

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan sangat dibutuhkan suatu desain dan publikasi, sehingga dapat memberikan kualitas terbaik. Salah satunya adalah brosur. Brosur sebagai bentuk media publikasi yang memiliki segmentasi lebih sempit dan terarah dibandingkan surat kabar, maksudnya produk berorientasi pada segmen tertentu. Brosur memiliki kedalaman isi yang jauh berbeda dengan surat kabar yang hanya menyajikan berita.

Ada banyak cara untuk memperkenalkan suatu pendidikan kepada masyarakat umum. Salah satunya dengan mempromosikan pendidikan dengan berbagai macam cara, kali ini penulis akan mempromosikan pendidikan SDIT ALAM BIRUNI Sungailiat dalam bentuk brosur dan beberapa publikasi lainnya. Dalam membuat brosur ini harus ada cover dan layout yang menarik. Ada pun pengertian dari cover itu adalah sampul atau bagian depan brosur yang harus didesain dengan unsur-unsur yang dapat menarik perhatian dan menggambarkan secara sekilas dari isi sebuah publikasi multipage desain tertentu. Sedangkan layout itu sendiri setting dan tata letak.

Hal tersebut yang membuat penulis untuk memilih judul Desain Pendidikan dan Publikasi Pada SDIT ALAM BIRUNI Sungailiat dalam mempromosikan sekolah dengan menggunakan media publikasi.

2. Rumusan Masalah

Penulis mengambil pembahasan mengenai bagaimana cara untuk lebih memperkenalkan Pendidikan SDIT ALAM BIRUNI Sungailiat kepada khalayak umum. Yaitu dengan cara mempublikasi Pendidikan SDIT ALAM BIRUNI Sungailiat dengan menggunakan media digital maupun brosur yang berisikan

mengenai bidang pendidikan yang dijalani. Adapun masalah yang timbul antara lain:

- a. Software apa saja yang akan penulis gunakan untuk membuat majalah dan stationary untuk SDIT ALAM BIRUNI Sungailiat ?
- b. Bagaimana cara mendesain majalah yang akan penulis buat semenarik mungkin mulai dari warna, layout, penempatan teks dan lain-lain agar dapat terlihat lebih menarik ketika orang melihat dan membacanya ?

3. Batasan Masalah

Dalam hal ini penulis melakukan pengamatan langsung ke sekolah, penulis berusaha untuk memusatkan masalah yang ada agar tidak menyimpang dari pokok pembahasan maka batasan masalah hanya akan membahas pada masalah yang hanya berkaitan dengan desain pendidikan dan publikasi.

a. Memilih Jenis Dan Media Publikasi

Penulis akan memilih media publikasi yang nantinya akan diterapkan sebagai sarana untuk lebih memperkenalkan SDIT ALAM BIRUNI Sugailiat yang bergerak dalam bidang keagamaan. Untuk itu penulis berencana membuat beberapa media publikasi dalam bentuk digital maupun cetak.

b. Memutuskan Benda Publikasi

Setelah membagi pilihan benda publikasi kedalam bentuk cetak dan digital, maka penulis memutuskan untuk membuat desain seperti brosur cetak maupun digital, serta beberapa stationary dengan menggunakan material kertas yang elegan.

c. Mendesain

Penulis menggunakan beberapa software yang tepat dan sesuai dengan apa yang penulis butuhkan untuk menghasilkan karya desain yang sesuai dengan penulis dan sekolah harapkan. Untuk membuat brosur cetak, brosur digital serta beberapa jenis stationary penulis menginginkan software Adobe Photoshop CS2 dan CorelDraw X4. Produk yang menggunakan software-software

tersebut berupa kartu pelajar, kop surat, spanduk, brosur, logo, kartu SPP, pin, kalender, majalah dan keramik.

4. Tujuan Penulisan

Tujuan dari penulisan ini adalah membantu sekolah SDIT ALAM BIRUNI Sungailiat untuk mendesain sistem yang ada hingga dapat menganalisa dan membantu kegiatan SDIT ALAM BIRUNI Sungailiat secara efektifitas dan efisien jauh lebih baik lagi, sehingga dapat :

- a. Membantu mempromosikan SDIT ALAM BIRUNI Sungailiat kepada khalayak umum dalam penerimaan siswa baru.
- b. Menghasilkan desain-desain yang spesifikasinya dari tiap kegiatan yang ada di SDIT ALAM BIRUNI Sungailiat.

