Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

PERANCANGAN PROMOSI
MANAGEMENT DEVELOPMENT PROGRAM
INDOMARET GROUP

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Nama	: Vivy Febriany
NIM	: 13120210433
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Fakultas	: Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2017

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vivy Febriany

NIM : 13120210433

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN PROMOSI *MANAGEMENT DEVELOPMENT PROGRAM* INDOMARET GROUP

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 12 Januari 2017

Vivy Febriany

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR PERANCANGAN

PROMOSI MANAGEMENT DEVELOPMENT PROGRAM

INDOMARET GROUP

Oleh

Nama : Vivy Febriany

NIM : 13120210433

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 20 Januari 2017

Pembimbing

Erwin Alfian S.Sn., M.Ds.

Penguji

Daru Pramayuga S.Sn., M. Ds.

Ketua Sidang

Zamzami Almakki S.PD., M.Ds.

Ketua Program Studi

Yusup Sigit Martyastiadi, S. T., M.Inf.Tech.

Perancangan Promosi..., Vivy Febriany, FSD UMN, 2017

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan kesehatan dan kekuatan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir " Perancangan Promosi Mangamenent Development Program Indomaret Group " tepat pada waktunya.

Melalui perancangan tugas akhir ini, penulis berharap dapat meningkatkan awareness dan memenuhi informasi yang dibutuhkan calon pelamar mengenai Management Development Program Indomaret Group. Selain itu juga untuk memenuhi syarat kelulusan dan memperoleh gelar sarjana desain di Universitas Multimedia Nusantara.

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam penyusunan dan perancangan tugas akhir ini, yaitu:

1. Bapak Erwin Alfian S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan banyak waktu kepada penulis dan telah membimbing proses dari awal hingga akhirnya perancangan dapat terselesaikan.
2. Bapak Yusup Sigit Martyastiadi, S. T., M.Inf.Tech. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
3. HR PT. Indomarco Prismatama di Jakarta yang telah memberikan informasi dalam perancangan tugas akhir.

4. Orang tua & keluarga penulis yang selalu membantu dalam memberikan dukungan, doa dan motivasi untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

5. Pacar, teman-teman seperjuangan dan sahabat yang selalu setia dalam memberikan motivasi dan masukan demi kelancaran tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan dan memiliki banyak kekurangan. Apabila ada kekeliruan dalam penulisan penulis menerima kritik dan sarannya dan menjadikannya sebagai motivasi untuk penyempurnaan karya kedepannya. Akhir kata semoga perancangan ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Tangerang, 11 Januari 2017

Vivy Febriany

ABSTRAK

PT. Indomarco Prismatama(Indomaret Group) merupakan perusahaan ritel nasional dan jejaring peritel waralaba terbesar di Indonesia. Indomaret Group memiliki sektor bisnis yang sedang berkembang pesat sehingga diikuti dengan kebutuhan pekerja yang siap ditempatkan di posisi manajerial, sehingga dibentuklah *Management Development Program* (MDP). MDP merupakan program kerja dengan masa kontrak 2,5 tahun, dan selama periode tersebut terdapat berbagai pelatihan dengan tujuan untuk menghasilkan tenaga kerja yang sesuai dengan standar perusahaan, dan siap menjadi calon-calon pemimpin Indomaret Group ke depannya. Kebutuhan peserta MDP banyak ditempatkan di kantor pusat maupun kantor cabang yang tersebar di seluruh Indonesia. Selama ini kebutuhan peserta MDP belum terpenuhi,serta dilihat dari *awareness* audiens yang rendah sehingga dibutuhkan perancangan promosi program *Management Development Program* Indomaret Group, dengan tujuan dari penelitian ini adalah dapat meningkatkan *awareness* serta memenuhi kebutuhan informasi yang dibutuhkan calon pelamar sehingga perancangan akhir berbentuk Motion Graphic. Metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah *Mixed Methods* yaitu gabungan dari penelitian kuantitatif dan kualitatif.

