

**PENERAPAN DESAIN DAN MULTIMEDIA SEBAGAI
MEDIA PUBLIKASI PADA SMA NEGERI 1 AIR GEGAS**



**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA STMIK
ATMA LUHUR PANGKALPINANG**

2018

**PENERAPAN DESAIN DAN MULTIMEDIA SEBAGAI
MEDIA PUBLIKASI PADA SMA NEGERI 1 AIR GEGAS**



TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai syarat meraih

Gelar Ahli Madya

Oleh :

AMELDA SUSMITA

1522300008

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA STMIK
ATMA LUHUR PANGKALPINANG**

2018



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 1522300008

Nama : Amelda Susmita

JudulSkripsi : PENERAPAN DESAIN DAN MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA
PUBLIKASI PADA SMA NEGERI 1 AIR GEGAS

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir saya adalah **HASIL KARYA SENDIRI, TIDAK MEMBELI, TIDAK MEMBAYAR PIHAK LAIN UNTUK MEMBUATKAN, DAN BUKAN PLAGIAT**. Apabila ternyata ditemukan di dalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsure diatas, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 16 Juli 2018


Amelda Susmita

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PENERAPAN DESAIN DAN MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA
PUBLIKASI PADA SMA NEGERI 1 AIR GEGAS
Yang dipersiapkan dan disusun oleh

AMELDA SUSMITA
1522300008

Telah dipertahankan di depan Dosen Penguji
Pada tanggal 02 Agustus 2018

Susunan Dosen Penguji
Anggota


Syafiq Irwadi, M.Kom
NIDN. 0211087501



Kaprodi Manajemen Informatika

Hamidah, M.Kom
NIDN. 0210048302

Dosen Pembimbing



Parlia Romadiana, M.Kom
NIDN. 0210039301

Ketua



Lili Indah Sari, M.Kom
NIDN. 0228128003

Tugas Akhir ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 20 Agustus 2018

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



Dr. Husni Teja Sukmana, ST., M.Sc
NIP. 197710302001121003

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis pada akhirnya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan sebaik-baiknya. Adapun judul Laporan Tugas Akhir (TA) ini adalah “PENERAPAN DESAIN DAN MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PUBLIKASI PADA SMA NEGERI 1 AIR GEGAS”.

Tujuan penulis Laporan Tugas Akhir (TA) ini adalah agar penulis mampu mengimplementasikan ilmu yang telah didapat selama dalam bangku perkuliahan dan berkreasi dalam lingkungan kerja setelah menyelesaikan pendidikan.

Penulis menyadari tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak maka Laporan Tugas Akhir (TA) ini tidak dapat berjalan dengan baik, sehingga dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir (TA) ini
2. Kedua orang tua dan keluarga yang telah membrikan doa dan dukungan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, ST., M.Sc selaku Ketua STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.
4. Ibu Hamidah, M.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Ibu Parlia Romadiana, M.Kom selaku Dosen pembimbing Tugas Akhir, yang telah memberikan bimbingan, waktu dan pembelajaran saat penyusun laporan Tugas Akhir (TA) ini.
6. Bapak Alimuda, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Air Gegas yang telah mengijinkan penulis untuk melakukan riset.

Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, penulis menyadari bahwa penulisan Laporan Tugas Akhir (TA) ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis mohon saran dan kritik yang membangun demi

kesempurnaan penulisan di masa mendatang. Semoga laporan ini dapat berguna bagi para pembaca berminat pada umumnya.

