

PENGABDIAN PADA MASYARAKAT



Narasumber dalam Workshop Penyusunan Media Promosi Pada Program Studi Politeknik Negeri Semarang

Oleh:

Dr. Fikri Budiman, M.Kom	0604047201
--------------------------	------------

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO
SEMARANG
2018**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul IbM : Narasumber dalam Workshop Penyusunan Media Promosi
Pada Program Studi Politeknik Negeri Semarang

Pelaksana :

- N a m a : Dr. Fikri Budiman, M.Kom
- NPP : 0686.11.1995.070
- Golongan : IVA
- Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
- Jabatan Struktural : Ketua Program Studi TI-D3
- Fakultas / Jurusan : Ilmu Komputer / Teknik Informatika D3
- Bidang Keahlian : Ilmu Komputer
- Alamat Kantor : Jl.Imam Bonjol I No.207 Semarang 50131
- No.Telpon : 024-3517361, 3520145
- Alamat Rumah : Perum. Bukit Diponegoro B.205 Tembalang Semarang
- Telp / E-mail : 08122804229 / fikri.budiman@dsn.dinus.ac.id

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Semarang, 15 Mei 2018

Pelaksana,

Dr. Fikri Budiman, M.Kom
NPP.0686.11.1995.070



Kata Pengantar

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga kami dapat melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berwujud sebagai narasumber pada Program Development – Workshop Penyusunan Media Promosi pada Program Studi Komputerisasi Akuntansi, Perbankan Syariah dan Magister Terapan Politeknik Negeri Semarang, diselenggarakan pada tanggal 14 Mei 2018, di Gedung Sekolah Dua Lt.1 Ruang 105 Politeknik Negeri Semarang. Dalam Program Development tersebut materi yang disampaikan memiliki judul “Penyusunan Media Promosi Program Studi Berbasis Multimedia”. Workshop tersebut diikuti oleh bagian Pengembangan IT dan Dosen.

Dari rapat koordinasi ini diharapkan adanya kesamaan persepsi antara pengembang IT dengan Dosen, tentang penyusunan media promosi berbasis multimedia yang memegang peranan penting sebagai sarana promosi yang efektif dan transparan.

Kami menyadari pada laporan ini masih banyak kekurangan, karena itu tidak lupa kami menyampaikan maaf sebesar-besarnya.

Semarang, Mei 2018

Fikri Budiman

Daftar Isi

Halaman Pengesahan	2
Kata Pengantar	3
Daftar Isi	4
I. Pendahuluan	5
1.1. Rundown Acara	5
II. Materi	6
III. Surat Permohonan Nara Sumber	19
IV. Sertifikat Nara Sumber	20
V. Foto	21

I. PENDAHULUAN

Program Development yang berupa workshop penyusunan media promosi berbasis multimedial ini merupakan kegiatan PHK PMPP tahun 2018 yang diselenggarakan oleh Politeknik Negeri Semarang. Kegiatan ini adalah upaya bagaimana lebih mengenalkan program studi Komputerisasi Akutansi, Perbankan Syariah, dan Magister Terapan Politeknik Negeri Semarang.

Dalam workshop ini didiskusikan materi desain media digital, penggunaan warna sebagai daya tarik media, pentingnya media promosi branding Program Studi, dan konsep karya dan perancangan multimedia website branding program studi.

Jadwal pelaksanaan workshop ini adalah sebagai berikut :

Rundown Acara

Workshop Penyusunan Media Promosi pada Program Studi Komputerisasi Akutansi,
Perbankan Syariah dan Magister Terapan Politeknik Negeri Semarang

No	Waktu	Acara	PIC
Senin, 14 Mei 2018 Tempat : Ruang 105 Gedung Sekolah Dua Lt. I			
1	08.00 – 08.30	Registrasi Peserta Coffee Break	Panitia
2	08.30 – 09.00	Pembukaan Sambutan Direktur Polines	Panitia Ir. Supriyadi, MT
3	09.00 – 12.00	Paparan Narasumber Dr. Fikri Budiman, M.Kom	Moderator : Sarana
4	12.00 – 13.00	ISHOMA	
5	13.00 – 15.00	Diskusi	Panitia
6	15.00 – 15.30	Coffee Break	
7	15.30 – 16.30	Penutup	Panitia

II. Materi

Kegiatan PHK PMPP 2018 : *Program Development*
**Penyusunan Media Promosi Program Studi
Berbasis Multimedia**

Dr. Fikri Budiman, M.Kom

kenapa
Media Digital

- Rujukan dari <https://kominfo.go.id/> bahwa Menurut lembaga riset pasar e-Marketer, populasi *netter* Tanah Air mencapai 93.4 juta orang pada 2015.



