

**PENERAPAN *DESIGN THINKING* PADA MEDIA KOMUNIKASI VISUAL
PENGENALAN KEHIDUPAN KAMPUS BAGI MAHASISWA BARU
STMIK PALCOMTECH DAN POLITEKNIK PALCOMTECH**

Yasermi Syahrul

Politeknik PalComTech

e-mail : yasermi_syahrul@palcomtech.ac.id

Received : April, 2018	Accepted : April, 2018	Published : April, 2019
------------------------	------------------------	-------------------------

Abstract

The development of visual communication design has grown and developed and become familiar with human life. Design Thinking is a tool used in problem-solving, problem-design, to problem-forming. Not only resolves a problem, but also for forming and designing a problem. In the process design thinking is human centered or human centered. Every design thinking process originates and is aimed at humans. The application of many design functions is applied in various ways, such as for the education sector, tourism, business and others. The application of design functions in the education sector is like solving problems related to design in order to prepare new students in passing the transition process to become an adult and independent student, as well as to accelerate the process of student adaptation to the new environment and provide provision for success in higher education. Introduction of Campus Life for New Students (PKKMB), visual communication media are needed. The purpose of this study was to design visual communication media about the implementation of PKKMB at STMIK PalComTech and PalComTech Polytechnic in 2018. This study used the Design thinking method. Design Thinking is a user / user focused problem solving method. The stages in design thinking are Emphatize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The results obtained from this study are in the form of designs that have been conceptualized well for the implementation of PKKMB at STMIK PalComTech and PalComTech Polytechnic in 2018 in the form of name tag design, back drop design, and banner.

Keywords : Design, PKKMB, Design Thinking

Abstrak

Perkembangan desain komunikasi visual telah tumbuh dan berkembang dan menjadi akrab dengan kehidupan manusia. Design Thinking merupakan alat yang digunakan dalam problem-solving, problem-design, hingga problem-forming. Tidak hanya menyelesaikan suatu permasalahan, namun juga untuk membentuk dan merancang suatu permasalahan. Dalam prosesnya design thinking bersifat human centered atau berpusat pada manusia. Setiap proses design thinking berasal dan ditujukan pada manusia. Penerapan fungsi desain banyak diaplikasikan dalam berbagai hal, seperti untuk sektor pendidikan, pariwisata, usaha dan lain-lain. Penerapan fungsi desain disektor pendidikan seperti menyelesaikan masalah berkaitan dengan desain dalam rangka menyiapkan mahasiswa baru dalam melewati proses transisi menjadi seorang mahasiswa yang dewasa dan mandiri, serta untuk mempercepat proses adaptasi mahasiswa terhadap lingkungan yang baru dan memberikan bekal untuk keberhasilannya menempuh pendidikan di perguruan tinggi maka dilaksanakan Pengenalan Kehidupan Kampus Bagi Mahasiswa Baru (PKKMB), maka dibutuhkan media komunikasi visual. Tujuan penelitian ini adalah mendesain media komunikasi visual tentang pelaksanaan PKKMB di STMIK PalComTech dan Politeknik PalComTech tahun 2018. Penelitian ini menggunakan metode Design thinking. Design Thinking adalah metode penyelesaian masalah yang berfokus pada pengguna/user. Tahapan yang ada dalam

design thinking yaitu *Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini berupa wujud desain yang telah terkonsep dengan baik untuk penyelenggaraan PKKMB di STMIK PalComTech dan Politeknik PalComTech tahun 2018 berupa desain name tag, desain back drop, dan banner.

Kata kunci : Desain, PKKMB, Design Thinking

1. PENDAHULUAN

Desain merupakan bagian dari hasil pemikiran kreatif manusia sebagai sarana komunikasi. Khususnya desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan *layout*. Semuanya itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio, dan audio visual kepada target sasaran yang dituju [1]. Seiring perkembangan zaman desain komunikasi visual telah tumbuh dan berkembang dan menjadi akrab dengan kehidupan manusia. Penerapan fungsi desain banyak diaplikasikan dalam berbagai hal, seperti untuk sektor pendidikan, pariwisata, usaha dan lain-lain. Wujud dari desain yang umumnya di produksi seperti desain dalam bentuk media cetak yaitu *Banner, Poster, Id Card, brosur* dan lain-lain.

