

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan dunia usaha banyak berdiri usaha yang mengharapkan kegiatan usahanya berkembang dan menjadi lebih baik. Sehubungan dengan hal tersebut maka Griya restoran berinisiatif untuk membuka usaha dalam bidang penjualan makan kuliner yang sangat khas Bangka saat ini bagi masyarakat umum. Dalam pelaksanaan kegiatan usaha, diperlukan suatu promosi salah satunya dengan menggunakan kartu nama, brosur adalah penerbitan berkala yang berisi bermacam-macam artikel dalam subyek yang bervariasi. Brosur sebagai bentuk media publikasi memiliki segmentasi lebih sempit dan lebih terarah dari pada surat kabar, maksudnya produk berorientasi pada segmen tertentu. Brosur jauh lebih ampuh untuk memperkenalkan produk ke masyarakat lebih luas. Memiliki ketertarikan isi yang jauh berbeda dengan surat kabar atau buletin yang hanya menyajikan berita.

Ada banyak cara untuk memperkenalkan suatu perusahaan kepada masyarakat umum. Salah satunya adalah dengan mempromosikan usaha dengan berbagai macam cara, kali ini penulis akan mempromosikannya usaha Griya restoran dalam bentuk brosur dan beberapa stationary. Dalam pembuatan majalah itu harus mempunyai cover dan layout yang menarik, dan adapun pengertian dari cover itu sendiri adalah sampul atau bagian depan sebuah brosur (atau bentuk media publikasi multipage design lainnya) yang harus didesain dengan unsur-unsur dapat menarik perhatian khalayak dan

cover adalah bagian inti yang dapat menggambarkan secara sekilas dari isi sebuah publikasi multipage desain tersebut. Dan pengertian dari layout itu sendiri adalah setting tata letak. Dan yang penulis ketahui layout itu ada beberapa macamnya:

- a. Mondrian Layout – Mengacu pada konsep seorang pelukis Belanda bernama Piet Mondrian, yaitu: penyajian iklan yang mengacu pada bentuk-bentuk square/landscape/portait, dimana masing-masing bidangnya sejajar dengan bidang penyajian dan memuat gambar/copy yang saling berpadu sehingga membentuk suatu komposisi yang konseptual.
- b. Multi Panel Layout – Bentuk media informasi dimana dalam satu bidang Penyajian dibagi menjadi beberapa tema visual dalam bentuk yang sama (square/double square semuanya) .
- c. Picture Window Layout – Tata letak iklan dimana produk yang diiklankan Ditampilkan secara close up. Bisa dalam bentuk produknya itu sendiri atau juga bisa menggunakan model (public figure).
- d. Copy Heavy Layout – Tata letaknya mengutamakan pada bentuk copy writing(naskah) atau dengan kata lain komposisi layout nya didominasi oleh penyajian teks (copy).
- e. Frame Layout – Suatu tampilan media informasi dimana border/bingkai/frame-nya membentuk suatu naratif (mempunyai cerita).
- f. Silhouette Layout – Sajian media informasi yang berupa gambar ilustrasi atau Tehnik fotografi dimana hanya ditonjolkan bayangannya saja. Penyajian bisa berupa Text-Rap/warna spot color yang berbentuk gambar ilustrasi atau pantulan sinar seadanya dengan tehnik fotografi.

