

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1. Latar belakang**

Dalam dunia *fashion* sangat dibutuhkan suatu desain dan publikasi sehingga dapat memberikan informasi dan kualitas terbaik. Salah satunya adalah, dimana majalah adalah penerbitan berkala yang berisi bermacam-macam artikel dalam subyek yang bervariasi. Majalah sebagai bentuk media publikasi memiliki segmentasi lebih sempit dan lebih terarah daripada surat kabar, maksudnya produk berorientasi pada segmen tertentu. Usia majalah jauh lebih panjang dari usia surat kabar atau buletin. Majalah memiliki kedalaman isi yang jauh berbeda dengan surat kabar atau buletin yang hanya menyajikan berita. Ada banyak cara untuk memperkenalkan suatu perusahaan atau produk kepada masyarakat umum. Salah satunya adalah dengan mempromosikan Perusahaan dengan berbagai macam cara, kali ini penulis akan mempromosikan macam-macam pakaian dan produk lainnya yang dijual di Fitri's Boutique Pangkalpinang dalam bentuk majalah dan beberapa publikasi lainnya. Dalam pembuatan majalah itu harus mempunyai cover dan layout yang menarik, dan adapun pengertian dari cover itu sendiri adalah sampul atau bagian depan sebuah majalah (atau bentuk media publikasi multipage design lainnya) yang harus didisain dengan unsur-unsur dapat menarik perhatian khalayak dan cover adalah bagian inti yang dapat menggambarkan secara sekilas dari isi sebuah publikasi multipage design tersebut. Dan pengertian dari layout itu sendiri adalah setting tata letak. Dan yang kami 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 sircus 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 kuat dengan ciri warna-warna Dasar dan menggunakan komposisi asimetris yang saling berkesinambungan dan kadang memiliki makna pengulangan. Dan saya menggunakan konsep de Stijl karena menurut penulis konsepnya sangat simpel modern, selain itu karena majalah yang penulis buat target audient adalah pendidikan jadi majalah ini termasuk majalah formal. Untuk

pemilihan warna penulis menggunakan prinsip harmonisasi warna supaya lebih serasi dan eye catching. Saat ini penulis berusaha untuk membantu memperkenalkan pakaian atau aksesoris di Fitri's Boutique melalui majalah cetak, serta beberapa stationary sebagai penunjang. Dengan cara ini orang akan lebih tertarik untuk melihat dan mengenal Fitri Boutique 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. 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 kami akan menggunakan beberapa software yang menunjang dalam pembuatan projek kami ini. Software yang kami gunakan adalah Adobe Photoshop CS4.

## **2. Rumusan Masalah**

Penulis mengambil pembahasan mengenai bagaimana cara untuk lebih memperkenalkan pakaian atau aksesoris di Fitri's Boutique Pangkalpinang kepada khalayak umum. Yaitu dengan cara mempublikasikan pakaian atau aksesoris di Fitri's Boutique Pangkalpinang dengan membuat media promosi dalam bentuk majalah digital maupun majalah cetak yang berisikan

mengenai bidang penjualan yang dijalani, serta membuat beberapa stationary untuk lebih memperkenalkan Boutique dan Produknya.

Adapun permasalahan yang timbul antara lain :

- a. Fitri's Boutique belum memiliki media publikasi yang baik, sehingga konsumen dan calon konsumen hanya mengetahui Fitri's Boutique beserta pakaian dan aksesoris pakaian yang dijual melalui dari mulut ke mulut saja.
- b. Kurang menariknya desain tempat Fitri's Boutique sehingga membuat calon konsumen dan kosumen menjadi kurang tertarik untuk datang ke Fitri's Boutique Pangkalpinang.

### **3. Tujuan Penulisan**

TA (Tugas Akhir) yang saya lakukan ini merupakan hasil riset yang saya lakukan di Fitri's Boutique Pangkalpinang. TA ini saya buat dengan tujuan agar Fitri's Boutique Pangkalpinang menjadi lebih dikenal oleh masyarakat Bangka Belitung umumnya dan masyarakat Pangkalpinang khususnya melalui beberapa media publikasi yang akan saya desain berdasarkan riset yang saya lakukan di Fitri's Boutique Pangkalpinang. Selain untuk mengenalkan Fitri's Boutique Pangkalpinang kepada masyarakat, TA (Tugas Akhir) ini saya buat dengan tujuan untuk membantu agar penjualan di Fitri's Boutique Pangkalpinang bisa meningkat.

### **4. Batasan Masalah**

- a. Arti penting atau peranan topik pembicaraan atau penelitian Setelah penulis melakukan wawancara dan berbagai rangakain 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 Fitri's Boutique Pangkalpinang, penulis berusaha untuk memahami konsep dan bidang yang dijalankan Fitri's Boutique Pangkalpinang selaku Boutique tempat penulis riset 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 Fitri's Boutique Pangkalpinang yang bergerak dalam bidang perdagangan. 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 bagus kualitasnya.

4) Mendesign

Dalam hal ini saya menggunakan beberapa software yang tepat dan sesuai dengan apa yang saya butuhkan untuk menghasilkan karya design yang sesuai dengan apa yang saya dan sekolah harapkan. Untuk membuat majalah cetak, serta beberapa jenis stationary kami menggunakan software Adobe Photoshop CS4.

b. Perlunya pengembangan / peningkatan di bidang topik design

penulis berusaha untuk membuatkan hasil karya yang terbaik untuk Fitri's Boutique Pangkalpinang dengan cara lebih mempromosikan Fitri's Boutique Pangkalpinang 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 penulisan laporan TA(Tugas Akhir) ini penulis menggunakan berbagai metode yang digunakan yaitu;

- a. Studi lapangan tentang Fitri's Boutique Pangkalpinang yang bergerak dibidang perdagangan dalam bentuk cetak berupa pengoperasian software , hardware, dan hasil produk jadi berupa majalah, pin, mug, 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 yan 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 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 banya 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 TA (Tugas Akhir) 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 lampiran.