BAB I
PENDAHULUAN

1. Latar belakang

Dalam dunia pendidikan sangat dibutuhkan suatu desain dan publikasi sehingga dapat memberikan kemajuan dan kualitas terbaik. Salah satunya adalah, dimana majalah adalah penerbitan berkala yang berisi bermacam-macam artikel dalam subyek yang bervariasi. Majalah sebagai bentuk media publikasi memiliki segmentasi lebih sempit dan lebih terarah daripada surat kabar, maksudnya produk berorientasi pada segmen tertentu. Usia majalah jauh lebih panjang dari usia surat kabar atau buletin.

Majalah memiliki kedalaman isi yang jauh berbeda dengan surat kabar atau buletin yang hanya menyajikan berita. Ada banyak cara untuk memperkenalankan suatu perusahaan kepada masyarakat umum. Salah satunya adalah dengan mempromosikan Pendidikan dengan berbagai macam cara, kali ini penulis akan mempromosikan Pendidikan SD 11 Pangkalanbaru dalam bentuk majalah dan beberapa publikasi lainnya. Dalam pembuatan majalah itu harus mempunyai cover dan layout yang menarik, dan adapun pengertian dari cover itu sendiri adalah sampul atau bagian depan sebuah majalah (atau bentuk media publikasi multipage desain 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. Oleh karena itu penulis bermaksud mengangkat masalah tersebut untuk menyusun Tugas Akhir dengan judul Desain Pendidikan dan Publikasi Pada SD 11 Pangkalanbaru Bangka Tengah.

Hal tersebut yang mendasari penulis untuk memilih judul tersebut dan sebagai usaha untuk membantu SD 11 Pangkalanbaru mendesain media publikasi hingga dapat diterima masyarakat luas.

2. Rumusan Masalah

Penulis mengambil pembahasan mengenai bagaimana cara untuk lebih memperkenalankan Pendidikan di SD 11 Pangkalanbaru Bangka Tengah kepada khalayak umum. Yaitu dengan cara mempublikasikan pendidikan dan fasilitas SD 11 Pangkalanbaru dengan membuatkan media promosi dalam bentuk majalah digital maupun majalah cetak yang berisikan mengenai bidang pendidikan yang dijalani, serta membuatkan beberapa stationary untuk lebih memperkenalkan Sekolah dan fasilitasnya.

Adapun permasalahan yang timbul antara lain :

a. Bagaimana cara mendesign majalah yang akan penulis buat semenarik mungkin mulai dan penggunaan warna, penempatan teks, layout dan lain-lain agar dapat menarik dan tidak terlihat membosankan ketika orang melihat dan membacanya.
b. Software apa saja yang akan penulis pergunakan untuk membuat majalah dan stationary untuk SD 11 Pangkalanbaru Bangka Tengah.

3. Tujuan Penulisan

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk membantu SD 11 Pangkalanbaru untuk mendesain system yang ada sehingga dapat menganalisa dan membantu kegiatan pada SD 11 Pangkalanbaru secara evektifitas dan efisiensi yang lebih baik lagi.Sehingga dapat :

a. Meningkatkan efisiensi dan efektifitas kerja.
b. Menghasilkan desain-desain yang sfesifik dari tiap kegiatan yang ada di SD 11 Pangkalanbaru dengan akurat dan tepat waktu.
c. Membantu proses pelayanan dalam rangka promosi penerimaan siswa baru.

4. Batasan Masalah

Dalam memutuskan masalah yang ada dan agar tidak menyimpang dari permasalahan maka batasan masalah hanya akan membahas maslah yang berkaitan dengan desain dan publikasi.Arti penting atau peranan topik pembicaraan atau penelitian Setelah penulis melakukan wawancara dan berbagai rangakain penelitian. Penulis akan melakukan serangkaian kegiatan yang nantinya akan penulis lakukan dan penulis terapkan keberbagai macam jenis desain media publikasi untuk mendapatkan hasil desain majalah yang baik dan tentunya dapat diterima oleh semua golongan masyarakat.