Sebuah karya yang berbentuk desain komunikasi visual memiliki dua macam bentuk pesan yaitu pesan dalam bentuk visual dan pesan dalam bentuk verbal [2]. Sektor Pendidikan dewasa ini banyak memanfaatkan media komunikasi visual untuk mengkomunikasikan pesan yang ingin di sampaikan kepada target *audience*, seperti, promosi dalam penyelenggaraan acara seminar, bazar, dan acara lainnya.

Design Thinking merupakan alat yang digunakan dalam *problem-solving, problem-design, hingga problem-forming*. Tidak hanya menyelesaikan suatu permasalahan, namun juga untuk membentuk dan merancang suatu permasalahan. Dalam prosesnya *design thinking* bersifat *human centered* atau berpusat pada manusia. Setiap proses *design thinking* berasal dan ditujukan pada manusia [3].

Nilai dari prinsip-prinsip dasar yang terdapat pada *design thinking* harus dipahami secara mendalam. Seperti pemahaman tentang

prinsip-prinsip dasar *design thinking* yaitu Pertama, berorientasi pada tindakan dimana *design thinking* mengarah pada pendekatan *learning by doing* atau belajar sambil berkerja. Kedua, terbiasa akan perubahan dimana *design thinking* mengedepankan cara yang baru dalam melihat suatu permasalahan. Ketiga, manusia sentris (*Human Centric*) dalam *design thinking* melakukan beragam kegiatan yang bersifat observasional dan teknik riset berbasis mendengarkan untuk mempelajari kebutuhan-kebutuhan, langkah selanjutnya, dan pencapaian masing-masing orang secara sistematis. Keempat, terintegrasi dengan tujuan masa depan. Kelima, proses yang dinamis dan konstruktif dimana *design thinking* adalah suatu proses yang berulang-ulang, membutuhkan proses definisi, definisi ulang, presentasi, presentasi ulang, penilaian, dan visualisasi disini *prototyping* menciptakan hasil yang *tangible* dan dapat dibagikan menjadi unsur yang penting dalam *design thinking*. Keenam, mengedepankan empati dimana *design thinking* meletakkan pengguna (pelanggan atau konsumen) sebagai inti dari segala hal. Ketujuh, *design thinking* membantu mengurangi resiko dengan mengkonsiderasi faktor-faktor di dalam teknologi, pasar, kompetitor, dan rantai pasok (*supply-chain*). Kedelapan, menciptakan arti adalah bagian yang tersulit dari proses desain, dan alat-alat komunikasi yang digunakan dalam *design thinking* (model, bagan, sketsa, dan cerita) membantu membingkai dan mengekspresikan informasi yang dibutuhkan untuk membentuk dan mensosialisasikan arti. Kesembilan, membawa usaha kreatifitas ke tingkat yang lebih tinggi. Kesepuluh, logika kompetitif bagi strategi bisnis mampu mengubahnya menjadi produk yang diidamkan, menjadi keunggulan kompetitif yang berkelanjutan melalui inovasi [3].

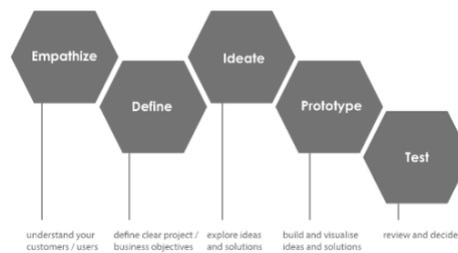
Design Thinking menilai bahwa orang-orang yang sedang menghadapi suatu masalah adalah orang yang memegang kunci jawaban dari masalah mereka, jadi sangat perlu pemahaman

