

Visualisasi Desain Flyer

Kiriman I Ketut Baskara, Mahasiswa PS. Desain Komunikasi Visual ISI Denpasar



Unsur – unsur visual Desain Flyer Engine Room Discotheque

- 1) Ilustrasi : ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi fotografi. Foto-foto yang digunakan kebanyakan gambar gear dikarenakan sesuai nama perusahaan yakni Engine Room Discotheque. Yakni engine yang berarti mesin dan bagian dari mesin pasti terdapat gear. Serta ilustrasi bola disco dimana untuk menunjukkan bahwa tempat itu merupakan discotheque.
- 2) Teks dan Tipografi : Pada bagian teks, informasi dibuat ringkas mungkin. Hasilnya, tiap fasilitas mewakili dari teks yang diberikan yaitu Engine Room Discotheque sebagai headline, always happy hours sub headline serta teks pendukung lainnya menggunakan jenis huruf sans serif yakni font Gill Sans Ultra Bold Condensed dan juga font Poor Richard.
- 3) Warna : warna yang adalah warna hitam sebagai dasar. Hitam dipilih sebagai warna dasar untuk memberikan kesan keabadian, keanggunan, kekuatan.. Mewakili dari identitas tempat Engine Room Discotheque tersebut.

- 4) Tata letak : unsur-unsur desain seperti foto, teks, dan warna disusun secara dinamis namun tertata. Penempatan bidang warna yang berbeda-beda berguna untuk membagi tiap halaman sesuai dengan fasilitas yang ditawarkan oleh Engine Room Discotique tersebut.

Pembahasan hasil kerja praktek

- a. Tahap Penggalan Ide

Tahapan ini diawali dengan survey ke tempat tersebut dan mencari review atau contoh brosur yang diinginkan oleh klien. Disini hasil studi disesuaikan dengan *brief* yang diminta. Hasilnya adalah ide untuk membuat brosur yang sangat simple dan komunikatif bagi konsumen yang melihat.

- b. Tahap Pembuatan Sketsa

Pada tahapan ini, bentuk, format dan ukuran flyer divisualisasikan secara sederhana. Flyer dibuat dengan ukuran persegi panjang 20 cm x 28,99 cm.

- c. Tahap Pengumpulan Unsur Desain

Pada tahap ini dilakukan pembagian dan mengurutkan informasi secara sistematis. Setelah konsep didapat, selanjutnya mengumpulkan materi, baik berupa teks, foto, *background*, ilustrasi pendukung, dan logo-logo. Untuk keperluan foto berasal dari *file* yang diberikan klien. Foto-foto ini kemudian diedit menggunakan program olah foto sesuai dengan keperluan. Pada bagian teks, informasi dibuat ringkas mungkin. Hasilnya, tiap produk diwakili oleh beberapa kalimat saja.

- d. Tahap Pengaturan Tata Letak

Setelah semua materi siap, proses pengerjaan dilanjutkan pada tahap editing foto dengan menggunakan program olah foto adobe photoshop. Editing mencakup cropping gambar, koreksi warna, pengaturan level dan brightness and contrast. Semua tahapan layout menggunakan software adobe photoshop.

e. Tahap Pembuatan Alternatif

Pembuatan alternatif dilakukan demi memberikan kesempatan bagi klien untuk memilih desain yang terbaik dan sesuai dengan kebutuhannya. Pada proyek flyer ini dibuat 2 alternatif yang masing-masing diwujudkan dalam bentuk *dummy/mock-upnya*.

f. Tahap Pengajuan Kepada Klien

Dummy atau *mock-up* yang telah siap kemudian diajukan dan dipresentasikan kepada klien untuk penentuan desain terpilihnya. Penting untuk mendapatkan respon / masukan dari klien terkait desain. Untuk itu segala macam masukan dan opini klien dicatat. Pada pengajuan desain brosur ini, klien sempat meminta untuk menambahkan teks di bagian sisi luar flyer.

g. Tahap Revisi

Catatan dan masukan dari klien disampaikan oleh direktur kepada desain untuk dibahas bersama. Teks kemudian dimasukkan dengan ukuran yang sesuai. Setelah revisi dilakukan, dibuatkan kembali *mock-up/dummy* untuk diajukan lagi kepada klien. Desain kali ini diterima oleh klien dan disetujui untuk diproduksi.

h. Evaluasi

Pada proses evaluasi ini semua kesiapan desain sebelum naik cetak, di cek terlebih dahulu, untuk menghindarkan kesalahan – kesalahan minor, misalnya kesalahan penulisan, kesalahan tata letak, kekurangan gambar, dsb.

i. Produksi/cetak

Setelah semua sudah siap, data desain flyer dikirim ke percetakan beserta *dummy/mock-upnya* sebagai panduan.