## **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

# 1.1. Latar Belakang

Perkembangan dunia multimedia dan desain grafis, Henry Cole menjadi salah seorang yang paling berpengaruh dalam pendidikan desain di Inggris, ia meyakinkan pemerintah tentang pentingnya desain dalam sebuah jurnal yang berjudul *Journal of Design and Manufactures*. Dia menyelenggarakan *The Great Exhibition* sebagai perayaan atas munculnya teknologi industri modern dan desain bergaya *Victoria*.

Dari tahun 1891 sampai 1896, percetekan William Morris Kelmscott mempublikasikan buku karya desain grafis yang dibuat oleh gerakan Arts and Crafts, dan membuat buku dengan desain yang lebih bagus dan elegan untuk dijual kepada orang-orang kaya. Morris membuktikan adanya potensi pasar untuk produk-produk desain grafis. Morris juga mempelopori pemisahan desain grafis dari seni rupa. Karya-karya Morris dan karya pergerakan Private Press secara langsung mempengaruhi Art Nouveau, dan secara tidak langsung mempengaruhi perkembangan desain grafis pada awal abad ke 20.

Pada pertengahan 1980, kedatangan desktop publishing serta pengenalan sejumlah aplikasi perangkat lunak grafis memperkenalkan satu generasi desainer pada manipulasi image dengan komputer dan penciptaan image 3D yang sebelumnya adalah merupakan kerja yang susah payah. Desain grafis dengan komputer memungkinkan perancang (desainer) untuk melihat efek dari layout atau perubahan tipografi dengan seketika tanpa menggunakan tinta atau pena, atau untuk mensimulasikan efek dari media tradisional tanpa perlu menuntut banyak ruang.

Pada umumnya komputer dianggap sebagai alat yang sangat diperlukan dalam industri desain grafis. Komputer dan aplikasi perangkat lunak umumnya dipandang, oleh para profesional kreatif, sebagai alat produksi yang lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan metode tradisional. Akan tetapi, beberapa

perancang grafis melanjutkan penggunaan alat manual dan tradisional dalam berkarya, seperti misalnya *Milton Glaser*.

Pada dasarnya desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda. Desain merupakan langkah awal sebelum memulai membuat suatu benda, seperti baju, furniture, bangunan dan sebagainya. Pada saat pembuatan desain biasanya mulai memasukkan unsur sebagai pertimbangan, perhitungan, dan cita rasa, sehingga bisa dibilang bahwa sebuah desain merupakan bentuk perumusan dari berbagai unsur termasuk berbagai macam pertimbangan di dalamnya.

SMA Negeri 1 Air Gegas adalah Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri yang berlokasi di Propinsi Kepulauan Bangka Belitung Kabupaten Bangka Selatan dengan alamat Desa Air Gegas. SMA Negeri 1 Airgegas merupakan salah satu instansi pendidikan di kabuaten Bangka Selatan yang selalu berusaha untuk meningkatkan mutu baik dalam hal prestasi maupun pelayanan serta media promosi. Dimana SMA Negeri 1 Airgegas pada saat ini, masih memiliki kekurangan pada media promosi.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis akan membuat media promosi SMA Negeri 1 Air Gegas dengan beberapa media promosi berupa logo OSIS, spanduk, brosur, kalender, plakat, company profile. Dalam pembuatan logo OSIS, spanduk, brosur, kalender, plakat, penulis akan memberikan tampilan yang berbeda mulai dari penggunaan teks, warna, gambar dan posisi dalam penyusunan gambar-gambar yang akan dipromosikan. Dalam pembuatan branding, stationary, media promosi dan company profile akan menggunakan Photoshop CS6, CorelDraw X5 dan Sony Vegas. Untuk itu penulis mengambil judul "PENERAPAN DESAIN DAN MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PUBLIKASI PADA SMA NEGERI 1 AIR GEGAS".

