

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Analisa Sistem

Kerja Praktek yang dilaksanakan penulis di :

Nama Perusahaan : Perpustakaan Stikom Surabaya

Tempat : Jl. Kedung Baruk 98, Surabaya

Kerja Praktik dilaksanaka oleh penyusun selama satu bulan, dimulai pada tanggal 01 Juni 2016, dan berakhir pada 30 Juni 2016, dengan lokasi waktu per minggu sebagai berikut :

Hari Kerja : Senin s.d Sabtu : 07:00 - 17:00 WIB

Jam Kerja : Sabtu : 07:00 - 12:00 WIB

(Dengan Waktu Istirahat pukul 12:00 hingga pukul 13:00)

Pada pelaksanaan Kerja Praktek, penulis diberi tugas atau pekerjaan yang berhubungan dengan Program Studi Desain Komunikasi Visual dan yang berhubungan juga dengan internal di Perpustakaan Stikom Surabaya. Dalam kesempatan ini penulis di beri kepercayaan untuk membuat infografis tata tertib yang berkonsep x-banner.

4.2 Metodologi Desain

Dalam proses perancangan desain tata tertib tersebut digunakan metodologi desain sebagai berikut :

1. Observasi dan Pengumpulan Data
2. Perancangan Konsep
3. Proses Desain

4.3 Observasi dan Pengumpulan Data

Observasi dan pengumpulan data dilakukan di minggu pertama saat pelaksanaan kerja praktik dimulai ini diperlukan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam proses perancangan ulang desain tata tertib milik Perpustakaan Stikom Surabaya Pengamatan secara langsung dilakukan di lantai 8, lantai 9, lantai 10, di dalam 3 lantai milik Perpustakaan Stikom Surabaya secara bertahap Bertujuan untuk melihat daerah mana saja yang belum memiliki tata tertib sehingga perlu dirancang ulang dan daerah mana yang memang perlu adanya tata tertib namun belum disediakan oleh pihak perpustakaan.

Data selanjutnya didapat dari hasil wawancara dengan karyawan Perpustakaan Stikom Surabaya Seperti apa yang menjadi kendala selama ini, apa yang belum ada dan apa yang seharusnya dirubah terkait dengan tata tertib perpustakaan. Data juga diperoleh dari hasil tanya jawab kepada para pengunjung Perpustakaan Stikom Surabaya. Selain itu, literatur terkait dengan tata tertib juga dilakukan di sini.

4.4 Perancangan Konsep

Setelah data-data yang diperlukan telah selesai didapat, data kemudian dibreak down menjadi beberapa kata kunci yang akan dipadupadankan hingga memperoleh suatu konsep sebagai landasan dasar dalam merancang desain.

Disini penulis mendapat bahwa Perpustakaan Stikom Surabaya adalah milik Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya (Stikom Surabaya) Perpustakaan Stikom Surabaya tidak bergerak sendiri dan masih dalam naungan Stikom Surabaya tidak etis apabila Perpustakaan Stikom Surabaya memiliki Konsep sendiri dalam pemberdayaannya. Sehingga penulis Berkesimpulan untuk mengusung konsep serupa dengan yang telah diusung oleh Stikom Surabaya.

4.4.1 Konsep Warna

Stikom Surabaya memiliki konsep desain yang tegas, berani futuristik dan simple. Itu bisa dilihat dari warna-warna yang digunakan dalam desain identitas perusahaannya. Warna yang dominan digunakan oleh Stikom Surabaya yaitu warna merah, abu-abu, putih. Terkadang ada warna hitam namun tidak terlalu dominan. Sehingga disini penulis akan menggunakan kurang lebih warna yang serupa dengan yang diusung oleh Stikom Surabaya. Untuk lebih jelasnya, berikut ulasan mengenai warna-warna yang akan menjadi landasan dasar perancangan desain tata tertib Perpustakaan Stikom Surabaya.

