
DESAIN MEDIA PROMOSI DAN KOMUNIKASI PADA YAYASAN AL-FITYAN SCHOOL TANGERANG

Diah Aryani^{*1}, Jumilah Andriati², Suratna Sudirja³

^{*1,2}Dosen Universitas Raharja, ³Program Studi Teknik Informatika Universitas Raharja
Email: ^{1*}diah.aryani@raharja.info, ²jumilah@raharja.info, ³suratna@raharja.info

ABSTRAK

Pada dasarnya perkembangan teknologi dan informasi kini maju begitu pesat. Informasi dan sosialisasi visual sangatlah penting bagi perusahaan ingin mensosialisasikan media komunikasi kepada masyarakat sehingga adanya persaingan untuk membuat media produk yang lebih menarik. Tujuan untuk memberikan daya tarik masyarakat dalam mempromosikan media produk. Yayasan Al-Fityan School Tangerang menggunakan konsep Desain yang terdapat tahapan Perencanaan Media, Perencanaan Pesan dan Perencanaan Visual, adapun manfaat dari penelitian pengajuan perancangan media-media yang dibutuhkan kepada masyarakat.

Kata Kunci - Sosialisasi, Media dan Efektif.

ABSTRACT

Basically the development of technology and information is now advancing so rapidly. Information and visual socialization is very important for companies want to socialize communication media to the public so that there is competition to make the product media more attractive. Aims to provide the appeal of people in promoting media products. Yayasan Al-Fityan School Tangerang uses the concept of design that there are stages of Media planning, message planning and Visual planning, as the benefit of the research of the media-application planning required to the public.

Keywords - Socialization, Media and Effective.

1. PENDAHULUAN

Pada dasarnya dalam era modernisasi ini multimedia mengikuti perkembangan jaman yang dimana makin maju era digital multimedia jg akan mengikutinya dalam hal ini perkembangan multimedia tumbuh semakin pesat, banyak manfaat kemajuan dari teknologi komputer saat ini dapat rasakan di bidang desain sebagai informasi. Melalui media-media komunikasi visual kita akan mendapatkan informasi visual.

Ruang lingkup dalam pekerjaan desain grafis tidak hanya sekedar berkarya di dunia percetakan karena pekerjaan tersebut dapat merambah ke berbagai sektor bisnis. Lantas apa saja ruang lingkup kesempatan kerja bagi orang – orang yang menggeluti dunia desain grafis?

Perusahaan Periklanan

Berbagai aktivitas yang berkaitan dengan desain grafis dalam perusahaan periklanan meliputi merancang strategi komunikasi sebuah brand, membuat layout iklan di berbagai media (*billboard*, surat kabar, majalah, TV, dan web), fotografi, ilustrasi, dan tipografi. Para desainer grafis yang bekerja di bidang ini biasanya akan bekerjasama dengan *art director*, *copywriter*, *creative director*, *illustrator*, dan fotografer. *Creative director* itu sendiri merupakan kepala tim kreatif di mana desainer grafis dan *art director* termasuk bagian di

dalamnya. Sementara itu art director merupakan pengarah dari segi desain dan biasanya dipegang oleh seseorang yang memiliki latar belakang pendidikan desain grafis.

Branding Agency

Kegiatan yang berkaitan dengan desain grafis untuk branding meliputi membuat rancangan strategi identitas, komunikasi, visual brand, mendesain logo, dan berbagai identitas lainnya, menerapkan logo, membuat buku pedoman identitas, dan menerapkan identitas visual lainnya ke berbagai media. Pekerjaan yang dilakukan di antaranya adalah membuat desain kartu nama, website, kop surat, hingga desain kemasan dah produk, interior, seragam karyawan, mobil, arsitektur, dan pesawat terbang.

