
MEDIA DESAIN BERBENTUK PROMOSI SMK PRUDENT SCHOOL TANGERANG

Vina Vijaya Kusuma^{*1}, Shella Nurkholisah²

¹Jurusan Teknologi Pembelajaran STTIKOM Insan Unggul, ²Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Raharja
Email : ¹vinavijaya@raharja.info, ²shella@raharja.info

Abstrak

Informasi menjadi kata kunci berbagai aspek kehidupan, Dengan alasan inilah perhatian terhadap proses. SMK Prudent School membutuhkan media desain poromosi untuk mempromosikan SMK Prudent School kepada calon siswa dan siswi SMK Prudent School yang akan mendaftar. Pada konsep tersebut terdapat hasil jadi desain promosi SMK Prudent School. Agar menghasilkan rancangan media berbasis desain promosi yang baik dan berkualitas digunakan aplikasi penunjang adobe photoshop.

Kata kunci : Promosi, Desain

Abstract

Information becomes the keyword of various aspects of life, for this reason it is attention to process. SMK Prudent School needs a poromosi design media to promote SMK Prudent School to prospective students and schoolgirls of SMK Prudent School that will enroll. In this concept, there are results of promotion design SMK Prudent School. In order to produce media design based on good promotion and quality used applications Adobe Photoshop support.

Keywords: promotion, design

1. PENDAHULUAN

Populasi di Indonesia setiap tahunnya semakin meningkat, menurut studi terakhir pada tahun 2010 Indonesia memiliki jumlah penduduk 237,6 juta dan pada tahun 2017 meningkat menjadi 260 juta penduduk. Dengan meningkatnya populasi maka meningkat juga sumber daya yang ada di Indonesia. Semakin banyaknya sumber daya manusia tersebut maka dituntutlah kita sebagai penduduk di Indonesia untuk bersaing di dunia kerja. Tidak hanya ilmu pengetahuan yang kita perlukan untuk bersaing, pengalaman kerja yang sangat menjadi kriteria pada setiap lowongan kerja. Khususnya pada bidang *Design Graphic*.

2. RUMUSAN MASALAH

Dengan adanya kemajuan teknologi yang ada, membuat persaingan yang ketat di semua sektor baik perusahaan maupun juga institusi pendidikan. Strategi pemasaran pun harus senantiasa menyeimbangkan dengan kemajuan teknologi yang terjadi. Pemasaran yang efektif, efisien dan tepat sasaran, memerlukan strategi yang disusun berdasarkan analisa-analisa yang ada. Bagi sebuah perguruan tinggi, mahasiswa merupakan konsumen. Kepuasan konsumen dapat juga diukur dari bagaimana sebuah institusi tersebut mampu memelihara ataupun menjaga hubungan yang baik.

3. METODE PENELITIAN

Pengertian Media

Ulilan Barus dan Suratno berpendapat (2016:17), media adalah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar-mengajar untuk memudahkan bagi guru dalam menyampaikan materi

pelajaran dan memudahkan para siswa dalam menyerap, memahami ataupun menguasai materi pelajaran yang diterimanya.

Jenis-Jenis Media

Menurut Dewi Putri Kumala dan Nia Budiana (2018:78), Media memiliki banyak jenis dari berbagai pendapat, akan tetapi secara umum jenis-jenis media, yaitu :

a. Analogis

Media pembelajaran analogis yang termasuk dalam kategori ini adalah media yang menampilkan objek dengan sesuatu lainnya yang mengandung kemiripan. Misalnya media gambar, kartun, karikatur, sketsa, poster, komik, peta, dan benda model/diorama.

b. Organisasional

Media yang termasuk dalam kategori organisasional merupakan media pembelajaran dengan tampilan visual menggambarkan hubungan berbagai elemen secara kualitatif. Misalnya media diagram, skema, peta, diagram alir, bagan, dan peta konsep. Contoh dalam pembelajaran bahasa adalah diagram Freytag (diagram alir) dalam pembelajaran menganalisis prosa.

