



# **PANDUAN ISI TUGAS AKHIR DESAIN DAN MULTIMEDIA**

---

**PROGRAM STUDI:  
MANAJEMEN INFORMATIKA  
PEMINATAN DESAIN GRAFIS/MULTIMEDIA GRAPHIC**

**JENJANG:  
DIPLOMA 3**

**PERIODE BIMBINGAN  
SEMESTER GENAP 2011/2012  
(MARET 2012)**

**Versi 1.0**

**UNIVERSITAS BUDI LUHUR  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI**

## UNTUK PANDUAN PENULISAN, LIHAT PANDUAN TEKNIS PENULISAN YANG TERPISAH

### KHUSUS DESAIN GRAFIS

1. **Tentang Proses Desain Grafis**

Persyaratan yang harus dipenuhi oleh mahasiswa masing-masing program studi adalah sebagai berikut :

**Produk yang dihasilkan minimal 3 (tiga), mencakup :**

- 1) **Branding**
- 2) **Stationary**
- 3) **Promosi**

2. **Tentang rancangan dan implementasi**

Tujuan dari Tugas Akhir : Mengaplikasikan kemampuan mahasiswa dalam implementasi keahlian di bidang multimedia dan desain grafis.

Bentuk Tugas Akhir : **Laporan dan hasil jadi** dari proyek desain visual (cetak) dan atau multimedia (web based).

3. **Tentang alat bantu pembuatan laporan**

Untuk membantu membuat laporan, dipersilahkan menggunakan software terkait, yang dicantumkan pada laporan. Keluarga software Adobe, software image editing, dan software lain yang terkait

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1. Latar belakang**

Merupakan sebab-sebab (alasan) mengapa suatu desain/hasil karya menarik untuk diteliti. Alasan tersebut dapat diperinci menjadi alasan objektif dan alasan subjektif. Alasan objektif merupakan alasan yang langsung menyangkut topik penelitian dengan objek yang akan diteliti. Secara objektif, alasan penelitian yang dilakukan dapat dikategorikan menjadi beberapa hal yaitu :

- a. Arti penting atau peranan topik pembicaraan / penelitian  
Maksudnya, topik pembicaraan/penelitian yang diangkat akan memberikan manfaat dan dapat diterapkan dalam bentuk desain baru yang lebih baik dalam konteks tertentu.
- b. Perlunya pengembangan / peningkatan di bidang topik desain  
Ini merupakan lanjutan dari penelitian / hasil / desain yang telah ada terdahulu. Dengan pengembangan penelitian yang dilakukan akan menghasilkan kemanfaatan yang lebih besar, ditemukannya metode/desain baru yang lebih efektif, dan lain-lain yang merupakan hasil tindak lanjut dari yang sudah ada sebelumnya.

### **2. Rumusan masalah**

Perumusan masalah merupakan tindak lanjut dari penemuan suatu masalah. Permasalahan yang ingin dicari jawabannya harus sungguh-sungguh tegas dan jelas. Perumusan masalah merupakan usaha untuk menyatakan secara tertulis pertanyaan-pertanyaan yang ingin dicari jawabannya melalui penelitian. Masalah yang dirumuskan harus spesifik, jelas, singkat, dan padat yang dirumuskan dalam kalimat Tanya, agar dalam melakukan penelitian, semua terarah untuk menjawab pertanyaan dalam perumusan masalah dan penelitian tersebut fokusnya untuk pemecahan masalah.

Semua perumusan masalah (atau ada juga yang menyebut dengan pertanyaan penelitian) harus dapat mencerminkan tujuan penelitian tersebut dilaksanakan. Perumusan masalah tidak boleh terlalu luas dan menyebar. Jika mungkin, dibuat sub-masalah yang lebih spesifik agar penelitian yang dilakukan menjadi terarah.

### **3. Tujuan penulisan**

Berisi tentang alasan pengembangan proyek dan penulisan laporan tugas Akhir

### **4. Ruang lingkup /batasan masalah**

Jelaskan batasan masalah yang diangkat dalam proyek dan laporan ini

### **5. Metode penelitian**

Jelaskan metode penelitian yang menjadi cara penentuan kebutuhan proyek dan penulisan laporan. Bagaimana & dengan cara apa pengumpulan data dilakukan dan Analisa & Perancangan dikerjakan. Umumnya ialah wawancara dan studi pustaka.

### **6. Sistematika penulisan**

Jelaskan isi dan sistematika penulisan dari laporan tugas akhir

---

## **BAB II ORGANISASI DAN TEKNOLOGI**

### **1. Tinjauan Organisasi (max 2 halaman)**

Penjelasan singkat tentang organisasi/perusahaan yang dianalisa, harus termasuk penjelasan tentang tujuan organisasi/perusahaan. Termasuk struktur organisasi yang penting

## 2. Spesifikasi Teknologi hardware

- a. Teori Singkat tentang Hardware yang digunakan.
- b. Spesifikasi Hardware yang sudah dan yang akan digunakan.
- c. Teori singkat tentang konsep design yang telah disetujui dan hardware yang digunakan :
  1. Hubungan antara hardware yang digunakan dengan software pendukung.
  2. Sebab/akibat software yg digunakan sesuai dengan spesifikasi hardware pendukung.

