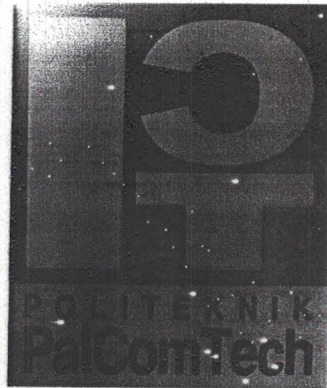


**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH PALEMBANG**

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

ANIMASI PROMOSI PAKET ACARA PADA PT. MERAH PUTIH 13



Diajukan Oleh :

DEDI HERMAWAN SINAGA

021110088

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah
Praktik Kerja Lapangan Dan Syarat Penyusunan Skripsi**

PALEMBANG

2015

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH PALEMBANG**

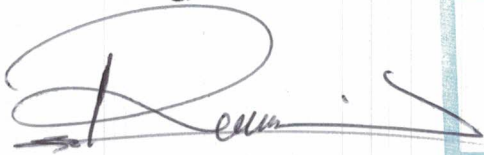
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PKL

NAMA : DEDI HERMAWAN SINAGA
NOMOR POKOK : 021110088
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
KONSENTRASI : MULTIMEDIA
JUDUL LAPORAN : ANIMASI PROMOSI PAKET ACARA PADA
PT. MERAH PUTIH 13

Tanggal : 04 Agustus 2015 **Mengetahui,**

Pembimbing,

Ketua



M. Ridho Ardiansyah, S.Kom.

Benedictus Effendi, ST., M.T.

NIDN : 9902702034

NIP : 09.PCT.13

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH PALEMBANG**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PKL

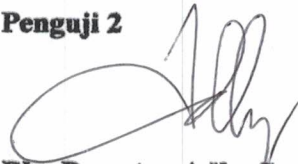
NAMA : DEDI HERMAWAN SINAGA
NOMOR POKOK : 021110088
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU(S1)
KONSENTRASI : MULTIMEDIA
JUDUL LAPORAN : ANIMASI PROMOSI PAKET ACARA PADA
PT. MERAH PUTIH 13

Tanggal : 04 Agustus 2015

Tanggal : 04 Agustus 2015

Penguji 1

Penguji 2



Andri Saputra, M.Kom

Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom

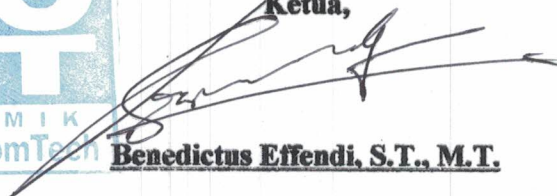
NIDN : 0216098801

NIDN : 0224048203



Menyetujui :

Ketua,



Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

Motto :

"Beri aku 1000 orang tua, niscaya akan kucabut semeru dari akarnya. Beri aku 10 pemuda, niscaya aku akan mengguncangkan dunia"

(Ir. Soekarno)

Kupersembahkan Kepada:

- ***Allah SWT***
- ***Kedua orang tua***
- ***Dosen Pembimbing PKL***
- ***Para Dosen dan Staff STMIK Palcomtech***
- ***Teman-teman seperjuangan.***

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT beserta Nabi Muhammad SAW yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan petunjuknya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan Praktik Kerja Lapangan dengan Judul “Animasi Promosi Paket Acara Pada PT. Merah Putih 13” yang merupakan salah satu syarat menyelesaikan mata kuliah Praktik Kerja Lapangan dan syarat penyusunan skripsi.