Device	Percentage
TELEPON SELULER	85%
LAPTOP/NETBOOK	32%
PC/DESKTOP	14%
TABLET	13%

- **Menuju Era Internet Of Thing.** Lembaga riset teknologi Gartner menyatakan bahwa di tahun 2020, dunia akan memasuki era baru yang bernama Internet of Things (IoT). Era ini adalah sebuah era di mana segala hal akan terintegrasi dengan internet, mulai dari ponsel, jam tangan, lemari es, mobil, dan banyak hal lainnya. Dengan adanya digital marketing akan lebih banyak dimanfaatkan ketimbang pemasaran dengan cara konvensional.

kenapa Media Digital

- Di era yang serba digital, mempromosikan produk ke masyarakat luas semakin mudah dilakukan. Program design branding program studi ini dapat menggunakan media seperti : Facebook, Instagram, website, dan video (youtube). Meski demikian, perlu strategi agar promosi yang dilakukan memberikan hasil maksimal.
- Untuk mengatasi itu dibutuhkan *branding* program studi, untuk bisa meningkatkan jumlah anak didik baru yang berminat untuk melanjutkan pendidikannya dengan adanya branding ini. Dengan memanfaatkan teknologi kita bisa membangun sebuah terjemahan baru dalam mempromosikan program studi yang disebut dengan Digital Marketing program studi.

Desain Media Digital

- Dalam membuat karya desain untuk promosi harus dipikirkan dengan baik mulai dari proses perencanaan sampai eksekusinya. Hal ini dikarenakan perkembangan teknologi mendorong masyarakat untuk dapat menikmati informasi dalam berbagai bentuk : teks, gambar, video dan audio.
- Pada desain komunikasi biasanya hanya berpikir "bagaimana desain yang kita bikin itu tampak keren", tanpa memikirkan aspek komunikasi, marketing, ataupun periklanannya. Padahal seorang desainer sendiri sudah *masuk* di jalur periklanan (advertising), tapi biasanya belum memikirkan aspek advertising-nya. Jadi begini intinya:

"Sebuah desain komunikasi visual tidak berdiri sendiri, melainkan berdampingan erat dan saling bersinergi dengan periklanan dan pemasaran".

Desain Media Digital

- Dengan adanya promosi digital yang bertujuan untuk menyampaikan pesan, mendapatkan perhatian (atensi) dari mata (secara visual) dan membuat pesan tersebut dapat diingat. Sehingga para calon mahasiswa akan lebih ingin mengetahui bahwa kampus mempunyai banyak program yang bagus untuk para calon mahasiswa baru.
- Secara visual diperlukan penampilan yang menarik perhatian. Contoh dalam menentukan warna yang digunakan diperlukan literasi informasi penentuan warna desain, sebaiknya dalam proses perencanaan sudah dipikirkan : Usia pemirsa, Sifat warna, Keserasian warna, Komposisi atau urutan peletakan warna

Warna Hal Penting

- Warna adalah poin vital dalam dunia desain grafis. Setiap desainer dituntut untuk selalu kreatif dalam menggunakan warna. Oleh karena itu, mempelajari teori warna dan hal-hal yang dapat membantu meningkatkan kreasi dalam bekerja, dengan warna seakan menjadi suatu keharusan yang tidak terelakkan.
- *Color Wheel* merupakan teori dasar warna yang digambarkan dalam bentuk lingkaran (roda). Terdiri dari tiga warna dasar, yaitu merah, biru, dan kuning. Selanjutnya melahirkan warna-warna baru berupa warna sekunder : Oranye, Ungu dan Hijau. Kombinasi warna sekunder dengan warna dasar (primer) melahirkan warna-warna tersier : kuning-oranye, kuning-hijau, biru-hijau, biru-ungu, merah-ungu, dan merah-oranye. Akhirnya, warna-warna tersebut kemudian digambarkan berupa sebuah lingkaran warna yang kita kenal sekarang dengan istilah *Color Wheel*.