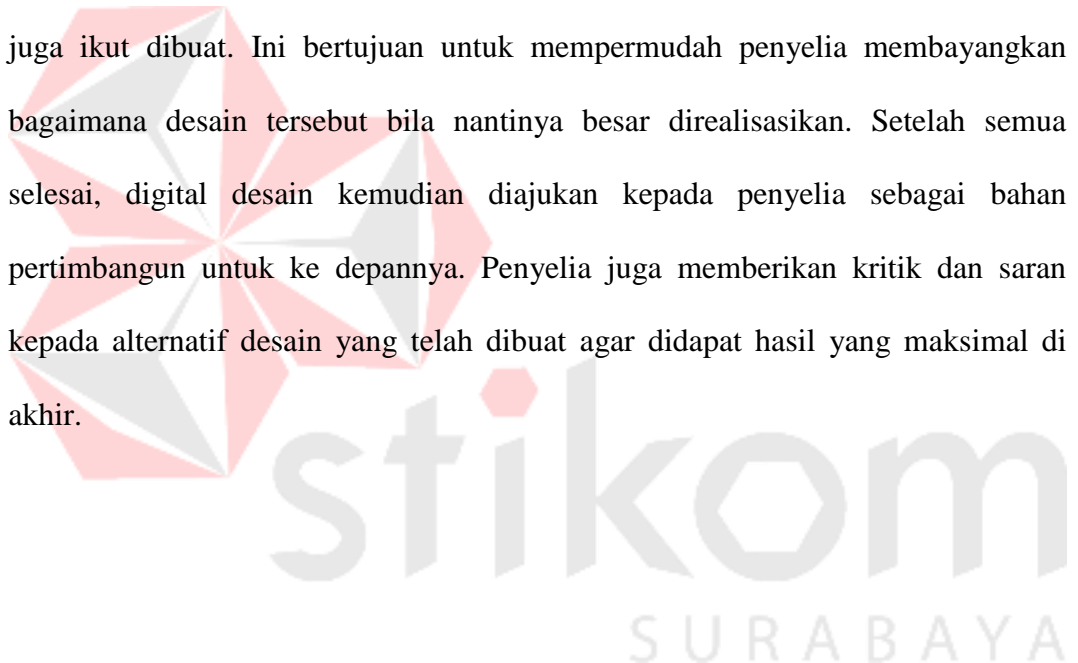
4.4.2 Proses Desain

Setelah ditemukan keyword dan konsep yang pas, proses desain dimulai dari pembuatan sketsa. Sketsa tidak hanya dilakukan pada simbol-simbol yang

