

**KATALOG OFFICIAL MERCHANDISE “NOIR666METERS”**

**KARYA AKHIR**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual Strata Satu*



**MUHAMAD FAUZAN**

**2018/18027130**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
DEPARTEMEN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN KARYA AKHIR**

**KATALOG OFFICIAL MERCHANDISE NOIR666METERS**

**Nama** : Muhamad Fauzan  
**NIM/BP** : 18027130/2018  
**Program Studi** : Desain Komunikasi Visual  
**Departemen** : Seni Rupa  
**Fakultas** : Bahasa dan Seni

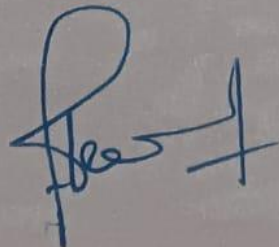
**Padang, 17 Mei 2023**

**Disetujui dan disahkan oleh:  
Dosen Pembimbing**



**Dini Faisal, S.Ds., M.Ds.**  
**NIP. 19840909.201404.2.003**

**Kepala Departemen Seni Rupa**



**Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.**  
**NIP. 19830201.200912.2.001**

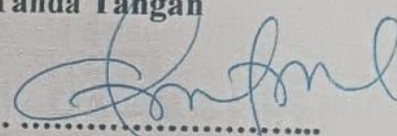
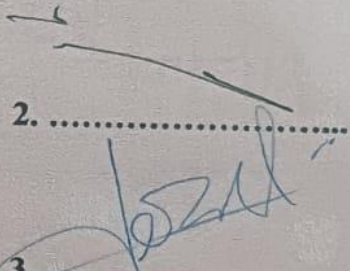
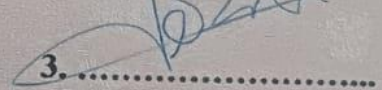
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan  
Didepan Penguji Karya Akhir  
Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa Dan Seni  
Universitas Negeri Padang

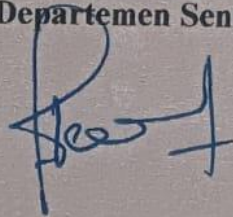
Judul : Katalog *Official Merchandise* Noir 666 meters  
Nama : Muhamad Fauzan  
NIM/BP : 18027130/2018  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Departemen : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 5 Juni 2023

Tim Penguji

	Nama/NIP	Tanda Tangan
1. Pembimbing	: <u>Dini Faisal, S.Ds., M.Ds.</u> NIP. 19840909.201404.2.003	1. 
2. Penguji 1	: <u>San Ahdi, S.Sn., M.Ds.</u> NIP. 19791216.200812.1.004	2. 
3. Penguji 2	: <u>Defrizal Saputra, S.Ds., M.Sn.</u> NIP.19871223.2019031.013	3. 

Mengetahui  
Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.  
NIP. 19830201.200912.2.001

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, \*Skripsi/Karya Akhir dengan judul

Katalog official Merchandise "NIRBBB meters."

adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.

2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Mei 2023

Saya yang menyatakan,

  
Muhamad Fauzan  
NIM. 18027120

## KATALOG OFFICIAL MERCHANDISE “NOIR666METERS”

**Muhamad Fauzan<sup>1</sup>, Dini Faisal<sup>2</sup>**  
**Universitas Negeri Padang**  
**Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kec. Padang Utara, Kota Padang**  
**Sumatera Barat, 25171, Indonesia**  
Email: Muhammad.fauzan9975@gmail.com

### ABSTRAK

Noir666meters merupakan lapak yang menjual kaos/*t-shirt* official *merchandise* lokal band yang ada di Indoensia berlokasi di Kota Padang, Sumatera Barat. Untuk saat ini, noir666meters cenderung menjual produknya melalui media sosial saja yaitu via Instagam, untuk penjualan online store sepertinya belum bisa dilakukan karena terkendala dalam berbagai hal seperti, lapak yang masih terlalu dini untuk mendirikan offline store, modal yang tersedia juga belum mumpuni untuk membuka toko, oleh karena itu Perancangan ini bertujuan untuk merancang katalog lapak Noir666meters. Dimana tampilan katalog Noir666meters sebagai media promosi dalam penullisan ini dapat mudah dikenali oleh target *audience* dan memberikan impact dalam meningkatkan awareness masyarakat terhadap lapak Noir666meters di Sumatera Barat, khususnya di Kota Padang. Metode yang digunakan dalam perancangan katolog ini adalah 4D (*Four-d*) memiliki tahapan perancangan *define, design, development, dan desissment*. Solusi permasalahan proses perancangan dimulai dari analisis data, dokumentasi dan wawancara dengan *owner* Noir666meter. Perancangan meliputi media utama berupa katalog dimulai dari meliputi layout kasar, kemudian layout komprehensif, validasi desain, final produk, dan terakhir pameran karya akhir. Sehingga hasil yang didapatkan dari 30 target *audience* yang terdiri dari owner, mahasiswa DKV, *freelance*, pelajar/siswa, dan masyarakat didapatkan hasil pada aspek tampilan *visual*, aspek kemudahan menerima informasi, aspek kemudahan memahami informasi dan apsek efektifitas karya dengan kesimpulan hasil aspek penilaian pada rentang skala 4-5 (memuaskan-sangat memuaskan).

