

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirahim

Segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena dengan rahmat dan karuniaNya penulis dimudahkan dalam menyelesaikan penulisan laporan dan karya tugas akhir ini tepat pada waktu yang telah ditentukan dengan judul “Perancangan Informasi Kisah Nabi Ayyub A’laihissalam”. Tugas akhir ini dibuat dan disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Strata-1. Selama penulis mengikuti pendidikan hingga proses penyelesaian Tugas Akhir, telah banyak pihak yang telah membantu dan memberi fasilitas oleh karena itu khususnya penulis ingin berterima kasih kepada :

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah merhidai dan memudahkan.
2. Rini Maulina, M. Sn selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu dan mendukung penyelesaian Tugas Akhir ini.
3. Kankan Kasmara dan Gema Arifin selaku penguji Tugas Akhir.
4. Andi Yhuda dan Opik sebagai narasumber dalam bidang ahli buku anak.
5. Fitry Dony Putri, Nabilatun Milatun, Yulia Ningsih sebagai narasumber ilustrator anak.
6. Seluruh Staf Dosen yang telah membantu dalam memperbaiki kekurangan dalam Tugas akhir ini.

Tidak ada manusia yang sempurna. Demikian pula penulis yang sepenuhnya

ABSTRAK

PERANCANGAN DESAIN PENUTUP SISTEM KEAMANAN DI PT. PERSIB BANDUNG BERMARTABAT

Oleh:

Ananta Zehan Anugerah

NIM 51915189

Desain Komunikasi Visual

Persib Bandung merupakan klub sepakbola profesional dengan nama badan hukum PT. Persib Bandung Bermartabat. Sebagai klub sepakbola profesional Persib Bandung harus mandiri dalam aspek finansial klub. Selain sponsor dan hak siar pendapatan klub bisa ditingkatkan dengan menjual *merchandise* resmi dari klub. Sehingga untuk menambah pemasukkan kas klub cara yang ditempuh oleh perusahaan ini adalah mendirikan gerai resmi dengan nama Persib Merchandise Store. Namun selain klub banyak pihak diluar sana yang menjual *merchandise* yang yang tidak resmi. Masalah ini menjadi tantangan Persib Bandung untuk menjalankan bisnis sepakbola di bidang *merchandise*. Untuk itu desainer *merchandise* dituntut untuk membuat desain yang menarik dan berbeda dari pasaran namun masih bisa mewakili identitas klub.

Tahap perancangan dimulai dari mencari data dan referensi untuk menemukan *keyword*, kemudian pembuatan sketsa manual menggunakan pensil dan *sketchbook*, tahap selanjutnya adalah digitalisasi menggunakan *software* adobe illustrator CC. Terakhir sebelum proses produksi, desain yang sudah dibuat harus di aplikasikan ke gambar kaos dengan teknik digital *imaging (mock-up)*, hal ini bertujuan untuk pratinjau desain sebelum dicetak.

Kata Kunci: *Finansial, Identitas, Klub, Merchandise, Sepakbola*

menyadari terdapat kekurangan dalam penulisan laporan yang masih sangat jauh dari laporan yang baik. Maka dari itu segala bentuk kritik dan saran yang membantu penulis harapkan dengan hati yang lapang. Dengan ini penulis mengucapkan terima kasih banyak dan tentunya penulis berharap

dengan dibuat laporan ini dapat memberikan manfaat dan berguna bagi kemajuan pendidikan.

Bandung, 30/Agustus/2019

Penulis,

Ananta Zehan Anugerah