

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN INFOGRAFIS PENDIDIKAN TERKAIT
BAHAYA KEBAKARAN BANGUNAN DI KOTA MAKASSAR

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Kelulusan Tugas Akhir
Program Studi Desain Grafis Jurusan Desain



Disusun oleh
Muh. Mikail Aisy Ulum
Nim : 2290472018

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MAKASSAR
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Poster Infografis Penggunaan Perangkat Lunak D5 Render sebagai Panduan bagi Pengguna di PT. Rupa Raya Indonesia

Penulis : Muh. Mikail Aisy Ulum

NIM : 2290472018

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 14 Oktober 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Fadly Shabir, S.Kom., MT.
NIP. 198803252022031005

Anggota 1



Hilman Asyrafi S.Si., M.Eng
NIP. 199705052024061003

Anggota 2



Ridwan Jamal, S. Sos., MM.
NIP. 196409071986031003

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Fadly Shabir, S.Kom., MT.
NIP. 198803252022031005

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Poster Infografis Penggunaan
Perangkat Lunak D5 Render sebagai
Panduan bagi Pengguna di PT. Rupa Raya
Indonesia

Penulis : Muh. Mikail Aisy Ulum

NIM 2290472018

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Makassar, 20 September 2025

Pembimbing 1



Ridwan Jamal, S.Sos., M.M.

NIP. 196409071986031003

Pembimbing 2



Adlin, S.E., M.M.

NIP. 196311151991121001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Desain Grafis



Fadly Shabir, S.Kom., M.T.

NIP. 198803252022031005

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muh. Mikail Aisy Ulum

NIM : 2290472018

Program Studi: Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tahun Akademik: 2022 - 2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**“Perancangan Poster Infografis Penggunaan Perangkat Lunak D5
Render sebagai Panduan bagi Pengguna di PT. Rupa Raya Indonesia”
adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas
dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar- benarnya.

Makassar, 20 September 2025

Yang menyatakan,



Muh. Mikail Aisy Ulum

NIM.2290472018

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muh. Mikail Aisy Ulum
NIM : 2290472018
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022-2025

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Perancangan Poster Infografis Penggunaan Perangkat Lunak D5 Render sebagai Panduan bagi Pengguna di PT. Rupa Raya Indonesia” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Makassar, 20 September 2025

Yang menyatakan,



Muh. Mikail Aisy Ulum

NIM.2290472018

ABSTRAK

PT. Rupa Raya Indonesia is a company engaged in Computer Graphics (CG) with a focus on visualizing interior and exterior building architecture. In its production activities, the company uses various design software, one of which is D5 Render, which is known to be able to produce photorealistic visuals in real-time. However, based on observations and interviews, interns at PT. Rupa Raya Indonesia were generally unfamiliar with D5 Render before joining the internship, resulting in decreased work efficiency due to a lack of understanding of the available features and shortcuts. To address this problem, a D5 Render shortcut infographic poster was designed as a concise, informative, and easy-to-understand visual learning medium. The design was carried out through observations, literature studies, and interviews with D5 Render users, by applying visual elements such as colors, icons, and typography that were adapted to the application interface. The evaluation results showed that this infographic poster helps new users understand and remember shortcuts more quickly and efficiently. Thus, this media is expected to increase work effectiveness, accelerate the adaptation process for new users, and become a practical learning tool in the use of D5 Render within the PT. Rupa Raya Indonesia environment.

Keyword: Infographic, Poster, Shortcut, D5 Render, Architectural Visualization, Learning Media, Effectiveness

PT. Rupa Raya Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak di bidang Computer Graphics (CG) dengan fokus pada visualisasi arsitektur interior dan eksterior bangunan. Dalam kegiatan produksinya, perusahaan menggunakan berbagai perangkat lunak desain, salah satunya D5 Render yang dikenal mampu menghasilkan visual fotorealistik secara real-time. Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peserta magang di PT. Rupa Raya Indonesia umumnya belum mengenal D5 Render sebelum mengikuti magang, sehingga efisiensi kerja menurun akibat kurangnya pemahaman terhadap fitur dan shortcut yang tersedia. Untuk menjawab permasalahan tersebut, dirancanglah poster infografis shortcut D5 Render sebagai media pembelajaran visual yang ringkas, informatif, dan mudah dipahami. Perancangan dilakukan melalui observasi, studi pustaka, serta wawancara terhadap pengguna D5 Render, dengan menerapkan elemen visual seperti warna, ikon, dan tipografi yang disesuaikan dengan antarmuka aplikasi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa poster infografis ini membantu pengguna baru dalam memahami serta mengingat shortcut dengan lebih cepat dan efisien. Dengan demikian, media ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas kerja, mempercepat proses adaptasi pengguna baru, serta menjadi sarana pembelajaran praktis dalam penggunaan D5 Render di lingkungan PT. Rupa Raya Indonesia.

Kata kunci: Infografis, Poster, Shortcut, D5 Render, Visualisasi Arsitektur, Media Pembelajaran, Efektivitas

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Yang Maha Esa, Yang Maha Pemurah, Yang Maha Penyayang, Yang Maha Kaya, atas berkat, rahmat, dan kasih-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan menyelesaikan pendidikan Diploma-3 pada Program Studi Desain Grafis, Politeknik Negeri Media Kreatif. Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai desainer yang membuat karya berupa poster digital panduan *shortcut* perangkat lunak D5 Render. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir berjudul “Perancangan Infografis Poster Penggunaan Perangkat Lunak D5 Render sebagai Panduan bagi Pengguna di PT. Rupa Raya Indonesia”.