## 3. Spesifikasi Teknologi software

Teori singkat tentang software yang digunakan :

1. Jenis software atau tipe software yg digunakan (Vector, Bitmap atau 3D).
2. Software yang akan digunakan.

---

## BAB III ANALISIS

### A. Objek Penelitian

Berisi konsep, desain, draft, materi dari objek yang diteliti.

### B. Analisis Objek

Berisi analisa desain dari objek penelitian, Strengthness (Kekuatan dan Kelebihan yang dimiliki dari objek yang diteliti), Weakness (Kelemahan dan Kekurangan yang dimiliki dari objek yang diteliti), Opportunities (Kesempatan yang akan didapat dari objek yang diteliti), Threats (Kemungkinan ancaman atau kendala yang akan dihadapi pada objek yang diteliti).

### C. Proposal Konsep Desain

Berisi tentang TOR (Term of Reference: merupakan outline dari suatu kegiatan, yang mendeskripsikan tujuan dan struktur suatu proyek sebelum kegiatan dimulai), sasaran dan batasan yang dituju mengenai design yang dibuat berdasarkan penyelesaian masalah.

### D. Konsep Desain Ajuan

Menjelaskan konsep desain yang akan dibuat atau dikembangkan. Warna cetak (CYMK), Warna grayscale, Emboss, Border Layout, draft, materi, gambar dari hasil karya/desain.

### Material :

1. Jenis atau bahan yang digunakan(Dope, Glossy paper, Photo Paper, Karton, Hard Karton, UV) pada produk jadi dan yang sudah diterapkan beserta konsep design yang sudah dibuat.
2. Tehnik Cetak pada material yang digunakan sebagai produk jadi(Printing/print+Sablon)
3. Alasan digunakannya bahan/material untuk produk jadi.

### Biaya :

1. Spesifikasi kualitas dan perincian harga dengan material lainnya yang tersedia di pasaran.
2. Biaya total setelah produk jadi(konsep design yang sudah diterapkan pada produk jadi, contoh : poster, brosur, kartu nama, dan lain-lain)

---

## BAB IV IMPLEMENTASI DESAIN

Terms of Reference dari design berupa gambar(unter cetak), foto (jika berbentuk benda) yang telah dibuat.

Berisi ide dan tema design yang dibuat dalam bentuk desain 2D dan *Dummy* (Produk Jadi).

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Memberikan penjelasan singkat tentang hasil analisa dari objek yang diteliti, kelebihan dan kekurangan objek penelitian yang ada dengan proposal konsep yang dibuat.

### **B. Saran**

Memberikan saran/masukan sebagai bahan pembinaan/ peningkatan/ pengembangan berdasarkan hasil dari analisa objek penelitian.

---

## **LAMPIRAN**

Disusun urut berdasarkan pembahasan

- a. Lampiran A berisi foto dari hasil karya desain, atau jika merupakan program, adalah source code lengkap dari aplikasi yang dimaksud (disertakan di CD)
- b. Lampiran B ialah Surat keterangan **telah melakukan riset, Lengkap dengan cap/stempel Institusi** tempat riset.
- c. Lampiran C ialah Surat bimbingan TA dengan dosen pembimbing, minimal 6 kali.

## Struktur batang tubuh (khusus Grafis)

BAB-I	PENDAHULUAN .....	1
	1. Latar Belakang .....	1
	2. Rumusan Masalah .....	4
	3. Tujuan Penulisan .....	6
	4. Ruang Lingkup/Batasan masalah .....	6
	5. Metoda penelitian .....	
	6. Sistematika Penulisan .....	
BAB-II	ORGANISASI DAN TEKNOLOGI	
	1. Tinjauan organisasi	
	2. Spesifikasi teknologi hardware	
	3. Spesifikasi Teknologi software	
BAB-III	ANALISIS	
	1. Objek Penelitian	
	2. Analisis objek	
	3. proposal konsep desain	
	4. konsep desain ajuan	
	5. Material dan biaya	
BAB-IV	IMPLEMENTASI DESAIN	
	1. Term of reference	
	2. Jadwal pengembangan	
BAB-V	PENUTUP	
	1. Kesimpulan	
	2. Saran	
	Daftar Pustaka	
	Lampiran-A, Lembar hasil karya desain	
	Lampiran-B, Surat keterangan Riset	
	Lampiran-C, Surat bimbingan TA	

Tentang dokumen ini

Creator :

1. Joko Christian
2. Atik Ariesta

Dengan bantuan :

1. Ari Saputro
2. Salman Alfarisi

Date stamp : Wednesday, March 21, 2012