

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. IDENTIFIKASI DATA

Identitas Jenis data yang digunakan merupakan langkah penting dalam suatu perancangan media promosi yang menjadi data utama, karena informasi yang didapat sangat berguna dalam menulis konsep, perancangan.

B. ANALISIS DATA

Sekolah Dasar Negeri 01 Karangmojo adalah sekolah tidak tertinggal pada perkembangan dan kreatif dalam lingkungan sekolahnya. Bahkan, keunggulan sudah ada di setiap sekolah, Maka perlunya perbandingan dari sekolah lain, agar promosi yang akan diciptakan berhasil dan Sekolah Dasar Negeri 01 Karangmojo mampu bersaing dengan sekolah Dasar yang lain. Kompetitor sekunder adalah para pesaing yang kompetitor sekunder adalah Secara tidak langsung, munculnya dalam pikiran apabila seseorang berpikir mengenai keinginan ataupun kebutuhannya.

C. SEGMENTASI

a. Demografi

- 1) Usia : 25-40 tahun
- 2) Jenis Kelamin : perempuan dan laki-laki
- 3) Agama : Islam, Khatolik, Hindu, Budha, Kristen.
- 4) Tingkat Ekonomi : menengah ke bawah

b. Geografis

Mencakup wilayah kecamatan Tasikmadu dan sekitarnya.

c. Psikografis

Meraka yang ingin dan tertarik bersekolah di SD N 01 Karangmojo bisa disiplin lagi saling menyayangi teman satu dengan yang lain meski berbeda agama kemudian Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan.

d. Behavior

SD N 01 Karangmojo merupakan sekolah bagi kalangan menengah kebawah dan memiliki fungsi lokasi yang nyaman dan penuh kedamaian berada di pedesaan.

D. Unique Selling Point (USP)

Unique Selling Point (USP) adalah Faktor penting yang harus dimiliki setiap perusahaan menghasilkan barang atau jasa harus memiliki keunikan atau karakteristik yang berbeda dari produk lainnya. Keunikan SD N 01 Karangmojo yaitu SD N 01 Karangmojo berlokasi di tempat berada di pedesaan sehingga memberi suasana tenang dan meningkatkan fokus pembelajaran pada siswa-siswanya.

E. Emotional Selling Proposition (ESP)

Emotional Selling Proposition (ESP) adalah merupakan strategi yang dilakukan dengan berusaha menargetkan aspek emosional konsumen dan mengaitkan merek dengan mereka. Pendekatan pemasaran dipersonalisasi sehingga mampu membentuk ikatan yang cukup kuat dengan konsumen. Cara komunikasi untuk menarik target audiens dari perancangan media promosi cetak SD N 01 Karangmojo sesuai target audiens dan kejelasan fungsi desain sesuai dengan target audiens sehingga mudah dipahami atau diterima.

F. Positioning

Positioning adalah merancang produk untuk menciptakan kesan yang pasti dalam ingatan konsumen. Sehingga dengan demikian konsumen memahami dan menghargai apa yang dilakukan perusahaan dalam kaitannya dengan para pesaing. Untuk menciptakan kesan pasti dalam ingatan konsumen tersebut, dalam perancangan ini memilih konsep modern sebagai cara komunikasi kepada target audiens.

Konsep modern desain memiliki ciri ciri visual yang simpel dan bentuk-bentuk yang sederhana, sehingga konsep ini sangat cocok dengan segmentasi dari perancangan media promosi cetak SDN 01 Karangmojo, yaitu wali murid siswa yang berusia 25 – 40 tahun.

Perancangan Media Promosi Cetak Sekolah Dasar Negeri 01 Karangmojo dirancang melalui penyebaran brosur yang berada di wilayah Tasikmadu dan sekitarnya. Brosur beredar yang menyangkut tentang fasilitas sekolah, disertai foto dokumentasi dan kegiatan lainnya.