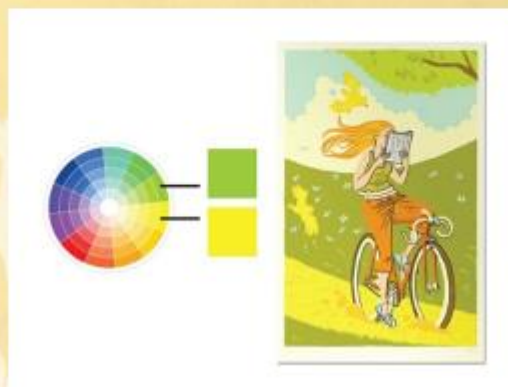
Warna Hal Penting

- Monochromatic Color merupakan perpaduan beberapa warna yang bersumber dari satu warna dengan nilai dan intensitas yang berbeda.



Warna Hal Penting

- Warna analog merupakan kombinasi dari warna-warna terdekat. Misal : warna merah akan serasi dengan warna oranye, dan oranye akan terlihat harmonis dengan warna kuning. Begitu juga jika kuning dipadukan dengan hijau atau biru jika dipadukan dengan ungu, dan ungu jika dikombinasikan dengan pink.



Pentingnya Branding Program Studi

- Branding adalah suatu upaya mengkomunikasikan keunggulan program studi atau kepada calon mahasiswa, sehingga calon mahasiswa mendapatkan persepsi bahwa program studi tersebut merupakan solusi yang terbaik untuk kebutuhan masa depannya. Melalui branding, program studi dapat memotivasi calon mahasiswa dan menciptakan keinginan kuliah di program studi tersebut.
- Dalam membangun media digital untuk branding program studi dapat berpedoman pada teori desain dengan penggunaan ilustrasi, teks, warna, dan pemilihan media yang tepat, untuk menanamkan identitas progrid tersebut kepada target calon mahasiswa.

#Desain media Digital Branding Program Studi

Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai masalah yang akan dijadikan materi pada digital marketing program studi :

- Melakukan analisis situasi : pengumpulan informasi dan *brainstorming* (akan membuat karya apa ? ... , dan mengapa ? ...)
- Merumuskan masalah dari hasil *brainstorming*.
Hasil *brainstorming* dengan proses mind mapping / kerangka berfikir *Webbing* (gagasan/ide utama, topik, subtopik, dan solusi dari setiap subtopik), rumusan masalah ada pada setiap subtopik berdasarkan gagasan untuk solusi- solusi atau disebut *controlling ideas*.

#Konsep Karya Branding Program Studi

Dalam pembuatan karya media digital, harus mampu menjawab pertanyaan dasar dari rancangan sebuah desain yang dirumuskan dalam 5W + 1H yaitu :

- 1) What : apa tujuan desain ?
- 2) Who : siapa khalayak yang akan dijangkau ?
- 3) When : kapan desain dipasang ?
- 4) Where : di mana desain dipasang ?
- 5) Why : mengapa harus demikian ?
- 6) How : bagaimana bentuk desainya ?

#konsep karya Branding Program Studi

Proses Perancangan :

- **Konsep** : membantu pihak yang membutuhkan solusi secara visual. Awal studi kelayakan dengan menentukan tujuan dan segmen yang dituju.
- **Media** : Menentukan media yang cocok dengan konsep yang telah ditentukan.
- **Idea / gagasan** : sebagai ide pengontrol / controlling ideas, CI untuk tetap fokus pada tujuan karya desain.
- **Persiapan Data**: teks judul utama, teks sub judul, teks isi/naskah, gambar background, gambar foreground, gambar utama, ornament/hiasan, logo
- **Visualisasi** : Pemilihan warna, Layout, Finishing
- **Produksi** : Kesiapan perangkat keras dan lunak yang akan digunakan