tentang prinsip-prinsip *design thinking* agar dapat membantu dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Seperti permasalahan dalam penyelenggaraan PKKMB berkaitan dengan media desain komunikasi visual. Media dalam desain komunikasi visual tentang penyelenggaraan PKKMB harus direncanakan secara matang agar dapat dijadikan momentum bagi mahasiswa baru untuk mendapat informasi yang tepat mengenai sistem pendidikan di perguruan tinggi baik bidang akademik maupun non-akademik. PKKMB juga diharapkan dapat menjadi penyadaran akan adanya hal-hal yang dapat menghambat studi mahasiswa baru termasuk bisa menghambat pencapaian tujuan nasional misalnya masalah radikalisme, terorisme, penyalahgunaan narkoba, plagiarisme, korupsi dan lainnya. Selain itu PKKMB juga diharapkan merupakan ajang penyadaran akan pentingnya pemahaman tentang globalisasi dan revolusi industri 4.0 yang menuntut mahasiswa untuk menjadi orang-orang yang menghayati dan memiliki literasi data, literasi teknologi dan literasi kemanusiaan serta kesiapan untuk penguasaan kompetensi yang diperlukan di abad 21. Kompetensi-kompetensi itu antara lain kemampuan berpikir nalar kreatif dan kritis, *problem solving*, terampil berkomunikasi, berkolaborasi, memahami bidang kerja dan pengembangan karirnya serta melek digital [4].

Berdasarkan uraian diatas maka permasalahan yang ingin di angkat yaitu bagaimana menciptakan karya desain komunikasi visual tentang penyelenggaraan PKKMB tahun 2018 di STMIK PalComTech dan Politeknik PalComTech ?.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Design thinking*. *Design Thinking* adalah metode penyelesaian masalah yang berfokus pada pengguna/user. Tahapan yang ada dalam *design thinking* yaitu *Emphatize to understand your customers/ users*, *Define to define clear project/business objectives*, *Ideate to explore ideas and solutions*, *Prototype to build and visualize ideas and solution*, dan *Test to review and decide* [5].



Gambar 1. *Design Action Plan* (Sumber: Daniel Ling, 2015)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Design Thinking* 5 tahapan berikut:

3.1 *Emphatize*

Emphatize adalah berfokus untuk memahami manusia tentang pemikiran, keinginan, dan kebutuhannya. Tahap ini diperlukan karena masalah yang diselesaikan oleh desainer adalah masalah *user*, sehingga penting bagi desainer untuk memahami *user*. Peneliti melakukan beberapa tahapan diantaranya *Observe* yaitu peneliti melihat kebutuhan pengguna karena peneliti melihat kebutuhan pengguna mendatangi dan berkonsultasi dengan peneliti tentang kegiatan yang akan diselenggarakan, *Engage* yaitu berinteraksi dan melakukan wawancara kepada pengguna tentang kebutuhan dan harapan media komunikasi yang akan di desain, tahapan ini peneliti langsung mewawancarai ketua pelaksana acara PKKMB STMIK dan Politeknik PalComTech yaitu ibu Febriyanti Darnis, S.Kom., M.Kom, dengan pedoman wawancara berikut ini.

Pedoman Wawancara	
PENERAPAN DESIGN THINKING PADA MEDIA KOMUNIKASI VISUAL PENGENALAN KEHIDUPAN KAMPUS BAGI MAHASISWA BARU STMIK PALCOMTECH DAN POLITEKNIK PALCOMTECH	
Narasumber :	Febriyanti Darnis, S.Kom - M.Kom
Umur :	28
Pekerjaan :	Dosen
Pendidikan Terakhir :	S2
Jabatan :	Ketua Pelaksana PKKMB 2018 STMIK PalComTech dan Politeknik PalComTech
<ol style="list-style-type: none"> 1. Acara apa yang ingin diselenggarakan ? 2. Kapan diselenggarakan acara tersebut ? 3. Bagaimana bentuk tema acara yang akan diselenggarakan ? 4. Desain apa yang diperlukan untuk penyelenggaraan acara tersebut ? 5. Bagaimana gambaran bentuk desain yang diinginkan ? 6. Berapa ukuran media desain komunikasi visual yang diinginkan ? 7. Text apa yang perlu dicantumkan kedalam desain ? 8. Apakah ada logo tertentu yang perlu di visualkan ke dalam desain ? 9. Apakah ada pola tertentu yang ingin divisualkan pada desain ? 10. Apakah ada warna tertentu yang ingin divisualkan pada desain ? 	

