

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
POLITEKNIK PALCOMTECH**

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

***COMPANY PROFILE CV. IDEA PROMO BERBASIS MOTION  
GRAPHIC***



**Diajukan Oleh :  
DIAN SAPUTRA  
061140024**

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja  
Lapangan dan Syarat Penyusunan Laporan Tugas Akhir**

**PALEMBANG**

**2018**

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
POLITEKNIK PALCOMTECH**

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

***COMPANY PROFILE CV. IDEA PROMO BERBASIS MOTION  
GRAPHIC***



**Diajukan Oleh :  
DIAN SAPUTRA  
061140024**

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja  
Lapangan dan Syarat Penyusunan Laporan Tugas Akhir**

**PALEMBANG**

**2018**



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**  
**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**POLITEKNIK PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING**

**NAMA** : **DIAN SAPUTRA**  
**NOMOR POKOK** : **061140024**  
**PROGRAM STUDI** : **DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**JENJANG PENDIDIKAN** : **DIPLOMA TIGA (DIII)**  
**JUDUL PKL** : ***COMPANY PROFILE CV. IDEA  
PROMO BERBASIS MOTION  
GRAPHIC***

**Tanggal** : **27 JUNI 2017**  
**Pembimbing,**

**Mengetahui,**  
**Direktur,**

**M. Ridho Ardiansyah, S.Kom., M.Kom.**  
**NIDN : 0208088801**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**  
**NIP : 09.PCT.13**

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**  
**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**POLITEKNIK PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI**

**NAMA** : **DIAN SAPUTRA**  
**NOMOR POKOK** : **061140024**  
**PROGRAM STUDI** : **DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**JENJANG PENDIDIKAN** : **DIPLOMA TIGA (D3)**  
**JUDUL PKL** : ***COMPANY PROFILE CV. IDEA  
PROMO BERBASIS MOTION  
GRAPHIC***

**Tanggal** : **26 JUNI 2018**

**Tanggal** : **26 JUNI 2018**

**Penguji 1,**

**Penguji 2,**

.....  
.....

.....  
.....

**Menyetujui,**  
**Direktur,**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**  
**NIP : 09.PCT.13**

Motto :

“Dengan beragama hidup menjadi terarah, dengan ilmu hidup menjadi mudah,  
dengan seni hidup menjadi indah ”.

“kehidupan yang paling tentram adalah kehidupan yang kita sadari bahwa kita  
hidup di anantara 2 kerajaan yang agung, yaitu kerajaan langit dan bumi”.

“Ilmu pengetahuan dan agama bagai samudera, ia sangat luas sekali, maka dari  
itu, berlayarlah sedini mungkin agar kau dapat menjangkau sejauh mungkin”.

~ Dian Saputra

“Katakanlah (Muhammad) “dialah Allah, yang maha esa”, Allah tempat  
meminta segala sesuatu, dia tidak beranak dan tidak pula di peranakan, dan tak  
ada yang setara (serupa) dengan dia”

~ Q.S 112

Kupersembahkan kepada :

- Semesta alam
- Republik Indonesia (NKRI)
- Kedua orang tua tercinta
- Saudara-saudariku tersayang
- Bapak M. Ridho Ardiansyah, S.Kom., M.Kom. atas bimbingannya
- Para pendidik yang kuhormati
- Teman-teman seperjuangan

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadapan Allah, tuhan semesta alam, karena berkat ilmu yang di titipkannya, penulis dapat menyelesaikan tugas mata kuliah praktek kerja lapangan, yang berjudul “*COMPANY PROFILE CV. IDEA PROMO BERBASIS MOTION GRAPHIC*”. Adapun penulisan ini di buat untuk memenuhi persyaratan mata kuliah Praktek Kerja Lapangan untuk selanjutnya syarat mengambil mata kuliah Laporan Tugas Akhir untuk akademis meraih gelar Diploma III (D3) program studi Desain Komunikasi Visual, Politeknik PalComTech palembang.