**Kata kunci:** katalog, *Official Merchandise*, Lapak, *Four-D*, Noir666meters.

## OFFICIAL MERCHANDISE CATALOGUE “NOIR666METERS”

**Muhamad Fauzan<sup>1</sup>, Dini Faisal<sup>2</sup>**

**Universitas Negeri Padang**

**Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kec. Padang Utara, Kota Padang  
Sumatera Barat, 25171, Indonesia**

Email: Muhammad.fauzan9975@gmail.com

### ***ABSTRACT***

Noir666meters is a stall that sells official t-shirts for local band merchandise in Indonesia located in Padang City, West Sumatra. For now, noir666meters tends to sell its products through social media only, namely via Instagram, because the stalls are still too early to establish offline stores, the available capital is also not qualified to open a store, therefore this design aims to design a catalog of Noir666meters stalls. Where the display of the Noir666meters catalog as a promotional medium in this process can be easily recognized by the target audience and has an impact in increasing public awareness of the Noir666meters stall in West Sumatra, especially in Padang City. The method used in this catalogist design is 4D (Four-d) has stages of define, design, development, and desissment design. The solution to the design process problem starts from data analysis, documentation and interviews with the owner of Noir666meter. The design includes the main media in the form of a catalog starting from covering rough layouts, then comprehensive layouts, design validation, final products, and finally the final work exhibition. So that the results obtained from 30 target audiences consisting of owners, DKV students, freelance, students / students, and the community obtained results in aspects of visual appearance, aspects of ease of receiving information, aspects of ease of understanding information and apsek effectiveness of works with the conclusion of the results of assessment aspects in the range of a scale of 4-5 (satisfactory-very satisfactory).

**Keywords:** *catalogue, official merchandise, market, four-d, noir666meters.*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur perancang ucapkan kepada Allah SWT, atas berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya hingga saat ini perancang dapat menyelesaikan karya akhir yang berjudul Katalog *Official Merchandise* “Noir666meters”. Karya akhir ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan strata satu pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang. Perancang mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dini Faisal, S.Ds., M.Ds., selaku pembimbing yang sangat berdedikasi dalam memberikan arahan dan waktu bimbingan dalam mewujudkan karya akhir ini. Tidak lupa perancang mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kepada Orang Tua penulis dan seluruh keluarga yang selalu mendoakan dan mendukung keputusan penulis.
2. Ibu Eliya Febriyeni, S.Pd, M.Sn., selaku Kepala Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Dini Faisal, S.Ds., M.Ds. selaku pembimbing karya akhir perancang dan Koordinator Prodi Desain Komunikasi Visual.
4. Bapak San Ahdi, S.Sn, M.Ds. serta Bapak Defrizal Saputra, S. Ds , M.Sn. selaku penguji yang telah meluangkan waktunya untuk menguji perancang.
5. Bapak Fauzan Aulia, S.Ds., M.Sn. selaku pembimbing akademik yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing perancang.
6. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Bahasa dan Seni yang telah membantu perancang selama menuntut ilmu di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

7. Rekan-rekan yang telah memberikan semangat dan dukungan kepada perancang untuk menyelesaikan karya akhir.
8. Terima kasih saya ucapkan kepada kedua orang tua saya tercinta dan tersayang, dan juga kepada adek saya yang paling ganteng dan juga kakak saya yang paling cantik. Tugas akhir ini saya persembahkan sepenuhnya kepada dua orang hebat dalam hidup saya, Papa dan Mama. Keduanya lah yang membuat segalanya menjadi mungkin sehingga saya bisa sampai pada tahap di mana tugas akhir ini akhirnya selesai. Terima kasih atas segala pengorbanan, nasihat dan doa baik yang tidak pernah berhenti kalian berikan kepada saya. Selamanya bersyukur dengan keberadaan kalian sebagai kedua orang tua tercinta dan tersayang bagi cita-cita dan keinginan saya. I Love u more and more.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas dukungan yang diberikan kepada perancang dalam menyelesaikan karya akhir ini. Perancang menyadari mungkin masih banyak kekurangan dalam penulisan karya akhir ini baik yang berasal dari isi, materi dan hasil dari karya akhir ini.

