



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 RUMAH

MAKAN “FRIENDSTEAK”

Laporan Tugas Akhir

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



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Inez Alika
NIM : 10120210023
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 : Inez Alika

NIM : 10120210023

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir/Skripsi:

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI RUMAH MAKAN

“FRIENDSTEAK”

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, 11 Februari 2014

Inez Alike



UMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI RUMAH
MAKAN "FRIENDSTEAK"**

Oleh
Nama : Inez Alika
NIM : 10120210023
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 11 Februari 2014


Pembimbing I


Dra. Setianingsih Purnomo, M.A.

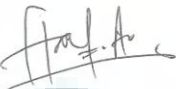
Pembimbing II


Naldo Yanuar Heryanto, S.Sn., M.T.

Penguji


Chara Susanti, S.Ds, M.Ds.

Ketua Sidang


Harifa Ali Albar Siregar, M.Ds.

Ketua Program Studi


Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

iii

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul **“PERANCANGAN MEDIA PROMOSI RUMAH MAKAN FRIENDSTEAK”** tepat pada waktunya.

Tugas Akhir ini dikerjakan untuk memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni di jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara. Penulis memilih topik ini karena penulis menyadari pentingnya kegiatan promosi bagi sebuah usaha untuk dapat bertahan dan bersaing dengan usaha-usaha serupa. Sekiranya, laporan ini dapat memberikan manfaat bagi rekan-rekan mahasiswa yang sedang menjalani proses pengerjaan Tugas Akhir dengan topik yang serupa.

Terselesaikannya laporan Tugas Akhir ini tentu juga tidak lepas dari bimbingan, koreksi, saran, bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, karenanya rasa terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Desi Dwi Kristanto selaku Ketua Program Studi DKV Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Naldo Yanuar dan Ibu Setianingsih selaku pembimbing yang telah dengan sabar membimbing penulis selama proses pengerjaan Tugas Akhir dan memberikan masukan-masukan yang berharga kepada penulis.

3. Bapak Philip Tan sebagai narasumber yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan informasi-informasi yang penulis butuhkan.
4. Teman-teman gerombolan TA semester ganjil yang bersama-sama menjalani suka dan duka menyelesaikan Tugas Akhir, kepada Alvin, Ica, Viona, Dian, Nadia, Yani, dan teman-teman lainnya yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.
5. Ayah, Ibu dan adik-adik yang senantiasa memberikan dukungan moral dan finansial, motivasi serta doa yang tidak ada habisnya.
6. Penghuni kos-kosan Nita, Sasa, Saras, dan Yani, yang kehadirannya menemani penulis selama proses pengerjaan.
7. Mbak Marfuah untuk asupan makanan yang selalu tersedia di kala begadang.
8. Gilbert untuk obrolan absurd pengisi waktu, dukungan serta sarkasme tiada habisnya.
9. Casey yang selalu percaya penulis mampu menyelesaikan laporan ini dan selalu mengingatkan penulis di kala rasa malas menyerang.
10. Irina yang selalu memberikan suntikan semangat, L&L.
11. Mosa untuk dukungan dan motivasi meski jarang datang.
12. Ica untuk malam-malam kontemplasi, mi instan, schnapps, dan rekan begadang yang setia.
13. Pihak-pihak yang secara tidak langsung telah membantu proses penulisan Tugas Akhir yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, karenanya saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi memperbaiki laporan Tugas Akhir ini. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat menjadi manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Tangerang, 11 Februari 2014

Inez Alika

The logo of Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is displayed in a large, light blue, stylized font. It consists of the letters 'U', 'M', 'M', and 'N' in a bold, sans-serif typeface.

ABSTRAKSI

Tugas akhir ini bertujuan untuk merancang media promosi yang tepat untuk *Friendsteak*, sebuah usaha rumah makan yang menyajikan *steak*. Di masa yang sarat dengan persaingan ini tentunya setiap usaha membutuhkan strategi serta media promosi yang memadai untuk tetap dapat bertahan. Akan tetapi, jauh lebih penting memiliki sebuah identitas visual yang dapat membedakannya dari usaha-usaha lain. Penelitian ini meliputi pengumpulan data melalui survei, wawancara dengan pihak penanggung jawab, serta studi literatur. Hasil pengumpulan data kemudian digunakan untuk merancang media promosi yang tepat dan sesuai.

