

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi Informasi berkembang begitu pesat dari tahun ke tahun, perkembangan ini mendorong timbulnya persaingan di berbagai bidang, salah satunya adalah bidang desain grafis. Dalam dunia desain ini masih banyak yang menjalankan kegiatan desain menggunakan media atau teknik penyajian desain yang kurang menarik, kurang menarik dalam arti klien dan konsumen tidak menemukan sesuatu gambaran yang luas atau sudut pandang tertentu tentang desain yang disajikan, diperlukan pengembangan dan inovasi-inovasi baru dalam dunia desain, karena teknik penyajian desain yang dianggap tidak menarik. Salah satu pengembangan dan inovasi tersebut adalah penggunaan media template mock up photoshop.

Secara umum mock up merupakan rancangan awal dari suatu desain barang yang dibuat secara manual menggunakan photoshop atau software pengedit gambar lainnya, dengan adanya mock up ini sangat membantu baik desainer maupun klien dalam melihat perspektif tertentu pada saat desain dipresentasikan. Presentasi merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam sebuah proses desain grafis, desainer akan melakukan presentasinya pada klien setelah menyelesaikan beberapa desain yang bisa di pilih oleh klien, desainer dapat memberikan beberapa desain yang berbeda namun dengan konsep yang sama, yakni yang didasarkan pada brief atau panduan yang diberikan , kemudian

klien yang memilih dan memahami logo seperti apa yang dia inginkan, sehingga desainer harus memberikan kesempatan untuk memberikan beberapa rekomendasi tambahan pada tahap presentasi.

Pada saat mempresentasikan hasil desain dalam sebuah kontes desain logo, stationery, clothing, atau packaging seringkali seorang desainer yang menggunakan mock up terlihat lebih menarik klien, hal ini karena hasil desain terlihat lebih menonjol dan tidak hanya menampilkan gambar dalam satu perspektif, klien dapat langsung melihat dan memperkirakan hasil desain ketika sudah diimplementasikan atau dicetak. hal ini tentu akan memberikan nilai lebih dalam sebuah presentasi. Selain itu teknik mock up juga dapat digunakan pada sebuah industri atau usaha kecil, menengah ataupun skala besar, contohnya pada usaha percetakan brosur, kartu nama, clothing, gadget case, buku, dan cover kaset.

Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO TUTORIAL PENERAPAN TEKNIK SMART OBJECT DALAM TEMPLATE MOCK UP PHOTOSHOP". Sehingga diharapkan dapat menjadi sarana pendukung dan membantu desainer dan pelaku bisnis pemula dalam mempresentasikan hasil desain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana merancang video tutorial menggunakan teknik smart object dalam merancang atau menerapkan template mock up serta agar dapat digunakan sebagai sarana dan media penunjang presentasi desain grafis yang lebih menarik ?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menggunakan fitur smart object dalam merancang dan menerapkan template mock up Photoshop.
2. Ruang lingkup desain yang digunakan adalah jenis desain grafis vector
3. Sistem operasi yang digunakan pada komputer desainer adalah Windows dan software pengolah gambar yang digunakan Adobe Photoshop.
4. Template mock up pada judul berarti file mock up yang dirancang menggunakan photoshop dengan format file *.psd*
5. Mock up digunakan sebagai media presentasi desain grafis dan katalog kaos
6. Video tutorial dipublikasikan melalui media sosial Youtube.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk menganalisa ,mendesain,dan menerapkan template mock up yang didukung dengan menggunakan video tutorial sehingga diharapkan desain memiliki kemampuan.

1. Memberikan ide pada desainer dan klien tentang bagaimana desain akhir akan terlihat
2. Membantu desainer mempresentasikan desain,karena lebih cepat dan mudah untuk membuat gambar seperti aslinya
3. Membuat gambar produk yang realistis tanpa harus mencetak dan mendokumentasikan produk aslinya
4. Membantu klien untuk mengetahui detail desain yang di cetak pada media tertentu
5. Meningkatkan kreativitas desainer dalam memanipulasi sebuah gambar dengan photoshop
6. Membantu klien atau konsumen untuk mendapatkan gambaran tentang produk yang sebenarnya
7. Membantu menyelesaikan masalah dalam menarik klien di situs kontes desain(Crowdsourcing)

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan sarana penunjang yang efektif dan menarik dalam kegiatan mempresentasikan hasil desain.
2. Sebagai bahan masukan bagi desainer pemula agar dapat beradaptasi dengan cepat dalam dunia desain grafis.
3. Mengembangkan media representasi ide dan digunakan untuk menguji atau memprediksi kelayakannya..

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengajukan tanya jawab secara langsung dengan pihak terkait untuk memperoleh informasi.

2. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengambil materi dari buku-buku kepustakaan yang berhubungan dengan materi penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

Untuk mengidentifikasi suatu masalah diperlukan analisis. Analisis ini dapat memaksimalkan kekuatan meminimalisir kelemahan dan menemukan solusi. pada penelitian ini yang masuk dalam analisis yaitu sebagai berikut :

1. Identifikasi masalah

Identifikasi masalah merupakan tahap pengidentifikasian dan pengenalan masalah agar dapat diuraikan dengan jelas.

2. Analisis keunggulan

Analisis keunggulan merupakan analisis tentang kualitas atau keadaan untuk memformulasikan strategi yang menempatkannya pada suatu posisi yang menguntungkan .

3. Analisis kelemahan

Analisis kelemahan adalah keterbatasan sumber daya dalam sebuah program, yang dapat menghambat kinerja suatu organisasi atau program.

4. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan fase untuk memahami dengan sebenarnya kebutuhan dalam membangun dan menerapkan hasil dari penelitian.

5. Analisis kelayakan

Analisis kelayakan adalah penjabaran kebutuhan-kebutuhan dalam membangun sebuah penelitian, sampai ditentukanya layak atau tidaknya penelitian tersebut sehingga dapat diputuskan apakah penelitian tersebut akan dilanjutkan atau tidak.

6. Solusi yang dapat diterapkan

Solusi merupakan tahapan untuk memecahkan atau menyelesaikan masalah dengan metode tertentu sesuai dengan masalah yang diuraikan.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan adalah rincian secara menyeluruh tentang tahapan atau langkah-langkah yang harus ditempuh dalam melakukan pengembangan suatu sistem informasi

1.6.4 Metode Implementasi

Metode implementasi dalam penelitian ini adalah pemaparan hasil penelitian, perancangan dan penerapan ke dalam aplikasi, disertai publikasi tutorial.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tersusun dalam 5 (lima) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul dan mendasari pembahasan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tinjauan yang menguraikan gambaran umum yang berkaitan dengan penelitian, kemudian menekankan pada analisis terhadap permasalahan yang diangkat dalam penelitian, dan merancang sesuai teknik yang sudah ditentukan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil dari penelitian, mulai dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya berupa penjelasan teori.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang bersifat membangun untuk memperoleh hasil yang