c. Relasional

Media yang termasuk dalam kategori relasional merupakan media pembelajaran visual yang menggambarkan hubungan berbagai elemen secara kuantitatif. Misalnya media diagram, skema, grafik, bagan, dan tabulasi yang menggambarkan hubungan kuantitatif.

d. Transformasional

Media yang termasuk dalam kategori transformasional merupakan media visual yang menjelaskan alur, gerakan, atau urutan prosedural. Misalnya media gambar berseri tentang prosedur menggunakan pelampung di pesawat.

e. Interpretif

Media yang termasuk dalam kategori interpretif adalah media yang secara visual menggambarkan hubungan teoretis dan abstrak. Misalnya media skema tentang cara merakit antena TV.

Pengertian Desain

Yanuar Yoga Anggoro dan Handojo Djoko Waluyo (2017:3), berpendapat bahwa desain diartikan sebagai seni terapan, arsitektur dan berbagai pencapaian kreatif lainnya.

Pengertian Desain Grafis

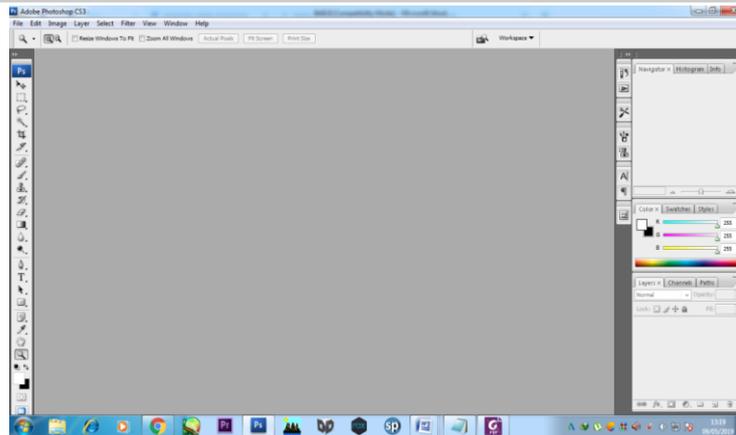
Menurut Damarjati Fimar (2017:5), Desain Grafis secara umum mempunyai tugas yaitu menciptakan visualisasi ide-ide yang akan dikomunikasikan sehingga mampu membujuk atau menimbulkan hasrat akan ketertarikan akan informasi yang dikomunikasikan kepada target audiens.

Definisi Warna

Sarwo Nugroho (2015:22), "Warna dapat diperikan oleh panjang gelombang. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang nampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian yang sempit dan gelombang *elektromagnetik*".

Adobe Photoshop CS3

Menurut R. Agustina dkk (2017:25) *Adobe Photoshop* adalah *software* (perangkat lunak) buatan *Adobe Systems* yang digunakan untuk pengeditan foto atau gambar termasuk pembuatan efek grafis.



Gambar 1
Tampilan Area Kerja Adobe Photoshop CS3

Pengertian Multimedia

Menurut Kadarudin (2018:9)^[21] *Multimedia* merupakan penggabungan dua kata “multi” dan “media”. Multi berarti “banyak” sedangkan media berarti perantara atau bentuk jamaknya berarti medium.

Latar Belakang dan Konsep Desain

1. Desain X Banner



Gambar 2 Desain X Banner

a. Latar Belakang

Desain X Banner ini dibutuhkan untuk menyambut datangnya calon siswa/i Prudent School dan akan diletakkan didalam ruangan dekat resepsionis. Pada desain X banner ini *client* meminta untuk diberikan karakter 2 dimensi prudent.

b. Konsep Desain

Image

X Banner ini berukuran standar 60x160 cm.

Warna

Pada desain X Banner ini saya menggunakan warna dasar Prudent School yaitu biru laut, dikarenakan pesan *Client* yang mewajibkan untuk penggunaan warna biru laut.

Font

Arial Extra Bold

2. Desain Umbul - Umbul



Gambar 3. Desain Umbul – Umbul

a. Latar Belakang

Desain Umbul - Umbul ini dibutuhkan setiap tahunnya ketika penerimaan siswa/i tahun ajaran baru.

b. Konsep Desain

Image

Umbul-Umbul ini berukuran standar 90x500 cm.

