

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Katalog adalah daftar barang atau benda yang disusun untuk tujuan tertentu. Katalog sebagai bentuk media publikasi memiliki segmentasi lebih sempit dan lebih terarah dari pada Brosur, maksudnya produk berorientasi pada segmen tertentu. Usia Katalog jauh lebih panjang dari usia Brosur. Katalog memiliki kedalaman isi yang jauh berbeda dengan Brosur yang hanya menyajikan Produk.

Ada banyak cara untuk memperkenalkan suatu perusahaan kepada masyarakat umum. Salah satunya adalah dengan mempromosikan Perusahaan dengan berbagai macam cara, kali ini Penulis akan mempromosikannya Brother Heroes Distro dalam bentuk katalog dan beberapa *stationary*. Dalam pembuatan majalah itu harus mempunyai cover dan layout yang menarik, dan adapun pengertian dari cover itu sendiri adalah sampul atau bagian depan sebuah Katalog (atau bentuk media publikasi *multipage design* lainnya) yang harus didesain dengan unsur-unsur dapat menarik perhatian *khalayak* dan *cover* adalah bagian inti yang dapat menggambarkan secara sekilas dari isi sebuah publikasi *multipage design* tersebut.

Penulis akan memberikan tampilan yang berbeda dalam Katalog yang akan kami buat. Dengan cara ini orang akan lebih tertarik untuk melihat dan mengetahui produk-produk yang ditawarkan oleh Brother Heroes Distro. Toko tersebut bergerak dalam bidang penjualan pakaian, celana, dan aksesoris pria. Penulis akan memberikan tampilan yang berbeda mulai dari penggunaan warna, teks, gambar, dan posisi dalam penyusunan gambar-gambar produk yang akan dipromosikan.. Selain itu dalam penempatan teks dengan *typografi* yang merupakan seni memilih

dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia agar Katalog yang saya buat tidak terlihat monoton.

Dalam pembuatan katalog ini, Penulis akan menggunakan beberapa software yang menunjang dalam pembuatan proyek ini. Adapun Software yang penulis gunakan adalah *Corel Draw X4* dan *Adobe Photoshop CS2*.

2. Rumusan Masalah

Penulis mengambil pembahasan mengenai bagaimana cara untuk lebih memperkenalkan Brother Heroes Distro kepada khalayak umum. Yaitu dengan cara mempublikasikan Brother Heroes Distro dengan membuat media promosi dalam bentuk Katalog yang berisikan mengenai bidang usaha yang dijalani, serta membuat beberapa *stationary* untuk lebih memperkenalkan Brother Heroes Distro.

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

- a. Bagaimana cara mendesain katalog yang akan kami 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 mendesign media yang efektif dan komunikatif untuk mempromosikan Brother Heroes Distro supaya lebih dikenal dimasyarakat khususnya Pangkalpinang?

3. Tujuan Penulisan

Tujuan perancangan meliputi dua bagian yaitu Tujuan Umum dan Tujuan Khusus, adapun tujuan tersebut adalah :

- a. Tujuan Umum
 - 1) Sebagai syarat kelulusan dalam menempuh ujian akhir Diploma III di Jurusan Manajemen Informatika, Program Studi Manajemen

Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Atma Luhur Pangkalpinang.

- 2) Tugas Akhir ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan perbandingan untuk mahasiswa Manajemen Informatika yang lain dalam mengerjakan Tugas Akhir selanjutnya.
- b. Tujuan Khusus
- 1) Mengetahui media-media komunikasi visual apa saja yang efektif dan komunikatif untuk mempromosikan Brother Heroes Distro
 - 2) mampu mendesain media yang tepat untuk mempromosikan Brother Heroes Distro.

4. Ruang lingkup / batasan masalah

a. Arti penting atau peranan topik pembicaraan atau penelitian

Setelah melakukan wawancara dan berbagai rangkaian penelitian. Penulis akan melakukan serangkaian kegiatan yang nantinya akan penulis lakukan dan penulis terapkan dalam berbagai macam jenis desain media publikasi untuk mendapatkan hasil desain majalah yang baik dan tentunya dapat diterima oleh semua golongan masyarakat. Adapun kegiatan-kegiatan yang harus penulis terapkan dalam metode penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1. Memilih Jenis dan Media Publikasi

Setelah melakukan observasi, penulis akan memilih media publikasi yang nantinya akan diterapkan sebagai sarana untuk lebih memperkenalkan bisnis yang ada pada usaha Brother Heroes Distro yang bergerak di bidang penjualan pakaian, dan aksesoris pria. Untuk itu penulis berencana untuk membuat beberapa media publikasi dalam bentuk digital maupun cetak.

2. Memutuskan Benda Publikasi

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

3. Mendesign

Dalam hal ini Penulis akan menggunakan beberapa software yang tepat dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan untuk menghasilkan karya desain yang sesuai dengan apa yang Penulis dan tempat usaha harapkan. Untuk membuat majalah cetak, majalah digital, serta beberapa jenis *stationary*, maka penulis menggunakan aplikasi Software Adobe Photoshop CS2 dan Coreldraw X4.

b. Perlunya pengembangan / peningkatan di bidang topik desain

Penulis berusaha untuk membuatkan hasil karya yang terbaik untuk usaha Brother Heroes Distro dengan cara lebih mempromosikan Usaha Brother Heroes Distro kedalam beberapa bentuk media publikasi, dan Penulis berusaha menggabungkan beberapa macam software desain grafis kedalam berbagai macam-macam wujud desain berupa desain digital maupun cetak. Tidak hanya itu, Penulis juga akan memilih dan juga 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

Agar mendapatkan data yang akurat dalam Tugas Akhir ini maka digunakanlah metode–metode pengumpulan data. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah

1. Studi Lapangan

Usaha Brother Heroes Distro yang bergerak dalam bidang Perdagangan Umum dalam bentuk cetak berupa pengoperasian software, hardware, dan hasil yang berupa produk jadi seperti majalah, kalender, paper bag, tag name, dll.

2. Teori praktek tipikal metode layout iklan

a. AXIAL

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

b. 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.

c. BAND BAND

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

d. PATH

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

e. T

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

f. Z

Teknik ini adalah untuk meratakan perhatian diseluas permukaan yang ada padahalaman ini digunakan pada iklan baris latin yang dibaca dari kiri kekanan dengan permainan typografi.

g. S

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

h. U

Metode iklan yang dipasang mengikuti huruf U.

i. GRID/SISTEM KOLOM

Model ini mirip dengan tipe axial, tetapi letak dan ukuran elemen lebih memenuhi bidang iklan sehingga tidak banyak bidang yang kosong.

j. CHECKERBOARD/PAPAN CATUR

Merupakan Metode yang memasang elemen-elemen gambar atau foto secara rapi menyerupai kotak-kotak papan catur dan cocok untuk digunakan pada elemen raster yang 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 yang berisikan latar belakang, tujuan penulisan, ruang lingkup/batasan masalah, 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 desain, 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 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.