

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang**

Promosi merupakan suatu kegiatan yang sangat penting bagi perusahaan baik yang bergerak dalam bidang penyediaan barang maupun jasa. Oleh karena itu muncullah berbagai media promosi yang beranekaragam. Salah satu dari media tersebut adalah katalog. Katalog merupakan data singkat perusahaan atau produk yang bersifat tetap dalam jangka waktu panjang. Dengan melihat katalog masyarakat diharapkan dapat dengan cepat mengetahui profile usaha atau produk yang ditawarkan.

Saat ini penulis akan membantu memperkenalkan produk yang dianjurkan oleh Galyh Shop dengan katalog serta beberapa stationary sebagai penunjang. Dengan cara ini orang akan lebih tertarik untuk melihat dan mengetahui produk – produk yang ditawarkan oleh Galyh Shop. Toko tersebut bergerak dalam bidang penjualan baju, celana dan aksesoris. 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 dipromosikan.

Dalam pembuatan katalog ini akan menggunakan beberapa software yang menunjang dalam pembuatan projek penulis ini. Software yang penulis gunakan adalah Corel Draw dan Adobe photoshop CS2.

### **2. Rumusan Masalah**

Penulis mengambil pembahasan mengenai bagaimana cara untuk lebih memperkenalkan usaha Galyh Shop kepada Masyarakat umum, yaitu dengan cara mempublikasikan usaha Galyh Shop dengan membuat media promosi dalam bentuk majalah digital maupun majalah cetak yang berisikan mengenai bidang

dijalani, serta membuat beberapa stationary untuk lebih memperkenalkan Usaha Galyh Shop.

Adapun permasalahan yang timbul antara lain :

- a. Bagaimana cara mendesign media publikasi yang komunikatif dan efektif dalam promosi Galyh Shop
- b. Media-media apa saja yang efektif untuk melakukan kegiatan promosi Galyh Shop.

### **3. TujuanPenulisan**

Tujuan Tugas Akhir (TA) yang penulis ini lakukan di atas ingin dapat mencari solusi untuk memperbaiki sistem yang ada dan menerapkan ilmu pengetahuan yang telah penulis pelajari diperkuliahan di dalam dunia kerja serta agar mahasiswa mendapatkan pengalaman yang lebihluas.

Berdasarkan pemikiran tersebut, Penulis berencana akan membuat media promosi Galyh Shop dalam bentuk media cetak, serta beberapa stationary yang tentunya akan sangat membantu untuk lebih memperkenalkan Galyh Shop.

### **4. Ruang Lingkup / Batasan Penelitian**

Ruang lingkup permasalahan desain dibatasi hanya pada konsep desain, proses desain dan mewujudkan media informasi sebagai contoh yang akan digunakan dalam menginformasikan dan mempromosikan Galyh Shop berupa media : Logo, Katalog, Brosur, Mug, Kartu nama, Pin, Spanduk, Nota dan Kalender.

### **5. MetodePenelitian**

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 Galyh Shop 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 design seperti majalah cetak dan majalah digital, serta beberapa stationary dengan penggunaan material kertas dan teknik cetak dalam bentuk sablon dan emboss.

**d. Medesign**

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 butuhkan untuk menghasilkan karya design yang 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 CS2 dan Coreldraw

**e. Studi Lapangan**

Tentang Usaha Nama distro yang bergerak dibidang perdagangan Umum dalam bentuk cetak berupa pengoperasian software , hardware, dan hasil produk jadi berupa majalah, paper bag, tag name, dll

**f. Teori praktik tipikal metode layout iklan**

**1. AXIAL**



Elemen iklan diletakkan 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 photo 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 photo teks secara zigzag 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**



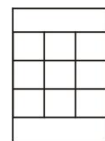
Metode iklan yang dipasang mengikuti huruf U

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/ fhoto secara rapi menyerupai kotak – kotak papan catur dan cocok digunakan untuk elemen raster sama atau fhoto – fhoto 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 design yang disetujui dan berhubungan antara hardware dan software pendukung yang sudah dan akan digunakan.

### **BAB III                    ANALISI**

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.