Maka dari itu perancang berharap adanya kritikan dan saran untuk menyempurnakan segala kekurangan. Akhir kata perancang berharap semoga Karya Akhir ini menjadi sesuatu yang dapat memberi manfaat kepada pembaca pada umumnya dan perancang khususnya. Aamiin.



Padang, Mei 2023

Perancang

Muhamad Fauzan

## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB 1</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Orisinalitas .....	5
F. Tujuan Perancangan.....	6
<b>BAB II</b> .....	<b>7</b>
A. Kajian Praktis.....	7
1. Data Verbal .....	7
2. Data Visual .....	10
B. Kajian Teoritis .....	11
1. Katalog .....	11
2. Promosi.....	12
3. Media Promosi .....	13
4. Layout.....	14
5. Fotografi .....	15
6. Tipografi.....	16
C. Karya Relevan .....	17
D. Kerangka Konseptual.....	20
<b>BAB III</b> .....	<b>21</b>
A. Metode Perancangan.....	21
B. Metode Analisis Perancangan.....	23
C. Pendekatan Kreatif.....	24
D. Tujuan Kreatif.....	25
E. Strategi Kreatif.....	26
F. Media Utama dan Media Pendukung .....	26
G. Jadwal Kerja .....	28
<b>BAB IV</b> .....	<b>29</b>
A. Teori Media .....	29
1. <i>Layout</i> .....	29
2. Tipografi.....	29
3. Warna .....	30
4. Visual Perancangan .....	30
B. Pendekatan kreatif .....	31
1. Media Utama .....	31

2. Media Pendukung.....	32
1. Bendera.....	32
2. <i>Lanyard</i> .....	32
3. <i>Paper Bag</i> .....	33
4. <i>Social Media</i> .....	33
5. Korek Api.....	33
6. Stiker.....	34
7. <i>Plastic Bag</i> .....	34
8. Poster.....	34
9. <i>Motion Graphic</i> .....	34
3. Rancangan Anggaran Biaya.....	35
C. <i>Layout Kasar</i> .....	35
1. <i>Layout Kasar Media Utama</i> .....	35
2. <i>Layout Kasar Media Pendukung</i> .....	37
1. Bendera.....	37
2. <i>Lanyard</i> .....	37
3. <i>Paper Bag</i> .....	37
4. Sosial Media.....	38
5. Korek Api.....	38
6. Stiker.....	38
7. <i>Plastic Bag</i> .....	39
8. Poster.....	39
9. <i>Motion Graphic</i> .....	39
D. <i>Layout Komprehensif</i> .....	41
1. <i>Layout Komprehensif Media Utama</i> .....	41
2. <i>Layout Komprehensif Media Pendukung</i> .....	42
1. Bendera.....	42
2. <i>Lanyard</i> .....	42
3. <i>Paper Bag</i> .....	42
4. Sosial Media.....	43
5. Korek Api.....	43
6. Stiker.....	43
7. <i>Plastik Bag</i> .....	44
8. Poster.....	44
9. <i>Motion Graphic</i> .....	44
E. <i>Final Design</i> .....	45
1. <i>Final Design Media Utama</i> .....	46
2. <i>Final Design Media Pendukung</i> .....	47
1. Bendera.....	47
2. <i>Lanyard</i> .....	48
3. <i>Paper Bag</i> .....	48
4. Sosial Media.....	49
5. Korek Api.....	49
6. Stiker.....	50
7. <i>Plastic Bag</i> .....	50
8. Poster.....	51
9. <i>Motion Graphic</i> .....	51
E. Uji Kelayakan.....	53