Gambar 2. Pedoman Wawancara

Hasil wawancara diperoleh jawaban PKKMB STMIK dan Politeknik PalComTech akan diselenggarakan pada tanggal 26 sampai

dengan 29 September 2018 dengan tema “Melalui PKKMB Membentuk Generasi Muda Berkarakter Pancasila, Berjiwa *Entrepreneur* menyongsong era Revolusi Industri 4.0” yang diikuti oleh mahasiswa baru STMIK dan Politeknik PalComTech serta para civitas akademik sehingga membutuhkan akan media komunikasi visual berupa Desain *Banner*, *Name Tag*, dan *Backdrop*. *Immerse* yaitu mencoba untuk mengalami atau rasakan apa pelanggan alami atau rasakan, jadi disini penulis mencoba mengintrepretasi keinginan pengguna seperti untuk dalam bentuk media komunikasi visual berupa 1 desain *banner* dengan ukuran lebar 4 m dan tinggi 3 m. 1 desain *banner* dengan ukuran 5 x 1 m. 1 Desain *Backdrop* ukuran 4 x 3 m. Kemudian untuk desain *name tag* berukuran A5 dengan tampilan depan berisi identitas peserta PKKMB dan bagian belakang berisi visi dan misi STMIK PalcomTech dan bagian belakang name tag berisi visi dan misi Politeknik PalComTech serta visi dan misi program studi manajemen informatika, program studi akuntansi, dan Program Studi Desain Komunikasi Visual.

3.2 Define

Pada tahap *Define* permasalahan yang disebut *point of view* yang mengarahkan desainer kepada sebuah *insight* dan kebutuhan *user*. *Insight* didapatkan dari proses menganalisa informasi. Berikut ini tampilan desain awal *layout* yang direncanakan oleh pengguna.



Gambar 3. Desain *Name Tag* Mahasiswa Bagian Depan untuk Politeknik PalComTech (Sumber: Febriyanti Darnis, 2018)

VISI MISI POLITEKNIK PALCOMTECH

MANAJEMEN INFORMATIKA

VISI

Menjadi program studi yang menghasilkan Ahli Madya yang kompeten, berdaya saing di tingkat nasional dan berjiwa *entrepreneur* di bidang perancangan dan pengembangan aplikasi pada tahun 2020.

MISI

1. Menyelenggarakan pendidikan tinggi di bidang perancangan dan pengembangan aplikasi berbasis *entrepreneurship*.
2. Melaksanakan penelitian yang berkualitas untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dan komputer.
3. Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat secara profesional untuk kesejahteraan masyarakat terutama dalam bidang teknologi informasi.
4. Memfasilitasi sivitas akademika untuk berprestasi, mengembangkan diri dan mencapai masa depan yang lebih baik.
5. Membangun kemitraan dan jejaring nasional, regional maupun global baik dengan dunia akademik, dunia usaha dan dunia industri.

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

VISI

Menjadi program studi yang menghasilkan ahli madya dengan kompetensi di bidang desain grafis, multimedia dan komunikasi visual yang berdaya saing di tingkat nasional dan berjiwa *entrepreneur* pada tahun 2020.