Kata Kunci: Indomaret Group, *Management Development Program*, *motion graphic*

ABSTRACT

PT. Indomarco Pristama (Indomaret Group) is the largest national retail companies and networks of franchised retailer in Indonesia. This company has a business section that is developing rapidly, followed by the needs of workers who are ready to be placed in managerial position, therefore Management Program Development (MDP) is established. MDP is a program with a contract of 2,5 years, and in this periode, there will be some training to produce someone who can work with the company's standard and ready to be a candidate of Indomaret Group leader in the future. The needs of MDP participants are placed in headquarters or branch office which distributed all over Indonesia. During this time, the needs of MDP participants yet fullfiled, and seen by the low audience's awareness which need a design to promote MDP's Indomaret Group, with a goal of this research is to increase the awareness and fullfiled the needs of information needed by the candidate aplicants in a form of motion graphic. The research method that was used to collect data is Mixed Methods, the combination of qualitative and quantitative research.

***Keyword**: Indomaret Group, Management Development Program, motion graphic*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT II

HALAMAN PENGESAHAN.....IV

KATA PENGANTAR.....V

ABSTRAKSI VII

DAFTAR ISI.....IX

DAFTAR TABEL XIV

DAFTAR GAMBAR.....XV

DAFTAR LAMPIRAN.....XXII

BAB I PENDAHULUAN..... 1

1.1. Latar Belakang 1

1.2. Rumusan Masalah 4

1.3. Batasan Masalah..... 4

1.4. Tujuan Tugas Akhir 5

1.5. Manfaat Tugas Akhir 5

1.5. Metode Pengumpulan Data 6

1.6. Metode Perancangan 8

1.8. Skematika Perancangan 10

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....33

2.1. Komunikasi 11

2.2. Promosi 11
2.2.1. Pengertian Promosi 12
2.2.2. Fungsi dan Tujuan Promosi 12
2.2.3. Bauran Promosi 12
2.3. Iklan 13
2.3.1. Pengertian Iklan 13
2.3.2. Sasaran Iklan 14
2.3.3. Pendekatan Konsep Periklanan 14
2.3.4. Komponen Iklan Media Cetak 16
2.3.5. *Above the Line* dan *Below the Line* 17
2.3.6. Perencanaan Media Iklan 17
2.4. Video 18
2.4.1. Pengertian Video 18
2.4.2. Video Analog 19
2.4.3. Video *Digital* 19
2.5. Audio 20
2.6. *Motion graphic* 20
2.6.1. *Motion over the web* 20
2.6.2. Literatur *Motion* 21
2.7. *Management Development Program* 25
2.7.1. Pengertian MDP 25
2.7.2. Maksud & Tujuan MDP 25
2.7.3. Ruang Lingkup MDP 26

2.8. *Digital* Marketing 27

2.8.1. Demografi Pengguna Internet 27

2.9. Elemen Desain 28

2.6.1. Layout Menurut Prinsip Desain 28

2.6.2. Warna 32

2.6.3. Tipografi 36

2.10. *Flat vector* 39

2.11. *Rule of Third* 41

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 43

3.1. Gambaran Umum Penelitian 43

3.1.1. MDP Indomaret Group 44

3.2. Wawancara 48

3.2.1. Wawancara dengan HR *Recruitment* & Placement 48

3.2.2. Wawancara dengan Peserta MDP Indomaret Group 53

3.2.2. Wawancara dengan Peserta MT Kompetitor 55

3.3. Observasi 57

3.4. Kuesioner 62

3.4.1. Analisa Kuesioner 64

3.5. *Focus Group Discussion* 71

3.6. Studi Eksisting 74

3.7. SWOT dan STP 76

3.8. Kerangka Berpikir 79

BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN 80

4.1 Konsep Perancangan 80

4.1.1 Tujuan Perancangan 81

4.2. Strategi Perancangan 81

4.2.1 Strategi Komunikasi 81

4.2.2 Strategi Desain 82

4.3. *Brainstorming* Perancangan 88

4.4. *Mindmaping* Perancangan 89

4.5. Perancangan *Motion Graphic* 90

4.5.1. Narasi 90

4.5.2. *Storyboard* 92

4.5.3. *Digital*isasi *Motion graphic* 95

4.6. Media Pendukung ..... .108

4.6.1. Sketsa Perancangan ..... .108

4.6.2. *Above the Line* ..... .109

4.6.3. *Below the Line* 110

4.7. Budgeting ..... .116

4.7.1. Harga Desain ..... .116

4.7.2. Biaya Produksi 117

4.8. Perencanaan Promosi ..... .118

BAB V PENUTUP.....120

5.1. Kesimpulan 120

5.2. Saran 120

DAFTAR PUSTAKA.....XXIII

UMN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Skematika Perancangan..... 10

