



LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MEDIA KOMUNIKASI VISUAL UNTUK  
MENINGKATKAN CITRA PERUSAHAAN ARK ANIMASI  
STUDIO

A14.7801 TUGAS AKHIR/SKRIPSI

SEMESTER IX – 2015/2016

**MUHAMAD GUNTORO**

**A14.2011.01075**

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO

2016

## KATA PENGANTAR

Dengan segala puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyusun laporan tugas akhir yang berjudul "Perancangan Media Komunikasi Visual Untuk Meningkatkan Citra Perusahaan ARK Animasi Studio". Tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi persyaratan akademis meraih gelar (S1) untuk program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dianuswantoro Semarang.

Didalam menyelesaikan tugas akhir ini tentunya cukup banyak mendapatkan bantuan maupun dorongan dari para dosen serta pihak lain dan teman-teman seperjuangan. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Paling utama saya panjatkan puja dan puji syukur atas kehadiran Allah Swt. Yang telah memberikan karunia kesehatan yang melimpah sehingga saya bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Kepada bapak dan Ibu yang sangat saya cintai, yang selalu senantiasa mendo'akan serta mendukung saya untuk meraih cita-cita dan kesuksesan.
3. Kepada bapak Dr. Ir Edi Noersasongko M.kom selaku Rektor Universitas Dian Nuswantoro Semarang.
4. Ibu Ir. Siti Hardianti Nungraini, M.Kom, Ph D, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
5. Ibu Auria Farantika Yogananti, S.Sn, MTDdesigner dan Bapak Abi Senoprabowo, M.Ds. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro Semarang.

6. Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada kepala perusahaan ARK Animasi studio yang sudah mengizinkan saya untuk mengambil data-perusahaan.
7. Dan terimakasih Kepada Winda dwiyana yang telah senantiasa memberi support dan do'a dan juga kepada teman-teman seperjuangan yang tidak bisa disebut satu persatu atas kebersamaan dan segala bantuanya
8. Dan juga semua pihak pihak yang membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini hingga bisa selesai tepat waktu

Penulis menyadari dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini terdapat kesalahan dan kekurangan, oleh karena itu diharapkan adanya masukan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan tugas ini.

Semarang, Februari 2016

Penulis

## ABSTRAK

ARK Animasi studio merupakan sebuah perusahaan jasa yang bergerak di bidang Animasi, perusahaan ini berdiri sejak Agustus 2011. Dalam perjalanannya masih banyak masyarakat yang belum mengetahui tentang ARK Animasi. Untuk mengenalkan perusahaan kepada masyarakat perlu dilakukan agar masyarakat lebih mengenal citra perusahaan serta merancang sebuah media komunikasi visual yang sesuai dengan latar belakang perusahaan. Metode penelitian yang di gunakan yaitu deskriptif melalui wawancara ke pihak ARK Animasi studio. Metode analisis yang di gunakan yaitu SWOT untuk mengetahui kelebihan, kekurangan, peluang dan ancaman. hasil analisisnya ialah bahwa sebuah company profile itu perlu bagi sebuah perusahaan karena sebuah company profile bisa mencerminkan citra dari perusahaan. Untuk tema menggunakan gaya simpel dan elegan, sedangkan konsep perancangan ini dibuat sesuai dengan cirikhas dari perusahaan yang merupakan perusahaan animasi. Dan media yang dibuat sebagai media pendukung seperti, X-banner, Poster, Brosur, Kaos, DVD, Kartunama, dan Gantungan kunci, stiker digunakan sebagai souvenir. Output yang di hasilkan ialah animasi yang baik dan berkualitas di harapkan perusahaan lebih dikenal oleh masyarakat , maka perusahaan perlu menciptakan sebuah media komunikasi visual yang mampu memperlihatkan citra perusahaan sebagai perusahaan yang bergerak di bidang jasa. Media Komunikasi visual sebagai media pengenalan perusahaan kepada masyarakat.

