

PERANCANGAN PAMFLET DALAM BENTUK MEDIA CETAK DI MTs KOTO ANAU, KABUPATEN SOLOK

oleh: Yasfa Ilhami
Program Studi Desain Komunikasi Visual
FBS Universitas Negeri Padang

Abstrack

Purpose of this study is to (1) promote Mts Koto Anau to the people who are in or outside Koto Anau, (2) designing pamphlet that both visually and verbally and (3) create a design that is different from pre-existing design with its own characteristic. data were collected by two methods, namely primary and secondary data collection of interviews and observation, while the secondary data collection can be obtained from internet or other data. In making this final work, metode used SWOT analysis which is contained within Strengths, Weaknesses, Opportunities and Threat that could produce a work that can convey the message in the pamphlet.

Keywords: promosi, pamflet, perancangan, analisis SWOT

A. Pendahuluan

MTs Koto Anau merupakan MTs tertua di Kanagarian Koto Anau, Kabupaten Solok. MTs ini telah berdiri sejak tanggal 29 Juni 1929. Pada awal berdirinya MTs ini memiliki 8 ruangan, 2 ruangan guru, 6 ruangan kelas, dan memiliki lebih dari 100 orang murid. Namun sejak tahun 2004, minat murid untuk bersekolah di MTs tersebut mulai berkurang. Menurut pengakuan Kepala Sekolah MTs Koto Anau, “minat anak-anak di nagari ini sudah berkurang, mungkin disebabkan adanya 4 Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang memiliki fasilitas lebih dari MTs ini, dan mereka menganggap bersekolah di MTs merupakan beban tersendiri karena mata pelajaran agama yang lebih ketimbang di SMP yang hanya 2 jam sekali dalam seminggu”.

“Selain itu, mungkin disebabkan MTs ini masih berstatus swasta”, tambah Usjunaida selaku Kepala Sekolah. (November, 2011)

Maka oleh sebab itu, perancang merasa perlu melakukan sebuah promosi yang lebih lagi dibandingkan dengan promosi-promosi yang pernah dilakukan sebelumnya. Definisi dari promosi itu sendiri menurut Winardi (1997:147) adalah upaya-upaya sesuatu perusahaan untuk mempengaruhi para calon pembeli agar mereka mau membeli, yang bertujuan untuk memajukan citra perusahaan yang bersangkutan atau memperbesar volume penjualan produk-produk yang dihasilkan oleh perusahaan yang bersangkutan.

Perancang sengaja memilih media cetak karena informasi di media cetak bisa menampilkan informasi dan sekaligus menampilkan visualisasi dari apa yang akan disampaikan. Media cetak yang dipilih adalah pamflet, yang mana pamflet merupakan selebaran yang bertujuan untuk mempengaruhi massa dan memiliki beberapa kelebihan diantaranya: lebih efektif, murah, dapat ditempel di tempat yang strategis dan pemanfaatan media ini lebih terjangkau oleh orang banyak dimanapun berada (dalam websiteasyik.blogspot) yang diakses pada tanggal 25 November 2011.

Berdasarkan penjelasan diatas, perancang akan merancang sebuah pamflet yang berukuran A4 yang di dalamnya tercantum beberapa informasi rinci dan jelas mengenai MTs tersebut. Dalam pembuatan pamlet ini perancang akan menampilkan rancangan yang berbeda dari rancangan sebelumnya, dengan membuat desain yang lebih menarik dan *colorfull* agar menimbulkan minat orang-orang untuk membacanya. Desain yang menarik tidak akan tercipta jika di dalam desain tersebut tidak memerhatikan prinsip-

prinsip dan unsur-unsur desain, tanpa kedua elemen itu desain yang dan menari tidak akan memiliki makna yang bearti. Maka oleh sebab itu, sebelum membuat suatu desain atau karya seni, ada baiknya mengenal prinsip dan unsur desain terlebih dahulu.