Tabel 2.1. *Tracking Survey* Pengguna Internet..... 28

Tabel 3.1. Total Jumlah Populasi.....63

Tabel 3.2. Rencana Setelah Lulus Kuliah.....64

Tabel 3.3. Perusahaan yang Dituju.....64

Tabel 3.4. Pendapat Mengenai Tempat Pekerjaan.....65

Tabel 3.5. Standard Gaji *Fresh Graduate*.....66

Tabel 3.6. *Awareness* Mengenai MDP.....66

Tabel 3.7. Perusahaan yang Memiliki MDP.....66

Tabel 3.8. *Awareness* MDP Indomaret Group.....67

Tabel 3.9. Sumber Informasi MDP Indomaret Group.....67

Tabel 3.10. Media Informasi Lowongan Pekerjaan.....68

Tabel 3.11. Situs Lowongan Pekerjaan.....69

Tabel 3.12. Informasi Website MDP Indomaret Group.....70

Tabel 3.13. Informasi dalam Bentuk Video.....70

Tabel 4.1. *Timeline* Promosi.....118

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2. Video Melalui *Smartphone*.....19

Gambar 2.2. Prinsip Keselarasan*(rhytm)*.....29

Gambar 2.3. Prinsip Kesatuan*(unity)* 29

Gambar 2.4. Prinsip Penekanan*(domination)* 30

Gambar 2.5. Prinsip Keseimbangan*(balance)* 30

Gambar 2.6. Prinsip Proporsi*(proportion)* 31

Gambar 2.7. Prinsip Kesederhanaan*(simplicity)* 31

Gambar 2.8. Prinsip Kejelasan*(clarity)* 32

Gambar 2.93. *Hue*.....33

Gambar 2.10. Warna Additive.....34

Gambar 2.11. Warna Subtractive.....35

Gambar 2.12. *Old Style Font*.....*36*

Gambar 2.43. *Transitional Font*.....37

Gambar 2.14. *Modern Font*.....37

Gambar 2.15. *Sans Serif Font*.....38

Gambar 2.16. *Slab Serif Font*.....38

Gambar 2.17. *Graphic Font*.....38

Gambar 2.18. *Bright Color*.....40

Gambar 2.19. *Retro Color*.....40

Gambar 2.20. *Monotone Color*.....41

Gambar 2.21. *Rule of Third*.....42

Gambar 3.1. Logo *Management Development Program* Indomaret Group.....44

Gambar 3.2. Logo Indomaret Group & Anak Perusahaan.....45

Gambar 3.3. Peserta MDP.....47

Gambar 3.4. Wawancara dengan HR *Recruitment* & Placement.....49

Gambar 3.5. Wawancara dengan Peserta MDP Indomaret Group.....54

Gambar 3.6. Dokumentasi Observasi Foto saat di Jobfair.....59

Gambar 3.7. Dokumentasi Observasi Booth BCA.....59

Gambar 3.8. Dokumentasi Observasi Suasana Jobfair.....59

Gambar 3.9. Dokumentasi Observasi Booth Indomaret Group.....59

Gambar 3.10. Dokumentasi Observasi Yummy Coffee Indomaret Group.....60

Gambar 3.10. Dokumentasi Observasi Desain Flyer Indomaret Group.....61

Gambar 3.12. Tampilan *Typeform*.....63

Gambar 3.13. Tampilan informasi website.....69

Gambar 3.12. *Focus Group Discussion*.....71

Gambar 3.13. Poster Terpilih FGD.....73

Gambar 3.14. *Typeface* Terpilih FGD.....73

Gambar 3.15. Warna Terpilih FGD.....74

Gambar 3.16. *Study existing* 1.....75

Gambar 3.17. *Study existing* 2.....75

Gambar 3.17. Kerangka berpikir.....79