- g. Type Specimen Layout -Tata letak media informasi yang hanya menekankan Pada penampilan jenis huruf dengan point size yang besar. Pada umumnya hanya berupa Head Line saja.
- h. Jumble Layout - Penyajian media informasi yang merupakan kebalikan dari circus layout, yaitu komposisi beberapa gambar dan teksnya disusun secara teratur.
- i. Grid Layout - Suatu tata letak media informasi yang mengacu pada konsep grid, yaitu desain media informasi tersebut seolah-olah bagian perbagian (gambar atau teks berada di dalam skala grid).
- j. Bleed Layout - Sajian media informasi dimana sekeliling bidang menggunakan frame (seolah-olah belum dipotong pinggirnya). Catatan: Bleed artinya belum dipotong menurut pas cruiss (utuh) kalau Trim sudah dipotong.
- k. Vertical Panel Layout – Tata letaknya menghadirkan garis pemisah secara vertical dan membagi layout media informasi tersebut.
- l. Alphabet Inspired Layout - Tata letak media informasi yang menekankan pada susunan huruf atau angka yang berurutan atau membentuk suatu kata dan diimprovisasikan sehingga menimbulkan kesan narasi (cerita).
- m. Angular Layout - Penyajian media informasi dengan susunan elemen visualnya membentuk sudut kemiringan, biasanya membentuk sudut antara 40-70 derajat.
- n. Informal Balance Layout - Tata letak media informasi yang tampilan

elemen visualnya merupakan suatu perbandingan yang tidak seimbang.

- o. Brace Layout - Unsur-unsur dalam tata letak media informasi membentuk letter L (L-Shape). Posisi bentuk L nya bisa tebalik, dan dimuka bentuk L tersebut dibiarkan kosong.
- p. Two Mortises Layout - Penyajian bentuk media informasi yang Penggarapannya menghadirkan dua inset yang masing-masing memvisualkan secara diskriptif mengenai hasil penggunaan/detail dari produk yang ditawarkan.
- q. Quadran Layout - Bentuk tampilan media informasi yang gambarnya dibagi Menjadi empat bagian dengan volume/isi yang berbeda. Misalnya kotak pertama 45%, kedua 5%, ketiga 12%, dan keempat 38%. (mempunyai perbedaan yang menyolok apabila dibagi empat sama besar).
- r. Comic Strips Layout - Penyajian media informasi yang dirancang secara kreatif sehingga merupakan bentuk media komik, lengkap dengan captions nya.
- s. Rebus Layout - Susunan layout media informasi yang menampilkan Perpaduan gambar dan teks sehingga membentuk suatu cerita.
- t. De Stijl - menggunakan bentuk segi-empat dengan ciri warna-warna dasar dan menggunakan komposisi asimetris yang saling berkesinambungan dan kadang memiliki makna pengulangan. Dan penulis menggunakan konsep deStijl karena menurut penulis konsepnya sangat simpel modern, selain itu karena majalah yang penulis buat target audient adalah Butik Habib Collection jadi majalah ini termasuk majalah formal. Untuk pemilihan warna kami menggunakan prinsip harmonisasi warna supaya lebih serasi dan eye catching. Saat ini penulis berusaha untuk membantu

memperkenalkan Griya restoran ke majalah

cetak, serta beberapa stationary sebagai penunjang. Dengan cara ini orang akan lebih tertarik untuk melihat dan mengenal usaha Griya restoran tentu saja dengan tampilan yang tepat, sesuai, dan dapat menarik perhatian banyak orang. Penulis akan memberikan tampilan yang berbeda dalam majalah yang akan kami buat. Mulai dari penggunaan warna, penempatan teks, dan lain-lain. Karena setiap warna mempunyai arti tersendiri, selain itu warna juga memegang peranan sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat mengenai sesuatu. Selain itu dalam penempatan teks dengan typografi yang merupakan seni memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia agar majalah yang penulis buat tidak terlihat monoton. Beberapa contoh arti warna, seperti putih sebagai warna yang paling terang, melambangkan cahaya. Abu-abu merupakan warna yang paling netral dengan tidak adanya sifat atau kehidupan spesifik. Merah bersifat menakutkan, ekspansif (meluas), dominan (berkuasa), aktif. Kuning dengan sinarnya wakil dari hal-hal atau benda yang bersifat cahaya, momentum dan mengesankan sesuatu. Biru sebagai warna yang menimbulkan kesan dalamnya sesuatu, sifat yang tak terhingga dan transenden, disamping itu memiliki sifat tantangan. Hijau mempunyai sifat keseimbangan dan selaras, membangkitkan ketenangan dan tempat mengumpulkan daya-daya baru. Dalam pembuatan majalah digital dan cetak ini penulis akan menggunakan beberapa software yang menunjang dalam pembuatan proyek ini. Software yang di gunakan adalah Adobe Photoshop CS, Corel Draw X4.

