

**IMPLEMENTASI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DAN
MULTIMEDIA PADA SMP NEGERI 9 PANGKALPINANG**



OLEH :

YUSI RAKHMA DIANI

1522300001

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

2018

**IMPLEMENTASI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DAN
MULTIMEDIA PADA SMP NEGERI 9 PANGKALPINANG**



TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai syarat meraih

Gelar Ahli Madya

OLEH :

YUSI RAKHMA DIANI

1522300001

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

2018

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR
IMPLEMENTASI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DAN MULTIMEDIA
PADA SMP NEGERI 9 PANGKALPINANG


Yang dipersiapkan dan disusun oleh


YUSI RAKHMA DIANI
1522300001

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 30 Juli 2018

Susunan Dewan Penguji
Ketua

Anggota


Lili Indah Sari, M. Kom
NIDN.0228128003


Syafril Irawadi, M. Kom
NIDN.0211087501

Kaprodi Manajemen Informatika

Dosen Pembimbing


Hamidah, M. Kom
NIDN. 0210048302


Melati Suci Mayasari, M. Kom
NIDN. 0206098301

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, S.T., M.Sc.
NIP. 197710302001121003



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 1522300001

Nama : Yusi Rakhma Diani

Judul Tugas Akhir : IMPLEMENTASI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DAN
MULTIMEDIA PADA SMP NEGERI 9
PANGKALPINANG

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 unsur di atas, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 16 Agustus 2018



Yusi Rakhma Diani
(Yusi Rakhma Diani)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

- “Tiada doa yang lebih indah selain doa agar tugas akhir ini cepat selesai.
- “Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil; kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik.” (Evelyn Underhill)
- “Janganlah larut dalam satu kesedihan karena masih ada hari esok yang menyongsong dengan sejuta kebahagiaan.”

Ku Persembahkan Kepada :

- ✓ Ayah dan ibunda tercinta yang selalu mendoakan untuk keberhasilanku.
- ✓ Adik dan kakakku.
- ✓ Dosen pembimbing
- ✓ Dosen pengajar atma luhur
- ✓ Almamater dan teman-teman seperjuangan
- ✓ Kepala sekolah beserta guru-guru dan staf tata usaha SMP Negeri 9 Pangkalpinang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada ALLAH SWT atas segala rahmat dan hidayah-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulis sadar bahwa apa yang tertuang dalam penulisan tugas akhir masih jauh dari sempurna, baik bentuk maupun isinya. Karena penulis menyadari penulis juga manusia yang tak mungkin sempurna dan tak mungkin luput dari kekurangan, meskipun demikian penulis berharap semoga penulis Tugas Akhir ini dapat sedikit memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi perkembangan bidang desain multimedia.

Dengan terselesaikannya tugas akhir ini, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis pada saat aktif kuliah sampai proses pembuatan tugas akhir ini. Ucapan terima kasih ini disusun sampaikan kepada:

1. Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah memberikan petunjuk dan karunia-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Shalawat serta salam yang selalu tercurah kepada Nabi Besar Nabi Muhammad SAW yang menjadi panutan dan inspirasi penulis dalam penulisan Laporan tugas akhir ini.
3. Orang tua tercinta, yang telah memberikan doa dan dukungan serta materi dengan segenap tenaga, pikiran serta kasih sayang untuk selalu memberikan yang terbaik bagi penulis.
4. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Atma Luhur.
5. Dr. Husni Teja Sukmana, ST., M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
6. Ibu Hamidah M.Kom selaku ketua Program Studi Manajemen Informatika serta Dosen Pembimbing STMIK Atma Luhur.
7. Ibu Melati Suci Mayasari, M.Kom Selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
8. Bapak Kepala Sekolah SMP N 9 Pangkalpinang, Kardi, S.pd selaku Kepala Sekolah yang memberikan izin riset kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah smp.

9. Segenap Bapak atau Ibu dosen beserta staf jurusan Manajemen Informatika.
10. Ibu Asmawiyati yang telah membantu dalam mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam Tugas Akhir penulis dan juga telah menemani penulis saat melakukan penelitian di SMP N 9 Pangkalpinang.
11. Kepala TU, Staff TU, dan juga guru-guru yang ada di sekolah SMP N 9 Pangkalpinang.
12. Teman – teman jurusan Manajemen Informatika maupun jurusan lainnya yang selalu membantu dan menyemangatiku dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Oleh karena itu tak salah bila penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada pihak-pihak yang sudah membantu dalam penyelesaian laporan kerja praktek ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna. Maka saya sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun sehingga bisa lebih baik di masa mendatang.

