

10) CHECKERBOARD/PAPAN CATUR

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

6. Sistematika Penulisan

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

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang hal-hal yang berkaitan dengan penulisan TA yang berisikan latar belakang, tujuan penulisan, ruang lingkup riset, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

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

Pada bab ini terdapat tentang kesimpulan dan saran yang diberikan penulis mengenai apa yang telah diteliti, serta lampira

d. Study Pustaka

Penulis menggunakan beberapa buku-buku referensi untuk menunjang tugas akhir ni.

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

Model 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 untu meratakan perhatian diseluas 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 ikaln sehingga tidak banya bidang yang kosong.

STUDIO yang bergerak dalam bidang penjualan & jasa. Untuk itu penulis berencana untuk membuat beberapa media publikasi dalam bentuk digital maupun cetak.

b. Memutuskan Benda Publikasi

Setelah membagi pilihan benda publikasi kedalam bentuk cetak dan digital, maka penulis memutuskan untuk membuat design seperti brosur, serta beberapa stationary dengan penggunaan material kertas yang elegan dan teknik cetak.

c. Mendesign

Dalam hal ini penulis menggunakan beberapa software yang tepat dan sesuai dengan apa yang penulis butuhkan untuk menghasilkan karya design yang sesuai dengan apa yang penulis dan sekolah harapkan. Untuk membuat majalah cetak, majalah digital, serta beberapa jenis stationary penulis menggunakan software Adobe Photoshop CS 5. Produk yang menggunakan software – software tersebut berupa kartu nama, logo, brosur, profil tokoh, pin, spanduk.

5. Metode Penelitian

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini penulis menggunakan berbagai metode yang digunakan yaitu;

- a. Studi lapangan tentang ALPHINE FOTOCOPY & STUDIO FOTO yang bergerak dibidang. Penjualan dan jasa dalam bentuk cetak berupa pengoperasian software, hardware. Penulis
- b. berusaha untuk memahami konsep dan bidang yang dijalankan ALPHINE FOTOCOPY & STUDIO selaku Perusahaan tempat penulis mengerjakan TA dan mengizinkan penulis membuatkan beberapa media publikasi sesuai yang dibutuhkan tentunya dengan konsep yang lebih baik lagi. Hasil produk jadi berupa pin, profil tokoh, logo, spanduk, brosur.

c. Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan langsung mendatangi tempat riset yaitu ALPHINE FOTOCOPY & STUDIO. Pada saat melakukan riset penulis melakukan wawancara kepada pihak sekolah terlebih dahulu untuk mendapatkan data dan informasi yang diperlukan oleh penulis dalam pembuatan tugas akhir.

2. Rumusan Masalah

Penulis mengambil pembahasan mengenai bagaimana cara untuk lebih memperkenalkan ALPHINE FOTOCOPY & STUDIO FOTO kepada khalayak umum. Yaitu dengan cara mempublikasikan ALPHINE FOTOCOPY DAN STUDIO FOTO dengan membuat media promosi dalam bentuk brosur cetak yang berisikan mengenai bidang jasa dan penjualan yang dijalani, serta membuat beberapa stationary untuk lebih memperkenalkan ALPHINE FOTOCOPY & STUDIO. Adapun permasalahan yang timbul antara lain :

- a. Pada usaha ALPHINE FOTOCOPY & STUDIO kurangnya media promosi untuk memperkenalkan produk yang ditawarkan kepada masyarakat.
- b. Bagaimana agar desain katalog yang akan penulis buat semenarik mungkin mulai dari warna penempatan gambar dari penempatan teks agar terlihat menarik serta tidak membosankan.

3. Tujuan Penulisan

Tujuan penulisan tugas akhir yang penulis lakukan ini agar dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah penulis pelajari di perkuliahan kedalam dunia kerja serta agar penulis mendapatkan pengalaman dan wawasan yang lebih luas lagi. Berdasarkan pemikiran tersebut, penulis berencana akan membuat media promosi ALPHINE FOTOCOPY & STUDIO FOTO dalam bentuk media cetak serta beberapa Stationary yang tentunya akan sangat membantu untuk lebih memperkenalkan ALPHINE FOTOCOPY & STUDIO FOTO. Tugas Akhir ini bertujuan agar penulis dapat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (Diploma III) dari STMIK Atma Luhur Pangkalpinang

4. Batasan Masalah

Dalam hal ini penulis melakukan pengamatan langsung ke tokoh, penulis berusaha untuk memusatkan masalah yang ada agar tidak menyimpang dari pokok pembahasan maka batasan masalah hanya akan membahas pada masalah yang hanya berkaitan dengan desain pendidikan dan publikasi.

- a. Memilih Jenis dan Media Publikasi

Penulis akan memilih media publikasi yang nantinya akan diterapkan sebagai sarana untuk lebih memperkenalkan ALPHINE FOTOCOPY &

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Promosi merupakan hal efektif dalam penyampaian informasi dari

Seseorang atau organisasi ke yang lainnya konsumen tentu saja tidak dapat membeli produk kecuali mereka telah diberi informasi yang baik mengenai produk tersebut informasi dapat diberikan kepada pelanggan mengenai keberadaan sebuah produk dan tentang keutamaannya

tujuan dari promosi adalah untuk memperkenalkan barang hasil produksi dengan tujuan agar konsumen membeli hasil produksinya dengan demikian volume penjualan dapat meningkat dan juga dapat meningkatkan laba perusahaan hal ini dapat dicapai oleh suatu perusahaan bila promosi yang dijalankan benar benar tepat sehingga pelaksanaan promosi dapat berhasil selektif mungkin oleh karena itu munculah berbagai media promosi beraneka ragam salah satu dari beragam media tersebut adalah katalog. Katalog merupakan hal yang penting apalagi dalam persaingan usaha jeni Sekarang ini sangat banyak di kehidupan masyarakat.

Saat ini penulis akan membantu memperkenalkan produk yang dijual Oleh ALPHINE PHOTOCOPY & STUDIO FOTO dengan katalog serta beberapa stationary sebagai penunjang. dengan cara ini orang akan lebih tertarik untuk melihat dan mengetahui produk produk yang ditawarkan. Oleh ALPHINE FOTOCOPY DAN STUDIO tersebut bergerak dalam bidang jasa dan penjualan . ATK, keperluan kantor . Sekolah dan jasa Pemotretan studio wedding, prawedding, ultah dan berbagai moment lainnya. Maka dalam pembuatan katalog serta beberapa stationary sebagai penunjang Penulis akan memberikan tampilan yang berbeda mulai dari penggunaan.

Warna teks, gambar dan posisi dalam penyusunan gambar gambar produk Yang akan di promosikan dalam pembuatan katalog ini akan mengetahui beberapa software yang menunjang dalam pembuatan projek penulis ini. Software Yang digunakan penulis adalah corel draw x4 dan photoshop CS 5