

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK PALCOMTECH**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
TENTANG MANFAAT BUAH DAN SAYUR BAGI MURID DI
SD IBA PALEMBANG**



Diajukan Oleh :

- 1. RM ADITYAS KURNIA PUTRA / 061150006**
- 2. DESKI PUTRA RAHMATULLAH / 061150005**

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Mencapai Gelar Ahli Madya

PALEMBANG

2019

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK PALCOMTECH**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
MANFAAT BUAH DAN SAYUR BAGI MURID Di SD IBA
PALEMBANG**



Diajukan Oleh :

- 1. RM ADITYAS KURNIA PUTRA / 06115006**
- 2. DESKI PUTRA RAHMATULLAH / 061150005**

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Mencapai Gelar Ahli Madya

PALEMBANG

2019

MOTTO :

*“ Yang Penting Yakin Untuk apa Yang akan dihadapi
didepan mata”*

(RM. Adityas Kurnia Putra)

(Deski Putra Rahmatullah)

Kupersembahkan kepada :

- *Allah SWT*
- *Kedua orang tua tercinta*
- *Kepada keluarga tersayang*
- *Sahabat – sahabatku dan orang yang selalu menyemangati*
- *Bapak Yasermi Syahrul S.Pd., M.Sn.atas bimbingannya*
- *Para pendidik yang kuhormati*
- *Teman-teman seperjuangan Sukses Selalu*

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat bimbingan yang dilimpahkan-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir, yang berjudul “PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT MANFAAT BUAH DAN SAYUR BAGI MURID Di SD IBA PALEMBANG”. Tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi persyaratan akademis meraih gelar Diploma III (D3) program studi Desain Komunikasi Visual, Politeknik PalComTech.

Penulisan dan penyusunan laporan LTA ini, Penulis mendapatkan banyak bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, Penulis untuk mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak tersebut, yaitu kepada Direktur Politeknik PalComTech, Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., kepada Pembantu Direktur 1, Bapak D.Tri Octafian, S.Kom., M.Kom., kepada Pembimbing Bapak Yasermi Syahrul, S.Pd, M.Sn yang telah membimbing dan membantu, kepada pengelolah Al-Qur’an Al-Akbar Bapak Hadi, kepada kedua orang tua Penulis yang tercinta, serta kepada semua pihak yang telah banyak membantu dan memberi dukungan.

Demikian kata pengantar dari Penulis, dengan harapan semoga laporan LTA ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, dengan kesadaran Penulis bahwa penulisan laporan LTA ini masih mempunyai banyak kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Terima kasih.

Palembang, Januari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR/BAGAN	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Tujuan Penelitian	3
1.4.2 Manfaat Penelitian	4
1.4.2.1 Manfaat bagi Mahasiswa.....	4
1.4.2.2 Manfaat bagi SD IBA Palembang.....	4
1.4.2.3 Manfaat bagi Akademik.....	4
1.5 Sistematis Penulisan.....	5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori.....	6
2.1.1 Iklan Layanan Masyarakat	6
2.1.2 Bentuk-bentuk Iklan Layanan Masyarakat	7
2.1.3 Desain.....	11
2.1.4 Warna	11
2.1.5 <i>Layout</i>	12
2.1.6 Typografi.....	12

2.2 Hasil Penelitian Terdahulu	13
--------------------------------------	----

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	18
3.1.1 Tempat Penelitian.....	18
3.2 Jenis Data	18
3.2.1 Data Primer	18
3.2.2 Data Skunder.....	19
3.3 Teknik Perancangan	20
3.3.1 Konsep Visual	20
3.3.2 Konsep Huruf	21
3.3.3 Konsep Warna.....	22
3.3.4 Alat dan Bahan.....	23
3.4 Tahap Pengerjaan	25

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil	27
4.1.1 Hasil Visual.....	27
4.1.1.1 Sketsa Untuk Desain Poster	27
4.1.1.2 Sketsa Untuk Desain Brosur	28
4.1.1.3 Sketsa Untuk Desain <i>X-banner</i>	30
4.1.1.4 Sketsa Untuk Desain Kalender.....	31
4.1.1.5 Sketsa Untuk Desain Pin.....	32
4.1.1.6 Sketsa Untuk Desain Gantungan Kunci.....	33
4.1.2 Hasil Warna.....	34
4.2 Pembahasan.....	40

BAB VPENUTUP

5.1 Kesimpulan	48
5.2 Saran.....	49

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bentuk huruf <i>Cathcup</i>	22
Gambar 3.2 Warna <i>triadic</i> pada roda warna	23
Gambar 3.3 Tahap Pengerjaan Proyek	25
Gambar 4.1 Sketsa untuk Gambar Poster	28
Gambar 4.2 Sketsa untuk Gambar Brosur.....	29
Gambar 4.3 Sketsa untuk Gambar Brosur.....	30
Gambar 4.4 Sketsa untuk Gambar <i>X-banner</i>	31
Gambar 4.5 Sketsa untuk Gambar Kalender.....	32
Gambar 4.6 Sketsa Pin	33
Gambar 4.7 Sketsa Gantungan Kunci	34
Gambar 4.8 Warna <i>triadic</i> pada roda warna	35
Gambar 4.9 Pembuatan Desain Poster	36
Gambar 4.10 Pembuatan Desain <i>X-banner</i>	37
Gambar 4.11 Pembuatan Desain Kalender	37
Gambar 4.12 Pembuatan Desain Brosur Bagian Depan	38
Gambar 4.13 Pembuatan Desain Brosur Bagian Dalam	39
Gambar 4.14 Pembuatan Desain Pin.....	39
Gambar 4.15 Pembuatan Desain Gantungan Kunci.....	40
Gambar 4.16 Poster	41
Gambar 4.17 <i>X-banner</i>	42
Gambar 4.18 Brosur Tampak Depan	43
Gambar 4.19 Brosur Tampak Belakang.....	44
Gambar 4.20 Kalender	45
Gambar 4.21 Pin	46
Gambar 4.22 Gantungan Kunci.....	46

DAFTAR TABEL

Tabel 2.2.1. Penelitian Terdahulu	13
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (Fotokopi)
2. Lampiran 2. Surat Balasan Riset (Fotokopi)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (Fotokopi)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (Fotokopi)
5. Lampiran 5. *Form* Revisi Ujian Pra Sidang (Fotokopi)
6. Lampiran 6. *Form* Revisi Ujian Kompre (Asli)

ABSTRACT

DESKI PUTRA RAHMATULLAH AND RM ADITYAS KURNIA PUTRA.
Public Service Advertisement of the Advantages of Fruit and Vegetables for the students of SD IBA Palembang.