Penulis dengan sadar menyadari bahwa penulis mendapatkan banyak bantuan dalam penyusunan laporan ini, baik berupa bimbingan, petunjuk dan saran dari dosen pembimbing, serta yang diberikan baik secara tertulis maupun secara lisan oleh pihak terkait dari PT. Merah Putih 13. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih tak terhingga terutama kepada kedua orang tua penulis yang sangat penulis cintai, ketua STMIK Palcomtech, bapak Benedictus Effendi, ST., M.T, kepada ketua program Studi Sistem Informasi Bapak Andri Saputra, S.Kom., M.Kom. kepada dosen pembimbing Bapak M. Ridho Ardiansyah, S.Kom dan kepada Kak Wahyudi pembimbing dan Staf Jajaran perusahaan PT. Merah Putih 13.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan laporan ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekeliruan di sana-sini, oleh karena itu kritik serta saran yang bersifat membangun sangat

diharapkan guna perbaiki di masa yang akan datang dan semoga laporan ini bermanfaat bagi kita semua.

Palembang, Juli 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR PUSTAKA.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Ruang Lingkup PKL.....	2
1.3. Tujuan Dan Manfaat PKL	2
1.3.1. Tujuan PKL	2
1.3.2. Manfaat PKL	3
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. Studi Pustaka	5
1.5.2. Observasi	5
1.5.3. Wawancara	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Landasan Teori.....	7
2.1.1. Multimedia.....	7
2.1.2. Animasi.....	7
2.1.3. Promosi.....	8

2.1.4. Paket Acara.....	9
2.1.5. Visual.....	9
2.1.6. 2 Dimensi (2D).....	10
2.2. Gambaran Umum Perusahaan	11
2.2.1. Sejarah Perusahaan.....	11
2.2.2. Visi Perusahaan	12
2.2.3. Misi Perusahaan.....	12
2.2.4. Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang.....	13
2.2.4.1. Struktur Organisasi.....	13
2.2.4.2. Uraian Tugas dan Wewenang.....	15
2.2.5. Gambaran Umum Bagian Kerja	23
BAB III LAPORAN KEGIATAN	
3.1. Hasil Pengamatan	24
3.1.1. Prosedur Yang berjalan	24
3.2. Evaluasi dan Pembahasan.....	25
3.2.1. Evaluasi	25
3.2.1.1. Permasalahan dan Kendala	25
3.2.2. Pembahasan.....	26
3.2.2.1. Prosedur Yang Diusulkan	26
3.2.2.2. <i>Storyline</i>	28
3.2.2.3. <i>Story Board</i>	29
3.2.2.4. <i>Desain Interface</i>	32
BAB IV PENUTUP	
4.1. Kesimpulan dan Saran.....	36
4.1.1. Kesimpulan.....	36
4.1.2. Saran	37

DAFTAR PUSTAKA

HALAMAN LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar 2.1. Struktur Organisasi PT. Merah Putih 13 Palembang.....	15
2. Gambar 3.1. Menampilkan logo perusahaan PT. Merah Putih 13	29
3. Gambar 3.2. Menampilkan profil dan mutu perusahaan	29
4. Gambar 3.3. Menampilkan event yang ada diperusahaan.....	30
5. Gambar 3.4. Menampilkan paket acara beserta isi paket acara yang ada diperusahaan.....	30
6. Gambar 3.5. Menampilkan contact person perusahaan.....	31
7. Gambar 3.6. Menampilkan ucapan terimakasih	31
8. Gambar 3.7. Tampilan awal video	32
9. Gambar 3.8. Menampilkan logo perusahaan.....	32
10. Gambar 3.9. Menampilkan logo dan division perusahaan	33
11. Gambar 3.10. Menampilkan mutu yang ada dalam perusahaan.....	33
12. Gambar 3.11. Menampilkan berbagai acara yang diselenggarakan perusahaan.....	34
13. Gambar 3.12. Pada tampilan ini menjelaskan tentang paket acara yang diselenggarakan.....	34
14. Gambar 3.13. Menampilkan contact person perusahaan.....	35
15. Gambar 3.14. Menampilkan ucapan terima kasih.....	35