Di bidang ini, desainer grafis biasanya bekerjasama dengan tim konsultan branding atau branding expert yang terdiri dari ahli riset, marketing, bisnis, sosial budaya, dan lainnya serta tim visualiasasi, ilustrator, fotografer, *desainer interior*, *programmer*, kontraktor, dan berbagai pihak lainnya. Para desainer grafis yang menggeluti bidang ini sering disebut sebagai *desainer branding*.

Graphic Design Agency

Kegiatan yang berkaitan dengan desain grafis pada Graphic Design Agency tidak jauh berbeda dengan branding agency. Yang membedakan profesi ini dengan desainer grafis lainnya adalah ruang lingkungnya lebih spesifik di mana tiap- tiap *agency* mempunyai fokus keahlian masing – masing seperti bidang khusus desain kemasan, desain komunikasi, desain publikasi, desain komunikasi perusahaan, desain multimedia, desain promosi, desain *web*, dan berbagai bidang spesifik lainnya.

Publication Company

Kegiatan yang berkaitan dengan desain grafis di bidang penerbitan meliputi merancang strategi komunikasi marketing dan visual berbagai media seperti buku, tabloid, majalah, surat kabar; membuat *layout cover* dan isi; tipografi, fotografi, *infographic*, ilustrasi. Mereka juga merancang materi promosi media yang bersangkutan seperti poster, brosur, banner, iklan, dan masih banyak lagi. Biasanya desainer grafis di bidang ini bekerjasama dengan *copywriter*, penulis, ilustrator, dan fotografer.

Percetakan dan Digital Printing

Kegiatan yang berkaitan dengan desain grafis pada bisnis percetakan biasanya meliputi persiapan desain mentah dari pelanggan menjadi siap cetak misalnya mengoperasikan hardware dan *software* yang berkaitan dengan font, warna, pelat, film, kertas, dan lainnya. Desainer grafis biasanya akan bekerjasama dengan pihak perusahaan kertas dan operator mesin cetak. Namun cakupan pekerjaan usaha ini batasannya semakin tidak jelas misalnya banyak *advertising agency* yang juga melayani pekerjaan logo atau jasa percetakan yang juga melayani pembuat desain iklan

Software Development Company

Kegiatan yang berkaitan dengan desain grafis di bidang *software development* meliputi *software*, kiosk, information, mesin ATM, dan lainnya. Contoh produk yang dibuat di antaranya adalah animasi *flash*, *button*, *banner*, dan masih banyak lagi.

Demikian beberapa jenis profesi desain dalam pekerjaan. Selain itu, tentu masih ada banyak lagi berbagai profesi lainnya yang dapat digeluti oleh para ahli desain grafis karena pada dasarnya hampir semua bidang memerlukan desainer grafis.

Konsep Promosi

Konsep ini menekankan tidak hanya pada kepuasan konsumen tapi juga memerhatikan manfaat bagi orang lain. Sebagai contoh, jika sekolah menghasilkan desain yang menarik tetapi dengan informasi yang kurang. Hal ini hanya membuat konsumennya biasa saja, tapi masyarakat tidak menerima apa manfaatnya. Sekolah dengan konsep manajemen promosi yang umum, akan menghasilkan daya tarik untuk konsumennya. Sekolah dengan konsep ini tidak akan percaya, bahwa sebuah kepercayaan akan dipengaruhi oleh kepuasan pelanggan dan memiliki dampak baik yang bisa diterima oleh masyarakat umum, sehingga konsep ini memungkinkan untuk digunakan dan disukai banyak konsumen.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian dalam penulisan ini menggunakan metode:

1. Observasi, yaitu dengan kunjungan ke Yayasan Al-Fityan untuk mendapatkan pendataan yang diperlukan dalam membuat penelitian dan desain yang dibutuhkan.
2. Studi Pustaka, adalah metode pengumpulan data dan teori-teori terkait sebagai referensi penulisan dan pembentukan konsep desain.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Promosi

Promosi adalah suatu bentuk komunikasi pemasaran. Yang dimaksud dengan komunikasi pemasaran adalah aktivitas pemasaran yang berusaha menyebarkan informasi, mempengaruhi atau membujuk dan mengingatkan pasar sasaran atas perusahaan dan produknya agar bersedia menerima, membeli dan loyal pada produk yang ditawarkan perusahaan yang bersangkutan.

