

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN PAKET MULTIMEDIA VIDEO
PEMBELAJARAN SOP CANVASSER XL**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
Dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

Oleh :

Iswanto

NIM 41905120013



Jurusan Desain Grafis dan Multimedia

Dosen Pembimbing :

Lukman Arief, S.Ds

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA**

2013

 <p>UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	<p>LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	
--	---	---

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Iswanto**
Nomor Induk Mahasiswa : **41905120013**
Jurusan / Program Studi : **Desain Produk Grafis dan Multimedia**
Fakultas : **Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 26 Januari 2013

Yang memberikan pernyataan,



Iswanto



LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA
KOMPREHENSIF LOKAL
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA



Semester : Ganjil

Tahun akademik : 2012/2013

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Jurusan Desain Grafis dan Multimedia, Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN PAKET MULTIMEDIA VIDEO
PEMBELAJARAN SOP CANVASSER XL**

Disusun Oleh :

Nama : **Iswanto**
NIM : **41905120013**
Jurusan / Program Studi : **Desain Produk Grafis dan Multimedia**

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 5 Januari 2013.

Pembimbing,

Lukman Arief, S.Ds.

Jakarta, 26 Januari 2013

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir

Zulfikar Sa'ban, S.Pd.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Produk

Hady Soedarwanto ST. Mds

KATA PENGANTAR

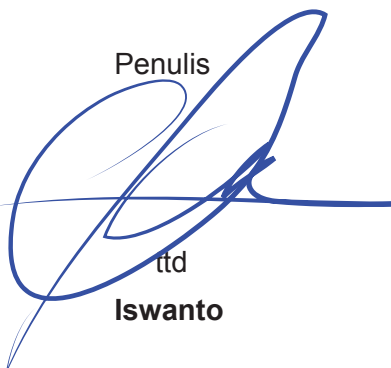
Perusahaan penyedia jasa, seperti jasa telekomunikasi layaknya XL memang sangat perlu memperhatikan semua aspek. Terutama aspek yang berkaitan dengan divisi penjualannya karena itu langsung akan bersinggungan dengan elemen penting dalam kelangsungan perusahaan, naik itu end user maupun para marketing yang merupakan ujung tombak perusahaan dalam hal penjualan produk. Salah satunya adalah canvasser.

Di Indonesia, persaingan yang ketat akan memaksa perusahaan untuk ikut memikirkan semua program yang akan menjadi prosedur dasar seorang Cnavasser dalam bekerja guna mencapai semua target perusahaan yang dibebankan kepadanya. Maka, dibuatlah sebuah buku SOP yang berisi pedoman yang intinya berisikan 'hal yang boleh' dan 'tidak boleh' dilakukan seorang canvasser.

Disini lah peran yang ingin dilakukan penulis. Yaitu membuat buku pedoman itu dengan sebuah buku yang dilengkapi dengan ilustrasi kartun yang menarik dan mudah di pahami dan membuatnya menjadi sebuah video tutorial. Dengan kedua elemen diatas, diharapkan dapat memudahkan canvasser untuk memahami semua pedoman tersebut.

Akhirnya, penulis berharap semoga penulisan Tugas Akhir ini dapat menjadi media untuk menambah lagi wawasan kita semua, dan juga penulis khususnya. Dari buku ini, penulis akhirnya paham bahwa sebuah karya grafis dibuat untuk bagaimana memudahkan sang penerima pesan memahami apa yang dimaksud sang penyampai pesan.

Jakarta, 26 Januari 2013

Penulis

ttd
Iswanto

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Pemilihan Studi	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Masalah	3
1.6 Peluang dan Manfaat	4
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Desain Komunikasi Visual	5
2.2 Ilustrasi	12
2.3 SOP (Standard Operating Procedure)	26
BAB III. KONSEP DAN PERANCANGAN	30
3.1 Konsep Perancangan	30
3.1.1 Buku Ilustrasi	31
3.1.2 Video Learning	39
3.2 Proses Perancangan	50
3.2.1 Buku Ilustrasi	50
3.2.2 Video Learning	54

BAB IV. PENUTUP	59
4.1 Kesimpulan	59
4.2 Saran	59
BAB V. LAMPIRAN	60
5.1 Foto-foto proses shooting video	60
5.2 Pernik pameran	63
DAFTAR PUSTAKA	69

DAFTAR GAMBAR

Gb.1.	Ruang lingkup desain komunikasi visual	7
Gb.2.	Contoh Sketsa	13
Gb.3.	Contoh corak realis dan bukan realis	14
Gb.4.	Contoh gambar hitam putih	15
Gb.5.	Contoh mewarnai dengan cat warna	16
Gb.6.	Contoh mewarnai dengan pensil warna dan contoh komik	17
Gb.7.	Contoh cover Novel	18
Gb.8.	Contoh ilustrasi karya sastra	19
Gb.9.	Contoh lukisan realis	20
Gb.10.	Contoh karikatur	21
Gb.11.	Contoh gambar kartun	22
Gb.12.	Contoh gambar dekoratif	23
Gb.13.	Contoh gambar anatomi manusia	24
Gb.14.	Contoh gambar binatang dan gambar tumbuhan	25
Gb.15.	Contoh gambar komik Benny and Mice	35
Gb.16.	Contoh Screen Shoot Sinetron Indonesia	42
Gb.17.	Proses Observasi dan Studi karakter	50
Gb.18.	Proses ilustrasi dan colouring	51
Gb.19.	Proses lay out ilustrasi	52
Gb.20.	Proses pembuatan cover buku	53
Gb.21.	Proses story board	54
Gb.22.	Proses Sinopsis	55
Gb.23.	Proses pencarian talent/karakter	56
Gb.24.	Proses setting lokasi	57
Gb.25.	Proses packaging DVD	58
Gb.26.	Foto-foto proses shooting video	60
Gb.27.	Dokumentasi Pameran di Universitas Mercu Buana	63