

BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1 Metode Perancangan

Metodologi perancangan dalam proses kerja praktek ini sebagai desainer grafis pada perusahaan CV. Pelangi Surabaya Advertising yaitu untuk menjadi seorang desainer grafis harus bisa paham tentang bagaimana materi yang ditentukan oleh pihak pemasaran dan disampaikan melalui pihak desainer, sehingga masuk dalam proses desain dan revisi desain. Dan setelah semua terselesaikan, maka desain yang dihasilkan akan diberikan kepada pihak pemasaran. Adapun karya yang dibuat dalam praktek ini adalah perancangan desain booth ATM CIMB NIAGA. Adapun metode perancangan sebelum membuat karya hendaknya melakukan tahap-tahap dibawah ini:

1. Ide Awal

Ide awal dalam pembuatan desain booth ATM CIMB NIAGA ini karena ingin membuat kenyamanan bagi pelanggan supaya tidak terjadi tindak kejahatan. Seiring dengan perkembangan jaman, klien menginginkan desain booth yang modern tapi minimalis. Dalam proses ini menggunakan media Corel Draw. Hal ini dipertegas oleh Didik Wirasamodra, dalam blog pribadinya www.didikwirasamodra.wordpress.com, yang menyatakan bahwa multimedia merupakan media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Software Corel Draw, dapat menerapkan unsur

tersebut kecuali audio dan video, maka ide pembuatan desain booth ATM CIMB NIAGA ini bisa diterapkan.

2. Konsep

Konsep dari desain booth ATM CIMB NIAGA majalah ini bertujuan untuk mempresentasikan bagaimana perusahaan advertising ini bergerak dan tujuan dari visi misi perusahaan.

3. Rancangan Desain

Rancangan gaya desain yang diterapkan dalam booth ATM CIMB NIAGA ini yaitu, gaya desain minimalis. Desain minimalis dipilih karena desain bergaya minimalis bersifat simpel, elegan, dan bersih sehingga cocok diterapkan pada desain booth ATM ini.

3.2 Proses dalam Pembuatan Desain

Dalam proses pembuatan desain ini membutuhkan beberapa prosedur yaitu sebagai berikut:

1. Pra produksi

Pra produksi merupakan awal dari suatu pengerjaan desain dari seorang desainer grafis. Dimana dalam pra produksi ini seorang desainer grafis menerima tugas-tugas yang diberikan oleh pihak pemasaran. Setelah mempelajari seorang desainer grafis harus membuat rancangan awal dari tugas tersebut. Setelah rancangan selesai, maka rancangan tersebut diserahkan oleh pihak pemasaran untuk dikoreksi. Apabila rancangan tersebut disetujui maka pihak desainer grafis akan melakukan proses produksi

2. Produksi

Produksi dilakukan setelah rancangan mendapat persetujuan dari pihak pemasaran. Setelah selesai mendesain, maka hasil karyanya di serahkan ke pihak pemasaran lagi. Apabila warna, garis, bentuk dan lain-lain telah disetujui atau tidak ada revisi barulah melakukan pasca produksi

3. Pasca produksi

Setelah desain yang telah jadi disetujui oleh pihak pemasaran. Maka pihak pemasaran memberikan hasil desain tersebut kepada klien. Apabila klien belum merasa puas maka desain tersebut dikembalikan kepada pemasaran untuk diperbaiki oleh desainer grafis. Sampai desain itu disetujui oleh klien.

