

**IMPLEMENTASI DESAIN MEDIA KOMUNIKASI VISUAL DAN  
MULTIMEDIA PADA PAUD TERPADU BUNAYYA**

**TUGAS AKHIR**



Oleh :

**FIRDAUS AR-RANTISI**

**1922300004**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG**

**2022**

**IMPLEMENTASI DESAIN MEDIA KOMUNIKASI VISUAL DAN  
MULTIMEDIA PADA PAUD TERPADU BUNAYYA**



**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG**

**2022**

**LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR**  
**IMPLEMENTASI DESAIN MEDIA KOMUNIKASI VISUAL DAN**  
**MULTIMEDIA PADA PAUD TERPADU BUNAYYA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Firdaus Ar-rantisi**


**1922300004**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 06 Juli 2022

**Anggota Penguji**

**Dosen Pembimbing**


  
Syaiful Irawadi, M.kom  
NIDN. 0211087501

  
Parlia Romadiana, M.kom  
NIDN. 0210039301

**Kaprodi Manajemen Informatika**

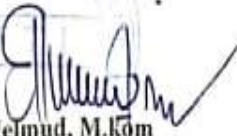
**Ketua Penguji**

  
Delpiah Wahyuningsih, M.kom  
NIDN. 0008128901

  
Delpiah Wahyuningsih, M.kom  
NIDN. 0008128901

Tugas Akhir ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelah Ahli Madya Komputer  
Tanggal

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI**  
**INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR**

  
Ellya Helmud, M.kom  
NIDN. 0201027901

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1922300004  
Nama : Firdaus Ar-rantisi  
Judul : IMPLEMENTASI DESAIN MEDIA KOMUNIKASI VISUAL  
DAN MULTIMEDIA PADA PAUD TERPADU BUNAYYA

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkadit dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 5 Juli 2022



(FIRDAUS AR-RANTISI)

## **ABSTRACT**

*Paud Terpadu Bunayya which is located at Jl. Raya Pangkalpinang Pal.4 Kp. Daya Baru Belo Laut Muntok BANGKA BARAT this is an early childhood school with Islamic nuances. The purpose of this research is to help promote Paud Terpadu Bunayya so that it is better known by the surrounding community that it is no less good than other early childhood education. For this reason, the author will make a promotional design as attractive as possible to support the interest of the surrounding community towards Paud Terpadu Bunayya. By making several publications such as logos, banners, calendars, mugs/glasses, and stamps. So that later the Bunayya Integrated Early Childhood Education will be better known by the surrounding community and get a lot of interest from early childhood children.*

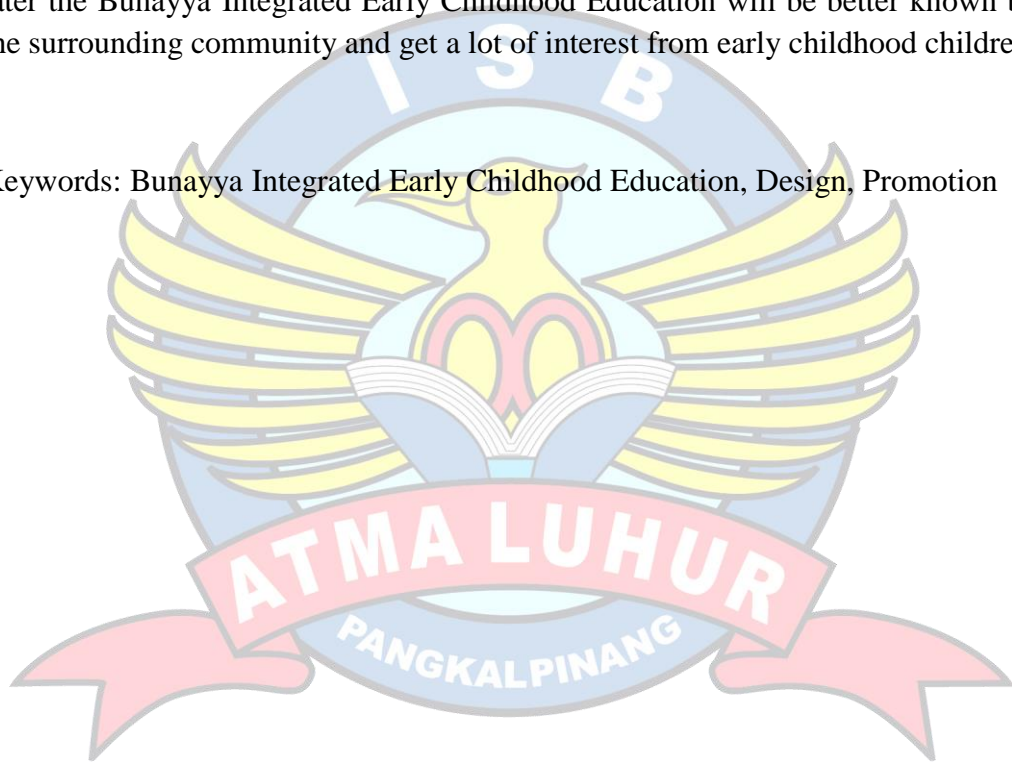
*Keywords: Bunayya Integrated Early Childhood Education, Design, Promotion.*



## ABSTRACT

Paud Terpadu Bunayya which is located at Jl. Raya Pangkalpinang Pal.4 Kp. Daya Baru Belo Laut Muntok BANGKA BARAT this is an early childhood school with Islamic nuances. The purpose of this research is to help promote Paud Terpadu Bunayya so that it is better known by the surrounding community that it is no less good than other early childhood education. For this reason, the author will make a promotional design as attractive as possible to support the interest of the surrounding community towards Paud Terpadu Bunayya. By making several publications such as logos, banners, calendars, mugs/glasses, and stamps. So that later the Bunayya Integrated Early Childhood Education will be better known by the surrounding community and get a lot of interest from early childhood children.

