

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Seiring meningkatkan kemajuan teknologi saat ini, media konvensional sebagai sarana menyampaikan informasi yang memanfaatkan informasi kepada publik, sudah mulai tergeser dengan media informasi yang memanfaatkan teknologi komputer sebagai sarana penyampaiannya. komputer merupakan output berupa informasi.

Multimedia merupakan penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, gambar, suara, video dan animasi untuk menyampaikan maksud tertentu. Dalam dunia pendidikan juga sangat dibutuhkan suatu desain dan publikasi sehingga dapat memberikan kemajuan dan kualitas terbaik dalam mendesain. Media publikasi merupakan jenis media informasi yang hingga saat ini masih banyak digunakan dan tetap menjadi pilihan masyarakat dalam mendapatkan berbagai macam informasi yang diinginkan.<sup>[1]</sup>

Media publikasi menjadi pusat dari penyampaian informasi di segala bidang, peranan media publikasi sebagai salah satu fasilitas masyarakat dalam menyampaikan pesan memiliki sejumlah fungsi, yaitu informatif, komunikatif, rekreatif, dan kreatif. Adanya media ini banyak hal yang semula tidak diketahui akhirnya menjadi pembendaharaan pengetahuan. Media publikasi menjadi hal yang sangat penting, karena dengan adanya media ini akan memberikan manfaat yang sangat besar dalam perkembangan mendesain. Jenis media yang dapat digunakan untuk publikasi mode beragam seperti media cetak, media online. Ada banyak cara untuk memperkenalkan suatu perusahaan pada masyarakat umum. Salah satunya adalah dengan mempromosikan pendidikan dengan berbagai macam cara, kali ini penulis akan mempromosikan Pendidikan SD Negeri 44 Pangkalpinang dalam bentuk spanduk dan beberapa publikasi lainnya. Dalam pembuatan Spanduk itu harus mempunyai cover dan layout yang menarik, dan adapun pengertian dari cover itu sendiri adalah cover, panduk (atau bentuk media publikasi multipage design lainnya) yang harus di desain 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 (TA) dengan judul “Penerapan Desain Dan Multimedia Sebagai Media Publikasi Pada SD Negeri 44 Pangkalpinang.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan diuraikan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menentukan konsep yang sesuai dengan kondisi SD Negeri 44 Pangkalpinang yang nantinya akan diterapkan dalam pembuatan Spanduk, Logo, Kalender, Plakat, dan lain-lain?
2. Bagaimana cara mendesain Logo, Spanduk, Kalender, Plakat yang menarik mulai dari warna, teks, dan penempatan gambar.

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan Masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Penulis membuat Branding yaitu logo perpustakaan yang menggunakan aplikasi *photoshop CS6*.
2. Penulis membuat Stationary yaitu kalender, plakat, dan kop surat menggunakan aplikasi *photoshop CS6*.
3. Penulis membuat media Promosi yaitu spanduk menggunakan aplikasi *photoshop CS6*.
4. Penulis membuat Company Profile yang akan menggunakan aplikasi *Corel Video Studio ProX7*.

## **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

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

1. Menentukan konsep yang sesuai dengan kondisi SD Negeri 44 Pangkalpinang yang nantinya akan diterapkan dalam pembuatan Spanduk, Logo, Kalender, Plakat, dan lain-lain
2. Cara mendesain Logo, Spanduk, Kalender, Plakat yang menarik mulai dari warna, teks, dan penempatan gambar.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

1. Meningkatkan kualitas SD Negeri 44 Pangkalpinang
2. Membuat media promosi SD Neageri 44 Pangkalpinang

## **1.5 Metode Pengumpulan Data**

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

1. Wawancara

Proses wawancara yaitu bertanya secara langsung dengan karyawan dan instansi yang bersangkutan mengenai hal-hal yang berhubungan dengan bidang yang diteliti. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi dan data mengenal kegiatan promosi SD Negeri 44 Pangkalpinang yang berkaitan dengan desain media promosi dan pembuatan video company profile.

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengenal tempat dan lokasi SD Negeri 44 Pangkalpinang. Dalam proses observasi ini dilakukan kegiatan pengamatan dan sekaligus pengambilan gambar objek-objek lingkungan dan kegiatan belajar mengajar di SD Negeri 44 Pangkalpinang sebagai arsip bahan pembuatan 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

Sistem 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, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian pengumpulan data dan sistematikan penulisan.

### **BAB II METODE PENELITIAN**

Bab ini menguraikan tentang jenis penelitian yang dilakukan, sumber data yang digunakan, bagaimana teknik pengumpulan data yang dilakukan, serta analisis semua permasalahan yang ada..

### **BAB III KONSEP PERANCANGAN**

Dalam bab ini akan dibahas mengenai perancangan dan objek penelitian yang berisi konsep design, darf, dan materi dari objek yang diteliti. Analisis objek yang berisikan analisis dari objek penelitian.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DESAIN DAN MULTIMEDIA**

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

## **BAB V PENUTUP**

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

