

**LAPORAN KULIAH KERJA MEDIA**  
**PERANAN DESAIN GRAFIS DALAM *EVENT* MARA FUN FUTSAL**  
**DI PT. MARA ADVERTISING YOGYAKARTA**



**Disusun Oleh :**

**AGUNG RAMADHAN**

**D1313005**

Disusun untuk memenuhi syarat guna memperoleh

Gelar Ahli Madya bidang Komunikasi Terapan

**PROGRAM DIPLOMA III KOMUNIKASI TERAPAN**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK**

**UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

**SURAKARTA**

**2016**

## PERSETUJUAN

### PERANAN DESAIN GRAFIS DALAM *EVENT* MARA FUN FUTSAL DI PT. MARA ADVERTISING YOGYAKARTA

Disusun Oleh :

AGUNG RAMADHAN

D1313005

Disetujui Untuk Dipertahankan di hadapan Tim Penguji

Pada Program Studi Diploma III Komunikasi Terapan

Fakultas Ilmu Sosial dan Politik

Universitas Sebelas Maret Surakarta

Pembimbing



Sri Harnani Widyawati, SE.

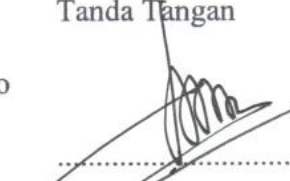
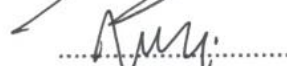
## PENGESAHAN

PERANAN DESAIN GRAFIS DALAM *EVENT* MARA FUN FUTSAL DI  
PT. MARA ADVERTISING YOGYAKARTA

Disusun Oleh :  
AGUNG RAMADHAN  
D1313005

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

Pada Hari : Jumat  
Tanggal : 15 Juli 2016

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
1. Penguji 1	Drs. Aryanto Budhy Sulihyantoro NIP : 19581123 198603 1002	
2. Penguji 2	Sri Harnani Widyawati, SE.	

Mengetahui,

Dekan,



## PERNYATAAN

Nama : Agung Ramadhan

NIM : D1313005

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir berjudul “PERANAN DESAIN GRAFIS DALAM *EVENT* MARA FUN FUTSAL DI PT. MARA ADVERTISING YOGYAKARTA” adalah betul-betul karya sendiri, hal-hal yang bukan karya saya, dalam tugas akhir tersebut diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan tugas akhir dan gelar yang saya peroleh dari tugas akhir tersebut.

Surakarta, Juli 2016

Yang Membuat Pernyataan,

Materai Rp. 6000,-  
  
Agung Ramadhan

## **MOTTO**

- Jangan merasa tinggi, jangan mau direndahkan. (Penulis)
- Koe kudu iso opo-opo, ben regamu kui larang. (Anton RYD)
- Ketika ayah dan ibumu terus menua, jika ia meminta sesuatu, berusaha memenuhinya. Sebab suatu saat nanti akan datang masa paling getir, dimana mulut mereka benar-benar berhenti meminta sesuatu lagi. (Author)

## **PERSEMBAHAN**

Karya ini penulis persembahkan kepada :

- Keluarga tercinta, karenanya penulis mampu melaksanakan dan menyelesaikan pendidikan perkuliahan Diploma III di Universitas Sebelas Maret.
- Kepada pimpinan dan seluruh karyawan PT. Mara Advertising Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan bergabung bersama tim kerja, untuk melaksanakan KKM.
- Akademik FISIP yang telah membantu dalam kepengurusan surat menyurat pelaksanaan KKM.
- Ibu Sri Harnani Widyawati, SE. selaku pembimbing yang telah memberikan arahan dan nasihat dengan baik, hingga penulis mampu menyelesaikan karya ini.
- Seluruh teman-teman Advertising 2013, yang telah sama-sama berjuang dalam perkuliahan.
- Tiga sahabat penulis, Setyoko, Galih, dan Joan.
- Sahabat jauh penulis Nobi Insani, yang telah banyak membantu penulis.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan nikmat, rahmat, berkah dan hidayahnya, yang memberikan kekuatan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini, tidak lupa juga penulis panjatkan shalawat kepada nabi besar Muhammad SAW yang menjadi tuntunan umatnya menuju jalan kebenaran.

Tugas akhir ini menjadi sebuah karya yang berarti bagi penulis, menjadi sebuah bekas yang di tinggalkan pada bangku perkuliahan, hiruk pikuk pertemanan telah menjadi sebuah perjalanan yang ramai, seakan menjadi sebuah petualangan yang berakhir karena sudah menemukan masing-masing jalan pulang.

