

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Dengan meningkatnya persaingan dalam media bisnis di bidang usaha yang bergerak dalam bidang penjualan barang maupun jasa tentunya sangat memerlukan media promosi guna mendukung dalam melakukan penawaran kepada masyarakat umum.

Promosi merupakan suatu kegiatan yang penting bagi perusahaan baik bagi perusahaan yang bergerak dalam bidang penyediaan barang maupun jasa. Oleh karena itu muncul berbagai media promosi yang beraneka ragam, salah satu dari beragam media tersebut adalah katalog. Katalog merupakan data singkat perusahaan ataupun kumpulan data produk yang berfungsi sebagai sarana promosi. Dalam pembuatan katalog harus mempunyai *cover* dan *layout* yang menarik, dan adapun pengertian *cover* adalah sampul atau bagian depan sebuah katalog, sedangkan *layout* adalah *setting* tata letak.

Saat ini penulis akan membantu memperkenalkan produk yang dijual oleh Distro Clothing Sport melalui katalog dalam bentuk media cetak yang tentunya akan sangat membantu produk yang ditawarkan oleh Distro Clothing Sport kepada masyarakat serta beberapa *stationary* sebagai penunjang.

Dengan melihat katalog masyarakat diharapkan dapat dengan cepat mengetahui profil usaha ataupun produk yang ditawarkan oleh Distro Clothing Sport. Dalam pembuatan katalog dan beberapa *stationary* ini penulis akan menggunakan beberapa *software* yang menunjang dalam pembuatan proyek ini. *Software* yang penulis gunakan adalah *Adobe photoshop CS3* dan *CorelDraw X4*.

2. Rumusan Masalah

Penulis mengambil pembahasan mengenai bagaimana cara untuk lebih memperkenalkan usaha Distro Clothing Sport kepada masyarakat umum, yaitu dengan cara mempromosikan dan mempublikasikan dengan membuat logo, katalog dan beberapa *stationary* untuk lebih memperkenalkan usaha Distro Clothing Sport.

Adapun permasalahan yang timbul antara lain :

- a. Bagaimana cara mendesain logo, katalog dan *stationary* sehingga terlihat menarik dan tidak membosankan ketika orang melihatnya, mulai dari penggunaan warna, bentuk, penempatan gambar, teks dan lain-lain.
- b. *Software* apa saja yang dipergunakan untuk membuat logo, katalog dan *stationary* untuk usaha Distro Clothing Sport.

3. Tujuan Penulisan

Laporan Tugas Akhir ini wajib dikerjakan oleh para mahasiswa/i STMIK Atma Luhur guna memenuhi salah satu syarat untuk kelulusan. Tugas Akhir ini mempunyai tujuan sebagai berikut :

- a. Agar mahasiswa/i dapat mempelajari, mengenal dan memahami dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari.
- b. Agar dapat membantu pihak distro dalam menarik pengunjung untuk mengenali produk dan profil distro sehingga tertarik untuk membeli.
- c. Ingin mengetahui lebih jauh tentang bagaimana proses desain pada Distro Clothing Sport.
- d. Ingin mendapatkan pengalaman dan pengetahuan dalam dunia kerja sebagai desain grafis di perusahaan.

Dengan demikian kegiatan ini dapat mempermudah mahasiswa/i beradaptasi dengan lingkungan kerja untuk mempersiapkan mahasiswa/i menjadi tenaga kerja yang terampil.

4. Ruang Lingkup / Batasan Masalah

Setelah penulis melakukan wawancara dengan berbagai rangkaian penelitian, penulis akan melakukan serangkaian kegiatan yang nantinya akan penulis lakukan dan diterpkan kedalam bentuk desain media cetak. Agar dalam penyusunan Tugas Akhir (TA) ini dapat terarah dan tidak menyimpang dari tujuan yang hendak dicapai maka diperlukan batasan-batasan masalah dalam waktu pembahasannya. Adapun batasan dalam penulisan Tugas Akhir ini antara lain desain logo, katalog, outlet, spanduk, kalender, mug, stiker.

5. Metode Penelitian

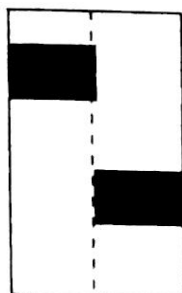
Metode penelitian adalah cara mengumpulkan informasi-informasi atau data-data yang diperlukan sebagai bahan untuk menyusun Laporan Tugas Akhir. Adapun metode penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

a. Observasi

Kegiatan ini dilakukan untuk mengumpulkan data dengan cara pengamatan langsung dengan memahami konsep yang dijalankan pada Distro Clothing Sport yang bergerak dalam bidang penjualan perlengkapan olahraga dan aksesoris. Sehingga penulis mengetahui serta mendapatkan apa yang dibutuhkan untuk membuat desain logo, katalog, outlate, spanduk, mug, kalender, stiker

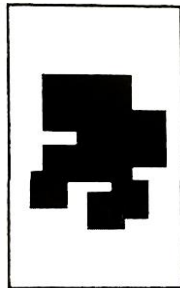
Teori praktek tipikal metode layout iklan :

1) AXIAL



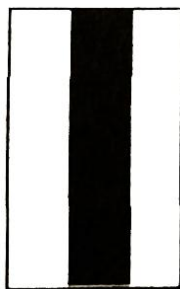
Elemen iklan diletakan berdasarkan sebuah sumbu yang diletakan pada posisi tertentu dihalaman iklan, dan pada metode ini akan ditampakan banyak bagian yang kosong.

