



PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF COMPANY PROFILE

PT. BARDIE PURITAMA

Skripsi Aplikatif

Disusun Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar

Sarjana Strata 1 (S1) Ilmu Komunikasi

Disusun Oleh :

Hariyoko Imam Wahyudi

44409010070

Visual and Art Communication

**UNIVERSITAS MERCU BUANA
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
JAKARTA**

2013



FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI APLIKATIF

Nama : Hariyoko Imam Wahyudi
NIM : 44409010070
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Program Studi : Visual and Art Communication
Judul Skripsi Aplikatif : Perancangan Media Interaktif Company Profile PT. Bardie Puritama

Mengetahui,

Pembimbing I

(Sunarwati, S.Sn. M.Si)

Pembimbing II

(Agus Nursidhi, S.Pd)



FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA

TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI APLIKATIF

Nama : Hariyoko Imam Wahyudi
NIM : 44409010070
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Program Studi : Visual and Art Communication
Judul Skripsi Aplikatif : Perancangan Media Interaktif Company Profile PT. Bardie Puritama

Jakarta,

1. Ketua Sidang
Dr. A. Mulyana, M.Si

2. Penguji Ahli
Drs. Dadan Iskandar, M.Si

3. Pembimbing I
Sunarwati. S.Sn. M.Si

4. Pembimbing II
Agus Nursidhi, S.Pd



FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA

PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI APLIKATIF

Nama : Hariyoko Imam Wahyudi
NIM : 44409010070
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Program Studi : Visual and Art Communication
Judul Skripsi Aplikatif : Perancangan Media Interaktif Company Profile PT. Bardie Puritama

Jakarta,

Disetujui dan diterima oleh:

Pembimbing I

Sunarwati, S.Sn. M.Si

Pembimbing II

Agus Nursilhi, S.Pd

Mengetahui,

Dekan Fakultas

Ilmu Komunikasi

Dr. Agustina Zubair, M.Si

Ketua Bidang Studi

Visual and Art Communication

Dr. A. Mulyana, M.Si

KATA PENGANTAR

Segala Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan hidayahnya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi ini dengan baik. Laporan skripsi ini disusun dengan judul ” **Perancangan Media Interaktif Company Profile PT. Bardie Puritama** ”.

Didalam penyusunan Skripsi Aplikatif ini, penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan Sripsi Aplikatif ini.

Disamping itu penulis juga tidak lupa mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu serta memberikan dukungan kepada penulis, terutama kepada :

1. Ibu Sunarwati, S.Sn. M,Si, Selaku dosen Pembimbing I.
2. Bapak Agus Nursidhi, S.Pd, Selaku dosen Pembimbing II.
3. Bapak Drs. Dadan Iskandar, M.Si selaku penguji ahli, terima kasih atas kebaikan Bapak dan pemberian saran dan kritik dari bapak, semoga itu semua menjadi langkah saya untuk kedepan.
4. Bapak Dr. Ahmad Mulyana, M.Si sebagai Ketua Jurusan Visual and Art Communication.
5. Ibu Dr. Agustina Zubair, M.Si selaku Dekan FIKOM Universitas Mercu Buana.
6. Bapak A. Rahman, M.si sebagai Wakil Dekan FIKOM Universitas Mercu Buana.
7. Kepada Kedua Orang tua penulis Bapak Suyatno dan Ibu Nanih Maryanah yang telah memberikan bantuan dan dukungannya dalam moril maupun materil. Semoga di berikan

kesehatan oleh Allah SWT.

