

MEDIA DESAIN MAJALAH GUNA PENUNJANG PROMOSI DAN INFORMASI PADA SMK BINA AM MA'MUR

Wahyu Hidayat¹
Lusiana Dewi²
Krismawati³

Jl. Jendral Sudirman No. 40, Modernland, Tangerang

Email : wahyu.hidayat@raharja.info, lusiana@raharja.info, krismawati@raharja.info

ABSTRAK

Ilmu pengetahuan dan teknologi informasi berkembang cukup pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru yang senantiasa terus berubah ke era yang lebih baik. Informasi menjadi kata kunci dalam berbagai aspek kehidupan, siapa yang dapat menguasai informasi, baik pengusaha dalam proses penyajian, maupun pendapatan, ia akan bisa bertahan ditengah persaingan yang sedemikian ketat. Dengan alasan inilah perhatian terhadap proses informasi menjadi sangat ditekankan. Teknologi informasi khususnya teknologi berbasis multimedia diharapkan dapat memberikan peranan penting dalam proses penyaluran informasi, aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi menjadi lebih efektif dan komunikatif. Akan tetapi bentuk media cetakan dapat lebih bertahan lama dan lebih *fleksibel*, dengan segala keunggulan media berbasis cetakan diharapkan nilai-nilai efektifitas bisa terpenuhi kebutuhannya. Iklan yang efektif tidak hanya menyampaikan informasi saja, tetapi juga menyampaikan pesan-pesan yang akan menimbulkan citra positif bagi konsumen. Banyak jenis dan ragamnya media berbasis cetakan, diantaranya Brosur, Poster luar atau Poster dalam, Majalah, Spanduk dan ragam media cinderamata lainnya.

Kata kunci : Desain, Promosi, Visual, Multimedia.

ABSTRACT

The information can be done in various ways, including via the medium of advertising or advertising. Until recently, advertising is still considered an attractive option as a means of publicizing the product because it can reach out to the community to introduce and further bring closer the product to the consumer. Advertising plays an important role as one of the necessary consumer information source to know the advantages and disadvantages that exist, to this day the media information-based mold is more often used, though with the cost accounting. But the form of the media prints can be more lasting and more flexible, with all the hallmarks of media-based mold expected values the effectiveness can be met his needs. Effective advertising not only convey information, but also convey messages that would pose a positive image to the consumer. Many kinds and manifold mold-based media, such as Brochures, posters outside or in a Poster, magazine, banners and other souvenirs media diversity.

Keywords: Media, Design, Information.

Vol.2 No.2 – Agustus 2016

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu manifestasi kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan, karena itu perubahan atau perkembangan pendidikan merupakan hal yang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan. Pemikiran ini mengandung konsekuensi bahwa penyempurnaan atau perbaikan pendidikan menengah kejuruan untuk mengantisipasi tantangan masa depan perlu terus-menerus dilakukan, diselaraskan dengan perkembangan kebutuhan dunia usaha atau dunia industri, perkembangan dunia kerja, serta perkembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni.

Salah satu bidang yang dapat dipadukan dengan adanya perkembangan bidang multimedia dapat ditemui dalam dunia periklanan khususnya dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi informasi khususnya teknologi multimedia dewasa ini telah berkembang semakin pesat sehingga membuat kehidupan manusia sekarang ini menjadi sedemikian mudah dan menyenangkan. Permasalahan yang sering terjadi adalah sarana dalam mempromosikan sekolah-sekolah yang ada di Indonesia khususnya di Tangerang masih sangat sedikit. Diperlukan trobosan baru, dan dalam hal ini dapat diambil sebagai contoh adalah *video profile* yang sering kali digunakan sebagai media pengenalan dan promosi sekolah-sekolah di Indonesia. Terdapat berbagai jenis iklan dan *video profile* yang sering diproduksi, mulai dari yang seluruhnya ditokohkan dan diperankan oleh manusia hingga yang menggunakan animasi 3D atau kartun yang diperankan oleh tokoh-tokoh berupa karakter yang dibuat sedemikian rupa sehingga mempunyai sifat dan tingkah laku layaknya manusia.