#### 1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan diuraikan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana menentukan konsep yang sesuai dengan kondisi SMA Negeri 1 Air Gegas yang nantinya akan diterapkan dalam pembuatan logo OSIS, brosur, spanduk, kalender, palakat dan *Company Profile*?
- b. Bagaimana cara mendesain logo OSIS, brosur, spanduk, kalender, plakat dan *company profile* yang menarik mulai dari warna, teks, dan penampatan gambar?

## 1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- a. Penulis membuat *branding* yaitu logo OSIS yang menggunakan aplikasi *CorelDraw X5*.
- b. Penulis membuat stationary yaitu kalender dan plakat yang menggunakan aplikasi *Photoshop CS6*.
- c. Penulis membuat media promosi yaitu brosur dan spanduk yang menggunakan aplikasi *Photoshop CS6*.
- d. Penulis akan membuat *Company Profile* yang akan menggunakan aplikasi *Sony Vegas*.

# 1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

# 1.4.1. Tujuan

- a. Menentukan konsep yang sesuai.
- b. Membuat rancangan media promosi pada SMA Negeri 1 Air Gegas
- c. Membuat video profil SMA Negeri 1 Air Gegas

## 1.4.2. Manfaat

- a. Membantu suatu media promosi menjadi lebih unggul
- b. Meningkatkan kualitas sekolah / pendidikan dengan meningkatkan dan menguatkan identitas sekolah / pendidikan.

c. Dikenali banyak masyarakat dan menimbulkan ketertarikan serta keinginan untuk mengikuti suatu media yang dipromosikan tersebut.

# 1.5. Metode Pengumpulan Data

Dalam rangkaian pengumpulan data dan informasi yang diperlukan, penulis menggunakan beberapa metode diantaranya:

#### a. Observasi

Penulis mengumpulkan data secara langsung dengan melihat objek yang diteliti di SMA Negeri 1 Air Gegas. Metode ini bersifat umum tapi menyeluruh yang dapat dimanfaatkan sebagai dasar penelitian.

## b. Wawancara

Dalam hal ini penulis mengumpulkan data dengan cara tanya jawab dengan pihak Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Air Gegas untuk mengetahui secara jelas permasalahan yang dihadapi.

## c. Studi Pustaka

Selain melakukan observasi dan wawancara, penulis juga mengumpulkan data dengan cara studi pustaka. Di dalam metode ini penulis memperoleh data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku yang relevan dan ada kolerasinya dengan hal yang akan dibahas.

# 1.6. Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh pembaca untuk menelusuri dan memahami secara ringkas permasalahan dalam penulisan Tugas Akhir (TA) ini, maka penulis menggunakan sistematika penulisan.

# BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menguraikan secara umum latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup/batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

## BAB II METODE PENELITIAN

Dalam penyusun Tugas Akhir (TA) ini, metode penelitian yang digunakan penulis yaitu dengan cara mengumpulkan data mengenai keadaan secara langsung dari atau tepatnya yang menjadi objek penelitian untuk mendapatkan data secara relevan. Teknik pengumpulan data yang penulis lakukan dalam mencari dan mengumpulkan data serta mengolah informasi yang diperlukan menguunakan beberapa metode sebagai berikut.

# BAB III KONSEP PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang tahapan dalam mendesain dalam sebuah perancangan desain ada beberapa tahap yang perlu dilakukan, sehingga akurasi dalam proses pengerjaan sesuai dengan yang diharapkan, mulai dari survey lokasi, konsep awal desain, perencanaan, perancangan dan pelaksanaan.

# BAB IV IMPLEMENTASI DESAIN DAN MULTIMEDIA

Bab ini menjelaskan analisa sistem yang diusulkan dengan menggunakan photoshop cs6 dan corel draw x4 dari sistem yang diimplementasikan, serta pembahasan secara detailfinal elisitas yang ada dibab sebelumnya, dijabarkan secara satu ersatu dengan menerapkan konsep sesudah adanya sistem yang diusulkan.

# BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didapatkan pada bab sebelumnya dan saran-saran penulis.