

**PERANAN DIVISI DESAIN GRAFIS DALAM PENGADAAN *EVENT*
PADA GM.PRODUCTION, YOGYAKARTA**



**Disusun Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Mencapai Derajat
Ahli Madya Program Studi Diploma III Periklanan**

Oleh :

DIAN CANDRA SAPUTRA

D1313033

**PROGRAM DIPLOMA III PERIKLANAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

2016

PERSETUJUAN

**PERANAN DIVISI DESAIN GRAFIS DALAM PENGADAAN *EVENT*
PADA GM.PRODUCTION, YOGYAKARTA**

Disusun Oleh

Dian Candra Saputra

D1313033

Disetujui untuk dipertahankan dihadapan panitia penguji Tugas Akhir
Program Diploma III Komunikasi Terapan Fakultas Ilmu Sosial dan Politik
Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Surakarta,

2016

Menyetujui,

Dosen Pembimbing



Sri Herwindya Baskara W. S.SOS, M.Si
NIP. 19820302 200912 1 005

PENGESAHAN

**PERANAN DIVISI DESAIN GRAFIS DALAM PENGADAAN *EVENT*
PADA GM.PRODUCTION, YOGYAKARTA**

Disusun Oleh



Dian Candra Saputra

D1313033

Telah diuji dan disahkan oleh Tim Penguji
Pada Program Studi Diploma III Komunikasi Terapan
Fakultas Ilmu Sosial dan Politik
Universtas Sebelas Maret Surakarta

Pada Hari : Selasa

Tanggal : 12 Juli 2016

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
Penguji 1	: Ina Primasari S.I.Kom	
Penguji 2	: <u>Sri Herwindya Baskara W, S.Sos, M.Si</u> NIP. 19820302 200912 1 005	

Mengetahui,

Dekan,


Prof.Dr. Ismi Dwi Astuti Nurhaeni, M.Si

NIP. 19610825198001 2 001

MOTTO

1. Sesuatu akan menjadi kebanggaan, jika sesuatu itu dikerjakan, dan bukan hanya dipikirkan. Sebuah cita-cita akan menjadi kesuksesan, jika kita awali dengan bekerja untuk mencapainya. Bukan hanya menjadi impian.
2. Hidup itu bukan memetik nomer satu, hidup itu menanam. Hidup itu bukan sukses nomer satu, hidup itu berjuang. Jadi temukanlah kegembiraan dalam berjuang melebihi kegembiraan dari keberhasilan perjuangan itu. - EAN -

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan dengan rasa syukur pada kehadiran Allah SWT dan karya ini kupersembahkan kepada :

1. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang tak pernah lelah mendoakanku, dan memberikan kasih sayang serta memberikan kekuatan dalam hidupku.
2. Dosen Pembimbing dan dosen penguji yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam membantu penulis sehingga tugas akhir ini dapat selesai.
3. Bapak dan Ibu dosen yang telah membimbing penulis selama kuliah di Universitas Sebelas Maret Surakarta.
4. Saudara-saudaraku “*Bu Beh Family*” (Anggi, Agung, Arif, David, Dimas, Desi, Fara, Gebi, Galih, Ganang, Hafidz, Indira, Joan, Lambang, Lila, Prast, Tio, Ulin, Yesita, Yoko) yang selalu memberi semangat dan memotivasiku.
5. Teman-teman yang magang di GM.Production, beserta staf-staf GM.Production.
6. Teman-teman Advertising 2013, khususnya Advertising (A).

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Puji Syukur kehadirat Allah SWT penulis ucapkan, atas berkat dan rahmat-Nya yang telah melimpahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan laporan tugas akhir Kuliah Kerja Media (KKM) di GM.Production dengan Judul “PERANAN DIVISI DESAIN GRAFIS DALAM PENGADAAN *EVENT* PADA GM.PRODUCTION, YOYAKARTA” dengan baik dan lancar.

Laporan tugas akhir ini disusun guna melengkapi laporan tugas untuk memenuhi salah satu syarat mengikuti ujian tugas akhir dan wisuda di Universitas Sebelas Maret Surakarta tahun 2015/ 2016 .