Fruit and vegetables are food which are full of benefits for the body, especially for the children's. SD IBA Palembang is one of private elementary schools in Palembang. As one of the elementary schools, SD IBA Palembang should be the place where the pupils get more and varied educations about the advantages of fruit and vegetables. Public service advertisement as one of the strategies in increasing the pupils' interest to consume fruit and vegetables. According to the facts, the writer did a research entitled, "Public Service Advertisement of the Advantages of Fruit and Vegetables for the students of SD IBA Palembang" in order to increase pupils' interest to consume fruit and vegetables by utilizing creative and innovative public service advertisements. Public service advertisements made were printed promotion media such as, x-banner, brochures, posters, pins, calenders, and key chains which was designed by using Adobe Illustraror Cs6, every design that was made using the design which main ingredients in the process were mixed with the already-made template. The result of this research hopefully can be the reference for the next researchers in creating a better research.

Key Words : Public Service Advertisement, Poster, Calender, Key Chain, SD IBA Palembang

ABSTRAK

DESKI PUTRA RAHMATULLAH. RM ADITYAS KURNIA PUTRA. Iklan Layanan Masyarakat Manfaat Buah dan Sayur Bagi Murid di SD IBA Palembang.

Buah dan sayur merupakan makanan yang kaya akan manfaatnya bagi tubuh, terutama bagi anak-anak. SD IBA Palembang merupakan salah satu sekolah dasar swasta yang berada di Palembang. Sebagai salah satu sekolah dasar, SD IBA Palembang seharusnya merupakan tempat dimana murid-muridnya mendapatkan edukasi lebih banyak dan bervariasi mengenai manfaat buah dan sayur. Iklan layanan masyarakat merupakan salah satu strategi dalam meningkatkan minat murid sekolah dasar terbut untuk memgkonsumsi buah dan sayur.

Berdasarkan hal tersebut maka penulis melakukan penelitian mengenai “Iklan Layanan Masyarakat Manfaat Buah dan Sayur Bagi Murid di SD IBA Palembang” dengan tujuan agar meningkatkan minat murid sekolah dasar untuk mengkonsumsi buah dan sayur dengan memanfaatkan iklan layanan masyarakat yang kreatif dan inovatif.

Iklan layanan masyarakat yang di buat antara lain media promosi cetak berupa *x-banner*, brosur, poster, pin, kalender, dan gantungan kunci dengan menggunakan *Adobe Illustraror Cs6*, setiap desain yang di buat menggunakan desain yang bahan utama pada pembuatanya di padukan dengan *tamplate* yang telah di buat. Hasil dari penelitian ini nantinya dapat di jadikan referensi bagi penelitian yang akan datang untuk menciptakan penelitian yang lebih baik lagi.

Kata Kunci : Iklan Layanan Masyarakat,Poster, Kalender, Gantungan Kunci, SD IBA Palembang.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan zaman yang modern ini sangat berpengaruh terhadap perilaku anak-anak usia sekolah. Pertumbuhan dan perkembangan anak pada usia sekolah tergantung dari nutrisi yang diperoleh dengan baik. Pemberian nutrisi pada masa pertumbuhan dan perkembangan pada saat usia sekolah tidak selalu dapat dilakukan dengan sempurna, seiring dengan makin maraknya makanan instan atau cepat saji, dan juga jajanan sembarangan yang menjadikan asupan nutrisi yang diserap oleh anak-anak tidak maksimal.

Menurut Halim, dkk (2016: 1) lingkungan di sekolah juga menjadi salah satu faktor yang membentuk kebiasaan makan bagi anak-anak. Kebiasaan membeli jajanan pada saat di sekolah salah satunya, anak menjadi terbiasa jajan makanan yang belum terjamin baik gizi maupun kebersihannya. Karena itu diperlukan nutrisi yang seimbang saat makan di rumah agar anak-anak mendapat asupan nutrisi yang cukup untuk tumbuh dan berkembang dapat dipenuhi melalui konsumsi gizi seimbang salah satunya adalah sayuran.

Perancangan media komunikasi visual iklan layanan masyarakat ini adalah bagaimana mengedukasi para murid sekolah dasar tentang manfaat mengkonsumsi buah dan sayur. Media komunikasi visual layanan masyarakat tersebut disesuaikan dengan dimana lokasi media tersebut di promosikan. Pendekatan seperti ini diharapkan iklan layanan masyarakat ini akan lebih mengena baik kepada murid-murid sekolah dasar maupun orang tua, yang

bersifat edukatif. Iklan Layanan Masyarakat adalah sebuah pengumuman yang tidak mengambil keuntungan dan mempromosikan program-program, kegiatan-kegiatan, atau pelayanan-pelayanan dari pemerintah pusat/lokal yang dilakukan oleh suatu organisasi maupun non-komersial maupun komersial.

SD IBA (IDA BAYUMI) Palembang sebagai salah satu sekolah dasar seharusnya merupakan tempat dimana murid-muridnya mendapatkan edukasi lebih banyak dan bervariasi mengenai manfaat buah dan sayur. Namun terkadang, sekolah hanya memberikan pengetahuan hanya sesuai dengan pelajaran yang seharusnya diberikan dan cara penyampaiannya pun kurang bervariasi sehingga kurang menarik minat murid-murid untuk mengikuti saran yang dianjurkan oleh guru. Minimnya edukasi yang bervariasi tersebut menyebabkan rendahnya minat murid mengkonsumsi buah dan sayur yang kaya akan manfaat.

Berdasarkan hasil wawancara di SD IBA Palembang, dengan beberapa murid di sekolah tersebut. Bahwa iklan layanan masyarakat dapat mempengaruhi konsumsi buah dan sayur terhadap murid SD IBA Palembang sebesar 65%, persentase tersebut di dapat dari perbandingan jumlah populasi dengan sampel murid SD IBA Palembang. Jumlah populasi murid kelas 5 dan 6 sebanyak 266 murid dan jumlah sampel sebanyak 71 murid. Maka, kesimpulan dari hasil wawancara dengan beberapa murid SD IBA Palembang, bahwa murid di sekolah tersebut kurang menyukai buah dan sayur.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis ingin memperkenalkan vitamin sekaligus memberikan edukasi kepada anak sekolah dasar tentang berbagai macam kandungan vitamin yang ada di dalam buah dan sayur. Oleh karena itu, diperlukan media visual agar dapat memberikan informasi kandungan gizi dan pentingnya vitamin yang terkandung dalam buah dan sayuran bagi perkembangan tubuh anak-anak. Sehingga penulis akan mengangkat tema tugas akhir yaitu **“Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Manfaat Buah Dan Sayur Bagi Murid Di SD IBA Palembang”**.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang diatas yaitu, bagaimana membuat rancangan iklan layanan masyarakat manfaat buah dan sayur bagi murid di SD IBA Palembang ?

1.3. Ruang Lingkup

Penulisan ini memiliki ruang lingkup yang telah di tentukan, sehingga diharapkan dapat sesuai dengan tujuan menghasilkan sebuah iklan layanan masyarakat yang mampu menarik minat murid SD IBA Palembang mengenai buah dan sayur melalui media visual berupa poster, *x-banner*, pin, gantungan kunci, brosur, dan kalender.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Penulis ini akan membuat rancangan iklan layanan masyarakat manfaat buah dan sayur bagi murid di SD IBA Palembang.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat yang akan dirasakan oleh beberapa pihak seperti bagi mahasiswa, akademik, dan pihak SD IBA Palembang.