Gambar 4.1 Warna Primer.....83

Gambar 4.2 Warna Sekunder.....83

Gambar 4.3 Alternatif Gaya Visual.....84

Gambar 4.4 Gotham Black *Font*.....84

Gambar 4.5 Montserrat *Font*.....85

Gambar 4.6 Trashhand *Font*.....85

Gambar 4.7 Icon alternatif.....86

Gambar 4.8 Ikon terpilih.....86

Gambar 4.9 Logo Indomaret Group.....87

Gambar 4.10 Logo *Management Development Program*.....87

Gambar 4.11 *Supergraphic*.....88

Gambar 4.12. Mindmap Visual Brainstorming.....89

Gambar 4.13. Mindmap Perancangan.....89

Gambar 4.14. *Storyboard* 1.....93

Gambar 4.15. *Storyboard* 2.....93

Gambar 4.16. *Storyboard* 3.....93

Gambar 4.17. *Storyboard* 4.....94

Gambar 4.18. *Scene* 1 teaser perusahaan.....94

Gambar 4.19. *Scene* 2 teaser perusahaan.....95

Gambar 4.20. *Scene* 3 teaser perusahaan.....95

Gambar 4.21. *Scene* 4 teaser perusahaan.....96

Gambar 4.22. *Scene* 5 teaser perusahaan.....97

Gambar 4.23. *Scene* 6 teaser perusahaan.....97

Gambar 4.24. *Scene* 7 teaser perusahaan.....98

Gambar 4.25. *Scene* 8 teaser perusahaan.....98

Gambar 4.26. *Scene* 9 teaser perusahaan.....99

Gambar 4.27. *Scene* 10 teaser perusahaan.....99

Gambar 4.28. *Scene* 11 teaser perusahaan.....100

Gambar 4.29. *Scene* 12 teaser perusahaan.....100

Gambar 4.30. *Scene* 13 teaser perusahaan.....101

Gambar 4.31. *Scene* 1 MDP Indomaret Group.....101

Gambar 4.32. *Scene* 2 MDP Indomaret Group.....102

Gambar 4.33. *Scene* 3 MDP Indomaret Group.....102

Gambar 4.34. *Scene* 4 MDP Indomaret Group.....103

Gambar 4.35. *Scene* 5 MDP Indomaret Group.....103

Gambar 4.36. *Scene* 6 MDP Indomaret Group.....104

Gambar 4.37. *Scene* 7 MDP Indomaret Group.....104

Gambar 4.38. *Scene* 8 MDP Indomaret Group.....105

Gambar 4.39. *Scene* 9 MDP Indomaret Group.....105

Gambar 4.40. *Scene*10 MDP Indomaret Group.....106

Gambar 4.41. *Scene* 11 MDP Indomaret Group.....106

Gambar 4.42. *Scene* 12 MDP Indomaret Group.....106

Gambar 4.43. *Scene* 13 MDP Indomaret Group.....107

Gambar 4.44. *Scene* 14 MDP Indomaret Group.....107

Gambar 4.45. Sketsa Perancangan.....107

Gambar 4.46. Sketsa perancangan 2.....108

Gambar 4.47. *Web banner*.....108

Gambar 4.48. *Home* Website.....109

Gambar 4.49. Brosur.....110

Gambar 4.50. Poster.....111

Gambar 4.51. layout awal.....112

Gambar 4.52. X Banner.....112

Gambar 4.53. Tumblr.....113

Gambar 4.54. Pin.....113

Gambar 4.55. *Totebag*.....114

Gambar 4.56. *Note book*.....114

Gambar 4.57. Pembatas buku.....114

Gambar 4.58. *Sticker*.....115

Gambar 4.59. Bantal.....115

Gambar 4.60. Kaos.....115

Gambar 4.61. *Mouse Pad*.....116

UMN

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN.....XVII

LAMPIRAN B: SKETSA PERANCANGAN.....XXXII