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini tidak lepas dari adanya hambatan serta rintangan. Namun berkat bimbingan, doa, dan dorongan dari semua pihak, sehingga laporan ini dapat terselesaikan. Penulis menyadari dalam penulisan masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangan dalam susunan bahasa, kalimat maupun cara penyajiannya dengan pemecahan yang mungkin kurang jelas dari apa yang penulis paparkan. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan karunia serta berkahnya yang melimpah.
2. Prof. Dr. Ismi Dwi Astuti N., M.Si. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Bapak Mahfud Anshori, S. Sos, M. Si. Selaku Kepala Prodi Diploma III Ilmu Komunikasi Terapan FISIP UNS yang telah memberikan dukungan sepenuhnya dan dorongan dalam melaksanakan kegiatan ini.

4. Bapak Sri Herwindya Baskara Wijaya, S.Sos, M.Si selaku dosen pembimbing yang berkenan meluangkan waktu dan sabar memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis dalam penyusunan laporan praktek Kuliah Kerja Media (KKM).
5. Ibu Sofiah M.Si Selaku dosen Pembimbing Akademik selama masa perkuliahan.
6. Seluruh Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Diploma III Ilmu Komunikasi Terapan.
7. Bapak Soetikno selaku direktur utama GM.Production serta Bapak Yosef dan Bapak Yuri selaku direktur yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan Kuliah Kerja Media (KKM).
8. Seluruh karyawan GM.Production Mas Iyan, Mas Dion, Mas Ridho, Mas Dicky, Mas Haris, Mas Sigit, Mas Jadi, Mas Agus, Mas Hardi, Mas Himawan, Mas Asdi, Mbak Putri, Mbak Neneng, Mak Nindi, Bunda Nita yang telah membantu dan memberikan bimbingan selama melaksanakan Kuliah Kerja Media (KKM).
9. Teman-teman seperjuangan pada saat melaksanakan Kuliah Kerja Media (KKM) Kris, Faisal, Sani, Verena, Nawang dalam bekerja sama melaksanakan tugas-tugas.
10. Keluarga tercinta yang selalu memberi motivasi kepada penulis dari awal sampai terselesainya laporan Kuliah Kerja Media ini.
11. Teman-teman *Advertising* angkatan 2013, dan semua teman-temanku di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta, yang selalu membuat suasana menjadi ceria dan selalu memberi dukungan dalam proses pembuatan tugas akhir.

Pada akhirnya penulis berharap semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca, meskipun penulis sadar dalam pembuatan laporan tugas akhir ini jauh dari sempurna. Oleh sebab itu penulis menerima dengan senang hati segala bentuk kritik, saran, serta sanjungan yang akan diberikan oleh siapapun untuk kebaikan dan kesempurnaan tugas akhir ini.

Wassalamu'alaikum Wr,Wb.

Surakarta , 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Pengertian Kuliah Kerja Media (KKM)	3
C. Tujuan Kuliah Kerja Media (KKM)	4
D. Manfaat Kuliah Kerja Media (KKM)	4
E. Tempat dan Waktu Pelaksanaan Kuliah Kerja Media (KKM) .	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Iklan dan Periklanan	7
a. Pengertian Iklan	7
b. Pengertian Periklanan	8
c. Peran Iklan	9
d. Tujuan iklan	12
B. Definisi Event Organizer	13
C. Proses Mengadakan Event	15

D. Operasional Event Organizer	19
a. Tahap pra produksi (perencanaan)	20
b. Tahap produksi (saat event digelar)	20
c. Tahap pasca produksi (laporan)	21
E. Desan Grafis	22
a. Pengertian Desain Grafis	22
b. Elemen-elemen dasar desain grafis	22
c. Prinsip Desain	24
BAB III DESKRIPSI INSTANSI	28
A. Sejarah Berdirinya Instansi	28
B. Visi dan Misi Instansi	30
C. Logo GM.Production	31
D. Struktur Organisasi GM.Production	32
E. Event GM.Production	36
F. Klien GM.Production	37
BAB IV PELAKSANAAN KULIAH KERJA MEDIA (KKM)	38
A. Waktu dan Tempat Pelaksanaan	38
B. Posisi Dalam Instansi	38
C. Deskripsi Kegiatan (KKM)	39
D. Proses Kerja	47
E. Kendala	52
F. Solusi	53
BAB V PENUTUP	54

A. Kesimpulan	54
B. Saran	55

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar Logo Instansi	31
Gambar Struktur Organisasi	32
Gambar Contoh Desain Katalog	49

DAFTAR TABEL

Tabel Uraian Hasil Kerja	48
--------------------------------	----

PERNYATAAN

Nama : Dian Candra Saputra

NIM : D1313033

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir berjudul “Peranan Divisi Desain Grafis Dalam Pengadaan *Event* Pada GM.Production, Yogyakarta” adalah betul-betul karya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam Tugas Akhir tersebut diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksinakademik berupa cabutan Tugas Akhir dan gelar yang saya peroleh dari Tugas Akhir tersebut.