#Konsep Perancangan Branding Program Studi

Konsep perancangan agar isi yang terkandung dalam sebuah iklan dapat dipahami dan dimengerti benar oleh masyarakat pemirsa:

1. Elemen Dasar. Elemen dasar desain yang merupakan perpaduan antara ilustrasi dan tipografi. Elemen-elemen penting tersebut terdiri dari verbal dan visual, dengan penjabaran sebagai berikut :
 - Verbal diutamakan untuk menggali dan mengkomunikasikan semaksimal mungkin informasi dalam bahasa verbal sehingga mempermudah pemahaman terhadap teks atau suara yang dimuat.
 - Visual (Non Verbal) Dalam penyampaian pesan tidak hanya menggunakan kata-kata berupa informasi dan ajakan, melainkan didukung pula oleh bentuk visual yaitu dengan menempatkan ilustrasi yang tepat yang dapat mendukung informasi verbal di dalamnya.

#Konsep Perancangan Branding Program Studi

2. Perencanaan Media penyampaian promosi. Perencanaan atau pemilihan media merupakan suatu cara untuk menyampaikan pesan atau informasi yang dikehendaki sehingga mudah untuk diingat dan dipahami khalayak sasaran dengan biaya yang paling efektif dan efisien.
3. Teknik Pelaksanaan Seluruh rangkaian dari mulai menentukan konsep karya dan konsep perancangan, maka pihak prodi memilih media promosi yang efektif dan efisien yang sesuai dengan konsep karya dan konsep perancangan. Pembuatan desain menggunakan kombinasi software yang dipergunakan. Setiap desain memiliki konsep dan karakter yang hampir sama, disebabkan oleh karena adanya karakter, tema dan pesan yang akan disampaikan dan ditanamkan pada target audiens.

#media Digital Branding Program Studi

Unsur-unsur verbal meliputi :

- *Headline*, harus memiliki pesan yang dihubungkan dengan kepentingan target market program studi itu sendiri. Headline yang dipilih adalah yang mampu menimbulkan daya tarik dengan kata-kata yang mudah diingat, maka headline yang baik haruslah sesingkat mungkin, menarik sekaligus memikat pembacanya.
- *Slogan (Tagline)* merupakan kalimat yang telah ditentukan oleh program studi, merupakan inti dari nilai jual dan kualitas sebuah produk program studi, berusaha dikenalkan dan ditempatkan dalam benak konsumen.
- *Kalimat Dasar (Baseline)* merupakan kalimat bawah iklan cetak yang biasanya dicantumkan nama instansi atau program studi, maka diusahakan penampilan harus menonjol untuk menggunakan logo beserta identitasnya.
- *Body Copy*, merupakan pesan dari iklan yang disampaikan pada target audiens. Kalimat yang digunakan kata-kata yang ringkas dan mudah dipahami. Dalam hal ini pesan yang ingin disampaikan adalah mengenai keunggulan program studi.

#media Digital Branding Program Studi

Unsur-unsur visual meliputi :

- Logo, merupakan suatu identitas. Kriteria Logo yang baik harus mempunyai karakter yang mencerminkan identitas, dan Logo mudah dipahami serta mudah diingat.
- Ilustrasi, merupakan salah satu unsur penting yang sering digunakan dalam komunikasi periklanan karena sering dianggap sebagai bahasa universal yang dapat menembus rintangan yang ditimbulkan oleh perbedaan bahasa dan kata-kata. Ilustrasi iklan dalam merancang desain adalah kombinasi fotografi pendukung maupun grafis yang bergaya desain klasik sebagai gambaran karakter.
- Typografi adalah jenis-jenis huruf yang digunakan pada setiap desain. Setiap jenis typografi mempunyai karakter masing-masing. Pemilihan typografi harus sesuai dengan jenis desain, bentuk pesan, khalayak sasaran dan juga media periklanan yang digunakan, sehingga membentuk suatu perpaduan.