DAFTAR TABEL

Halaman

1. Tabel 3.1. *Storyline* animasi berbasis
Multimedia.....29

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di bidang komputer semakin canggih dan pesat terutama dalam bidang desain multimedia. Perkembangan multimedia saat ini di dunia teknologi multimedia jangkauannya sudah menjurus ke beberapa perancangan multimedia yang sudah universal. Di eropa bahkan di belahan negara lain teknologi multimedia menjadi suatu kebutuhan khusus untuk bidang-bidang tertentu baik dalam bidang desain multimedia, film, sponsor produk-produk, dan lain-lain. Di indonesia teknologi multimedia banyak di gunakan dalam bidang animasi, film atau sponsor. Teknologi multimedia juga berfungsi sebagai media promosi bagi suatu perusahaan, lembaga atau organisasi tertentu, tujuannya agar mereka mudah memperkenalkan produk yg mereka pasarkan.

PT. Merah Putih 13 adalah perusahaan jasa yang bergerak di bidang pengadaan acara atau EO (*Event Organizer*). Makna Merah Putih itu sendiri berfilosofikan untuk selalu bekerja keras, meningkatkan kompetensi, berinovasi tanpa batas, penting bagi perusahaan untuk memberikan hasil yang terbaik, berkreasi mewujudkan ide-ide, serta bekerja sama dengan sempurna berdasarkan semangat inilah maka kami ada, *we will never stop trying*.

Saat ini PT. Merah Putih 13 masih menggunakan media cetak sebagai sarana promosi acara. Cara tersebut dirasakan masih terbatas dan kurang begitu efektif untuk mencapai target pemasaran yang luas mengingat persaingan dengan perusahaan EO yang lain semakin ketat. Untuk itu diperlukan adanya suatu cara promosi yang baru yaitu melalui iklan promosi acara dalam bentuk animasi. Melalui cara promosi yang baru tersebut diharapkan akan meningkatkan minat suatu perusahaan atau lembaga untuk memakai jasa PT. MERAH PUTIH 13.

Permasalahan yang diuraikan diatas mendasari penulis untuk membuat sebuah laporan Praktik Kerja Lapangan dengan judul “Animasi Promosi Paket Acara Pada PT. Merah Putih 13”

1.2. Ruang Lingkup (PKL)

Dalam hal ruang lingkup penulis membatasi masalah yang akan dibahas hanya sebatas pembuatan iklan animasi PT. Merah Putih 13 meliputi informasi paket acara PT. Merah Putih 13.

1.3. Tujuan dan Manfaat PKL

1.3.1. Tujuan

Tujuan dilaksanakannya Praktik Kerja Lapangan di PT. Merah Putih 13 adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan dari mata kuliah Praktek Kerja Lapangan, jurusan Sistem Informasi Strata1 (S1), STMIK Palcomtech Palembang.
2. Untuk menerapkan pengetahuan yang didapat selama di perkuliahan ke dalam dunia pekerjaan.
3. Untuk membuat iklan tentang informasi PT. Merah Putih 13 dalam bentuk animasi

1.3.2. Manfaat

1.3.2.1. Manfaat Bagi Mahasiswa

Manfaat bagi penulis dalam melakukan Praktik Kerja Lapangan adalah untuk membiasakan diri dalam menghadapi dunia pekerjaan, dan menerapkan pengetahuan yang didapat di perkuliahan ke dalam dunia pekerjaan.

1.3.2.2. Manfaat Bagi Perusahaan / Tempat PKL

1. Memberikan informasi tentang perusahaan yang dapat dipahami sehingga relasi perusahaan lebih meyakinkan untuk terus menjadi relasi tetap.
2. Meningkatkan citra dan sebagai aset perusahaan.

1.3.2.3. Manfaat Bagi Akademik

Diharapkan penulisan laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini dapat dijadikan referensi bagi para penulis lainnya atau

untuk dijadikan studi perbandingan dalam menyusun penelitian yang tidak jauh berbeda.