Perencanaan Desain Grafis

Menurut Anisah menjelaskan desain grafis atau yang sekarang lebih dikenal dengan suatu bidang ilmu yang telah dikenal luas oleh masyarakat sejak tahun 60-an. Menurut Hady Soenarjo Desain grafis adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual, dengan mengolah elemen desain grafis berupa bentuk gambar, huruf dan warna, serta tata letaknya, sehingga pesan dan gagasan dapat diterima oleh sasarannya.

Fungsi-Fungsi Desain

Menurut Lusyani Sunarya, dkk Fungsi-Fungsi Desain antara lain :

1. Fungsi Informasi : Desain selalu menyampaikan informasi dan mengirim pesan secara visual.
2. Fungsi Identifikasi : Desain selalu menyiratkan atau menyuratkan identitas pengirim pesannya lewat karakter visual.
3. Fungsi Persuasi : Desain mampu mengekspresikan isi dari pesan dan menghadirkan resonansi atau getaran emosi lewat bahasa visualnya (seperti emosi dalam bahasa musikal) sehingga dapat menimbulkan persuasi.

Pengertian *Typography*

Ilmu yang mempelajari tentang huruf. Dengan perkembangan *font-font* komputer, kita akan leluasa memilih jenis *font* yang diinginkan. Namun memilih *font* adalah pekerjaan yang melelahkan karena sering banyaknya *font* yang tersedia. Sedangkan Puji Anto, dkk menjelaskan *Typography* juga bisa dikatakan sebagai seni dalam menggunakan,

memilih dan mengaplikasikan huruf karena jika salah dalam memilih huruf, maka akibatnya adalah tidak sampainya informasi ketika media tadi dilihat/dibaca membacanya. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa typography merupakan seni dalam memilih atau menggunakan huruf agar mudah dibaca dalam menyampaikan informasinya.

Pengertian *Layout*

Tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang akan disampaikan. Secara umum *layout* (tatak letak) merupakan usaha untuk menyusun, menata, atau memadukan elemen-elemen grafis seperti teks, gambar, tabel, dan lain-lain sehingga lebih menarik dan komunikatif.

Pengertian Media Sosial

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia.

Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai “sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas dasar ideology dan teknologi web 2.0 dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran user-generated content”.

Jejaring sosial merupakan situs dimana setiap orang bisa membuat web page pribadi, kemudian terhubung dengan teman-teman untuk berbagi informasi dan komunikasi. Jejaring sosial terbesar antara lain Facebook, Path, Instagram, myspace dan twitter. Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media broadcast, maka media sosial menggunakan internet. Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan member kontribusi dan *feedback* / umpan balik secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.

Pengertian *Photoshop*

Sekilas, dari tampilannya, *Adobe Photoshop CC* memiliki kemiripan 'wajah' dengan *Adobe CS6*. Dengan balutan warna abu-abu tua dan penempatan tombol-tombolnya juga masih sama seperti versi sebelumnya. Namun, apabila coba digali lebih dalam, *Adobe Photoshop CC* ini merupakan senjata yang ampuh bagi para fotografer dan ahli desain karena *Adobe* sudah melengkapi produk satu ini dengan segudang fitur baru yang tidak dipunyai versi-versi sebelumnya. terdapat beberapa fitur baru yang dibawa oleh *Creative Cloud* ini salah satunya adalah fitur yang mungkin akan sangat berguna untuk membantu para fotografer dalam mengedit sebuah foto menjadi lebih baik.

Pengertian *Illustrator*

Menurut Putra dan Ahmad Miqdad Alhaddar, “Adobe Illustrator adalah program editor grafis vektor terkemuka, dikembangkan dan dipasarkan oleh Adobe Systems”.

