



**PERANCANGAN SETTING EVENT LOMBA  
HARI ANAK NASIONAL UNTUK  
PT. AQUA GOLDEN MISSISSIPPI Tbk**

**Skripsi Aplikatif**

**Disusun untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar  
Sarjana Strata 1 (S1) Ilmu Komunikasi**

**Disusun oleh :**

**Heny Prihatini**

**44409010025**

**Visual and Art Communication**

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**JAKARTA**

**2013**



UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

**LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI APLIKATIF**

Nama : Heny Prihatini  
NIM : 44409010025  
Bidang Studi : Visual and Art Communication  
Judul Skripsi Aplikatif : Perancangan Setting Event Lomba Hari Anak  
Nasional Untuk PT. Aqua Golden Mississippi Tbk

Menyetujui,

Pembimbing I

(Dr. Ahmad Mulyana, M.Si)

Pembimbing II

(Rommy Budiman S. S.T, M.M)



UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

**LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI APLIKATIF**

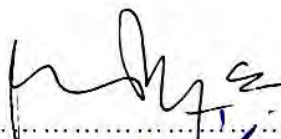
Nama : Heny Prihatini  
NIM : 44409010025  
Bidang Studi : Visual and Art Communication  
Judul Skripsi Aplikatif : Perancangan Setting Event Lomba Hari Anak  
Nasional Untuk PT. Aqua Golden Mississippi Tbk

Jakarta, Oktober 2013

1. Ketua Sidang  
Drs. Dadan Iskandar, M.Si
2. Penguji Ahli  
Sunarwati, S.Sn, M.Si
3. Pembimbing I  
Dr. Ahmad Mulyana, M.Si
4. Pembimbing II  
Rommy Budiman S. S.T, M.M

  
(.....)

  
(.....)

  
(.....)

  
(.....)



FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS MERCU BUANA

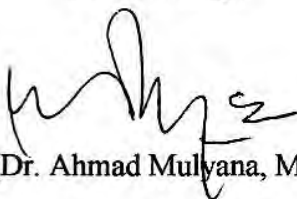
**LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI APLIKATIF**

Nama : Heny Prihatini  
NIM : 44409010025  
Bidang Studi : Visual and Art Communication  
Judul Skripsi Aplikatif : Perancangan Setting Event Lomba Hari Anak  
Nasional Untuk PT. Aqua Golden Mississippi Tbk

Jakarta, Oktober 2013

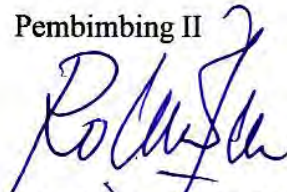
Disetujui dan Diterima Oleh,

Pembimbing I



(Dr. Ahmad Mulyana, M.Si)

Pembimbing II



(Rommy Budiman S. S.T, M.M)

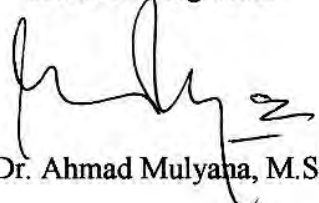
Mengetahui,

Dekan Fikom UMB



(Dr. Agustina Zubair, M.Si)

Ketua Bidang Studi



(Dr. Ahmad Mulyana, M.Si)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan karunia-Nya kepada Penulis, sehingga Penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi Aplikatif ini dengan baik. Skripsi Aplikatif ini disusun dengan judul **“Perancangan Setting Event Lomba Hari Anak Nasional untuk PT. Aqua Golden Mississpi Tbk”**.

Didalam penyusunan Skripsi Aplikatif ini, penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan Skripsi 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. Bapak Dr. Ahmad Mulyana, M.Si selaku pembimbing pertama dan Ketua Bidang Studi jurusan Visual and Art Communication. Terima kasih atas bimbingan dan waktunya selama masa perkuliahan.
2. Bapak Rommy Budiman S. S.T, M.M selaku pembimbing kedua. Terima kasih atas bimbingan, kritik dan sarannya terhadap Skripsi Aplikatif penulis.
3. Bapak Drs. Dadan Iskandar, M.Si selaku ketua sidang dan Sekretaris Bidang Studi jurusan Visual and Art Communication. Terima kasih atas waktu dan pemberian sarannya.