Penulis menyadari dalam pembuatan Tugas Akhir ini tidak luput dari kesalahan, dan hal-hal tersebut menjadi pelajaran bagi penulis untuk selanjutnya bisa membuat karya yang lebih baik lagi, penulis masih merasa kekurangan ilmu karena jangka waktu pendidikan perkuliahan yang relatif singkat, di sisi lain juga penulis merasa bangga karena bisa menyelesaikan perkuliahan tepat pada waktunya. Pengalaman serta ilmu yang didapat menjadi hal yang sangat bernilai, yang mungkin tidak bisa penulis dapatkan di tempat lain. Pendidikan Komunikasi Terapan Konsentrali Ilmu Periklanan di Fakultas Ilmu Sosial dan Politik telah menjadi pilihan penulis sebagai salah satu ilmu yang dipelajari guna membekali kemampuan diri untuk kelak menjadi pribadi yang bermanfaat dan mampu mencapai kesuksesan.

Tugas Akhir ini berisi tentang laporan kegiatan penulis selama melakukan kegiatan KKM (Kuliah Kerja Media), yaitu salah satu mata kuliah wajib bagi Mahasiswa/i tingkat akhir pendidikan Diploma III, penulis berharap ada sesuatu yang bermanfaat yang bisa di ambil dari karya tulis ini.

Atas doa dan dukungan yang telah di berikan untuk penulis, sehingga mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini, tidak lupa pula ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada :

1. Dekan FISIP Universitas Sebelas Maret, Prof. Dr. Ismi Dwi Astuti N., M.Si.
2. Pembimbing Akademik penulis, Drs. Surisno Satrijo Utomo.
3. Penguji 1 yang telah membantu kelancaran proses sidang penulis, Drs. Aryanto Budhy Sulihyantoro .
4. Kedua Orang Tua penulis, Bapak Purnomo, sebagai ayah yang telah berjuang memberikan seluruh pengorbanannya untuk penulis, hingga akhirnya penulis bisa menyelesaikan pendidikan perkuliahan di Universitas Sebelas Maret, juga almarhumah Ibu Ersri Meigati, sebagai ibu yang telah memberikan kasih sayang serta pengorbanannya untuk penulis, sampai penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini, karya ini penulis persembahkan untuk keduanya.
5. Ibu Sri Harnani Widyawati, S.E, selaku pembimbing yang telah memberikan arahan kepada penulis, sehingga mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.



6. Pimpinan dan Seluruh Karyawan PT. Mara Advertising Yogyakarta, khususnya divisi BAC.
7. Tiga sahabat yang selalu setia bagi penulis, Setyoko, Galih, Joan, yang sudah banyak memberikan hiburan, keceriaan, motivasi, dukungan, dan persahabatan yang luar biasa.
8. Untuk Verena Anggita dan Yesita, sebagai sahabat tempat ngerumpi, ngerjain tugas, rencana jualan, dan pemberi kejutan.
9. Untuk kedua kakak ku, Mbak Eva dan Evi yang telah memberikan doa serta dukungan dari kejauhan.
10. Seluruh teman-teman Advertising 2013 khususnya kelas A.
11. Nobi Insani sahabat lama penulis, terimakasih telah banyak membantu penulis, semoga kita bisa cepat kembali bertemu.
12. Lagu-lagu Efek Rumah Kaca yang membantu berpikir kritis selama penyusunan Tugas Akhir ini.

Surakarta, Juni 2016

Agung Ramadhan

Penulis

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
RINGKASAN .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang .....	1
B. Tujuan Kuliah Kerja Media .....	5
C. Manfaat Kuliah Kerja Media .....	5
D. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kuliah Kerja Media .....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Periklanan .....	8
B. Peranan Biro Iklan .....	9
C. Fungsi Periklanan .....	11
D. Iklan Lini Atas dan Lini Bawah .....	13
E. Jenis – Jenis Iklan .....	13

F. Inti Periklanan .....	15
--------------------------	----

### *FOCUS OF INTEREST*

A. Event Organizer (EO) .....	16
B. Desain Grafis .....	17
1. Formula AIDCA .....	18
C. Tahapan Desain .....	20
1. Membangkitkan Kreativitas Visual .....	21
2. Brainstorming .....	22
D. Dasar – dasar Desain .....	22
E. Tipografi .....	29
F. Terminologi Warna .....	30
G. Tugas Desainer Grafis .....	32

### **BAB III DESKRIPSI PERUSAHAAN**

A. Sejarah PT. Mara Advertising .....	33
B. Logo Perusahaan .....	34
C. Profil Perusahaan .....	37
D. Bagan Struktur Organisasi Perusahaan .....	37
E. Deskripsi Jabatan PT. Mara Advertising .....	39
F. Visi dan Misi Perusahaan .....	43
G. Tujuan Perusahaan .....	43
H. Jenis Pelayanan Perusahaan .....	45
I. Mitra Kerja PT. Mara Advertising .....	47
J. Penghargaan PT. Mara Advertising .....	49