1. Manfaat Bagi Mahasiswa

Manfaat yang dapat dirasakan oleh mahasiswa adalah, menambah wawasan dan pengetahuan mengenai manfaat buah dan sayur itu sendiri, mulai dari asupan vitamin, zat besi, yodium dan zat penting lainnya yang sangat di butuhkan oleh tubuh.

2. Manfaat Bagi SD IBA Palembang

Manfaat bagi lembaga dalam hal ini adalah dapat memberikan alternatif media komunikasi visual dalam bentuk iklan layanan masyarakat tentang manfaat buah dan sayur yang mengandung vitamin yang baik untuk murid sekolah dasar.

3. Manfaat Bagi akademik

- a. Sebagai bahan referensi dalam penulisan karya ilmiah yang selanjutnya menjadi bahan bacaan sebagai pengetahuan khususnya bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual.
- b. Sebagai bahan penulisan karya ilmiah yang lebih baik untuk kedepan.

1.5. Sistematis Penulisan

Demi terwujudnya suatu hasil yang baik dalam penyusunan laporan ini penulis menggunakan pembahasan yang sesuai dengan ketentuan yang diberikan.

a. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini menguraikan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematis penulisan.

b. Bab II Tinjauan Pustaka

Pada bab ini menguraikan landasan teori dan penelitian terdahulu yang mendukung penelitian dalam penulisan laporan tugas akhir.

c. Bab III Metodologi Penelitian

Pada bab ini menjelaskan tentang waktu penelitian, jenis data, teknik perancangan, alat dan tahapan pengerjaan.

d. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Pada tahap ini membahas tentang hasil analisis visual, huruf, warna, perancangan dan pembahasan.

e. Bab V Penutup

Pada tahap ini membahas tentang kesimpulan dan saran penulis pada bab sebelumnya dan juga berisi saran yang diharapkan berguna dalam penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Iklan Layanan Masyarakat

Menurut Hanandry Thomas (2015: 3) mengartikan Iklan Layanan Masyarakat sebuah pengumuman yang tidak mengambil keuntungan dan mempromosikan program-program, kegiatan-kegiatan, atau pelayanan-pelayanan dari pemerintah pusat/lokal, atau dari organisasi sosial, dan pengumuman-pengumuman lain yang dikenal sebagai pelayanan masyarakat.

Menurut Etika Pariwisata Indonesia (2009: 20) mengartikan Iklan Layanan Masyarakat adalah sejenis periklanan yang dilakukan oleh suatu organisasi maupun non-komersial maupun komersial (sering juga disebut pemerintah) untuk mencapai tujuan sosial maupun sosio-ekonomis, (terutama untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat).

Dapat di simpulkan melalaui Iklan Layanan Masyarakat sebuah pengumuman yang tidak mengambil keuntungan dan mempromosikan program-program, kegiatan-kegiatan, atau pelayanan-pelayanan dari pemerintah pusat/lokal yang dilakukan oleh suatu organisasi maupun non-komersial maupun komersial.

2.1.2. Bentuk-bentuk Iklan Layanan Masyarakat

Media Komunikasi Visual yang dipilih Untuk menyampaikan pesan kepada target audience dan agar tujuan dapat tercapai seperti yang telah ditentukan, maka penulis memilih beberapa jenis media-media komunikasi alternatif yang dapat dijangkau oleh seluruh target audience dengan maksud menumbuhkan kepedulian dan kesadaran serta memberikan informasi mengenai manfaat buah dan sayur di SD IBA Palembang.

1. Poster

Poster merupakan media grafis yang memuat unsur teks dan gambar atau ilustrasi yang dipasang atau ditempel pada dinding. Visualisasi setiap unturnya adalah rinci, jelas, realistis, sederhana dan singkat dengan warna yang mencolok sesuai misinya (Musfiqon, 2012 : 32). Poster sebagai media luar ruangan, memiliki kualitas yang berbeda dengan iklan lain, dapat berfungsi sebagai iklan mengingatkan dan mendukung kampanye iklan di media lain seperti media cetak:

Kekuatan poster:

- a) Memiliki frekuensi tinggi.
- b) Biaya relatif rendah dengan jangkauan cukup luas.
- c) Lebih mudah dimengerti (bahasa gambar) tidak banyak teks.
- d) Dapat membuat target audience mengingat isi poster bila bentuk menarik dan peletakan strategis.

- e) Kualitas kertas bagus, sehingga dapat menampilkan visualisasi yang baik.

2. Brosur

Brosur yang bersifat informatif, membuat penyampaian pesan melalui media brosur sangat efektif pesan yang disampaikan dapat lengkap dan detail.

Kekuatan brosur:

- a) Bersifat informatif.
- b) Mudah dibawa dan disimpan.

3. X-Banner

X-Banner adalah media komunikasi grafis yang dibuat dari kertas atau dengan bahan lain dan dipasang dengan direntangkan dengan plastik atau logam yang berbentuk X sebagai penyangga Musfiqon (2012: 6). *Banner* adalah media promosi yang berbentuk seperti poster dengan bantuan alat untuk memberdirikannya, media ini ukurannya cukup beragam ada yang 60 x 160 cm, 90 x 160 cm. Jenisnya juga beragam antara lain:

- a) *X-banner*
- b) *Rol banner*
- c) *I-banner*
- d) *Mini banner*

Kekuatan banner

- a) Kualitas cetaknya bagus sehingga mudah menarik perhatian *audience*.
- b) Ukuran yang cukup besar sehingga memudahkan untuk menyampaikan pesan yang baik.

4. Stiker

Stiker merupakan media komunikasi grafis tentang produk, jasa ataupun identitas yang dapat ditempel pada berbagai tempat, umumnya berbahan kertas *vinyl* yang mengandung perekat Musfiqon (2012: 22). Stiker merupakan salah satu bentuk pajangan yang lama, yang masa bertahannya lama. Bentuk berupa potongan-potongan kertas yang bisa ditempelkan di sudut-sudut atau jendela.

Kekuatan stiker:

- a) Mudah disebar dan sampai pada sasaran yang dituju.
- b) Dapat diselipkan pada media lain sehingga mempermudah penyebarannya.
- c) Orang merasa senang mendapat stiker, karena dapat dipakai untuk menghias suatu tempat atau benda lain.
- d) Stiker yang ditempelkan pada suatu benda atau tempat dapat dilihat oleh banyak orang.

