



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.

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI
PESONA KRAKATAU *COTTAGE*

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)



Nama : Andrien
Nim : 10120210143
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2014

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andrien
NIM : 10120210143
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain
Universitas Multimedia Nusantara
Judul Tugas Akhir/Skripsi:

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI

PESONA KRAKATAU COTTAGE

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 pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

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.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 08 Agustus 2014

Andrien



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI

PESONA KRAKATAU COTTAGE



Oleh

Nama : Andrien

NIM : 10120210143

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 08 Agustus 2014

Pembimbing I

Toto Mujio Mukmin, S.Sn., M.Hum

Penguji

Ketua Sidang

Iqbal Maimun Umar, S.Sn., M.Ds.

Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan hadiratNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Media Promosi Pesona Krakatau Cottage.

Ketertarikan penulis dalam bidang desain media promosi membuat penulis memutuskan untuk merancang media promosi untuk Pesona Krakatau Cottage. Konsep dasar menjadi suatu hal yang penting dalam menentukan media promosi seperti apa yang ingin dibuat. Sehingga melalui proses proses yang dilalui, penulis dapat menyelesaikan perancangan media promosi dan diharapkan pesan tersampaikan jelas ke target yang telah dituju.

Perancangan media promosi memiliki perbedaan dalam target yang ingin dicapai. Dalam hal ini perancangan media promosi memiliki kendala di model yang harus dicari untuk menjadi halaman utama media iklan. Pantai yang sangat sangat jernih pun dituntut untuk menampilkan kenyamanannya. Melihat banyaknya kendala yang dialami dalam perancangan ini, maka penulis merasa perlu untuk membaha topik penting dalam perancangan media promosi ini. Selain sebagai syarat kelulusan, Tugas Akhir ini bertujuan untuk kemajuan pembelajaran desainer grafis, terutama dalam bidang media promosi.

Dengan adanya penulisan laporan Tugas Akhir ini diharapkan pembaca yang akan merancang media promosi hotel, dapat memiliki pengetahuan mengenai kendala-kendala dan solusi yang akan dihadapi pada saat merancang media promosi.

Pada kesempatan ini, penulis juga ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan dorongan berupa semangat dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini, kepada :

1. Desi Dwi Kristianto, S. Ds., M.Ds. selaku Ketua Program Studi yang telah memberikan arahan dengan sebaik-baiknya
2. Toto Mujio Mukmin, M.Hum selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik
3. Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn, M.Ds dan Iqbal Maimun Umar, S.Sn., M.Ds yang telah memberikan konsultasi kepada penulis
4. Kedua orangtua penulis Kris Kusnun dan Suwarni Adewarni atas dukungannya selama ini
5. Teman-teman yang telah membantu, yaitu Hendy Rusli, Dennis Fransiscus, Rio Gunawan, Hendrick Tirta, Alvin Ardiansyah, Deni Sutanto, dan pihak lain yang telah memberikan dukungan dan masukkan dalam penulisan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki banyak kekurangan dan kesalahan karena keterbatasan kemampuan penulis. Akhir kata penulis berharap Tugas Akhir ini dapat berguna bagi semua pembaca dan pihak yang memerlukan. Sekian dari penulis.

Tangerang, 15 Juni 2014

Andrien



ABSTRAKSI

Perancangan media promosi Pesona Krakatau *Cottage* didasari oleh latar belakang tingkat hunian yang menurun, adanya pembangunan unit hotel baru, dan minimnya media promosi yang pernah dirancang oleh Pesona Krakatau *Cottage* sendiri. Penelitian ini sendiri memiliki rumusan masalah yaitu bagaimana merancang media promosi visual Pesona Krakatau *Cottage* di Karang Bolong, Anyer. Penelitian ini jelas memiliki tujuan merancang media promosi visual Pesona Krakatau *Cottage* di Karang Bolong, Anyer. Proses yang telah dilalui penulis pun tidak sedikit, dimulai dari tahap wawancara, observasi, dan kuisisioner demi mendapatkan data-data yang mendukung terselesaikannya tugas akhir ini. Konsep kreatif dan ide-ide kreatif juga ditemukan penulis berdasarkan pengembangan referensi visual yang berkaitan dengan iklan penginapan. Kesimpulan yang didapat dari penelitian ini adalah pembaca diharapkan dapat memahami media promosi apa yang dibutuhkan oleh berbagai jenis kawasan wisata atau penginapan yang terdapat di kawasan wisata Anyer sesuai dengan target dan tujuannya.

