

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Promosi merupakan suatu kegiatan yang sangat penting dalam suatu perusahaan baik bagi perusahaan yang bergerak dalam bidang penyediaan barang maupun jasa.

Ada banyak cara untuk memperkenalkan suatu perusahaan kepada masyarakat umum. Salah satunya adalah dengan mempromosikan perusahaan dengan berbagai macam cara, kali ini penulis akan mempromosikan Konter Fesa Cell. Penulis berencana akan mempromosikan Konter tersebut dalam bentuk Katalog dan beberapa stationary sebagai penunjang. Karena dengan cara ini orang akan lebih tertarik untuk melihat dan mengetahui profil usaha ataupun produk yang ditawarkan oleh Konter Fesa Cell. Konter Fesa Cell ini adalah badan usaha yang bergerak di bidang penjualan berbagai macam produk Handphone serta Aksesoris-aksesoris, maka dalam pembuatan Katalog serta beberapa stationary penulis akan memberikan tampilan yang berbeda mulai dari penggunaan warna, teks, gambar dan posisi dalam penyusunan gambar-gambar yang akan dipromosikan.

Dalam pembuatan Katalog serta beberapa stationary, penulis akan menggunakan beberapa software yang menunjang dalam mendesain. Software yang penulis gunakan adalah Adobe Photoshop CS3.

Berdasarkan dari proyek yang akan dilakukan yaitu membuat Katalog dan beberapa *stationary* sebagai media promosi untuk Konter Fesa Cell, maka penulis mengambil judul “DESAIN MEDIA PUBLIKASI PADA KONTER FESA CELL”.

2. Rumusan Masalah

Penulis mengambil pembahasan mengenai cara mempublikasikan Konter Fesa Cell kepada khalayak umum. Dengan membuat media promosi dalam bentuk Katalog serta membuat stationary untuk lebih memperkenalkan Konter Fesa Cell.

Adapun permasalahan yang timbul dari latar belakang diatas adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana cara mendesain Katalog 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. Bagaimana mendesain media yang efektif dan komunikatif untuk mempromosikan Konter Fesa Cell ?

3. Tujuan Penulisan

Tujuan penulisan Tugas Akhir ini meliputi diantaranya :

- a. Membantu pihak Konter Fesa Cell dalam menarik pengunjung untuk mengenali produk dan profil Konter Fesa Cell sehingga tertarik untuk membeli.
- b. Mengetahui media-media komunikasi visual apa saja yang efektif dan komunikatif untuk mempromosikan Konter Fesa Cell.
- c. Agar mampu mendesain media yang tepat untuk mempromosikan Konter Fesa Cell.

4. Batasan Masalah

Setelah penulis melakukan wawancara dengan berbagai rangkaian penelitian, penulis akan melakukan serangkaian kegiatan yang nantinya akan penulis terapkan kedalam bentuk desain media cetak promosi yaitu sebuah katalog produk. Agar dalam penyusunan Tugas Akhir ini dapat terarah dan tidak menyimpang dari tujuan yang hendak dicapai maka diperlukan batasan masalah.

Adapun batasan masalah Tugas Akhir ini antara lain :

- a. Akan dilakukan pembahasan mengenai cara membuat katalog yang nantinya berisikan gambar-gambar produk Konter Fesa Cell.
- b. Penulisan Tugas Akhir dibatasi hanya pada desain dan pencetakan katalog serta beberapa stationary sebagai penunjang.

5. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan memusatkan perhatian secara mendalam pada objek yang diteliti. Teknik pengumpulan data yang diambil untuk mendukung metode tersebut adalah :

a. Observasi

Penulis mengumpulkan data secara langsung kelapangan dengan melihat objek yang diteliti dalam waktu yang bersamaan. Metode ini bersifat umum tapi menyeluruh dan manfaatnya dapat dipakai sebagai dasar untuk penelitian yang lebih baik.

b. Memilih Jenis dan Media Publikasi

Setelah melakukan observasi Penulis akan memilih media publikasi yang nantinya akan diterapkan sebagai sarana untuk lebih memperkenalkan Usaha Konter Fesa Cell yang bergerak dalam bidang penjualan. Untuk itu Penulis berencana untuk membuat beberapa media publikasi dalam bentuk digital maupun cetak.

c. Memutuskan Benda Publikasi

Setelah membagi pilihan benda publikasi kedalam bentuk cetak dan digital, maka Penulis memutuskan untuk membuat desain seperti majalah cetak dan majalah digital, serta beberapa stationary dengan penggunaan material kertas dan teknik cetak dalam bentuk sablon dan emboss.

d. Medesain

Dalam hal ini Penulis menggunakan beberapa software yang tepat dan sesuai dengan apa yang penulis terapkan dan tempat usaha yang diharapkan. Untuk membuat majalah cetak, majalah digital, serta beberapa jenis stationary kami menggunakan software Adobe Photoshop CS3.

e. Studi Lapangan

Tentang Usaha Nama Konter yang bergerak dibidang perdagangan Umum dalam bentuk cetak berupa pengoperasian software , hardware, dan hasil produk jadi berupa spanduk, kartu nama, stiker, mug, dll.

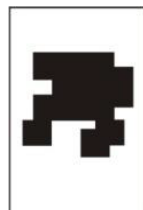
f. Teori praktek tipikal metode layout iklan

1. AXIAL



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

2. GROUP



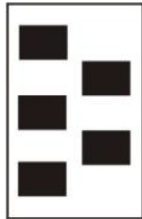
Layout ini menggunakan sejumlah elemen berupa foto yang diletakan berkelompok dalam suatu titik konsentrasi pandang pada halaman iklan karena bertujuan untuk satu pusat perhatian.

3. BAND BAND



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

4. PATH



Metode ini menyebar materi, baik berupa foto 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 suatu 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 kebalikan dari Z dan dipergunakan bagi pembaca yang menggunakan huruf non latin misalkan bahasa atau huruf Arab.

8. U



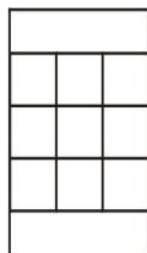
Metode iklan yang dipasang mengikuti huruf U.

9. GRID/SISTEM KOLOM



Model ini mirip dengan axial, tetapi letak 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

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

BAB II SPESIFIKASI

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 desain yang disetujui dan berhubungan antara hardware dan software pendukung yang sudah dan akan digunakan.

BAB III ANALISIS

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

BAB IV IMPLEMENTASI DESAIN

Dalam bab ini dijabarkan mengenai implementasi bentuk desain. 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 lampiran.