Menurut Santosa (2009:52-59) desain memiliki beberapa prinsip, yaitu:

- 1) Kesatuan adalah menyusun elemen desain menjadi satu kesatuan yang indah, dan tidak rumit,
- 2) Kontras merupakan suatu perbedaan yang tajam antara dua atau lebih elemen,
- 3) Proporsi adalah ukuran ideal yang digunakan dalam menciptakan desain,
- 4) Keseimbangan suatu komposisi yang membentuk desain terasa tidak berat sebelah karena semua elemen seimbang,
- 5) Harmoni adalah keseluruhan elemen desain yang selaras,
- 6) Kesederhanaan menyusun sesederhana mungkin elemen desain.

Sedangkan menurut Supriyono (2010:87) prinsip desain ada empat, yaitu: 1) Keseimbangan (*balance*) adalah pembagian sama berat, baik secara visual maupun optik, 2) Tekanan (*emphasis*), 3) Irama (*rhythm*) adalah pola *layout* yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang, 4) Kesatuan (*unity*) secara keseluruhan desain tampak harmonis.

Setelah mengetahui apa-apa saja prinsip desain, ada baiknya kitapun mengenal unsur-unsur yang terdapat pada desain, menurut pendapat Supriyono (2010:57) unsur desain adalah: 1) garis, 2) bentuk, 3) tekstur, 4) ukuran, 5) gelap terang dan 6) warna.

Hal lain yang harus diperhatikan dalam pembuatan pamflet ini adalah layout, sebelum memulai membuat layout ada beberapa proses yang harus

diperhatikan, yaitu: 1) konsep desain, kita harus mengetahui tujuan, siapa target audience dan pesan apa yang disampaikan, 2) media dan spesifikasi, kita harus mengetahui media apa yang akan digunakan, 3) thumbnail, merupakan sketsa kasar, 4) komputer dan 5) percetakan. (Rustan, 2009:10-15)

Maka dengan adanya rancangan ini, tujuan untuk mempromosikan MTs Koto Anau dengan menciptakan rancangan yang berbeda dari sebelumnya dapat tercapai dan tersampaikan kepada masyarakat yang ada di dalam maupun di luar Koto Anau.

B. Metode Penelitian

Dalam perancangan pamflet ini, perancang menggunakan analisis SWOT guna mengetahui *Strength* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunity* (peluang), dan *Threat* (ancaman). Analisis SWOT tersebut sebagai berikut:

a. Strength(Kekuatan)

- 1) Desain masih orisinil.
- 2) Desain yang digunakan *colourfull*.
- 3) Menampilkan informasi yang rinci dan tepat.
- 4) Mudah dibawa kemana-mana dan dapat dibaca berulang-ulang.

b. Weakness(Kelemahan)

- 1) Jika desainnya kurang menarik akan dibuang begitu saja.
- 2) Kurangnya promosi.

c. Opportunity(Peluang)

- 1) Belum adanya pamflet sekolah lain.
- 2) Desain yang menarik akan dengan mudah diterima oleh target *audience*.

d. Threat(Ancaman)

- 1) Tak adanya minat untuk membaca pamflet itu sendiri.
- 2) Memiliki pesaing yang juga menggunakan media promosi yang sama.

C. Pembahasan

1. Pendekatan Kreatif

Perancang melakukan pendekatan kreatif dengan mendesain media utama dan media pendukung sebaik-baiknya dan semenarik mungkin, karena dengan desain yang menarik itu sudah membantu dalam promosi, agar tujuan dari menciptakan suatu promosi ini dapat diterima oleh semua khalayak ramai dan dapat menjangkau target *audience* yang direncanakan dalam pembuatan promosi ini.

2. Konsep Kreatif

Selain pendekatan kreatif, ada dua konsep yang terdapat dalam pembuatan perancangan ini, yaitu: konsep verbal dan visual, yang mana konsep verbal akan menjelaskan beberapa unsur-unsur yang terdapat dalam media utama seperti menampilkan visi dan misi sekolah, fasilitas dan ekstrakurikuler yang ada di sekolah tersebut. Selain ketiga informasi tersebut, perancang juga memperhatikan perancangan desain yang perancang gunakan seperti pemilihan huruf, warna, dan unsur-unsur lainnya yang dapat menyempurnakan rancangan perancang.

