



**DESAIN PENDIDIKAN DAN PUBLIKASI
PADA SD NEGRI 22
PANGKALPINANG**

Oleh:

FEBRI YANSAH

1122300103

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG**

Juli 2014



**DESAIN PENDIDIKAN DAN PUBLIKASI
PADA SD NEGRI 22
PANGKALPINANG**

**TUGAS AKHIR
DIAJUKAN SEBAGAI SYARAT MERAIH
GELAR AHLI MADYA**

Oleh:

FEBRI YANSAH

1122300103

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG**

Juli 2014



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : FEBRI YANSAH
Nim : 1122300103
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : DESAIN PENDIDIKAN DAN PUBLIKASI PADA
SD NEGERI 22 PANGKALPINANG.

Pangkalpinang, 14 Juli 2014

Dosen Penguji :

Ketua,


(Okkita Rizan, M.Kom)

Anggota,


(Syafrul Irawadi, M.Kom)


Ketu Program Studi,


(Melati Suci Mayasari, M.Kom)

Dosen Pembimbing,


(Melati Suci Mayasari, M.Kom)

Ketua

STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M.Sc)



Pembantu Ketua

Bidang Akademik,

(Bambang Adiwidoto, M.Kom)

ABSTRAKSI

SD Negeri 22 Pangkalpinang, merupakan badan pendidikan bagi sekolah dasar. Saat ini masyarakat umum hanya mengenal SD Negeri 22 Pangkalpinang sebagai Sekolah Dasar dari pihak sekolah ke masarakat umum. Sedangkan sekarang banyak sekali saingan dari bidang pendidikan lainnya khususnya dari Dinas Pendidikan Perovinsi .Kepulauan Bangka-Belitung. Untuk itu penulis mencoba untuk membantu memperkenalkan SD Negeri 22 Kota Pangkalpinang terutama melalui media publikasi. Banyak pendidikan negeri yang menggunakan media publikasi untuk lebih memperkenalkan pendidikan mereka kepada masyarakat luas. Dengan adanya persaingan yang ketat saat ini pendidikan saling berlomba-lomba untuk mempromosikan sekolah dan kualitas pendidikan mereka. Semakin banyak dan beragam arus informasi yang ada saat ini, maka publikasi adalah sebuah solusi yang tepat untuk menyebarluaskan informasi kepada orang banyak. Salah satu cara yang digunakan untuk mempublikasikan sesuatu adalah dengan menggunakan media massa. Media massa merupakan alat atau cara yang digunakan seorang komunikator untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan kepada masyarakat luas khususnya di Bangka Belitung.

KATA PENGANTAR

Pertama-tama penulis ingin mengucapkan syukur Alhamdulillah. Segala Puji dan Syukur yang sebesar-besarnya penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya yang telah memberikan kelancaran, kemudahan dan pertolongan kepada penulis sehingga penulisan tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Adapun tujuan penulisan tugas akhir ini sebagai bagian dari syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya Komputer pada jenjang studi Diploma Tiga (DIII) Program Studi Manajemen Informatika di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang. Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis mengambil judul: **“Desain Pendidikan Dan Publikasi Pada SD Negeri 22 Pangkalpinang Bangka Belitung”**.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, namun demikian penulis berharap semoga ini dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi STMIK Atma Luhur, khususnya untuk jurusan Manajemen Informatika juga kepada SD Negeri 22 Pangkalpinang, mudah-mudahan desain pendidikan dan publikasi dapat meningkatkan kemajuan pendidikan dan pemasaran luas agar lebih berkualitas.

Sebagai ungkapan rasa syukur, penulis tidak lupa sampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berjasa dalam penulisan tugas akhir ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan

kepada :

1. Allah SWT, yang telah mengizinkan penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini, karena hanya dengan ijin-Mu, semua hal yang ada didunia ini dapat terjadi.
2. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

3. Ibu Melati Suci Mayasari, M.Kom selaku Program Studi Manajemen Informatika.
4. Ibu Melati Suci Mayasari, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan Tugas Akhir.
5. Ibu Riantiniar , SH selaku Kepala Sekolah SD Negeri 22 Pangkalpinang.
6. Orang tua yang selalu mendukung dan mendoakan kepada penulis sehingga terselesaikanya Tugas Ahir ini.
7. Keluarga, yang telah memberi doa dan semangatnya.
8. Teman-teman se-angkatan STMIK Atma Luhur yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, terima kasih atas dukungan, pembelajaran ilmu, bantuan serta do'anya selama ini.

Akhir kata penulis mohon maaf apabila dalam penyusunan tugas akhir ini masih terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan.Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pihak yang telah membaca tugas akhir ini.

