



### **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**  
**MUSEUM LAYANG LAYANG INDONESIA**

**Laporan Tugas Akhir**

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



Nama : Ramadha Eka Yudanti  
NIM : 10120210279  
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 : Ramadha Eka Yudanti

NIM : 10120210279

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir/Skripsi:

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI  
MUSEUM LAYANG LAYANG INDONESIA**

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, 10 Juli 2014

Ramadha Eka Yudanti

The logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is a large, light blue circle containing a stylized white building with several square windows. Below the circle, the letters "UMMN" are written in a large, bold, light blue sans-serif font.

UMMN

# HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

## Perancangan Media Promosi

### Museum Layang Layang Indonesia

Oleh

Nama : Ramadha Eka Yudanti

NIM : 10120210279

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 10 Juli 2014

Pembimbing

Ardyansyah, S.Sn., M.M.

Penguji

Ketua Sidang

Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

Ratna Cahaya Rina, S.Sos., M.Ds.

Ketua Program Studi

Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.,

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena atas berkatNya penulis dapat menyelesaikan penelitian serta membuat laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Media Promosi Museum Layang Layang Indonesia” dengan sebaik-baiknya. Penulis tertarik untuk mengangkat topik tersebut karena selain peran penulis sebagai warga negara Indonesia untuk turut serta dalam upaya pelestarian warisan budaya bangsa, namun juga karena segala hal yang ditawarkan Museum Layang Layang Indonesia sangatlah menarik dan patut untuk dipromosikan.

Laporan tugas akhir ini disusun sebagai bukti dan dokumentasi atas penelitian yang telah dilakukan oleh penulis. Di dalam laporan tugas akhir ini turut dijabarkan tahapan kerja dalam pembuatan media promosi mulai dari latar belakang penelitian sampai dengan tahap perancangan karya yang diaplikasikan pada berbagai media sehingga laporan ini dirasa layak untuk dibaca oleh pihak-pihak yang akan melakukan penelitian dengan topik yang sama maupun serupa. Tujuan dari tugas akhir ini ialah untuk mengetahui perancangan media promosi yang baik dan efektif untuk Museum Layang Layang Indonesia. Selain penulis mendapatkan pengetahuan dan fakta-fakta menarik mengenai layang-layang pada proses penelitian, penulis juga mendapatkan banyak pengetahuan baru terkait dengan perancangan media promosi dari berbagai sumber.

Akhir kata, penulis berharap agar laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat di kemudian hari. Penulis juga ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. **Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.**, selaku kepala program studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
2. **Ardyansyah, S.Sn., M.M.**, selaku dosen pembimbing yang telah bersedia memandu, mengarahkan, dan meluangkan waktu beliau dalam proses pembuatan tugas akhir.
3. **Ibu Endang Ernawati**, selaku narasumber serta pemilik Museum Layang Layang Indonesia atas kesediaan beliau untuk memberikan informasi yang penulis butuhkan terkait museum.
4. **Seluruh pegawai Museum Layang Layang Indonesia**, atas kerjasamanya dalam memberikan data dan informasi yang dibutuhkan penulis.
5. **Responden Wawancara:** Meilia, Reva, Fathir, Ayu, Kamila, Galuh, Rofi, Rifai, Ayu, Zaki, Pandji, Hani, Arif, Cindy, dan April atas kerjasama dan kesediannya dalam memberikan informasi yang dibutuhkan penulis.
6. **Mama (Titi) dan Papa (Manaf)**, atas seluruh dukungan dan doa yang telah diberikan kepada penulis selama menjalani proses penelitian dan perancangan tugas akhir serta penyusunan laporan tugas akhir.
7. **Emanuel Lorenzo Landman**, atas segala dukungan, doa, semangat yang diberikan kepada penulis serta kesediannya untuk menemani dan

memberi masukan selama proses penelitian, perancangan, serta penulisan laporan tugas akhir ini.

8. **Teman-teman DKV UMN:** Viridia Lilanuary Tohir, Risma Farah Gita, Nadia Clara, Axel Oswith, Nuno, Angela, Natalia, Dion, Tabitha, Alphino, Bonbon, Indra, Jessica, Paul, Guruh, Bowo, Yovita, Kartini, Yusrika, Olive, Arfi, Kresta, Gustiriri, dan Okta yang telah mendukung dan bersedia bertukar ilmu selama penulis melakukan penelitian serta perancangan tugas akhir, juga membantu penulis pada tahap pameran karya.

