

BAB IV

PROSES DESAIN DAN VISUALISASI

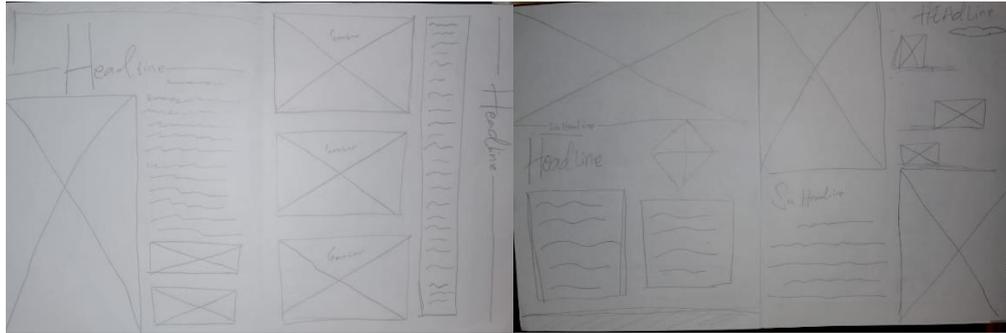
4.1 Proses Desain

4.1.1 Perancangan Sketsa

Pada metode proses desain penulis melakukan perancangan desain dengan membuat konsep terlebih dahulu. Pada metode ini, penulis mengkonsep berdasarkan analisa sekitar lingkungan Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya dan berdasarkan data yang telah penulis dapat. Dalam hal ini penulis mengkonsep cover beserta isi *e-magazine* dengan membuat sketsa gambar.

Pada sketsa gambar yang penulis buat, penulis berhasil mengumpulkan kata kunci dari lingkungan Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya yaitu gedung Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya sebagai komponen utama dari perancangan *e-magazine* kampus Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya. Kemudian penulis menambahkan *headline* pada sketsa sebagai nama dari *e-magazine* yang telah penulis rancang. Dalam hal ini dapat dipresentasikan rancangan sketsa yang telah dibuat oleh penulis berdasarkan hal tersebut sebagai gambar berikut:





Gambar 4.1 Sketsa *e-magazine*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Sketsa yang telah dibuat telah melalui proses asistensi dan telah disempurnakan oleh penulis agar dapat memudahkan penulis untuk melakukan proses digitalisasi.

4.1.2 Digitalisasi Perancangan

Pada tahap digitalisasi perancangan, penulis melakukan digitalisasi perancangan melalui beberapa media aplikasi yaitu melalui aplikasi *Photoshop* dan *Adobe Illustrator*. Penggunaan aplikasi *Photoshop* berfungsi untuk memperbaiki dan memberi kesan jernih sesuai kebutuhan perancangan pada foto atau gambar perancangan. Selanjutnya pembuatan perancangan menggunakan *Adobe Illustrator*. Sehingga perancangan dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan dari perancangan penulis. Dalam hal ini digitalisasi dibuat menjadi beberapa alternatif yang disajikan dalam bentuk gambar berikut:



Gambar 4.2 Alternatif Digitalisasi cover *e-magazine*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Selanjutnya perancangan masuk ke tahap finalisasi berdasarkan dengan aspek-aspek komponen utama kampus Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya. Dalam perancangan ini, penulis mendapatkan data berdasarkan dengan pilihan konsep ataupun tema dari mahasiswa-mahasiswi kampus Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya serta berdasarkan dengan diskusi dengan bagian humas kampus Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya. Sehingga dalam hal ini penulis dapat merancang sesuai dengan keinginan dari mahasiswa atau mahasiswi kampus Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.

Tahap selanjutnya penulis melakukan pengambilan foto di beberapa titik di kampus Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya dan terdapat pula foto-foto dari bagian humas Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya. Adapun foto-foto yang akan menjadi acuan dalam pembuatan perancangan *e-magazine* Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya sebagai berikut:

No	Foto	Keterangan
1		Foto Gedung Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya sebagai kebutuhan latar atau background pada perancangan <i>e-magazine</i> .
2.		Foto Fasilitas Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya sebagai kebutuhan dari isi konten dari <i>e-magazine</i> kampus Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.

		
3.		Foto Rektor kampus Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya sebagai isi sambutan <i>e-magazine</i> kampus Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya

Tabel 4.1 Daftar Foto yang menjadi isi *e-magazine*

Selanjutnya, penulis melakukan pengeditan foto melalui aplikasi *photoshop*. Setelah melakukan pengeditan pada foto, selanjutnya penulis membuat ilustrasi menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* untuk isi konten di salah satu halaman di dalam *e-magazine* kampus Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya. Adapun ilustrasi yang dibuat oleh penulis sebagai berikut:



Gambar 4.3 Ilustrasi di salah satu halaman *e-magazine*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