Adapun selama penulisan dan penyusunan laporan PKL ini, Penulis mendapatkan banyak bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sudah menjadi kewajiban bagi Penulis untuk mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak tersebut, yaitu kepada sahabat dan teman-teman yang terkasih, kepada Direktur Politeknik PalComTech, Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., kepada dosen pembimbing Bapak Muhammad Ridho Ardiansyah, S.Kom., M.Kom., ke pada ketua program studi Bapak D.Tri Octafian, S.Kom., M.Kom., dan kepada kedua orang tua yang tersayang serta kepada semua pihak yang mungkin saya lupa, yang telah membantu dan memberi dukungan.

Demikian kata pengantar dari Penulis, dengan harapan semoga laporan PKL ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca dan penuntut ilmu. dengan kesadaran Penulis bahwa penulisan buku PKL ini masih amat jauh dari kesempurnaan, perlu saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan

sesuatu yang lebih baik. Andai ditunggu sempurna tentulah buku ini tidak pernah ada, semoga kita selalu berkeinginan untuk menuntut ilmu, menuliskan serta mempraktekannya. Agar hidup selalu nyala gairah membara dan terarah, Ucapan terima kasih tak terhingga buat mereka yang sudah memberikan motivasi dengan rela hati menerima segala kekurangan, *Jazakumullah khaira al-jaza'*.

Palembang, 27 Juni 2018

Penulis  
Dian Saputra



## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I    PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Ruang Lingkup PKL .....	3
1.3. Tujuan Dan Manfaat PKL .....	3
1.3.1. Tujuan.....	4
1.3.2. Manfaat.....	4
1.3.2.1. Manfaat Bagi Mahasiswa.....	4
1.3.2.2. Manfaat Bagi Perusahaan .....	4
1.3.2.3. Manfaat Bagi Akademik.....	4

1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL .....	4
1.4.1. Tempat PKL .....	4
1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL .....	4
1.5. Teknik Pengumpulan Data.....	5
1.5.1. Obsevasi .....	5
1.5.2. <i>Interview</i> .....	5
1.5.3. Studi Kepustakaan.....	6

## **BAB II    TINJAUAN PUSTAKA**

2.1. Landasan Teori.....	7
2.1.1. <i>Motion Graphic</i> .....	7
2.1.2. Multimedia .....	8
2.1.3. Desain Grafis.....	9
2.1.4. <i>Storyboard</i> .....	9
2.2. Gambaran Umum Perusahaan.....	12
2.2.1. Sejarah Perusahaan.....	12
2.2.2. Struktur Organisasi.....	12
2.2.3. Uraian Kegiatan .....	16

## **BAB III    PEMBAHASAN**

3.1. Perancangan .....	17
3.1.1. Konsep Perancangan (Pra Produksi).....	17
3.1.1.1. Tema .....	17
3.1.1.2. Konsep Visual.....	18
3.1.1.2.1. Karakter .....	18

3.1.1.2.2. Layout.....	18
3.1.1.2.3. Storyboard .....	19
3.1.1.3. Konsep Huruf .....	24
3.1.1.4. Konsep Warna .....	26
3.1.1.5.. <i>Software</i> dan informasi yang digunakan.....	27
3.1.2. Teknik Perancangan (Produksi) .....	30
3.1.2.1. Tahap Pengerjaan.....	31
3.1.1.2.1. Tahap Pertama .....	31
3.1.1.2.2. Tahap kedua .....	32
3.1.1.2.3. Tahap ketiga .....	35
3.1.3. Penyelesaian Perancangan (Pasca-Produksi) .....	40
3.1.3.1. Tahap Penyelesaian .....	40
3.1.3.2. Hasil Akhir .....	40