2. Rumusan Masalah

Penulis mengambil pembahasan mengenai bagaimana cara untuk lebih memperkenalkan Griya restoran kepada khalayak umum. Yaitu dengan cara mempublikasikan Griya restoran dengan membuat media promosi dalam

bentuk majalah digital maupun majalah cetak yang berisikan mengenai bidang usaha yang dijalani, serta membuat beberapa stationary untuk lebih memperkenalkan Griya restoran. Adapun permasalahan yang timbul antaralain :

- a. Bagaimana cara mendesign majalah, brosur yang akan penulis buat semenarik mungkin mulai dari penggunaan warna, penempatan teks, layout dan lain-lain agar dapat menarik dan tidak terlihat membosankan ketika orang melihat dan membacanya.
- b. Software apa saja yang akan kami gunakan untuk membuat majalah dan stationary untuk Usaha Griya restoran.

3. Tujuan Penulisan

Tujuan dari Tugas Akhir (TA) adalah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mendapatkan perbandingan antara ilmu yang diperoleh dalam perkuliahan dengan dunia kerja. Dan dapat dijadikan sebagai gambaran untuk memasuki lapangan kerja yang benar – benar nyata atau yang sesungguhnya, yang merupakan wadah pengabdian kepada masyarakat. Sehingga mereka tidak merasa canggung lagi untuk berinteraksi atau bergabung dengan masyarakat sekitar. Berdasarkan pemikiran tersebut penulis berencana akan membuat media promosi untuk Griya restoran dalam bentuk media digital dan media cetak, serta beberapa stationary yang tentunya akan sangat membantu untuk lebih memperkenalkan Usaha Griya restoran kepada masyarakat luas.

4. Batasan masalah

a. Arti penting atau peranan topik pembicaraan atau penelitian

Setelah penulis melakukan wawancara dan berbagai rangkaian penelitian. Penulis akan melakukan serangkaian kegiatan yang nantinya akan penulis lakukan dan penulis terapkan keberbagai macam jenis desain media publikasi untuk mendapatkan hasil desain majalah yang baik dan tentunya dapat diterima oleh semua golongan masyarakat.

1) Observasi

Dalam hal ini dengan penulis melakukan observasi atau pengamatan langsung ke Griya Restoran, penulis berusaha untuk memahami konsep dan bidang yang dijalankan Griya restoran selaku Perusahaan tempat penulis mengerjakan TA dan mengizinkan penulis membuat beberapa media publikasi sesuai yang dibutuhkan. tentunya dengan konsep yang lebih baik.

2) Memilih Jenis dan Media Publikasi

Setelah melakukan observasi penulis akan memilih media publikasi yang nantinya akan diterapkan sebagai sarana untuk lebih memperkenalkan usaha Griya restoran yang bergerak dalam bidang penjualan makanan khas Bangka. Untuk itu penulis berencana untuk membuat beberapa media publikasi dalam bentuk digital maupun cetak.

3) Memutuskan Benda Publikasi

Setelah membagi pilihan benda publikasi kedalam bentuk cetak dan digital, maka penulis memutuskan untuk membuat design seperti majalah cetak dan majalah digital, serta beberapa stationary dengan penggunaan material

kertas yang elegan dan teknik cetak dalam bentuk sablon dan emboss.

4) Mendesain

Dalam hal ini penulis menggunakan beberapa software yang tepat dan sesuai dengan apa yang penulis butuhkan untuk menghasilkan karya desain yang sesuai dengan apa yang penulis dan perusahaan harapkan. Untuk membuat majalah cetak, majalah digital, serta beberapa jenis stationary penulis menggunakan software Adobe Photoshop CS.