#### BAB IV PELAKSANAAN KULIAH KERJA MEDIA

A. Pelaksanaan Kuliah Kerja Media .....	50
B. Deskripsi Kegiatan Kuliah Kerja Media .....	51
C. Peranan Desain Grafis Dalam <i>Event Organizer / Brand Activation</i> .	66
D. Proses Desain Grafis .....	72
E. Kendala yang Dihadapi Selama Kuliah Kerja Media .....	73
F. Solusi yang Dilakukan .....	74
G. Kemajuan yang Telah Dicapai .....	75

#### BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan .....	76
B. Saran .....	78

DAFTAR PUSTAKA .....	80
----------------------	----

#### LAMPIRAN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar. 2.1 Cakram Warna .....	30
Gambar. 3.1 Logo PT. Mara Advertising .....	34
Gambar 3.2 Filosofi Logo PT. Mara Advertising .....	35
Gambar 3.3 Filosofi Logo PT. Mara Advertising .....	35
Gambar 3.4 Filosofi Logo PT. Mara Advertising .....	36
Gambar 3.5 Filosofi Logo PT. Mara Advertising .....	36
Gambar 3.6 Filosofi Bagan Struktur Organisasi PT. Mara Advertising .....	38

## RINGKASAN

**AGUNG RAMADHAN, D1313005 KOMUNIKASI TERAPAN MINAT PERIKLANAN MENGAMBIL JUDUL TUGAS AKHIR : PERANAN DESAIN GRAFIS DALAM EVENT MARA FUN FUTSAL DI PT. MARA ADVERTISING YOGYAKARTA, 2016.** Periklanan merupakan salah satu teknik pemasaran yang sampai sekarang dianggap sebagai cara yang paling efektif dalam memasarkan dan menyebarkan informasi tentang produk ataupun jasa, periklanan kerap kali dipadukan dengan berbagai teknik pemasaran lain seperti penjualan langsung ataupun melalui *event*, atau sering juga terlibat dalam ilmu *marketing mix*, *campaign* dan sebagainya. Periklanan merupakan salah satu bentuk khusus komunikasi untuk memenuhi fungsi pemasaran. Untuk dapat menjalankan fungsi pemasaran, maka apa yang harus dilakukan dalam kegiatan periklanan tentu saja harus lebih dari sekedar memberikan informasi kepada khalayak. Periklanan harus membujuk khalayak ramai agar berperilaku sedemikian rupa sesuai dengan strategi pemasaran perusahaan untuk mencetak penjualan dan keuntungan. Periklanan harus mampu mengarahkan konsumen membeli produk-produk yang oleh departemen pemasaran telah dirancang sedemikian rupa, sehingga diyakini dapat memenuhi kebutuhan atau keinginan pembeli. Singkatnya, periklanan harus dapat mempengaruhi pemilihan dan keputusan pembeli. Kreativitas untuk menarik dan memenangkan perhatian khalayak, membangkitkan minat yang berlanjut pada tindakan konsumen, dan pemilihan serta penggunaan media-media yang paling efektif dari segi biaya, merupakan faktor-faktor utama keahlian periklanan. Namun semua ini menuntut adanya interaksi antara tiga sisi periklanan, yakni pengiklan atau pemasang iklan, biro iklan dan pemilik media yang akan memuat iklan. Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi yang menggunakan gambar untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi. Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk di dalamnya tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak. Penulis melakukan Kuliah Kerja Media (KKM) di PT. Mara Advertising Yogyakarta, di sana penulis ditempatkan pada bagian *Brand Activation*, yang mana mempunyai tugas mengelola *event*, membuat konsep *event*, membuat *campaign*, program pemasaran serta jasa visual branding. Desain Grafis mempunyai peran yang tidak kalah penting untuk dapat membuat suatu iklan memiliki daya tarik yaitu dari segi visual, selama menjalani KKM penulis beberapa kali ditugaskan untuk membuat beberapa properti visual, tentu hal ini sangat mengapresiasi penulis dalam berkarya serta mengeluarkan kemampuan yang dimiliki, juga menjadi tahapan belajar yang lebih lanjut dari lingkungan perkuliahan. Dalam membuat karya Desain Grafis, desainer harus pintar-pintar menggali ide serta konsep yang menarik, hal ini bisa dilakukan dengan cara *brainstorming*, desainer juga harus pintar menerjemahkan sebuah ide atau konsep kedalam materi visual, kemampuan mengenali karakter warna, huruf, bentuk ornamen, serta tata letak menjadi modal utama seorang Desainer Grafis untuk dapat menghasilkan karya yang layak jual.

Kata Kunci : Kuliah Kerja Media, Periklanan, Desain Grafis