4. Ibu Sunarwati, S.Sn, M.Si, selaku penguji ahli. Terima kasih atas kritik dan sarannya serta bimbingannya selama ini.
5. Ibu Dr. Agustina Zubair, M.Si selaku Dekan Fikom Universitas Mercu Buana. Terima kasih telah memimpin Fakultas Ilmu Komunikasi menjadi lebih baik hingga saat ini.
6. Bapak A. Rahman H. I., M.Si selaku Wakil Dekan Fikom Universitas Mercu Buana.
7. Seluruh Dosen pengajar Visual and Art Communication dari semester satu dan semester akhir yang telah memberikan ilmu yang sangat berharga bagi penulis.
8. Para Staff TU Fikom Mbak Lila, Mbak Pipit, Mas Hartoyo dan yang lainnya, yang selalu membantu penulis dalam pembuatan surat-surat keperluan selama penulis menjadi mahasiswa.
9. Kedua orang tua penulis Bapak Adung dan Ibu Siti Kosingatun yang telah memberikan semangat dan dukungan yang besar baik dalam bentuk materil, moral, maupun spiritual sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi Aplikatif ini dengan baik dan tepat waktu. Semoga selalu diberikan kesehatan oleh Allah SWT.
10. Serta Kakak dan Adik Penulis Andry Fitriyandi dan Aldy Novian Nur yang telah memberikan dukungannya.

11. Seluruh keluarga Visual and Art Communication khususnya angkatan 2009 terima kasih atas kritik, saran, semangat, bantuan dan dukungan yang diberikan dalam menyelesaikan Skripsi Aplikatif ini.
  12. Kepada teman-teman Batang Crew Harvina, Lery, Jakiah, Tia, Ayu L, Mira, Arif D P , Febi Fajri, Fauzy, Indra P, Rian, Deden, Lody terima kasih atas dukungannya dan sudah menjadi teman terbaik dari semester satu sampai sekarang.
  13. Untuk Juniar Lukman Nur Rohim, terima kasih sudah menemani disaat membutuhkan bantuan dan selalu memberikan semangat serta dukungannya saat mengerjakan Skripsi Aplikatif ini sehingga dapat selesai tepat waktu. Thank you so much dear.
  14. Kepada Boim yang sudah membantu dalam pembuatan Skripsi Aplikatif ini dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih atas bantuannya baik secara langsung maupun tidak langsung.
- Penulis menyadari bahwa dalam perancangan Skripsi Aplikatif ini masih banyak terdapat kekurangan dan jauh dari sempurna. Penulis berharap Skripsi Aplikatif ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membaca.

Jakarta, Oktober 2013

Heny Prihatini

## DAFTAR ISI

<b>Lembar Persetujuan Skripsi Aplikatif .....</b>	<b>i</b>
<b>Lembar Tanda Lulus Sidang Skripsi Aplikatif.....</b>	<b>ii</b>
<b>Lembar Pengesahan Perbaikan Skripsi Aplikatif .....</b>	<b>iii</b>
<b>Kata Pengantar .....</b>	<b>iv</b>
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>vii</b>
<b>Daftar Gambar dan Ilustrasi .....</b>	<b>x</b>
<b>Daftar Tabel .....</b>	<b>xii</b>
<b>Daftar Grafik.....</b>	<b>xiii</b>
<b>Abstraksi.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Rumusan Masalah .....	4
1.4 Pembatasan Masalah .....	4
1.5 Tujuan Perancangan .....	5
1.6 Manfaat Perancangan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Komunikasi .....	6
2.2 Tujuan Komunikasi .....	7
2.3 Implikasi Penyandian ( <i>Encoding</i> ) .....	9
2.4 Proses Komunikasi .....	10
2.5 Pengertian Perancangan .....	12
2.6 Event.....	13



2.6.1 Pengertian Event .....	13
2.6.2 Perancangan Sebuah Event .....	13
2.6.3 Sarana Pendukung .....	14
2.6.4 Pengertian Event Organizer .....	15
2.6.5 Jenis-jenis Event Organizer.....	15
2.7 Komunikasi Visual .....	16
2.7.1 Prinsip Desain Komunikasi Visual .....	17
2.7.2 Komponen Desain Grafis .....	18
2.7.3 Fungsi Komunikasi Visual.....	32
2.7.4 Elemen-elemen Komunikasi Visual.....	34
2.8 Profil Perusahaan PT. Aqua Golden Mississippi Tbk.....	41
2.8.1 Visi dan Misi Perusahaan.....	41
2.8.2 Struktur Organisasi.....	42
2.8.3 Analisis SWOT Perusahaan .....	43
<b>BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN.....</b>	<b>46</b>
3.1 Tujuan Komunikasi .....	46
3.2 Strategi.....	46
3.2.1 Strategi Komunikasi.....	47
3.2.2 Konsep Dasar .....	48
3.2.3 Strategi Pendekatan .....	49
3.2.4 Sifat Pesan .....	49
3.2.5 Segmentasi Audience .....	50
3.3 Strategi Kreatif .....	50
3.3.1 Pendekatan Visual .....	52
3.3.2 Strategi media.....	54
3.3.3 Pemilihan Media .....	54