2) GROUP



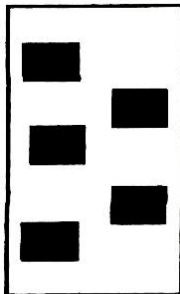
Layout ini menggunakan sejumlah elemen berupa foto yang diletakan berkelompok dalam suatu titik konsentrasi pandangan pada halaman iklan karena bertujuan untuk memberikan satu pusat perhatian.

3) BAND



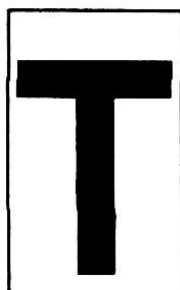
Elemen iklan dipasang membentang seperti sabuk tapi letaknya membujur vertical dan mem-*blocking* materi setinggi halaman iklan.

4) PATH



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

5) T



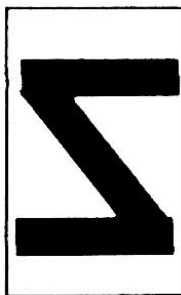
Model kuno yang membentuk huruf T tetapi efektif dan masih banyak digunakan.

6) Z



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

7) S



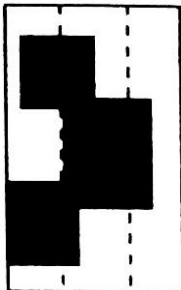
Metode layout iklan ini kebalikan dari Z dan dipergunakan bagi pembaca yang menggunakan huruf non latin misalkan bahasa atau huruf arab.

8) U



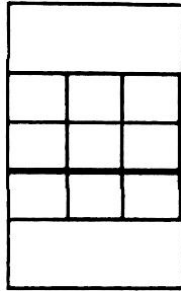
Metode iklan yang dipasang mengikuti huruf U.

9) *GRID*/SISTEM KOLOM



Model ini mirip dengan *axial*, tetapi letak dan ukuran elemen lebih memenuhi bidang iklan sehingga tidak hanya 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.

1) Memilih Jenis dan Media Publikasi

Setelah melakukan observasi penulis akan memilih media publikasi yang nantinya akan diterapkan sebagai sarana untuk lebih memperkenalkan usaha Distro Clothing Sport yang bergerak dalam bidang penjualan perlengkapan olahraga dan aksesoris. Untuk itu penulis berencana untuk membuat beberapa media promosi dan publikasi dalam bentuk digital maupun cetak.

2) Memutuskan Benda Publikasi

Setelah membagi pilihan benda publikasi kedalam bentuk cetak, maka penulis memutuskan untuk membuat desain katalog serta beberapa *stationary* dalam bentuk cetak dengan penggunaan material yang elegan dan berkualitas.

3) Mendesain

Dalam hal ini penulis menggunakan beberapa *software* yang tepat dan dengan apa yang penulis butuhkan untuk menghasilkan karya desain yang sesuai dengan apa yang penulis dan Distro Clothing Sport harapkan. Untuk membuat desain katalog serta beberapa jenis *stationary* penulis menggunakan *software Adobe Photoshop CS3* dan *CorelDraw X4*.

6. Sistematika Penulisan

Dalam sebuah laporan Tugas Akhir (TA) di perlukan sistematika pembahasan yang baik, agar pembahasan persoalan dan penyajian hasil laporan dapat tersrtuktur dengan baik, terarah, dan mudah dimengerti, Sistematika penulisan laporan ini terbagi dalam bebrapa bab yang tersusun sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang hal-hal yang berkaitan dengan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penulisan, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan secara keseluruhan.

BAB II : ORGANISASI DAN TEKNOLOGI

Bab ini menguraikan tentang organisasi yang terbentuk pada Distro Clothing Sport serta 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 hubungan antara *hardware* dan *software* pendukung yang sudah dan akan digunakan.

BAB III : ANALISIS

Bab ini menjelaskan tentang objek penelitian yang berisi konsep desain, *draft* dan materi dari objek yang akan diteliti. Analisis objek yang berisikan analisis dari objek penelitian.

BAB IV : IMPLEMENTASI DESAIN

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

BAB V : PENUTUP

Bab ini terdapat tentang kesimpulan dan saran yang diberikan penulis mengenai apa yang telah diteliti.