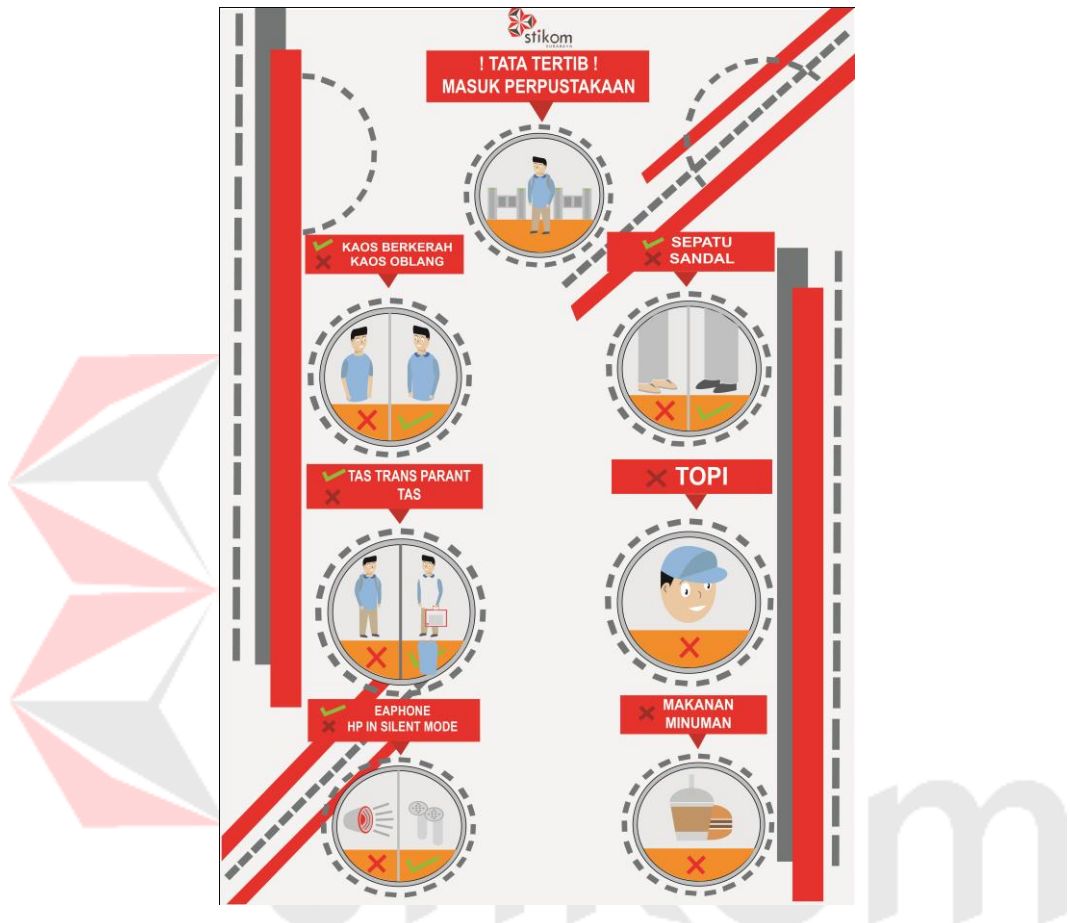
memang mengilustrasikan sesuatu namun sketsa tentang bagaimana tatanan desain tata tertib tersebut dalam satu plakat juga digambarkan disini.

Setelah ditemukan beberapa alternatif desain, kemudian sketsa tersebut dikonstruksi ke bentuk digital, software yang digunakan untuk digitalisasi sketsa desain disini adalah Adobe Illustrator CS6 merupakan software untuk karya berupa digital vector.

Semua alternatif Desain yang telah dibuat dikonstruksi ke bentuk digital. Tidak hanya desainnya saja, ilustrasi bagaimana desain tersebut terpampang pun juga ikut dibuat. Ini bertujuan untuk mempermudah penyelia membayangkan bagaimana desain tersebut bila nantinya besar direalisasikan. Setelah semua selesai, digital desain kemudian diajukan kepada penyelia sebagai bahan pertimbangan untuk ke depannya. Penyelia juga memberikan kritik dan saran kepada alternatif desain yang telah dibuat agar didapat hasil yang maksimal di akhir.