Tangerang, 10 Juli 2014

Ramadha Eka Yudanti

UMMN



## ABSTRAKSI

Museum Layang Layang Indonesia yang berlokasi di Pondok Labu, Jakarta Selatan memiliki koleksi layang-layang yang sangat beragam dari berbagai penjuru tanah air dan juga dari negara-negara lain. Di Museum Layang Layang Indonesia, kita dapat mengetahui tentang sejarah layang-layang juga kegunaan layang-layang yang selain menjadi permainan juga menjadi bagian dari upacara adat di beberapa daerah di Indonesia serta peranan layang-layang dalam terciptanya teknologi moderen. Tidak hanya itu, di Museum Layang Layang Indonesia juga terdapat *workshop* dimana para pengunjung dapat belajar untuk membuat serta melukis layang-layang. Namun keberadaan dan segala hal yang ditawarkan Museum Layang Layang Indonesia belum banyak diketahui banyak orang karena kurangnya kegiatan promosi yang dilakukan. Untuk itu Museum Layang Layang Indonesia perlu melakukan sejumlah promosi agar eksistensinya lebih diketahui dan dikunjungi oleh masyarakat.

**Kata kunci: museum, layang-layang, promosi**

UMMN

## ***ABSTRACT***

*Museum Layang Layang Indonesia (Indonesia's Kite Museum), which located in Pondok Labu, South Jakarta has diverse collection of kites from various parts of Indonesia and around the globe. In the museum, visitors will be informed about the history of kites; the role of kites aside of being just a game but also as an important part of both local cultures and abroad; also its big role in the creation of modern technology. Furthermore, the museum has a workshop area where visitors could learn to make and paint kites by themselves. However, the existence and everything that the museum offers has not been much known by the public due to the lack of promotional activity. In that case, the museum is in need to do some promotional activity in order to be noticed and to be visited by the public.*

***Keywords: museum, kites, promotion***

The logo for Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is displayed in a light blue, semi-transparent font. It features a circular emblem at the top containing a stylized face with five square eyes and a wide, open mouth. Below the emblem, the letters 'U', 'M', 'M', and 'N' are arranged horizontally in a bold, sans-serif typeface.

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>II</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>IV</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>V</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>VIII</b>
<b><i>ABSTRACT</i> .....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>X</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XIV</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>XIX</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>XX</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Perancangan .....	4
1.5. Manfaat Perancangan .....	4
1.6. Metode Pengumpulan Data .....	4
1.7. Metode Perancangan .....	5
1.8. Skematika Perancangan .....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>9</b>

2.1.	Desain Komunikasi Visual.....	9
2.1.1	Elemen Desain .....	10
2.1.2	Prinsip Desain .....	16
2.1.3	Tata Letak.....	21
2.1.4	Tipografi.....	26
2.1.5	Fotografi.....	27
2.1.6	<i>Website</i> .....	28
2.2.	Promosi .....	28
2.2.1.	<i>Above The Line</i> .....	29
2.2.2.	<i>Below The Line</i> .....	29
2.2.3.	<i>Segmenting</i> .....	29
2.2.4.	<i>Targeting</i> .....	29
2.3.	Museum.....	30
2.4.	Layang - Layang .....	32
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>		<b>35</b>
3.1.	Data Penelitian .....	35
3.1.1.	Sejarah Museum.....	35
3.1.2.	Observasi Museum.....	36
3.1.3.	Wawancara Target Audiens .....	40
3.2.	Analisis SWOT .....	49
3.3.	Analisis STP.....	50
a.	<i>Segment</i> .....	50
b.	<i>Target</i> .....	51

c. <i>Positioning</i> .....	51
3.4. Referensi .....	52
3.5. Mindmapping .....	57
3.6. Konsep Kreatif .....	58
3.6.1. <i>Big Idea</i> .....	59
<b>BAB IV PERANCANGAN.....</b>	<b>60</b>
4.1 Pengembangan Konsep .....	60
4.1.1 <i>Brainstorming</i> .....	60
4.1.2 Sketsa Perancangan.....	66
4.2 Aplikasi Kreatif.....	71
4.2.1. <i>Website</i> .....	71
4.2.2. Brosur .....	89
4.2.3. <i>Flyer</i> .....	92
4.2.4. <i>Standing banner</i> .....	95
4.2.5. Spanduk.....	95
4.2.6. <i>Flag Banner</i> .....	97
4.2.7. Memo .....	98
4.2.8. <i>Mug</i> .....	99
4.2.9. Pin .....	100
4.2.10. Stiker .....	101
4.3 <i>Budgeting</i> .....	102
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>103</b>