Adobe Illustrator adalah sebuah program perangkat lunak atau program graphic design pengolah image berbasis vector, vector itu sendiri merupakan sekumpulan titik dan garis yang saling terhubung yang merupakan perpaduan dari warna-warna sehingga membentuk sebuah objek menggambar yang diciptakan oleh Adobe Systems yang menggunakan vektor.

Adobe *illustrator* diciptakan pada tahun 1986 dan dirancang untuk bekerja dengan komputer Macintosh. Perusahaan tidak memiliki persentase besar dari pasar, dan alat-satunya perangkat lunak yang mampu menantang *Adobe Illustrator* adalah *LaserWriter*, alat yang diproduksi oleh Apple.

Adobe Illustrator adalah alat yang ampuh yang memiliki kurva belajar rendah. Meskipun ini, terkenal dengan tingkat presisi. Banyak orang telah menemukan *Adobe Illustrator* untuk menjadi alternatif yang berguna untuk alat desain kompleks

Konsep Desain

1. Baliho

a. Latar Belakang

Pada desain Baliho ini, Penulis menggunakan warna biru untuk *background*.

b. Konsep Desain

Image

Pada desain Baliho ini, Penulis menggunakan biru, untuk *background* dan memasukan beberapa gambar.

- Bahan : Flexi Cina Ukuran : 400 x 100 cm

Font

Pada desain Baliho ini,penulis menggunakan yaitu *font Futura* dan *Freestyle script*

c. Visual



Gambar 1. Baliho

2. Brosur

a. Latar Belakang

Pada desain Brosur ini, Penulis menggunakan warna cerah untuk terlihat lebih menarik.

b. Konsep Desain

Image

Pada desain Brosur ini, Penulis menggunakan biru untuk *background* bagian belakang dan warna hijau, kuning dan putih untuk *background* depan dan juga memasukan beberapa gambar.

Bahan: Art Paper 120gr, Ukuran: A4.

Font

Pada desain Brosur ini,penulis menggunakan jenis font *Futura*, *Poplar std* dan *Freestyle std*

c. Visual



Gambar 2. Brosur Bagian Depan



Gambar 3. Brosur Bagian Belakang

3. Flyer

a. Latar Belakang

Pada desain *Flyer* ini, Penulis menggunakan warna biru untuk *background*.

b. Konsep Desain

Image

Pada desain *Flyer* ini, Penulis menggunakan biru, untuk *background* dan memasukan beberapa gambar. Bahan: Art Paper 120gr, Ukuran: A5.

Font

Pada desain *Flyer* ini, penulis menggunakan *font* yaitu *Futura* dan *Freestyle script*

c. Visual



Gambar 4. Flyer Depan



Gambar 5. Flyer Belakang

4. Jam Dinding

a. Latar Belakang

Pada desain Jam ini, Penulis ingin membuat desain yang *simple*.

b. Konsep Desain

Image

Pada desain Jam ini, Penulis menggunakan biru, untuk *Font* dan pinggirannya. Bahan: Plastik, Ukuran: 21 cm.

Font

Pada desain Jam ini, penulis menggunakan *font* yaitu *Futura*.

c. Visual



Gambar 6. Jam Dinding

5. Kalender

a. Latar Belakang

Pada desain Kalender ini, Penulis menggunakan warna putih untuk *background* agar mudah dilihat.

b. Konsep Desain

Image

Pada desain Kalender ini, Penulis menggunakan *Template* berbentuk *curve* untuk *background*.

Bahan: Art Paper 120gr, Ukuran : A3.

Font

Pada desain Kalender ini, penulis menggunakan yaitu *font Futura*

c. Rancangan Visual



Gambar 7. Kalender

6. Kartu Nama

a. Latar Belakang

Pada desain Kartu Nama ini, Penulis ingin menggunakan warna putih dan bentuk yang *simple*

b. Konsep Desain

Image

Pada desain Kartu Nama ini, Penulis menggunakan putih, untuk *background* dan memberikan *shape* berbentuk persegi. Bahan: Art Paper 120gr, Ukuran: 9 x 5,5cm.