Pangkalpinang, Juli 2014

Penulis

DAFTAR GAMBAR

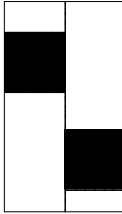
	Halaman
Gambar II.1 : Struktur Organisasi.....	9
Gambar III.1 : Draft Logo	16
Gambar III.2 : Draft Sepanduk	17
Gambar III.3 : Draft isi Profil	18
Gambar III.4 : Draft Cover Profil	19
Gambar III.5 : Draft Kop Surat	20
Gambar III.6 : Draft Brosur Cover Dan Isi	21
Gambar III.7 : Draft Bosur Isi	22
Gambar III.8 : Draft Bet	23
Gambar IV.1 : Draft Logo	30
Gambar IV.2 : Draft Spanduk	31
Gambar IV.3 : Draft isi Profil	32
Gambar IV.4 : Draft Cover Profil	33
Gambar IV.5 : Draft Kop Surat	34
Gambar IV.6 : Draft Brosuri Cover Dan Isi	35
Gambar IV.7 : Draft Brosur Isi.....	36
Gambar IV.8 : Draft Bet.....	37

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Lembar Hasil Karya Desain	
A-1 : Hasil Cetak Stationary Logo	41
A-2 : Hasil Cetak Stationary Sapanduk.....	42
A-3 : Hasil Cetak Stationary Profil	43
A-4 : Hasil Cetak Stationary Profil.....	44
A-5 : Hasil Cetak Stationary Kop Surat	45
A-6 : Hasil Cetak Stationary Brosur	46
A-7 : Hasil Cetak Stationary Brosur	47
A-8 : Hasil Cetak Stationary Bet	48
Lampiran B : Surat Keterangan Riset	
Lampiran C : Kartu Bimbingan TA	

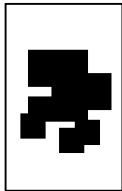
DAFTAR SIMBOL

1. AXIAL



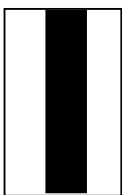
Elemen iklan diletakan berdasarkan sebuah sumbu yang diletakan pada posisi tertentu dihalaman iklan, dan pada metode ini akan ditampakan banyak bagian yang kosong.

2. GROUP



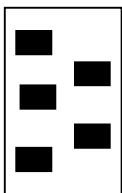
Layout ini menggunakan sejumlah elemen berupa foto yang diletakan berkelompok dalam suatu titik konsentrasi pandang pada halaman iklan karena bertujuan untuk memberikan satu pusat perhatian.

3. BAND



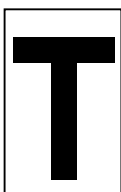
Elemen iklan dipasang membentang seperti sabuk tapi letaknya membujur vertikal dan memblockng materi setinggi halaman iklan.

4. PATH



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

5. T



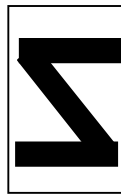
Model kuno yang membentuk huruf T tetapi efektif dan masih banyak digunakan

6. Z



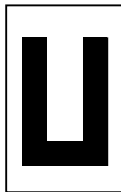
Teknik ini adalah untuk meratakan perhatian diseluruh permukaan halaman ini digunakan pada iklan baris latin yang dibaca dari kiri ke kanan dengan permainan typografi.

7. S



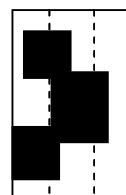
Metode layout iklan ini kebalikan dari Z dan dipergunakan bagi pembaca yang menggunakan huruf non latin misalkan bahasa atau huruf Arab.

8. U



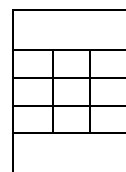
Metode iklan yang dipasang mengikuti huruf U.

9. GRID/SISTEM KOLOM



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

10. CHECKERBOARD/PAPANCATUR



Metode yang memasang elemen-elemen gambar/ foto secara rapi menyerupai kotak-kotak papan catur dan cocok digunakan untuk elemen raster sama atau foto-foto yang sama.

DAFTAR ISI

	Halaman
Abstraksi	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Gambar.....	iv
Daftar Lampiran	v
Daftar simbol.....	vi
Daftar Isi.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang.....	1
2. Rumusan Masalah	2
3. Tujuan Penulisan	2
4. Batasan Masalah.....	2
5. Metode Penelitian.....	3
6. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II ORGANISASI DAN TEKNOLOGI	
1. Tinjauan Organisasi.....	7
a. Sejarah SD Negeri 22 Pangkalpinang	7
b. Struktur Organisasi SD Negeri 22 Pangkalpinang	9
2. Spesifikasi Hardware.....	10
Teori Singkat Tentang Hardware	10
a. Spesifikasi Hardware Yang Digunakan	12
b. Teori singkat tentang konsep design yang telah disetujui dan hardware yang digunakan	13
3. Spesifikasi Teknologi Software.....	14
a. Teori Singkat Tentang Software.....	14
b. Softwer Yang Akan Digunakan	15

BAB III ANALISIS

1. Objek Penelitian	16
2. Analisis Objek	24
3. Stationary SD Negeri 22 Pangkalpinang.....	25
4. Proposal Konsep Desain.....	26
a. Observasi	26
b. Memilih Jenis dan Media Publikasi	27
c. Memutuskan Benda Publikasi	27
d. Membuat Sketsa Dasar (Blue print)	27
e. Mendesain	27
f. Pengoreksian	27
g. Melakukan Proses Cetak	28
h. Finising	28
5. Konsep Desain Ajuan	28
a. Material	28
b. Tehnik Cetak	28
c. Alasan digunakan bahan atau material	29

BAB IV IMPLEMENTASI DESAIN

1. Implementasi Bentuk Desain.....	30
------------------------------------	----

BAB V PENUTUP

1. Kesimpulan.....	38
2. Saran	38

DAFTAR PUSTAKA

66

Lampiran A Lembar Hasil Karya Desain

40

Lampiran B Surat Keterangan Riset

49

Lampiran C Kartu Bimbingan TA.....

50