3.4 Konsep Perancangan .....	57
3.5 Program Kreatif.....	58
3.6 Analisa SWOT .....	58
3.7 Konsep Visual .....	60
3.7.1 Format Desain .....	60
3.7.2 Layout Visual .....	61
3.7.3 Tipografi.....	61
3.7.4 Ilustrasi .....	62
3.7.5 Warna .....	62
3.8 Proses Perancangan .....	64
3.8.1 Jadwal Pembuatan Media.....	67
3.8.2 Rundown Acara Event .....	68
3.8.3 Biaya Kreatif .....	68
3.8.4 Struktur Organisasi Ruang .....	71
3.8.5 Layout Ruang .....	72
3.9 Gaya dan Kesan.....	73
<b>BAB IV TEKNIS PERANCANGAN.....</b>	<b>74</b>
4.1 Konsep Media.....	74
4.2 Penggunaan Software .....	74
4.3 Pengenalan Software Blender .....	76
4.4 Proses Perancangan Media Utama .....	84
4.5 Media Pendukung.....	92
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>106</b>
5.1 Kesimpulan.....	106
5.2 Saran.....	107

**DAFTAR PUSTAKA..... 109**

**DATA PRIBADI**

**LAMPIRAN**



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## Daftar Gambar dan Ilustrasi

Gambar II. 2.1 Kombinasi Garis Horizontal dan Vertikal.....	20
Gambar II. 2.2 Kombinasi Garis Diagonal .....	21
Gambar II 2.3 Kombinasi Garis Kurva.....	21
Gambar II 2.4 Pengulangan.....	22
Gambar II 2.5 Pancaran.....	22
Gambar II 2.6 Bentuk 2 dimensi (dwimatra) .....	23
Gambar II 2.7 Bentuk 3 dimensi (trimatra).....	23
Gambar II 2.8 Lingkaran Warna .....	25
Gambar II 2.9 Gambar Tangan .....	27
Gambar II 2.10 Vector & Bitmap .....	27
Gambar III 3.1 Logo Hari Anak Nasional 2014 .....	52
Gambar III 3.2 Icon Lomba Menggambar Hari Anak Nasional .....	52
Gambar III 3.3 Slogan Event Lomba Menggambar Hari Anak Nasional.....	53
Gambar III 3.4 Background .....	53
Gambar III 3.5 Denah Event.....	55
Gambar III 3.6 Layout Ruang.....	72
Gambar IV 4.1 Screenshot Blender 2.4.9 .....	75
Gambar IV 4.2 Screenshot Adobe Illustrator.....	75
Gambar IV 4.3 Screenshot Adobe Photoshop.....	76
Gambar IV 4.4 Proses Perancangan Area Lomba.....	84
Gambar IV 4.5 Area Lomba Sesudah di render.....	84
Gambar IV 4.6 Proses Perancangan Panggung.....	85
Gambar IV 4.7 Panggung sesudah di render.....	85
Gambar IV 4.8 Proses Perancangan Stand Penukaran Kupon.....	86
Gambar IV 4.9 Stand Penukaran Kupon sesudah di render.....	86

Gambar IV 4.10 Perancangan Stand Panitia .....	87
Gambar IV 4.11 Stand Panitia sesudah di render .....	87
Gambar IV 4.12 Proses Perancangan Tampak Keseluruhan .....	88
Gambar IV 4.13 Perancangan Tampak sesudah dirender .....	88
Gambar IV 4.14 Tampak Keseluruhan 1 .....	89
Gambar IV 4.15 Tampak Keseluruhan 2 .....	89
Gambar IV 4.16 Tampak Depan .....	90
Gambar IV 4.17 Tampak Samping 1 .....	90
Gambar IV 4.18 Tampak Samping 2 .....	91
Gambar IV 4.19 Tampak Atas .....	91
Gambar IV 4.20 Poster .....	93
Gambar IV 4.21 Flyer .....	94
Gambar IV 4.22 Spanduk .....	95
Gambar IV 4.23 Umbul-umbul .....	96
Gambar IV 4.24 X-Banner .....	97
Gambar IV 4.25 Flag Chain .....	98
Gambar IV 4.26 Stiker .....	99
Gambar IV 4.27 Pin .....	100
Gambar IV 4.28 Paper Bag .....	101
Gambar IV 4.29 Name Tag .....	102
Gambar IV 4.30 Tiket Masuk .....	103
Gambar IV 4.31 Tempat Minum .....	104
Gambar IV 4.32 T-Shirt .....	105

## Daftar Tabel

Tabel II 2.1 Garis Secara Orientasi.....	20
Tabel III 3.1 Jadwal Pembuatan Media.....	67
Tabel III 3.2 Rundown Acara Event .....	68



## Daftar Grafik

Grafik II 2.1 Struktur Organisasi PT. Aqua Golden Mississippi Tbk.....	42
Grafik III 3.1 Struktur Organisasi Ruang .....	71