MISI

1. Menyelenggarakan pendidikan dengan kompetensi desain grafis, multimedia dan komunikasi visual berbasis *entrepreneurship* yang berkualitas sangat baik.
2. Melakukan penelitian yang kreatif, inovatif dan berkualitas dalam penerapan ilmu desain komunikasi visual berbasis komputer.
3. Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat dalam bidang desain komunikasi visual.
4. Memfasilitasi sivitas akademika untuk berprestasi, mengembangkan diri dan mencapai masa depan yang lebih baik.
5. Membangun kerjasama tingkat regional, nasional, maupun internasional baik dengan dunia akademik, dunia usaha dan dunia industri.

Gambar 5. Desain *Name Tag* Mahasiswa Bagian Belakang untuk Program Studi MI dan DKV Politeknik PalComTech bertuliskan Visi dan misi (Sumber: Febriyanti Darnis, 2018)

AKUNTANSI

VISI

Menjadi program studi yang menghasilkan ahli madya dengan kompetensi di bidang akuntansi yang berdaya saing di tingkat nasional serta berjiwa *entrepreneur* pada tahun 2020.

MISI

1. Menyelenggarakan pendidikan tinggi yang berkualitas sangat baik di bidang akuntansi yang berbasis *entrepreneurship* dan pengembangan profesionalisme.
2. Melakukan penelitian yang inovatif dan berkualitas untuk berkontribusi dalam penerapan ilmu akuntansi.
3. Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat di bidang akuntansi.
4. Memfasilitasi sivitas akademika untuk berprestasi, mengembangkan diri, dan mencapai masa depan yang lebih baik.
5. Membangun kemitraan alumni, akademik, serta dunia usaha dan dunia industri di tingkat regional, nasional maupun internasional.

Gambar 6. Desain *Name Tag* Mahasiswa Bagian Belakang untuk Program Studi Akuntansi Politeknik PalComTech bertuliskan Visi dan misi (Sumber: Febriyanti Darnis, 2018)



Gambar 7. Desain *Name Tag* Mahasiswa Bagian Depan untuk STMIK PalComTech (Sumber: Febriyanti Darnis, 2018)

BAGIAN BELAKANG

STMIK PALCOMTECH

VISI

STMIK PalComTech menjadi perguruan tinggi bidang manajemen informasi dan komputer yang menyelenggarakan pendidikan berbasis entrepreneurship dan berdaya saing di tingkat nasional pada tahun 2020.

MISI

1. Menyelenggarakan pendidikan tinggi di bidang manajemen informasi dan komputer yang berbasis entrepreneurship dan berdaya saing di tingkat nasional.
2. Melaksanakan penelitian untuk berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang manajemen informatika dan komputer.
3. Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat di bidang manajemen informatika dan komputer.
4. Menjadi wadah bagi sivitas akademika untuk mengembangkan diri, berprestasi dan mencapai masa depan yang lebih baik.

SISTEM INFORMAS

VISI

Menjadi program studi yang menghasilkan sarjana dengan kompetensi analisis, perancangan, dan implementasi sistem informasi bisnis, yang berdaya saing di tingkat nasional dan berjiwa entrepreneur pada tahun 2020.

MISI

1. Menyelenggarakan pendidikan dengan kompetensi analisis, perancangan, implementasi sistem informasi bisnis yang berbasis entrepreneurship.
2. Melakukan penelitian yang berkualitas untuk berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi.
3. Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat dalam bidang teknologi informasi.
4. Menyediakan tenaga pendidik, teknologi, dan sarana yang berkualitas serta lingkungan belajar yang baik bagi pelaksanaan kegiatan akademik.
5. Membangun kemitraan dan jejaring nasional, regional maupun global baik dengan dunia akademik, dunia usaha dan dunia industri.
6. Memfasilitasi sivitas akademika untuk berprestasi, mengembangkan diri, dan mencapai masa depan yang lebih baik.

Gambar 8. Desain *Name Tag* Mahasiswa Bagian Belakang untuk Program Studi SI STMIK PalComTech (Sumber: Febriyanti Darnis, 2018)

TEKNIK INFORMATIKA

VISI

Menjadi program studi yang menghasilkan sarjana dengan kompetensi unggulan di bidang Pengembangan Perangkat Lunak dan Pengembangan jaringan Komputer yang berdaya saing di tingkat nasional dan berjiwa entrepreneur pada tahun 2020.