5. Pin

Pin adalah media promosi grafis yang berupa peniti, lencana, hiasan aksesoris tubuh pelengkap fashion yang memiliki

pengait bagian belakang Prastowo. A (2014 : 60). Pin banyak disukai khalayak karena selain bentuknya yang bisa menarik perhatian, fleksibel dan juga bisa dipakai ataupun ditempatkan di mana saja, sehingga jangkauan sasarannya luas. Kekuatan pin:

- a) *Fashionable*, saat ini pin juga bisa sebagai salah satu *trend*.
- b) Pin yang dipakai dapat menjadi media promosi bergerak.

6. Gantungan kunci

Gantungan kunci disukai banyak orang karena bisa dipergunakan untuk kebutuhan sehari-hari, dan bisa ditempatkan di mana saja.

Kekuatan gantungan kunci:

- a) Gantungan kunci yang dipakai bisa menjadi sarana media promosi yang jangkauannya luas.
- b) Bisa dipakai sebagai hadiah.

7. Kalender

Kalender adalah sebuah sistem untuk memberi nama pada sebuah periode waktu. Nama-nama ini dikenal sebagai tanggal kalender. Tanggal ini bisa didasarkan dari gerakan-gerakan benda angkasa seperti matahari dan bulan. Kalender juga dapat mengacu kepada alat yang mengilustrasikan sistem tersebut Prastowo. A (2014 : 60).

2.1.3. Desain

Menurut Anindita dan Riyanti (2016 : 3) Desain adalah suatu perancangan yang melibatkan kreativitas manusia yang bertujuan membuat suatu benda, *system*, dan sejenisnya yang memiliki manfaat bagi umat manusia.

Menurut Supriyono (2010: 136) Desain merupakan *art direction*, yaitu penampilan visual secara menyeluruh dari iklan. Hasil kerja sama antara *art direction* dan *copywriter* (berupa konsep verbal dan visual) dipadukan secara sinergis ke dalam desain melalui proses standar, yaitu membuat sketsa-sketsa kasar, menentukan alternatif desain, hingga *Final Art Work* (FAW).

Berdasarkan uraian diatas, penulis dapat mengambil kesimpulan, desain merupakan sebuah proses pemecahan masalah dalam pembuatan karya agar sesuai dengan fungsi dan tujuan pembuatan suatu karya tanpa menghilangkan unsur seni di dalamnya.

2.1.4. Warna

Menurut Wong dalam Azhari (2017: 501), warna dapat didefinisikan secara objektif atau fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Sedangkan menurut Kusrianto dalam Santosa (2016: 43) warna memiliki sifat dan pengaruh

terhadap psikologi yang berbeda, tergantung dari jenis warna tersebut atau yang dikenal dengan psikologi warna.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut penulis menyimpulkan bahwa warna dapat berpengaruh terhadap psikologi seseorang.

2.1.5. Layout

Menurut Hendratman (2012: 85) *Layout* menurut arti katanya adalah tata letak, *me-layout* adalah usaha menyusun, menata atau memadukan unsur-unsur komunikasi grafis (teks, gambar, tabel dan lain-lain) menjadi media komunikasi visual yang komunikatif, estetik, dan menarik. Menurut Suriyanto (2009: 50) pada dasarnya *layout* dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen – elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa layout adalah tata letak elemen - elemen desain pada media tertentu, untuk menghasilkan karya yang bernilai estetika.

2.1.6. Tipografi

Menurut Sihombing dalam Azhari (2017: 501), tipografi adalah sebuah disiplin ilmu seni suatu pengetahuan mengenai huruf. Sedangkan menurut Rustan dalam Santosa (2016: 43), tipografi adalah sebuah disiplin ilmu yang mempelajari dan berkenaan dengan huruf. Tipografi dalam desain komunikasi visual berperan mengolah huruf-huruf pada karya desain agar dapat membantu

memaksimalkan pemahaman pesan dan menjadi daya tarik dalam desain.

Sedangkan menurut Tinarbuko (2015: 148) tipografi adalah seni memilih dan menata huruf untuk berbagai kepentingan menyampaikan informasi berbentuk pesan sosial ataupun komersil.

Berdasarkan penjelasan kedua ahli diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa tipografi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari, memilih dan menata huruf untuk menyampaikan pesan.

2.2. Penelitian Terdahulu

2.2.1. Tabel Peneliti Terdahulu

No	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Nama Jurnal	Hasil Penelitian
1.	Arief Prabowo dan Mei P. Kurniawan	2012	Perancangan Iklan Layanan Masyarakat “Tertib Lalu Lintas” Berbasis Animasi 2D Sebagai Media Sosialisasi DITLANTAS POLDA DIY	Jurnal DASI Vo.13 No.3 September 2013	Animasi salah satu pokok tetap dalam perancangan sebuah komunikasi visual desain memberi daya tarik bagi masyarakat. Perkembangan iklan yang muncul di indonesia disebabkan berbagai fenomena, tren, dan produk untuk menyelesaikan semua tugas itu mampu menarik banyak orang.

No	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Nama Jurnal	Hasil Penelitian
2.	Agus Setiawan	2015	Strategi Kreatif Iklan Layanan Masyarakat Tinjauan Perancangan ILM Karya Mahasiswa DKV UNDINUS	Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia. Vol.01 No.01 Tahun 2015	Media di tentukan berdasarkan pertimbangan media hebit, efektivitas media, dan biaya relatif. Visualisasi iklan di wujudkan dengan mengembangk an ilustrasi dan menggabungkan gambar, <i>headline</i> , logo, <i>tagline</i> di sertai dengan <i>layout</i> . Media yang di gunakan adalah poster, <i>bilboard</i> , <i>banner</i> , kaos, iklan surat kabar, leafleat, stiker, topi, pin, tote bag, dan gantung kunci. Teknik fotografi di gunakan untuk memperkuat gambar.
3.	William Sia, Maria Nala Damayanti, Jacky Cahyadi	2015	Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Peduli Sampah Baterai	DKV Adi Warna Vol.1 2015	Perlu adanya sebuah solusi kreatif yang mengajak masyarakat untuk berkontribusi dalam gerakan ini. Melalui gerakan ini, masyarakat akan sadar akan hal-hal kecil yang bisa berdampak besar bagi

No	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Nama Jurnal	Hasil Penelitian
					mereka. Keluarga menjadi sasaran jadi perancangan ini. Perancangan desain komunikasi visual berupa kampanye sosial “Peduli Sampah Baterai” mengajak

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian

3.1.1. Tempat Penelitian

Komplek Yayasan IBA Jln Mayor Ruslan 9 Ilir Kec. Ilir
Timur II Kota Palembang

3.2. Jenis Data

3.2.1 Data Primer

Menurut Sugiono (2015: 223) adalah data yang utama dibutuhkan penulis, dimana data ini dapat mendukung penulis untuk berkarya dengan baik, serta mendukung penulis dalam pembuatan tugas akhir ini yaitu Iklan Layanan Masyarakat Buah dan Sayur di SD IBA Palembang agar sesuai dengan penelitian. Data yang penulis dapat berupa informasi melalui wawancara langsung dengan pihak pengelola, dokumentasi foto pendukung pembuatan media promosi, dan informasi lain yang di dapat dari observasi secara langsung.

a. Observasi

Menurut Sugiarto (2015: 88) observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis unsur-unsur yang tampak dalam suatu objek penelitian. Metode ini dilakukan dengan cara pengamatan terhadap ruangan di sekitaran SD IBA Palembang.