<b>BAB V</b> .....	<b>56</b>
A. Kesimpulan.....	56
B. Saran .....	56

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Produk T-shirt Noir666meters Morfem - Dramaturgi Underground. ....	10
Gambar 2. Produk <i>T-shirt</i> Noir666meters Teenage Death Star – Longway. ....	10
Gambar 3. Produk <i>T-shirt</i> Kelompok Penerbang Roket - Record Station....	10
Gambar 4. Produk <i>T-shirt</i> Morfem – Morfzilla. ....	11
Gambar 5. Halaman <i>Home Website</i> Maternal Disaster. ....	18
Gambar 6. Katalog Logitech.....	19
Gambar 7. <i>Palette</i> warna. ....	30
Gambar 8. <i>Layout</i> kasar <i>cover</i> dan belakang <i>cover</i> . ....	35
Gambar 9. <i>Layout</i> kasar halaman 1 dan 2.....	36
Gambar 10. <i>Layout</i> kasar halaman 3 dan 4.....	36
Gambar 11. <i>Layout</i> kasar halaman 5 dan 6.....	36
Gambar 12. <i>Layout</i> kasar bendera. ....	37
Gambar 13. <i>Layout</i> kasar <i>lanyard</i> .....	37
Gambar 14. <i>Layout</i> kasar <i>Paper bag</i> ....	38
Gambar 15. <i>Layout</i> kasar Sosial Media. ....	38
Gambar 16. <i>Layout</i> kasar Korek Api. ....	38
Gambar 17. <i>Layout</i> kasar Stiker. ....	39
Gambar 18. <i>Layout</i> kasar <i>Plastic bag</i> . ....	39
Gambar 19. <i>Layout</i> kasar Poster. ....	39
Gambar 20. <i>Layout</i> kasar <i>Motion Graphic</i> . ....	39
Gambar 21. <i>Layout</i> kasar <i>Motion Graphic</i> . ....	41
Gambar 22. <i>Layout</i> kasar <i>Motion Graphic</i> . ....	42
Gambar 23. <i>Layout</i> kasar <i>Motion Graphic</i> ....	42
Gambar 24. <i>Layout</i> kasar <i>Motion Graphic</i> ....	42
Gambar 25. <i>Layout</i> kasar <i>Motion Graphic</i> ....	42
Gambar 26. <i>Layout</i> kasar <i>Motion Graphic</i> ....	43
Gambar 27. <i>Layout</i> komprehensif <i>cover</i> dan belakang <i>cover</i> ....	43
Gambar 28. <i>Layout</i> komprehensif halaman 1 dan 2 .....	43
Gambar 29. <i>Layout</i> komprehensif halaman 3 dan 4 .....	44
Gambar 30. <i>Layout</i> komprehensif halaman 5 dan 6 .....	44
Gambar 31. <i>Layout</i> komprehensif bendera. ....	46
Gambar 32. <i>Layout</i> komprehensif <i>Lanyard</i> . ....	46
Gambar 33. <i>Layout</i> komprehensif <i>Paper bag</i> .....	47

Gambar 34. <i>Layout</i> komprehensif Sosial Media .....	47
Gambar 35. <i>Layout</i> komprehensif Korek Api. ....	47
Gambar 36. <i>Layout</i> komprehensif Stiker. ....	48
Gambar 37. <i>Layout</i> komprehensif <i>Plastic bag</i> .....	48
Gambar 38. <i>Layout</i> komprehensif Poster. ....	49
Gambar 39. <i>Layout</i> komprehensif <i>Motion Graphic</i> .....	44
Gambar 40. <i>Layout</i> komprehensif <i>Motion Graphic</i> .....	44
Gambar 41. <i>Layout</i> komprehensif <i>Motion Graphic</i> .....	44
Gambar 42. <i>Layout</i> komprehensif <i>Motion Graphic</i> .....	44
Gambar 43. <i>Layout</i> komprehensif <i>Motion Graphic</i> .....	44
Gambar 44. <i>Layout</i> komprehensif <i>Motion Graphic</i> .....	44
Gambar 45. <i>Layout</i> komprehensif <i>Motion Graphic</i> .....	44
Gambar 46. <i>Layout Final Design</i> cover dan belakang cover .....	44
Gambar 47. <i>Layout Final Design</i> halaman 1 dan 2 .....	44
Gambar 48. <i>Layout Final Design</i> halaman 3 dan 4 .....	44
Gambar 49. <i>Layout Final Design</i> halaman 5 dan 6 .....	44
Gambar 50. <i>Layout Final Design</i> bendera.....	44
Gambar 51. <i>Layout Final Design</i> Lanyard.....	44
Gambar 52. <i>Layout Final Design</i> Paper bag.....	44
Gambar 53. <i>Layout Final Design</i> Sosial Media .....	44
Gambar 54. <i>Layout Final Design</i> Korek Api .....	44
Gambar 55. <i>Layout Final Design</i> Stiker .....	50
Gambar 56. <i>Layout Final Design</i> Plastik bag .....	50
Gambar 57. <i>Layout Final Design</i> Poster .....	51
Gambar 58. <i>Layout Final Design</i> <i>Motion Graphic</i> .....	51
Gambar 59. <i>Layout Final Design</i> <i>Motion Graphic</i> .....	52
Gambar 60. <i>Layout Final Design</i> <i>Motion Graphic</i> .....	52
Gambar 61. <i>Layout Final Design</i> <i>Motion Graphic</i> . ....	52
Gambar 62. <i>Layout Final Design</i> <i>Motion Graphic</i> . ....	50
Gambar 63. <i>Layout Final Design</i> <i>Motion Graphic</i> .....	50
Gambar 64. <i>Layout Final Design</i> <i>Motion Graphic</i> .....	53

