

# 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, dimana majalah adalah penerbitan berkala yang berisi bermacam-macam artikel dalam subyek yang bervariasi. Majalah sebagai bentuk media publikasi memiliki segmentasi lebih sempit dan lebih terarah daripada 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. Ada banyak cara untuk memperkenalkan suatu perusahaan kepada masyarakat umum. Salah satunya adalah dengan mempromosikan Pendidikan dengan berbagai macam cara, kali ini penulis akan mempromosikan Pendidikan SD Negeri 2 Merawang 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 sebuah majalah (atau bentuk media publikasi multipage design lainnya) yang harus didesain 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 Kuliah Kerja Praktek dengan judul Desain Pendidikan dan Publikasi Pada SD Negeri 2 Merawang.

Hal tersebut yang mendasari penulis untuk memilih judul tersebut dan sebagai usaha untuk membantu SD Negeri 2 mendesain media publikasi hingga dapat diterima masyarakat luas.

## **2. Rumusan Masalah**

Penulisan mengambil pembahasan mengenai bagaimana cara untuk lebih memperkenalkan Pendidikan di SD Negeri 2 Merawang Bangka kepada khalayak umum. Yaitu dengan cara mempublikasikan pendidikan dan fasilitas SD Negeri 2 Merawang 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. Bagaimana cara mendesign majalah yang akan penulis buat semenarik mungkin mulai dan penggunaan warna, penempatan teks, layout dan lain-lain agar dapat menarik dan tidak terlihat membosankan ketika orang melihat dan membacanya.
- b. SD Negeri 2 tersebut terletak diwilayah yang sangat strategis dan terletak diwilayah pemukiman yang sangat padat penduduknya, sehingga menyulitkan Penulis dalam mengambil gambar sekolah tersebut.

## **3. Tujuan Penulisan**

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk membantu SD Negeri 2 Merawang untuk mendesain system yang ada sehingga dapat menganalisa dan membantu kegiatan pada Merawang secara efektifitas dan efisiensi yang lebih baik lagi. Sehingga dapat :

- a. Meningkatkan efisiensi dan efektifitas kerja.
- b. Menghasilkan desain-desain yang sfesifik dari tiap kegiatan yang ada di SD Negeri 2 Merawang dengan akurat dan tepat waktu.
- c. Membantu proses pelayanan dalam rangka promosi penerimaan siswa baru.

#### **4. Batasan Masalah**

Dalam memutuskan masalah yang ada dan agar tidak menyimpang dari permasalahan maka batasan masalah hanya akan membahas masalah yang berkaitan dengan desain dn publikasi. Arti penting atau peranan topik pembicaraan atau penelitian setelah penulis melakukan wawancara dan berbagai rangkaian penelitian. Penulis akan melakukan serangkaian kegiatan yang nantinya akan penulis lakukan dan penulis terapkan keberbagai macam jenis desain media publikasi untuk mendapatkan hasil desain majalah yang baik dan tentunya dapat diterima oleh semua golongan masyarakat.

##### **a. Memilih Jenis dan Media Publikasi**

Setelah melakukan observasi penulis akan memilih media publikasi yang nantinya akan diterapkan sebagai sarana untuk lebih memperkenalkan SD Negeri 2 Merawang 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 memutuskan untuk membuat design seperti majalah cetak dan majalah digital, serta beberapa stationary dengan penggunaan material kertas yang elegan dan bagus kualitasnya.

c. Mendesign

Dalam hal ini saya menggunakan beberapa software yang tepat dan sesuai dengan apa yang penulis butuhkan untuk menghasilkan karya design yang sesuai dengan apa yang saya dan sekolah harapkan. Untuk membuat majalah cetak, kami menggunakan software Microsoft Publisher, adapun untuk membuat atau mendesain logo kami menggunakan Corell Draw.

## 5. Metode Penelitian

Dalam penulisan laporan KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini penulis menggunakan berbagai metode yang digunakan yaitu ;

- a. Studi lapangan tentang SD Negeri 2 Merawang yang bergerak dibidang pendidikan dalam bentuk cetak berupa pengoperasian software , hardware, pada saat penulis melakukan wawancara kepada pengurus SD Negeri 2 , kemudian Pihak SD Negeri 2 mengizinkan membuat beberapa media publikasi sesuai yang dibutuhkan seperti, majalah dan logo. Sebelum mendesain penulis terlebih dahulu mencari sumber mengenai cara mendesain yang baik .
- b. Teori praktek tipikal metode layout iklan

### 1. AXIAL



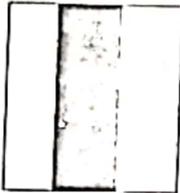
Elemen iklan diletakan berdasarkan sebuah sumbu yang diletakan pada posisi tertentu dihalaman iklan, dan pada metode ini akan ditimpakan banyak bagian yang kosong.

## 2. GROUP



Layout ini menggunakan sejumlah elemen berupa foto yang diletakan berkelompok dalam suatu titik konsentrasi pandang pada halaman iklan karena bertujuan untuk memberikan satu pusat perhatian.

## 3. BAND



Elemen iklan dipasang membentang seperti sabuk tapi letaknya membujur vertical dan memblocking materi setinggi halaman iklan.

## 4. PATH



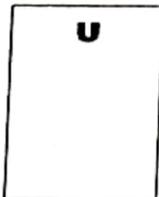
Model ini menyebar materi, baik berupa foto maupun teks secara zig zag seluas halaman iklan.

## 5. T



Model kuno yang membentuk huruf T tetapi efektif dan masih banyak digunakan.

## 6. U



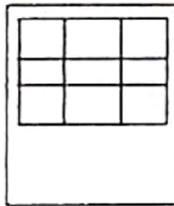
Metode iklan yang dipasang mengikuti huruf U.

## 7. GRID/SISTEM KOLOM



Model ini mirip dengan axial, tetapi letak dan ukuran elemen lebih memenuhi bidang iklan sehingga tidak banyak bidang yang kosong.

## 8. CHECKERBOARD/PAPANCATUR



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

## 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 KKP (Kuliah Kerja Praktek) yang berisikan latar belakang, tujuan penulisan, ruang lingkup riset, 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. 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 akan dibahas mengenai objek penelitian yang berisi konsep design , draft, dan materi dari objek yang diteliti. Analisis objek yang berisikan analisis dari objek penelitian.

**BAB IV : MEIMPLEMENTASI DESAIN**

Dalam bab ini dijabarkan mengenai implementasi bentuk design . berupa gambaran tentang desain 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.