G. Strategi Kreatif

1. Konsep

Konsep perancangan media promosi ini menggunakan satu page saja dalam wujud media. Media promosi cetak ini dirancang dengan isian sebagai berikut.

a) Visual

a) Layout

Layout adalah suatu penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan keadalam sebuah bidang sehingga membentuk suasana artistik. Gaya pemformatan dalam penulisan digunakan pada penulisan huruf. Jenis layout yang digunakan pada perancangan media promosi cetak SDN 1 Karangmojo yaitu jenis *layout axial* dan *layout band*. *Layout axial* adalah elemen iklan yang diletakkan berdasarkan sebuah sumbu yang pada posisi tertentu di halaman iklan, sedangkan *layout band* adalah elemen iklan dipasang membentang seperti sabuk, tetapi letaknya membujur vertikal.



Gambar 12 contoh layout brosur depan

Sumber : https://www.freepik.com/free-vector/abstract-trifold-brochure-template-with-picture_8505802.htm



Gambar 13 contoh layout brosur belakang

Sumber : https://www.freepik.com/free-vector/abstract-trifold-brochure-template-with-picture_8505802.htm

b) Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar yang digunakan berupa foto, diagram, grafis, peta yang memiliki sifat dan fungsi untuk menerangkan suatu peristiwa yang digunakan membantu mengkomunikasikan pesan dengan cepat. Ilustrasi memiliki fungsi sebagai penghias untuk menarik perhatian.

Terdapat perancangan media promosi cetak SDN 1 Karangmojo yang menjadi ciri khusus yaitu gambar anak perempuan dan laki-laki yang sedang memakai seragam SD dengan lengkap. Berikut ini contoh ilustrasi:



Gambar 14 contoh ilustrasi anak SD Cowok

Sumber :

<https://www.google.com/imgres?imgurl=http://primbana.sch.id/images/anak-sd.png&imgrefurl=https://nusagates.com/gambar/gambar-anak-sekolah-dasar-kartun/&docid=VwuTn5j6PuNjjM&tbnid=KPxC5RNVIPtsuM&vet=1&source=sh/x/im>.



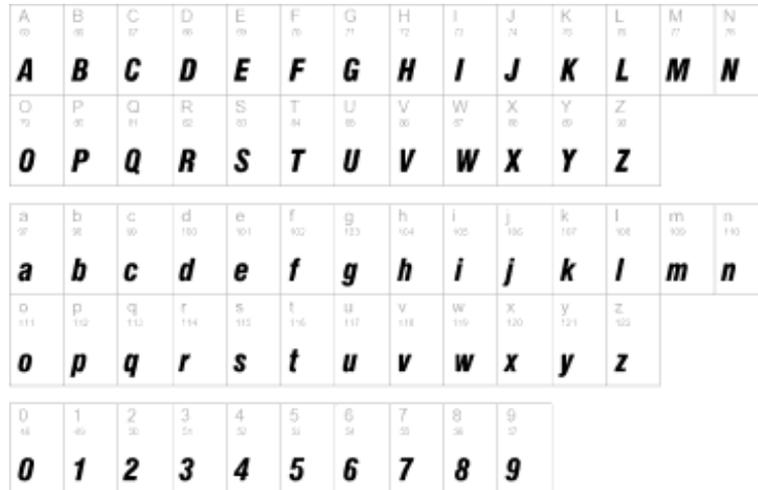
Gambar 15 contoh ilustrasi anak SD Cewek

Sumber : <https://cocopinkylover.blogspot.com/2019/10/gambar-kartun-anak-sekolah-sd.html>

c) Tipografi

Pemilihan jenis huruf perlu dipertimbangkan yang sangat penting adalah huruf tersebut harus mudah dibaca, huruf memberi kejelasan, tidak membuat pusing atau membuat mata letih. Dengan kata lain, teks harus selalu mudah dan sederhana. Sehingga khalayak dapat melihat pesan dengan jelas. Desain huruf memiliki fungsi gaya dan karakteristik itu sendiri. Jenis huruf yang digunakan pada media promosi cetak adalah Montserrat, Lucida original dan Swis721BlkCn. Karena font tersebut termasuk font Sans Serif. Font Sans Serif adalah jenis huruf yang tidak memiliki garis-garis kecil dan bersifat solid.

