

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Divisi Humas (Hubungan Masyarakat) dalam Dewan Perwakilan Rakyat Daerah (DPRD) kota Bandung memiliki peran penting dalam menjalankan tugas-tugas dokumentasi kegiatan dan desain 2D kreatif serta bertanggung jawab untuk memastikan informasi dan kegiatan yang terkait dengan DPRD dapat dikomunikasikan dengan baik kepada masyarakat. Dalam hal ini, diharapkan melalui JDIIH DPRD Kota Bandung, upaya untuk meningkatkan transparansi, akses terbuka, dan publikasi dokumen hukum menjadi lebih efektif. Sistem ini memainkan peran penting dalam memperkuat tata kelola legislatif, mendukung partisipasi publik, dan meningkatkan akuntabilitas DPRD Kota Bandung.

Kedudukan serta tugas - tugas seorang humas cuma dianggap selaku aksesoris saja, apalagi kedudukan serta tugas - tugas humas dapat dirangkap oleh bagian lain. Namun kedudukan serta tugas - tugas humas saat ini telah dianggap berarti dalam kelangsungan suatu lembaga. Perihal ini teruji dengan lebih banyaknya lembaga swasta maupun pemerintahan yang telah menempatkan humas cocok dengan bidangnya serta tidak lagi dirangkap oleh bidang lain. Di masa mendatang humas adalah salah satu bidang yang sangat potensial sebab letaknya yang sangat strategis. Maka dari itu bidang humas butuh diprioritaskan dalam lembaga, apabila tidak dimanfaatkan secara maksimal bisa jadi lembaga ini menghadapi ketertinggalan di masa yang penuh persaingan semacam saat ini ini paling utama dalam bidang perolehan serta penyampaian data buat kepentingan lembaga itu sendiri. Terlebih saat ini warga memerlukan terdapatnya keterbukaan dalam bidang data dari suatu lembaga, dengan terdapatnya humas pasti hendak memudahkan warga dalam mendapatkan data yang dibutuhkan.

Dalam hal ini, penulis dalam divisi humas memiliki peran sebagai perpanjangan tangan DPRD dalam berkomunikasi dengan masyarakat. Mereka bertugas untuk menyebarkan informasi penting, kebijakan, dan kegiatan yang dilakukan oleh DPRD agar dapat diakses oleh masyarakat secara luas. Salah satu cara efektif untuk melakukannya adalah melalui dokumentasi kegiatan dan desain grafis yang menarik perhatian. Selain itu, penulis memiliki tanggung jawab untuk menciptakan materi visual yang menarik, seperti poster, brosur, infografis, dan desain lainnya dalam bentuk 2D, yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan informasi penting kepada

masyarakat. Desain grafis yang baik dapat membantu meningkatkan pemahaman dan minat masyarakat terhadap kegiatan dan kebijakan DPRD.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah yaitu “Proses branding terkait project JDIH DPRD Kota Bandung” (mengemas konsep JDIH DPRD Kota Bandung lebih menarik)

### **1.3 Tujuan**

Tujuan dari proyek akhir ini adalah untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang cara melaksanakan desain grafis 2D dengan memanfaatkan perangkat lunak Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop. Semua ini dilakukan dengan tujuan kuat untuk memberikan dukungan yang signifikan untuk *branding* JDIH DPRD Kota Bandung.

### **1.4 Batasan Masalah**

1. Desain 2D ini digunakan untuk sosial media dan diaplikasikan dalam bentuk fisik.
2. Desain dibuat menggunakan Adobe Illustrator.

### **1.5 Definisi Operasional**

Tinjauan pustaka yang mendukung desain grafis dapat mencakup berbagai topik terkait desain, seperti prinsip-prinsip desain, teknik-teknik desain, software desain grafis, dan tren desain terbaru.

#### **1. Adobe illustrator**

Adobe Illustrator adalah salah satu software yang digunakan untuk membuat desain grafis seperti ilustrasi, logo, kartu nama, brosur, majalah, dan lain sebagainya. Software ini dikembangkan oleh Adobe Inc dan termasuk dalam kategori software vektor yang berarti gambar yang dihasilkan terdiri dari objek objek yang dapat diubah ukurannya tanpa mengurangi kualitasnya. Adobe Illustrator memiliki berbagai fitur yang sangat membantu dalam membuat desain grafis. Beberapa fitur yang dapat ditemukan di Adobe Illustrator contohnya Penggunaan vector, Adobe Illustrator menggunakan vektor untuk membuat gambar, yang memungkinkan gambar dapat diubah ukurannya tanpa kehilangan kualitasnya.