Font

Pada desain Kartu Nama ini, penulis menggunakan yaitu *font Futura*.

c. Rancangan Visual



Gambar 8. Kartu Nama

7. Mug

a. Latar Belakang

Pada desain *Mug* ini, Penulis ingin menggunakan *background* dengan tema sekolah

b. Konsep Desain

Image

Pada desain *Mug* ini, Penulis menggunakan *Doodle Art* dan menambahkan logo

Bahan: Porselen keramik, Ukuran : 325ml.

Font

Pada desain *Mug* ini, penulis menggunakan *font* yaitu *Futura*

c. Visual



Gambar 9. Mug

8. Pamflet

a. Latar Belakang

Pada desain Pamflet ini, Penulis menggunakan warna hijau untuk *background*.

b. Konsep Desain

Image

Pada desain Pamflet ini, Penulis menggunakan hijau untuk *background* dan juga kuning

Bahan : Art Paper 120gr Ukuran : A4

Font

Pada desain Pamflet ini, penulis menggunakan yaitu *font Futura*

c. Visual



Gambar 10. Pamflet

9. Poster

a. Latar Belakang

Pada desain Baliho ini, Penulis menggunakan warna biru untuk *background*.

b. Konsep Desain

Image

Pada desain Baliho ini, Penulis menggunakan biru, untuk *background* dan memasukan beberapa gambar. Bahan: Art Paper 120gr, Ukuran: A3.

Font

Pada desain Poster ini, penulis menggunakan yaitu font *Futura* dan *Freestyle script*.

c. Rancangan Visual



Gambar 11. Poster

10. Rotek

a. Latar Belakang

Pada desain Rontek ini, Penulis menggunakan warna biru dan kuning untuk *background* dan beberapa gambar

b. Konsep Desain

Image

Pada desain Rontek ini, Penulis menggunakan biru dan kuning, untuk *background* dan memasukan beberapa gambar. Bahan: Flexi Cina, Ukuran: A3.

Font

Pada desain Rontek ini, penulis menggunakan yaitu *font Futura* dan *Poplar std*

c. Visual



Gambar 12. Rotek

LITERATURE REVIEW

Setelah melakukan beberapa *study* pustaka, berikut adalah beberapa penelitian yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini:

1. Nugroho, Sarwo dan Indriani (2014), “Perancangan desain sebagai Media Promosi dan Informasi di SMA Institut Indonesia Semarang”. Sesuai dengan adanya perkembangan zaman teknologi makin maju terutama dalam media promosi sehingga perlu adanya media promosi yang sekolah akan di kenal oleh masyarakat.
2. Dewi Imaniar, Sudaryono, dan Dwi Ayu (2014), “Enriching Media Merchandise Sarana Penunjang Promosi Studi Kasus Pada Bookstore” banyak media yang di gunakan untuk menarik masyarakat agar bisa di kenal perusahaan tersebut dengan menggunakan media promosi merchandise.
3. Wahyu, Andriansyah, dan Reni Wulandari (2018), dengan judul “Rancang Bangun Media Desain Katalog Penunjang Informasi dan Promosi PT Global Bangun Mandiri” dalam media desain catalog di butuhkan dalam perusahaan karna promosi sangan penting sekali dengan adanya media catalog customer dapat lebih mudah dan paham tentang produk dari perusahaan.
4. Sunarya, Lusyani Putri Aprylia dan Siti Isnaini (2016), dengan judul penelitian “Design Video Profile Based Multimedia Audio Visual And Broadcasting As A Media Promotion” multimedia berbentuk video profile sangan di butuhkan dalam promosi karna video profile dapat dilihat dan di dengar lebih jelas sehingga masyarakat lebih mengetahui dengan detail tentang perusahaan.
5. Sunarya, Lusyani Po Abas Sunarya, dan Jasmine Dara Assyifa (2015), “Keefektifan Media Komunikasi Visual Sebagai Penunjang Promosi Pada Perguruan Tinggi Raharja” banyak media yang di gunakan untuk dapat di kenal oleh masyarakat salah satunya media komunikasi visual karena media tersebut sangat di butuhkan oleh masyarakat.