MISI

1. Menyelenggarakan pendidikan berkualitas sangat baik untuk menghasilkan lulusan Teknik Informatika yang kompeten, profesional, berdaya saing di tingkat nasional dan berbasis entrepreneurship.
2. Melakukan penelitian di bidang Pengembangan Perangkat Lunak dan Pengembangan jaringan Komputer yang inovatif dan aplikatif.
3. Melaksanakan pengabdian masyarakat di bidang Pengembangan Perangkat Lunak dan Pengembangan jaringan Komputer.
4. Membangun kerjasama nasional, regional maupun global dengan dunia akademik, dunia usaha dan dunia industri di bidang Pengembangan Perangkat Lunak dan Pengembangan jaringan Komputer.
5. Memfasilitasi sivitas akademika untuk berprestasi dan mengembangkan diri.

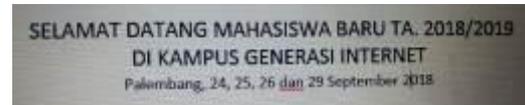
Gambar 9. Desain *Name Tag* Mahasiswa Bagian Belakang untuk Program Studi TI STMIK PalComTech (Sumber: Febriyanti Darnis, 2018)



Gambar 10. Desain *Backdrop* STMIK dan Politeknik PalComTech (Sumber: Febriyanti Darnis, 2018)



Gambar 11. Desain *Banner* STMIK dan Politeknik PalComTech (Sumber: Febriyanti Darnis, 2018)



Gambar 12. Desain *Banner* STMIK dan Politeknik PalComTech (Sumber: Febriyanti Darnis, 2018)

3.3 Ideate

Tahap *Ideate* berisi ide-ide untuk menemukan solusi dari permasalahan yang telah didapatkan. Ide-ide dapat didapatkan dari membuat *prototype*, membuat sketsa, *bodystorming*, dan membuat *mind-mapping*. Berikut ini konsep visual yang penulis rencanakan untuk menemukan solusi dari permasalahan.

Konsep Visual

Konsep mempunyai peranan yang penting karena konsep adalah konstituen pikiran, unsur pokok yang terkandung dan berada di dalam pikiran. Konsep adalah salah satu entitas yang dapat digunakan sebagai objek dalam penciptaan seni [6].

Desain *Name Tag* Bagian Depan

Desain untuk tampilan latar belakang menggunakan logo dari PalComTech. Bagian header Teks bertuliskan Peserta PKKMB 2018 berukuran 36 pt serta pengenalan kehidupan kampus bagi mahasiswa baru yang diposisikan ditengah berukuran 16 pt dan logo Ristekdikti di sebelah kiri dan logo Politeknik PalComTech

serta STMIK PalComTech sisi kanan. Bagian tengah desain bertuliskan nama lengkap, kelompok, program studi berukuran 18 pt, tema: “Melalui PKKMB Membentuk Generasi Muda Berkarakter Pancasila, Berjiwa *Entrepreneur* menyongsong era Revolusi Industri 4.0” berukuran 14 pt, Palembang, 29 September 2018 berukuran 12 pt, Himpunan Mahasiswa, Unit Kerja Mahasiswa berukuran 10 pt, semua huruf menggunakan jenis huruf Calibri warna hitam. Kemudian terdapat shape untuk meletakkan foto ukuran 3x4 cm disebelah kanan, logo himpunan dan logo unik kegiatan mahasiswa di bagian bawah. Bagian *footer* terdapat tanda #PKKMBPCT2018, *icon* Facebook PalComTech, dan *icon* Instagram PalComTech.

