

**LAPORAN KULIAH KERJA MEDIA**  
**PERAN DESAINER GRAFIS DALAM MERANCANG**  
**MEDIA PROMO DI HOOFDAWSM**



Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar

Ahli Madya Bidang Komunikasi Terapan

**PROGRAM DIPLOMA III KOMUNIKASI TERAPAN**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK**  
**UNIVERSITAS SEBELAS MARET**  
**SURAKARTA**  
**2016**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Tugas Akhir Berjudul :

**PERAN DESAINER GRAFIS DALAM MERANCANG  
MEDIA PROMO DI HOOFDAWSM**

Disusun Oleh :

Aziz Ardi Wiranata


D1313019

Disetujui Untuk Dipertahankan di hadapan Tim Penguji  
Pada Program Studi Diploma III Komunikasi Terapan  
Fakultas Ilmu Sosial dan Politik  
Universitas Sebelas Maret Surakarta

Surakarta, 10 Januari 2017

Menyetujui,

Dosen Pembimbing



Ina Primasari, S.I.Kom

**PENGESAHAN**

**PERAN DESAINER GRAFIS DALAM MERANCANG  
MEDIA PROMO DI HOOFDAWSM**

Disusun Oleh :



Aziz Ardi Wiranata

D1313019

Telah diuji dan disahkan oleh Tim Penguji  
Pada Program Studi Diploma III Komunikasi Terapan  
Fakultas Ilmu Sosial dan Politik  
Universitas Sebelas Maret Surakarta

Pada Hari : Selasa

Tanggal : 24 Januari 2017

Tim Penguji	Nama	Tanda tangan
1. Penguji 1	<u>Vivin Sulistyowati SE,MM</u> NIK. 1980041920130201	
2. Penguji 2	Ina Primasari S.I.Kom	

Mengetahui,

Dekan,



Prof. Drs Ismi Dwi Astuti N., M.Si

NIK. 196108251986012001

## PERNYATAAN

Nama : Aziz Ardi Wiranata

NIM : D1313019

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir berjudul “PERAN DESAINER GRAFIS DALAM MERANCANG PROMO DI HOOFDAWSM” adalah betul-betul karya sendiri, hal-hal yang bukan karya saya, dalam tugas akhir tersebut diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan tugas akhir dan gelar yang saya peroleh dari tugas akhir tersebut.

Surakarta, 10 Januari 2017

at Pernyataan,  
  
Aziz Ardi Wiranata



## MOTO

“Cinta ibu adalah bahan bakar yang membuat seorang manusia normal mampu melakukan hal yang luar biasa.”

**(Marion C. Garetty)**

“Barang siapa memperbaiki hubungannya dengan Allah SWT, niscaya Allah SWT akan memperbaiki hubungannya dengan sesama manusia.”

**(Sufyan bin Uyainah)**

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmu lah hendaknya kamu berharap.”

**(Q.S. Al – Insyira : 6-8)**

“... Niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.”

**(Q.S. Al – Mujadilah : 11)**

## PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan baik.
2. Kedua orang tua dan kakak juga adik penulis, yang telah merawat, mendidik, membimbing serta member pelajaran dan pengalaman yang mungkin tidak didapatkan penulis di bangku sekolah sampai perkuliahan hingga sampai saat ini tanpa merasa lelah, kakak-kakak yang senantiasa menghibur, tidak lupa keluarga besar yang sering member masukan, teruntuk orang yang saya sayangi Dewi Setyowati Eka Saputri yang selalu men *support* sehingga tugas akhir ini dapat selesai.
3. Seluruh Dosen D3 Komunikasi Terapan yang member pelajaran berharga kepada penulis ketika perkuliahan.
4. Dosen Pembimbing dan dosen Penguji yang bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing penulis menyelesaikan tugas akhir.
5. Seluruh karyawan Hoofdawsm, terutama pembimbing penulis ketika menjalani proses KKM selaku *Desainer Grafis*
6. Seluruh teman-teman Periklanan A dan B 2013 FISIP UNS yang sering meluangkan waktu untuk belajar bersama dan saling membagi ilmu.