a. Memilih Jenis dan Media Publikasi

   Setelah melakukan observasi penulis akan memilih media publikasi yang nantinya akan diterapkan sebagai sarana untuk lebih memperkenalkan SD 11 Pangkalanbarun yang bergerak dalam bidang pendidikan. Untuk itu penulis berencana untuk 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 design seperti majalah cetak dan majalah digital, serta bebrapa stationary dengan penggunaan material kertas yang elegan dan bagus kualitasnya.

c. Mendesain

   Dalam hal ini saya menggunakan beberapa software yang tepat dan sesuai dengan apa yang penulis butuhkan untuk menghasilkan karya desain yang sesuai dengan apa yang saya dan sekolah harapkan. Untuk membuat majalah cetak, serta beberapa jenis stationary kami menggunakan software Adobee Photoshop CS Version 8.0. Ada pun ruang lingkup dalam desain ini hanya pada beberapa proses yang menyangkut pembuatan majalah, profil, kartu pelajar, logo, kalender, spanduk, kop surat, brosur.

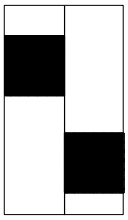
5. Metode Penelitian

Dalam penulisan laporan TA(Tugas Akhir) ini penulis menggunakan berbagai metode yang digunakan yaitu;

a. Studi lapangan tentang SD 11 Pangkalanbaru yang bergerak dibidang pendidikan dalam bentuk cetak berupa pengoperasian software , hardware, pada saat penulis melakukan wawancara kepada pengurus SD 11 Pangkalanbaru, kemudian pihak SD 11 Pangkalanbaru mengijinkan membuat beberapa media publikasi sesuai yang dibutuhkan seperti, majalah, kalender,kartu pelajar, dll. Sebelum mendesain punulis terlebih dahulu mencari sumber mengenai cara mendesain yang baik.

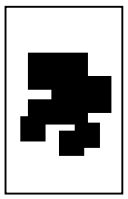
b. Teori praktek tipikal metode layout iklan

1) AXIAL



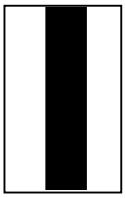
Elemen iklan diletakan berdasarkan sebuah sumbu yang diletakan pada posisi tertentu dihalaman iklan, dan pada metode ini akan ditampakan banyak bagian yang kosong.

2) GROUP



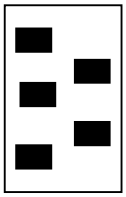
Layout ini menggunakan sejumlah elemen berupa foto yang diletakan berkelompok dalam suatu titik konsentrasi pandang pada halaman iklan karena bertujuan untuk memberikan satu pusat perhatian.

3) BAND



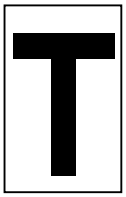
Elemen iklan dipasang membentang seperti sabuk tapi letaknya membujur vertikal dan memblocking materi setinggi halaman iklan.

4) PATH



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

5) T

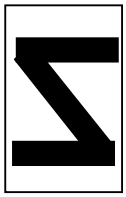


Model kuno yang membentuk huruf T tetapi efektif dan masih banyak digunakan

6) Z

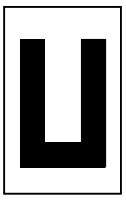
Teknik ini adalah untu meratakan perhatian diseluas permukaan halaman ini digunakan pada iklan baris latin yang dibaca dari kiri ke kanan dengan permainan typografi.

7) S



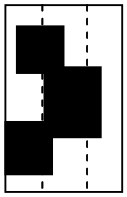
Metode layout iklan ini kebalikan dari Z dan dipergunakan bagi pembaca yang menggunakan huruf non latin misalkan bahasa atau huruf Arab**.**

8) U



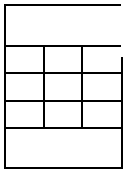
Metode iklan yang dipasang mengikuti huruf U.

9) GRID/SISTEM KOLOM



Model ini mirip dengan axial, tetapi letak dan ukuran elemen lebih memenuhi bidang ikaln sehingga tidak banya 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.

.

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 (Tugas Akhir) yang berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penulisan, 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 desain, 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 diceta dalam bentuk nyata.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini terdapat tentang kesimpulan dan saran yang diberikan penulis mengenai apa yang telah diteliti, serta lampiran.