Laporan Tugas Akhir ini tentunya tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan doa, motivasi, dan arahan selama proses penyusunan karya dan laporan ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si., M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama S., S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Asiyah, S.Ds., M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain.
5. H. Suardi, S.Sos., M.Si. Kepala Unit Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.
6. Fadly Shabir, S.Kom., M.T. Koordinator Program Studi Desain Grafis.
7. Ridwan Jamal, S.Sos., M.M., Selaku Dosen pembimbing I
8. A. Adlin, S.E., M.M., Selaku pembimbing II

9. Para dosen, tenaga kependidikan, dan staf Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama mahasiswa menempuh pendidikan di sini.
10. PT. Rupa Raya Indonesia yang instansi tempat penulis Tugas Akhir, terima kasih telah memberikan kesempatan, bimbingan, waktu dan tempat selama melaksanakan Tugas Akhir ini.
11. Staf PT. Rupa Raya Indonesia, yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang sangat berharga selama penulis melakukan Tugas Akhir.
12. Keluarga penulis, Papa, Bunda, Malika, dan Kika, yang sangat penuh kasih sayang, dukungan, dan doa tanpa henti, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Terima kasih atas segala pengorbanan dan semangat yang diberikan hingga saat ini.
13. Kepada teman-teman Desain Grafis yang selalu memberikan motivasi, dorongan, dan semangat dalam pengerjaan Tugas Akhir.
14. Lenovo ThinkPad T495 20NK, laptop yang telah setia menemani proses pencarian referensi dan perancangan Tugas Akhir hingga selesai.
15. Muh. Mikail Aisy Ulum, saya sendiri sebagai penulis, dengan penuh rasa syukur menyatakan bahwa Tugas Akhir ini dapat terselesaikan meskipun dalam kondisi magang “kedua” atas nama kampus, seorang diri dalam kuota terbatas, sambil mengerjakan proyek untuk klien Jepang dengan *deadline* dan revisi ketat. Kesempatan ini tidak pernah saya sia-siakan, dan menjadi bukti bahwa tanggung jawab dapat dijalankan meski di tengah tekanan yang besar.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini

Makassar, 20 September 2025

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Muh. Mikail Aisy Ulum', written on a light blue background.

Muh. Mikail Aisy Ulum

NIM 2290472018

DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	2
A. LATAR BELAKANG.....	2
B. IDENTIFIKASI MASALAH	5
D. RUMUSAN MASALAH	5
E. TUJUAN PENULISAN	5
F. MANFAAT PENULISAN	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Perancangan.....	7
B. Infografis	7
C. Panduan	8
D. D5 Render	9
E. Warna	9
F. Flat Design	13
G. Tipografi.....	14
H. Shortcut (<i>keyboard shortcut</i>).....	14
I. Ikon.....	15
J. Inkscape.....	16
K. Piktogram	16
BAB III METODE PERANCANGAN	18
A. Objek Penulisan.....	18
B. Teknik pengumpulan data	19
C. Ruang lingkup	20

D. Langkah kerja	21
BAB IV PEMBAHASAN KARYA.....	24
A. Pra-Produksi	24
B. Produksi.....	29
C. Pasca-Produksi	32
BAB V PENUTUP	37
A. Kesimpulan.....	37
B. Saran.....	37
DAFTAR PUSTAKA	39
BIODATA MAHASISWA	41

DAFTAR TABEL

Tabel 1 daftar perangkat lunak yang dikuasai oleh peserta magang ke-19 PT. Rupa Raya Indonesia.....	25
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Spektrum cahaya.....	10
Gambar 2 benda warna biru yang memantulkan panjang gelombang cahaya biru	11
Gambar 3 Ruang warna untuk RGB	12
Gambar 4 Kumpulan piktogram	17
Gambar 5 referensi poster infografis shortcut (sumber: Pinterest.com)	26
Gambar 6 palet warna diambil dari D5 Render beserta hexcode nya.....	27
Gambar 7 Font Sans-serif Helvetica Neue bold	27
Gambar 8 Font Sans-serif Helvetica Neue normal	27
Gambar 9 Kumpulan ikon dari D5 Render	28
Gambar 10 Kumpulan piktogram <i>keyboard</i> dan ketikus	28
Gambar 11 pengumpulan <i>shortcut</i> D5 Render melalui Google Sheet.....	29
Gambar 12 proses pembuatan ikon dari fitur D5 Render	30
Gambar 13 proses penyusunan <i>shortcut keyboard</i> , ikon ketikus dan elemen menu dari fitur D5 Render.....	30
Gambar 14 proses penempatan <i>shortcut</i> ke dalam rancangan poster infografis.....	31
Gambar 15 Proses penyusunan <i>layout</i> dengan penyesuaian <i>padding</i> dan margin untuk kerapian desain.	31
Gambar 16 Hasil akhir poster infografis.....	32
Gambar 17 Proses ekspor media.....	33
Gambar 18 Hasil ekspor poster <i>shortcut</i> D5 Render dalam format PNG dan PDF.....	33
Gambar 19 Akses poster berlangsung melalui perangkat digital.....	34