Kata kunci : media, promosi, media promosi, hotel

UMMN

ABSTRAKSI

Designing Pesona Krakatau Cottage promotion media are based on low rate customer percentage, a new unit Pesona Krakatau Cottage, and minimize promotion media on Pesona Krakatau Cottage. This research have a purpose how to design a promotion media for Pesona Krakatau Cottage at Karang Bolong, Anyer. The process have a difficult side and took a few of month to finished it start from interview, observation, dan quisioner to got a data that used for this research. Creative concept was found from visual reference from other hotel advertising. The conclusion of this research is a writer hope reader can understand the things needed to design a promotion media for another vacation location and hotel based on the target and the purpose.

Key words : media, promotion, promotion media, hotel



U
M
N

DAFTAR ISI

LEMBAR.....	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAKSI	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Metode Pengumpulan Data	4
1.6 Manfaat Tugas Akhir	5
1.7 Metode Perancangan	5
1.8 Skematika Perancangan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Desain Komunikasi Visual	9
2.1.1 Desain	9
2.1.2 Desain Grafis.....	9
2.1.3 Prinsip-Prinsip Dasar Desain Grafis	11
2.1.4 Unsur-Unsur Dasar Desain Grafis	12
2.2 Warna	14
2.3 Tipografi	18
2.4 Layout	20
2.5 Komunikasi	22
2.5.1 Tujuan Komunikasi	23
2.5.2 Teknik Komunikasi.....	23

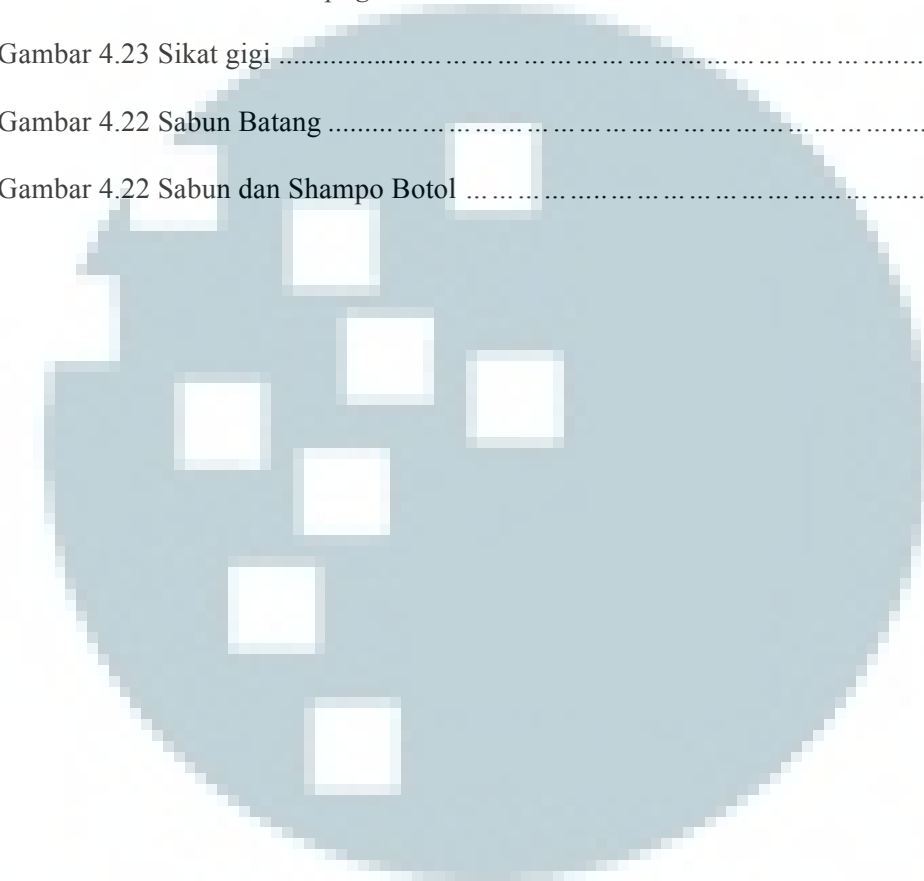
2.6 Promosi.....	24
2.6.1 Tujuan Promosi	25
2.6.2 Jenis Promosi.....	26
2.6.3 Media Promosi.....	26
2.7 Fotografi	33
2.8 Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif	34
2.9 Akomodasi	3
BAB III METODE PENELITIAN	40
3.1 Data Penelitian	40
3.1 Metode Penelitian	41
3.2.1 Metode Studi Pustaka.....	42
3.2.2 Metode Observasi.....	42
3.2.3 Metode Wawancara	45
3.2.4 Kuisisioner	46
3.3 Perbandingan Media Promosi dengan Kompetitor	54
3.4 <i>Mindmapping</i>	58
3.5 Konsep Kreatif.....	59
3.5.1 Pemilihan Warna.....	60
3.5.2 Pemilihan Font.....	61
3.5.3 Media Wawancara	63
BAB IV PERANCANGAN	67
4.1 Pengembangan Konsep	67
4.1.1 Brainstorming	67
4.1.2 Sketsa Perancangan	69
4.2 Aplikasi Kreatif	76
4.3 Media Plan	90
4.4 <i>Budgeting</i>	91
BAB V PENUTUP	94
5.1 Kesimpulan	94
5.2 Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	xv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Warna Primer	15
Gambar 2.2 Warna Sekunder	16
Gambar 2.3 Warna Tersier	16
Gambar 2.4 Warna Komplementer	17
Gambar 2.5 Warna Analog	17
Gambar 2.6 Huruf Serif	18
Gambar 2.7 Huruf Sans Serif	19
Gambar 2.8 Huruf Dekoratif	19
Gambar 2.9 Contoh <i>Billboard</i>	28
Gambar 2.10 Contoh Iklan Majalah	29
Gambar 2.11 Contoh <i>Web Banner</i>	30
Gambar 2.12 Contoh <i>Facebook Fanpage</i>	31
Gambar 2.13 Contoh <i>Official Twitter</i>	31
Gambar 2.14 Contoh Umbul-Umbul	32
Gambar 2.15 <i>Depth of Field</i>	33
Gambar 3.1 Pesona Krakatau <i>Cottage</i>	40
Gambar 3.2 Fasilitas	44
Gambar 3.3 Penulis bersama Manager Pesona Krakatau <i>Cottage</i>	45
Gambar 3.4 Plang Nama Pesona Krakatau <i>Cottage</i>	55
Gambar 3.5 Brosur Pesona Krakatau <i>Cottage</i>	55
Gambar 3.6 Brosur Pesona Krakatau <i>Cottage 2</i>	56
Gambar 3.7 Media Visual The Banten	56
Gambar 3.8 Media Visual Jayakarta	57
Gambar 3.9 <i>Mindmapping</i>	59