Serif lebih tegas, juga bersifat fungsional dan lebih modern, Sehingga mendukung konsep dari perancangan media promosi cetak SDN 1 Karangmojo yang akan dibuat.



Gambar 16 : contoh font SW721KCI.TTF

Sumber :

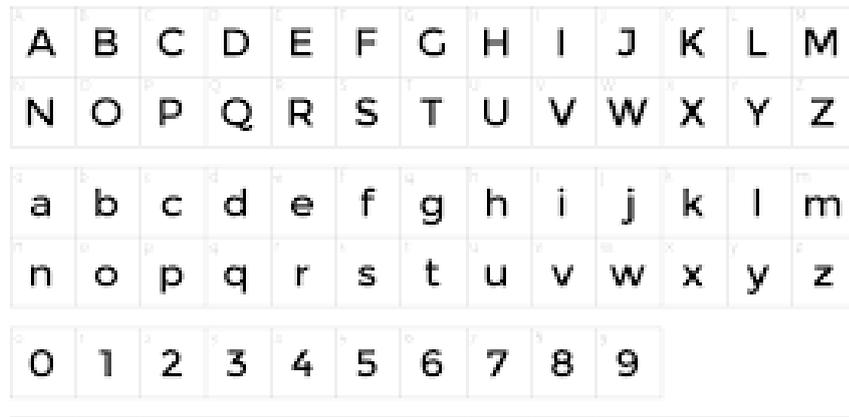
httpwww.fonts100.commap+98810_Swis721+BlkCn+BT_55cee002337289a0781247ce4a5473fd.png



Gambar 17 : contoh font lucida original

Sumber :

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/90/Inkscape_Fonts__Lucida_Sans.png



Gambar 18 : contoh font Montserrat.

Sumber :

https://font1001.com/free-fonts.net/dnssl.com/storage/preview_cache/5711ed4c85679cf0100d7b1a62cea923978b.png

d) Warna

Warna yang digunakan dalam Media Promosi Cetak menggunakan warna modern. Warna modern adalah warna yang cenderung lebih berani, warna modern biasanya mengombinasikan warna-warna berlawanan / kontras. Misal warna-warna dingin dipadukan dengan warna-warna hangat. Beberapa warna modern yang digunakan dalam Media Promosi Cetak antara lain :



Gambar 19 : contoh modern colors

Sumber : <https://2.wp.com/kreativv.com/wp-content/uploads/2020/02/Inspirasi-palet-warna-1.jpg>w=960&ssl=1

b. Verbal

a) *Headline*

Headline digunakan sebagai judul pada suatu paparan, juga menjadi pusat perhatian utama dan daya tarik bagi pembaca untuk mencari tahu lebih jauh mengenai isi paparan. *Headline* dalam perancangan media promosi cetak SDN 01 Karangmojo yaitu “ SDN 01 KARANGMOJO AKREDITASI B ”.

Alasan dari *headline* yang dipilih media promosi cetak SDN 01 Karangmojo adalah untuk memberitahu audiens bahwa SDN 01 Karangmojo sudah berakreditasi B. Hal ini terbukti dari SNN 01 Karangmojo mengarah siswanya untuk memiliki kreatifitas yang mampu menciptakan kuliatas. Seperti ekstrakuler yang beragam, guru- guru yang berkualitas dan lokasi yang strategis.

b) *SubHeadline*

Subheadline atau sering disebut dengan subjudul. *Subheadline* adalah kalimat penjelas headline, subheadline merupakan pesan singkat namun memberi kejelasan headline.

Subheadline dalam perancangan media promosi cetak SDN 01 Karangmojo yaitu “ MENERIMA PESERTA DIDIK BARU TAHUN 2021/2022 ”.

