

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan sangat dibutuhkan satu desain dan publikasi sehingga dapat memberikan kemajuan dan kualitas terbaik. Salah satunya adalah, dimana brosur adalah penerbitan berkala yang berisi bermacam-macam artikel dalam subyek yang bervariasi. Brosur sebagai bentuk media publikasi memiliki segmentasi lebih sempit dan lebih terarah dari pada surat kabar, maksudnya produk berorientasi pada segmen tertentu.

Brosur memiliki kedalaman isi yang jauh berbeda dengan surat kabar atau buletin yang hanya menyajikan berita. Ada banyak cara untuk memperkenalkan suatu perusahaan kepada masyarakat luas. Salah satunya adalah dengan mempromosikan Pendidikan dengan berbagai macam cara, kali ini penulis akan mempromosikan Pendidikan SD NEGERI 1 SUNGAILIAT dalam bentuk brosur dan beberapa publikasi lainnya. Dalam pembuatan brosur itu harus mempunyai cover dan layout yang menarik, dan adapun pengertian dari cover itu sendiri adalah sampul atau bagian depan sebuah brosur (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 dengan menyusun Tugas Akhir dengan judul Desain Publikasi Pada SD NEGERI 1 SUNGAILIAT. Hal tersebut yang mendasari penulis untuk memilih judul tersebut dan sebagai usaha untuk membantu SD NEGERI 1 SUNGAILIAT mendesain media publikasi hingga dapat diterima oleh masyarakat luas.

2. Rumusan Masalah

Penulis mengambil pembahasan mengenai bagaimana cara untuk lebih memperkenalkan SD Negeri 1 Sungailiat kepada khalayak umum. Yaitu dengan cara mempublikasikan fasilitas SD Negeri 1 Sungailiat 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 mendesain brosur yang akan penulis buat semenarik mungkin mulai dan penggunaan warna, penempatan teks, layout dan lain-lain agar dapat menarik dan tidak terlihat membosankan ketika melihat dan membacanya.

3. Tujuan Penulisan

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk membantu SD NEGERI 1 SUNGAILIAT untuk mendesain sistem yang ada sehingga dapat menganalisa dan membantu kegiatan pada SD NEGERI 1 SUNGAILIAT secara efektifitas dan efisiensi yang lebih baik lagi, Sehingga dapat :

- a. Meningkatkan efisiensi dan efektifitas kerja.
- b. Menghasilkn desain-desain yang sfesifik dari tiap kegiatan yang ada di SD NEGERI 1 SUNGAILIAT 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 brosur 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 1 Sungailiat 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 brosur cetak, 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 brosur cetak, atau mendesain logo kami menggunakan Corell Draw.

5. Metode Penelitian

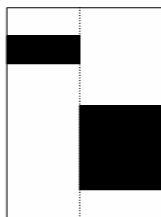
Dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini penulis menggunakan berbagai metode yang digunakan yaitu :

- a. Studi lapangan tentang SD Negeri 1 Sungailiat yang bergerak dibidang pendidikan dalam bentuk cetak berupa pengoperasian software, hardware, pada saat penulis melakukan wawancara kepada pengurus SD Negeri 1 , kemudian Pihak SD Negeri 1 mengizinkan membuat beberapa media publikasi sesuai yang dibutuhkan seperti, majalah dan logo. Sebelum mendesain penulis

terlebih dahulu mencari sumber mengenai cara mendesain yang baik.

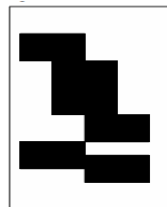
b. Teori praktek tipikal metode layout iklan

1. AXIAL



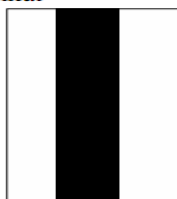
Elemen iklan diletakan berdasarkan sebuah sumbu yang diletakan pada posisi tertentu dihalaman iklan, dan pada metode ini akan ditimpakan banyak bagian yang kosong.

2. GROUP



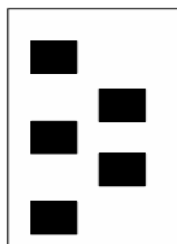
Layout ini menggunakan sejumlah elemen berupa foto yang diletakan berkelompok dalam suatu titik konsentrasi pandang pada halaman iklan karena bertujuan untuk memberikan satu pusat perhatian.

3. BAND

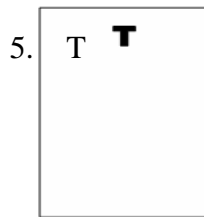


Elemen iklan dipasang membentang seperti sabuk tapi letaknya membujur vertical dan memblocking materi setinggi halaman iklan.

4. PATH

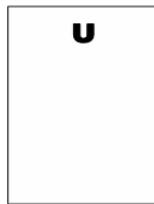


Model ini menyebar materi, baik berupa foto maupun teks secara zig zag seluas halaman iklan.



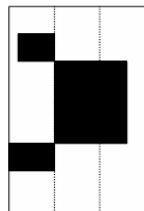
Model kuno yang membentuk huruf T tetapi efektif dan masih banyak digunakan

6. U



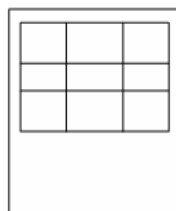
Metode iklan yang dipasang mengikuti huruf U.

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

Untuk memahami lebih jelas tentang Laporan Tugas Akhir ini, maka materi-materi yang tertera pada Laporan Tugas Akhir ini dikelompokkan menjadi beberapa bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang hal-hal yang berkaitan dengan penulisan Tugas Akhir yang berisikan latar belakang, tujuan dan manfaat penulisan, ruang lingkup penulisan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : ORGANISASI DAN TEKNOLOGI

Dalam bab ini menjelaskan mengenai profil sekolah teori singkat tentang hardware dan software yang digunakan. Spesifikasi hardware dan software yang sudah dan akan digunakan. Teori singkat mengenai konsep desain yang disetujui dan hubungan antara hardware dan software pendukung yang sudah dan akan digunakan.

BAB III : ANALISIS

Pada bab ini berisikan mengenai objek penelitian konsep desain, draft, dan materi dari objek diteliti. Analisis objek yang berisikan analisis dari objek penelitian.

BAB IV : IMPLEMENTASI DESAIN

Dalam bab ini dijabarkan mengenai implementasi bentuk desain berupa gambaran tentang desain apa yang telah dibuat yang nantinya akan dicetak dalam bentuk nyata.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisikan Kesimpulan dan Saran berdasarkan tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis.