

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perpustakaan tidak bisa dipisahkan dari pembelajaran siswa-siswi disekolah dalam mencari ilmu pengetahuan. Perpustakaan menyediakan fasilitas yang dapat mendukung pembelajaran siswa apabila dimanfaatkan semaksimal mungkin dan meningkatkan produktifitas masyarakat yang ingin menambah pengetahuan.

Dengan meningkatkan fungsi perpustakaan, diharapkan bagian perpustakaan dapat melaksanakan tugasnya sebagai media pendukung belajar dan mengajar di sekolah. Fungsi perpustakaan dapat meningkat apabila didukung dengan sistem yang baik dan layak.

Seperti yang kita ketahui, banyak sekali lembaga pendidikan di kota Pangkalpinang baik yang negeri maupun swasta. SD Negeri 6 Simpang Katis merupakan salah satu lembaga yang bergerak dibidang pendidikan yang beralamatkan Jl. Tunghin Ds. Terak Kec. Simpang Katis.

Seiring dengan perkembangan teknologi, SD Negeri 6 Simpang Katis dituntut untuk terus berinovasi dalam menyediakan sarana dan prsarana pendidikan yang yang lebih baik. Apabila tidak berinovasi dengan lebih baik bisa saja SD Negeri 6 Simpang Katis akan tersingkir oleh waktu dan zaman yang semakin berkembang pesat.

Dalam perpustakaan di SD Negeri 6 Simpang Katis ini belum mempunyai logo perpustakaan, kalender, poster, dan kartu perpustakaan. Dengan begitu perpustakaan ini perlu dikembangkan dan dirancang agar lebih bermutu tidak ketinggalan dengan sekolah yang lainnya.

Berdasarkan pokok permasalahan diatas, dapat disimpulkan bahwa SD Negeri 6 Simpang Katis memerlukan sosok seorang *desainer* untuk membantu sekolah ini dengan melakukan promosi dengan media poster. Maka dari Tugas Akhir ini, Penulis memilih Judul penelitian yaitu “DESAIN MEDIA KOMUNIKASI SEBAGAI SARANA PUBLIKASI PERPUSTAKAAN SD NEGERI 6 SIMPANG KATIS”.

1.2 Rumusan Masalah

Pengajuan judul perpustakaan material himpunan desain ini tidak lepas dari beberapa permasalahan yang menyertai antara lain:

- a. Bagaimana bisa membantu pihak peprustakaan dengan pembuatan logo dan kartu perpustakaan?
- b. Bagaimana cara membuat media multimedia berupa *company profile* sebagai media promosi untuk memperkenalkan SD Negeri 6 Simpang Katis kepada masyarakat?

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari pokok pembahasan yang telah ditentukan, maka penulis menentukan batasan masalah yang dibahas dalam Tugas Akhir ini antara lain:

- a. Pembuatan media promosi dalam bentuk Desain yaitu:
 - 1) *Branding*(Logo)
Dalam branding ini, penulis membuat logo perpustakaan SD Negeri 6 Simpang Katis.
 - 2) *Stationary*
Dalam stationary, penulis akan membuat hasil karya desain berupa kalender dan kartu perpustakaan.
 - 3) Promosi
Sedangkan dalam hal promosi, penulis akan membuat hasil karya promosi seperti spanduk.
- b. Pembuatan multimedia berupa Video *Company Profile*
Untuk pembuatan video company profile, penulis akan membuat video tentang SD Negeri 6 Simpang Katis yang berdurasi paling sedikit lima menit.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin penulis sampaikan yaitu sebagai berikut ini:

- a. Membuat media desain yang berupa branding, stationary dan promosi agar dapat diimplementasikan pada sekolah guna untuk meningkatkan daya tarik siswa untuk bersekolah di SD Negeri 6 Simpang Katis.

