

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Untuk menyongsong era “Pasar Bebas” pada tahun 2003 mendatang, setiap perusahaan produsen harus mampu untuk bersaing di pasaran dengan produsen produsen lain yang mempunyai produk sejenis, dalam rangka untuk memperebutkan kepercayaan masyarakat sehingga dapat menguasai pasar.

Kepercayaan masyarakat terhadap produk-produk yang dihasilkan oleh suatu produsen sangatlah penting, karena hal itu merupakan salah satu unsur yang dapat menjamin kelangsungan hidup suatu perusahaan.

Kepercayaan masyarakat tersebut dapat timbul melalui informasi-informasi yang diperoleh masyarakat mengenai suatu produk yang dihasilkan oleh produsen. Oleh karena itu, maka penyebaran informasi sangatlah perlu dilakukan untuk memberitahukan kepada masyarakat mengenai suatu produk yang dihasilkan melalui suatu paket promosi, diantaranya adalah : Kartu Bisnis, Kartu Free Parker, Kalender Meja, Kalender Saku, Mouse Pad, Cendramata Pensil, Gantungan Kunci, Stiker, Tas, Brosur Harga.

Suatu paket promosi, akan memberikan informasi-informasi penting yang perlu untuk disebarluaskan dan diketahui oleh masyarakat secara umum. Sehingga, masyarakat akan mengetahui dan produk tersebut akan mempunyai posisi di benak / pikiran masyarakat.

## 1.2 Permasalahan

Ada beberapa permasalahan dalam komunikasi Visual yang ditujukan pada masyarakat, misalnya :

- a. Informasi yang disampaikan pada masyarakat kurang lengkap bahkan ada yang tidak tersampaikan.
- b. Keterbatasan waktu serta tempat lokasi yang kurang strategis sehingga sulit dijangkau oleh sales kami serta persaingan dalam periklanan yang sangat ketat sehingga dapat menarik banyak customer.

Dari itu, Penulis merumuskan masalah “ bagaimana mendesign yang dapat menarik perhatian masyarakat pada produk kami “ .

## 1.3 Tujuan Proyek Design

Penulis berusaha meningkatkan grafik penjualan produk dengan adanya Komunikasi Visual ini serta memperkenalkan produk kami di masyarakat umum.

## 1.4 Metodologi

Dalam pembuatan Proyek Design yang akan disajikan ini, penulis menggunakan beberapa metode yang telah penulis pelajari, baik dari materi perkuliahan maupun di luar perkuliahan, antara lain :

- a. Observasi di lapangan kerja, penulis telah Studi Observasi, yaitu penulis membandingkan kualitas dan segi ekonomi, serta mencari kekurangan dalam rangka untuk meningkatkan kualitas produk.
- b. Study Pustaka, yaitu agar penulis mendapat masukan informasi dari luar yang tidak didapat dari dalam Negri.

- c. Rancangan, yaitu penulis memikirkan suatu ide yang mana ide tersebut akan di sketsa dalam buku gambar.
- d. Komputasi, yaitu setelah membuat sketsa gambar tersebut, kami akan mengelolah sket tersebut ke dalam komputer.
- e. Dokumentasi, setelah semua tugas selesai, Penulis membukukan Tugas Akhir tersebut kedalam suatu buku yang mana didalamnya terdapat cara – cara pembuatan Tugas Akhir.

## 1.5 Peralatan Yang Dibutuhkan

### 7.1. Perangkat Keras ( Hardware )

Untuk menunjang Tugas Akhir ini, penulis menggunakan computer dengan spesifikasi :

- a. Processor Intel Pentium IV 1.8 MHz
- b. Printer Hp Deskjet 950c
- c. Scanner Hp 6500
- d. Hardisk 80 Gb
- e. Cd Writer Hp 950 series

### 7.2. Perangkat Lunak ( Software )

Dalam merancang design Tugas Akhir, Penulis menggunakan beberapa softwere yang dibutuhkan, antara lain. :

- a. Coreldraw 10
- b. Adobe Photoshop 7.0
- c. Freehand 10

- d. Adobe page maker 7
- e. 3Dmax 4.2
- f. Microsoft Word 2002