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal Kerja .....	28
Tabel 2. Jenis <i>Font</i> yang Digunakan dalam Perancangan katalog <i>official merchandise</i> Noir666meters.....	30
Tabel 3. Rancangan Anggaran Biaya .....	35
Tabel 4. Uji Kelayakan .....	53

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Konseptual. ....	20
------------------------------------	----



# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Noir666meters adalah lapak yang menjual kaos *Official Merchandise* band lokal yang bergerak dibidang *fashion*, berada di Kota Padang, Sumatera Barat. Noir666meters hadir pada akhir tahun 2021. Noir berasal dari bahasa Perancis yang berarti hitam, gelap dan menyeramkan. Lapak ini juga tergolong masih baru di Kota Padang, Sumatera Barat. namun dilihat dari target pasarnya lapak ini memiliki potensi yang besar untuk berkembang serta siap untuk berkompetitif satu sama lain. Untuk saat ini Noir666meters dalam penjualannya masih berfokus pada *online store* saja, yaitu melalui sosial media Instagram. *Owner* sekaligus pengelola Noir666meters ini adalah Rizki Ramadhan dan merupakan lulusan Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang.

Lapak ini menjual berbagai macam *Merchandise* dari band-band lokal yang ada di Indonesia. Untuk saat ini, Noir666meters sendiri masih menjual *Merchandise* band berupa *t-shirt*/kaos saja. Memakai kaos band favorit menjadi suatu kebanggaan tersendiri. Selain itu, saat ini kaos band sudah menjadi salah satu tren *fashion* di Indonesia. Di tahun 2021 tren memakai kaos band semakin populer ke berbagai kalangan dan usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. *Merchandise* merupakan suatu cara untuk mempromosikan sebuah band, karena membeli *t-shirt*/kaos band yang kita sukai dan membelinya merupakan salah satu cara untuk mendukung band

kesukaan, dan *merchandise* merupakan penghasilan terbesar band selain manggung.

Di Kota Padang sendiri memang sudah banyak lapak dan brand-brand lokal yang mulai tumbuh bahkan ada yang sudah lama berdiri, seperti Destroyer, Galanthus Nivalis, Awakening Apparel, dan lain-lain. Ini merupakan salah satu tantangan bagi Noir666meters untuk lebih menggalakkan lapak dalam media promosi agar tidak ketinggalan dalam menonjolkan nama dari lapak kompetitor. Karena Noir666meters termasuk brand lokal yang masih baru, dimana tidak semua kalangan yang bisa ditarik untuk menjadi konsumen dan menyukainya, hanya beberapa kalangan tertentu yang bisa menjadi target *audience* seperti, kalangan penyuka musik keras, metal, punk, rock, soft dan selera *fashion* yang sama.

Terdapat berbagai macam *genre* musik yang dijual kaos band di lapak ini, mulai dari musik *hardcore* hingga musik yang *soft* seperti band Kelompok Penerbang Roket, The Sigit, Morfem, the Adams, Mocca, Jason Ranti, Sore ze band dan lainnya.

Noir666meters telah mengalami pasang surut penjualan selama hampir satu tahun berdiri, dan mengalami permasalahan penjualan semenjak 1-2 bulan terakhir, setelah keluarnya artikel terbaru dari Noir666meters, tentunya media promosi dari Noir666meters ini masih sangat kurang. Bertolak dari permasalahan di atas sehingga diperlukannya media promosi untuk mendorong *awareness* masyarakat untuk mengetahui keberadaan dari Noir666meters, serta *merch* apa saja yang dijual oleh lapak ini.