Keywords: Bunayya Integrated Early Childhood Education, Design, Promotion





## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Karena berkat rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir (TA) ini dengan baik.

Laporan Tugas Akhir ini dibuat untuk melengkapi salah satu syarat agar dapat mengikuti Wisuda Diploma III (D3) Jurusan Manajemen Informatika di ISB ATMA LUHUR Pangkalpinang.

Penulis sangat menyadari bahwa masih banyak dari penulisan ini jauh dari sempurna dan tentu banyak kekurangannya, namun penulis telah berusaha keras untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan sebaik-baiknya.

Dengan menyusun Tugas Akhir ini, penulis banyak dapat bimbingan dari berbagai pihak serta pengalaman yang sangat berguna, untuk itu tidak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Allah SWT, atas segala nikmat kesabaran yang diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir (TA) ini.
2. Kedua Orang Tua dan beserta keluarga yang telah memberi bantuan serta dukungan dan do'a.
3. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, M.Sc selaku ketua ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Ibu Delpiah wahyuningsih, M.kom selaku Ketua Prodi Manajemen Informatika.
5. Ibu Parlia Romadiana, M.kom selaku Pembimbing.
6. Ibu Marlinda selaku PLT Kepala Sekolah Paud terpadu Bunayya.
7. Teman-teman bermain Mobile Legends iksan dan adit dikala bosan.
8. Serta semua teman dan pihak yang telah ikut serta mendorong pembuatan Tugas Akhir ini secara langsung ataupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis terima

dengan senang hati. Akhir kata semoga Tugas Akhir ini dapat berguna bagi pihak yang membaca.

Atas perhatiannya penulis ucapkan terima kasih

Pangkalpinang, 5 Juli 2022





## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
<i>ABSTRACT</i> .....	vi
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	1
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	2
1.5 Metode Pengumpulan Data .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB II METODE PENELITIAN .....</b>	<b>5</b>
2.1 Teknik Pengumpulan Data .....	5
2.2 Metode Desain Media .....	6
2.3 Metode Konsep Multimedia .....	6
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>8</b>
3.1 Objek Penelitian .....	8
3.2 Analisi Objek .....	10
3.3 Konsep Desain .....	13
3.4 Konsep Desain Ajuan .....	15

<b>BAB IV IMPEMENTASI DESAIN DAN MULTIMEDIA .....</b>	<b>22</b>
4.1 Hasil .....	22
4.2 Target Audience .....	26
4.3 Pengujian .....	27
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>31</b>
5.1 KESIMPULAN .....	31
5.2 SARAN .....	32
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
GAMBAR 3.1 STRUKTUR ORGANISASI .....	9
GAMBAR 3.2 KONSEP DESAIN LOGO .....	13
GAMBAR 3.3 KONSEP DESAIN KALENDER .....	13
GAMBAR 3.4 KONSEP DESAIN STEMPEL .....	14
GAMBAR 3.5 KONSEP DESAIN SPANDUK .....	14
GAMBAR 3.6 KONSEP DESAIN MUG/GELAS .....	14
GAMBAR 3.7 KONSEP DESAIN AJUAN LOGO .....	15
GAMBAR 3.8 KONSEP DESAIN AJUAN KALENDER .....	16
GAMBAR 3.9 KONSEP DESAIN AJUAN STEMPEL .....	17
GAMBAR 3.10 KONSEP DESAIN AJUAN SPANDUK .....	18
GAMBAR 3.11 KONSEP DESAIN AJUAN MUG/GELAS .....	19
GAMBAR 3.12 COMPANY PROFILE .....	20
GAMBAR 4.1 LOGO .....	22
GAMBAR 4.2 SPANDUK .....	22
GAMBAR 4.3 MUG/GELAS .....	23
GAMBAR 4.4 KALENDER .....	23
GAMBAR 4.5 STEMPEL .....	25

## DAFTAR LAMPIRAN

### LAMPIRAN A

Lampiran A-1 : Lembar Hasil Kerja Desain Logo .....	35
Lampiran A-2 : Lembar Hasil Kerja Desain Kalender .....	36
Lampiran A-3 : Lembar Hasil Kerja Desain Spanduk .....	37
Lampiran A-4 : Lembar Hasil Kerja Desain MUG .....	38
Lampiran A-5 : Lembar Hasil Kerja Desain Stempel .....	39
Lampiran A-6 : Lembar Hasil Kerja Company Profile .....	40

### LAMPIRAN B

Lampiran B-1 : Lembar Kuisisioner .....	42
---	----

### LAMPIRAN C

Lampiran C-1 : Surat Keterangan Persetujuan Riset .....	45
Lampiran C-2 : Surat Keterangan Telah Selesai Riset .....	46

### LAMPIRAN D

Lampiran D-1 : Kartu Bimbingan Tugas Akhir .....	48
Lampiran D-2 : Biodata Penulis	49