RUMUSAN MASALAH

Saat ini perkembangan media promosi berkembang sangat pesat. Media yang banyak digunakan saat ini dapat berupa media komunikasi visual maupun *audio visual*. Banyak sekolah-sekolah yang sudah menggunakan media *audio visual* sebagai salah satu cara untuk mempromosikan suatu instansi pendidikan ataupun perusahaan. Media audio visual merupakan media yang paling mudah dipahami dan dimengerti oleh masyarakat luas. Permasalahan yang melatar belakangi penelitian ini adalah kurangnya media promosi yang digunakan oleh SMK Bina Am Ma'Mur dalam mempromosikan secara keseluruhan apa yang ada dan disediakan oleh suatu instansi pendidikan ataupun perusahaan, karena dalam melaksanakan suatu promosi masih menggunakan sebuah media promosi berupa media cetak, maka dari itu dibuatlah suatu teknik promosi baru untuk masyarakat dengan menggunakan media majalah.

LANDASAN TEORI

Konsep Dasar Media

Menurut Rhenald Kasali dalam buku Manajemen Periklanan yang berjudul Konsep dan Aplikasinya yang diterbitkan oleh Pustaka Utama Grafiti Jakarta (2012:77). Beberapa sarana komunikasi (media) yang dipakai dalam menyampaikan dan menyebarluaskan pesan antara lain : Media cetak, media elektronik, papan iklan, pos langsung (*direct mail*), petunjuk penjualan (*point of purchase*), selebaran dan kalender.

[12]

Konsep Dasar Desain

Menurut Rakhmat Supriyono dalam buku Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi yang diterbitkan oleh Andi (2010:136). Desain merupakan *art direction*, yaitu penampilan visual secara menyeluruh dari iklan. Hasil kerja sama antara *art direction* dan *copywriter* (berupa konsep verbal dan visual) dipadukan secara sinergis ke dalam desain melalui proses standar, yaitu membuat sketsa-sketsa kasar, menentukan alternatif desain, hingga *final artwork (FAW)*.

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 dan loyal pada produk yang ditawarkan perusahaan yang bersangkutan^[8].

Pengertian Informasi

Informasi (*information*) dapat didefinisikan sebagai berikut : “Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya, informasi disebut juga data yang diproses atau data yang memiliki arti^[15].”

Konsep Audio Visual

Audio visual merupakan gabungan dari dua kata yaitu *audio* yang berarti suara dan *visual* yang berarti gambar, atau dengan kata lain menjelaskan, ”*Audio Visual* adalah alat peraga yang dapat dilihat dan didengar dalam hal ini gambar yang bergerak menimbulkan suara^[4].”

Dasar Promosi

Menurut Cipta Halim (2010:45) Promosi adalah media untuk mengenalkan suatu produk barang dan jasa yang baru atau memperkuat *brandimage* suatu produk yang telah ada sebelumnya.

Konsep Dasar Majalah

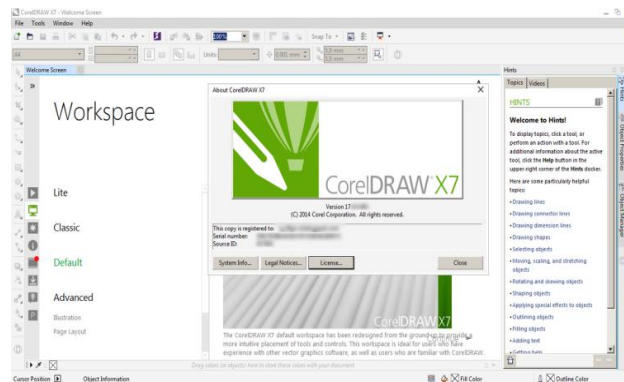
Majalah secara harfiah dalam bahasa Inggris berarti magazine, menurut Djafar H. Assegaff dalam bukunya Jurnalistik Masa Kini yang diterbitkan oleh PT. Ghalia Indonesia Jakarta (2011:127), Majalah diartikan sebagai publikasi atau terbitan secara berkala yang memuat artikel-artikel dari berbagai penulis.

Pengertian Storyboard

Storyboard adalah sebuah teknik *shooting management*. Disini dibuat daftar pengambilan gambar pada setiap adegan, dan divisualisasikan dalam bentuk sketsa gambar atau *storyboard* jika diperlukan^[13].

