

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Persaingan dalam dunia usaha tak terelakkan didalam suatu sistem ekonomi pasar tampak kian gencar seiring dengan tumbuhnya manusia-manusia yang kreatif. Dengan berbagai jalan, terutama dengan memanfaatkan media publikasi, kalangan produsen saling memperebutkan perhatian calon konsumen. Maraknya media publikasi yang digunakan boleh dikatakan telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari yang nyaris tidak pernah kita sadari.

Desain publikasi memegang peranan penting sebagai sarana pengenalan produk, tapi kadang produsen lebih dari sekedar ingin memperkenalkan, tetapi tampak mulai agak membujuk konsumen.

Sebagai manusia yang bergelut dalam bidang Desain Grafis, kita dituntut untuk menjadi manusia kreatif. Tetapi kesan kreatif bukan hanya dengan malah memberikan lebih sebagai manipulasi daripada persuasi. Tetapi orang-orang kreatif adalah para profesional yang bertanggung jawab terhadap pekerjaan kreatif.

### **1.2 Permasalahan**

Desain Publikasi yang sudah beredar didalam masyarakat memang boleh dikatakan sudah bagus, terutama dalam produk minuman (soft drink) tetapi masih ada berbagai kekurangan yang mengakibatkan berkurangnya selera konsumen. Kekurangan itu diantaranya :

- Informasi yang masih kurang dimengerti oleh masyarakat
- Kurang adanya pemahaman unsur estetika dan seni yang ada pada produk tersebut
- Warna yang ditampilkan dalam publikasi terkadang sangat monoton dan terkesan tidak harmonis
- Bentuk yang kurang memikat dan penempatan informasi pada lokasi yang kurang diperhatikan.

Media yang akan digunakan untuk memperkenalkan kepada masyarakat

adalah:

1. Poster
2. Brosur
3. Stiker
4. Kalender
5. Gantungan Kunci
6. Mouse Pad
7. Note Book
8. Tempelan Kulkas
9. Poster Gantung
10. Kartu Undian



INSTITUT BISNIS  
& INFORMATIKA  
**stikom**  
SURABAYA

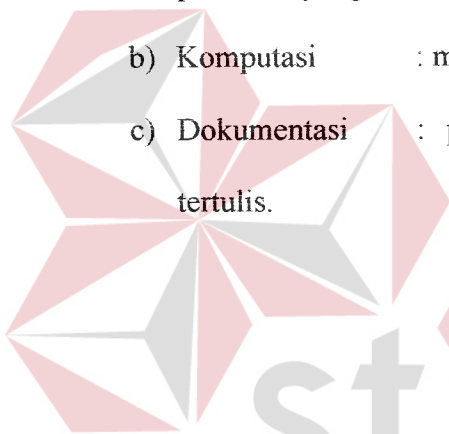
### 1.3 Tujuan

Ingin menampilkan apresiasi yang sudah dipelajari di STIKOM dan juga ingin lebih mendalami dalam bidang Desainer Grafis agar menjadi manusia yang Kreatif dan Bertanggung jawab.

### 1.4 Metodologi

Metode yang digunakan dalam menyelesaikan Tugas Akhir adalah :

- a) Studi Observasi : di semua tempat, dengan melihat kemasan/desain publikasi yang sudah ada.
- b) Komputasi : membuat Desain dengan Komputer.
- c) Dokumentasi : penulis membuat laporan Tugas Akhir secara tertulis.



INSTITUT BISNIS  
& INFORMATIKA  
**stikom**  
SURABAYA

## 1.5 Sistematika

