

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang Masalah

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat, dinamis, dan maju di berbagai bidang, menuntut seseorang harus selalu *up to date* mengikuti perkembangan yang ada. Tidak lain agar selalu dapat menjawab tantangan dunia kerja. Dibutuhkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas baik dari *skill* maupun *soft skill* dalam rangka memajukan dan meningkatkan daya saing bangsa di era modern ini.

Perguruan tinggi sebagai salah satu penyuplai tenaga kerja memiliki tanggung jawab besar dalam memenuhi SDM yang handal. Kurikulum, fasilitas, pelayanan, serta materi pengajaran harus selalu *up to date* mengikuti perkembangan pengetahuan yang juga terus bergerak maju. Persaingan yang kian ketat antar perguruan tinggi dalam menarik minat calon mahasiswa, menuntut mereka melakukan berbagai strategi pemasaran. Pemilihan media promosi yang tepat akan memberi dampak positif terhadap keberhasilan strategi yang diterapkan. Brosur, iklan cetak, *banner*, baliho, iklan radio, iklan televisi, *stationary*, dan *social media* adalah beberapa media yang dapat digunakan sebagai *marketing tool*.

Brosur sebagai salah satu marketing tool harus benar-benar informatif, menarik, komunikatif, serta mampu membujuk dan mengajak audiens yang ditargetkan. Agar dapat menghasilkan brosur yang baik dan berkualitas diperlukan beberapa tahapan persiapan. Mulai dari pengumpulan materi, menentukan konsep

desain sesuai dengan tema yang diharapkan, membuat *mock up/dummy, layout, proofing, final artwork*, hingga cetak. Tahapan-tahapan tersebut harus benar-benar dipahami dan diimplementasikan karena akan berujung pada penentuan kualitas hasil akhir dari brosur yang dibuat. Berdasarkan fakta-fakta di atas dibuatlah *Desain Brosur STIKOM Surabaya 2012*.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana mendesain brosur STIKOM Surabaya.
2. Bagaimana menentukan konsep desain yang sesuai dengan tema dan *corporate culture* STIKOM Surabaya, termasuk dalam pemilihan dan perpaduan warna, serta *layout* pada brosur STIKOM Surabaya.
3. Bagaimana menyiapkan desain brosur yang siap hingga proses cetak.

1.3. Pembatasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah pada sistem informasi pengajian ini adalah sebagai berikut:

1. Desain brosur dibatasi pada brosur umum berkaitan dengan STIKOM Surabaya serta brosur Program Studi.
2. Desain brosur sebatas konsep desain, layout, hingga final artwork siap cetak.

1.4. Tujuan

1.4.1. Tujuan Umum

Kerja Praktek ini sebagai salah satu syarat kelulusan Program Studi SI Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya yaitu dengan melaksanakan mata

kuliah Praktek Kerja Industri. Tujuan kerja praktek adalah untuk mengetahui dunia kerja yang sebenarnya agar dapat meningkatkan kualitas sumber daya mahasiswa STIKOM Surabaya. Selain itu mahasiswa juga diharapkan dapat menerapkan ilmu yang telah didapat di kampus di tempat kerjanya. Mahasiswa dapat memperdalam dan memperluas wawasan pengetahuan di dunia kerja, sekaligus sebagai tempat berlatih bagi mahasiswa sebelum mereka terjun ke dunia kerja yang nyata.

1.4.2. Tujuan Khusus

Setelah melaksanakan kerja praktek, diharapkan agar para mahasiswa dapat:

1. Mengenal dan memahami secara cermat situasi dunia kerja.
2. Mempraktikkan materi atau ilmu yang diperoleh di kampus di dunia kerja.
3. Mahasiswa diharapkan lebih profesional dan mampu mengembangkan potensi diri masing-masing sesuai dengan *skill* yang mereka miliki.

1.5. Manfaat

1.5.1. Bagi Perguruan Tinggi

1. Menciptakan hubungan kerjasama yang baik antara perguruan tinggi dengan perusahaan.
2. Memperoleh gambaran nyata tentang kebutuhan dunia industri sebagai bahan informasi untuk pengembangan dunia pendidikan di masa mendatang.