## KATA PENGANTAR


Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan Rahmat serta Karunia-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan Kuliah Kerja Media di Hoofdawsm divisi Desainer promo dengan lancar, hingga akhirnya laporan ini dapat selesai dengan tepat waktunya, sebagai mana telah diwajibkan sebagai syarat untuk Tugas Akhir (TA).

Penulis menyadari dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih atas segala bimbingan, pengertian serta bantuan yang telah diberikan. Pada kesempatan ini, rasa terima kasih yang sangat tulus akan penulis sampaikan kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ismi Dwi Astuti N., M.Si, selaku Dekan FISIP, Universitas Sebelas Maret.
2. Bp. Mahfud Anshori, S.Sos., M.Si, selaku ketua Program Diploma III Komunikasi Terapan Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Sebelas Maret.
3. Bp. Drs. Surisno Satrijo Utomo, M.Si, selaku pembimbing akademik.
4. Ibu Vivivn Sulistyowati, SE, MM, selaku penguji Tugas Akhir.
5. Ibu Ina Primasari. S.I.Kom, selaku pembimbing Tugas Akhir.
6. Bp. Dwi Nurrahman, selaku direktur utama Hoofdawsm.
7. Seluruh Karyawan di Hoofdawsm.
8. Bapak dan ibu, kakak juga adik penulis.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini, masih banyak sekali kekurangan. Penulis berharap apa yang telah penulis kerjakan masih akan diteruskan, diperbaiki dan dikembangkan dimasa yang akan datang. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca sekalian dan dapat dipergunakan dengan sebaik-baiknya, Amin.

Surakarta, 10 Januari 2017

  
**Aziz Ardi Wiranata**

## ABSTRAK

### Peran Desainer Grafis Dalam Merancang Media Promo di Hoofdawsm

**Latar belakang:** Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan karya seni dan juga fashion. Desain grafis dapat merujuk pada proses pembuatan, metode merancang, produk yang dihasilkan oleh rancangan, ataupun desain yang digunakan. Pada saat ini, penerapan kreasi desain grafis dalam segala bidang usaha sangat dibutuhkan. Hal itu dapat dibuktikan dengan banyaknya bidang usaha yang memanfaatkan keahlian desainer grafis. Kebutuhan desain promosi yang sekarang semakin marak di dunia usaha membuat desainer grafis dituntut untuk bisa mengembangkan diri dalam membuat sebuah produk yang bisa menarik minat masyarakat. Banyak sekali model desain yang harus di siapkan oleh desainer grafis dalam membuat sebuah desain.

**Tujuan:** Mengetahui peran desain grafis dalam industry kreatif khususnya dibidang fashion dan untuk mengetahui sistematika cara kerja di dunia industry kreatif khususnya di bidang fashion.

**Metode:** Pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan KKM (Kuliah Kerja Magang). Dilakukan di Hoofdawsm dengan mengambil peran desainer grafis, dilaksanakan pada bulan 26 September sampai 26 November 2016. Yang bertugas menjadi desainer promosi Hoofdawsm yang membuat *below the line* dan *above the line*.

**Hasil:** Secara garis besar, menjadi desainer grafis banyak mendapatkan ide-ide kreatif yang berguna untuk kemajuan seorang desainer grafis tersebut, dan juga banyak mengetahui tentang konsep-konsep desain, mengerti kinerja menjadi desainer dan menjadi lebih fokus juga teliti.

**Kesimpulan:** Seorang desainer grafis harus memiliki sebuah ide, gagasan yang kreatif. Maka dari itu seorang desainer grafis harus memiliki wawasan yang luas tentang desain, penalaran, kemampuan analisis mengenai desain. Pemahaman tentang elemen-elemen desain grafis juga perlu di perhatikan karena itu merupakan sebuah dasar dalam desain grafis.

**Kata Kunci: Desainer Grafis, Periklanan, Promosi.**

1. Mahasiswa Program Diploma D III Fakultas Ilmu Sosial dan Politik.
2. Dosen Pembimbing D III Fakultas Ilmu Sosial dan Politik.