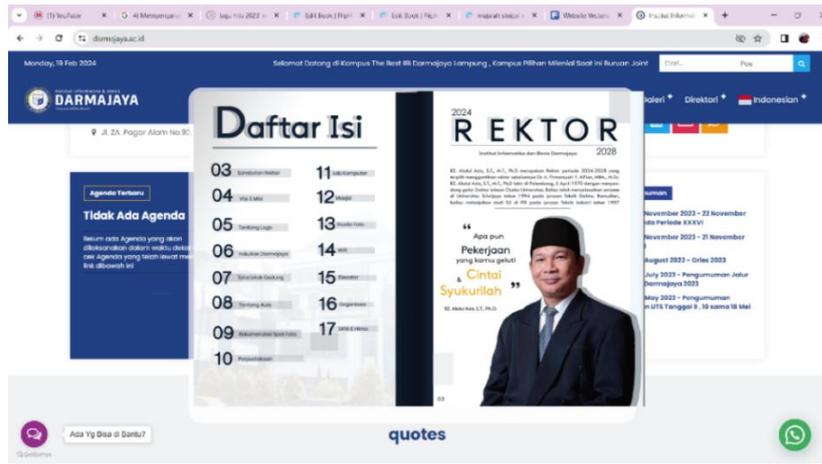


Gambar 4.4 Ilustrasi di salah satu halaman *e-magazine*

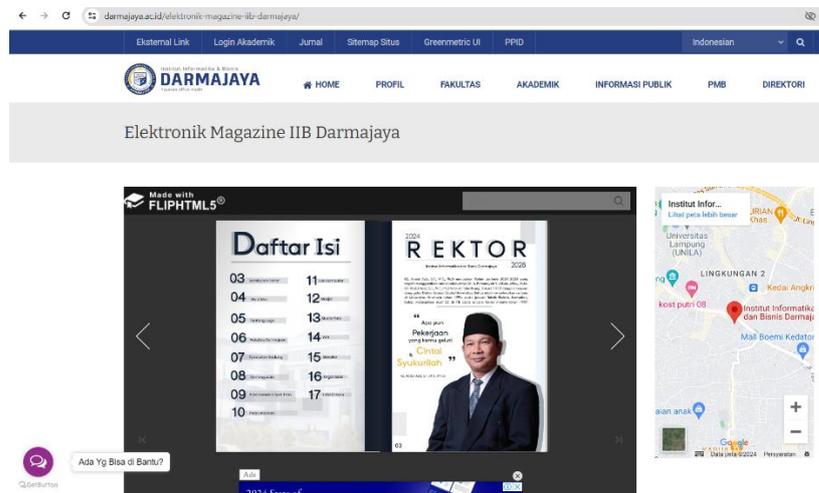
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Selanjutnya setelah perancangan komponen komponen yang dibutuhkan oleh *e-magazine* selanjutnya penulis membuat perancangan secara menyeluruh. Maka pada tahap selanjutnya penulis dapat merancang isi dari *e-magazine* sebagai berikut:





Gambar 4.6 Pengaplikasian *e-magazine* IIB Darmajaya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 4.7 Penyajian final *e-magazine* di website IIB Darmajaya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 4.8 Pengaplikasian *e-magazine* melalui *handphone*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Perancangan *e-magazine* Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya telah dapat diakses melalui *website* <https://www.darmajaya.ac.id/elektronik-magazine-iib-darmajaya/komputer> dengan standar resolusi layar *Full HD* sebesar 1920 x 1080 lanskap, dan *mobile* dengan standar resolusi layar *HD* atau *High Devinition* sebesar 1280 x 720 *pixel*.

4.1.4 Media Pendukung

Media pendukung merupakan media untuk membantu mempromosikan ataupun menguatkan media utama. Media pendukung berperan pula untuk menjadi daya tarik agar target audience lebih tertarik kepada produk yang akan di distribusikan. Adapun beberapa produk yang akan digunakan untuk menjadi media pendukung dari media utama adalah sebagai berikut.

1. Stiker

Stiker merupakan sebuah label kertas yang berfungsi sebagai media yang bisa ditempelkan dimana saja dan dapat menjadi media promosi suatu *brand* atau tempat. Sehingga stiker dapat menjadi komponen pendukung yang dapat membantu menginformasikan diberbagai tempat.



Gambar 4.9 Pengaplikasian *stiker* kampus IIB Darmajaya

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

2. Gantungan Kunci

Gantungan kunci merupakan marchendaise yang digantung pada sebuah benda seperti tas dan kunci. Gantungan kunci berfungsi sebagai media yang bisa digunakan untuk penghias pada sebuah benda pakai dengan demikian dapat menjadi salah satu media promosi suatu *brand* atau tempat jadi dapat membantu menginformasikan melalui perorangan.



Gambar 4.10 Pengaplikasian Gantungan Kunci kampus IIB Darmajaya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

3. *Paper Bag*

Paper bag merupakan tas berbahan kertas yang berfungsi sebagai media yang bisa digunakan untuk keperluan membawa barang. *Paper bag* dapat menjadi salah satu media promosi suatu *brand* atau tempat karena media ini dapat terlihat dengan mudah dikarenakan fungsi dari media ini sehingga dapat membantu menginformasikan melalui media ini.



Gambar 4.11 Pengaplikasian *Paper Bag* kampus IIB Darmajaya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

4. Kalender

Kalender merupakan media informasi penanggalan yang berfungsi menunjukkan sebuah waktu berdasarkan hari dan tahun. Kalender dapat

menjadi salah satu media promosi suatu *brand* atau tempat karena media ini dapat terlihat dengan mudah didinding ataupun meja.



Gambar 4.12 Pengaplikasian Kalender kampus IIB Darmajaya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

5. Pin Peniti

Pin peniti merupakan merchandise berbentuk standard bulat dengan peniti, biasanya digunakan pada kaos, jaket, topi, tas untuk keperluan promo, branding.



Gambar 4.13 Pengaplikasian Pin peniti kampus IIB Darmajaya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)