Perlunya pengembangan / peningkatan di bidang topik desain

Penulis berusaha untuk membuatkan hasil karya yang terbaik untuk Griya restoran dengan cara lebih mempromosikan Butik tersebut kedalam beberapa bentuk media publikasi, dan penulis berusaha menggabungkan beberapa macam

software desain grafis kedalam berbagai macam wujud desain digital maupun cetak. Tidak hanya itu nantinya penulis juga akan memilih dan akan menggunakan berbagai macam material yang ada sebagai pendukung dari proses cetak, disertai dengan berbagai macam teknik cetak yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan kedalam media publikasi.

5. Metode Penelitian

Dalam rangka penyusunan Tugas Akhir ini dilakukan penelitian sebagai berikut;

- a. Studi lapangan tentang Griya restoran yang bergerak dibidang Perdagangan makanan dalam bentuk hasil produk jadi berupa draf menu, brosur, kartu nama, stiker, spanduk, dll.

b. Teori praktek tipikal metode layout iklan.

1) AXIAL AXIAL

Elemen iklan diletakan berdasarkan sebuah sumbu yang diletakan pada posisi tertentu dihalaman iklan, dan pada metode ini akan ditampakan banyak bagian yang kosong.

2) GROUP

Layout ini menggunakan sejumlah elemen berupa foto yang diletakan berkelompok dalam suatu titik konsentrasi pandang pada halaman iklan karena bertujuan untuk memberikan satu pusat perhatian.

3) BAND BAND

Elemen iklan dipasang membentang seperti sabuk tapi letaknya membujur vertikal dan memblocking materi setinggi halaman iklan.

4) PATH

Modell ini menyebar materi, baik berupa foto maupun teks secara zig zag seluas halaman iklan.

5) T

Model kuno yang membentuk huruf T tetapi efektif dan masih banyak digunakan.

6) Z

Teknik ini adalah untuk meratakan perhatian diseluruh permukaan halaman ini digunakan pada iklan baris latin yang dibaca dari kiri ke kanan dengan permainan typografi.

7) S

Metode layout iklan ini kebalikan dari Z dan dipergunakan bagi pembaca yang menggunakan huruf non latin misalkan bahasa atau huruf Arab.

8) U

Metode iklan yang dipasang mengikuti huruf U

9) GRID/SISTEM KOLOM

Model ini mirip dengan axial , tetapi letak dan ukuran elemen lebih memenuhi bidang iklan sehingga tidak banyak bidang yang kosong.

10) CHECKERBOARD/PAPAN CATUR

Metode yang memasang elemen-elemen gambar/ foto secara rapi menyerupai kotak-kotak papan catur dan cocok digunakan untuk elemen raster sama atau foto-foto yang sama.

6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini terbagi dalam beberapa bab yang tersusun sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menjelaskan mengenai latar belakang, masalah, tujuan penulisan, batasan permasalahan, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan Tugas Akhir.

BAB II : ORGANISASI DAN TEKNOLOGI

Dalam bab ini menjelaskan mengenai teori singkat tentang hardware dan software yang digunakan. Spesifikasi hardware dan software yang sudah dan akan digunakan. Teori singkat mengenai konsep design yang disetujui dan hubungan antara hardware dan software pendukung yang sudah dan akan digunakan.

BAB III : ANALISIS

Dalam bab ini akan dibahas mengenai objek penelitian yang berisi konsep design, draft, dan materi dari objek yang diteliti. Analisis objek yang berisikan analisis dari objek penelitian.

BAB IV : IMPLEMENTASI DESAIN

Dalam bab ini dijabarkan mengenai implementasi bentuk design. Berupa gambaran tentang desain apa yang telah dibuat yang nantinya akan dicetak dalam bentuk nyata.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan tentang apa yang telah dilakukan selama Tugas Akhir pada Griya restoran serta memberikan saran-saran terhadap sistem untuk meningkatkan usaha penjualan ditempat riset.