yang telah dibuat yang nantinya akan dicetak dalam bentuk nyata.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini terdapat tentang kesimpulan dan saran yang diberikan penulis mengenai apa yang telah diteliti, serta lampiran.