Maka oleh sebab itu, perancang akan menjelaskan mengenai unsur-unsur terdapat dalam rancangan yang perancangan buat, sebagai berikut:

a. Font

Font yang dipilih haruslah memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi dan tidak mengakibatkan mata orang yang melihatnya terganggu, selain itu warna latar belakang yang dipilih harus menggunakan warna yang kontras agar sekecil apa pun tulisan masih bisa di baca. Tipografi yang terdapat dalam rancangan sebagai berikut:

1) Huruf Gunplay, contoh jenis huruf:

**abcdefghijklmnopqrstuvwxy
z
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ**

2) Huruf Century Gothic, contoh jenis huruf:

**abcdefghijklmnopqrstuvwxy
z
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ**

3) Huruf Futura Md BT, contoh jenis huruf:

**abcdefghijklmnopqrstuvwxy
z
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ**

4) Huruf Samarkan, contoh jenis huruf:

**abcdefghijklmnopqrstuvwxy
z
abcdefghijklmnopqrstuvwxy
z**

a. Warna

Warna yang dipilih dalam rancangan ini adalah perpaduan antara warna hijau dan kuning. Menurut Kusrianto (2007:47), warna hijau memiliki arti alami, kesehatan, pandangan yang enak, dan pembaruan,

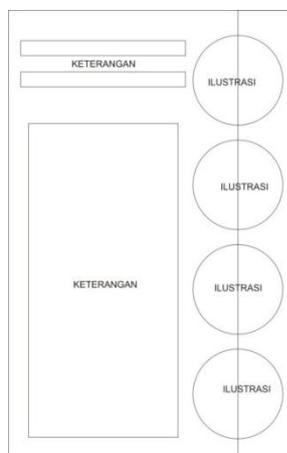
sedangkan warna kuning memiliki arti optimis, harapan. Walaupun kedua warna ini merupakan warna yang kontras namun kombinasi kedua warna ini tetap menimbulkan kesan harmonis dan menyatu.

	C : 40 M : 0 Y : 100 K : 0
	C : 0 M : 0 Y : 60 K : 0
	C : 61 M : 63 Y : 80 K : 9
	C : 0 M : 100 Y : 100 K : 0
	C : 0 M : 0 Y : 0 K : 100

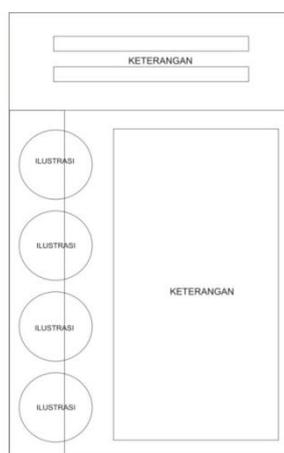
Sedangkan konsep visual akan menampilkan visualisasi dari gedung sekolah itu sendiri dan beberapa visualisasi lainnya seperti ruang belajar, ekstrakurikuler, dan fasilitas lainnya yang dimiliki sekolah tersebut.

3. Layout

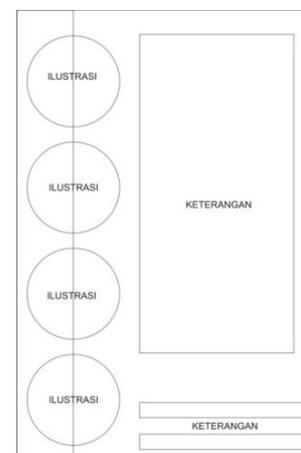
a. Layout Kasar



alternatif 1



alternatif 2



alternatif 3

b. Layout Eksekusi

**Madrasah Tsanawiyah
MTS KOTO ANAU**
JL. RAYA KOTO ANAU - BUKIT SILEH KM 3 KOTO ANAU
KEC. LEMBANG JAYA KAB. SOLOK

**BIA YA SEKOLAH
GRATIS**

VISI
TERWUJUDNYA WARGA SEKOLAH YANG
BERAKHLAK MULIA DAN BERKUALITAS

MISI
* MEWUJUDKAN WARGA SEKOLAH YANG DISIPLIN
* MELAKSANAKAN PROSES BELAJAR MENGAJAR
YANG BERKUALITAS
* MENGAMALKAN NILAI DAN PERILAKU
YANG ISLAMI