## **BAB VI PENUTUP**

4.1. Kesimpulan.....	44
4.2. Saran.....	44

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **HALAMAN LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1. Contoh <i>Storyboard</i> .....	10
Gambar 2.2. Struktur Organisasi.....	12
Gambar 3.1. <i>Layout</i> .....	19
Gambar 3.2. <i>Font Arial Black</i> .....	24
Gambar 3.3. <i>Font Impact</i> .....	25
Gambar 3.4. <i>Font Haettenschweiler</i> .....	26
Gambar 3.5. <i>Pantone</i> Warna.....	27
Gambar 3.6. Proses tahapan pengerjaan proyek .....	31
Gambar 3.7. Pembuatan informasi produk .....	32
Gambar 3.8. Animasi ornamen untuk perancangan <i>Motion Graphic</i> .....	33
Gambar 3.9. Pembuatan jasa yang di tawarkan oleh .....	34
Gambar 3.10. Pembuatan media informasi dan lokasi.....	34
Gambar 3.11. Alamat.....	35
Gambar 3.12. Pembuatan <i>scene</i> CV. IdeaPromo .....	36
Gambar 3.13. Pembuatan <i>scene</i> sejarah CV. Idea Promo .....	36
Gambar 3.14. Pembuatan <i>scene</i> sejarah 2 CV. Idea Promo .....	37
Gambar 3.15. Pembuatan <i>scene</i> Produk .....	37
Gambar 3.16. Pembuatan <i>scene</i> jasa yang di tawarkan .....	38
Gambar 3.17. Pembuatan <i>scene</i> jasa yang di tawarkan .....	39
Gambar 3.18. Pembuatan <i>scene</i> alamat .....	39

Gambar 3.19. Hasil animasi CV. Idea Promo .....	41
Gambar 3.20. Hasil animasi sejarah CV. Idea Promo .....	41
Gambar 3.21. Hasil animasi jasa CV. Idea Promo .....	42
Gambar 3.22. Hasil animasi jasa yang ditawarkan .....	42
Gambar 3.23. Hasil animasi jasa yang ditawarkan .....	42
Gambar 3.24. Hasil animasi lokasi CV. Idea Promo .....	43

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1. <i>Storyboard</i> .....	19
Tabel 3.2. <i>Gambar</i> .....	28

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Form Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. Form Konsultasi (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. Form Nilai dari Perusahaan (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. Form Absensi dari Perusahaan (*Fotocopy*)
7. Lampiran 7. Form Kegiatan Harian PKL (*Fotocopy*)
8. Lampiran 8. Form Revisi (Asli)





# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Media promosi digunakan untuk memberitahukan atau menawarkan produk atau jasa dengan tujuan menarik dan mengajak calon konsumen untuk membeli atau mengkonsumsinya. pemanfaatan promosi oleh produsen diharapkan naiknya angka penjualan. Perusahaan biasanya menggunakan *company profile* untuk mempromosikan jasa yang ditawarkan perusahaannya, *company profile* berisi penjelasan mengenai perusahaan secara umum, didalamnya berisi info produk dari sebuah perusahaan selain itu *company profile* memberitahukan keunggulan produk perusahaan dari para pesaingnya. *Company profile* bisa dibuat dalam bentuk media cetak maupun dalam sebuah *website*.

Menurut Dahnil (2013: 3) *Company profile* adalah suatu media promosi dan komunikasi bagi perusahaan atau lembaga untuk memperkenalkan baik itu produk maupun perusahaan itu sendiri, biasa *company profile* memperlihatkan keunggulan atau data dari perusahaan atau dari lembaga itu sendiri, media yang di gunakan pun bermacam baik itu media cetak ataupun media elektronik. contohnya *motion graphic*

Krasner (2008: 137) mengatakan bahwa *motion graphic* adalah bahasa *universal*, setiap gerakan mempunyai dampak dan memilih metode untuk memindahkan elemen dalam sebuah layar akan meningkatkan maknanya. *Motion Graphic* sebuah kegiatan dimana menggerakkan dan memanipulasi

sebuah objek gambar, tulisan, dan lain-lain menjadi sedemikian rupa untuk dapat menciptakan dan menginformasikan sesuatu yang dapat dimengerti oleh audien yang melihatnya. Selain itu, *Motion Graphic* menjadi hal yang sangat menarik untuk dijadikan sebagai media pembuatan promosi sebuah perusahaan yang dapat menampilkan informasi perusahaan lebih menarik.

Dunia periklanan sendiri, perlu adanya kreativitas dan ide yang segar. Sehingga, dapat menarik konsumen untuk membeli produk atau jasa yang ditawarkan oleh perusahaan. Baru-baru ini terkenal dengan yang namanya *motion graphic* animasi 2 dimensi yang sangat menarik dan membuat animasi tersebut berbeda dari animasi pada umumnya.