5. Metode Penelitian

Penelitian TA (Tugas Akhir) ini bahan-bahan yang diambil bukan hanya berasal dari pengetahuan penulis sendiri, tetapi juga pada beberapa referensi dari beberapa pihak sekolah dan dari data-data yang diambil dari tempat riset tentunya.

Dalam upaya mendapatkan referensi dan data –data sebagai bahan analisa penulis menggunakan berbagai metode yang digunakan yaitu :

- a. Studi lapangan tentang Pendidikan SDIT ALAM BIRUNI Sungailiat yang bergerak dibidang Keagamaan dalam bentuk cetak berupa pengoperasian Software, hardwae. Penulis berusaha untuk memahami konsep dan bidang yang dijalankan SDIT ALAM BIRUNI Sungailiat selaku sekolah tempat penulis mengerjakan TA (Tugas Akhir) dan mengizinkan penulis membuat beberapa media publikasi sesuai kebutuhan yang dibutuhkan tentunya dengan konsep yang lebih baik.
- b. Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan mendatangi langsung tempat riset yaitu SDIT ALAM BIRUNI Sungailiat. Untuk mendapatkan data dan informasi yang diperlukan dalam pembuatan TA (Tugas Akhir) saat melakukan riset penulisan melakukan wawancara kepada pihak sekolah terlebih dahulu.

c. Studi Pusaka

Penulis menggunakan beberapa buku-buku referensi untuk menunjang TA (Tugas Akhir) ini.

Teori praktek tipikal metode layout iklan :

1) AXIAL 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) ELLIPTICAL MARQUEE

Digunakan untuk membuat area selection berbentuk elips atau lingkaran pada image photoshop.

3) PAINT BUCKET TOOL

Digunakan untuk mengecat area dipilih dengan warna foreground atau pola tertentu PATH

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

4) CROP TOOL

Digunakan untuk memangkas image (memotong atau membuang area tertentu dari image)

5) ROUNDED RECTANGLE TOOL

Digunakan untuk menggambar segiempat melengkung.

6) PATH SELECTION TOOL

Digunakan untuk melakukan selection tool.

7) T

Model kuno yang membentuk huruf T dan masih banyak digunakan.

8) U

Metode iklan yang dipasang mengikuti huruf U.

9) Z

Teknik ini adalah untuk meratakan perhentian diseluas permukaan halaman ini digunakan pada iklan baris latin yang dibaca dari kiri ke kanan dengan permintaan typografi.

10) Bintang teknik ini digunakan untuk membuat bentuk gambar bintang.

6. Sistematika Penulisan

Agar penulisan TA (Tugas Akhir) ini lebih terarah maka penulis menyusun dalam beberapa bab yang setiap babnya terdiri dari sub-sub bab. Sistem penulisannya antara lain :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi urian serta gambaran umum penulisan yang meliputi latar belakang, masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : ORGANISASI DAN TEKNOLOGI

Dalam bab ini menjelaskan mengenai tinjauan organisasi tentang hardware dan software yang digunakan. Spesifikasi hardware dan software yang sudah ada dan akan digunakan. Teori singkat mengenai konsep desain yang disetujui dan hubungan antara hardware dan software pendukung yang sudah ada dan akan digunakan.

BAB III : ANALISIS

Dalam bab ini akan dibahas mengenai objek penelitian yang berisi konsep desain, draft, dan materi dari objek yang diteliti. Analisa objek yang berisikan analisis dari objek penelitian. Proposal konsep desain berisikan tentang sasaran dan batasan yang dituju mengenai desain yang dibuat berdasarkan penyelasain masalah. Konsep desain

ajukan yang menjelaskan konsep desain yang akan dibuat atau dikembangkan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DESAIN

Dalam bab ini dijabarkan mengenai implementasi bentuk desain. Berupa gambaran tentang desain apa yang telah dibuat nantinya akan dicetak dalam bentuk nyata.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dan saran dari bab-bab sebelumnya apa yang telah dibahas pada masing-masing bab dan saran-saran yang kiranya dapat diterima dan diterapkan.