Akhir kata saya mengharapkan agar laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan dapat memberikan kebaikan bagi banyak pihak. Amin.

Pangkalpinang, 27 Juli 2018

Yusi Rakhma Diani

152230001

ABSTRAK

Kesulitan sekolah SMP Negeri 9 pangkalpinang yaitu sulitnya menyampaikan informasi terbaru beserta agenda/kegiatan sekolah kepada masyarakat. Hal ini didukung juga dengan belum adanya media informasi, promosi, dan komunikasi yang dibutuhkan untuk menginformasikan kepada masyarakat luas. Untuk mengantisipasi permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah media informasi, promosi, dan juga komunikasi baru yang menarik dan bisa menumbuhkan minat untuk bersekolah di sekolah tersebut. Dengan membuat media seperti hasil desain komunikasi visual beserta *video company profile* sekolah berbasis katalog digital akan mengantisipasi permasalahan tersebut.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengembangan desain komunikasi visual beserta *video company profile* dan juga seberapa efektif dalam menggunakan sarana media desain komunikasi visual dan juga multimedia.

Metode yang digunakan di dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang didapatkan dari mengambil data-data sekolah disertai wawancara kepada narasumber. Selain itu dibutuhkan *study literature* yang didapat dari buku-buku, tugas akhir, jurnal, dan lain-lain.

Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini yang memuat hasil karya desain komunikasi visual dan multimedia berupa *video company profile* yaitu sangat efektif dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media informasi, promosi, dan juga komunikasi.

Kata Kunci: Desain Komunikasi Visual, Multimedia, *Video Company Profile*

DAFTAR ISI

	Halaman
Motto Dan Persembahan	ii
Kata Pengantar	iii
Abstrak	v
Daftar Isi.....	vi
Daftar Gambar	ix
Daftar Tabel	xi
Daftar Simbol.....	xii
Daftar Lampiran	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Tujuan Penelitian	3
1.4.2 Manfaat Penelitian	3
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II METODE PENELITIAN.....	7
2.1 Landasan Teori	7
2.2 Teknik Pengumpulan Data	9
2.3 Metode Desain Media	11
2.2.1 Media yang digunakan	11

2.2.2 Aplikasi yang digunakan.....	12
2.2.3 Proses berkarya	13
2.4 Metode Konsep Multimedia	15
BAB III KONSEP PERANCANGAN	17
3.1 Objek Penelitian.....	17
3.1.1 Sejarah SMPN 9 Pangkalpinang	17
3.1.2 Struktur Organisasi SMPN 9 Pangkalpinang	21
3.1.3 Tugas & Wewenang.....	21
3.2 Analisis Objek	39
3.3 Konsep Desain	40
3.4 Konsep Desain Ajuan	51
3.4.1 Logo SMP Negeri 9 Pangkalpinang.....	51
3.4.2 Kop Surat	53
3.4.3 Kalender Meja.....	56
3.4.4 Spanduk <i>Go Green</i>	64
3.4.5 Poster Anti Merokok	67
3.4.6 <i>X-Banner</i> Perpustakaan.....	69
3.4.7 <i>Video Company Profile</i>	72
3.4.8 Total Biaya.....	76
BAB IV IMPLEMENTASI DESAIN DAN MULTIMEDIA	77
4.1 Hasil.....	77
4.2 Target Audience	86

4.3 Pengujian	87
BAB V PENUTUP	92
5.1 Kesimpulan.....	92
5.2 Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN A HASIL CETAK DESAIN	97
LAMPIRAN B SURAT IZIN RISET	103
LAMPIRAN C KARTU BIMBINGAN & BIODATA	106



DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 3.1 Struktur Organisasi SMPN 9 Pangkalpinang.....	21
2. Gambar 3.2 Spanduk Anti Narkoba.....	39
3. Gambar 3.3 Layout Kasar Logo SMPN 9 Pangkalpinang.....	42
4. Gambar 3.4 Layout kasar Kalender Meja.....	43
5. Gambar 3.5 Layout kasar Kalender Meja.....	44
6. Gambar 3.6 Layout kasar Kalender Meja.....	45
7. Gambar 3.7 Layout kasar Kalender Meja.....	45
8. Gambar 3.8 Layout kasar Kalender Meja.....	46
9. Gambar 3.9 Layout kasar Kalender Meja.....	46
10. Gambar 3.10 Layout kasar Kalender Meja.....	47
11. Gambar 3.11 Layout kasar Kalender Meja.....	47
12. Gambar 3.12 Layout kasar Poster <i>Go Green</i>	48
13. Gambar 3.13 Layout kasar Poster Anti Merokok.....	49
14. Gambar 3.14 Layout kasar <i>X-banner</i>	50
15. Gambar 3.15 Logo SMPN 9 Pangkalpinang.....	51
16. Gambar 3.16 Kop surat.....	55
17. Gambar 3.17 Kalender Meja.....	57
18. Gambar 3.18 Kalender Meja.....	58
19. Gambar 3.19 Kalender Meja.....	59
20. Gambar 3.20 Kalender Meja.....	60
21. Gambar 3.21 Kalender Meja.....	61
22. Gambar 3.22 Kalender Meja.....	62
23. Gambar 3.23 Kalender Meja.....	63
24. Gambar 3.23 Poster <i>Go Green</i>	66
25. Gambar 3.24 Poster Anti Merokok.....	68
26. Gambar 3.25 <i>X-banner</i>	71
27. Gambar 3.26 Tahap Perencanaan Video.....	72
28. Gambar 4.1 Hasil Cetak Logo.....	77
29. Gambar 4.2 Hasil Cetak kop surat.....	78

30. Gambar 4.3 Hasil Cetak Kalender Meja	79
31. Gambar 4.4 Hasil Cetak Spanduk <i>Go Green</i>	80
32. Gambar 4.5 Hasil Cetak Poster Anti Merokok	80
33. Gambar 4.6 Hasil Cetak <i>X-banner</i>	81
34. Gambar 4.7 <i>Screenshot</i> awal video.....	82
35. Gambar 4.8 <i>Screenshot</i> Kegiatan Siswa	82
36. Gambar 4.9 <i>Screenshot Opening Title</i>	83
37. Gambar 4.10 <i>Screenshot</i> mempersembahkan profil	83
38. Gambar 4.11 <i>Screenshot</i> Senam Pagi	84
39. Gambar 4.12 <i>Screenshot</i> Upacara Bendera	84
40. Gambar 4.13 <i>Screenshot</i> Karate.....	85
41. Gambar 4.14 <i>Screenshot</i> Pramuka.....	85












DAFTAR TABEL

1. Tabel 2.1 Proses Wawancara	10
2. Tabel 3.2 Naskah Video <i>Company Profile</i>	73
3. Tabel 3.3 Biaya Prediksi	76
4. Tabel 3.4 Hasil Pengujian	87



DAFTAR SIMBOL

-  **Pick Tool** : Untuk memilih atau menyeleksi dan mengatur ukuran, memiringkan, dan memutar suatu objek yang kita kerjakan pada Coreldraw.
-  **Shape Tool** : Untuk mengedit bentuk objek kurva.
-  **Zoom Tool** : Untuk merubah besaran level dalam tampilan/jendela kerja.
-  **Pen Tool** : Untuk menggambar kurva satu segmen pada satu waktu.
-  **Rectangle Tool** : Untuk menggambar bujur sangkar dan kotak.
-  **Polygon Tool** : Untuk menggambar poligon atau bintang secara simetris.
-  **Text Tool** : untuk menuliskan kata secara langsung pada layar sebagai paragraf atau artistik teks.
-  **Color Eyedropper tool**; untuk memilih dan menyalin fill (warna) dari suatu objek pada jendela gambar, yang disertai tampilan code HTML warna.
-  **Fill tool** : seperti halnya Outline tool ketika kita memilih Fill tool ini flyout akan muncul dan memberikan akses cepat ke beberapa fasilitas, seperti ke kotak dialog Fill (Uniform Fill, Fountain Fill, dsb).

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A HASIL CETAK DESAIN	97
Lampiran A-1 Hasil Cetak Logo	98
Lampiran A-2 Hasil Cetak Kop Surat	99
Lampiran A-3 Hasil Cetak Kalender Meja	100
Lampiran A-4 Hasil Cetak Poster <i>Go Green</i>	101
Lampiran A-5 Hasil Cetak Poster Anti Rokok	101
Lampiran A-6 Hasil Cetak <i>X-banner</i>	102
LAMPIRAN B SURAT KETERANGAN RISET	103
Surat Keterangan Riset	104
Surat Keterangan Telah Melakukan Riset	105
LAMPIRAN C KARTU BIMBINGAN & BIODATA	106
Kartu Bimbingan TA	107
Biodata Penulis TA	108