Kata Kunci: Komunikasi, Pengenalan, Perusahaan, *Profile*, *Video*

## *ABSTRAC*

ARK Animation studio is a service company specializing in animation, The company's existence since 2011. along the way there are many people who do not know about ARK Animation. And to introduce the company to the public needs to be done so that people know more about the company's image as well as designing a visual communication media in accordance with the company's background. The research method used is descriptive through interviews to the ARK Animation studio. The analytical method used is SWOT to determine the strengths, weakness, opportunities, threat. From the results of the analysis is that a company profile as a company profile can reflect the image of the company. To use the theme is simple and elegant style, while the concept of the design is made in accordance with the hallmark of the company that is the Banner, Posters, Brochures, T-shirts, DVD's, cards, keychains, stickers used as a souvenirs. Output generated animation is good and quality is expected the company more accepted, and then the company needs to create a visual communication medium that is capable of showing the company's image as a company engaged in the service. Visual Communication Media as a media introduction of the company to the public.

Keywords: Communication, Introduction, Company, Profile, Video.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	viii
<i>ABSTRACT</i> .....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Tujuan Perancangan .....	4
1.5 Manfaat Perancangan .....	5
1.6 Metode dan pengumpulan data .....	5
1.6.1 Metode Perancangan .....	5
1.6.2 Metode Pengumpulan Data .....	6
1.6.3 Metode Analisis Data .....	6
1.7 Sistematika Perancangan .....	7
1.8 Tinjauan Teori .....	8
<b>BAB II IDENTIFIKASI DATA</b>	
2.1 Identifikasi .....	27
2.1.1 Data perusahaan .....	27
2.1.2 Data Produk .....	32
2.1.3 Data Pemasaran .....	33

2.1.4 Data konsumen.....	34
2.1.5 Corporete Image.....	35
2.1.6. Identifikasi Data Kompetitor.....	36
2.2 Analisis SWOT .....	38

### **BAB III KONSEP PERANCANGAN**

3.1 Konsep Perancangan .....	44
3.1.1 Tujuan Pemasaran .....	44
3.2 Konsep Media .....	45
3.2.1 Tujuan Media .....	45
3.2.2 Strategi Media .....	46
3.2.3 Program Media .....	50
3.3 Konsep Kreatif .....	52
3.3.1 Tujuan .....	52
3.3.2 Strategi Kreatif .....	53
3.2.3 Tema Visual.....	55
3.2.4 Pengarah Visual.....	55
3.2.5 Biaya Media Kreatif.....	57

### **BAB IV VISUALISASI DESAIN**

4.1 Penjaringan Ide .....	60
4.2 Penjaringan Ide dan Visual .....	61
4.3 Proses Pengembangan Ide Visual .....	64
4.3.1 Story Board Video .....	64
4.3.2 Rough Desain X-banner .....	72
4.3.3 Rough Desain Poster .....	80
4.3.4 Rough Desain Brosure .....	84
4.3.5 Rough Desain Kaos .....	89
4.3.6 Rough Desain Lebeb DVD .....	92
4.3.7 Rough Desain Tempat DVD .....	94
4.3.8 Rough Desain Kartunama .....	96

4.3.9 Rough Desain Gantungan Kunci .....	99
4.3.10 Rough Desain Stiker .....	101

## **BAB V PENUTUP**

4.1 Kesimpulan .....	103
4.2 Saran .....	103

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Gedung ARK Animasi studio maternal .....	28
Gambar 2.1	Animasi Happy Moeslim Kids .....	30
Gambar 2.3	Adegan dalam Happy Moeslim Kids .....	30
Gambar 2.4	Animasi Dongeng Nusantara .....	31
Gambar 2.5	Cuplikan Adegan Dongeng Nusantara .....	15
Gambar 2.6	Logo ARK Animasi .....	32
Gambar 2.7	Logo Dreamtoon Studios .....	36
Gambar 2.8	Kampung Monster .....	38
Gambar 4.1	Reverensi Desain .....	60
Gambar 4.2	<i>Font Vrinda</i> .....	62
Gambar 4.3	<i>Font adobe Gothince Std B</i> .....	62
Gambar 4.4	Warna dalam desain .....	63
Gambar 4.5	<i>Print Screen</i> Video 1 profile ARK Animasi .....	68
Gambar 4.5	<i>Print Screen</i> Video 2 profile ARK Animasi .....	68
Gambar 4.6	<i>Print Screen</i> Video 3 profile ARK Animasi .....	68
Gambar 4.7	<i>Print Screen</i> Video 4 profile ARK Animasi .....	69
Gambar 4.8	<i>Print Screen</i> Video 5 profile ARK Animasi .....	69
Gambar 4.9	<i>Print Screen</i> Video 6 profile ARK Animasi .....	69
Gambar 4.10	<i>Print Screen</i> Video 7 profile ARK Animasi .....	70
Gambar 4.11	<i>Print Screen</i> Video 8 profile ARK Animasi .....	70
Gambar 4.12	<i>Print Screen</i> Video 9 profile ARK Animasi .....	70
Gambar 4.13	<i>Print Screen</i> Video 10 profile ARK Animasi .....	71
Gambar 4.14	<i>Print Screen</i> Video 11 profile ARK Animasi .....	71
Gambar 4.15	<i>Print Screen</i> Video 12 profile ARK Animasi .....	71
Gambar 4.17	Rough Desain Roll up/ X-banner .....	72
Gambar 4.18	Alternatif 1 perancangan desain Roll up /X-banner .....	73
Gambar 4.19	Alternatif 2 perancangan desain Roll up /X-banner .....	74
Gambar 4.20	Alternatif 3 perancangan desain Roll up /X-banner .....	75