1.5.2. Bagi Mahasiswa

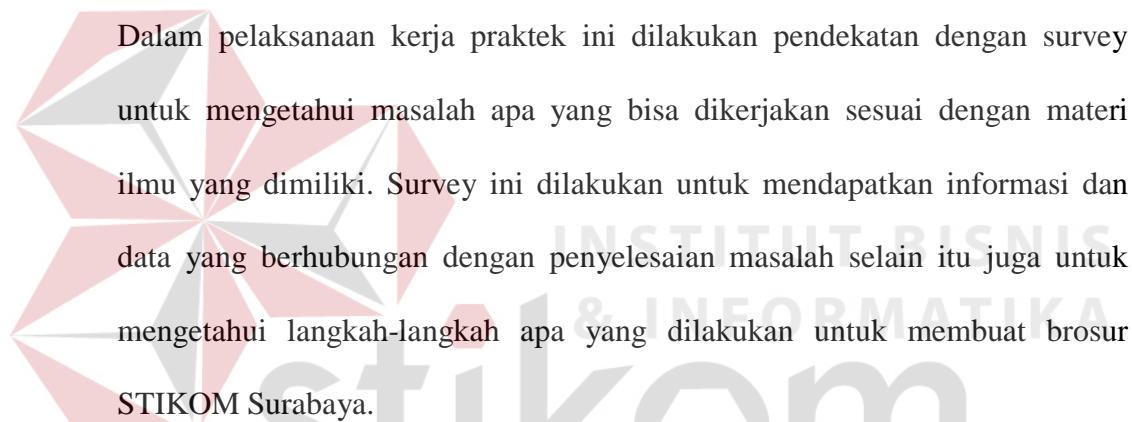
1. Memberi pelajaran bahwa disiplin sangat dituntut ketika sudah memasuki dunia kerja nyata.

2. Memberi gambaran tentang lapangan kerja yang sesuai dengan kompetensi mahasiswa bersangkutan.
3. Memperluas wawasan serta menambah pengetahuan mahasiswa mengenai sistem dan mekanisme kerja di perusahaan.

1. 6. Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan desain brosur STIKOM Surabaya, yaitu:

a. Observasi



Dalam pelaksanaan kerja praktek ini dilakukan pendekatan dengan survey untuk mengetahui masalah apa yang bisa dikerjakan sesuai dengan materi ilmu yang dimiliki. Survey ini dilakukan untuk mendapatkan informasi dan data yang berhubungan dengan penyelesaian masalah selain itu juga untuk mengetahui langkah-langkah apa yang dilakukan untuk membuat brosur STIKOM Surabaya.

b. Wawancara

Metodologi Wawancara adalah penelitian yang dilakukan selama melakukan kerja praktek di STIKOM Surabaya. Dengan mencatat semua data-data yang kita butuhkan kemudian diolah menjadi data akhir.

1. 7. Metodologi Desain

1. Pengumpulan Data

Mengumpulkan data – data yang diperlukan dan sesuai dengan judul Kerja Praktek yang diambil penulis.

2. Studi Literatur

Mencari dan mengolah data sekunder dari berbagai data literatur, catatan kuliah, dan dokumen lainnya yang berhubungan dengan isi laporan dan kegiatan yang berlangsung di lapangan.