8. Serta saudara/i kandung penulis Kiki Septiani I W dan Bagus Hari Santoso yang telah memberikan bantuan dan dukungannya dalam moril maupun materil.
9. Seluruh Dosen pengajar KOMVIS dari semester satu hingga semester akhir yang telah memberikan ilmu yang sangat berharga bagi penulis.
10. Para staff TU FIKOM, ba Lila, ba Pipit, dan yang lainnya, yang selalu membantu penulis dalam pembuatan surat – surat keperluan selama penulis masih menjadi mahasiswa.
11. Seluruh jajaran Direksi, Staff, dan Karyawan PT BARDIE PURITAMA yang telah ikut membantu memberikan informasi dan kesempatan kepada penulis untuk mengangkat tema karya Sekripsi Aplikatif ini.
12. Kepada Riyuka, dan Bayu atas bantuannya pada saat pengumpulan data. Semoga sehat dan sukses selalu.
13. Kepada Deden atas bantuannya pada saat memberikan tutorial Flash. Semoga sukses selalu.
14. Kepada Intan nata atas bantuannya pada saat pengetikan. Semoga kuliahnya lancar selalu.
15. Kepada seluruh teman teman angkatan 2009 Visual Communication atas kerja samanya selama ini. Semoga kesuksesan selalu menghampiri kita dimanapun berada.
16. Untuk kakak – kakak senior Viacom 2005 – 2008 terima kasih banyak, telah membantu mengajarkan sesuatu hal dari yang belum bisa menjadi bisa.
17. Kepada Keluarga Besar Visual Communication yang lain yang tidak bisa di sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan, semangat, motivasi, dalam menyelesaikan Skripsi Aplikatif ini.
18. Kepada sahabat KFC (Komvis Futsal Club), yang selalu bersemangat dalam berolahraga sehingga menambah kebugaran penulis.

19. Kepada sahabat PES yaitu ridho, aksin, sinyo, riyuka, ragil, rusdi, tomi, indra, eman, prisma, petonk yang selalu meluangkan waktu pada saat penulis jenuh.
20. Kepada teman – teman Broadcast frinskiki, lia, ayu, sinta dan lain lain yang pernah bekerja sama dengan penulis, semoga selalu sukses dimanapun kaki berpijak.
21. Kepada teman – teman Jogja ogi, bimo, yopi, ican, icacil, sigit, dendi dan lain lain yang pernah bekerja sama dengan penulis, semoga selalu sukses dimanapun kaki berpijak.
22. Serta kepada Ican, nurul, intan, gobeng, petong, prisma, erick, migel, july, bary, zakia, boim, caca, aris yang pernah mendampingi penulis pada saat membuat media pendukung.

Demikian kata pengantar penulis, dengan harapan, Skripsi ini berguna untuk semua, akhir kata saya ucapkan Wabillahi Taufik Wal Hidayah Wasallamualaikum Wr.Wb.

Wasalam,



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Hariyoko Imam Wahyudi

DAFTAR ISI

Daftar Isi.....	i
Daftar Gambar.....	iv
Lampiran.....	vi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	
1	
1.2 Identifikasi masalah.....	8
1.3 Rumusan Masalah.....	9
1.4 Batasan masalah.....	9
1.5 Tujuan Perancangan.....	10

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Komunikasi.....	
11	
2.1.1 Komponen Komunikasi.....	12
2.1.2 Macam-macam Komunikasi.....	13
2.2 Komunikasi Visual.....	14
2.2.1 Fungsi Komunikasi Visual.....	
14	
2.2.2 Elemen-Elemen Komunikasi Visual.....	16
2.3 Genealogi Dunia yang Dilipat.....	22
2.4 Multimedia.....	23
2.4.1 Website Atau Situs.....	24
2.4.2 Media Interaktif.....	24
2.5 Aspek Visual.....	30
2.6 Company Profile.....	35
2.7 Gambaran Khusus.....	40
2.7.1 Tntang Perusahaan.....	40
2.7.2 Visi dan Misi.....	41