Kata kunci: media, promosi, identitas visual.

UMMN

ABSTRACT

This final project aims at designing the proper promotional media for Friendsteak, a steak house business. At the height of competitive age, every business is always required to employ sufficient strategy and promotional media to be able to survive. However, it is more important for a business to own a visual identity which distinguishes it from other businesses. This research covers data collection through surveys, interviews with corresponding management and literature study. Data results will then be processed to design the proper promotional media.

Keywords: promotion, media, visual identity.

UMMN

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAKSI	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	2
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	3
1.7 Metode Perancangan.....	4
1.8 Skematika Perancangan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Desain Komunikasi Visual	7
2.2 Elemen-Element Desain	7
2.2.1 Titik (<i>Point</i>)	7

2.2.2	Garis (<i>Line</i>)	7
2.2.3	Bentuk (<i>Shape</i>)	8
2.2.4	Warna	8
2.2.5	Tekstur (<i>Texture</i>)	10
2.3	Prinsip Desain	11
2.3.1	Keseimbangan (<i>Balance</i>)	11
2.3.2	Penekanan (<i>Emphasis</i>)	12
2.3.3	Irama (<i>Rhythm</i>)	13
2.3.4	Kesatuan (<i>Unity</i>)	14
2.4	Tipografi	14
2.5	Logo	20
2.6	Psikologi Warna	21
2.6.1	Hitam	21
2.6.2	Putih	21
2.6.3	Merah	21
2.6.4	Biru	22
2.6.5	Hijau	22
2.1.6	Kuning	22
2.6.7	Ungu	22
2.6.8	Cokelat	22
2.6.9	Oranye	22
2.6.10	Merah Muda	23
2.7	Tata Letak (<i>Layout</i>)	23
2.8	Promosi	24
2.8.1	<i>Above the Line</i>	24
2.8.2	<i>Below the Line</i>	24
BAB III METODOLOGI		25
3.1	Data Penelitian	25
3.1.1	Detail Usaha	25

3.1.2	Referensi	26
3.1.3	Kuisisioner Pengunjung.....	27
3.1.4	Survei Target Audiens	30
3.1.5	Kesimpulan	38
3.2	Analisis SWOT	39
3.3	Mindmapping.....	40
3.4	Konsep Kreatif.....	41
BAB IV PERANCANGAN		42
4.1	Pengembangan Konsep.....	42
4.1.1	<i>Brainstorming</i>	42
4.1.2	Sketsa Perancangan.....	43
4.2	Aplikasi Kreatif	55
4.2.1	Logo	55
4.2.2	<i>Logotype</i>	59
4.2.3	Identitas Visual	59
4.2.4	<i>Graphic Standard Manual</i>	62
4.2.5	Kartu Nama dan <i>Standee</i>	63
4.2.6	Buku Menu	64
4.2.7	<i>Flyer</i>	68
4.2.8	Brosur.....	69
4.2.9	<i>Website</i>	71
4.2.10	Media Sosial	72
4.3	Media Plan.....	73
4.4	Budgeting.....	73
BAB V KESIMPULAN		74
5.1	Kesimpulan.....	74
5.2	Saran	74
DAFTAR PUSTAKA		xvii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Color Wheel</i>	9
Gambar 2.2. Keseimbangan Simetris dan Asimetris	11
Gambar 2.3. <i>Emphasis</i> melalui kontras.....	12
Gambar 2.4. <i>Emphasis</i> melalui isolasi obyek	12
Gambar 2.5. <i>Emphasis</i> melalui penempatan obyek	13
Gambar 2.6. Repetisi dan Variasi	13
Gambar 2.7. Huruf <i>Garamond</i>	15
Gambar 2.8. Huruf <i>Baskerville</i>	16
Gambar 2.9. Huruf <i>Bodoni</i>	16
Gambar 2.10. Huruf <i>Helvetica</i>	17
Gambar 2.11. Huruf <i>Memphis</i>	18
Gambar 2.12. Huruf <i>Vladimir Script</i>	19
Gambar 2.13. Huruf <i>Vtks Déjà vu</i>	19
Gambar 3.1. Brosur pembukaan pertama kali.....	26
Gambar 3.2. <i>Screenshot Fanpage Facebook</i>	26
Gambar 3.3. <i>Screenshot Twitter</i>	27
Gambar 3.4. Contoh Kuisisioner Pengunjung	28
Gambar 3.5. Contoh Survei Media	30
Gambar 3.6. 100 <i>font</i> (1).....	32
Gambar 3.7. 100 <i>font</i> (2).....	33
Gambar 3.8. 30 <i>font</i> (1).....	34
Gambar 3.9. 30 <i>font</i> (2).....	34