Alasan dari *SubHeadline* yang dipilih media promosi cetak SDN 01 Karangmojo adalah memberitahu kepada audiens bahwa SDN 01 Karangmojo menerima peserta didik baru.

c) *Bodycopy*

Bodycopy adalah teks informasi lengkap yang berisi tentang informasi detail pada isi iklan. *Bodycopy* dalam perancangan media promosi cetak SDN 01 Karangmojo yaitu :

FASILITAS :

- A. PERPUSTAKAAN
- B. MUSHOLA
- C. LAB KOMPUTER
- D. LCD PROJECTOR
- E. TV

EKSTRAKURIKULER

- A. PRAMUKA
- B. BOLA VOLI
- C. SEPAK BOLA

ORGANISASI

“PRAMUKA YANG DILAKUKAN SETIAP HARI JUMAT”.

VISI

“MEWUJUDKAN SEKOLAH DASAR YANG BERTAWAKAL, BERPRETASI, DAN BERKARAKTER”.

MISI

1. Melaksanakan pembelajaran aktif kreatif dan menyenangkan (PAKEM).
2. Membimbing dan mengemangkan potensi siswa.
3. Memotivasi siswa untuk berprestasi.
4. Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan kepada tuhan yang maha esa.
5. Membentuk manusia yang sehat, berakhlak mulia serta bertanggung jawab.
6. Menanamkan disiplin yang tinggi yang ditunjang kondisi fisik yang prima.
7. Mengembangkan jiwa seni dan budaya serta kesetiakawanan social.
8. Menumbuh kembangkan rasa citra, kebersian, keindahan, keamanan, kesehatan dan kekeluargaan.
9. Mengembangkan wawasan IPTEK yang mendalam dan luas.
10. Menanamkan semangat nasionalisme dan patriotism.
11. Mengarahkan siswa agar memiliki kepekaan social dan kepemimpinan.

SYARAT PENDAFTARAN

1. FOTO COPY AKTA KELAHIRAN
2. FOTO COPY 3 X 4R LEMBAR
3. MENGISI FORMULIR PENDAFTARAN

“ FOTO – FOTO KEGIATAN ”

Alasan dari *Bodycopy* yang dipilih media promosi cetak SDN 01 Karangmojo adalah menjelaskan tentang fasilitas, ekstrakurikuler, organisasi, visi, misi syarat pendaftaran dan tak juga dilampirkan foto- foto kegiatan SDN 01 Karangmojo. Dengan tujuan untuk meyakinkan audiens.

d) *Baseline*

Baseline adalah informasi penyelenggaraan atau alamat perusahaan. *Baseline* dalam perancangan media promosi cetak SDN 01 Karangmojo yaitu :

“ PANITIA PENDAFTARAN

PESERTA DIDIK BARU SDN 01 Karangmojo

Alamat : Desa Karangmojo Rt 08 / Rw 04, Kec Tasikmadu Kab.

Karanganyar.

CONTACT PERSON : 081329863373 / 082225665432.”

Alasan dari *Basline* yang dipilih media promosi cetak SDN 01 Karangmojo adalah bertujuan untuk mempermudah audiens untuk menghubungi SDN 01 Karangmojo dengan keperluan minta info lebih lanjut maupun hal lainnya.

e) *Splash*

Splash adalah Unsur ini memperkuat sarana promosi, dengan tampilan yang menyolok atau mengejutkan. Pendekatan dengan iklan dengan unsur tersebut banyak digunakan dalam iklan-iklan yang ditujukan kepada kalangan menengah ke bawah, dimana kalangan itu mudah tertarik pada hal-hal yang berbaur kejutan. *Splash* tidak selalu berupa gambar ledakan, tetapi bisa juga dalam bentuk lain yang menonjol. *Splash* dalam perancangan media promosi cetak SDN 01 Karangmojo yaitu :

“ GRATIS SPP DAN BIAYA PENDAFTARAN ”

“ WAKTU PENDAFTARAN 10 APRIL – 31 JULI ”