Warna

Pada desain Umbul - Umbul ini saya juga menggunakan warna dasar Prudent School yaitu biru laut, dikarenakan pesan *Client* yang mewajibkan untuk penggunaan warna biru laut.

Font

Arial Extra Bold

TW Cen MT Condensed Extra Bold

3. Desain Spanduk



Gambar 4. Desain Spanduk

a. Latar Belakang

Desain Spanduk ini bertemakan penerimaan siswa/i tahun ajaran baru. Dimana elemen kata ajakan sangat diperlukan seperti "ayo gabung dengan kami" atau "come join us" namun setelah di revisi *client* memilih yang kedua.

b. Konsep Desain

Image

Spanduk ini berukuran 350x100 cm.

Warna

Pada desain Spanduk ini saya juga menggunakan warna dasar Prudent School yaitu biru laut, dikarenakan pesan *Client* yang mewajibkan untuk penggunaan warna biru laut.

Font

TW Cen MT Condensed Extra Bold

4. Desain Brosur



Gambar 5. Desain Brosur

a. Latar Belakang

Desain Brosur ini memiliki 4 halaman, dimana client meminta dihalaman ke-2 dan ke-3 berisikan tentang penjelasan jurusan dan fasilitas SMK Prudent School. Dan untuk halaman ke-1 dan ke-4 seperti biasa.

b. Konsep Desain

Image

Brosur ini berukuran 33,87x33,87 cm.

Warna

Warna yang digunakan pada brosur ini seperti biasa menggunakan warna khas Prudent yaitu biru laut, namun pada halaman 2 dan 3 lebih banyak menggunakan warna putih, agar mata kita tidak sakit ketika melihat text yang cukup kecil ketika membacanya.

Font

Arial Bold

Arial Extra Bold

TW Cen MT Condensed Extra Bold

5. Desain Kartu Free Parkir



Gambar 6. Desain Kartu Free Parkir

a. Latar Belakang

Desain Kartu *Free Parkir* ini dibuat untuk siswa/i Prudent yang belum memilikinya.

b. Konsep Desain

Image

Kartu Perpustakaan ini berukuran 9x5,5 cm.

Warna

Warna yang digunakan classic dark gray dan biru laut. juga warna putih yang mendominasi di bagian belakang.

Font

Arial Extra Bold

6. Desain Baju Super Camp



Gambar 3.7. Desain Baju Super Camp

a. Latar Belakang

Super Camp adalah *event* unik yang hanya ada di SMK Prudent School, dimana di SMK Prudent School tidak ada yang namanya ulangan kenaikan kelas. Melainkan *real life* praktek yang menjadi penggantinya.

b. Konsep Desain

Image

Baju lengan panjang ini berukuran mulai dari S, M, L, XL

Warna

Warna dasar tote bag nya adalah cream, lalu ditambahkan logo prudent di tengahnya yang berwarna biru laut..

Font

Arial Bold

Arial Extra Bold

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

mendapatkan banyak pengetahuan mulai dari *softskill* dan *hardskill* yang belum pernah didapatkan sebelumnya. bisa merasakan seperti apa itu suasana dari lingkungan dunia kerja yang sesungguhnya.

Saran

Perlunya maintenance terhadap website yang telah ada, dikarenakan website tersebut terkadang *down* dan tidak bisa dibuka dalam beberapa hari.