Menurut Sugiono, dalam Budiwati (2012: 36), observasi merupakan metode penelitian dimana peneliti mengamati secara langsung obyek penelitian, guna menambah data dan informasi yang diperlukan. Penulis akan melakukan pengamatan di SD IBA Palembang.

b. Wawancara

Menurut Kahija dalam Rokmah dkk (2014: 26) wawancara adalah metode pengumpulan data dimana satu orang menanyakan pertanyaan ke orang lain baik berhadapan langsung *face on face*, berhadapan lewat layar, ataupun berbicara lewat telepon. Kesimpulan yang saya dapat adalah metode wawancara harus dilakukan karna untuk mendapat informasi secara tepat dari orang yang bersangkutan dan mengumpulkan data dengan pertanyaan yang di jawab secara langsung atau tidak langsung. Wawancara telah dilakukan dengan ibu Farida guru di SD IBA yang mengajar kelas 6 di SD tersebut. Rencana selanjutnya penulis akan melakukan wawancara dengan bapak kepala sekolah SD IBA Palembang

3.2.2 Data Skunder

Menurut Subroto (2009: 3) adalah data sekunder yang didapatkan secara tidak langsung bersumber dari buku, jurnal, internet dan informasi lainnya yang berhubungan dengan pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Buah dan Sayur.

a. Studi Pustaka

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. Metode ini akan penulis lakukan dengan pencarian data dari riset dan dari buku serta jurnal yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.

3.3. Teknik Perancangan

3.3.1. Konsep Visual

Konsep yang digunakan penulis dalam memproduksi hasil proyek akhir adalah Iklan Layanan Masyarakat, dimana akan menampilkan berbagai manfaat buah dan sayuran bagi anak, dengan cara memvisualkan iklan tersebut dalam bentuk media cetak.

Menurut Supriyono (2010: 159-164) Iklan yang berhasil menarik perhatian pembaca umumnya memiliki satu elemen yang dominan dan menarik. Elemen-elemen yang kurang penting tidak perlu di tonjolkan atau sebagai penyelekas sehingga secara keseluruhan tampak menyatu, seimbang, dan harmonis.

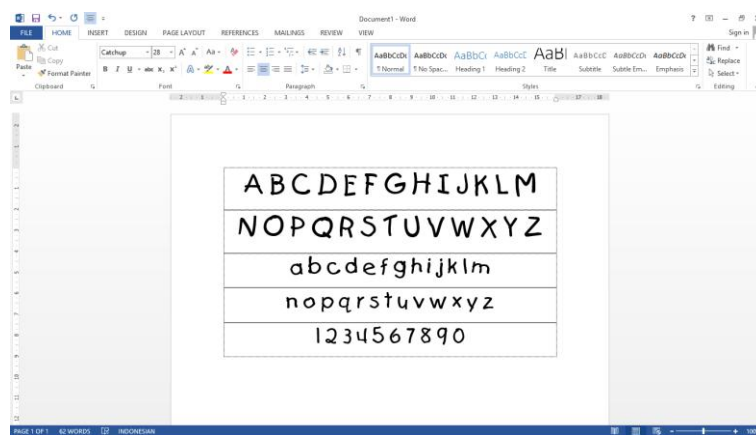
Iklan layanan masyarakat yang akan di cetak yaitu poster, *x-banner*, brosur, kalender, pin, dan gantungan kunci menggunakan acuan dalam menggarap desain tersebut, seperti contoh acuan pada poster :

1. Ukuran huruf untuk poster dibuat besar sehingga terbaca dari jarak yang di perkirakan, jika poster memiliki lebar 30cm maka harus dapat terbaca dari jarak sekitar 3-4,5 meter.
2. *Layout* dibuat *simple*, tidak membingungkan pembaca. Pilih satu elemen kunci (huruf atau ilustrasi) sehingga pembaca dapat dengan cepat menangkap pesan.
3. Masukkan informasi penting yang dibutuhkan pembaca seperti tanggal, jam, tempat, harga tiket, kontak personal, dan sebagainya.
4. Ada satu elemen yang di tonjolkan (paling dominan) baik judul ataupun ilustrasi yang sekilas dapat menarik perhatian.
5. Memuat satu informasi paling penting dan ditonjolkan dengan ukuran, warna, atau *value* (kontras).
6. Memuat unsur seni yang sesuai dengan pesan atau informasi.
7. Huruf dan elemen visual disusun dalam urutan yang logis (dibaca dari kiri ke kanan dan dari atas kebawah).
8. Ilustrasi foto hendaknya dipilih yang tidak lazim (*unusual*) dan bila perlu di *cropping* agar lebih terlihat
9. Huruf untuk poster sebaiknya tebal (*Bold*) dengan warna-warna kontras sehingga terlihat dari kejauhan.

3.3.2. Konsep Huruf

Huruf yang kemungkinan akan penulis gunakan dalam ILM ini yaitu menggunakan huruf *Catchup*. Penggunaan huruf ini

dikarenakan huruf ini terlihat dekoratif atau non formal, namun walaupun begitu huruf ini juga mempunyai tingkat keterbacaan yang cukup baik. Menurut ambrose dalam Ali (2015: 5) karakter huruf *sans serif* yang *rounded* dengan ujung bulat, memiliki kesan santai, nyaman, dan menarik pada visual.



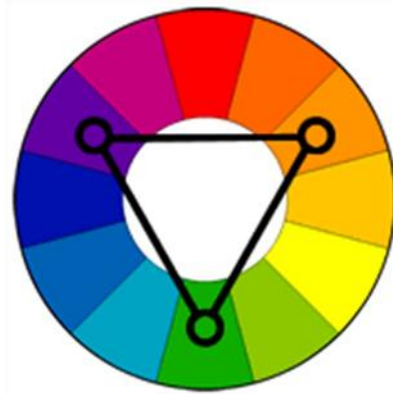
Gambar 3.1. Bentuk Huruf *Catchup*

3.3.3. Konsep Warna

Warna merupakan pelengkap gambar serta mampu mewakili suasana hati dan jiwa, warna terdapat merupakan unsur yang sangat tajam yang mampu menyentuh kepekaan penglihatan, sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, semangat dan lain - lain. Prinsip warna yang di gunakan adalah warna sebagai warna yang hanya digunakan untuk pembeda pada gambar.

Pada perancangan Iklan Layanan Masyarakat ini penulis berencana menggunakan jenis warna *Triadic*. Menurut Nurhadiat

(2010: 32) *Triadic* merupakan kombinasi 3 warna yang relatif berjarak sama pada lingkaran warna, yaitu merah, kuning, dan hijau. Penulis akan menggunakan warna-warna khas dari buah dan sayur.