Gambar 4.21 Alternatif 4 perancangan desain Roll up /X-banner.....	76
Gambar 4.22 Alternatif 5 perancangan desain Roll up /X-banner.....	77
Gambar 4.23 final desain dari X-banner.....	78
Gambar 4.24 Pengaplikasian desain X-banner .....	79
Gambar 4.25 Rough Desain poster .....	80
Gambar 4.26 Alternatif 1 perancangan poster .....	81
Gambar 4.27 Alternatif 2 perancangan poster .....	81
Gambar 4.28 Alternatif 3 perancangan poster .....	82
Gambar 4.29 Alternatif 4 perancangan poster .....	82
Gambar 4.30 Final desain dari poster .....	83
Gambar 4.31 Pengaplikasian desain pster .....	83
Gambar 4.32 Rought Desain Brosure .....	84
Gambar 4.33 Alternatif 1 Brosure bagian dalam .....	85
Gambar 4.34 Alternatif 1 Brosure bagian luar .....	85
Gambar 4.35 Alternatif 2 Brosure bagian luar .....	76
Gambar 4.36 Alternatif 2 Brosure bagian dalam .....	86
Gambar 4.37 Alternatif 3 Brosure bagian luar .....	87
Gambar 4.38 Alternatif 3 Brosure bagian dalam .....	87
Gambar 4.39 Final desain brosure .....	88
Gambar 4.40 Pengaplikasian Desain Brosure .....	89
Gambar 4.41 Rought desain kaos .....	89
Gambar 4.42 Alternatif 1 desain kaos .....	90
Gambar 4.43 Alternatif 2 desain kaos .....	90
Gambar 4.44 Pengaplikasian desain kaos .....	91
Gambar 4.45 Rought Desain DVD lebel .....	92
Gambar 4.46 Alternatif 1 desain lebel .....	92
Gambar 4.47 Alternatif 2 desain lebel DVD .....	93
Gambar 4.48 Pengaplikasian dalam desain .....	93
Gambar 4.49 Rought desain tempat DVD .....	94
Gambar 4.50 Alternatif 1 desain wadah dvd .....	94
Gambar 4.51 Alternatif 2 desain wadah dvd .....	95

Gambar 4.52 final desain pada dvd lebel .....	95
Gambar 4.53 Pengaplisiasikan desain lebel DVD .....	96
Gambar 4.54 Rough Desain kartunama .....	96
Gambar 4.55 Alternatif 1 desain kartunama .....	97
Gambar 4.56 Alternatif 2 desain kartunama .....	97
Gambar 4.57 Final Desain .....	98
Gambar 4.58 Pengaplikasian desain kartunama .....	98
Gambar 4.59 Rought desain gantungan kunci .....	99
Gambar 4.60 Alternatif 1 gantungan kunci .....	99
Gambar 4.61 Alternatif 2 gantungan kunci .....	100
Gambar 4.62 Final Desain Gantungan Kunci .....	100
Gambar 4.63 Rounng Desain stiker .....	101
Gambar 4.64 Alternatif 1 desain stiker .....	101
Gambar 4.65 Alternatif 2 desain stiker .....	102
Gambar 4.66 Final desain stiker .....	102

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Matrix SWOT .....	40
Tabel 3.2	Program Media dari ARK Anmasi studio .....	51
Tabel 3.3	Rincian biaya dari media pendukung .....	58
Tabel 4.4	Storyboard .....	64