

Judul :“ Perancangan Media Promosi Jurusan Seni Rupa Fbs Unnes Melalui Media Katalog Studio Patung / Arofah 2451307028 / Desain Komunikasi Visual, Pembimbing: Drs. Dwi Budi Harto, M. Sn, Mujiyono, S. Pd., M. Sn.

Dalam berkarya seorang desainer tidak hanya menumpahkan pemikiran dan kemampuan tetapi juga terpengaruh dengan lingkungan sekitar serta dapat menentukan objek yang sesuai dengan tuntutan hati untuk Perancangan Media Promosi Jurusan Seni Rupa Fbs Unnes Melalui Media Katalog Studio Patung yang diharapkan dapat menjadi motivasi untuk sekolah-sekolah lain agar dapat bersaing dalam bidang mutu pendidikan sehingga tercipta kompetisi yang baik untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia khususnya di Universitas Negeri Semarang.

Pembuatan Tugas Akhir berupa karya desain katalog ini bertujuan untuk mengaplikasikan pengetahuan, keterampilan dan pemahaman yang diperoleh dari perkuliahan ke dalam bentuk karya yang berhubungan dengan dunia komunikasi visual, khususnya katalog dan memvisualisasikan ide dan kreasi penulis dalam bentuk desain katalog dengan harapan dapat dikomunikasikan kepada orang lain.

Manfaat yang diharapkan penulis dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dalam bidang Desain Komunikasi Visual sebagai wahana implementasi ilmu desain komunikasi visual yang telah diperoleh ke dalam proses kreativitas desain karya dan sebagai media untuk mempromosikan Jurusan Seni agar lebih dikenal dan lebih dikenal masyarakat dan lebih banyak yang tertarik

Peranan desain komunikasi visual dalam kehidupan sehari-hari sangat signifikan sebagai media informasi atas keberadaan produk dan jasa. Seiring dengan perkembangannya pola pikir modern dan kecermatan manusia membaca peluang usaha, desain komunikasi visual terbukti mampu meningkatkan harkat hidup orang banyak, karena semakin banyak orang yang mencari rejeki di bidang ini.

Dalam mendesain, media merupakan sarana untuk dapat menunjukkan ide atau gagasan sebagai cara untuk mengungkapkan pengalaman estetis. Mendesain tidak hanya pada media kertas, namun bisa juga diterapkan pada media komputer. Penulis menggunakan media komputer agar menghasilkan karya yang lebih baik dengan hasil akhir dicetak (*print out*) pada kertas dan kemudian dibuat menjadi bentuk tiga dimensi.

Studio yang digunakan sebagai berlangsungnya proses belajar mengajar mahasiswa yaitu studio Gambar, studio Ukir, studio patung, studio keramik, studio lukis, studio fotografi, studio komputer grafis, dan studio grafis. Seni rupa bukanlah hanya sebuah namun makna dari nama itu memiliki kekuatan yang mendorong mahasiswa untuk berkeaktivitas menciptakan desain komunikasi dalam bentuk gambar dalam sebuah media.

Bagi seorang desainer, orisinalitas karya yang berkualitas sehingga mewarnai corak desain yang ada. Di samping itu desain juga dapat dijadikan bahan sebagai referensi desainer-desainer muda lainnya.

Karya desain yang dihasilkan untuk mempromosikan suatu produk kepada pihak Studio Jurusan Seni Rupa UNNES, katalog yang dibuat hendaknya disebarluaskan kepada si pembaca di sekolah khususnya SMA dan SMK sebelum SNMPTN secara gratis berdasarkan

pengalaman penulis karya-karya patung yang dibuat katalog ini tidak teridentifikasi, oleh karena itu kepada mahasiswa dan dosen selaku pembuat karya patung hendaknya memberikan identitas pada hasil karyanya, agar karya tersebut dapat teridentifikasi ketika dibutuhkan dalam sebuah penelitian atau pembuatan tugas akhir, skripsi dan proyek studi.