Gambar 3.2. Warna *Triadic* Pada Roda warna

(<http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-harmonies.htm>)

3.3.4 Alat dan Bahan

Ada beberapa alat dan bahan sekaligus *software* yang akan penulis gunakan sebagai pendukung pembuatan ILM ini, Berikut alat dan bahanya :

1. Alat
 - a. Pensil
 - c. Kertas A4
 - d. *Pen Tablet*
 - e. Laptop
2. *Software*

a. *Adobe Illustrator Cs6*

3. Bahan

- a. Poster media poster akan dibuat dengan menggunakan *Art Paper 150 Gsm* dengan ukuran kertas 29,7 x 42 cm (A3) dan dicetak dengan teknik *digital printing*.
- b. *X-banner* media ini akan diwujudkan dengan menggunakan *MMT fronlite high resolution* dengan ukuran 60 x 160 cm dan dicetak dengan teknik *digital printing*.
- c. Brosur media ini akan diwujudkan dengan menggunakan *Art Paper 210 gr* dengan teknik cetak *offset*.
- d. Kalender media kalender akan dibuat dengan menggunakan *Art Paper 260 gr*, media ini akan dicetak dengan teknik *digital printing*.
- e. Pin media ini akan diwujudkan dengan menggunakan media plastik dilapisi kaleng, dan menggunakan bentuk bulat dengan diameter 5,5 cm, media ini akan dicetak dengan teknik *digital printing*.
- f. Gantungan Kunci media ini akan diwujudkan dengan menggunakan kertas *ink jet* berdiameter 5,5 cm yang dilaminasi *dof* media ini akan dicetak dengan teknik *digital printing*.

3.4. Tahap Pengerjaan

Pengerjaan desain Iklan layanan masyarakat ini penulis melewati beberapa tahapan pengerjaan, antara lain penulis melakukan riset, kemudian membuat perancangan media promosi menentukan konsep visual, konsep warna dan konsep huruf. Setelah itu memasuki tahap pembuatan iklan layanan masyarakat.

Tahap terakhir yaitu pembuatan Iklan layanan masyarakat secara digital sesuai dengan apa yang sudah ada dalam perancangan. Namun nantinya ketika desain yang telah selesai tidak langsung dicetak melainkan akan di revisi terlebih dahulu apakah sudah sesuai dan di setujui. Apabila media promosi tersebut telah sesuai dengan perancangan yang telah di buat dan di setujui aka media promosi tersebut siap dicetak.



Gambar : 3.3. Tahap Pengerjaan Proyek

BAB IV

METODE PENELITIAN

4.1. Lokasi Penelitian

Metode penelitian ini berisikan lokasi tempat penelitian, jenis data dan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan skripsi ini.

4.1.1. Lokasi

Penelitian dilakukan di Jaka Perdana *Wedding Organizer* yang berlokasi di Komplek Istana Madinah Tuna No.14C, Palembang .

4.1.2. Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menyusun segala kegiatan dalam sebuah jadwal penelitian yang berlangsung kurang lebih selama empat bulan mulai dari bulan Oktober 2018 – Januari 2019.

Adapun gambar dari jadwal penelitian yang ada Jaka Perdana *Wedding Organizer* dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Jadwal penelitian

No	Tahapan	Tahun 2018												Tahun 2019			
		Oktober				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Komunikasi																
2	Perencanaan Secara Cepat																
3	Pemodelan perancangan Secara Cepat																

No	Tahapan	Tahun 2018												Tahun 2019			
		Oktober				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
4	Pembentukan prototype																
5	Penyerahan Sistem atau Perangkat Lunak Kepada Pelanggan atau Pengguna pengirim dan Umpan Balik																

4.2. Jenis data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan sebagai jenis data dalam pengumpulan informasi pendukung, jenis data yang digunakan antara lain:

4.2.1. Data Primer

Menurut Riadi (2016:48). Data primer adalah data informasi yang diperoleh tangan pertama yang dikumpulkan secara langsung dari sumbernya. Data primer ini adalah data yang paling asli dalam karakter dan tidak mengalami perlakuan statistik apa pun. Untuk mendapatkan data primer, peneliti harus mengumpulkannya secara langsung melalui teknik observasi, wawancara, diskusi terfokus, dan penyebaran kuesioner.

4.2.2. Data Sekunder

Menurut Riadi (2016:48). Data sekunder adalah informasi tangan kedua yang sudah dikumpulkan oleh beberapa orang

(organisasi) untuk tujuan tertentu dan tersedia untuk berbagai penelitian. Data sekunder tersebut tidak murni dalam karakter dan telah menjalani treatment setidaknya satu kali. Contoh data sekunder adalah data yang diperoleh dari Biro Pusat Statistik (BPS), buku, laporan, jurnal, dan lain-lain.

4.3. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara:

4.3.1. Observasi

Menurut Sutabri (2012:97) merupakan teknik pengumpulan data dengan langsung melihat kegiatan yang dilakukan dengan tim *wedding Organizer*. Dalam metode ini observasi dilakukan dengan cara mengamati langsung objek yang berhubungan dengan Jaka Perdana *Wedding Organizer*.

4.3.2. Wawancara

Menurut Nazir (2014:170), wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanda jawab, sambil bertatap muka antar si pewawancara atau pewawancara. Dalam hal ini penulis melakukan wawancara langsung kepada Bapak Jaka Perdana selaku pemilik dari Jaka Perdana *Wedding Organizer* dengan tujuan untuk mendapatkan informasi tentang permasalahan Jaka Perdana *Wedding Organizer*.

4.3.3. Studi pustaka

Menurut Nazir (2014:79), studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan.

Penulis melakukan Studi Pustaka terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang membantu penulis dalam penelitian ini serta informasi dan teori jurnal yang berhubungan dengan penelitian yang penulis lakukan.

4.3.4. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2013:240) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Dalam hal ini penulis mendapatkan dokumen berupa brosur dan data paket dari vendor dan Jaka Perdana *Wedding Organizer*.

4.4. Jenis Penelitian

Menurut Sugiyono (2015:70) jenis penelitian yang melandaskan terhadap filsafat positivisme, digunakan dalam meneliti terhadap sample. Pengumpulan data dilakukan dengan cara memanfaatkan instrumen penelitian yang dipakai, analisis data yang digunakan bersifat kuantitatif.

4.4.1. Penelitian kualitatif

Menurut Riadi (2016:70), penelitian kualitatif adalah data yang bukan berbentuk angka seperti teks, gambar, narasi, artefak, transkrip dan lain-lain yang diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi, analisis dokumen, dan diskusi terfokus.