## ABSTRACT

### *The Role Of Graphic Designer In Designing Media Promos In Hoofdawsm*

**Background:** *Graphic design applied in the design communication and works of art and also fashion. Graphic design can refer in process of making, a method of design, a product produced by design, or design used. At the moment, the application of creation graphic design in all sectors is needed. It evidenced by many other businesses who use expertise of graphic designer. Needs design a promotion now are more frequent in the world trying to convince graphic designer are required to developing themselves in making a product that could attract interest of the community. A lot of model a design have to be in prepared by graphic designer in making a design.*

**Purpose:** *Know the role of graphic design in industry creative especially in fashion and to know systematic of how to work in the world creative industry especially in the field of fashion.*

**Method:** *The data collection was done through the activities of KKM (College Work An Intern). Conducted in Hoofdawsm by taking the role of graphic designer, be held on 26 month September to 26 in November 2016. To become a designer promotion Hoofdawsm who makes below the line and above the line.*

**Result:** *As a broad outline , become a designer graphic have received many ideas creative useful to progress a graphic designer the, and also know very much about the concept of the concept of design, understand performance become a designer and become more focus also minutely.*

**Conclusion:** *A graphic designer must have an idea, the idea that creative. Therefore a graphic designer must have broad horizons about design, reasoning, analytical capability on the design. An understanding of elements graphic design also needs to be seen this is a base in graphic design.*

**Keywords:** *Graphic Designer, Advertising, Promotion.*

1 . *Students Diploma DIII The Faculty Of Social And Political.*

2 . *Supervising Lecturer Diploma DIII The Faculty Of Social And Political.*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
ABSTRAK .....	ix
<i>ABSTRACT</i> .....	x
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
BAB I.PENDAHULUAN.....	1
A. LatarBelakang .....	1
B. TujuanKuliahKerja Media .....	4
C. ManfaatKuliahKerja Media .....	4
D. Tata LaksanaKegiatan.....	5
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Periklanan.....	6
B. TujuanPeriklanan .....	7
C. ManfaatIklan .....	8
D. JenisJenisIklan .....	9
E. PengertianDesainGrafis .....	10
F. PeranDesainGrafis .....	10
G. PrinsipDesainGrafis .....	11
H. ElemenDasarDesainGrafis .....	12
I. Typografi .....	18
J. HubunganDesainGrafisdanPeriklanan .....	19
K. MacamMacam Media KomunikasiGrafis .....	20
L. Software DesainGrafis Yang DipakaiHoofdawsm.....	21

BAB III. PROFIL PERUSAHAAN .....	23
A. Data UmumPerusahaan.....	23
B. Sejarah Perusahaan .....	23
C. Logo, VisidanMisi Perusahaan .....	24
D. StrukturOrganisasi .....	25
E. TentangProduk .....	27
F. DistribusiHoofdawsm .....	28
G. SistemKerjasamaHoofdawsm .....	29
H. Program Hoofdawsm .....	29
I. DaftarInstansi Yang BekerjasamadenganHoofdawsm .....	31
BAB IV. PELAKSANAAN KULIAH KERJA MEDIA.....	32
A. WaktudanTempatPelaksanaanKuliahKerja.....	32
B. PenanggungJawabKuliahKerja Media .....	32
C. BidangPelaksanaan .....	32
D. LaporanKuliahKerja Media .....	33
1. MingguPertama (tanggal26 September s/d 1 Oktober 2016).....	34
2. MingguKedua (tanggal3 Oktober s/d 8 Oktober 2016) .....	35
3. MingguKetiga (tanggal10 Oktober s/d 15 Oktober 2016) .....	36
4. MingguKeempat (tanggal17 Oktober s/d 22 Oktober 2016) .....	37
5. MingguKelima (tanggal24 Oktober s/d 29 Oktober 2016).....	38
6. MingguKeenam (tanggal31 Oktober s/d 5 November 2016).....	40
7. MingguKetujuh (tanggal7 November s/d 12 November 2016) ....	42
8. MingguKedelapan (tanggal14 November s/d 19 November 2016)	43
9. MingguKesembilan (tanggal20 November s/d 26 November 2016)	44
BAB V. PENUTUP .....	45
A. Kesimpulan .....	45
B. Saran .....	45
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

### DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Hoofdawsm.....	25
Gambar 3.2 StruktoreOrganisasiHoofdawsm .....	25

