



PANDUAN ISI TUGAS AKHIR MULTIMEDIA GRAPHIC

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

**JENJANG:
DIPLOMA 3**

**PERIODE BIMBINGAN
SEMESTER GENAP 2012/2013
(MARET 2013)**

Versi 1

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BUDI LUHUR**

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

Berikan gambaran umum tentang tempat riset, kemajuan teknologi yang terjadi, kebutuhan umum dari tempat riset yang menjadi pengantar agar bagian kedua (masalah) mudah dipahami. (Umumnya hanya $\frac{3}{4}$ -1 halaman).

Dapat mencakup sebab-sebab (alasan) mengapa suatu desain/hasil karya menarik untuk diteliti. Alasan tersebut boleh 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.

DILARANG COPY-PASTE KALIMAT DIATAS

2. Rumusan masalah

Gambaran spesifik dari permasalahan yang dihadapi atau kebutuhan baru yang ingin dipenuhi, sebagai alasan mengapa riset dilakukan. 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. Fokus spesifik pada masalah yang akan dipecahkan, dan hanya itu saja, jangan melebar. Jika bisa buat dalam bentuk point terstruktur (1-2-3 dst jika banyak, cukup bentuk narasi jika hanya masalah tunggal).

HATI - HATI DENGAN BAHASA DAN MAKNA KALIMAT YANG DIGUNAKAN PADA BAGIAN INI, MASALAH HARUS TERJAWAB DI BAGIAN KESIMPULAN

Contoh rumusan masalah yang kurang tepat :

- a. Bagaimana meningkatkan apresiasi masyarakat pada karya desain ? → risetnya terlalu luas
- b. Bagaimana mengembangkan strategi promosi yang dapat meningkatkan penjualan distro xyz ?
→ strategi merupakan rencana usaha terstruktur yang komprehensif untuk mencapai tujuan dengan melibatkan banyak faktor, yang pasti tidak cocok dibahas pada riset jenjang d3.

3. Tujuan penulisan dan riset

Berisi tentang alasan pelaksanaan riset dan penulisan laporan tugas Akhir. Susun dalam bentuk point terstruktur (1-2-3 dst). Tujuan sebagai syarat kelulusan sebaiknya diletakkan di akhir.

Contoh tujuan penulisan

- a) Mendokumentasikan pelaksanaan penelitian dan implementasi branding / promosi yang memecahkan masalah / kebutuhan
 - b) Mengembangkan media promosi xyz
 - c) sebagai bentuk latihan lapangan dari ilmu yang telah diterima
 - d) sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan diploma 3
4. **Ruang lingkup /batasan masalah**
Lingkup permasalahan yang dibahas dan batasan penyelesaian yang dilakukan dalam riset.
Misalnya :
- Riset ini tidak membahas desain stationary kartu pengenalan pegawai, karena menggunakan smartcard dan tidak akan diubah.
 - Riset dan implementasi ini hanya dilakukan pada cabang xyz, bukan untuk seluruh organisasi
5. **Metode penelitian**
Jelaskan secara singkat pola, urutan dan pendekatan (kerangka pemikiran) yang dilakukan untuk melaksanakan riset:
- a) Pengumpulan data dilakukan
(umumnya ialah : wawancara, diskusi, pengamatan, dokumentasi teknis tempat riset, studi literatur)
 - b) Analisa & Perancangan dikerjakan
 - c) implementasi dilakukan
6. **Sistematika penulisan**
Uraian singkat isi bab per bab

BAB II

TINJAUAN ORGANISASI & LANDASAN TEORI

1. **Tinjauan Organisasi (max 2 halaman)**
Penjelasan singkat tentang organisasi/perusahaan yang dianalisa, harus termasuk penjelasan tentang tujuan organisasi/perusahaan. Berikan visi-misi singkat
2. **Struktur Organisasi (max 3 halaman)**
Berikan gambar struktur organisasi umum, dan tugas utamanya
3. **Landasan Teori**
Berikan dasar teori keilmuan dari perancangan dan implementasi riset, boleh dari kutipan buku, kutipan jurnal, (tidak boleh dari kutipan internet). Diikuti dengan penjelasan singkat terkait cara kerja / kerangka berpikir tersebut.
Contoh : definisi dan penjelasan dari raster/vektor imaging, definisi dan penjelasan dari stop motion, definisi dan penjelasan dari animasi, definisi dan penjelasan dari branding produk, dsb
4. **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.
5. **Spesifikasi Teknologi software**
Teori singkat tentang software yang digunakan :
 1. Jenis software atau tipe software yg digunakan (Vector, Bitmap atau 3D) **jangan ada nama produk di bagian ini !**

2. Software yang akan digunakan, beserta penjelasan singkat

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.

E. 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. Teknik 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 (untuk 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. Berisi kesimpulan yang diperoleh dari tahap-tahap analisa dan perancangan. Harus bisa menjawab masalah (**I.2**), Tujuan Penulisan (**I.3**)

B. Saran

Berisi pandangan dan usul-usul tentang apa yang dapat dilakukan dan dikerjakan pada masa mendatang terkait dengan riset ini 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 Multimedia Graphic)

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	TINJAUAN ORGANISASI DAN LANDASAN TEORI	
	1. Tinjauan organisasi	
	2. Struktur organisasi	
	3. Landasan Teori	
	4. Spesifikasi teknologi hardware	
	5. 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, April 03, 2013