CV. Idea Promo adalah salah satu perusahaan *advertising* dan *digital printing* yang berkembang di Palembang yang melayani jasa desain, jasa cetak dan menyewakan iklan *space* seperti *balliho*, *T-banner* dan jasa pajak iklan. Namun, setelah diamati oleh penulis dan juga telah mewawancarai bagian pemasaran perusahaan yaitu bapak Indrayani diketahui bahwa CV. Idea Promo memiliki *company profile* berupa *document* yang tidak efektif dan efisien dan media informasi/ iklan berupa beberapa akun *social media* dan menerbitkan pula iklan di beberapa media cetak seperti koran namun *Company profile* dan iklan tersebut tidak menarik beberapa perusahaan besar alhasil CV. Idea promo mengalami beberapa kali penolakan kerja sama antar perusahaan, oleh karena itu penulis mengajukan media informasi *company profile* berbasis *motion graphic* yang didalam *motion graphic* itu terdapat iklan berupa keunggulan dari produk dan jasa dari CV. Idea Promo.

dan *company profile* tersebut akan di gunakan di semua akun sosial media CV. Idea Promo dan akan di gunakan di dalam perusahaan (*videotron*) dan di jadikan dalam bentuk kaset jikalau ingin mengajukan *document* kerja sama dengan perusahaan-perusahaan sehingga *company profile* tersebut dapat menarik minat konsumen dan menaikkan angka penjualan produk dan jasa CV. Idea Promo dalam usaha *digital printing* Dan *advertising*, mengingat belum banyak perusahaan-perusahaan percetakan di Palembang yang belum menggunakan *company profile* berbasis *motion graphic*.

Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan tersebut, maka penulis tertarik untuk memperkenalkan dan membuat konsumen lebih yakin dengan CV. Idea Promo dengan membuat “*COMPANY PROFILE CV. IDEA PROMO BERBASIS MOTION GRAPHIC*”. dengan begitu perusahaan dan masyarakat akan mengetahui dan konsumen dapat dengan yakin dengan CV. Idea Promo.

## **1.2 Ruang Lingkup PKL**

Proses PKL ini ada beberapa data yang digunakan oleh penulis di antaranya dapat menjadi bahan yang nantinya bisa mendukung teori dan laporan ini. Meliputi sejarah perusahaan, visi dan misi, jasa yang ditawarkan dan kelebihan-kelebihan dari CV. Idea Promo

## **1.3 Tujuan dan Manfaat PKL**

### **1.3.1 Tujuan**

Tujuan penulis adalah membuat sebuah media informasi promosi tentang CV. Idea Promo berbasis *motion graphics* yang nantinya dapat

digunakan untuk mempromosikan perusahaan dan akan di *publish* ke dalam *website* dan *social media* perusahaan.

### **1.3.2 Manfaat Penelitian**

#### **1.3.2.1 Manfaat Bagi Mahasiswa**

Manfaat yang akan dirasakan oleh mahasiswa adalah didapatkannya wawasan yang lebih baik dibidang akademik maupun di dunia kerja. Wawasan dibidang akademik antara lain adalah pembelajaran tentang *Motion Graphic* untuk dunia promosi, sedangkan di dunia kerja mahasiswa akan mengetahui bagaimana proses untuk mengiklankan sebuah perusahaan dengan cara yang lebih menarik.

#### **1.3.2.2 Manfaat Bagi Perusahaan Tempat PKL**

1. Mendapatkan solusi promosi yang lebih baik dan berkualitas.
2. Meningkatkan daya saing dan kepercayaan konsumen kepada Perusahaan.

#### **1.3.2.3 Manfaat Bagi Akademik**

Menjadi referensi dalam penulisan karya ilmiah selanjutnya dan menjadi bahan bacaan sebagai pengetahuan.

### **1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL**

#### **1.4.1 Tempat PKL**

Lokasi praktik kerja lapangan yaitu di CV. Idea Promo, Alamat: JL H. M. Noerdin Pandji, N0. 230, 30114. Nomor telepon (0711) 5618966.