4. KESIMPULAN

Media yang tepat untuk mempromosikan Yayasan Al-Fityan School Tangerang adalah Media desain promosi dan informasi. Dimana setiap media tersebut memberikan promosi dan informasi sesuai dengan fungsinya masing-masing menarik dan efektif digunakan dalam melengkapi media promosi dan informasi pada Yayasan Al-Fityan School Tangerang. Merancang media komunikasi visual agar efektif dengan cara media komunikasi cetak berbentuk media desain promosi dan informasi visual dirancang berisi pesan yang tidak terlalu rumit, tetapi singkat, padat, jelas dan mudah di pahami. Agar hasil rancangan dapat menarik perhatian masyarakat, perancangan konsep produksi media hendaknya ditujukan hal-hal yang saat ini sedang diminati oleh masyarakat dan kreatifitas yang dapat memanjakan masyarakat diantaranya media desain promosi dan informasi tersebut terdapat desain menarik dan informatif.

5. SARAN

Dalam desain ini sangat membutuhkan ide dan konsep yang sangat baik untuk mempublikasikannya. Serta desain ini masih terdapat kekurangan salah satunya adalah tentang informasi sekolah yang selalu update dan banyak perubahan dalam desain

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nugroho, Sarwo dan Indriani, Devi Ratih. 2014. **Perancangan Video Company Profile sebagai Media Promosi dan Informasi di SMA Institut Indonesia Semarang**. Jurnal Mahasiswa Vol.1 No. 1. Semarang : SMA Institut Indonesia.
- [2] Desrianti, Dewi Immaniar, Sudaryono dan Dwi Ayu Ningrum. 2014. **Enriching Media Merchandise Sarana Penunjang Promosi Studi Kasus Pada Bookstore**. Tangerang : Perguruan Tinggi Raharja. Journal CCIT Vol. 7, No. 3.
- [3] Hidayat, Wahyu, Andriansyah dan Wulandari, Reni. 2018. **Rancang Bangun Media Desain Katalog Penunjang Informasi dan Promosi PT. Global Bangun Mandiri**. Tangerang : STMIK Raharja. Jurnal Cerita Vol. 4 No. 1 : 45 ISSN : 2461-1417.
- [4] Sunarya, Lusyani, Putri Aprylia dan Siti Isnaini. 2016. **Design Video Profile Based Multimedia Audio Visual and Broadcasting As A Media Promotion**. Tangerang : Perguruan Tinggi Raharja. CCIT Journal. Vol. 9. No. 23.
- [5] Sunarya, Lusyani, PO. Abas Sunarya dan Jasmine Dara Assyifa. 2015. **Keefektifan Media Komunikasi Visual Sebagai Penunjang Promosi Pada Perguruan Tinggi Raharja**. Jurnal CCIT Vol. 9. No. 1. Tangerang : Perguruan Tinggi Raharja.
- [6] Anisah, Lisa dan Sunarya, Abas Po. 2018. **Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Informasi Pada Ditjen Aptika Kementerian Komunikasi Dan Informatika Jakarta**. Tangerang : STMIK Raharja. Jurnal Cerita Vol.4 No.1 : 77 ISSN : 2461-1417.
- [7] Prastomo, Andi. 2014. **Prototipe Sistem E-Learning dengan Pendekatan Elisitasi dan Framework Codeigniter: Studi Kasus SMP Yamad Bekasi**. Jakarta : Universitas Budi Luhur. Jurnal Faktor Exacta. ISSN: 1979-276X. Vol. 7 No. 2 : 166.