1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

1.4.1. Tempat PKL

Lokasi tempat Praktik Kerja Lapangan penulis bertempat di PT Merah Putih 13, Jalan Hang Tuah No 12 A RT. 25 RW. 009 Kelurahan Talang Semut Palembang Telepon (0711) 379509

1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL

Waktu pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilakukan selama 1 bulan dimulai tanggal 22 Februari 2015 – 22 Maret 2015 setiap hari Senin sampai hari Sabtu pada pukul 10.00 sampai dengan 17.00 WIB.

1.5. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sutabri (2004:133), Teknik pengumpulan data merupakan salah satu faktor penting dalam pembangunan atau pengembangan desain ialah memahami apa yang menjadi permasalahannya. Yang penulis gunakan dalam penulisan laporan PKL ini adalah sebagai berikut :

1.5.1. Studi Pustaka

Menurut Jogiyanto (2008:9) Studi pustaka adalah penelitian yang bertujuan untuk membuat scientific law, yaitu pembuatan model atau ingin membandingkan apa yang seharusnya terjadi dengan kejadian yang sebenarnya maka digunakanlah teori. Mengacu kepada teori – teori yang berlaku dan dapat dicari pada buku – buku teks ataupun dari hasil penelitian orang lain baik yang sudah dipublikasikan maupun belum merupakan suatu faktor dari keilmiahan penelitian yang akan dilakukan. Oleh karena itu, acuan teori ini menjadi keharusan.

1.5.2. Observasi

Menurut Sugiyono dalam Sutrisno Hadi (2009: 203) mengemukakan bahwa “Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

1.5.3. Wawancara

Menurut (Sugiyono,2008:233) wawancara adalah usaha mengumpulkan informasi dengan mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk-dijawab secara lisan pula.Wawancara dilakukan secara langsung dengan staf-staf dan pihak-pihak intern yang berwenang

untuk memberikan informasi yang berhubungan dengan data yang dibutuhkan dalam penulisan laporan.

DAFTAR PUSTAKA

- Haryoko, Spto. 2009. *Jurnal Edukasi. Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran*. Vol. 5, No.1, Hal. 1-10.
- Syachbana. 2011. *Jurnal Pengembangan Hunmaniora. Sistem Informasi Akademik Berbasis Multimedia pada Lembaga Pendidikan Palembang Technology*. Vol. 1, No.2, Hal. 113-124.
- Syahfitri, Yunita. 2011. *Jurnal SAINTIKOM. Teknik Film Animasi dalam Dunia Komputer*. Vol. 10, No.3, Hal. 213-217.
- Sukiyasa, Kadek., Sukoco . 2013. *Jurnal Pendidikan Vokasi. Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif*. Vol. 3, No.1, Hal. 126-137.
- Rusmini. 2013. *Jurnal Pengembangan Hunmaniora. Strategi Promosi sebagai Dasar Peningkatan Respons Konsumen*. Vol. 13, No.1, Hal. 73-79.
- Rachmat, Alphone. 2009. *Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer*. Vol. 3, No.1, Hal. 90-97.
- Hofstetter. 2014. *Jurnal Pendidikan Vokasi. Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif*. Vol. 15, No.6, Hal. 119-130.
- Otomo. 2012. *Jurnal Pendidikan Vokasi. Ayo Bikin Iklan:Memahami Teori Dan Media*. Vol. 07, No.12, Hal. 87-101.
- Jogiyanto. 2005. *Jurnal Pengembangan Hunmaniora. Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan*. Vol. 01, No.8, Hal. 55-86.
- Gumelar, putra. 2012. *Jurnal Pengembangan Edukasi. 36 Belajar Komputer & 3D Studio Max 7*. Vol. 04, No.3, Hal. 77-91.
- Budiman Hakim. 2006. *Jurnal Pengembangan Edukasi. Belajar Mudah Membuat Animasi Kartun*. Vol. 8, No.1, Hal. 45-62.