## **2. Adobe Photoshop**

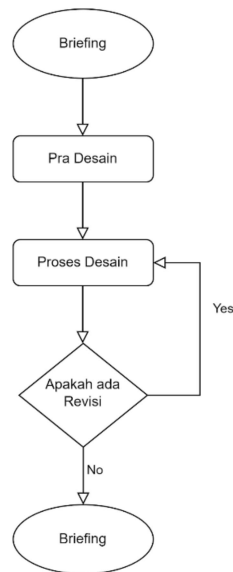
Adobe Photoshop adalah perangkat lunak pengolah gambar yang digunakan untuk mengedit, memanipulasi, dan memperbaiki foto, gambar, dan karya desain grafis lainnya. Program ini dikembangkan dan dipasarkan oleh Adobe Inc. dan merupakan salah satu aplikasi desain grafis yang paling populer di dunia. Adobe Photoshop memiliki banyak fitur dan alat yang memungkinkan pengguna untuk mengedit dan memanipulasi gambar dengan berbagai cara seperti mengubah ukuran, memotong, menggabungkan, menyesuaikan warna, menambahkan efek, dan banyak lagi. Program ini digunakan oleh fotografer, desainer grafis, seniman digital, dan profesional kreatif lainnya untuk membuat karya-karya visual yang indah dan kreatif.

## **3. Kamera Canon EOS 60D**

Kamera adalah sebuah alat yang digunakan untuk menangkap gambar atau rekaman video. Kamera bekerja dengan cara menangkap cahaya yang diarahkan ke dalam lensa kamera dan kemudian diproses oleh sensor gambar atau film untuk menghasilkan gambar yang dapat disimpan atau ditampilkan.

## 1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan ini mengambil contoh metode dari (*User-Centered Design – UCD*) dengan sedikit modifikasi yang akan dijelaskan pada flowchart dibawah.



Gambar 1 Flowchart metode pengerjaan

### 1. Briefing

Pada proses ini, dilaksanakan penulis diberikan landasan mengenai jenis proyek, tujuan, target masyarakat, pesan yang ingin disampaikan, preferensi visual, dan batasan teknis. Dalam brief ini, keterangan-keterangan tersebut disampaikan secara singkat dan jelas untuk memberikan arahan yang tepat kepada penulis guna menciptakan desain yang sesuai dengan kebutuhan DPRD Kota Bandung.

### 2. Pra-Desain

Pada proses ini, penulis akan mengumpulkan informasi tentang desain yang akan dibuat, termasuk tujuan, target audiens, pesan yang ingin disampaikan, dan preferensi tim kreatif DPRD. Mereka juga akan meneliti tren terbaru dalam industri terkait.

### 3. Proses Desain

Serangkaian langkah dan kegiatan yang dilakukan untuk merancang solusi kreatif terhadap masalah atau kebutuhan tertentu. Proses ini melibatkan identifikasi masalah, pengumpulan informasi, penelitian, eksplorasi ide, pengembangan konsep, dan pemilihan solusi terbaik.

#### 4. Revisi Desain

Pada proses ini adalah, mengubah atau memperbaiki desain yang sudah ada untuk meningkatkan kualitas, fungsionalitas, estetika, atau memenuhi persyaratan yang baru muncul. Revisi desain penting karena memungkinkan perancang untuk mengatasi masalah yang mungkin terlewatkan atau memperbaiki aspek-aspek yang dapat ditingkatkan.

#### 5. Pengumpulan Desain

Pengumpulan desain merujuk pada proses mengumpulkan atau mengumpulkan berbagai desain yang ada. Ini bisa dilakukan untuk tujuan referensi, inspirasi, analisis, atau dokumentasi. Pengumpulan desain dapat melibatkan mengumpulkan desain dari berbagai sumber, termasuk proyek-proyek sebelumnya, karya seni, prototipe, gambar, atau desain lainnya.

### 1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut merupakan jadwal pengerjaan penulis selama melaksanakan magang di DPRD Kota Bandung

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan																									
		Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Proses Pembuatan Desain 2D	█	█	█	█	█	█			█	█					█	█	█			█	█				█	
2	Proses Dokumentasi Kegiatan	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█		
3	Evaluasi Progress Hasil Pekerjaan			█	█	█						█				█	█	█			█					█	
4	Proses Review Secara Berkala			█	█	█	█					█	█			█	█	█			█	█				█	
5	Penyusunan Laporan Proyek Akhir																			█	█	█	█	█	█	█	█

Tabel 1 Jadwal pengerjaan