#### **1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL**

Praktik Kerja Lapangan ini dilaksanakan selama 1 bulan, tepatnya Tanggal 10 Maret 2018 sampai dengan 10 April 2018 dilaksanakan mulai hari Senin hingga Sabtu pada pukul 08:00 s/d 16:00 WIB.

### **1.5 Teknik Pengumpulan Data**

Penulis menggunakan beberapa metode dalam penulisan dan pengumpulan data diantaranya.

#### **1. Observasi**

Menurut Fathoni (2011: 104) mengemukakan bahwa “Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran”. Kemudian Menurut

Arikunto (2012: 127) “Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran”

Jadi kesimpulan yang di dapat dari parah ahli tersebut bahwa observasi adalah kegiatan pengumpulan data dengan pengamatan melalui foto dan catatan agar dapat mengetahui keadaan objek sasaran.

Oleh karena itu penulis melakukan beberapa pencatatan berupa penulisan, informasi visi dan misi, jasa-jasa yang ditawarkan oleh CV.

Idea Promo

## 2. *Interview*

Menurut Sugiono (2013: 194) *interview* adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat di konstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Sedangkan Menurut Mulkan dkk (2015: 14) Wawancara atau *interview* adalah tanya jawab dengan seseorang untuk mendapatkan keterangan atau pendapatnya tentang suatu hal atau masalah. Metode ini dilakukan dengan cara mewawancarai kepala cabang CV. Idea Promo

Menurut penulis dari para ahli di atas, *interview* adalah metode pengumpulan data dengan mewawancarai narasumber melalui komunikasi verbal yang bertujuan memperoleh informasi.

## 3. Studi Kepustakaan

Menurut Damayanti (2013: 96) Studi Kepustakaan adalah sumber-sumber kepustakaan yang dapat diperoleh dari buku, jurnal, majalah, *website*, hasil-hasil penelitian (tesis dan disertasi), dan sumber lainnya yang sesuai. sedangkan

Menurut Syarifuddin (2014: 3) dalam studi literatur adalah melakukan pencarian informasi dan data yang penting mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitian ini.

Menurut penulis disimpulkan dari para ahli di atas, studi kepustakaan adalah pencarian informasi yang dapat diperoleh dari buku, jurnal, majalah, *website* untuk mendukung proyek yang dilakukan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta. (2012).
- Betancourt, james. Dalam artikelnya “*The Origins of Motion Graphic*”,(*transforming graphics*).(<http://cinographics.net/article.php/20130306203217744>, dia akses tanggal 29 juli 2018)
- Bennet, Simmon, McRobb, Steve, Farmer, Ray. (2006). *Object-Oriented Systems Analysis and Design using UML*.Edisi 3. McGraw-Hill, New York.
- Dahnil, Muhammad, dan Syafwandi, Ishakawi. "Perancangan Company Profile Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang melalui CD Interaktif." dekave 1.2 (2013).
- Ejang, Juanda. 2011. “*Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman DasarDasar Mikrokontroler*”.Jurnal Ilmu Pendidikan. Vol 17, No 6
- Fathoni, A. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta (2011).
- Glebas, Francis, “*Directing The Story : Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*”, United States: Focal Press, 2009.
- Hart, John, “*The Art Of Storyboard : A Filmmaker’s Introduction*”, United States: Focal Press, 2013.
- Hendi, Hendratman (2006), *Tips N Trik Computer Graphics Design*, bandung: informatika.
- Juliansyah, damayanti. *Metodologi Penelitian : Skripsi, Tesis, Disertasi, & Karya Ilmiah*,Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013
- Krasner, j. *Motion Graphic Design Applied Historic and Aesthetics*. Oxford: Elsevier (2008).
- Mulkan, andi, Suharsaputra, Uhar. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Tindakan*,Bandung: PT. Refika Aditama, 2015.
- Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA. (2013).

Syarifuddin, Gunawan. *Metode Penelitian Kualitatif : Teori dan Praktik*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014.

yuliono, tri. "*Keefektifan media pembelajaran augmented reality terhadap penguasaan konsep sistem pencernaan manusia.*" Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2012.