

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, yang berisi bermacam-macam artikel dalam subyek yang bervariasi. Majalah sebagai bentuk media publikasi yang memiliki segmentasi lebih sempit dan lebih terarah dari pada surat kabar, maksudnya produk berorientasi pada segmen tertentu. Usia majalah jauh lebih panjang dari usia surat kabar atau bulletin.

Majalah memiliki kedalaman isi yang jauh berbeda dengan surat kabar atau bulletin yang hanya menyajikan berita. Salah satunya adalah dengan mempromosikan Pendidikan dengan berbagai macam cara, kali ini penulis akan mempromosikan YAYASAN PENDIDIKAN SUNGAILIAT atau yang dikenal dengan nama YAPENSU Sungailiat 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 majalah (atau bentuk media publikasi multipage desain lainnya) yang harus di desain dengan unsur-unsur yang dapat menarik perhatian dan cover adalah bagian inti yang dapat menggambarkan secara sekilas dari isi sebuah publikasi multipage desain tersebut. Oleh karena itu penulis bermaksud mengangkat masalah tersebut untuk menyusun Tugas Akhir dengan judul Desain Sekolah Dan Publikasi Pada SMK Yapensu Sungailiat.

Hal tersebut yang mendasari penulis untuk memilih judul tersebut dan sebagai usaha untuk membantu SMK Yapensu sungailiat mendesain media publikasi hingga dapat diterima masyarakat luas.

2. Rumusan Masalah

Penulis mengambil pembahasan mengenai bagaimana cara untuk lebih memperkenalkan Pendidikan di SMK Yapensu Sungailiat Bangka kepada

khalayak umum. Yaitu dengan cara mempublikasikan pendidikan dan fasilitas SMK Yapensu Sungailiat Bangka dengan membuat media promosi dalam bentuk majalah digital maupun majalah cetak yang berisikan mengenai bidang pendidikan yang dijalani, serta membuat beberapa stationary untuk lebih memperkenalkan Sekolah dan fasilitasnya.

Adapun permasalahan yang timbul antara lain :

- a) Bagaiman cara mendesign majalah yang akan penulis buat semenarik mungkin mulai dan menggunakan 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 SMK Yapensu Sungailiat Bangka.

3. Tujuan Penulis

Tujuan dari penulis ini adalah untuk membantu SMK Yapensu Sungailiat untuk mendesain sistem yang ada sehingga dapat menganalisa dan membantu kegiatan pada SMK Yapensu Sungailiat secara evektifitas dan evensiensi yang lebih baik lagi sehingga dapat :

- a) Meningkatkan efisiensi dan efektifitas kerja.
- b) Menghasilkan desain-desain yang sfesifik dari tiap kegiatan yang ada di SMK Yapensu Sungailiat dengan ukuran dan hasil yang berbeda-beda.
- c) Membantu pelayanan dalam rangka promosi penerimaan siswa baru.

4. 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 masalah yang hanya berkaitan dengan desain pendidikan dan publikasi.

a) **Memilih Jenis dan Media Publikasi**

Setelah melakukan observasi penulis akan memilih media publikasi yang nantinya akan diterapkan sebagai sarana untuk lebih memperkenalkan SMK Yapensu Sungailiat 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 akan memutuskan untuk membuat design seperti majalah cetak dan majalah digital, serta beberapa stationary dengan penggunaan material kertas yang elegan dan bagus kualitasnya.

c) **Mendesaign**

Dalam hal ini penulis menggunakan beberapa software yang tepat dan sesuai dengan apa yang penulis butuhkan untuk menghasilkan karya desain yang sesuai dengan apa yang penulis dan sekolah harapkan. Untuk membuat majalah cetak, serta beberapa jenis stationary kami menggunakan software Adobe Photoshop CS, CorelDraw X4. Adapun ruang lingkup dalam desain ini hanya pada beberapa proses yang menyangkut pembuatan majalah, profil, mug, kartu spp, kartu pelajar, pin 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 SMK Yapensu Sungailiat yang bergerak dibidang pendidikan dalam bentuk cetak berupa pengoprasian software hardware, pada saat penulis melakukan wawancara kepada pengurus

SMK Yapensu, kemudian pihak SMK Yapensu mengizinkan membuat beberapa media publikasi sesuai yang dibutuhkan seperti, majalah, kalender, mug, kartu spp, kartu pelajar, dll. Sebelum mendesain penulis terlebih dahulu mencari sumber mengenai cara mendesain yang baik.

b) 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) ELLIPS TOOL

Digunakan untuk membuat ellips

4) PAINT BUCKET TOOL

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

5) CROP TOOL

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

6) ROUNDED RECTANGLE TOOL

Digunakan untuk menggambar segi empat melengkun

7) PATH SELECTION TOOL

Digunakan untuk selection tool.

8) U

Metode iklan yang dipasang mengikuti huruf U

9) Z

Teknik ini adalah untuk meratakan perhatian diseluas permukaan halaman ini di gunakan pada iklan baris latin yang dibaca dari kiri ke kanan dengan permintaan typografi

10) CHECKERBOARD/PAPAN CATUR

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

11) GRID/SISTEM KOLOM

MODEL INI mirip dengan axial, tetapi letak dan ukuran elemen lebih bidang iklan sehingga tidak banyak bidang yang kosong

12) CHECKERBOARD/PAPAN CATUR

Metode yang memasang elemen-elemen gambar/ foto secara rapi menyerupai kotak-kotak papan catur dan cocok digunakan untuk elemen raster sama 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, visi dan misi sekolah. 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 dibahas mengenai objek penelitian yang berisi konsep design, draft, dan material objek yang akan diteliti. Analisa objek yang berisikan analisa dari objek penelitian, proposal konsep desain dan konsep desain ajuan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DESAIN

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

BAB V : PENUTUP

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