

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan jaman yang semakin maju dan berkembang dimana segala jenis kemasan event atau acara akan menggunakan *Booth* di dalam setiap pelaksanaan. *Booth* atau yang bias juga dikenal dengan nama stan ini biasa digunakan sebagai tempat sebuah produk yang sedang mempromosikan produknya pada sebuah event yang biasa dijaga oleh beberapa Sales Promotion Girl (SPG). *Booth* sendiri mencerminkan ciri-ciri dari produk tersebut bisa dari warna, bentuk atau bentuknya menyerupai logo dari *brand* tersebut.

Desain dari *booth* harus bagus, kreatif atau paling tidak, bisa menarik perhatian dari konsumen atau para tamu yang datang ke acara tersebut. Di jaman yang sudah modern ini sangat di perlukan desain-desain yang berbeda, artistik namun memiliki arti yang mendalam bagi siapapun yang melihatnya. Pada hasil yang bagus maka desainnya pun harus bagus ini mempengaruhi pada hasil akhirnya dari mulai konsep hingga *finishing* oleh sebab itu membutuhkan pendesainan yang kreatif.

Tujuan dari pembuatan *booth* ini adalah untuk memperkuat sebuah produk dengan identitas yang ditunjukkan melalui *booth* atau stan ini agar lebih terkemas secara variatif dan memberikan pencerahan pada produk itu sendiri.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat desain *booth*?
2. Bagaimana cara mendesain booth yang diselenggarakan oleh PT. Semen Gresik untuk acara *gathering* produk?
3. Bagaimana membuat desain booth yang kreatif, komunikatif dan sesuai dengan tema acara yang diselenggarakan oleh PT. Semen Gresik?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Desain yang akan dibuat adalah desain *booth* 3 Dimensi berupa gambar *screenshoot*.
2. Desain *booth* yang akan dibuat adalah desain untuk *event* yang diselenggarakan oleh PT. Semen Gresik.

## 1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam Kerja Praktek ini adalah:

1. Membuat desain *booth* yang kreatif, komunikatif dan sesuai dengan tema yang diselenggarakan oleh acara.

2. Memberi kepuasan klien agar menaruh kepercayaan terhadap CV. Kebun Rupa dalam bidang desain grafis khususnya pembuatan desain *booth* untuk saat ini dan proyek yang akan datang.

### **1.5 Manfaat**

Manfaat yang diharapkan dalam Kerja Praktek ini adalah :

1. Sebagai salah satu sumber referensi untuk memperluas perbendaharaan ilmu yang bisa digunakan untuk akademik mahasiswa.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan pemahaman tentang pembuatan *booth* yang kreatif, komunikatif dan yang sesuai dengan tema acara yang akan diselenggarakan.
3. Menambah portofolio pribadi serta portofolio CV. Kebun rupa.

### **1.6 Pelaksanaan**

Kerja Praktek ini dilaksanakan dalam periode 20 Mei 2013 – 20 Juni 2013, diperusahaan CV. Kebun Rupa dalam bidang Desain Grafis, dengan jadwal kerja Senin – Jumat pada pukul 16.00 – 00.00 WIB.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Laporan kerja praktek ini dilampirkan dengan susunan sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, pelaksanaan, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang teori yang menjadi dasar dalam pembuatan desain 3D dalam pengaplikasian terhadap sebuah desain *booth*.

### **BAB III METODOLOGI PERANCANGAN**

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang metodologi dan perancangan karya yang dikerjakan dalam Kerja Praktek ini.

### **BAB IV GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang sejarah singkat perusahaan, visi dan misi, lokasi perusahaan, serta logo dan makna dari perusahaan.

### **BAB V IMPLEMENTASI KARYA**

Dalam bab ini merupakan implementasi karya yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

### **BAB VI PENUTUP**

Dalam bab ini akan disampaikan simpulan serta saran oleh penulis sebagai akhir dari pengerjaan laporan Kerja Praktek.