Pangkalpinang, Juli 2018

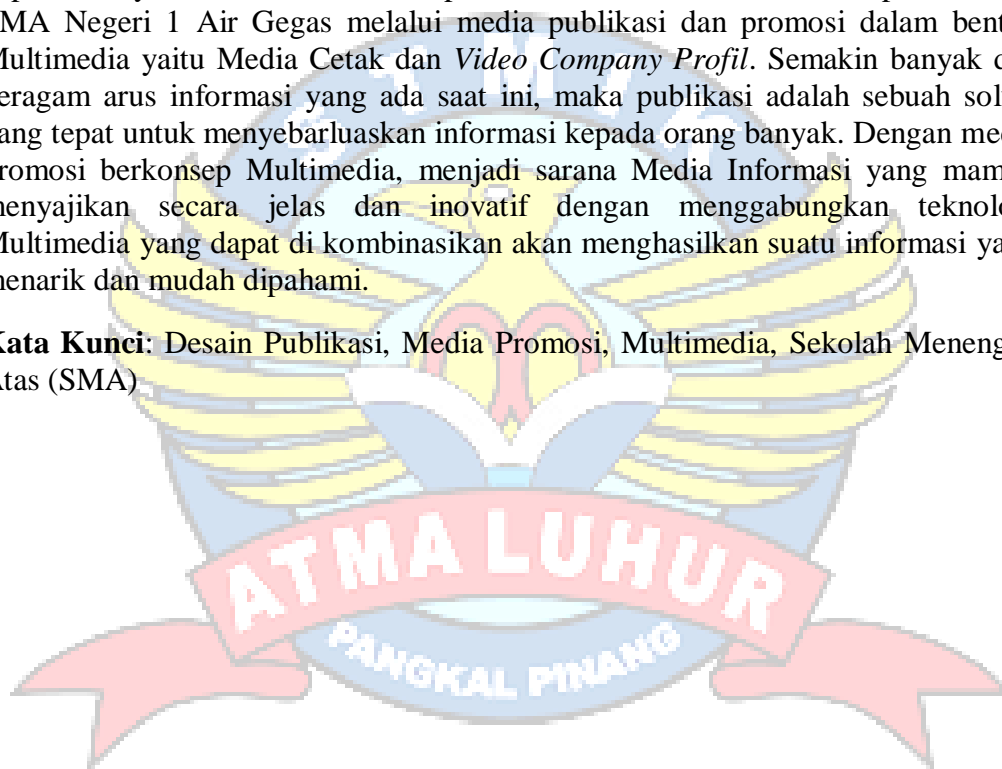
Penulis



ABSTRAK

SMA Negeri 1 Air Gegas yang beralamat di Jln. Depan Puskesmas Desa Airgegas Kecamatan Air Gegas Kabupaten Bangka Selatan yang merupakan satu-satunya Sekolah Menengah Atas Negeri di Kecamatan Air Gegas. Dalam dunia pendidikan saat ini SMA Negeri 1 Air Gegas belum banyak dikenali masyarakat luar dikarenakan jauh dari perkotaan dan kurangnya media publikasi. Dengan adanya persaingan yang ketat dalam dunia pendidikan saat ini, Sekolah Menengah Atas (SMA) saling berlomba-lomba untuk mempromosikan sarana dan prasarana kepada masyarakat luas. Untuk itu penulis mencoba membantu memperkenalkan SMA Negeri 1 Air Gegas melalui media publikasi dan promosi dalam bentuk Multimedia yaitu Media Cetak dan *Video Company Profil*. Semakin banyak dan beragam arus informasi yang ada saat ini, maka publikasi adalah sebuah solusi yang tepat untuk menyebarluaskan informasi kepada orang banyak. Dengan media promosi berkonsep Multimedia, menjadi sarana Media Informasi yang mampu menyajikan secara jelas dan inovatif dengan menggabungkan teknologi Multimedia yang dapat di kombinasikan akan menghasilkan suatu informasi yang menarik dan mudah dipahami.