Alasan dari *Splash* yang dipilih media promosi cetak SDN 01 Karangmojo adalah memberitahu jadwal atau waktu pendaftaran kepada audiens agar lebih diperhatikan dan diingat.

f) *Tagline*

Tagline adalah identik dengan slogan yang juga sejalan dengan konteksnya dalam dunia marketing dan promosi. *Tagline* bisa diartikan slogan yang dikaitkan dengan individu atau produk tertentu. *Tagline* dalam perancangan media promosi cetak SDN 01 Karangmojo :

“ SDN 01 Karangmojo Bertaqwa, Berprestasi dan Berkarakter “

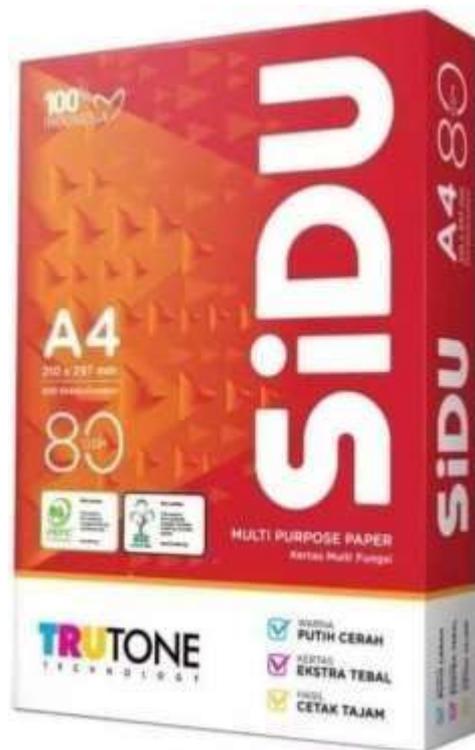
Alasan dari *Tagline* yang dipilih media promosi cetak SDN 01 Karangmojo adalah sebagai ciri khas SDN 01 Karangmojo dalam menunjukkan karakter yang dimiliki oleh SDN 01 Karangmojo.

H. Konsep Teknis

Dalam proses perancangan karya desain media promosi cetak ini menggunakan digital computer dan alat-alat yang digunakan dalam proses perancangan antara lain :

1. Kertas

Kertas yang baik adalah kertas yang mampu menyerap warna pensil secara merata dan tidak mudah terkelupas saat menghapus. Jadi untuk membuat sketsa ilustrasi menggunakan kertas Hvs 80gr sebagai sketsa awal dalam perancangan.



Gambar 20: Hvs 80gr

Sumber: <https://www.google.com/search?q=kertas+hvs+80gr&safe=strict&source=lnms&tbn=isch&biw=1024&bih=489#imgrc=PzUa4Q0t9cDcOM>

2. Pensil

Pensil adalah alat tulis dan lukis. Pensil 2B faber castell adalah pensil yang diminati banyak para desainer karena pensil 2B faber castell memiliki daya tahan yang lebih lembut dan lunak. Jadi pensil ini juga bisa digunakan untuk menulis dan menggambar. Sebelum membuat desain secara digital. Pensil disini berfungsi untuk membantu membuat sketsa gambar.



Gambar 21 Pensil 2B Faber-Castell

Sumber

<https://www.google.com/search?q=pensil+2b+faber+castell&safe=strict&source=lnms&tbm=isch&biw=1024&bih=432#imgrc=fE6xJ0KHN0q5pM>

3. Penghapus

Penghapus adalah salah satu alat tulis yang sangat penting dan harus dimiliki oleh siapa pun. Oleh karena itu, tentunya akan sangat berguna untuk menghapus berbagai coretan maupun tulisan yang salah. Penghapus yang digunakan Faber-Castell DUST-FREE.