2.7.3 Logo.....	42
-----------------	----

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Tujuan Komunikasi.....	43
3.2 Strategi.....	43
3.2.1 Strategi Komunikasi.....	44
3.2.2 Strategi Produk/ Jasa.....	46
3.2.3 Diferensiasi Produk.....	47
3.2.4 Target Konsumen.....	48
3.2.5 Pesan Utama.....	49
3.2.6 Materi Pesan.....	50
3.2.7 Sitemap.....	51
3.3 Strategi Media.....	51
3.4 Konsep Multimedia.....	53
3.5 Program Kreatif.....	54
3.5.1 Program kreatif Media Interaktif.....	54
3.5.2 Program kreatif Media Pendukung.....	55
3.6 Strategi Kreatif.....	55
3.7 Analisa SWOT.....	55
3.8 Konsep Visual.....	56
3.8.1 Format Desain.....	57
3.8.2 Layout Visual.....	57
3.8.3 Tipografi.....	58
3.8.4 Ilustrasi/ Fotografi.....	59
3.8.5 Warna.....	59
3.9 Konsep Multimedia Interaktif.....	60
3.9.1 <i>Video</i>	60
3.9.2 <i>Animated Profile</i>	60
3.9.3 <i>Sound</i>	60
3.9.4 <i>User Control</i>	60

3.9.5 Peroses Perancangan.....	60
3.9.6 Rencana Anggaran Biaya.....	63
3.9.7 Storyboard.....	64
3.9.8 Storyline.....	67

BAB IV Konsep Desain dan Perancangan

4.1 Strategi dan Konsep Desain.....	71
4.1.1 Strategi Visual.....	71
4.1.2 Pemetaan Masalah.....	72
4.1.3 Aspek Teknis.....	72
4.2 Proses Analisa Produksi Media	73
4.2.1 Pra Produksi.....	73
4.2.2 Produksi.....	74
4.2.3 Pasca Produksi.....	74
4.3 Proses Teknis Produksi Media	74
4.3.1 Media Utama Media Interaktif.....	75
4.3.1.1 Software.....	75
4.4 Proses Finishing Media	77
4.4.1 Media Utama.....	77
4.4.2 Media Pendukung.....	81

BAB V Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan.....	88
5.2 Saran.....	88

DAFTAR PUSTAKA.....	90
---------------------	----

DATA DIRI

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. <i>Graphic Standar Manual 2011</i>	7
Gambar 1.2. <i>Brosur</i>	7
Gambar 2.8.3. <i>Logo</i>	42
Gambar 3.9.7. <i>Storyboard Opening</i>	67
Gambar 3.9.7. <i>Storyline Home</i>	67
Gambar 3.9.7. <i>Storyline Company Profile</i>	68
Gambar 3.9.7. <i>Storyline Visi and Misi</i>	68
Gambar 3.9.7. <i>Storyline Product and Service</i>	69
Gambar 3.9.7. <i>Storyline Contact Us</i>	69
Gambar 3.9.7. <i>Storyline Our Client</i>	70
Gambar 3.9.7. <i>Storyline Gallery</i>	70
Gambar IV.1. <i>Screenshot Adobe Illustrator</i>	75
Gambar IV.2. <i>Screenshot Adobe Photoshop</i>	76
Gambar IV.3. <i>Screenshot Adobe Flash</i>	77
Gambar IV.4. <i>Screenshot Opening</i>	77
Gambar IV.5. <i>Screenshot Layout Home</i>	78
Gambar IV.6. <i>Screenshot Company Profile</i>	79
Gambar IV.7. <i>Screenshot Contact Us</i>	79
Gambar IV.8. <i>Screenshot Prduct and Service</i>	80
Gambar IV.9. <i>Screenshot Gallery</i>	80

Gambar IV.10. <i>Screenshot Our Client</i>	81
Gambar IV.11. <i>Label CD</i>	82
Gambar IV.12. <i>Cover CD</i>	83
Gambar IV.13. <i>Mouse Pad</i>	83
Gambar IV.14. <i>Pin</i>	84
Gambar IV.15. <i>Stiker</i>	85
Gambar IV.16. <i>T-Shirt</i>	85
Gambar IV.17. <i>Mug</i>	86
Gambar IV.18. <i>Paper Bag</i>	87
Tabel 2.1. Korelasi secara umum dan secara psikologis Antara warna dan manusia	31
Tabel 3.1. Sitemap.....	51
Tabel 3.7. Analisan SWOT	56
Tabel 3.9.6. Proses Perancangan Kegiatan Perancangan Skripsi Aplikatif.....	63
Tabel 3.9.7. Rencana Anggaran Biaya.....	63