Kata Kunci: Desain Publikasi, Media Promosi, Multimedia, Sekolah Menengah Atas (SMA)



DAFTAR ISI

Kata Pengantar	v
Abstrak	vii
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xii
Daftar Simbol	xiii
Daftar Lampiran	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.2 Manfaat	3
1.5 Metode Pengumpulan Data	4
1.6 Sistematika Penulis	4

BAB II METODE PENELITIAN

2.1 Teknik Pengumpulan Data	6
2.2 Metode Desain Media	6
2.3 Metode Konsep Multimedia	7
2.4 Teknik Pengujian	8

BAB III KONSEP PERANCANGAN

3.1 Objek Penelitian	9
3.1.1 Sejarah SMA Negeri 1 Air Gegas	9
3.1.2 Struktur Organisasi SMA Negeri 1 Air Gegas	10
3.1.3 Tugas dan Wewenang SMA Negeri 1 Air Gegas	10
3.2 Analisis Objek	17
3.3 Konsep Desain Ajuan	18

BAB IV IMPLEMENTASI DESAIN DAN MULTIMEDIA

4.1 Hasil	33
4.2 Target Audience	42
4.3 Pengujian	43

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	46
5.2 Saran	47

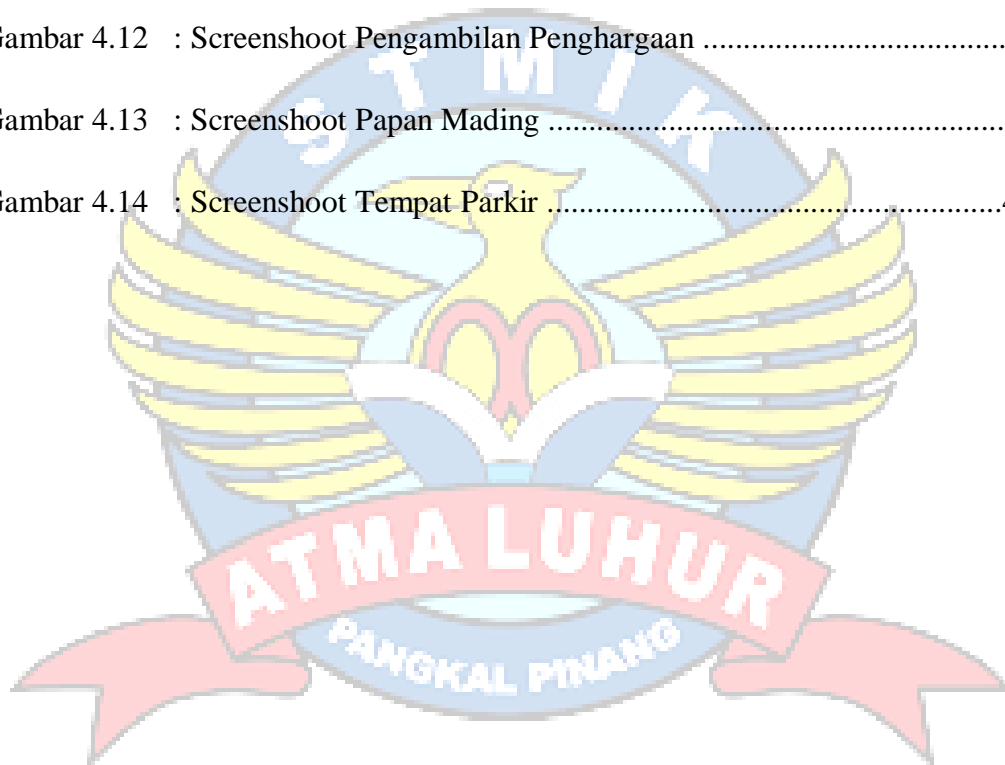
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi	10
Gambar 3.2 : Draft Logo	19
Gambar 3.3 : Draft Plakat	19
Gambar 3.4 : Draft Kalender	20
Gambar 3.5 : Draft Spanduk	21
Gambar 3.6 : Draft Brosur Bagian Depan	21
Gambar 3.7 : Draft Brosur Bagian Belakang	22
Gambar 3.8 : Desain Logo	22
Gambar 3.9 : Desain Plakat	24
Gambar 3.10 : Desain Kalender	25
Gambar 3.11 : Desain Spanduk	26
Gambar 3.12 : Desain Brosur Bagian Depan	27
Gambar 3.13 : Desain Brosur Bagian Belakang	28
Gambar 4.1 : Hasil Cetak Logo	33
Gambar 4.2 : Hasil Cetak Plakat	34
Gambar 4.3 : Hasil Cetak Kalender	35
Gambar 4.4 : Hasil Cetak Spanduk	36
Gambar 4.5 : Hasil Cetak Brosur Bagian Depan	37