5.1. Kesimpulan .....	103
5.2. Saran.....	104
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>XVII</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Titik .....	10
Gambar 2.2. Penggunaan titik pada logo .....	10
Gambar 2.3. Penggunaan garis pada poster .....	11
Gambar 2.4. Bentuk-bentuk dasar .....	12
Gambar 2.5. Penggunaan bentuk pada <i>logotype</i> .....	12
Gambar 2.6. Lingkaran warna ( <i>color wheel</i> ) .....	14
Gambar 2.7. Warna <i>additive</i> .....	15
Gambar 2.8. Warna <i>subtractive</i> .....	16
Gambar 2.9. Contoh keseimbangan formal atau simetris .....	17
Gambar 2.10. Contoh keseimbangan dinamis atau asimetris .....	18
Gambar 2.11. Proporsi desain yang buruk dan yang baik .....	18
Gambar 2.12. <i>Emphasis</i> pada warna .....	19
Gambar 2.13. <i>Emphasis</i> pada ukuran dan posisi .....	19
Gambar 2.14. Contoh <i>repetition</i> .....	20
Gambar 2.15. Contoh-contoh <i>rhythm</i> .....	21
Gambar 2.16. <i>Unity</i> .....	21
Gambar 2.17. Contoh <i>layout</i> pada sebuah majalah .....	22
Gambar 2.18. <i>Single-column grid</i> .....	24
Gambar 2.19. <i>Two-column grid</i> .....	25
Gambar 2.20. <i>Multicolumn grids</i> .....	25
Gambar 2.21. <i>Modular grids</i> .....	26
Gambar 2.22. <i>Hierarchical grids</i> .....	26

Gambar 3.23. Salah satu bangunan Museum Layang Layang Indonesia .....	37
Gambar 3.24. Suasana kawasan Museum Layang Layang Indonesia .....	37
Gambar 3.25. Tampak depan ruang audiovisual.....	38
Gambar 3.26. Sebagian koleksi Museum Layang Layang Indonesia .....	39
Gambar 3.27. <i>Chart</i> banyaknya responden yang pernah bermain layang-layang	40
Gambar 3.28. <i>Chart</i> alasan responden tertarik bermain layang-layang.....	41
Gambar 3.29. <i>Chart</i> pengetahuan responden akan layang-layang.....	42
Gambar 3.30. <i>Chart</i> banyaknya responden yang pernah ke museum.....	43
Gambar 3.31. <i>Chart</i> dengan siapa responden pergi ke museum.....	44
Gambar 3.32. <i>Chart</i> pengetahuan responden akan MLLI.....	45
Gambar 3.33. <i>Chart</i> banyaknya responden yang pernah mengunjungi MLLI .....	46
Gambar 3.34. <i>Chart</i> pendapat responden akan perlunya khalayak tahu akan MLLI .....	47
Gambar 3.35. <i>Chart</i> pendapat responden akan media yang lebih menarik .....	48
Gambar 3.36. Brosur Museum Layang Layang Indonesia .....	52
Gambar 3.37. Brosur <i>Peek+Poke Museum of Childhood</i> .....	53
Gambar 3.38. Halaman beranda <i>website Singapore Art Museum</i> .....	54
Gambar 3.39. Beberapa halaman isi <i>website Singapore Art Museum</i> .....	55
Gambar 3.40. Halaman <i>website Polar Exploration Museum</i> .....	56
Gambar 3.41. <i>Mindmapping</i> .....	57
Gambar 4.42. Warna-warna yang digunakan.....	61
Gambar 4.43. <i>Font ‘Chau Philomene One’</i> .....	62
Gambar 4.44. <i>Font ‘Hero’</i> .....	62