- b. Membuat Video Company Profile berdurasi paling sedikit lima menit untuk bertujuan mengenalkan kepada masyarakat yang ada disekitarnya.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan manfaat-manfaat bagi pihak yang bersangkutan yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi Penulis

Dapat menerapkan dan mengembangkan teori-teori dan ilmu yang telah diperoleh selama di perkuliahan dengan dunia kerja.

- b. Bagi Sekolah

Memberikan gambaran kepada Sekolah Dasar Negeri 6 Simpang Katis untuk lebih meningkatkan kualitas sekolah.

- c. Bagi pengembangan almamater

Hasil penelitian tersebut dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa dan dosen dalam membuat suatu penelitian.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan pendekatan yang dilakukan seorang peneliti yang mencari makna, pemahaman, pengertian, suatu fenomena, kejadian, maupun kehidupan manusia yang terlibat langsung dan atau tidak langsung.

Adapun teknik yang dilakukan untuk mendapatkan data dalam penelitian kualitatif ini adalah sebagai berikut:

- a. Pengamatan (Observasi)

Penulis melakukan pengamatan atau observasi secara langsung dengan cara mengumpulkan data dengan mengamati kegiatan-kegiatan yang ada di SD Negeri 6 Simpang Katis.

- b. Wawancara

Wawancara adalah suatu bentuk komunikasi, jadi semacam percakapan yang bertujuan untuk memperoleh informasi. Dengan kata lain, wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung dengan yang bersangkutan. Seperti Kepala Sekolah ataupun staf dan guru di sekolah, yang merupakan pihak untuk memberi data-data yang diperlukan guna untuk memperoleh informasi.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah bertujuan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, laporan kegiatan, foto-foto, dan data yang relevan penelitian.

Oleh karena itu, penulis akan melihat seluruh arsip-arsip mengenai kegiatan apa saja yang ada pada sekolah SD.

d. Studi Literatur

Studi Literatur adalah kegiatan yang didapat dari penelitian terdahulu, referensi buku, internet, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, penulis juga melakukan studi literatur yang di dapat dari referensi artikel, laporan tugas akhir, dan buku-buku yang ada di perpustakaan.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan Tugas Akhir (TA) ini dibagi menjadi beberapa yaitu terdiri dari 5 bab yang tersusun dengan garis besar sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menjelaskan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan penulisan Tugas Akhir. Diantaranya yaitu latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan.

BAB II : METODE PENELITIAN

Pada bab ini penulis akan membahas teknik dan cara dalam pengumpulan data, metode desain media yang menjelaskan tentang media apa saja yang akan digunakan dalam penelitian dan aplikasi apa saja yang akan digunakan dalam mendesain hasil karya desain tersebut, dan metode konsep multimedia yang menjelaskan tentang tahapan yang digunakan dalam pembuatan untuk *Company Profile* beserta aplikasi yang digunakan dalam membuat *Company Profile*.

BAB III : KONSEP PERANCANGAN

Pada bab ini penulis akan memuat tentang objek penelitian berisi sejarah, struktur organisasi, tugas dan wewenang, analisis objek berisi analisis dari desain yang sudah ada ditempat riset dan analisis swot dari objek penelitian. Selain itu penulis juga akan membahas konsep desain berupa layout kasar merupakan skema kasar tulisan maupun gambar tangan dan konsep desain ajuan yang merupakan hasil jadi telah didesain dengan menggunakan software CorelDraw X4 dan CorelDraw X7.

BAB IV : IMPLEMENTASI DESAIN DAN MULTIMEDIA

Dalam bab ini akan membahas tentang hasil cetak desain berupa gambaran tentang desain apa yang telah dibuat yang nantinya akan di cetak dalam bentuk nyata, beserta *screenshot company profile*. Hasil cetakan, target audience, dan pengujian pada aplikasi..

BAB V : PENUTUP

Bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran untuk menampung usulan supaya laporan Tugas Akhir (TA) ini menjadi bermanfaat.