4.4.3 Baliho Desain

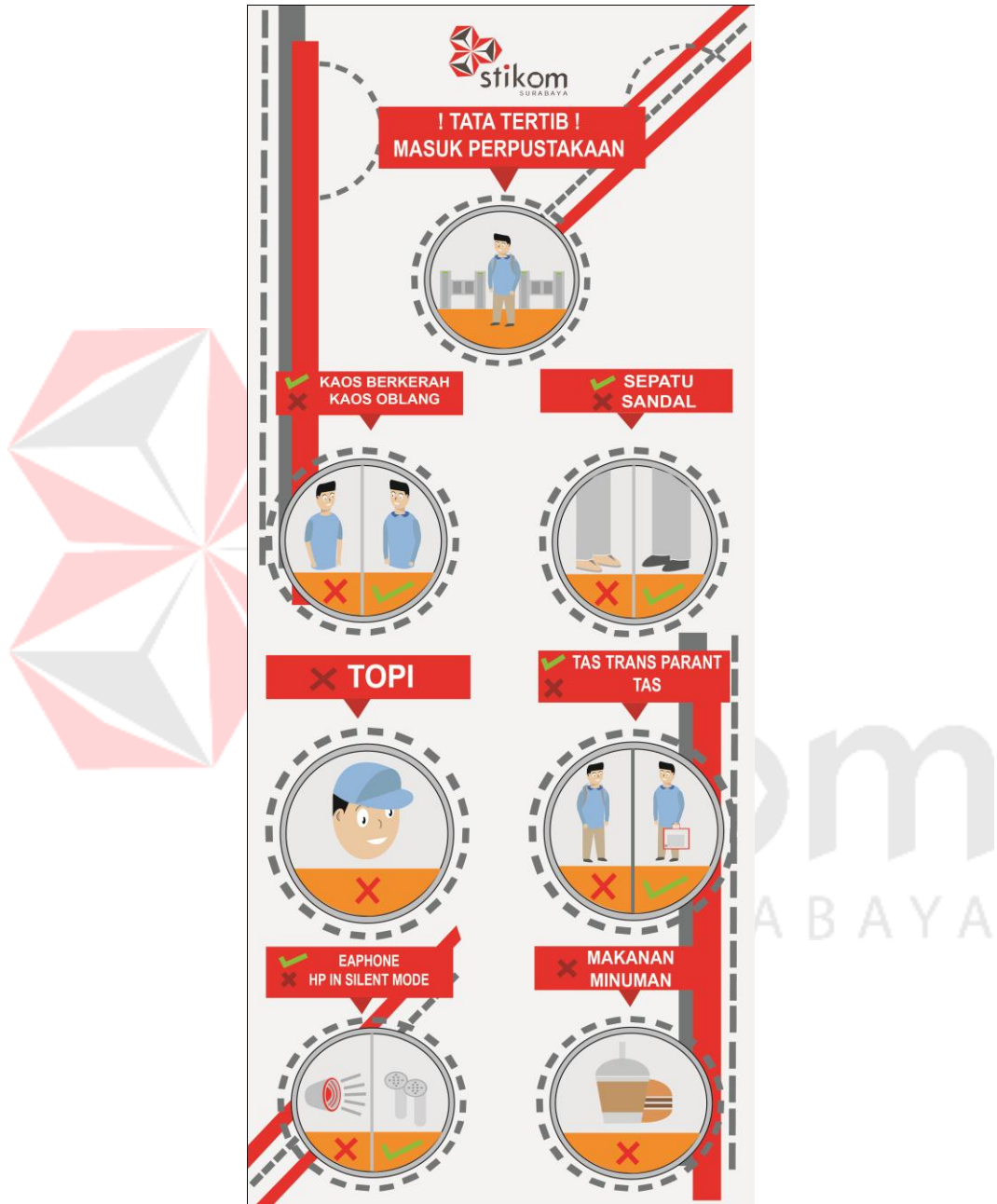


Gambar 5.1 : Tampilan Baliho

(Sumber : Hasil Karya Penulis 2016)

Gambar 5.1 merupakan hasil desain baliho pada infografis perpustakaan stikom, desain ini adalah patokan pertama untuk di aplikasikan kedesain-desain lainnya, desainer hanya perlu sedikit merubah desain awal karena tidak semua media cetak yang akan dibuat ukuran dan resolusinya sama serta bentuk layout horizontal atau vertkal.

4.4.4 Desain X – Banner



Gambar 5.1 : Tampilan Tata Tertib X - Banner

(Sumber : Hasil Karya Penulis 2016)

Gambar 5.1 merupakan tampilan desain yang sama dengan baliho. Yang menjadi perbedaannya yaitu pada bagian letak font, infografis tata tertib, karena layout vertikal. Perbedaannya lainnya adalah dari social media yang diaruh di bagian bawah, sedikit ditumpuk kemudian dibuat sama besarnya. Diharapkan para audiens mampu melihat dengan jelas info-info yang ada di dalam X- banner tersebut.



Gambar 5.1 : Perpustakaan Stikom X - Banner

(Sumber : Hasil Karya Penulis 2016)