Definisi Corel Draw x7

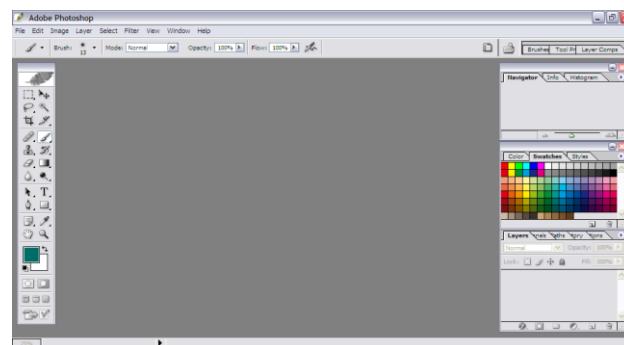
Menurut Athenk Arts dalam buku Efek-Efek Terbaik *CorelDraw* dan *Photoshop* yang diterbitkan oleh Citra Media Pustaka (2012:1) *CorelDraw* adalah sebagai dasar pemahaman seni menggambar dikomputer, yang lebih menekankan pada teknik penggunaan fasilitas dasar pada *software* berbasis CAD (*Computer Aided Design*).



Gambar 1. Corel Draw x7

Definisi Adobe PhotoShop CS6

Adobe PhotoShop CS6 adalah suatu program editing gambar yang dipergunakan untuk membuat, mengolah dan menghasilkan suatu gambar (*image*) digital dengan cara teknik dan meng-efek. Sehingga gambar terlihat lain dari aslinya dan berkualitas tinggi. Dengan *adobe photoshop* kita dapat mendesain berbagai macam bentuk ilustrasi secara tepat seperti : Koran, tabloid.



Gambar 2. Adobe PhotoShop CS6

Konsep Desain Perencanaan Media

Dalam hal ini, konsep media yang diajukan adalah perancangan media informasi dan promosi dalam bentuk sebuah desain katalog produk yang berukuran 21 x 29.7 cm. Buku ini berisi *cover* depan, daftar isi, produk yang ada di katalog, promo terbaru, layanan kami dan *our store*, *our stock* daftar *our activity*, dan *cover* belakang. Semua isi yang terkait dalam perancangan desain katalog produk tersebut dikemas dengan menggunakan pengembangan kreatif desain grafis.

Strategi Media

Dalam menunjang nilai efektifitas sarana media yang dirancang strategi media promosi adalah dengan menggunakan bentuk media desain majalah, secara *visual* orientasi gambar-gambar tampilan dengan menggunakan teknik *drawing* yang diproduksi melalui aplikasi penunjang gambar vektor, hal tersebut secara *visual* untuk memenuhi 3 aspek sasaran yaitu:

1. *Geografi* : indonesia

2. *Demografi* :
 - a. Jenis Kelamin : Pria & Wanita
 - b. Kelas Ekonomi : Umum (mencakup seluruh kelas ekonomi)
 - c. Sasaran : Konsumen individu atau perusahaan
3. *Psikografi* : Bagi konsumen khususnya yang memerlukan majalah.

Perencanaan Pesan (Konsep Kreatif)

Rancangan media yang direncanakan menampilkan sesuatu yang baru dan unik yaitu bergaya desain *pop art* yang lebih menonjolkan pada eksplorasi warna yang ramai, Serta diperjelas dengan teks-teks dan *layout* yang *simple* penjelasan secara sepintas, tampilan-tampilan pesan secara kreatif akan diolah, ditata sesuai dengan kebutuhan pesan yang direncanakan oleh pihak perusahaan.

Perencanaan Visual

Penyajian desain desain majalah dengan tetap mempertahankan warna-warna yang diolah dengan menggunakan kombinasi warna lain yang senada dengan warna aslinya. Untuk gambar, penulis menggunakan gambar dari *browsing* di internet dan foto-foto yang diambil oleh penulis sendiri dan diolah dengan menggunakan gabungan beberapa *software* pendukung yaitu *corel draw* *Adobe Photoshop*.