FASILITAS SEKOLAH:
GEDUNG YANG BERSIH DAN MEMADAI
PERPUSTAKAAN
LAPANGAN OLAHRAGA
LABOR KOMPUTER
MUSHALA
ALAT KESENIAN

EKSTRAKULIULER:
DRUMBAND
PRAMUKA
PENCAK SILAT
TALEMPONG
MUHADAROH

ILMU TANPA AGAMA LAKSANA ORANG BUTA

c. Layout Komprehensif

**Madrasah Tsanawiyah
MTS KOTO ANAU**
JL. RAYA KOTO ANAU - BUKIT SILEH KM 3 KOTO ANAU
KEC. LEMBANG JAYA KAB. SOLOK

**BIA YA SEKOLAH
GRATIS**

VISI
TERWUJUDNYA WARGA SEKOLAH YANG
BERAKHLAK MULIA DAN BERKUALITAS

MISI
* MEWUJUDKAN WARGA SEKOLAH YANG DISIPLIN
* MELAKSANAKAN PROSES BELAJAR MENGAJAR
YANG BERKUALITAS
* MENGAMALKAN NILAI DAN PERILAKU
YANG ISLAMI

FASILITAS SEKOLAH:
GEDUNG YANG BERSIH DAN MEMADAI
PERPUSTAKAAN
LAPANGAN OLAHRAGA
LABOR KOMPUTER
MUSHALA
ALAT KESENIAN

EKSTRAKULIULER:
DRUMBAND
PRAMUKA
PENCAK SILAT
TALEMPONG
MUHADAROH

ILMU TANPA AGAMA LAKSANA ORANG BUTA

4. Final Desain

Perancang memilih alternatif kedua sebagai final desain pamflet karena terdapat beberapa prinsip-prinsip desain, seperti keseimbangan, keseimbangan yang terdapat dalam rancangan ini merupakan keseimbangan asimetris yang mana penyusunan elemen desain yang tak sama namun terasa seimbang yang memiliki makna dinamis, variatif dan tidak formal.

Dilihat dari tipografi dan penempatan ilustrasinya memiliki kesatuan yang baik dan menimbulkan kesan sederhana atau tidak rumit dibanding alternatif lainnya. Dilihat dari warna, warna hijau dan kuning sengaja dipilih karena kedua warna tersebut memiliki kesan harmonis apabila digabungkan. Selain itu, warna kuning merupakan warna turunan dari warna hijau.



D. Simpulan dan Saran

Berdasarkan penciptaan pamflet dapat dilakukan sebuah promosi sekolah MTs Koto Anau yang berisi informasi yang singkat namun mampu dipahami dengan rancangan yang menarik dan memperhatikan segala elemen desain seperti prinsip desain, unsur desain, tipografi dan warna serta menambahkan beberapa visualisasi yang mewakili MTs tersebut.

Diharapkan dengan adanya perancangan media ini promosi yang dilakukan sebelumnya dapat menjadi lebih baik lagi dan maksimal dalam menjangking minat para murid dan orang tua murid.

Catatan: artikel ini disusun berdasarkan skripsi penulis dengan Pembimbing I Dr. Budiwirman, M.Pd dan Pembimbing II Dra. Lisa Widiarti, M.Sn.

Daftar Rujukan

Rustan, S. Sn. 2009. Layout. Jakarta: Penerbit Gramedia

Santosa, Sigit. 2009. *Creative Advertising*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo

Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi, Yogyakarta: Penerbit Andi

http://websiteasyik.blogspot, diakses 25 November 2011

Winardi, SE. 1997. Promosi dan Reklame. Bandung: CV. Mandar Maju