Gambar 22 Penghapus Faber-Castell DUST-FREE
sumber <https://www.google.com/search?q=Faber-Castell+DUST-FREE&safe=strict&source=lnms&tbm=isch&biw=1024&bih=432#imgrc=BCIFDyZoNZ4T2M>

4. Penggaris

Penggaris adalah sebuah alat pengukur dan alat bantu gambar untuk menggambar garis lurus. Penggaris berfungsi untuk mengukur ukuran desain dan menggunakan penggaris merk butterfly mempermudah dalam membentuk garis-garis untuk tata letak teks atau sketsa gambar



Gambar 23 penggaris butterfly
Sumber :
<https://www.google.com/search?q=penggaris+butterfly&safe=strict&source=lnms&tbm=isch&biw=1024&bih=432#imgrc=aiVP6OBSlt5SQM>

5. Laptop

Laptop adalah komputer pribadi yang berukuran relatif kecil dan ringan. Beratnya berkisar dari 1-6kg, tergantung ukuran, bahan, dan spesifikasinya. Laptop memiliki fungsi yang sama salah satunya untuk mendesain. Merancang media promosi cetak SDN 01 Karangmojo ini menggunakan laptop asus.



Gambar 24 : Laptop Asus

Sumber :

https://s2.bukalapak.com/img/7487119651/large/TERBARU_laptop_asus_x540ya_new_item_a_md_E12gb50gbvgaR2_resm.png

Kemudian dalam pembuatan media promosi ini menggunakan beberapa software yang digunakan dalam proses pembuatan desain antara lain :

1) Corel Draw

Software ini memiliki fungsi yang digunakan mengolah gambar, sehingga banyak digunakan di bidang publikasi, percetakan dan masih banyak lagi. Corel Draw X4 merupakan untuk keperluan desain gambar vector dan track vector yang merupakan proses penyempurnaan setelah melalui sketsa manual dan juga semua keperluan untuk mendukung proses desain dapat terpenuhi.



Gambar 25 : software CorelDRAW X4

Sumber : <https://seeklogo.com/images/corel-draw-x4-logo-B1B9BC6D2D-seeklogo.com.png>

I. Media Plan

a. Roll x- Banner

Roll x- Banner adalah Selain dapat mempromosikan sebuah produk dan jasa bisa jadi pusat informasi. Seperti tata cara pendaftaran atau registrasi, menu makanan, dan lain sebagainya. Untuk jenis banner satu ini cocok diletakkan di luar ruangan atau ruangan outdoor karena memiliki penyangga yang cukup kokoh. Pada perancangan media promosi cetak SDN 01 Karangmojo ini roll up banner sangat membantu karena berfungsi untuk menarik audien untuk mendaftar di SDN 01 Karangmojo.



Gambar 26 contoh Roll X Banner

Sumber : <https://storage.googleapis.com/fastwork-static/6f0df24-7530-4714-8657-07a1979be381.jpg>

b. Spanduk

Sebuah bentuk dari teknologi digital printing printer yang dimana akan digunakan untuk melakukan percetakan dari sebuah banner yang menggunakan bahan yang berasal dari bahan plastic. Pada perancangan media promosi cetak SDN 01 Karangmojo ini MMT sangat membantu karena berfungsi untuk menyambut kedatangan audien untuk mendaftar calon murid.



Gambar 27 contoh gambar Spanduk

Sumber:http://secs7.tokopedia.netimgcache700product1201941138180411381041_f3049164-069e-4dba-8383-cd47baf48c4f_1000_1000.jpg

c. Brosur

Salah satu media yang digunakan untuk dapat menyampaikan promosi. Brosur ini berfungsi memberikan informasi produk yang di tawarkan kepada calon konsumen. Umumnya, brosur ini berbentuk selebaran kertas yang berisi barisan kata serta juga informasi suatu produk dan ditambah sedikit gambar pendukung. Biasanya brosur ini dibagikan secara cuma-cuma kepada masyarakat umum dengan harapan masyarakat dapat mengetahui produk tersebut. Brosur yang sering ditemukan itu diantaranya brosur mengenai makanan, bahasa inggris, sekolah, serta juga lain sebagainya.