Gambar 4.6	: Hasil Cetak Brosur Bagian Belakang	37
Gambar 4.7	: Screenshoot Gerbang Sekolah	38
Gambar 4.8	: Screenshoot Ruang Kepala Sekolah	38
Gambar 4.9	: Screenshoot Ruang Guru	39
Gambar 4.10	: Screenshoot Ruang Koperasi	40
Gambar 4.11	: Screenshoot Halaman Sekolah	40
Gambar 4.12	: Screenshoot Pengambilan Penghargaan	41
Gambar 4.13	: Screenshoot Papan Mading	41
Gambar 4.14	: Screenshoot Tempat Parkir	42









DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Warna	29
Tabel 3.2	: Biaya	32
Tabel 4.1	: Pengujian	44
Tabel 4.3	: Hasil Penguji	44
Tabel 4.4	: Kriteria	45



DAFTAR SIMBOL

	Move Tool	: Untuk memilih atau menyeleksi dan mengatur ukuran, memiringakan dan memutar suatu objek yang kita kerjakan pada Photoshop
	Marquee Tool	: Untuk menyeleksi objek yang mengandung banyak garis lurus, bahkan dapat meluruskan garis yang tidak beraturan
	Lasso Tool	: Untuk menyeleksi objek dengan bentuk bebas, alat ini akan membentuk seleksi sesuai dengan gerakan mouse
	Crop & Slice Tool	: Digunakan untuk memotong gambar, foto ataupun canvas
	Eraser Tool	: Digunakan untuk menghapus foto atau gambar dalam sebuah layer raster.
	Gradient & Paint Bucket Tool	: Digunakan untuk mengecat area yang dipilih (selected area) dengan perpaduan dua warna atau lebih



Blur, Sharpen & Smudge

: Digunakan untuk menghaluskan / mengaburkan area tertentu dari sebuah foto atau gambar



Pen & Point Tool

: Digunakan untuk menggambar path sudut ataupun lengkung. Alat ini biasa juga digunakan untuk menyeleksi objek



Type / Text Tool

: Digunakan untuk membuat teks secara horizontal. Selain alat ini ada juga Vertical Type Tool untuk membuat teks secara vertical dan type mask untuk membuat teks dalam bentuk seleksi.



Polygonal Lasso Tool

: Digunakan untuk menyeleksi objek dengan bentuk bebas bersudut, alat ini membentuk seleksi melalui titik-titik point yang dibuat dengan menggunakan klik kiri mouse



Paint Bucket Tool

: Digunakan untuk mengecat atau mewarnai area tertentu atau layer tertentu berdasarkan warna depan (foreground color) yang telah dipilih.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A-1 : Hasil Cetak Logo	50
Lampiran A-2 : Hasil Cetak Plakat	51
Lampiran A-3 : Hasil Cetak Kalender	52
Lampiran A-4 : Hasil Cetak Spanduk	53
Lampiran A-5 : Hasil Cetak Brosur Bagian Depan	54
Lampiran A-6 : Hasil Cetak Brosur Bagian Belakang	54
Lampiran A-7 : Hasil Quisioner Pengujian	55
Lampiran B-1 : Surat Keterangan Riset	56
Lampiran B-2 : Surat Keterangan Telah Melakukan Riset	57
Lampiran C-1 : Kartu Bimbingan TA	58
Lampiran C-2 : Biodata Penulis TA	59