Menyikapi permasalahan tersebut selayaknya Noir666meters memiliki katalog sebagai media informasi mengenai produk yang dijual. dari segi ekonomi penggunaan katalog dapat menghemat biaya promosi dan sangat efektif dalam penjualan produk, Hal ini disebabkan bahwa katalog sangat berperan dalam membantu promosi atau omset penjualan untuk mengkomunikasikan dan menginformasikan mengenai spesifikasi produk, pengecakan harga, dan ukuran. Noir666meters diharapkan mampu memberi kepuasan terhadap pelanggan dalam memperkenalkan lapak kepada konsumen.

Katalog sangat dibutuhkan sebagai media promosi yang efektif dan ekonomis untuk tujuan media promosi *Official Merchandise* Noir666meters. Penulis mengangkat masalah ini dikarenakan ingin memberikan *impact* terhadap penjualan produk berupa *t-shirt*/kaos melalui media promosi yang akan direalisasikan dalam bentuk katalog.

Bertitik tolak dari uraian di atas dapat dijelaskan bahwa kelebihan dari katalog memudahkan konsumen dalam memilih suatu produk yang sesuai dengan keinginan dari semua daftar harga produk. Melihat target *audience* dari lapak Noir666meters, maka penulis bersepakat dengan *owner* Noir666meters untuk melakukan suatu proyek dimana proyek tersebut, penulis bersedia membuatkan promosi melalui media visual dan melibatkan lapak Noir666meters. Dengan katalog yang dapat dengan mudah di tampilkan di berbagai media terutama media cetak dan digital, seperti katalog, dan sosial media Instagram. lainnya. Selain menyampaikan informasi mengenai produk, katalog tersebut bisa dijadikan untuk media

promosi dan meningkatkan *awareness* terhadap lapak Noir666meters. Dengan demikian penulis membuat judul dari Karya Akhir ini adalah: **“Katalog Official Merchandise Noir666meters”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat ditemukan beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut :

1. Perlunya media yang efektif untuk meningkatkan *impact* penjualan memberikan *awareness* terhadap lapak Noir666meters.
2. Eksistensi lapak Noir666meters masih belum dikenal di Sumatera Barat, khususnya di Kota Padang.
3. Turunnya angka penjualan produk dari lapak Noir666meters dalam beberapa waktu terakhir.

## **C. Batasan Masalah**

Sesuai dengan identifikasi masalah yang dikemukakan, perancangan katalog *Official Merchandise* Noir666meters akan berfokus pada kemudahan dan memperkenalkan dan memberikan *impact* serta meningkatkan *awareness* penjualan terhadap lapak Noir666meters meliputi spesifikasi produk, harga produk dan ukuran produk. Dengan mempertimbangkan keramahan tampilan, untuk mudah di mengerti dan digunakan oleh target *audience* dilapak Noir666meters di Sumatera Barat, khususnya di Kota Padang.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan, maka penulis dapat merumuskan masalah yaitu: Bagaimana merancang katalog yang menarik, efektif, dan komunikatif sehingga kedepannya mudah dikenali oleh target *audience*, agar memberikan *impact* dan meningkatkan *awareness* masyarakat terhadap lapak Noir666meters di Sumatera Barat, khususnya di Kota Padang.

#### **E. Orisinalitas**

Perancangan Media Promosi Noir666meters dibuat berdasarkan Sumber, yaitu berupa data-data yang telah dikumpulkan melalui wawancara *owner* Noir666meters. Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa perancangan katalog agar dapat memperkenalkan, serta meningkatkan nilai jual dari lapak Noir666meters nantinya. Penulis akan berusaha untuk menyampaikan semua informasi terkait dengan lapak Noir666meters, yaitu bagaimana memvisualisasikan unsur tema yang diangkat.

Masalah yang diangkat adalah sesuatu yang faktual dan bukan mengada-ngada, serta yang dirancang penulis jauh dari duplikasi atau penjiplakan. Pernyataan yang penulis berikan merupakan bukti bahwa perancangan katalog *Official Merchandise* Noir666meters merupakan karya yang orisinal dari desainer untuk penyelesaian tugas akhir.

## **F. Tujuan Perancangan**

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan, perancangan ini bertujuan untuk merancang katalog lapak Noir666meters. Dimana tampilan katalog Noir666meters agar terlihat menarik, efektif, dan komunikatif terhadap media promosi Noir666meters sehingga kedepannya mudah dikenali oleh target *audience*, agar memperkenalkan dan memberikan *impact* serta meningkatkan *awareness* masyarakat terhadap lapak Noir666meters di Sumatera Barat dan sekitarnya.