

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar belakang

Majalah adalah penerbitan berkala yang berisi bermacam-macam artikel dalam subjek yang bervariasi. Majalah memiliki segmentasi lebih sempit dan lebih tertuju pada tema atau masalah tertentu dibandingkan surat kabar yang hanya menyajikan berita.

Ada banyak cara untuk memperkenalkan suatu perusahaan kepada masyarakat umum. Salah satunya adalah dengan mempromosikan perusahaan atau toko yang cukup besar, kali ini saya akan mempromosikan toko komputer Alif Com dalam bentuk majalah, stationary dan brosur. Dalam pembuatan majalah dan brosur itu harus mempunyai *cover* dan *layout* yang menarik perhatian, dan adapun pengertian *cover* adalah sampul atau bagian depan sebuah majalah yang harus didisain dengan unsur-unsur yang dapat menarik perhatian khalayak dan *cover* adalah bagian inti yang dapat menggambarkan sekilas dari isi sebuah publikasi multipage design tersebut.

Dan pengertian dari layout adalah setting tata letak. Yang saya ketahui layout itu ada beberapa macam:

- 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 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 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. *Frame Layout* – Suatu tampilan media informasi dimana border/bingkai/frame-nya membentuk suatu naratif (mempunyai cerita).
- e. *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.

Dalam kegiatan ini saya menggunakan konsep *Two Mortises Layout* karena sesuai dengan riset Tugas Akhir desain grafis pembuatan majalah dan brosur. Tujuan pembuatan tersebut yaitu untuk menarik perhatian pelanggan untuk datang berkunjung dan membeli di toko komputer Alif Com.

Saya berusaha untuk memperkenalkan toko komputer Alif Com kepada masyarakat umum melalui majalah dan brosur dengan mendesain memberikan tampilan warna dan desain yang menarik.

2. Rumusan masalah

Dalam pembahasan ini berisi tentang bagaimana cara untuk lebih memperkenalkan toko komputer Alif Com kepada masyarakat umum. Yaitu dengan mempublikasikan toko komputer Alif Com dengan membuat media promosi dalam bentuk majalah, stationary dan brosur mengenai bidang usaha yang dijalani.

Adapun permasalahan yang timbul antara lain :

- a. Bagaimana cara mendesign majalah dan brosur yang saya buat semenarik mungkin mulai dari warna, penempatan teks, layout dan lain-lain agar dapat menarik dan tidak terlihat membosankan ketika orang membacanya dan langsung mengunjungi toko komputer Alif Com.
- b. Software apa saja yang akan penulis pergunakan untuk membuat majalah, stationary dan brosur pada toko komputer Alif Com.

3. Tujuan penulisan

Penulisan Tugas Akhir yang bertema publikasi dan promosi desain diharapkan dapat membantu mempromosikan toko komputer Alif Com Kepada Masyarakat agar banyak yang mengunjungi dan membeli di toko tersebut melalui majalah, stationary dan brosur yang penulis buat.

Tugas Akhir ini bertujuan agar penulis dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah penulis pelajari diperkuliahan didalam dunia kerja serta mendapat pengalaman yang lebih luas lagi.

4. Batasan masalah

Dalam memusatkan masalah yang ada dan agar tidak menyimpang dari pokok pembahasan, maka penulis hanya membatasi masalah pada proses pembuatan desain pada majalah, stationary dan brosur, yaitu :

- a. Memilih jenis dan media publikasi
- b. Memutuskan benda publikasi
- c. Mendesign

5. METODE PENELITIAN

Dalam rangka penulisan laporan tugas akhir adapun metode pendekatan yang di gunakan adalah sebagai berikut :

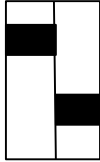
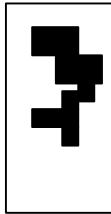
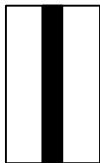
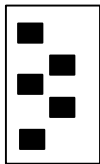
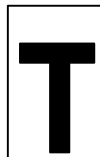
a. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yaitu mendapatkan data dengan cara :

- 1) Observasi

Kegiatan ini dilakukan untuk mengumpulkan data dengan cara pengamatan langsung dengan memahami konsep yang dijalankan toko Alif Com selaku tempat penulis melakukan riset Tugas Akhir.

b. 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 ditempatkan banyak bagian kosong.
2.  *GROUP*
Layout ini menggunakan sejumlah elemen berupa foto yang di letakan berkelompok dalam satu titik konsentrasi pandang pada halaman iklan karena bertujuan untuk memberikan satu pusat perhatian.
3.  *BAND*
Elemen iklan dipasang membentang seperti sabuk tapiletaknya membujur vertikal dan membloking materi sebagai 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 bayak digunakan.

6. Sistematika Penulisan

Agar penulisan dapat menjelaskan tentang laporan Tugas Akhir ini secara terurai dengan baik , maka penulisan perlu disusun secara sistematis, adapun sistematika penulisan yang digunakan untuk menyusun laporan Tugas Akhir ini sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II ORGANISASI DAN TEKNOLOGI

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

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 DAN DESAIN

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

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