4.5. Alat dan Teknik Pengembangan Sistem

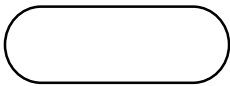

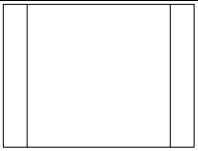

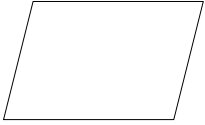

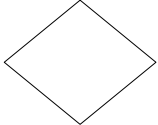
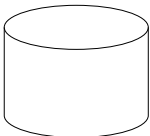
4.5.1. Alat Pengembangan Sistem

4.5.1.1. Model Proses

a. Data Flow Diagram

Menurut Sialagan (2009:6), Bagan alir (*flowchart*) adalah diagram alir yang mempergunakan simbol atau tanda untuk menyelesaikan masalah. Sebuah diagram dengan simbol – simbol grafis yang menyatakan aliran atau proses yang menampilkan langkah – langkah yang disimbolkan dalam bentuk kontak, beserta urutannya. Tabel 4.2 memperlihatkan symbol *flowchart*:

Tabel 4.2. Simbol *Flowchart*

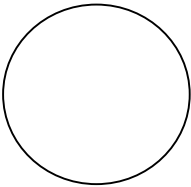
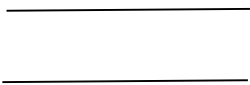
NO	Simbol	Keterangan
1		Terminal yang menandakan awal dan akhir dari suatu aliran.
2		Proses yang dilakukan oleh komputer.
3		Proses yang terdefinisi atau sub program.
4		Persiapan yang digunakan untuk memberi nilai awal suatu besaran.
5		Simbol <i>input</i> / <i>output</i> , menyatakan proses <i>input</i> atau <i>output</i> tanpa tergantung jenis peralatannya.
6		Simbol dokumen, mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui printer).
7		Pengambilan keputusan (<i>decision</i>). Yang digunakan untuk penyelesaian kondisi di dalam program.
8		Menyatakan media penyimpanan drum magnetik.


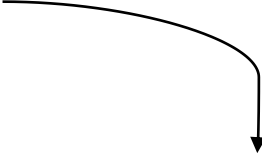
Sumber : Siallagan, 2009:6

b. Data Flow Diagram

Menurut Rosa AS, dan Shalahuddin (2013:74), *Data Flow Diagram (DFD)* atau Diagram Aliran Data (*DAD*) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*). Dengan model ini, data-data yang terlibat pada masing-masing notasi dapat didefinisikan pada suatu *DFD* dapat dilihat pada tabel 4.3 Komponen *Data Flow Diagram (DFD)*:

Tabel 4.3. Komponen *Data Flow Diagram (DFD)*

NO	Notasi	Keterangan
1		Proses, fungsi atau prosedur pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program. Catatan: Nama yang diberikan pada sebuah proses biasanya merupakan kata kerja.
2		<i>File</i> , basis data atau penyimpanan (<i>storage</i>) pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi table – table basis data

NO	Notasi	Keterangan
		<p>yang dibutuhkan, ini juga harus sesuai dengan perancangan pada tabel basis data (<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>, <i>Conceptual Data Model (CMD)</i>, <i>Physical Data Model (PDM)</i>).</p> <p>Catatan:</p> <p>Nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya kata benda.</p>
3		<p>Entitas luar (<i>external entity</i>), masukan (<i>input</i>), keluaran (<i>output</i>) atau orang yang berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan.</p> <p>Catatan:</p> <p>Nama yang digunakan pada masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) biasanya berupa kata benda.</p>
4		<p>Aliran data merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>).</p> <p>Catatan:</p> <p>Nama yang digunakan pada aliran data biasanya berupa kata benda, dapat diawali dengan kata data misalnya “data siswa” atau tanpa kata data misalnya “siswa”.</p>

Sumber : Rosa AS, dan Shalahuddin, 2011


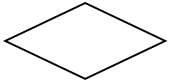
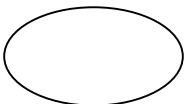

4.5.1.2. Model Data

a. *Entity Relationship Diagram*

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2013:34) Pemodelan awal basis data yang paling banyak digunakan adalah menggunakan *Entity Relationship Diagram (ERD)*, *ERD* dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. *ERD* digunakan untuk pemodelan basis data relasional.

Berdasarkan definisi diatas dapat ditarik kesimpulan *Entity Relationship Diagram (ERD)* adalah diagram yang menggambarkan hubungan antara entitas dengan *attribute* penghubungnya. *Entity Relationship Diagram (ERD)* diperlukan dalam perancangan *file* yang akan digunakan dalam sistem, karena dari *Entity Relationship Diagram (ERD)* dapat diketahui berapa *file* yang digunakan dalam sistem, adapun simbol *Entity Relationship Diagram (ERD)* dapat di lihat pada tabel 4.4 Notasi-notasi *ERD*:

Tabel 4.4. Notasi - Notasi *Entity Relationship Diagram ERD*

No	Notasi	Keterangan
1.		Entitas , adalah suatu obyek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.
2.		Relasi , menunjukkan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda.
3.		Atribut , berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yang berfungsi sebagai <i>key</i> diberigaris bawah).
4.		Garis , sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.

Sumber: Rosa & Salahuddin, 2013

4.5.2. Metode Perancangan Sistem

Pada penelitian ini metode pengembangan sistem menggunakan *prototype* yang terdiri dari tahapan sebagai berikut:

a. Tahapan Komunikasi

Pada penelitian ini dilakukan identifikasi masalah untuk mengetahui masalah yang ada pada Jaka Perdana Wedding Organaizer dengan melakukan Wawancara, observasi, studi pustaka, dan dokumentasi guna membuat sistem yang dibutuhkan.

b. Tahapan Perencanaan Secara Cepat

Pada tahapan ini penulis melakukan pemodelan proses menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*) yang terdiri dari level 0,1, dan ERD (*Entity Realitionsip Diagram*).

c. Pemodelan perancangan Secara Cepat

Pada tahapan ini penulis melakukan perancangan desain untuk membentuk aplikasi secara garis besar berupa tahapan pembentukan *prototype* , yaitu melakukan aktivitas yang mencakup desain antar muka atau tampilan.

d. Pembentukan *Prototype*

Pada tahapan ini penulis melakukan pengkodean yaitu dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *Database* menggunakan *MySQL*.

e. Penyerahan Sistem atau Perangkat Lunak Kepada Pelanggan atau Penggunaan Pengiriman dan Umpan Balik.

Pada tahap ini sistem yang sudah jadi akan diserahkan kepada stakholder untuk mencoba dan mengevaluasi sistem yang sudah dibuat.