Gambar 4.45. <i>Font ‘Dense’</i> .....	63
Gambar 4.46. Beragam bentuk layang-layang .....	64
Gambar 4.47. Pola simplifikasi bentuk layang-layang pertama .....	64
Gambar 4.48. Simplifikasi bentuk layang-layang koleksi museum.....	65
Gambar 4.49. Sketsa alternatif perancangan <i>homepage</i> .....	66
Gambar 4.50. Sketsa perancangan <i>homepage</i> terpilih .....	67
Gambar 4.51. Sketsa beberapa alternatif perancangan brosur .....	68
Gambar 4.52. Sketsa perancangan brosur terpilih .....	68
Gambar 4.53. Sketsa alternatif perancangan <i>flyer</i> .....	69
Gambar 4.54. Sketsa perancangan <i>flyer</i> terpilih .....	70
Gambar 4.55. Tampilan <i>homepage</i> .....	72
Gambar 4.56. Tampilan halaman <i>Overview</i> .....	73
Gambar 4.57. Tampilan halaman <i>Founder</i> .....	74
Gambar 4.58. Tampilan halaman <i>Collection</i> .....	75
Gambar 4.59. Tampilan gambar <i>full size</i> koleksi layang-layang .....	76
Gambar 4.60. Tampilan halaman <i>Kites Workshop</i> .....	77
Gambar 4.61. Tampilan halaman <i>Ceramic Workshop</i> .....	78
Gambar 4.62. Tampilan halaman <i>Paper Umbrella Workshop</i> .....	79
Gambar 4.63. Tampilan halaman <i>T-shirts Workshop</i> .....	80
Gambar 4.64. Tampilan halaman <i>Batik Workshop</i> .....	81
Gambar 4.65. Tampilan halaman <i>Caping Workshop</i> .....	82
Gambar 4.66. Tampilan halaman <i>Visitor Information</i> .....	83
Gambar 4.67. Tampilan halaman <i>Admission</i> .....	84

Gambar 4.68. Tampilan halaman <i>Directions and Map</i> .....	85
Gambar 4.69. Tampilan halaman <i>General Enquiries</i> .....	86
Gambar 4.70. Tampilan halaman <i>FAQ</i> .....	87
Gambar 4.71. Tampilan halaman <i>Feedback</i> .....	88
Gambar 4.72. Sisi depan desain alternatif brosur pertama.....	89
Gambar 4.73. Sisi belakang desain alternatif brosur pertama.....	89
Gambar 4.74. Sisi depan desain alternatif brosur kedua.....	89
Gambar 4.75. Sisi belakang desain alternatif brosur kedua .....	90
Gambar 4.76. Sisi depan desain alternatif brosur ketiga.....	90
Gambar 4.77. Sisi belakang desain alternatif brosur ketiga.....	90
Gambar 4.78. Sisi depan desain alternatif brosur ke-empat.....	91
Gambar 4.79. Sisi belakang desain alternatif brosur ke-empat.....	91
Gambar 4.80. Variasi warna dan grafik halaman depan brosur ( <i>folded</i> ) .....	92
Gambar 4.81. Hasil alternatif desain <i>flyer</i> .....	93
Gambar 4.82. Hasil alternatif desain <i>flyer</i> terpilih.....	94
Gambar 4.83. Hasil variasi desain <i>flyer</i> .....	94
Gambar 4.84. Hasil desain <i>standing banner</i> .....	95
Gambar 4.85. Hasil desain spanduk.....	96
Gambar 4.86. Hasil variasi desain spanduk .....	96
Gambar 4.87. Hasil desain <i>flag banner</i> .....	97
Gambar 4.88. Hasil desain memo .....	98
Gambar 4.89. Hasil variasi desain memo.....	98
Gambar 4.90. Hasil variasi desain <i>mug</i> .....	99

Gambar 4.91. Hasil variasi desain pin ..... 100

Gambar 4.92. Hasil variasi desain stiker..... 101



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. *SWOT* Museum Layang Layang Indonesia..... 49

Tabel 3.2. *SWOT* perancangan media promosi Museum Layang Layang Indonesia  
..... 50

Tabel 5.1. Tabel biaya media promosi ..... 102



UMN

## DAFTAR LAMPIRAN

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR.....	XX
SURAT PERMOHONAN WAWANCARA .....	XXIII
DOKUMENTASI <i>DISPLAY</i> KARYA.....	XXIV
DOKUMENTASI WAWANCARA PEMILIK MUSEUM.....	XXV

UMMN