Proses Desain (Designing)

Layout Kasar (Rough Layout)



Gambar 3. *Layout kasar cover depan*
(Gedung Sekolah)



Gambar 4. *Layout kasar hal 2*
(Daftar Isi)



Gambar 5. *Layout* kasar hal 3
(Sambutan Kepala Sekolah)



Gambar 6. *Layout* kasar hal 4
(Pengertian Dari Sekolah)



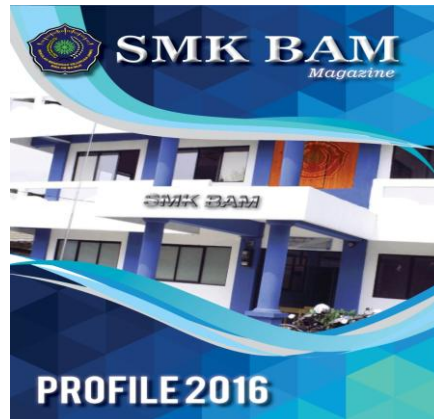
Gambar 7. *Layout* kasar hal 5
(Fasilitas dan Jurusan Sekolah)

Final Artwork

Final Artwork adalah merupakan gambar kerja final yang telah melewati beberapa proses sebelumnya yaitu *layout* kasar dan *layout* komprehensif. Pada proses ini naskah serta tata letak gambar merupakan proses akhir yang siap diproduksi proses cetak atau jenis produksi media secara elektronik setelah disempurnakan dengan beberapa kali revisi selama proses desain.

Final Artwork Cover Depan

Cover depan ini berisi logo dan gedung SMK Bina Am Ma'mur Cikupa Tangerang. Kreasi ini berwarna biru dan hijau, font yang digunakan pada halaman ini adalah *eras bold itc* dan *berlin sans fb dern*.



Gambar 7. *Final Artwork cover depan* (Gedung Sekolah)

Final Artwork Hal 2

Halaman 2 ini berisi daftar isi, dibuat untuk data isi majalah



Gambar 8. *Final Artwork hal 2* (Daftar Isi)

Final Artwork Hal 3

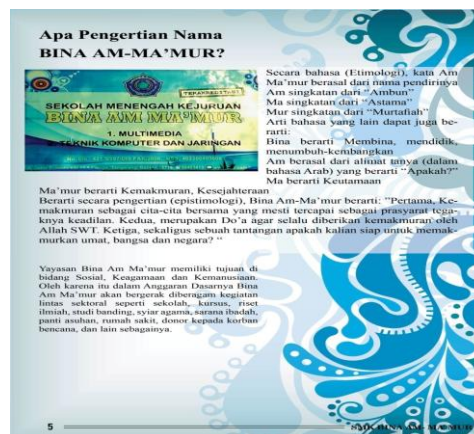
Halaman 3 berisi sambutan kepala sekolah. Font yg digunakan untuk judul menggunakan *aurora* sedangkan isi materi menggunakan *arial*.



Gambar 9. *Final Artwork* hal 3
(Sambutan Kepala Sekolah)

***Final Artwork* Hal 6**

Halaman 6 berisi Pengertian Nama SMK Am Ma'Mur, *Font* yg digunakan untuk judul menggunakan *aurora* sedangkan isi materi menggunakan *arial*.



Gambar 10. *Final Artwork* hal 4
(Pengertian Dari Sekolah)

***Final Artwork* Hal 16**

Halaman 16 berisi Pesan dan Kesan SMK Am Ma'Mur, *Font* yg digunakan untuk judul menggunakan *aurora* sedangkan isi materi menggunakan *arial*.



Gambar 4.48. *Final Artwork* hal 5
(Fasilitas dan Jurusan Sekolah)

Literature Review

1. Pembuatan Katalog Buku Perpustakaan Berbasis Web, Sumatera Selatan adalah salah satu judul jurnal yang di buat oleh Muhamad Kadafi selaku mahasiswa Universitas Indo Global Mandiri, penelitian ini menjelaskan tentang pembuatan katalog buku perpustakaan yang berbasis web.
2. Aplikasi Katalog Islam Berbasis Web Pada Sekolah Tinggi Agama Islam Bakti Negara (Staibn) Tegal, Semarang adalah salah satu judul tugas akhir yang dibuat oleh Widiyono selaku mahasiswa Universitas Dian Nuswantoro Semarang, penelitian ini menjelaskan pembuatan aplikasi katalog islam yang berbasis web yang berada di Sekolah Tinggi Agama Islam Bakti Negara (Staibn) Tegal.
3. Analisis Penerapan E-Catalogue Di Pemerintahan, Jakarta adalah salah satu jurnal yang dibuat oleh Jackson Surianto selaku mahasiswa Universitas Bina Nusantara Jakarta, penelitian ini menjelaskan pembuatan analisis penerapan E-Catalogue yang di pemerintahan jakarta.