Gambar 3.10. 30 <i>font</i> (3).....	35
Gambar 3.11. 12 <i>font</i>	35
Gambar 3.12. 3 <i>font</i>	36
Gambar 3.13. Contoh Survei <i>Logotype</i>	36
Gambar 3.14. Contoh Survei <i>Logogram</i>	37
Gambar 3.15. <i>Mind Mapping</i>	40
Gambar 4.1. Alternatif Logo 1	43
Gambar 4.2. Alternatif Logo 2.....	44
Gambar 4.3. Alternatif Logo <i>Friendsteak</i>	45
Gambar 4.4. Gerakan tari <i>salsa</i>	46
Gambar 4.5. Alternatif <i>Font</i> 1.....	47
Gambar 4.6. Alternatif <i>Font</i> 2	48
Gambar 4.7. Alternatif 30 <i>Font</i> 1	49
Gambar 4.8. Alternatif 30 <i>Font</i> 2	49
Gambar 4.9. Alternatif 12 <i>Font</i>	50
Gambar 4.10. Sketsa <i>Graphic Standard Manual</i>	50
Gambar 4.11. Sketsa Kartu Nama dan <i>Standee</i>	52
Gambar 4.12. Sketsa Buku Menu	53
Gambar 4.13. Sketsa <i>Flyer</i>	54
Gambar 4.14. Sketsa Brosur.....	55
Gambar 4.15. Hasil Eksplorasi Logo 1	55
Gambar 4.16. Hasil Eksplorasi Logo 2	56
Gambar 4.17. Hasil Eksplorasi Logo 3	57

Gambar 4.18. Alternatif Logo	58
Gambar 4.19. Hasil Akhir Logo.....	58
Gambar 4.20. Alternatif Huruf 3.....	59
Gambar 4.21. <i>Logotype</i> Final.....	59
Gambar 4.22. Identitas Visual.....	60
Gambar 4.23. Identitas Visual berupa garis aksen.....	61
Gambar 4.24. <i>Graphic Standard Manual</i>	62
Gambar 4.25. Pengaplikasian Kartu Nama	63
Gambar 4.26. <i>Standee Friendsteak</i>	64
Gambar 4.27. Halaman depan dan belakang menu.....	65
Gambar 4.28. Halaman transisi antarmenu	66
Gambar 4.29. Halaman buku menu.....	68
Gambar 4.30. <i>Flyer Friendsteak</i>	68
Gambar 4.31. Brosur <i>Friendsteak</i>	69
Gambar 4.32. <i>Website Friendsteak</i>	71
Gambar 4.33. Aplikasi pada Media Sosial.....	72

UMMN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Data Kuisisioner Pengunjung 1	28
Tabel 3.2. Data Kuisisioner Pengunjung 2	29
Tabel 3.3. Data Kuisisioner Pengunjung 3	29
Tabel 3.4. Hasil Survei Media.....	31
Tabel 3.5. Hasil Survei Logotype	37
Tabel 3.6. Hasil Survei Logogram dan Logotype	38

UMMN

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: SURAT PERMOHONAN WAWANCARA	xviii
LAMPIRAN B: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN	xix
LAMPIRAN C: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN	xx
LAMPIRAN D: KUISIONER PENGUNJUNG	xxi
LAMPIRAN E: SKETSA PERANCANGAN 1.....	xxii
LAMPIRAN F: SKETSA PERANCANGAN 2.....	xxiii
LAMPIRAN G: SKETSA PERANCANGAN 3	xxiv
LAMPIRAN H: SKETSA PERANCANGAN 4	xxv
LAMPIRAN I: SKETSA PERANCANGAN 5	xxvi
LAMPIRAN J: MINDMAPPING	xxvii

UMMN