4.6. Alat dan Teknik Pengujian

Alat dan Pengujian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan *Blackbox*, dimana menurut Rosa dan Salahuddin (2015: 275), *Blackbox* testing yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian selama kurang lebih 5 bulan mengenai kawasan SD IBA di Kota Palembang dengan hasil proyek *Iklan Layanan Masyarakat*, dapat diambil kesimpulan bahwa di SD IBA tersebut masih kurangnya asupan gizi di SD tersebut, dengan adanya *Iklan Layanan Masyarakat* tersebut agar dapat membantu murid di SD agar lebih mengenal manfaat tentang buah dan sayur, dengan menggunakan media cetak berupa :

1. Poster ini menggunakan *sketch* dan desain yang telah di buat lalu di kombinasikan dengan karakter buah dan sayuran yang di dalam nya terdapat isi berupa informasi tentang manfaat buah dan sayur.
2. *X-Banner* ini menggunakan desain buah yang sama dan di dalam nya sebagian besar diisi oleh buah dan sayur dengan menghilangkan karakternya dan memberikan informasi
3. Kalender ini menggunakan beberapa buah dan karakter yang di dalam nya terdapat informasi berupa tanggal, bulan dan tahun 2019.
4. Brosur ini dibuat menjadi dua bagian dengan satu lipatan dimana terdapat dua sisi yaitu sisi luar dan dalam. Sisi luar menggunakan karakter superhero dan penjelasan manfaat dari

buah, pada sisi dalam terdapat penjelasan dari manfaat sayur dan menggunakan dua karakter.

5. Pin dan Gantungan Kunci dibuat dengan bentuk lingkaran yang diisi dengan gambar-gambar buah dan sayur, pada bagian tangan terdapat selogan.

5.2 Saran

Saran untuk SD IBA Palembang untuk kedepannya adalah:

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pendukung perkembangan Desain Komunikasi Visual di Indonesia Khususnya di kota Palembang.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan untuk penelitian selanjutnya untuk mencapai penelitian yang lebih baik.
- c. Diharapkan akan ada penambahan ruang lingkup dari media promosi yang telah dibuat ini guna mendukung penelitian berikutnya untuk menjadi lebih baik.

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa, Sistem informasi jika perdana wedding organizer ini dapat membantu calon pengantin dalam mengetahui dengan cepat paket apa saja yang ada di Jaka Perdana wedding Organizer serta tidak perlu datang langsung jika ingin melakukan pemesanan paket wedding, dan dapat membantu admin Jaka Perdana Wedding Organizer dalam mengelola data.

6.2. Saran

Adapun saran dari penulis untuk proses pengembangan sistem selanjutnya yaitu:

1. Diperlukan penambahan fitur-fitur atau tool pada Sistem Informasi Jaka Perdana *Wedding Organizer*.
2. Memberikan pelatihan kepada calon admin dan vendor dalam menggunakan sistem ini agar dapat memudahkan dalam menggunakan program ini .

DAFTAR PUSTAKA

- Anindita, Marsha, dan Menul Teguh Riyanti. *Tran Flat Design dalam Desain Komunikasai Visual*. Jurnal Vol.1-No1. 2016.
- Ali, Fauzil, Bahruddin, Muh, Dewanto, Thomas Hanandry. *Perancangan Iklan Kampanye Penghargaan Adiwiyata Kabupaten Gresik Melalui Animation Explainer Sebagai Upaya Meningkatkan Kesadaran Lingkungan Hidup*. INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA. Vol. 4, No.2, Art Nouveau, 2015.
- Azhari, Shofani,Putra , I Dewa Alit Dwija, dan Komariah,Siti Hajar. *Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Pengenalan Masa Pubertas, Menarche Dan Kesehatan Reproduksi Untuk Remaja Perempuan Usia 10-15 Tahun*. Vol. 4 No. 3 ISSN 2355 9349. 2017.
- Budiawati, Hesti. *Implementasi Marketing Mix dan Pengaruhnya Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Pada Produk Unggulan Keripik Pisang Agung di Kabupaten Lumajang*. Jurnal WIGA. Volume 02 Nomor 02. ISSN 2088-0944. 2012.
- Damayanti. *Ilmu dalam Kepustakaan*. Erlangga. Surabaya. 2013.
- Echols, Jhon M, dan Hassan, Shadily. 2012. *Kamus Inggris Indonesia : An English-Indonesia Dictionary*. Jakarta : PT. Gramedia.
- Edi Subroto, D. 2009. *Pengantar Metode Penelitian Linguistik Struktural*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.
- Halim, M Rahadian. 2016. *Perancangan Papan Permainan Tentang Pentingnya Sayuran Berbasis Family Games Sebagai Sarana Pendidikan Anak-anak Usia 6-12 Tahun* . INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA. Vol 5, No.2, Art Nouveau, 2016.
- Hendratman, Hendi. *Dasar-Dasar Keindahan Desain dalam Seni Rupa*. Denpasar : FSRD ISI Denpasar. 2009.
- Kasali, Rhenald. 2010. *Manajemen Periklanan*. Jakarta : Pustaka Grafiti
- Kusrianto, Adi. *Pengantar Desain komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET. 2016.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pemberlajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.

- Nurhadiat, Dedi. Pendidikan Seni Rupa. Jakarta : PT Grasindo. 2010.
- PPPI. “Etika Pariwisata Indonesia” *Persatuan Perusahaan Periklanan Indonesia*. 2009.
- Prabowo,Arief, dan Mei P Kurniawan. *Perancangan Iklan Layanan Masyarakat “Tertib Lalu Lintas” Berbasis Animasi 2D Sebagai Media Sosialisasi DITLANTAS POLDA DIY*. Jurnal Dasi. /vol 13, No.3. 2013.
- Prastowo, A. 2014. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: DIVA Press.
- Rokhmah, Dewi. Dkk. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*. Buku Ajar. Univeristas Jember. Jawa Timur. 2015.
- Santosa, Ngurah Adi. *Kajian Bentuk Dan Unsur Desain Pada Poster WWF “ Be Responsible Out There “*. Vol. IV No. 1 ISSN 2355 6218. 2016.
- Setiawan, Agus. *Strategi Kreatif Iklan Layanan Masyarakat Tinjauan Perancangan ILM Karya Mahasiswa DKV UNDINUS*. Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia. Vol 01, No.01. 2015.
- Sia, William. Dkk. *Perancangn Iklan Layanan Masyarakat Peduli Sampah Baterai*. DKV Adi Warna. Vol 1, No.1. 2015
- Sugiarto,E. *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif Skripsi dan Tesis*. Yogyakarta: Suaka Media. 2015.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*. Bandung: CV Alfabeta. 2015.
- Suriyanto, Rustan. *Layout dan Dasar Penerapannya*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama. 2009.
- Supriyono, Rakhmat. *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*.Yogyakarta: Penerbit Andi. 2010.
- Tinarbulko, Sumbo. *DEKAVE Desain Komunikasi Visual – Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: PT Buku. 2015.
- Yosephine, Aiwan Tania. *Efektifitas Pesan Iklan Televisi Tresemme Menggunakan Customer Response Index (CRI) Pada Perempuan Di Surabaya*. Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Kristen Petra. Surabaya. E-Komunikasi. Vol. 1. No. 02. 2013.