

Katalog adalah daftar barang atau benda yang disusun untuk tujuan tertentu. Katalog sebagai bentuk media publikasi memiliki segmentasi lebih sempit dan lebih terarah daripada 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 saya akan mempromosikannya Elvida.Com 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.

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 sirkus 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 saya konsepnya sangat simpel modern, selain itu karena Katalog yang saya buat target *audient* adalah Konsumen Elvida.Com jadi Katalog ini termasuk Katalog biasa. Untuk pemilihan warna kami menggunakan prinsip harmonisasi warna supaya lebih serasi dan *eye catching*.

Saat ini saya berusaha untuk membantu memperkenalkan Elvida.Com Katalog, serta beberapa *stationary* sebagai penunjang. Dengan cara ini orang akan lebih tertarik untuk melihat dan mengenal Elvida.Com tentu saja dengan tampilan yang tepat, sesuai, dan dapat menarik perhatian banyak orang.

Saya akan memberikan tampilan yang berbeda dalam Katalog 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 Katalog yang saya buat tidak terlihat monoton.

Beberapa contoh arti warna, seperti putih sebagai warna yang paling terang, melambangkan cahaya. Abu-abu merupakan warna yang paling netral dengan tidak adanya sifat atau kehidupan spesifik. Merah bersifat menakutkan, ekspansif (meluas), dominan (berkuasa), aktif. Kuning dengan sinarnya wakil dari hal-hal atau benda yang bersifat cahaya, momentum dan mengesankan sesuatu. 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 Katalog ini kami akan menggunakan beberapa software yang menunjang dalam pembuatan projek kami ini. Software yang kami gunakan adalah *Adobe Photoshop CS*, *Coreldraw X4*.

## **2. Rumusan Masalah**

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

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

- a. Bagaimana cara mendesign 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 mendesain media yang efektif dan komunikatif untuk mempromosikan Elvida.Com ?

### **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 Pangkal Pinang.
- 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 Elvida.Com
- 2) Mampu mendesain media yang tepat untuk mempromosikan Elvida.Com

### **4. Batasan Masalah**

Agar pembahasan Tugas Akhir Desain Grafis ini tidak terlalu luas maka permasalahan yang dibahas meliputi bagaimanakah proses mendesain media komunikasi visual Elvida. Com mulai dari proses perancangan dan perwujudannya.

### **5. Metode Penelitian**

- a. Pengumpulan Data

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

- 1) Pengumpulan Data Primer

Metode Pengumpulan Data Primer adalah metode pengumpulan data yang pertama kali dilakukan pencatatan oleh peneliti. (Marzuki , 1977: 11). Adapun metode pengumpulan data primer yang digunakan penulis adalah:

a) Observasi

Observasi (Pengamatan) , yaitu kegiatan mencermati langsung secara visual terhadap kondisi obyek penelitian.Observasi dilakukan setelah mencermati data sekunder serta memperoleh masukan dari berbagai narasumber. Pada metode ini dilakukan pengamatan dan pencatatan secara langsung mengenai keadaan, suasana yang ada Di Elvida.Com.

b) Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan untuk mencari data dengan cara tanya jawab secara langsung kepada narasumber yang disebut informan. Pada metode ini tanya jawab di lakukan secara langsung dengan Anak Buahnya Elvida.Com, Bang Andi Marwanto sebagai pihak yang dianggap mampu memberikan informasi secara mendetail mengenai data-data yang berhubungan dengan Elvida.Com. Seperti data mengenai Biography Elvida.Com , Profile Elvida.Com, dan lain-lain yang berkaitan dengan Elvida.Com

2) Pengumpulan Data Sekunder

Adalah pengumpulan data yang diperoleh dari pihak-pihak lain, artinya data tersebut tidak diusahakan sendiri pengumpulannya seperti macam-macam publikasi , biro statistik , dan sumber bacaan lain.(Marzuki, 1977: 11). Metode pengumpulan data sekunder yang dipakai penulis antara lain :

a) Kepustakaan

Metode ini menggunakan literatur untuk data komparatif dalam menunjang semua data yang diperoleh dari berbagai sumber kepustakaan untuk memperoleh teori-teori dan mempelajari peraturan-peraturan yang berhubungan dengan penulisan ini dan menunjang keabsahan data yang diperoleh di lapangan (Moloeng , 2001: 113)

Pada metode ini mahasiswa mempelajari berbagai literatur yang ada hubungannya dengan proses perancangan dan kebun binatang perancangan media komunikasi Visual untuk mempromosikan Elvida.Com dan data-data lain yang mendukung.

b) Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data yang dilakukan dengan kategorisasi dan klasifikasi, bahan-bahan tertulis yang berhubungan dengan masalah perancangan media promosi yang nantinya akan di transfer/dicatat (Nawawi, 1998: 133) Metode ini dilakukan untuk mewakili Elvida.Com dan media-media promosi yang telah dimiliki sebagai bukti yang dapat dipertanggung jawabkan.

c) Internet

Secara harfiah, internet (kependekan dari *interconnected-networking*) ialah rangkaian komputer yang terhubung di dalam beberapa rangkaian. Manakala Internet ialah sistem komputer umum, yang terhubung secara global dan menggunakan TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*) sebagai protocol pertukaran paket.

Rangkaian internet yang terbesar dinamakan Internet. Cara menghubungkan rangkaian dengan kaedah ini dinamakan *internetworking*.

Melalui metode pengumpulan data lewat internet, kita bisa mendapatkan informasi sesuai dengan kata kunci yang kita ketik di kolom searching. Jadi Internet adalah salah satu metode pengumpulan data yang sangat efektif dan sangat murah serta sudah sangat gampang diakses dimana saja.

## 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 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.