#Media Promosi Branding Program Studi

1. Iklan Koran dan majalah

- Alasan pemilihan media Koran atau surat kabar dipilih sebagai pendukung iklan yang ada pada majalah. Adapun yang menjadi sasaran dari kegiatan kampanye iklan melalui media surat kabar adalah lebih kepada orang tua calon mahasiswa. Alasan penggunaan media surat kabar dalam kegiatan kampanye iklan karena surat kabar mempunyai kapasitas waktu yang lebih besar dibandingkan oleh iklan televisi maupun radio, iklan koran lebih tahan lama, dengan artian bahwa iklan di koran dapat dibaca berulang kali dimana saja, dan juga lebih tahan lama.
- Konsep desain Iklan koran ini bentuk desainnya berupa foto ilustrasi dan grafis.

#Media Promosi Branding Program Studi

2. Baliho, poster, brosur

- Alasan pemilihan media Baliho sebagai penunjang periklanan yang sangat strategis karena dapat dipasang dimana saja dan berukuran besar.
- Konsep desain baliho berukuran 2 x 3 meter, desainnya dapat menonjolkan ilustrasi prestasi mahasiswa didukung grafis atau keunggulan program studi, agar dapat menarik perhatian pembaca. Selain itu diperkuat headline "... Pilihan Cerdas Generasi Berkualitas!".

#Media Promosi Branding Program Studi

3. Website

- Sebuah website mempunyai fungsi komunikasi, informasi, entertainment, transaksi. Fungsi informasi dapat ditemui pada media website untuk lembaga pendidikan.
- Setelah mengetahui tujuan fungsi website yang akan dirancang, langkah selanjutnya adalah merancang tampilan website dengan sentuhan estetika, agar menarik dilihat namun tetap memudahkan dan tidak membingungkan ketika digunakan.
- Tujuan utama website untuk memastikan pengunjung dapat menemukan apa yang mereka cari dengan mudah dan menyenangkan. website bisa menjadi media komunikasi yang sangat efektif antara pihak perguruan tinggi dengan mahasiswa maupun dengan pihak luar seperti orang tua siswa, calon siswa baru. Untuk itu dalam mendesain website sebaiknya dilihat dari sudut pandang pengunjung.

#Website Branding Program Studi



Biola University Undergrad, Desain yang *full color* dengan pesona keindahan tujuan utamanya untuk memastikan siswa dapat menemukan apa yang mereka cari dengan mudah dan menyenangkan.

#Website Branding Program Studi



website DePauw University hampir terlihat lebih seperti nuansa yang ada pada National Geographic-nya sebuah lembaga pendidikan tinggi, dengan fotografi yang indah menampilkan unggulan kegiatan mahasiswanya.

#Website Branding Program Studi

- Metode tahapan dalam merancang sebuah website, dimulai dari membuat sketsa kasar berupa acuan penempatan unsur-unsur desain. Setelah itu langkah kedua adalah membuat *wireframe*, yang terbagi dalam dua tahap; *Low Fidelity & High Fidelity*.
- *Low Fidelity* adalah bentuk tahap awal layout halaman website, sedangkan *High Fidelity* adalah tahap komprehensif layout halaman website yang sudah berupa full design.
- Untuk memudahkan pembuatan *wireframe*, digunakanlah grid atau garis bantu untuk penempatan unsur-unsurnya. Penggunaan grid ini tidak hanya untuk layout pada halaman website, namun juga lazim digunakan pada layout halaman media cetak.

#Website

Branding Program Studi

- Setelah menempatkan grid sebagai garis bantu untuk memudahkan peletakan unsur desain, dipilih warna dan huruf yang sesuai dengan lembaga yang dirancang websitenya.
- Patokan pemilihan warna dan huruf yang digunakan dari warna logo dan huruf nama lembaga / program studi. Dari warna logo ini kemudian dipilih warna yang mendekati untuk warna pendukung, agar tidak terlalu 'ramai' serta huruf yang sesuai dengan identitas.
- Langkah berikutnya adalah memilih perfect pixel yang sesuai. Perfect pixel gunannya agar tampilan bisa sesuai dibuka pada media yang digunakan, komputer atau ponsel pintar.

