

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi dan informasi merupakan hal yang tidak dapat di pisahkan saat ini. Hal ini terlihat dari proses mendapatkan informasi yang dapat di peroleh secara cepat, tepat, dan akurat dengan didukung oleh kemajuan teknologi yang semakin canggih. Di era moderenisasi ini banyak sekali sekolah sekolah yang ada di indonesia dan tak terkecuali terdapat di kepulauan Bangka Belitung khususnya Bangka Barat. Sekolah adalah lembaga yang dirancang untuk pengajaran siswa/murid di bawah pengawasan guru.

Desain dan Multimedia merupakan salah satu kemajuan Teknologi Komputer saat ini. Desain dan multimedia merupakan pemanfaatan komputer untuk membuat dan mengabungkan teks ,grafik ,audio,video,dan animasi dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi , berintraksi, bereaksi dan komunikasi.

Perkembangan teknologi di Bangka Belitung yang begitu pesat mengharuskan berbagai lembaga sekolah melakukan pengembangan media promosi sebaik mungkin untuk menarik perhatian orang tua siswa dan calon siswa seperti browsur, spanduk, katalog, kalender, majalah, dan lain-lain.

SMP N 4 Parit Tiga sebagai salah satu sekolah menengah yang berada di kabupaten Bangka Barat khususnya Desa Bakit Kec.Parit Tiga yang tergolong sederhana dan kurangnya media promosi sehingga banyak desa-desa tetangga yang belum mengenali sekolah menengah ini sendiri. Walaupun tergolong sederhana, Sekolah ini harus mampu bersaing ketat dengan sekolahan lainnya dalam segi menarik perhatian calon siswa baru.

Untuk menjawab tantangan tersebut, melalui penelitian ini penulis ingin membantu pihak SMP N 4 Parit Tiga dalam menghadapi era teknologi. Karena dalam hal ini, penulis melihat kurangnya media promosi yang diterapkan oleh SMP N 4 Parit Tiga. Pada saat ini media promosi SMP N 4 Parit Tiga masih manual atau

dari mulut ke mulut sehingga berdampak pada kurangnya eksistensi SMP N 4 Parit Tiga tersebut di tengah-tengah masyarakat luas. Supaya tetap mampu menarik calon siswa, SMP N 4 Parit Tiga harus mengembangkan media promosi yang tepat dan akurat supaya memperoleh calon siswa.

Berdasarkan pokok permasalahan diatas, dapat disimpulkan bahwa SMP N 4 Parit Tiga memerlukan desainer untuk membantu mempromosikan supaya dapat eksis di tengah-tengah masyarakat luas. Maka dari itu dalam penelitian ini penulis mendapatkan judul penelitian yaitu **Desain Media Komunikasi Visual Sebagai Sarana Promosi SMP N 4 Parit Tiga**

1.2. Rumusan Masalah

Dari rumusan masalah di atas maka dapat di rumuskan yaitu :

- a. Bagaimana mengembangkan desain promosi di SMP N 4 Parit Tiga agar lebih menarik dan dikenal masyarakat ?
- b. Bagaimana supaya identitas sekolah lebih mudah untuk di kenali ?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah di atas agar tidak terjadi perluasan masalah, dalam penelitian ini, maka diperlukan adanya batasan masalah . Adapun Batasan Masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Pembuatan media promosi dalam bentuk Design Grafis yaitu :
 - 1) *Branding*
 - Desain Logo Sekolah
 - Desain Logo Taekwondo
 - 2) *Stationary*
 - Desain Id Card
 - Desain Kalender Dinding

3) *promosi*

- Sepanduk
- X Banner

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian ini ,penulis merangkum berapa tujuan yang di dapatkan dari penelitian ini serta manfaat yang di dapat oleh Lembaga dan masyarakat .Diantaranya yaitu :

1. Tujuan dari penelitian ini yaitu :
 - a. Membantu memperbaiki kekurangan yang di publikasikan SMP N 4 Parit Tiga sebelumnya.
 - b. Mencari solusi yang tepat terhadap minimnya promosi dan publikasi.
2. a . Manfaat bagi Lembaga
 - 1) SMP N 4 Parit Tiga mengetahui kondisi persaingan dan cara mengatasinya Sebagai sarana media elektronik untuk lebih mudah di kenal oleh masyarakat umum.
 - 2) SMP N 4 Parit Tiga mendapatkan rekomendasi bagaimana cara menarik perhatian calon siswa baru.
- b. Manfaat bagi Pembaca
 - 1) Agar memahami pentingnya media promosi dalam dunia sekolah.
 - 2) Untuk menambah wawasan mengenai desain dan promosi.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Penulisan melakukan penelitian dengan cara metode yang efektif yaitu dengan mengumpulkan data dan menyajikannya dengan disertai analisa yang dapat memperjelas objek yang diteliti .

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis yaitu dengan cara:

1. Wawancara

Proses wawancara yaitu bertanya secara langsung dengan karyawan dan pimpinan instansi yang bersangkutan mengenai hal-hal yang berhubungan dengan bidang yang diteliti . Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi mengenai kegiatan promosi di SMP N 4 PARIT TIGA yang berkaitan dengan perancangan desain media promosi dan pembuatan video *Company Profile* .

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengenal tempat dan lokasi SMP N 4 PARIT TIGA dalam prosesnya . Dalam observasi ini, dilakukan kegiatan pengamatan sekaligus pengambilan gambar objek-objek ,lingkungan dan kegiatan belajar dan mengajar di SMP N 4 PARIT TIGA sebagai arsip untuk bahan membuat desain media promosi.

3. Studi Pustaka

Melakukan penelitian dengan mengumpulkan data pada buku referensi dan internet yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan laporan ini terbagi menjadi beberapa bab yang tersusun sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang hal-hal yang berkaitan dengan penulisan laporan Tugas Akhir. Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang teknik pengumpulan data dan Teori singkat dan sefesikasi mengenai hard ware dan software yang di gunakan. Teori singkat mengenai konsep desain yang di setuju dan hubungan antara hard ware dan software pendukung dan akan digunakan.

BAB III : KONSEP PERANCANGAN

Bab ini berisikan tentang sejarah tempat istasi dan menjelaskan daftar organisasi. Membahas mengenai objek penelitian yang berisi konsep desain, draft dan materi dari objek yang diteliti. Menjelaskan konsep desain dan rancangan umum pembuatan *Video Company Profile* yang akan di buat atau dikembangkan, dan analisa objek yang berisikan analisa dari objek penelitian.

BAB IV : IMPLEMENTASI DESAIN DAN MULTIMEDIA

Bab ini menjabarkan tentang ide dan tema desain berupa gambaran desain yang dibuat dan foto benda dari hasil desain dalam bentuk nyata.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang memuat beberapa kesimpulan dari analisa yang telah dilakukan, selanjutnya akan memberikan saran dan langkah perbaikan dari masalah yang dihadapi.