Desain Name Tag Bagian Belakang

Pengerjaan desain untuk tampilan latar belakang menggunakan logo dari PalComTech. Kemudian untuk isi terbagi dua bagian yaitu visi misi institusi berukuran 10 pt untuk bagian atas berukuran 12 pt untuk nama institusi seperti Politeknik PalComTech dan STMIK PalComTech dan visi misi program studi berukuran 10 pt sedangkan ukuran 12 pt untuk nama Program studi seperti Manajemen Informatika Desain Komunikasi Visual, Akuntansi, Teknik Informatika, dan Sistem Informasi yang diposisikan pada bagian bawah. Kemudian di *footer* terdapat tulisan #PKKMBPCT2018.

Desain Backdrop

Visualisasi untuk *backdrop* menggunakan desain *background* yang bersumber logo institusi PalComTech. Kemudian jenis huruf yang digunakan Calibri untuk tulisan Pengenalan Kehidupan Kampus sebagai Mahasiswa Baru Tahun Akademik 2018/2019 berukuran 39 pt, teks bertuliskan “Melalui PKKMB Membentuk Generasi Muda Berkarakter Pancasila, Berjiwa *Entrepreneur* menyongsong era Revolusi Industri 4.0” berukuran 24 pt, Palembang, 24 s/d 29 September 2018 berukuran 24 pt, Himpunan mahasiswa dan Unit Kegiatan Mahasiswa berukuran 18 pt. Bagian *header* terdapat logo Ristekdikti dan logo PalComTech, bagian bawah terdapat logo-logo himpunan serta logo unit kegiatan mahasiswa di STMIK dan Politeknik PalComTech.

Desain Banner

Desain dalam *banner* pertama memiliki kesamaan dengan desain untuk *name tag* dan *backdrop*. Seperti untuk latar belakang dan teks yang terdapat di dalam desain yang membedakan peletakkan logo PalComtech Pendidikan Generasi Internet di bagian kiri atas dan logo Ristekdikti, logo STMIK PalComTech dan Logo Politeknik di sisi kanan atas. Kemudian di bagian tengah di tulis Selamat Datang Peserta Pengenalan Kehidupan Kampus Mahasiswa Baru Tahun Akademik 2018/2019. *Banner* kedua, yang berukuran 5x1 m dengan desain sebelah kiri ditempatkan logo Ristekdikti dan bagian kanan logo PalComTech. Bagian tengah di isi dengan tulisan Selamat Datang Mahasiswa Baru ta.2018/2019 di Kampus Generasi Internet dengan ukuran *font* 55 pt. Kemudian untuk teks bertuliskan Palembang, 24, 25, 26, dan 29 September 2018 berukuran 24 pt.

Konsep Warna

Bagian dari elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian pembaca adalah warna [7]. Warna merupakan salah pelengkap gambar yang mampu mewakili bahkan mempengaruhi suasana hati dan jiwa. Manajemen warna diperlukan dalam perencanaan sebuah desain karena manajemen warna adalah proses yang mengatur bagaimana warna diterjemahkan dari salah satu peralatan dalam proses percetakan. Manajemen warna diperlukan untuk menjamin reproduksi warna yang akurat dan dapat diprediksi karena setiap perangkat merespon atau menghasilkan warna yang berbeda [8]. Warna yang digunakan yaitu kombinasi warna dengan kode hex #FED24D, #42CCD7, #FAC400, #0E3473, #F6E02A.



Gambar 13. Kode Hex

Konsep Huruf

Huruf adalah elemen yang penting dalam sebuah desain, dengan huruf desain yang akan disampaikan lebih mudah dimengerti dan

dipahami dengan baik sehingga meminimalisir kesalahpahaman. Sebagai elemen yang penting huruf memiliki beberapa karakteristik fungsi dan maknanya yang berbeda-beda. Konsep dan karakter huruf yang digunakan adalah jenis huruf *Sans Serif*. Aksara *Sans Serif* adalah aksara yang tanpa *serif* (garis kait), dimana dalam bahasa Prancis, *sans* artinya tanpa. Jenis aksara ini muncul belakangan kira-kira di akhir abad 19 dan termasuk diantara karya para seniman modernist. Aksara tanpa kait ini memiliki sifat *streamline*, fungsional, dan kontemporer [9]. Konsep desain yang dikerjakan menggunakan jenis huruf Calibri. Pemilihan huruf Calibri karena huruf Calibri: sederhana, Jelas, dan elegan. [10]

3.4 Prototype

Tahap terakhir adalah *Prototyping* dimana peneliti dan subyek penelitian menjadikan ide menjadi bentuk atau terlihat. Berikut ini hasil dari desain yang telah direncanakan.