3. Teknik Wawancara

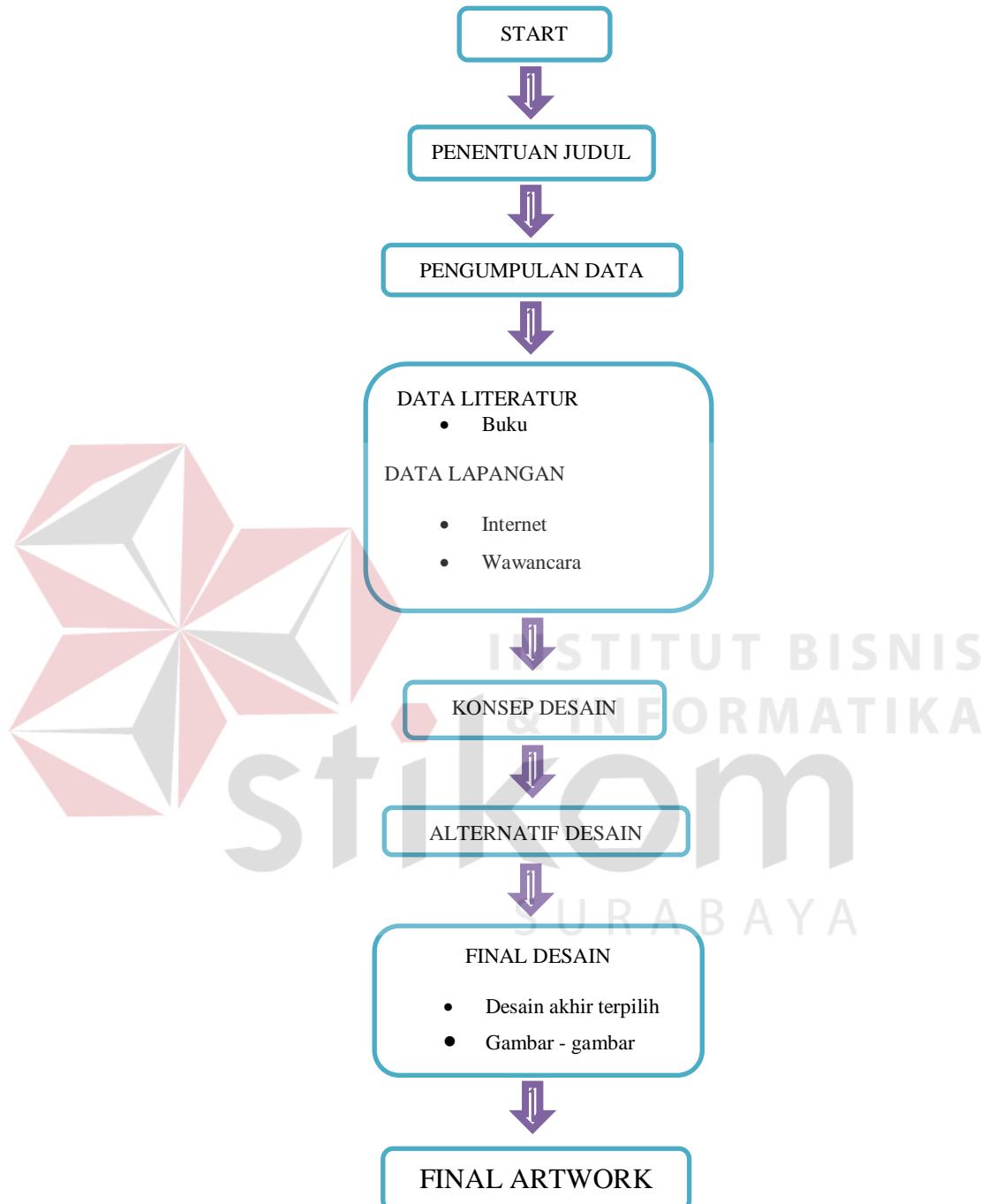
Mencari data melalui tanya jawab dengan pihak yang terkait dengan kegiatan kerja praktek dan isi laporan.

4. Bahan Pustaka

Mencari data dari buku – buku yang berhubungan dengan judul yang diambil.



1. 8. Sistematika Pengerjaan Proses Desain



Gambar 1.1 Bagan Proses Desain

1. 9. Sistematika Penulisan

Di dalam penyusunan laporan ini secara sistematis diatur dan disusun dalam lima bab, yang masing-masing terdiri dari beberapa sub bab. Adapun urutan dari bab pertama sampai bab terakhir adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan pembuatan sistem, manfaat bagi penggunanya, metodologi desain, sistematika penggerjaan proses desain, serta sistematika penulisan laporan.

BAB II : PROFIL INSTITUSI

Bab ini membahas tentang gambaran umum STIKOM Surabaya, visi dan misi, logo, motto, dan deskripsi pekerjaan.

BAB III : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai berbagai macam teori yang mendukung dalam pembuatan Desain Brosur STIKOM Surabaya.

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas permasalahan dengan jelas, lengkap dan mudah di pahami sesuai dengan batasan masalah dan solusi yang dapat menjawab permasalahan yang dihadapi.

BAB V : PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan yang diperoleh dari pembuatan Brosur STIKOM Surabaya, serta saran yang bertujuan untuk meningkatkan citra STIKOM Surabaya dan menarik minat calon mahasiswa baru.