Surakarta, Juli 2016

Yang Membuat Pernyataan,



Dian Candra Saputra

ABSTRAK

DIAN CANDRA SAPUTRA, D1313033, ADVERTISING, THE ROLE OF THE PROCUREMENT DIVISION OF GRAPHIC DESIGN EVENT IN ON GM. PRODUCTION, YOGYAKARTA, 2016. Advertising is a message that offers a product that is addressed to the public through a medium. Event Organizer is a service business that is officially designated by the client to organize a series of events, ranging from the creative side, the preparation, implementation and completion, in order to help clients succeed and realize the expected goals through a series of events. Graphic design is one of the applied painting (picture) which gives freedom to the designer to select, create, and adjust the way elements such as illustrations, photographs, writings and above the line media, with the aim to produce and communicated as a message. The author did working practices in graphic design division and is the choice of authors is GM.Production as a place to implement the Working Class Media (KKM). The author chose in part because of the design division was instrumental in procuring the event. In carrying out the fieldwork Media (KKM), the author got the assignment to make the design stage backdrop for the show Axis Invasion and create a layout for events commemorating the autonomous regions held in Kulon Progo. Moreover, I also learned about 3D Max software for three-dimensional design and create web page layouts RDA Production. During the course of the Working Class Media (KKM) authors to conclude that the designer must have extensive knowledge in order to get a creative idea in doing a design. Because of the design can represent what the message contained therein, other than that the writer can know that the design is done indirectly received by the client, but need to go through a revision so that the results are in accordance with the client's wishes.

Keywords: Field Work Media, Advertising, Event Organizer, Graphic Design

RINGKASAN

DIAN CANDRA SAPUTRA, D1313033, PERIKLANAN, PERANAN DIVISI DESAIN GRAFIS DALAM PENGADAAN EVENT PADA GM.PRODUCTION, YOGYAKARTA, 2016. Iklan merupakan pesan yang menawarkan suatu produk yang ditujukan kepada masyarakat lewat suatu media. *Event Organizer* merupakan usaha di bidang jasa yang secara resmi ditunjuk oleh klien untuk mengorganisasi rangkaian acara, mulai dari sisi kreatif, persiapan, pelaksanaan hingga selesai, dalam rangka membantu klien menyukseskan dan mewujudkan tujuan yang diharapkannya melalui rangkaian acara. Desain grafis adalah salah satu terapan dari seni lukis (gambar) yang memberikan kebebasan kepada sang desainer untuk memilih, menciptakan, dan mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan dan garis diatas media, dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan. Penulis melakukan praktek kerja pada divisi desain grafis dan yang menjadi pilihan penulis adalah GM.Production sebagai tempat melaksanakan Kuliah Kerja Media (KKM). Penulis memilih pada bagian divisi desain karena sangat berperan dalam pengadaan *event*. Dalam melaksanakan Kuliah Kerja Media (KKM) penulis mendapat tugas membuat desain *backdrop* panggung untuk acara *Axis Invasion* serta membuat *layout* untuk acara memperingati hari otonomi daerah yang diselenggarakan di Kulon Progo. Selain itu penulis juga belajar tentang *software 3D Max* untuk mendesain tiga dimensi serta membuat *layout* halaman *web* RDA Production. Selama menjalani Kuliah Kerja Media (KKM) penulis dapat menyimpulkan bahwa seorang desainer grafis harus memiliki wawasan yang luas agar mendapat suatu ide kreatif dalam mengerjakan suatu desain. Sebab dari desain dapat mewakili pesan apa yang terkandung didalamnya, selain itu penulis dapat mengetahui bahwa desain yang dikerjakan tidak langsung diterima oleh klien namun perlu melalui revisi sehingga hasilnya sesuai dengan keinginan klien.

Kata kunci : Kuliah Kerja Media, Periklanan, *Event Organizer*, Desain Grafis