KESIMPULAN

Media desain majalah yang dirancang telah memenuhi unsur efektif dan efisien dan telah memberikan promosi dan informasi mengenai sejarah, *profile*, visi dan misi, hingga keunggulan dari sekolah yang dihasilkan serta promosi dan informasi lainnya yang terkait dengan SMK Bina Am Ma'mur Cikupa Tangerang secara detail dan lengkap yang disampaikan.

Telah terpenuhinya komponen penunjang promosi yang menarik dan dapat memenuhi kebutuhan masyarakat yaitu dengan membuat sebuah media yang berisikan informasi-informasi mengenai SMK Bina Am Ma'mur Cikupa Tangerang tersebut, yang dikemas kedalam bentuk desain majalah dengan perancangan konsep yang menarik, dimana terdapat: sejarah sekolah, fasilitas, prestasi yang di hasilkan, sarana dan prasarana, ekskul SMK Bina Am Ma'mur Cikupa Tangerang sehingga tampak lebih menarik.

Target yang ingin dicapai oleh SMK Bina Am Ma'mur Cikupa Tangerang setelah diimplementasikannya media majalah ini diharapkan bisa meningkatkan citra atau image SMK Bina Am Ma'mur Cikupa Tangerang menjadi lebih baik lagi, dengan bertambahnya calon siswa dan siswi kepercayaan dari masyarakat yang menjadi lebih meningkat dari target sebelumnya.

Daftar Pustaka

- [1] Arts, Athenk. 2012. **Efek-Efek Terbaik CorelDraw dan Photoshop**. Citra Media Pustaka
- [2] Assegaff, Djafar H. 2011. **Jurnalistik Masa Kini**. PT. Jakarta : Ghalia Indonesia
- [3] Binanto, Iwan. 2010. **"Multimedia Digital Dasar (Teori dan Pengembangannya)"**, Yogyakarta: Andi
- [4] Hendratman, Hendi, S.T., 2011. **"Tips n Trix Computer Graphics Design"**, Informatika, Bandung,.
- [5] Jogiyanto. 2012. **Pengantar Sistem Informasi**. Yogyakarta: Graha Ilmu

- [6] Maimunah, Lusyani Sunarya dan Nina Larasati. 2012. “*Media Company Profile Sebagai Sarana Penunjang Informasi Dan Promosi*”, Tangerang: Jurnal CCIT (Vol.5 No.3)
- [7] McLeod. 2012. **Pengantar Sistem Informasi**. Jakarta : Graha Ilmu
- [8] O’Brien. 2012. **Pengantar Sistem Informasi**. Jakarta : Graha Ilmu
- [9] Priyatno, Dewi. 2010. *Create Your Film*. Jakarta : Multicom
- [10] Pujirianto. 2012. **Pengajaran Pemahaman melalui Desain**. Jakarta : indeks
- [11] Putra, Mukti Budiarto. 2011. *Desain Media Komunikasi Visual Sebagai Penunjang Kegiatan Promosi Kampus*. Tangerang: Perguruan Tinggi Raharja
- [12] Supriyono, Rakhmat. 2010. “*Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*”. Yogyakarta: Andi.
- [13] Sunarya, Lusyani. 2013. *Diktat Mata Kuliah Diktat Mata Kuliah Aplikasi Program Komputer MAVIB II*. Tangerang: Perguruan Tinggi Raharja.
- [14] Siti, Karlina. 2011. **Komunikasi Massa sebagai Media Promosi**. Jakarta : Universitas Terbuka.
- [15] Tjiptono, Fandi 2012. **Strategi Pemasaran**. Yogyakarta : Andi
- [16] Usmara. 2012. **Motivasi Kerja**. Yogyakarta : Amara Books
- [17] Widada, Sugeng. 2013. *Diktat Mata Kuliah Nirmana*. Tangerang: Perguruan Tinggi Raharja