Desain *Name Tag* Bagian Depan Politeknik PalComTech



Gambar 14. Desain *Name Tag* Bagian Depan Politeknik PalComTech

Desain *Name Tag* Bagian Belakang Politeknik PalComTech



Gambar 15. Desain *Name Tag* Bagian Belakang Politeknik PalComTech Prodi Manajemen Informatika



Gambar 16. Desain *Name Tag* Bagian Belakang Politeknik PalComTech Prodi Desain Komunikasi Visual



Gambar 17. Desain *Name Tag* Bagian Belakang Politeknik PalComTech Prodi Akuntansi

Desain *Name Tag* Bagian Depan STMIK PalComTech



Gambar 18. Desain *Name Tag* Bagian Depan STMIK PalComTech

Desain Name Tag Bagian Belakang STMIK PalComTech



Gambar 19. Desain Name Tag Bagian Belakang STMIK PalComTech Prodi Teknik Informatika



Gambar 20. Desain Name Tag Bagian Belakang STMIK PalComTech Prodi Sistem Informasi

Desain Back Drop



Gambar 21. Desain Back Drop

Desain Banner



Gambar 22. Desain Banner



Gambar 23. Desain Banner

Berdasarkan hasil desain yang telah diwujudkan telah dilakukan beberapa kali revisi dari ketua pelaksana dari segi desain *layout* penempatan elemen-elemen desain. Sehingga desain-desain yang telah dibuat dapat dicetak dan digunakan dalam kegiatan PKMB STMIK PalComTech dan Politeknik PalComTech tahun 2018.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan dari tahapan-tahapan penelitian yang telah dilaksanakan terwujudlah karya desain berupa desain *name tag*, *back drop*, dan *banner* yang dijadikan sebagai media komunikasi visual untuk penyelenggaraan kegiatan pengenalan kehidupan kampus bagi mahasiswa baru tahun akademik 2018/2019. Kemudian diharapkan penelitian ini dapat menginspirasi khususnya di bidang desain komunikasi visual.

DAFTAR PUSTAKA

[1] S. Tinarbuko, DEKAVE Desain Komunikasi Visual - Penanda Zaman Masyarakat Global, Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service), 2015.
 [2] W. S. Jiwa Utama, "DAYA TARIK VISUAL SEBAGAI BRAND RECALL PADA IKLAN TELEVISI STUDI KASUS IKLAN MIZONE 2012 VERSI "TILT"," *Jurnal Bahasa Rupa*, vol. 2, no. 1, pp. 43-51, 2018.

- [3] Ananda Sabil Husein, Metode Design thinking untuk Inovasi, Malang: UB Press, 2018.
- [4] Panduan-PKKMB-2018_Dirjen-Belmawa.
- [5] Daniel Ling, Complete Design Thinking Guide For Successful Professionals, Singapore: CreateSpace Independent Publishing Platform, 2015.
- [6] Sunarto, Bambang, Epistemologi Penciptaan Seni, Yogyakarta: IDEA Press Yogyakarta, 2013.
- [7] R. Supriyono, Desain Komunikasi Visual - Teori dan Aplikasi, Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET (Penerbit ANDI), 2010.
- [8] S. Nugroho, Manajemen Warna dan Desain, Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2015.
- [9] A. Kusrianto, Pengantar Tipografi, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010.
- [10] Teddy J. Sitepu. Presentation with Impact, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama. 2012.