

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, dunia modern dipenuhi oleh kemajuan teknologi yang tentu menciptakan berbagai media sebagai alat bantu dan pendukungnya. Lahirnya berbagai jenis teknologi dan media sebagai pendukung membuat banyak manusia terbantu. Salah satunya ada media promosi dan publikasi. Media promosi dan publikasi ini merupakan media yang digunakan untuk memasarkan suatu produk atau tempat bahkan jasa untuk menarik perhatian banyak orang dan memberikan informasi yang ringkas dan jelas. Media promosi dan publikasi ini ada yang cetak dan digital. Untuk media cetak, terdapat berbagai macam contoh diantaranya spanduk, brosur, pamflet, poster, majalah, dan masih banyak lagi. Sedangkan media digital bisa berupa video, audio, dan gambar atau foto digital.

Namun, untuk membuat media promosi dan publikasi cetak yang menarik, diperlukan adanya kemampuan untuk merancang atau mendesainnya dengan menarik, informatif dan efisien sehingga maksud yang diharapkan tersampaikan. Agar hal ini terwujud, dibutuhkan kemampuan desain komunikasi visual yang baik yaitu desain grafis.

Desain Grafis merupakan bentuk komunikasi visual yang terdiri atas teks, foto, ilustrasi yang ditemukan dan diterapkan pada media cetak seperti brosur, spanduk, poster, dan lainnya[1]. Media desain grafis promosi dan publikasi ini bisa digunakan untuk memperkenalkan tempat atau jasa dan barang. Contohnya seperti media desain grafis promosi dan publikasi bagi sekolah, kantor desa, rumah makan, dan lain-lain.

Penulis pun akhirnya memilih sekolah sebagai tempat untuk dipromosi dan dipublikasikan yaitu di SD Negeri 54 Pangkalpinang. Berdasarkan observasi penulis, SD Negeri 54 Pangkalpinang ini hanya sedikit menggunakan media promosi dan publikasi. Selain itu, karena lokasi sekolah ini berada di daerah pemukiman warga membuat sekolah ini tidak terlalu dikenal oleh masyarakat di luar pemukiman. Sehingga, yang bersekolah di SD Negeri 54 Pangkalpinang

hanya berasal dari daerah sekitar sekolah. Padahal tempat dan lokasi sekolah nyaman dan jauh dari kebisingan jalan raya. Maka dari itu, penulis berencana untuk merancang desain grafis promosi dan publikasi yang nanti mampu diterapkan untuk kepentingan dan kebutuhan sekolah. Penulis juga berencana untuk membuat video profil sekolah ini yang berisi tentang pengenalan dan lingkungan sekolah.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis pada akhirnya memilih sekolah SD Negeri 54 Pangkalpinang sebagai tempat riset untuk menjalankan Tugas Akhir dengan judul “PENERAPAN DESAIN GRAFIS PUBLIKASI DAN PROMOSI PADA SD NEGERI 54 PANGKALPINANG”.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara menarik perhatian orang dengan merancang desain grafis promosi dan publikasi pada SD Negeri 54 Pangkalpinang?
2. Bagaimana cara merancang desain grafis promosi dan publikasi bagi SD Negeri 54 Pangkalpinang yang menarik, informatif dan efektif?

1.3 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah pada penelitian berikut adalah :

1. Pembuatan logo perpustakaan bagi sekolah menggunakan aplikasi *software Corel Draw X7*.
2. Pembuatan spanduk bagi sekolah menggunakan aplikasi *software Corel Draw X7 dan Adobe Photoshop CS 6*.
3. Pembuatan poster bagi sekolah menggunakan aplikasi *software Corel Draw X7 dan Adobe Photoshop CS 6*.
4. Pembuatan kalender bagi sekolah menggunakan aplikasi *software Corel Draw X7 dan Adobe Photoshop CS 6*.
5. Pembuatan desain kop surat bagi sekolah menggunakan aplikasi *software Corel Draw X7*

6. Pembuatan video company profile sekolah menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro 2018*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah membantu mempromosikan dan mempublikasikan sekolah ini dengan menerapkan desain grafis promosi dan publikasi yang akan dirancang dan dicetak oleh penulis.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Mampu menarik perhatian orang akan sekolah ini melalui desain grafis promosi dan publikasi yang nanti akan dirancang sehingga SD Negeri 54 Pangkalpinang akan lebih banyak diminati orang.
2. Hasil desain grafis yang diterapkan juga bertujuan untuk memberikan informasi yang informatif baik bagi guru, staff, dan murid yang ada di sekolah atau masyarakat luas dan sekitar.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan informasi yang baik dan bermanfaat, penulis melakukan beberapa macam metode pengumpulan data. Diantaranya, :

1. Observasi yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengamati suatu objek penelitian, kondisi, situasi dan perilaku[2]. Penulis mengumpulkan data berupa observasi yaitu dengan mengamati lingkungan sekolah, mengambil gambar objek lingkungan sekolah, dan merekam video yang ada di sekolah.
2. Wawancara yaitu bentuk komunikasi dua atau lebih orang yang saling berinteraksi dimana yang satu berperan sebagai *interviewer* untuk mengajukan pertanyaan dan yang lain berperan sebagai narasumber untuk memberi jawaban[3]. Penulis melakukan wawancara kepada pihak sekolah yang bisa memberikan informasi mengenai sekolah dan pendapat hasil desain penulis.

3. Studi Pustaka adalah suatu bentuk kegiatan untuk menghimpun informasi yang berkaitan dengan topik penelitian atau topik cerita untuk karya tulis fiksi[4]. Penulis akan mencari sumber-sumber data dari buku atau jurnal untuk mendukung penelitian ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut ini adalah sistematika penulisan Tugas Akhir (TA) yang disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, penulis menerangkan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data serta sistematika penulisan Tugas Akhir (TA).

BAB II METODE PENELITIAN

Dalam bab ini, penulis menjelaskan metode penelitian apa saja yang digunakan dan penjelasan mengenai macam-macam teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis, metode desain media dan metode konsep multimedia.

BAB III KONSEP PERANCANGAN

Pada bab ini berisi dan membahas rancangan desain grafis dan material objek yang akan digunakan yaitu objek penelitian, analisis objek, konsep desain dan konsep desain ajuan.

BAB IV IMPLEMENTASI DESAIN DAN MULTIMEDIA

Bab ini menjelaskan tentang implementasi atau penerapan desain. Berisi desain yang telah dicetak dan akan diujikan bagi para target audience.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini, penulis memaparkan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