#Website

Branding Program Studi

Penerapan *Split Layout* dalam desain web mempunyai ketentuan sebagai berikut :

- Layout web mengikuti 'Eye Movement' atau gerakan mata. Gerakan mata membaca sebuah teks adalah dari kiri ke kanan, terus ke kiri bawah lanjut ke kanan bawah dan seterusnya. Alur gerakan mata membaca teks ini dijadikan pertimbangan penempatan teks dan gambar. Bentuk alurnya adalah Zigzag antara Teks dan Gambar. Alur zigzag ini adalah alur yang nyaman/ergonomis ketika pengunjung/pembaca melihat halaman sebuah website.

#Website Branding Program Studi

- Begitu terbatasnya waktu pembaca dan atau banyaknya halaman website yang bisa dibuka pembaca/pengunjung, membuat hanya butuh waktu 3 menit untuk menangkap 'maksud' dari sebuah website. Sehingga ketika sebuah website tidak mudah dipahami dalam waktu singkat, membuat sebuah website akan ditinggalkan oleh pengunjung. Hal-hal penting, yang menyangkut induk informasi, harus diletakkan di posisi atas (top screen). Sehingga memudahkan pembaca/pengunjung untuk memilih sesuai kebutuhan.

#Website Branding Program Studi

- Munculnya Sistem Operasi Windows 8 di tahun 2014, memunculkan pula tren baru dalam visual dan layout yaitu Desain Datar (Flat Design). Flat Design menampilkan tampilan desain datar 2 dimensi seperti layaknya desain cetak pada media kertas. Flat Design mempunyai ciri yaitu : Menggunakan ikon untuk merepresentasikan sebuah objek (Flat icon/thin icon). Penggunaan ikon ini agar lebih memudahkan dikenali dan dipahami. Meski menggunakan ikon, namun dalam hal pewarnaan boleh banyak warna (Colorful). Namun tetap dibatasi agar tidak terlalu ramai tampilannya. Maksimal bisa menggunakan 3 – 4 warna untuk ikon yang digunakan. Sehingga desain terlihat minimalis namun lebih mengutamakan kegunaan/fungsi.


Terima Kasih

Dr. Fikri Budiman, M.Kom

Hp. 08122804229

Email : fikri.budiman@dsn.dinus.ac.id

III. Surat Permohonan Nara Sumber

**POLITEKNIK NEGERI SEMARANG**
Jalan Prof. H. Soedarto, S.H. Tembalang, Semarang 50275, PO BOX 6199/SMS
Telephone (024) 7473417, 7499585, 7499586, Facsimile (024) 7472396
<http://www.polines.ac.id>, E-mail : sekretariat@polines.ac.id

Nomor : 2855/PL4.1.4/PP/2018 4 Mei 2018
Lamp. : 1 (satu) lembar
Hal : **Permohonan sebagai Narasumber Workshop Penyusunan Media Promosi pada Program Studi Komputerisasi Akuntansi, Perbankan Syariah dan Magister Terapan Politeknik Negeri Semarang**


Kepada Yth.
Bpk. Dr. Fikri Budiman, M.Kom
Universitas Dian Nuswantoro
Semarang

Sehubungan dengan pelaksanaan kegiatan PHK PMPP Tahun 2018 yaitu *Program Development – Penyusunan Media Promosi pada Program Studi Komputerisasi Akuntansi, Perbankan Syariah dan Magister Terapan Politeknik Negeri Semarang*, maka kami mohon kesediaan Bapak untuk menjadi Narasumber dalam acara Workshop Penyusunan Media Promosi pada Program Studi Komputerisasi Akuntansi, Perbankan Syariah dan Magister Terapan Politeknik Negeri Semarang yang akan diselenggarakan pada :

Hari, Tanggal : Senin, 14 Mei 2018
Waktu : 08.00 – selesai
Tempat : Ruang 105
Gedung Sekolah Dua Lt I
Politeknik Negeri Semarang