Gambar 28 contoh brosur depan

Sumber : https://www.freepik.com/free-vector/abstract-trifold-brochure-template-with-picture_8505802.htm



Gambar 29 contoh brosur belakang

Sumber https://www.freepik.com/free-vector/abstract-trifold-brochure-template-with-picture_8505802.htm

d. Kalender

Kalender adalah sebuah sistem untuk memberi nama pada sebuah periode waktu. Nama-nama ini dikenal sebagai tanggal kalender.



Gambar 30 contoh kalender

Sumber https://sribusg.s3.amazonaws.com/assets/media/contest_detail/2016/11/desain-kalender-untuk-menjangkau-lebih-luas-582148955be64a699914e419/38a954ea3a.png

Alasan membuat kalender ini adalah *merchandise* sekolah untuk siswa dan calon siswa.

e. *ID Card*

Bekerja dalam sebuah perusahaan, memakai *ID card* atau *identity card* sudah jadi kewajiban. Begitu pula jika kita terlibat dalam sebuah acara, entah sebagai panitia ataupun peserta, *ID card* selalu akan dipakai. Sesuai namanya, kartu tanda pengenal, memang berfungsi sebagai alat untuk memperkenalkan diri. *ID card* bisa berupa kartu identitas karyawan, kartu pelajar, kartu anggota sebuah perusahaan atau organisasi, dan lain-lain.



Gambar 31 Contoh ID Card

Sumber :

<https://www.graprint.com/wpcontent/uploads/2019/02/Berbagai-JenisID-Card-Dan-Fungsinya-Graprint-1170x658.jpg>

Alasanya menggunakan *ID Card* ini adalah sebagai untuk tanda pengenal bagi peserta didik baru.

f. Tas Ransel

Tas Ransel adalah sebuah wadah atau tempat yang dipakai di punggung seseorang dan dilindungi oleh dua tali yang memanjang vertikal melewati bahu.



Gambar 32 contoh Tas Ransel

Sumber : <https://www.tokopedia.com/ranselpolos/tas-ransel-merah-polos>.

g. Masker scuba

Akhir-akhir ini, masyarakat kian sibuk mencari masker untuk melindungi diri dari virus Corona. Dan dimasa pandemi saat ini masker banyak dicari dan menjadi kebutuhan setiap hari khususnya orang yang mau keluar dari rumah. Masker berfungsi untuk mencegah atau melindungi diri dari penyakit wabah virus corana.



Gambar 33 Masker Scuba

Sumbar <https://cf.shopee.co.id/file/e41a932edd5619442f1325483f6b48ba>

h. Stiker

Media informasi visual yang berupa lembaran kertas kecil atau plastik yang dapat ditempelkan atau dilekatkan pada produk atau barang yang menunjukkan identitas suatu produk agar mudah dikenal orang.



Gambar 34 Stiker

Sumber <https://cf.shopee.co.id/file/c0635a2bedb7922a28589eaeaa23d549>

i. Notebook

Sebuah alat tulis yang terdiri dari kumpulan kertas yang bisa diisi dengan berbagai macam catatan menjadi sebuah bagian penting. Berfungsi untuk membuat intisari kecil sebelum nantinya dihafalkan dan Buku untuk catatan juga bisa diisi dengan kegiatan harian.



Gambar 35 Notebook buku

Sumber https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcR_xqIB7MNqIao4I6Oeibh2xw0UKVOLIkiWXg&usqp=CAU

j. Tumbler

Gelas minum atau gelas yang tidak memiliki pegangan atau gagang serta biasanya dilengkapi dengan tutup gelas. Tumbler sebagai botol tempat minuman, bahkan ada yang mengartikan termos kecil karena bisa menyimpan suhu minuman panas atau dingin dibandingkan gelas.



Gambar 36 Tumbler

Sumber
https://s3.bukalapak.com/img/3569671384/large/HOT_SALE_Tumbler__Termos_Thermos_Polos_Dengan_Pengunci__Hi.jp