

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN**

#### **IV.1 Kesimpulan**

Aktivitas dari desainer grafis di Kafe Club Metro Surabaya adalah menampilkan atau mengubah sebuah komunikasi verbal menjadi komunikasi visual dalam bentuk desain agar semua pesan dapat dengan mudah diterima dan dipahami oleh pembacanya. Desain yang dibuat oleh penulis yaitu poster event, poster promo, desain menu dan segala kebutuhan visual lainnya. Aplikasi yang digunakan untuk membuat desain yaitu Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator.

Pada proses pembuatan desain terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan yaitu menentukan konsep seperti hasil dari pemikiran konsep yang telah didiskusikan bersama tersebut nantinya akan menentukan tujuan-tujuan, kelayakan yang ditargetkan. Selanjutnya memerlukan kelayakan media yang cocok dan efektif agar tercapainya hasil dari tujuan dalam mengenai sasaran atau segment yang ditargetkan dari desain tersebut lalu menentukan ide gagasan dengan mencari beberapa referensi dapat membantu terciptanya ide-ide dan gagasan baru yang sesuai. Dan yang terakhir yaitu persiapan data dan proses produksi yang akan menentukan hasil, kelayakan serta tujuan-tujuan dari desain tersebut.

#### **IV.2 Saran**

Proses pembuatan poster, menu dan desain-desain lainnya tidaklah semudah yang dibayangkan oleh penulis yang hanya melakukan editing biasa. Tetapi banyak aspek yang harus diperhatikan dengan detail terutama pada bentuk, layout yang telah disusun serta pewarnaan yang digunakan. Di mana penulis memerlukan

referensi dalam pengerjaannya sehingga dapat menciptakan sebuah ide baru. Penulis berharap dengan adanya kerja praktik projek ini dapat meningkatkan kemampuan praktikan dalam designing bentuk visual dan juga dapat meningkatkan ide-ide dalam pembuatan ilustrasi dan desain yang menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Migotuwio. (2020). *Desain Grafis Kemarin, Kini, dan Nanti*.

itepu, V. (2005). *Panduan Mengenal Desain Grafis. 1–52*.

Widya, L. A. D., & Darmawan, A. J. (2016). Pengantar Desain Grafis. In  
*Pengantar Desain Grafis (Issue 1)*.

### Jurnal

Iswandi, H. (2018). Peran dan Pengaruh Tampilan Desain pada Periklanan.  
*Besaung Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 3(3), 100–109.

Rizali, M., Warhat, Z., & Zebua, E. (2019). Pengaruh Elemen-Elemen Desain  
Komunikasi Visual (Dkv) Box Art Game Terhadap Story Line Berdasarkan  
Persepsi Gamers Pada Video Game Populer Di Indonesia. *Gorga : Jurnal  
Seni Rupa*, 8(2), 295–302.