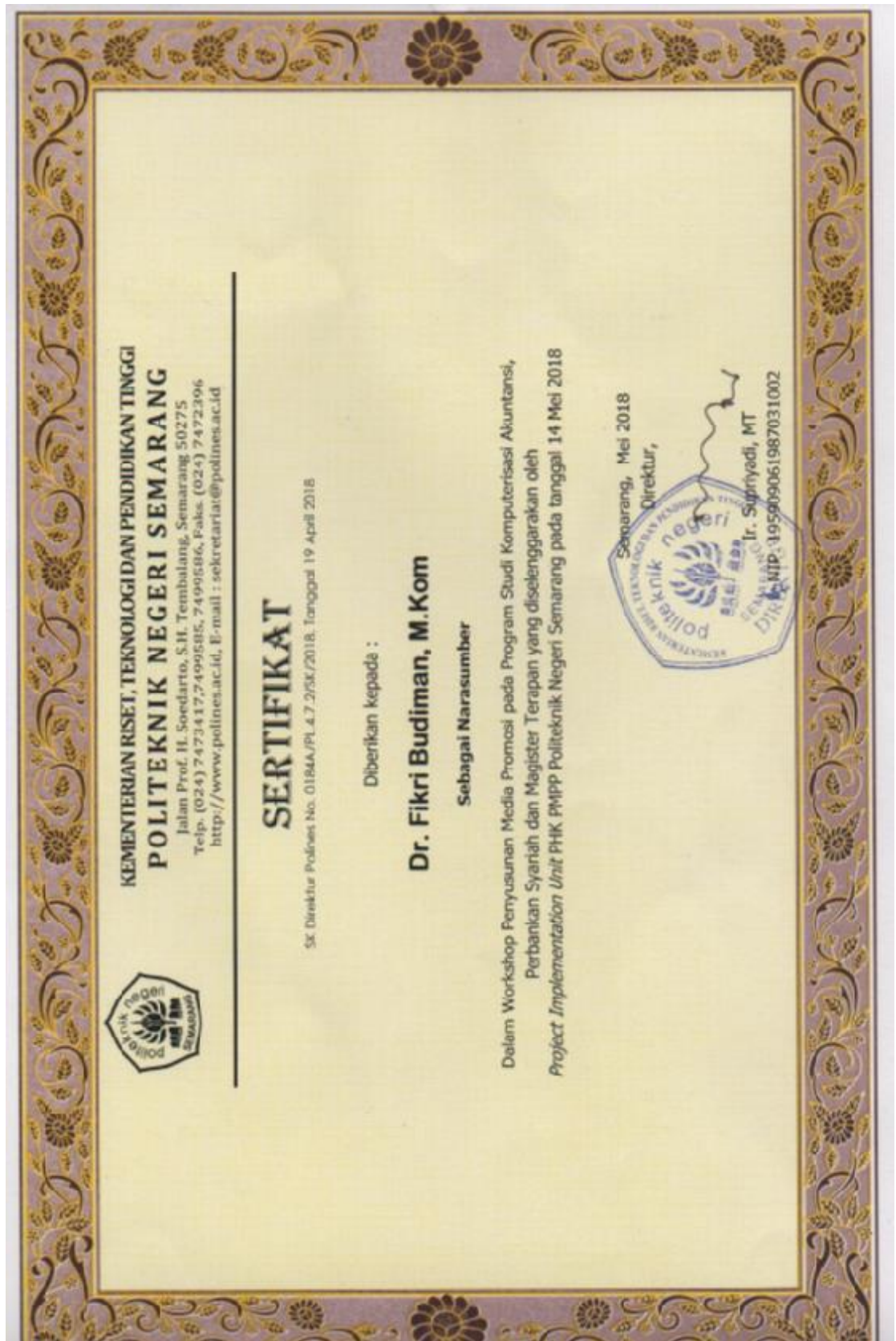
Mohon surat konfirmasi kesediaan menjadi narasumber serta Surat Tugas dapat dialamatkan kepada Panitia *Program Development Penyusunan Media Promosi pada Program Studi Komputerisasi Akuntansi, Perbankan Syariah dan Magister Terapan Politeknik Negeri Semarang*, *contact person* : Dra. Budhi Adhiani, MT (HP 08122829384, e-mail : phkpmpp.polines@gmail.com).

Demikian, permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak, kami mengucapkan terima kasih.


Direktur,
Dr. Supriyadi, MT
NTP 195909061987031002

Tembusan :
- Arsip

IV. Sertifikat Narasumber



V. Foto