5. LITERATURE REVIEW

1. Penelitian yang di lakukan oleh Mukti Budiarto, Ulis bella dan Nita Yuliania (2018) yang berjudul "**MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI PADA PT. GARDENA KARYA ANUGRAH BERBENTUK VIDEO COMPANY PROFILE.**". Penulis berkesimpulan : " Telah dihasilkan sebuah video company profile tentang promosi PT. Gardena Karya Anugrah Kota Tangerang yang berisi tentang video *company profile*, dengan model diantaranya Dewata Etnic *Design* yang mempunyai acuan produk pada kerajinan-kerajinan asli Indonesia seperti *furniture* yang berbahan dasar dari rotan dan eceng gondok dan yang mengandung unsur ukiran khas dari Jepara Jawa Tengah. Kemudian *Natural Home and Décor* yang mempunyai acuan produk pada model simplicity dan unsur modern yang memakai unsur besi. Selain itu terdapat produk berlabel *Victory Collection*, produk ini menganut gaya klasik yang menggunakan ornamen-ornamen romawi kuno."
2. Penelitian yang dilakukan oleh Renovita Sarassati, Amrullah dan Ahmad Saipullah (2018)^[31] yang berjudul "**Penerapan Multimedia Audio Gallery Ilearning Community and Services (MAGICS) Sebagai Media Penyimpanan Dokumentasi pada Perguruan Tinggi Raharja.**". Dalam penulisan jurnal ini penulis menceritakan pentingnya peranan Multimedia untuk terwujudnya konsep 4B iLearning, untuk itu diperlukan sebuah media dalam menunjang penyimpanan dokumentasi. Green Documentation merupakan media penyimpanan yang saat ini berjalan di Perguruan Tinggi Raharja. Namun masih dikatakan bahwa sistem tersebut belum optimal dikarenakan belum terpenuhinya seluruh kebutuhan akses dan penyimpanan file.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agustina, R. A. chandra. 2017. **Analisis Implementasi Game Edukasi "The Hero Diponegoro" guna meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTS ATTAROQIE Malang.** Malang : MTS ATTAROQIE Malang : Jurnal Teknologi Informasi. ISSN : 2086-2989. Vol. 8 No. 1 : 25.
- [2] Budiarto, Mukti. Ulis bella dan Nita Yuliania. 2018. **MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI PADA PT. GARDENA KARYA ANUGRAH BERBENTUK VIDEO COMPANY PROFILE.** Tangerang : Perguruan Tinggi Raharja : Jurnal CICES. ISSN : 2356 -5209. Vol. 04 No. 02.

- [3] Sarassati, Renovita. Amrullah dan Ahmad Saipullah. 2018. **MEDIA VIDEO ANIMASI 3D SEBAGAI SALAH SATU PEMBELAJARAN**. Tangerang : STMIK Raharja : CICES Jurnal. ISSN : 2356-5209. Vol. 4 No.1.
- [4] Nugroho, Sarwo. 2015. **Manajemen Warna dan Desain**. Yogyakarta : ANDI.
- [5] Fimar, Damarjati 2017. **Peran Desain Grafis di SyafaatMarcomm**. Surakarta : Universitas Sebelas Maret. Jurnal Unissula. ISSN : 2579-731X. Vol. 1 No. 1 : 5.
- [6] Rafika, A. S., Febriyanto, E., Syafa'ah, F., & Raharja, D. S. PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ILEARNING PADA KELAS INDEPENDENT STUDY TERHADAP PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN DAN PENILAIAN.
- [7] Anggoro, Yanuar, Yoga. dan Handojo Djoko Waluyo. 2017. **Pengaruh Strobe Atmosphere, Desain Produk dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian di Larissa Gallery & Workshop Pekalongan**. Semarang : Universitas Diponegoro. Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis. ISSN : 2541-4100 Vol. 6 No. 3 : 3.
- [8] Kumala, Dewi Putri. dan Budiana Nia. 2018. **Media Pembelajaran Bahasa Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran**. Malang : Tim UB Press.
- [9] Rafika, A. S., Putri, H. Y., & Widiarti, F. D. (2017). ANALISIS MESIN PENCARIAN GOOGLE SCHOLAR SEBAGAI SUMBER BARU UNTUK KUTIPAN. CERITA Journal, 3(2), 193-205.
- [10] Barus, Ulian. dan Suratno. 2016. **Pemanfaatan Candi Bahalsebagai Media Pembelajaran Alam Terbuka dalam Proses Belajar Mengajar**. Medan : Perdana Mitra Handalan.
- [11] Apriani, D., Aisyah, E. S., & Anggraini, L. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Peralatan Komputer Berbasis Website Pada PT Indonesia Toray Synthetics. Technomedia Journal, 4(1), 15-29.