Gambar 3.10 Referensi	62
Gambar 3.11 Asistensi.....	63
Gambar 3.12 <i>Colour Palette</i>	64
Gambar 3.13 <i>Little Bird Fon</i>	65
Gambar 3.14 <i>Helvetica Font</i>	65
Gambar 3.15 <i>Bookman Oldstyle Font</i>	65
Gambar 4.1 <i>Brainstorming</i>	69
Gambar 4.2 <i>Brainstorming 2</i>	70
Gambar 4.3 Sketsa Perancangan <i>Billboard</i>	71
Gambar 4.4 Sketsa Perancangan <i>Web Banner</i>	73
Gambar 4.5 Sketsa Perancangan Iklan Majalah	73
Gambar 4.6 Sketsa Perancangan Umbul-Umbul	74
Gambar 4.7 Sketsa Perancangan Brosur	75
Gambar 4.8 Iklan Majalah	76
Gambar 4.9 Pengaplikasian Iklan Majalah	77
Gambar 4.10 <i>Billboard</i>	78
Gambar 4.11 Pengaplikasian <i>Billboard</i>	79
Gambar 4.12 <i>Web Banner Landscape</i>	79
Gambar 4.13 <i>Web Banner Portrait</i>	80
Gambar 4.14 Pengaplikasian <i>Web Banner Landscape</i>	81
Gambar 4.15 Pengaplikasian <i>Web Banner Portrait</i>	81
Gambar 4.16 Brosur Depan	82
Gambar 4.17 Brosur Belakang	82
Gambar 4.18 Pengaplikasian Brosur Depan	83
Gambar 4.19 Pengaplikasian Brosur Belakang	83

Gambar 4.20 Umbul-Umbul	85
Gambar 4.21 Pengaplikasian Umbul-Umbul	86
Gambar 4.22 <i>Facebook Fanpage</i>	87
Gambar 4.23 Sikat gigi	88
Gambar 4.22 Sabun Batang	88
Gambar 4.22 Sabun dan Shampo Botol	89



UMMN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kerangka Teori	8
Tabel 3.1	Angket Responden	47
Tabel 3.2	Angket Berdasarkan Usia	47
Tabel 3.3	Angket Berdasarkan Pekerjaan.....	48
Tabel 3.4	Angket Berdasarkan Geografis	49
Tabel 3.5	Angket Berdasarkan Intensitas Berlibur	50
Tabel 3.6	Angket Berdasarkan Intensitas Pengunjung Menginap.....	51
Tabel 3.7	Angket Berdasarkan Mengetahui Keberadaan <i>Cottage</i>	52
Tabel 3.8	Angket Berdasarkan Intensitas Mendapatkan Informasi.....	53
Tabel 3.9	Angket Berdasarkan Hal yang Dicari Ketika Menginap	54
Tabel 4.1	Media Plan	90
Tabel 4.2	<i>Budgeting</i>	93

UMMN

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A	Form Bimbingan	xvii
LAMPIRAN B	<i>Booth Display</i>	xix

